



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

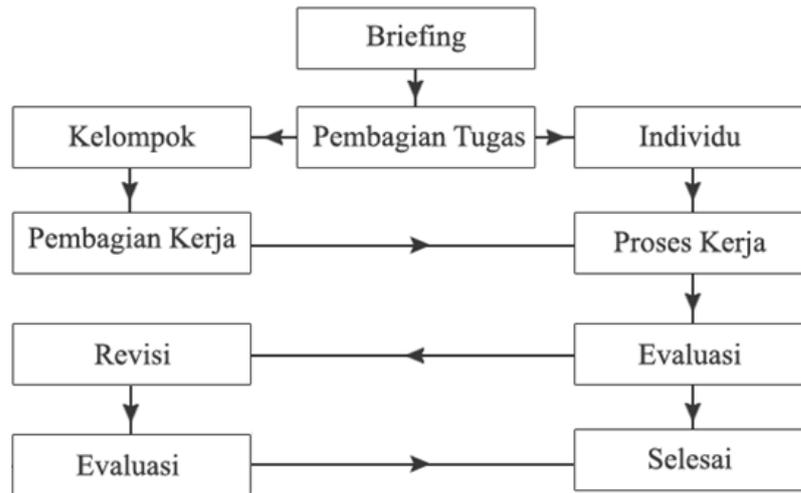
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Selama proses kerja magang, segala urusan yang berhubungan dengan pekerjaan, mulai dari *briefing*, revisi hingga proses serah terima desain akhir dilakukan langsung dengan Bapak Anton, kecuali pada saat berhalangan dimana hasil pekerjaan diberikan melalui staf Mbak Indah.

Pada beberapa minggu pertama, pekerjaan dibagi dua dengan satu mahasiswa magang dari Universitas Multimedia Nusantara lainnya, yaitu Andrea dari program studi Desain Komunikasi Visual angkatan 2010. Seluruh proses kerja dimulai dari tahap *briefing*, dimana Bapak Anton akan menjelaskan jenis pekerjaan yang harus dikerjakan berikut detailnya seperti resolusi untuk media digital atau ukuran fisik untuk media cetak, lalu konten dan sebagainya. Setelahnya, penulis akan diberikan waktu untuk mengerjakan, antara tiga hari hingga seminggu tergantung dari berat tugas yang ditentukan. Setelahnya akan ada tahap evaluasi, dimana penulis membawa hasil sementara untuk diperlihatkan, berikut penjelasan bila diperlukan. Apabila hasil dinilai masih memiliki kekurangan, maka penulis akan memasuki tahap revisi. Kedua tahap ini akan terus berulang dalam beberapa hari hingga akhirnya mendapatkan hasil yang memuaskan.

Proses pengarahan dan pelaksanaan kerja dapat dilihat secara lebih jelas pada tahap-tahap dalam bagan berikut:



Bagan 3.1 Proses Pelaksanaan Kerja

3.2. Tugas yang Dilakukan

Sebagai seorang mahasiswa desain, tentunya tugas-tugas magang yang diberikan berputar pada desain grafis, mulai dari hal-hal yang berkaitan dengan promosi produk seperti video promosi dan brosur hingga hal-hal yang berhubungan dengan perusahaan seperti *banner* dan spanduk. Berikut tugas-tugas yang dilakukan setiap minggunya:

Minggu 1 (3 – 4 Oktober)

1. Membuat desain *web banner* utama Rumah Edukasi.
2. Membuat desain *web banner* Lomba Rush Hour.

Minggu 2 (7 – 11 Oktober)

1. Revisi desain *web banner* Rumah Edukasi dan Lomba Rush Hour.
2. Membuat desain brosur untuk Rush Hour.
3. Membuat desain *slide* lomba dan sponsor untuk video.
4. Meng-*update* video promosi Teaching Clock & Student Clock.
5. Meng-*update* video promosi Math Balance.

Minggu 3 (14 – 18 Oktober)

1. Revisi video promosi Teaching Clock & Student Clock.
2. Revisi video promosi Math Balance.
3. Meng-*update* video promosi Rush Hour dalam 4 versi untuk Gramedia, Gramedia Kids, lomba Rush Hour dan gabungan semuanya.

