



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

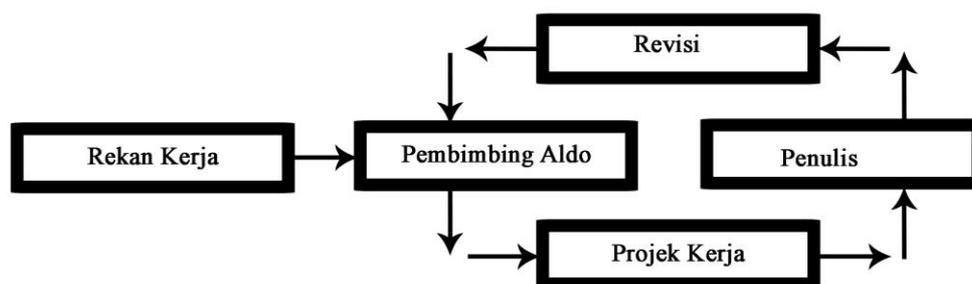
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

Dalam pelaksanaan kerja magang penulis melakukan praktek kerja magang selama 3 bulan dibawah bimbingan pemilik perusahaan langsung Aldo, dan diawasi oleh Puji sebagai Admin kantor. Dalam praktek kerja magang ini penulis awalnya melamar untuk bagian 3D *modeling* bersama rekan penulis bernama Rifki, namun karena penulis ditawarkan untuk mendesain sebuah pintu gerbang perumahan, maka posisi penulis berpindah dari 3D *modeling* menjadi desainer interior dan eksterior, dan berlanjut seterusnya. Sedangkan rekan penulis masih pada bagian 3D *modeling*.

2. Koordinasi



Gambar 3.1. Alur Koordinasi

Dalam pembuatan desain penulis sering konsultasi oleh Aldo untuk mendapatkan desain yang pas, namun dikarenakan Aldo orang yang sibuk dan harus terus meninjau area-area pembangunan proyeknya, sehingga waktu untuk bertemu

dengan Aldo sangat sedikit, hanya hari-hari tertentu penulis dapat konsultasi dan revisi dengan Aldo.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Dalam pelaksanaannya, penulis tadinya hanya berfokus terhadap desain eksterior yang harus dibuat. Namun pada kenyataannya penulis juga membantu segala sesuatu yang berhubungan dalam proses produksi kreatif lainnya. Saat pelaksanaantugasnya, Penulis mengumpulkan beberapa sumber referensi serta konsep yang semua akan digunakan untuk mendesain pintu gerbang dan pembuatan sketsa awal. Kemudian dalam produksinya penulis akan membuat gambar tampak depan, belakang dan sudut pandang perspektif.

Tabel 3.1. Perkerjaan yang Penulis Lakukan

Minggu ke	Jenis Perkerjaan yang Dilakukan
1	Mencari sumber referensi serta pembuatan sketsa.
2	Membuat sketsa serta asistensi ke Aldo.
3	Membuat desain awal pintu gerbang.
4	Membuat tampilan desain tampak depan, belakang, dan perspektif.
5	Membuat 3D desain pintu gerbang, serta proyek pembuatan desain baju seragam kantor.
6	Membuat desain baju seragam kantor dan pembahasan soal pembuatan Logo anak perusahaan

7	Mencari referensi untuk Logo anak Perusahaan CV Anugrah Berkah Abadi dan pembuatan Logo.
8	Asistensi Logo ke Aldo, serta proyek pembuatan konsep pintu gerbang bertemakan Bali.
9	Mencari sumber referensi dan pembuatan konsep pintu gerbang.
10	Pembuatan tampak depan, dan samping.
11	Asistensi dengan Aldo.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengerjakan beberapa pekerjaan yang memberikan banyak pembelajaran bagi penulis khususnya sebagai seorang desainer interior dan eksterior. Berikut ini adalah uraian mengenai proyek yang penulis kerjakan selama melakukan praktek kerja magang.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Dari beberapa proyek yang dikerjakan, penulis mengerjakan beberapa pekerjaan yang memberikan banyak pembelajaran bagi penulis sebagai seorang desainer di perusahaan PT. Azka Anugrah Mulia, tidak hanya mengerjakan desain eksterior pintu gerbang penulis juga mengerjakan beberapa desain baju seragam perusahaan serta Logo anak perusahaan. PT. Azka Anugrah Mulia merupakan sebuah

perusahaan yang bergerak dibidang Developer perumahan, kontraktor, menangani jasa, desain interior, eksterior, Pembangunan real estate, cluster, ruko, dan jalan.

3.3.1.1. Pembuatan Desain Pintu Gerbang

Beberapa projek yang penulis buat berupa desain eksterior pintu gerbang perumahan dan cluster, penulis membuat desain untuk perumahan yang nantinya akan dibuat, ada beberapa proyek perumahan cluster yang akan segera di susun untuk dibuat dan dipasarkan. Desain pintu gerbang sangat lah penting dalam perumahan karena merupakan sebuah identitas dari perumahan itu sendiri. Pintu gerbang harus di buat sedemikian rupa agar terlihat menarik bagi para pengunjung dan pemilik rumah.

Desain pertama yang penulis buat, digunakan untuk perumahan kecil, dalam mendesain pun penulis tidak hanya asal membuat, hal yang pertama penulis lakukan adalah mencari informasi terhadap perumahan yang akan dibuat, seperti apakah tipe perumahan itu dan dari kalangan manakah calon pembeli rumah tersebut. Lalu setelah cukup informasi maka penulis membuat beberapa konsep sketsa pintu gerbang tersebut. Penulis pun menerapkan unsur-unsur desain serta elemen-elemen desain dalam membuat konsep pintu gerbang. Penulis pun juga mengambil beberapa referensi mengenai pintu gerbang yang sudah ada, kemudian penulis menganalisis bagian-bagian dari desain pintu gerbang tersebut.

Penulis mengambil sumber referensi dari media online berupa web, sumber referensi tersebut diantaranya :

1. Perumahan Erfina Kencana



Gambar 3.2. Pintu Gerbang 1

([http://www.jualapartemenmurah.com/wp-content/uploads/Erfin Kencana-Regency-Gerbang-Utama-600x350.jpg](http://www.jualapartemenmurah.com/wp-content/uploads/Erfin-Kencana-Regency-Gerbang-Utama-600x350.jpg))

Desain pintu gerbang ini terlihat baik dan memberikan kesan nyaman, dalam desain ini penulis ingin membuat bagian dimana dalam desain tersebut dibuatkn jalan khusus untuk pejalan kaki, namun desain seperti ini tidak sesuai dengan desain yang ingin penulis buat, oleh karena itu penulis hanya mengambil konsep untuk pejalan kaki.

2. Perumahan Atmosphere



Gambar 3.3. Pintu Gerbang 2

(<http://www.rumah.com/images/cms/Image/the%20atmosphere.jpg>)

Desain ini terlihat modern dan tradisional, dari warna dominan coklat memberikan kesan alami dan tradisional, dikarenakan desain bangunanya terlihat modern, konsep seperti ini yang ingin penulis buat.

3. Perumahan Fores



Gambar 3.4. Pintu Gerbang 3
(<http://www.rumah.com/images/cms/Image/Gerbang-Masuk-Kawasan-Fores.jpg>)

Desain pintu gerbang terlihat bagus dan menarik memberikan kesan unik dan elegan.

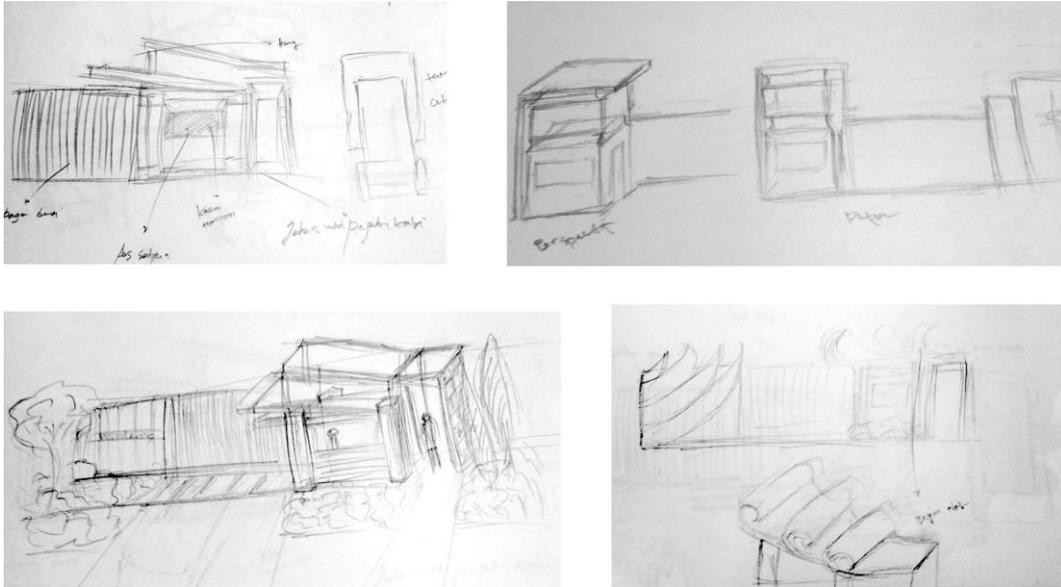
4. Perumahan The View



Gambar 3.5. Pintu Gerbang 4
(<http://cdn-cms.pgimgs.com/news/2014/06/Gerbang-The-View-kcl.jpg>)

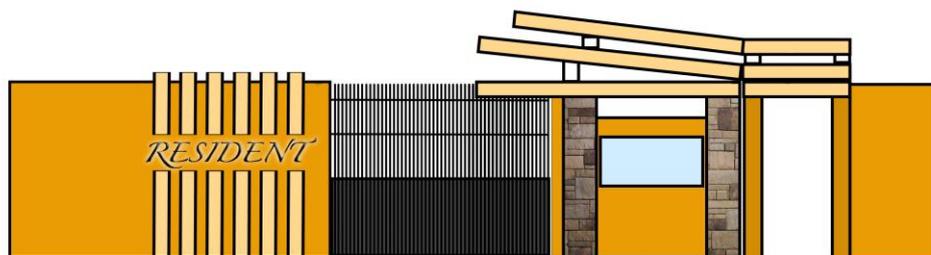
Desain terlihat minimalis dan memberikan kesan bersih dan aman serta ramah lingkungan.

Dari beberapa sumber referensi di atas penulis mulai membuat desain dengan mengambil point-point yang menurut penulis penting dalam mendisain pintu gerbang tersebut.



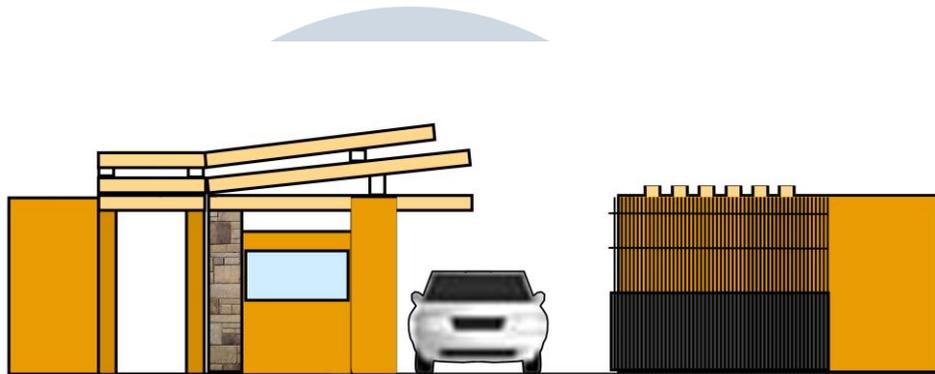
Gambar 3.6. Sketsa Gerbang

Setelah itu penulis mulai membuat sketsa dan meminta pendapat dengan Aldo. Setelah mendapatkan hasil yang diinginkan Aldo. Penulis kemudian membuat desain tampak depan, tampak belakang dan perspektif. Lalu kemudian di edit melalui komputer.



Gambar 3.7. Desain Tampak Depan

Tampak depan, karena proyek ini masih belum diputuskan namanya maka penulis memberikan nama RESIDENT sebagai nama perumahan tersebut.

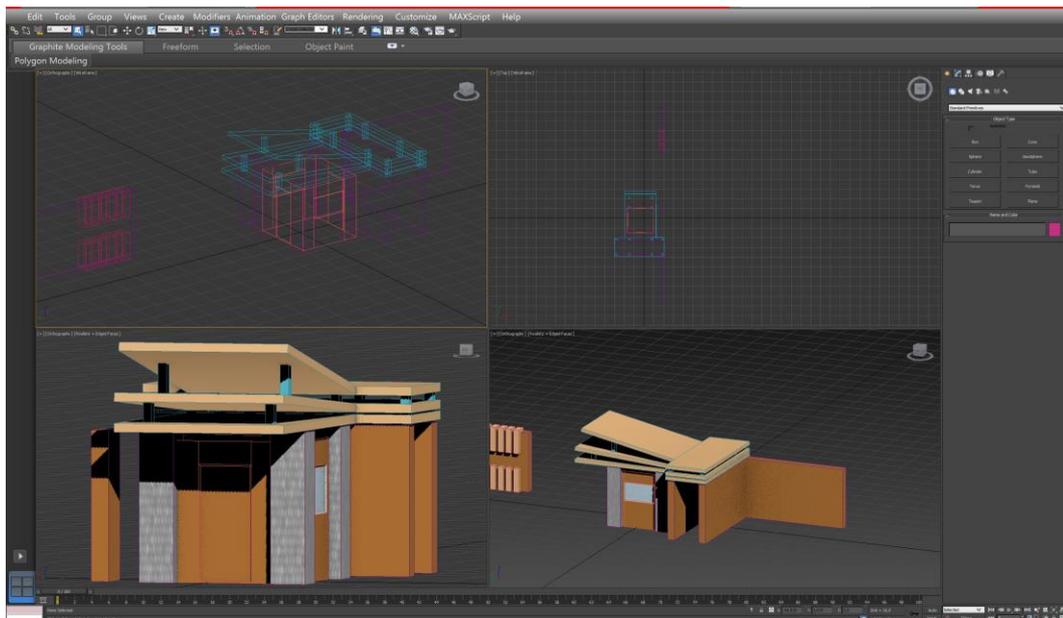


Gambar 3.8. Desain Tampak Belakang



Gambar 3.9. Desain Tampak Perspektif

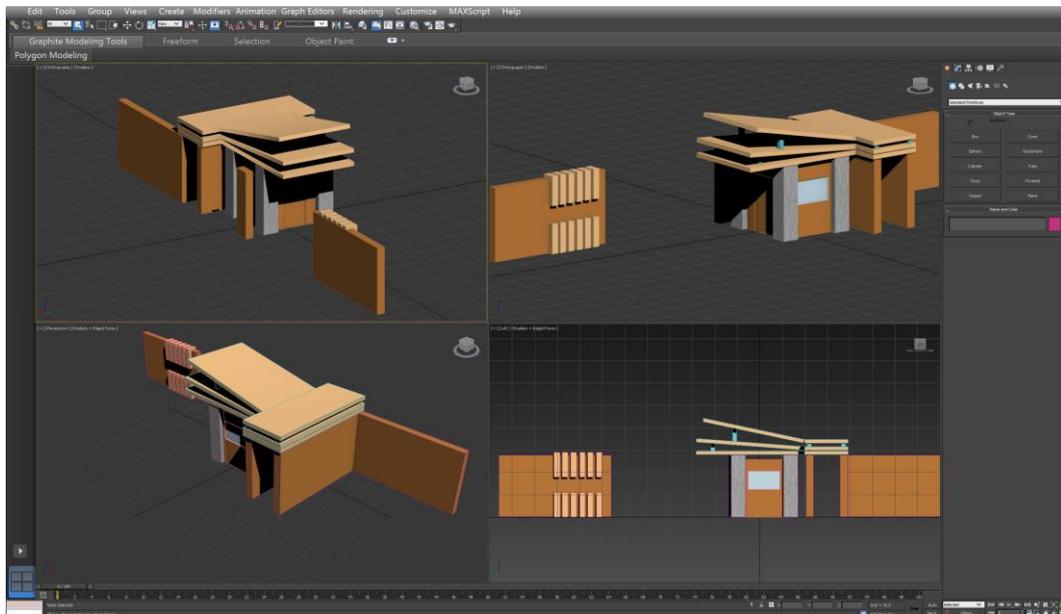
Setelah hasil desain dalam bentuk 2D sudah di selesaikan, penulis kemudian membuat desain ke dalam bentuk 3D. Sofwer yang penulis gunakan adalah Autodesk 3ds Max.



Gambar 3.10. *Modeling 3D Bagian 1*

Dalam pembuatan 3D *modeling* tidak ada permintaan dari Aldo, namun atas dasar inisiatif dari penulis, untuk menunjukkan hasil dari desain pentu gerbang yang diinginkan Aldo.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.11. Modeling 3D Bagian 2

Penulis tidak memasukkan *texture* yang berlebih dan hanya memakai *texture* yang standar, dan untuk pencahayaan penulis tidak memberikan cahaya pada objek. Nantinya kalo Proyek rumah ini jadi dibuat, maka desain pintu gerbang ini akan dipakai, penulis akan memperbaiki *texture* dan cahaya agar terlihat lebih realis, namun kenyataannya selama dalam proses kerja magang kabar dari proyek perumahan ini belum terdengar lagi.

3.3.1.2. Desain Seragam Perusahaan

Pada akhir Minggu ke lima penulis di minta oleh Aldo untuk mendesain baju seragam kantor yang nantinya akan digunakan untuk semua karyawannya.

Dalam pembuatan desain baju seragam, penulis memasukan 2 warna utama yang ada di logo ya itu warna merah dan biru, lalu

memasukan warna putih sebagai warna netral. Penulis membuat 2 buah desain baju, baju yang pertama digunakan untuk karyawan yang bekerja di dalam kantor, sedangkan baju yang lain digunakan untuk karyawan yang melakukan kegiatan di luar kantor.



Gambar 3.12. Desain Baju *Indoor* Tampak Depan dan Belakang

Desain baju indoor lebih sederhana, karena baju tersebut digunakan didalam ruangan, baju dibuat lengan pendek serta logo perusahaan di samping kiri, dan nama perusahaan di bagian belakang baju, warna yang digunakan adalah merah dan biru, warna diambil dari desain logo perusahaan.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.13. Desain Baju *Indoor*

Desain selanjutnya dibuat untuk karyawan yang beraktifitas diluar kantor, oleh karena itu baju dibuat sedikit lebih banyak fungsi.



Gambar 3.14. Desain Baju *Outdoor*

Desain baju ini sengaja dibuat lengan panjang untuk menutupi lengan dari kontak langsung panas matahari, lengan panjang tersebut dapat

dilipat sesuai kebutuhan, sama seperti desain *indoor*, warna yang digunakan pada desain ini adalah biru dan merah.

3.3.1.3. Desain Logo CV. Anugrah Berkah Abadi

Perusahaan CV. Anugrah Berkah Abadi merupakan anak perusahaan dari PT. Azka Anugrah Mulia. Perusahaan ini nantinya akan lebih difokuskan pada kegiatan jasa, dan pengadaan barang.

Sebelum membuat logo penulis melakukan wawancara terhadap Aldo dan rekannya kerja, dengan memberikan beberapa pertanyaan mengenai perusahaan tersebut, Perusahaan ini juga tadinya sudah dibuatkan sebuah logo, dimana menurut Aldo logo tersebut terlalu dipaksakan.



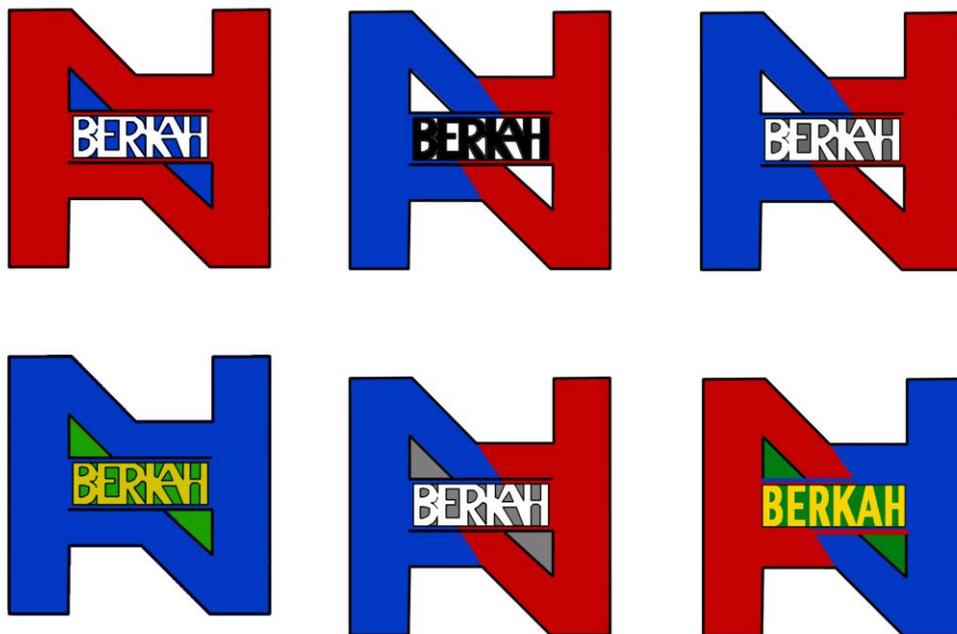
Gambar 3.15. Logo Awal CV. Anugrah Berkah Abadi

Setelah berbicara dengan Aldo, lalu penulis membuat beberapa desain yang nantinya digunakan sebagai Logo perusahaan CV. Anugrah Berkah Abadi.



Gambar 3.16. Desain 1

Dalam hasil diskusi dengan Aldo diminta huruf depan dari setiap kata disingkat lalu dijadikan Logo, pada Desain 1 terlihat logo seperti huruf N dan terdapat kata di tengahnya, kalo lebih diperhatikan huruf N tersebut merupakan gabungan dari dua huruf A yang diputar sedemikian rupa.



Gambar 3.17. Desain 2

Pada desain yang kedua tidak terlalu banyak perubahan hanya diberikan beberapa tambahan warna dan tulisan yang berbeda.



Gambar 3.18. Desain 3

Dalam pembuatan desain yang ketiga penulis terinspirasi dari hasil desain yang ke 2, dimana logo yang ketiga dibuat lebih dinamis.

3.3.1.4. Pembuatan Konsep Desain Pintu Gerbang Cluster

Beberapa Minggu sebelum berakhirnya masa praktek kerja magang, Aldo memberikan penulis sebuah pekerjaan, dimana penulis diminta untuk membuat sebuah konsep pintu gerbang bertemakan suasana Bali, yang rencananya akan digunakan untuk membuat perumahan Cluster.

Sebelum membuat desain penulis mengumpulkan sumber-sumber referensi melalui media *on-line*, dan memutuskan untuk menggunakan pura sebagai desain pintu gerbang.

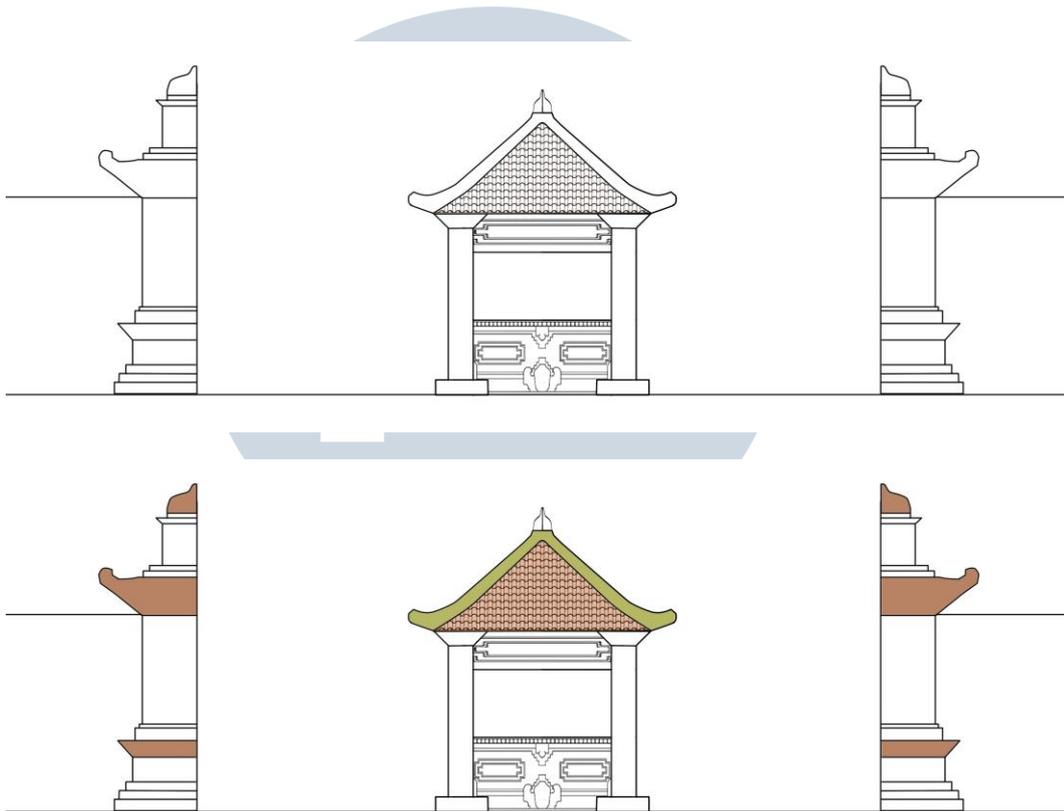


Gambar 3.19. Pintu Gerbang 5
(<http://berandabali.mikroland.net/wp-content/uploads/2014/06/GERBANG-BB-35>)



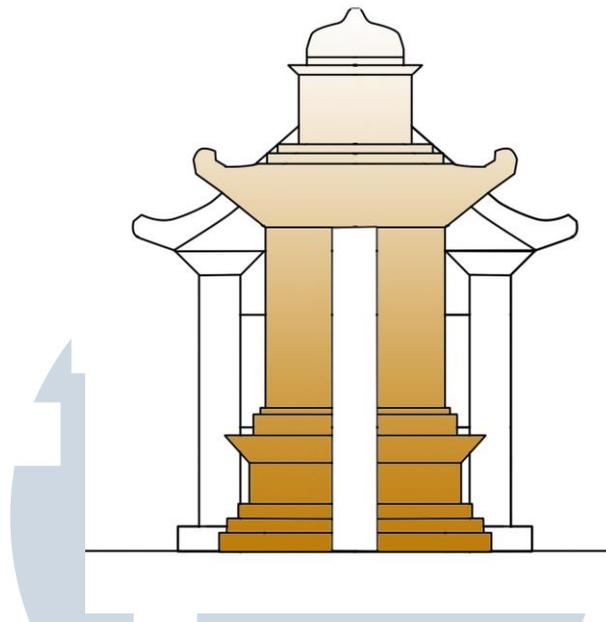
Gambar 3.20. Pintu Gerbang 6
(<http://3.bp.blogspot.com/-NigUeONtos/T0JGFNK5dRI/AAAAAAAAAIY/PuX7Z3jA8tU/s1600/rumah+gerbang+depan>)

Setelah mengumpulkan referensi yang ada penulis melanjutkan membuat konsep pintu gerbang, dengan menggabungkan beberapa unsur yang ada.



Gambar 3.21. Konsep Gerbang Cluster Bali Tampak Depan

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.22. Konsep Gerbang Cluster Bali Tampak Samping

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Secara keseluruhan penulis bisa beradaptasi dengan kegiatan dan suasana kantor dan juga setiap pekerjaan yang penulis terima, tetapi terkadang ada beberapa kendala. Penulis juga harus menanyakan kembali dan mencatat apa yang diperintahkan kepada penulis.

Sedikitnya waktu bertemu dengan Aldo sehingga membuat pekerjaan jadi sedikit tertunda. Minggu-minggu pertama penulis masih belum bisa mengimbangi proses kerja. Akibatnya penulis sering mendapatkan peringatan dan pengarahan dari pengawas Puji.

Kendala yang penulis rasakan adalah pemberian *briefing* untuk penulis dalam pengerjaan tugas yang diberikan, Penulis merasa *briefing* yang diberikan kurang jelas, mengakibatkan penulis sulit untuk menangkap apa yang dimaksud. Akan tetapi seiring berjalannya waktu penulis memberanikan diri untuk bertanya lebih detail tentang *briefing* dari proyek yang dikerjakan, Kendala lain adalah sedikitnya waktu bertemu dengan Aldo, dimana biasanya Aldo ada dikantor hanya pada hari jumat, dan itupun terpotong pada jam makan siang, dimana setelah

makan siang Aldo akan pergi lagi menuju lokasi proyek-proyek yang sedang dikerjakan.

Selanjutnya Tidak adanya tenaga kreatif profesional dalam perusahaan sehingga penulis harus belajar dan mencari informasi sendiri dalam bekerja, perusahaan biasanya menggunakan jasa *freelance* untuk membuat desain yang ingin dikerjakan. Kendala lain adalah kurangnya ketersediaan alat seperti komputer untuk bekerja.

3.3.3. Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dengan semua kendala yang penulis temukan ketika penulis melakukan praktek kerja magang di perusahaan PT. Azka Anugrah Mulia, akhirnya penulis berusaha untuk mencari solusinya.

Dalam melakukan pekerjaan, terkadang penulis lupa akan pekerjaan lain yang telah diperintahkan. Apabila itu terjadi jangan malu untuk bertanya dan mencatat kembali apa yang ditugaskan. Mungkin penulis akan dimarahi karena tidak mengingat apa yang ditugaskan. Namun lebih baik bertanya dari pada hasil yang dikerjakan tidak sesuai dengan apa yang diminta. Jadi buatlah catatan kecil di meja kerja agar tidak lupa yang nanti akan dikerjakan.

Didalam perusahaan PT. Azka Anugrah Mulia tidak ada tenaga kreatif, oleh karena itu penulis dengan rekan penulis saling bekerja sama dalam mengerjakan pekerjaan yang diberikan, dan bagi perusahaan PT. Azka Anugrah Mulia, Pelaksanaan praktek kerja magang seperti penulis akan dijadikan rujukan untuk membuat divisi yang mengurus segala jenis desain-desain kreatif. Selanjutnya Memanfaatkan waktu yang sedikit dengan banyak bertanya kepada Pak Aldo mengenai pekerjaan yang akan dibuat. Membawa laptop pribadi ke kantor, sebenarnya perusahaan sudah menyiapkan 2 komputer satu untuk Puji sebagai Admin perusahaan, satu lagi tidak terpakai, jadi komputer tersebut diberikan untuk digunakan oleh rekan penulis.