



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **3.1. Kedudukan dan Koordinasi**

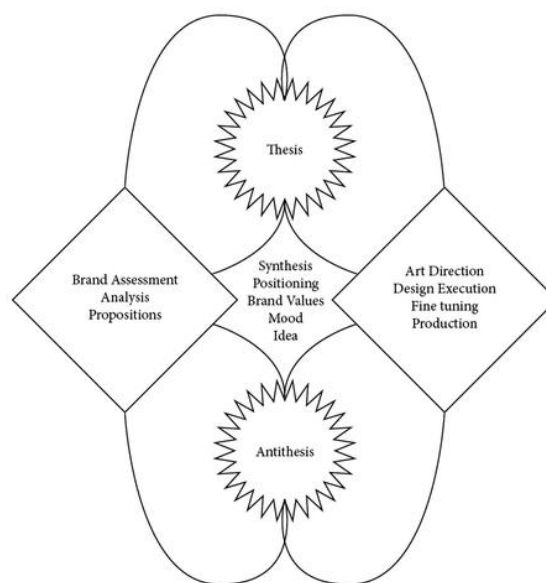
Selama praktek kerja magang, penulis mengerjakan berbagai pekerjaan *graphic design* dengan bimbingan dan pengawasan langsung dari *Creative Director*. Untuk para pegawai magangnya, SUNVisual tidak memiliki kurikulum khusus melainkan melibatkannya langsung ke dalam proyek desain tetapi dengan pengawasan lebih. Hal ini bertujuan agar mahasiswa mendapatkan pengalaman yang lebih nyata bekerja sebagai desainer grafis profesional. Dalam hal ini, pegawai magang dituntut untuk menyesuaikan diri dengan suasana, kecepatan, sistem, dan alur kerja studio.

Tiap proyek umumnya akan dikerjakan oleh dua orang termasuk pegawai magang. Untuk skala proyek tertentu, dapat dikerjakan oleh lebih atau kurang dari dua orang. Pada proyek yang dikerjakan bersama dengan pegawai magang, desainer grafis satunya akan terlibat sebagai *Person in Charge* dan ikut membimbing pegawai magang dalam proses desain.

Alur kerja SUNVisual pada umumnya dimulai dari penerimaan proyek desain. Penerimaan proyek ini dilakukan oleh *Creative Director* dan *Project Director* bersama klien dalam rapat eksternal. Setelah proyek diterima, *Creative Director* bersama *Project Director* akan membuat sebuah *design brief* dan menugaskan desainer grafis yang sesuai untuk mengerjakan proyek tersebut. *Design brief* akan dibahas dalam rapat internal bersama dengan desainer grafis yang telah ditunjuk sebelumnya. Pada tahap ini, dilakukan juga pembagian *jobdesc* untuk masing-masing desainer.

Pekerjaan desainer akan dimulai dengan melakukan riset terhadap bidang proyek untuk mendapatkan data yang diperlukan selama proses desain. Setelah itu, desainer akan menentukan beberapa kata kunci yang merupakan ikhtisar dari gaya visual yang dipilih. Gaya visual yang dipilih akan diasistensikan ke *Creative Director* dalam bentuk *moodboard* atau *concept board*. *Moodboard* ini berisi kompilasi gambar yang mewakili tema desain, skema warna, tipografi, *layout* desain, pilihan *typeface*, *treatment* gambar, pilihan material, keunikan karya desain,

dan lain-lain. Fungsi *moodboard* ini adalah memberikan gambaran yang lebih konkret mengenai konsep dari karya desain sehingga semakin detail isi *moodboard*, semakin baik. Apabila *Creative Director* memberikan *feedback* terhadap konsep yang dipilih, desainer wajib melakukan perubahan sesuai dengan *feedback* yang diberikan. Setelah *moodboard* disetujui oleh *Creative Director*, desainer dapat mulai mengerjakan karya desainnya.



Gambar 3.1 Skema Pendekatan Kerja SUNVisual  
(Sumber: [www.sunvisual.com](http://www.sunvisual.com))

Pertama, desainer akan membuat *artwork* yang mewakili konsepnya. Walaupun masih berupa konsep, karya yang dibuat ini harus merepresentasikan *final artwork*. Pada tahap ini, karya dikerjakan hingga 75% dengan masih menggunakan *placeholder* untuk *copywriting* dan *image*. Selama pengerjaan, desainer perlu melakukan asistensi dan *progress update* secara berkala kepada *Creative Director*. Feedback yang didapatkan akan diimplementasikan ke dalam karya yang sedang dikerjakan hingga mendapatkan hasil yang layak untuk dipresentasikan. Di akhir tahap ini, akan terdapat sejumlah konsep yang berbeda dari masing-masing desainer.

Setelah itu, konsep yang dibuat oleh masing-masing desainer akan disusun menjadi sebuah presentasi yang akan ditunjukkan kepada klien pada rapat dengan *Project Director*. Konsep yang dipilih oleh klien dapat diteruskan sedangkan yang tidak terpilih tidak dilanjutkan. Pada tahap ini, desainer yang konsepnya terpilih wajib melakukan perubahan sesuai dengan feedback yang diberikan oleh klien. Hal ini tentunya dengan sepengetahuan dan arahan dari *Creative Director*.

Terakhir, desainer melakukan finalisasi karya dari konsep menjadi sebuah *final artwork* (FA). Karya FA ini sudah berisi konten informasi asli dari klien dan siap diproduksi. Sebelum produksi, desainer dapat melakukan produksi *dummy* atau *proof print*. Tahap ini bersifat opsional tetapi umumnya tetap dilakukan untuk menghindari kesalahan produksi yang mungkin terjadi. Setelah itu, dilakukan produksi karya dengan supervisi dari desainer.

Keseluruhan proses kreatif yang dilakukan oleh desainer dengan *Creative Director* dalam suatu proyek dapat digambarkan dengan skema di Gambar 3.1. Ketika desainer menerima *creative brief* pertama kali, tugas desainer adalah menerjemahkannya ke dalam bentuk visual yang hasilnya akan ditawarkan kepada *Creative Director*. Karya yang ditawarkan dapat disebut sebagai *thesis*. *Thesis* adalah solusi yang desainer *propose* kepada *Creative Director*. Setelah itu, *Creative Director* akan membuat sebuah negasi dengan mempertanyakan dan “menantang” karya yang diberikan desainer. Tahapan ini disebut sebagai *antithesis*. Setelah menerima *antithesis*, tugas desainer adalah kembali memberikan *thesis*. Proses ini berulang dalam sebuah siklus dan dilakukan beberapa kali hingga mendapatkan hasil yang diinginkan. Ketika hasil yang diinginkan didapatkan, siklus tersebut dihentikan dan pada titik ini SUNVisual mendapatkan karya yang layak untuk dipresentasikan kepada klien.

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

Berikut adalah ikhtisar pekerjaan yang dilakukan penulis selama 10 minggu periode kerja magang di SUNVisual dari 2 Desember 2019 hingga 14 Februari 2020;

Tabel 3.1. Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

MINGGU	PEKERJAAN YANG DILAKUKAN
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengenalan studio, sistem kerja, penamaan file</li> <li>• Meeting: Mulai mengerjakan proyek AR Campina, Direktori Beswan Djarum, Pondok Indah Hoarding, SR Petrosea</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat <i>mockup hoarding</i> Pondok Indah Townhouse</li> <li>• Melakukan revisi <i>cover page</i> dan eksplorasi material Direktori Beswan Djarum</li> <li>• Melanjutkan isi SR Petrosea</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyelesaikan konsep Direktori Beswan Djarum</li> <li>• Melakukan asistensi <i>moodboard</i> AR Campina</li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerjakan <i>cover page</i> dan isi AR Campina</li> <li>• Melakukan revisi <i>cover page</i> dan isi AR Campina</li> <li>• Melakukan perubahan konsep visual AR Campina</li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melanjutkan desain <i>cover page</i> dan isi AR Campina</li> <li>• Menyelesaikan konsep AR Campina</li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penerimaan proyek baru pameran Perempuan yang Tak Bisa Dieja</li> <li>• Melakukan rapat di Museum Nasional</li> <li>• Mengukur area pameran di Museum Nasional</li> </ul>
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Meeting: List item design</i> pameran Perempuan yang Tak Bisa Dieja</li> <li>• Mengerjakan desain <i>merchandise</i> dan denah pameran Perempuan yang Tak Bisa Dieja</li> </ul>
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerjakan logo <i>anniversary</i> kolaborator pameran Perempuan yang Tak Bisa Dieja</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat <i>preview</i> beberapa panel pameran Perempuan yang Tak Bisa Dieja</li> </ul>
9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyelesaikan desain <i>merchandise</i> dan <i>logo</i> pameran Perempuan yang Tak Bisa Dieja</li> <li>• Melanjutkan desain panel pameran Perempuan yang Tak Bisa Dieja</li> </ul>
10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat desain konten di media sosial untuk publikasi <i>pre order</i> buku Perempuan yang Tak Bisa Dieja</li> <li>• Menyelesaikan desain panel pameran Perempuan yang Tak Bisa Dieja</li> </ul>

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama periode kerja magang di SUNVisual, penulis terlibat dalam 5 proyek desain. Pekerjaan penulis meliputi desain grafis, *digital imaging*, dan desain editorial. Semua pekerjaan yang dilakukan penulis berada di bawah pengawasan desainer grafis senior dan *Creative Director* SUNVisual.

#### 3.3.1. Konsep Direktori Beswan Djarum

Djarum Beasiswa Plus adalah program beasiswa rutin Djarum Foundation sebagai kontribusinya dalam memajukan mutu pendidikan di Indonesia. Djarum Beasiswa Plus diberikan kepada mahasiswa aktif berprestasi di seluruh Indonesia. Selain dukungan ekonomi, para Beswan Djarum (penerima Djarum Beasiswa Plus) juga dilibatkan dalam serangkaian program yang bertujuan untuk mengembangkan soft skill para mahasiswa seperti *Character Building* dan *Leadership Development* (*Djarum Beasiswa Plus*, t.t.).

Setiap tahunnya, Djarum Beasiswa Plus merilis direktori dalam bentuk buku yang berisi daftar para Beswan Djarum dan diberikan kepada masing-masing Beswan Djarum sebagai memorabilia. Buku ini diharapkan dapat menjadi reminder bagi para Beswan Djarum terhadap kegiatan yang mereka ikuti dan menumbuhkan kebanggaan sebagai penerima Djarum Beasiswa Plus.

Penulis ditugaskan untuk membuat konsep dari Direktori Beswan Djarum tahun 2019/2020 oleh *Creative Director*. Direktori ini diharapkan dapat bersifat cukup bergengsi untuk para Beswan Djarum. Proyek ini dikerjakan bersama dengan salah satu desainer grafis senior di SUNVisual, Charles Lee. Masing-masing konsep yang dibuat ini akan dipresentasikan ke klien sebagai alternatif.



Gambar 3.2 *Moodboard* dan Eksplorasi *Pattern* Direktori Beswan Djarum

Pada awal pengerjaan proyek ini, penulis membuat *moodboard* berisi *keywords* dan konsep buku. Penulis memilih bentuk-bentuk geometris sebagai *pattern* dan warna-warna cerah agar terkesan muda dan kekinian. Tiap halaman

*divider* akan menampilkan *landmark* ikonik dari masing-masing pulau dan didesain dalam sebuah kolase dengan *image treatment* efek *grain* dan *gradient map*. Untuk tipografi, penulis menggunakan satu *type family* saja agar tidak terlampaui ramai.



Gambar 3.3 *Cover Page* Direktori Beswan Djarum

*Moodboard* pertama yang diberikan dianggap terlalu ramai dan menggunakan terlalu banyak kata kunci sehingga perlu dilakukan revisi. *Moodboard* hasil revisi mendapatkan lampu hijau dan penulis diminta untuk lanjut mendesain konsep *cover page* terlebih dahulu sebelum halaman isi. Desain *cover page* ini pun mendapatkan feedback bernuansa terlalu “panas” sehingga pemilihan warna perlu diubah. Hasil revisi *cover page* mendapatkan tanggapan lebih baik dari sebelumnya dan penulis dipersilakan untuk mulai mendesain *divider pages* dan *typical pages*.



Untuk desain konten buku cenderung mengalami lebih sedikit isu. Pada desain divider pages, penulis mendapatkan revisi pada *typesetting* dan diminta untuk mengecilkan ukuran *type* yang digunakan. Pada *typical pages* tidak terdapat isu atau perubahan yang signifikan. Sebelum membuat *mockup* konsep untuk keperluan presentasi, penulis diingatkan untuk memberikan *gimmick* tertentu yang dapat membuat buku ini lebih unik dan *prestige*. Oleh karena itu, penulis menambahkan *book box* dari yang dilubangi dengan *laser-cut*.



Gambar 3.4 *Gimmick* Buku Direktori Beswan Djarum

Hasil akhir dari desain konsep buku ini berupa *mockup* 3D yang realistik. Karya *mockup* tersebut kemudian diserahkan kepada desainer grafis senior untuk dimasukkan ke dalam presentasi kepada klien.

## Daftar Isi

4	<p><b>Kata Sambutan Direktori Beswan Djarum 2019-2020</b> 6</p> <p><b>Program Djarum Beasiswa Plus</b> 10</p> <p><b>Pemetaan Perguruan Tinggi Program Djarum Beasiswa Plus</b> 12</p> <p><b>Sumatera</b></p> <p><b>Banda Aceh</b> Universitas Syiah Kuala 15</p> <p><b>Bandar Lampung</b> Universitas Lampung 19</p> <p><b>Batam</b> Politeknik Negeri Batam 21</p> <p><b>Bengkulu</b> Universitas Bengkulu 22</p> <p><b>Jambi</b> Universitas Jambi 24</p> <p><b>Medan</b> Universitas Sumatera Utara 25</p> <p><b>Padang</b> Universitas Andalas 27</p> <p><b>Palembang</b> Universitas Sriwijaya 29</p>	31	<p><b>Pangkal Pinang</b> Universitas Bangka Belitung 31</p> <p><b>Pekanbaru</b> Universitas Riau 32</p> <p><b>Jawa</b></p> <p><b>Bandung</b> Institut Teknologi Bandung 37 Institut Teknologi Nasional 45 Politeknik Negeri Bandung 46 Universitas Islam Bandung 48 Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati 49 Universitas Jenderal Achmad Yani 51 Universitas Katolik Parahyangan 52 Universitas Komputer Indonesia 54 Universitas Kristen Maranatha 55 Universitas Pasundan 57 Universitas Pendidikan Indonesia 58 Universitas Widyatama 61</p> <p><b>Bangkalan</b> Universitas Trunojoyo 63</p> <p><b>Bogor</b> Institut Pertanian Bogor 64</p> <p><b>Cirebon</b> IAIN Syekh Nurjati Cirebon 66 Universitas Swadaya Gunung Jati 67</p>	5
---	--	----	---	---



Gambar 3.5 Halaman Dalam Buku Direktori Beswan Djarum

### 3.3.2. Site Hoarding Pondok Indah Townhouse

Pondok Indah Townhouse adalah kawasan perumahan elit baru yang terletak pada pusat daerah Pondok Indah. Pada proyek ini, penulis diminta untuk membuat sebuah *site hoarding* yang berfungsi sebagai penanda area konstruksi. Sesuai dengan permintaan klien, desain *site hoarding* ini tidak ingin menampilkan teks ataupun logo sama sekali. Penulis melalui beberapa kali tahap asistensi sampai akhirnya mendapatkan konsep yang disetujui oleh *Creative Director*.

Pada proyek ini, penulis bekerja dengan desainer grafis senior, Glory Amadea. Pembagian *jobdesc* proyek ini berbeda untuk masing-masing desainer. Glory diminta untuk mengerjakan logo, *promotional brochure*, dan *sitemap* sementara penulis mengerjakan *site hoarding* beserta *mockup*-nya.

Saat penulis dilibatkan dalam proyek ini, sebenarnya proyek ini sudah berjalan dan mendekati tahap penyelesaian. Penulis melanjutkan pekerjaan yang dimulai oleh salah satu desainer yang juga menjalani kerja magang di SUNVisual saat itu yang sedang berhalangan bekerja selama beberapa saat. Penulis diminta untuk membuat dua alternatif dengan konsep yang sama. Tantangan lainnya dari proyek ini adalah menyesuaikan skema warna dan grafis dengan *artwork* yang sudah dibuat oleh desainer senior sebelumnya.



Gambar 3.6 Desain *Site Hoarding* Pondok Indah Townhouse Alternatif 1



Gambar 3.7 Desain *Site Hoarding* Pondok Indah Townhouse Alternatif 2

Sebelum membuat presentasi konsep, penulis diminta untuk mendesain *mockup* dan membuat perbandingan ukuran *hoarding* dengan menggunakan skala. Setelah *mockup* selesai, penulis dapat memasukkan *artwork* yang dibuat ke dalam presentasi untuk klien.

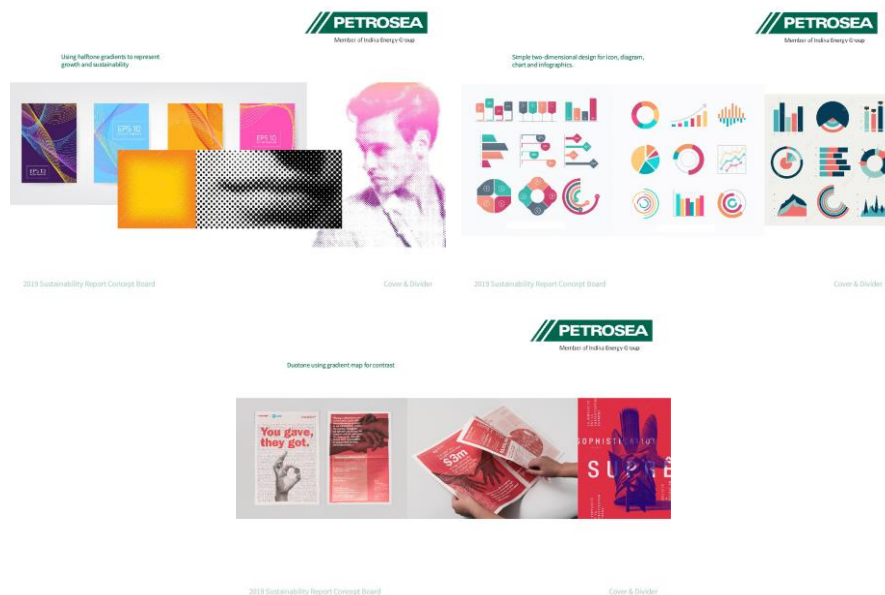


Gambar 3.8 Mockup *Site Hoarding* Pondok Indah Townhouse

### 3.3.3. Konsep *Sustainability Report* Petrosea

PT Petrosea Tbk. adalah sebuah perusahaan pertambangan, infrastruktur, dan layanan migas yang telah beroperasi selama lebih dari 47 tahun di Indonesia. Walaupun bersifat *voluntary*, PT Petrosea Tbk. sebagai perusahaan yang bergerak di bidang pertambangan, infrastruktur, dan migas mengeluarkan laporan keberlanjutan sebagai ungkapan kinerja lingkungan, sosial, dan tata kelolanya yang baik selama periode satu tahun ke belakang.

Pada proyek ini, penulis memulai dengan membuat *moodboard* yang berisi konsep yang ingin diajukan untuk desain *sustainability report* (SR) ini. Dari hasil rapat *Creative Director* dan *Project Director* dengan klien, Petrosea memiliki panduan penggunaan identitas visual korporat yang cukup lengkap sehingga penulis diingatkan untuk memperhatikan hal tersebut.



Gambar 3.9 *Moodboard* Konsep SR Petrosea

Terdapat kendala pada pengerjaan proyek ini. Penulis gagal mematangkan konsep yang diajukan kepada *Creative Director* sehingga proses asistensi berlangsung dengan cukup lama sampai akhirnya terpotong karena kondisi penulis yang sakit di tengah pengerjaan. Feedback yang diberikan oleh *Creative Director*



saat itu adalah bahwa konsep visual belum memiliki arahan yang jelas dan terdapat perbedaan gaya visual yang cukup signifikan dari *moodboard* dengan *artwork* yang dikirimkan. Proyek ini dikerjakan bersama dengan salah satu desainer grafis senior di SUNVisual yaitu Ivan Harsanto. Dengan menggunakan konsep Ivan sebagai referensi, penulis melanjutkan pekerjaannya secara *mobile*. Hal ini juga menimbulkan masalah karena dengan tidak berada di studio secara langsung menghambat proses koordinasi dengan *Creative Director* dan desainer senior.



Gambar 3.10 Konsep *Divider Pages* dan *Typical Pages* SR Petrosea

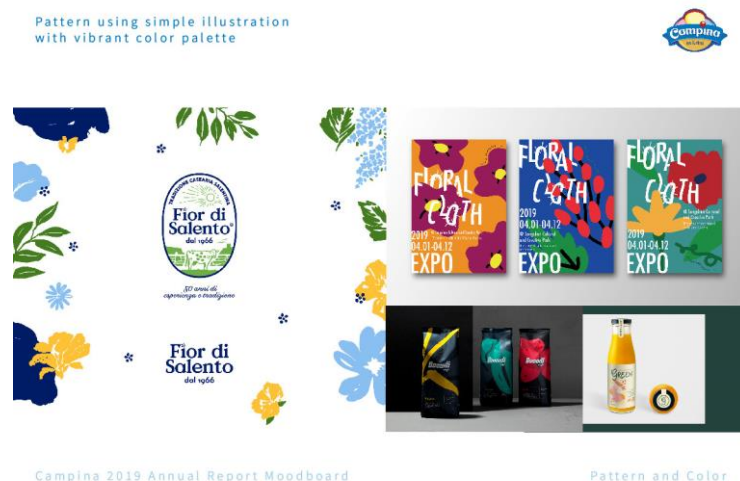
Dengan banyaknya masalah yang muncul dalam pengerjaan proyek ini, penulis mengirimkan *update* terakhirnya kepada *Creative Director* dan mendapatkan keputusan pemindahan tangan proyek ini kepada desainer magang lainnya.

### 3.3.4. Konsep *Annual Report* Campina

PT Campina Ice Cream Industry Tbk. adalah salah satu perusahaan es krim terbesar di Indonesia. Campina didirikan sebagai industri rumah tangga yaitu CV Pranoto dengan nama dagang Campina. CV Pranoto didirikan oleh Darmo Hadipranoto pada 22 Juli 1972 di Jalan Gembong Sawah Surabaya, yang juga merupakan kediaman pribadi Darmo Hadipranoto.

Setiap tahunnya Campina mengeluarkan laporan tahunan yang mencakup pencapaian perusahaan selama satu tahun ke belakang. Selain itu perusahaan juga wajib membuat sebuah laporan keuangan yang diserahkan kepada OJK. Laporan ini akan dirilis secara terbuka melalui situs resmi Campina. Karena memiliki potensi meningkatkan daya tarik perusahaan di mata konsumen, tahun ini Campina bekerja sama dengan SUNVisual dalam perancangan *annual report* (AR).

Pada proyek ini penulis dan desainer senior Ivan Harsanto ditunjuk untuk mengerjakan konsep AR yang representatif untuk korporasi tetapi juga *fun* dan eksploratif. Setelah *brief* diberikan, penulis melakukan riset terhadap perusahaan, nilai-nilainya, dan laporan-laporan terdahulunya. Penulis kemudian menyusun sebuah *moodboard* sebagai pedoman dalam mendesain AR ini. Elemen grafis yang mulanya dipilih adalah ilustrasi sederhana dengan warna-warna pastel.



Gambar 3.11 *Moodboard* Konsep AR Campina

Setelah *moodboard* disetujui oleh *Creative Director*, penulis lanjut membuat konsep *cover page*. Pada proses asistensi, konsep ini sempat mengalami revisi dan perubahan yang cukup banyak karena terdapat masalah pada hirarki elemen-elemen grafis yang ada pada *cover page* dan *negative space* yang kurang sesuai dengan prinsip desain. Proses perbaikan ini memakan waktu cukup lama sampai akhirnya menemukan konsep *cover page* yang disetujui oleh *Creative Director*.



Gambar 3.12 Perubahan Konsep *Cover Page* AR Campina

Dengan lampu hijau untuk konsep *cover page* terakhir, proses desain dapat dilanjutkan. Penulis melakukan konsultasi dengan desainer senior di studio dan



Gambar 3.13 *Cover Page* Final AR Campina



mendapatkan input mengenai pilihan *typeface* dan *typesetting* pada cover page. Setelah melalui proses finalisasi, didapatkan *cover page* yang lebih cocok dan lebih layak. Walaupun *artwork* pada titik ini mengalami perubahan cukup drastis dari *moodboard*, Ivan tetap merekomendasikan untuk melanjutkan perancangan menggunakan konsep yang baru karena dirasa lebih matang.

Elemen visual yang baru menggunakan gaya lukisan *mid-century modern art* dengan tekstur cat akrilik dan watercolor dan penggunaan bentuk-bentuk sederhana. Untuk tipografi, *layout* yang digunakan terinspirasi dari *Swiss Typography* tetapi *typeface* yang digunakan bukan Helvetica melainkan Solanel.

# Campina Annual Report

Gambar 3.14 *Typeface* Solanel Regular

Setelah desain *cover page* matang, penulis melanjutkan desain konten seperti *table of contents*, *divider page*, *typical page*, *information graphics*, *table*, dan *charts*. *Final artwork* proyek AR Campina berupa konsep yang akan dipresentasikan ke klien untuk pemilihan. Setelah selesai mendesain halaman isi yang diperlukan, hasil akhir dikirimkan ke desainer senior untuk disusun ke dalam presentasi.



Gambar 3.15 *Mockup* Konsep AR Campina



Gambar 3.16 Halaman Dalam Konsep AR Campina

### 3.3.5. Pameran dan Peluncuran Buku Perempuan yang Tak Bisa Dieja

Perempuan yang Tak Bisa Dieja adalah karya seni hasil kolaborasi dari Sapardi Djoko Damono, Darwis Triadi, dan Vera Kebaya dibawah Merajut Nusantara. Karya sastra, fotografi, dan busana dari ketiga maestro tersebut dipadukan menjadi sebuah buku. Buku Perempuan yang Tak Bisa Dieja akan diluncurkan pada 20 Februari 2020 bertepatan dengan ulang tahun Sapardi Djoko Damono yang ke-80. Peluncuran buku ini akan dilaksanakan di Museum Nasional Indonesia dan diramaikan dengan berbagai kegiatan seperti pameran busana, kompetisi dan workshop fotografi, pembacaan sajak, dan pagelaran musik sebagai persembahan terhadap Djaduk Ferianto.

Merajut Nusantara berkolaborasi dengan SUNVisual dalam proyek ini. SUNVisual bertanggung jawab dalam perancangan buku dan art direction kegiatan peluncuran buku di Museum Nasional. Proyek ini dipercayai kepada Charles Lee,

Glory Amadea, dan para desainer magang. Penulis ditunjuk untuk terlibat dalam di tengah berjalannya proyek ini. Saat itu, buku yang dirancang oleh desainer senior, Charles Lee sudah memasuki tahap finishing.

Penulis terlibat lebih dominan dalam perancangan konsep pameran dan kebutuhannya. Setelah penunjukkan dan pemaparan *design brief* oleh *Creative Director*, dilakukan survey di Museum Nasional untuk mengetahui ukuran-ukuran area pameran. Setelah itu, dilakukan pembagian *jobdesc* di studio SUNVisual. Penulis mengerjakan kebutuhan *merchandise* undangan VIP pameran berupa *goodie bag* dan *notebook*, denah pameran beserta panel-panelnya, logo kolaborator, dan publikasi pre order buku di media sosial.



Gambar 3.17 *Merchandise* Pameran Perempuan yang Tak Bisa Dieja

Aset dan konsep desain yang digunakan pada proyek ini berpedoman pada buku Perempuan yang Tak Bisa Dieja yang sudah selesai dirancang. Karena sudah memiliki arahan yang cukup jelas, proses desain tidak memakan waktu lama dengan tetap melakukan proses asistensi. Namun, karena masalah ketatnya waktu yang tersisa sementara proses produksi belum dilakukan, pada akhirnya merchandise tidak diproduksi walaupun konsep sudah ada.

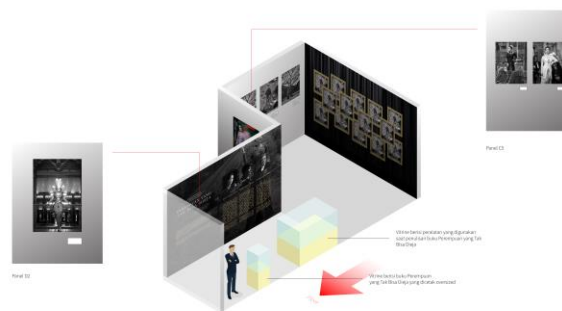


Gambar 3.18 Logo Kolaborator Pameran Perempuan yang Tak Bisa Dieja

Selain itu, terjadi kendala dalam komunikasi dengan tim klien dimana pekerjaan yang seharusnya dikerjakan oleh SUNVisual justru dikerjakan oleh klien. Hal ini mengakibatkan keadaan *chaos* dan menghasilkan tidak digunakannya beberapa item hasil desain yang sudah ada seperti bahan publikasi media sosial dan logo kolaborator.



Area 80 Tahun Sapardi



Area Merajut Nusantara

Gambar 3.19 Desain Panel Pameran Perempuan yang Tak Bisa Dieja



Gambar 3.20 Desain Publikasi Media Sosial *Pre Order* Buku Perempuan yang Tak Bisa Dieja

### 3.4. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang ditemukan penulis selama menjalani kerja magang di SUNVisual antara lain adalah sebagai berikut:

#### 1. Kendala Pribadi

Penulis kesulitan menyesuaikan diri dengan tempo kerja di SUNVisual yang sangat cepat dan alur kerja yang bersifat dua arah. Selain itu, penulis juga mengalami kesulitan dalam menemukan gaya visual yang sesuai untuk proyek tertentu.

#### 2. Kendala Pekerjaan

Untuk proyek tertentu klien kurang berkomunikasi dengan baik sehingga menyulitkan para desainer.

### 3.5. Solusi terhadap Kendala yang Ditemukan

Solusi yang dapat dilakukan penulis terhadap kendala yang ditemukan adalah:

#### 1. Kendala Pribadi

Berusaha untuk bekerja dengan lebih cepat, mengurangi distraksi, berfokus pada prioritas. Memaksakan diri untuk tidak segan dan lebih berani bertanya kepada senior dan *Creative Director*. Menambah wawasan dan literasi visual dari sumber pustaka yang ada di studio.

## 2. Kendala Pekerjaan

Tetap bekerja dengan profesional dan mencoba untuk berkomunikasi dengan lebih baik.