



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

1. Kedudukan

Sesuai dengan bagan yang dijelaskan dalam struktur *sales and marketing department* pada gambar 2.5, posisi dan kedudukan penulis berada dibawah pengawasan *Public Relation*. Dalam *Public Relation* terdiri dari *Public Relation Manager, Assistant Public Realtion*, dan *Senior Graphic Designer*. Posisi dan kedudukan penulis berada dibawah bimbingan Senior Graphic Designer.

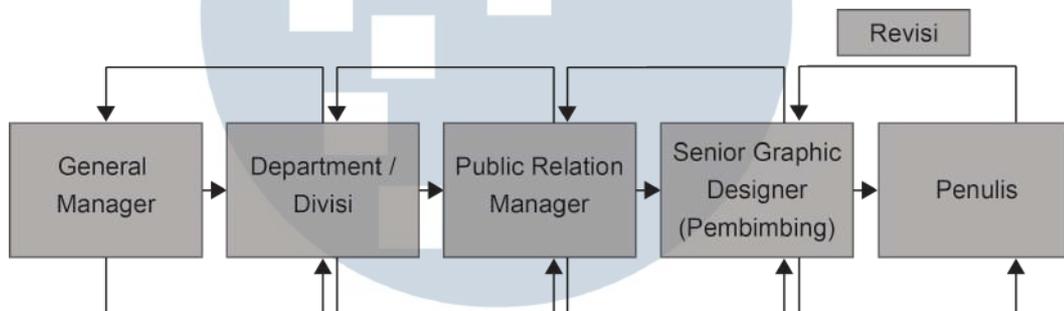


Gambar 3.1. Suasana Kerja Magang

2. Koordinasi

Penulis dalam membuat beberapa proyek harus berkoordinasi dengan baik bersama dengan *Senior Graphic Designer*, karena beliau memiliki jadwal yang diharuskan bekerja di dua tempat berbeda dalam seminggu. Penulis bersama- sama dengan pembimbing lapangan membagi proyek yang harus dikerjakan. Penulis mendapatkan proyek atau tugas dari beberapa divisi seperti *Food and Beverage, Front Office, Housekeeping, Sales and*

Marketing Bangquet, dan *Public Relation*. Umumnya tugas diberikan melalui *Public Relation Manager* yang kemudian diolah menjadi sebuah konsep dan dikerjakan oleh *Senior Graphic Designer*. *Senior Graphic Designer* kemudian akan membagi tugasnya kepada penulis. Setelah desain selesai dibuat, desain diperlihatkan kepada *General Manager* untuk mendapat persetujuan, namun jika belum mendapat persetujuan akan dikembalikan kepada *Graphic Designer* untuk dilakukan refisi. Setelah desain yang dikerjakan sudah disetujui, kemudian di print untuk mengetahui hasil jadinya dan barulah dicetak dalam jumlah besar.



Gambar 3.2. Bagan Koordinasi Kerja

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	I	1. Mendesain <i>Flyer Lebaran Cookies</i> 2. Mengaplikasikan tampilan website ke dalam <i>mock up</i> di Laptop, Handphone, dan Tab	Lampiran 1 Lampiran 20
2	II	1. Foto taking <i>Manado Food</i> 2. Desain promo instagram 3. Membuat quotes desain 4. Desain now open karumba 5. Desain <i>head cover</i> karumba (<i>day list</i>) untuk <i>opening</i>	Lampiran 33 Lampiran 27 Lampiran 32 Lampiran 15 Lampiran 11

