



### **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

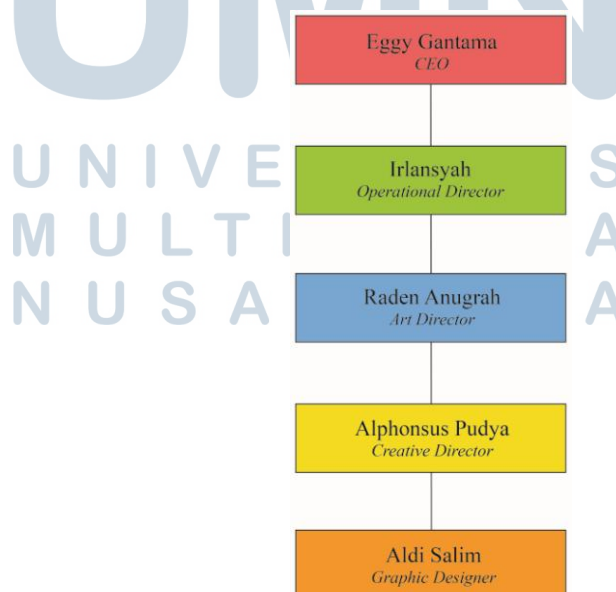
### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1. Kedudukan dan Koordinasi

##### 3.1.1. Kedudukan

Saat penulis melaksanakan praktik kerja magang di FOLKA, penulis mendapatkan posisi di divisi *creative* dan berperan sebagai *creative designer*. Di divisi *Creative* sendiri terdapat *creative director* dan *art director*. Karena FOLKA masih terbilang baru dan terdiri dari sedikit orang, beberapa diantaranya merangkap lebih dari satu jabatan. Divisi ini merupakan bagian yang sangat penting karena dari sinilah tercipta desain yang akan digunakan untuk proyek-proyek yang diterima.

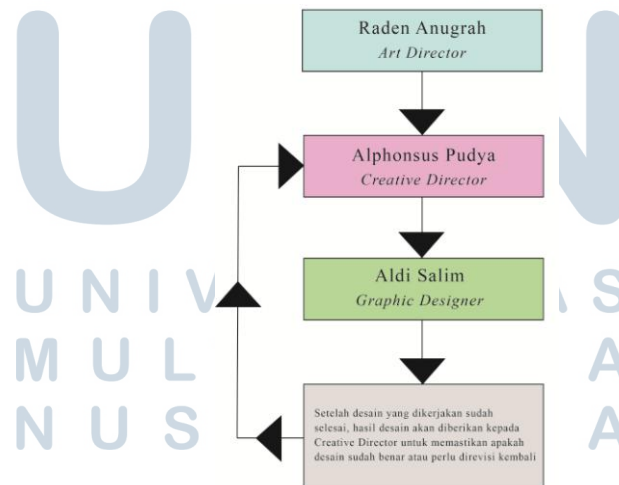
Divisi kreatif FOLKA dituntut untuk mengerjakan dengan pengerjaan yang singkat namun berbobot, sehingga dapat mengikuti permintaan klien secara tepat dan tepat dengan hasil yang maksimal.



### 3.1.2. Koordinasi

Penulis diberikan tugas dan melakukan koordinasi kerja dengan divisi kreatif, masing-masing terdiri dari *Creative Director* dan *Art Director* yang akan menjelaskan beberapa aturan dan konsep yang ingin dibuat dari satu proyek. Setiap pekerjaan memiliki sebuah deadline yang lamanya tergantung dari jenis pekerjaan tersebut. Apabila penulis melakukan suatu kesalahan, *Creative Director* akan membantu penulis untuk mengoreksi (feedback) dan setelah itu hasil desain yang telah dibuat akan diberikan kepada *Creative Director* untuk melihat apakah sudah bisa langsung di produksi atau diperlukan revisi.

