



### **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.

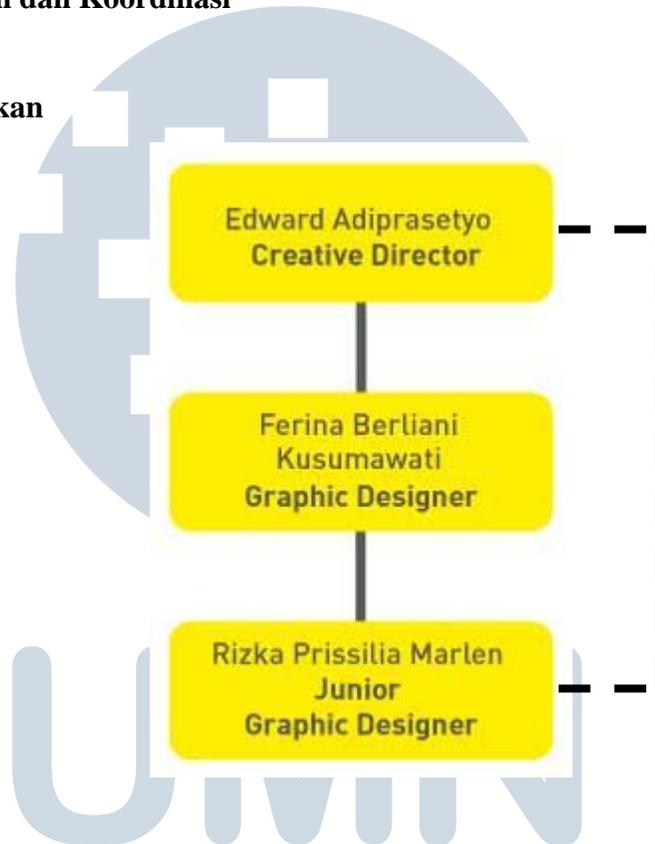
### **Copyright and reuse:**

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

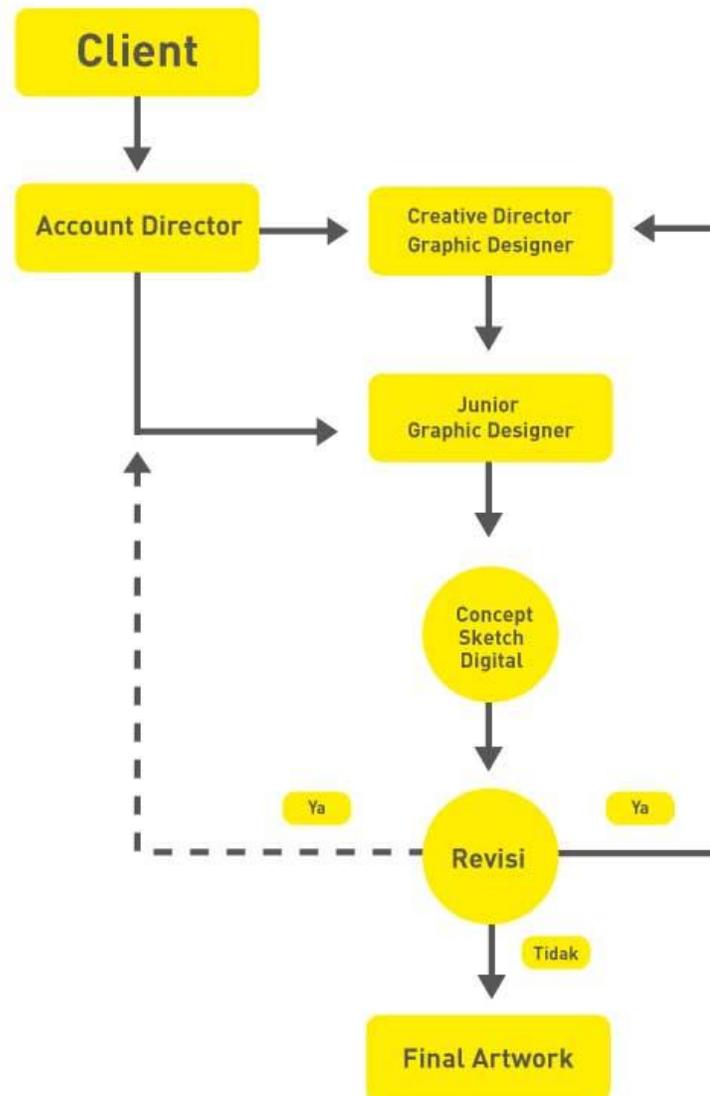
#### 3.1.1. Kedudukan



Gambar 3.1. Kedudukan Penulis

Penulis mendapatkan kesempatan sebagai *junior graphic designer* yang dibimbing langsung oleh *graphic designer* dari Wit Creative yaitu Ferina Berliani. Semua tugas yang diberikan berhubungan dengan desain grafis. Kemudian secara struktural diatas Ferina Berliani dan Kusumawati sebagai *graphic designer* ada Edward Adiprasetyo yang dalam koordinasi praktiknya seringkali langsung memberikan instruksi kepada penulis tanpa melalui Ferina sebagai pembimbing lapangan yang dijelaskan dengan garis putus-putus pada gambar 3.1.

### 3.1.2. Koordinasi



Gambar 3.2. Proses Kreatif

Pada struktur kerja koordinasi, penulis diberikan tugas oleh Irene Kun Hendrawan selaku *account director* Wit Creative dari berbagai klien. Kemudian penulis mendapatkan *job brief* langsung dari *account director* mengenai hal yang diinginkan klien. Penulis menggunakan kemampuannya yang telah dipelajari sewaktu kuliah untuk mengerjakan tugas desain.

Proses desain dilakukan penulis mulai dari *brainstorm*, *sketch* dan pengerjaan desain. Tiap tahap tersebut direvisi oleh pembimbing lapangan. Revisi dilakukan oleh semua divisi sehingga tidak hanya dilakukan oleh *creative director* dan pembimbing lapangan. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan desain dengan maksimal dari hasil kerjasama tim.

