



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.

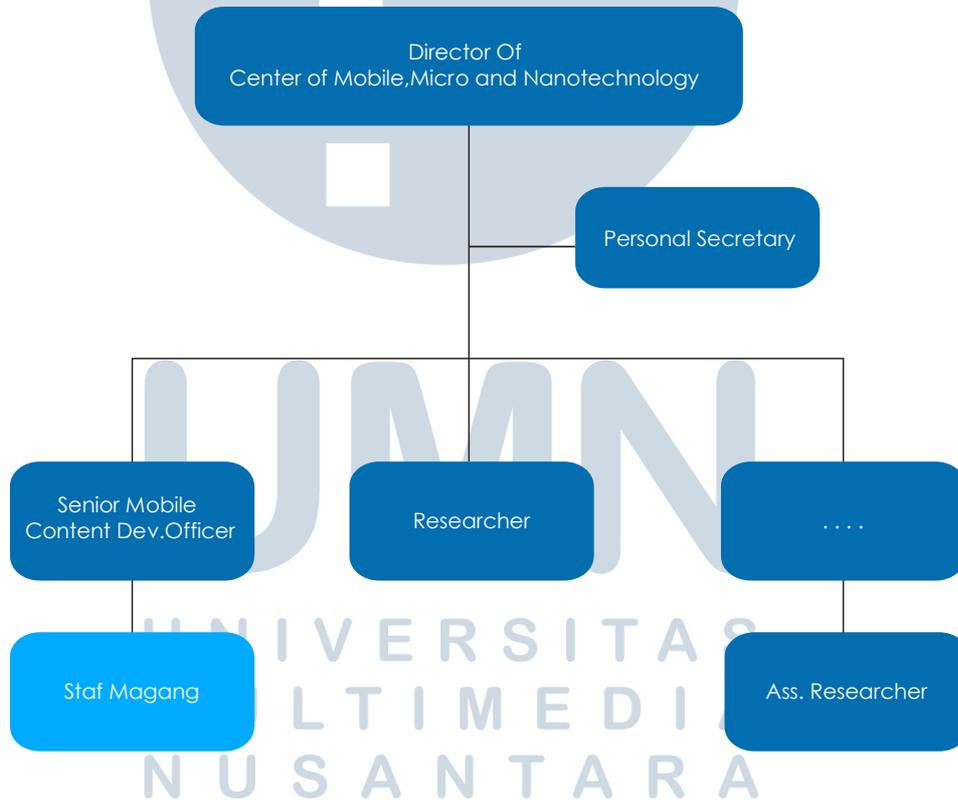
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1. Kedudukan

Berikut ini merupakan bagan kecil yang menjelaskan struktur organisasi di Surya University di divisi Center of Mobile, Micro and Nanotechnology



Gambar 3.1. Struktur Organisasi Divisi Center of Mobile, Micro and Nanotechnology

Penulis berada di bawah divisi Center of Mobile, Micro and Nanotechnology dan posisi Penulis dalam Surya Universtiy sebagai staf magang dan berada di bawah koordinasi Audrey Leony Song, Senior Mobile Content Dev. Officer. Beliau adalah orang yang bertanggung jawab dalam proses pembuatan digital book ini, sehingga semua pekerjaan penulis berada di bawah pengawasan dan pengarahan beliau.

1. Director of CMMN

Director of CMMN bertanggung jawab terhadap mekanisme dan aktivitas, serta mengawasi aktivitas kerja. Beliau mengawasi isi digital book yang dipimpinnya. Beliau juga yang menetapkan kebijakan dan mengawasi seluruh kegiatan pembuatan *digital book* ini

2. Senior Mobile Content Dev. Officer

Dalam hal ini, seorang Senior Mobile Content Dev. Officer bertanggung jawab dalam pembagian tugas untuk para staf magang, dan yang terpenting adalah menjaga kualitas resolusi baik segi layout maupun kejelasan gambar. Seorang Senior Mobile Content Dev. Officer turut andil dalam menginput objek-objek dan ilustrasi-ilustrasi kedalam program iBooks Authors.

3. Staf Magang

Seorang staf magang bertugas membuat animasi untuk fisika, membuat font untuk di input ke dalam digital book, membuat ilustrasi dan objek-objek untuk *widget*.

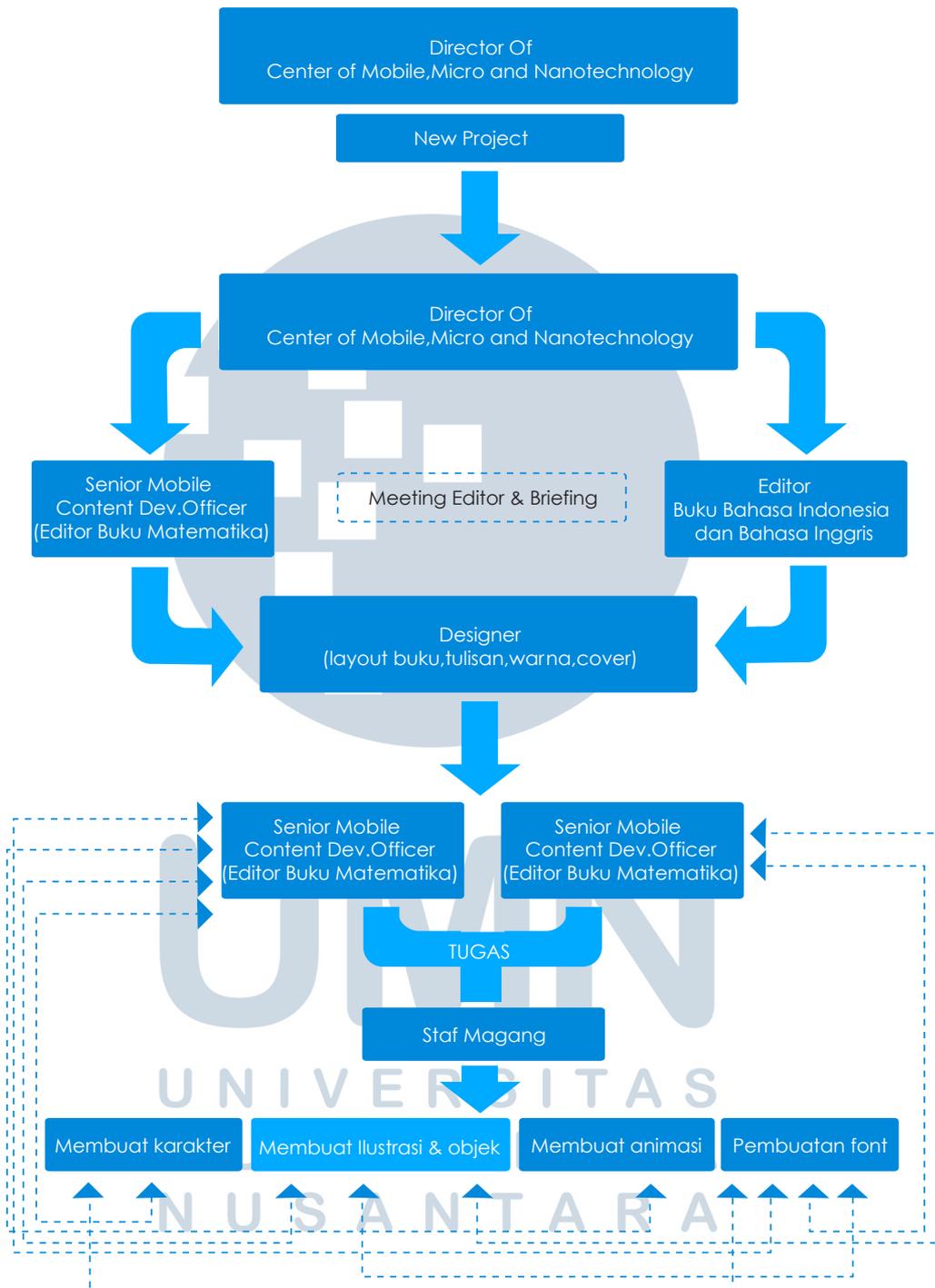
Penulis melaksanakan proses kerja magang dengan posisi sebagai staf magang yang dilaksanakan 01 Juli 2013 sampai dengan 30 September 2013 di Surya University. Berdasarkan struktur organisasi, staf magang berada di bawah bimbingan Senior Mobile Content Dev. Officer yang merupakan salah satu bagian dari Center of Mobile, Micro and Nanotechnology.

3.1.2. Koordinasi

Secara garis besar tugas utama penulis selama magang adalah untuk membantu divisi Center of Mobile, Micro and Nanotechnology dalam pembuatan digital book untuk pembelajaran anak-anak Sekolah Dasar dengan proses grafis digital.

Tugas-tugas diberikan oleh Senior Mobile Content Dev. Officer, yang dalam hal ini Director of Center of Mobile, Micro and Nanotechnology juga mengontrol dan memberikan kriteria-kriteria seperti apa desain yang beliau inginkan.

Projek diberikan oleh Director of Center of Mobile, Micro and Nanotechnology, kemudian beliau memberikan pengarahan dan mengadakan *meeting editor* untuk menjelaskan kriteria projek-projek yang sesuai dengan yang diinginkan. Setelah itu para editor melakukan komunikasi dengan designer yang bertugas membuat layout buku, kriteria *font*, warna dan *cover*. Setelah mencapai kesepakatan kriteria desain yang *fix* para senior editor memberikan tugas kepada para staf magang sesuai dengan pembagian *jobdesk*. Penulis mendapatkan *jobdesk* membuat objek-objek dan ilustrasi-ilustrasi. Tugas penulis berhubungan dengan font, jadi dari font yang rekan saya buat, saya bertugas membuat objek untuk setiap alphabet (a-z) tersebut.



Gambar 3.2. Diagram Koordinasi Pembagian Tugas

3.2. Tugas yang Dilakukan

Sesuai dengan posisi penulis sebagai staf magang, tentu mayoritas pekerjaan yang dilakukan di sini berpusat pada kegiatan pembuatan objek-objek dan ilustrasi-ilustrasi, tetapi karena jumlah pegawai yang masih sangat sedikit membuat penulis harus fleksibel. Berikut adalah tugas-tugas yang diberikan kepada penulis. Berikut daftar tugas tugas yang penulis lakukan selama praktek kerja magang :

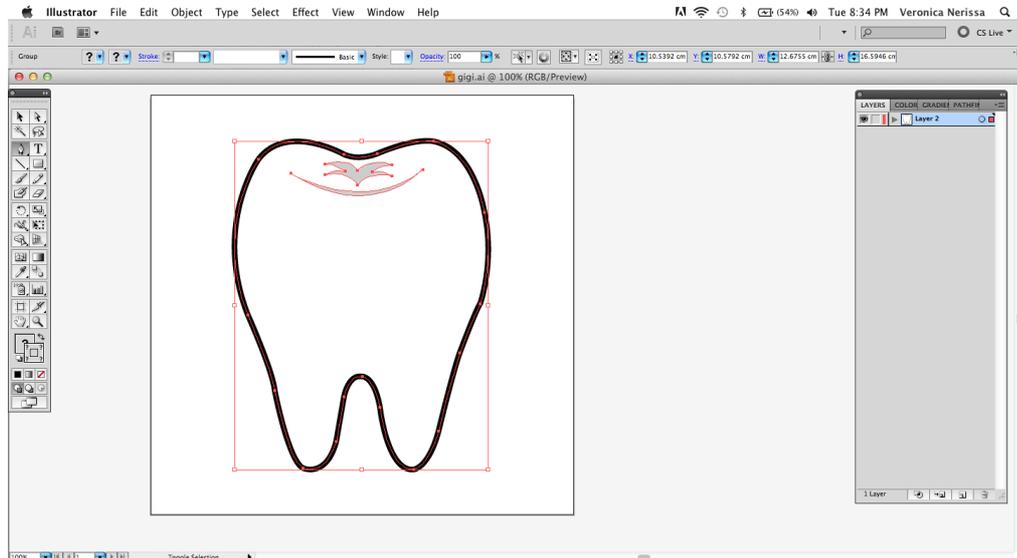
Tabel 3.1. Tabel Pekerjaan yang Dilakukan Penulis

Minggu ke	Jenis Pekerjaan
I	- Ilustrasi karakter manusia secara manual dan digitalisasi di adobe illustrator - Colorizing karakter - Cropping, resizing objects - Objects editing
II	- Creating objects - Objects editing
III	- Objects editing - Creating objects
IV	- Objects editing
V	- Creating objects
VI	- Creating objects
VII	- Creating objects
VIII	- Creating character untuk buku Bahasa Indoneisa - Creating objects
IX	- Membuat karakter untuk lagu (Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris)
X	- Membuat karakter untuk lagu (Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris)
XI	- Membuat objects untuk alphabet a-z (Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris)
XII	- Membuat objects untuk alphabet a-z (Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris)
XIII	- Ilustrasi untuk buku bahasa Indonesia (Mengenal warna)

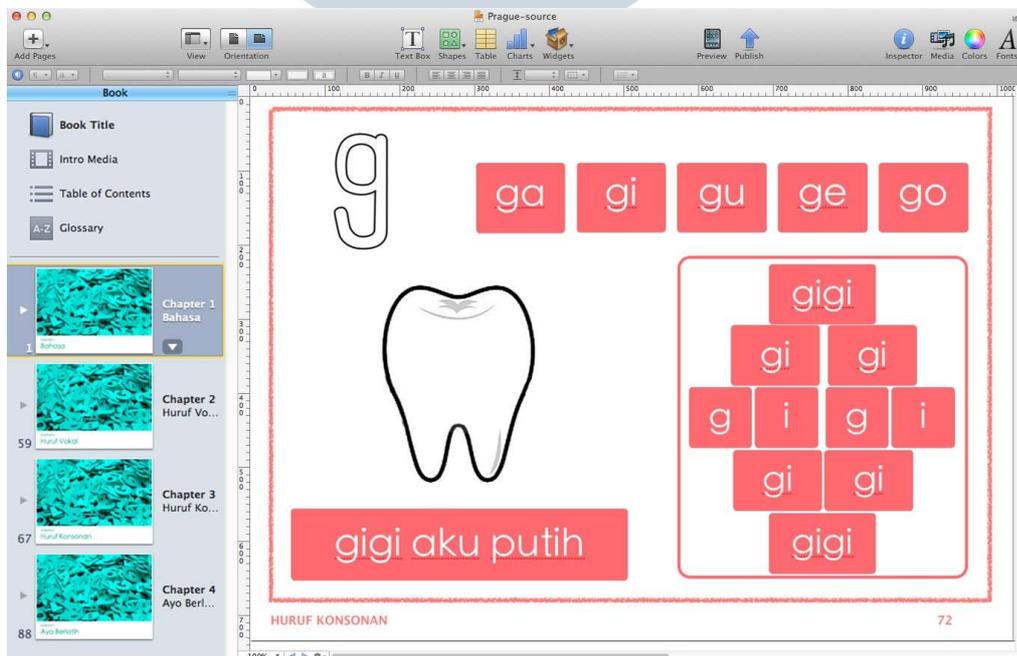
Gambaran secara singkat mengenai uraian bagian yang telah dikerjakan oleh penulis selama proses kerja magang :

- Dalam pembuatan desain objek-objek dan ilustrasi-ilustrasi dalam digital book, seorang staf magang bekerja sama dengan Senior Mobile Content Dev. Officer. Pada awalnya, staf magang mengajukan asistensi pembuatan karakter guru dan murid-murid sekolah dasar, yang nantinya akan dibuat ke dalam Adobe Illustrator yang akan di masukan ke dalam iPad dengan menggunakan aplikasi iBooks Author dengan bahan materi menggunakan buku cetak manual.
- Kemudian pembagian tugas antara yang membuat karakter, membuat font, membuat animasi, dan membuat objek dan ilustrasi.
- Penulis mendapatkan *jobdesk* membuat objek-objek dan ilustrasi-ilustrasi
- Proses yang dilakukan adalah objek-objek dan ilustrasi-ilustrasi apa saja yang ingin dibuat di tentukan oleh Senior Mobile Content Dev. Officer.
- Kemudian penulis membuat vektornya di program Adobe Illustrator untuk nantinya di masukan ke dalam program iBooks Author untuk di masukan ke dalam iPad

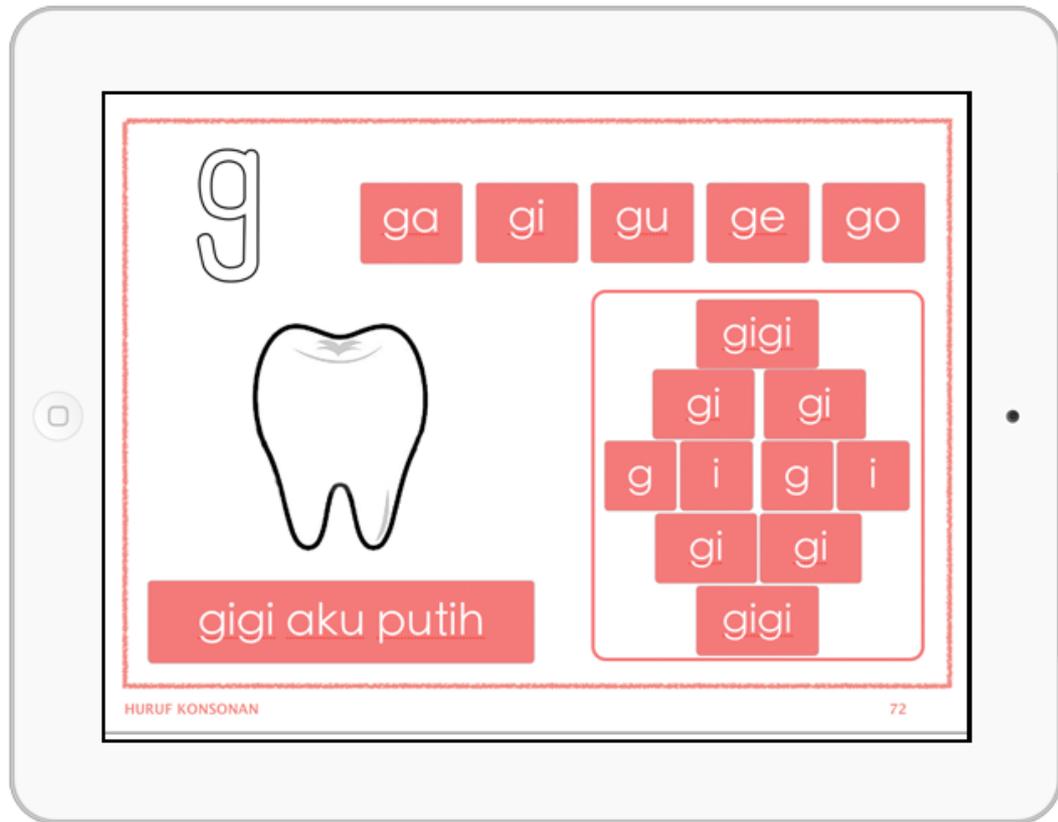
Seperti yang telah di jelaskan di halaman sebelumnya, berikut gambar-gambar dari pekerjaan yang dilakukan oleh penulis :



Gambar 3.3. Membuat Objek Menggunakan Adobe Illustrator



Gambar 3.4. Uji Coba dalam Aplikasi iBook Author



Gambar 3.5. Uji Coba dalam iPad

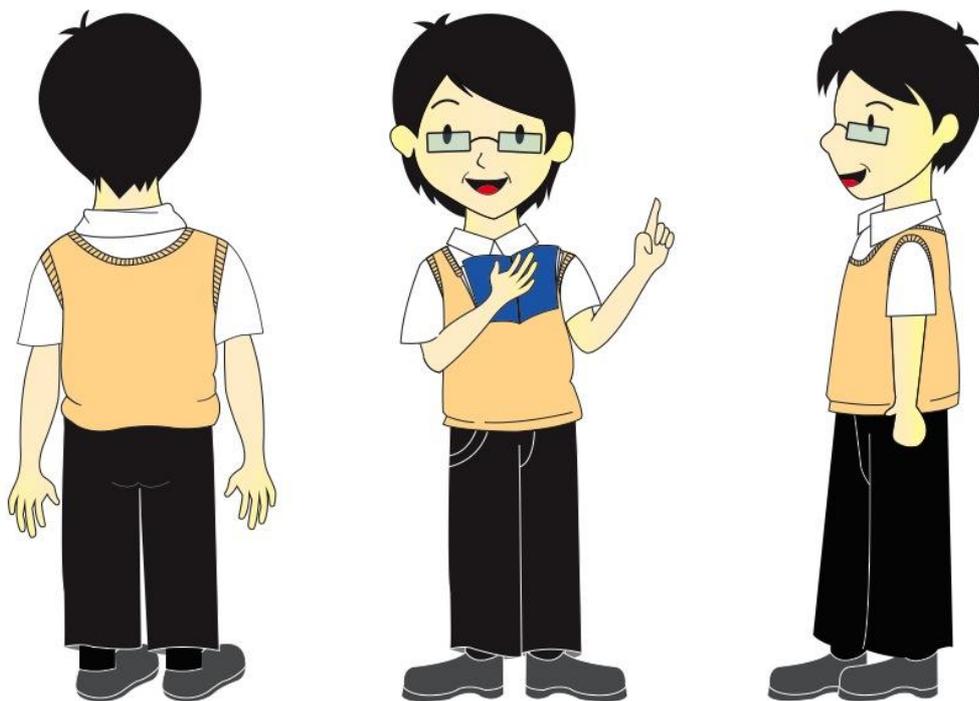
3.3. Uraian Tugas yang Dilakukan

3.3.1. Buku Matematika

Untuk buku Matematika hari pertama penulis mendapatkan tugas untuk membuat sketsa karakter untuk anak SD (anak perempuan dan anak laki-laki) dan karakter untuk Pak guru. Sketsa ini hanya dilakukan menggunakan pensil dan kertas untuk nantinya mendapatkan persetujuan karakter seperti apa yang sesuai dengan kriteria. Penulis saat itu membuat karakter Pak guru, pada saat sketsa penulis ditugaskan untuk membuat sketsa Pak guru satu badan utuh untuk tampak depan, tampak samping dan tampak belakang.



Gambar 3.6. Sketsa Awal

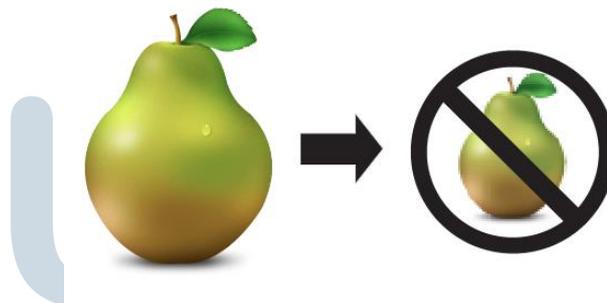


Gambar 3.7. Hasil dari Sketsa Awal dalam Digital Vector

Namun rekan penulis lebih bisa membuat karakter yang lebih baik dari milik penulis, maka penulis mendapat tugas lain yaitu mengurus objek-objek yang akan digunakan anak-anak dalam belajar Matematika. Berikut tugas yang penulis lakukan dengan untuk membuat objek-objek :

1. Cropping and Resizing Objects

Cropping and resizing objects adalah proses mengubah ukuran asli dari image yang tersedia menjadi ukuran yang sesuai dengan ukuran di iBook Authors untuk nantinya akan di masukan ke dalam iPad. Dari image yang diberikan oleh Senior Mobile Content Dev. Officer, kemudian sesuaikan ukurannya menggunakan Photoshop sesuai dengan ukuran yang tertera pada layout di iBook Authors.

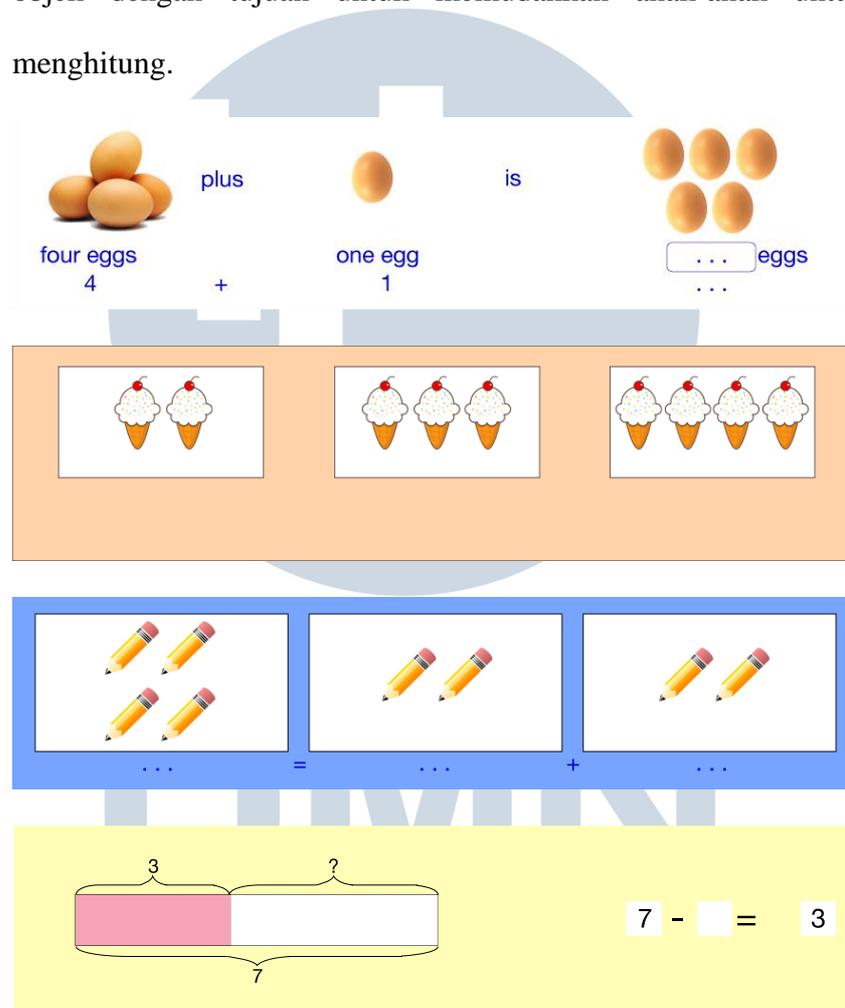


Gambar 3.8. Contoh yang Salah dalam Merubah Ukuran Sebuah *Image*

Dari image yang telah disediakan pada Adobe Illustrator tidak bisa langsung di *scale* diperbesar atau diperkecil karena bisa menyebabkan image tersebut jadi beresolusi rendah. Untuk merubah ukuran sebuah image harus menggunakan aplikasi Adobe Photoshop agar tetap *image* tetap

beresolusi baik. *Cropping and resizing objects* ini dibuat untuk menyusun objek-objek berhitung untuk buku Matematika

Merubah ukuran objek ini sebenarnya seperti menyusun tata letak objek-objek dengan tujuan untuk memudahkan anak-anak untuk belajar menghitung.



Gambar 3.9. Menyusun Objek Setelah Dilakukan Proses Merubah Ukuran

2. Object Editing

Pada dasarnya pembuatan digital book ini kurang lebih seperti membuat ulang buku pelajaran Matematika (buku cetak). Pada project ini tim menggunakan dua buah buku cetak sebagai panduan kita dalam

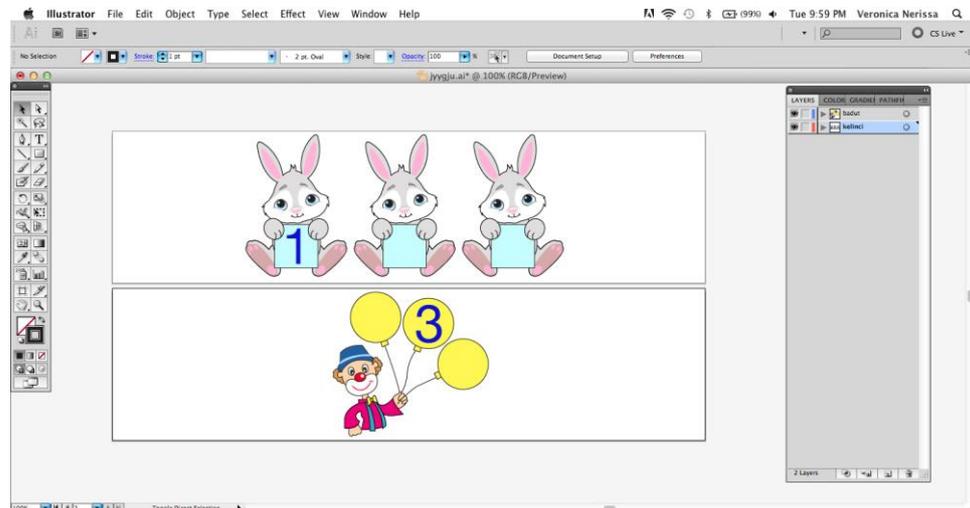
membuat pembuatan *digital book* ini. Yang dimaksud dengan *Object editing* ini adalah dari gambar-gambar objek yang terdapat pada buku



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

cetak tersebut diubah diubah dalam bentuk *vector* menggunakan *adobe illustrator* dengan versi yang lebih menarik.



Gambar 3.10. *Object Editing*

3. *Creating Objects*

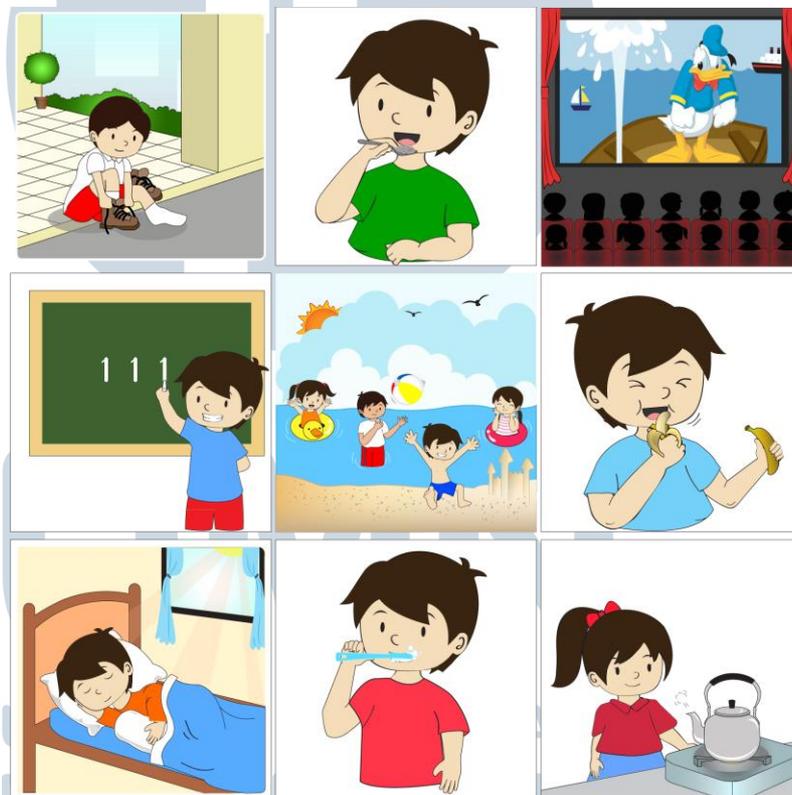
Creating objects adalah membuat sebuah objek *vector* dengan menggunakan Adobe Illustrator.



Gambar 3.11. *Creating Objects*

4. Karakter Buku Matematika

Dalam penyelesaian projek *digital book* ini penulis menyadari bahwa komunikasi dan kerja sama yang baik antara anggota tim sangatlah penting. Maka dari itu dalam penyelesaian projek ini antar anggota tim sering saling membantu satu sama lain. Penulis membantu rekan penulis dalam membuat beberapa ilustrasi kegiatan dari karakter yang sudah rekan penulis buat.



Gambar 3.12. Membuat Ilustrasi Aktivitas



Gambar 3.13. Membuat Ilustrasi Kegiatan

3.3.2. Buku Bahasa Indonesia

Tugas yang dilakukan penulis pada buku Bahasa Indonesia adalah membuat objek-objek dan ilustrasi untuk memudahkan dalam proses belajar anak. Dalam buku ini tugas penulis sangatlah bervariasi, antara lain : Membuat ilustrasi untuk lagu anak-anak seperti lagu “Balonku ada Lima, Pelangiku, Aku Sayang,” Membuat objek untuk anak-anak belajar membaca dan menulis, Membuat objek untuk anak-anak belajar mengenal warna dan mewarnai, Membuat objek untuk alphabet a-z dalam mengenal huruf, Membuat objek untuk mengenal bagian bagian tubuh, Membuat ilustrasi untuk soal cerita anak. Semua hal tersebut dibuat dengan menggunakan adobe illustrator sesuai dengan ukuran dan kriteria gambar yang sesuai dengan keinginan editor.

1. Membuat Ilustrasi untuk Lagu Anak-anak

Sebelum membuat ilustrasi penulis bertugas untuk membuat karakter untuk buku Bahasa Indonesia, dimana karakter tersebut berbeda *style* dengan karakter dalam buku Matematika yang rekan penulis buat.



Gambar 3.14. Karakter Keluarga dalam Buku Bahasa Indonesia

Setelah membuat karakter, tugas selanjutnya yang penulis lakukan adalah membuat ilustrasi dari karakter untuk dijadikan belajar menyanyi



Gambar 3.15. Membuat Ilustrasi dari Karakter untuk Belajar Menyanyi

Kemudian dari karakter yang sudah dibuat tersebut dikembangkan lagi untuk membuat tokoh tokoh lain untuk dipakai di ilustrasi lagu-lagu lain



Gambar 3.16. Membuat Ilustrasi Lagu Satu Satu Aku Sayang Ibu



Gambar 3.17. Membuat Ilustrasi Lagu Dua Mata Saya

2. Membuat Ilustrasi dan Objek untuk Anak-anak Belajar Membaca



Gambar 3.18. Membuat Ilustrasi untuk Mempelajari Tempat Umum



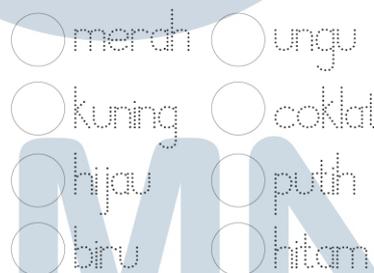
Gambar 3.19. Membuat Objek untuk Belajar Membaca dan Mengeja

3. Objek dan Ilustrasi untuk Mengenal Warna

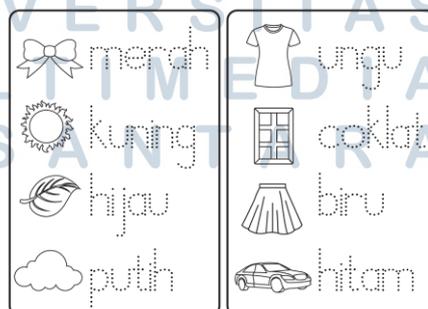
Berbeda dengan objek dan ilustrasi yang sebelum sebelumnya, objek dan ilustrasi untuk *chapter* mengenal warna ini kurang menggunakan warna karena nantinya anak-anaklah yang memberi warna pada objek dan ilustrasi yang penulis buat.



Gambar 3.20. Penjelasan Mengenal Warna



Gambar 3.21. Mewarnai Latihan 1

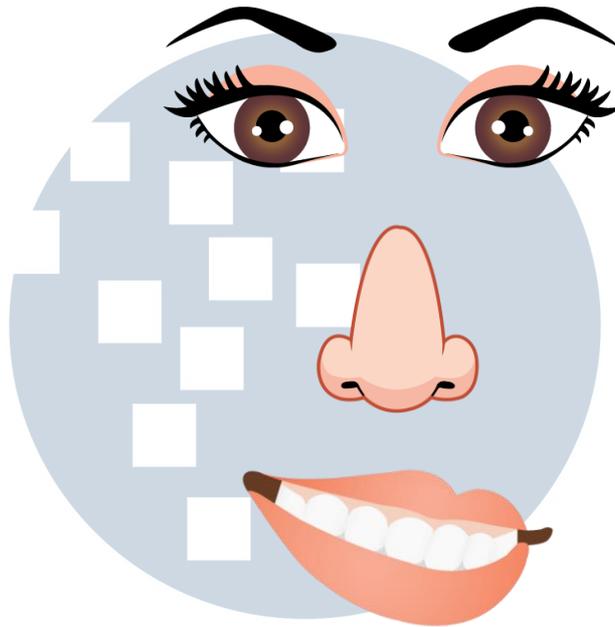


Gambar 3.22. Mewarnai Latihan 2

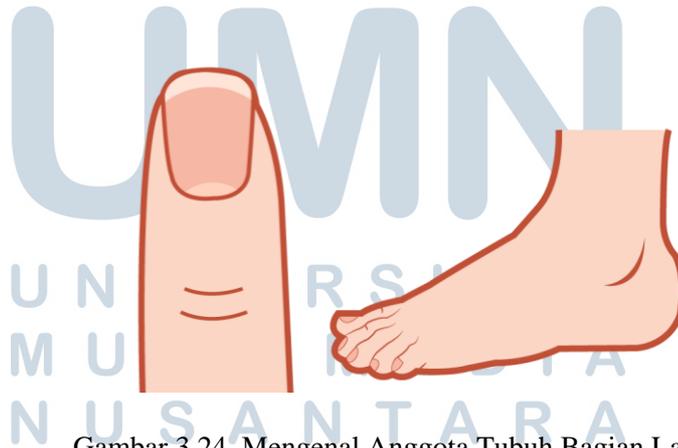
4. Objek Mempelajari Anggota Tubuh

Penulis membuat *vector* untuk beberapa anggota tubuh untuk *chapter*

Mengenal Anggota Tubuh



Gambar 3.23. Mengenal Anggota Tubuh Bagian Wajah



Gambar 3.24. Mengenal Anggota Tubuh Bagian Lainnya

5. Objek untuk Alphabet

Setelah membuat font yang rekan kerja penulis menyelesaikan tugas creating font tersebut penulis bertugas membuat objek-objek untuk setiap alphabet (a-z) dengan menggunakan font tersebut. Pembuatan objek untuk setiap huruf alphabet ini dibuat untuk nantinya digunakan untuk buku bahasa Indonesia.



Gambar 3.25. Beberapa Contoh Objek untuk Alphabet

3.3.3. Buku Bahasa Inggris

Sebenarnya tugas yang dilakukan penulis untuk buku Bahasa Inggris ini kurang lebih sama seperti pada buku Bahasa Indonesia. Yaitu kurang lebih : Membuat ilustrasi untuk lagu anak-anak seperti lagu “Baa Baa Black Sheep, Old McDonal Have a Farm, Little Indian. Membuat objek untuk alphabet a-z dalam mengenal huruf.

1. Ilustrasi untuk *chapter* “Sing a Song”

Karakter yang digunakan untuk buku Bahasa Inggris ini menggunakan karakter pada buku Bahasa Indonesia yang kemudian ditambahkan dan dikembangkan menjadi beberapa karakter lain.



Gambar 3.26. Ilustrasi untuk Lagu Baa Baa Black Sheep



Gambar 3.27. Ilustrasi untuk Lagu Old McDonal Have a Farm



Gambar 3.28. Ilustrasi untuk Lagu Little Indian

2. Objek untuk Alphabet

Penulis membuat objek untuk alphabet Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris hampir sama dengan tujuan untuk efisiensi waktu dan tenaga berhubungan dengan waktu praktek kerja magang penulis yang hampir berakhir. Maka dari itu penulis bekerja sama dengan editor untuk menyortir kata-kata dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris yang memiliki huruf awalan yang sama, seperti berikut : apple sama dengan apel, basket ball sama dengan bola basket, chili sama dengan cabe, dice sama dengan dadu. Namun ada beberapa alphabet yang berbeda antara bahasa Inggris dan Bahasa Inggrisnya Itulah yang menjadi tugas penulis pada buku bahasa Inggris. Contohnya pada huruf “J”, Huruf J pada bahasa Indonesia menggunakan objek jerapah sedangkan bahasa Inggris dari Jerapah tidak menggunakan huruf awalan j. Begitu juga yang terjadi pada huruf f, n, u, w.



Gambar 3.29. Contoh Objek untuk Alphabet

3.4 Kendala dan Solusi

3.4.1 Kendala

Menurut penulis, penulis memandang bahwa praktek kerja magang merupakan tempat dimana kita belajar dan mendapat pengalaman yang berharga sebagai calon desainer grafis yang berkerja langsung di dunia kerja yang nyata. Namun tentunya masih ada kendala-kendala dan kekurangan-kekurangan yang penulis temukan.

Tempat kerja yang tidak memiliki karyawan Desain Grafis tetap. Sepengamatan penulis selama mengalami praktek kerja magang di Surya University di divisi Center of Mobile, Micro and Nanotechnology dalam pembuatan *digital book* ini mengalami kesulitan dalam membuat karakter,font,dan pembuat vector yang tetap. Sehingga mengakibatkan karakter,font,objek serta ilustrasi-ilustrasi bersifat tidak konsisten disetiap buku-bukunya. Menurut pengamatan penulis di divisi ini Center of Mobile, Micro and Nanotechnology butuh mencari tenaga Desainer Grafis tetap.

3.4.2 Solusi

Meskipun memiliki masalah, tentu saja ada solusi yang dapat dijadikan pemecahan untuk setiap masalah tersebut. Berikut penulis menuliskan beberapa solusi yang dapat dijadikan saran kepada beberapa pihak agar dapat menyelesaikan masalah yang ada.

1. Solusi untuk Tempat Kerja

Sehubungan dengan kendala yang ditemukan oleh penulis, maka akan lebih baik jika Center of Mobile, Micro and Nanotechnology mencari karyawan yang memiliki latar belakang desain grafis. Sehingga karakter, font, objek dan ilustrasi – ilustrasi bersifat konsisten di setiap levelnya.

2. Solusi untuk Kampus

Dalam rangka mempersiapkan semester untuk mengambil mata kuliah magang ada baiknya pihak kampus mengadakan *job fair* hal ini dilakukan untuk membantu mahasiswa calon peserta magang untuk dapat memilah-milah sendiri tempat kerja mana yang sesuai dengan minat calon peserta magang

3. Solusi untuk Calon Peserta Magang

Penulis beranggapan bahwa calon peserta magang mendapatkan tempat kerja magang yang sesuai dengan minat tiap mahasiswa itu tidak mudah, tetapi jika para calon peserta magang berusaha sebaik mungkin bisa mendapatkan tempat kerja magang yang sesuai dengan keinginan, maka dari itu penulis menyarankan untuk mempersiapkan CV dan portfolio sebaik mungkin. Dan juga alangkah baiknya jika calon peserta magang memiliki *skill* yang cukup dalam bidang yang berhubungan dengan pekerjaan atau *jobdesk* yang akan menjadi tugas calon peserta magang selama menjalankan praktek kerja magang, serta untuk lebih aktif dan berinisiatif di tempat kerja magang tersebut