Berikut ini adalah struktur sederhana dari tim divisi kreatif FOLKA selama penulis melaksanakan praktik kerja magang. Dibawah ini adalah gambaran dari struktur organisasi divisi kreatif tersebut.



Gambar 3.2. Koordinasi Struktur Kerja Divisi *Creative* FOLKA

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Tugas utama yang penulis lakukan sebagai seorang desainer grafis adalah mendesain dan membuat ilustrasi dari jenis pengerjaan yang sudah ditentukan oleh kebutuhan dari masing-masing klien. Terkadang penulis juga berkesempatan untuk menghadiri rapat antara FOLKA dengan klien ataupun menghadiri acara yang dimana klien menjadikan FOLKA sebagai rekan kerja dalam *event planner* mereka.

Untuk tugas *melayout*, penulis sudah disediakan gambar dan teks dari *creative director*. Selanjutnya, penulis hanya diberikan bentuk desain yang *creative director* bayangkan, sisanya penulis diberikan kebebasan untuk mengembangkan ide dan kreasi. Sedangkan untuk proses pembuatan konsep/ide suatu proyek, penulis hanya diberikan poin-poin mengenai penjelasan fungsi ruang yang ingin dibuat.

Berikut ini adalah rincian pekerjaan yang telah penulis kerjakan selama melaksanakan praktek kerja magang:

Tabel 3.1. Rincian Pekerjaan Magang

| Minggu Ke- | Jenis Pekerjaan yang Dilakukan                                                                                                                                                                                                      |
|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1          | <ul style="list-style-type: none"><li>- <i>Introduction</i></li><li>- Perkenalan terhadap perusahaan, job desk, dan proses kerja sebagai desainer grafis</li><li>- Mendesain ilustrasi kalender untuk AAB &amp; Garda Oto</li></ul> |

|   |                                                                                                                                                                                                                              |
|---|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2 | - Desain ilustrasi kalender AAB & Garda Oto 2015                                                                                                                                                                             |
| 3 | - Sketsa dan pembuatan desain dan ilustrasi kartu ucapan lebaran AAB                                                                                                                                                         |
| 4 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pembuatan ilustrasi alternatif untuk kartu ucapan lebaran AAB</li> <li>- Printing kartu ucapan</li> <li>- Melanjutkan ilustrasi kalender AAB 2015 yang ke 2 (alternatif)</li> </ul> |
| 5 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Brainstorming</i> kartu natal AAB</li> <li>- Pembuatan ilustrasi kartu natal AAB</li> </ul>                                                                                      |
| 6 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisi ilustrasi kalender alternatif AAB 2015</li> <li>- Pembuatan ilustrasi pakaian <i>Sales Promotion Girl</i> (SPG) Clean &amp; Clear</li> </ul>                                 |
| 7 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendesain <i>corporate identity</i> FOLKA</li> <li>- Mendesain <i>layout website</i> Makna</li> </ul>                                                                               |
| 8 | - Mendesain <i>Under Maintenance</i> pada website Makna                                                                                                                                                                      |
| 9 | - Pembuatan ilustrasi pada storyboard untuk wallpaper Alfamart cabang Ocean Park                                                                                                                                             |

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

#### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

Kerja praktek yang dilakukan oleh penulis secara keseluruhan berkaitan dengan dunia desain, baik dalam mengatur tata letak *lay-out* ataupun membuat konsep tema dari setiap tugas desain yang diberikan.

