



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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:

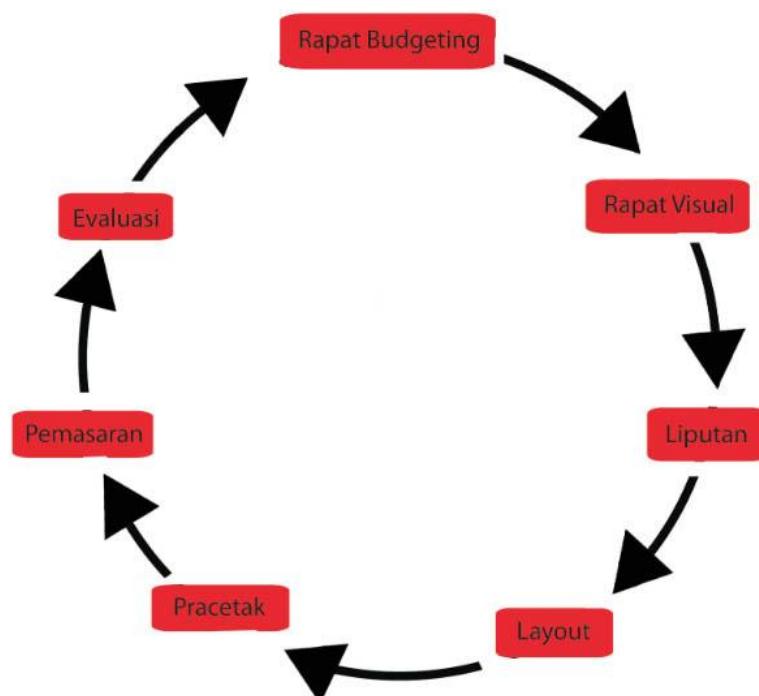
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Kordinasi

Peranan kerja penulis dalam melaksanakan praktik kerja magang yaitu sebagai desain grafis yang berkerja untuk me-*layout* isi majalah pada saat semua data berupa hasil foto, wawancara dan peliputan sudah terkumpul, semua serta memiliki judul artikelnya masing-masing untuk setiap halamannya. Semua pekerjaan yang penulis lakukan mendapatkan pengawasan dari *visual editor* dan desain grafis yang kemudian memberikan pembagian tugas melalui lembar *outline*, yang berupa isi dan artikel apa saja yang ada di edisi akan datang serta pembagian kateren untuk memulai perkerjaan.



Bagan 3.1 Proses Penugasan Perkerjaan

Rincian proses penugasan sebagai berikut:

1. Sebelum munculnya atau terbitnya majalah XY-Kids! redaksi melakukan Rapat *Budgeting*, rapat yang dilakukan untuk mengetahui informasi atau artikel apa saja yang akan masuk di edisi berikutnya serta anggaran.
2. Rapat Visual yaitu rapat yang membahas tentang visual yang akan dipakai di edisi depan seperti foto dan ilustrasi apa saja yang akan masuk di edisi berikutnya.
3. Liputan dilakukan oleh reporter yang bertugas untuk meliput sebuah *event* atau wawancara khusus. Setelah itu hasil liputannya disusun untuk tiap artikel atau rubriknya.
4. *Layout*, disinilah tugas penulis, ketika semua hasil rapat dan liputan tersusun dengan baik, penulis baru bisa memulai perkerjaanya. Setelah hasil *layout* selesai kemudian diprint di kertas A3 untuk dikoreksi. Setelah *layout* dikoreksi kemudian turun ke pracetak.
5. Tugas pracetak yaitu jika semua hasil *layout* dan *cover* majalah telah selesai serta dikoreksi *file* berupa pdf akan dikirim ke pracetak untuk dicetak seperti majalah aslinya agar dapat melihat hasil layout sebelum terbit ke luar.
6. Pemasaran yaitu penerbitan majalah, pemasaran dilakukan jika pracetak sudah benar-benar dikoreksi dengan baik agar ketika sudah dipasarkan dan dibeli oleh konsumen tidak ada yang salah dibagian penulisan maupun gambar.
7. Evaluasi yaitu, merevisi hasil majalah yang telah terbit, baik dilihat dari banyaknya penjualan dan rubrik apa saja yang benar-benar menarik konsumen. Jika evaluasi sudah dilakukan lalu kembali lagi ke rapat *budgeting*.

3.2 Tugas Yang Dilakukan

Selama berkerja penulis bertugas melakukan *layout* untuk majalah XY-Kids! salain majalah XY-Kids! penulis juga ikut membantu redaksi lain dalam mengerjakan *layout* dan *mini games* untuk majalah Hotwheels Magazine Indonesia dan sempat membuat ilustrasi untuk majalah National Geographic Kids Indonesia. Disini penulis membuat *layout* dan *games* dengan permainan *shape* dan warna yang kontras sesuai dengan judul laporan kerja magang penulis. Perkerjaan yang diberikan oleh pembimbing kerja magang penulis sebagai berikut ini :

Tabel 3.1 Tabel Penugasan

MINGGU KE-	PERKERJAAN YANG DILAKUKAN
1	Layout edisi 17 XY-Kids!
2	Membuat game untuk Hotwheels Magazine Indonesia
3	Layout edisi 18 XY-Kids! dan Hotwheels Magazine Indonesia
4	Revisi edisi 18 XY-Kids!
5	Layout edisi 19 XY-Kids!
6	Revisi edisi 19 XY-Kids!
7	Layout edisi 20 XY-Kids!
8	Layout dan membuat game untuk Hotwheels Magazine indonesia
9	Layout edisi 21 XY-Kids!
10	Membuat game Hotwheels
11	Layout edisi 22 XY-Kids!
12	Layout edisi 23 XY-Kids! dan edisi 36Hotwheels Magazine Indonesia
13	Membuat track hotwheels untuk di masukan kedalam artikel majalah Hotwheels Magazine Indonesia
14	
15	Layout edisi 24XY-Kids!
16	Layout dan membuat game edisi 37 Hotwheels Magazine indonesia
17	Layout edisi 25 XY-Kids!

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

3.3.1 Layout edisi 17 XY-Kids!

Tugas pertama penulis yaitu melayout edisi 17, pada saat itu penulis diminta *me-layout* beberapa halaman untuk edisi 17. Penulis *me-layout* dengan permainan warna dan bentuk yang sederhana.



Gambar 3.1 Layout Edisi 17

Di *layout* ini penulis menggunakan warna turunan dari hijau tua ke hijau muda. Untuk *headline* sendiri penulis menggunakan warna hijau tua untuk di

outline dan *lime green* untuk bagian dalam huruf agar terlihat kontras dengan warna *shape* yg dibentuk oleh penulis.

Untuk halaman berikutnya penulis membuat *layout* rubrik *toys*. Untuk rubrik *toys* foto mainan harus terlihat lebih besar dan penuh, agar anak-anak yang membaca dapat melihat detail foto mainan yang sedang dibahas hal ini dibuat karena kebanyakan anak-anak lebih senang melihat fotonya terlebih dahulu kemudian membaca isi rubrik tersebut.



Gambar 3.2 Rubrik Toys

Di rubrik ini penulis menggunakan warna hitam, merah tua, jingga dan biru karena di rubrik mainan ini membahas mainan untuk anak laki-laki, warna diambil dari warna mainan yang dibahas oleh rubrik tersebut.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.2 Gambar Ilustrasi untuk National Geographic Kids



Gambar 3.3 Ilustrasi Perang Bantal

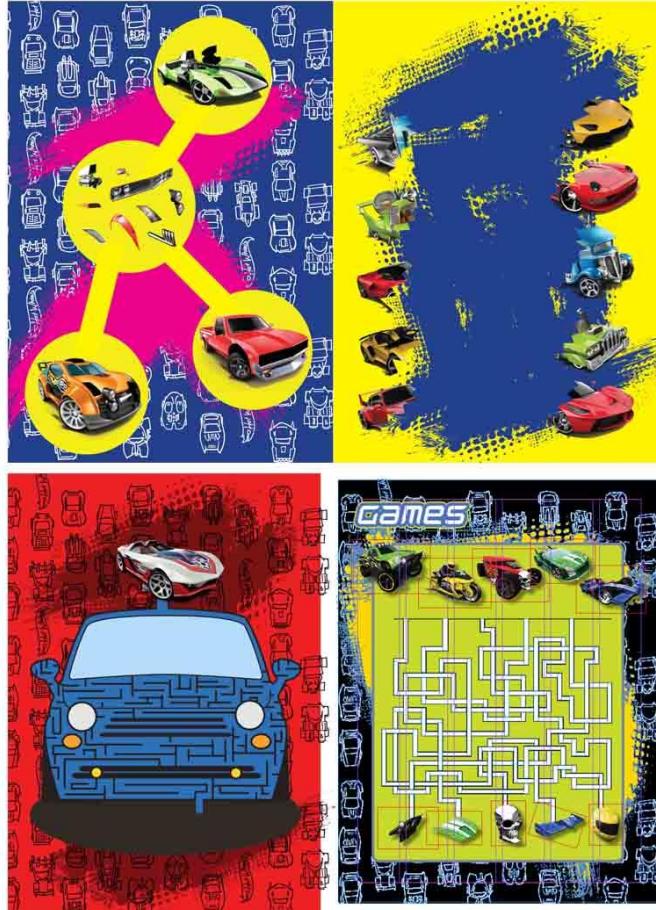
Penulis membuat ilustrasi perang bantal untuk sebuah artikel kecil tentang perang bantal, disini penulis ditugaskan membuat sebuah ilustrasi yang sederhana dan bentuk dari ilustrasi tersebut tidak terlalu realis. Jadi penulis mencoba membuatnya dengan mengombinasikan bentuk-bentuk sederhana seperti *shape*, *rounded*, dan kotak.



Gambar 3.4 Ilustrasi yang sudah masuk di majalah

3.3.3 Membuat Game Hotwheels

Disini penulis diminta membuat beberapa *game* untuk majalah Hotwheels Magazine Indonesia. Penulis membuat *game* seperti mencocokkan gambar dan labirin, berikut hasil *game* yang telah penulis kerjakan:



Gambar 3.5 *Game Hotwheels*

3.3.4 Membuat Trek Hotwheels

Disini penulis dan pembimbing lapangan berkerja sama untuk membuat tempat trek hotwheels, tempat trek ini dibuat untuk mengetes dan menentukan kecepatan mobil mainan ketika meluncur di trek untuk dimasukan ke dalam rubrik. Penulis dan pembimbing lapangan berusaha mencari bahan-bahan yang tidak terlalu mahal, yaitu dengan karton press bekas dan baut untuk menjepit penghubung bagian tengah yang dibuat agar lebih kuat.



Gambar 3.6 Trek Hotwheels

3.3.5 Layout Edisi Khusus

Layout edisi khusus berbeda dengan edisi *reguler* yang seperti biasanya, disini penulis hanya tinggal mengatur posisi *text* dan gambar saja, karena bagian *background* sudah memiliki *template* khusus yang telah dibuat oleh pembimbing magang, berikut contoh *layout* edisi khusus yang penulis buat.

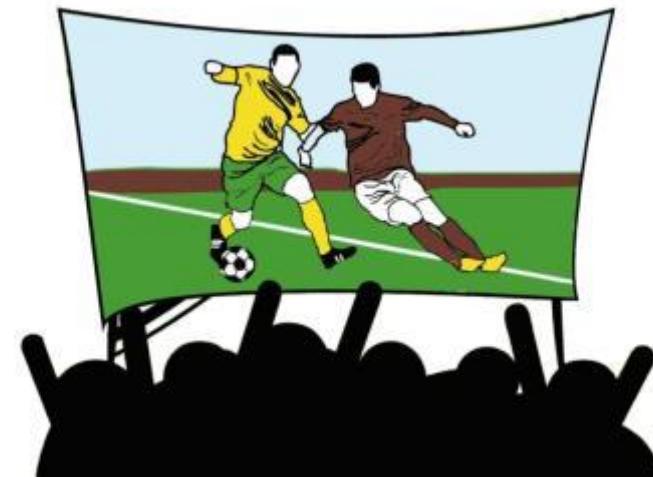


Gambar 3.7 Edisi Spiderman



Gambar 3.8 Edisi Transformers

3.3.6 Ilustrasi Nonton Bareng



Gambar 3.9 Ilustrasi Nonton Bareng



Gambar 3.10 Ilustrasi yang masuk dalam majalah

Di edisi ini penulis diminta membuat sebuah ilustrasi tentang rubrik nonton bareng, penulis membuat ilustrasi sederhana dengan menggabungkan beberapa

lingkaran dan *shape* untuk dijadikan sebagai siluet orang yang sedang menonton, sedangkan *shape* bentuknya dibuat melengkung agar terlihat seperti layar lebar.

3.4 Kesulitan saat Proses Kerja

Kesulitan yang dihadapi oleh penulis ketika sedang membuat *layout* serta game yaitu:

- Beradaptasi untuk menyesuaikan aturan *layout* yang ada di majalah XY-Kids!
- Ketika melakukan pemilihan warna untuk *layout* dan *headline*
- Meletakkan posisi foto dan ukuran foto yang tepat
- Kehabisan ide untuk me-*layout*
- Ketika membuat game untuk Hotwheels Magazine



3.5 Solusi

Berikut ini adalah beberapa solusi dari masalah-masalah yang dialami oleh penulis ketika berkerja.

- Untuk dapat menyesuaikan aturan *layout* penulis selalu latihan dan melihat referensi dari majalah yang telah terbit, dengan melakukan latihan yang cukup sering penulis semakin lama semakin bisa menyesuaikan *layout*
- Pada saat melakukan pemilihan warna untuk *layout* dan *headline*, penulis selalu bertanya kepada pembimbing lapangan ketika ingin melakukan pemilihan warna yang benar-benar tepat, biasanya penulis diberikan beberapa contoh warna yang kontras namun tetap enak dilihat oleh mata pembaca
- Sebelum meletakan posisi foto penulis biasanya meletakan langsung foto di *layout* yang masih kosong, kemudian penulis mulai mencocokan atau membuat gambaran posisi dan ukuran foto yang sesuai untuk *layout*
- Biasanya penulis sering melihat refrensi dari beberapa majalah dan menonton film animasi atau kartun, hal ini dilakukan penulis agar dapatkan refrensi ide untuk me-*layout*
- Penulis selalu mencari refrensi dari beberapa *game* melalui internet atau majalah khusus untuk *game* anak dan bertanya kepada pembimbing lapangan, hal tersebut penulis lakukan agar ketika ingin membuat sebuah *game* benar-benar memiliki visual yang disukai oleh anak-anak.