



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

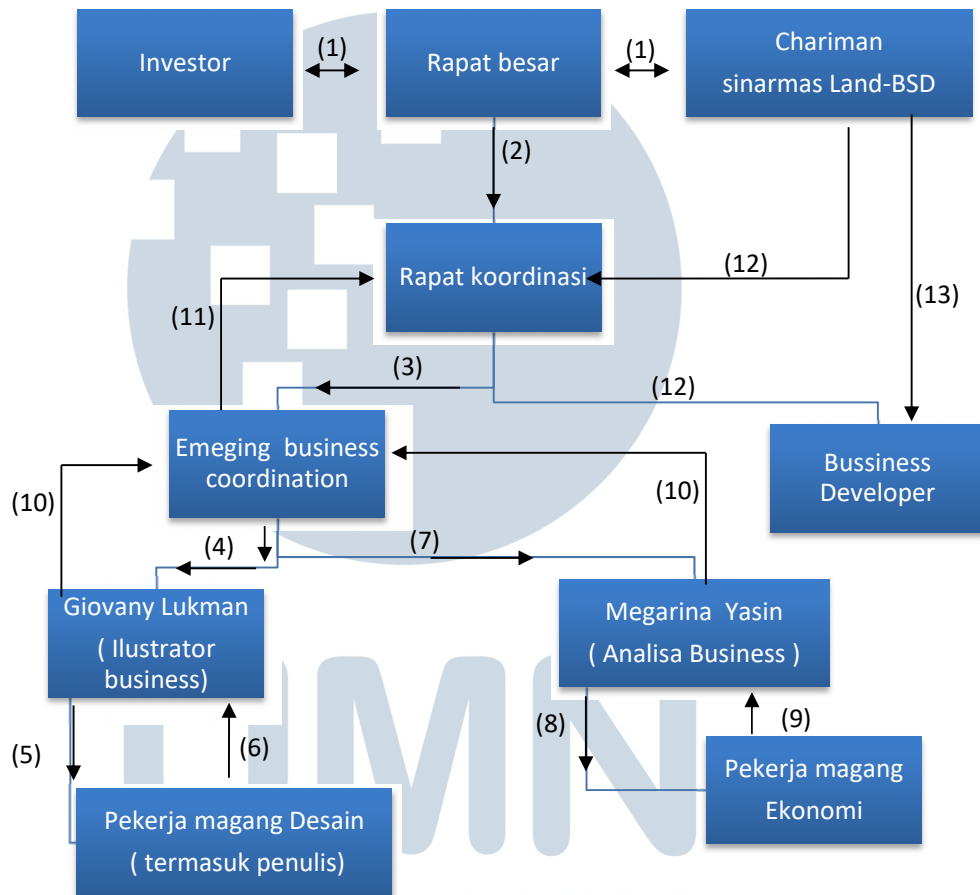


Diagram 3.1 alur kerja di Sinarmas Land

Sumber: Dokumen Sinarmas Land

Penulis mengirimkan CV dan beberapa karya kepada bagian HRD Sinarmas Land. Setelah 2 hari, penulis di panggil oleh bagian HRD untuk bertemu dengan bagian HRD. Dalam kerja magang, peserta magang di tempatkan pada divisi *emerging business* oleh perusahaan. Tugas yang diberikan kepada penulis

mempunyai alur sehingga karya tersebut dapat digunakan oleh perusahaan.

Langkah tersebut ialah :

- (1) Tugas berasal dari rapat besar yang dihariri oleh para investor dan chairman Sinarmas Land.
- (2) Setelah itu diadakan rapat koordinasi untuk semua *manager* di Sinarmas Land- BSD.
- (3) *Manager* bagian *Emerging business* mengumpulkan *illustrator business* (termasuk penulis) dan *analisa business*.
- (4) Setelah penulis dan tim memahami tujuan dari manager maka penulis dan tim berkonsultasi dengan supervisor
- (5) Supervisor membagikan tugas dan apa yang harus dilakukan. Setelah penulis menyelesaikan ilustrasi desain.
- (6) Penulis melakukan asistensi kepada supervisor. Jika tidak sesuai maka supervisor akan mengembalikannya kepada penulis untuk melakukan revisi.



