



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

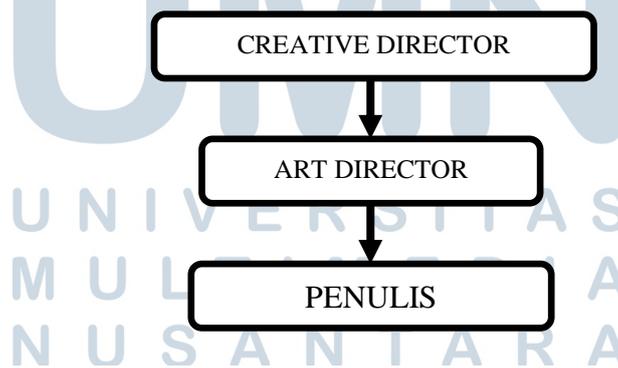
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Penulis mempunyai kedudukan dan alur pekerjaan yang sudah diatur oleh perusahaan tempat penulis melakukan kerja magang. Kedudukan dan koordinasi penulis berhubungan erat dengan pembimbing lapangan yang membimbing penulis selama melakukan kerja magang.

1. Kedudukan

PT Trikreasi Rancang Imaji merupakan perusahaan yang di pimpin oleh tiga orang, salah satunya adalah Bapak Ronald selaku *Creative Director* yang memberikan arahan langsung kepada divisinya untuk melakukan proses desain sesuai dengan permintaan klien. Perintah dari *Creative Director* diteruskan kepada *Programmer* dan *Art Director*. Bapak Bernardino selaku *Art Director* sekaligus pembimbing lapangan penulis, akan menyampaikan *brief* dari Bapak Ronald kepada desainer grafis dan peserta magang. Kedudukan penulis disini adalah sebagai peserta magang dan mengerjakan proyek desain sesuai dengan *brief* yang disampaikan oleh *Art Director*.

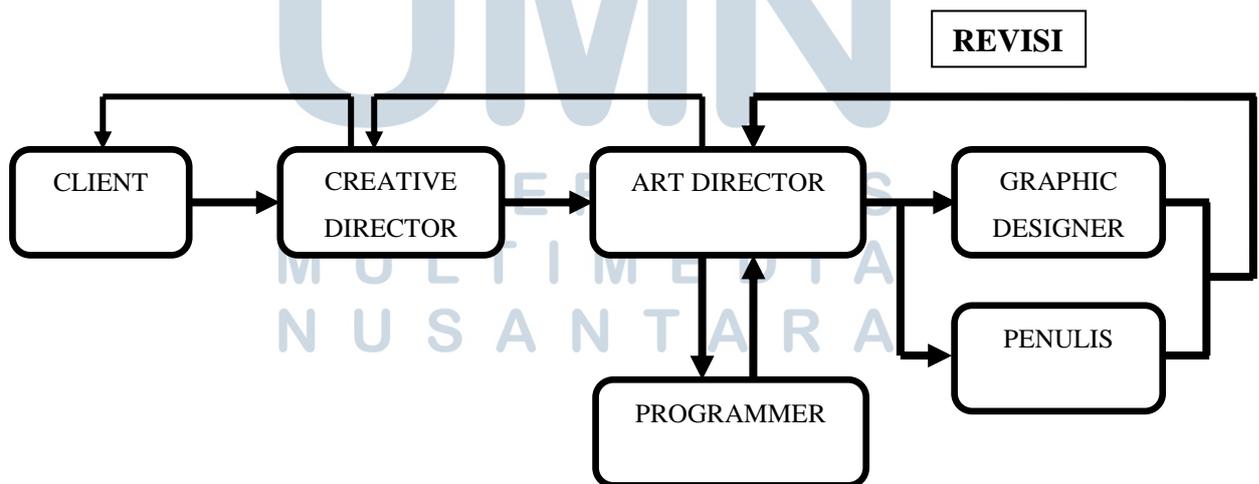


Gambar 3.1. Bagan Kedudukan dan Koordinasi

2. Koordinasi

Pada awalnya, klien akan berkomunikasi dengan *Creative Director* untuk penjelasan detail desain yang diinginkan oleh klien tersebut, jika tidak memungkinkan untuk bertemu langsung, biasanya klien akan mengirim *e-mail*