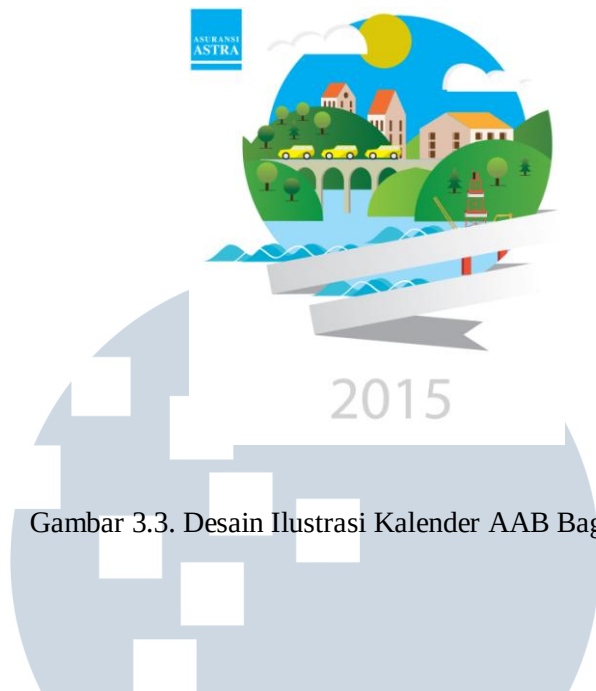
Proses kerja diawali oleh penulis saat mendapatkan *briefing* dan dijelaskan apa yang sedang dikerjakan oleh tim FOLKA dan secara langsung dipimpin oleh Eggy Gantama yang menjabat CEO saat itu. Setelah *briefing* secara umum dilakukan, barulah *briefing* yang dipimpin oleh Alphonsus Pudya selaku menjabat sebagai *creative director* dalam divisi *Creative* dilakukan untuk membahas desain yang diperlukan untuk proyek yang sedang dikerjakan saat ini. Mulai dari gaya desain mana yang dipilih, ukuran, media, yang diperlukan untuk mewujudkan desain yang dibutuhkan proyek ini semua dijabarkan guna membuat pengerjaan menjadi jelas dan tepat. Setelah membahas tentang dasar, sekarang barulah masuk ke perancangan konsep untuk desain yang akan dibuat. Disini penulis diajak untuk *brainstorming* agar menciptakan ide yang kreatif dan *fresh*, untuk membantunya penulis mencari banyak ide dari contoh-contoh yang didapat dari internet kemudian merombaknya lagi menjadi suatu ide yang baru. Ide yang didapat selanjutnya dibicarakan dengan pembimbing lapangan yaitu Raden Anugrah yang juga menjabat sebagai *art director*. Setelah penulis mendapatkan ide konsep yang disepakati, barulah penulis mencari bahan-bahan untuk mewujudkan desain yang ingin dibuat lewat internet, seperti foto, informasi dan contoh-contoh desain yang menarik dan dinilai dapat membantu sebagai inspirasi. Dan setelah semua siap, penulis memasuki proses visualisasi dimana penulis

diminta untuk mengerjakan desain dengan konsep yang telah disepakati dengan bahan-bahan yang sebelumnya sudah dikumpulkan. Setelah proses visualisasi selesai, hasil tadi diserahkan kepada pembimbing lapangan untuk di *review* untuk mengetahui apakah desain sudah sesuai dengan yang diminta atau tidak dan apabila desain belum memenuhi maka akan dilakukan revisi yang mana dilakukan sampai mencapai target yang diminta. Lamanya proses kerja berlangsung selama satu atau dua minggu disesuaikan dengan batas waktu yang telah ditentukan dan tingkat kesulitan dalam pengerjaan hasil karya.

Tugas-tugas yang penulis kerjakan selama melaksanakan kerja magang di FOLKA antara lain adalah sebagai berikut:

#### **1. Desain Ilustrasi Kalender AAB 2015**

Proyek ini diperuntukan untuk perusahaan Asuransi Astra Buana (AAB), yaitu perusahaan asuransi umum yang memiliki cabang diseluruh Indonesia. Pada kesempatan kali ini penulis diberikan kepercayaan oleh *creative director* untuk membuat beberapa ilustrasi pada kalender AAB 2015, dikarenakan kalender yang dikerjakan masih dalam bagian dari *pitching* oleh karena itu penulis diminta untuk mengerjakan beberapa ilustrasi dalam bentuk yang berbeda-beda namun tetap dengan gaya ilustrasi yang lucu, *simple* dan mudah dimengerti. Kalender ini nantinya akan dijadikan sebagai *merchandise* tahunan yang dibagikan kepada seluruh karyawan AAB. Penulis membuat *desain ilustrasi kalender AAB 2015* ini menggunakan media *Adobe Illustrator*. Setelah melakukan beberapa kali revisi, *creative director* menyetujui seluruh hasil desain ilustrasi ini.



