



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Selama melakukan magang di *Egghead* penulis bekerja sebagai *Graphic Designer*. Posisi ini langsung berada dibawah *Creative Director*, yaitu Adam Mulyadi. Semua yang berhubungan dengan desain akan dibimbing oleh Adam Mulyadi. Tidak ada perbedaan bobot tugas antara karyawan tetap dan mahasiswa magang. *Egghead* juga memiliki karyawan yang bertugas mengatur semua proyek dan mengingatkan desainer kapan *deadline* proyek tersebut.

Posisi yang bertugas untuk mengatur semua proyek adalah *Project Manager*, yaitu Febrika. Setiap hari Senin, *Egghead* selalu mengadakan rapat bersama para karyawannya. Dalam rapat ini membahas proyek apa saja yang harus dikerjakan biasanya disampaikan oleh *Project Manager* dan pembagian siapa yang harus mengerjakan akan dipilih langsung oleh *Creative Director*.

Setelah itu, akan ada *sharing* yang membahas hal apa saja, biasanya dilakukan bergilir setiap Senin akan ada satu orang yang *sharing* dan ditutup dengan doa. Saat proses pembuatan desain berlangsung, biasanya Adam Mulyadi akan melihat dan mengoreksi jika ada yang tidak sesuai.

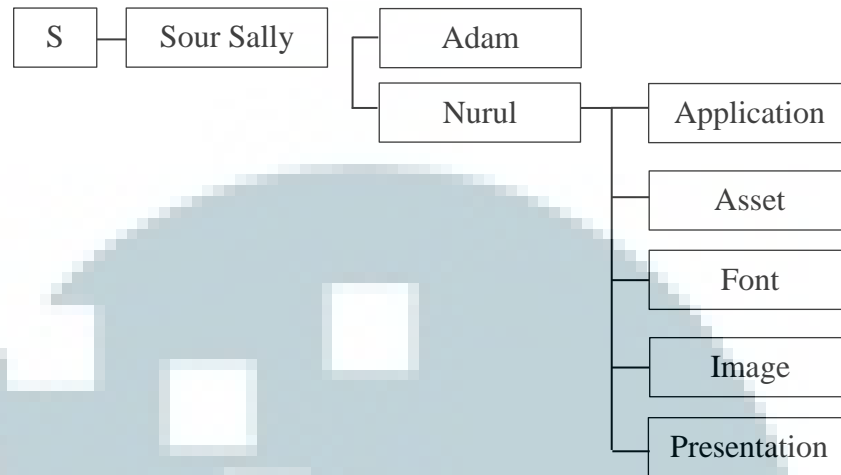
Setiap desain harus memiliki filosofi yang sesuai sehingga Adam Mulyadi selalu menanyakan filosofi *brand* tersebut kepada desainer yang membuatnya.

*Egghead* merupakan perusahaan yang berusaha untuk profesional dan tidak ingin asal-asalan. *Egghead* mengajarkan semua karyawannya untuk bekerja secara teratur dan rapi.

Penempatan file yang telah dikerjakan desainer pun disimpan dalam folder yang rapi agar mudah untuk mencarinya jika diperlukan sewaktu-waktu. Penamaan folder akan dimulai dengan inisial nama klien, kemudian nama klien, misalnya nama klien *Sour Sally*, selanjutnya nama desainer, misalnya Nurul, didalam folder Nurul akan ada *Application, Font, Image, Asset dan Presentation*.

Folder *Application* berisi semua desain yang dibuat oleh desainer. Folder *Font* untuk *font* yang digunakan dalam desain tersebut, sehingga tidak ada *missing font* jika desainer lain ingin membuka file tersebut karena dapat menginstal *font* terlebih dahulu. Folder *Image* berisi sumber referensi dan inspirasi yang digunakan desainer untuk membuat sebuah desain, biasanya desainer mencari di internet. Folder *Asset* berisi semua asset yang diberikan klien kepada perusahaan sebagai acuan pembuatan desain. Sedangkan, folder *Presentation* berisikan presentasi *final project* yang siap dipresentasikan kepada klien.

U  
M  
M  
N



Bagan 3. 1 Struktur Folder Penyimpanan File Desain *Egghead*

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Seperti yang dijelaskan di Bab II, *Egghead* mengerjakan proyek *branding* yang berkaitan dengan identitas visual seperti logo dan penerapannya. Biasanya satu proyek akan dikerjakan 2 sampai 3 desainer yang bertujuan agar ada beberapa pilihan alternatif desain yang akan diberikan kepada klien. Awalnya *Creative Director* akan memberikan *briefing* kepada para desainer mengenai proyek yang akan dibuat, kemudian desainer akan mengerjakan desain mereka masing – masing.

Tugas yang dilakukan penulis tidak hanya proyek baru, terkadang penulis juga mengerjakan beberapa revisi yang sebelumnya dikerjakan karyawan lain. Berikut rincian pekerjaan yang telah dilakukan penulis selama sembilan minggu :

- a. Minggu Pertama (25 Maret 2013 s/d 28 Maret 2013)
  - Membuat poster *Boba. Inc* spesial Paskah
  - Membuat *flyer Boba.Inc*

- Membuat *magazine ad Boba.Inc*
  - Membuat karikatur untuk ucapan selamat ulang tahun Bapak Jimmy Oentoro
  - Membuat karikatur untuk Jefri & Cecilia
  - Membuat *packaging Sour Sally Yoghurt Ice Cream*
- b. Minggu Kedua (1 April 2013 s/d 5 April 2013)
- Membuat *packaging Sour Sally Yoghurt Ice Cream*
  - Membuat 3D logo *Renotel*
  - Membuat desain kartu garansi *Philips*
  - Membuat *standing banner Boba. Inc*
- c. Minggu Ketiga (8 April 2013 s/d 12 April 2013)
- Membuat presentasi *branding Taxi*
  - Membuat 3D logo taxi
  - Membuat seragam karyawan *Cloud* dan *signage*
  - Membuat katalog *Tulipware*
- d. Minggu Keempat (16 April 2013 s/d 19 April 2013)
- Membuat *signage Renotel*
  - Membuat *signage Cloud*
  - Membuat majalah *Passion* untuk *Ipad*
  - Membuat seragam karyawan *O Hotel*
  - Membuat *branding Chicken Loop*
- e. Minggu Kelima (22 April 2013 s/d 26 April 2013)
- Membuat *branding Chicken Loop*

- Membuat *packaging Sour Sally Yoghurt Ice Cream*
  - Revisi logo kompor gas *Turbo*
  - Membuat logo PT. WKM
- f. Minggu Keenam (29 April 2013 s/d 3 Mei 2013)
- Membuat logo PT. WKM
  - Membuat *branding Chicken Loop*
  - Membuat ikon untuk IFGF
  - Membuat *packaging Sour Sally Yoghurt Ice Cream*
- g. Minggu Ketujuh (6 Mei 2013 s/d 10 Mei 2013)
- Membuat *packaging Sour Sally Yoghurt Ice Cream*
  - Revisi majalah *Passion* untuk *Ipad*
  - Membuat karakter *Will's Fried Chicken*
- h. Minggu Kedelapan (13 Mei 2013 s/d 17 Mei 2013)
- Membuat 3D lampu mobil *Go Taxi*
  - Membuat *packaging Sour Sally Yoghurt Ice Cream*
  - Membuat *branding Chicekn Loop*
  - Revisi majalah *Passion* untuk *Ipad*
  - Membuat penerapan branding *Will's Fried Chicken*
- i. Minggu Kesembilan (20 Mei 2013 s/d 24 Mei 2013)
- Membuat *packaging Sour Sally Yoghurt Ice Cream*
  - Membuat proposal *Will's Fried Chicken*
  - Revisi menu dan seragam karyawan *101 Junction*

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

#### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

Penulis mengerjakan cukup banyak proyek selama magang di *Egghead*. Sebab, *Egghead* tidak membedakan bobot pekerjaan mahasiswa magang dengan karyawan tetap. Jika *Creative Director* yakin penulis dapat mengerjakan proyek tersebut *Creative Director* akan memberikan proyek tersebut kepada penulis.

Dari semua pekerjaan yang dikerjakan penulis, terdapat 3 proyek yang cukup menantang bagi penulis. Berikut penjelasan mengenai 3 proyek yang menurut penulis cukup menantang.

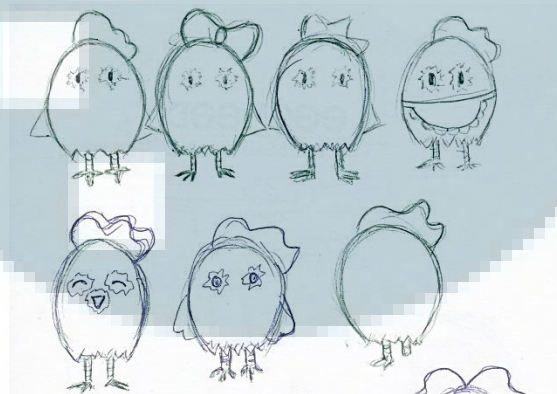
##### A. **Chicken Loop**

*Chicken Loop* merupakan proyek *branding* pertama yang penulis kerjakan mulai dari pembuatan konsep hingga aplikasinya. *Chicken Loop* merupakan sebuah *brand Taiwanese Chicken* yang akan berlokasi di Pantai Indah Kapuk. Sebelum penulis mulai mengerjakan desainnya, penulis diajak Adam Mulyadi selaku *Art Director* untuk melihat lokasi toko yang akan dibangun *Chicken Loop* ini. Tidak hanya melihat lokasi, penulis juga diajak untuk melihat beberapa kompetitor yang ada di Pantai Indah Kapuk.

Setelah melihat lokasi dan beberapa kompetitor penulis kembali ke kantor dan langsung membuat konsep untuk *Taiwanese Chicken* ini. Nama *Chicken Loop* diberikan oleh Kenneth Gouw yang mempunyai filosofi siapa saja yang memakan *Chicken Loop* ini tidak akan pernah bisa berhenti untuk tambah lagi dan lagi (ketagihan), sehingga nama yang dipilih *Chicken Loop*.

Penulis membuat konsep *brand* ini dengan menggambarkan 3 karakter ayam yang masih didalam cangkang telur hanya terlihat kaki, jengger dan wajahnya. Biasanya mafia menyelundupkan narkoba disini narkoba diganti menjadi *Taiwanese Chicken* dan 3 karakter ayam ini akan menjualnya kepada manusia dan membuat manusia tersebut ketagihan dengan kenimatan bumbu rahasia *Taiwanese Chicken* tersebut.

Pertama-tama penulis memulai dengan membuat sketsa terlebih dahulu. Desain karakter yang akan digunakan berbentuk seperti telur ayam. Penulis mencoba membuat beberapa karakter yang berbeda – beda.



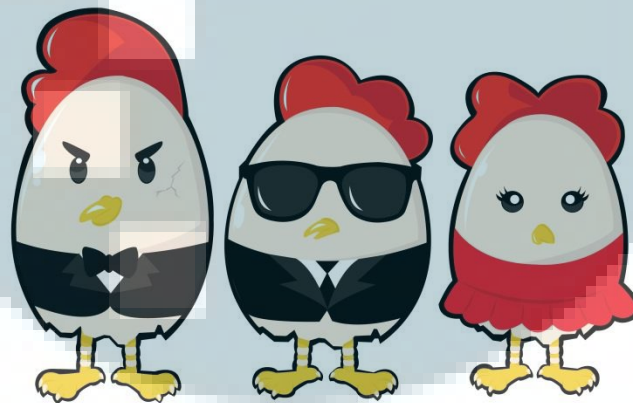
Gambar 3. 1 Sketsa Karakter Chicken Loop

Penulis membuat karakter dengan teknik *Digital Painting*. Namun, setelah presentasi pertama klien menginginkan semuanya dalam bentuk vektor. Akhirnya penulis membuatnya dalam bentuk vektor.



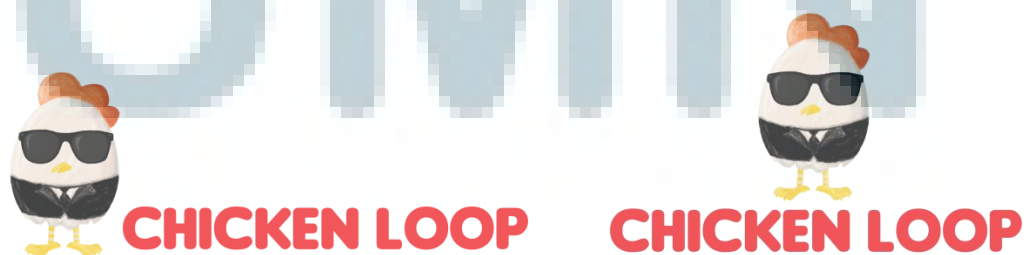


Gambar 3. 2 Karakter *Chicken Loop* Dalam Bentuk *Digital Painting*



Gambar 3. 3 Karakter *Chicken Loop* Dalam Bentuk Vektor

Pembuatan logo awalnya penulis membuat 3 alternatif logo dengan menggunakan font yang cocok dengan produk, yaitu makanan.



**CHICKEN L  P**

Gambar 3. 4 Alternatif Logo *Chicken Loop*

Setelah melakukan presentasi pertama dengan klien, klien memilih alternatif yang ketiga, yaitu logo *Chicken Loop* yang menggunakan kacamata sebagai pengganti “O” di kata *Loop*. Namun, klien tidak ingin hanya menggunakan satu warna saja. Akhirnya dengan masukan dari *Creative Director* akhirnya penulis memilih warna kuning, *orange* dan merah. Berikut hasil akhir logo *Chicken Loop*.

**CHICKEN L  P**

Gambar 3. 5 Logo *Chicken Loop*

Selain logo dan karakter, penulis juga membuat aplikasi seperti *business card*, *letterhead*, *envelope*, *menu*, dan masih banyak lagi.

U M N



Gambar 3. 6 Stationary Chicken Loop



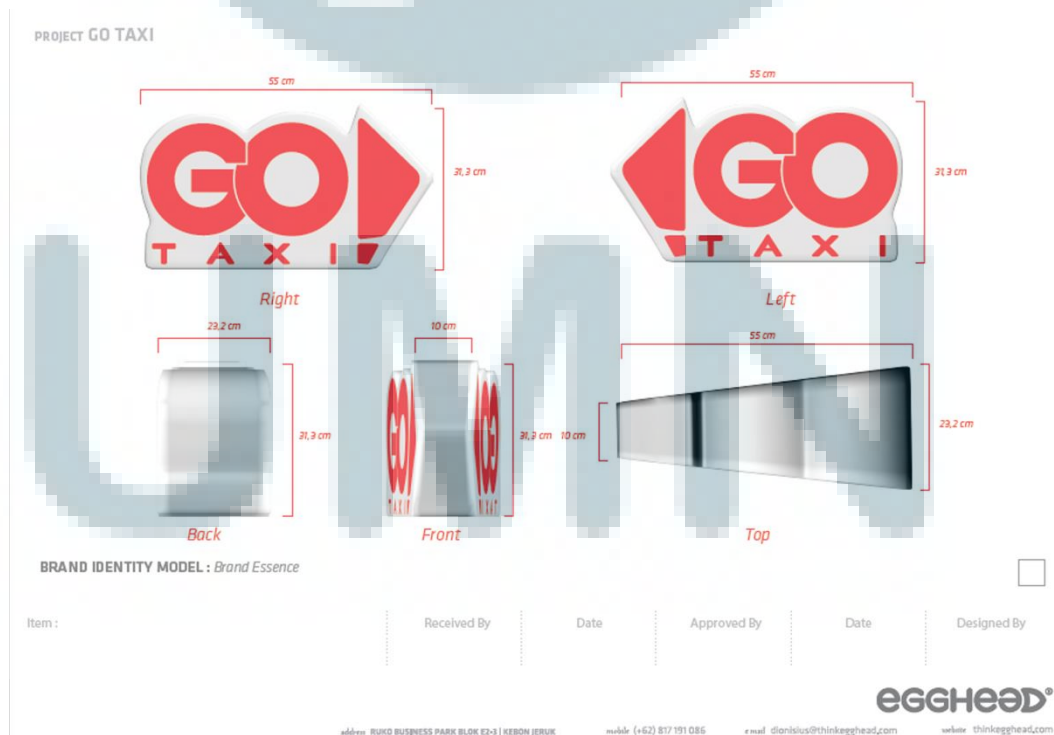
Gambar 3. 7 Table Menu Chicken Loop

## B. Go Taxi

Selaku *Creative Director*, Adam Mulyadi tetap ingin penulis mengerjakan sesuatu yang sesuai dengan jurusan kuliah penulis, yaitu animasi. Pada proyek kali ini, penulis diberi tugas untuk membuat *Car Lamp* untuk taksi.

Desain sudah dibuat oleh Adam Mulyadi, kemudian penulis tinggal membuatnya dalam bentuk 3D menggunakan 3Ds Max. *Go Taxi* merupakan taksi yang ingin memberikan rasa nyaman dan aman bagi penumpangnya. Desain *Car Lamp* dibuat berbeda dengan taksi yang sudah ada. Dengan bentuk mengikuti bentuk logo.

Penulis membuatnya dalam berbagai sisi dan memberikan ukuran sesuai dengan ukuran sebenarnya. Berikut presentasi desain 3D *Car Lamp Go Taxi* dan ukurannya.



Gambar 3. 8 *Car Lamp Go Taxi* Dari Berbagai Sisi



Gambar 3. 9 Aplikasi *Car Lamp* Pada Mobil

### C. Sour Sally

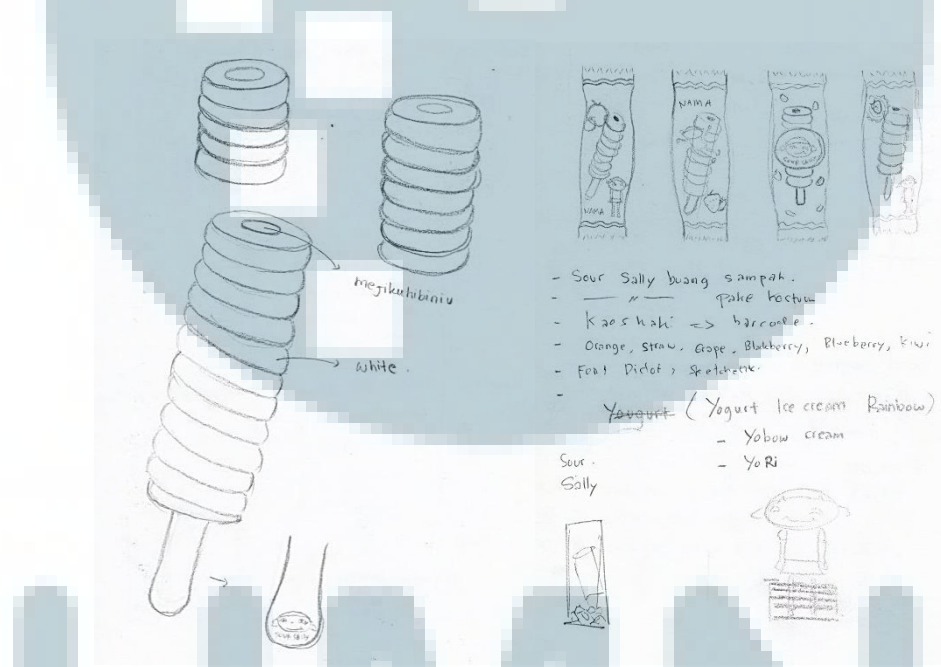
Projek *Sour Sally* merupakan projek yang menurut penulis cukup menantang. Sebab, *Sour Sally* sudah mempunyai *branding* yang kuat. Oleh karena itu, penulis harus membuat semirip mungkin *style* yang sudah menjadi *image Sour Sally*. Pada projek ini penulis membuat sebuah kemasan *Yoghurt Ice Cream by Sour Sally*.

Sebelum membuat sketsa, *Creative Director* memberikan *briefing* mengenai apa yang klien inginkan dan beberapa informasi mengenai *Yoghurt Ice Cream* ini. Bentuk  *yoghurt ice cream* seperti *lollipop* dengan *filling* ditengahnya.

Setelah itu, penulis terlebih dahulu mencari referensi bagaimana *style* gambar *Sour Sally* dan font apa yang digunakan. Penulis mencari referensi tersebut

di website *Sour Sally*. Selain itu, penulis juga mencari referensi gambar buah untuk 7 *filling yoghurt ice cream* ini.

Setelah semua referensi terkumpul, penulis membuat sketsa terlebih dahulu kemudian memikirkan nama yang cocok untuk produk ini. Beberapa nama seperti *Reina*, *Selena*, *Yollypop* dan *Molly* menjadi beberapa alternatif yang akan ditunjukkan ke klien dan ternyata klien menyukai nama *Yollypop*. *Yollypop* berasal dari kata *Yoghurt* dan *Lollipop*. Sebab, bentuk *Yoghurt ice cream* ini menyerupai permen lolipop.



Gambar 3. 10 Sketsa Bentuk Es Krim Dan Kemasan *Sour Sally Yoghurt Ice Cream*

Awalnya penulis membuat bentuk es krim seperti permen lolipop yang panjang. Namun, setelah *Creative Director* bertemu lagi dengan klien

diperlihatkan bentuk es krimnya berbeda. Akhirnya, penulis melakukan revisi bentuk es krimnya.



Gambar 3. 11 Gambar Es Krim Sebelum Dan Sesudah Revisi

Selain bentuk es krim ada beberapa revisi seperti *style* gambar penulis belum terlalu mirip dengan *style Sour Sally*, sehingga beberapa harus ada yang dirubah lagi. Setelah melakukan beberapa revisi, desain akhir kemasan sebagai berikut.

U M M N





Gambar 3. 12 Hasil Akhir Desain Kemasan Yollypop

### 3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Awal masuk di *Egghead*, penulis menemukan kesulitan saat membuat *Branding*. Sebab, penulis tidak mengambil jurusan Desain Grafis melainkan Animasi dan belum pernah sama sekali membuat sebuah *brand*.



Begitu juga dengan penggunaan *software* seperti *Adobe Illustration*, *Photoshop* dan *Indesign*. Penulis hanya mengerti beberapa *tools* dasar yang diajarkan selama kuliah Semester 1 sampai 3 sehingga penulis belum dapat menggunakan *software* tersebut secara maksimal.

### **3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan**

Dengan adanya kendala yang ditemukan, penulis banyak membaca buku mengenai desain dan *branding* yang disediakan *Egghead* sebagai sumber ilmu dan inspirasi. Selain dari buku, penulis juga biasanya mencari inspirasi desain di internet.

Mengenai kendala penguasaan *software*, biasanya penulis banyak bertanya kepada *Creative Director* atau kepada *Senior Graphic Designer* di perusahaan tersebut. Dengan banyak belajar dan bertanya, penulis akhirnya dapat melaksanakan tugas dengan baik.

U  
M  
M  
N