



### **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

##### 1. Kedudukan

Penulis memiliki kedudukan sebagai *Graphic Designer Internship* di PT Kreasi Keberagaman Indonesia. Penulis didampingi langsung oleh *Co-founder & Creative Director* Levina Purnamadewi dan *Senior Graphic Designer* Menjadi Manusia Keisha Anindita. Penulis menangani desain untuk beberapa *post* untuk *feeds* Menjadi Manusia, dan membuat desain *framing* foto untuk *website* Menjadi Manusia. Untuk desain pada *platform* sosial Menjadi Manusia, penulis berkoordinasi langsung dengan *Senior Graphic Designer* Menjadi Manusia. Penulis juga diminta untuk menangani desain konten untuk *platform* sosial Belajar Hidup by Menjadi Manusia, penulis berkoordinasi langsung dengan Levina Purnamadewi sebagai *Co-founder & Creative Director* Menjadi Manusia.

##### 2. Koordinasi



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Tim *Content Producer* akan mengadakan rapat dengan *Content Director, Content Writer, Graphic Designer, Videographer, Editor* dan juga *Audio Editor* untuk menentukan tema bulanan yang akan dibahas. Setiap rapat akan melibatkan ketiga *co-founder* untuk mendapat ide dan saran untuk mendukung konten yang akan diterbitkan. Setelah menentukan tema, rapat juga akan membahas *brief* pekerjaan yang dilakukan oleh masing-masing divisi. *Senior Graphic Designer* akan memberikan pekerjaan yang harus dilakukan oleh *Graphic Designer Intern*. Setiap pekerjaan yang dilakukan oleh penulis

harus diberikan kepada *Senior Graphic Designer* untuk mendapat persetujuan maupun revisi. Hasil revisi akan Kembali diberikan pada *Senior Graphic Designer* untuk diunggah pada *platform* sosial Menjadi Manusia.

### 32. Tugas yang Dilakukan

hal-hal yang penulis lakukan selama magang:

| No. | Minggu | Proyek                      | Keterangan  |
|-----|--------|-----------------------------|---|
| 1   | 1      | Poster                      | Membuat poster untuk acara Bersama Bercengkrama   |
|     |        | <i>Merchandise</i>          | Membuat <i>layout</i> untuk <i>merchandise</i> GoWork x Menjadi Manusia   |
| 2   | 2      | <i>Website</i>              | Membuat <i>framing</i> foto <i>website</i> Menjadi Manusia  |
|     |        | Instagram                   | Membuat <i>template post</i> Instagram Menjadi Manusia (esai mingguan)  |
| 3   | 3      | Instagram                   | Membuat revisi <i>framing</i> foto untuk post untuk <i>website</i> Menjadi Manusia                                |
|     |        | <i>Website</i>              | Membuat <i>framing</i> foto untuk <i>website</i> Menjadi Manusia berdasarkan <i>template</i> yang telah dibuat    |
| 4   | 4      | Desain <i>Emoticon</i>      | Membuat desain emoji untuk stiker Menjadi Manusia   |
| 5   | 5      | Proposal <i>Merchandise</i> | Merancang proposal <i>merchandise</i> untuk kolaborasi, menentukan tema dan <i>merchandise</i> yang akan dibuat   |
| 6   | 6      | <i>Website</i>              | Merancang desain untuk konten Renungan Tanda Tanya pada <i>website</i> Menjadi Manusia                            |
| 7   | 7      | <i>Zine</i>                 | Membuat desain untuk <i>zine</i> edisi ke-3 Menjadi Manusia (Kemerdekaan)   |
| 8   | 8      | <i>Zine</i>                 | Melanjutkan revisi desain untuk <i>zine</i> edisi ke-3 Menjadi Manusia (Kemerdekaan)                              |
|     |        | Instagram Belajarhidup.id   | Membuat perancangan <i>moodboard</i> untuk desain <i>feeds</i> Instagram untuk Belajarhidup.id by Menjadi Manusia |
| 9   | 9      | Instagram Belajarhidup.id   | Membuat revisi <i>moodboard</i> dan desain untuk <i>feeds</i> Instagram Belajarhidup.id                           |
|     |        | Instagram Belajarhidup.id   | Melakukan revisi untuk desain <i>feeds</i> Instagram Belajarhidup.id  |
| 10  | 10     | Instagram Belajarhidup.id   | Membuat konten & melakukan revisi minor untuk desain <i>feeds</i> Instagram Belajarhidup.id                       |
| 11  | 11     | Instagram Belajarhidup.id   | Membuat desain untuk <i>feeds</i> Instagram Belajar Hidup x Kejar Mimpi CIMB Niaga                                |

|    |    |                                |  |
|----|----|--------------------------------|--|
| 12 | 12 | Proposal<br><i>Merchandise</i> | Membuat revisi desain kolaborasi<br><i>merchandise</i> yang telah diajukan         |
| 13 | 13 | <i>Zine</i>                    | Membuat desain untuk <i>zine</i> edisi ke-4<br>“Bijaksana Bijaksini”               |
| 14 | 14 | <i>Zine</i>                    | Revisi desain untuk <i>zine</i> edisi ke-4<br>“Bijaksana Bijaksini” & penyelesaian |

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

### 33. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam proses *internship*, penulis melakukan beberapa proyek terkait dengan media sosial maupun media cetak yang dilakukan secara individu maupun tim, berikut uraian pekerjaan yang dikerjakan penulis:

#### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

##### 3.3.1.1. Proyek Utama

1. Merancang Desain *Feeds Instagram* untuk Belajarhidup.id by Menjadi Manusia

Belajarhidup.id merupakan tahap lanjutan dari Menjadi Manusia. Berdasarkan tahap yang telah dijabarkan oleh Menjadi Manusia, Belajar Hidup merupakan bagian dari tahap *Develop*. Melalui Belajar Hidup, diharapkan setiap individu yang sudah sampai pada tahap “manusia sepenuhnya” akan terus berkembang dan mempertahankan apa yang sudah dicapainya.

Penulis diminta untuk merancang ulang gaya visual untuk Instagram Belajar Hidup. Penulis dan tim Belajar Hidup melakukan meeting secara online untuk membahas konten yang akan ditampilkan di Instagram Belajar Hidup dan pembagian tugas yang masing-masing divisi akan lakukan. Pada rapat pertama, penulis diminta untuk membuat *moodboard* untuk Belajar Hidup sebagai panduan visual dalam perancangan desain.

# Moodboard Belajar Hidup

CINDY ANGELICA

## Pattern supergraphic:

why?

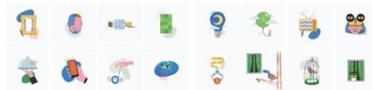
shape kotak, lingkaran, segitiga menggambarkan bahwa manusia dapat dibentuk berdasarkan pola pikir, pandangan dan lingkungan. (ref: 3 steps become a decent human being)

Organic shape/abstract menggambarkan pola pikir dan sifat yang berbeda dari individu.



## Flat Illustration:

ilustrasi sederhana untuk icon



## Framing foto:



Gambar 3.2 Moodboard Belajar Hidup\_1

Sumber: (Pribadi, 2020)

## Struktur susunan feeds:

| #17884                         | #4430a                                   | #f7941d                             | #e67e22 |   |   |   |
|--------------------------------|--|-------------------------------------|---------|---|---|---|
| ASAS TENTANG BASKARA           | QUOTE TENTANG WISPI                      | ASAS TENTANG BASKARA                |         | 7 | 8 | 9 |
| POSTER ALL                     | KOLABORASI BELAJAR HIDUP X KEJAR WISPI   | POSTER PUNTO AJI                    |         | 4 | 5 | 6 |
| POSTER KEANAN                  | POSTER BASKARA                           | POSTER JIBEL TATUM                  |         | 1 | 2 | 3 |
| TOPIK PUNTO AJI                | TEMA HIDUP DAN WISPI                     | TOPIK KEANAN                        |         | 7 | 8 | 9 |
| TOPIK BASKARA                  | POTENSI DIRI                             | TOPIK JIBEL TATUM                   |         | 4 | 5 | 6 |
| APA MAMPUS YANG SELIN TERCAPAI | TANTANGAN TERSEBUT TO PERMAN KAMU LEBAH? | APA YANG TELAH BERUBAH SARI DIRIMU? |         | 1 | 2 | 3 |
| TOPIC POSITIVITY               | PRODUKTIF                                | KESEHATAN KESEHATAN                 |         | 7 | 8 | 9 |
| "OVERTHINKING" MENTAL HEALTH   | "NOTHING" SELF DEVELOPMENT               | "KESEHATAN" MENTAL HEALTH           |         | 4 | 5 | 6 |
| WHY OF BELAJAR HIDUP           | HOW OF BELAJAR HIDUP                     | WHY OF BELAJAR HIDUP                |         | 1 | 2 | 3 |

## Struktur susunan feeds:



Gambar 3.3 Moodboard Belajar Hidup\_2

Sumber: (Pribadi, 2020)

Setelah mendapat persetujuan dari *Creative Director*, penulis melanjutkan dengan membuat beberapa alternatif desain dan ikon untuk mendukung *copy on visual*.



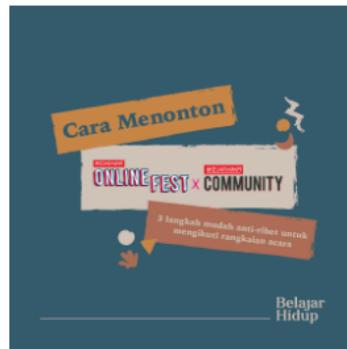
Konten Mingguan Belajarhidup.id

Konten Tanya-tanya Kehidupan Belajarhidup.id

Konten Tips Belajarhidup.id



Konten Pembicara Belajarhidup.id x Kejar Mimpi



Konten Publikasi Belajarhidup.id x Kejar Mimpi

Gambar 3.4 Desain Konten Utama Belajarhidup.id

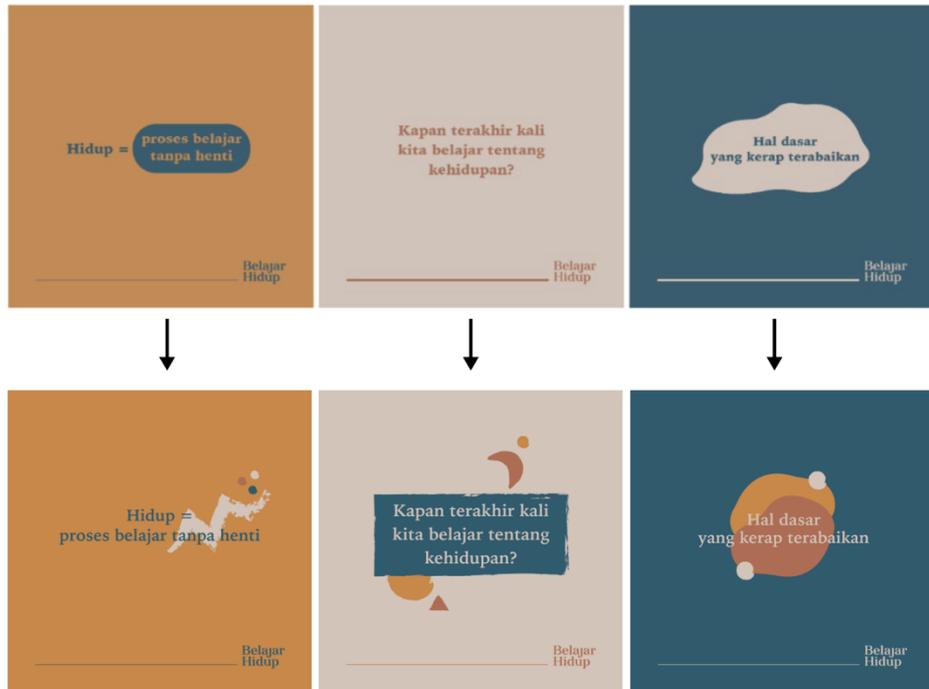
Sumber: (Pribadi, 2020)

Dalam pembuatannya, penulis mendapatkan revisi dari *creative lead* sebagai berikut:



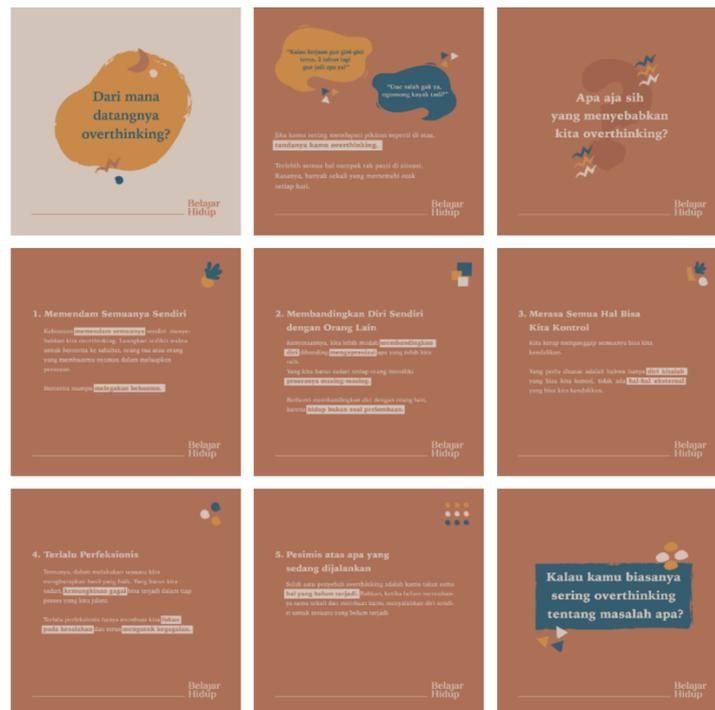
Gambar 3.5 Revisi Konten Tips Belajarhidup.id

Sumber: (Pribadi, 2020)



Gambar 3.6 Revisi Konten Pengenalan Belajarhidup.id

Sumber: (Pribadi, 2020)

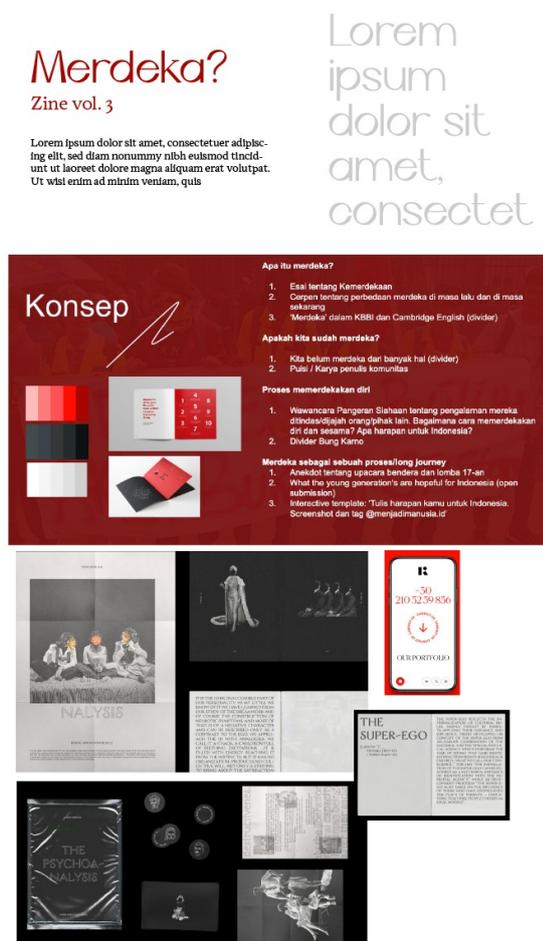


Gambar 3.7 Konten Belajar Hidup\_ Overthinking\_ set

Sumber: (Pribadi, 2020)

## 2. Membuat *Zine* “Merdeka?” Edisi Ke-3 oleh Menjadi Manusia & Ke-4 “Bijaksana Bijaksana”

*Zine* merupakan majalah digital produksi dari Menjadi Manusia. *Zine* merupakan kumpulan karya esai dan prosa. *Zine* edisi ke-3 mengangkat tema seputar kemerdekaan dengan judul “Merdeka?”. Dalam pembuatan *Zine* edisi ke-3 Penulis menangani konten Apakah Kita Sudah Merdeka? yang berisi prosa dan karya komunitas. Penulis diberikan panduan *moodboard* oleh *senior graphic designer* sebagai acuan dalam pembuatan desain.



Gambar 3.8 *Moodboard zine “Merdeka?”*

Sumber: (Pribadi, 2020)

Dalam pembuatannya, penulis bekerjasama dengan editor yang bertugas

untuk membuat dan merapihkan tulisan dari narasumber. Penulis melakukan revisi sebanyak 2x untuk beberapa bagian dari desain yang dibuat penulis.



Gambar 3.9 Desain *Divider Zine 3*

Sumber: (Pribadi, 2020)

Penulis diminta untuk melakukan revisi pada *divider* untuk konten prosa. Penulis diminta untuk mengganti gambar rantai menjadi sesuai dengan saran yang diberikan oleh supervisi penulis. Penulis juga diminta untuk mengganti gambar sejumlah kotak pada konten prosa menjadi satu buah kotak saja. Berikut final desain yang dibuat oleh penulis yang telah disetujui:



Gambar 3.10 Desain Zine 3 final

Sumber: (Pribadi, 2020)

Menjadi Manusia Kembali menerbitkan *Zine* edisi ke-4 berjudul “Bijaksana Bijaksini”. Dalam pembuatan zine edisi ke-4 penulis berkesempatan untuk membuat desain untuk daftar isi, catatan editor dan esai. Penulis membuat desain berdasarkan acuan *moodboard* yang diberikan oleh *senior graphic designer*.

Menjadi manusia zine vol. 4

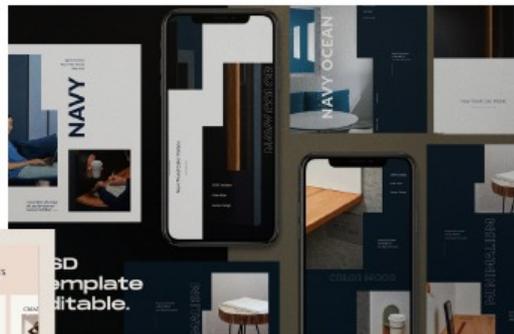
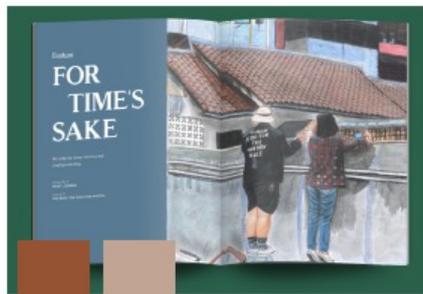
# BIJAKSINI BIJAKSANA

heading

## CAUDEX

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

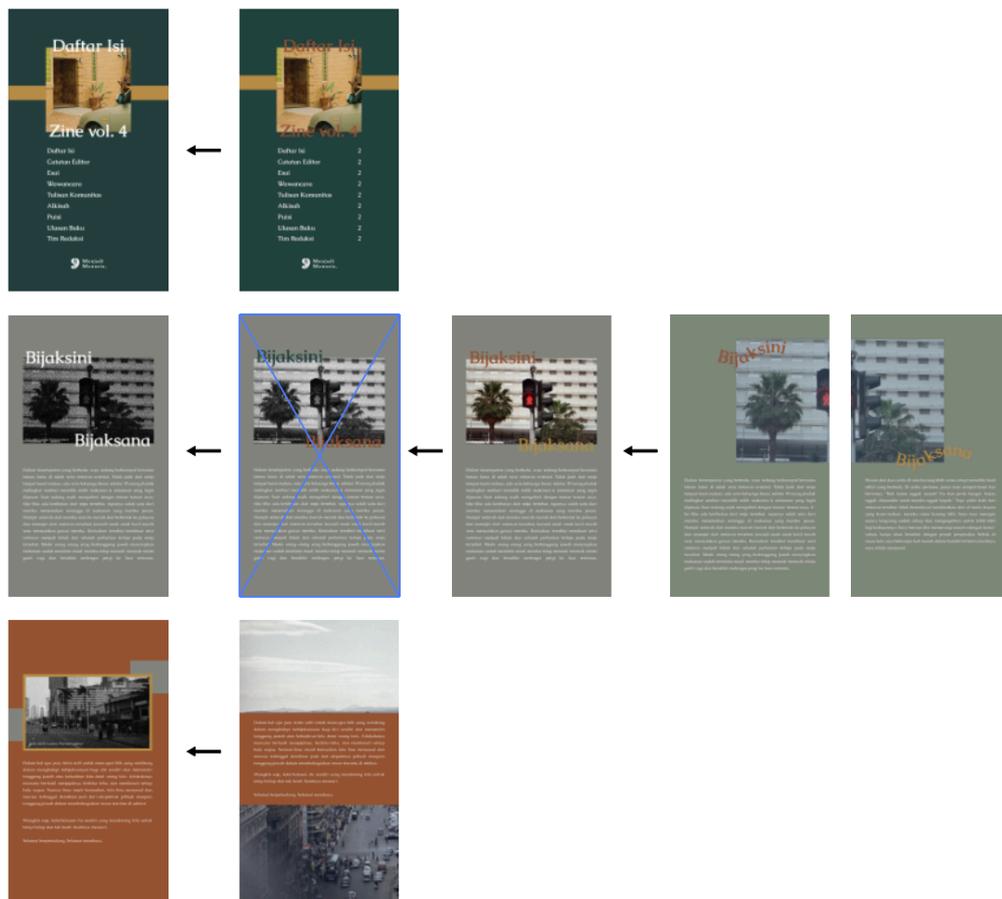


clean layout,  
autumn color scheme,  
playful typographic alignment & orientation

Gambar 3.11 *Moodboard Zine* “Bijaksini Bijaksana”

Sumber: (Pribadi, 2020)

Dalam pembuatannya penulis melakukan beberapa revisi desain pada konten daftar isi dan peletakan foto pada konten.



Gambar 3.12 Revisi desain *Zine* “Bijaksini Bijaksana”

Sumber: (Pribadi, 2020)

Setelah melakukan beberapa revisi, penulis mengumpulkan *zine* yang telah disetujui. Desain yang telah disetujui oleh supervisi akan diberikan kepada tim editor untuk dibuatkan *motion graphic* sebagai bentuk promosi atas *Zine* yang telah dibuat. Berikut desain yang telah disetujui oleh supervisi penulis:



Gambar 3.13 Desain Zine 4 Final

Sumber: (Pribadi, 2020)

### 3. Merancang proposal *seasonal merchandise*

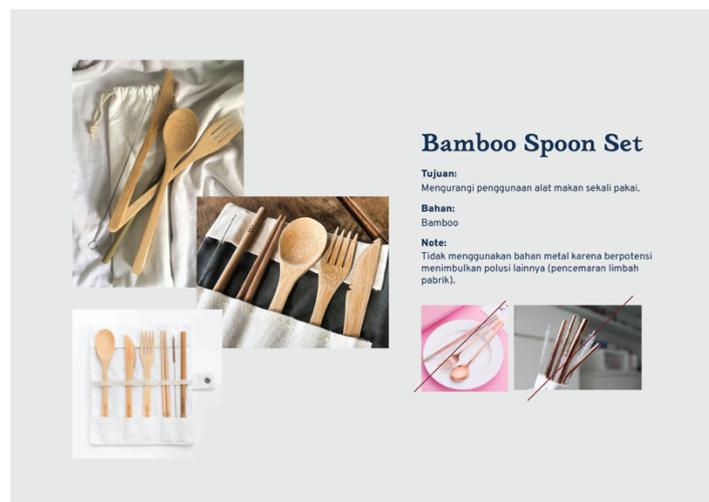
Memasuki bulan kedua periode magang di Menjadi Manusia, penulis diminta untuk merancang item *merchandise* untuk Menjadi Manusia. *Merchandise* yang dirancang akan diangkat berdasarkan isu yang terjadi di Indonesia. Penulis diminta untuk menyusun proposal yang berisi tentang penjelasan akan isu yang ingin dibahas. Penulis mengambil *Eco-friendly Campaign* sebagai topik yang akan menjadi acuan untuk membuat *merchandise*.

Pemerintah Provinsi DKI Jakarta resmi melarang penggunaan kantong plastik sekali pakai mulai 1 Juli 2020 (Yuni,2020). Untuk mendukung upaya pemerintah dalam menekan sampah plastik, penulis mengusulkan untuk mengangkat topik tentang *Eco-friendly*. *Eco-friendly* memiliki arti secara harafiah tidak berbahaya bagi lingkungan atau ramah bagi lingkungan sekitar (Lipton Indonesia, 2014).

Permasalahan yang disoroti penulis menjadi acuan untuk menjadikan *Eco-friendly campaign* menjadi tema besar adalah, Data Asosiasi Industri

Plastik Indonesia (INAPLAS) dan Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan sampah plastik di Indonesia mencapai 64 juta ton per tahun. Sebanyak 3,2 juta ton di antaranya merupakan sampah plastik yang dibuang ke laut (Indonesia.go.id, 2019).

Penulis menentukan target market di umur 17-35 (remaja akhir & dewasa awal) yang mampu membawa perubahan bagi generasi atas maupun generasi bawah.



Gambar 3.19 *Merchandise* MM Sendok Bambu

Sumber: (Pinterest, 2020)

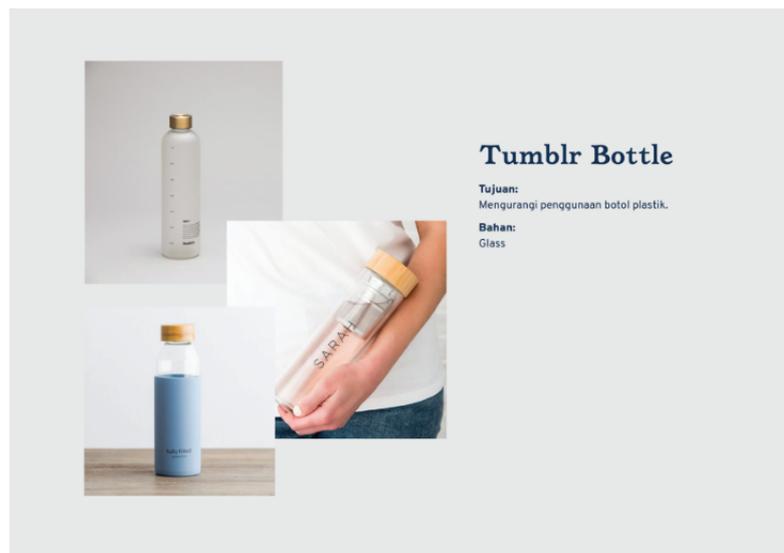
Dalam menentukan *merchandise* yang akan dibuat, penulis melakukan riset terkait barang-barang yang cocok dengan tema yang ditentukan penulis. Setelah orang ramai menyuarakan *#NoPlasticStrawMovement* atau gerakan tanpa sedotan plastik, popularitas *stainless steel straw* meningkat. Namun belakangan ini ditemukan bahwa sedotan besi ini bukan solusi yang bijak bagi lingkungan. Limbah pabrik yang didapati di aliran sungai, serta kandungan berbahaya yang dapat dihasilkan oleh limbah yang terbuang di sungai maupun danau, dapat membahayakan ekosistem maupun penduduk sekitar (Rania, 2019). Oleh karena itu, penulis memilih peralatan makan dan minum yang terbuat dari bambu. Selain mengurangi limbah plastik, peralatan makan dan minum dari bambu juga aman untuk Kesehatan karena tidak mengandung bahan kimia berbahaya (Ika, 2019).



Gambar 3.20 *Merchandise* totebag

Sumber: (Pinterest, 2020)

Untuk mendukung upaya pemerintah DKI Jakarta dalam mengurangi penggunaan kantong belanja sekali pakai, Penulis juga memilih kantong kain atau yang dikenal dengan *totebag* untuk menjadi salah satu *seasonal merchandise* Menjadi Manusia.



Gambar 3.21 *Merchandise* Botol Tumbler

Sumber: (Pinterest, 2020)

Data World Atlas menunjukkan bahwa Indonesia menempati posisi ke-4

pengguna botol plastik terbanyak di dunia. Selain sulit diurai, botol plastik dapat membawa dampak buruk bagi kesuburan tanah dan menyebabkan banjir (Kartinah, 2019). Penggunaan botol minum tidak sekali pakai atau yang biasa dikenal dengan *tumbler*, akan membantu upaya untuk mengurangi sampah botol plastik di Indonesia.

### 3.3.1.2. Proyek Tambahan

#### 4. Poster “Bercengkrama Bersama”

Poster “Bercengkrama Bersama” merupakan bentuk undangan digital untuk acara malam keakraban seluruh *crew* Menjadi Manusia. Dalam pembuatan poster “Bercengkrama Bersama”, penulis harus mengikuti seluruh panduan yang diberikan berdasarkan *Graphic Standard Manual*.

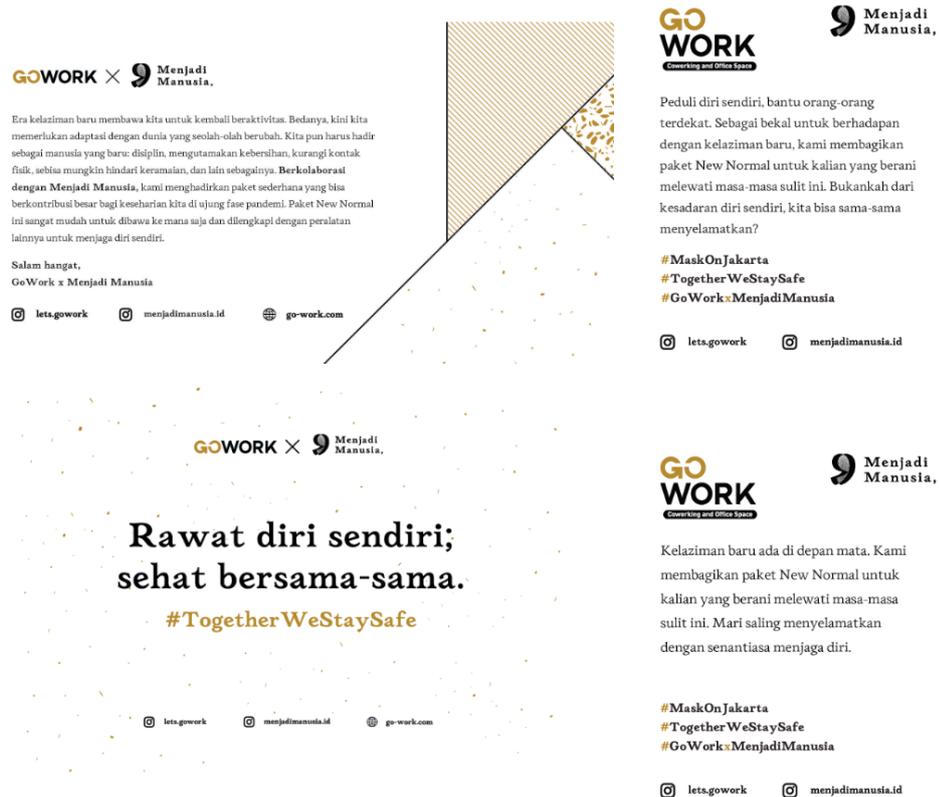


Gambar 3.14 Final *Art Work* Poster “Bercengkrama Bersama”

Sumber: (Pribadi, 2020)

#### 5. *New Normal Kit* GoWork x Menjadi Manusia

Menjadi Manusia melakukan kolaborasi dengan GoWork yang merupakan premium *co-working space* di Indonesia untuk membuat *New Normal Kit* yang berisi perlengkapan untuk mendukung pencegahan virus covid-19. GoWork merupakan premium *co-working space* di Indonesia. *New Normal Kit* terdiri dari *pouch*, stiker, *hand sanitizer*, dan masker. *New Normal Kit* ini akan dibagikan kepada seluruh pekerja Gowork. Dalam pembuatan *New Normal Kit*, penulis diminta untuk merapikan *layout merchandise* Gowork x Menjadi Manusia, memasukan *copy on visual* yang telah ditentukan dan mengubah beberapa *font* yang disesuaikan dengan gaya dari Menjadi Manusia.

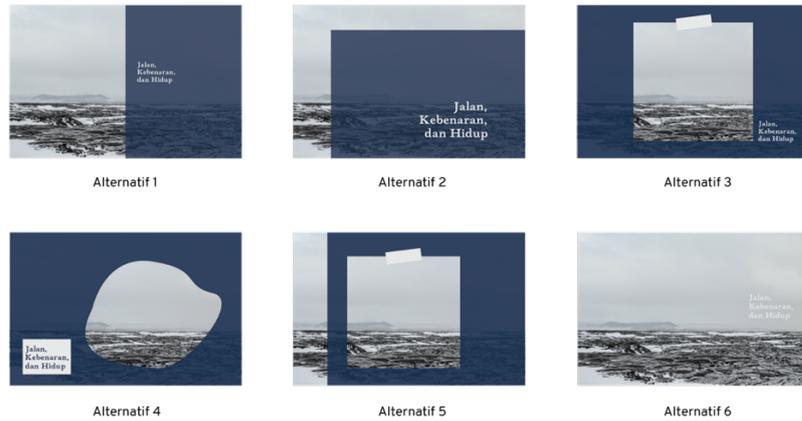


Gambar 3.15 Final Art Work Merchandise GoWork x Menjadi Manusia

Sumber: (Pribadi, 2020)

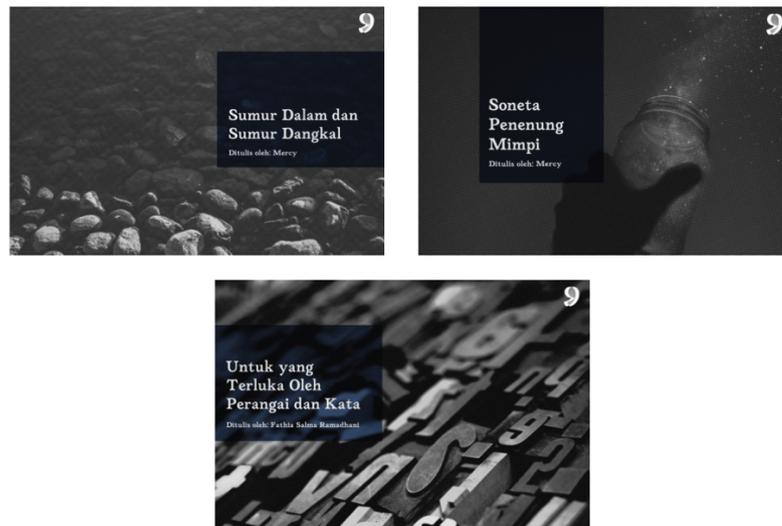
## 6. Template Framing Foto untuk Website Menjadi Manusia

Pada awal bulan Juli 2020, Menjadi Manusia melakukan perancangan ulang identitas, dan menampilkan wajah barunya melalui akun media sosial dari Menjadi Manusia. Pada *website* Menjadi Manusia, terdapat rubrik yang berisi karya dalam bentuk tulisan yang disebut dengan “Prespektif”. Penulis diminta untuk membuat *template framing* foto untuk *cover* judul pada rubrik prespektif tersebut. Penulis merancang 3 desain berbeda sebagai referensi desain yang paling mewakili Menjadi Manusia. Penulis diminta untuk membuat kurang lebih 5 alternatif desain, dan berikut desain yang telah disetujui oleh supervisi.



Gambar 3.16 Alternatif Desain *Template Foto Website*

Sumber: (Pribadi, 2020)



Gambar 3.17 Desain *Template Foto Website*

Sumber: (Pribadi, 2020)

## 7. *Post Instagram Story & Instagram Feeds* Konten Esai

Menjadi Manusia menggunakan media sosial untuk berbagi konten untuk para pembacanya. Dalam hal ini, penulis ditugaskan untuk menangi beberapa konten Instagram mingguan. Penulis menangani pembuatan cuplikan esai pada *feeds* Instagram yang akan di unggah pada sabtu, minggu dan esai pada *story* Instagram.



Gambar 3.18 Desain *Feeds* Tulisan Komunitas

Sumber: (Pribadi, 2020)

## 8. Merancang Desain untuk Konten Renungan Tanda Tanya

Renungan Tanda Tanya merupakan rubrik yang berisi pertanyaan, yang terkadang muncul dalam perenungan sehari-hari.



Gambar 3.22 Renungan Tanda Tanya\_Website

Sumber: (menjadimanusia.id, 2020)



Gambar 3.23 Renungan Tanda Tanya

Sumber: (Pribadi, 2020)

### 3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Dalam melakukan kerja magang, penulis menemukan beberapa kendala:

1. Penyesuaian gaya desain penulis dengan gaya desain Menjadi Manusia
2. Singkatnya waktu brainstorming pembuatan *moodboard* untuk desain *platform* baru
3. Penulis mengalami kesulitan pembagian waktu dalam pengerjaan desain konten yang harus dikerjakan secara bersamaan antara konten Menjadi Manusia dan Belajar Hidup

### 3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Dalam setiap pengerjaan tugas maupun brainstorming, penulis dibantu oleh *senior graphic designer* maupun *Creative Lead* Menjadi Manusia sehingga setiap kesulitan dapat dihadapi dengan baik. Untuk terus mengasah kemampuan penulis dalam merancang sebuah desain, penulis selalu meminta komentar dari *senior graphic designer* maupun *creative lead*. Melalui kerja magang yang dilakukan penulis di PT. Kreasi Keberagaman Manusia, penulis belajar tentang pengaturan waktu dan membiasakan diri untuk bekerja dalam *deadline* yang cukup padat.