Gambar 3.3. Desain Ilustrasi Kalender AAB Bagian Depan



Gambar 3.4. Desain Ilustrasi Kalender AAB

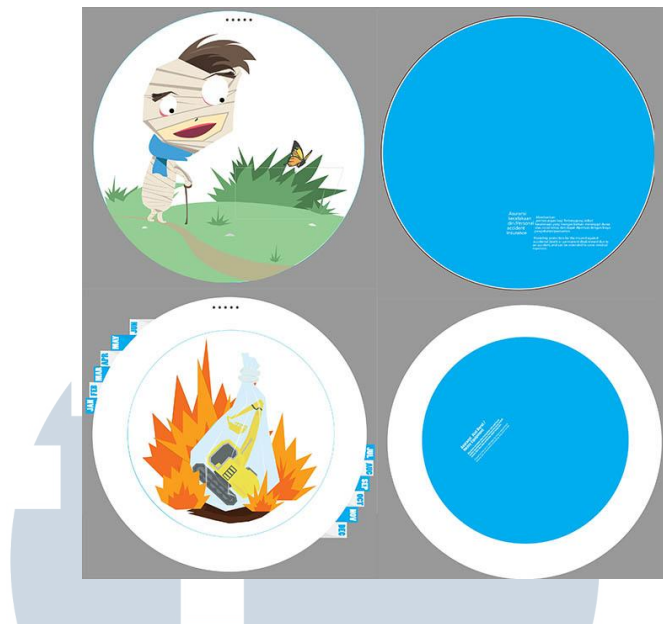




Gambar 3.5. Desain Ilustrasi Kalender AAB Bagian Belakang

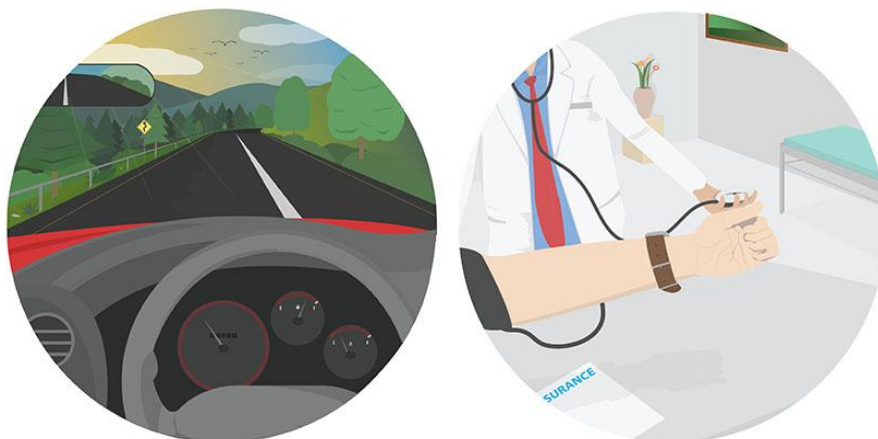
Dikarenakan proyek yang dikerjakan masih dalam proses *pitching*, penulis diminta *creative director* untuk membuat tiga jenis desain ilustrasi alternatif dengan gaya yang berbeda pada kalender AAB 2015.

Pada desain alternatif satu, penulis diminta *creative director* untuk menciptakan sebuah ilustrasi yang memberikan penjelasan mengenai bagaimana perusahaan asuransi AAB dapat membantu dalam melindungi dan menyelamatkan kesehatan maupun harta benda, namun gaya ilustrasi yang digunakan tetap tidak berbeda jauh dengan ilustrasi sebelumnya. Dibalik ilustrasi ini terdapat informasi mengenai AAB, seperti *contact center*, *website*, dan sebagainya.



Gambar 3.6. Desain Ilustrasi Alternatif Kalender AAB 1

Pada desain alternatif dua, penulis diminta *creative director* untuk menciptakan sebuah ilustrasi yang meletakkan sudut pengelihatn seseorang yang berada di dalam gambar, juga memberikan kesan yang damai dan terjamin baik dalam segi kesehatan ataupun keamanan. Penulis dituntut untuk membuat sebuah ilustrasi yang memberikan kesan aman, nyaman, segala hal terkendali.



Gambar 3.7. Desain Ilustrasi Alternatif Kalender AAB 2

Pada desain alternatif tiga, penulis diminta *creative director* untuk menciptakan sebuah desain ilustrasi yang menjelaskan sebuah perkotaan dimana terdapat masalah di dalamnya namun segera teratasi oleh perusahaan asuransi AAB. *Creative director* membebaskan penulis untuk memilih salah satu bulan yang nantinya tiga huruf pertama pada bulan tersebut akan dijadikan objek utama di dalam ilustrasi. Penulis memilih bulan Februari, setelah melalui beberapa kali revisi yang disesuaikan dengan keinginan *creative director*, yaitu seperti beberapa masalah yang diciptakan dalam bentuk ilustrasi namun dapat segera diatasi, pemilihan warna-warna yang menciptakan kesan perkotaan yang tenang, nyaman, *go-green*, walau tetap berdampingan dengan pabrik disekitarnya. Ilustrasi ini tentunya menggambarkan suasana di wilayah Jakarta, klien menginginkan dapat menciptakan kesan-kesan tersebut di dalam ilustrasi ini.



Gambar 3.8. Desain Ilustrasi Alternatif Kalender AAB 3



### 3. Desain Kartu Ucapan AAB Idul Fitri 1435 H

*Creative director* mempercayakan penulis untuk mendesain sebuah *Kartu Ucapan AAB Idul Fitri 1435 H*, yang nantinya kartu ini akan digunakan oleh perusahaan AAB untuk diberikan kepada seluruh karyawan dan rekan bisnisnya.

Setelah melalui proses *brainstorming*, penulis diminta untuk membuat sebuah amplop yang di dalamnya berisikan kartu ucapan Idul Fitri. Penulis juga dibebaskan untuk membuat ilustrasi dan memasukan teks apa saja pada desain. Pemilihan warna hijau digunakan untuk tetap menjaga kesan Fitri yang bernuansa islami dan damai dengan menggunakan warna hijau, serta bentuk ketupat dengan *pattern* dibagian bawahnya yang sedikit terlihat seperti huruf Arab. Juga peletakan kata-kata mutiara disampingnya diharapkan dapat menjelaskan dengan itu AAB mengucapkan Selamat Idul Fitri. Hal-hal seperti ini lah yang membantu penulis dalam menciptakan suasana Fitri pada kartu ucapan ini.



Gambar 3.10. Desain Kartu Ucapan Idul Fitri AAB 1435 H

#### 4. Desain Kartu Natal AAB 2014

*Creative director* meminta penulis untuk mendesain sebuah kartu ucapan natal yang nantinya akan digunakan oleh perusahaan AAB untuk diberikan kepada seluruh karyawan dan rekan bisnisnya. Dikarenakan pembuatan kartu natal ini masih dalam proses *pitching*, maka penulis juga diminta untuk membuat satu desain kartu natal alternatif. Desain kartu natal ini memiliki konsep yang sama dengan pembuatan kartu ucapan lebaran, yaitu penulis diminta untuk membuat sebuah amplop yang di dalamnya berisikan sebuah kartu ucapan natal. Desain ilustrasi ini menggunakan warna utama merah dan putih, agar tetap dapat menjaga kesan Natal pada umumnya. Tidak lupa dengan menggunakan *icon-icon* yang dapat memberikan identitas Natal pada gambar, seperti salju dan lonceng. Penulis juga memasukan ucapan dan sepotong kata mutiara untuk memberikan suasana tambahan pada ilustrasi. Penulis sangat dibatasi dalam pembuatan ilustrasi ini, sehingga desain yang ada memanglah desain yang diinginkan oleh *creative director*.



Gambar 3.11. Desain Kartu Natal AAB 2014

Pada desain alternatif kartu ucapan natal, *creative director* memberikan kebebasan kepada penulis dalam menciptakan karya ilustrasi namun diminta untuk tetap memasukan unsur dan elemen natal di dalamnya. Setelah melalui revisi, *creative director* menyetujui ilustrasi ini untuk dijadikan sebagai ilustrasi alternatif pada *Kartu Natal AAB 2014*.



Gambar 3.12. Desain Alternatif Kartu Natal AAB 2014



Gambar 3.13. Desain Alternatif Kartu Natal AAB 2014



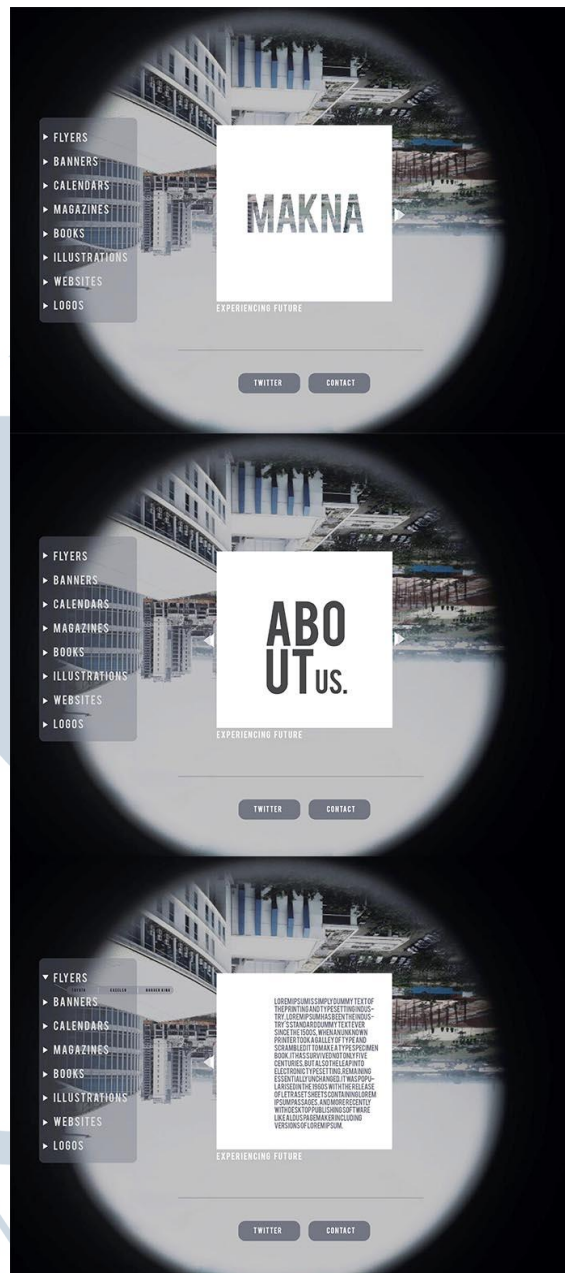
Ilustrasi ini penulis buat dengan menggunakan sampul, yang ketika kedua sampul di bagian depan itu ditutup maka akan membentuk sebuah pohon natal, dan tepat dibagian tengah dari pohon natal itu terdapat ilustrasi sebuah pohon cemara dengan air mancur dibawahnya.

