



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.

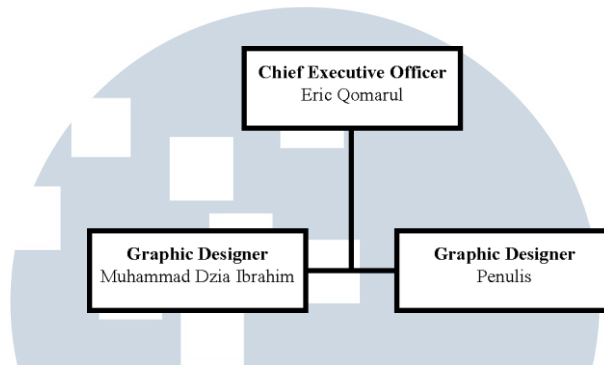
Copyright and reuse:

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



Gambar 3.1.1 Koordinasi Posisi

Penulis mengisi salah satu jabatan sebagai Desainer Grafis di perusahaan *Best Beat Music Management* dan diawasi secara langsung oleh rekan kerja penulis, Muhammad Dzia Ibrahim, yang juga menjabat sebagai Desainer Grafis perusahaan serta merangkap sebagai *Supervisor* atau pengawas penulis selama kegiatan magang atau praktik kerja lapangan yang penulis jalani. Selain bertugas mengawasi dan membimbing penulis, Muhammad Dzia Ibrahim juga bertugas untuk mengerjakan proyek desain yang diberikan langsung oleh atasan atau lebih tepatnya Eric Qomarul selaku pimpinan perusahaan, bekerja sama dengan penulis sebagai sesama karyawan yang menjabat sebagai Desainer Grafis perusahaan. Penulis dan rekan kerja penulis, Muhammad Dzia Ibrahim berkoordinasi atas pembagian tugas atau proyek yang diberikan oleh atasan.



Gambar 3.1.2 Website Best Beat Music Management

Dalam rangka menjelang peluncuran *website* resmi *Best Beat Music Management*, www.bestbeatmusic.com, yang kurang lebih akan diluncurkan sekitar bulan Mei atau Juni, dimana dalam *website* tersebut terdapat konten *merchandise* untuk artis yang bernaung di bawah perusahaan, penulis dan rekan kerja penulis, Muhammad Dzia Ibrahim, diberikan proyek oleh Eric Qomarul untuk mengerjakan proyek desain *merchandise* berupa kaus atau *t-shirt* yang bertemakan salah satu artis yang bernaung dibawah naungan perusahaan, Sandhy Sondoro. Dalam proyek *t-shirt merchandise* Sandhy Sondoro tersebut, rekan kerja penulis Muhammad Dzia Ibrahim selaku Desainer Grafis senior di perusahaan *Best Beat Music Management*, menginginkan dua jenis desain untuk diterapkan dalam proyek tersebut. Dua jenis desain tersebut antara lain berupa desain berbasis fotografi dan desain berbasis *vector*.

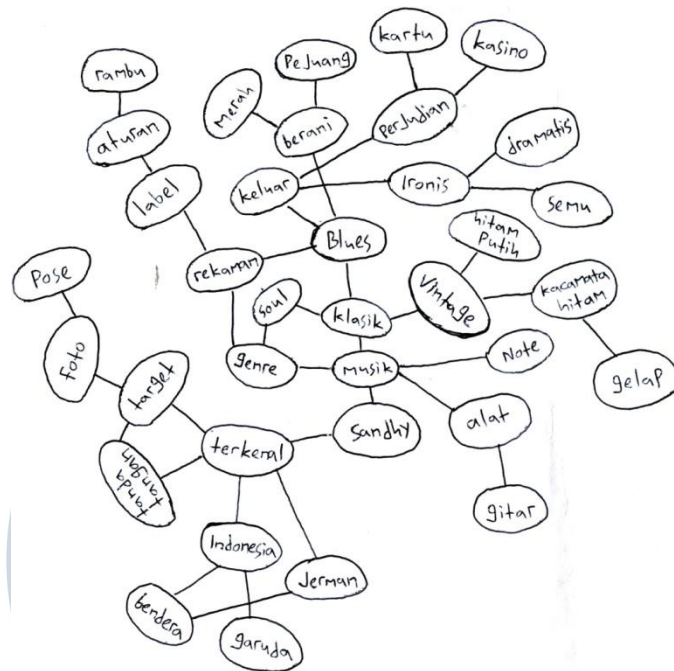
Setelah berkoordinasi satu sama lain, akhirnya diputuskan bahwa penulis akan mengerjakan proyek *t-shirt merchandise* Sandhy Sondoro tersebut dengan

desain berbasis *vector*. Sementara rekan kerja penulis, Muhammad Dzia Ibrahim mengerjakan desain berbasis fotografi.

Selama masa kegiatan magang yang penulis lakukan, yaitu selama kurang lebih dua bulan atau delapan minggu, penulis diwajibkan oleh rekan kerja penulis Muhammad Dzia Ibrahim selaku Desainer Grafis senior dari *Best Beat Music Management*, untuk menyelesaikan minimal lima buah karya desain, dengan *timeline* delapan hari kerja (senin - jum'at) tidak termasuk hari libur, per satu buah karya desain, termasuk revisi.

3.2. Tugas Yang Dilakukan

Pada bagan 1.3 yang terdapat pada BAB I, telah dijelaskan bahwa penulis mulai melaksanakan kegiatan magang atau praktik kerja lapangan terhitung sejak tanggal 2 Januari 2014 hingga tanggal 7 Maret 2014. Dalam kegiatan magang yang penulis lakukan, penulis melakukan proses desain sebagaimana selayaknya seorang Desainer Grafis dalam mengerjakan suatu proyek desain seperti melakukan *mind mapping* atau *brainstorming*, membuat sketsa, finalisasi proyek desain dalam bentuk digital serta melakukan berbagai revisi. Berikut adalah daftar atau proses kerja yang penulis lakukan dalam pembuatan lima karya desain yang ditujukan dalam bentuk *merchandise* berupa kaus atau *t-shirt* untuk Sandhy Sondoro sesuai dengan tuntutan atasan selama kegiatan magang berlangsung:



Gambar 3.2.1 Brainstorming

- Melakukan proses *Mind mapping* atau *Brainstorming* untuk menentukan konsep.
- Berkoordinasi dengan Muhammad Dzia Ibrahim selaku Desainer Grafis senior perusahaan untuk menentukan konsep desain yang akan diterapkan.
- Membedah *image bank* yang dimiliki perusahaan guna mendapatkan gambaran akan konsep desain yang akan diterapkan.



Gambar 3.2.2 Sketsa

- d. Pembuatan sketsa desain.
- e. Proses Digital atau penerapan konsep desain yang dikembangkan ke dalam suatu bentuk digital.
- f. Asistensi hasil karya kepada Muhammad Dzia Ibrahim dan pimpinan perusahaan, Eric Qomarul.
- g. Revisi dan finalisasi karya desain.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama proses pelaksanaan kegiatan magang atau praktik kerja lapangan yang penulis lakukan, penulis mengerjakan proyek desain yang diawasi langsung oleh Muhammad Dzia Ibrahim selaku Desainer Grafis senior perusahaan serta *Supervisor* atau pengawas penulis selama kegiatan magang berlangsung, baik

mengenai masalah teknis yang berkenaan dengan proyek desain yang diberikan maupun masalah non-teknis.

Penulis mengerjakan sebuah proyek desain berupa pembuatan desain *merchandise* berupa kaus atau *t-shirt* untuk salah satu artis atau musisi yang bernaung dibawah naungan perusahaan, Sandhy Sondoro, sebanyak minimal lima buah karya desain. *Timeline* yang diberikan oleh Muhammad Dzia Ibrahim untuk per satu karya desainnya adalah 8 hari kerja (Senin - Jum'at) tidak termasuk hari libur, termasuk revisi. Berdasarkan koordinasi yang telah dilakukan sebelumnya Muhammad Dzia Ibrahim, penulis diperintahkan untuk mengerjakan lima buah karya desain berbasis *vector*.

Ketentuan lain yang ditetapkan atasan dalam pengerjaan proyek tersebut adalah Penulis diwajibkan untuk menampilkan elemen yang menjadi ciri khas atau *trademark* yang dimiliki Sandhy Sondoro, yaitu Kacamata hitam dan Gitar. Hal tersebut dilakukan karena dua elemen tersebut sudah identik dengan Sandhy Sondoro bagi masyarakat.

3.4. Proses Pelaksanaan

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis diberikan proyek oleh Eric Qomarul selaku pimpinan perusahaan untuk mengerjakan desain *merchandise* berupa kaus atau *t-shirt* untuk salah satu artis yang bernaung dibawah pimpinan perusahaan, Sandhy Sondoro. Proyek *merchandise* tersebut dimaksudkan untuk lebih mengenalkan Sandhy Sondoro ke masyarakat luas serta untuk mendekatkan

Sandhy Sondoro kepada fans. Selain itu, *item-item* tersebut juga berfungsi sebagai *collector item* bagi para fans.

3.4.1. Periode 2 Januari - 13 Januari 2014 (Karya Desain 1)



Gambar 3.4.1 Image Bank 1

Seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, langkah awal yang penulis lakukan dalam pengerjaan proyek karya desain *merchandise* berupa kaus atau *t-shirt* Sandhy Sondoro ini adalah dengan membedah *image bank* yang dimiliki oleh perusahaan guna menemukan gambaran visual yang sekiranya terdapat relevansi atau keterkaitan dengan konsep desain yang ingin diwujudkan. Konsep tersebut didapat melalui proses *mind mapping* atau *brainstorming* yang telah dilakukan sebelumnya.

Sesuai dengan arahan dari atasan, dimana penulis harus menyertakan Kacamata hitam dan Gitar dalam karya desain yang diciptakan, dimana dua elemen tersebut merupakan ciri khas atau *trademark* yang dimiliki Sandhy Sondoro yang telah melekat di masyarakat, penulis memfokuskan penelusuran *image bank* berdasarkan dua kata kunci tersebut.

Berdasarkan hasil *mind mapping* atau *brainstorming* serta wawancara dengan Eric Qomarul selaku pimpinan *Best Beat Music Management* yang telah dilakukan sebelumnya, penulis menerapkan suatu makna yang disampaikan dalam karya desain ini. Menurut Eric Qomarul, yang juga merupakan kerabat dari Sandhy Sondoro, Sandhy Sondoro merasa kurang nyaman dengan genre yang ditetapkan oleh label atau perusahaan rekaman (*Sony Music Entertainment*). Sejatinnya, aliran musik yang dilantunkan Sandhy Sondoro adalah bergenre *Soul*. Namun oleh perusahaan rekaman, Sandhy Sondoro diarahkan untuk dilakukan perubahan dalam aliran bermusiknya menjadi aliran *Jazz*. Hal tersebut dilakukan karena menurut mereka musik *Jazz* lebih menjual dan akrab di telinga masyarakat tanah air.

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 3.4.2 Karya Desain 1

Berdasarkan hasil wawancara tersebut penulis berusaha untuk menerapkan konsep yang sesuai. Pada karya desain tersebut, Sandhy Sondoro terlihat seakan ingin keluar dari suatu rambu. Rambu tersebut menggambarkan label atau perusahaan rekaman yang mengatur aliran Sandhy Sondoro dalam bermusik. Sandhy Sondoro yang ingin bermusik sesuai dengan *passion*-nya berusaha keluar dari rambu atau aturan tersebut.

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

3.4.2. Periode 15 Januari - 27 Januari 2014 (Karya Desain 2)



Gambar 3.4.3 Image Bank 2

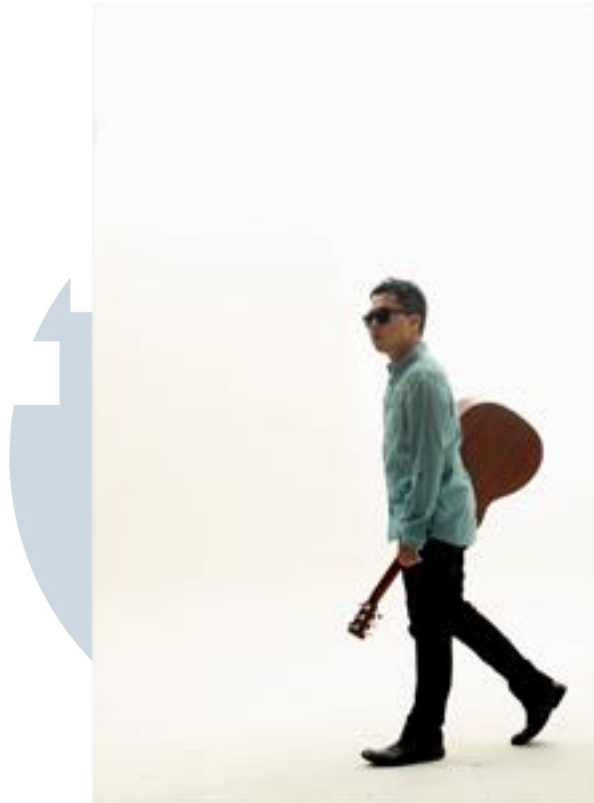
Berdasarkan hasil *mind mapping* atau *brainstorming* serta wawancara dengan yang telah dilakukan sebelumnya, penulis menerapkan suatu makna yang disampaikan dalam karya desain kedua ini. Elemen yang diwajibkan seperti kacamata hitam dan gitar tetap disertakan dalam karya ini. Kata *Soul* ditonjolkan dalam karya tersebut berdasarkan genre atau aliran asli Sandhy Sondoro dalam bermusik. Kemudian, elemen grafis seperti matahari dibelakang Sandhy Sondoro, menggambarkan harapan bagi Sandhy Sondoro agar dapat bermusik sesuai dengan genrenya, tanpa terikat aturan dari label atau perusahaan rekaman.



Gambar 3.4.4 Karya Desain 2

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.4.3. Periode 28 Januari - 7 Februari 2014 (Karya Desain 3)



Gambar 3.4.5 Image Bank 3

Berdasarkan hasil *mind mapping* atau *brainstorming* serta wawancara yang telah dilakukan sebelumnya, penulis menerapkan suatu makna yang disampaikan dalam karya desain ketiga ini. Elemen yang diwajibkan seperti kacamata hitam dan gitar tetap disertakan dalam karya ini. Lingkaran menyerupai *casino* bertuliskan berbagai *genre* yang dimainkan oleh Sandhy Sondoro menggambarkan sebuah perjudian bagi Sandhy Sondoro, seandainya Sandhy Sondoro memutuskan untuk keluar dari ketentuan atau aturan yang ditetapkan oleh pihak label atau perusahaan rekaman untuk bermusik sesuai dengan aliran bermusiknya sendiri.



Gambar 3.4.6 Karya Desain 3

3.4.4. Periode 10 Februari - 19 Februari 2014 (Karya Desain 4)



Gambar 3.4.7 Image Bank 4

Berdasarkan hasil *mind mapping* atau *brainstorming* serta wawancara yang telah dilakukan sebelumnya, penulis menerapkan suatu makna yang disampaikan dalam karya desain keempat ini. Elemen yang diwajibkan seperti kacamata hitam dan gitar tetap disertakan dalam karya ini. Sandhy Sondoro terpampang diatas gambar “target” menyampaikan makna bahwa semenjak memenangkan penghargaan internasional, Sandhy Sondoro menjadi pusat perhatian tidak hanya di kalangan masyarakat Indonesia, namun juga di dunia musik internasional. Tulisan “Soul” ditampilkan dimana “Soul” merupakan genre yang dimainkan Sandhy Sondoro dalam bermusik. Tulisan “Indonesia Germany” ditampilkan karena Sandhy Sondoro memiliki dua kewarganegaraan yaitu, Indonesia dan Jerman.



Gambar 3.4.8 Karya Desain 4

3.4.5. Periode 20 Februari - 3 Maret 2014 (Karya Desain 5)



Gambar 3.4.9 Image Bank 5

Khusus karya desain kelima ini, penulis hanya bertugas memvisualisasikan konsep yang sudah ditentukan oleh Muhammad Dzia Ibrahim. Elemen yang diwajibkan seperti kacamata hitam dan gitar tetap disertakan dalam karya ini. Warna merah sebagai *background* menggambarkan keberanian Sandhy untuk bermusik keluar dari genre atau aliran bermusik aslinya dengan mengikuti segala aturan yang ditetapkan pihak label atau perusahaan rekaman. Pewarnaan secara hitam putih pada sosok Sandhy Sondoro memberikan kesan dramatis.



Gambar 3.4.10 Karya Desain 5

3.5. Kendala Yang Ditemukan

Pada awalnya, penulis mempunyai kendala dalam mengerjakan proyek desain yang diberikan selama kegiatan magang atau praktik kerja lapangan berlangsung. Segala tuntutan atau keinginan atasan yang harus dipenuhi sempat terkendala oleh faktor-faktor non-teknis seperti kegiatan lain yang harus penulis lakukan yang berhubungan dengan kegiatan akademik universitas seperti Ujian Akhir Semester (UAS) dan sebagainya. Di lain hal, dalam mengerjakan suatu proyek dalam bentuk dan keadaan apapun, sudah seharusnya seorang desainer mampu mengatasi segala kendala baik kendala berupa teknis maupun non-teknis berdasarkan asas profesionalitas. Meskipun sempat terkendala oleh faktor-faktor non-teknis seperti yang telah dijelaskan di atas, pada akhirnya penulis tetap mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik. Penulis tidak memiliki kendala dalam proses pencarian ide atau *brainstorming*, hal tersebut terjadi karena pada dasarnya penulis sangat menyukai desain maupun tahapan dalam menemukan konsep

desain itu sendiri. Ketika kita bekerja dibawah pimpinan seorang atasan, dalam menemukan konsep dapat menjadi kendala tersendiri, hal ini dikarenakan pikiran atau ide yang kita pikirkan belum tentu cocok dengan kriteria yang dibutuhkan atasan. Penulis sempat mengalami hal tersebut, sehingga mengalami beberapa kali revisi dalam menentukan konsep, sebelum konsep tersebut direalisasikan dalam bentuk suatu karya desain.

3.6. Solusi

Solusi yang penulis berikan untuk masalah yang penulis hadapi adalah bahwa mengorganisasikan jadwal dengan membuat *timeline* adalah hal yang perlu dilakukan sebelum melakukan suatu proyek apapun. Hal ini bertujuan agar proyek dapat dikerjakan secara disiplin dan tidak terganggu dengan faktor-faktor non-teknis seperti yang penulis alami. Selain itu, untuk mendapatkan konsep agar sesuai dengan kebutuhan klien/atasan, dibutuhkan koordinasi secara intensif dengan pihak yang bersangkutan guna mendapatkan pemahaman yang sepaham akan konsep desain yang diciptakan, sehingga tidak terjadi *miss* komunikasi atau hal-hal yang tidak diinginkan lainnya. Dengan memberikan beberapa alternatif desain juga dapat meminimalisir terjadinya kesalahan-kesalahan yang dikeluhkan oleh klien/atasan.