### **3.2. Tugas yang Dilakukan**

Selama praktik kerja magang, penulis mendapatkan berbagai tugas yang berhubungan dengan desain grafis. Semua pekerjaan desain grafis tersebut merupakan ilmu yang sudah dipelajari saat perkuliahan. Pada bagian bawah merupakan pekerjaan yang dilakukan penulis setiap minggunya.

1. Minggu Pertama (26 November 2013 s/d 29 November 2013)
  - Mendesain Layout Agenda Toto Suharto
  - Membuat Stationery Clue
  - *Brief* untuk desain *homepage* Oriinokards
2. Minggu Kedua (2 Desember 2013 s/d 6 Desember 2013)
  - Mendesain *Layout Homepage* Oriinokards
  - Revisi *Layout Homepage* Oriinokards
  - *Brief* untuk Brosur Asahimas
3. Minggu Ketiga (9 Desember 2013 s/d 13 Desember 2013)
  - Mendesain Brosur Asahimas
  - Revisi Brosur Asahimas
  - *Brief* untuk Mendesain Bank Danamon World Card

4. Minggu Keempat (16 Desember 2013 s/d 20 Desember 2013)
  - Sketsa Bank Danamon World Card
  - Mendesain Bank Danamon World Card
  - Revisi Bank Danamon World Card
  - Membuat Flyer, Poster Danamon World Card
5. Minggu Kelima (23 Desember 2013 s/d 24 Desember 2013)
  - *Brief* Snake and Ladder
  - Sketsa dan *Storyline* Snake and Ladder
  - Libur Natal
6. Minggu Keenam (30 Desember 2013 s/d 3 Januari 2014)
  - Snake and Ladder *Storyline*
7. Minggu Ketujuh (6 Januari 2014 s/d 10 Januari 2014)
  - Revisi *Storyline* Snake and Ladder
  - Sketsa Snake and Ladder
8. Minggu kedelapan (13 Januari 2014 s/d 17 Januari 2014)
  - Revisi Sketsa Snake and Ladder
  - Membuat *Vector* Snake and Ladder
9. Minggu Kesembilan (20 Januari 2014 s/d 24 Januari 2014)
  - Membuat *Vector* Snake and Ladder
  - Revisi *Vector* Snake and Ladder

### **3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang**

Penulis melakukan pekerjaan yang berhubungan dengan desain grafis selama praktik kerja magang. Pekerjaan diberikan langsung dari Irene Kun Hendrawan selaku

*account director* Wit Creative. Kemudian penulis mendapat *brief* langsung dari *account director*. Revisi dilakukan oleh semua divisi sehingga tidak hanya dilakukan oleh *creative director* dan pembimbing lapangan.

### 3.3.1. Proses Pelaksanaan Kerja Magang

#### 1. Toto Suharto dan Rekan



Gambar 3.3. Logo Toto Suharto & Rekan

Toto Suharto & Rekan merupakan Kantor Jasa Penilai Publik (KJJP) yang didirikan pada tahun 2007. Penulis mendapat pengarahan tugas dari *account director* Wit Creative untuk membuat ulang *layout* agenda. Desain *layout* yang di desain ulang tidak semuanya penulis lakukan, melainkan hanya mengerjakan hal yang diarahkan oleh *account director* Wit Creative. Penulis mengerjakan desain *layout* dari desain *cover* sampai lima halaman pertama namun, desain *cover* tidak perlu diubah dari desain *cover* agenda sebelumnya.

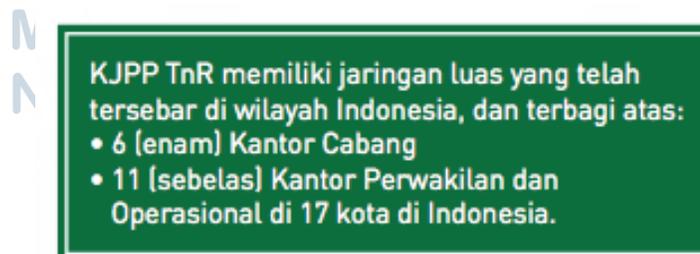
Konsep yang dijelaskan saat pengarahan tidak jauh dari desain yang sudah ada. Dalam pembuatan *layout* agenda Toto Suharto & Rekan memiliki konsep dengan gaya desain yang serius, kaku, dan professional. Agenda yang dibuat berukuran 9.5cm x 17cm. Penulis menerima *draft* desain agenda Toto Suharto & Rekan dari *creative director* kemudian penulis mempelajari tata letak desain agenda tersebut.

Setelah mempelajari tata letak desain *layout*, penulis meneruskan ke proses selanjutnya yaitu pemilihan gambar untuk desain latar belakang. Gambar diunduh dari *shutterstock* digunakan sebagai latar belakang .



Gambar 3.4. Gambar yang Diunduh dari *Shutterstock*

Penempatan gambar untuk latar belakang disesuaikan dengan informasi dari tiap halaman. Informasi tersebut kemudian dikembangkan dalam beberapa kata kunci yang mempermudah penulis dalam pencarian gambar untuk digunakan sebagai latar belakang, misalnya seperti pada gambar 3.5 yang menjadi kata kunci yaitu “jaringan luas” maka dari itu penulis menggabungkan gambar yang telah diunduh dan peta Indonesia sebagai bentuk visual dari kata kunci tersebut seperti pada gambar 3.6.



Gambar 3.5. Informasi Pada *Layout*



Gambar 3.6. Bentuk Visual

Warna dasar *background* pada tiap *layout* menggunakan gradasi antara warna putih dan abu-abu. Kemudian penempatan tiap informasi menggunakan latar belakang hijau seperti warna hijau pada logo Toto Suharto & Rekan. Desain layout tidak banyak mengalami perubahan seperti pada desain sebelumnya.



Gambar 3.7. *Layout* Agenda Toto Suharto & Rekan

## 2. Clue



Gambar 3.8. Logo Clue

Penulis mendapatkan tugas membuat *stationery* Clue. Clue adalah perusahaan konsultan manajemen yang merupakan salah satu klien dari Wit Creative. Desain *corporate branding* Clue seperti logo, *company profile* dan *stationery* sudah dibuat oleh tim *graphic design* Wit Creative. Namun, penulis diminta membuat *stationery* untuk memberikan beberapa alternatif desain kepada klien. Penulis membuat beberapa alternatif desain *stationery* Clue yang kemudian dipilih menjadi 2 alternatif.

Konsep dari Clue itu sendiri lebih ke arah *fun*, dinamik namun tetap korporat. Hal ini dapat dilihat dari elemen dan pemilihan warna cerah dengan dominan warna oranye yang diaplikasikan ke dalam desain logo, *company profile* dan *stationery*.



Gambar 3.9. Elemen Pendukung Clue



Gambar 3.10. Alternatif Desain 1 Stationery Clue



Gambar 3.11. Alternatif Desain 2 Stationery Clue

Setelah mendapat pengarahan dari *account director*, penulis mulai mengerjakan proses desain. Penulis langsung menggunakan *software* dalam pembuatan desain *stationery*. Warna dan elemen menggunakan konsep dari desain *corporate branding* yang sudah dibuat oleh tim *graphic design* Wit Creative.

### 3. Oriinokards



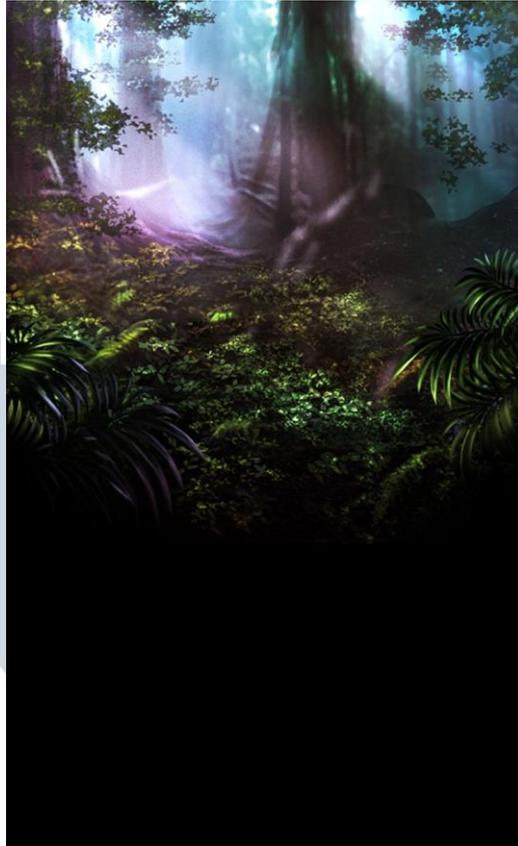
Gambar 3.12. Logo Oriinokards

Oriinokards merupakan *trading card game online* dengan menggunakan *augmented reality*. *Virtual game* ini bertujuan untuk memberikan edukasi mengenai beberapa jenis dinosaurus kepada anak-anak umur 6-12 tahun. Penulis diminta untuk membuat *layout homepage* Oriinokards. Pembuatan *layout homepage* juga dikerjakan oleh Edward Adiprasetyo selaku *creative director* dan salah satu *graphic design* Wit Creative yaitu Kusumawati. Tujuannya adalah memberikan beberapa alternatif desain yang kemudian dipilih oleh klien.

Penulis dalam mengerjakan *layout homepage* Oriinokards dimulai dari proses *brainstorm*. Edward Adiprasetyo selaku *creative director* Wit Creative menyampaikan kepada penulis bahwa melihat referensi secara online seperti mengunjungi situs-situs yang berhubungan dengan pembuatan desain merupakan salah satu proses *brainstorm*. Hal ini penulis lakukan yaitu melihat beberapa referensi yang mendukung dalam pembuatan *layout homepage* Oriinokards dengan target pasar utama yakni anak umur 6-12 tahun.



Gambar 3.13. Referensi *Game Online*



Gambar 3.14. *Background Website*

Penulis membuat konsep *homepage* Oriinokards setelah melihat berbagai referensi. Konsep dibuat disesuaikan dengan berkas yang diberikan oleh klien. Penulis akhirnya membuat konsep dengan menggunakan elemen dan suasana hutan. Pada Pemilihan *background* dan gambar dinosaurus, penulis menggunakan gambar dari berkas yang diberikan oleh klien. Untuk mendukung konsep dengan suasana hutan, penulis menggunakan elemen kayu dan *old paper* untuk diaplikasikan kedalam bentuk tombol *bar*, *login box*, dan informasi lainnya.