Gambar 3.1 ketika penulis sedang mengerjakan tugas

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3.2 suasana kantor kerja penulis

Sumber: Dokumen Pribadi

- (7) Supervisor membagikan tugas dan apa yang harus dilakukan. Setelah penulis menyelesaikan tugas mereka
- (8) melakukan asistensi kepada supervisor. Jika tidak sesuai maka supervisor akan mengembalikannya kepada tim untuk melakukan revisi.
- (9) Setelah selesai dan mendapatkan persetujuan dari supervisor, maka akan diadakan koordinasi kembali antara *illustrator business* dan *analisa business*, apakah sesuai dengan yang diharapkan atau direncanakan oleh bagian *analisa business*.
- (10) Setelah sesuai maka akan dibawa kembali ke pada rapat rapat koordinasi.
- (11) Rapat koordinasi yang berikutnya diikuti oleh *chairman Sinarmas Land* dan bagian *business development*.
- (12) Setelah disetujui oleh *chairman Sinarmas Land* diberikan oleh *business development* untuk di olah untuk selanjutnya teruskan ke tahap selanjutnya.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Pada kerja magang kali ini peserta magang mendapatkan tugas untuk mendesain cover dan mengilustrasikan tentang proyek yang akan dibuat oleh perusahaan melalui divisi ini. Diantara lain:

- Membuat cover proposal
- Membantu mengedit video
- Membantu mengedit 3d *object*
- Membantu membuat poster

3.3. Uraian Pelaksanaan kerja Magang

3.3.1 Proses Pelaksanaan

3.3.1.1 Ilustrasi Cover Children Care

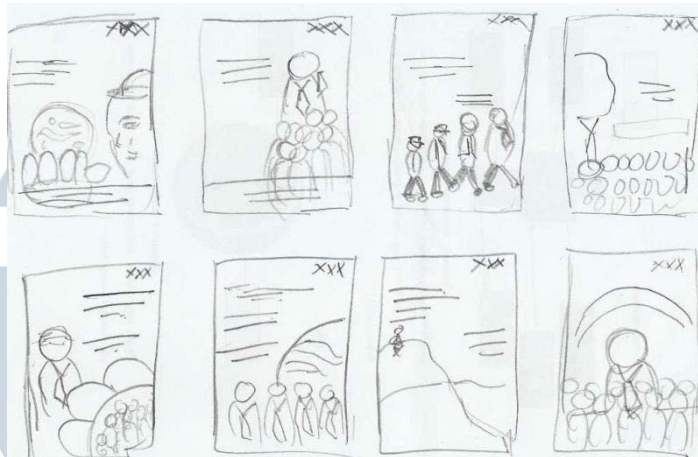
Penulis berkesempatan untuk membuat cover tentang salah satu project perusahaan sinarmas Land *Children Care* yang akan dibuat. Penulis diberi kebebasan untuk menentukan sendiri komposisi yang sesuai dengan visi yang diberikan oleh supervisor. Dengan visi yaitu menjadikan tempat penitipan anak yang berkualitas dengan pembelajaran yang berkualitas dan menyenangkan.

Dalam kesempatan ini ada beberapa langkah yang penulis lakukan sebelum desain ini jadi. Langkah tersebut ialah

1. Penulis melakukan *brainstorming* untuk visi yang diberikan oleh sinarmas oleh teman teman pekerja magang. Dari anak, fungsi dan mafaat dan masih banyak lagi.
2. Setelah melakukan *brainstorming* dengan membaca buku tentang anak anak dan pendidikan serta beberapa buku yang mengarahkan anak

anak belajar dengan cara yang menyenangkan. Setelah penulis memahami tentang visi dan tentang anak-anak dan pendidikannya.