3	III	<ul style="list-style-type: none"> 1. Desain promo Biztro Graffiti tema Makassar 2. Foto taking untuk Indonesian Food 3. Desain promo oktoberfest 	<ul style="list-style-type: none"> Lampiran 3 Lampiran 33 Lampiran 4
4	IV	<ul style="list-style-type: none"> 1. Mendesain Headcover Web Meeting Package 2. Membuat animasi simpel logo Mercure baru 3. GM's Desk Newsletter 	<ul style="list-style-type: none"> Lampiran 16 Lampiran 36 Lampiran 6
5	V	<ul style="list-style-type: none"> 1. Mendesain promo november (Tuna & Tongkol) 2. Mendesain peta akses tol baru dari Mercure ke Bandara 3. Desain menu minuman Karumba 4. Mendesain invitation opening karumba 	<ul style="list-style-type: none"> Lampiran 5 Lampiran 26 Lampiran 12 Lampiran 2
6	VI	<ul style="list-style-type: none"> 1. Desain spanduk HUT-RI ke-69 2. Mendesain taq karumba 3. Mendesain quotes tentang RUM 4. Mendesain label taq laundry untuk kamar tamu 	<ul style="list-style-type: none"> Lampiran 10 Lampiran 18 Lampiran 32 Lampiran 30
7	VII	<ul style="list-style-type: none"> 1. Mendesain taq opening karumba 2. Mendesain collase karumba party foto 3. Foto taking makassar food 	<ul style="list-style-type: none"> Lampiran 32 Lampiran 34 Lampiran 33
8	VIII	<ul style="list-style-type: none"> 1. Mendesain cup coffee jacket 2. Mendesain headcover twitter promo minuman karumba 3. <i>We are Open Karumba Design</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Lampiran 22 Lampiran 12 Lampiran 37
9	IX	<ul style="list-style-type: none"> 1. Membuat desain pilihan cup coffee jacket 2. Desain promo ingredient kapurung 3. Desain promo macaron travel 	<ul style="list-style-type: none"> Lampiran 22 Lampiran 9 Lampiran 23
10	X	<ul style="list-style-type: none"> 1. Mendesain MJS anniversary 2. Mendesain parape ingredients 3. Mendesain farewell party untuk Pak Gilles 	<ul style="list-style-type: none"> Lampiran 24 Lampiran 8 Lampiran 35

		4. Foto taking untuk cupcakes	Lampiran 33
11	XI	1. Mendesain beerbucket untuk majalah JJK & Now Jakarta 2. Collateral While You Were Away	Lampiran 7 Lampiran 31
12	XII	1. Mendesain beerbucket untuk promo tv lift 2. Mendesain comment sheet untuk graffiti 3. Mendesain poster ulang tahun MJS	Lampiran 7 Lampiran 29 Lampiran 24
13	XIII	1. Mendesain poster lomba wefie 2. Mendesain coffee sleeve 3. Mendesain headcover web oktoberfest 4. Mendesain tent poster free bazaar space 5. Foto taking breakfast menu 6. Mendesain voucher karumba 7. Mendesain service room tent card	Lampiran 17 Lampiran 21 Lampiran 13 Lampiran 25 Lampiran 33 Lampiran 19 Lampiran 28

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1. Proses pelaksanaan

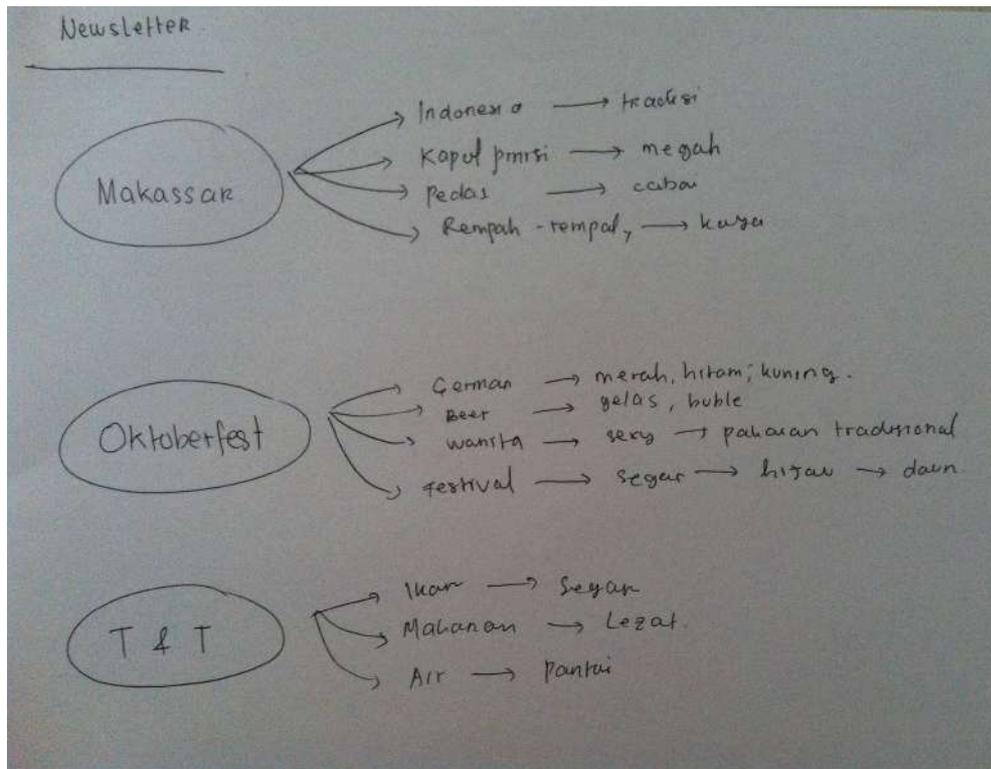
Hotel Mercure Jakarta Simatupang merupakan hotel berbintang empat yang memiliki peraturan dan *Guide Standard Manual* tersendiri di dalam mendesain. Penggunaan *Guide Standard Manual* lebih banyak digunakan dalam pembuatan desain kolateral dengan tujuan agar memiliki kesamaan dengan desain di cabang Hotel Mercure lainnya. Untuk pembuatan promo desain lainnya, Mercure Jakarta Simatupang memberikan kebebasan terhadap bentuk dan layout desain sesuai dengan permintaan dari *owner*, *General Manager* dan *Department*.

