



### **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

Seperti yang dijelaskan pada Bab II, PT. Tristar Promosindo merupakan perusahaan yang bergerak di bidang *event organizer* (khususnya pameran mobil). Mengenai kedudukan dari Penulis sendiri di dalam perusahaan tersebut yang notabene adalah *Graphic Designer*, akan digambarkan melalui bagan di bawah ini.



Gambar 3.1 Kedudukan Graphic Designer

Penulis melaksanakan proses kerja magang sebagai *Graphic Designer* terhitung sejak tanggal 20 Februari 2013 – 12 April 2013 di PT. Tristar Promosindo yang merupakan anak cabang dari perusahaan PT. Citra Kreasi. Posisi *Graphic Designer* sendiri merupakan posisi yang berada di bawah *Staff Design* bekerja sama dengan *3D Artist* untuk membuat konsep desain dalam setiap pameran. Posisi *Graphic Designer* sendiri lebih bertanggung jawab untuk urusan pembuatan *layout*, pembuatan denah pameran secara 2D, dan juga

marketing-marketing tool lain yang dibutuhkan oleh klien pada saat mengadakan pameran.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

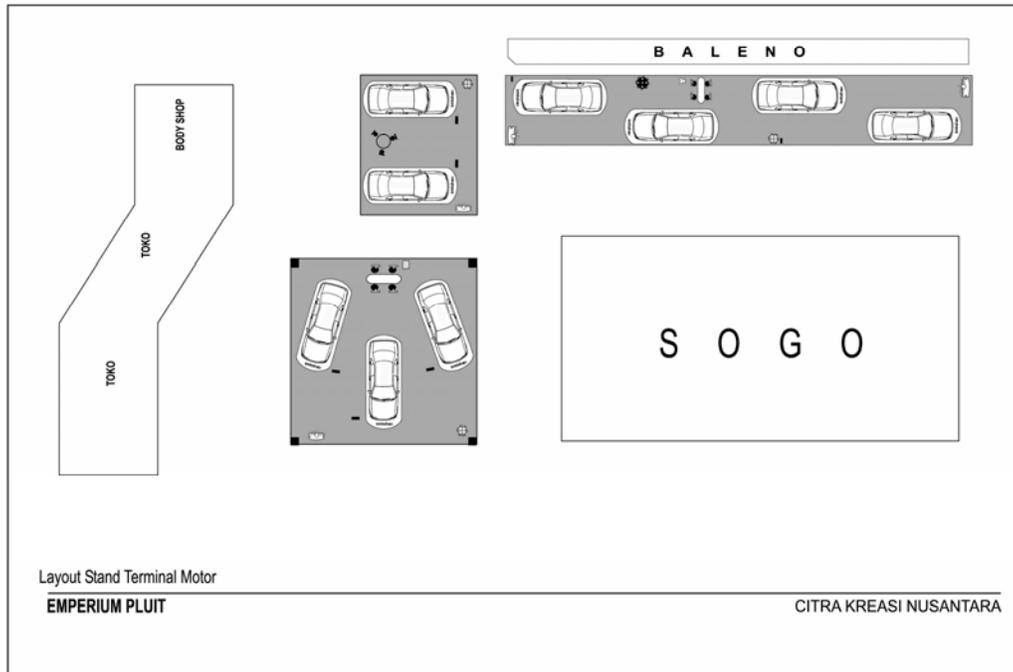
Jenis tugas yang dilakukan penulis yang utama di sini adalah pembuatan layout baik untuk marketing tools maupun pembuatan denah untuk pameran secara 2D yang nantinya akan dikembangkan ke dalam bentuk 3D. Selain itu, Penulis juga memiliki tugas untuk *finishing touch* pada hasil 3D yang telah dibuat oleh *3D artist*.

Proses Desain yang dilakukan oleh Penulis yang menempati kedudukan sebagai *Graphic Designer* di sini dibagi menjadi 3 jenis, yaitu :

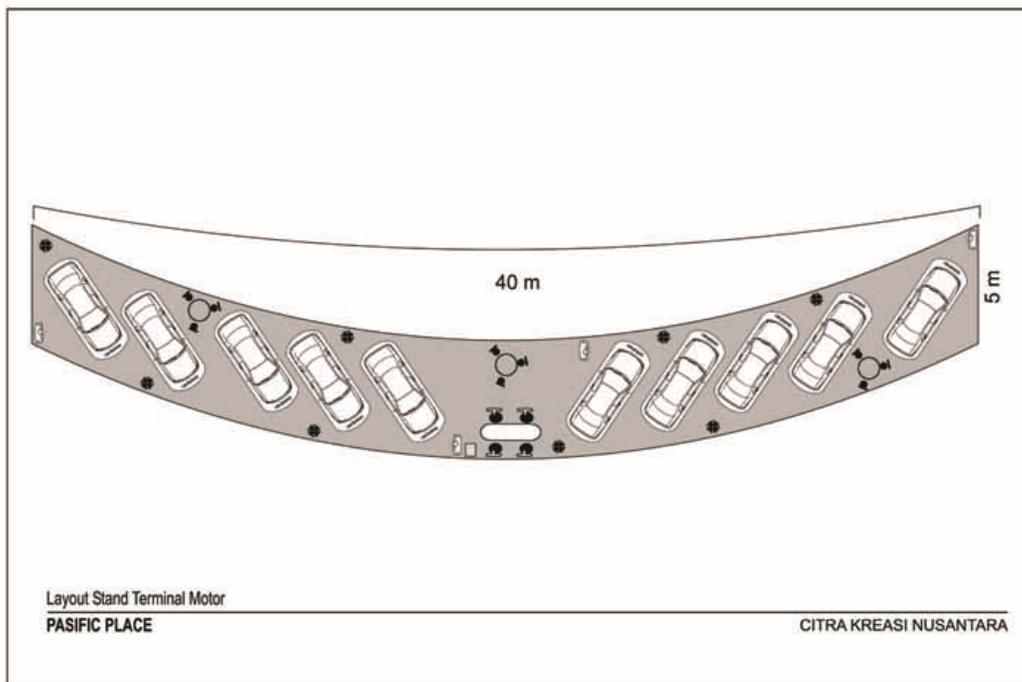
- Pembuatan *layout* denah untuk lokasi pameran dalam bentuk 2D.
- Pembuatan *layout* untuk *marketing tools*.
- Pembuatan *layout (finishing touch)* dari karya 3D.

Tugas-tugas yang dilakukan Penulis saat magang, yaitu :

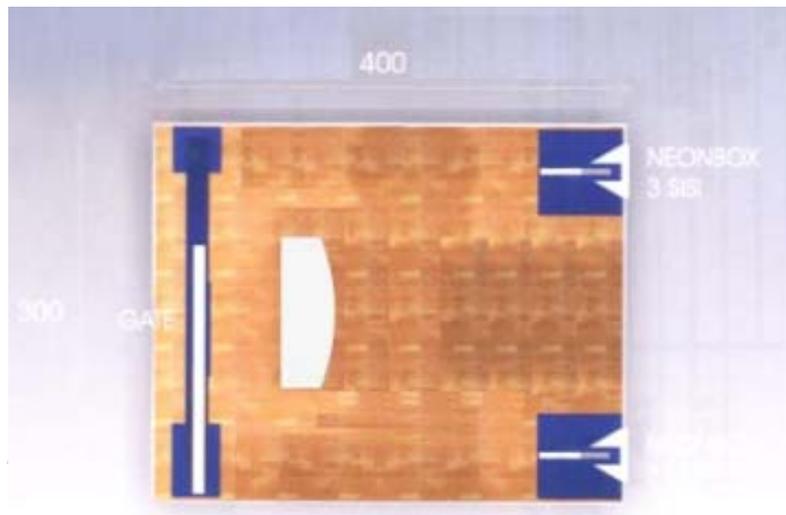
- Pembuatan *layout* denah untuk lokasi pameran dalam bentuk 2D.  
Dalam pembuatan denah untuk lokasi pameran ini, pertama-pertama Penulis membuat beberapa sketsa sebagai alternatif peletakan untuk item-item pameran, kemudian setelah mendapatkan *approval*, Penulis pun merealisasikannya dalam bentuk 2D dengan menggunakan *software Adobe Illustrator* dan *Corel Draw* Setelah itu, baru lah dari denah 2D tersebut diberikan kepada *3D Artist* untuk dibuat ke dalam bentuk 3Dnya. Berikut adalah beberapa contoh karya denah lokasi pameran yang Penulis buat selama magang.



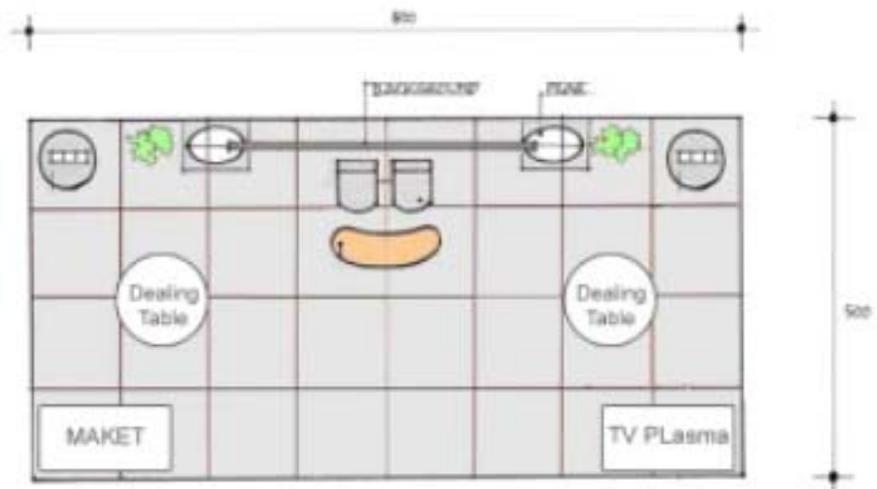
Gambar 3.2 Denah Lokasi 2D - 1



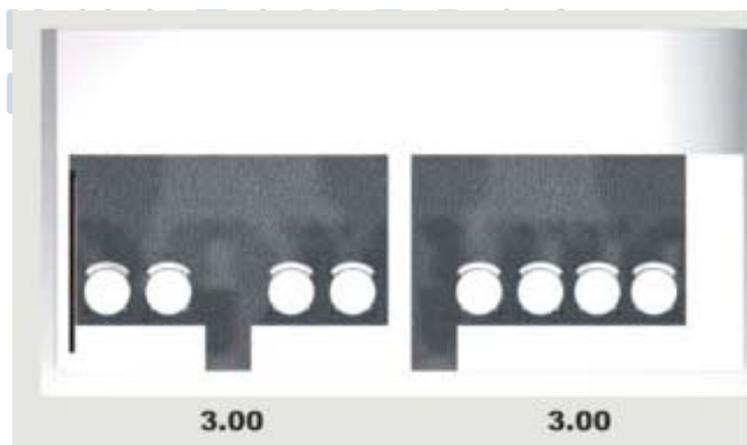
Gambar 3.3 Denah Lokasi 2D - 2



Gambar 3.4 Denah Lokasi 2D - 3



Gambar 3.5 Denah Lokasi 2D - 4



Gambar 3.6 Denah Lokasi 2D – 5

- Pembuatan *layout* untuk *marketing tools*  
Pembuatan *layout* untuk *marketing tools* yang Penulis mengerjakan desain-desain marketing tools ini sebagian menggunakan *Adobe Illustrator*, sedangkan beberapa menggunakan *Adobe Photoshop*. Tujuan dari pembuatan *marketing tools* ini sendiri yaitu sebagai perangkat pendukung suksesnya pameran itu sendiri. Yang Penulis buat yaitu antara lain *leaflet/flyer*, *cutting sticker*, *backdrop*, *banner*, dan *pylon*. Berikut adalah contoh-contoh dari hasil *design layout* untuk *marketing tools* yang Penulis buat.



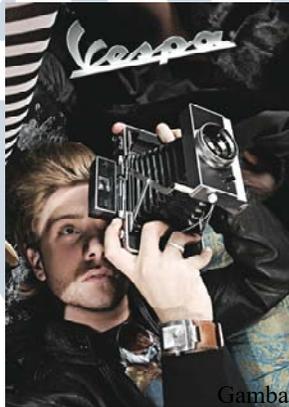
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Gambar 3.7 Leaflet Vespa



Peranan desain grafis Selly Esterina, FSD UMN, 2013

Gambar 3.8 Leaflet Piaggio



Gambar 3.9 Backdrop Vespa

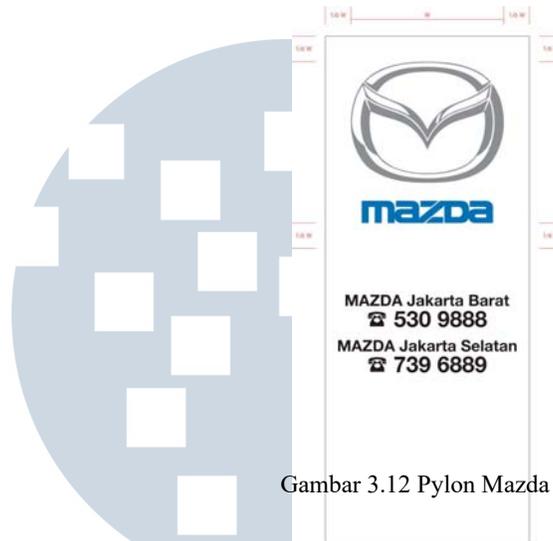


Gambar 3.10 Cutting Sticker

UNIVERSITAS  
MULTI  
NUSAI



Gambar 3.11 Banner Piaggio



Gambar 3.12 Pylon Mazda

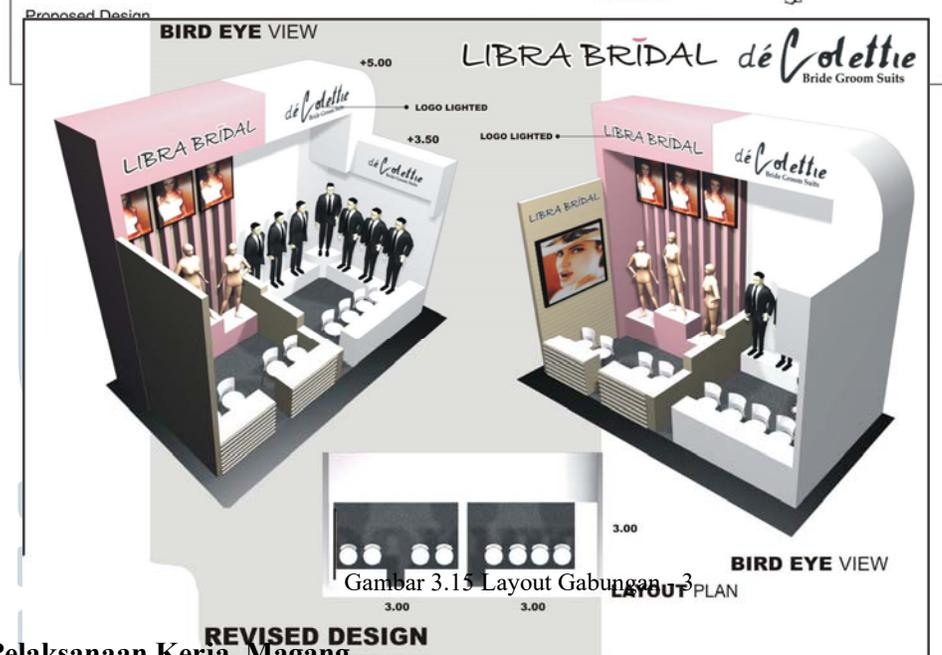
- Pembuatan layout (finishing touch) dari karya 3D.  
Pembuatan layout (finishing touch) dari karya 3D ini merupakan penggabungan denah antara bentuk 2D dengan hasil 3Dnya, hal ini dilakukan untuk membantu pihak event organizer untuk mendapatkan gambaran yang jelas dari konsep pameran tiap vendor. Berikut adalah hasil dari penggabungan antara denah 2D dengan denah 3D nya.



Gambar 3.13 Layout Gabungan - 1



Gambar 3.14 Layout Gabungan - 2



Gambar 3.15 Layout Gabungan - 3

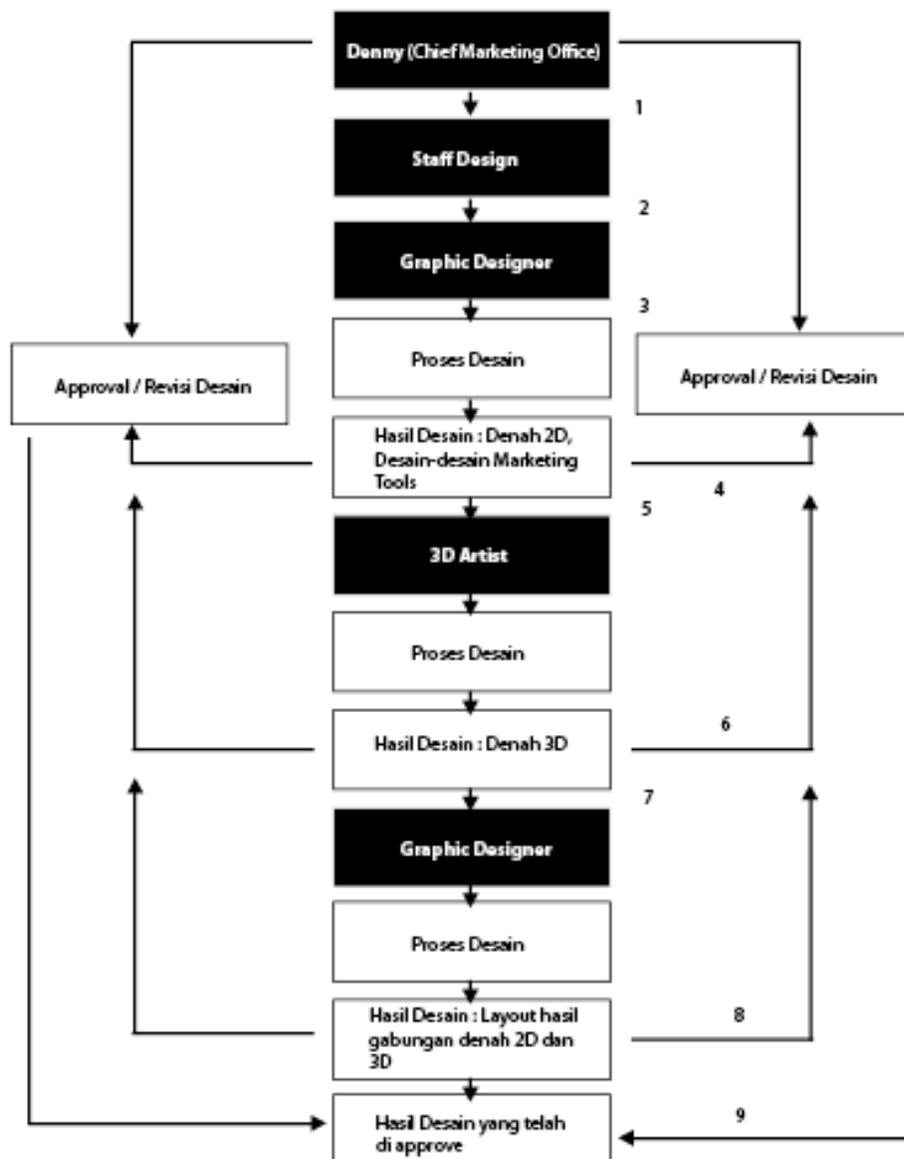
### 3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

#### 3.3.1 Proses Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan kerja magang ini, Penulis yang berkedudukan sebagai Graphic Designer dibantu dengan bagian 3D Artist bekerja sama dalam membuat sebuah denah lokasi penataan booth untuk pameran untuk PT. Tristar Promosindo, selain

itu Penulis juga ditugaskan dalam pembuatan desain untuk marketing tools sesuai dengan permintaan klien. Pada tugas kali ini, kemampuan serta pengetahuan yang Penulis dapat selama masa perkuliahan pun mulai ditampilkan satu persatu, khususnya di dalam bagian penggunaan software Adobe Illustrasi dan Adobe Photoshop, serta dasar-dasar dalam pembuatan tata letak/layout desain yang baik. Dalam proses pelaksanaan kerja magang tentunya tidak lepas dari pemberian informasi yang jelas, kerja tim/kelompok, eksekusi desain, dan juga revisi-revisi desain sampai pada tahap finalisasi desain.

Secara keseluruhan, proses kerja magang yang dilakukan oleh Penulis dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut.



Gambar 3.16 Bagan Pelaksanaan Kerja Magang

Dari bagan di atas, maka proses-proses pelaksanaan kerja magang dapat diuraikan, yaitu sebagai berikut.

1. Denny, selaku Chief Marketing Officer memberikan data-data serta diskusi yang akan digunakan untuk perancangan denah lokasi untuk pameran serta marketing-marketing tools apa saja yang perlu dikerjakan oleh Staff design.
2. Tugas staff design di sini sebagai koordinator pembagian tugas mana saja yang perlu dikerjakan oleh Graphic Designer dan juga 3D Artist.
3. Graphic Designer melakukan proses desain seperti sketsa, tracing, dll, hingga menghasilkan hasil desain.
4. Hasil desain nantinya akan diberikan kepada Denny untuk approval ataupun revisi.
5. Setelah approval Denny, hasil desain yang notabene adalah denah lokasi pameran 2D, akan diserahkan kepada 3D artist untuk dibuat sebagai konsep dalam membuat 3D denahnya. Sedangkan hasil desain yang berupa marketing tools akan lanjut ke tahap selanjutnya yaitu cetak.
6. Hasil desain nantinya akan diberikan kepada Denny untuk approval ataupun revisi.

7. Setelah approval Denny, hasil desain denah lokasi 3D diberikan kembali kepada Graphic Designer untuk di layout dan digabungkan dengan denah lokasi 3D.
8. Kemudian hasil desain nantinya akan diberikan kepada Denny untuk approval ataupun revisi.
9. Setelah semua proses terlalui, diberikanlah hasil approval kepada Denny untuk presentasi ke klien ataupun untuk finalisasi desain seperti cetak, dll.

### **3.3.2 Kendala yang Ditemukan**

Dalam proses pelaksanaan kerja magang ini, nyaris tidak ada kendala yang cukup berarti yang Penulis rasakan. Semua team dapat berkoordinasi dan berkomunikasi dengan cukup baik. Perintah tugas dan informasi maupun data dirasa cukup jelas. Hanya saja mungkin karena dalam 1 bulan ada begitu banyak pameran, maka Penulis yang bekerja sebagai Graphic Designer merasa begitu sibuk dengan tugas-tugas yang diberikan dikarenakan singkatnya waktu dalam proses pengerjaan suatu karya desainnya.

### **3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Dalam bekerja di dalam sebuah pengadaan event organizer, tentunya dituntut untuk cepat dan selesai tepat pada waktunya. Untuk mengatasi hal tersebut, maka dibutuhkan pengaturan waktu yang lebih baik bagi Staff Design, agar semua hasil desain bisa selesai sesuai dengan tenggat waktu yang diberikan.

U M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A