



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

Penulis mendapatkan kesempatan sebagai *Junior Graphic Designer* di perusahaan *SEED Interactive* dan dibimbing langsung oleh Ken Tedjo selaku *Creative Managing Director*. Dalam kegiatan magang ini kali ini penulis diberi tugas untuk mengerjakan perancangan *UIX website* dan *mobile apps* serta beberapa proyek-proyek internal yang dibutuhkan oleh perusahaan.

Selama kegiatan magang penulis diberi arahan secara langsung oleh Ken Tedjo selaku *Creative Managing Director* dan Jona Sanyoto selaku *Senior UIX Designer* mengenai bagaimana desain *UIX website* dan *mobile apps* sesuai dengan ketentuan-ketentuan yang berlaku.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah pekerjaan yang penulis lakukan dalam praktik kerja magang di *SEED Interactive* dalam kurun waktu 3 bulan.

Minggu 1 (Tanggal 1- 5 Juli 2013)

1. *Briefing* konsep pembuatan *website* Prasetya Mulya *Business School Alumni Network*.
2. Eksplorasi desain *interface website* *PMBS Alumni Network*.

Minggu 2 (Tanggal 8 - 12 Juli 2013)

1. Melanjutkan pembuatan desain *interface website* *PMBS Alumni Network*.

2. Menyerahkan desain *interface website* PMBS Alumni Network kepada *Creative Managing Director* untuk diasistensikan kepada klien.

Minggu 3 (tanggal 15-19 Juli 2013)

1. *Briefing* pembuatan aplikasi *android mobile Quick Lineup*.
2. Pembuatan desain *interface* aplikasi *android mobile Quick Lineup*.

Minggu 4 (tanggal 22-26 Juli 2013)

1. Melanjutkan pembuatan desain *interface* aplikasi *android mobile Quick Lineup*.
2. *Briefing* pembuatan *facebook banner* ucapan Selamat Hari Raya Idul Fitri.
3. Pembuatan sketsa *facebook banner* ucapan Selamat Hari Raya Idul Fitri.

Minggu 5 (tanggal 29 Juli - 02 Agustus 2013)

1. Melakukan sesi foto untuk pembuatan *facebook banner* ucapan Selamat Hari Raya Idul Fitri yang akan diaplikasikan pada halaman *facebook SEED Interactive*.
2. Pembuatan desain *facebook banner* ucapan Selamat Hari Raya Idul Fitri yang akan diaplikasikan pada halaman *facebook SEED Interactive*.

Minggu 6 (tanggal 12-16 Agustus 2013)

1. *Briefing* pembuatan *facebook banner* hari kemerdekaan RI yang akan diaplikasikan pada halaman *facebook SEED Interactive*.
2. Pembuatan sketsa *facebook banner* hari kemerdekaan RI yang akan diaplikasikan pada halaman *facebook SEED Interactive*.
3. Pembuatan desain *facebook banner* hari kemerdekaan RI yang akan diaplikasikan pada halaman *facebook SEED Interactive*.

Minggu 7 (tanggal 19-23 Agustus 2013).

1. Membuat revisi *website* Prasetya Mulya *Business School Alumni Network*.

Minggu 8 (tanggal 26-30 Agustus 2013).

1. Melanjutkan pengerjaan revisi *website Prasetiya Mulya Business School Alumni Network*.
2. *Slicing web* wisuda PMBS untuk diberikan kepada tim programmer.

Minggu 9 (tanggal 2-4 September 2013).

1. *Briefing* pembuatan media promosi *SEED Interactive* untuk mengikuti UMN *Career Day*.
2. Pembuatan *dummy video profile* perusahaan *SEED Interactive*.

Minggu 10 (tanggal 9-11 September 2013).

1. Revisi desain *video profile* perusahaan *SEED Interactive*.
2. *Slicing asset video profile* perusahaan *SEED Interactive*.

Minggu 11 (tanggal 16-18 September 2013).

1. Pembuatan animasi *video profile* perusahaan *SEED Interactive*.

Minggu 12 (tanggal 23-25 September 2013).

1. *Finishing video profile* perusahaan *SEED Interactive*.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan beberapa pekerjaan desain grafis selama praktik kerja magang dilaksanakan. Berikut ini adalah uraian mengenai beberapa pekerjaan yang telah penulis selesaikan.

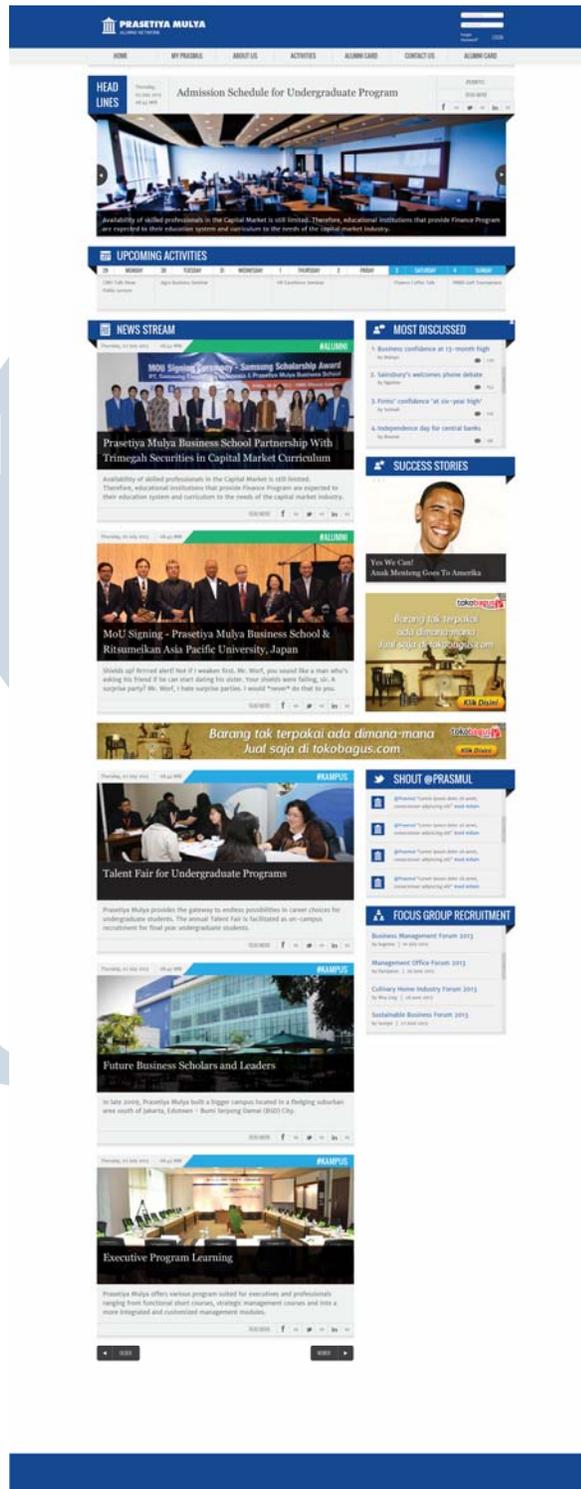
3.3.1 Prasetiya Mulya *Business School Alumni Network*

Universitas Prasetiya Mulya *Business School* meminta jasa pembuatan situs *website alumni network* yang bertujuan untuk menjaga tali silaturahmi dan

