



### **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:**

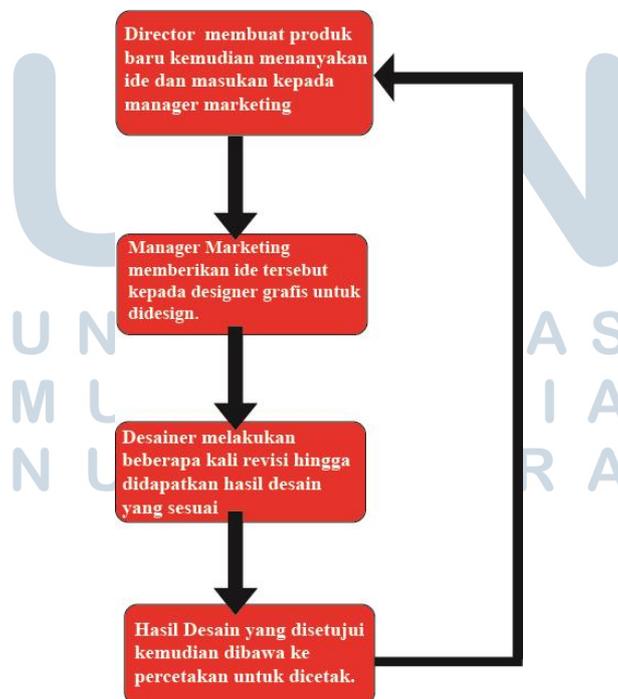
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Peran kerja Penulis dalam melaksanakan praktek kerja magang yaitu sebagai Desainer Grafis yang bertugas untuk membuat label dan emblem, membuat brosur dan katalog dan memfoto *showroom* dan berbagai macam produk dari PT. Doremi Music Indonesia. Semua pekerjaan yang dilakukan oleh Penulis diawasi dan dibimbing oleh Bpk. David Leonard selaku Pembimbing Lapangan sekaligus *Manager Marketing*. Ketika Direktur ingin meluncurkan produk yang baru, Direktur akan menyampaikan hal tersebut kepada *Manager Marketing* untuk meminta ide dan masukan yang kemudian akan diproses oleh Penulis hingga menjadi suatu produk yang baru. Ketika Penulis sudah menyelesaikan beberapa desain yang diminta, *Manager Marketing* akan menyerahkan kepada Direktur dan apabila ada kekurangan maka Penulis diminta melakukan revisi hingga selesai kemudian akan dibawa ke percetakan untuk dicetak dan diproduksi secara massal.



3.1. Bagan Alur Koordinasi

Di perusahaan ini Penulis menempati posisi sebagai Desainer Grafis untuk PT. Doremi Musik Indonesia. Berikut ini adalah alur kerja Penulis sebagai desainer grafis :

1. Direktur menemui *Manager Marketing* dan akan membahas produk baru yang akan diluncurkan.
2. *Manager Marketing* memberikan informasi tersebut kepada Penulis untuk di desain.
3. Penulis kemudian mendesain sesuai dengan informasi yang didapat dengan menggunakan berbagai macam *software design* seperti: *Adobe Photoshop CS6* dan *Adobe Illustrator CS6*.
4. Penulis membawa hasil design tersebut ke *Manager Marketing* untuk di cek apakah sudah sesuai dengan konsep produk tersebut, apabila belum maka Penulis akan melakukan revisi hingga didapatkan hasil desain yang sesuai dengan keinginan Direktur.
5. Jika sudah didapatkan hasil desain yang sesuai Penulis akan membawa ke percetakan untuk dicetak.

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama melaksanakan praktek kerja magang, Penulis mendesain berbagai macam produk/ label, brosur, katalog dan meng-*edit* beberapa foto produk.