Proses pelaksanaan kerja magang yang dilakukan oleh penulis, pertama akan diadakan *briefing* tentang desain yang akan dibuat, konsep, dan *wording* oleh *Public Relation Manager*.. Konsep yang berisi penjelasan mengenai tema desain yang akan dibuat serta konten-konten yang ingin digunakan dalam desain. Brief yang diberikan oleh *Public Relation Manager* tidak dalam bentuk tertulis melainkan dalam bentuk lisan. Dalam satu proyek penulis diwajibkan membuat

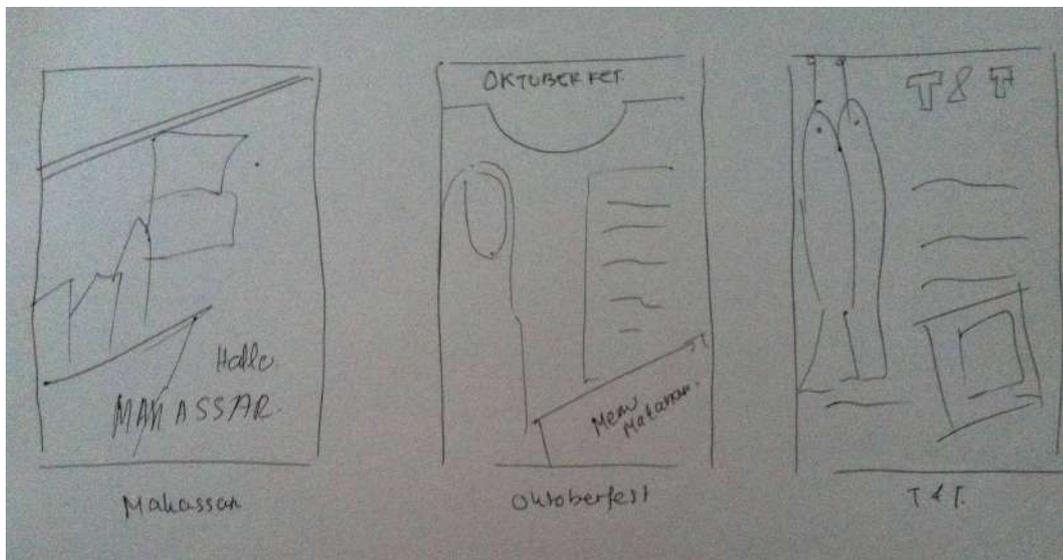
beberapa alternatif desain yang nantinya akan diperlihatkan kepada *Public Relation Manager* untuk dipilih yang terbaik. Pembuatan desain oleh penulis ini langsung melalui bimbingan dan arahan dari Ibu Arini Nur Yulianti sebagai *Public Relation Manager* dan Pak Vicky Alvadi sebagai *Senior Graphic Designer*. Pembuatan suatu desain diselesaikan sesuai dengan waktu *deadline* antara dua hari sampai satu minggu, dan tergantung dari persetujuan *Public Relation Manager*.

1. Newsletter

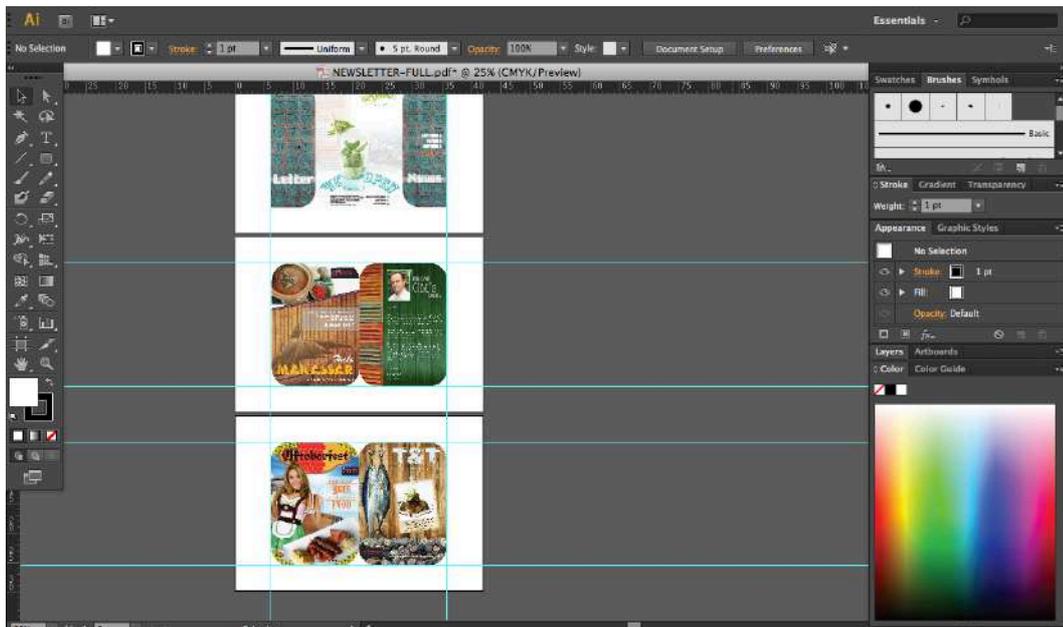
Hotel Mercure Jakarta Simatupang membuat sebuah media promosi dalam bentuk newsletter. Newsletter yang dibuat akan di distribusikan ke beberapa klien dan disebarluaskan ke kamar tamu, restoran, ruang meeting, dan di lobby. Newsletter yang dibuat berupa kumpulan promosi untuk tiga bulan kedepan. Pada kesempatan ini penulis membuat newsletter untuk bulan September, Oktober, dan November. Konsep dari pembuatan newsletter ini adalah Karumba. Karumba merupakan Roof Top dan Bar yang baru saja diresmikan oleh mercure Jakarta Simatupang. Karumba sangat identik dengan suasana pantai dan warna-warni. Newsletter ini dibuat dengan ukuran A5 dan dikerjakan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator. Sebelum mendesain penulis mengolah *brief* yang telah diberikan dengan membuat *brainstormin* dan dilanjutkan dengan sketsa desain. Kemudian penulis ubah dari sketsa desain menjadi digital desain. Dalam pembuatan *newsletter* ini *brief* yang diberikan oleh *Public Relation Manager* dan *Senior Graphic Designer* dalam bentuk lisan. Untuk *Nesletter Cover*, penulis menggunakan konsep karumba sesuai permintaan dari General Manager. Untuk bagian isi dari newsletter sendiri disesuaikan dengan promo tiga bulan ke depan yaitu Makassar, Oktoberfest, dan Tuna dan Tongkol. Semua tema ini, penulis diskusikan dengan Senior Graphic Designer dan Public Relation Manager. Berikut adalah proses bukti yang telah penulis kerjakan.



Gambar 3.3. Konsep Newsletter



Gambar 3.4. Sketsa Layout Newsletter Design



Gambar 3.5. Proses Digital Newsletter



Gambar 3.6. Newsletter Cover



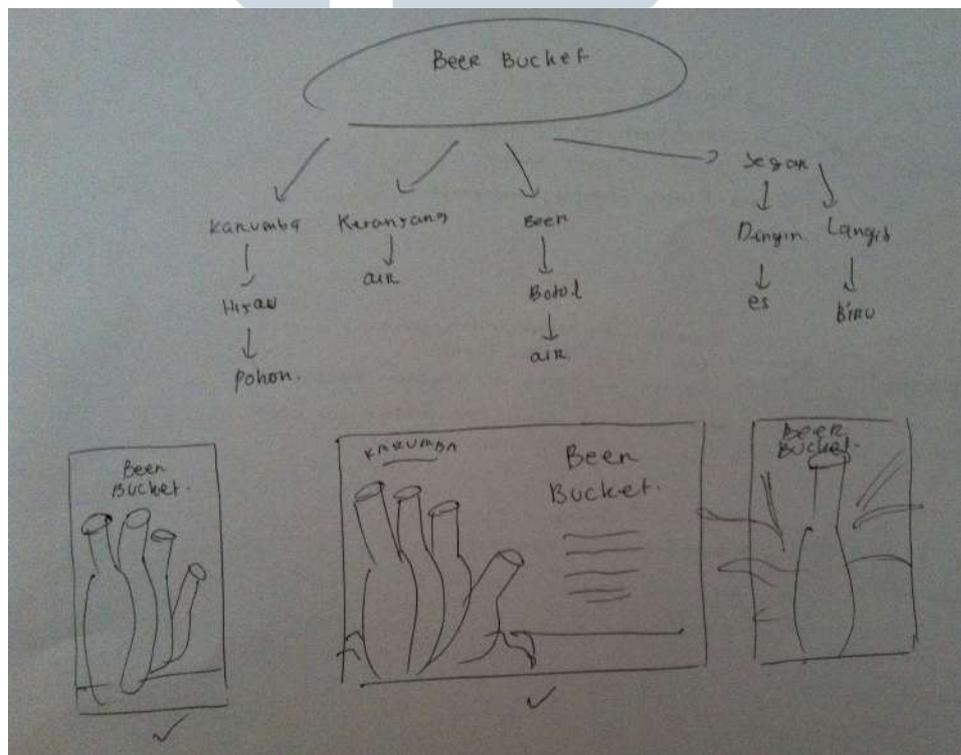
Gambar 3.7. Tuna and Tongkol Promotion-GM's Desk



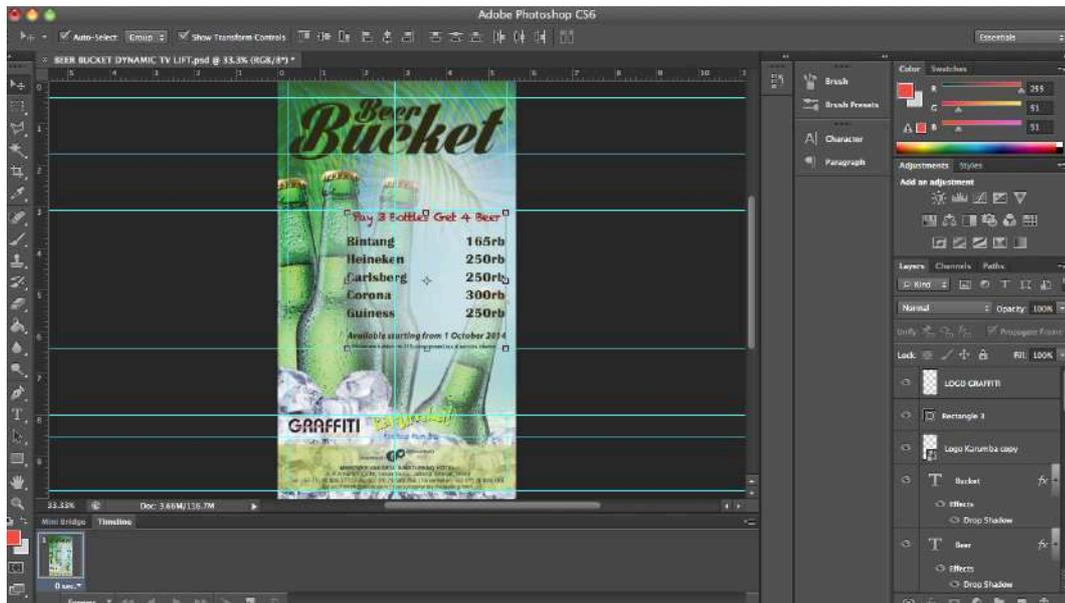
Gambar 3.8. Makassar Design Promotion-Oktoberfest Promotion

2. Beer Bucket Promotion

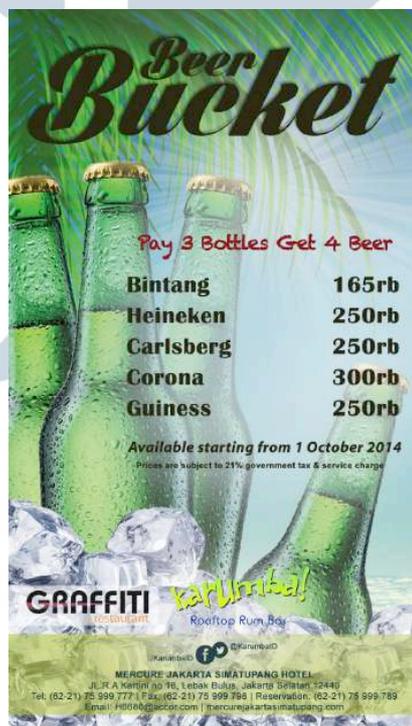
Beer Bucket merupakan promosi yang diadakan pada bulan oktober karena bertepatan dengan *Oktoberfest Festival*. Dalam pembuatan desain Beer Bucket ini penulis berdiskusi dengan Senior Graphic Designer. Desain ini akan digunakan dalam berbagai iklan di majalah seperti Area Magazine, JJK, Now Jakarta, Indonesia Expat dan dynamic TV. Konsep yang ingin diperlihatkan dalam desain ini adalah botol beer dan kesegaran dari beer tersebut dan juga tidak meninggalkan unsur Karumba di dalamnya. Botol beer yang ditampilkan harus sesuai dengan tag yang ada pada desain yaitu “pay 3 get 4”. Dari tag tersebut penulis membuat ide menampilkan empat buah botol dengan gerakan yang dinamis dan untuk memunculkan kesegarannya penulis tambahkan ilustrasi gambar balok es, dan untuk memunculkan identitas karumba dengan background berwarna hijau kebiruan. Berikut adalah proses desain yang penulis lakukan.



Gambar 3.9. Sketsa dan Konsep *Beer Bucket*



Gambar 3.10. Proses Digital Beer Bucket



Gambar 3.11. Beer Bucket Design Promotion



Gambar 3.12. *Display Design in Dynamic TV*

3.3.2. Kendala yang ditemukan

Penulis menemukan beberapa kendala saat mengerjakan tugas-tugas dalam praktik kerja magang, seperti kendala teknis dan non-teknis. Penulis mengalami kesulitan pada awal praktik kerja magang, karena penulis tidak memahami penggunaan *software* Corel Draw. *Software* Corel Draw secara umum digunakan oleh *Senior Graphic Designer* dalam mendesain. Kendala lainnya karena komputer yang disediakan oleh Mercure Jakarta Simatupang belum dilengkapi beberapa *software* desain sesuai dengan standar dalam mendesain. Kendala lainnya saat mengedit sebuah desain lama yang tidak memiliki *soft copy*, penulis harus membuat desain ulang atau mencari solusi lain untuk mengganti desain tersebut. Selain itu sulitnya untuk meminta *approval* kepada *Public Relation Manager* menggunakan *email*, karena sistem komputer yang terdapat di Mercure Jakarta Simatupang tidak dapat menerima *email* dalam ukuran yang besar.

3.3.3 Solusi atas kendala yang ditemukan

Atas kendala-kendala yang penulis temukan selama menjalani praktik kerja magang di Mercure Jakarta Simatupang, penulis berusaha dalam mencari beberapa solusi. Diantaranya, penulis mencari memeriksa terlebih dahulu *soft copy* di dalam komputer kerja milik *Senior Graphic Designer* dan mengubah desain nya sesuai permintaan. Jika *soft copy* tidak ditemukan, penulis akan membuat ulang desain tersebut. Kemudian untuk kendala penggunaan *software* Corel Draw, penulis dapat menggunakan aplikasi lain untuk mendesain seperti Adobe Photoshop dan Adobe Ilustrator. Untuk kendala *approval* desain yang berukuran besar, penulis langsung mendatangi *Public Relation Manager* ke meja kerjanya dan dapat memindahkan data menggunakan *flashdisk*.

