

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA**

#### **3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja**

Selama praktik kerja magang berlangsung, penulis bekerja pada divisi *Visual Merchandiser*, yang bertugas untuk membuat segala keperluan pada toko offline ataupun online. Penulis juga berkoordinasi dengan berbagai pihak, diantaranya adalah supervisi dengan atasan yang ada pada bagian Marketing Asistant Manager, kemudian penulis juga bekerja langsung dibawah CEO dari KCMTKU, yang dimana penulis juga berkoordinasi dengan sekretaris CEO untuk terhubung dengan CEO, atau berkoordinasi dengan CEO secara langsung. Penulis mendapatkan tugas dan berkomunikasi dengan mereka. Berikut merupakan kedudukan dan struktur pelaksanaan kerja dari divisi desiner pada bagian pemasaran, dan rangkaian kerja dari penulis selama proses kerja magang berlangsung.

##### **3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja**

Penulis pada praktik kerja magang kali ini memiliki kedudukan sebagai Visual Merchandise yang bertugas dalam membuat segala keperluan desain dan ide dari produk atau kebutuhan toko disetiap cabang. Selama melakukan program kerja magang, penulis menyelesaikan banyak tugas dan proyek. Proyek dan tugas yang dikerjakan oleh penulis, diberikan oleh supervisor, senior, dan juga CEO. Pada program kerja magang kali ini juga terdapat 2 graphic desainer yang sedang melakukan program kerja magang yang serupa dengan divisi dari penulis, yaitu terdapat konten kreator dan creative admin.

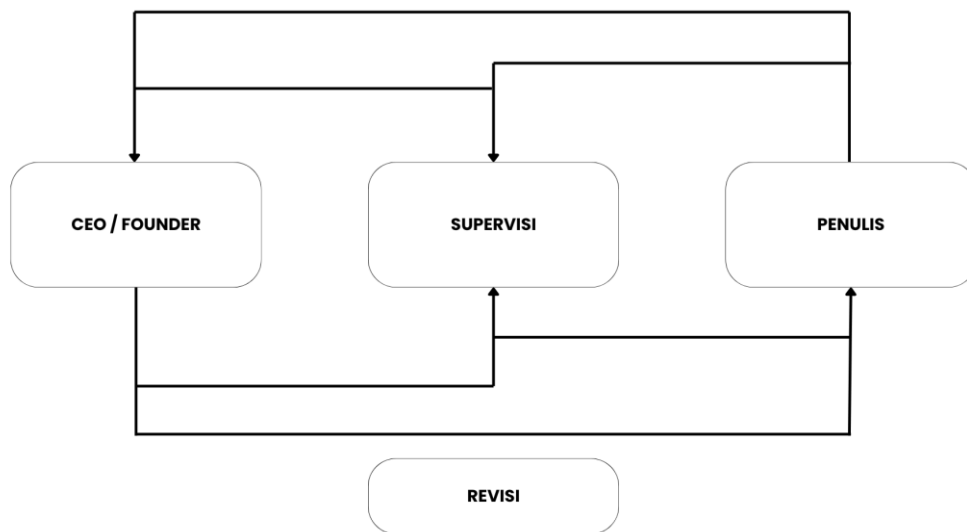
Selama pelaksanaan magang kali ini, penulis berada di bawah pengawasan Supervisor dan CEO, hal tersebut karna penulis melakukan banyak pekerjaan yang langsung ditugaskan dari CEO dan supervisor. Pada setiap proyek yang diterima penulis, sering kali memiliki beberapa revisi. Revisi yang diterima oleh penulis sering terdapat dalam proyek atau tugas

besar yang diberikan. Kemudian terdapat pekerja tetap atau magang pada perusahaan KCMTKU yang terkadang meminta bantuan atau membarikan tugas secara langsung pada penulis.

### **3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja**

Selama pelaksanaan kerja program magang kali ini, penulis melakukan kurang lebih 900 jam kerja magang, yang dilakukan dari 15 Agustus 2025 sampai dengan 15 Februari 2026. Program kerja magang yang dilakukan penulis kali ini dilakukan setiap harinya pukul 09.30 – 18.00 WIB. Penulis melakukan program kerja magang kali ini di perusahaan KCMTKU secara *work from home* (WFH). Kantor dari KCMTKU ini sendiri terletak di Ruko Modern Arcade Blok MS – RH – 022 Modernland Tangerang, Babakan, Kecamatan Tangerang, Banten 15117. Pelaksanaan kerja magang itu sendiri terkontrol dengan adanya aplikasi untuk absensi dan pembuatan timeline pada excel, yang dimana dapat dilihat langsung oleh supervisi ataupun CEO.

Dalam proses kerja magang yang dilakukan oleh penulis, penulis diberikan kesempatan dalam meningkatkan ide dan fasilitas yang ada pada perusahaan. Penulis terletak pada divisi *Visual Merchandiser*, yang dimana divisi ini di pegang oleh marketing asisten manager, Sekretaris CEO, dan CEO itu sendiri. Penulis melaksanakan tugas-tugas yang diberikan oleh supervisor atau CEO secara langsung. Ketika pekerjaan yang dilakukan sudah selesai, pekerjaan tersebut langsung diberikan pada supervisi atau CEO. Pekerjaan yang sudah dilakukan terkadang juga memiliki revisi, yang biasanya langsung dilampaikan lewat chat baik dari supervisi atau CEO. Semua keputusan tersebut berada ditangan CEO yang dimana, setiap proses kerja yang ada pada design, langsung diperiksa oleh CEO itu sendiri.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Pada alur koordinasi yang ada pada pelaksanaan magang penulis kali ini, penulis mendapatkan banyak tugas dari CEO, dalam pemberian tugas tersebut CEO/Founder dapat memberikan tugas secara langsung pada penulis. CEO/Founder juga dapat memberikan tugas yang ingin diberikan pada penulis, lewat supervisor. Hal tersebut juga berlaku saat pemberian refisi, dimana dapat diberikan langsung oleh CEO atau melalui Supervisor. Pemberian tugas yang telah dibuat oleh penulis, juga dapat langsung diberikan pada CEO, ataupun diberikan pada supervisor terlebih dahulu.

Pada pelaksanaan atau pembuatan proyek yang ada, Penulis juga sering kali memegang proyek sendiri, dan mengerjakannya sendiri. Hal tersebut memicu penulis menjadi lebih berwawasan, karna memulai semua hal dalam proyek dari awal hingga akhir. Penulis juga terkadang melakukan pekerjaan yang diminta dari manager marketing ataupun senior/pekerja *full time* yang ada di KCMTKU. Pekerjaan yang dilakukan penulis saat di berikan sebuah pekerjaan dari manager atau pekerja full time yang ada di KCMTKU, penulis biasanya akan membuat proyek atau tugas berupa desain banner, poster, atau edit video. Namun tugas utama yang diberikan

terdapat pada supervisor dan CEO, sehingga penulis sering berinteraksi dengan supervisor atau CEO secara langsung.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Penulis memiliki proyek dan tugas-tugas yang dibuat selama melakukan program magang, dalam menyelesaikan Program Studi DKV UMN. Tugas-tugas yang dibuat selama program kerja magang kali ini banyak meliputi pembuatan 3D mock up ataupun 3D modeling, baik dalam bentuk sebuah benda, ruangan, dekorasi, ataupun maskot. Terdapat juga beberapa tugas lainnya yang dikerjakan oleh penulis seperti pembuatan banner, poster, logo ataupun desain-desain lainnya. Pengerjaan tugas penulis pada magang kali ini dituliskan dalam *daily task* pada website prostep, dan dituliskan pada *daily task* yang terdapat pada perusahaan. Proyek dan tugas-tugas yang dilakukan selama program magang, dengan waktu dan keterangannya dalam bentuk sebuah tabel seperti berikut ini:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	15—22 Agustus 2025	Anniversary KCMTKU	Pada proyek kali ini penulis membuat 3D display lensa untuk KCMTKU yang berupa sebuah buku dan tas. Pada proyek kali ini Membuat 3D dekor toko KCMTKU. Proyek kali ini penulis juga membuat dekor untuk Booth KCMTKU.
2	25—29 Agustus 2025	Membuat Poster dan Banner, serta membuat meja acara untuk KCMTKU	Pada proyek kali ini, penulis membuat poster Buy 1 Get 3. Kemudian penulis juga ditugaskan untuk membuat meja acara yang akanb digunakan sebagai tempat makan dari wartawan atau media publik yang datang ke salah satu acara KCMTKU. Penulis juga membuat beberapa Banner yang difungsikan sebagai promo KCMTKU dalam rangka <i>Anniversary</i> ke 6
3	1—5 September 2025	Meresize ukuran banner,	Pada proyek ini, penulis diberikan tugas untuk merezise ukuran banner online instagram ke whatsapp. Penulis

		Membuat media promosi BUY 1 Get 1	juga di tugaskan untuk membuat media promosi buy 1 get 1. Penulis juga mendapatkan beberapa revisi desain yang ada, pada proyek kali ini.
4	8—12 September 2025	Merevisi dan menambahkan dekorasi serta game pada toko KCMTKU	Pada 1 minggu kali ini, penulis mendapatkan tugas untuk merevisi dan menambahkan dekorasi dari toko dalam anniversary KCMTKU. Pada proyek kali ini, penulis juga di perintahkan untuk membuat sebuah game yang nantinya akan ditaruh di toko KCMTKU di hari anniversarynya. Kemudian terdapat beberapa revisi dalam perubahan bentuk serta ukuran. Penulis disini juga di tugaskan untuk menghitung ukuran serta, mencari tahu bahan yang akan digunakan didalam pembuatannya.
5	15—19 September 2025	Membuat 3D frame SOLV dan SOON, serta membuat desain kartu nama	Pada proyek kali ini, penulis ditugaskan untuk membuat frame dan desain kartu nama. Pada desain frame SOLV dan SOON ini merupakan kedua brand yang dibuat dari KCMTKU. Frame yang dibuat kali ini difungsikan sebagai tempat kacamata yang akan menarik para konsumen. Kemudian terdapat desain kartu nama yang difungsikan untuk KCMTKU di Bali.
6	22—26 September 2025	Merevisi kartu nama, rak, dan membuat tote bag KCMTKU	Pada minggu berikut ini, penulis mendapatkan tugas untuk merevisi kartu nama dan rak yang dibuat pada proyek sebelumnya. Setelah itu, Penulis di tugaskan untuk membuat tote bag yang akan digunakan oleh KCMTKU nantinya. Tote bag yang dibuatkan memiliki beberapa alternatif yang nantinya akan dipilih langsung oleh CEO KCMTKU.
7	29 September — 3 Oktober 2025	Membuat rak besar, membuat banner, dan	Pada proyek kali ini, penulis membuat rak besar yang difungsikan sebagai tempat untuk menunjukkan desain dari kacamata. Kemudian penulis

		video insurance kerja sama	disini ditugaskan dalam emmbuat banner dengan isi kerja sama dari beberapa pihak asuransi. Kemudian penulis juga ditugaskan untuk dibuatkan dalam bentuk video yang akan di posting di story instagram, da beberapa media offline.
8	6—11 Oktober 2025	Membuat logo SOON yang baru, merevisi banner dan poster k optikal.	Pada proyek kali ini, Penulis ditugaskan oleh CEO secara langsung untuk membuat logo SOON yang berbeda dari sebelumnya. SOON yang merupakan brand yang dibuat oleh KCMTKU ini dipusatkan di bali. Penulis juga ditugaskan dalam membuat dan merevisi banner dan poster dari salah satu produk KCMTKU yaitu k optikal, yang berisi mengenai promosi dan hal-hal yang tercantum dalam k optikal.
9	13—17 Oktober 2025	Membuat rak kacamata untuk SOON, dan hoarding board KCMTKU	Pada proyek kali ini, penulis membuat kembali rak kacamata berupa 3D. Penulis membuat kacamata SOON yang digunakan untuk meja kasir, sebagai display dari kacamata. Penulis juga diminta untuk membuat hoarding board dengan mock upnya sebagai contoh dari hasil jadinya.
10	20—24 Oktober 2025	Membuat desain dari PVJ mall and female	Pada proyek ini, penulis ditugaskan untuk membuat desain dari Mall PVJ. Pembuatan kali in berupa 3D dan proyek kali ini berbeda dengan proyek dekor biasanya. Proyek kali ini mengubah sebuah toko seutuhnya, dan menjadi 1 tempat penjualan dengan 2 sisi yang berbeda antara male dan female. Dalam proyek kali ini, terdapat tambahan tugas yaitu memperbaiki PPT dari KCMTKU yang akan dipresentasikan oleh CEO.
11	27—31 Oktober 2025	Membuat maskot dan alat lensa.	Proyek maskot yang dibuat oleh penulis kali ini, diminta langsung oleh CEO. Maskot kali ini dimulai dari mencari referensi, dan pembuatan contoh dari maskot berupa 2D

			terlebih dahulu. Kemudian setelah di acc oleh CEO, penulis membuat hasil dari 3D-nya, dan menghitung ukuran yang akan digunakan. Penulis juga ditugaskan untuk membuat desain alat lensa berupa 3D
12	3—7 November 2025	Merevisi maskot dan alat lensa.	Pada minggu berikut penulis ditugaskan untuk merevisi warna dan beberapa desain. Pada revisi maskot terdapat beberapa desain baju dan warna sepatu yang ingin diubah. Kemudian alat lensa yang direvisi dan ditambahkan adalah tulisan yang berada di dalamnya.
13	10—14 November 2025	Mencari refisi dan contoh desain dari dekorasi natal	Pada minggu berikut ini, penulis ditugaskan untuk mencari dekorasi yang akan digunakan untuk hari natal pada toko. Penulis mencari, lalu diberikan kepada CEO untuk dipilih. Setelah CEO memilih dan menyukai dekorasi yang akan digunakan dan diberikan contoh sekilas dari beberapa referensi, penulis akan membuatnya di minggu selanjutnya.
14	17—21 November 2025	Membuat desain dekorasi cabang PVJ tema natal, dan mendesain warna warteg.	Pada proyek berikut ini, penulis membuat desain dari dekorasi cabang PVJ dengan tema natal. Penulis membuatnya dalam bentuk 3D dan membuat dekorasi 3D sendiri. Desain toko yang sudah ada sebelumnya, ditambahkan dekorasi oleh penulis. Kemudian penulis juga di tugaskan untuk membuat ruko, serta mengubah warna, dan desain dari warteg menjadi lebih sederhana.

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Selama penulis melaksanakan program kerja magang pada program studi DKV di UMN, penulis sebagai Visual Merchandise mengerjakan berbagai macam proyek. Proyek-proyek yang dikerjakan oleh penulis kebanyakan desain yang dibuat untuk kebutuhan toko atau desain produk atau brand yang akan dibuat. Untuk



mendukung segala perancangan yang dibuat dari setiap proyek yang ada, penulis melakukan diskusi dan pembuatan referensi untuk memudahkan pekerjaan dalam proyek. Hal yang biasa dilakukan setelah diskusi dan pembuatan referensi, penulis membuat sketsa, atau membuat model 3D dari hasil referensi yang telah didapatkan untuk diberikan pada CEO dan meminta persetujuan atau ACC. Hal tersebut terus diberlakukan baik secara langsung dari penulis kepada CEO, atau lewat perantara seperti supervisor atau manager. Hal tersebut dilakukan supaya pekerjaan yang dilakukan sesuai dan terarah dengan baik.

Proses yang dilakukan terkadang juga berjalan tidak sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Hal tersebut disebabkan karna tidak terdapat proses perancangan desain benar-benar digunakan dalam perusahaan, sehingga proses perancangan desain disesuaikan dengan penulis dan yang memberikan tugas seperti supervisor, manager, atau CEO. Pengerjaan yang dilakukan oleh penulis, sebagian besar menggunakan software blender dan juga figma, yang dimana penulis sering kali membuat berbagai model atau mock up 3D serta berbagai macam poster atau banner.

### **3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja**

Perancangan 3D dari dekorasi Anniversary KCMTKU ini merupakan proyek utama yang dilakukan oleh penulis, selama melaksanakan program kerja magang. Proyek ini ditujukan untuk sebagai salah satu contoh dekorasi, yang nantinya akan diterapkan kepada setiap cabang dari tempat penjualan KCMTKU di seluruh Indonesia. Proyek ini merupakan proyek utama, sekaligus proyek pertama yang diberikan kepada penulis secara langsung dari supervisor. Penulis disini bertugas mendesain dekorasi secara keseluruhan dari toko, serta membuat 3D sebagai contoh untuk visual dari hasil dekorasi yang akan digunakan nantinya.

Penulis memilih proyek ini menjadi proyek utama karena proyek ini merupakan proyek yang benar-benar meningkatkan skill dari penulis, serta proyek dan tugas ini menjadi tugas yang terstruktur, selama proses kerja magang



dari penulis berlangsung. Pada proyek dan tugas disini berasal dari proyek ulang tahun dari KCMTKU yang ke-6, sehingga pada proyek dan tugas kali ini terdapat banyak sekali tugas yang diberikan pada penulis.

Pada pemberian tugas kali ini, penulis diberikan brief dan arahan dalam bentuk ppt dari canva. Dalam ppt tersebut dijelaskan terkait konsep dari warna, bentuk, atau dekorasi yang diinginkan untuk tema *Birthday* KCMTKU.

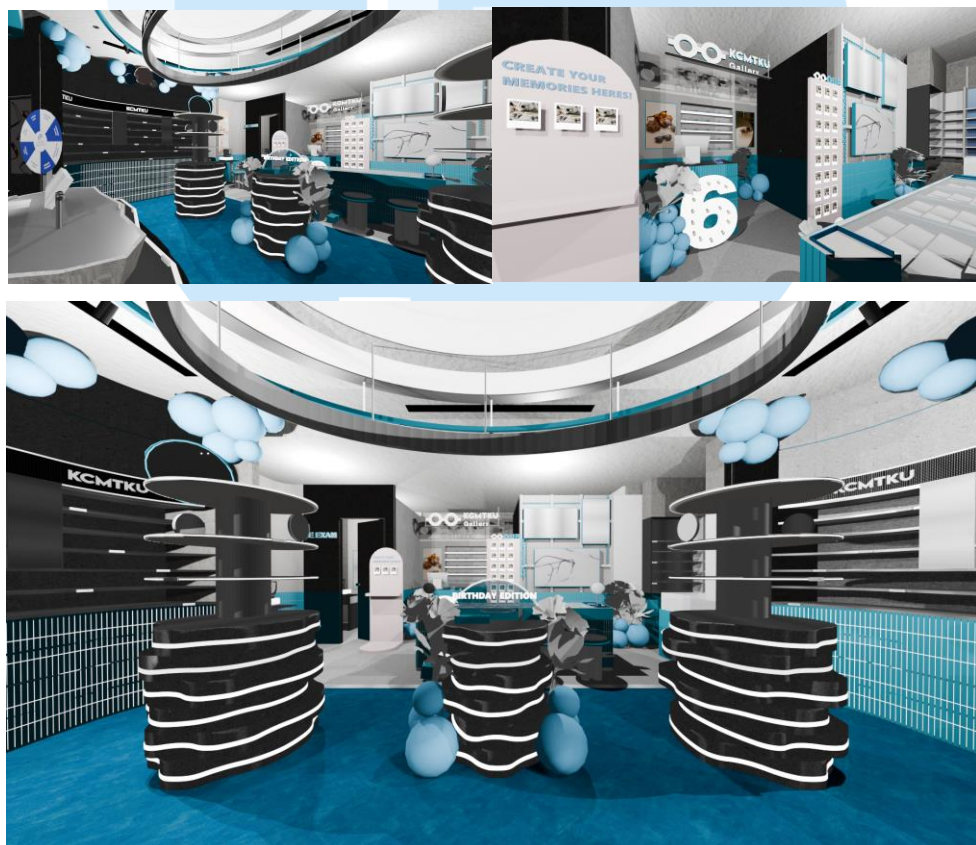


Gambar 3.2 PPT KCMTKU Birthday Brief  
Sumber: Didapatkan dari Supervisor

*Brief* yang terdapat didalam ppt yang telah diberikan, berisi mengenai warna dan dekorasi yang diinginkan oleh CEO, kemudian didalamnya juga terdapat desain desain serta deskripsi dari KCMTKU yang harus diperhatikan, untuk menyesuaikan desain atau dekorasi dengan *brief* yang didapat. Selain itu, didalam brief juga terdapat beberapa penjelasan, ataupun informasi dari

sixphoria itu sendiri, yang dimana sixphoria ini ditujukan untuk ulang tahun KCMTKU yang ke 6.

Kemudian penulis ditugaskan untuk mencari referensi dari dekorasi terlebih dahulu yang nantinya akan digunakan pada desain yang akan dibuat. Referensi yang dicari dan disatukan oleh penulis nantinya akan melalui proses asistensi atau *acc* dari CEO untuk mengetahui kecocokan dari dekorasi yang akan digunakan pada desain. Referensi yang digunakan berasal dari beberapa sumber di internet, dan juga beberapa online shop. Setelah referensi yang dicari telah di *acc* oleh CEO, penulis berikutnya mulai dengan membuat dekorasi-dekorasi yang diinginkan dalam bentuk 3D didalam 3D store yang dibuat.



Gambar 3.3 3D dari dekorasi anniversary KCMTKU

Berikut merupakan bagian dari dekorasi yang telah dibuat untuk anniversary KCMTKU sebelum revisi. Pada bagian ini terdapat pada bagian tengah, dan kasir yang ada pada *store* KCMTKU yang terletak di Bandung.

Kemudian gambar ini merupakan hasil dari dekorasi pada *store* bagian kasir yang telah didekorasi, dan sekaligus hasil sebelum revisi. Dekorasi ini juga dibuat sebelum revisi tahap pertama berlangsung. Pada penggunaan warna yang digunakan pada tahap ini, masih belum mengikuti *brief* yang diberikan, sehingga warna masih tampak sederhana, dan dekorasi yang ada, masih sangat kurang, dan terlihat terlalu sepi.

Terdapat beberapa hal yang dibuat, seperti bagian lampu dan pencahayaan, balon, kemudian terdapat pajangan foto/album, lampu dengan angka 6, papan permainan, dsb. Setelah berbagai proses tersebut dilakukan, penulis kembali memberikan hasil dari render 3D toko yang ada, kepada supervisor, yang dimana nantinya supervisor akan memberikannya langsung kepada CEO untuk meminta persetujuan dan keinginan dari CEO. Setelah supervisor telah menerima masukan dari CEO, supervisor langsung memberikan masukan dari CEO pada penulis untuk merevisi beberapa bagian dekorasi pada toko.



Gambar 3.4 Chat arahan dari supervisor

Chat dan arahan dari supervisor ini, didapat langsung dari CEO. Yang dimana berisikan mengenai posisi, warna, dan dekorasi yang seharusnya digunakan dalam dekorasi, kemudian terdapat *brief* yang diberikan, serta terdapat pertanyaan yang disampaikan oleh penulis pada supervisor, supaya tugas yang dibuat tidak keliru atau salah. Setelah arahan dan beberapa revisi telah diterima oleh penulis, penulis kemudian merubah beberapa bagian pada

toko yang diinginkan, dan penulis juga menambahkan beberapa objek kedalamnya. Beberapa objek tersebut diantaranya ialah berupa games, yang nantinya akan dimainkan atau digunakan dalam acara *Birthday* KCMTKU.



Gambar 3.5 3D dari revisi pertama dekorasi anniversary KCMTKU

Pada revisi pertama yang dilakukan kali ini, terdapat perubahan warna yang signifikan. Perubahan warna dapat terlihat dari dekorasi. Pada dekorasi, warna utama yang digunakan adalah biru. Sehingga banyak sekali warna biru yang digunakan dalam desain kali ini. Kemudian pada warna pink ke unguan yang ada pada dekorasi, hanya diberikan dalam beberapa bagian, seperti pada balon, kemudian pada beberapa bagian samping dan garis pada dekorasi. Hasil tersebut difungsikan untuk menyeimbangkan warna pada toko, yang dimana tetap memiliki ciri khas pada KCMTKU, namun tetap terlihat meriah. Terdapat juga pemberian beberapa dekorasi dan games pada *store*, sehingga dekorasi yang dibuat tampak lebih meriah dan megah.

Ketika desain dari dekorasi telah selesai, penulis mengulang kembali hal yang harus dilakukan, seperti mengirimnya pada supervisor, yang nantinya akan dikirimkan pada CEO, hingga dilakukan revisi kedua yang harus dilakukan oleh penulis. Revisi kali ini ialah menghilangkan beberapa dekorasi atau game yang tidak diperlukan dan meramaikan dekorasi pada toko.





Gambar 3.6 Chat dari revisi kedua dekorasi anniversary KCMTKU

Pada chat berikut, berisi mengenai revisi yang harus dilakukan oleh penulis, seperti beberapa bagian dalam dekorasi yang harus dihilangkan, kemudian penambahan beberapa bagian pada kado, dan juga memperbaiki bagian yang dibutuhkan dalam dekorasi, seperti game, posisi kado, dan lain sebagainya. Setelah desain dari dekorasi yang dibuat oleh penulis telah diterima oleh CEO, dan dipilih untuk selanjutnya dilanjutkan pada tahap perelisasiannya. Pada tahap ini, penulis diminta untuk mencari barang-barang yang dibutuhkan untuk dekorasi di online, kemudian link dari penjual dekorasi yang telah dicari oleh penulis, diberikan kepada supervisor untuk nantinya akan dibeli, dan direalisasikan.



Gambar 3.7 Hasil final dekorasi anniversary KCMTKU

Berikut merupakan dekorasi dari bagian tengah, bagian depan, dan tampak samping untuk memperlihatkan *store* dari sisi yang berbeda. Pada revisi kali ini terdapat beberapa dekorasi yang di tambahkan seperti kado dan perubahan warna pada dekorasi kado, permainan, balon, lampu, dan poster. Kemudian penggunaan warna pada kado juga di seuaikan untuk menonjolkan sisi dari ulang tahun dari KCMTKU. Komposisi design yang digunakan juga bebas pada bagian kasir dan pada bgaian depan dari *store* KCMTKU kali ini. Kemudian pada bagian tengah, digunakan komposisi simetris, dengan dekorasi yang sama dibagian kiri dan kanan pada *store*.

### 3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Selama melakukan program kerja magang, penulis juga memperoleh 4 proyek lainnya yang berasal dari tugas yang diberikan dari KCMTKU. Proyek atau tugas tambahan yang di dapatkan oleh penulis bersifat beragam, serta

menyesuaikan dengan kebutuhan dari pihak KCMTKU atau dari CEO itu sendiri. Proyek atau tugas tambahan yang diperoleh dari program kerja magang penulis adalah sebagai berikut.

### 3.3.2.1 Proyek Maskot KCMTKU

Proyek yang dibuat oleh penulis kali ini adalah maskot untuk KCMTKU. Maskot KCMTKU yang dibuat oleh penulis kali ini ditugaskan langsung oleh CEO. Pada pertama, CEO memberikan tugas kepada penulis untuk mencari referensi dan ide, untuk maskot. Ide dan referensi dicari oleh penulis hampir semua telah di tolak oleh CEO, dan terdapat salah satu referensi dari CEO yang akhirnya di buatkan oleh penulis.



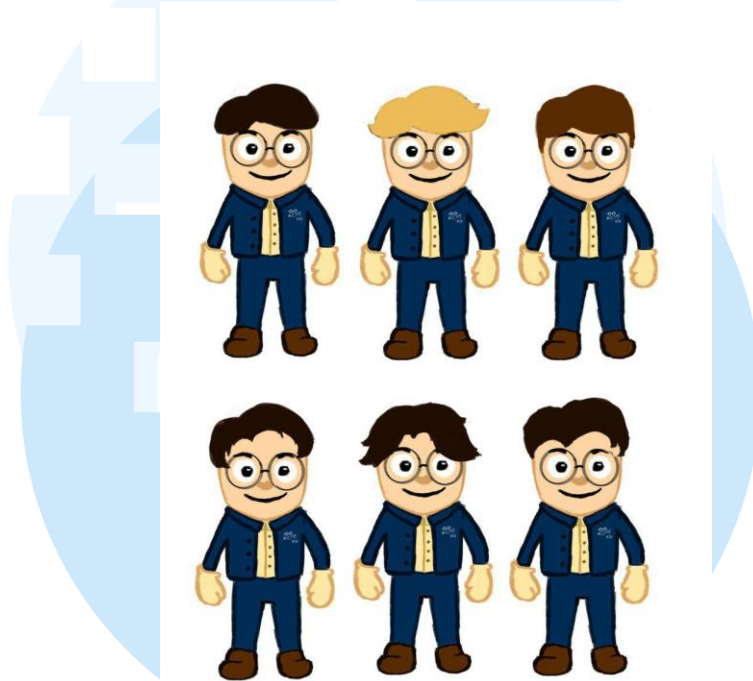
Gambar 3.8 Referensi dari maskot

Sumber: <https://www.mascots.ai/image/Mascot-character-of-a-Beige-Ice-dressed-with-a-Bootcut-Jeans-and-Eyeglasses/6829.html>

Berikut merupakan sebuah gambar yang didapatkan dari pinterest yang diman maskot ini diinginkan bentuknya oleh CEO. Kemudian setelah penulis melakukan pencarian referensi dan ide, penulis



memberikan ide dan referensi tersebut kepada CEO untuk diacc. Ide dan referensi yang diberikan pada CEO juga mengalami beberapa revisi, dan revisi tersebut berlanjut hingga 2 hari. Setelah CEO telah menerima ide dan referensi dari penulis, penulis membuat 2D dari maskot dengan 6 alternatif rambut yang berbeda.



Gambar 3.9 2D dari maskot KCMTKU

Berikut merupakan 2D dari maskot KCMTKU, yang dimana bentuk yang digunakan pada maskot. Maskot yang dibuat, disesuaikan dari referensi yang diinginkan oleh CEO, dengan kepala yang besar, dan menggunakan kacamata. Pakaian yang digunakan pada maskot juga merupakan pakaian ataupun seragam dari KCMTKU itu sendiri. Warna pada desain maskot kali ini juga menggunakan dominan warna biru yang dimana warna biru merupakan warna utama dari KCMTKU, kemudian warna kuning yang digunakan untuk warna anniversary, dan warna coklat untuk sepatu kulit dan rambut.

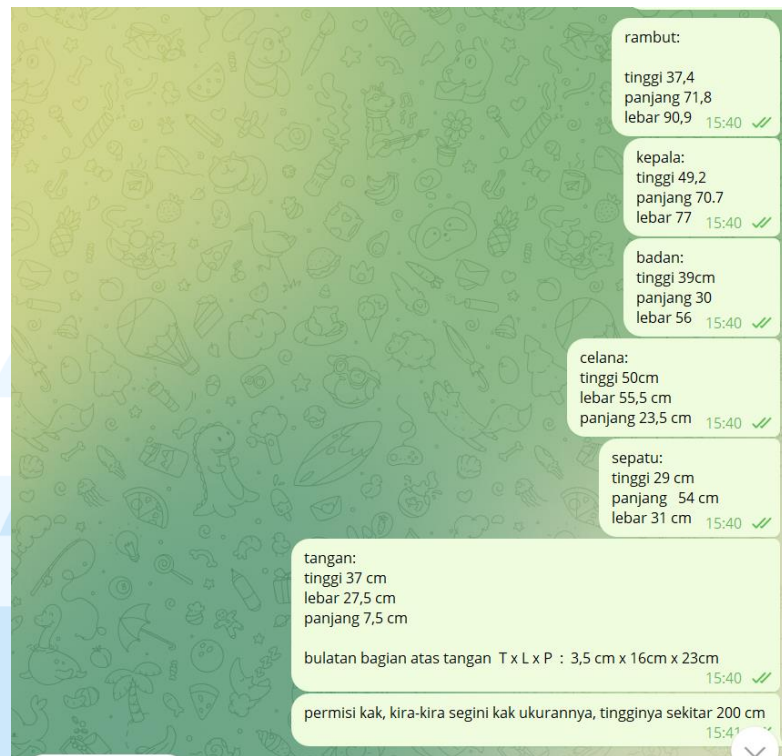
Penulis juga membuat 6 alternatif rambut, yang nantinya akan dipilih oleh CEO. Setelah salah satu alternatif yang sudah dibuat oleh

penulis dipilih oleh CEO, penulis kemudian membuat maskot dalam bentuk 3D. Dalam bentuk 3D, penulis membuat pada hari berikutnya setelah pemilihan dari alternatif maskot terabut. Maskot 3D yang dibuat oleh penulis, dibuat selama 1 hari dan langsung diberikan pada CEO di hari berikutnya.



Gambar 3.10 3D dari maskot KCMTKU sebelum revisi

Berikut merupakan hasil dari 3D yang dibuat oleh penulis, yang dimana pada 3D kali ini menggunakan warna yang sama dengan 2D, penggunaan pakaian juga berupa kemeja dan jaket dari KCMTKU. Setelah CEO dan supervisor melihat hasil dari 3D yang ada, supervisor kemudian meminta revisi kepada penulis, revisi yang diberikan oleh CEO dan supervisor berupa perubahan warna sepatu dan kemeja, serta perubahan bentuk kacamata pada maskot. Setelah proses revisi selesai, pada bagian akhir, penulis diminta untuk menghitung ukuran dan mencari bahan dari maskot yang nantinya akan dibuat. Hitungan dibuat dan dihitung melalui software yang digunakan oleh penulis saat membuat 3D model maskot, yaitu software blender.



Gambar 3.11 Ukuran dari keseluruhan Maskot KCMTKU

Berikut merupakan ukuran ukuran yang ditulis oleh penulis, dan diberikan oleh supervisor, dengan isi dari ukuran ukuran mulai dari bagian rambut, kepala, badan, kaki celana, sepatu, tangan, dan lingkaran dari tangan. Ukuran ukuran ini difungsikan untuk direalisasikan, yang dimana ukuran ini juga nantinya akan diberikan pada vendor yang akan membuatnya.



Gambar 3.12 Ukuran dari 3D maskot KCMTKU

Kemudian pada gambar berikut, terdapat hasil hitungan yang telah dibuat diberikan kepada supervisor dan memperlihatkan bagian dari ukuran, serta bagian 3D yang telah dibentuk untuk nantinya dapat di realisasikan. Hasil hitungan tersebut nantinya akan diberikan pada vendor yang akan membuat maskot tersebut. Penulis juga sempat diminta melakukan revisi kembali terhadap warna dari maskot, kemudian merender beberapa gambar pada 3D dan menjadi hasil final dari maskot 3D yang dibuat kali ini.



Gambar 3.13 Hasil final 3D dari maskot KCMTKU

Berikut terdapat hasil akhir yang telah dibuat oleh penulis dalam bentuk 3D, dan telah di terima oleh supervisor dan CEO. Yang diman aterdapat perubahan dalam kemeja yang berwarna kuning, dirubah menjadi kaos berwarna putih. Lalu pada bagian sepatu yang dirubah menjadi warna biru untuk memberikan ciri khas dari KCMTKU, dan bentuk kacamata yang dirubah menjadi lebih kotak menyesuaikan dari bentuk wajah pada maskot.

#### **3.3.2.2 Proyek Poster & Instagram Story *SIXPHORIA* KCMTKU**

Proyek kali ini merupakan salah satu proyek pembuatan poster yang dibuat oleh penulis pertama kali. Pembuatan proyek kali diminta oleh supervisor yang berasal dari senior atau orang bekerja sebagai desainer grafis di KCMTKU. Penulis diberikan file yang berisikan foto-foto dari model dan aset yang dibutuhkan atau yang akan digunakan untuk poster dan story instagram.

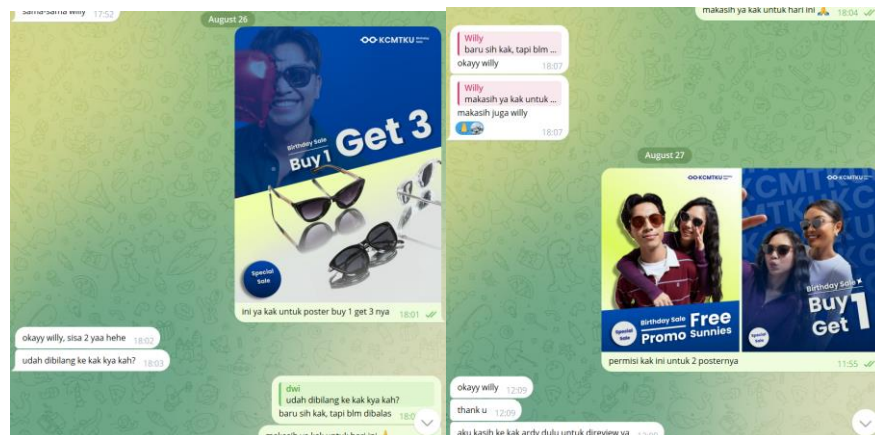
Penulis diminta untuk membuat 3 konten poster, yaitu promo *buy 1 get 3*, Promo *free sunnies*, dan *buy 1 get 1*. Saat diawal penulis membuat ketiga poster ini, penulis membuatnya tanpa layout atau template yang diberikan oleh senior, sehingga poster yang diciptakan penulis hanya sesuai dengan keinginan dan kemampuan penulis saja.



Gambar 3.14 Proses desain dari salah satu poster/banner

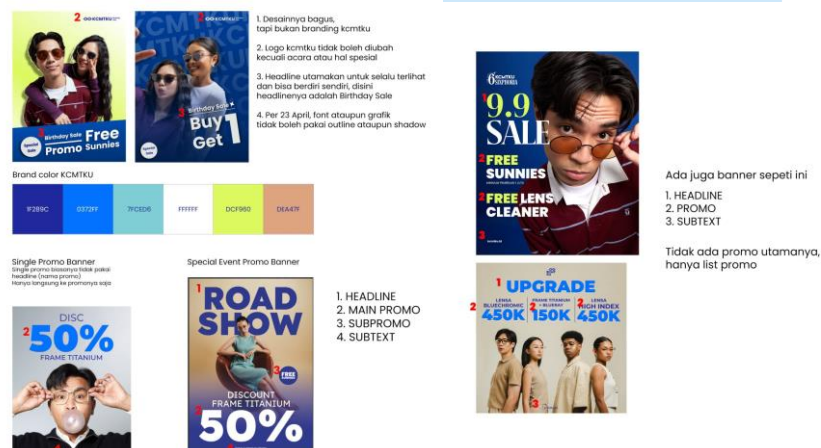
Pada poster dari penulis menggunakan columns dan rows 20:28. Poster diciptakan menggunakan desain yang modern. Terdapat penggunaan warna biru yang lebih gelap dengan bagian putih dibawahnya untuk menonjolkan sisi dari penjualanacamata, dan penggunaan tulisan berwarna cerah, supaya dapat terlihat dan terfokus pada promosi. Setelah poster telah selesai, penulis memberikannya pada supervisor, dan nantinya supervisor akan memberikan poster yang dibuat oleh penulis pada senior untuk direview.





Gambar 3.15 Chat dari pemberian hasil desain sebelum revisi

Pada chat obrolan disini, merupakan chat obrolan yang berasal dari supervisor dan penulis. Pada obrolan ini terdapat pemberian tugas yang ditelaah diselesaikan oleh penulis kepada supervisor.



Gambar 3.16 Revisi hasil desain pertama

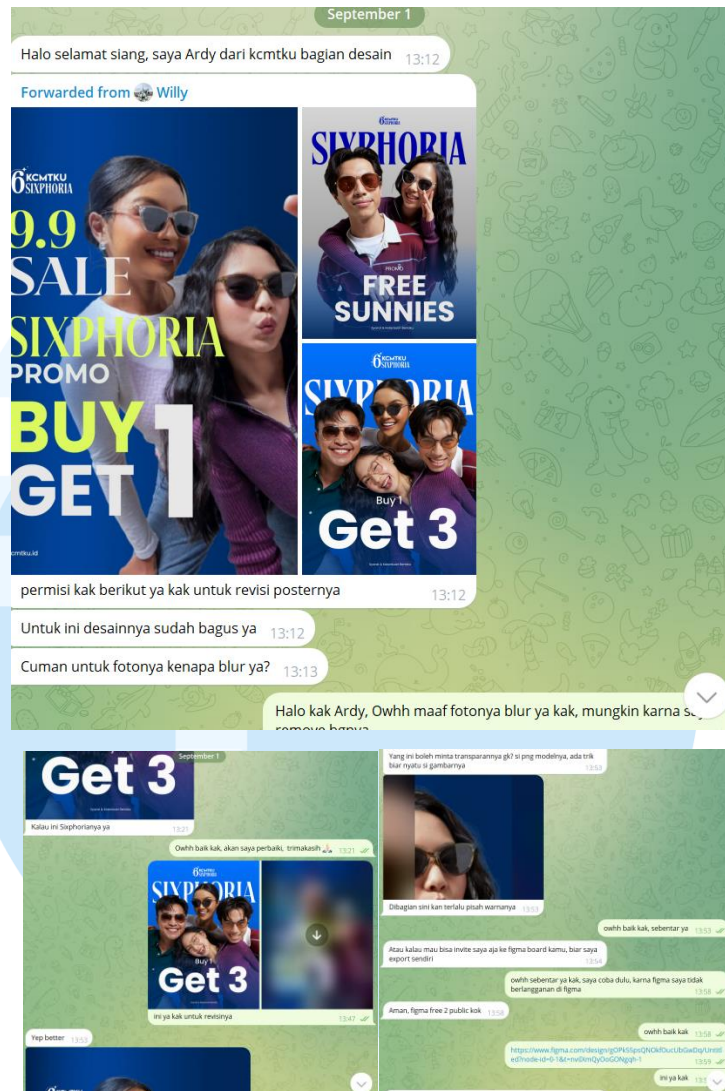
Sumber: Didapatkan dari Senior

Pada revisi kali ini, berisikan pendapat dari senior pada hasil desain poster penulis. Beberapa revisi tersebut juga antara lain, seperti logo yang tidak boleh diubah, kemudian headline untuk lebih di tonjolkan namun tidak berdiri sendiri, dan penyesuaian warna dari poster. Pada *single promotion* tidak menggunakan headline, dan langsung pada promonya saja. Terdapat juga urutan dari design poster, dan hal-hal yang harus lebih di tonjolkan, salah satunya ada pada bagian promonya.



Setelah poster diriview oleh senior dan senior memberikan beberapa komentar dan revisi pada penulis terkait dengan poster yang dibuat oleh penulis. Kemudian penulis membuat revisi sesuai dengan arahan dari senior, dan membuat ulang keseluruhan dari poster atau instagram *story* tersebut. Penulis membuat poster dan instagram *story* kali ini memperhatikan gelap terang, kemudian komposisi layout yang telah dipelajari selama berkuliah di UMN, dan menggabungkannya dengan layout yang dimiliki oleh perusahaan KCMTKU.

Poster dan instagram story yang dibuat kali ini kemudian diberikan lagi pada supervisor, dan nantinya supervisor akan memberikannya pada senior. Setelah itu penulis diminta untuk langsung memberikan hasil poster pada senior. Pada saat penulis berkomunikasi dengan senior, senior memberikan masukan, pujian, serta arahan pada penulis, kemudian terdapat beberapa hal yang harus di revisi oleh penulis, yaitu membuat 2 gambar pada poster dari free sunnies dan *buy 1 get 3* menjadi lebih jernih. Selain itu terdapat juga revisi untuk poster *buy 1 get 1* yang dimana penulis harus mengedit cahaya pada bagian kacamata yang digunakan oleh model menjadi lebih gelap, dan disesuaikan dengan arah datang cahayanya.



Gambar 3.17 Chat dari pemberian hasil desain revisi pertama dan kedua dengan senior

Pada chat yang berlangsung antara senior dan penulis kali ini berupa hasil dari setelah revisi yang dilakukan oleh penulis, dan secara keseluruhan dari desain telah diselesaikan oleh penulis. Namun terdapat beberapa revisi yang diberikan oleh senior, seperti pada bagian pencahayaan dan gelap terang pada poster. Penulis kemudian melakukan revisi yang diperintahkan sesuai dengan yang telah diminta oleh senior penulis. Setelah itu penulis memberikan hasil dari revisi yang telah dilakukan kepada senior. Setelah senior memberitahukan bahwa poster sudah bagus dan oke, proyek dari 3 poster dan instagram story ini telah selesai dan siap direalisasikan.

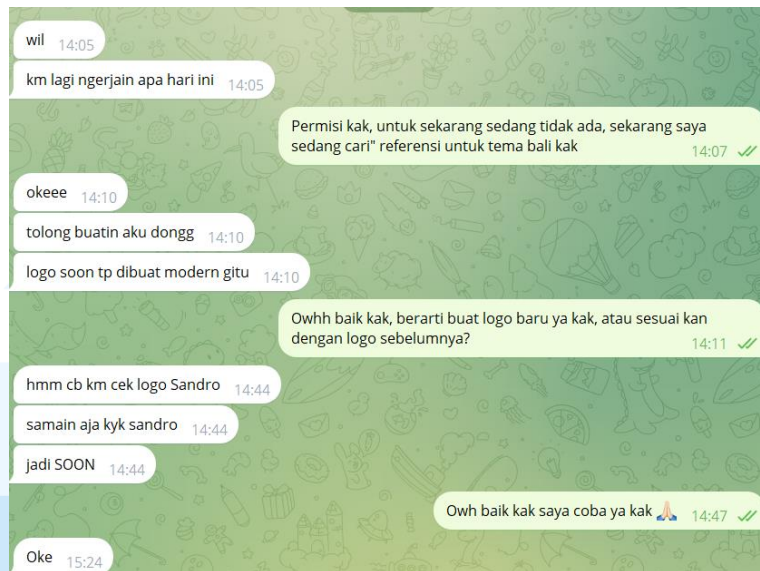


Gambar 3.18 Hasil akhir dari ketiga poster & *post story* instagram

Pada revisi yang telah dilakukan oleh penulis dengan senior, kali ini, menghasilkan final dari poster dan *post story* instagram promosi, yang dimulai dari *free sunnies*, *buy 1 get 1*, dan *buy 1 get 3*. Pada ketiga poster ini mengutamakan promosi dari *anniversary*, maka dari itu promo yang terdapat dalam poster dan banner memiliki ukuran font yang lebih besar, dan dengan warna yang lebih menonjol. Penggunaan warna putih dan kuning yang memiliki warna terang, menjadikan setiap font yang ada pada promosi, menjadi pusat dari promosi poster dan banner tersebut.

### 3.3.2.3 Proyek Logo SOON

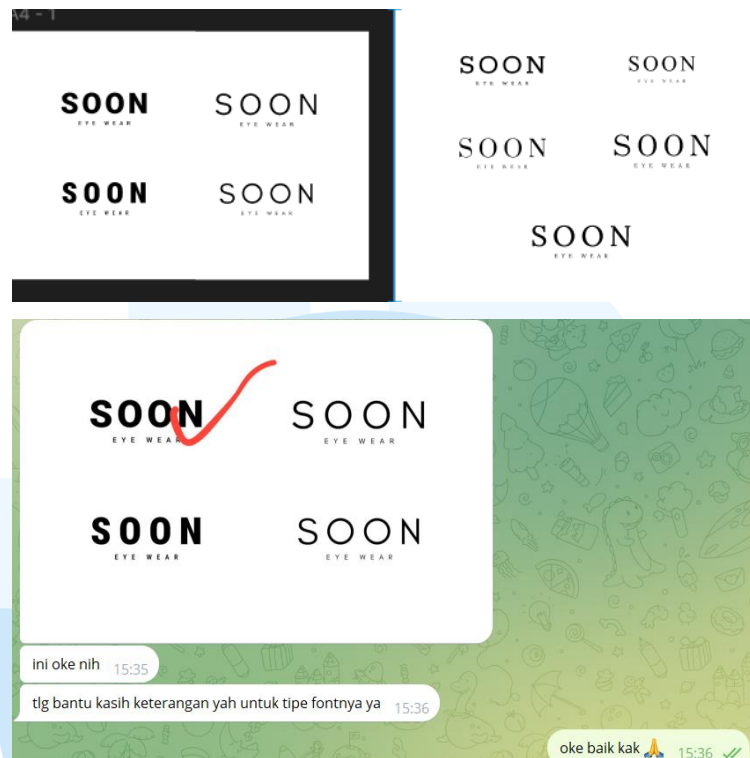
Proyek yang dilakukan penulis kali ini, adalah merubah warna dan bentuk logo. Logo yang diubah kali ini merupakan SOON yang dimana SOON itu sendiri merupakan proyek produk dari KCMTKU yang dibuat khusus untuk kacamata hitam. Alasan CEO ingin merubah logo SOON tersebut adalah ingin menjadikan logo SOON lebih simpel dan modern.



Gambar 3.19 Chat dari pemberian tugas pada penulis

Pada chat dan obrolan yang ada kali ini memperlihatkan tugas yang disampaikan oleh CEO kepada penulis. Pada obrolan chat disini, memperlihatkan CEO yang menginginkan logo SOON untuk dapat diciptakan lebih *modern*. Setelahnya penulis ditugaskan untuk mencari referensi dari salah satu brand kompetitor, dan membuat logo yang menyerupai logo tersebut.

Logo SOON kali ini dibuat dengan 9 alternatif, yang dimana dalam 9 logo tersebut memiliki 5 logo yang menggunakan font serif dan 4 logo yang menggunakan san-serif. Setelah itu, penulis memberikan hasil dari logo yang telah dibuat kepada CEO untuk meminta *acc*. CEO kemudian memilih salah satu diantara 9 alternatif yang penulis buat, dan meminta penulis untuk meminta keterangan terkait font yang digunakan.



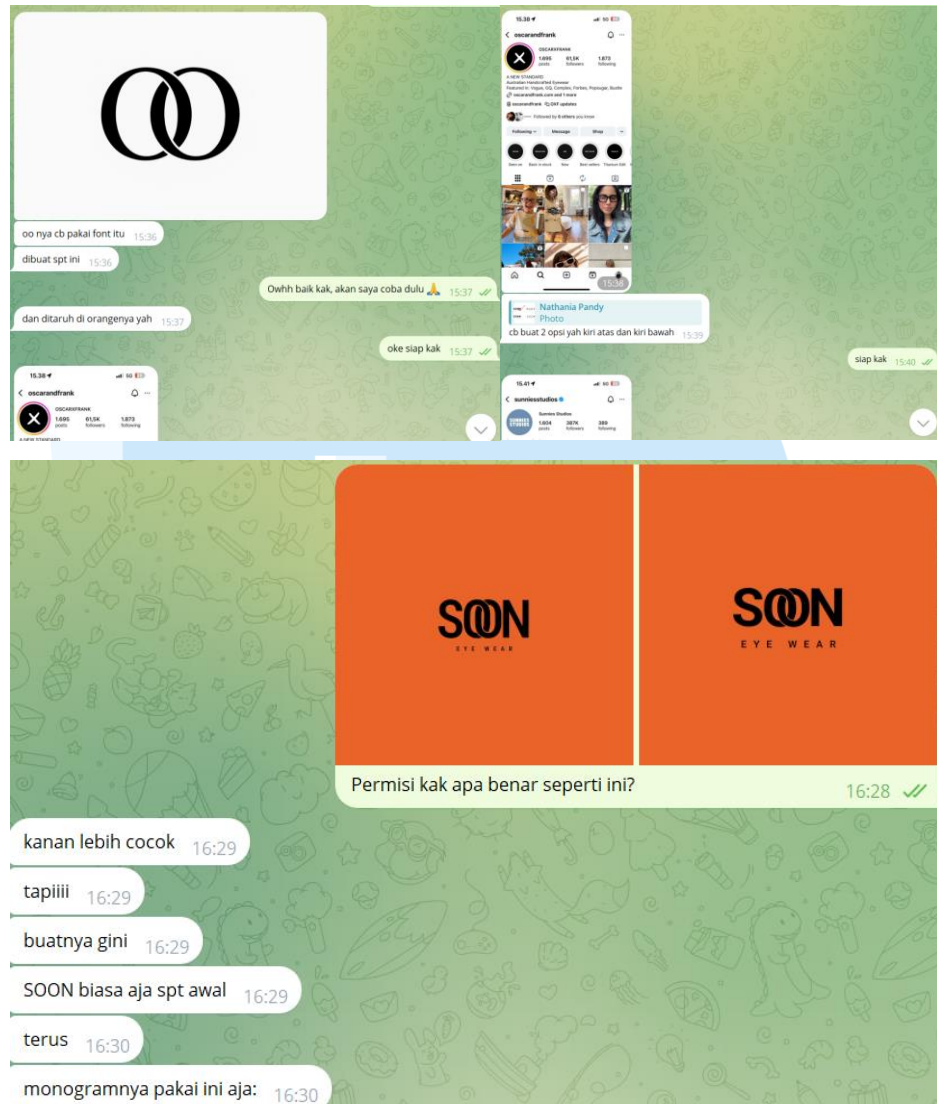
Gambar 3.20 Chat dan 9 jenis font dari pemilihan logo SOON

Dari ke-sembilan font yang digunakan pada logo SOON kali ini, salah satunya telah dipilih oleh CEO. Font yang telah dipilih tersebut juga merupakan salah satu font dari sans serif, dengan logo yang di buat menjadi *black*, sehingga akan memperkuat kesan modern dari logo SOON. Penampakan yang lebih *simple* dan menarik, serta menjadikan logo SOON ini menjadi lebih *modern* dan kekinian.

Kemudian setelah itu, CEO meminta tambahan pada penulis untuk membuat sebuah bentuk kesatuan dari 2 lingkaran, yang ditambahkan dalam logo. CEO memberikan beberapa referensi dan kemudian memberikannya pada penulis untuk dikerjakan. Penulis kemudian membuat 2 alternatif dari bentuk tersebut, dan memberikannya lagi pada CEO. Setelah CEO telah memilih salah satu dari alternatif yang dibuat oleh penulis, CEO beranggapan untuk membuat bentuk yang dibuat oleh penulis menjadi sebuah monogram. Kemudian penulis mengubah bentuk



tersebut kedalam monogram, dan menjadikannya bentuk dari logo dari SOON yang sekarang.



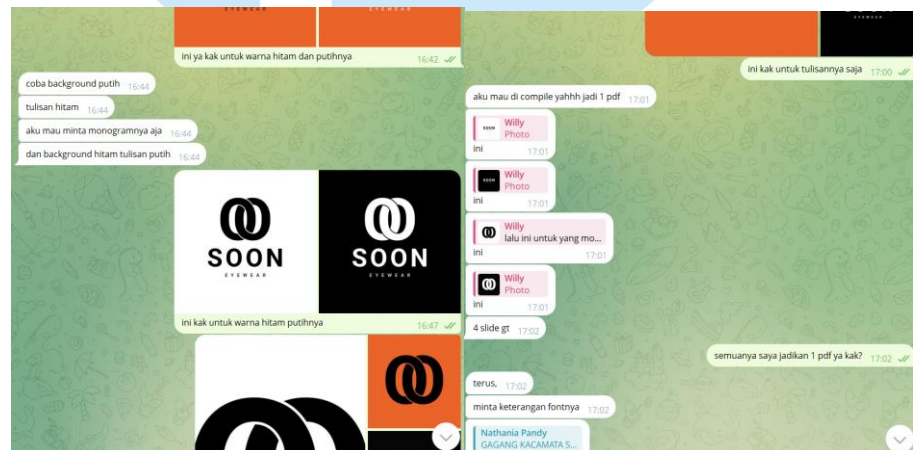
Gambar 3.21 Chat dari pembentukan logo SOON

Pada obrolan berikut ini, memperlihatkan monogram atau logo yang dibuat oleh penulis yang dibuat dari referensi yang telah diberikan oleh CEO. Pada logo atau monogram kali ini, disusun dan dibuat menyatu dengan logo SOON itu sendiri. Hal tersebut dibuat untuk menyatukan kedua o pada tulisan SOON. Namun terdapat beberapa penyocokan kembali, yang dimana monogram dibuat berdiri sendiri, dan tidak menyatu dengan kata SOON.



Gambar 3.22 Hasil bentuk Logo SOON

Berikut merupakan hasil dari logo SOON, yang dimana kedua lingkaran yang berdiri sendiri, dan kata SOON juga demikian. Sehingga bentuk dari logo pad SOON kali ini telah terselesaikan. Setelah logo yang dibuat telah selesai, CEO meminta untuk dibuatkan beberapa alternatif warna dan akan dipilih untuk CEO sendiri nantinya. Logo-logo yang warnanya telah dipilih oleh CEO nantinya akan di compile dalam bentuk PDF. Warna yang digunakan dan dipilih merupakan warna monokrom hitam dan putih, yang dimana warna tersebut menjadi warna dari logo SOON yang sekarang.



Gambar 3.23 Chat dari pemilihan dari warna logo SOON

Pada bagian berikut ini merupakan obrolan CEO dan penulis, yang dimana obrolan kali ini merupakan pemberian warna yang berbeda dari penulis. Pemberian warna ini merupakan alternatif dari warna yang nantinya akan digunakan pada logo SOON. Kemudian pada hasil akhir,



terdapat 2 warna yang ditentukan oleh CEO, untuk hasil akhir dari Logo SOON.



Gambar 3.24 Hasil akhir logo dan monogram SOON

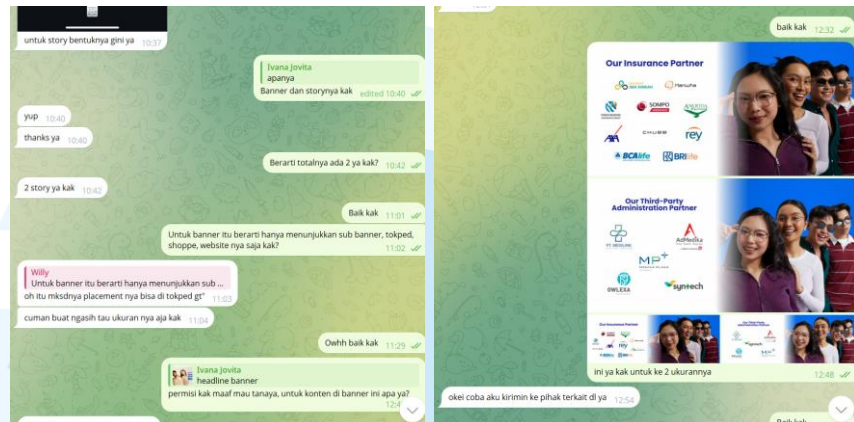
Pada hasil akhir dari warna logo yang telah ditentukan oleh CEO, terdapat 2 warna yaitu warna Hitam Putih, dan Putih Hitam. Warna yang digunakan pada Logo selanjutnya adalah monokrom, dan Logo dengan warna ini, yang nantinya akan digunakan pada sosial media, serta dengan warna ini dapat menciptakan kesan yang *modern*, dan lebih *simple*.

#### 3.3.2.4 Proyek Partnership KCMTKU

Proyek *partnership* KCMTKU kali ini merupakan sebuah proyek bagian marketing yang ingin ditunjukkan pada para costumer mengenai kerja sama yang dimiliki oleh KCMTKU dengan beberapa perusahaan asuransi dan apotik. Hal ini difungsikan untuk meningkatkan promosi dan rasa percaya dari konsumen pada KCMTKU. Pada proyek kali ini, penulis diminta untuk membuat sebuah banner serta video *partnership*.

Pada proyek ini pertama dimintai tugas dari manager marketing bagian desain di KCMTKU. Tugas yang diminta untuk penulis yaitu membuat *story* instagram, postingan Instagram kali ini berupa Banner.

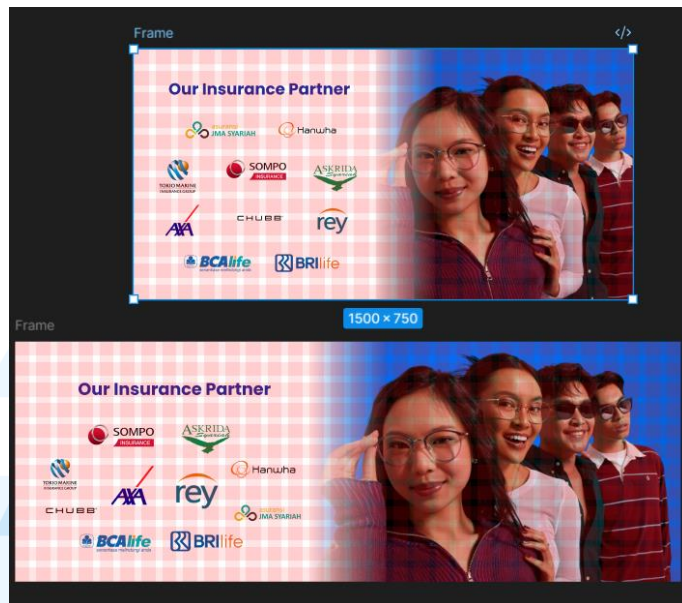
Terdapat beberapa proses yang dilakukan oleh penulis dalam membuatnya, namun yang pertama dilakukan penulis adalah membuat desain dari poster berupa png.



Gambar 3.25 Chat dari pemberian hasil tugas

Pada obrolan disini terdapat pembicaraan dari manager dengan penulis, yang berisi mengenai pemberian tugas yang dilakukan oleh manager pada penulis. Manager memberikan tugas pada penulis untuk membuat poster dan story instagram dari *partnership* KCMTKU. Pada *partnership* kali ini merupakan *partnership* dengan klinik dan asuransi dengan KCMTKU. Penulis diberikan tugas untuk membuat kedua *partnership* tersebut, dengan 2 ukuran yang berbeda.

Desain yang dibuat oleh penulis kali ini cukup simple dan tidak memiliki banyak ornamen atau aset. Penggunaan aset yang digunakan pada poster berupa logo-logo dari pihak yang bekerja sama dan foto dari model KCMTKU.



Gambar 3.26 Proses pembuatan poster dan banner insurance & administration

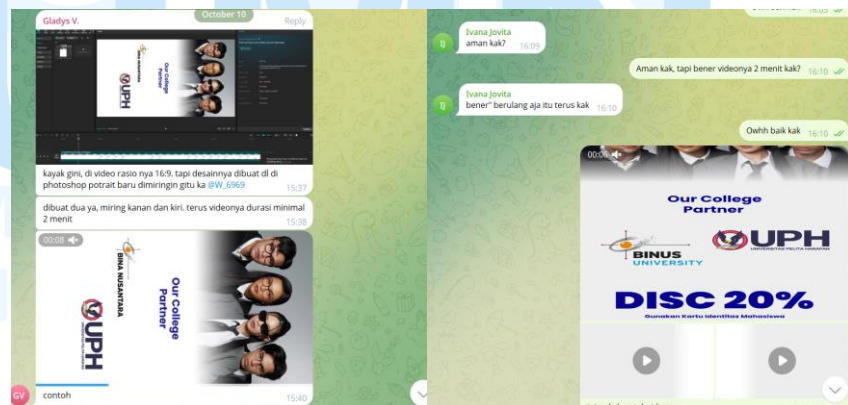
Penulis disini mendesain menggunakan *software* figma, dan desain yang dibuat atau diberatkan sama rata pada bagian kiri dan kanan, dengan penggunaan grid seperti gambar diatas, dengan skala bagian atas 23:12 dan bagian bawah 32:12. Penggunaan warna juga mencolok pada sisi kiri dengan warna putih bersama dengan logo-logo kerja sama, serta penggunaan warna yang lebih cerah menciptakan emphasis pada bagian logo kerja sama.

Desain yang telah dibuat, lalu diberikan pada manager yang nantinya akan diberikan pada pihak yang terkait. Hal tersebut ditujukan untuk mengetahui desain yang telah dibuat telah sesuai atau tidak. Setelah desain yang dinyatakan telah sesuai, penulis mengirimkan file pada pihak terkait untuk dicetak dan diposting.



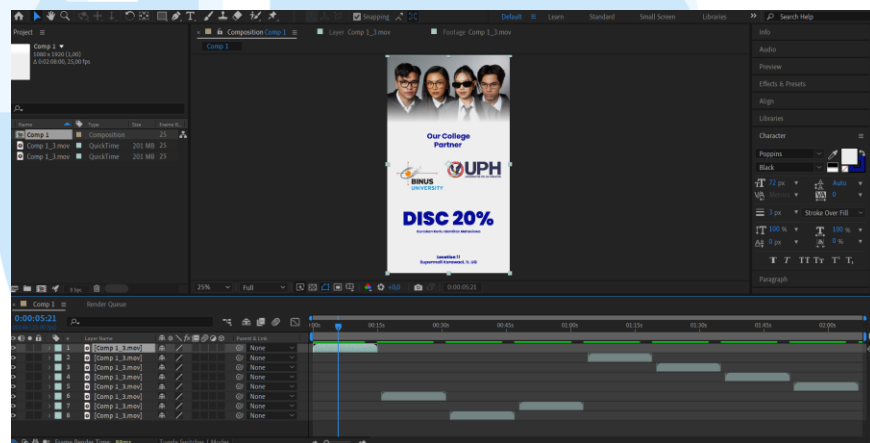
Gambar 3.27 Hasil akhir dari partnership insurance & administration

Berikut ini terdapat hasil dari salah satu ukuran yang akan digunakan di partnership KCMTKU. Poster dan instagram story ini akan dipublikasikan di hari *anniversary* KCMTKU yang keenam. Desain yang dibuat juga mengikuti desain poster atau story instagram dari KCMTKU, yang dimana menggunakan dominan warna biru dan putih, serta menggunakan desain yang *simple* namun tetap menarik.



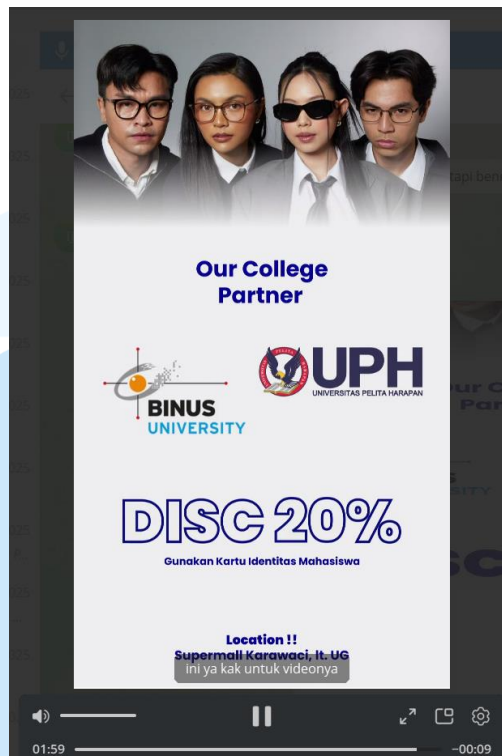
Gambar 3.28 Chat dari pemberian tugas video pada penulis

Pada chat kali ini merupakan chat manager yang akan memberikan tugas berupa pembuatan video. Pada pembuatan video kali ini merupakan *partnership* dari 2 universitas dengan KCMTKU. Pada video yang dibuat kali ini memiliki rasio 16:9, dan berupa video dengan posisi potrait. Video yang dibuat oleh penulis kali ini memiliki durasi 2 menit Penulis disini membuat video dengan software after effect. Penulis aset yang digunakan pada video berasal dari aset yang diunduh dari internet, dan aset yang diberikan manager.



Gambar 3.29 Proses pembuatan video partnership

Pada proses yang dibuat oleh penulis kali ini, menggunakan software dari after effect. Video yang dibuat berukuran 16:9 dan dibuat miring kanan dan kiri, pergerakan dalam video juga sangat sederhana, yaitu pemunculan foto model dengan opacity, dan selanjutnya aset yang bergerak dari bawah ke atas menuju bagian yang telah ditentukan. Kemudian bagian kelap kelip pada diskon 20% dibuat dengan memainkan *opacity* secara cepat dari 0% - 100% dan 100% ke 0% di detik yang sama. Pada pembuatan video kali ini, penulis membuat objek atau aset seperti logo, dan lain sebagainya dengan mengubah posisi pada video dari detik pertama, hingga detik ke 2. Pada video yang berdurasi 2 menit, yang dimana dibuat oleh penulis kali ini merupakan pengulangan dari hasil video yang dibuat. Video yang dibuat sebenarnya merupakan video berdurasi 15 detik yang hanya menampilkan *partnership* dari universitas, dan diulang hingga 2 menit lamanya.



Gambar 3.30 Hasil akhir video *collage partnership* KCM TKU

Video ini, menjadi hasil akhir dari video vottage, yang berdurasi 2 menit, dan terdapat 2 partnership dari 2 universitas di Indonesia. Video ini menonjolkan diskon 20% untuk para mahasiswa yang memiliki *partnership* dengan KCM TKU. Kemudian dalam video terdapat informasi yang ada, seperti tempat atau lokasi dari KCM TKU, dan penggunaan kartu identitas untuk mendapatkan diskon.

### 3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Selama penulis melakukan program kerja magang di perusahaan KCTMKU sebagai *Visual Merchandise*, penulis memiliki banyak pengalaman baik dalam hal positif ataupun negatif. Pengalaman tersebut datang dari setiap proyek ataupun tugas yang dikerjakan oleh penulis. Penulis dalam setiap melakukan proyek atau tugas pada parusahaan kali ini juga memiliki kendala atau tantangan tersendiri, baik dalam proses pembuatan, ataupun komunikasi yang di lakukan antara CEO, supervisor, dan penulis. Namun hal tersebut yag dapat membuat penulis menjadi



lebih berkembang dan lebih paham pada setiap situasi, terutama dalam pekerjaan di lapangan profesional.

#### **3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja**

Dalam pelaksanaan program kerja magang yang dilakukan penulis di perusahaan KCMTKU kali ini, terdapat beberapa kendala yang terjadi. Berikut kendala yang di miliki penulis saat melakukan pelaksanaan kerja di program magang kali ini:

- A. Penulis sering kali mengalami kesulitan saat berkomunikasi dengan CEO atau supervisor, karna penggunaan atau cara berbicara yang berbeda saat pemberian tugas melalui chat. Hal tersebut memicu penulis menjadi salah tangkap ataupun salah memahami tugas atau proyek yang diberikan oleh CEO atau supervisor.
- B. Dalam pelaksanaan magang kali ini, terdapat beberapa masalah teknis seperti perangkat yang kurang memadai saat mengerjakan tugas ataupun proyek. Sehingga sering terjadi error pada perangkat, karna file yang terlalu berat.
- C. Tugas dan proyek yang dikerjakan oleh penulis sering kali tidak berjalan dengan baik dan menjadi sangat lama, hal tersebut dikarenakan tugas dan proyek yang diberikan baik dari supervisor atau CEO, tidak diberikan dengan jelas dan penuh, sebelum pengerjaan tugas atau proyek.

#### **3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja**

Dalam mengatasi berbagai masalah dan kendala yang ada pada saat melakukan tugas dan proyek dalam program kerja magang kali ini, penulis juga memiliki solusi strategis dan terencana saat menghadapi beberapa masalah tersebut. Berikut merupakan solusi dari penulis dalam menghadapi kendala yang ada saat melakukan program kerja magang:

- A. Saat terdapat komunikasi yang kurang jelas, ataupun tidak tersampaikan dengan baik, penulis akan menanyakan hal-hal yang



tidak dipahami pada supervisor ataupun CEO. Terkadang sering kali penulis bertanya pada supervisor sebagai perantara antara penulis dengan CEO.

- B. Pada saat penulis memiliki kendala dalam perangkat yang digunakan untuk membuat tugas dan proyek selama melakukan program kerja magang, penulis mengatasinya dengan mereset atau menutup perangkat yang digunakan sementara waktu, supaya perangkat yang digunakan tidak panas atau *overheat*. Penulis yang tidak dapat bekerja akan langsung menyampaikan pada CEO atau supervisor, untuk memberitahukan bahwa perangkat yang penulis gunakan sedang mengalami *error*.
- C. Ketika penjelasan tugas dan proyek yang diberikan tidak jelas atau tidak lengkap, penulis akan menanyakan banyak hal pada supervisor atau CEO secara langsung, untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas, dan akurat. Namun sering kali terdapat beberapa hal yang tidak dapat diselesaikan, seperti tambahan dalam tugas atau proyek yang diminta oleh CEO secara tiba-tiba, sehingga menjadikan pengerjaan tugas dan proyek yang ada membutuhkan waktu yang lebih lama.