



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

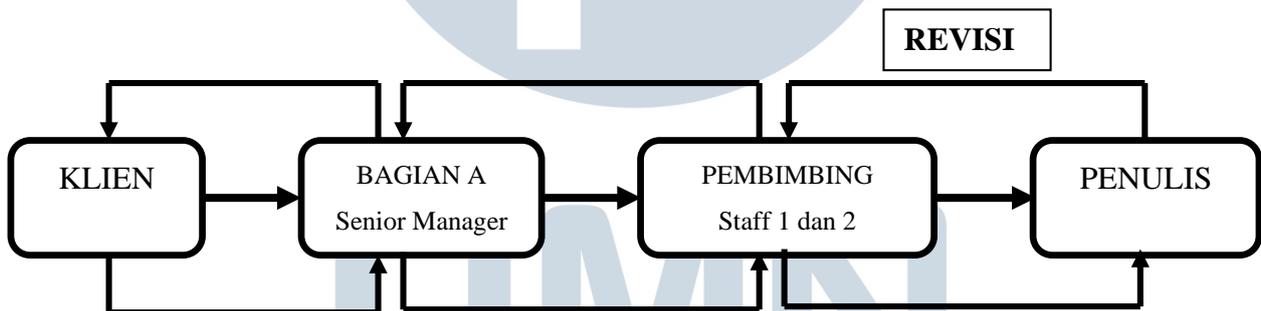
Kedudukan penulis dalam melakukan kerja magang pada divisi Corporate Culture di PT. Garuda Indonesia adalah sebagai grafik desainer yang bekerja di bawah bimbingan dari staff yaitu Mas Joko dan Mas Adnan, dengan senior manager yaitu Pak Syaiful Mustamin.



Gambar 3.1. Bagan Kedudukan

3.2. Koordinasi

Alur kerja yang penulis lakukan dalam kerja magang yaitu proyek yang penulis dapat di berikan oleh Supervisor yaitu Pak Syaiful dan saat penulis melakukan proses desain, penulis mendapatkan arahan dari staff yaitu Mas Joko dan Mas Adnan. Klien pada divisi Corporate Culture ini merupakan para karyawan serta Direktur Utama. Revisi yang penulis lakukan biasanya tidak selalu harus ke staff 1 atau 2 melainkan bisa langsung melakukan revisi dengan senior manager, missal pada saat melakukan meeting bersama biasanya kita bersama melakukan bedah hasil perancangan sebuah proyek desain. Selain penulis yang menjadi anak magang, terdapat dua anak magang lagi yang berprofesi sebagai anak IT yang bertugas untuk membuat website maupun apps yang nanti akan digunakan oleh para karyawan, dan penulis juga melakukan koordinasi secara langsung dengan dua anak magang lainnya dalam membahas desain sebuah web atau apps yang akan dirancang.



Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	I	Merancang Poster	Poster Sky Beyond 2016-2020
2	II	Poster Kampanye	Tiga Poster Kampanye
3	III	Cover Buku	Buku PAP dan <i>Corporate Culture Strategic Plan 2017</i>
4	IV	Gamification	Pengumpulan Asset
5	V	Gamification	Membuat Mograf menggunakan aset-aset yang ada
6	VI	Gamification	Koordinasi dengan anak magang lain membuat interaktif digital media berupa Game menggunakan asset yang sudah ada
7	VII	Gamification dan Comicstrip	Finalisasi Gamification dan pengaplikasian ke karyawan, merancang konsep comicstrip
8	VIII	Comicstrip	Finalisasi Comicstrip dan pengaplikasikan ke karyawan
9	IX	Desain Poster	Poster New Culture Garuda Indonesia
10	X	Perancangan Media New Culture	New Culture (SINCERITY) media : Poster, Spanduk, X banner, Flyer.
11	XI	~	~
12	XII	Video Dokumentasi SINCERITY	Dokumenter seminar Dirut, Pengaplikasian media SINCERITY di seluruh anak perusahaan PT. Garuda Indonesia
13	XIII	Finalisasi Video	Video diserahkan kepada Dirut

3.4. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis banyak melakukan pekerjaan yang berkaitan dengan proyek internal perusahaan. Dalam perancangan sebuah desain, biasanya penulis mencari referensi desain melalui internet dan diolah kreatif penulis, konten dan ide yang diberikan oleh Pak Syaiful, yang kemudian diolah dan disusun oleh penulis menjadi desain yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan perusahaan. Pada awal perancangan pertama penulis mencoba membuat sketsa untuk mempermudah merancang sebuah desain, menentukan warna dan jenis desain yang ingin diterapkan ke media. Setelah desain yang cocok dengan tema yang diberikan, penulis akan mengaplikasikannya ke digital.