3. Penulis membuat beberapa sketsa yang menggambarkan hal-hal tersebut.



Gambar 3.3 Sketsa Proposal Children Care
Sumber: Dokumen Pribadi

4. Setelah membuat sketsa maka penulis mencari beberapa foto yang dari internet yang memiliki unsur anak-anak yang memiliki keceriaan dan tentang masa depan anak yang sukses.
5. Disini penulis memiliki ide dan pandangan bahwa anak-anak yang terlihat biasa pun bisa sukses, jika dimasukkan ke dalam tempat penitipan ini. Ini layout ini, anak-anak yang biasa ditaruh pada bagian depan yang menunjukkan bahwa anak-anak yang terlihat biasa nanti belakangnya akan menjadi orang-orang yang sukses di masa yang akan datang.
6. Pada kesempatan ini juga penulis melakukan asistensi kepada supervisor.
7. Setelah supervisor memilih dan menyetujui gambar, penulis mencoba melayout beberapa gambar dan membuatnya menggunakan Adobe Photoshop di komputer. Setelah melakukan beberapa kali revisi, supervisor menyetujui salah satu gambar untuk menjadi cover proposal.



Gambar 3.4 Desain Proposal Children Care

Sumber: Dokumen Pribadi

Cover yang dibuat untuk melengkapi beberapa proposal dasar yang akan di presentasikan supervisor kepada manager *Emerging Business*.

Dalam karya ini penulis menggunakan warna putih sebagai warna dasar proposal. Ini dimaksudkan agar terlihat bersih dan langsung fokus kepada apa yang akan di tunjukan. Dan menggunakan warna merah pada bagian bawah, ini bertujuan menjadi *influence* untuk menunjukkan sebuah proyek yang akan disampaikan.

Pada sebelah kanan, terdapat logo Sinarmas Land sesuai dengan peraturan yang ditetapkan oleh perusahaan. Untuk anak anak dipilih foto dari dokumentasi perusahaan untuk menggambarkan tentang anak anak yang memiliki karakter yang berbeda. Ada juga yang menggunakan baju orang dewasa seperti orang yang sudah bekerja.

Untuk menggambarkan tentang masa depan anak tersebut akan sukses jika dimasukkan kedalam program ini.

Tabel 3.1 Alur Kerja Pembuatan Cover Children Care

30 Juli 2013	Brainstorming and mencari referensi
31 Juli 2013	membaca buku tentang anak anak dan pendidikan
1 Agustus 2013	Membuat Sketsa
2 Agustus 2013	mencari beberapa foto
26 Agustus 2013	Melayout
27 Agustus 2013	Asistensi dengan supervisor
28 Agustus 2013	Asistensi dengan photoshop



3.3.1.2 Konsep Bangunan Children Care

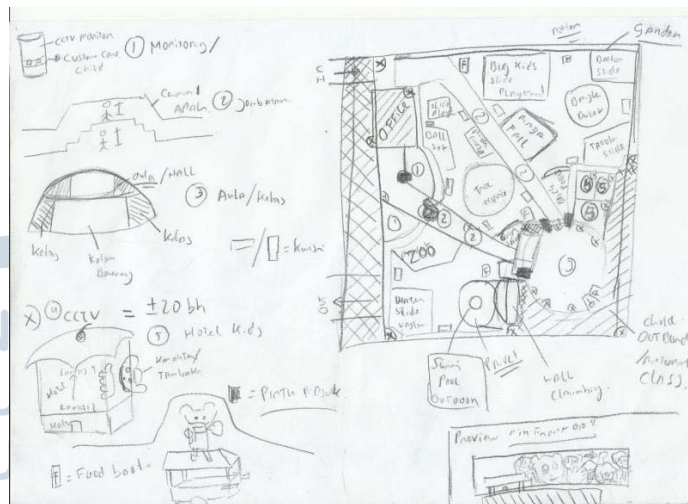


Gambar 3.5 logo program Sketchup

Sumber : <http://www.ctir.org/wp-content/uploads/2011/11/Logo-sketchup.jpg>

Penulis menggunakan program *sketchup* untuk membuat sebuah bangunan untuk proyek *children care*. Yang penulis lakukan bersama tim yaitu

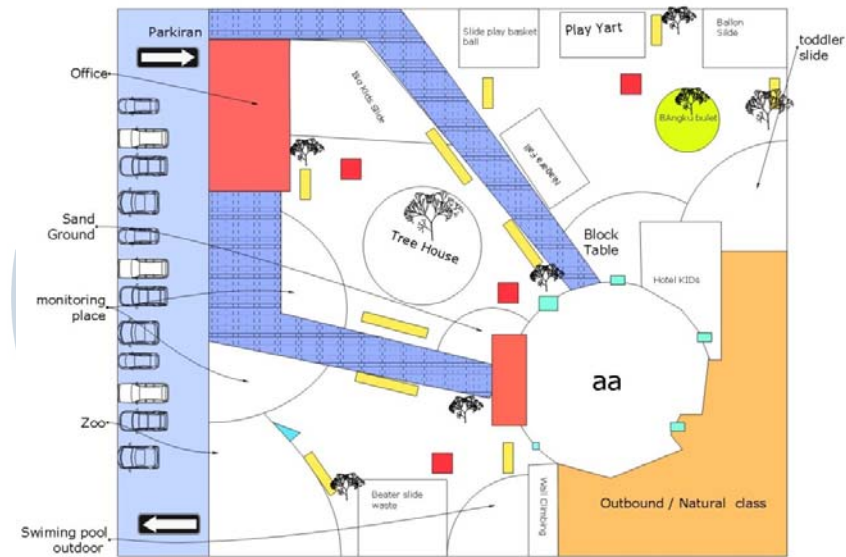
1. Membuat sketsa dasar dan penempatan gedung gedung yang akan diilustrasikan/ digambarkan. Setelah gambar dan ilustrasi selesai.



Gambar 3.6 Sketsa dasar menggunakan program Sketchup

Sumber: Dokumen Pribadi

2. Kami (termasuk penulis) membuat bangunan terlebih dahulu sketsa pada ilustrasi yang ingin kami kerjakan. Setelah penulis menyelesaikan sketsa maka dilakukan pembagian tugas kerja yang telah diatur sedemikian pula.



Gambar 3.7 Sketsa 2 menggunakan program Sketchup

Sumber: Dokumen Pribadi

Dalam penggunaan *sketchup*, penulis merasakan bahwa penggunaan *sketchup* memiliki keunggulan yang lebih dibandingkan 3d dalam hal membuat ilustrasi bangunan dan sebuah miniature kota. Sedangkan kekurangan dari *sketchup* yaitu dalam membuat sebuah postur bangunan yang memiliki 2 sisi yang sama. Dimana *sketchup* tidak begitu mampu dalam membuat hal tersebut.

Setelah mempelajari beberapa bagian dari fitur fitur yang ada dari program tersebut. Penulis membuat prototype dari bangun yang ada di sketsa tersebut. Dalam hal ini penuis dibantu oleh

teman teman pekerja magang yang menguasai hal tersebut untuk dapat menyelesaikan tugas yang diberikan.

Tabel 3.2 Alur Kerja Pembuatan 3D Sketup

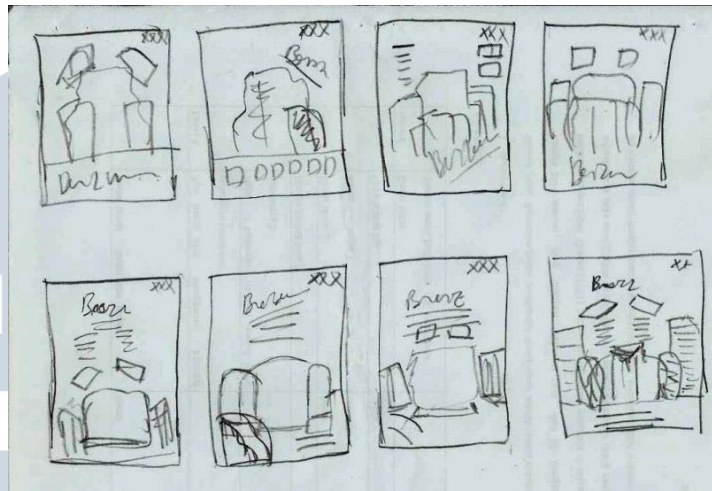
19 Agustus 2013	Melihat referensi
20 Agustus 2013	Rapat
21 Agustus 2013	Membuat konsep dasar
22 Agustus 2013	Membuat sketsa dasar
23 Agustus 2013	Membuat ilustrasi 3d
28 Agustus 2013	Membuat ilustrasi 3d
29 Agustus 2013	Membuat ilustrasi 3d
30 Agustus 2013	Pengabungan ilustrasi 3d

3.3.1.3 Desain Poster

Penulis disuruh membuat konsep dasar sebuah poster untuk the Breeze (Produk BSD - Sinarmas Land). Yang penulis lakukan yaitu

1. Penulis memahami pemaparan dari oleh supervisor apa yang harus dilakukan. Karena ini merupakan proyek sambungan dari teman magang yang habis masa kerja magangnya.
2. Penulis membaca semua ulasan yang diberikan pekerja magang yang sebelumnya yang berbentuk power point dan e-book.
3. Pada saat itu penulis hanya diberikan foto sebuah bangunan yang diambil beberapa saat itu.

4. Di sini penulis masih mengalami kebingungan untuk melanjutkan konsep tersebut.
5. Penulis membuat kembali beberapa macam konsep untuk poster tersebut.



Gambar 3.8 Sketsa gambar poster

Sumber: Dokumen Pribadi

6. Dan setelah selesai, penulis memberikan kepada supervisor hasil karya yang telah dibuat oleh penulis.
7. Setelah supervisor telah menyetujui, maka penulis membuat sketsa dalam aplikasi photoshop.



Gambar 3.9 layout gambar poster

Sumber: Dokumen Pribadi

8. Setelah selesai, penulis memberikan memberikan *template* tersebut dalam bentuk *psd* untuk di perbaiki sesuai dengan konsidi ketika akan digunakan nanti.

Tabel 3.3 Alur Kerja Pembuatan Poster

16 September 2013	Briefing tentang tugas
17 September 2013	Membuat beberapa konsep
18 September 2013	Membuat dalam bentuk digital
19 September 2013	Revisi
20 September 2013	Diberikan kepada supervisor

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.10 Desain Poster

Sumber: Dokumen Pribadi

Dalam Poster tersebut Penulis membuat karya ini menggunakan warna ungu. Dimana sesuai dengan arahan poster harus memiliki warna ungu. Disini penulis menambahkan warna yang lainnya selah sebagai lampu yang menyinari gedung tersebut. Penempatan dilakukan menggunakan posisi tengah. Nantinya akan di revisi kembali jika masih memiliki kekurangan yang mencolok menurut supervisor.

3.3.2 Masalah yang Di Temukan

Kesulitan yang dihadapi oleh penulis ketika melakukan kerja magang yaitu:

- Sulitnya memahami kemauan supervisor dan management dalam hal mendesain cover.
- Sulitnya menggunakan aplikasi tertentu untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.
- Sulitnya menyesuaikan ilustrasi yang diinginkan oleh Supervisor

3.3.3 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Berikut adalah solusi yang dilakukan oleh penulis untuk menghadapi masalah yang ditemukan :

- Untuk masalah menghadapi keinginan supervisor maka penulis mencari tahu dan sering melakukan asistensi kepada supervisor. Sehingga ketika terjadi ketidaksesuaian maka penulis bisa mengganti maupun menyesuaikan dengan keinginan supervisor.
- Untuk masalah penggunaan aplikasi, penulis mencari informasi di internet dan bertanya kepada teman teman yang mahir menggunakan aplikasi tersebut.
- Untuk mengatasi masalah ilustrasi, penulis membuat banyak sketsa dan melakukan asistensi sebelum dipindahkan dalam 2 dimensi dalam aplikasi desain dan aplikasi 3 dimensi / Sketchup 3d.