Gambar 3.15. Aplikasi Elemen Pada *Bar Website*

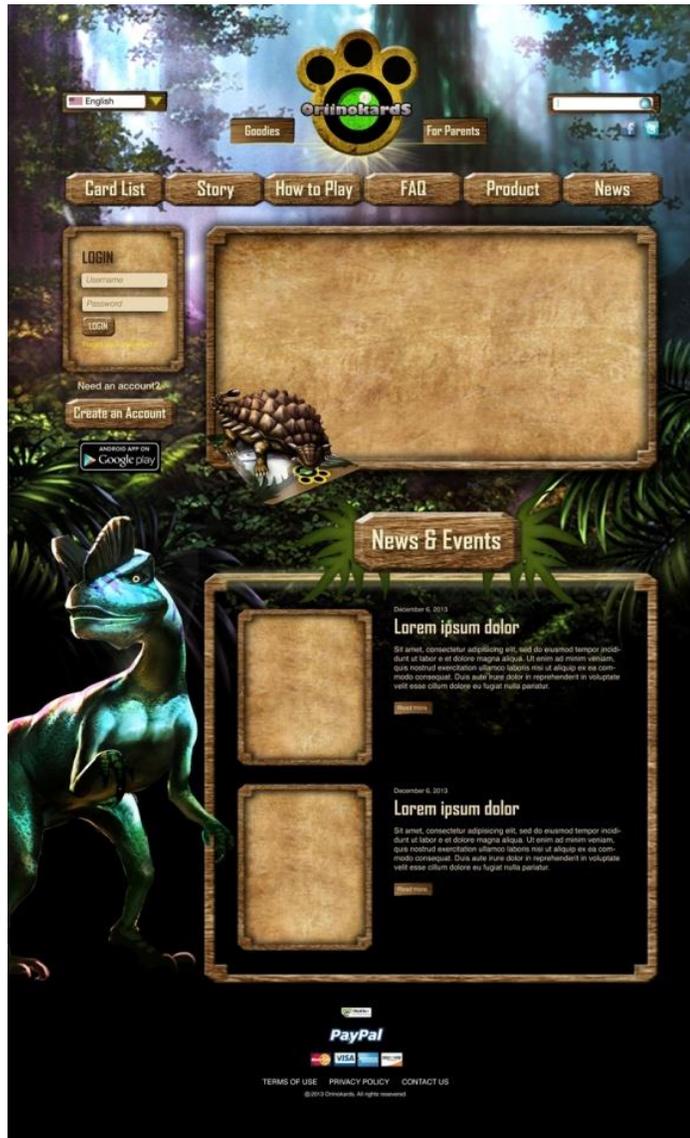
Proses selanjutnya penulis menempatkan bagian-bagian yang akan diletakkan pada *homepage* Oriinokards. Penempatan paling atas yaitu logo Oriinokards, penggunaan bahasa, *Goodies*, *For Parents*, *search box*, dan ikon media sosial. Selanjutnya, pada menu bar diletakkan dibawahnya yang terdiri dari *Card List*, *Story*, *How to Play*, *FAQ*, *Product*, dan *News*.



Gambar 3.16. Penempatan Bagian Atas *Website*



Gambar 3.17. *Menu Bar Website* Oriinokards



Gambar 3.18. *Layout Homepage Oriinokards*

Setelah melakukan beberapa kali revisi, penulis membuat dua alternatif desain *layout homepage Oriinokards*. *creative head* memilih desain pada gambar 3.18 namun, penulis dianjurkan untuk mempertimbangkan dalam memutuskan pemilihan desain *layout*. Penulis memilih desain seperti pada gambar 3.18 meski akhirnya desain *homepage* ini tidak terpilih untuk penggunaan *website Oriinokards*.

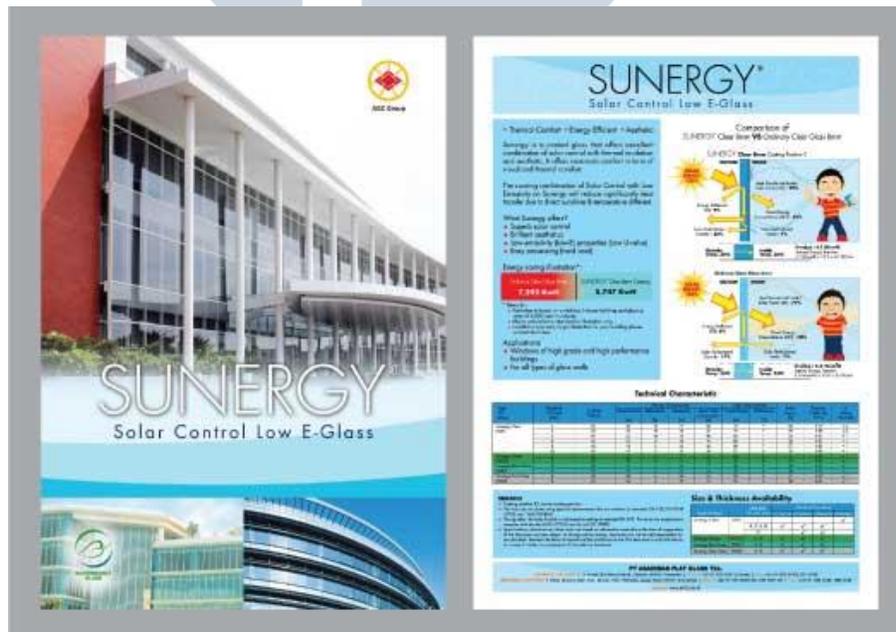
#### 4. Asahimas



**ASAHIMAS**  
AGC Group

Gambar 3.19. Logo Asahimas

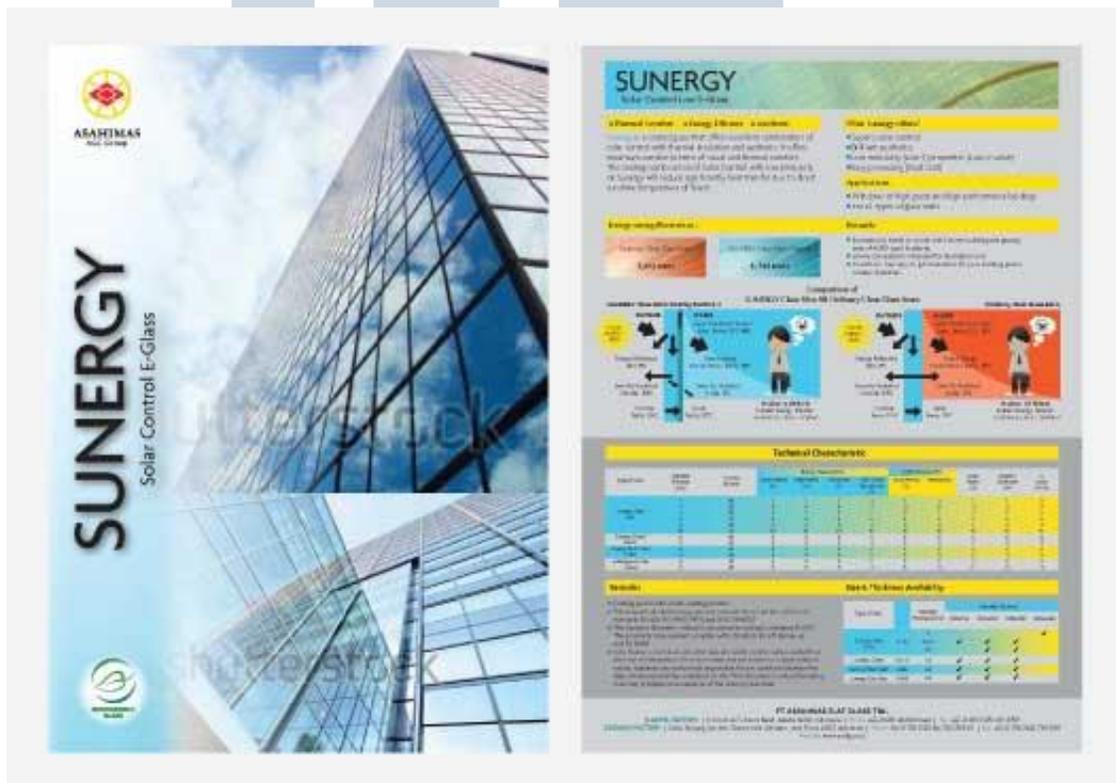
Asahimas merupakan perusahaan manufaktur yang memproduksi kaca, bahan kimia, keramik, dan bahan berteknologi tinggi lainnya. Asahimas didirikan atas kerjasama Asahi Glass Co. Ltd. Pada klien ini, penulis ditugaskan untuk *redesign* brosur Sunergy yang merupakan salah satu produk Asahimas.



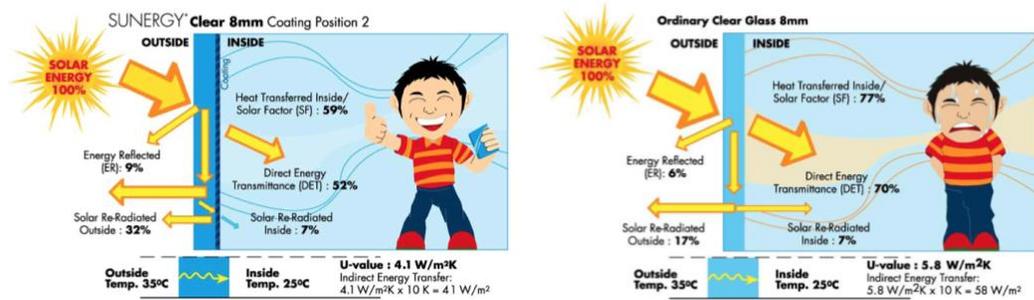
Gambar 3.20. Desain Awal Brosur Sunergy

Pengarahan dari *account director* menjelaskan konsep desain dan penggunaan satu lembar dengan tampak depan dan belakang pada brosur. Ukuran brosur yang

dibuat sama dengan ukuran kertas A4 yaitu 21cm x 29.7cm. Konsep pada brosur tidak menekankan desain yang menarik melainkan lebih kearah *simple* dan informasi mudah dipahami. Seperti pada gambar 3.21 merupakan desain brosur yang dibuat oleh penulis. Pada halaman depan terdapat judul dari produk Asahimas kemudian pada gambar menggunakan dua gambar yang diunduh dari *shutterstock*. Gambar yang digunakan belum diunduh dengan resolusi tinggi, hal tersebut dikarenakan *file* yang akan dikirim ke klien terdiri dari beberapa alternatif desain brosur yang nantinya akan dipilih oleh klien.

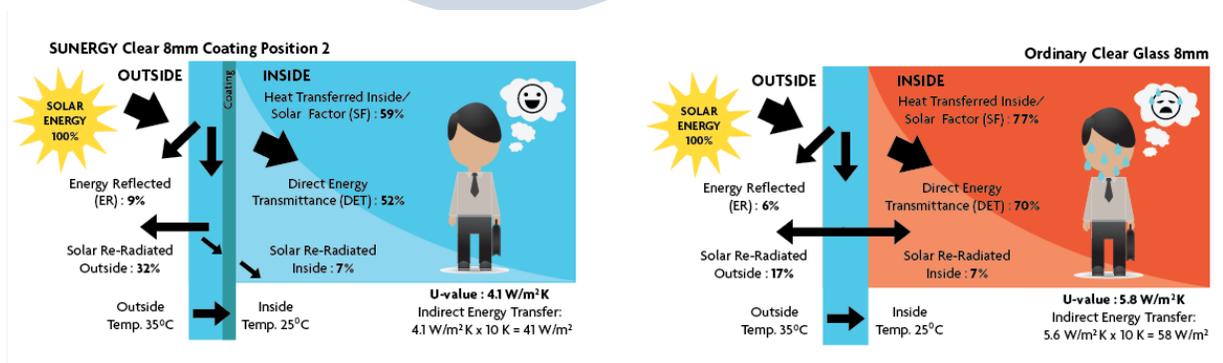


Gambar 3.21. *Final Artwork* Brosur Sunergy



Gambar 3.22. Ilustrasi Awal Pada Brosur

Ilustrasi boleh menggunakan yang sudah tersedia pada brosur namun penulis memilih untuk menggunakan ilustrasi yang penulis buat. Pada pembuatan ilustrasi seperti pada gambar 3.23, penulis menggunakan *vector* yang sudah tersedia dari berkas kantor yaitu bentuk visual orang dengan ekspresi senang dan kepanasan. Sementara latar belakang menggunakan warna biru dan merah dan informasi mengikuti desain brosur sebelumnya.