Minggu 4 (21 – 25 Oktober)

1. Membuat *web banner* untuk Lomba Rush Hour versi Gramedia Kids.
2. Membuat *X-Banner* untuk Lomba Rush Hour.
3. Revisi *web banner* dan *X-Banner*.
4. Mendokumentasikan lomba Rush Hour di Gramedia Margonda Depok.

Minggu 5 (28 Oktober –1 November)

1. Membuat *X-Banner* untuk Rush Hour versi Gramedia Kids.
2. Revisi *X-Banner* untuk Rush Hour versi Gramedia Kids.

Minggu 6 (4 – 8 November)

1. Foto produk cara bermain Rush Hour.
2. Membuat desain poster cara bermain Rush Hour.
3. Membuat *X-Banner* “Bermain & Belajar Bersama GIGO”.
4. Revisi poster dan *X-Banner*.

Minggu 7 (11 – 15 November)

1. Membuat desain *flyer* “Bermain & Belajar Bersama GIGO”.
2. Revisi desain *flyer* “Bermain & Belajar Bersama GIGO”.
3. Membuat desain poster diskon untuk Rush Hour.

4. Revisi desain poster diskon untuk Rush Hour.

Minggu 8 (18 – 22 November)

1. Membuat desain logo untuk mainankreatif.com
2. Revisi desain logo mainankreatif.com

Minggu 9 (25 – 29 November)

1. Membuat desain poster diskon untuk produk GIGO.
2. Membuat desain poster diskon untuk semua produk.
3. Revisi desain poster diskon untuk produk GIGO.
4. Revisi desain poster diskon untuk semua produk.

Minggu 10 (2 – 6 Desember)

1. Membuat desain *X-Banner* Rumah Edukasi.
2. Membuat desain poster Rumah Edukasi.
3. Revisi desain *X-Banner* Rumah Edukasi.
4. Revisi desain poster Rumah Edukasi.

Minggu 11 (9 – 13 Desember)

1. Membuat kalender Rumah Edukasi.
2. Revisi kalender Rumah Edukasi.

Minggu 12 (16 – 20 Desember)

1. Membuat desain *web banner* ucapan Natal dan Tahun Baru 2014.

Minggu 13 (23 – 27 Desember)

1. Membuat desain *front banner* Rumah Edukasi.

2. Membuat desain spanduk selamat datang dan spanduk seminar.
3. Revisi *front banner* Rumah Edukasi.

Minggu 14 (30 Desember – 3 Januari)

1. Revisi *front banner* Rumah Edukasi.
2. Revisi spanduk selamat datang dan spanduk seminar.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Secara garis besar, proses pelaksanaan kerja dimulai dari pengarahan dari Bapak Anton, di dalamnya termasuk jenis pekerjaan, konten yang perlu disertakan termasuk tulisan dan jenis ilustrasi dan logo-logo terkait, serta kenampakan secara umum. Tahap ini juga termasuk tahap diskusi, dimana penulis akan memberikan masukan dengan pertimbangan-pertimbangan desain.

Setelah tahap pengarahan, selanjutnya adalah tahap pengerjaan dimana penulis akan mendesain karya sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan berdasarkan ilmu yang sudah didapatkan. Setelah karya selesai dalam waktu yang sudah ditentukan, akan ada tahap evaluasi dimana Bapak Anton akan merevisi desain dan mengoreksi apa yang masih kurang memuaskan untuk diperbaiki hingga mendapatkan hasil yang diinginkan dan siap untuk dicetak atau ditampilkan. Seperti yang sudah disampaikan sebelumnya, pada beberapa minggu pertama, pekerjaan yang tersedia dibagi dua antara penulis dengan satu mahasiswa magang lainnya.

Salah satu tugas yang diberikan adalah mendesain poster berukuran A3 yang berisi petunjuk cara bermain Rush Hour. Tidak ada arahan khusus dari Bapak Anton selain konten

teks berupa tahap-tahap permainan dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, lalu kriteria gambar produk yang nanti akan disertakan dalam tahap-tahap permainan, yaitu bagaimana gambar harus bisa mengilustrasikan langkah-langkah permainan dengan singkat dan jelas, juga adanya penggunaan panah merah yang menunjukkan arah pergerakan mobil-mobil mainan.

Dalam proses pembuatan poster ini, penulis mempertimbangkan pentingnya kenampakan poster untuk memiliki kesamaan dengan desain kemasan original dari produk Rush Hour itu sendiri. Oleh karenanya penulis menggunakan palet warna yang senada, yaitu warna biru tua, warna merah menyala, juga motif *pattern* kuning dan hitam sebagai *border* pelengkap. Begitupula dengan pemilihan warna dan jenis *font*, dimana pertimbangan bahwa *font* yang dipilih harus tetap memberikan kesan *playful* tetapi tetap tegas seperti jenis *font* yang digunakan pada logo.



Gambar 3.1 *Packaging* dan Foto Produk Rush Hour

Pada tahap ini, penulis juga melakukan pengambilan foto produk dengan pertimbangan foto *stock* yang diberikan kurang memadai untuk proses cetak dengan resolusi

tinggi. Foto produk diambil dengan menggunakan *light box* dan kamera DSLR agar terkesan rapi dan profesional, lalu juga melalui proses *digital editing* dan *color correction* sebelum akhirnya disertakan di dalam desain poster. Proses foto produk sendiri memakan waktu dua hari karena pada waktu asistensi foto, Bapak Anton meminta beberapa perubahan pada foto pertama, khususnya pada peletakan kartu-kartu soal untuk disebar diluar *tray* dan bukannya diletakkan diatas papan permainan.

Berikut adalah hasil akhir poster Cara Bermain Rush Hour:



Gambar 3.2 Poster Cara Bermain Rush Hour.

Hasil akhir poster ini sendiri hanya membutuhkan sedikit revisi, selain pada foto pertama yang dinilai kurang sesuai, juga pada penjelasan cara bermain yang kurang lengkap dikarenakan adanya beberapa penambahan dan pengurangan teks serta penambahan logo Gramedia Kids.

Tugas besar lainnya adalah untuk mendesain *banner* depan Rumah Edukasi yang akan dicetak dan dipasang di papan depan kantor yang berlokasi di Ruko Paramount Dot Com Blue. Untuk tugas ini, Bapak Anton memberikan pengarahan untuk harapan hasil jadi yang cukup spesifik, yaitu:

- Adanya bentuk atap rumah pada bagian atas *banner*.
- Adanya simbol-simbol matematika untuk mewakili edukasi.
- Adanya figur mulai dari anak kecil, remaja hingga orang dewasa dan manula untuk menunjukkan bahwa Rumah Edukasi terbuka untuk segala umur.
- Adanya pelangi.
- Logo Rumah Edukasi harus menjadi fokus utama *banner*.

Setelah melalui proses sketsa dan pengerjaan, penulis menemukan beberapa kendala yang perlu dipertimbangkan, yang kemudian dibawa dalam proses revisi. Perubahan yang akhirnya disepakati adalah sebagai berikut:

- Perubahan dari simbol-simbol matematika seperti tanda tambah, kurang, kali dan sebagainya ke bentuk-bentuk dasar yaitu lingkaran, persegi dan segitiga yang lebih berkesan edukasi secara umum ketimbang simbol-simbol matematika yang seolah-olah membuat Rumah Edukasi lebih cenderung memberikan pelatihan yang berfokus pada ilmu matematika.
- Penggunaan bentuk-bentuk dasar tersebut sebagai *pattern* yang juga berdasarkan pertimbangan rencana Bapak Anton untuk menutup seluruh

tembok ruang belajar di kantor Rumah Edukasi dengan *print* program kerja dan foto-foto kegiatan yang telah diadakan Rumah Edukasi sebelumnya, sehingga akan ada kesatuan antara *banner* depan dengan dekorasi dalam kantor.

- Peniadaan figur anak kecil, remaja dan orang dewasa karena *banner* menjadi terkesan penuh. Begitu pula dengan pelangi.
- Juga ada perubahan untuk ukuran *banner* menjadi lebih pendek.