Minggu	Proyek	Keterangan
1	Membuat brosur Combo Fair	
2	Membuat label Glow dan Esper	
3	Membuat emblem Lucido dan Shelldon	
4	Membuat Poster sekolah musik	
5	Membuat label Banana dan <i>packaging</i> Renegade	
6	Membuat poster penanda sekolah musik Lippo Karawaci	

7.	7	Memfoto <i>showroom</i> dan mengedit foto	
8.	8	Membuat bagian katalog produk	

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama Penulis melakukan praktek kerja magang di PT. Doremi Music Indonesia, Penulis membuat berbagai desain diantaranya membuat brosur untuk Combo Fair, poster untuk sekolah musik dan memfoto *showroom* lalu mengedit nya.

#### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

##### 1. Brosur untuk Combo Fair

Dalam membuat brosur Combo Fair yang berukuran A4, Penulis menanyakan informasi yang mau disampaikan dalam brosur tersebut, antara lain : tanggal dari Combo Fair, lokasi dari Combo fair akan diadakan dan diskon yang didapatkan dalam Combo Fair. Berikut merupakan desain brosur yang dibuat oleh Penulis.



Gambar 3.3.1 (1) Brosur Combo Fair

Pada tahap awal Penulis membuat desain untuk brosur Combo Fair, Penulis meminta data-data yang dibutuhkan antara lain foto tempat Combo Fair akan diadakan serta logo dari PT. Doremi dan logo YAMAHA. Pertama Penulis mengedit foto tempat Combo Fair akan diadakan agar terlihat lebih menarik dan menyesuaikan bentuknya agar dapat menampilkan informasi tempat Combo Fair akan dilaksanakan. Hal itu dilakukan dengan cara dengan memotong bagian kiri bawah poster agar bisa menampilkan informasi tersebut.



Gambar 3.3.1 (2) Tahapan desain brosur

Tahap selanjutnya Penulis menambahkan warna *background* coklat muda untuk menguatkan warna dari tempat Combo Fair dilaksanakan. Kemudian Penulis menambahkan *vector* yang mengandung nuansa musikal untuk mempermanis tampilan dari brosur tersebut.



Gambar 3.3.1 (3) Tahapan desain brosur

Tahap selanjutnya Penulis menambahkan logo PT. Doremi disertai dengan *vector* yang berguna untuk mempermanis tampilan logo tersebut. Selanjutnya Penulis menampilkan informasi mengenai diskon yang akan diberikan di dalam bentuk setengah lingkaran berwarna merah transparan agar dapat menarik perhatian konsumen. Kesulitan yang didapatkan Penulis dalam mengerjakan ini adalah sulitnya meminta data yang dibutuhkan, karena data yang dibutuhkan sudah dihapus dihapus oleh desainer sebelum Penulis. Akhirnya Penulis harus mencarinya di *harddisk* perusahaan, dan kesulitan selanjutnya adalah mendapatkan hasil desain yang sesuai dengan keinginan Direktur. Hal yang dipelajari Penulis sewaktu mengerjakan pekerjaan ini adalah mempelajari bagaimana mengatur atau mencari warna *background* yang sesuai dengan foto agar memiliki keselarasan antara foto dengan warna *background*.



Gambar 3.3.1 (4) Tahapan desain brosur

## 2. Poster untuk sekolah musik

Poster yang dibuat oleh penulis memiliki ukuran 77 cm x 52 cm. Pembimbing lapangan Penulis meminta Penulis untuk mendesain poster sekolah musik khusus untuk *children course*. Lalu Penulis meminta informasi yang dibutuhkan dalam mendesain poster ini yaitu pelajaran yang terdapat dalam *children course*. Berikut merupakan contoh hasil desain poster sekolah music.



Gambar 3.3.1 (5) Poster Sekolah music

Tahap pertama dalam mendesain poster ini adalah mencari gambar anak-anak yang bermain atau memegang alat musik. Langkah selanjutnya adalah mengeditnya agar terlihat menarik, kemudian Penulis menampilkan tulisan Doremi Yamaha Music School, *children course* dan informasi yang sudah didapatkan yaitu pelajaran-pelajaran yang diajarkan dari *children course*.

## DOREMI YAMAHA MUSIC SCHOOL CHILDREN COURSE

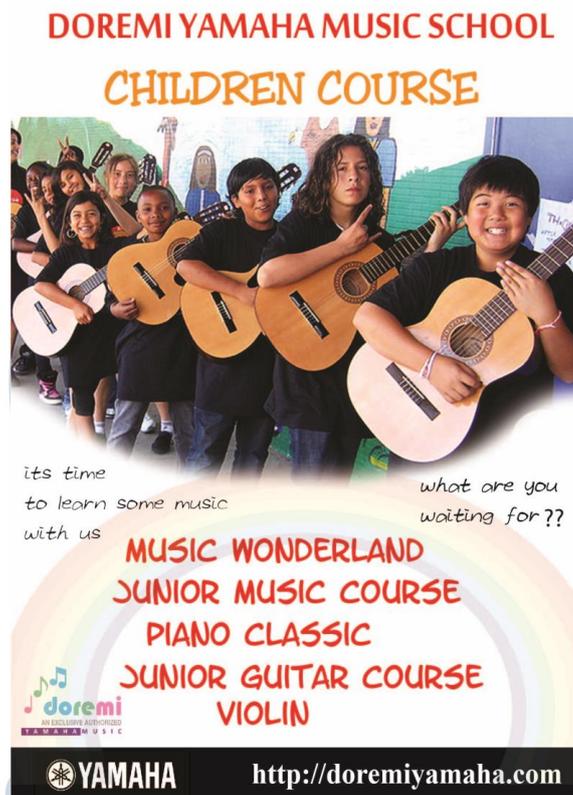


### MUSIC WONDERLAND JUNIOR MUSIC COURSE PIANO CLASSIC JUNIOR GUITAR COURSE VIOLIN

Gambar 3.3.1 (6) Tahapan desain poster

Kemudian tahap selanjutnya adalah menampilkan logo dan *website* dari PT. Doremi. Pada tahap ini juga Penulis menambahkan kalimat *persuasive* yang bersifat mengajak dan menambahkan gambar pelangi yang agak transparan untuk mempercantik tampilan pelajaran dari *children course*. Kesulitan yang didapatkan oleh Penulis dalam menyelesaikan ini adalah sulitnya mencari gambar anak-anak yang memegang atau memainkan alat musik, hal ini dikarenakan stok foto yang tersedia di perusahaan tempat Penulis melaksanakan praktek kerja magang sudah pernah dipakai semua, hal itu menyebabkan Penulis harus mencari foto tersebut di *Harddisk* perusahaan yang lainnya dan kemudian hal ini ditambah dengan sulitnya membuat desain yang diinginkan oleh Direktur. Hal yang dipelajari oleh Penulis ketika mengerjakan pekerjaan ini adalah Penulis mendapatkan pengalaman

mendesain yang targetnya adalah anak-anak yang berumur 6-12 tahun. Penulis dituntut untuk mendesain poster ini agar dapat menarik perhatian anak-anak dengan *range\_umur* seperti itu.



Gambar 3.3.1 (7) Tahapan desain poster

3. Memfoto *Showroom* dan mengedit

Penulis diminta oleh Direktur untuk memfoto *showroom* dari PT. Doremi yang terletak di Supermall Karawaci dan di kawasan perumahan Gading Serpong. Penulis juga diminta untuk mengedit foto-foto tersebut agar terlihat *warm* dan *exclusive*. Pertama Penulis pergi ke *showroom* PT. Doremi yang terletak di Supermall Karawaci yang terletak di *e-center*. Disana Penulis ditemukan dengan manager yang bertugas disana yaitu Bpk. Satibi dan beliau meminta Penulis untuk segera memfoto produk-produk yang tersedia dan ruang kelas sekolah musik. Berikut adalah salah satu foto hasil editan Penulis



Gambar 3.3.1 (8) Foto hasil editan

Sebelumnya foto tersebut memiliki warna yang terlalu terang dan tidak memiliki kesan *warm* dan *exclusive*. Dapat dilihat pada foto berikut.



Gambar 3.3.1 (9) Foto sebelum edit

Penulis mengedit warna di foto tersebut dengan memilih *selective color* pada bagian *adjustment* di program *Adobe Photoshop CS6* hingga mendapatkan

komposisi warna yang diinginkan dan juga Penulis memainkan *level* hingga mendapatkan tingkat keterangan yang diinginkan. Selanjutnya Penulis juga memfoto produk-produk yang tersedia di *showroom* ini, seperti yang dapat dilihat pada foto.



Gambar 3.3.1 (10) Foto sebelum edit

Seperti yang dapat dilihat pada foto berikut sangatlah gelap karena minimnya penerangan sehingga Penulis mengedit foto tersebut agar terlihat lebih terang dan tetap memiliki kesan yang *warm* dan *exclusive*, dengan cara memainkan warna di *selective color* serta memainkan *contrast* dan *brightness*.



Gambar 3.3.1 (11) Foto hasil editan

Sesudah Penulis menyelesaikan foto di *showroom* yang terletak di Supermall Karawaci, Penulis segera menuju *showroom* kedua yang terletak di perumahan Gading Serpong. Disini Penulis juga melakukan hal yang serupa yaitu memfoto produk dan ruang kelas sekolah musik, berikut merupakan hasil foto ruang kelas sekolah musik di *showroom* PT. Doremi yang terletak di perumahan Gading Serpong.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.3.1 (12) Foto sebelum edit

Seperti yang terlihat pada foto, warna yang terdapat dalam foto kurang menarik perhatian, kesan *warm* dan *exclusive* tidak begitu terlihat di dalam foto tersebut, serta foto tersebut terlihat agak gelap karena minimnya penerangan yang memadai untuk memfotonya. Tahap selanjutnya adalah Penulis mengedit warna di dalam foto tersebut sehingga memiliki kesan *warm* dan *exclusive*, dan juga Penulis memainkan *brightness* dan *contrast* hingga mendapatkan tingkat kecerahan yang sesuai.

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 3.3.1 (13) Foto hasil editan

Sesudah Penulis memfoto ruang kelas sekolah musik, Penulis juga memfoto produk-produk yang tersedia di *showroom* ini. Dapat dilihat pada foto berikut ini.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.3.1 (14) Foto sebelum edit

Pencahayaan yang diperlukan di dalam foto ini sangatlah minim, sehingga menyebabkan foto terlihat agak gelap dan juga warna yang dihasilkan juga tidak begitu memuaskan, sehingga Penulis mengedit *brightness* dan *contrast*, dan juga memainkan *selective color* hingga mendapatkan warna yang sesuai untuk foto tersebut.



Gambar 3.3.1 (15) Foto hasil editan

Kesulitan yang dihadapi oleh Penulis ketika mengerjakan proyek ini adalah sulitnya menemui Manager di masing-masing *showroom*. Karena untuk memfoto *showroom* beserta produknya harus beserta Manager tersebut, serta lokasi *showroom* yang terletak di perumahan Gading Serpong yang belum Penulis ketahui sehingga Penulis harus mencarinya terlebih dahulu. Hal yang dipelajari Penulis ketika mengerjakan pekerjaan ini adalah untuk memfoto suatu produk, *angle* memiliki peran penting, karena setiap produk memiliki *angle* yang berbeda yang menyebabkan suatu produk lebih terlihat enak untuk dilihat.

### **3.3.2. Kendala yang Ditemukan**

Kesulitan yang dihadapi Penulis saat melakukan praktek kerja magang yaitu :

1. Kemacetan lalu lintas saat menuju kantor sehingga menyebabkan Penulis harus berangkat dari rumah pagi sekali
2. Sulitnya menghasilkan desain yang sesuai selera perusahaan karena berbeda selera dengan Penulis
3. Sulitnya mencari makan siang di sekitar perusahaan karena agak sepi di sekitar perusahaan

### **3.3.3. Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Berikut ini adalah beberapa solusi atas kendala yang dihadapi oleh Penulis pada saat melakukan praktek kerja magang :

1. Untuk menghindari kemacetan Penulis berinisiatif untuk berangkat lebih pagi agar terhindar dari kemacetan.
2. Penulis berusaha menghasilkan desain yang sesuai keinginan perusahaan dengan cara berkali-kali melakukan revisi
3. Penulis berinisiatif untuk membawa makanan dari rumah untuk makan siang.

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