Gambar 3.23. Desain Ulang Ilustrasi Pada Brosur

## 5. Bank Danamon World Card



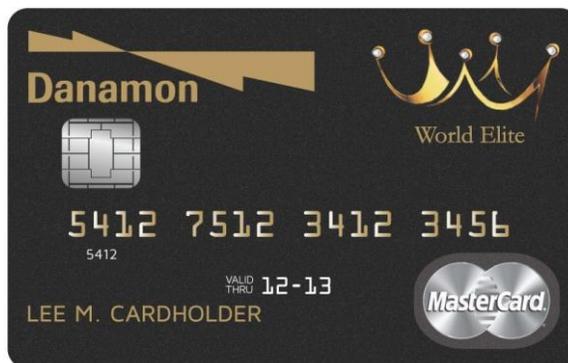
Gambar 3.24. Logo Danamon

Danamon telah meluncurkan *world card* yang sudah melayani segmen terbentuk sejak lima tahun. Bagaimanapun, kartu tersebut belum menemui kebutuhan dan ekspektasi segmen yang memiliki gaya hidup serta aspirasi yang berbeda.

Proses desain yang dilakukan oleh penulis yaitu membuat konsep, *brainstorming*, sketsa dan *digital* sesuai *brief* yang diberikan oleh *account director*. Konsep dibuat oleh penulis dilihat dari *target market* yang akan menggunakan *wolrd card super premium* tersebut. *Target market* sebagian besar adalah pemilik perusahaan, CEO, CFO, selebriti, sosialita, dan beberapa orang top lainnya di Indonesia. Penulis meneliti *lifestyle target market* yang juga masuk ke dalam konsep.



Gambar 3.25. Alternatif Desain 1



Gambar 3.26. Alternatif Desain 2

Setelah mengetahui gaya hidup, hobi, tempat tinggal, liburan, dan kebiasaan target market, penulis selanjutnya membuat ikon yang mendukung konsep *world card* Bank Danamon. Penulis memilih ikon mahkota dikarenakan mahkota merupakan sebuah benda yang dikenakan oleh raja yang memiliki kedudukan tertinggi. Penulis membuat beberapa alternatif yang pada akhirnya dipilih menjadi dua alternatif desain yaitu pada gambar 3.25 dan 3.26.

Dalam mendesain *world card*, *format* sudah tersedia sehingga penulis hanya mengatur penempatan sesuai *brief* yang telah diberikan. Penulis tidak hanya mendesain *world card* namun penulis mendesain *poster* dan *flyer* setelah membuat desain *world card* Bank Danamon.



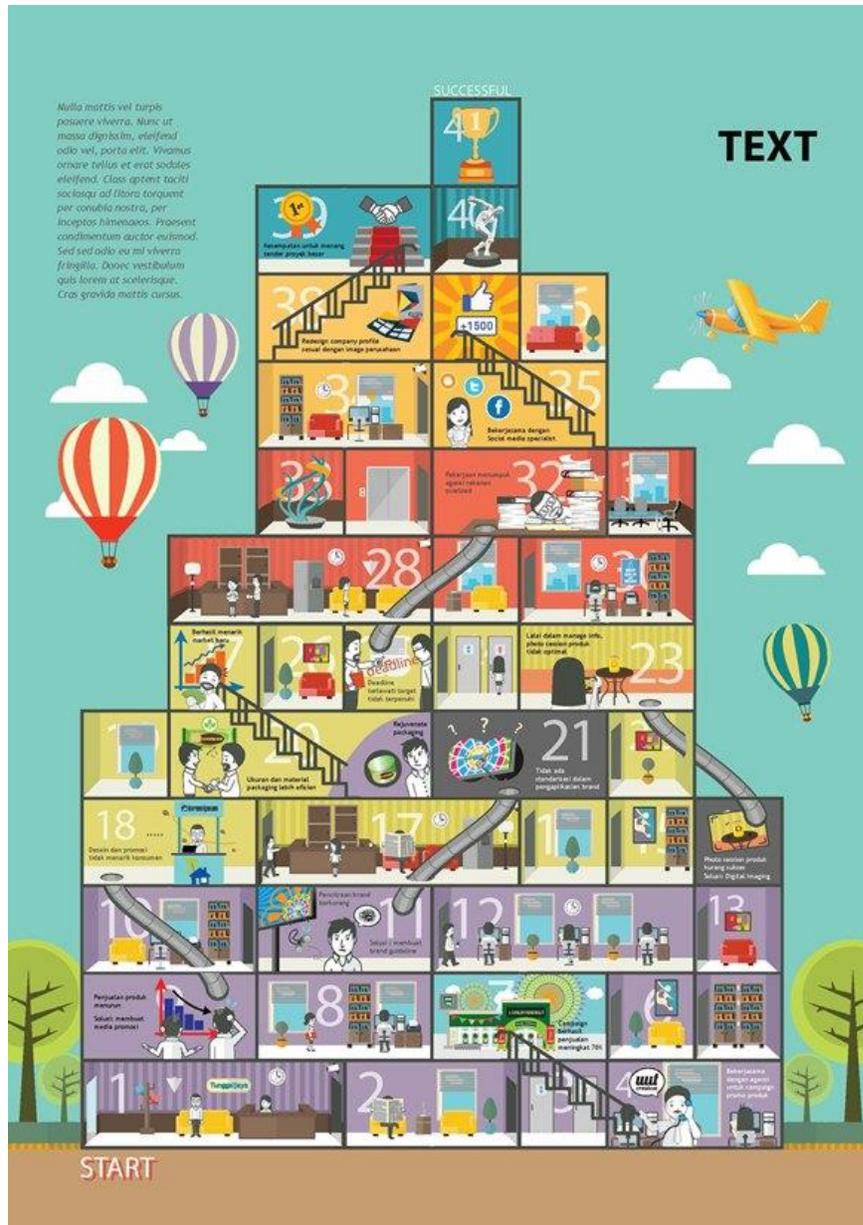
Gambar 3.27. Desain *Flyer* Bank Danamon *World Card*



Gambar 3.28. Desain Poster Bank Danamon *World Card*

Tidak ada perbedaan desain pada poster dan *flyer*. Seperti pada gambar 3.27 dan 3.28, penulis menempatkan logo Bank Danamon, mahkota, desain *world card*, dan kampanye iklan. Pada pemilihan kata kampanye iklan, diberikan langsung oleh *creative director*. *Flyer* dibuat dengan ukuran 10cm x 21 cm dan poster berukuran 50cm x 70cm.

## 6. Snake & Ladder



Gambar 3.29. Final Artwork Desain Snake & Ladder

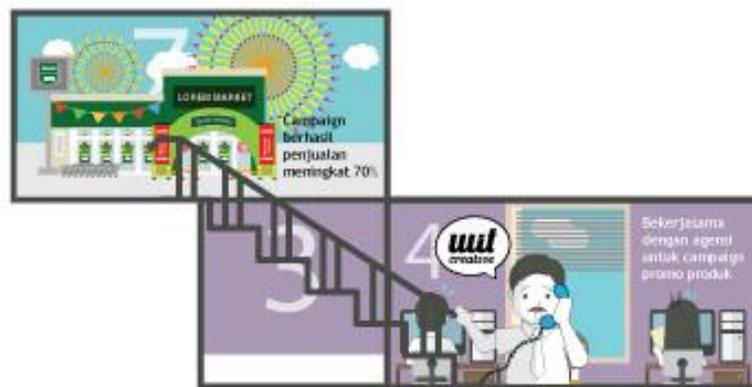
Snake & Ladder merupakan bentuk penawaran Wit Creative untuk diberikan kepada klien dengan konsep suasana kantor klien menggunakan permainan ular tangga.

Penawaran tersebut merupakan penawaran desain yang tertera pada *company profile* Wit Creative.

Penulis diberikan tugas untuk melanjutkan desain Snake & Ladder yang berukuran 29.7cm x 42cm. Proses pembuatan desain penulis memulai dari membuat *storyline*, kemudian sketsa, dan *digital*. Tiap proses direvisi oleh *creative director*, *graphic designer* kemudian hasil akhir direvisi dan dikirim kepada *account director* Wit Creative. *Background* dan tokoh sudah tersedia namun penulis ditugaskan untuk membuat ulang *storyline*. Warna pada layout menggunakan warna cerah, membuat kesan *fun* dan dinamis dengan menggunakan gaya ilustrasi kartun dengan bentuk visual yang sederhana.

*Snake and Ladder* terdiri dari tangga untuk naik sebagai suatu keberhasilan dan tabung pipa untuk turun sebagai suatu kegagalan. *Storyline* dibuat dari satu kalimat yang disederhanakan menjadi tiga sampai tujuh atau delapan kata. *Storyline* menggunakan tangga yaitu:

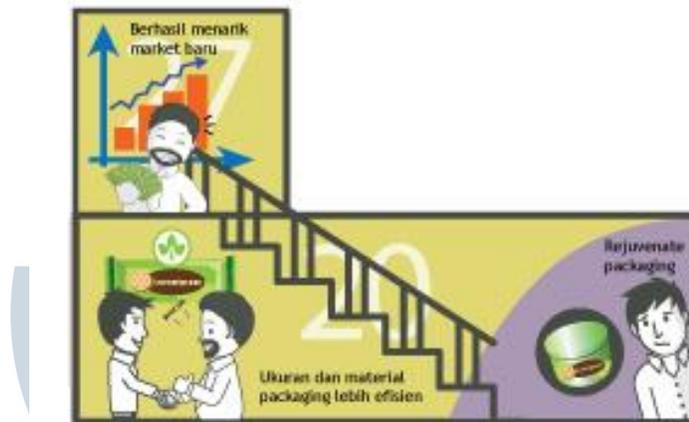
1. Kotak keempat : Bekerjasama dengan agensi untuk *campaign* promo produk.  
Kotak ketujuh : *Campaign* berhasil penjualan meningkat 70%.



Gambar 3.30. *Layout* Kotak Empat Menuju Kotak Tujuh

2. Kotak 20 : *Rejuvenate packaging*. Ukuran dan material *packaging* lebih efisien

Kotak 27 : Berhasil menarik market baru.



Gambar 3.31. *Layout* Kotak 20 Menuju Kotak 27

3. Kotak 35 : Bekerjasama dengan *Social Media Specialist*.

Kotak 37 : Mendeskripsikan keberhasilan dengan menggunakan ikon *like*.



Gambar 3.32. *Layout* Kotak 35 Menuju Kotak 37

4. Kotak 38 : *Redesign company profile* sesuai dengan image perusahaan.  
 Kotak 39 : Kesempatan untuk menang *tender* proyek besar.



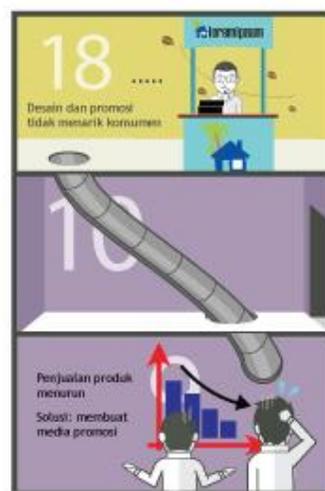
Gambar 3.33. *Layout* Kotak 38 Menuju Kotak 39

*Storyline* menggunakan tabung pipa menjelaskan tentang kegagalan suatu agensi terhadap klien namun, terdapat solusi atas kegagalan tersebut dengan tujuan kepada konsep awal mengenai penawaran untuk klien.