Hasil akhir *banner* depan Rumah Edukasi adalah sebagai berikut:



Gambar 3.3 *Banner* depan Rumah Edukasi

Revisi-revisi lain yang selanjutnya disampaikan untuk memperbaiki *banner*, selain yang berkaitan dengan perubahan-perubahan yang sudah disebutkan diatas, hanya bersifat minor seperti konten dan posisi teks, perubahan ukuran bentuk-bentuk dasar agar lebih kecil dan lebih banyak, serta penggantian warna agar terlihat lebih menyala.

Tugas lainnya adalah untuk membuat kalender Rumah Edukasi yang akan dibagikan secara gratis kepada guru-guru TK dari seluruh Indonesia yang hadir pada seminar yang diadakan di Taman Mini Indonesia Indah pada tanggal 1 Oktober 2013.

Untuk pembuatan kalender ini, beberapa pengarahan yang diberikan adalah:

- Penggunaan warna-warna ceria, khususnya hijau muda untuk latar belakang.
- Bentuk kalender yang bisa berdiri dan diletakkan di meja.
- Adanya tanggal merah dan penjelasan tentang hari libur.
- Adanya kata-kata “Selamat Tahun Baru.”
- Penggunaan bahasa Indonesia untuk nama bulan dan hari.

Dalam perencanaan kalender ini penulis mendapat kesempatan untuk berdiskusi tentang bentuk dan bahan untuk mencetak kalender dengan Bapak Anton. Dari beberapa ide bentuk kalender seperti kalender lipat-tiga, lipat-dua bahkan kalender saku, akhirnya terpilih keputusan untuk membuat kalender dengan ukuran A4 yang dilipat dan ditekuk menjadi dua dari bahan *art carton 210* dengan *finishing laminating doff* yang cukup kaku agar lebih mudah untuk dibuat berdiri. Hal ini diputuskan berdasarkan pertimbangan utama bagaimana kalender meja harus dapat berdiri sendiri tanpa memerlukan lem atau desain rumit, selain ukurannya yang tidak terlalu kecil.

Dalam proses pengerjaan, kesulitan terbesar yang dihadapi penulis adalah pada pengerjaan konten kalender, khususnya dalam mendesain agar seluruh konten kalender tetap dapat dimuat tanpa mengurangi keterbacaan. Karenanya akhirnya diputuskan untuk tidak memasukkan keterangan hari libur, begitu pula untuk nama-nama hari yang mulanya direncanakan untuk menggunakan bahasa Indonesia namun akhirnya menggunakan bahasa Inggris untuk meminimalisir konten huruf pada tempat yang sudah terbatas.

Berikut merupakan hasil akhir kalender Rumah Edukasi:



Gambar 3.4 Tampak Depan Kalender Rumah Edukasi



Gambar 3.5 Tampak Belakang Kalender Rumah Edukasi

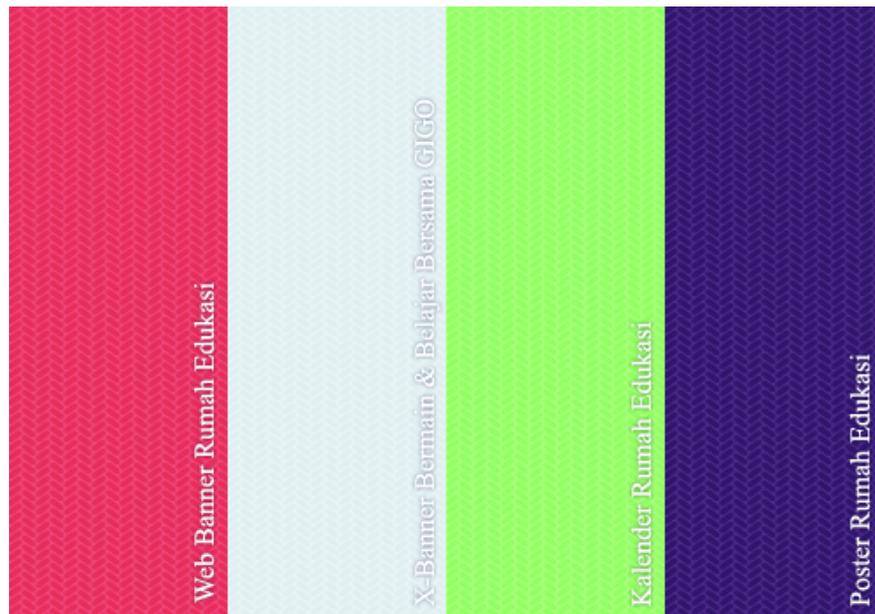
Ada beberapa hal yang menjadi dasar penulis dalam mendesain hal-hal untuk Rumah Edukasi. Sekali lagi, Rumah Edukasi adalah perusahaan yang bergerak di bidang pendidikan yang target audiensnya didominasi oleh anak-anak. Oleh karenanya desain haruslah memiliki kesan *playful*, meskipun tidak terlalu kekanakan agar masih bisa menarik perhatian umum dan hal ini bisa dicapai dengan memasukkan unsur-unsur seperti penggunaan warna-warna cerah dan tegas juga pemilihan jenis *font* yang sesuai.

Dalam mendesain karya untuk Rumah Edukasi penulis berusaha untuk mempertahankan beberapa ciri khas pada setiap desain agar seluruhnya masih terlihat sebagai satu kesatuan. Beberapa cara adalah dengan membuat *heading* “Bermain & Belajar Bersama Rumah Edukasi” yang mirip seperti pada *banner* depan, kalender dan *web banner* sebagai berikut:



Gambar 3.6 *Web Banner* Utama Rumah Edukasi

Selain itu juga penggunaan *pattern* yang sama untuk latar belakang, seperti terlihat pada *web banner*, kalender dan beberapa poster lainnya:



Gambar 3.7 Beberapa *Pattern* pada Latar Hasil Desain untuk Rumah Edukasi

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

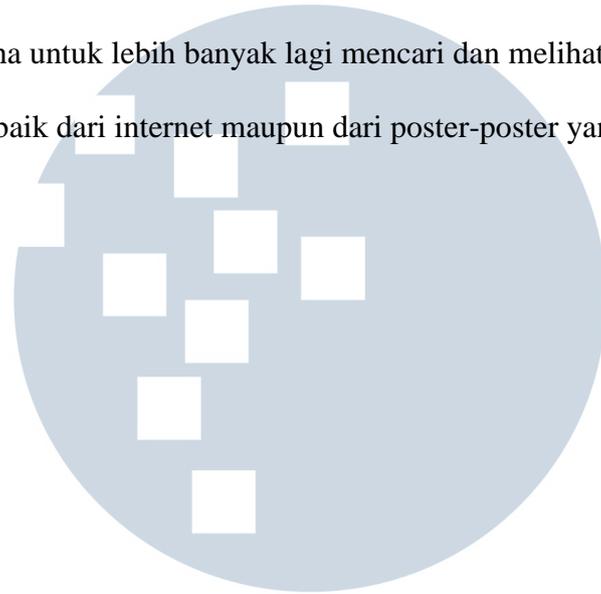
Beberapa kendala utama yang sering ditemukan selama proses kerja di Rumah Edukasi adalah sebagai berikut:

- Konten teks yang diinginkan seringkali berubah pada saat-saat terakhir, terutama untuk urusan penggunaan huruf besar dan kecil sehingga desain harus masuk ke dalam tahap revisi untuk diperbaiki.
- Ada beberapa tugas yang diberikan pada hari-hari terakhir sehingga perlu dikerjakan dalam waktu yang sangat singkat.
- Tidak adanya pembimbing desain yang dapat membantu memberikan pengarahan, juga rendahnya standar brosur atau *banner* contoh yang perlu dijadikan acuan dalam desain, dalam arti desain yang terlalu formal sehingga tidak sesuai dengan target audiens.

3.3.3 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi-solusi yang ditemukan untuk menghadapi kendala-kendala yang telah disebutkan adalah sebagai berikut:

- Berusaha untuk lebih hati-hati dalam memasukkan teks, khususnya dalam pengejaan dan penggunaan huruf besar dan kecil.
- Berusaha untuk lebih banyak lagi mencari dan melihat contoh dari luar sebagai acuan, baik dari internet maupun dari poster-poster yang beredar di pasaran.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA