



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:

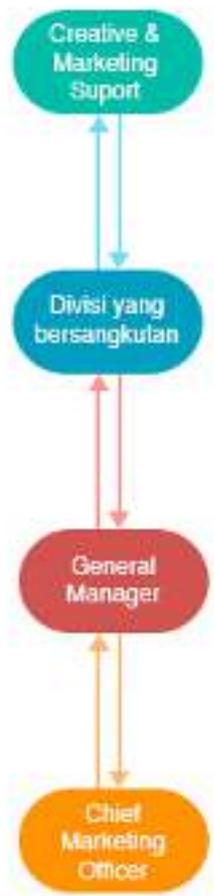
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

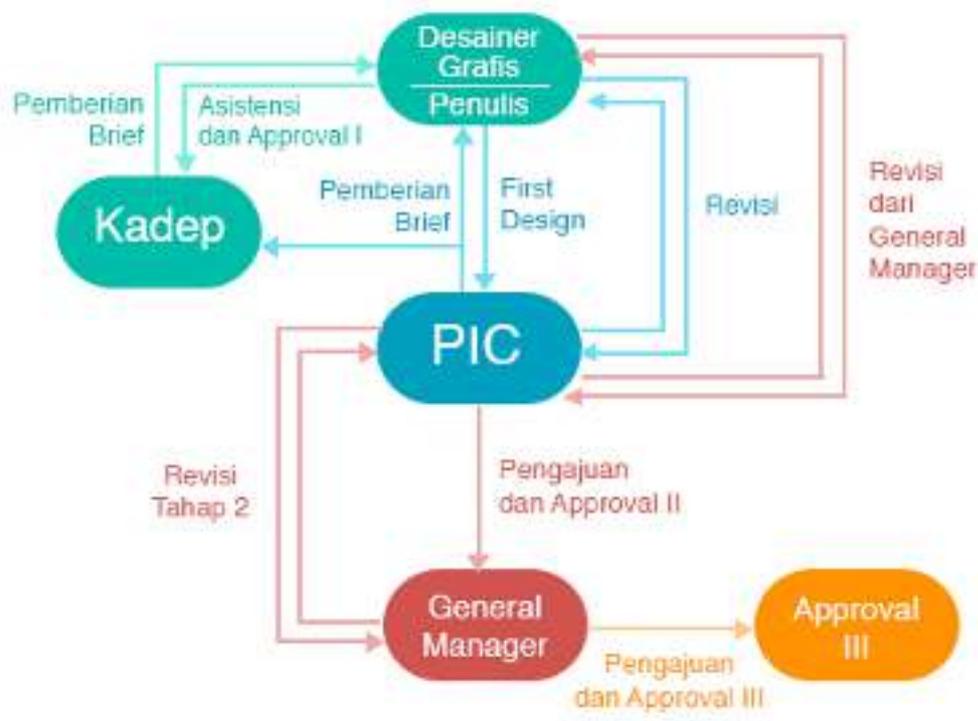
Praktek kerja magang yang dilaksanakan di MSKY, penulis ditempatkan sebagai salah satu desainer grafis yang ada di dalam divisi *Marketing*. Divisi ini bernama *Creative and Marketing Support* (CMS). Seluruh kinerja yang dilakukan penulis berada di bawah tanggung jawab dan pengawasan langsung oleh *Head of Department* dari divisi CMS yaitu Bapak Boyke Saladin Suradhiningrat selaku *user* dari praktek kerja magang yang dilakukan oleh penulis.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

Posisi desainer grafis berada di dalam divisi *Marketing* didasari dengan pertimbangan proses pemasaran kepada publik masyarakat dapat dilakukan secara lebih efektif dan komunikatif. Meskipun divisi CMS berada di bawah divisi *Marketing*, divisi ini tetap diperlukan dan mengerjakan pekerjaan yang diberikan oleh divisi lain yang berada di dalam perusahaan maupun di luar perusahaan yang berkaitan dengan desain grafis dan produk desain lainnya sebagai media pemasaran perusahaan. Bapak Julio Sanjaya selaku *General Manager* di divisi *Marketing*. Sedangkan posisi tertinggi yang berada di dalam divisi CMS adalah Kadep atau Kepala Departemen yaitu Bapak Boyke Saladin Suradhiningrat. Seluruh desainer grafis harus dapat mempertanggungjawabkan kinerjanya baik kepada kadep, *general manager*, maupun kepada *chief marketing officer* selaku posisi tertinggi dalam *marketing management*.

Berikut adalah alur proses koordinasi pemberian *brief* pekerjaan yang ada di MSKY.



Gambar 3.2. Bagan Alur Proses Pemberian *Brief* Pekerjaan

Brief pekerjaan biasanya diberikan oleh Kadep divisi CMS yaitu Bapak Boyke Saladin Suradhiningrat selaku *user* peserta magang, namun *brief* pekerjaan juga dapat diberikan oleh PIC secara langsung yaitu divisi yang bersangkutan. Penulis membuat *first design* yang selanjutnya diasistensikan kepada Kadep untuk mendapatkan *approval* I. Biasanya terdapat beberapa revisi sebelum akhirnya diajukan kepada PIC yang bersangkutan. Namun *first design* juga dapat langsung diasistensikan kepada PIC (jika *brief* pekerjaan langsung diberikan oleh PIC), jika ada beberapa yang tidak sesuai juga akan terdapat beberapa revisi yang harus dikerjakan oleh penulis. Setelah Revisi I selesai dikerjakan PIC yang bersangkutan akan mengajukan desain kepada Bapak Julio Sanjaya selaku *General Manager*. Jika pihak *General Manager* memerlukan revisi atau perubahan pada desain maka akan dilakukan proses revisi terhadap desain yang telah diajukan sebelumnya. Setelah sesuai, maka pihak *General Manager* akan memberikan *approval* kepada desain yang telah direvisi. Setelah itu desain akan diajukan kepada *chief marketing officer* yaitu Ibu Dhini W. Prayogo untuk mendapatkan *approval* sebelum desain dapat naik cetak.

Penulis juga mengerjakan beberapa *brief* pekerjaan yang tidak membutuhkan PIC yang menanganinya. *Brief* pekerjaan yang diberikan oleh pihak lain selain divisi *marketing* biasanya lebih singkat dalam hal alur koordinasi pekerjaan. Biasanya asistensi yang dilakukan oleh penulis adalah langsung kepada Kadep dan *General Manager* dan setelah proses revisi dan mendapat *approval*, desain akan diajukan langsung kepada pihak yang bersangkutan yang memberikan *brief* pekerjaan.

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

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah pekerjaan-pekerjaan yang penulis kerjakan selama periode praktek kerja magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	<ul style="list-style-type: none"> - Kaos Mitra Kerja - Windows Merchant Gold's Gym - Modelling Bookshelf Disney - Revisi Stiker Pilar Indovision 	<p>Tugas desain kaos mitra kerja, <i>bookshelf</i> Disney merupakan <i>brief</i> langsung dari kadep kepada penulis dan langsung diserahkan kepada kadep. Tugas <i>windows merchant</i> Gold's Gym diberikan oleh divisi <i>Advertising & Promotion</i>. Tugas revisi stiker pilar diberikan oleh divisi <i>Advertising & Promotion</i></p>
2.	2	<ul style="list-style-type: none"> - Finishing Bookshelf Disney - Despicable Me 2 BTS project assets cropping - Layouting Sales Kit powerpoint slides - Transisi bumper Despicable Me 2 - Alternatif Stiker Pilar Indovision 	<p>Penulis masih melanjutkan pekerjaan sebelumnya yaitu <i>modeling bookshelf</i> untuk keperluan pemasaran dengan pihak Disney. Tugas alternatif stiker pilar merupakan proses revisi dengan pembuatan desain baru sebagai alternatif. Tugas <i>cropping asset</i> dan transisi <i>bumper</i> merupakan tugas yang diberikan oleh <i>motion grapher</i> sebagai <i>asset</i> untuk pembuatan video <i>Behind the Scene</i> "Despicable Me 2". Sedangkan <i>Sales Kit powerpoint slides</i> adalah <i>brief</i> yang diberikan oleh divisi <i>Advertising & Promotion</i>.</p>
3.	3	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi Bookshelf Disney 	<p>Penulis mengerjakan proses revisi desain gambar <i>Bookshelf</i> Disney dan</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - Revisi Stiker Pilar Indovision - Promotional Design UFC FDP (Topi, T-shirt, X-Banner, Spanduk) 	<p>revisi stiker pilar dari alternatif terpilih yang diajukan oleh masing-masing PIC dan <i>General Manager</i>. Sedangkan tugas pendesainan media pemasaran seperti spanduk, <i>x-banner</i>, <i>t-shirt</i> dan topi untuk <i>event</i> UFC FDP diberikan oleh divisi <i>Activation</i>.</p>
4.	4	<ul style="list-style-type: none"> - Below the Line HUT Indovision - Alternatif Above the Line Okevision Anywhere (Print Ad) - Revisi Above the Line Okevision Anywhere 	<p>Tugas <i>below the line</i> untuk HUT Indovision merupakan <i>brief</i> langsung dari Kadep dan yang dibuat oleh penulis adalah <i>Web Banner</i>, <i>Inside Banner</i>, <i>Thumbnail</i>, <i>Signboard Landscape</i>, <i>Signboard Potrait</i>, <i>Profile Picture</i> dan <i>Mock Up Design</i>. Sedangkan tugas <i>Print Ad</i> Okevision Anywhere diberikan oleh divisi <i>Advertising & Promotion</i>, penulis membuat dua buah alternatif desain dan melalui proses revisi di minggu yang sama.</p>
5.	5	<ul style="list-style-type: none"> - Finishing Above the Line Okevision Anywhere (Print Ad) - Promotional Design UFC FDP (Celana) - Uniform dan Lanyard Okevision Anywhere - Board TVC Indovision Anywhere 	<p>Penulis melakukan <i>finishing</i> untuk <i>print ad</i> Okevision Anywhere. Penulis juga mengerjakan <i>brief</i> yang diberikan oleh divisi <i>Activation</i> yaitu <i>promotional design</i> untuk UFC FDP dalam bentuk desain celana. Tugas <i>Uniform + Lanyard</i> Okevision Anywhere diberikan oleh divisi <i>Advertising & Promotion</i>. Tugas Board TVC Indovision Anywhere merupakan</p>

			<i>brief</i> langsung dari Kadep untuk nantinya diserahkan kepada <i>motion grapher</i> sebagai acuan pembuatan <i>motion graphic</i> .
6.	6	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi board Indovision Anywhere - Board Okevision Anywhere - Board TVC Zoomoo TV 	Board Indovision Anywhere melalui proses revisi-revisi pergerakan antar <i>storyboard</i> sebelum dijadikan acuan oleh <i>motion grapher</i> . Tugas Board Okevision Anywhere dan Board TVC Zoomoo juga merupakan <i>brief</i> langsung dari Kadep.
7.	7	<ul style="list-style-type: none"> - Alternatif E-Poster Promo Blitz - Email Blast Zoomoo - Email Blast Sales Partnership - Merchandise Dept. Public Relation - Revisi Email Blast Zoomoo 	Penulis mengerjakan <i>e-poster</i> untuk mempromosikan <i>promo</i> dari Blitz, <i>email blast sales partnership</i> yang diberikan oleh divisi <i>Advertising & Promotion</i> . Desain <i>merchandise</i> untuk divisi <i>Public Relation</i> berupa <i>lanyard</i> dan <i>pouch bag</i> . Tugas <i>email blast</i> Zoomoo diberikan langsung oleh Kadep dan melalui proses revisi di minggu yang sama.
8.	8	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi Merchandise Dept. Public Relation - Revisi Email Blast Zoomoo - Revisi Above the Line Okevision Anywhere (Print Ad) - Revisi Seragam GRO 	Desain <i>merchandise</i> untuk divisi <i>Public Relation</i> melalui tahap revisi oleh divisi yang bersangkutan. <i>Email blast</i> Zoomoo dan <i>Print Ad</i> Okevision Anywhere juga kembali melalui proses revisi sebelum melalui proses <i>approval</i> . Tugas revisi seragam GRO diberikan oleh divisi <i>Public Relation</i> . Seragam bukan dibuat oleh penulis, bahan sudah

			disiapkan dari divisi <i>Public Relation</i> .
9.	9	<ul style="list-style-type: none"> - Christmas Greeting Card - Revisi Email Blast Sales Partnership - Invitation + Envelope Pastor Tom & Jane Hamon - Alternatif Email Blast Sales Partnership - Revisi Invitation + Envelope Pastor Tom & Jane Hamon 	<p>Penulis mengerjakan desain kartu natal berukuran A5 dengan dua alternatif desain dan masing-masing alternatif desainnya terdapat dua alternatif warna dan <i>tone</i>. Divisi <i>Advertising & Promotion</i> juga kembali meminta revisi untuk <i>Email Blast Sales Partnership</i> dan meminta untuk dibuatkan alternatif desain lagi karena adanya perubahan konten dan perubahan konsep yang diinginkan sehingga penulis membuat dua alternatif desain dengan <i>tone</i> warna yang berbeda pada masing-masing desainnya. Penulis juga mengerjakan desain <i>invitation</i> sekaligus <i>envelope</i> untuk sebuah acara religi yang diadakan perusahaan, penulis membuat dua alternatif untuk desain amplop undangan, asistensi dilakukan langsung kepada Kadep dan <i>General Manager</i>. Di minggu yang sama, desain <i>invitation</i> + <i>envelope</i> melalui tahap revisi sebelum naik cetak.</p>
10.	10	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi Email Blast Sales Partnership - Christmas Greeting Card - Revisi Seragam GRO 	<p>Email Blast Sales Partnership kembali melalui tahap revisi oleh divisi <i>Advertising & Promotion</i> pada konten yang ada sehingga penulis juga melakukan sedikit revisi pada desain yang telah terpilih. Penulis juga</p>

			merevisi kembali desain seragam GRO berdasarkan permintaan yang diberikan dari divisi <i>Public Relation</i> . Penulis juga melanjutkan tugas desain kartu natal perusahaan.
11.	11	- Finishing Christmas Greeting Card	Penulis melakukan <i>finishing</i> terhadap kedua alternatif desain kartu natal.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Bagian ini berupa penjelasan secara umum mengenai pekerjaan yang dilakukan penulis selama proses magang.

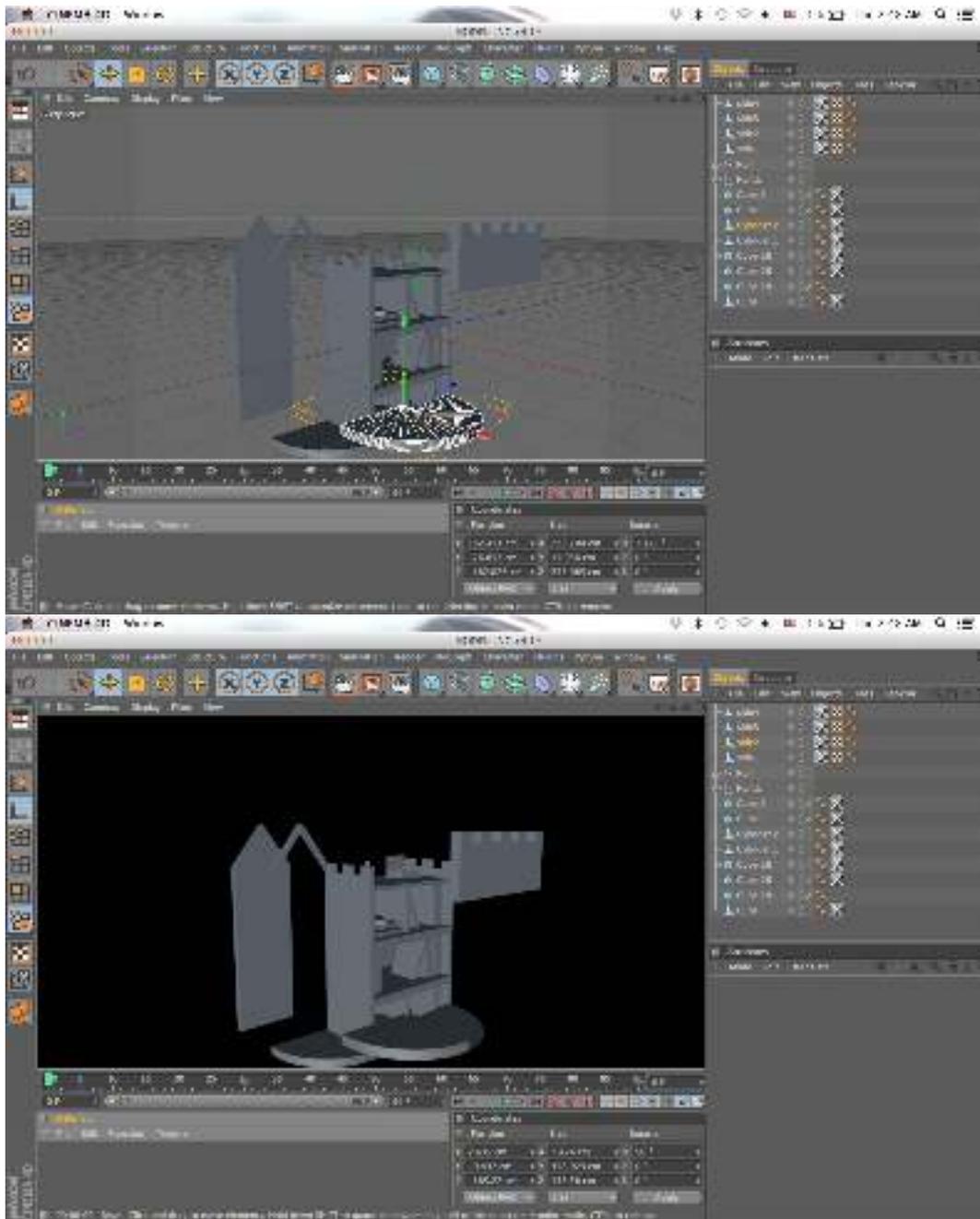
3.3.1. Proses Pelaksanaan

Berikut adalah beberapa pekerjaan yang penulis kerjakan selama pelaksanaan praktek kerja magang.

1. Bookshelf Disney

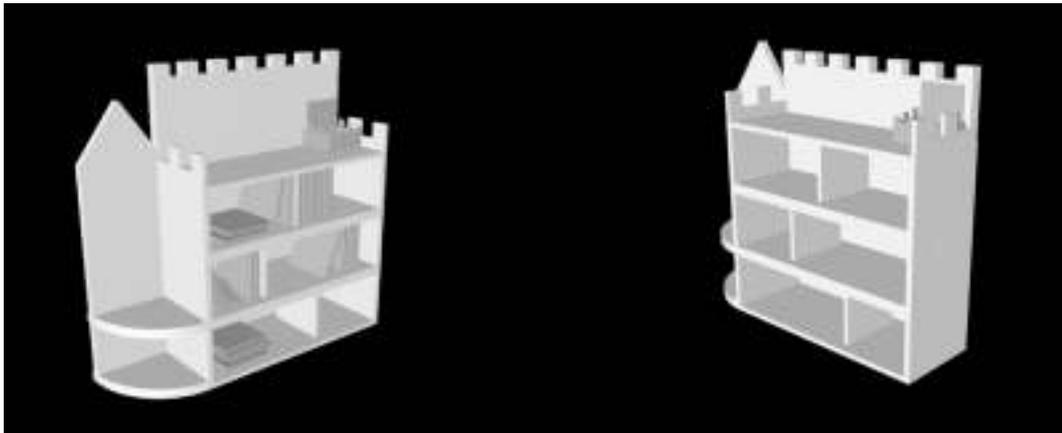
Brief pekerjaan ini diberikan langsung oleh Kadep CMS yaitu Bapak Boyke Saladin Suradhiningrat. Sebelum memulai tahap pendesainan, Kadep selaku *user* selama penulis melakukan praktek kerja magang di MSKY menjelaskan konsep desain yang diinginkan beserta konten-konten yang harus ada di dalam desain *bookshelf*.

Kadep membebaskan penulis dalam mendesain *bookshelf* untuk kepentingan promosi yang merupakan bentuk kerjasama Indovision dengan Disney sebagai salah satu *channel* yang didistribusikan oleh Indovision. *Bookshelf* yang akan dirancang oleh penulis akan ditempatkan di salah satu rumah sakit. Selain itu, Kadep juga sedikit memperlihatkan beberapa referensi yang dapat penulis gunakan sebagai acuan desain rak buku untuk anak-anak. Setelah memahami seluruh informasi yang diberikan, penulis mulai mencari referensi-referensi lain yang dapat mendukung penulis untuk mendesain bentuk *bookshelf*.



NUSANTARA

Gambar 3.3. Proses pembuatan *Modelling Bookshelf*



Gambar 3.4. Hasil Render Awal *Modelling Bookshelf* Disney

Setelah melakukan beberapa sketsa kasar, akhirnya penulis menetapkan satu bentuk *bookshelf*. Penulis menggunakan aplikasi *Cinema 4D* untuk membuat *modelling* bentuk *bookshelf*. Tema yang penulis gunakan adalah *castle* karena Disney yang cukup identik dengan maskot istananya. Penulis memulai *modelling* dengan sebuah balok lalu menggunakan teknik *cropping*, *extrude* dan *bevel* untuk membuat model dari *bookshelf*. Penulis menambahkan kesan istana pada bagian atas *bookshelf* yaitu atap segitiga seperti istana Disney dan bentuk gerigi seperti layaknya tembok istana.

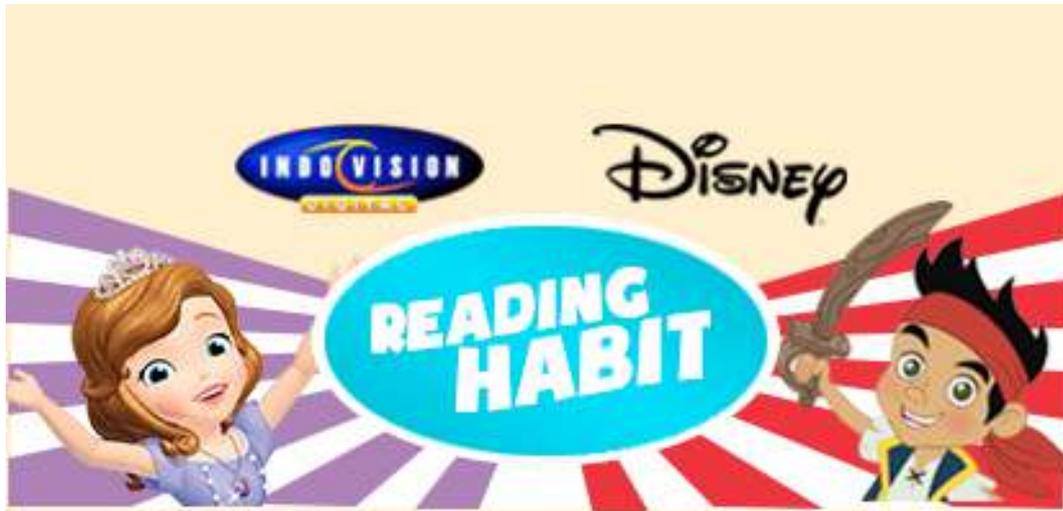
Terdapat dua rak samping berbentuk seperempat lingkaran, enam ruang untuk penyimpanan buku dengan komposisi ruang 50:50 pada baris pertama, 25:75 pada baris kedua dan 75:25 pada baris ketiga. Pertimbangan penulis terhadap komposisi ini agar terlihat tidak monoton dan lebih estetik. Penulis juga menyediakan tempat untuk penyimpanan *flyer* yang memiliki tema yang sama dengan *bookshelf*. Konten kartun Disney yang harus ada adalah *Sofia the First* dan *Jake Neverland Pirates*.



Gambar 3.5. Gambar Materi Awal Desain Mat



Gambar 3.6. Gambar Desain Mat Bookshelf Disney 1



Gambar 3.7. Gambar Desain *Mat Bookshelf 2*

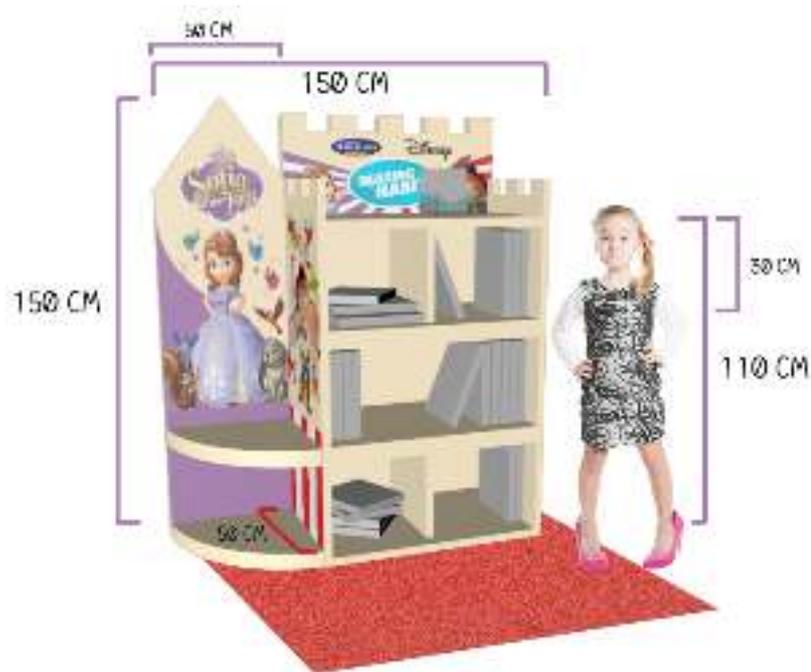
Penulis menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* untuk mendesain *interface* dari *bookshelf*. Desain *bookshelf* yang penulis buat menggunakan dominasi warna merah dan ungu yang diambil dari warna utama dari kedua karakter yaitu warna ungu dari *Sofia the First* dan warna merah dari *Jake Neverland Pirates*. Selain itu penulis juga mengkombinasikan warna putih sebagai warna teks *main title* serta warna penyeimbang bagi elemen-elemen desain yang ada. Karakter-karakter ditempatkan secara seimbang karena *bookshelf* diperuntukkan bagi anak laki-laki dan anak perempuan. Warna dasar yang dipilih oleh penulis adalah warna *cream* untuk menyesuaikan warna merah dan ungu agar tetap menonjol namun tidak terlihat monoton. Penulis banyak menggunakan *pen tool* untuk membentuk elemen-elemen desain sebagai pendukung komposisi desain agar terlihat lebih estetik namun tetap memberikan kesan ceria bagi anak-anak. *Main title* yang ada pada desain utama ditempatkan dengan *center alignment* dengan *oval shape* berwarna biru sebagai *frame*. Penulis menggunakan warna biru cerah agar warna terlihat *eye-catching* dan menonjol. Di atas *main title* ditempatkan logo Disney dan logo Indovision yang merupakan salah satu permintaan pada *brief* pekerjaan.



Gambar 3.9. Gambar Desain Akhir *Bookshelf* Disney 1



Gambar 3.10. Gambar Desain Akhir *Bookshelf* Disney 2



Gambar 3.11. Gambar Desain Akhir *Bookshelf* Disney 3

2. Materi Promo UFC Fighter Development Program 2014

Penulis mengerjakan sebuah *brief* pekerjaan yang diperuntukkan sebagai media pemasaran dan promosi untuk sebuah *event* bernama *Fighter Development Program 2014* (FDP 2014) kerjasama antar MSKY dengan *Ultimate Fighting Championship* (UFC) yang merupakan salah satu *company* terbesar yang mempromosikan cabang *mixed martial arts* melalui petarung-petarung kelas dunia.

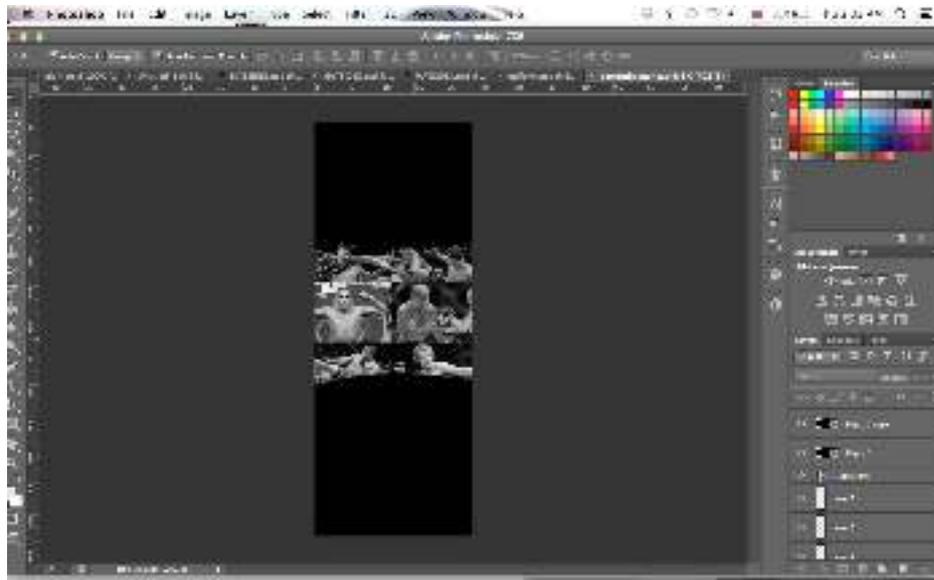
Media promosi yang penulis kerjakan berupa *t-shirt*, *x-banner*, spanduk dan topi. *Brief* pekerjaan diberikan kepada penulis oleh Kadep divisi *Activation* yaitu Bapak Domas Bathoro. Beliau memberikan arahan terlebih dahulu kepada penulis informasi mengenai *event* yang bersangkutan dan detail konsep desain yang diinginkan. Setelah mendapat arahan, penulis melakukan pengamatan terlebih dahulu terhadap referensi-referensi media promosi yang sudah ada. Selain itu, penulis juga tidak lupa untuk melihat aturan-aturan desain sebagai acuan dalam mendesain. Setelah memahami konsep desain dan berbagai informasi

lainnya mengenai pendesainan media pemasaran dan promosi, penulis mulai membuat *template* awal desain di komputer.



Gambar 3.12. Materi Konten Desain UFC FDP 2014

Template awal yang dibuat oleh penulis merupakan desain awal yang nantinya dapat diturunkan ke masing-masing bentuk media promosi dalam bentuk *layout* yang serupa. Aplikasi yang penulis gunakan untuk pekerjaan ini adalah *Adobe Photoshop* dan *Adobe InDesign*. Sebelum merancang desain, penulis memastikan bahwa pengaturan keseluruhannya sudah sesuai untuk *high resolution file* terutama pada pengaturan *dpi* yaitu *300 dpi*. Penulis mulai melakukan perancangan terhadap materi *x-banner*.



Gambar 3.13. Gambar Desain *Background X-Banner*



Gambar 3.14. Gambar Desain *X-Banner UFC FDP 2014*

Ukuran *x-banner* yang digunakan adalah 60cm x 160cm. Sistem *grid* yang penulis gunakan adalah metode *Golden Ratio* dengan ratio 3:4 *Perfect Fourth* karena dengan adanya *double helix* yang dibentuk maka akan lebih banyak ruang untuk penulis menempatkan konten desain. Dari *double helix* yang dibentuk penulis mendapatkan konversi 1,5 dan 1,3 sebagai acuan untuk penentuan ukuran *typeface*. Begitu pula dalam penentuan *margin*, penulis juga menggunakan konversi tersebut dalam menentukan ukuran *margin*.

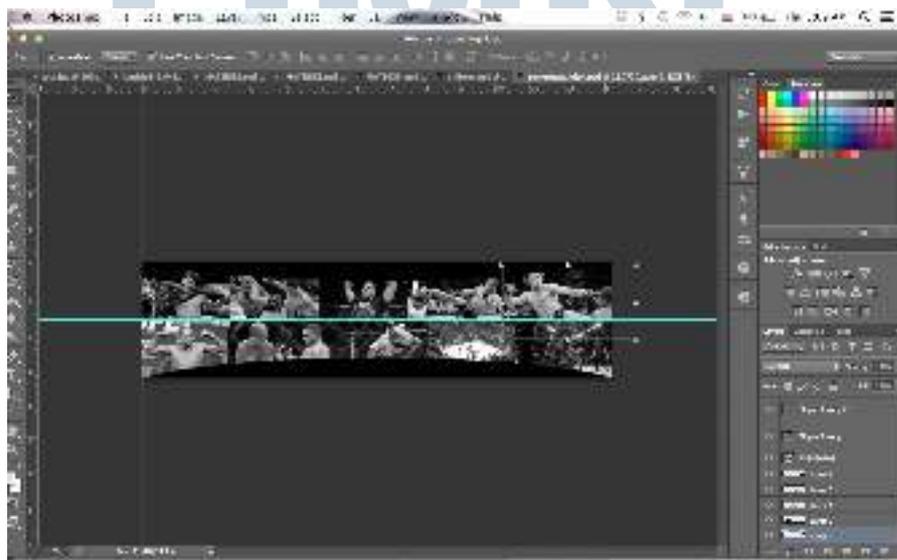
Dalam proyek desain ini, penulis cukup teliti dalam pemilihan *typeface* yang tingkat keterbacaannya tinggi namun tetap sesuai dengan konsep desain yang cukup berani, keras, sesuai dengan konten *event*. Kusrianto menjelaskan bahwa desain komunikasi visual tidak dapat lepas dari tipografi sebagai unsur pendukungnya. Karakter tipografi yang ditimbulkan dari bentuk hurufnya bisa dipersepsikan berbeda (2007:190). Karakter tipografi dapat memunculkan kesan desain yang berbeda, dimana kesan lucu, kesan yang keras, kesan yang solid, dapat ditunjukkan melalui karakter tipografi yang dipilih. Hal ini tentu disesuaikan dengan konten desain yang lainnya. Untuk ukuran *typeface*, penulis menggunakan salah satu konversi dari *double helix* yaitu 1.5 dengan acuan awal adalah 7 pt untuk menentukan ukuran. Ukuran *typeface* pada *main title* adalah 180pt namun penulis membuat variasi pada teks tahun dengan memperbesar ukuran dengan acuan konversi yang sama menjadi 270pt. Sedangkan ukuran pada *title area sponsor* penulis menggunakan ukuran 80pt.

Sebelumnya penulis juga merancang desain *background* yang berbentuk *photo collage* dari foto-foto eksklusif dari UFC. Penulis terlebih dahulu mengatur warna dan *tone* foto menjadi *black and white* lalu setelahnya menggunakan teknik *masking* agar membentuk kesan cekungan setelah menyusun foto-foto tersebut. Penulis juga membuat sebuah efek *motion blur* pada *main image* yang nantinya menjadi *center* dari desain.

Setelah seluruh pengaturan *grid* dan ukuran-ukuran telah ditetapkan penulis lalu memasukkan konten-konten termasuk elemen desain seperti gambar-gambar yang telah melalui proses *editing* sebelumnya. Warna *background* yang penulis pilih adalah warna hitam karena warna hitam sesuai dengan konsep

desain elegan namun berani dan keras seperti konsep desain yang diinginkan, lalu dipadukan dengan warna merah dari logo UFC yang mendukung kesan yang diinginkan. Menurut Ramli, warna hitam merupakan warna yang jati, dominan dan kuat. Selain itu warna hitam juga dianggap sebagai symbol warna tahap kemahiran yang tinggi dalam ilmu pertahanan diri (2008:62,63). Gambar *background* yang telah dibuat sebelumnya ditempatkan dengan posisi *center* dengan adanya pengaturan transparansi yang sedikit diturunkan yaitu 30% agar fungsinya sebagai *background image* tidak menggantikan posisi konten lain, *main image* dan konten lainnya dapat lebih terbaca dan menonjol. Konten yang ada ditempatkan dengan *center alignment* dengan pengaturan kombinasi spasi 1,5 dan 1,3. Penempatan logo-logo berada di atas lalu di bawahnya ditempatkan *main title* dari *event* yang dipromosikan, setelah itu ditempatkan *main image* yang diakhiri dengan penempatan area sponsor. Kotak-kotak putih yang ada merupakan acuan penempatan area logo sponsor, kotak putih tersebut akan dihilangkan ketika logo-logo sponsor sudah siap untuk ditempatkan.

Setelah selesai mendesain *template x-banner*, penulis sudah mendapatkan konversi-konversi ukuran dan *grid layout* yang dapat menjadi pedoman untuk desain lainnya.



Gambar 3.15. Gambar Desain *Background* Spanduk



Gambar 3.16. Gambar Desain Spanduk UFC FDP 2014

Pada spanduk penulis menggunakan keseluruhan pengaturan yang hampir serupa dengan desain *x-banner*. Ukuran spanduk adalah 400cm x 100cm. Namun terdapat perbedaan penempatan konten dikarenakan bentuk spanduk yang *landscape*. Konten yang berada pada spanduk memiliki pembagian $\frac{1}{4}$ untuk *main image* dan $\frac{3}{4}$ untuk konten lain seperti logo, *main title* dan area sponsor. *Background image* ditempatkan dengan *center alignment*. *Main title* dibuat mendatar ke samping tanpa adanya perbedaan ukuran seperti sebelumnya. Begitu pula area sponsor, *title* yang ada juga ditempatkan di samping kiri deretan kotak putih yang ada.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.17. Gambar Desain Topi UFC FDP 2014

Desain topi yang penulis buat mengikuti sesuai permintaan dari PIC yang menangani *brief* pekerjaan ini. Warna dasar topi disesuaikan dengan desain lainnya yaitu warna hitam. Desain topi tersebut adalah hanya ditempatkan logo Perhimpunan MMA Indonesia dengan *center alignment* di area depan topi. Ukuran logo yang ditempatkan disesuaikan dengan bidang topi dengan margin setara dengan setengah logo PMMAI.

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.18. Proses Pembuatan Desain *T-Shirt* UFC FDP 2014



Gambar 3.19. Gambar Desain *T-Shirt* UFC FDP 2014

Sedangkan untuk desain *t-shirt*, penulis juga menggunakan warna dasar yang sama dengan desain lainnya yaitu warna hitam. Konten kembali menggunakan *center alignment*. Pada area depan *t-shirt* ditempatkan logo UFC

dan logo PMMAI di area dada sebelah kiri dan kanan. Sedangkan konten lainnya berada di bagian belakang *t-shirt*. Pada *main image* diterapkan teknik *masking* yang memperlihatkan bentuk siluet warna putih dari *main image* yang digunakan. Urutan konten masih seperti desain yang lainnya yaitu *main title*, *main image*, area sponsor (tanpa *title* dengan pertimbangan terbatasnya ruang *t-shirt*).

3. Okevision Anywhere Merchandise Design

Penulis mengerjakan sebuah *brief* pekerjaan yang diberikan oleh divisi *Advertising & Promotion* lainnya yaitu *merchandise design* sebagai media promosi Okevision Anywhere berupa seragam dan *lanyard*. Seperti biasanya, penulis diberikan arahan dan informasi terlebih dahulu mengenai *brief* pekerjaan beserta *detail* penting yang harus dikerjakan oleh penulis. Setelah itu penulis mengamati terlebih dahulu referensi-referensi yang sudah ada pada jaringan komputer sebagai acuan penulis untuk membuat desain. Setelah selesai mengamati, penulis mulai mengerjakan desain di komputer.



Gambar 3.20. Gambar Desain *Lanyard* Okevision Anywhere

Konten yang perlu ada dalam setiap desain adalah logo Okevision dan logo Okevision Anywhere. Penulis menggunakan warna-warna yang menjadi ciri khas Okevision yaitu hitam dan hijau sebagai warna dasar dan warna pendukung dari desain *merchandise* Okevision Anywhere. Sebelumnya, penulis terlebih dahulu mencari sebuah gambar *lanyard* yang dirasa cocok untuk menjadi model dari desain *lanyard* Okevision Anywhere.

Pada desain *lanyard*, penulis menggunakan warna hitam sebagai warna dasar *lanyard* agar warna masing-masing logo dapat terlihat *stand-out*. Selain itu penulis juga menyesuaikan dengan warna *background* Okevision yang berwarna hitam. Sedangkan warna pendukung yaitu hijau neon ditempatkan pada bagian-bagian yang berbahan keras.



Gambar 3.21. Gambar Materi *Tracing Polo Shirt*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

UNIFORM:



ELEMENTS = LOGO



LANYARD:



Gambar 3.22. Gambar Desain *Lanyard* dan Seragam Okevision Anywhere

Jenis *shirt* yang digunakan adalah *polo shirt*. Pada desain *polo shirt*, penulis juga tetap menggunakan warna-warna yang sama yaitu warna dasar hitam dengan warna hijau sebagai warna pendukung. Sebelum mendesain, penulis terlebih dahulu melakukan *tracing* untuk membentuk sebuah *polo shirt* sebagai model dari desain seragam. Warna hijau ditempatkan penulis sebagai *list* garis yang ada pada kerah baju dan kedua lengan baju serta warna kancing.

Pada bagian depan baju, penulis menempatkan logo Okevision dan logo Okevision Anywhere pada bagian dada sebelah kiri. Penempatan dan ukuran logo tersebut adalah 30% dari besar area keseluruhan bagian depan baju. Sedangkan pada bagian belakang baju, penulis menempatkan kembali logo Okevision dan logo Okevision Anywhere dengan ukuran yang lebih besar. Penempatan dan

ukuran logo yang ditempatkan pada bagian belakang baju sekitar 80% dari besar area keseluruhan bagian belakang baju.

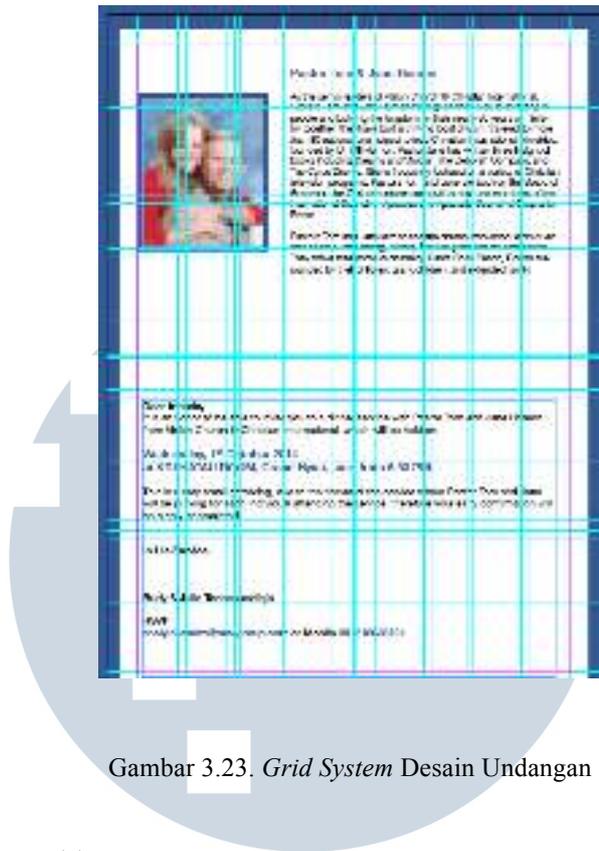
4. Invitation Design Pastor Tom & Jane Hamon

Penulis diberikan *brief* pekerjaan langsung dari Kadep divisi CMS dan *General Manager* untuk membuat sebuah desain undangan beserta amplopnya. Kontennya adalah sebuah undangan untuk menghadiri sebuah acara religi yang akan dihadiri oleh Pastor Tom dan Jane Hamon sebagai tamu utama acara. Pekerjaan ini sebenarnya merupakan *brief* dari luar divisi *marketing*.

Kadep kembali memberikan arahan dan beberapa informasi yang dijadikan sebagai konten dari desain. Teks yang menjadi konten undangan sudah disediakan dari pihak yang memberikan tugas sehingga penulis tidak lagi harus menyusun kalimat untuk teks undangan. Beberapa data lainnya seperti foto juga disediakan oleh pihak yang memberikan tugas. Setelah seluruh informasi dan data-data terkumpul, penulis melakukan pencarian dan pengamatan terhadap referensi-referensi bentuk dan desain undangan.

Setelah mendapatkan gambaran dari beberapa data dan referensi yang telah penulis amati, penulis mulai membuat sketsa kasar lalu setelahnya mulai mendesain di komputer. Penulis menggunakan aplikasi *Adobe InDesign* untuk mendesain undangan dan *Adobe Illustrator* untuk mendesain amplop undangannya.

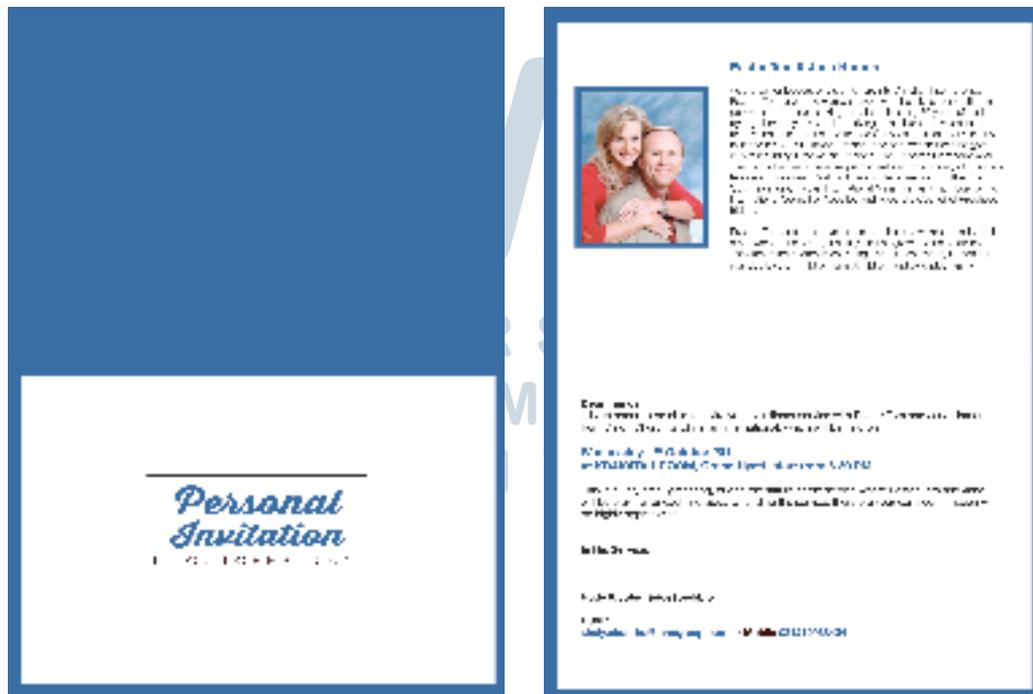
Ramli (2008) menjelaskan bahwa warna biru merupakan salah satu warna yang sejuk yang dapat memberikan ketenangan. Sedangkan warna putih merupakan warna suci dan bersih. Warna biru dan putih digunakan oleh penulis untuk merepresentasikan isi undangan yang bertema religiusitas yang pada pokoknya juga memberikan ketenangan dan bersifat suci dan sakral.



Gambar 3.23. Grid System Desain Undangan

(a)

(b)



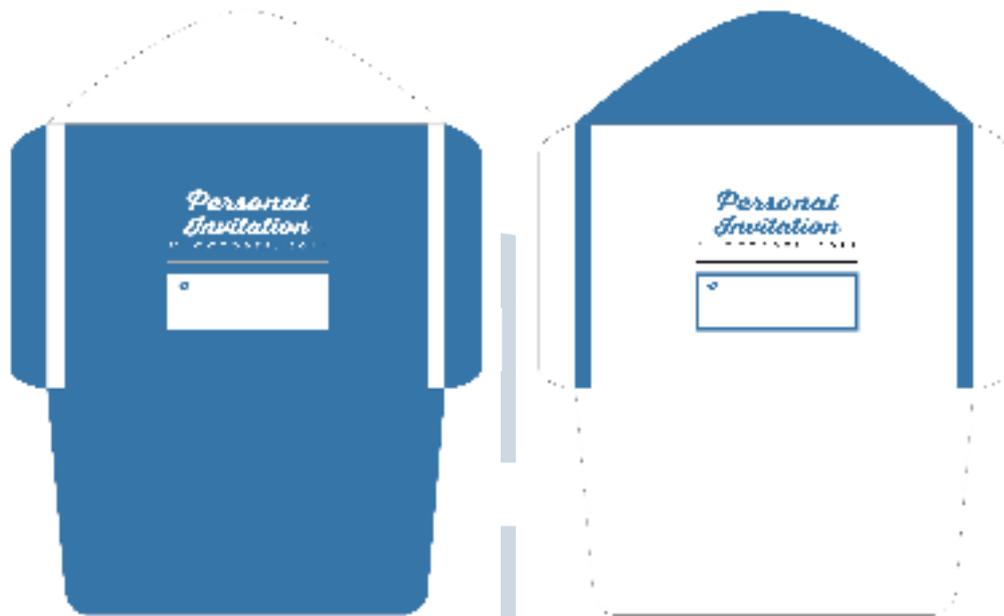
Gambar 3.24. (a) Desain Cover Undangan, (b) Desain Isi Undangan

Ukuran undangan adalah A5 (A4 yang dilipat dua) dengan posisi desain *landscape*. Sistem *grid* yang digunakan oleh penulis adalah metode *Golden Ratio* dengan ratio 3:4 *Perfect Fourth* dengan acuan utama 12pt sebagai acuan utama dalam menentukan *margin*. Bagian *cover* undangan didesain dengan desain yang *simple* dan minimalis namun tetap memunculkan sisi elegan. Penulis juga menambahkan *stroke* berwarna biru yang menjadi *frame* pada seluruh bidang desain yang berwarna dasar putih sebagai aksentuasi.

Typeface yang digunakan penulis adalah tipe *script* untuk memunculkan sisi klasik yang *modern*. *Typeface script* tersebut lalu dikombinasikan dengan *typeface* jenis *sans serif*. Penulis menambahkan aksentuasi garis pada bagian atas dan bawah teks agar menuntun arah baca yang lebih akurat. Konten *cover* seluruhnya diletakkan pada bagian tengah bidang desain.

Menurut Rustan (2010) ukuran yang ideal sebuah penulisan naskah adalah *range* antara 9pt hingga 12pt. Penulis menggunakan ukuran 12pt sebagai ukuran *typeface* untuk *body* dan mengkonversikan kelipatan ukuran dan spasi dengan konversi 1,5. Penggunaan *typeface bold* adalah untuk konten isi yang menjadi *highlight* dan penting, penulis juga menggunakan warna biru untuk hal tersebut. Setelah desain undangan selesai dikerjakan, penulis mulai mengerjakan desain untuk amplop undangannya.





Gambar 3.25. Gambar Desain Amplop Undangan

Sebelum penulis mengerjakan bentuk amplop, penulis terlebih dahulu mengamati referensi ukuran amplop agar tidak salah perhitungan. Setelah itu, penulis mulai mengerjakan bentuk kerangka amplop undangan menggunakan *pen tool* dengan memberi ukuran lebih pada panjang dan lebar sebesar 2cm dari ukuran A5. Penulis memberi sayap lebih pada bagian kiri dan kanan amplop sebagai area untuk merekatkan dan menyatukan kerangka amplop.

Warna-warna dan jenis *typeface* yang digunakan disesuaikan dengan desain undangan yang telah dibuat. Namun penulis membuat dua alternatif warna untuk desain amplop undangan. Aksent *stroke* pada tepi amplop juga masih disematkan oleh penulis seperti yang ada pada desain undangan. Desain *main title* pada undangan juga ditempatkan pada bagian depan amplop. Di bawah *main title*, penulis menempatkan sebuah kotak persegi panjang untuk penulisan nama orang-orang yang ingin diundang.

5. Christmas Card MSKY

Proyek desain *Christmas card* untuk MSKY merupakan proyek desain terakhir sebelum penulis mengakhiri praktek kerja magang di MSKY. *Brief* pekerjaan ini diberikan langsung oleh Kadep CMS saat melakukan *meeting* divisi. Sebelum melakukan *meeting*, penulis dan karyawan tetap yang berada di divisi CMS mengumpulkan beberapa referensi yang bernuansa natal untuk dijadikan sebagai acuan desain kartu natal dan kalender MSKY. Kadep kembali membebaskan penulis untuk mendesain kartu natal.

Setelah *meeting* berakhir, penulis kembali mencari beberapa referensi lain dan gambar-gambar yang dapat mendukung desain kartu natal MSKY. Desain dimulai dengan perancangan *cover* kartu natal. Konsep desain yang penulis gunakan adalah kolase bentuk gambar kombinasi yang menjadi ciri khas suasana natal dan bentuk kehidupan sehari-hari bersama Indovision melalui tayangan-tayangan yang didistribusikan. Penulis lalu melakukan *tracing* terhadap gambar-gambar yang telah dikumpulkan sebelumnya hingga terbentuk *icon-icon* yang dapat dikolasekan pada bidang desain. *Icon* yang digunakan seperti *icon* santa, pohon natal, cuaca, musik, *sport*, *roll film*, dan sebagainya.

Pada proyek desain kali ini, penulis tidak begitu menggunakan sistem *grid* yang biasa penulis gunakan dengan pertimbangan isi konten yang tidak terlalu membutuhkan system *grid* yang rumit.

Warna yang digunakan penulis sebagai warna dasar adalah warna abu-abu yang menjadi permintaan dari pihak perusahaan. Penulis hanya sedikit menambahkan kesan *rainy* pada *background*. Untuk kombinasi warna pada *icon-icon* yang dikolasekan, penulis mengambil warna-warna dari logo-logo produk MSKY yaitu Indovision, Okevision dan Top TV.



Gambar 3.26. Gambar Desain Cover Kartu Natal MSKY

Pada bagian tengah, penulis menempatkan bentuk lingkaran sebagai *frame* yang memusatkan *main title* sebagai *center* dari desain di antara kolase *icon-icon* yang telah disusun. *Frame* lingkaran menggunakan warna biru tua agar terlihat lebih menonjol di antara warna-warna cerah lainnya. Penulis menggunakan *typeface la Chatte à Maman* untuk teks “*Merry Christmas*” dan *typeface Nova Solid* untuk teks “*and Happy New Year*”. Penulis juga menyematkan kesan *vintage* melalui aksan garis dan kesan *handwriting* pada garis melingkaran yang seolah-olah digoreskan oleh tangan sebagai *stroke* pada bentuk lingkaran.

Untuk bagian isi, penulis hanya menempatkan logo-logo produk MSKY yaitu logo Indovision, logo Okevision dan logo Top TV sebagai elemen desain. Hal ini dimaksudkan agar pemilik kartu dapat menuliskan pesan di dalam kartu natal secara pribadi, sesuai dengan beberapa referensi kartu hari raya MSKY yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 3.27. Gambar Desain Isi Kartu Natal MSKY

Untuk bagian belakang kartu natal, penulis menggunakan warna biru yang digunakan pada bentuk lingkaran sebagai warna dasar untuk menyesuaikan warna utama yang digunakan. Penulis menempatkan bentuk lingkaran seperti halnya pada *cover* namun berupa hiasan pohon natal dengan warna abu-abu yang sama dengan warna dasar bagian *cover* dan isi kartu natal. Kesan *handwriting* yang menjadi *stroke* pada bentuk lingkaran masih disematkan oleh penulis. Di dalam bentuk lingkaran, penulis menempatkan logo perusahaan MSKY lalu di bawahnya dituliskan nama perusahaan dan informasi mengenai kontak perusahaan dan alamat perusahaan. *Typeface* yang digunakan adalah *Helvetica* dengan ukuran 9pt. Tipe *alignment* yang digunakan adalah *center*.



Gambar 3.28. Gambar Desain Bagian Belakang Kartu Natal MSKY

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang dialami oleh penulis selama pelaksanaan praktek kerja magang di MSKY adalah sebagai berikut.

- Penulis tidak pernah diperlihatkan ataupun diberi arahan mengenai *Graphic Standard Manual* perusahaan sehingga seringkali mengalami kebingungan dalam mengikuti identitas desain perusahaan.
- Tidak adanya arahan dalam hal *filing name* atau penempatan dan pemberian nama *file* sehingga penulis kadang mengalami kesulitan untuk menemukan *file* yang diperlukan di dalam *network internal*.
- Informasi mengenai konten seperti ukuran dan jenis desain yang diinginkan kadang tidak lengkap bahkan tidak ada sama sekali dan sering berubah-ubah sehingga penulis seringkali kesulitan mencari dan menyusun materi. Tidak adanya materi membuat penulis harus mencari sendiri dari

internet dan membuat desain yang telah dibuat kadang perlu direvisi dan dirombak secara keseluruhan.

- Tidak adanya sambungan *network* internal pada komputer yang penulis gunakan selama praktek magang sehingga penulis harus memindahkan data terlebih dahulu untuk menempatkan atau mengambil *file* desain pada jaringan.
- Komputer yang tersambung jaringan yang ada penuh dengan virus sehingga data pada *flash disk* penulis seringkali *hidden* (tidak dapat dibuka karena berbentuk *shortcut*) sehingga penulis harus melakukan *scanning* pada *flash disk* berulang kali.
- Beberapa permintaan dari beberapa PIC yang meminta rancangan desain yang di luar aturan petunjuk desain MSKY maupun tidak mungkin dilakukan dan tetap meminta pengerjaannya dieksekusi meskipun penulis telah menjelaskan sedemikian rupa.
- Terdapat beberapa pemberian *brief* pekerjaan yang tidak dilaporkan dahulu sebelumnya kepada Kadep CMS sehingga mengganggu *timeline* pekerjaan yang dilakukan oleh penulis.
- Lokasi absensi yang berada di lantai 11 yang cukup jauh dari ruang kerja penulis yang berada di lantai M (satu lantai setelah *lobby*) ditambah dengan sering penuhnya *lift* membuat cukup banyak waktu terbuang untuk melakukan absensi.
- Sistem administrasi yang tidak begitu jelas dan tidak ada arahan sebelumnya mengenai hal tersebut membuat penulis sedikit kebingungan dalam mengurus surat-surat dan insentif yang dapat diterima penulis.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Adapun kendala yang dihadapi oleh penulis dapat diatasi dengan cara sebagai berikut.

- Penulis berusaha mencari informasi mengenai identitas dan petunjuk desain perusahaan melalui referensi-referensi desain yang telah dibuat dan beberapa *file* yang bersangkutan.

- Penulis berusaha memahami sendiri mengenai *filing name* dan sistemnya melalui *filing name* yang sudah ada di *network* internal meskipun beberapa penamaan masih tidak sesuai dengan sistem yang ditetapkan.
- Jika informasi konten atau permintaan konsep desain yang diinginkan tidak lengkap, penulis akan membuat sebuah *template* awal terlebih dahulu dengan konten temporer. Setidaknya harus ada informasi dasar mengenai ukuran, tipe desain (*banner, lanyard, etc*) agar langkah awal dapat dilakukan terlebih dahulu sebelum nantinya dapat ditindaklanjuti dan disesuaikan kembali setelah terdapat informasi yang lengkap. Jika gambar tidak tersedia maka penulis berusaha untuk mencarinya di internet.
- Penulis biasanya mengirimkan data ke komputer yang tersambung jaringan melalui *e-mail* untuk menghindari penggunaan *flash disk* terlalu sering karena dapat beresiko rusak atau terkena virus yang ada di dalam komputer. Terkadang penulis mengerjakan pekerjaan pada komputer yang tersambung *network* internal namun jarang penulis lakukan karena komputer yang tersedia memiliki banyak virus di dalamnya. Penulis lebih memilih untuk mengerjakan pekerjaan di komputer yang tidak tersambung *network* internal yang kemudian *file* dikirimkan ke komputer yang tersambung *network* internal melalui *e-mail*.
- Penulis melakukan *scanning* pada *flash disk* yang terkena virus dari komputer agar data-data yang sebelumnya terkena virus bisa kembali normal.
- Jika ada yang menginginkan rancangan desain yang tidak mungkin dilakukan atau di luar aturan desain perusahaan, penulis akan memberikan arahan dan penjelasan terlebih dahulu kepada pihak yang bersangkutan. Namun jika mereka tetap ingin permintaan tersebut dieksekusi maka penulis akan mengerjakannya sesuai dengan permintaan dan memberi penjelasan kembali mengenai permasalahan yang penulis ulas sebelumnya berdasarkan revisi yang dieksekusi sesuai permintaannya secara nyata. Namun keputusan akhir tetap ditentukan oleh yang memberikan *brief* pekerjaan.

- Divisi atau pihak lain yang memberikan *brief* pekerjaan tanpa melaporkan terlebih dahulu kepada Kadep CMS akan diarahkan dahulu untuk melaporkan *brief* pekerjaan kepada Kadep agar pihak Kadep mengetahui adanya *brief* pekerjaan baru yang harus masuk ke dalam *timeline* dan tidak ada kesalahpahaman yang terjadi di masa depan.
- Sistem absensi dapat dilakukan dengan manual, Penulis akan menuliskan jam masuk dan keluar lalu sebelum pulang dilaporkan kepada Kadep selaku *user* penulis dan ditandatangani secara manual sehingga penulis dapat menghemat waktu.
- Penulis berusaha mencari informasi melalui beberapa karyawan atau sesama peserta magang yang bekerja di ruangan yang sama mengenai sistem administrasi dan prosedur pengurusan surat-surat dan pengambilan insentif bagi peserta magang.

