



### **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:**

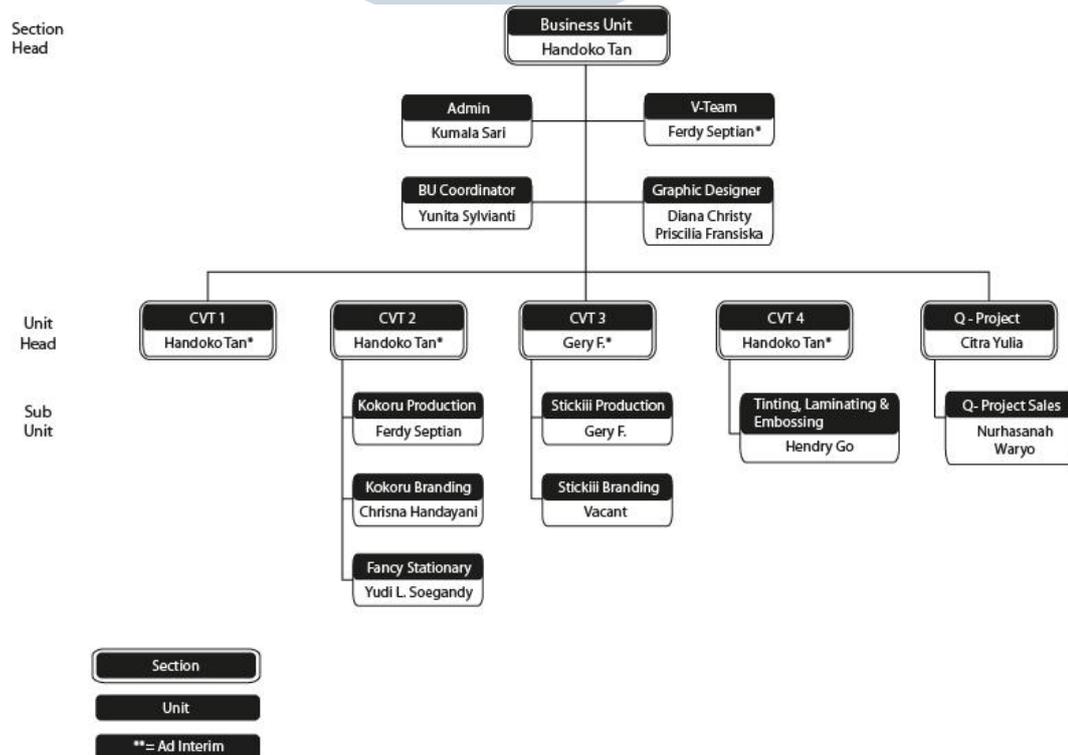
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Praktikan ditempatkan di departemen *business unit* selama magang berlangsung. Departemen *business unit* dipimpin oleh Bapak Handoko Tan dan memiliki 11 karyawan, masing-masing karyawan memegang bagiannya tersendiri untuk produk yang dihasilkan perusahaan, seperti Kokoru, Stickiii Notes, Al-Quran, Sinar Dunia, Texper, dan lain-lain. Praktikan dibimbing oleh Chrisna Handayani selaku *Creative Designer Of Kokoru* selama magang berlangsung dan ditempatkan menjadi desainer grafis.



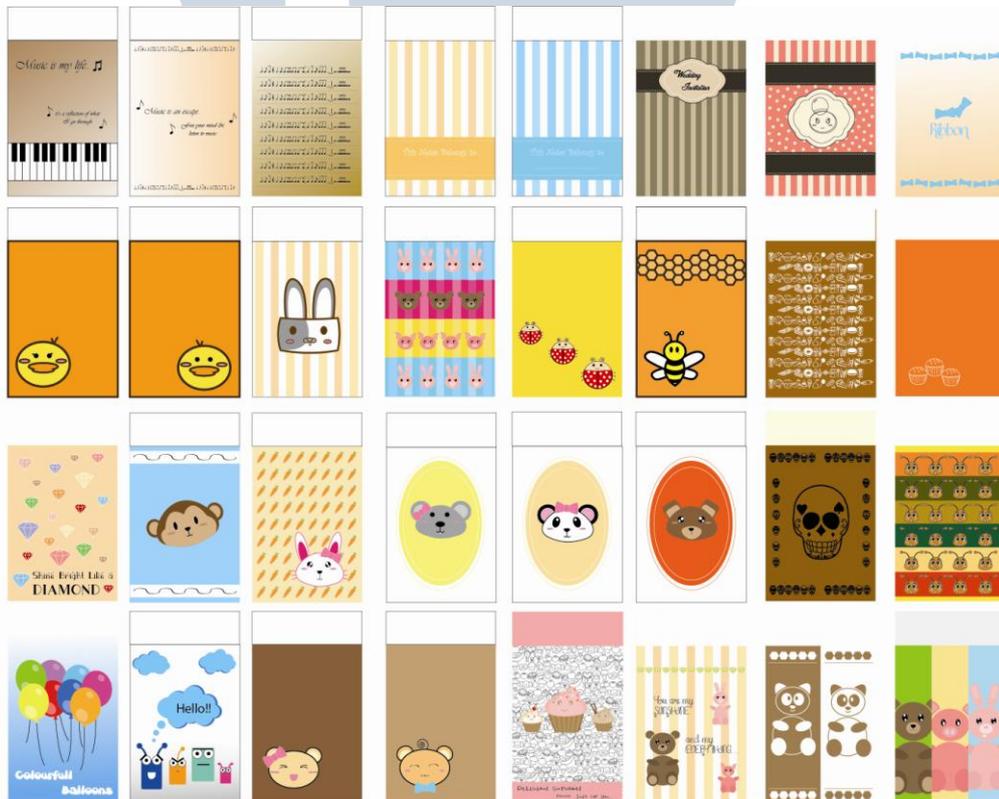
Tabel III.1 Struktur Organisasi *Business Unit*

### 3.2 Tugas yang dilakukan

Tugas-tugas yang dilakukan praktikan sebagai desain grafis selama magang yaitu:

#### 1. Mendesain *cover notes*

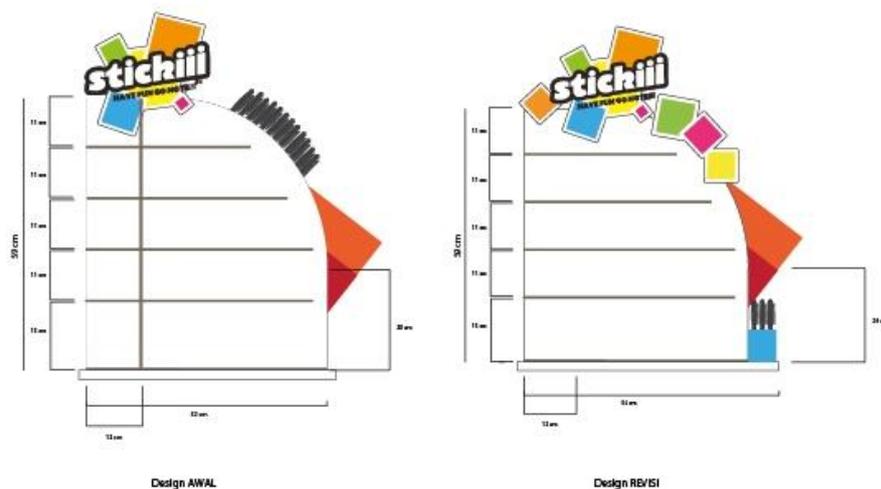
Praktikan diminta untuk membuat desain cover dengan tema bebas. Desain yang dibuat didominasi oleh warna-warna terang dan lembut dengan karakter yang lucu. Praktikan mencari inspirasi dengan *browsing* di internet mencari contoh-contoh gambar yang menarik kemudian dari contoh tersebut dibuat dan dikembangkan dengan kreasi praktikan. Pada saat mengerjakan tugas ini hingga tugas ini selesai, praktikan tidak mendapatkan *feedback* dari mentor karena tugas ini diminta dikumpulkan pada hari terakhir praktikan selesai magang.

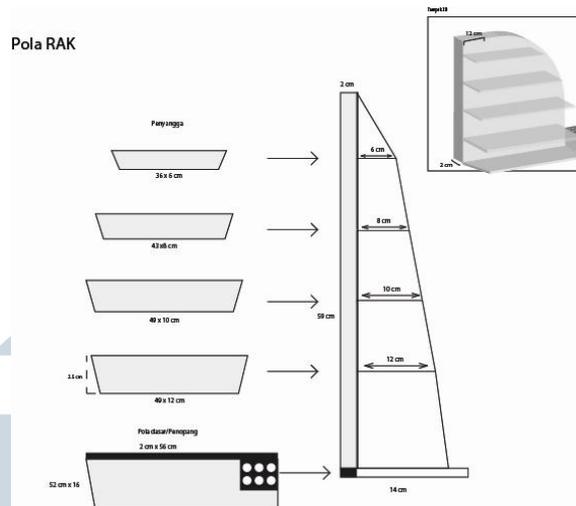


Gambar III.1 Cover Notes

## 2. Mendesain *counter display rack* Stickiii

Praktikan mendapatkan tugas membuat rak Stickiii dengan bahan *acrylic* dan sistem *knock-down* sehingga memudahkan dalam pengiriman barang ke luar negeri dan menjaga agar barang tersebut tidak rusak sampai di tempat tujuan. Stickiii adalah salah satu produk yang dihasilkan perusahaan berupa *sticky notes* yang memiliki bermacam-macam warna dan ukuran. Rak Stickiii yang dibuat praktikan mempunyai panjang 66 cm, lebar 16 cm dan tinggi 59 cm (secara keseluruhan) dengan ukuran penyangga 54 cm x 16 cm x 2 cm. Susunan rak dibuat bertingkat sesuai dengan ukuran Stickiii dan dibuat seefisien mungkin agar tidak ada bahan *acrylic* yang lebih dan tidak terpakai. Selain untuk *display* produk-produk Stickiii, rak ini dapat digunakan juga untuk media promosi. Terdapat tempat untuk meletakkan brosur ukuran a4 dan pulpen Stickiii yang diletakkan bersebelahan dengan brosur. Tempat pulpen didesain dengan dua alternatif, dapat diletakkan bersebelahan dengan brosur atau diletakkan disamping rak Stickiii. Tempat pulpen yang diletakkan disamping rak Stickiii memiliki ukuran 6 cm x 6 cm x 5 cm.

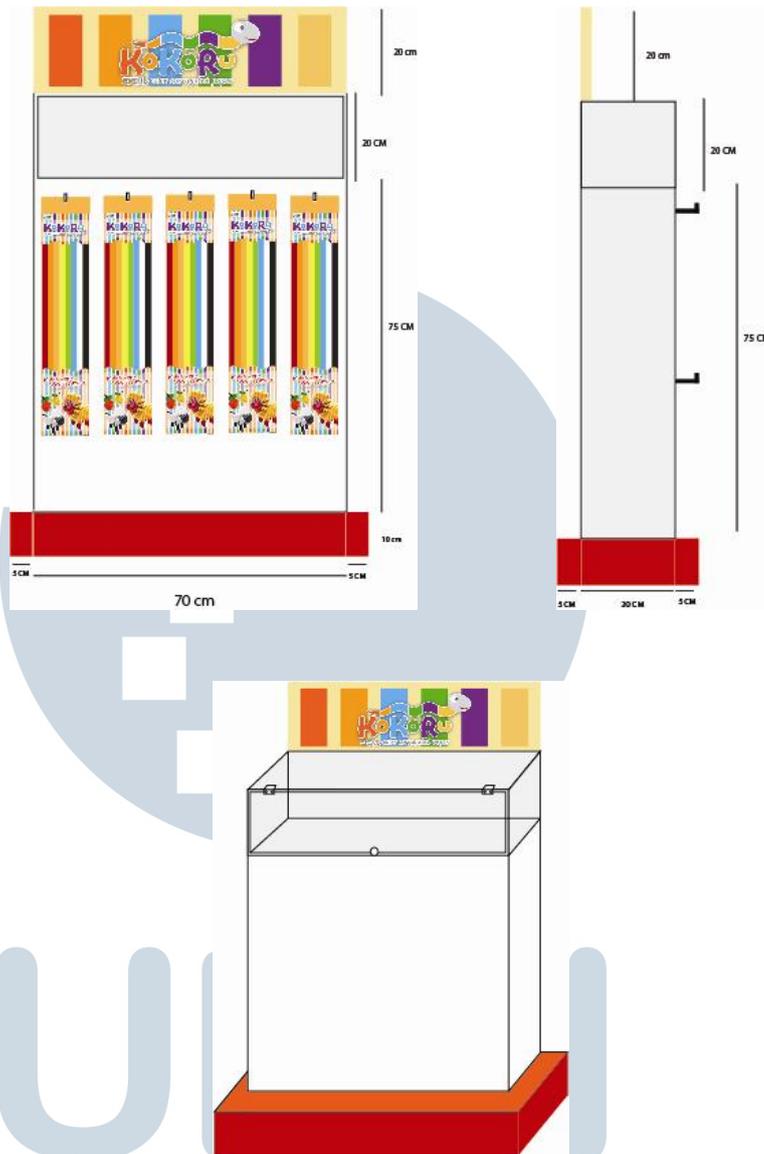




Gambar III.2 Rak Stickiii tampak depan dan samping

### 3. Mendesain *floor display* Kokoru

Rak Kokoru ini menggunakan bahan *acrylic* berwarna merah untuk penyangga, pada bagian badan dan logo menggunakan *acrylic* berwarna putih dan pada bagian atas badan menggunakan *acrylic* transparan karena bagian atas merupakan lemari yang digunakan untuk memajang hasil-hasil Kokoru yang sudah jadi agar anak-anak lebih tertarik. Lemari tersebut dapat dibuka tutup untuk memudahkan meletakkan dan mengambil Kokoru dan lemari tersebut dapat dikunci agar Kokoru yang dipajang tidak diambil. Rak Kokoru ini memiliki panjang 80 cm, lebar 30 cm dan tinggi 125 cm (secara keseluruhan) dengan ukuran penyangga 80 cm x 30 cm x 10 cm, ukuran lemari 70 cm x 20 cm x 20 cm, ukuran logo 70 cm x 20 cm dan rak ini dapat menampung kurang lebih 20 Kokoru.



Gambar III.3 Rak Kokoru tampak depan, samping dan 3D

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

#### 4. Mendesain stiker untuk promosi Stickiii

Praktikan diminta membuat stiker untuk dibagi-bagikan. Di dalam stiker tersebut terdapat informasi untuk menghubungi jika ingin membeli produk Stickiii. Desain pada stiker simple dengan menggunakan warna yang tidak terlalu terang.



Gambar III.4 Stiker Stickiii

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 5. Mendesain brosur Kokoru

Brosur Kokoru didesain binatang-binatang yang dibuat dari Kokoru sedang bermain di suatu padang rumput dengan awan dan bintang-bintang di atasnya. Desain ini dibuat untuk menarik perhatian khususnya anak-anak agar tertarik untuk melihat dan mengikuti cara untuk membuat Kokoru yang terdapat di dalam brosur.



Gambar III.5 Brosur Kokoru

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 6. Mendesain sertifikat

Praktikan diminta membuat sertifikat untuk orang Pakistan maka praktikan membuat desain dengan ciri khas Pakistan dengan ukiran-ukiran dan warna cokelat.



Gambar III.6 Sertifikat

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## 8. Membuat Kokoru

Saat pekerjaan praktikan sudah selesai dan tidak ada pekerjaan lain lagi, praktikan mencoba membuat Kokoru. Kokoru pertama yang praktikan hasilkan yaitu Kokoru ayam berwarna kuning, kemudian praktikan mencoba membuat Kokoru-Kokoru lainnya.



Gambar III.8 Kokoru

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

#### 3.3.1 Proses Pelaksanaan

Selama magang, praktikan ditempatkan di gedung baru yaitu gedung marketing dan *business unit*, di lantai dua. Meja kerja untuk bekerja hanya tersedia satu sedangkan praktikan magang pada saat itu ada dua orang, jadi praktikan harus berbagi meja. Praktikan menggunakan laptop milik pribadi karena hanya ada dua komputer bisa digunakan untuk desain tetapi komputer tersebut sudah digunakan oleh mentor praktikan dan karyawan lain. Untuk mendesain, praktikan menggunakan *software* seperti *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator*.



Gambar III.9 Meja kerja praktikan

Dibutuhkan waktu beberapa bulan untuk menyelesaikan tugas utama praktikan. Pada awal tugas tersebut diberikan, praktikan melakukan *brainstorming* di internet dan sketsa kemudian mulai menghitung ukuran untuk dibuat pola, membuat dummy, asistensi, melakukan revisi, asistensi kembali hingga akhirnya desain disetujui.

### **3.3.2 Kendala yang ditemukan**

Kendala akan selalu ditemui dalam proses pembelajaran tetapi kendala tersebut tidak menjadi penghambat untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Kendala yang ditemukan selama bekerja magang yaitu praktikan tidak diperkenalkan lingkungan perusahaan seluruhnya sehingga praktikan kesulitan untuk mencari tempat makan siang dan tidak tersedianya internet untuk praktikan mencari ide. Koneksi internet sangat dibutuhkan untuk mencari ide dan mengembangkan ide tersebut.

### **3.3.3 Solusi atas kendala yang ditemukan**

Solusi atas kendala sulit mencari tempat makan siang, praktikan memutuskan selalu membawa bekal dari rumah sehingga praktikan tidak perlu pergi keluar untuk mencari makan. Praktikan juga bertanya kepada rekan-rekan kerja mengenai tempat makan siang dan seringkali praktikan diajak keluar untuk makan bersama.

Solusi atas tidak tersedianya koneksi internet, praktikan membawa modem milik sendiri untuk digunakan selama jam kerja mencari ide-ide tambahan agar menghasilkan desain yang maksimal dan sesuai dengan permintaan pembimbing lapangan.

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