#### 5. **Desain Layout Website Makna**

Makna adalah mitra bisnis FOLKA yang juga bergerak pada bidang yang sama, salah satu pendiri Makna memiliki hubungan yang cukup erat dengan beberapa pegawai FOLKA sehingga sering kali baik Makna ataupun FOLKA saling memberikan bantuan. Pada kesempatan kali ini, penulis diminta oleh *creative director* untuk mendesain *layout* pada *website* Makna yang sama sekali belum memiliki *website* perusahaan.

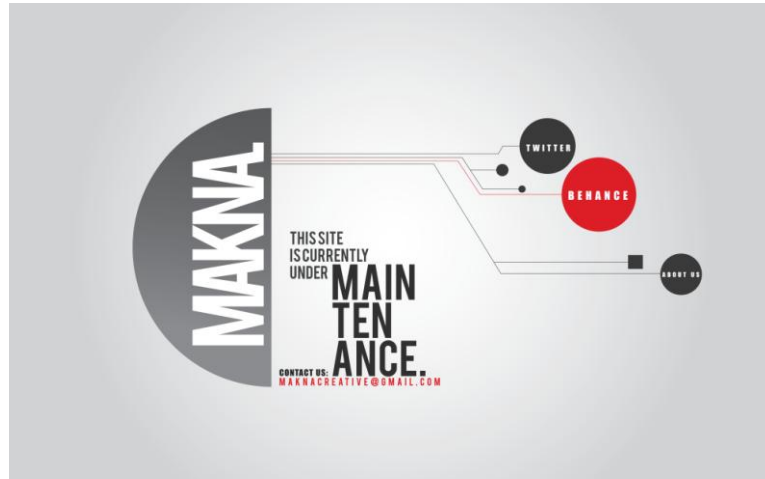
Penulis diminta untuk mendesain sebuah *layout* yang *simple* dan *modern*. Teks dan gambar yang akan digunakanpun sudah disediakan, sehingga penulis cukup memberikan *background image* dan mendesain saja. *Background image* yang penulis gunakan pada *website* ini masih berada disekitar UMN, agar menghilangkan kesan UMN maka penulis membalikan gambar 180 derajat. Pengambilan gambar juga penulis siasati melalui celah-celah lubang pada dinding sehingga membentuk “O” disekitaran objek gambar, hal ini penulis lakukan agar terdapat bagian gelap pada gambar sehingga teks, font dan gambar tetap dapat terlihat.





Gambar 3.13. Desain Layout Website Makna

Dikarenakan Makna sendiri masih belum memiliki *template* pada *websitenya*, maka penulis juga diminta untuk membuat tiga desain yang memberikan informasi bahwa *website* Makna belum dapat beroperasi. Desain ini menggunakan gaya yang memberikan kesan *modern*, *simple*, dan *urban*.



Gambar 3.14. Desain Under Maintenance Website Makna



Gambar 3.15. Desain Under Maintenance Website Makna

## 6. Desain Pakaian Pada Sales Promotion Girl Clean & Clear

*Creative director* meminta penulis untuk membuat sebuah desain pakaian yang nantinya akan digunakan oleh *Sales Promotion Girl* pada produk Clean & Clear. Penulis diberikan kebebasan dalam menentukan desain pakaian namun sebelumnya

penulis sudah di informasikan terlebih dahulu mengenai warna dan batasan-batasan dari desain pakaian yang akan dibuat. Penulis mengerjakan desain ini menggunakan media *Adobe Illustrator*. Setelah pekerjaan selesai, *creative director* langsung menyetujui desain pakaian yang telah penulis buat.



Gambar 3.15. Desain Pakaian Pada Sales Promotion Girl Clean & Clear

## 7. **Desain Corporate Identity FOLKA**

*Art director* dan *creative director* memberikan kepercayaan kepada penulis untuk mendesain ulang *corporate identity* FOLKA yang dianggap desain sebelumnya kurang siap dan tidak menunjukkan diri FOLKA yang sebenarnya baik dari warna ataupun gaya desain. Penulis diberikan kebebasan dalam mengeksplorasi *layout* namun tetap dengan batasan-batasan yang telah ditetapkan. Isi konten, warna, gambar dan teks sudah disiapkan sebelumnya sehingga penulis cukup meletakkan isi-isi pada *corporate identity* sesuai *layout* yang telah dibuat. Kesulitan yang penulis hadapi adalah kurangnya informasi yang penulis dapatkan mengenai ciri khas desain yang

ada pada FOLKA, sehingga sering kali penulis harus merevisi pekerjaan ini dikarenakan permasalahan itu.



Gambar 3.16. Desain Corporate Identity FOLKA

## 8. Ilustrasi Storyboard Alfamart Ocean Park BSD



Gambar 3.17. Ilustrasi Storyboard Alfamart Ocean Park

*Art director* memberikan tugas kepada penulis untuk membuat sebuah *storyboard* yang memberikan informasi mengenai macam-macam kinerja yang dikerjakan oleh Alfamart menjadi sebuah ilustrasi. Albi, seekor lebah yang dijadikan maskot Alfamart mewakili semua jenis pekerjaan yang digambarkan dalam *storyboard*.

*Albi melambangkan karyawan Alfamart yang siap membantu pelanggan dengan ketulusan untuk melayani.* Isi konten dan teks sudah disiapkan sebelumnya sehingga penulis hanya perlu fokus dalam membuat *storyboard*nya saja. *Storyboard* ini nantinya akan dipasang di Alfamart yang berlokasi di Ocean Park.

#### **3.4. Kendala yang Ditemukan**

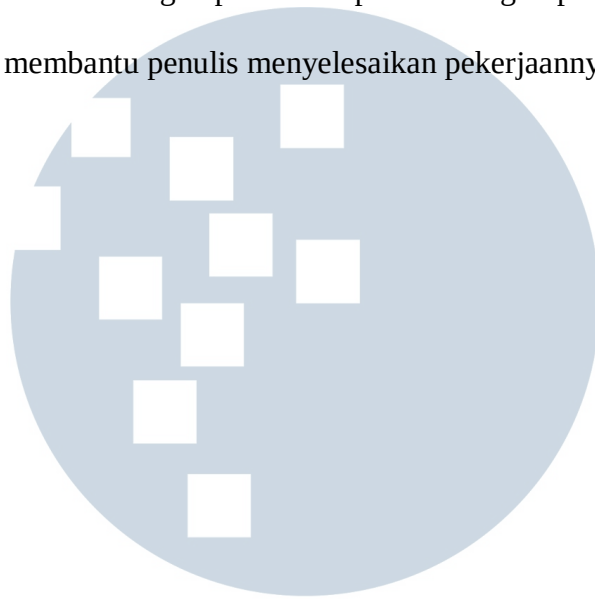
Penulis menemukan beberapa kendala selama dilaksanakannya praktek kerja magang, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Tidak tersedianya komputer/laptop kantor untuk pengerjaan desain, sehingga penulis harus selalu membawa laptop.
2. Padatnya pekerjaan yang diberikan dengan *deadline* yang cukup singkat dan membutuhkan pembimbing lapangan dalam setiap langkah pengerjaannya.

#### **3.5. Solusi atas kendala yang ditemukan**

Mengenai beberapa kendala yang penulis telah temukan pada saat pelaksanaan praktek kerja magang, berikut ini adalah solusi yang penulis lakukan untuk mengatasi kendala yang dialami. Beberapa solusi tersebut adalah sebagai berikut :

1. Penulis membawa laptop milik pribadi untuk bekerja tanpa komputer dari kantor.
2. Penulis mengerjakan setiap pekerjaan di kantor hingga selesai, jika diperlukan penulis akan menginap selama pembimbing lapangan juga ikut menginap dalam membantu penulis menyelesaikan pekerjaannya,



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA