



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

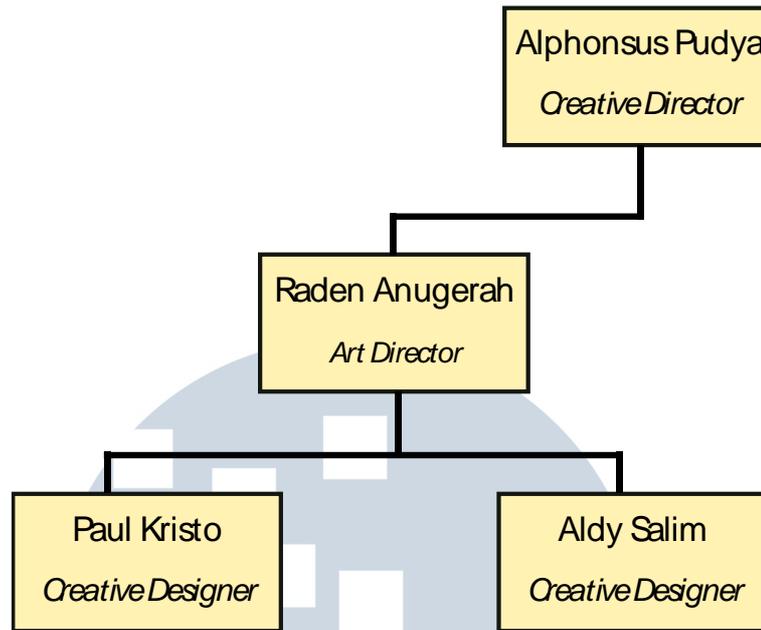
3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Saat penulis melaksanakan praktik kerja magang di FOLKA, penulis mendapatkan posisi di divisi *creative* dan berperan sebagai *creative designer*. Di divisi *Creative* sendiri masih ada dari *creative director* dan *Art director*. Karena FOLKA masih baru dan terdiri dari sedikit orang, beberapa diantaranya merangkap lebih dari satu jabatan. Divisi ini merupakan bagian yang sangat penting karena dari sinilah tercipta desain yang akan digunakan untuk proyek-proyek yang diterima.

Divisi kreatif FOLKA dituntut untuk mengerjakan dengan pengerjaan yang singkat namun berbobot, sehingga dapat mengikuti permintaan klien secara tepat dan tepat dengan hasil yang maksimal.

3.2. Struktur Organisasi Divisi Kreatif

Berikut ini adalah struktur sederhana dari tim divisi kreatif FOLKA selama penulis melaksanakan praktik kerja magang. Dibawah ini adalah gambaran dari struktur organisasi divisi kreatif tersebut



Bagan 3.1 Struktur Organisasi *divisi creative* FOLKA

3.3. Tugas yang dilakukan

Saat melaksanakan praktik kerja magang sebelum mengerjakan suatu proyek, penulis sebelumnya diajak briefing dan dijelaskan apa yang sedang dikerjakan oleh tim FOLKA dan secara langsung dipimpin oleh Eggy Gantama yang menjabat CEO saat itu. Setelah briefing secara umum dilakukan, barulah briefing yang dipimpin oleh Alphonso Pudia yang menjabat sebagai *creative director* dalam *divisi creative* dilakukan untuk membahas desain yang diperlukan untuk proyek yang sedang dikerjakan saat ini. Mulai dari gaya desain mana yang dipilih, ukuran, media, yang diperlukan untuk mewujudkan desain yang dibutuhkan proyek ini semua dijabarkan guna membuat pengerjaan menjadi jelas dan tepat. Setelah membahas tentang dasar, sekarang barulah masuk ke perancangan konsep untuk desain yang akan dibuat. Disini penulis diajak untuk brainstorming agar menciptakan ide yang kreatif dan fresh, untuk membantunya penulis mencari

banyak ide dari contoh-contoh yang didapat dari internet kemudian merombaknya lagi menjadi suatu ide yang baru. Ide yang didapat selanjutnya dibicarakan dengan pembimbing lapangan yaitu Raden Anugrah yang juga menjabat sebagai *art director*. Setelah penulis mendapatkan ide konsep yang disepakati, barulah penulis mencari bahan-bahan untuk mewujudkan desain yang ingin dibuat lewat internet, seperti foto, informasi dan contoh-contoh desain yang menarik dan dinilai dapat membantu sebagai inspirasi. Dan setelah semua siap penulis memasuki proses visualisasi dimana penulis diminta untuk mengerjakan desain dengan konsep yang telah disepakati dengan bahan-bahan yang sebelumnya sudah dikumpulkan. Setelah proses visualisasi selesai, hasil tadi diserahkan kepada pembimbing lapangan untuk di *review* untuk mengetahui apakah desain sudah sesuai dengan yang diminta atau tidak dan apabila desain belum memenuhi maka akan dilakukan revisi yang mana dilakukan sampai mencapai target yang diminta.

3.4. Rincian Tugas

Penulis telah mendapat pekerjaan selama melakukan praktik kerja magang yang berhubungan dengan bidang desain grafis, Berikut ini adalah rincian pekerjaan yang telah penulis kerjakan selama melaksanakan praktik kerja magang:

Tabel 3.1 Rincian Pekerjaan Magang

No.	Minggu	Tanggal	Pekerjaan
1.	I	16 – 20 September	<ul style="list-style-type: none"> • Desain <i>layout</i> Kalender 2014 meja dan dinding untuk Pertamina (<i>pitching</i>) • <i>Sketch Cover</i> kalender 2014 Pertamina (<i>pitching</i>)
2.	II	23 – 27 September 2013	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Brainstorming poster ads. "Open government Indonesia"</i> • <i>Sketsa poster ads. Open Government Indonesia</i> • <i>Finishing poster ads. Open Government Indonesia</i>
3.	III	30 september – 4 Oktober 2013	<ul style="list-style-type: none"> • Desain vektor untuk keperluan "<i>ACC Family Day 2013</i>" (<i>Astra credit Companies</i>) • Desain logo "<i>ACC Family Day</i>"

			<p>2013”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desain Kaos "ACC Family Day 2013”
4.	IV	7 – 11 Oktober 2013	<ul style="list-style-type: none"> • Desain <i>Welcome banner</i> "ACC Family Day 2013” • Desain <i>Flag Chain</i> "ACC Family Day 2013” • Desain <i>Gate</i> "ACC Family Day 2013”
5.	V	14 – 18 Oktober 2013	<ul style="list-style-type: none"> • Desain <i>Giant banner</i> "ACC Family Day 2013) • Desain <i>Tiket</i> "ACC Family Day 2013”
6.	VI	21 – 25 Oktober 2013	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi Desain <i>Tiket</i> "ACC Family Day 2013” • Desain <i>Backdrop</i> "ACC Family

			<p><i>Day 2013"</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Desain <i>photo frame</i> untuk <i>photobooth "ACC Family day 2013"</i>
7.	VII	28 Oktober – 1 November 2013	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi Desain <i>Backdrop "ACC Family Day 2013"</i> • Desain Peta <i>"ACC Family Day 2013"</i> • Revisi Desain peta <i>"ACC Family Day"</i>
8.	VIII	4 – 8 November 2013	<ul style="list-style-type: none"> • Desain Panggung <i>"goyang cesar"</i> • Desain <i>Layout TV animation "ACC Family Day 2013"</i>
9.	IX	11 – 15 November 2013	<ul style="list-style-type: none"> • Desain vector untuk keperluan booth Arnotts • Cropping image untuk keperluan booth Arnotts
10.	X	18 – 22 November 2013	<ul style="list-style-type: none"> • Cropping image untuk

			<p>keperluan booth Arnotts</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desain <i>Vektor</i> untuk keperluan <i>Booth arnotts</i>
11.	XI	25 – 29 November 2013	<ul style="list-style-type: none"> • Desain <i>Backdrop</i> panggung untuk "<i>Switsal Baby spa press conference</i>" • Revisi Desain <i>Backdrop</i> panggung untuk "<i>Switsal Baby spa press conference</i>"
12.	XII	2 – 6 Desember 2013	<ul style="list-style-type: none"> • Desain Kop surat untuk keperluan FOLKA • Desain Peta untuk lokasi Kantor Folka.
13	XIII	9 – 13 Desember	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Brainstorming</i> untuk Desain interior "<i>Natal ACC International 2013</i>" • Pengumpulan <i>image</i> untuk bahan desain "<i>Natal ACC international 2013</i>"
14	XIV	16 – 20 Desember	<ul style="list-style-type: none"> • Sketsa gua natal untuk "<i>Natal ACC international 2013</i>"

3.5 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

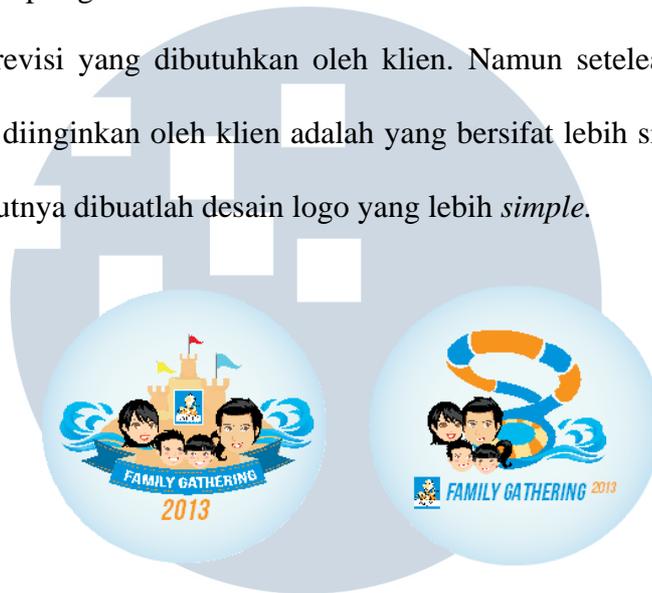
Dalam pelaksanaan praktik kerja magang, penulis telah menyelesaikan beberapa proyek desain yang dibutuhkan oleh perusahaan tempat penulis melaksanakan praktik kerja magang. Berikut adalah uraian beberapa pekerjaan yang telah diselesaikan penulis.

3.5.1 ACC Family Day 2013 (Astra Credit Companies)

Proyek ini diperuntukan untuk perusahaan Astra Credit Companies, yaitu perusahaan pembiayaan mobil dan alat berat terbesar di Indonesia. Proyek desain ini akan dipakai untuk acara tahunan ACC yaitu *Family Day* yang diadakan tiap tahun nya. Acara tersebut diadakan di *Ocean park BSD* yang akan dihadiri oleh cabang - cabang kantor ACC lainnya untuk berkumpul sehingga bisa mengenal keluarga ACC secara keseluruhan dan menjaga hubungan pekerjaan agar tetap solid sehingga bisa dibidang ini *event* yang cukup besar. FOLKA berkesempatan untuk menjadi *event organizer* acara tersebut, dan tentunya dalam pelaksanaannya membutuhkan karya desain untuk melengkapi acara tersebut agar bisa tercapai.

Sebelum mengerjakan proyek pembimbing lapangan melakukan *briefing* kepada divisi kreatif agar pembagian tugas jelas dan dapat dikerjakan dengan baik. Pembimbing lapangan juga menentukan tema yang akan kita pakai untuk acara tersebut. Setelah *briefing* selesai, penulis mendapatkan bagian membantu pengerjaan seperti desain Logo acara tersebut, kaos, *backdrop* panggung, tiket, *banner*, *flagchain* dan lainnya yang berkaitan dengan ACC Family Day 2013 yang akan diadakan nanti.

Pembuatan desain logo family day ini akan digunakan untuk *event ACC Family Day 2013* sebagai lambang event tersebut. Pertama-tama kami di divisi *creative* melakukan *brainstorming* dan riset pengumpulan data serta bahan dengan tema apa yang akan digunakan dan warna apa yang digunakan, dan setelah mendapat gambaran barulah kami melakukan desain logo tersebut dan melakukan revisi yang dibutuhkan oleh klien. Namun setelah revisi ternyata desain yang diinginkan oleh klien adalah yang bersifat lebih *simple*, maka pada desain berikutnya dibuatlah desain logo yang lebih *simple*.



Gambar 3.1 Logo ACC *Family Day 2013 alternative*



Gambar 3.2 logo ACC *Family Day 2013 fixed*

Desain untuk *gate* digunakan untuk pintu masuk saat memasuki lokasi event tersebut dilaksanakan. Berdasarkan pembimbing kerja lapangan, tema yang digunakan adalah tema pantai, sehingga *gate* dibuat sedemikian rupa.



Gambar 3.3 Gate ACC Family Day 2013

Welcome banner berguna untuk menjadi penghias sekaligus penyambut peserta ACC Family Day 2013. Desain dibuat berdasarkan petunjuk dari pembimbing lapangan, yaitu dengan tema yang sama dengan desain yang sebelumnya. Pada revisi desain yang pertama, klien ingin kita menunjukkan tema “reach a new height”, sehingga pada desain selanjutnya kita menambahkan pesawat kertas yang melambungkan terbang menuju suatu puncak.

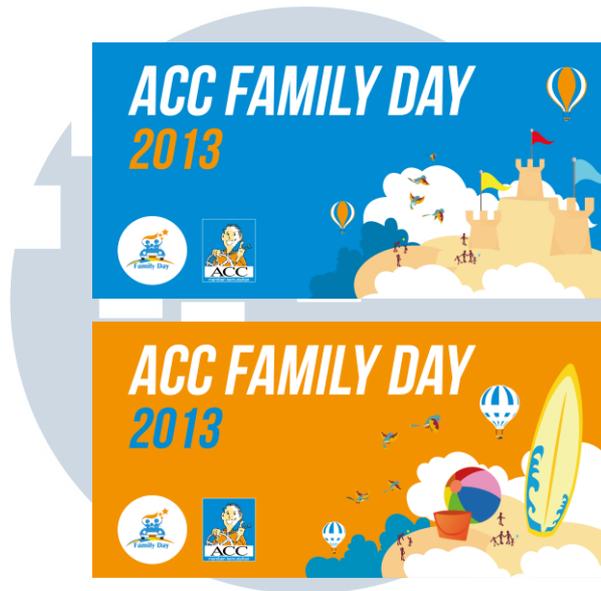


Gambar 3.4 welcome banner ACC Family Day 2013 alternative



Gambar 3.5 welcome banner ACC Family Day 2013 fixed

Giant banner berguna untuk menghiasi area *ACC Family Day 2013* agar menjadi lebih meriah dan menguatkan suasana acara agar lebih jelas acara tersebut diadakan di tempat tersebut. Untuk pengerjaan nya masih sama dengan desain yang lain, desain *Giant banner* ini dikerjakan dengan tema yang sama namun dengan format berbeda.



Gambar 3.6 Giant banner *ACC Family Day 2013*

Desain Peta *ACC Family Day 2013* berguna untuk membantu peserta untuk menemukan panggung dan menemukan permainan yang akan diadakan nanti. Satu map lagi juga dibuat untuk pihak internal FOLKA untuk mengkoordinasi anggota lebih baik dalam mengenal lokasi. Peta yang dibuat berdasarkan peta Ocean Park BSD yang menjadi tempat diselenggarakannya *ACC Family Day 2013*.



Gambar 3.7 Peta ACC Family Day 2013 untuk peserta



Gambar 3.8 Peta ACC Family Day 2013 untuk anggota internal FOLKA

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Desain untuk tiket juga masih menggunakan tema yang sama dan menggunakan bahan yang sama dengan desain yang lainnya. Pembuatannya berdasarkan arahan pembimbing lapangan agar sesuai dengan permintaan klien. Dalam pembuatan tiket dibagi menjadi dua desain, satu untuk tiket masuk beserta kupon permainan dan satu lagi untuk tiket *doorprize* untuk memenangkan hadiah yang akan diundi nantinya. Pada revisi yang pertama, desain hanya dirubah untuk teknis posisi robekan kertas tiket, namun tidak ada perubahan signifikan pada desain.



Gambar 3.9 Tiket masuk ACC Family Day 2013 alternative



Gambar 3.10 Tiket masuk dan tiket doorprize ACC Family Day 2013 fixed

3.6 Kendala dan Solusi

3.6.1 Kendala yang ditemukan

Pada saat penulis melaksanakan praktik kerja magang, penulis menemukan beberapa kendala yang terjadi saat itu, diantaranya adalah :

1. Di kantor tidak tersedia komputer yang *available* untuk keperluan desain.
2. Padatnya pekerjaan yang diberikan pada penulis kadang sering berbentrok dengan waktu pengerjaan tugas kuliah, karena kebetulan penulis juga mengambil mata kuliah ditengah praktik kerja magang yang di lakukan.
3. Penulis terkadang mengalami miskomunikasi pada saat awal *briefing* sehingga mengganggu proses berjalannya pekerjaan pada saat eksekusi desain.

3.6.2 Solusi atas kendala yang ditemukan

Mengenai beberapa kendala yang penulis telah temukan pada saat pelaksanaan praktik kerja magang, berikut ini adalah solusi yang penulis rasa cocok untuk mengatasi kendala yang penulis alami tadi. Beberapa solusi tersebut adalah sebagai berikut :

1. Penulis membawa laptop milik pribadi sendiri untuk bekerja tanpa komputer dari kantor.
2. Penulis lebih teratur mengatur jadwal dan menyicil tugas-tugas kuliah agar dapat selesai pada waktunya tanpa mengganggu pekerjaan magang.
3. Penulis lebih teliti dengan mencatat secara lengkap dari hasil briefing yang dilakukan, dan menanyakan apa bila ada hal yang kurang jelas.