melalui admin perusahaan untuk diteruskan kepada *Creative Director*. Pesanan yang diminta oleh klien akan diteruskan kepada *Art Director* baik secara lisan maupun tertulis. *Art Director* akan memberi *brief* tersebut ke para desainer grafis dan peserta magang termasuk penulis, sedangkan untuk kebutuhan desain yang menggunakan *website* akan dikerjakan oleh *Programmer*. Penulis akan melakukan *brainstorming* bersama rekan-rekan desainer grafis dan memulai pekerjaan. Penulis menggunakan program desain *Adobe Photoshop* dan *Illustrator* untuk mengerjakan proyek tersebut. Setelah desain selesai, *Art Director* akan memeriksa hasil kerja penulis apakah layak atau tidak untuk diberikan ke klien. Ketika disetujui, hasil desain tersebut di-*convert* kedalam format *JPG, PNG dan PDF*. File yang disetujui tersebut akan dikumpulkan melalui *network data sharing* milik perusahaan secara online atau memakai *flashdisk* jika ada kendala dalam menyalurkan data melalui *network*. Hasil desain yang disetujui akan diteruskan kembali kepada *Creative Director* untuk disampaikan kepada klien. Jika klien masih tidak setuju dengan desain tersebut maka akan dilakukan revisi. Informasi alur koordinasi pengerjaan proyek desain akan dijabarkan melalui skema berikut:



Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi

3.2. Tugas yang Dilakukan

Penulis mengerjakan beberapa proyek desain seperti logo perusahaan, kalender, katalog, brosur, *print ad*, desain web, dan *layouting* serta proyek lainnya yang selengkapnya akan dijelaskan pada tabel berikut. Penulis menggunakan program desain *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator*.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek
1	1	- logo minuman Rasa Sari - desain kaos M-Class - logo perusahaan <i>estate</i> Integra dan Bukit Putra
2	2	- revisi logo Integra dan Bukit Putra - logo Podomoro Park - desain <i>business card</i> Ol' Star Resto
3	3	- revisi desain <i>business card</i> Ol' Star Resto - desain kalender PT CHAS - revisi logo Podomoro Park - desain <i>cover</i> Vision Star Magazine
4	4	- revisi desain <i>cover</i> Vision Star Magazine - revisi logo Integra - desain kalender M-Class
5	5	- revisi kalender M-Class - desain <i>website</i> M-Class
6	6	- revisi desain <i>website</i> M-Class - revisi logo Integra
7	7	- desain <i>print ad</i> Mr.Safety - revisi desain <i>website</i> M-Class
8	8	- desain <i>landing page</i> KitchenAid Indonesia - desain <i>greeting card</i> M-Class (Natal & Tahun Baru) - desain logo Automation Gallery

9	9	- revisi desain <i>greeting card</i> M-Class (Natal & Tahun Baru) - revisi desain logo Automation Gallery
10	10	- <i>layout</i> katalog Fibaro

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengerjakan beberapa proyek desain selama melaksanakan kerja magang. Setiap pekerjaan yang penulis jalani mempunyai proses yang tidak cepat dan terkadang penulis menemukan beberapa kendala di dalam proses pengerjaan proyek desain tersebut.

3.3.1. Proses Pelaksanaan *Ol'Star Business Card*

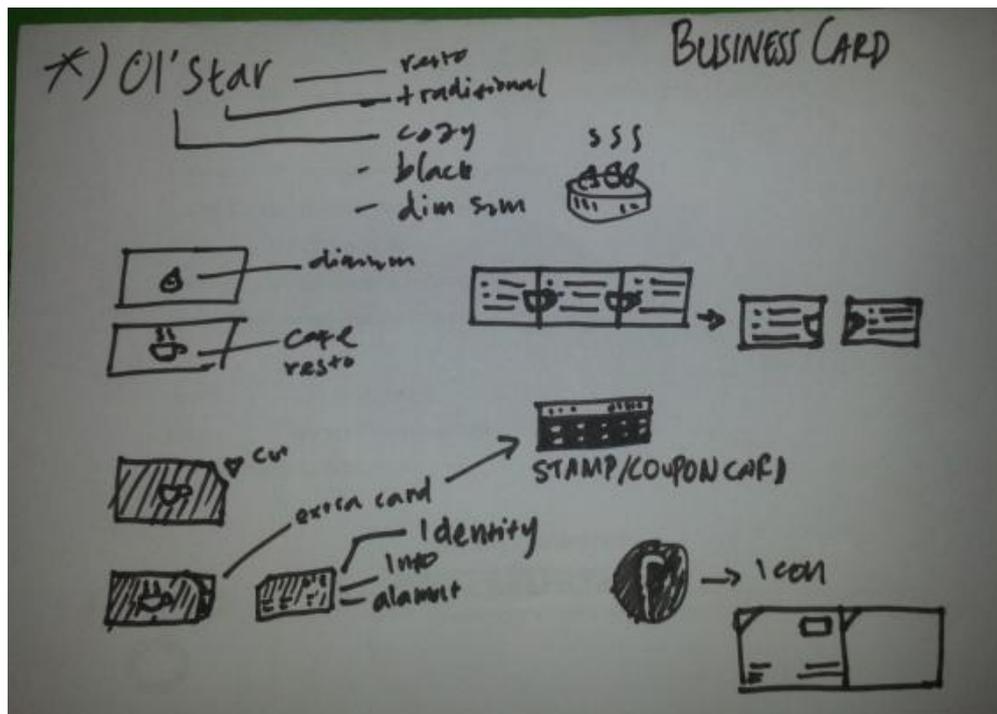
Pada tanggal 18 September 2014, penulis mendapat *brief* dari *Art Director* untuk membuat desain *business card* Ol'Star Resto. Ol'Star Resto adalah suatu kafe dengan nuansa oriental yang menyajikan *beverage* seperti kopi dan dim sum untuk makanannya. Ol'Star Resto sebelumnya sudah mempunyai *business card*, namun mereka ingin mengganti desain dari *business card* tersebut menjadi lebih baik lagi dan ingin memakai bentuk yang lain dari *business card* pada umumnya.



Gambar 3.3. Desain *Business Card* Ol'Star Resto

(Sumber: Dokumen Perusahaan)

Penulis lalu melakukan *brainstorming* yang dimulai dari secarik kertas untuk menemukan bentuk dan desain seperti apa yang dapat menggambarkan kafe oriental serta mempunyai fungsi tambahan selain hanya sekedar kartu yang berisi informasi saja.

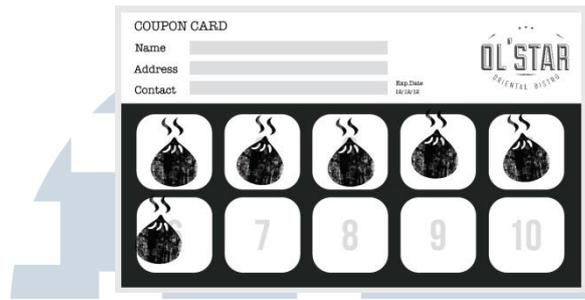


Gambar 3.4. Sketsa Awal Desain *Business Card Ol'Star Resto*

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Penulis menggunakan program *Adobe Illustrator CS 5* untuk membuat desain dari awal hingga akhir. Penulis menggunakan grafik vektor, yaitu suatu grafis dengan perhitungan matematis agar tidak pecah saat dirubah ukurannya (Kazak, 2003, hlm. 2). Untuk ukuran yang digunakan, penulis menggunakan ukuran 90 x 55 mm. Penulis membuat tiga alternatif bentuk dan desain dengan fungsi yang berbeda, namun pada akhirnya saat penulis melakukan asistensi dengan *Art Director*, yang terpilih adalah *business card* dengan lembaran kartu kupon di dalamnya. Penulis lalu membuat desain untuk kartu kupon yang dapat diberi stempel oleh pihak Ol'Star. Kartu kupon ini berfungsi sebagai media promosi yang mengandalkan *loyalty* dari pelanggannya. Jika pelanggan kafe

datang makan di kafe Ol'Star, mereka akan mendapatkan satu stempel pada kartu kupon mereka. Ketika kartu kupon sudah penuh dengan stempel Ol'Star, maka pelanggan berhak atas bonus yang diberikan dari pihak Ol'Star Resto. Syarat dan ketentuan diatur oleh pihak Ol'Star Resto.



Gambar 3.5. Desain *Stamp Card Ol'Star Resto*

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Kartu stempel tersebut nantinya akan disisipkan ke dalam *business card* Ol'Star. Penulis kemudian melanjutkan desain kartu bagian luar yang berisi logo dan informasi tentang Ol'Star Resto serta membuat *mock-up* kartu menggunakan program *Adobe Photoshop*. Desain *business card* Ol'Star Resto yang penulis buat diperiksa kembali oleh *Art Director* dan disetujui, lalu desain di kirim melalui *network data sharing* untuk kemudian di kirim ke klien.



Gambar 3.6. Desain Akhir *Business Card* Tampak Depan

(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.7. Desain Akhir *Business Card* Tampak Belakang

(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.8. Desain Akhir *Business Card* Tampak Depan

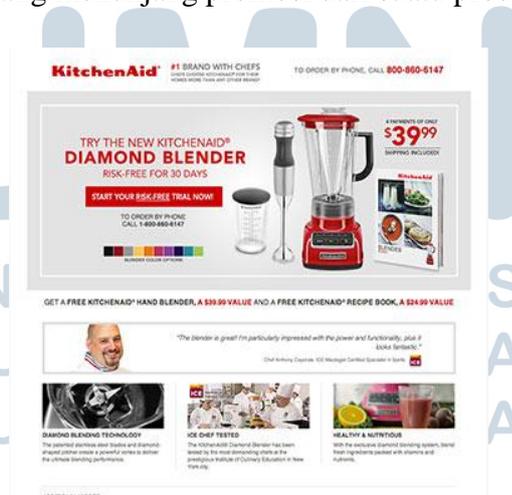
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.9. Desain Akhir *Business Card* Tampak Belakang
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3.3.2. Proses Pelaksanaan *Landing Page KitchenAid Indonesia*

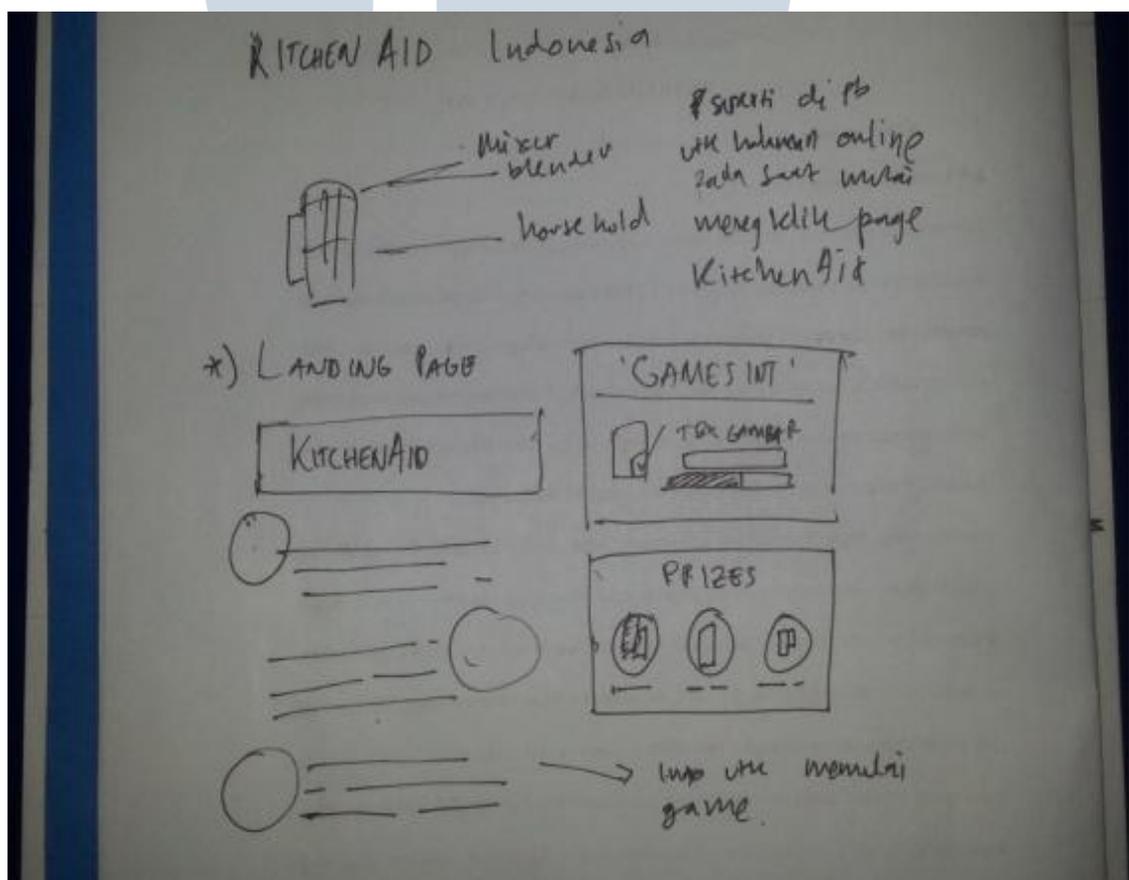
Tanggal 27 Oktober 2014 penulis diberi tugas oleh *Art Director* untuk membuat *landing page* dari salah satu perusahaan peralatan dapur yang cukup ternama, yaitu KitchenAid Indonesia. Suatu *landing page* biasanya juga berisi permainan interaktif sederhana yang menunjang promosi dari suatu produk.



