



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:

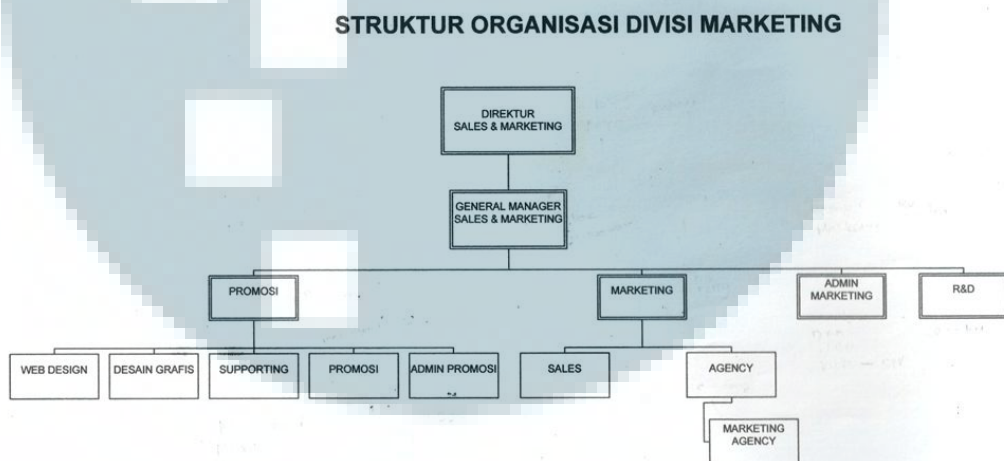
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada pelaksanaan kerja magang ini penulis ditempatkan pada divisi marketing, penulis diposisikan sebagai desainer grafis pada bagian promosi yang dipimpin oleh Bapak Indra Irawan selaku manager promosi. Berikut struktur organisasi divisi marketing 2013.



HRD-Organization Development			Revisi : 01 23 Januari 2013		
Dibuat oleh :		Diketahui oleh :		Dietujui oleh :	
Assessment & OD Coord Aprilia		Manager HRD Julia M	Deputy Dir. Business Support Nurmiyanti	Kepala Departemen M. Nawawi	Direktur IP Elizabeth Sindoro

Gambar 3.1 Struk Organisasi Divisi Marketing

Untuk struktur organisasi pada divisi marketing ini, yang berkaitan dengan penulis ialah , Bapak Andreas Nawawi – Direktur Marketing, Bapak M. Nawawi – GM Marketing, Bapak Indra Irawan – Manager Promosi, Bapak Abraham Hendrikus – Web Desainer, Bapak Ernest Octaviandaru; Bapak Kris Kapritz; Ibu

Bernadet Yovita; Ibu Gabby Tania Leander – Desain Grafis, Bapak Rangga A. Arista – Promosi, dan Ibu Issri Angga – Admin Promosi.

3.2 Tugas yang dilakukan

Dalam proses kerja magang berlangsung banyak pekerjaan desain yang dikerjakan oleh penulis untuk keperluan Paramount Serpong. Tidak hanya desain dalam bidang properti, namun ada juga dalam bidang pendidikan. Di bawah ini adalah pekerjaan yang dilakukan penulis dalam melakukan kerja magang.

Minggu 1 (Tanggal 4 – 8 Februari 2013)

1. Membuat alternatif logo produk yang akan diluncurkan yaitu *The Belleville*.
2. Membuat alternatif iklan koran untuk produk Alicante
3. Membuat alternatif poster Paramount Serpong yang dipasang di dalam lift kantor
4. *Crooping* gambar 3D dari produk Alicante

Minggu 2 (Tanggal 11 – 16 Februari 2013)

1. *Retouch* gambar 3D dari produk Alicante
2. Membuat poster produk Alicante yang dipasang di dalam lift kantor.
3. Membuat undangan *product knowledge* Alicante
4. Memotong label stiker untuk brosur Alicante
5. Memotong label untuk *gift product knowledge* Alicante
6. Menjadi fotografer pada acara *product knowledge* Alicante
7. *Retouch* foto Hotel Atria malang
8. *Retouch* foto Belltower Alicante
9. Menjadi fotografer produk (Belltower Alicante)

Minggu 3 (Tanggal 18 – 22 Februari 2013)

1. Membuat alternatif *billboard*, spanduk, dan T-banner untuk produk Apartemen Skyline
2. Membuat spanduk “Selamat Datang” Pasar Modern Paramount

3. Membuat alternatif desain *billboard* dan umbul-umbul untuk STIE Jibes & STMIK Wiyata Mandala

Minggu 4 (Tanggal 25 Februari – 1 Maret 2013)

1. Membuat *slide presentation Cluster Bohemia*.
2. Fix desain *billboard* untuk STIE Jibes & STMIK Wiyata Mandala
3. Mencari dan membuat *price list* Mobil & Motor untuk menjadi hadiah dari produk Paramount Serpong
4. Membuat *dummy* Blacberry Z10 untuk menjadi hadiah dari produk Paramount Serpong
5. Menjadi fotografer *Topping Off* Apartemen Skyline

Minggu 5 (Tanggal 4 – 8 Maret 2013)

1. Membuat desain stiker Pasar Modern Paramount
2. Membuat alternatif desain *banner* untuk STIE Jibes & STMIK Wiyata Mandala

Minggu 6 (Tanggal 11 – 16 Maret 2013)

1. Membuat alternatif *master plan* Paramount Serpong
2. Membuat alternatif desain poster untuk STIE Jibes & STMIK Wiyata Mandala

Minggu 7 (Tanggal 18 – 22 Maret 2013)

Minggu 8 (Tanggal 25 – 30 Maret 2013)

1. Membuat alternatif desain *flyer* untuk STIE Jibes & STMIK Wiyata Mandala
2. Menjadi penyambut dengan kostum Jepang pada acara penjualan Apartemen Skyline di Atria Hotel

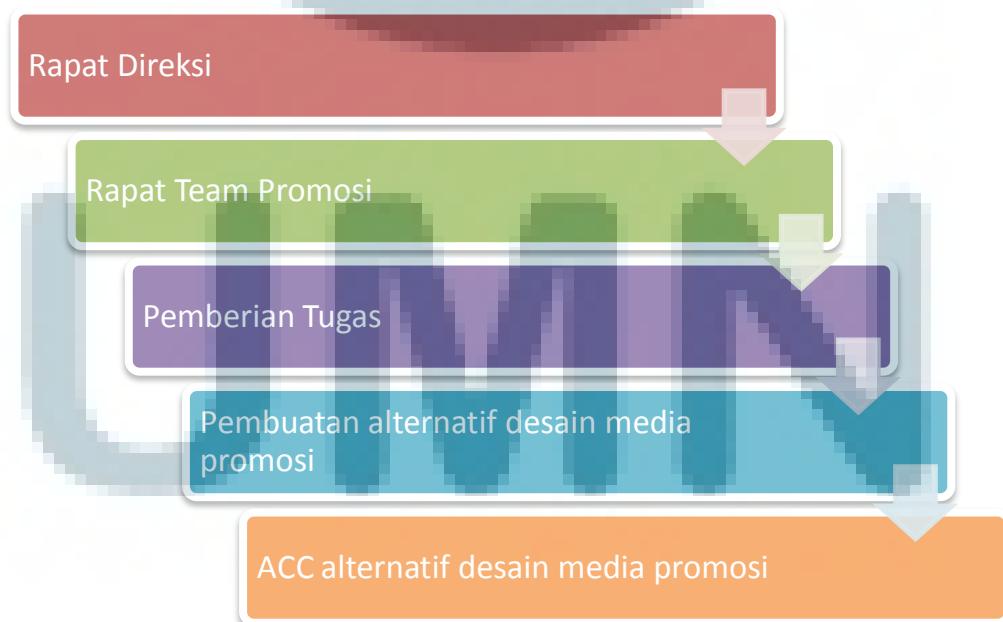
3.3 Proses Pelaksanaan Kerja Magang

Paramount Serpong selaku pengembang properti di kawasan Gading Serpong telah memiliki beberapa perencanaan-perencanaan pembangunan proyek-proyek seperti ruko, perumahan, gedung tinggi, dan fasilitas-fasilitas yang menunjang kehidupan masyarakat yang tinggal di kawasan Gading Serpong. Jika CEO atau

jajaran komisaris menyatakan akan meluncurkan suatu produk maka beberapa jajaran penting bersama manager promosi dan *planing* (perencanaan) melakukan rapat bersama untuk membahas hal tersebut.

Setelah itu manager promosi melakukan rapat intern dengan staff desain grafis untuk membicarakan tema yang akan diangkat dalam kegiatan promosi produk tersebut, dan menentukan pembagian tugas yang akan dikerjakan setiap staff promosi. Kemudian penulis memulai pekerjaan yang telah diberikan untuk diselesaikan. Ketika telah selesai maka pembimbing lapangan akan memberikan pekerjaan penulis kepada manager promosi untuk menjadi alternatif desain untuk promosi produk yang akan diluncurkan.

Selain itu ketika pekerjaan untuk promosi peluncuran produk telah selesai maka biasanya pembimbing lapangan memberikan pekerjaan dari salah satu bagian dari perusahaan Paramount Serpong yang belum memiliki staff desainer grafis untuk mendesain media promosinya, antara lain STIE Jibes & STMIK Wiyata Mandala dan Pasar Modern Paramount.



Bagan 3.1 Proses Kerja

3.3.1 Pembuatan Logo *Cluster*

Menurut Surian Rustan, logo adalah gabungan dari sebuah elemen gambar atau simbol dengan elemen tulisan, atau salah satunya yang dapat menjadi identitas diri agar dapat dibedakan dengan yang lainnya. Logo itu sendiri terbagi menjadi dua, yaitu logotype dan logogram, logotype merupakan tulisan nama yang didesain secara unik dan khusus dengan menggunakan teknik lettering atau memakai jenis huruf tertentu. Sedangkan logogram adalah sebuah gambar atau simbol yang mewakili dari sebuah kata atau kalimat (2009: 12)

Maka pada pembuatan logo tersebut, pembimbing lapangan menjelaskan pada penulis mengenai produk mengenai tema dan ciri khas yang akan diangkat. Setelah itu penulis melakukan *brainstorming* dengan melihat referensi-referensi yang ada dan membuat beberapa alternatif logo tersebut. Kemudian pembimbing lapangan memperlihatkan kepada manager promosi dan dilakukan beberapa revisi. Berikut ini merupakan contoh alternatif pembuatan logo.



U M N



Gambar 3.2 Contoh Alternatif Logo Cluster The Belleville

Brief yang penulis diberikan oleh pembimbing lapangan dalam pembuatan logo tersebut adalah *cluster* yang akan dibuat merupakan *cluster* yang memiliki daya jual miliaran rupiah dengan desain *cluster* modern minimalis dan terelarak di pinggir sungai Cisadane.

3.3.2 Pembuatan Poster

Pada saat pembuatan poster tersebut penulis diminta untuk membuat poster untuk di lift kantor Paramaount Serpong untuk melakukan promosi atau memberikan informasi kepada internal perusahaan. Berikut contoh desain poster yang penulis buat.



Gambar 3.3 Contoh Alternatif Poster Paramaount Serpong

UMMN



Gambar 3.4 Contoh Alternatif Poster Ruko Alicane

3.3.3 Pembuatan Media Promosi Apartemen Skyline

Pembuatan media promosi tersebut penulis diminta untuk membuat beberapa alternatif media antara lain *billboard*, spanduk, dan *T-banner* untuk launching produk Apartemen Skyline, dan Berikut contoh desain *billboard*, spanduk, dan *T-banner* yang penulis buat.



Gambar 3.5 Contoh Alternatif *Billboard* ukuran 12x6m Apartemen Skyline



Gambar 3.6 Contoh Alternatif Spanduk bahan Flexi ukuran 1x6m Apartemen Skyline



Gambar 3.7 Contoh Alternatif Spanduk bahan Kain ukuran 1x6m Apartemen Skyline



Gambar 3.8 Contoh Alternatif T-banner ukuran 1x4,8m Apartemen Skyline

3.3.4 Pembuatan Media Promosi STIE Jibes & STMIK Wiyata Mandala

Pada saat tugas penulis telah selesai maka penulis juga diminta untuk membuat media promosi STIE Jibes & STMIK Wiyata Mandala yang merupakan salah satu bagian dari perusahaan Paramount Serpong untuk membuat beberapa media promosi antara lain *billboard*, *spanduk*, *flayer*, *umbul-umbul*, dan poster untuk STIE Jibes & STMIK Wiyata Mandala. Berikut contoh desain yang penulis buat.



Gambar 3.9 Contoh Alternatif *Billboard* STIE Jibes & STMIK Wiyata Mandala 1



Gambar 3.10 Contoh Alternatif Billboard STIE Jibes & STMIK WiyataMandala2



Gambar 3.11 Contoh *Billboard* STIE Jibes & STMIK Wiyata Mandala

UMMN



Gambar 3.12 Billboard yang Terpasang STIE Jibes & STMIK Wiyata Mandala



Gambar 3.13 Contoh Alternatif Umbul-umbul STIE Jibes & STMIK Wiyata Mandala



Gambar 3.14 Contoh Alternatif Poster STIE Jibes & STMIK Wiyata Mandala

Banner 6m x 2,5m



Banner 2,5m x 7m



Gambar 3.15 Contoh Alternatif Spanduk atau Banner STIE Jibes & STMik Wiyata Mandala



Gambar 3.16 Contoh Alternatif *Flayer* STIE Jibes & STMIK Wiyata Mandala

3.3.5 Pembuatan Media Promosi Pasar Modern Paramount

Selain pembuatan media promosi STIE Jibes & STMIK Wiyata Mandala penulis juga diminta untuk membuat media promosi berupa spanduk dan stiker untuk Pasar Modern Paramount yang juga merupakan salah satu bagian dari perusahaan Paramount Serpong untuk membuat spanduk selamat datang dan stiker yang dapat menjadi salah satu media promosinya. Berikut merupakan contoh spanduk dan stiker yang penulis buat.



Gambar 3.17 Contoh Alternatif Spanduk Selamat Datang Pasar Modern Paramount



Gambar 3.18 Spanduk Selamat Datang Pasar Modern Paramount



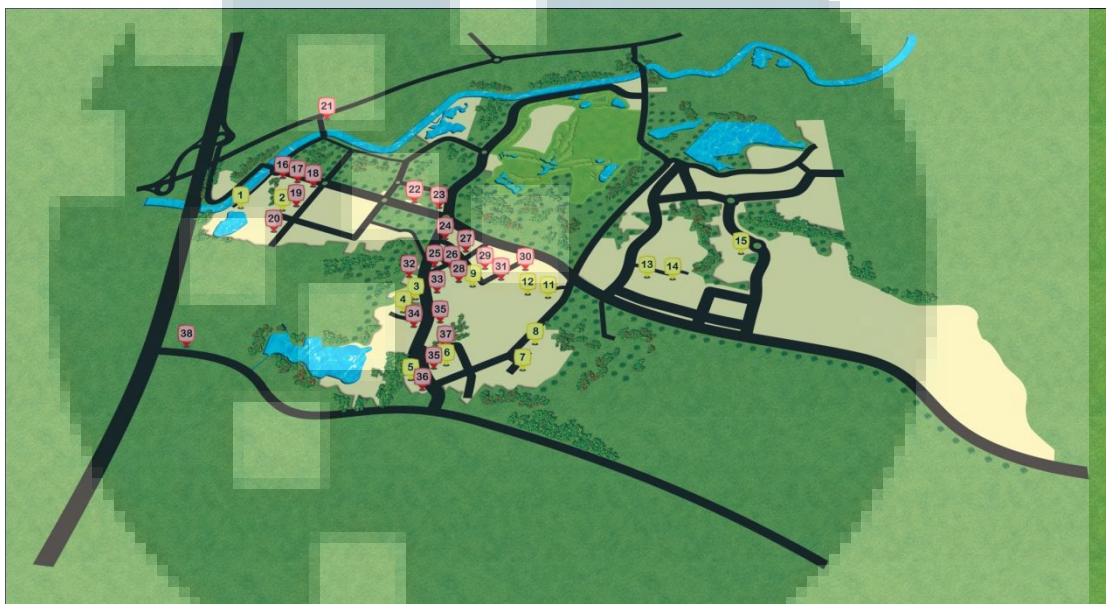
Gambar 3.19 Contoh Alternatif 1 Stiker Pasar Modern Paramount



Gambar 3.20 Contoh Alternatif 2 Stiker Pasar Modern Paramount

3.3.6 Pembuatan *Master Plan* Paramount Serpong

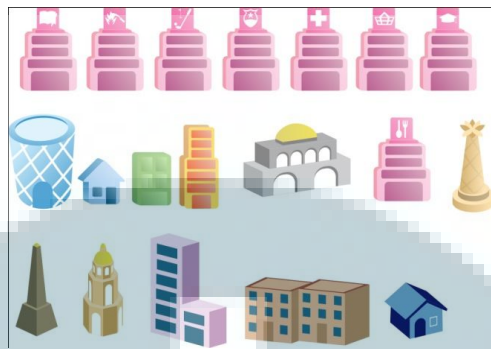
Pada saat penulis melakukan kerja magang, penulis diminta membuat alternatif desain untuk *master plan* Paramount Serpong. *Master plan* ini ditujukan untuk mempermudah dan memberikan informasi kepada konsumen mengenai produk-produk dan kawasan yang dimiliki oleh Paramount Serpong.



Gambar 3.21 Contoh Alternatif 1 *Master Plan* Paramount Serpong

Dalam pembuatan desain awal penulis mencoba untuk memakai “nomor” untuk menandakan produk dari Paramount Serpong dan nantinya diberikan keterangan nama dari produk tersebut, berdasarkan nomor yang telah ada. Setelah diperlihatkan kepada pembimbing lapangan penulis diminta untuk melakukan atau mencari alternatif lainnya.

Untuk alternatif yang berikut penulis mencoba untuk membuat dengan *icon-icon* yang dapat menjelaskan dari produk-produk Paramount Serpong, yang nantinya akan digunakan dalam desain *master plan*.



Gambar 3.22 Contoh Alternatif Icon Master Plan



Gambar 3.23 Contoh Alternatif 2 Master Plan Paramount Serpong



Gambar 3.24 Contoh Alternatif Akhir *Master Plan* Paramount Serpong

Kemudian *icon-icon* tersebut dimasukkan dalam desain *master plan* Paramount Serpong dan diberikan keterangan berupa nama dari produk tersebut. Dengan icon ini juga diharapkan konsumen dapat lebih cepat dan mudah memahami dari setiap produk yang dimiliki perusahaan pengembang tersebut.

UMMN



Gambar 3.25 Contoh Cover Alternatif Akhir *Master Plan* Paramount Serpong

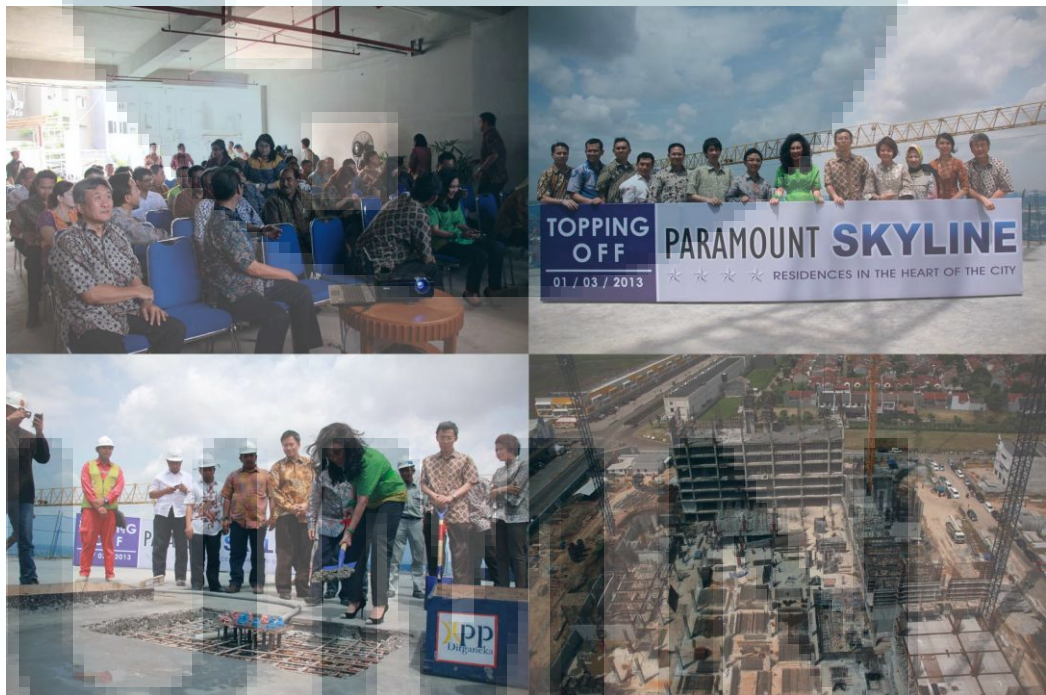
Selain itu penulis juga membuat desain cover dari *master plan* Paramount Serpong untuk memberikan informasi lebih lagi tentang perusahaan pengembang tersebut mengenai produk-produk yang dimiliki oleh Paramount Serpong.

3.3.7 Dokumentasi

Dalam melakukan kerja magang ini penulis juga sering diminta untuk membantu dalam hal dokumentasi dengan menjadi fotografer untuk acara peluncuran produk, foto produk dan acara lainnya.



Gambar 3.26 Contoh Dokumentasi Acara *product knowledge* Alicante



Gambar 3.27 Contoh Dokumentasi *Topping Off* Apartemen Skyline



Gambar 3.28 Dokumentasi *Topping Off* Apartemen Skyline dalam Website



Gambar 3.29 Contoh Dokumentasi Produk Paramount Serpong

UMMN

3.4 Kendala

Dalam segala hal yang kita lakukan seringkali menghadapi kendala yang datangnya dari kita, maupun dari sekitar kita. Pada proses kerja magang ini penulis juga seringkali menghadapi kendala. Kendala yang penulis dapatkan dalam kerja magang tersebut yang pertama kali ialah karena pengalaman kerja magang ini yang pertama kali dan berbeda dengan pada saat perkuliahan maka penulis belum terbiasa dengan budaya pada saat bekerja, dimana penulis harus memakai pakaian rapih setiap harinya, dan sifat penulis yang cepat bosan dalam melakukan pekerjaan-pekerjaan yang sama atau yang telah di revisi beberapa kali.

Kendala yang kedua penulis hadapi ialah kendala yang berasal dari luar diri penulis atau dari sekitar penulis, yaitu dalam pembuatan desain dari suatu produk biasanya mengalami beberapa kali revisi hingga pada saat mendekati *dead line*, hingga membuat penulis terburu-buru untuk melakukan revisi tersebut. Keterlambatan dari divisi *planning* memberikan materi gambar 3D dari produk yang akan diluncurkan, sedangkan divisi promosi memerlukan materi tersebut untuk kebutuhan promosi. Selain itu juga kendala yang penulis hadapi ialah ketidak tersediaannya komputer untuk penulis selaku mahasiswa magang hingga mengharuskan membawa laptop setiap harinya. Pekerjaan dalam mendesain *billboard* dan pekerjaan-pekerjaan yang membutuhkan spesifikasi yang lebih dari pada laptop penulis, juga seringkali membuat laptop penulis menjadi lambat. Ketidak tersediaannya jaringan internet memperlambat penulis dalam melakukan *brainstorming* untuk mengerjakan suatu pekerjaan.

3.5 Solusi atas kendala yang ditemukan

Serumit apapun kendala yang seringkali kita temukan pasti ada solusi atau jalan keluar atas kendala yang kita hadapi. Kendala yang terbesar dan terutama itu ada dalam diri penulis sendiri maka solusi yang penulis lakukan harus selalu berfikir positif untuk menemukan solusi dari kendala yang ditemukan selama proses kerja magang berlangsung. Karena dengan penulis berfikir positif maka secara kreatif penulis akan menemukan jalan keluar dengan mudah. Selain itu penulis juga berusaha membangkitkan semangat untuk membiasakan diri dalam dunia kerja ini, agar tidak mudah bosan dalam melakukan suatu pekerjaan.

Menanggapi kendala yang datangnya dari luar maka penulis juga berusaha untuk melakukan revisi sebaik mungkin untuk menghormati atasan atau manager perusahaan dan menjadi pekerja yang baik. Selain itu penulis juga memahami akan perbedaan membuat desain untuk memuaskan diri sendiri dan membuat desain untuk sebuah perusahaan, karena sebuah perusahaan telah memiliki citra dan posisi dan penulis harus menyesuaikan desain tersebut agar tidak melenceng dari citra dan posisi yang telah dibentuk oleh perusahaan tersebut.

Untuk kendala teknis dilapangan penulis berusaha untuk tidak mengganggu proses kerja magang tersebut maka penulis setiap harinya membawa laptop pribadi dan modem portable untuk menunjang pelaksanaan kerja magang dalam melakukan *brainstorming* hingga membuat desain-desain yang telah ditugaskan.