3.4.1. Proses Pelaksanaan

Proses kerja pada divisi *Corporate Culture* PT. Garuda Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Perancangan Konsep

Pada perancangan konsep ini penulis serta staff melakukan mindmapping dan brainstorming bersama dari hasil data-data yang telah di dapat untuk menemukan suatu konsep yang akan digunakan untuk merancang desain.

2. Perancangan Desain

Setelah penentuan konsep baru mulai penulis melakukan perancangan desain sesuai konsep dan kebutuhan dari perusahaan.

3. Persetujuan Hasil Desain

Dari hasil desain yang telah jadi berupa beberapa alternatif desain, penulis beserta para staff dan supervisor melakukan meeting bersama untuk menentukan desain yang sesuai dengan keinginan supervisor.

4. Revisi

Dari hasil persetujuan desain biasanya akan ada desain yang dipilih namun masih perlu direvisi, biasanya penulis melakukan revisi hingga tiga kali revisi, sampai dengan hasil akhir desain yang sudah disetujui.

5. Finalisasi Desain

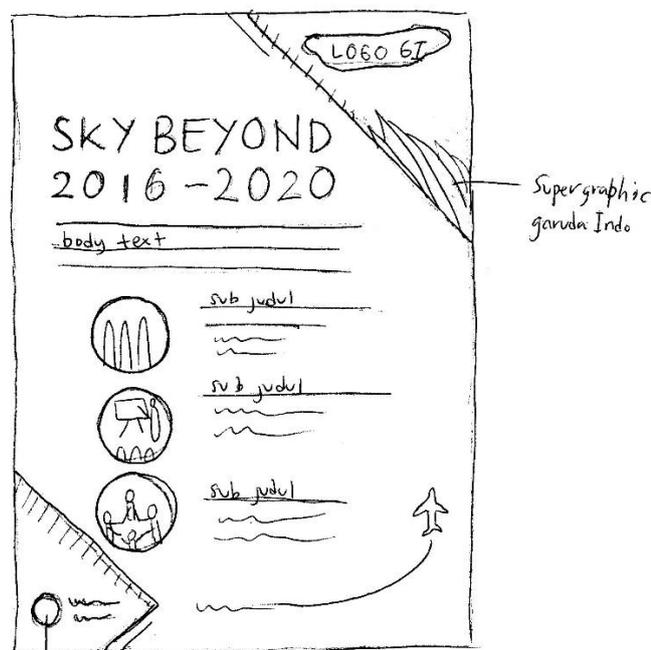
Setelah disetujui hasil desain yang telah menjadi final desain, barulah desain tersebut di publish dan di serahkan kepada client dalam perusahaan tersebut

3.4.2. Hasil Proyek Desain

Berikut merupakan beberapa contoh pekerjaan yang penulis buat sebagai tugas selama menjalani masa praktek kerja magang pada divisi *Corporate Culture* ini.

3.4.2.1. Poster Sky Beyond

Pada awal penulis melakukan sketsa dasar terlebih dahulu, pada perancangan poster penulis melakukan sketsa layout penempatan *headline*, *body text*, *image* serta elemen desain lainnya. Sketsa dasar ini dapat mempermudah penulis dalam melakukan desain poster, pada proses sketsa ini penulis beberapa kali melakukan asistensi dengan Pak Syaiful beserta Mas Joko dan Mas Adnan sebagai persetujuan akan layout yang akan di digitalisasikan. Dan berikut merupakan hasil sketsa poster yang penulis kerjakan :



Gambar 3.3 Sketsa Poster Sky Beyond

Poster Sky Beyond ini merupakan poster mengenai suatu nilai-nilai dalam PT. Garuda Indonesia yang akan di pakai sepanjang tahun 2016 hingga 2020, dalam poster ini berisi konten komunikasi yang akan di lihat dan dibaca oleh para karyawan PT. Garuda Indonesia. Konten-konten tersebut ditulis oleh staff yang berwenang untuk menulis isi konten dari poster tersebut. Disini penulis hanya bekerja untuk melayout poster tersebut. Pada awal perancangan poster penulis melakukan sketsa dasar terlebih dahulu.

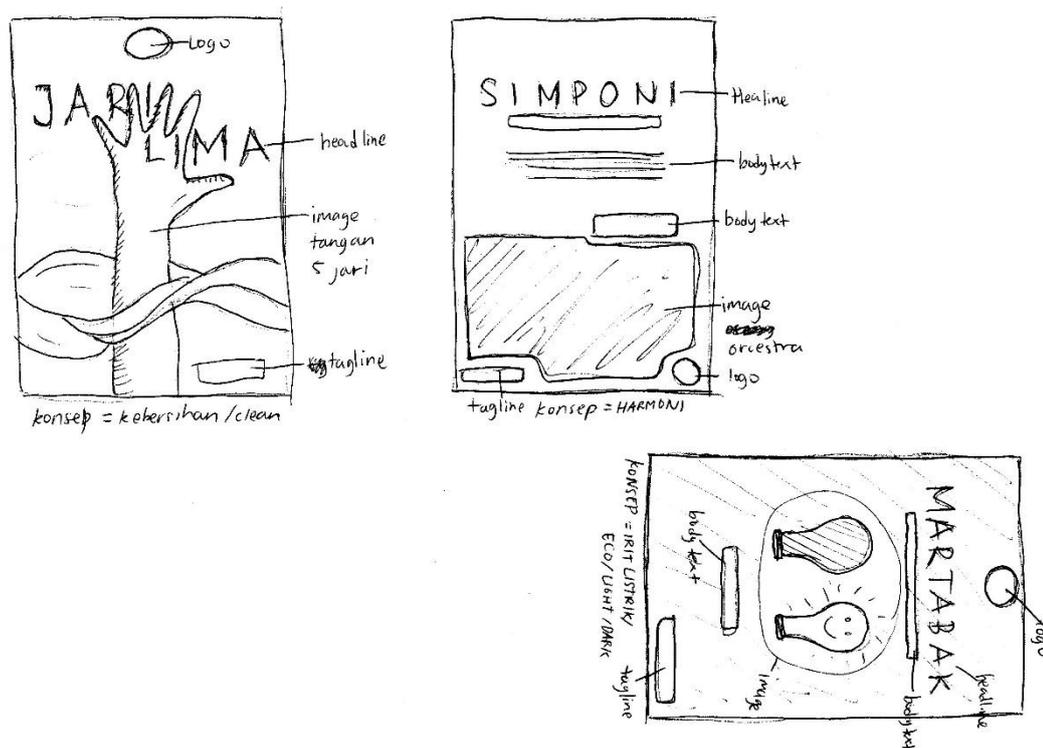
Penulis merancang poster ini menggunakan beberapa ikon-ikon yang di dapat dari *free vector* yang kemudian penulis rombak lagi sedemikian rupa agar sesuai dengan isi pesan yang disampaikan. Beberapa elemen visual yang penulis pasang pada poster tersebut didapatkan dari aset grafis resmi milik PT. Garuda Indonesia. Poster ini telah di aplikasikan dan telah di pasang disekitar gedung kantor Garuda Indonesia serta di setiap anak perusahaan yang ada di Indonesia.



Gambar 3.4 Poster Sky Beyond

3.4.2.2. Poster Kampanye Aturan Internal Perusahaan

Pada perancangan poster kampanye ini pertama penulis berdiskusi dengan Pak Syaiful beserta Mas Adnan dan Mas Joko dalam menentukan elemen visual serta image yang akan dimasukkan kedalam sebuah poster ini, setelah penulis menentukan konsep yang akan digarap pada perancangan poster kampanye ini, penulis lanjut melakukan sketsa layout penempatan headline, bodytext, image serta elemen desain lainnya. Sketsa dasar ini dapat mempermudah penulis dalam melakukan desain poster, pada proses sketsa ini penulis beberapa kali melakukan asistensi dengan Pak Syaiful beserta Mas Joko dan Mas Adnan sebagai persetujuan akan layout yang akan di digitalisasikan. Dan berikut merupakan hasil sketsa poster serta ide visual yang penulis kerjakan :



Gambar 3.5 Poster Kampanye Internal Perusahaan

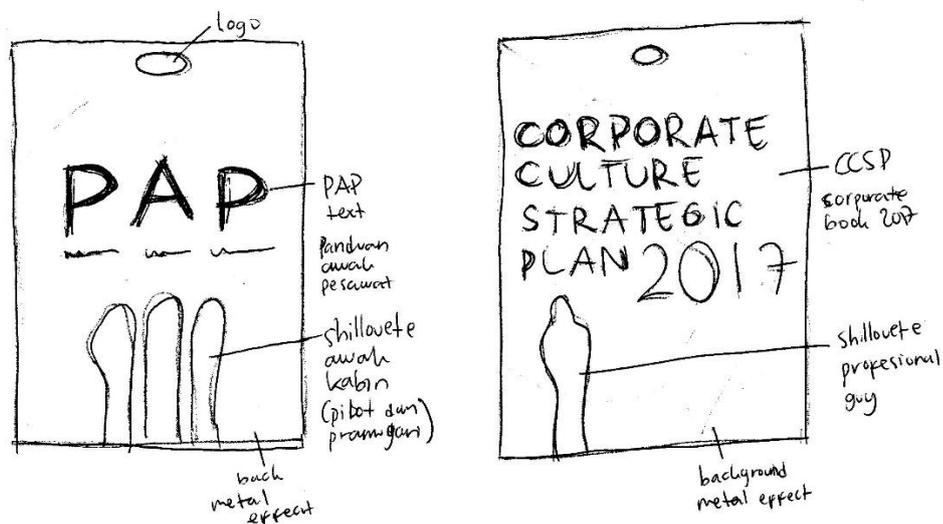
Poster kampanye ini ada 3 jenis, poster JARILMA merupakan kampanye mengenai aturan baru yaitu pada hari jumat para karyawan wajib melakukan bersih-bersih di ruangan kantor, pada poster JARILMA tersebut penulis menggunakan image gambar tangan terbuka dengan lima jari dengan headline yaitu JARILIMA yang disingkat dari “Jumat Bersih Lingkungan Menawan”. Dan poster SIMPONI merupakan kampanye mengenai *sharing* informasi dan strategi terkini kepada para karyawan selama 1 minggu 1 kali selama 20 menit, pada poster ini penulis menggunakan image orkestra sebagai metaphor dari adanya ke harmonisan antar karyawan yang dapat terjalin lewat saling *sharing*. Dan yang ketiga adalah poster MARTABAK yang merupakan kampanye untuk menghemat listrik dengan mematikan lampu sejenak dari jam 12.00am -12.30am saat sedang istirahat, pada poster ini penulis menggunakan image dua lampu yang berbeda kondisi, satu lampu mati dan satu lagi menyala dengan senyuman. Pada ketiga poster tersebut dibagian kanan bawah terdapat logo kampanye yaitu *Marching Forward For High Speed Execution*. Berbeda dengan poster Sky Beyond yang akan disebar sampai ke seluruh gedung anak perusahaan dari PT. Garuda Indonesia, ketiga poster ini akan di pasang di gedung GCC (Garuda City Center), dan di peruntukan untuk para staff dan karyawan saja.



Gambar 3.6 Poster Kampanye Internal Perusahaan

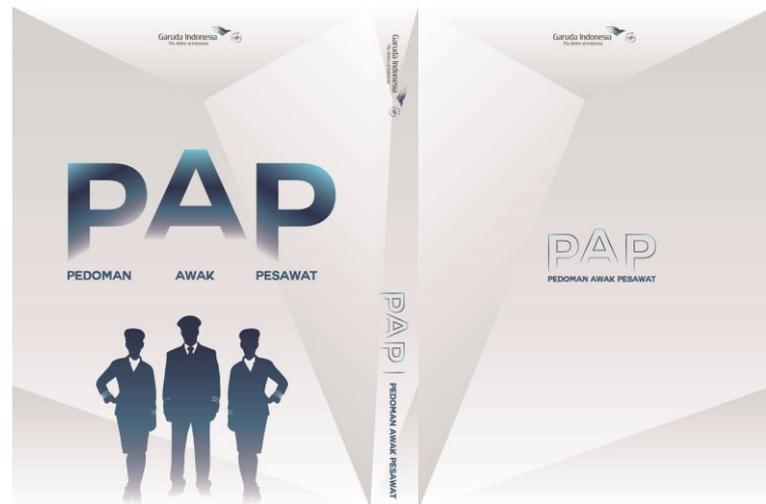
3.4.2.3. Cover Buku PAP (Pedoman Awak Pesawat)

Pada perancangan cover penulis juga melakukan sketsa dasar penempatan Judul dan Image pada cover tersebut, sketsa dasar ini dapat mempermudah penulis dalam melakukan desain cover, pada proses sketsa ini penulis beberapa kali melakukan asistensi dengan Pak Syaiful beserta Mas Joko dan Mas Adnan sebagai persetujuan desain yang akan di digitalisasikan. Dan berikut merupakan hasil sketsa 2 cover buku yang penulis kerjakan :



Gambar 3.7 Sketsa Cover Buku

Cover PAP (Pedoman Awak Pesawat) ini merupakan redesain cover buku yang sebelumnya, cover buku yang sebelumnya tidak memiliki desain yang baik sehingga Pak Syaiful berinisiatif untuk mendesain ulang dan membuat identitas baru bagi buku PAP ini. Pada buku PAP ini background yang digunakan yaitu berbentuk segitiga yang melambungkan ketajaman dan penggunaan warna gradient abu seperti warna sebuah metal (besi) melambungkan kekokohan pesawat Garuda Indonesia. Pada Font penulis menggunakan Font yang tegas, dan image yang penulis gunakan yaitu shillouete dari awak kabin yaitu Pilot dengan Pramugari.



Gambar 3.8 Cover Buku PAP

3.4.2.4. Cover Buku Corporate Culture Strategic Plan 2017

Berikutnya yaitu Cover Buku Corporate Culture Strategic Plan 2017, cover buku ini di desain dengan tujuan memberi identitas akan buku dari Strategic Plan Corporate Culture ini. Pada cover buku ini penulis masih menggunakan background metal (besi) dan menggunakan image shillouete berupa professional guy. Font yang penulis pakai memberikan kesan berdimensi dan modern. Serta penulis juga menambahkan sebuah visual grafik menyamping untuk memberi kesan strategic plan yang disusun berdasarkan analisis grafik, karena pada isi dari grafik plan ini akan banyak berisi grafik-grafik mengenai analisis akan data internal perusahaan.

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



Gambar 3.9 Cover Buku Corporate Culture Strategic Plan 2017

3.4.2.5. Design Gamification

Gamifikasi merupakan penggunaan teknik desain permainan, Gamifikasi bekerja dengan menunjukkan teknologi yang lebih menarik menggabungkan teknik desain dengan IT, gamifikasi ini mendorong pengguna untuk terlibat dalam perilaku yang diinginkan dalam hal ini karyawan lah yang akan terlibat, Teknik gamifikasi dapat mendorong orang untuk melakukan pekerjaan mereka yang biasanya membosankan, menjadi lebih menarik dan semangat dalam melakukan pekerjaannya.

Di divisi Corporate Culture penulis dituntut untuk dapat membuat gamifikasi sesuai dengan keinginan senior manager yaitu Pak Syaiful, dalam hal ini penulis bekerja sama dengan 2 anak IT yang sedang magang juga. Dalam perancangan gamifikasi ini penulis membuat karakter beserta asset-asset desain lainnya beserta juga motion grafik yang akan digunakan dalam gamifikasi. Software yang penulis gunakan dalam membuat motion grafik ini yaitu Adobe Flash, pada awal perancangan penulis melakukan brainstorm dengan Pak Syaiful beserta staff lain untuk menemukan sebuah ide kreatif yang akan dituangkan ke dalam perancangan gamifikasi ini. Setelah menentukan konsep kreatif penulis lanjut melakukan desain

karakter beserta dengan asset-assetnya, yang kemudian semua asset tersebut akan di berikan kepada anak IT untuk di buat menjadi sebuah game interaktif yang menarik.



Gambar 3.10 Gamifikasi

3.4.2.6. Design Comic Strip

Comicstrip merupakan sebuah komik digital yang di buat pada media seperti flyer yang berisikan sebuah narasi yang dikemas dengan visual seperti komik. Pada perancangan komikstrip ini penulis pada awalnya melakukan brainstorming dengan senior manager dan para staff lain untuk menentukan konsep kreatif dengan narasi yang telah di buat oleh senior manager yaitu Pak Syaiful. Setelah pematangan konsep dan visual yang akan digarap, barulah penulis memulai dengan membuat sketsa karakter terlebih dahulu beserta dengan setting situasi yang akan di digitalisasikan. Dari sketsa tersebut penulis melakukan beberapa kali asistensi kembali dengan Pak Syaiful, yang pada akhirnya mendapatkan hasil sketsa yang

tepat. Setelah proses sketsa mulailah penulis melakukan digitalisasi sketsa menjadi bentuk vector. Comic Strip ini terdiri dari 6 cerita yang berbeda, cerita dalam comicstrip ini berhubungan dengan kegiatan dari para karyawan dan juga awak kabin dari Garuda Indonesia ini.



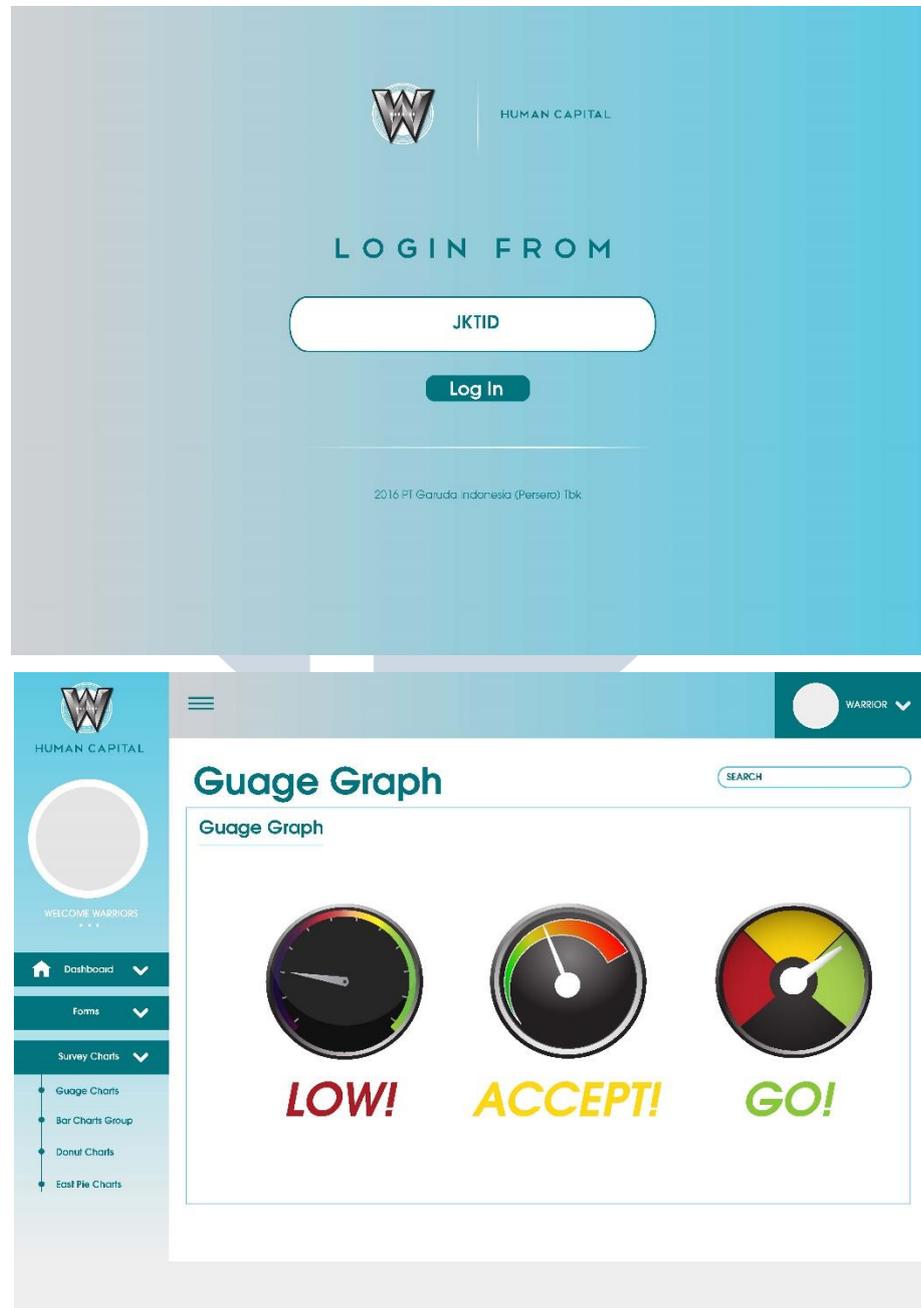
Gambar 3.11 Comicstrip

3.4.2.7. Sincerity (New Corporate Culture)

Sincerity merupakan suatu culture perusahaan yang baru atau redesign nilai perusahaan baru, dari yang sebelumnya adalah Fly High sekarang menjadi Sincerity. Sincerity sendiri merupakan singkatan dari Sinergy, Integrity, Customer Focus, Agility, dan Safety, yang merupakan nilai-nilai dari perusahaan PT. Garuda Indonesia. Pada perancangan desain dalam setiap media penulis menggunakan Pictogram sebagai visual yang menggambarkan nilai-nilai tersebut. Media-media yang digunakan yaitu, Poster, Spanduk, X-Banner, Desk Campaign, serta ada Wallpaper yang dapat dipasang pada layar PC para karyawan.



3.4.2.8. Other Work





UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.4.3. Kendala yang Ditemukan

Tentu selama melakukan pekerjaan terutama dalam kerja magang, seorang mahasiswa mengalami kendala karena baru pertama kali memasuki dunia kerja. Dan selama penulis melakukan kerja magang di PT. Garuda Indonesia, penulis menemukan beberapa kendala yaitu pertama adalah transportasi menuju kantor yang cukup jauh perjalanan yang penulis tempuh dari BSD ke Kawasan Bandar Soekarno Hatta, terkadang penulis terlambat sampai ke kantor karena kemacetan di pagi hari, dan untuk melewati kemacetan tersebut terdapat alternatif jalan yaitu melalui tol, namun jika lewat tol biaya yang harus saya keluarkan untuk perjalanan hingga sampai ke kantor cukup besar. Dalam proses kerja di kantor penulis menemukan beberapa kendala, yaitu deadline hasil kerjaan yang bisa dibilang sangat cepat di berikan oleh atasan membuat pekerjaan yang penulis dapat menjadi keteteran dan bahkan ada kerjaan yang tidak terselesaikan dengan tepat waktu.

3.4.4. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang penulis temukan atas kendala yang penulis dapatkan dalam kerja magang yaitu, penulis menjadi lebih siap untuk melakukan pekerjaan dan mengetahui rute perjalanan yang di tempuh, dan lama-kelamaan penulis dapat bekerja dengan baik dan penulis berhasil mengatasi kendala tersebut. Serta dalam pekerjaan dan deadline yang dibekas, penulis membuat sebuah catatan khusus dan timeline pengerjaan projek agar lebih tersusun dan terarah, hal tersebut banyak membantu penulis dalam mengejakan beberapa projek yang diberikan dan akhirnya penulis dapat mejalani kerja magang dengan kematangan dalam bekerja.