Gambar 3.10. Contoh *Landing Page KitchenAid*

(Sumber: <http://acquirgy.com/wp-content/uploads/2014/04/KitchenAid-DiamondBlender-thum.jpg>)

KitchenAid Indonesia adalah suatu perusahaan yang memproduksi peralatan dapur seperti *food processor*, *mixer*, *slow blender*, dan sebagainya. Penulis ditugaskan untuk membuat desain dari *landing page* tentang penjelasan suatu permainan interaktif berhadiah yang diadakan oleh KitchenAid Indonesia. Penulis menggunakan program desain *Adobe Illustrator CS 5* untuk desain dan *layouting landing page*. Penulis mengambil *file* yang diperlukan untuk keperluan desain seperti foto produk melalui *network* kantor dan mulai mengerjakan beberapa alternatif dari tampilan *landing page* tersebut. Penulis menggunakan warna merah dan putih sesuai dengan tema KitchenAid serta untuk *font*, penulis menggunakan Futura Medium untuk *body text* dan Lobster untuk *title* dan *heading*.



Gambar 3.11. Sketsa Awal *Landing Page KitchenAid*



Gambar 3.12. *Typeface Futura & Lobster*

Setelah desain *landing page* selesai, penulis melanjutkan desain *interface* dari permainan interaktif yang berada di dalam *landing page* tersebut. Penulis memakai kombinasi *font* yang sama seperti *landing page*. Penulis menggunakan program desain *Adobe Photoshop* untuk memberi beberapa efek pada desain *interface* permainan interaktif KitchenAid. Untuk *background*, penulis menggunakan tekstur kayu sehingga terlihat seperti suasana masak di dapur.

Konsep dari desain ini yaitu ketika pengunjung memasuki halaman *fan page* KitchenAid Indonesia, mereka akan melihat *landing page* yang berisi informasi tentang bagaimana cara memainkan permainan interaktif berhadiah yang diadakan oleh KitchenAid Indonesia. Pengunjung harus membaca semua peraturan agar mereka bisa memainkan permainan tersebut. Ketika sudah siap, maka mereka dapat menekan tombol ‘mulai’ yang berada di akhir dari panduan cara bermain tersebut. Permainan akan berjalan ketika pengunjung menekan tombol ‘mulai’.

Ketika penulis selesai mendesain *landing page*, penulis melakukan asistensi dengan *Art Director* untuk memeriksa apakah desain yang penulis buat sudah layak untuk di-*publish* atau belum. Desain yang penulis buat disetujui dan penulis diminta untuk meng-*convert* desain tersebut menjadi format PDF dan PNG. Karena *landing page* adalah salah satu komponen dari *web page* yang berbentuk *digital*, maka penulis menyerahkan hasil desain kepada *Programmer* untuk dilanjutkan agar *landing page* dan permainan interaktif dapat berjalan dan berfungsi dengan baik.

KitchenAid®
Tebak Gambar



KitchenAid hadir dengan beberapa peralatan masak yang modern dan canggih, amati produk-produknya, cermati bentuknya dan ikut permainan untuk mendapatkan hadiah yang menarik hanya dari KitchenAid.





GUESS THE SHADOW

Apakah itu mixer? Apakah itu blender? Mungkin saja, kenali setiap bentuk dan nama dari produk KitchenAid.





TYPE IT BEFORE TIMES UP!

Ketikkan jawaban mu pada kolom yang tersedia sebelum waktu habis! Waktu terlihat pada bar berwarna merah yang terus berjalan hingga berhenti saat sudah penuh. Kamu akan mendapat skor pada setiap jawaban yang benar dan harus terjawab sebelum waktu habis.

stand mixer



DISCOVER MORE

ARE YOU READY?

Coba tebak produk-produk berikut, dapatkan skor tertinggi dan dapatkan hadiahnya !





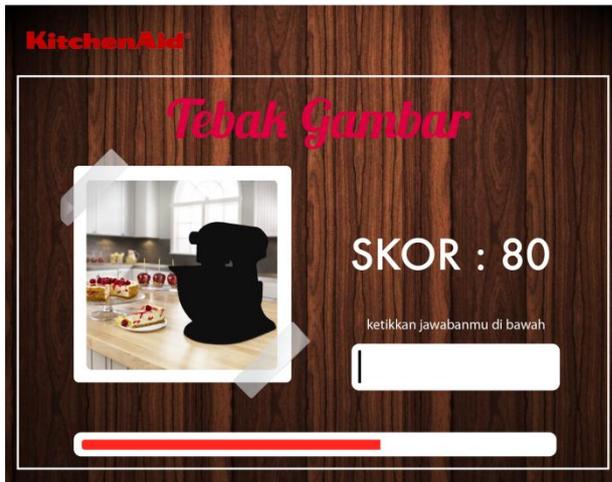
voucher makan

buku resep

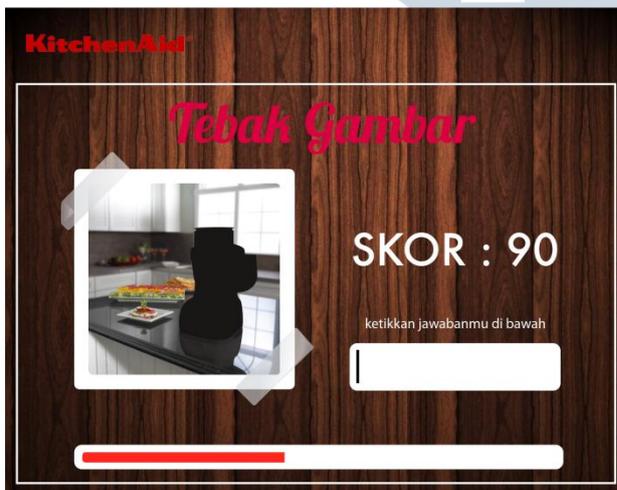
produk

MULAI

Gambar 3.13. Desain *Landing Page KitchenAid Indonesia*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.14. Desain *Interface Interactive Game 1*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.15. Desain *Interface Interactive Game 2*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3.4. Kendala yang Ditemukan

Selama kegiatan magang berlangsung, penulis menemukan beberapa kendala yang muncul. Pertama adalah masalah *deadline* yang tidak menentu, sehingga penulis kerap kesulitan jika mengerjakan lebih dari satu proyek di hari yang sama. *Deadline* yang terlalu cepat membuat penulis bekerja tidak maksimal sehingga hasil desain pun terkadang masih harus direvisi atau bahkan tidak diterima oleh *Art Director*. Yang kedua, yaitu kurang jelasnya *brief* pada beberapa proyek yang membuat penulis kesulitan untuk mengerjakan desain yang sesuai dengan kebutuhan klien sehingga ketika desain masuk ke *network* dan dikirim ke klien, mereka tidak setuju dengan desain tersebut dan meminta untuk direvisi sehingga membuat penulis untuk bekerja lebih dari sekali. Hal ini sebenarnya dapat dihindari jika *brief* yang diberikan jelas dan detil sehingga tidak membuang-buang waktu dan lebih produktif.

3.5. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Penulis mempunyai solusi untuk mengatasi kendala yang dihadapi saat melakukan kerja magang. Yang pertama untuk masalah *deadline* yang tidak menentu, penulis akan mengerjakan proyek dengan *deadline* terdekat. Penulis sering menanyakan hal ini pada pembimbing lapangan dan fokus pada salah satu proyek tersebut agar hasilnya maksimal. Untuk masalah *brief* yang kurang jelas, penulis bertanya kepada rekan kerja penulis, Bapak Amin selaku desainer grafis senior di perusahaan tempat penulis melakukan kerja magang. Penulis kerap berkonsultasi dengan desainer grafis senior karena mereka sudah tau selera dan kemauan klien sehingga penulis mendapat ide baru untuk mengerjakan proyek desain yang *brief*-nya kurang jelas tersebut.