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

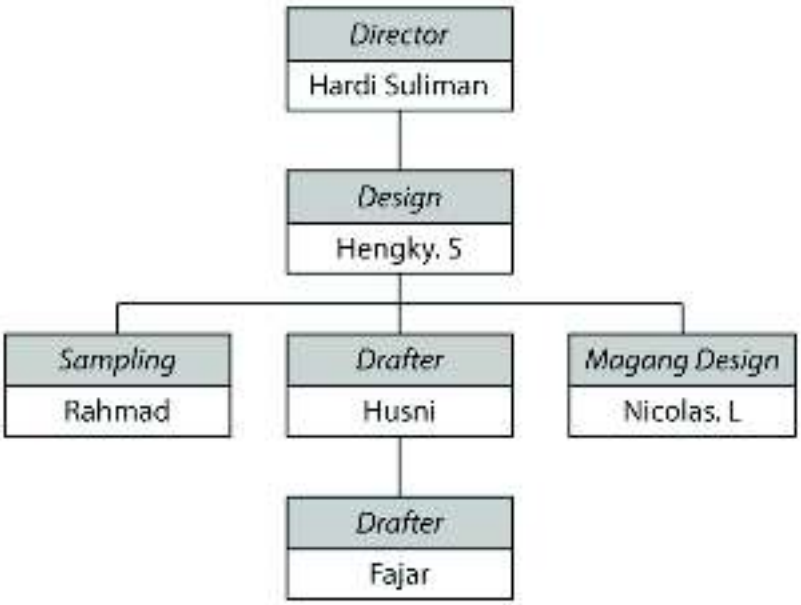
3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Seperti dalam surat pengajuan kerja magang dan CV yang diajukan oleh penulis, kedudukan penulis berada pada divisi desain ditempatkan pada posisi magang, di bawah *senior designer* sekaligus berperan sebagai mentor atau supervisor pada kerja magang penulis, yaitu Hengky Setiawan.

Selain pada divisi desain, penulis banyak mendapat bimbingan dari bagian lain seperti pada bagian *sampling* dan *drafter*. Pekerjaan yang diberikan dari oleh mentor selaku kepala bagian desain kepada penulis, sebagai karyawan magang, merupakan pekerjaan yang bersangkutan dengan hal-hal kreatif dan berkaitan dengan desain grafis. Disamping itu, tidak sebatas pengawas lapangan yang hanya memberikan pekerjaan, namun memberikan banyak pengalaman-pengalamannya dan pengetahuan tentang penggunaan *software* baru yang penulis belum pernah mencoba, diantaranya AutoCAD dan Google Sketchup. Pengalaman ini merupakan hal baru bagi penulis karena sebelumnya penulis belum pernah mendesain produk yang seperti perusahaan ini hasilkan dan membuat bagaimana produk ini dapat bersaing serta menjadi daya tarik untuk konsumen.

Gambar 3.1. *work flow* divisi design

Pembuatan grafis dalam…, Nicolas Lintang Tyas Mustiko, FSD UMN, 2014



Gambar 3.2. Struktur posisi penulis di PT. KEA Panelindo

Selama menjalani kerja magang, penulis membawa *laptop* sendiri dan difasilitasi sebuah komputer untuk mendesain dan belajar menggunakan software yang tidak terdapat di *laptop* penulis, seperti *AutoCAD* dan *Sketchup* yang penulis gunakan hanya untuk belajar, karena pekerjaan yang diberikan kepada penulis hanya menggunakan software *adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator* yang sudah cukup penulis kuasai dan terdapat di laptop penulis.

3.2 Tugas Yang Dilakukan

Selama praktek kerja magang di PT. KEA Panelindo. Penulis berkesempatan untuk mengerjakan desain beberapa produk yang nantinya akan diproduksi dan dipasarkan oleh perusahaan ini.

Berikut adalah rincian pekerjaan yang telah penulis kerjakan selama kurang lebih 2 bulan masa kerja magang:

Pembuatan grafis dalam…, Nicolas Lintang Tyas Mustiko, FSD UMN, 2014

Tabel 3.1. Tabel kerja magang.

Minggu Ke-	Jenis Pekerjaan yang Dilakukan Mahasiswa
1	- Pembuatan grafis untuk lemari dan *multirack* edisi Upin Ipin World Cup.
2	- Brainstorm pembuatan pintu lemari, meja rias, dan *multirack*. - Masukan elemen grafis ke dalam produk edisi Hello Kitty.
3	- Belajar pembuatan 3D panel menggunakan Sketch-up untuk produk *locker box* dan *study desk*. - Memasukan grafis ke dalam produk (3D).
4	- Melanjutkan pekerjaaan yang ada di minggu ke-3. - Masuk ke divisi produksi (*sampling*). - Pembuatan *sample* edisi Keroppi.
5	- Brainstorm pemilihan grafis dan produk. - Pembuatan 3D untuk *locker box*. - Memasukan grafis edisi Looney Tunes.
6	- Pemilihan gambar untuk produksi. - Pembuatan 3D *book cabinet* dan *office desk*. - Pembuatan *sample* untuk produk.
7	- Pemilihan dan *editing* gambar kartun. - Mengawasi pencetakan gambar yang akan ditempel. - Kalibrasi warna untuk mempermudah pencetakan.
8	- Melanjutkan pekerjaan di minggu ke-7, *editing* gambar kartun. - Pembuatan 3D lemari baju. - Mengawasi pencetakan gambar.
9	- Brainstorm untuk produk baru. - Pemilihan dan *editing* gambar kartun.
10	- Belajar *draft* dengan *AutoCAD*. - Mengawasi pencetakan gambar. - Membuat 3D *locker box* dan lemari.

Pembuatan grafis dalam…, Nicolas Lintang Tyas Mustiko, FSD UMN, 2014

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1 Pembuatan Grafis Keperluan Produk

Pada saat penulis melaksanakan kerja magang, pada awal-awal kerja penulis diberi pekerjaan dan kepercayaan untuk membuat grafis pendukung keperluan produk dengan mengedit gambar-gambar yang kebanyakan adalah gambar karakter dari film kartun. Yang nantinya akan ditempelkan ke produk yang akan diproduksi, diantaranya : Lemari pakaian (WD), *Office Desk* (OD), multirack (MR), *audio video rack* (AVR), meja belajar (SD), *locker box* (LB), *wardrobe dressing table* (WDT), lemari buku (BC), dan rak sepatu (SR).

Grafis yang dibuat merupakan hasil pemilihan gambar utama yang kemudian diedit lagi dengan penambahan elemen grafis baru atau merubah posisi dari karakter, ini disesuaikan dengan kebutuhan dari produk. Misalkan pada sebuah lemari dua pintu, grafis yang digunakan adalah gambar yang menyambung dengan pintu sebelah kanan dan kiri. Fungsi dari grafis ini sendiri adalah bertujuan untuk meningkatkan daya tarik dari produk itu sendiri. Karena produk yang dihasilkan dari perusahaan ini kebanyakan merupakan produk yang diperuntukkan bagi anak-anak, jadi pemilihan gambar yang digunakan adalah gambar-gambar yang ceria dan menggunakan warna-warna yang cerah.

Gambar 3.3. Grafis Untuk Lemari Baju Edisi Upin Ipin World Cup.

Pembuatan grafis dalam…, Nicolas Lintang Tyas Mustiko, FSD UMN, 2014

Proses yang dilakukan oleh penulis hingga menjadi sebuah grafis tersebut melalui beberapa proses sebelumnya. Pertama, di divisi grafis melakukan *brainstorm* bersama untuk menentukan tema dan produk yang akan dibuat. Kemudian setelah tema dan produk ditentukan, dibuatlah sketsa awal produk oleh *designer* yang nantinya akan diajukan ke *director*. Setelah *director* menyetujui bentuk produk, kemudian *designer* melakukan pemilihan gambar yang akan di-*edit* menjadi tampilan baru yang sesuai dengan produk, setelah memilih beberapa gambar *designer* membuat beberapa alternatif tampilan grafis yang nantinya diajukan kembali ke *director*. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan model produk dalam bentuk 3D dan memasukkan grafis yang sudah disetujui tersebut kedalam produk yang dalam bentuk model 3D.

Gambar 3.4. Modeling 3D Produk Yang Sudah Dimasukkan Grafis (Tom & Jerry).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Pembuatan grafis dalam…, Nicolas Lintang Tyas Mustiko, FSD UMN, 2014

Gambar 3.5. Modeling 3D Produk Yang Sudah Dimasukkan Grafis (Little Miss).

Gambar 3.6. Modeling 3D Produk Yang Sudah Dimasukkan Grafis (Keroppi).

Pembuatan grafis dalam…, Nicolas Lintang Tyas Mustiko, FSD UMN, 2014

3.3.2 Pembuatan Model 3D

Pada tahap pembuatan model 3D, penulis baru diberi kesempatan untuk belajar membuat desain model 3D yang dianggap mudah saja. Karena latar belakang penulis yang tidak terlalu mendalami pembuatan 3D *modeling*, tapi pada kerja magang ini penulis diberi kepercayaan untuk belajar dahulu dan kemudian membuat *modeling*.

Pembuatan modeling 3D di perusahaan ini menggunakan software Sketch-Up, dimana penulis merasa asing dengan *software* ini. Penulis hanya pernah diajarkan membuat sebuah modeling menggunakan *software* 3Ds Max, dan ini merupakan hal baru yang penulis dapatkan dalam kerja magang.

Untuk membuat *modeling* produk, penulis hanya membuat beberapa produk saja seperti *locker box*, *office desk*, dan beberapa lemari. Awalnya penulis merasa kesulitan dalam membuat modeling produk, tapi dengan adanya bimbingan dan arahan dari pembimbing kerja magang, penulis jadi cukup bisa membuat model 3D dari produk.

Gambar 3.7. Modeling 3D *Locker Box* (Keroppi dan Looney Tunes).

Pembuatan grafis dalam…, Nicolas Lintang Tyas Mustiko, FSD UMN, 2014

Gambar 3.8. Modeling 3D *Office Desk* (Tom & Jerry).

Gambar 3.9. Modeling 3D Lemari Baju (Little Miss).

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

3.3.3 Supervisi Pencetakan

Pada saat praktik kerja magang terkadang penulis diberi tugas oleh *supervisor* untuk mengawasi proses pencetakan di bagian *printing division*. Pada saat penulis melaksanakan kerja magang ada beberapa hasil cetak yang warnanya tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis dan *supervisor*.

Gambar 3.10. Ruangan *Printing Division.*

Kesalahan pada saat pencetakan biasanya terjadi di bagian warna, warna yang dicetak tidak sesuai atau mengalami penurunan warna. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya karena penulis mengerjakan grafis dengan menggunakan *laptop* pribadi dimana warna yang dihasilkan oleh *laptop* penulis belum disesuaikan dengan mesin cetak yang ada di perusahaan ini. Masalah ini dapat diselesaikan dengan cara meng-*edit* kembali grafis yang telah dikerjakan menggunakan komputer yang telah disusaikan warnanya dengan mesin cetak.

Gambar 3.11. Proses Pencetakan *Sticker*.

Pembuatan grafis dalam…, Nicolas Lintang Tyas Mustiko, FSD UMN, 2014

3.4 Kendala Yang Ditemukan

Selama kerja magang yang dilaksanakan penulis selama kurang lebih dua bulan di PT. KEA Panelindo, ada beberapa kendala yang dialami oleh penulis. Tapi kendala tersebut dapat dilewati karena adanya bimbingan dari pembimbing, dan kendala tersebut merupakan sebuah pembelajaran yang hanya dapat diperoleh dikerja magang yang nantinya dapat dipergunakan ilmunya untuk dunia kerja sebenarnya.

Kendala pertama yang dialami oleh penulis adalah ketika brainstorm untuk sebuah produk, ternyata dalam membuat sebuah produk (panel) dengan bahan baku dari kayu pertikel banyak yang diperhitungkan, misalnya ketebalan yang digunakan, beban maksimal yang harus sebanding dengan luas ukuran, dan penempatan produk nantinya setelah dibeli oleh konsumen. Atas dasar itulah desain yang dibuat harus akurat dan kokoh.

Kendala kedua yang dialami oleh penulis adalah banyak revisi dari segi design yang penulis buat setelah pemilihan gambar yang akan digunakan untuk ditempel ke produk. Revisi yang diberikan kepada penulis biasanya datang dari desain yang dibuat kurang menarik dimata anak-anak yang merupakan target pemasaran untuk produk dari perusahaan ini.

Kendala ketiga yang didapati oleh penulis adalah pada saat pencetakan design yang nantinya akan dipasang ke produk. Beberapa hasil desain yang pada saat dicetak mengalami penurunan warna sehingga warna menjadi tidak cerah dan sedikit pudar.

3.5 Solusi Atas Kendala Yang Ditemukan

Kendala-kendala yang penulis alami selama kerja magang di perusahaan ini lambat laun bisa teratasi dengan sendirinya, karena lama-kelamaan penulis menjadi terbiasa dengan pekerjaan yang diberikan. Ini di karenakan adanya dukungan dan bantuan dari rekan-rekan karyawan yang ada di perusahaan tersebut dan adanya bimbingan dari *supervisor* penulis.

Pada kendala yang pertama, yang ada pada uraian di atas, penulis mampu memahami struktur atau rangka desain untuk sebuah produk furnitur dengan bahan baku *particle board* dan penulis mampu membuat produk dengan bentuk baru dengan stuktur yang kokoh dan kuat.

Pembuatan grafis dalam…, Nicolas Lintang Tyas Mustiko, FSD UMN, 2014

Solusi untuk kendala yang kedua merupakan sebuah pengalaman baru untuk penulis mengenai sudut pandang desain yang sesuai dengan cita rasa anak-anak. Selera dan cita rasa akan sebuah desain umumnya berbeda-beda. Maka dari itu diperlukan penyesuaian selera antara penulis dan target dari produk itu agar produk tersebut memiliki banyak peminat.

Solusi untuk kendala yang terakhir adalah perlunya kalibrasi dan penyesuaian warna antara mesin cetak dan komputer yang digunakan untuk membuat desain agar warna yang diinginkan bisa terpenuhi. Penyesuaian warna sangat diperlukan agar tidak terjadi kesalahan warna yang nantinya bisa merusak desain yang dibuat.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Pembuatan grafis dalam…, Nicolas Lintang Tyas Mustiko, FSD UMN, 2014