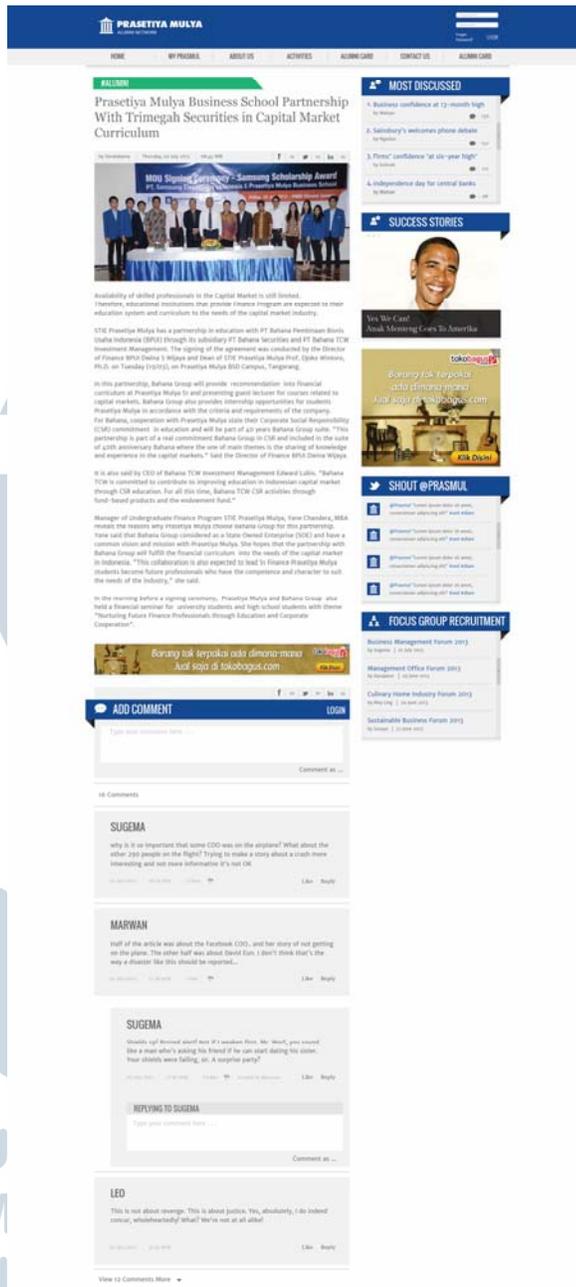
membuka peluang kerjasama baik antar alumni maupun almamater Universitas Prasetiya Mulya. Situs ini berisi tentang berita kegiatan kampus dan alumni, *upcoming events*, kontak sosial media alumni-alumni PMBS, dan fasilitas *job posting* untuk memudahkan para alumni dan almamater dalam mencari kerja maupun mencari pekerja.

Langkah awal yang dilakukan penulis adalah membuat eksplorasi desain layout yang akan diterapkan pada website tersebut setelah pembimbing lapangan menjelaskan tentang *brief* dari proyek ini kepada penulis. Selanjutnya masuk ke proses digital dan dimulai dengan pemilihan warna dengan melihat palet warna yang mewakili identitas PMBS itu sendiri.



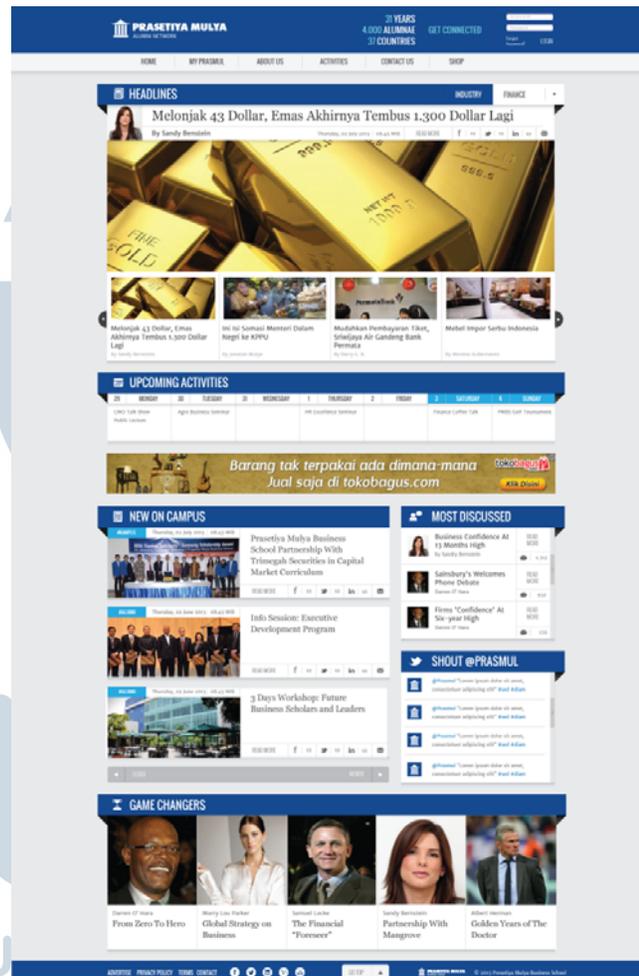


Gambar 3.1 Home page PMBS Alumni Network.



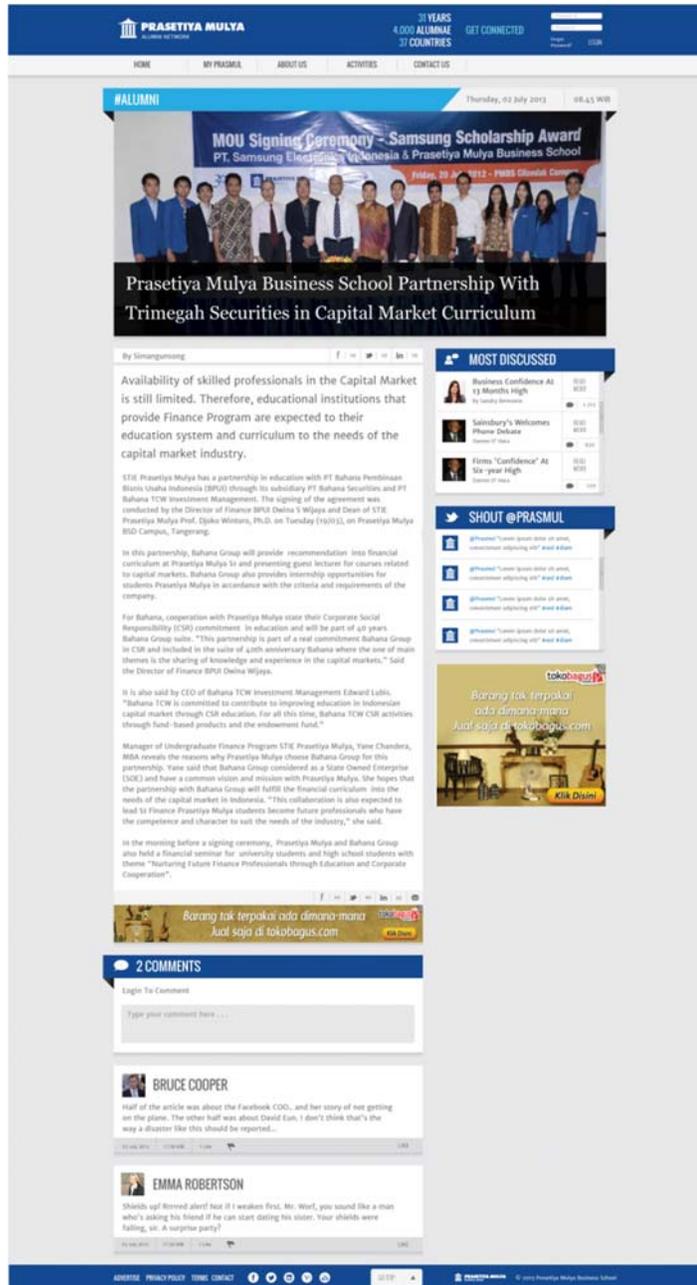
Gambar 3.2 Article page PMBS Alumni Network.

Setelah desain *interface website* diserahkan kepada klien, terdapat beberapa perubahan yang harus dilakukan dari segi desain dan kontennya. Berikut adalah hasil revisi yang telah dilakukan oleh penulis.



Gambar 3.3 Revisi *home page* PMBS Alumni Network

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



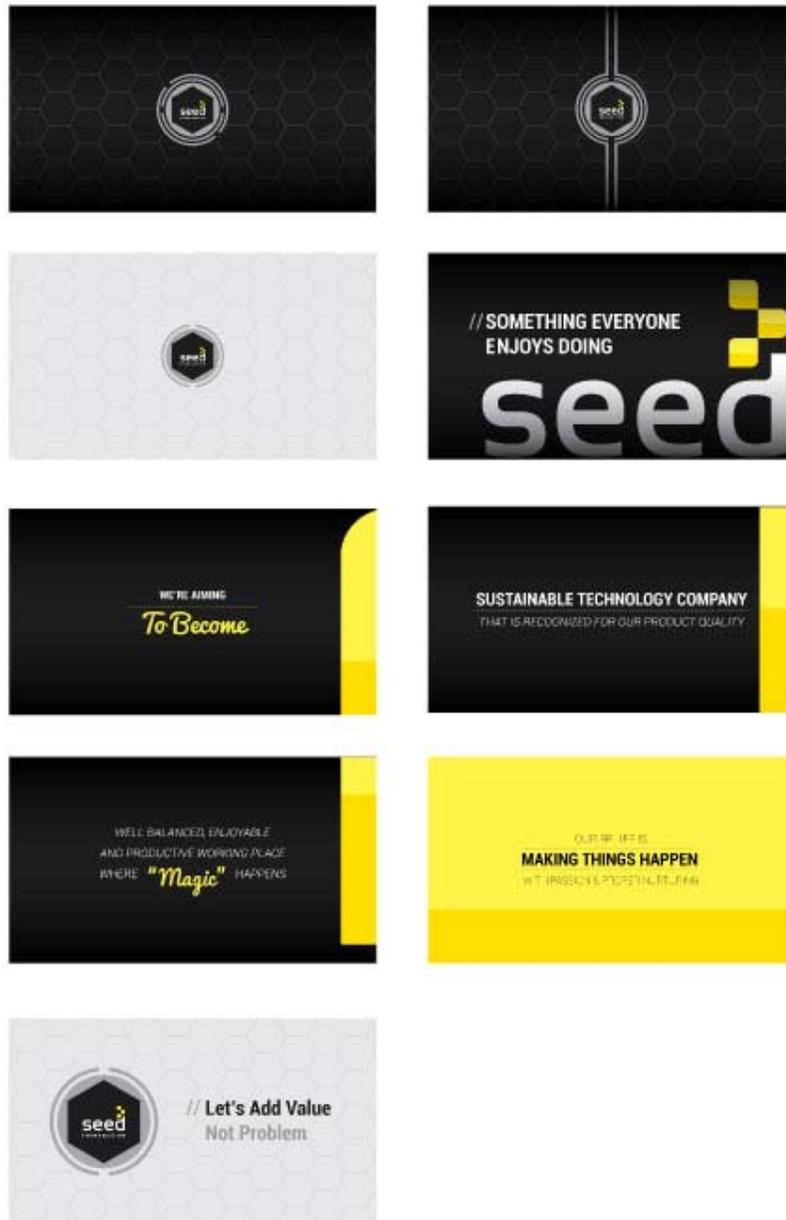
Gambar 3.4 Revisi home page PMBS Alumni Network

Untuk proyek *website PMBS Alumni Network* ini, proses pengerjaannya sementara terhenti karena pada saat itu PMBS memiliki prioritas proyek lain yang lebih mendesak yaitu pembuatan *mobile apps PMBS Company Profile* dan akan dilanjutkan setelah proyek pembuatan *mobile apps PMBS Company Profile* selesai dikerjakan.

3.3.2 *SEED Interactive Video Profile*

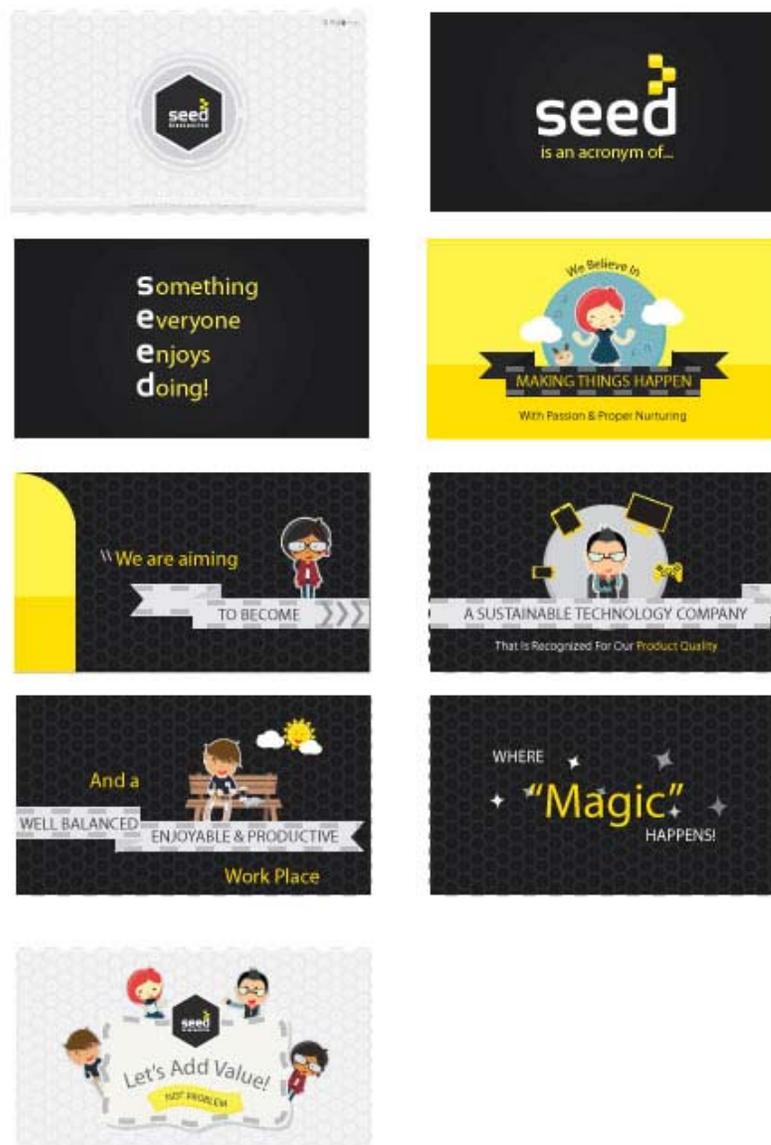
Dilatar belakangi oleh *event career day* yang diselenggarakan oleh Universitas Multimedia Nusantara pada tanggal 2-3 Oktober 2013, SEED Interactive ikut sebagai salah satu perusahaan yang membuka *stand* pada *event* tersebut untuk merekrut lebih banyak anggota dan menyediakan lowongan kerja bagi alumni UMN yang mencari pekerjaan *fulltime* maupun bagi mahasiswa UMN yang mencari tempat kerja magang.

Pada kesempatan kali ini penulis diberi tugas membuat *video profile* perusahaan yang bertujuan untuk menjelaskan secara singkat profil perusahaan melalui media video. Video ini akan ditampilkan di meja *stand SEED Interactive*. Di dalam video ini berisi tentang pengenalan singkat perusahaan, penjelasan mengenai visi dan misi perusahaan. Tahap awal pengerjaan proyek ini pembimbing magang menjelaskan secara detail segala sesuatu mengenai *SEED Interactive* kepada penulis agar penulis dapat memahami apa yang ingin disampaikan di dalam *video profile* yang akan dibuat. Selanjutnya penulis membuat *dummy* untuk diasistensikann kepada pembimbing lapangan.



Gambar 3.5 Dummy SEED Interactive video profile

Setelah *dummy* diperiksa oleh pembimbing lapangan, terdapat banyak perubahan dari segi desain. Dari segi desain terdapat penambahan ilustrasi karakter-karakter yang mendeskripsikan masing-masing profesi yang terdapat di perusahaan *SEED Interactive* seperti *graphic designer*, *web developer*, *android developer*, dan *marketing*.



Gambar 3.5 Screenshot final artwork *SEED Interactive video profile*

3.4 Kendala dan Solusi

Selama pelaksanaan praktik kerja magang di *SEED Interactive*, penulis menemui beberapa kendala. Berikut akan diuraikan kendala-kendala yang dihadapi oleh penulis beserta dengan solusinya.

3.4.1 Kendala yang Ditemukan

Pada pelaksanaan praktik kerja magang penulis menemui beberapa kendala yang diantaranya adalah:

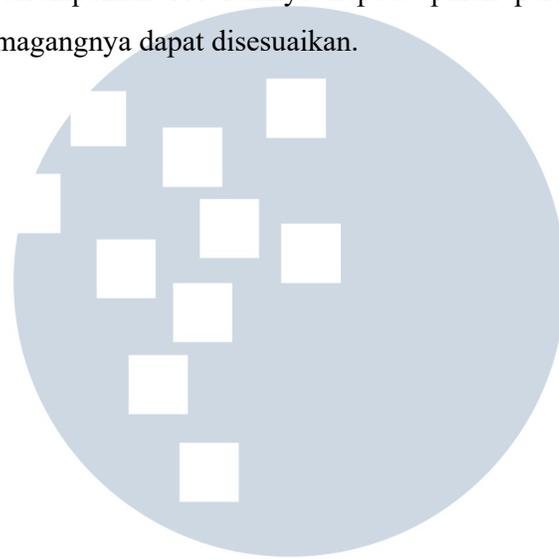
- *PC* kantor yang belum dapat digunakan karena dalam keadaan rusak.
- Kurangnya pengetahuan penulis tentang perkembangan dunia teknologi khususnya perkembangan *gadget android mobile*, sehingga mempengaruhi kinerja penulis dalam membuat desain *UIX web* dan *android mobile*.
- Penulis masih memiliki jadwal kuliah pada bulan September 2013 sebelum berakhirnya periode kerja magang terhitung dari 1 Juli 2013 – 1 Oktober 2013.

3.4.2 Solusi

Berikut adalah solusi dari kendala-kendala yang ditemukan oleh penulis selama pelaksanaan kerja magang

- Penulis membawa laptop sendiri selama pelaksanaan praktik magang.
- Pembimbing lapangan memberikan dan menjelaskan tentang *android developer guide* kepada penulis untuk dipelajari bagaimana aturan-aturan yang terdapat dalam membuat desain *UIX android mobile*. Seiring berjalannya waktu penulis dapat menyesuaikan bagaimana aturan-aturan dalam membuat desain *UIX android mobile*.
- Pada periode 1 Juli 2013 – 30 Agustus 2013 penulis masuk kantor lima hari dalam satu minggu, ketika memasuki masa perkuliahan mulai dari

tanggal 2 September 2013 penulis masuk kantor tiga hari dalam satu minggu. Pada saat pengisian KRS *online* penulis memilih jadwal matakuliah agar dapat masuk dua hari dalam satu minggu, sehingga penulis tetap dapat melaksanakan praktik kerja magang dan hal tersebut telah disampaikan sebelumnya kepada pihak perusahaan agar kontrak kerja magangnya dapat disesuaikan.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA