

Magang Kerja : *Graphic Designer* di PT LONG TIME

Hela Dixman¹, Mangapul Siahaan, S.Si., M.MSI.²

Universitas Internasional Batam

email: 2131041.hela@uib.edu¹, mangapul.siahaan@uib.ac.id²

Abstrak

Laju perkembangan teknologi informasi telah mengubah pola kehidupan masyarakat dan bisnis, termasuk promosi. Promosi ditujukan untuk mendorong orang agar membeli atau menggunakan produk atau jasa. Salah satu poin penting dalam melakukan promosi adalah desain. Penulis mendapatkan kesempatan untuk melakukan kegiatan magang kepada mitra sebagai *graphic designer* untuk menghasilkan desain kebutuhan promosi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data. Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) digunakan dalam proses implementasi. Terdapat enam tahapan dalam metode ini, yaitu *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*. Implementasi luaran telah berhasil dan sesuai dengan kebutuhan mitra. Kedepannya, diharapkan pengujian desain melibatkan masyarakat guna meningkatkan efektivitas desain dalam promosi.

Kata Kunci: Magang, Desainer Grafis, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Canva.

Abstract

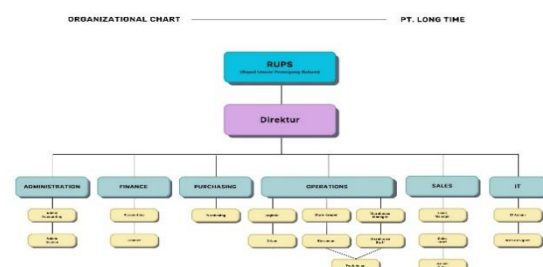
The rapid advancement of information technology has transformed the lifestyles of society and businesses, including promotion. Promotion aims to encourage people to buy or use products or services. One crucial aspect of effective promotion is design. The author had the opportunity to intern with a partner as a graphic designer to create promotional designs. This research utilized a qualitative descriptive method involving observation and interviews to gather data. The MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) method was employed in the implementation process. This method comprises six stages: *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution*. The implementation of the outputs has been successful and aligned with the partner's needs. Moving forward, it is hoped that design testing will involve community members to enhance the effectiveness of promotional designs.

Keywords: *Internship, Graphic Designer, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Canva.*

PENDAHULUAN

PT LONG TIME merupakan perusahaan trading yang didirikan pada Maret 2007 dan berbasis di Batam, Indonesia. Sejak didirikan, perusahaan ini telah menjadi pemasok terpercaya untuk berbagai jenis barang, seperti produk las, baut, perlengkapan pipa, elektrik, *hardware* umum, *power tools*, dan berbagai produk lainnya. Perusahaan ini juga melayani berbagai sektor, termasuk

galangan kapal, serta perusahaan industri dan perdagangan.



Gambar 1. Struktur Organisasi PT LONG TIME

PT LONG TIME saat ini terdiri dari enam divisi inti. Enam divisi inti tersebut adalah, divisi *administration*, divisi *finance*, divisi *purchasing*, divisi *Operations*, divisi *sales*, dan divisi *IT*. Pada hierarki teratas, terdapat RUPS (Rapat Umum Pemegang Saham), yang merupakan orang-orang pemegang saham perusahaan. Di bawahnya terdapat Direktur yang bertugas mengatur strategi dan rencana serta memberikan arahan kepada setiap pimpinan divisi. Setiap divisi memiliki pemimpin yang bertugas memantau dan mengkoordinasikan anggota.

MASALAH

Di masa kini, laju perkembangan teknologi informasi begitu pesat. Pesatnya perkembangan ini menyebabkan perubahan pola kehidupan masyarakat hingga bisnis. Hal yang tadinya dilakukan secara luring (offline) kini dapat dilakukan secara daring (online). Salah satu hal tersebut adalah promosi (Poerna Wardhanie et al., 2021).

Promosi merupakan kegiatan untuk memberikan informasi dan mendorong orang agar membeli atau menggunakan produk atau jasa. Dalam promosi, media visual adalah salah satu dari berbagai jenis media yang dapat digunakan. Media visual merupakan media yang berupa desain yang menyampaikan informasi secara visual, baik melalui media cetak seperti katalog dan brosur maupun media digital seperti *flyer* dan infografis. Desain visual tersebut umumnya dihasilkan oleh seorang *graphic designer* (Desrianti et al., 2022).

Permasalahan yang saat ini tengah dihadapi oleh PT LONG TIME adalah kurang maksimalnya promosi produk yang dilakukan karena materi desain yang tidak memadai. Hal ini terjadi akibat ketidakhadiran seorang *graphic designer* di perusahaan. Dalam hal ini, perusahaan

membutuhkan seorang *graphic designer* yang kompeten untuk menghasilkan desain sesuai kebutuhan.

Penulis kemudian diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan magang sebagai *graphic designer* di PT LONG TIME. Sebagai seorang *graphic designer*, penulis diberikan tanggung jawab untuk menghasilkan serta memodifikasi desain yang telah ada, seperti katalog, *flyer*, logo, kartu nama, *company profile*, dan desain lainnya. Desain akan dibuat menggunakan aplikasi Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan Canva.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop merupakan program desain grafis buatan Adobe yang ditujukan khusus untuk menyunting dan memodifikasi gambar (Setiyanto et al., 2023). Penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop untuk menyunting gambar produk dan mengubah tone warna.

2. Adobe Illustrator

Adobe Illustrator merupakan program desain grafis buatan Adobe yang berbasis vektor dan ditujukan untuk membuat desain gambar 2D dan 3D (Marpaung et al., 2023). Penulis menggunakan aplikasi Adobe Illustrator untuk mendesain logo dan menciptakan elemen-elemen tambahan pada desain *flyer* dan desain lainnya.

3. Canva

Canva merupakan program desain grafis online yang dapat digunakan untuk menghasilkan beragam jenis desain yang menarik dan praktis (Kurnia & Sunaryati, 2023). Penulis menggunakan aplikasi Canva untuk menghasilkan beberapa desain, seperti poster sosial media dan *company profile*.

METODE PENELITIAN

1. Alat Penelitian

Terdapat beberapa perangkat yang dibutuhkan oleh penulis dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

| Perangkat Keras (Hardware) | Perangkat Lunak (Software) |
|--|-------------------------------|
| ACER NITRO AN515-57 - i7- 11800H | Adobe Photoshop 2024 |
| | Adobe Illustrator 2024 |
| | Canva |

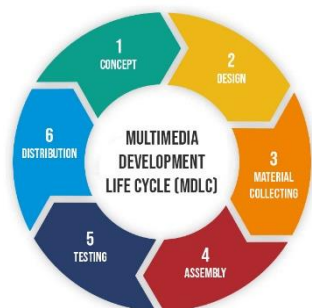
Tabel 1. Alat Penelitian

2. Teknik Pengumpulan Data

Metode deskriptif kualitatif digunakan oleh penulis dalam penelitian ini. Penelitian deskriptif kualitatif menekankan pada penyajian secara menyeluruh yang memberikan gambaran secara rinci terkait aktivitas atau peristiwa yang sedang terjadi (Rusandi & Muhammad Rusli, 2021). Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan data primer.

Data primer dikumpulkan melalui pengamatan atau survei langsung di lapangan. Data primer ini diperoleh dengan melakukan observasi dan wawancara (Suhono & Al Fatta, 2021).

3. Tahapan Perancangan Luaran



Gambar 2. Diagram MDLC

Tahap perancangan luaran dilakukan dengan menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Terdapat enam tahapan dalam metode MDLC, yaitu pengonsepan (*concept*),

perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan pendistribusian (*distribution*) (Syahputra et al., 2023).

a. Pengonsepan (*Concept*)

Identifikasi ide dasar atau tujuan yang akan dibuat dilakukan di tahap ini. Penulis akan melakukan analisis atau riset secara mendalam untuk memahami desain yang dibutuhkan sehingga sketsa kasar dapat dihasilkan.

b. Perancangan (*Design*)

Merancang *wireframe* desain dilakukan pada tahap ini. *Wireframe* desain dibuat berdasarkan hasil analisis dan sketsa kasar yang telah dibuat sebelumnya.

c. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Di tahap ini, seluruh material dan elemen-elemen desain beserta *wireframe* dikumpulkan sebelum dilakukan proses *editing*.

d. Pembuatan (*Assembly*)

Di tahap ini, proses editing desain dilakukan. Elemen-elemen desain dipadukan sesuai dengan *wireframe* yang ada hingga menghasilkan desain yang utuh.

e. Pengujian (*Testing*)

Di tahap ini, desain telah selesai dan siap untuk diuji. Uji kelayakan dilakukan dengan mencocokkan hasil riset, konsep dan hasil desain. Selain itu, penggunaan warna, tata letak, dan tipografi juga menjadi tolok ukur dalam pengujian.

f. Pendistribusian (*Distribution*)

Setelah seluruh pengujian selesai dilakukan dan hasil desain sesuai dengan kebutuhan, pendistribusian akan dilakukan. Pendistribusian dilakukan tergantung pada tujuan awal

pembuatan desain. Contohnya, desain katalog dapat didistribusikan dalam bentuk katalog digital dan cetak. Adapun desain lainnya akan disesuaikan sesuai kebutuhan.

4. Tahapan Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan magang ini terbagi menjadi tiga tahap, yakni tahap persiapan, tahap pelaksanaan, serta tahap penilaian dan pelaporan.

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, penulis melakukan survei langsung ke lokasi dan meminta izin kepada Direktur PT LONG TIME dengan memberikan surat pengantar. Setelah itu, dilanjutkan dengan pengurusan surat MoU dan MoA.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, pelaksanaan magang dimulai selama kurang lebih empat bulan dengan jam operasional mulai Senin sampai Sabtu, pukul 08.00-17.00 WIB, dan waktu istirahat selama satu jam pada pukul 12.00-13.00 WIB.

c. Tahap Penilaian dan Pelaporan

Tahap ini merupakan tahap terakhir di mana mitra dan dosen pembimbing melakukan proses penilaian dan evaluasi. Data yang diperoleh dari perusahaan selama magang akan disusun menjadi laporan magang. Penulisan laporan dilakukan setelah tahap pelaksanaan selesai. Laporan tersebut kemudian dikumpulkan dalam bentuk *softcopy* melalui situs web daftarkp.uib.ac.id.

5. Jadwal dan Anggaran Pelaksanaan

Adapun jadwal dan anggaran pelaksanaan adalah sebagai berikut:

| Kegiatan | Maret | | | | April | | | |
|-----------------|-------|---|---|---|-------|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Tahap Persiapan | | | | | | | | |
| Survei Lokasi | | | | | | | | |
| Mengantar | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | |
|------------------------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Surat Pengantar Magang | | | | | | | | | | | |
| Pengurusan MoU & MoA | | | | | | | | | | | |
| Konsultasi dengan Dosen Pembimbing | | | | | | | | | | | |
| Tahap Pelaksanaan | | | | | | | | | | | |
| Pelaksanaan Magang di Industri | | | | | | | | | | | |
| Tahap Penilaian & Pelaporan | | | | | | | | | | | |
| Penilaian & Evaluasi | | | | | | | | | | | |
| Penyusunan Laporan | | | | | | | | | | | |
| Finalisasi Laporan | | | | | | | | | | | |

| Mei | | | | Juni | | | | Juli | | |
|-----------------------------|---|---|---|------|---|---|---|------|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 |
| Tahap Persiapan | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| Tahap Pelaksanaan | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| Tahap Penilaian & Pelaporan | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |

Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan Magang

| No | Rencana Aktivitas | Jenis Anggaran | Vol. |
|----|-------------------|----------------|------|
| 1 | Belanja Bahan | Laptop | 1 |
| 2 | | Koneksi | 4 |

| | | | |
|-----------------------|--|--------------------|---|
| | | Internet | |
| 3 | | Adobe Subscription | 1 |
| Total Anggaran | | | |

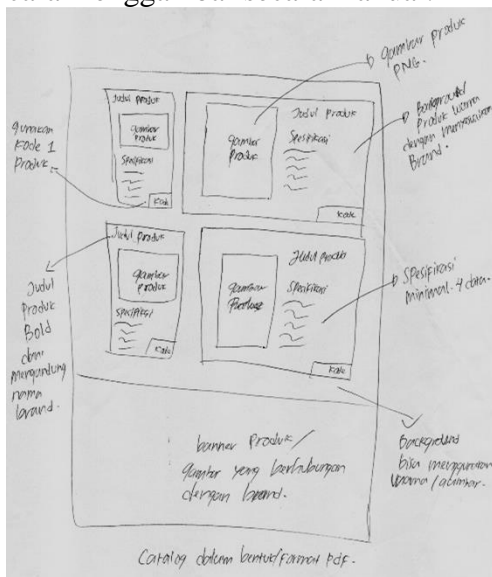
| Unit | Satuan | Jumlah |
|-----------------------|--------------|--------------|
| Unit | Rp 7.000.000 | Rp 7.000.000 |
| Kali | Rp. 500.000 | Rp 2.000.000 |
| Kali | Rp. 300.000 | Rp. 300.000 |
| Total Anggaran | | Rp 9.300.000 |

Tabel 3. Anggaran Pelaksanaan Magang

HASIL DAN PEMBAHASAN

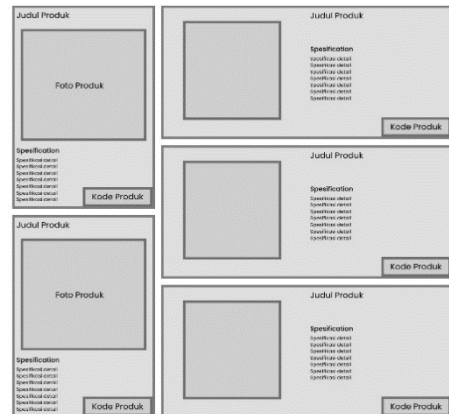
1. Proses Implementasi Luaran

Proses implementasi luaran dimulai dengan tahap analisis kebutuhan mitra. Analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara secara langsung hingga menghasilkan data. Data yang dikumpulkan berupa *layout* desain, warna primer hingga tersier, ukuran desain, font yang digunakan, dan format desain. Setelah itu, dibuatkan sketsa kasar dengan cara menggambar secara manual.



Gambar 3. Sketsa Kasar Desain Katalog.

Tahap berikutnya adalah membuat *wireframe*. *Wireframe* akan dibuat berdasarkan sketsa kasar sebelumnya menggunakan aplikasi Canva. Penggunaan Canva ditujukan karena kemudahan dan efisiensi waktu dalam mendesain *wireframe*.



Gambar 4. Wireframe Desain Katalog.

Setelah *wireframe* selesai dan disetujui oleh IT Manager, tahap berikutnya adalah pengumpulan bahan. Adapun bahan yang dikumpulkan mencakup foto produk, ilustrasi dan elemen desain lainnya.

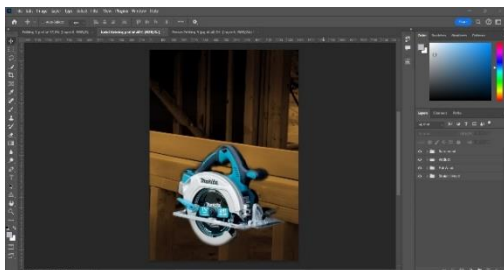


Gambar 5. Pengumpulan Elemen Dan Bahan Desain Katalog.

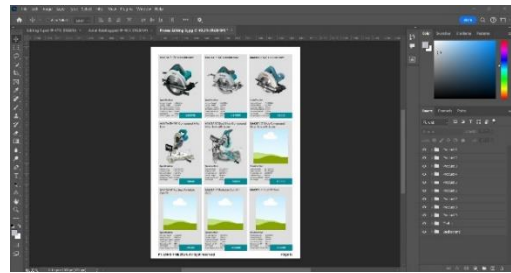
Tahap selanjutnya adalah pembuatan. Dalam pembuatan desain, akan dilakukan beberapa proses seperti menambah efek, mengubah warna tone, hingga manipulasi foto. Proses pembuatan dilakukan menggunakan Adobe Photoshop.



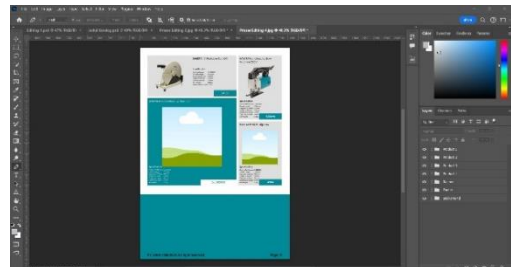
Gambar 6. Proses *Editing* Cover Katalog.



Gambar 7. Proses *Editing* Halaman Judul Produk.



Gambar 8. Pembuatan Halaman Produk Panel 1.



Gambar 9. Proses *Editing* Halaman Produk Panel 2.

Setelah desain selesai dibuat, tahap selanjutnya adalah pengujian. Tahap pengujian akan dilakukan oleh IT Manager. Hasil pengujian berupa umpan balik mengenai kesesuaian atau ketidaksesuaian desain. Desain yang tidak sesuai akan direvisi hingga selesai.



Gambar 10. Pengujian dan Pengecekan Desain

Setelah pengujian dan pengecekan hasil desain selesai, akan dilakukan pendistribusian. Pendistribusian ini tergantung pada

rencana awal pembuatan desain, baik untuk promosi, sablon, atau digunakan untuk media digital.



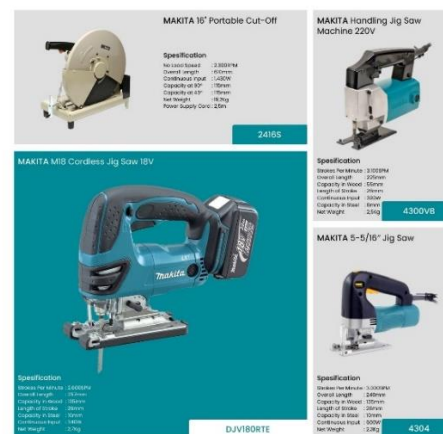
Gambar 11. Cover Katalog



Gambar 12. Halaman Judul Produk



Gambar 13. Halaman Produk Panel 1



Gambar 14. Halaman Produk Panel 2



Gambar 15. Hasil Akhir Katalog

Adapun desain lainnya yang dihasilkan dalam proses magang, seperti:



Gambar 17. Cover Kalender 2024



Gambar 18. Cover Company Profile

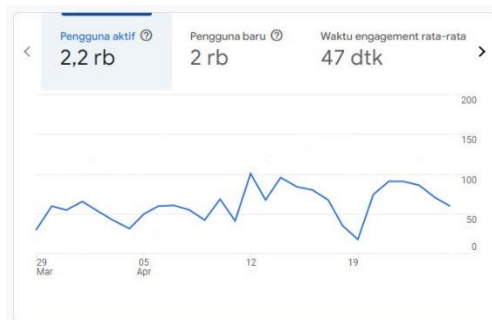


Gambar 16. Flyer Promosi Merek

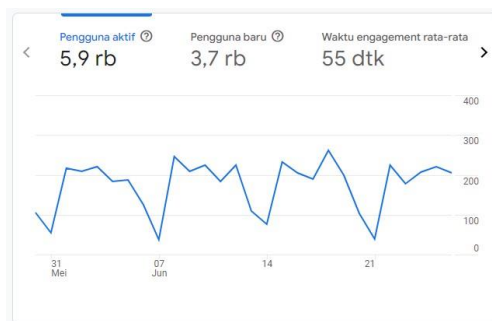


Gambar 19. Logo Merek Super Wheel & Leader

Desain yang diciptakan untuk kebutuhan media digital akan didistribusikan melalui situs web dan Instagram mitra. Berikut adalah analitik situs web sebelum dan sesudah desain didistribusikan.



Gambar 20. Analitik Sebelum Desain Didistribusikan



Gambar 21. Analitik Setelah Desain Didistribusikan

Berdasarkan gambar-gambar tersebut, dapat kita lihat bahwa terjadi peningkatan jumlah pengguna aktif dan baru. Hal ini menegaskan bahwa desain yang efektif mampu menarik perhatian audiens yang lebih luas.

SIMPULAN

Implementasi luaran telah selesai dilaksanakan dan sesuai dengan kebutuhan mitra. Seluruh desain yang dihasilkan dapat digunakan baik secara cetak maupun digital. Dalam implementasi, metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dimanfaatkan dengan baik untuk menghasilkan luaran. Hasilnya, proses implementasi dilakukan dengan mudah hingga selesai. Penggunaan desain dalam kegiatan promosi terbukti cukup efektif dalam menarik perhatian dan minat pembeli terhadap produk mitra.

Kedepannya, diharapkan pengujian desain tidak hanya dilakukan oleh IT Manager, tetapi juga melibatkan masyarakat untuk mendapatkan umpan balik terhadap desain yang dirancang,

sehingga efektivitas desain dalam menarik perhatian masyarakat dapat ditingkatkan. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada mitra karena telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan magang.

DAFTAR PUSTAKA

- Desrianti, D. I., Robby, A. N., & Simamora, R. E. (2022). Media Informasi Dan Promosi Berbasis Animasi Motion Graphic Pada PT. Elekrika Persada Solusindo. *MAVIB Journal*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.33050/mavib.v3i1.1390>
- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio*, 9(3).
- Marpaung, E. A. P., Mawaddah, M., & Sari, I. M. (2023). EDUKASI KETERAMPILAN ADOBE ILLUSTRATOR PADA SMA SWASTA CAHAYA MEDAN. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 4484–4488.
- Poerna Wardhanie, A., Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51–58. <https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>
- Rusandi, & Muhammad Rusli. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48–60. <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>
- Setiyanto, S., Yasin, I. F., & Nafiuddin, A. M. (2023). EVALUATION OF STUDENT SATISFACTION WITH ADOBE PHOTOSHOP

APPLICATIONS USING THE END
USER COMPUTING
SATISFACTION METHOD. *Jurnal
Riset Sistem Dan Teknologi Informasi
(RESTIA)*, 1(2).

Suhono, T., & Al Fatta, H. (2021).

PENYUSUNAN DATA PRIMER
SEBAGAI DASAR
INTEROPERABILITAS SISTEM
INFORMASI PADA PEMERINTAH
DAERAH MENGGUNAKAN
DIAGRAM RACI (Studi Kasus:
Pemerintah Kabupaten Purworejo).
JNANALOKA, 2(1), 35–44.
<https://doi.org/10.36802/jnanaloka.2021.v2-no1-35-44>

Syahputra, B., Deli, D., & Gabriella, C.
(2023). PERANCANGAN ANIMASI
2D MENGENAI MENSTRUASI
UNTUK REMAJA PUTRI
DENGAN METODE MDLC. *Rabit :
Jurnal Teknologi Dan Sistem
Informasi Univrab*, 9(1), 15–28.
<https://doi.org/10.36341/rabit.v9i1.4133>