

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

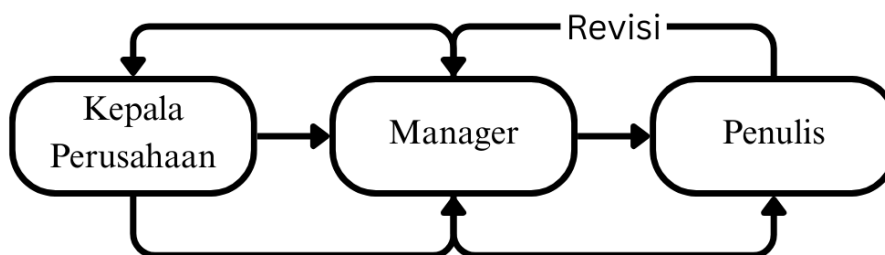
Baselo Furniture memiliki kedudukan dan koordinasi yang tersusun. Kedudukan yang dimiliki Baselo Furniture bentuknya linear dengan koordinasi yang saling membantu dan terhubung.

##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Kedudukan penulis di perusahaan selama bekerja adalah sebagai anak magang di bagian *graphic* desain. Kedudukan tersebut merupakan kedudukan terbawah pada perusahaan dimana *graphic* desain hampir tidak ada karena *graphic* desain yang dipakai bekerja *remotely* sehingga penulis pun belum pernah bertemu.

Pada Baselo Furniture, kedudukan tertinggi terdapat pada kepala perusahaan yang mengurus segala hal yang diperlukan. Lalu dilanjutkan dengan manager yang membantu para *Sales Executive* dan juga penulis dalam pembagian tugas dan memberikan input.

##### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Alur koordinasi pelaksanaan kerja di Baselo Furniture dapat dimulai dari kepala perusahaan memberi tugas yang disampaikan kepada manager, lalu manager mengabarkan tugas yang harus dikerjakan oleh penulis. Setelah penulis menyelesaikan tugasnya, tugasnya dikirim ke

manager untuk di cek, setelah manager sempat mengecek tugas yang telah dibikin penulis, manager memberikannya ke kepala perusahaan untuk memastikan apakah tugas yang telah dibikin layak digunakan. Jika sudah dipastikan oleh kepala perusahaan apa aja yang harus direvisi, manager memberitahukan kepada penulis apa yang harus direvisi dan koordinasinya berlanjut terus.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama penulis bekerja di Baselo Furniture, penulis telah diberikan beberapa tugas yang harus dikerjakan. Pekerjaan yang diberikan merupakan tugas yang berhubungan dengan desain dan pembuatan konten walau terkadang mendapatkan tugas yang diluar bidang tersebut. List tugas yang telah diberikan dikerjakan sebagai berikut;

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1 – 2	30 Juli – 4 Agustus 2025	Video	Mengedit video untuk di-iklankan
1	31 Juli 2025	Flyer	Membuat flyer lowongan kerja Sales Executive di Vivano Living
2	5 – 7 Agustus 2025	Katalog	Membuat susunan katalog dari gambar pinterest sebagai referensi
3	11 Agustus 2025	Flyer	Membuat flyer lowongan kerja Project Consultant di Baselo Furniture
3	14 - 15 Agustus 2025	Konten	Membuat konten instagram HUT RI ke-80 untuk Vivano Living (Gak di post QwQ)
4	20 – 21 Agustus 2025	Kartu	Membuat kartu ulang tahun
4 – 5	22 – 25 Agustus 2025	Konten	Membuat konten untuk tanggal penting (Gak di post lagi, ughhh)
5 – 6	26 Agustus – 3 September 2025	Video	Membuat ulang dan mengedit video untuk di-iklankan

5 & 7	29 Agustus & 9 September 2025	Quality Check	Membantu mengecek kualitas print katalog Vivano Living
6	1 September 2025	3D Modelling	Membuat 3D mock up sofa
6	4 September 2025	Rekapan	Membantu rekap data designer, owner, dan tanggal follow up
7 – 9	8 – 26 September 2025	Konten	Membuat konten untuk post di instagram
7	10 – 11 September 2025	Kartu Nama	Membuat kartu nama baru untuk Vivano Living
10	29 – 30 September 2025	Puzzle	Membuat pola puzzle untuk acara di Baselo Furniture
10 - 11	1 & 8– 10 Oktober 2025	3D Modelling	Membuat 3D model kursi di Sketch Up
10 – 11	2 – 8 Oktober 2025	Fotography	Mengambil foto semua produk furniture Baselo Furniture yang ada di showroom
12 – 13	15 – 20 Oktober 2025	Logo Brand	Membuat Logotype untuk perusahaan Baston yang mau dibuka dibawah Baselo Furniture
13	20 – 21 Oktober 2025	Flyer	Membuat flyer lowongan kerja Drafter di Baselo Furniture
13 – 14	24 – 28 Oktober 2025	Logo Singkatan	Membuat Logo Singkatan untuk Baston
14 – 15	28 Oktober – 4 November 2025	Foto Broadcast	Membuat Foto Broadcast untuk Vivano Living
15	7 November 2025	Rekapan	Membantu merekap nama dan no. Hp para calon lowongan kerja yang mendaftar di Job Streer
16 - 18	14 – 25 November 2025	Kartu	Membuat kartu terima kasih dan feedback
17	19 November 2025	Rekapan	Membantu merekap harga penjualan bulan November Baselo Furniture
18 - 19	28 November – 1 Desember 2025	Fotography	Mengambil foto kursi baru dan memberi ukuran

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

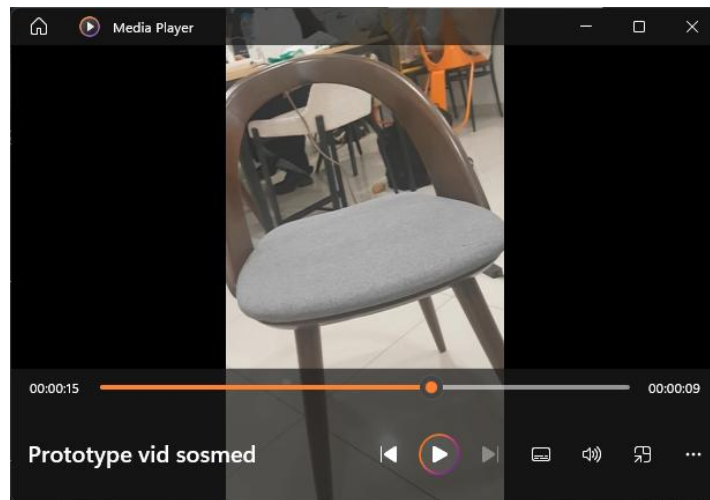
Tugas utama yang diberikan kepada penulis adalah untuk membuat suatu konten sosial media yang dapat di post pada Instagram @baselo.furniture. Kontennya berupa video dan referensinya dapat dilihat dari instagram perusahaan furnitur lainnya. Dalam membuat video soasial media banyak sekali tahap yang harus dilewati mulai dari membuat beberapa video sebagai percobaan mana yang cocok, menggambar sketsa kursi, membuat 3d dari kursi yang diambil, mengambil rekaman video, mengedit, dan juga pastinya merevisi yang kurang.

#### 3.3.1 Proses Pelaksanaan Membuat Konten Sosial Media

Tugas utama yang diberikan kepada penulis selama bekerja di Baselo Furniture adalah membuat konten untuk instagram perusahaan. Pada tugas ini, penulis ditugaskan untuk mencari ide konten dengan mencari dan mempelajari konten-konten dari instagram perusahaan furnitur lainnya.

*Brief* tugas diberikan melalui verbal, yaitu manager langsung memberitahu dari omongan ke penulis apa yang harus dibuat. Didetailkan untuk membuat video konten yang menarik untuk Baselo Furniture, konten yang dibuat bisa apa saja dan diminta untuk mencari referensi video konten dari Instagram perusahaan yang berfokus furniture seperti @kana.furniture.

Setelah melihat video-video konten dari perusahaan furniture lain, penulis dapat menyimpul video sering dibuat mencakupi beberapa macam bantuk, seperti video memperlihatkan proses pembuatan furnitur, host menggunakan dan mereview furnitur yang ingin di-*highlight*, dan video yang memperlihatkan segala sisi dari furnitur. Mulai dari sana, penulis membuat beberapa video yang mungkin dapat digunakan. Video pertama yang dibuat adalah video merekam kursi-kursi yang dipajang di *showroom*, lalu membuat video yang mulai dari sketsa lalu versi 3D kursi, terakhir rekaman dari kursi asli yang direkam segala angle, dan video terakhir yang dibuat video dimana penulis menduduki beberapa kursi dan memberikan geaya untuk mereview.



Gambar 3.2 Video Ide Social Media yang terpilih untuk dikembangkan

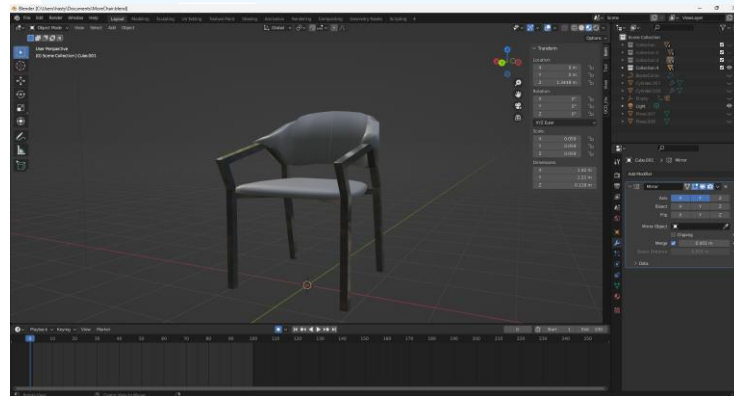
Dari beberapa video yang telah dibuat, satu video terpilih. Video yang terpilih merupakan video dimana terdapat rekaman dari dari sketsa ke 3D lalu ke product aslinya. Video tersebut kemudian dikembangkan dengan merekam ulang dengan camera biar terlihat lebih jernih.

Pada proses ini, penulis diminta untuk membuat video dengan berbagai macam kursi, sehingga video yang dibuat dengan ide tersebut terdapat 6 buah. Gambar dan 3D yang digunakan dalam video tersebut merupakan hasil yang dibuat oleh penulis sendiri dikarenakan gambar dan 3D dari perusahaan tidak dapat ditemukan dan harus dibikin ulang.



Gambar 3.3 Sketsa Kursi untuk Video Sosial Media

Hal pertama yang dilakukan adalah menggambar sketsa kursi yang menjadi bagian awal dari video. Gambar diusahakan menyesuaikan cara gambar sketsa kursi pada umumnya minus ukurannya yang biasa tertera untuk perhitungan. Gambar yang dimaksud gambar kursi dari sisi depan dan samping, hal ini diketahui penulis karena sebelumnya pernah diminta tolong untuk membuat sketsa kursi karena supervisor sebelumnya kesibukan jadi perlu bantuan. Sketsa digambar pada kertas hvs, hal ini karena mempermudah untuk penulis menyimpan dan memindahkan sketsa saat diperlukan. Pada hvs, dibagi ke empat bagian untuk menggambar kursi untuk menghemat kertas yang ada. Sketsa digambar dengan pensil karena mudah digunakan dan jika melakukan kesalahan bisa dihapus.



Gambar 3.4 3D Kursi di Blender untuk Video Sosial Media

Setelah menyelesaikan seluruh sketsa kursi, dilanjutkan dengan membuat 3D kursi di Blender, hal ini karena file 3D kursi original tidak ditemukan dan penulis hanya bisa menggunakan Blender melainkan SketchUp yang sering digunakan oleh perusahaan. 3D yang dibuat menggunakan cara modeling dimana dibentuk menggunakan vertex yang secukupnya sehingga mudah diedit dan dibentuk. Mesh yang digunakan sebagai *base* awal dalam modeling 3D kursi adalah *cube* dan *cylinder*, *cube* karena mudah untuk dimodifikasi dan memiliki vertex yang minim untuk ditambah sesuai diperlukan dan *cylinder* karena memudahkan membuat bentuk tiang sebagai bagian kaki dari 3D kursi. Dalam proses modeling juga dibantu dengan *add modifier* mirror untuk memastikan bentuk kanan dan kiri dari 3D kursi berukuran dan berbentuk

sama persis. Untuk mewarnai menggunakan *material properties* untuk memberi warna secara consistent dan dapat diedit hingga terlihat seperti material.

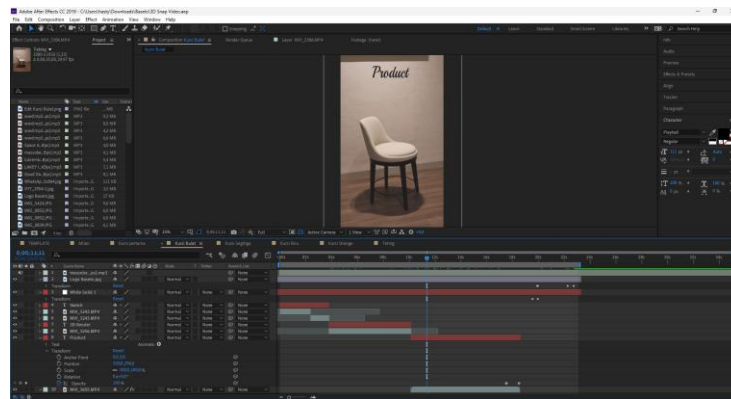
Saat kedua hal tersebut selesai, dilanjutkan dengan mengambil video asli dari product. Pada video *prototype*, penulis merekamnya di ruangan kantor di lantai 3. Dimana terlihat berantakan sehingga harus mencari tempat lain untuk direkam. Maka, ruang *showroom* yang berada di lantai 2 digunakan untuk melakukan video shoot.

Ruang *showroom* yang dimiliki Baselo Furniture tidak terlalu besar dan juga terdapat banyak sekali kursi-kursi yang sedang dipajang. Maka harus dipindahkan beberapa kursi untuk dapat merekam produk untuk video sosial media.

Pada tahap ini, penulis mendapatkan sebuah masalah. Masalahnya bingung gimana cara merekam produk dengan baik. Karena video yang dibuat mau memiliki hasil dengan durasi yang tidak terlalu panjang, maka harus direkam dengan cepat tapi efektif untuk menunjukkan segala sisi indah dari produk kursi tersebut. Bukan hanya itu, penulis juga tidak terbiasa menggunakan kamera untuk mengambil video karena saat di kuliah baru diajarkan cara mengambil foto melainkan merekam dengan kamera.

Hasilnya, teknik yang digunakan adalah merekamnya *diagonally*, berawal dari kaki kursi dimana posisi camera 45 derajat dari posisi berdirinya kursi lalu digeser ke bagian atas kursi bersamaan dengan derajat kamera yang bergerak 90 derajat. Dengan teknik ini, kursi dapat terlihat dengan baik, namun video terasa sangat bergetar dan tidak stabil. Namun karena penulis memang belum bisa, penulis lanjut langsung ke tahap editing.





Gambar 3.5 Mengedit Rekaman untuk Video Sosial Media

Di tahap mengedit seluruh potongan rekaman, penulis menggunakan After Effect dalam proses pengeditan. Hal ini karena After Effect yang telah dipelajari dan dikuasai pada saat perkuliahan. Rekaman pertama yang dimasukan adalah rekaman yang menunjukkan sketsa kursi, lalu dilanjutkan dengan rekaman 3d. Seterusnya memasukan rekaman dari produk aslinya. Setelah itu dimasukan foto product yang telah diambil dan juga transisi akhir logo dari Baselo Furniture. Dan pada akhir tambahkan teks dibagian atas untuk menandakan bagian *sketch*, *3d render*, *product*, dan *final* pada rekaman. Untuk transisi yang digunakan, penulis menggunakan *keyframe* sebagai *point* untuk mengganti sesuatu pada rekaman, seperti yang digunakan *opacity* untuk memberi effect transisi yang halus dengan mengubah *opacity* 100% ke 0% dengan diberi jarak 2 detik.

Setelah menyelesaikan mengedit video-video tersebut, video dikirim kepada manager, yang memberikan tugas tersebut, untuk diperiksa apakah sudah baik atau belum. Saat sudah diperiksa, video masih memiliki beberapa kesalahan yang bisa diperbaiki. Kesalahan yang dimaksud adalah pada bagian rekaman produk yang sangat bergetar, sehingga penulis harus merekam ulang.

Pada saat proses perekaman ulang, penulis mencoba segala cara untuk mengusahakan rekaman yang stabil dan tidak bergetar, dimulai dari menahan tangan yang memegang kamera, menggunakan kursi beroda dan menaruh kamera diatas kursi tersebut untuk digerakkan seperti *trolley*, dan juga bergerak



dengan kaki berjinjit. Namun rekaman-rekaman dari cara itu masih gagal, sehingga pada akhirnya penulis mencari informasi di google apa yang harus dilakukan biar rekaman yang diambil bisa stabil. Pada saat mencari cara penulis ketemu dengan tutorial menstabilkan rekaman langsung dari aplikasi, yaitu menggunakan stabilizer motion pada After Effect. Dengan tutorial, rekaman berhasil di stabilkan dengan dengan baik dan sekali lagi mengirimkan hasil video sosial media ke manager, dimana kali ini diterima dan tugas ini bisa dibilang selesai. Namun tidak diketahui apakah digunakan atau tidak.

Dari tugas membuat konten sosial media yang telah diselesaikan oleh penulis, banyak pelajaran yang didapatkan. Dimulai dari belajar untuk menggunakan kamera yang pada saat di kuliah masih kurang mahir walaupun telah mengambil beberapa kelas berfokus pada fotografi. Penulis juga belajar untuk lebih terbuka terhadap tutorial untuk bisa mempelajari aplikasi yang digunakan lebih lagi dari sebelumnya, hal ini dapat terjadi karena kurangnya arahan pada tugas sehingga penulis belajar untuk mandiri.

### **3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja**

Selama bekerja di Baselo Furniture, penulis ditugaskan berbagai macam proyek lain untuk dikerjakan. Proyek-proyek lain yang diberikan mencakup foto furnitur, logo Baston, membuat flyer untuk lowongan kerja, membuat kartu nama Vivano Living, dan lain-lainnya.

#### **3.3.2.1 Proyek Foto Furniture di Showroom**

Penulis ditugaskan untuk mengambil foto seluruh furnitur yang ada di ruang *Showroom*. Tahap pertama yang dilakukan penulis adalah mempersiapkan tempat untuk dapat mengambil foto dari furnitur. Tempat yang dipilih adalah ruang showroom itu sendiri dimana terlihat paling rapi dan cocok untuk mengambil foto. Namun penulis masih harus menggeser beberapa furnitur disana untuk mendapatkan ruang yang cukup saat mengambil foto furnitur. Setelah memindah-mindahkan furniture yang

mengganggu saat mengambil foto, penulis memindahkan furnitur yang akan di foto pada lokasi yang sudah dibersihkan.



Gambar 3.6 Foto RAW dari kamera

Setelah dah disusun, penulis mulai melakukan photoshoot. Furnitur difoto dari 8 sisi, sisi depan dari depan dan atss, sisi  $\frac{3}{4}$  dari depan dan atas, sisi samping dari depan dan atas, sisi belakang. Hal ini karena untuk untuk menunjukan setiap sisi dari kursi untuk dapat diperlihatkan. Setelah mengambil foto-foto furniture, foto-foto yang dari sd *card* kamera ke laptop untuk dapat di cek dan di edit jika diperlukan.



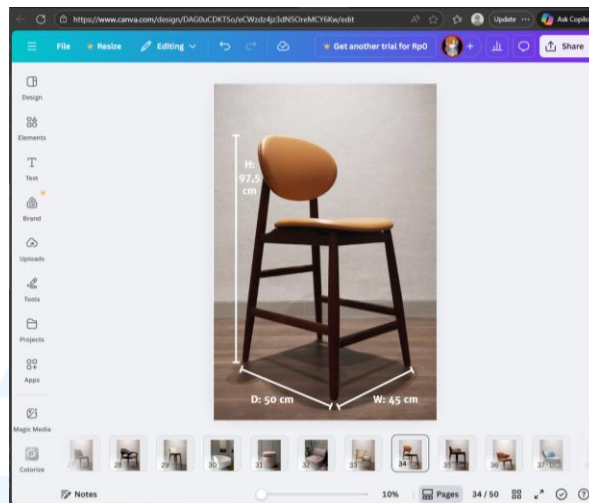
Gambar 3.7 Edit Foto Kursi dengan Photoshop

Aplikasi yang digunakan untuk mengedit foto adalah Photoshop. Photoshop digunakan untuk dapat memperbaiki pencahayaan dan *colour grading* dari foto furniture tersebut. Caranya dengan menggunakan *Levels* untuk mengedit pencahayaan dengan secara lebih alami, dilanjutkan dengan menggunakan *Curves* untuk lebih dimainkan suhu pada gambar untuk terlihat lebih menari, dan pada akhir dengan menggunakan *Selective Color* untuk melakukan *colour grading* yang memberikan lebih bewarna dan berkesan hidup. Setelah memastikan pencahayaan dan warna sudah baik, maka di export ke PNG untuk mendapatkan kualitas yang jelas dengan ukuran 4000 x 6000 px dengan 300 dpi untuk mempertajam hasil dari foto yang sudah diedit.



Gambar 3.8 Foto Proses Mengukur Kursi

Tugas yang diberikan bukan hanya untuk mengambil foto furnitur doang, namun juga menaruh ukuran dari furnitur, terutama kursi yang difoto. Pada proses ini, penulis dibantu oleh anak magang lain yang merupakan mahasiswa dari jurusan furnitur dari Binus dalam mengukur ukuran dari kursi yang telah di foto. Cara mengukurnya dengan menggunakan meteran yang dimulai dari lantai ke tinggi furnitur untuk menghitung *height*, lalu mengukur dimulai dari sisi kanan ke sisi kiri furnitur untuk menghitung *width*, dan terakhir mengukur dimulai dari bagian tengah dari atasan furnitur ke ujung furnitur secara horizontal untuk menghitung *depth*.



Gambar 3.9 Memasukan Ukuran Kursi

Setelah mengukur kursi-kursi tersebut, dilanjutkan memasukan ukuran dengan bagian *Height*, *Width*, dan *Depth*. Pada tahap ini, penulis menggunakan Canva untuk memasukan garis dan ukuran yang diperlukan dalam mencantumkan ukuran pada foto yang telah diambil.

Pada akhirnya, hasil foto furniture di *showroom* beserta foto yang dicantumkan ukuran dimasukan pada google drive yang sudah diberikan untuk dapat diperiksa dan digunakan oleh Baselo Furniture sebagai katalog furnitur yang bisa diberikan kepada klien.

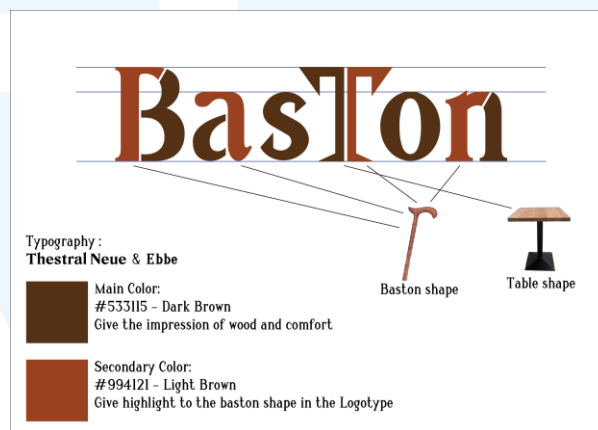
Dari tugas mengambil foto furnitur di *showroom* yang telah diselesaikan penulis, ada beberapa kendala yang dirasakan. Kendala pertama adalah pada saat memindahkan furnitur, terutama kursi, ke lokasi pengambilan foto, dengan tenaga penulis yang jarang mengangkat barang berat, maka kesusahan untuk memindahkan sehingga proses pengambilan foto lama, dan juga setelah balik badan langsung sakit semua. Namun, dari pengalaman ini belajar untuk lebih sering olahraga. Dari segi fotografi dapat pengalaman untuk dapat mengambil foto dengan baik.

### 3.3.2.2 Proyek Logo Baston

Selama bekerja di Baselo Furniture, penulis ditugaskan beberapa tugas yang berhubungan dengan perusahaan lain tapi berhubungan dengan Baselo, salah satunya adalah Baston Furniture. Baston Furniture

merupakan perusahaan bidang kustom furniture yang baru akan dibuat. Oleh karena itu diperlukan membuat logo.

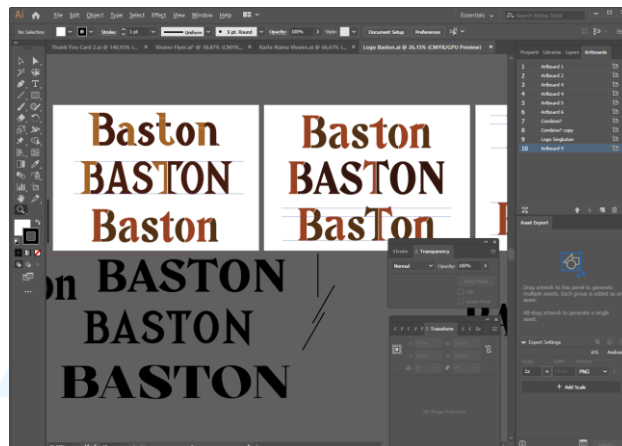
Dalam pembuatan logo, terdapat desainer lain yang mengerjakannya, jadi penulis dan desainer tersebut berusaha membuat logo yang cocok untuk Baston Furniture. Tapi proses ini dilakukan tanpa komunikasi dari desainer tersebut dikarenakan desainer tersebut bekerja secara *remote* dan penulis tidak memiliki kontakannya.



Gambar 3.10 Hasil Analisa untuk Logo Baston

Hal pertama yang dilakukan adalah *brainstorming* akan apa aja yang diperlukan untuk membuat logo. Logo merupakan identitas dari suatu brand, sehingga logo harus memiliki arti yang kuat. Dari fase ini, penulis dapat mendapatkan bahwa Baston diambil dari baston yang berarti tongkat dalam bahasa Spanyol, Baston Furniture berfokus pada furniture maka sebaiknya membuat logo yang memberi kesan kokoh dan kuat, dan warna coklat dapat memberikan kesan natural yang cocok untuk Baston.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.11 Membuat Beberapa Alternatif Logo di Adobe Illustrator

Setelah mengumpulkan data2x ini, maka dimulailah perancangan desain. *Typography* yang digunakan untuk membuat logo Baston adalah Ebbe dan Thestral Neue Bold yang memberikan kesan kokoh dengan bentuk yang serif memberikan pijakkan dan font yang tegak lurus. Dari font yang telah dipilih, maka dimodiflah beberapa aspek kata yang digunakan untk memberikan ciri khas pada logo Baston. Huruf yang paling dimainkan adalah B dan T dimana keduanya diberi garis pemisah dengan menggunakan *pathfinder minus front* untuk membuat pisahannya menimpah vektor ke layer atas teks setelah teks di jadiin create *outline*. Garis pemisah di B dibagian atas curve untuk dapat membuat bentuk tongkat pada bagian tegak dan setengah curve B dan T dipisah di tengah sehingga terlihat seperti tongkat di kedua sisi dan masih bisa terlihat seperti meja bersamaan.



Gambar 3.12 Membuat Beberapa Alternatif Logo di Adobe Illutrator



Warna yang dipilih coklat, namun juga ada beberapa alternatif warna lain untuk dilihat apakah bisa lebih cocok atau dikembangkan lagi. Terdapat warna hitam, kuning dan jingga sebagai warna alternatif.

Untuk tugas ini, penulis membuatnya menjadi GDD untuk mempermudah manager, yang memberikan tugas tersebut, untuk dapat mengecek dan menganalisa apakah desain dan arti yang dibuat cocok dengan apa yang akan Baston Furniture miliki. Maka dikirimkan GDD untuk diperiksa bila perlu direvisikan.



Gambar 3.13 Logo Baston Terpilih Sebelum Dimodif lagi  
Sumber: Desainer Remote Baselo, Bryan (2025)

Setelah beberapa hari berlalu, baru dikabarkan bahwa logo yang dipilih adalah yang hasil desainer yang satu lagi, namun diminta untuk memasukan huruf T dan S dari yang penulis desain. Seperti biasa, diberikannya hanhyalah png sehingga penulis harus membikin ulang logo yang telah dibikin oleh desainer tersebut ulang biar bisa dieditkan. Dari

yang penulis analisa, font yang digunakan desainer tersebut adalah Futura dari bentuk A dan O yang bulat yang persis dengan font tersebut.

Setelah membuat ulang logo menggunakan Futura dan juga pen tool untuk huruf B yang dimainkan, penulis memasukan S dan T didalam logo dengan memastikan posisi dan spasi yang diperlukan. Setelah sudah, dikirim lagi ke pemberi tugas dan menunggu diperiksa. Jujur sampai sekarang tidak tahu bagaimana kabarnya, tapi tugas sudah kelar.

Dari tugas membuat logo Baston yang telah diselesaikan penulis, jujur sangat membingungkan. Penulis terlatih di kuliah untuk membuat logo dengan arti yang dicari mendekati brand yang dibuat, namun pada bekerja ini malah logo yang terpilih tidak diberikan arti atau tidak terlalu terlihat. Maka penulis dapat pembelajaran dengan membuat logo bukan hanya harus mencari arti namun juga sesuai dengan apa yang klien inginkan walaupun diluar yang didesain dengan arti awal.

### **3.3.2.3 Proyek Flyer Lowongan Kerja**

Dalam beberapa bulan magang di Baselo Furniture, penulis ditugaskan untuk membuat beberapa *flyer* lowongan kerja untuk Baselo Furniture maupun Vivano Living. Pembuatan *flyer* lowongan dimulai dari mencari tahu apa saja kriteria yang harus dicantumkan. Setelah sudah mendapat semua informasinya, penulis mulai mencari referensi desain yang bagaimana digunakan untuk membuat *flyer* lowongan kerja.



Gambar 3.14 Flyer Lowongan Sales Executive Prototype Pertama

*Flyer* lowongan kerja pertama yang diberikan adalah *flyer* lowongan kerja Sales Executive untuk Vivano Living. Pada tugas *flyer* pertama ini, *brief* diberikan melalui verbal dengan HRD langsung ke penulis dan memberitahukan *brief*-nya. *Brief* yang diberikan kurang, bagian kriteria yang perlu dicantumkan tidak diberi sehingga penulis menyesuaikan kriteria berdasarkan lowongan kerja pada umumnya dari google.

Setelah menentukan apa saja yang perlu dimasukkan, penulis mulai mencoba desain *flyer* lowongan *Sales Executive*. Warna yang digunakan mayoritas biru dan juga putih mengikuti warna yang digunakan pada logo Vivano Living, *typography* yang digunakan adalah Berlin Sans FB untuk header besar dan Hammersmith One Regular untuk isi konten dikarenakan *free commercial use*, Berlin Sans FB memiliki ciri khas yang unik sehingga dapat menarik perhatian dengan bentuk yang menyerupai kotak

dan tebal, dan Hammersmith One Regular yang simple untuk mudah dibaca. Ukuran font yang digunakan 48 pt, 33 pt, dan 21 pt. 48 pt digunakan untuk bagian header, 33 pt untuk bagian subheader, dan 21 pt untuk bagian konten, karena ukuran tersebut mempermudah memberikan hirarki tata baca dan mudah di baca. Ilustrasi yang digunakan merupakan gambar digital oleh penulis dengan *artstyle flat design* untuk memberi kesan yang profesional dan korporat. Untuk ilustrasi, penulis menggunakan appikasi Medibang yang versi handphone karena aplikasi tersebut yang sudah terbiasa digunakan dan memang penulis gambarnya di handphone. Setelah selesai ilustrasi, ilustrasi tersebut disimpan pada file transparant PNG untuk memudahkan memasukan ilustrasi tanpa adanya backgroung dengan ukuran 720 px x 1250 px dan dpi 300 untuk hasil yang jernih namun masih bermemori kecil. Ukuran flyer yang digunakan adalah A4 (21 cm x 29,7 cm) dan dpi 300 karena dapat hasil yang jernih dan ukuran poster pada umumnya.



Gambar 3.15 Flyer Lowongan Sales Executive Reivisi Pertama

Saat sudah membuat beberapa desain *flyer* lowongan kerjanya, *flyer*-nya dikirimkan ke HRD, yang memberikan tugas tersebut, untuk diperiksa. Setelah diperiksa diminta untuk merevisi bahasa yang digunakan, sebaiknya menggunakan bahasa Inggris daripada bahasa Indonesia. Setelah mengganti bahasanya, dikirim lagi untuk diperiksa, dan kali ini bahasa Inggris yang digunakan kurang formal sehingga sekali lagi di revisi dengan mencari cara mentata bahasa Inggris yang formal. Setelah sudah direvisi kedua kalinya, hasil *flyer* sudah diterima dan kemungkinan digunakan pada platform yang penulis tidak ketahui.

2 minggu kemudian, penulis mendapatkan tugas untuk membuat *flyer* lowongan kerja sekali lagi, kali ini untuk lowongan kerja *Project Consultant*, yang sebenarnya juga *Sales Executive* cuman dibuat keren aja namanya untuk Baselo Furniture. Seperti biasa, brief awal diberikan secara verbal. Pada tugas ini, *brief* yang diberikan sudah lebih baik dengan lengkapnya kriteria yang harus dicantumkan pada *flyer* lowongan *Project Consultant*. Kriteria yang diberikan adalah perempuan; lulusan dari interior design, management, civil engineering; pengalaman 3 tahun; berpengalaman dalam *CRM systems*; memiliki pencapaian; jago dalam menulis dan komunikasi; bisa bekerja dalam tim.

# We're Hiring Project Consultant Full-Time



## Requirements

- Woman
- Graduated from Interior Design, Management, or Civil Engineering major
- Has experiences minimum 3 years
- Experience and working knowledge of CRM systems
- Demonstrable track of achieving targets
- Strong written & verbal communication
- Able to work with team

Send your CV to:  
[info@baselofurniture.com](mailto:info@baselofurniture.com)

Apply Now

 [baselo.furniture](https://www.instagram.com/baselo.furniture)

 +62 812-9988-2056



Gambar 3.16 Salah Satu Desain *Flyer* Lowongan *Project Consultant*

Dalam mendesain *flyer* lowongan *Project Consultant*, penulis menggunakan *flyer* lowongan sebelumnya sebagai referensi, dengan menggunakan susunan layout dan *typography* yang sama. Ilustrasi juga menggunakan fundamental yang sama hanya menggambar yang baru untuk tidak terasa mengulang dengan format dan ukuran yang sama yaitu transparant PNG berukuran 720 px x 1250 px dan dpi 300. Warna yang digunakan adalah perpaduan dari kuning, kuning keemasan dan putih untuk mengikuti warna dari logo Baselo Furniture. Ukuran *flyer* lowongan *Project Consultant* juga A4 dan 300 dpi seperti *flyer* sebelumnya. Setelah sudah membuat 3 buah desain *flyer* lowongan *Project Consultant*, dikirimkan kepada HRD untuk diperiksa apakah sudah cocok. Setelah sudah diperiksa, tidak ada revisi yang perlu dilakukan sehingga tugas penulis selesai.

2 bulan kemudian, penulis mendapat tugas membuat *flyer* lowongan kerja ketiga kalinya, kali ini lowongan kerja yang dicari adalah *Drafter*.

*Brief* diberikan secara lisan oleh HRD dengan kriteria yang berisi laki-laki atau perempuan maksimal 30 tahun; minimal 2 tahun berpengalaman kerja dalam bidang relevan; Lulusan Interior Design; kerja sama dan sikap kerja yang baik.



Gambar 3.17 Salah Satu Desain *flyer* Lowongan *Drafter*

Dalam mendesain flyer lowongan Drafter, penulis sekali lagi menggunakan flyer sebelumnya yang telah dibuat sebagai referensi. Layout dan typography yang sama. digunakan sama dan ilustrasi juga dibuat dengan artstyle flat design juga cuman ukuran di adjust ke ukuran 720 px x 1000 px dan dpi 300. Warna pada *flyer* yang ini pun juga menggunakan warna yang sama namun ditambah warna coklat memberi kesan kayu. Tapi untuk salah satu ide *flyer*, penulis coba bereksperimen. Warna yang digunakan adalah biru dan putih untuk memberi kesan seperti blueprint yang biasanya dibuat untuk merancang suatu ukuran seperti alangkahnya *Drafter*.



Ilustrasi yang digunakan dibuat langsung di Adobe Illustrator secara vektor menggunakan pen tool. Ilustrasi yang digunakan berbentuk outline kursi untuk memberi kesan sketsa *Drafter* saat membuat sketsa furnitur. Ukuran flyer lowongan *Drafter* menggunakan ukuran yang sama dengan flyer sebelumnya dimana ukuran A4 (21 cm x 29,7 cm) dan dpi 300. Setelah desain-desain flyer lowongan *Drafter* telah selesai, dikirim ke HRD untuk diperiksa. Setelah diperiksa sudah aman, kelar tugas bikin flyer lowongan kerja.

Dari tugas membuat flyer lowongan kerja yang telah diselesaikan penulis, terdapat hal-hal yang dikembangkan. Dimulai dari bagian layouting dengan benar dan enak dilihat, menggunakan ukuran tulisan yang enak dilihat, memperdalam *art style flat design* yang sering digunakan perusahaan, dan memperdalam bahasa Inggris yang sering digunakan dunia profesional. Kendala yang dihadapi terdapat pada kriteria yang tidak diberi, namun dapat diselesaikan setelah mencari-cari di internet.

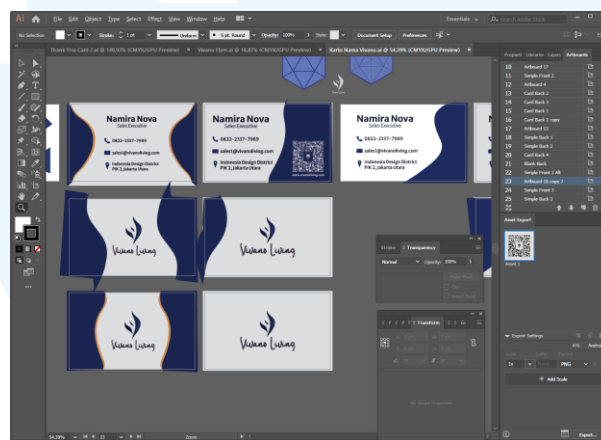
#### 3.3.2.4 Proyek Kartu Nama Vivano Living

Dalam melakukan magang di Baselo Furniture, ada beberapa kali penulis ditugaskan untuk membuat suatu proyek untuk perusahaan yang juga berhubungan dengan Baselo Furniture. Terdapat suatu tugas dimana penulis diminta untuk memperbarui desain dari kartu nama Vivano Living. *Brief* diberikan kepala perusahaan melalui *Whatsapp*, dicantumkan permohonan membuat kartu nama Vivano Living yang baru.



Gambar 3.18 Kartu Nama Vivano Living Sebelumnya

Dalam memperbarui desain, pertama-tama penulis harus dapat menganalisa unsur-unsur yang terdapat pada kartu nama Vivano Living sebelumnya. Dari analisa yang dilakukan, dapat dilihat warna yang sering digunakan pada kartu nama Vivano sering digunakan warna biru tua dan juga putih keabuan dengan menggunakan element yang berbentuk lengkungan. Dengan menemukan aspek-aspek yang identik dengan maka penulis mulai membuat beberapa desain prototype.



Gambar 3.19 Desain Prototype Pada Adobe Illustrator

Desain kartu nama dibuat menggunakan Adobe Illustrator, hal ini karena Adobe Illustrator yang telah dipelajari di kuliah. Saat membuat *prototype*, *typography* yang digunakan adalah Merriweather Sans, alasan menggunakan *typography* ini karena *free commercial use* dan juga memberi kesan yang kasual pada tulisan dan mudah dibaca. Ukuran *font* yang digunakan adalah 18 pt, 10 pt, dan 9 pt. 18 pt digunakan untuk nama pegawai, 10 pt digunakan untuk posisi kerja, 9 pt digunakan untuk no. Handphone, email, dan alamat. Element yang dibuat didasari logo Vivano yang berbentuk seperti daun wavy yang dibikin berbagai bentuk dan ukuran dengan pen tool mengikuti bentuk di logo sebelum dimodif. Ukuran kartu nama saat selesai berukuran 9 cm x 5,5 cm dan dpi 300 untuk menghasilkan hasil desain sesuai ukuran kartu nama umumnya sehingga tidak pecah-pecah.



Gambar 3.20 Salah Satu Desain Awal Kartu Nama Vivano Living

Saat merancang desain prototype, banyak sekali eksperimental dari layout, element, dan size font yang dimainkan. Dari beberapa desain yang dicoba, dipilih lah 4 yang kemungkinan cocok untuk Vivano Living. 4 desain tersebut dikirim kepada kepala perusahaan, yang memberikan tugas tersebut, untuk diperiksa apakah sudah cocok dengan identitas Vivano Living. Setelah diperiksa, kepala perusahaan meminta untuk meminimaliskan desain karena desain yang dibuat masih terlalu berlebih, sehingga penulis membrainstorming ulang dan mencoba mendesain lagi kartu nama Vivano Living.



Gambar 3.21 Salah Satu Desain Setelah diminimaliskan

Dengan mendapat arahan desain yang diperlukan minimalis, maka penulis merancang beberapa desain ulang. Beberapa aspek dari desain awal yang dibuat masih digunakan namun di hilangkan detail-detail yang berlebihan dan tidak menambah maksud pada kartu nama. Setelah memodif ulang desain kartu nama, terdapat 4 buah lagi yang terlihat baik dan sekali lagi dikirim ke kepala perusahaan untuk diperiksa. Setelah ini

tidak ada balasan, jadi kemungkinan sudah aman atau akan dikasih ke orang lain tidak diketahui.

Dari tugas merevisi kartu nama Vivano Living yang telah diselesaikan penulis, terdapat hal penting yang dipelajari. Hal penting tersebut adalah mendesain tidak harus yang berlebih namun simpel aja sudah cukup. Karena awal penulis mendesain dengan lumayan elemen tapi pada akhir yang diperlukan yang minimum saja.

### **3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja**

Selama penulis bekerja pada Baselo Furniture, terdapat beberapa kendala yang dialami. Kendala yang dialami seperti kurangnya brief, aset, dan arahan. Namun, kendala tersebut dapat ditangani dengan solusi yang sangat membantu dalam menyelesaikan kendala secara efektif.

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

Pada melaksanakan kerja di Baselo Furniture, terdapat beberapa kendala yang dialami. Kendala yang sering ditemukan adalah kurangnya arahan dan brief akan apa yang harus dicantumkan atau gaya yang ingin digunakan pada proyek, sehingga penulis harus dapat menebak gaya dan isi yang ingin dimasukan pada proyek yang diberikan. Kendala selanjutnya adalah dimana kurangnya orang yang bisa ditanya untuk membantu penulis saat mendapatkan hambatan pada proses pembuatan proyek, sehingga penulis harus mandiri dalam menyelesaikan proyek tersebut. Lalu ada beberapa kali dimana Baselo Furniture tidak memberikan aset-aset yang diperlukan sehingga penulis harus mencarinya di google ataupun membuatnya sendiri yang menyebabkan hasil yang terlihat kurang rapi.

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

Solusi yang dilakukan untuk dapat menangani kendala pada saat melaksanakan kerja adalah pertama mencari referensi. Referensi dapat membantu dalam memberikan gambaran untuk bagaimana dan tata susun desain yang mau dibuat, apalagi jika perusahaan tidak memberi brief yang

cukup dari referensi bisa dicocokkan kepada gaya yang cocok untuk perusahaan Baselo Furniture. Kedua mencari tutorial di google, hal ini karena terkadang apa yang dibuat oleh penulis memerlukan penggunaan tool yang mungkin belum dimengerti yang ada pada Adobe Illustrator maupun After Effect, dengan mencari tutorial di youtube sangat mempermudah dalam proses pengerjaan dan belajar hal baru yang tidak diketahui, apalagi jika perusahaan tidak memiliki seorang desainer lain yang dapat ditanyakan sehingga penulis harus dapat belajar mandiri. Dan solusi untuk kurangnya aset, penulis belajar untuk menjiplak sehingga hasil aset yang diperlukan masih sesuai atau mendekati aset aslinya.