1. Kotak 18 : Desain dan promosi tidak menarik konsumen.

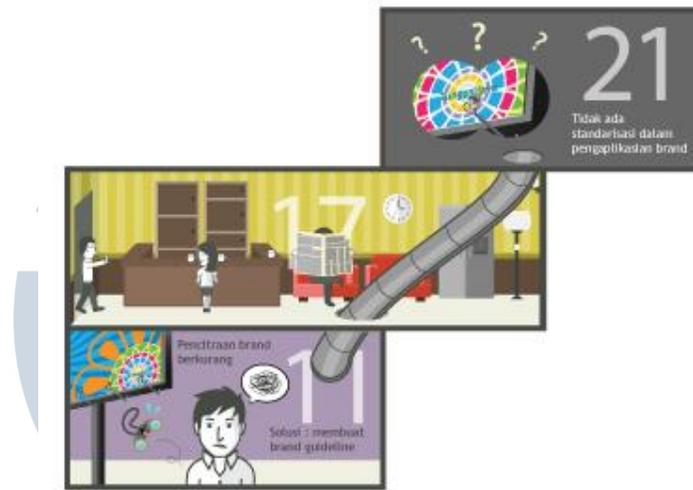
Kotak 9 : Penjualan produk menurun

Solusi : Membuat media promosi



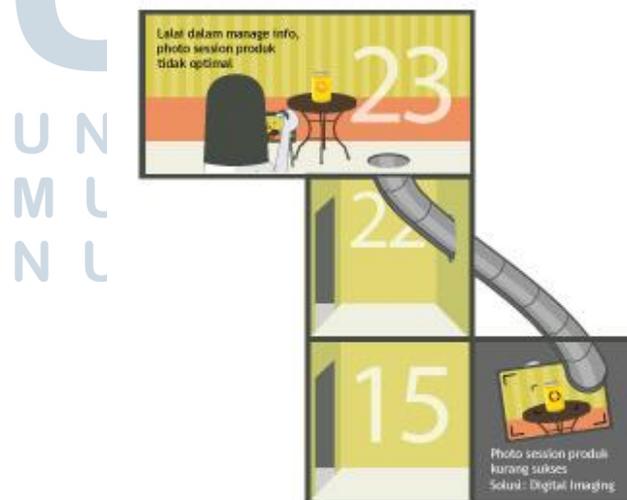
Gambar 3.34. *Layout* Kotak 18 Menuju Kotak 9

2. Kotak 21 : Tidak ada standarisasi dalam pengaplikasian *brand*.  
 Kotak 11 : Pencitraan *brand* berkurang.  
 Solusi : Membuat *brand guideline*.



Gambar 3.35. *Layout* Kotak 21 Menuju Kotak 11

3. Kotak 23 : Lalai dalam *manage info*, *photo session* produk tidak optimal.  
 Kotak 14 : *Photo Session* produk kurang sukses.  
 Solusi : *Digital imaging*.



Gambar 3.36. *Layout* Kotak 23 Menuju Kotak 14

4. Kotak 32 : Pekerjaan menumpuk, agensi rekanan *overload*.  
Kotak 25 : *Deadline* terlewat, target tidak terpenuhi.



Gambar 3.37 Layout Kotak 32 Menuju Kotak 25

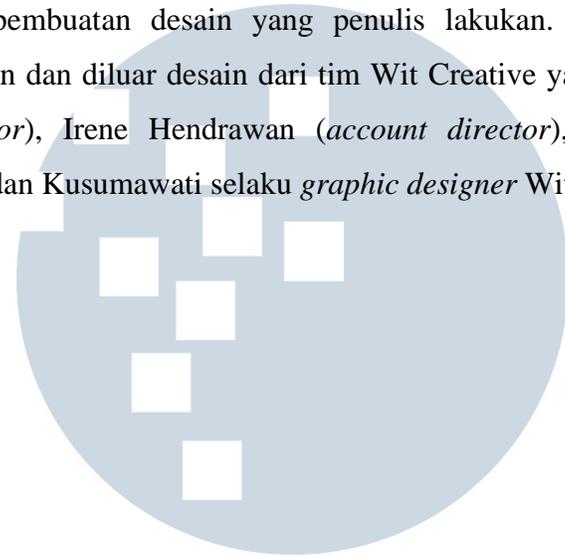
### 3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang ditemukan oleh penulis saat melaksanakan praktik kerja magang di Wit Creative adalah *deadline* yang terkadang cepat sehingga *final* desain tidak maksimal. Hal tersebut dikarenakan kesulitan penulis dalam mengatur dan membagi waktu dalam proses bekerja. Waktu pengerjaan yang tidak sebanding dengan kesulitan bekerja membuat penulis sedikit tertinggal dari jadwal *deadline*.

Kesulitan lainnya yaitu dalam membuat *deadline* sendiri dari mulai *brainstorm*, *sketch* dan pengerjaan desain karena tiap tahap tersebut terdapat revisi. Perbaikan desain setelah revisi terkadang dekat dengan *deadline* yang membuat penulis tertinggal dari jadwal *deadline*. Terkadang penulis merasa tidak enak untuk bertanya dan berdiskusi kepada senior dikarenakan pekerjaan senior yang padat dan selalu mendapat revisi dari klien.

### 3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Setiap dihadapkan kesulitan selalu ada pembelajaran dibalik semua itu. Untuk mengatasi kendala yang ditemukan, penulis dapat belajar mengatur waktu dan mengetahui pekerjaan mana yang harus didahulukan. Membuat jadwal *deadline* sendiri dalam pembuatan desain yang penulis lakukan. Penulis juga mendapat bimbingan desain dan diluar desain dari tim Wit Creative yaitu Edward Adiprasetyo (*creative director*), Irene Hendrawan (*account director*), pembimbing lapangan Ferina Berliani dan Kusumawati selaku *graphic designer* Wit Creative.



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA