

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

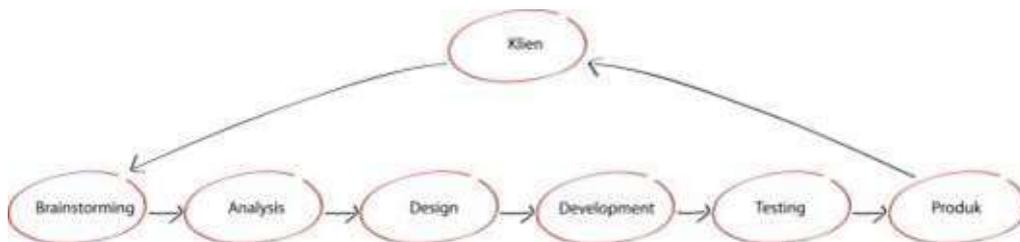
3.1. Kedudukan dan Organisasi

3.1.1. Kedudukan Kerja

Di Idea Imaji, penulis bekerja sebagai *graphic designer intern* dan *illustrator intern* yang melayani tim bisnis maupun *service* (namun diberatkan kepada bisnis). Sebagai *graphic designer intern*, penulis ditugaskan untuk membuat konten media sosial untuk Instagram dan LinkedIn klien. Sementara, penulis juga menjadi *illustrator intern* atau komikus untuk konten sosial media Idea Imaji sendiri.

3.1.2. Koordinasi

Koordinasi kerja yang terdapat di Idea Imaji adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1. Proses Produksi Di PT Idea Imaji Persada

Proses kerja dimulai dari klien menghubungi pihak Idea Imaji dan bila telah sepakat untuk menggunakan jasa Idea Imaji, maka proyek desain yang diterima pun diarahkan oleh *Chief Opeating Officer* kepada *Content Producer*. Tugas dari *content producer* ini ialah untuk mengarahkan baik *creative writer* maupun *graphic designer* untuk membuat desain yang sesuai dengan klien. *Content*

producer akan membagikan tugas-tugas yang harus dilakukan dan kemudian *creative writer* akan bertugas untuk membuat *wireframe* yang akan menjadi *guideline* bagi desainer dalam membuat desain. Semua *copy* yang perlu dimasukkan ke dalam visual desain ditentukan oleh *creative writer*. Seselesainya, hasil desain akan diperlihatkan terlebih dahulu kepada *content producer* untuk diberikan perbaikan jika diperlukan. Bila tidak ada revisi, maka desain dapat di-*deliver* kepada klien untuk mendapatkan *feedback*.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama menjalani kegiatan kerja magang di PT Idea Imaji Persada, penulis mengerjakan berbagai proyek. Berikut merupakan tabel detail pekerjaan yang dilaksanakan oleh penulis selama menjalani kegiatan kerja magang:

MINGGU KE	JENIS PEKERJAAN YANG DILAKUKAN MAHASISWA	KETERANGAN
1	<ul style="list-style-type: none"> • Konten BUMN ITDRI 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun konten feeds instagram berupa <i>quotes</i>. • Membantu menyusun konten harian BUMN ITDRI.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Konten BUMN ITDRI • Greetings Jumat Agung dan Paskah untuk BUMN ITDRI, dan Idea Imaji – Kanaya Visual Company 	<ul style="list-style-type: none"> • Kembali membantu menyusun konten harian BUMN ITDRI. • Mendesain ucapan hari raya Jumat Agung dan Paskah untuk masing-masing ITDRI, Idea Imaji, dan Kanaya.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Konten BUMN ITDRI • Banner IAP Talk 10 April 2021 • Brainstroming konten Goodhustle dan Idea Imaji • Konten Mingguan IAP ITB 	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu menyusun konten harian BUMN ITDRI (sambilan). • Mulai bekerja sebagai desainer konten sosial media untuk IAP ITB. • Menentukan desain untuk konten sosial media Goodhustle dan Idea Imaji.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Konten Mingguan IAP ITB • Revisi konten Goodhustle • Greetings Hari Kartini IAP ITB • Poster Terpilihnya ketua IA ITB yang baru untuk IAP ITB 	<ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan pengerjaan konten IAP ITB sesuai jadwal. • Masih menentukan desain untuk konten Goodhustle. • Mendesain ucapan hari

		<p>Kartini untuk IAP ITB</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ucapan selamat terpilihnya ketua baru IA ITB
5	<ul style="list-style-type: none"> • Konten Mingguan IAP ITB • Idea Komik untuk minggu tersebut • Greetings Hari Buruh IAP ITB dan Idea Imaji-Kanaya Visual Company • Ucapan Turut Berduka atas Wafatnya alm. Vonny untuk IAP ITB • Ucapan Bela Sungkawa atas Tragedi KRI Nanggala 402 untuk IAP ITB dan Idea Imaji-Kanaya Visual Company • Goodhustle Comics 	<ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan pengerjaan konten mingguan IAP ITB sesuai jadwal. • Tambahan dengan ucapan bela sungkawa untuk KRI Nanggala 402 dan alm. Vonny anggota IAP ITB
6	<ul style="list-style-type: none"> • Konten Mingguan IAP ITB • Aset Greetings Lebaran IAP ITB • Sticker WA Lebaran edition untuk IAP ITB dan Idea Imaji • Idea Komik • Goodhustle Comics (lanjutan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan pengerjaan konten mingguan IAP ITB sesuai jadwal. • Membuat masing-masing 3 buah sticker untuk IAP ITB dan Idea Imaji

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama proses kegiatan kerja magang di PT Idea Imaji Persada, penulis bekerja sebagai *illustrator intern* dan *graphic designer intern* bergantung dari klien yang

ditangani. Penulis membuat ilustrasi yang bersifat komik untuk sosial media Idea Imaji sendiri dan Kanaya Visual Company, sekaligus membuat konten sosial media untuk beberapa *brand* yang menjadi klien PT Idea Imaji Persada. Secara garis besar, untuk konten sosial media, penulis hanya bersifat melanjutkan dari yang sudah ada. Penulis mengerjakan berbagai proyek atas brand yang berbeda-beda. Penulis mengerjakan beberapa proyek yang memiliki peran penulis cukup besar. Beberapa proyek lain yang akhirnya tidak lanjut dikerjakan/hanya dikerjakan sementara oleh penulis akan dilampirkan di lampiran.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

PT Idea Imaji Persada, seperti yang telah disebutkan sebelumnya, adalah sebuah agensi yang bergerak dalam bidang *digital advertising*. Maka, tidak menjadi aneh bila sebagian besar proyek yang dikerjakan oleh penulis berhubungan dengan konten sosial media. Brand-brand yang ditangani oleh penulis sebagian besar lebih mengutamakan konten untuk sosial media *Instagram* dan *LinkedIn*. Salah beberapa proyek brand yang dikerjakan oleh penulis adalah sebagai berikut:

3.3.1.1. Konten Media Sosial BUMN ITDRI

Proyek pertama yang melibatkan peran penulis adalah proyek BUMN Bergerak-ITDRI yang didukung oleh Telkom Indonesia.



Gambar 3.2. Logo BUMN Bergerak ITDRI
(Sumber: Data Internal Perusahaan)

Proyek ini berhubungan dengan usaha untuk mempromosikan Badan Usaha Milik Negara kepada masyarakat generasi muda. Konten untuk sosial media yang didesain merupakan poster-poster digital berkaitan dengan seminar-seminar kewirausahaan yang diselenggarakan BUMN Bergerak yang kemudian di-*upload* di Instagram (@itdri.id). Proyek yang dikerjakan oleh Idea Imaji ini sesungguhnya tidak hanya konten sosial mediana saja, tetapi juga *brand book* dan animasi. Namun, penulis hanya terlibat dalam pengerjaan konten media berdasarkan arahan dari *content producer*.

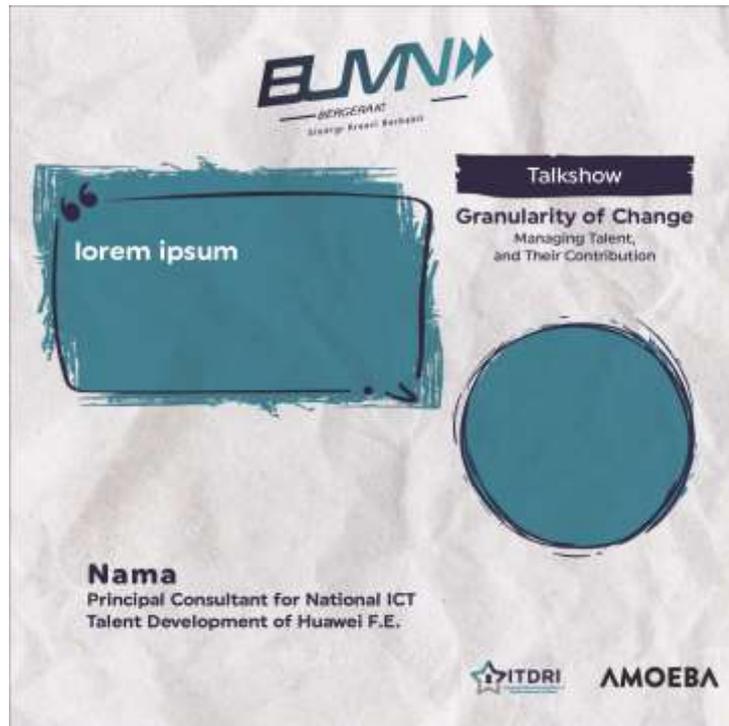
1. Konten *Quotes* BUMN Bergerak 18 April 2021-19 April 2021

Konten pertama yang diserahkan kepada penulis untuk BUMN Bergerak adalah poster berisi *quotes* dari orang-orang ternama yang diundang ITDRI untuk menjadi narasumber talkshow mereka. Brief untuk konten ini diberikan melalui percakapan pribadi penulis dengan *supervisor* melalui *chat* di Whatsapp. Salah dua brief yang diberikan untuk *copy* dari konten *quotes* ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.3. Pembagian *Copy* Konten Via Whatsapp Pribadi
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Berdasarkan brief *copy* konten di atas, penulis kemudian diberikan file *template* untuk diedit sesuai dengan *copy* dan foto-foto yang telah diberikan oleh *content producer*. *Template* untuk konten *quotes* yang masih belum diedit adalah sebagai berikut:



Gambar 3.4. *Template Quotes* ITDRI BUMN Bergerak
(Sumber: Data Internal Perusahaan)

Kemudian, dari *template* tersebut, penulis memasukan foto maupun *copy* yang disesuaikan dengan masing-masing orang. Hasil dari proses memasukan foto dan *copy* yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

<p>ELMNN Energy Learning Network</p> <p>Talkshow Granularity of Learning Learning Willit, The Persepolis Energy of Learning</p> <p>Learning is something fun yang bisa dilakukan at anywhere, anytime, and anyhow</p>  <p>Afien Yuni Yahya Executive Vice President Chief Learning Officer BNI Corporate University</p> <p>ITDRI AMOEBa</p>	<p>ELMNN Energy Learning Network</p> <p>Webinar Amoeba Learning Fun Corporate Learning? It's Here!</p> <p>Sekarang, bermain akan menciptakan intensi yang bisa mengembangkan otak</p>  <p>Arief Widhiyasa CEO Agate</p> <p>ITDRI AMOEBa</p>
<p>ELMNN Energy Learning Network</p> <p>Talkshow The 'Aha!' Moments of Digital Transformation</p> <p>Berubah lebih baik adalah inovasi</p>  <p>Budi Anta PT Bona Bima Indra</p> <p>ITDRI</p>	<p>ELMNN Energy Learning Network</p> <p>Talkshow The 'Aha!' Moments of Digital Transformation</p> <p>Milenial bukanlah soal usia tapi mindset</p>  <p>Dianing Puji Rahayu PT Pindad</p> <p>ITDRI</p>
<p>ELMNN Energy Learning Network</p> <p>Talkshow Granularity of Research The Continuous Effort of Sustainability</p> <p>Masyarakat perlu didengar pendapatnya agar kebutuhan berkendara berbahan listrik semua terpenuhi</p>  <p>Hartoto Nursukatmo Lead Specialist (Power Development and Storage Management Research) PT Pertamina (Persero)</p> <p>ITDRI AMOEBa</p>	<p>ELMNN Energy Learning Network</p> <p>Talkshow The 'Aha!' Moments of Digital Transformation</p> <p>Inovasi adalah bentuk adaptasi untuk mulai bergerak secara dinamis agar bisa bertahan</p>  <p>Sheila Thea PT Energy Management Indonesia</p> <p>ITDRI AMOEBa</p>



Gambar 3.5. Konten *Quotes* BUMN Bergerak
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Pada pengerjaan konten di atas, penulis berkontribusi dalam melakukan *editing* foto setiap individu yang ditampilkan dan *copy* pada template yang telah dibuat sebelumnya oleh karyawan Idea Imaji. Foto telah disediakan oleh *content producer* beserta *copy* yang harus dimasukkan ke dalam visual konten.

2. Konten Carousel Harian BUMN Bergerak

Selain konten di atas, penulis juga berperan dalam membantu menyusun konten-konten harian yang bersifat *carousel*. Tidak seperti konten sebelumnya, penulis diberikan *wireframe* desain dan *copy* untuk dimasukkan dalam visual desain. Penulis cukup dibebaskan untuk mengeksplorasi komponen/aset yang digunakan untuk mendukung visual konten. Berikut adalah salah satu tampilan *wireframe* yang diterima oleh penulis dari *content producer*, konten pada tanggal 6 April 2021:



Di zaman sekarang yang berubah dengan sangat cepat, tidak ada mampu memprediksi skill apa yang menjadi penting pada 5 atau 10 tahun mendatang.

Tapi ada satu kemampuan yang selalu dibutuhkan; kemampuan belajar (*learning*)



Swipe for more >>

Pada dunia *learning corporate*, ada dua tantangan yang harus dihadapi untuk membuat sebuah perubahan



1
General baru yang lahir dan tumbuh dengan teknologi digital



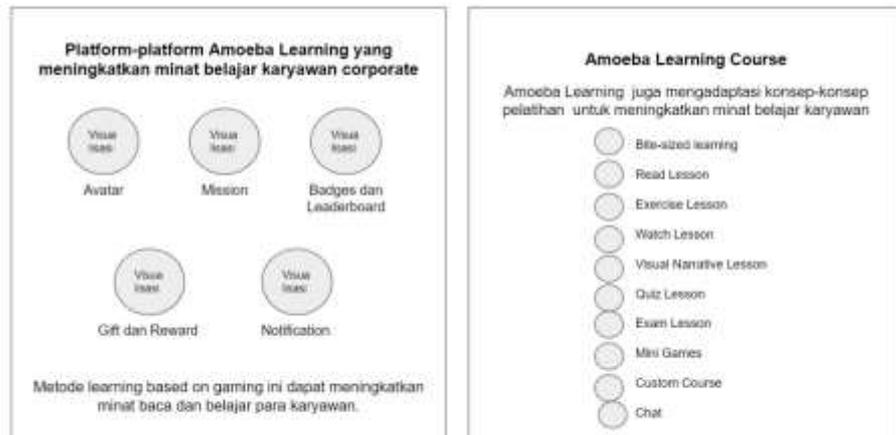
2
Perimbangan kondisi eksternal lebih cepat dibanding perkembangan internal untuk beradaptasi

Gamification Corporate Learning

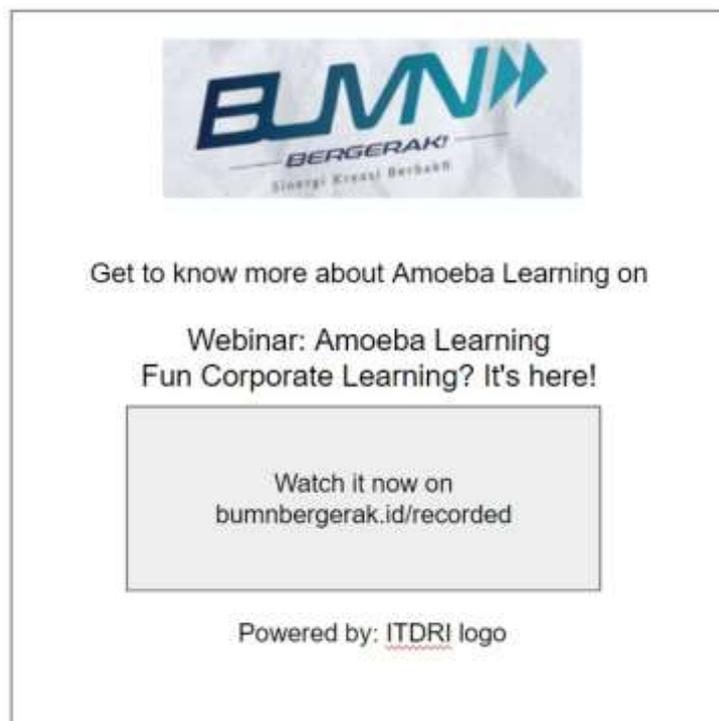
(logo AMOEBA)
LEARNING

Amoeba Learning adalah platform pembelajaran mikro gamified yang bisa dipakai untuk menjawab dua tantangan tersebut. Dibuat berdasarkan pembelajaran tenaga kerja milenial dan desain gamifikasi terbaru sehingga karyawan bisa belajar kapan saja, dan dimana saja

Tolong slidennya kreativin lagi ya



Tolong slidanya kreativin lagi ya



Gambar 3.6. Wireframe Konten Tanggal 6 April 2021

(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Berdasarkan *wireframe* ini, penulis menyusun visual yang diminta untuk kemudian diupload pada hari itu juga.



Di zaman sekarang yang berubah dengan sangat cepat, tidak ada yang mampu memprediksi skill apa yang menjadi penting pada 5 atau 10 tahun mendatang

Tapi ada satu kemampuan yang selalu dibutuhkan; kemampuan belajar (*learning*)



Arief Widhiyasa
CEO Agate

Swipe for more! ➡➡

Pada dunia *learning corporate*, ada dua tantangan yang harus dihadapi untuk membuat sebuah perubahan



Generasi baru yang lahir dan tumbuh dengan teknologi digital



Perkembangan kondisi eksternal lebih cepat dibanding perkembangan internal untuk beradaptasi

Gamification Corporate learning

AMOEBA LEARNING

Amoeba Learning adalah platform pembelajaran mikro gamified yang bisa dipakai untuk menjawab dua tantangan tersebut. Dibuat berdasarkan pembelajaran tenaga kerja milenial dan desain gamifikasi terbaru sehingga karyawan bisa belajar kapan saja dan dimana saja.

Platform-platform Amoeba Learning yang meningkatkan minat belajar karyawan corporate



Avatar



Mission



Badge & Leaderboard

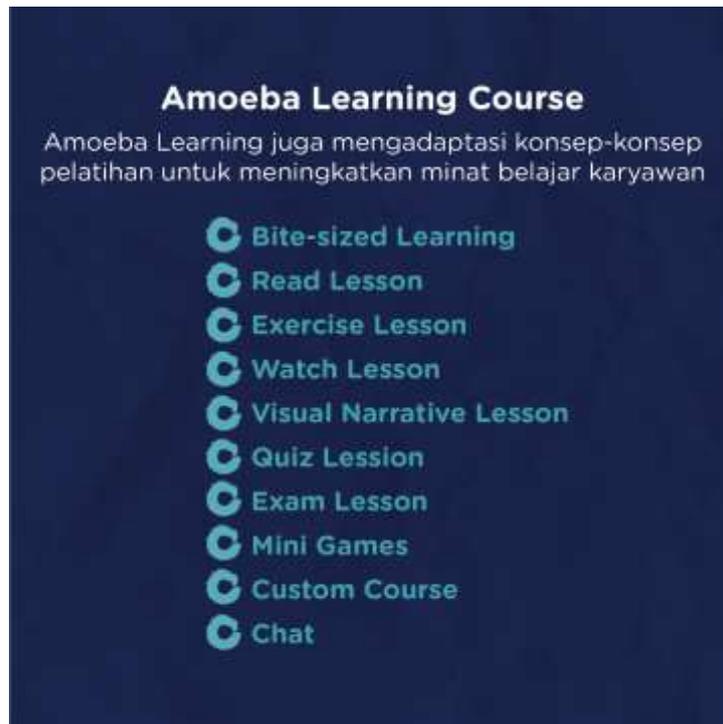


Gift & Reward



Notification

Metode learning based on gaming ini dapat meningkatkan minat baca dan belajar para karyawan



Gambar 3.7. *Visual* Pertama Konten Tanggal 6 April 2021
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Visual di atas merupakan hasil desain penulis yang kemudian diserahkan kepada *content producer* untuk dilihat bila diperlukan adanya revisi. Setelah dilihat, penulis menerima revisi-revisi untuk memperbaiki visual dari konten. Revisi-revisi yang didapat penulis adalah sebagai berikut:



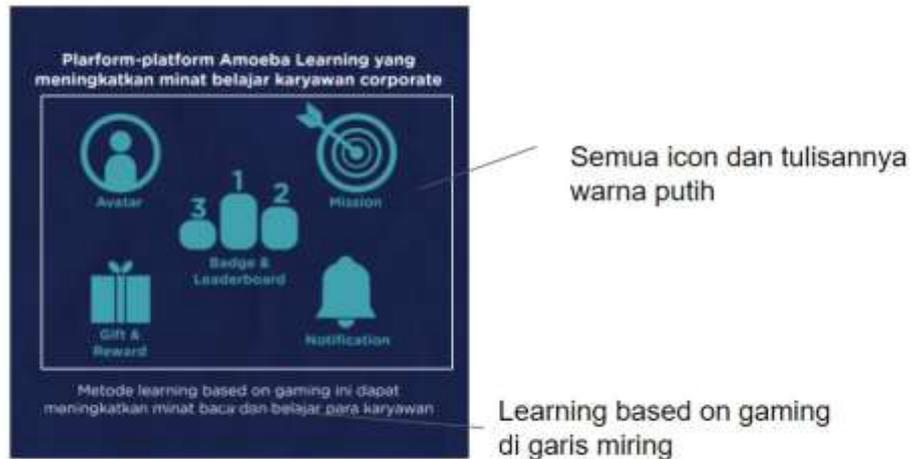
Di era digital, semua berubah sangat cepat

Tidak ada yang mampu memprediksi skill apa yang menjadi penting pada 5 atau 10 tahun mendatang. Tapi ada satu kemampuan yang selalu dibutuhkan; kemampuan belajar (*learning*)



Tambah titik dua (:)

Tambah nomor 1 dan 2



Gambar 3.8. Revisi pada Visual Konten 6 April 2021
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Setelah mendapatkan arahan dalam revisi yang telah diberikan, penulis kemudian merubah visual sesuai catatan dari *content producer*. Hasil revisi untuk konten ITDRI di atas adalah sebagai berikut:



Pada dunia *learning corporate*,
ada dua tantangan yang harus dihadapi
untuk membuat sebuah perubahan:



Generasi baru yang lahir
dan tumbuh dengan
teknologi digital



Perkembangan kondisi eksternal
lebih cepat dibanding
perkembangan internal
untuk beradaptasi

Gamification Corporate learning

AMOEBA LEARNING

Amoeba Learning adalah platform pembelajaran mikro gamified yang bisa dipakai untuk menjawab dua tantangan tersebut. Dibuat berdasarkan pembelajaran tenaga kerja milenial dan desain gamifikasi terbaru sehingga karyawan bisa belajar kapan saja dan dimana saja.

Platform-platform Amoeba Learning yang meningkatkan minat belajar karyawan corporate



Avatar



Mission



Badge & Leaderboard



Gift & Reward



Notification

Metode *learning based on gaming* ini dapat meningkatkan minat baca dan belajar para karyawan

Amoeba Learning Course

Amoeba Learning juga mengadaptasi konsep-konsep pelatihan untuk meningkatkan minat belajar karyawan

-  Bite-sized Learning
-  Read Lesson
-  Exercise Lesson
-  Watch Lesson
-  Visual Narrative Lesson
-  Quiz Lesson
-  Exam Lesson
-  Mini Games
-  Custom Course
-  Chat



Gambar 3.9. Final Visual Konten 6 April 2021

(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Konten harian ini juga disajikan dalam bentuk Instagram story, sehingga penulis diminta untuk menyusun konten pada tanggal 6 April 2021 ke dalam *preview* untuk Instagram story.



Di era digital, semua berubah dengan sangat cepat.

Tidak ada yang mampu memprediksi skill apa yang menjadi penting pada 5 atau 10 tahun mendatang. Tapi ada satu kemampuan yang selalu dibutuhkan; kemampuan belajar (*learning*)



Get to know more about Amoeba Learning on

**Webinar: Amoeba Learning
Fun Corporate Learning? It's here!**

Watch it now on:
bumnbergerak.id/recorded

Powered by: 

Gambar 3.10. Visual Instastory Konten 6 April 2021
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Kendala yang dialami penulis dalam pengerjaan konten harian ini ialah *delivery* untuk *wireframe* untuk konten diberikan pada hari dimana konten juga dijadwalkan untuk tayang. Kemudian, kemampuan perangkat keras penulis yang juga sedikit *late-to-date*, menyebabkan sedikit kesulitan dalam mengolah visual feeds. File-file yang diterima oleh penulis banyak yang cukup berat dan menyebabkan perangkat keras penulis melambat. Kesibukan yang dikerjakan oleh masing-masing yang terlibat dengan konten ITDRI juga membuat pengiriman revisi sedikit terhambat.

Konten BUMN Bergerak harian lain yang penulis kerjakan akan dilampirkan dalam lampiran.

3. ***Greetings* Hari Raya untuk BUMN Bergerak-ITDRI**

Salah satu proyek lain yang penulis desain untuk BUMN Bergerak ialah feeds ucapan hari raya untuk Jumat Agung dan Paskah. Penulis mendapat brief melalui *chat* di *Whatsapp* dan dijelaskan kembali pada brief harian melalui *Google-Meet*. Tidak ada brief spesifik untuk seperti apa visual *greetings* ini, penulis hanya diminta untuk menyiapkan visual yang sesuai dengan ITDRI.

Dengan *insight* seperti itu, penulis pun memulai dengan melakukan analisa terhadap konten-konten ITDRI yang telah dibuat sebelumnya dan yang pernah penulis kerjakan. Penulis menganalisa setiap aset yang digunakan dan akhirnya mengambil beberapa referensi yang adalah sebagai berikut:



Gambar 3.11. Referensi Penulis untuk Visual Paskah dan Jumat Agung
 (Sumber: Instagram @itdri.id)

Berdasarkan hasil analisa penulis terhadap desain konten di atas untuk menemukan identitas ITDRI, penulis membuat aset visual untuk Paskah ITDRI sebagai berikut:



Gambar 3.12. Visual Aset Paskah
 (Sumber: Data Pribadi Penulis)

Paskah identik dengan acara berburu dan menghias telur, sehingga penulis menggambarkan telur-telur yang telah dihias untuk memvisualisasikan suasana paskah. Aset visual itu pun penulis olah lagi menjadi desain seperti di bawah untuk menambahkan suasana ITDRI:



Gambar 3.13. Visual Pertama *Greetings* Paskah ITDRI
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Penulis menggunakan visual dengan guratan seperti krayon/pensil yang menyerupai garis yang terdapat dalam aset bentuk yang sering telah digunakan pada konten-konten sebelumnya. Hasil visual pertama kemudian dikirimkan kepada *supervisor* untuk dilihat terlebih dahulu. Kemudian, penulis mendapatkan masukan untuk membuat alternatif desain dengan merubah warna latar dan warna dari ilustrasi visual. Setelah penulis sesuaikan dengan revisi, maka hasil visual menjadi seperti berikut:



Gambar 3.14. Alternatif Visual *Greetings* Paskah ITDRI

(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Setelah kedua alternatif diterima, *supervisor* kemudian memilih untuk menggunakan hasil desain dengan warna latar lebih gelap. Dengan diterimanya visual *greetings* untuk Paskah, penulis langsung kembali bekerja untuk visual *greetings* hari Jumat Agung. Penulis menggunakan referensi yang serupa untuk membuat aset visual Jumat Agung. Dengan memberikan suasana wafatnya Isa-Al-Masih pada visual aset yang berupa kayu salib, maka aset untuk Jumat Agung ITDRI adalah sebagai berikut:



Gambar 3.15. Visual Aset Jumat Agung

(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Setelah menambahkan *copy* pada konten untuk Jumat Agung, hasil desain untuk visual untuk hari Jumat Agung dan Paskah yang ditayangkan di Instagram ITDRI adalah sebagai berikut:



Gambar 3.16. Visual Final *Greetings* Jumat Agung dan Paskah ITDRI
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Visual hari Jumat Agung tidak mengalami kendala maupun revisi sama sekali dari *supervisor* maupun *content producer*. Sehingga penulis pun dapat menganggap bahwa pekerjaan untuk membuat desain konten Jumat Agung dan Paskah ITDRI BUMN Bergerak telah selesai.

Kendala yang dihadapi penulis saat mengerjakan konten ucapan ini adalah penulis juga mendapatkan pekerjaan yang sama untuk akun Instagram Idea Imaji. Kurangnya pengetahuan penulis terhadap identitas untuk kedua *brand* membuat penulis sedikit terhambat oleh analisa identitas kedua *brand* agar dapat menghasilkan visual yang sesuai dengan masing-masing *brand*.

3.3.1.2. Konten Media Sosial IAP ITB

1. Konten Mingguan IAP ITB

Salah satu klien Idea Imaji adalah Ikatan Angkatan Penerbangan Institut Teknologi Bandung (IAP ITB), organisasi untuk alumni program studi penerbangan ITB. Organisasi ini merupakan salah satu bagian dari Ikatan Alumni ITB (IA ITB). Akun Instagram dari brand ini memiliki 4 jenis *posting* yang harus ada setiap minggunya. Keempat jenis *posting* itu dibagi menjadi:

1. *Aero Hero*. Konten untuk membahas orang-orang yang berjasa dalam hal-hal yang berhubungan dengan aviasi.
2. *Aero Biz*. Konten yang berhubungan dengan berita-berita mengenai aviasi di sekitar Indonesia.
3. Alumni Profile. Konten untuk memperkenalkan alumni-alumni ITB yang menjadi bagian dari IAP ITB.
4. *Aero Fact*. Konten yang menginformasikan hal-hal yang berhubungan dengan aviasi.

Proses pengerjaan brand ini dimulai dengan dibuatnya terlebih dahulu rencana konten yang akan diajukan oleh *content producer* untuk kemudian diserahkan dan di-*approve* oleh pihak klien. Rencana ini ditulis dalam bentuk *google spreadsheet* yang telah membagi apa saja yang akan ditulis maupun *image* apa yang akan digunakan untuk disusun dalam *template*. Kemudian, setelah konten mendapat *approval*, maka selanjutnya diserahkan kepada desainer untuk diproses.

Mengenai desain, penulis hanya diperlukan untuk memasukan foto-foto yang telah disediakan oleh *creative writer* dalam *spreadsheet* konten yang disiapkan. *Template* untuk konten mingguan IAP ITB untuk konten secara keseluruhan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.17. *Template* konten IAP ITB keseluruhan
(Sumber: Data Internal Perusahaan)

Selain *template* seperti di atas, penulis juga mendapatkan *template* khusus untuk konten Alumni Profile. Desainnya adalah sebagai berikut:



Gambar 3.18. *Template* Konten Alumni Profile IAP ITB
(Sumber: Data Internal Perusahaan)

Dengan *template* tersebut, penulis hanya perlu untuk mendesain layout maupun visual untuk konten Aero Fact. Referensi untuk Aero Fact diambil dari konten-konten IAP ITB sebelumnya. Terdapat banyak desain yang digunakan untuk mempercantik tampilan konten Aero Fact ini, sehingga penulis memilih salah satu dari desain-desain tersebut yang sesuai dengan topik yang diambil. Contoh dari referensi visual konten Aero Fact yang digunakan penulis adalah sebagai berikut:



Gambar 3.19. Referensi Aero Fact Untuk Konten 5 April – 11 April
(Sumber: Instagram @iapitb)

Berikut adalah hasil dari proyek konten mingguan untuk IAP ITB untuk rentang 5 April – 11 April:



Aero Biz

Rute penerbangan Bali - Singapore kembali dibuka bersama Singapore Airlines pada Mei 2021



Aero Biz

Rute penerbangan Bali - Singapore kembali dibuka bersama Singapore Airlines pada Mei 2021



Aero Hero



Louis Blériot

Presiden Pesawat dan Penerbang Prancis yang Terbang Pertama Antara Denain Droga dan Inggris Raya



Aero Hero



Louis Blériot

Presiden Pesawat dan Penerbang Prancis yang Terbang Pertama Antara Denain Droga dan Inggris Raya



Alumni Profile



Iman Kurniawan Rahmanto
16 September 1976
Tangerang, Indonesia

- Hobi dan Kesibukan** Membaca
- Pendidikan S1** Departemen Teknik Penerbangan Institut Teknologi Bandung (1995)



Iman Kurniawan Rahmanto
16 September 1976
Tangerang, Indonesia

- Hobi dan Kesibukan** Membaca
- Pendidikan S1** Departemen Teknik Penerbangan Institut Teknologi Bandung (1995)





Gambar 3.20. Konten IAP ITB
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Proyek konten mingguan IAP ITB ini lebih bersifat kepada proyek yang dilanjutkan oleh penulis, sehingga untuk *layout* dan aset *template* telah tersedia oleh karyawan Idea Imaji dari sebelum penulis bergabung di Idea Imaji. Namun, penulis telah diberikan peranan penuh sebagai desainer utama untuk konten mingguan IAP ITB dan konten-konten lainnya seperti *greetings* hari raya dan banner *talkshow* IAP Talk.

Kendala ketika mengerjakan konten ini ialah kurangnya komunikasi dari *creative writer* baru yang mengurus *content planning* setiap minggunya dengan pihak IAP ITB sendiri. Penulis mendapati beberapa kali revisi terhadap konten akibat *creative writer* yang juga kurang memahami dunia aviasi/penerbangan. Jadwal yang cukup padat untuk mengejar konten IAP ITB sekaligus konten untuk brand lain pun juga menjadi salah satu kendala karena penulis harus membagi waktu untuk dapat terus memberikan *update* menyangkut setiap brand yang penulis tangani. Kendala terakhir untuk proyek konten mingguan IAP ITB

ini ialah kesulitan untuk mendapatkan foto yang memiliki resolusi baik untuk dimasukkan ke dalam visual konten. Khususnya foto untuk dimasukkan dalam konten Aero Biz dan Alumni Profile.

2. Poster IAP Talk 10 April 2021

Konten berikutnya yang juga diserahkan kepada penulis adalah poster talkshow IAP Talk yang akan dilaksanakan pada 10 April 2021 lalu. Penulis menerima brief berisi nama-nama yang terlibat sebagai pembaca acara IAP Talk dan para panelis. Brief yang diberikan adalah sebagai berikut:

Sesi 1: Visi, Misi, dan Korelasinya terhadap Tujuan IAP ITB

Host: Ikhsan - PN08 (Panpel Pemilu IAP ITB 2021-2024)

Moderator: Jacky - PN16 (Panpel Pemilu IAP ITB 2021-2024)

Panelis:

- Sulisty Atmadi - PN69
- Anton Adibroto - PN72
- Ananta Widjaja - PN89

Hari & Tanggal: Sabtu, 10 April 2021

Pukul : 13.00-15.00 WIB (*Standby 20 menit sebelum acara*)

Format : Live Talk show

Audience : Anggota IAP ITB

Tone : Casual but Insightful

Zoom Link :

Run Down

Waktu	Durasi	Kegiatan
13.00-13.03	3 menit	Opening oleh Host
13.03-13.06	3 menit	Introduction IAP Talk "Mengenal Ide & Gagasan Para Calon Ketua IAP ITB" dan memperkenalkan calon ketua dan background masing-masing. <ul style="list-style-type: none">• Calon ketua No. 1: Ahmad Arafat - PN02 (BAT).• Calon ketua No. 2: Lia Yuanawati - PN99 (GMF).• Calon ketua No. 3: Suhanto - PN96 (Sriwijaya)
13.06-13.10	4 menit	Host membacakan Rangkaian Kegiatan serta Aturan Hearing
13.10-13.20	10 menit	Kata sambutan & paparan mengenai visi & misi oleh calon ketua no. 1 Ahmad Arafat - PN02 (Calon Ketua No. 1)
13.20-13.30	10 menit	Kata sambutan & paparan mengenai visi & misi oleh calon ketua no. 2 Lia Yuanawati - PN99 (Calon Ketua No. 2)
13.30-13.40	10 menit	Kata sambutan & paparan mengenai visi & misi oleh calon ketua no. 3 Suhanto - PN96 (Calon Ketua No. 3)
13.40-14.20	40 menit	Sesi Panelis <ul style="list-style-type: none">- Panelis 1: Sulisty Atmadi - PN69- Panelis 2: Anton Adibroto - PN72- Panelis 3: Ananta Widjaja - PN89
14.20-14.25	5 menit	Ice breaking
14.25-14.45	20 menit	Sesi Tanya Jawab
14.45-14.55	10 menit	Kalimat penutup dari masing-masing calon
14.55-15.00	5 menit	Foto Zoom & closing oleh Host

Sesi 2: Program Kerja yang Diajukan

Host: Ikhsan - PN08 (Panpel Pemilu IAP ITB 2021-2024)

Moderator: Badru - PN15 (Panpel Pemilu IAP ITB 2021-2024)

Panelis:

- Gunta Akhri - PN98
- Pramudita Satria - PN06
- Evan Lysandra - PN11

Hari & Tanggal: Sabtu, 10 April 2021

Pukul : 16.00-18.00 WIB (*Standby 10 menit sebelum acara*)

Format : Live Talk show

Audience : Anggota IAP ITB

Tone : Casual but Insightful

Zoom Link : ...

Run Down

Waktu	Durasi	Kegiatan
15.00-15.03	3 menit	Opening oleh Host
15.03-15.06	3 menit	Introduction IAP Talk "Mengenal Ide & Gagasan Para Calon Ketua IAP ITB" dan memperkenalkan calon ketua dan background masing-masing. <ul style="list-style-type: none">• Calon ketua No. 1: Ahmad Arafat - PN02 (BAT).• Calon ketua No. 2: Lia Yuanawati - PN99 (GMF).• Calon ketua No. 3: Suhanto - PN96 (Sriwijaya)
15.06-15.10	4 menit	Host membacakan Rangkaian Kegiatan serta Aturan Hearing
15.10-15.20	10 menit	Kata sambutan & paparan mengenai program kerja oleh calon ketua no. 1 Ahmad Arafat - PN02 (Calon Ketua No. 1)
15.20-15.30	10 menit	Kata sambutan & paparan mengenai program kerja oleh calon ketua no. 2 Lia Yuanawati - PN99 (Calon Ketua No. 2)
15.30-15.40	10 menit	Kata sambutan & paparan mengenai program kerja oleh calon ketua no. 3 Suhanto - PN96 (Calon Ketua No. 3)
15.40-16.20	40 menit	Sesi Panelis <ul style="list-style-type: none">- Panelis 1: Gunta Akhri - PN98- Panelis 2: Pramudita Satria - PN06- Panelis 3: Evan Lysandra - PN11
16.20-16.25	5 menit	Ice breaking
16.25-16.45	20 menit	Sesi Tanya Jawab
16.45-16.55	10 menit	Kalimat penutup dari masing-masing calon
16.55-17.00	5 menit	Foto Zoom & closing oleh Host

Penulis membaca dengan seksama brief tersebut dan mulai Menyusun desain yang akan digunakan. Penulis menggunakan desain template yang telah dibuat dan diberikan kepada penulis sebelumnya.



Gambar 3.21. Referensi Poster IAP Talk yang Penulis gunakan
(Sumber: Instagram @iapitb)

Berdasarkan desain IAP Talk yang pernah dibuat, penulis membuat visual seperti berikut:





Gambar 3.22. Poster IAP Talk Pre-Revisi
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Desain visual ini kemudian diminta untuk diperbaiki dengan catatan untuk memperbesar foto-foto para panelis dan memperkecil foto *host* acara. Setelah melakukan perubahan, berikut adalah hasil revisi penulis untuk banner talkshow IAP Talk:





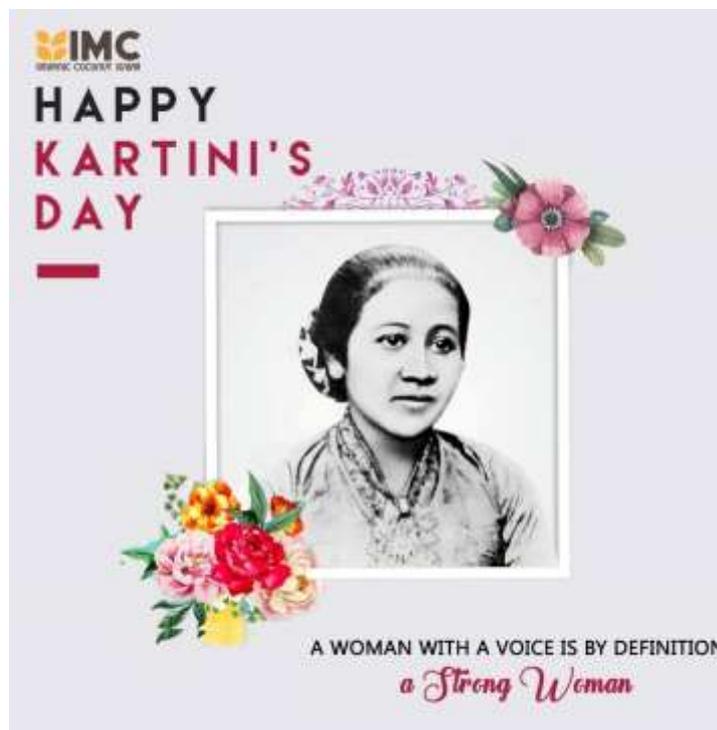
Gambar 3.23. Poster IAP Talk Final
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Pada pengerjaan poster IAP Talk ini, kendala yang dihadapi penulis ialah tidak disiapkannya foto-foto untuk host dan moderator bersamaan dengan file brief yang diberikan. Foto-foto untuk host dan moderator pun juga ada yang terlalu kecil dan jauh, sama seperti kendala ketika mengerjakan.

3. *Greetings* Hari Raya untuk IAP ITB

Pada tanggal 21 April 2021, penulis diberikan tugas untuk membuat feeds ucapan hari Kartini untuk IAP ITB. Sebelumnya, *greetings* hari raya IAP ITB dikerjakan oleh salah satu karyawan Idea Imaji lainnya, meskipun penulis telah mengambil alih peran desainer untuk IAP ITB. Sehingga ini adalah kali pertama penulis membuat *greetings* untuk IAP ITB. Brief untuk ucapan hari Kartini menyebutkan bahwa ketua baru IAP ITB, Bu Lia Yuanawati, mengucapkan ‘Selamat Hari Kartini’. Penulis menangkap

bahwa visual yang diharapkan dapat memberikan kesan bahwa Bu Lia adalah salah satu perwujudan dari eksistensi Ibu Kartini di Indonesia. Penulis pun kemudian mencoba mencari referensi seperti apa *greetings* untuk hari Kartini. Kemudian, penulis pun memilih sebuah karya *greetings* hari Kartini yang diunggah ke internet pada 2018. Referensinya adalah sebagai berikut:



Gambar 3.24. Referensi *Greetings* Hari Kartini
(Sumber: Organic Coconut Sugar (IMC) di Facebook)

Sehingga, visual pertama yang penulis ajukan adalah seperti berikut:



Gambar 3.25. Visual Pertama *Greetings* Hari Kartini
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Namun, visual ini kemudian mendapatkan revisi dari *supervisor*. Revisi yang diterima penulis adalah untuk menyertakan gambar R.A. Kartini bersamaan dengan Bu Lia pada visual konten. Dikarenakan dikejanya oleh waktu, penulis memutuskan untuk menambahkan gambar R.A. Kartini seperti berikut:



Gambar 3.26. Visual Hasil Revisi *Greetings* Hari Kartini
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Revisi kembali diberikan atas perbaikan yang telah penulis coba untuk buat. Penulis diminta untuk mencoba membuat vector dari R.A. Kartini untuk menyesuaikan *style* dari visual dan aset bunga yang penulis gunakan. Namun, setelah dirundingkan lebih jauh dan dikarenakan sudah semakin sorenya hari, akhirnya penulis mendapat revisi dari CEO Idea Imaji sendiri untuk menggunakan visual di atas namun tanpa adanya Bu Lia. Dengan masukan itu, penulis pun menyelesaikan *greetings* hari Kartini untuk IAP ITB baik untuk Instagram dan LinkedIn seperti berikut:



Gambar 3.27. Visual Final *Greetings* Hari Kartini Instagram
(Sumber: Data Pribadi Penulis)



Gambar 3.28. Visual Final *Greetings* Hari Kartini LinkedIn
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Pada pengerjaan *greetings* ini, kendala yang dirasakan penulis adalah perbedaan pendapat dari *supervisor* dan CEO yang sedikit membuat penulis harus maju mundur dalam mengolah desain *greetings* ini. Kemudian tidak ada arahan di awal terhadap seperti apa visual yang diharapkan membuat penulis sedikit *miss* karena terlalu dibebaskan.

4. Sticker WhatsApp bertema Lebaran untuk IAP ITB

Proyek lainnya yang penulis dapatkan adalah pembuatan sticker Whatsapp untuk IAP ITB dan Idea Imaji dengan tema lebaran. Sticker ini dibuat untuk meramaikan suasana lebaran. Pada *meeting* untuk membahas sticker ini, *creative writer* berencana untuk membuat 5 buah sticker untuk IAP ITB. Namun, karena penulis tidak merasa dapat mengejar desain sticker yang bersamaan dengan Idea Imaji, maka akhirnya disepakati untuk hanya menggarap 3 sticker untuk masing-masing brand. Dengan kesepakatan tersebut, penulis pun mengajukan desain awal dari ketiga sticker IAP ITB.

Visual utamanya adalah menggunakan ilustrasi dari Ibu Lia, yang sedang menjabat sebagai ketua IAP ITB, dalam bentuk kartun sesuai dengan *style* gambar penulis. Berikut adalah foto dari Bu Lia, ketua IAP ITB:



Gambar 3.29. Foto dari Bu Lia Yuanawati
(Sumber: Data Internal Perusahaan)

Kemudian, referensi sticker yang diharapkan juga diberikan oleh *creative writer* sebagai acuan penulis untuk membuat sticker. Referensi sticker yang diberikan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.30. Referensi Sticker Lebaran
(Sumber: LINE Official Stickers)

Berdasarkan referensi tersebut, penulis akhirnya langsung membuat sketsa sticker yang ditugaskan. Dengan menggunakan penampilan dari foto Bu Lia tersebut, penulis membuat sketsa sebagai berikut:



Gambar 3.31. Sketsa/Lineart Untuk Sticker Lebaran IAP ITB
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Sketsa di atas pun kemudian diajukan penulis kepada *creative writer* untuk dilihat terlebih dahulu bila diperlukan revisi. Setelah mendapatkan persetujuan atas sketsa, maka penulis pun melanjutkan pembuatan sticker ke tahap pewarnaan. Warna-warna yang digunakan penulis untuk sticker ini adalah warna dari oranye beserta turunannya dari warna utama IAP ITB sendiri, ditambah dengan warna hijau yang digunakan untuk menggambarkan nuansa Lebaran dalam sticker. Sehingga, berdasarkan komponen itu, visual awal dari sticker lebaran IAP ITB adalah sebagai berikut:



Gambar 3.32. Visual Sticker Lebaran IAP ITB Pre-Revisi
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

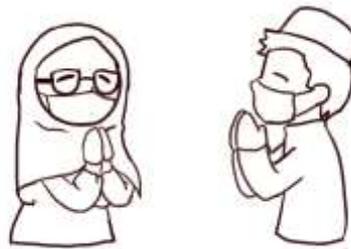
Setelah mengajukan visual di atas, penulis mendapatkan revisi untuk memberikan lebih banyak warna IAP ITB, memberikan balon dialog untuk *copy* pada sticker dan menambahkan *background*. Berdasarkan revisi tersebut, penulis menghilangkan warna hijau pada *copy* sticker, dan memberikan balon dialog dengan warna biru IAP ITB untuk memberikan identitas IAP ITB pada sticker. Kemudian, penulis juga menambahkan logo IAP ITB sebagai hiasan pada jilbab dan peci karakter dan detail-detail lainnya untuk menambahkan kesan suasana Lebaran pada sticker. Hasil revisi dari visual di atas pun adalah sebagai berikut:



Gambar 3.33. Visual Sticker Lebaran IAP ITB Hasil Revisi
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Hasil revisi pun diajukan, dan kemudian masih mendapat masukan lagi untuk merubah logo IAP ITB yang digunakan sebagai hiasan pada jilbab dan peci karakter menjadi pin agar dapat terlihat lebih jelas. Ditambah dengan 1 revisi cukup *major* yang diberikan cukup terlambat pada visual untuk sticker ke-3 yang tidak mengikuti anjuran protokol kesehatan dari pemerintah, yaitu untuk tidak bersentuhan dan memakai masker saat berinteraksi dengan orang lain. Sehingga penulis harus sedikit meminta waktu untuk memperbaiki visual dari sticker terakhir.

Dengan adanya revisi yang cukup major, maka penulis pun melakukan proses gambar ulang pada sticker ke-3. Berikut adalah sketsa baru dari sticker ke-3 untuk lebaran IAP ITB:



Gambar 3.34. Sketsa/Lineart Revisi Untuk Sticker Ke-3
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Pada akhirnya visual sticker final yang kemudian diterima adalah sebagai berikut:





Gambar 3.35. Visual Sticker Lebaran IAP ITB Final
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

3.3.1.3. Konten Sosial Media Idea Imaji

1. Konten Idea Komik

Konten komik Idea Imaji ini sebelumnya adalah sebuah proyek konten sosial media yang sifatnya serupa dengan konten untuk IAP ITB. Namun, akhirnya diubah menjadi lebih kepada konten ilustratif yang mengandung komik di dalamnya karena alasan tertentu. Komik Idea Imaji ini menceritakan tentang kehidupan para pekerja agensi, sehubungan dengan PT Idea Imaji Persada yang adalah agensi digital, dengan pendekatan humoris/komedi. Proyek ini sesungguhnya juga adalah proyek lanjutan. Komik Idea Imaji, atau berikutnya disebut Idea Komik, sebelumnya telah terbit pertama kali pada 14 Juni 2020, kemudian terbit selanjutnya sebanyak 2 kali pada tanggal 18 Agustus 2020 dan 31 Agustus 2020. Setelah itu, Idea Komik tidak dilanjutkan karena alasan tertentu.



Gambar 3.36. Idea Komik Edisi Terakhir Sebelum *Hiatus*
 (Sumber: Instagram @ideaimaji)

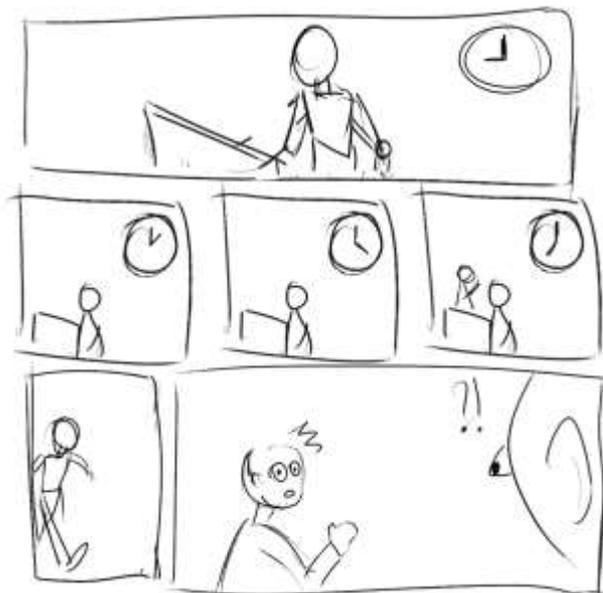
Setelah melihat seperti apakah Idea Komik, penulis kemudian diminta untuk menjadi illustrator untuk membuat Idea Komik ini

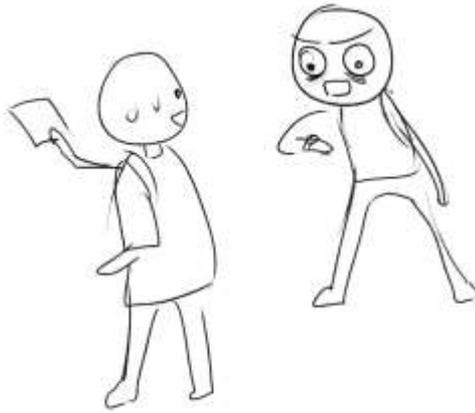


Gambar 3.37. Logo Idea Komik
 (Sumber: Data Pribadi Penulis)

Logo Idea Komik ini didesain oleh salah satu karyawan Idea Imaji sebelumnya, namun beliau sudah tidak lagi bekerja untuk Idea Imaji. Akhirnya, penulis membuat ulang logo ini semirip mungkin dengan yang telah digunakan pada komik sebelumnya.

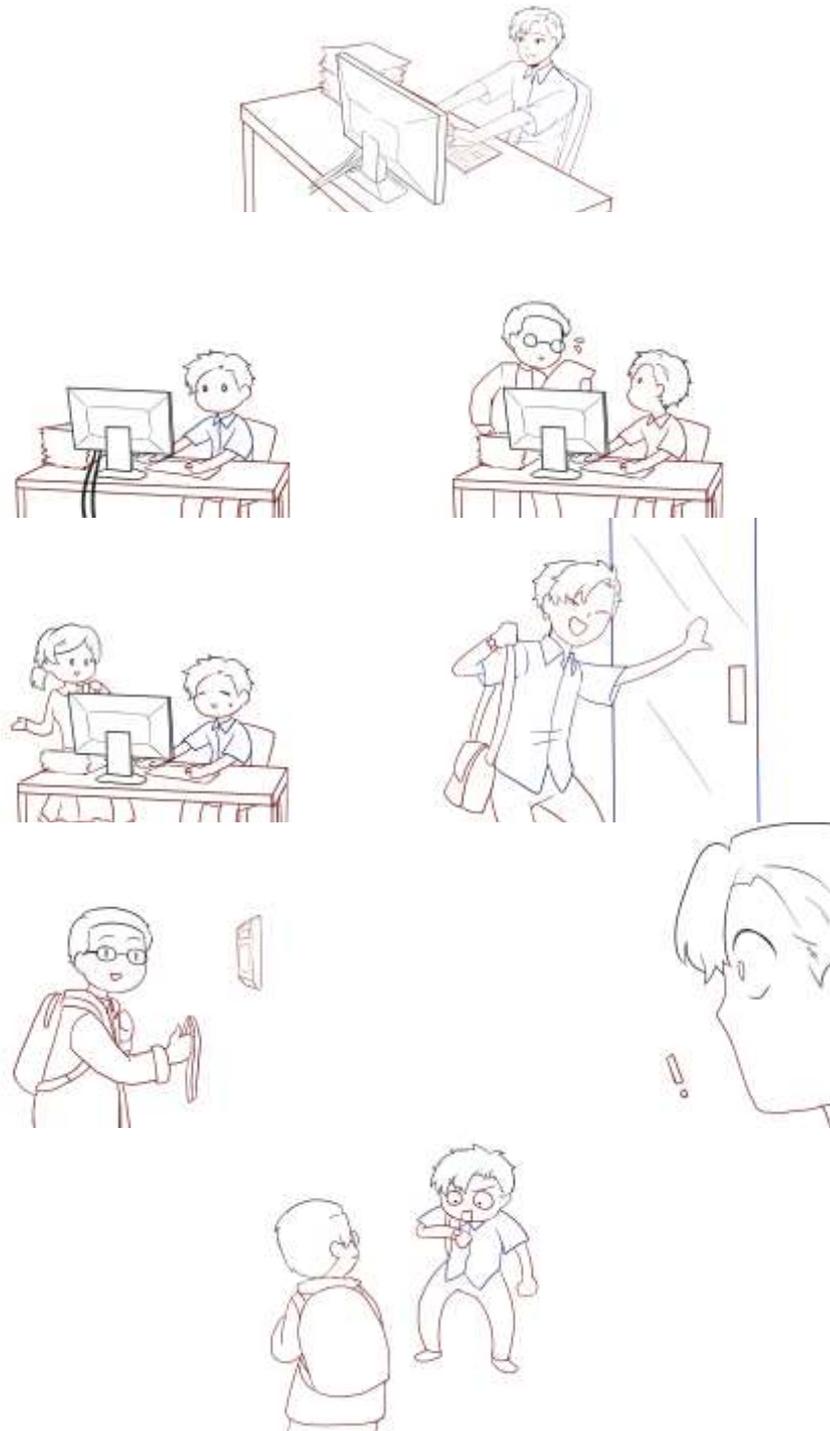
Proses pengerjaan Idea Komik ini dimulai dari pembuatan cerita oleh *content producer* dan selanjutnya didiskusikan untuk mendapatkan *approval*. Setelah cerita disetujui oleh atasan, maka penulis dapat memulai proses membuat sketsa draft / name komik. Name komik ini bertujuan sebagai acuan penulis untuk susunan panel dan alur cerita yang akan dibuat. Name komik pertama yang dikerjakan oleh penulis adalah sebagai berikut:





Gambar 3.38. Sketsa Kasar Idea Komik Pertama
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Topik yang diangkat dari komik ini adalah kisah pekerja agensi yang senantiasa lembur hingga lupa waktu. Sketsa draft ini pun disetujui oleh *supervisor* setelah mendapatkan beberapa masukan dan dapat dilanjutkan ke tahap pembuatan komik berwarna. Dalam pembuatannya, penulis membuat langsung membuat ilustrasi dalam bentuk sebuah sketsa bersih yang sekaligus digunakan sebagai *lineart* untuk komik ini. Hasil *lineart* yang dibuat oleh penulis untuk aset komik ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.39. Sketsa Bersih Idea Komik
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Style yang digunakan oleh penulis adalah *style* asli penulis yang dibuat dengan izin dari CEO Idea Imaji yang membebaskan penulis untuk menggunakan *style* gambar yang sesuai dengan kemampuan penulis. CEO Idea Imaji telah melihat karya portofolio penulis yang sebagian besar menggunakan *style* yang menyerupai kartun/komik jepang. Sehingga penulis mendapatkan kesempatan untuk menggunakan *style* seperti ini dalam Idea Komik ini. *Style* ini juga digunakan oleh penulis dikarenakan penulis merasa bahwa komik yang humoris membutuhkan *emphasis* yang kuat pada ekspresi dan gestur karakter yang digambar di dalamnya.

Sketsa bersih ini pun kemudian diserahkan kepada *supervisor* untuk dilihat terlebih dahulu sebelum memasuki tahap pewarnaan. Pada sesi meeting, para atasan langsung memberikan *approval* terhadap hasil ilustrasi yang disiapkan oleh penulis. Berikut adalah hasil dari komik telah memasuki tahap pewarnaan dan tahap paneling yang telah selesai:



Gambar 3.40. Idea Komik Pertama Final
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Revisi-revisi *copy* untuk komik ini diberikan saat melakukan *workshop* sehingga penulis tidak memiliki dokumentasi terhadap proses

revisi untuk komik pertama penulis. Namun, penulis menjalani beberapa kali revisi khususnya untuk revisi *copy* pada dialog komik. *Copy* pada dialog ini diberi masukan agar menyesuaikan dengan gaya bicara anak muda yang *kekinian*. Dengan Bahasa yang lebih santai, maka komik dapat terasa lebih menarik dan poin humor dari komik tersampaikan lebih baik kepada pembaca.

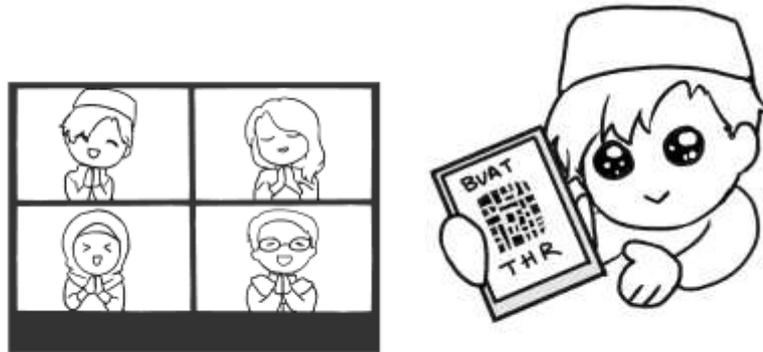
2. Sticker Whatsapp Bertema Lebaran untuk Idea Imaji

Bersamaan dengan sticker Whatsapp Lebaran IAP ITB, penulis juga mendapatkan tugas untuk membuat sticker Whatsapp Lebaran bagi Idea Imaji sendiri. *Creative writer* telah menentukan *copy* untuk 5 buah sticker dan penulis juga hanya memilih 3 buah sticker karena adanya keterbatasan waktu untuk mengerjakan sticker ini. Berdasarkan konsep yang telah dibuat oleh *creative writer* dan diterima oleh *supervisor*, maka penulis membuat visual ketiga sticker. Referensi yang diberikan oleh *creative writer* kepada penulis sebagai acuan untuk sticker lebaran Idea Imaji ini serupa dengan referensi yang digunakan untuk membuat sticker lebaran IAP ITB. Referensi yang diberikan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.41. Referensi Sticker Lebaran
(Sumber: LINE Official Stickers)

Di mulai dengan sketsa bersih yang menyesuaikan style Idea Komik yang penulis buat sebelumnya, maka sketsa yang penulis buat adalah sebagai berikut:



Gambar 3.42. Sketsa/Lineart Untuk Sticker Lebaran Idea Imaji
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Dengan mengikuti masukan yang sama dengan sticker IAP ITB (menggunakan *background* dan menggunakan balon dialog) maka visual dari desain pertama penulis adalah sebagai berikut:



Gambar 3.43. Visual Sticker Lebaran Idea Imaji Pre-Revisi
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Ilustrasi tidak mendapatkan revisi pada tahap ini selain untuk mencoba mengubah *background* hijau pada sticker pertama menjadi balon kata. Penulis dianjurkan untuk memberikan logo Idea Imaji pada sticker. Tujuannya adalah untuk menunjukkan identitas bahwa sticker ini adalah milik Idea Imaji. Kemudian, berdasarkan masukan tersebut, penulis mencoba untuk memasukan komponen logo Idea Imaji ke dalam ilustrasi, mengikuti *treatment* yang diberikan pada sticker IAP ITB. Tampilan visual yang telah diberi logo Idea Imaji adalah seperti berikut:



Gambar 3.44. Visual Sticker Lebaran Idea Imaji Hasil Revisi
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Namun, karena logo tampak terlalu kecil bila sticker ini telah diolah menjadi sticker Whatsapp, maka penulis diminta untuk mengubah penempatan sticker menjadi lebih besar. Revisi lainnya adalah untuk mengubah kembali balon dialog pada sticker pertama menjadi *shape* sederhana saja. Kemudian, ada revisi yang sama dengan sticker ke-3 IAP ITB pada sticker ke-3 Idea Imaji, yaitu untuk memperbaiki pose kedua orang yang saling bermaaf-maafan untuk mengikuti protokol kesehatan. Sehingga, penulis melakukan sketsa ulang untuk sticker ke 3 yang adalah sebagai berikut:



Gambar 3.45. Sketsa/Lineart Revisi Untuk Sticker Ke-3
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Proses pewarnaan pun dilakukan langsung setelah selesai pembuatan ulang *lineart* sticker ke-3. Masih menggunakan warna-warna yang sama dengan sebelumnya, maka hasil final dari sticker lebaran Idea Imaji adalah sebagai berikut:



Gambar 3.46. Visual Sticker Lebaran Idea Imaji Final
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Dengan perbaikan kecil pada sticker 1 dan perbaikan besar pada sticker 3, serta pemberian logo pada setiap sticker seperti anjuran, sticker untuk Idea Imaji telah selesai.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Dalam melakukan kerja magang, penulis menemukan beberapa kendala:

1. Penyesuaian gaya desain penulis dengan gaya desain dengan brand yang dikerjakan.
2. Singkatnya waktu yang diberikan untuk menyelesaikan berbagai konten dalam seminggu. Tingginya target yang diharapkan oleh supervisor.

3. Penulis mengalami kesulitan pembagian waktu dalam pengerjaan desain konten yang harus dikerjakan secara bersamaan antara konten IAP ITB, Goodhustle Komik, dan Idea Komik.
4. Sulitnya untuk segera mendapat persetujuan atas hasil desain dengan segera karena sibuknya *load work* baik untuk *creative writer* maupun supervisor.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

1. Penulis meminta bantuan *supervisor* untuk mengadakan sesi *workshop* untuk menjelaskan kepada penulis mengenai identitas dari brand yang dikerjakan.
2. Penulis berusaha untuk mengkomunikasikan mengenai *workload* kepada rekan-rekan Idea Imaji untuk dapat saling membantu satu sama lain dan juga pengertian terhadap kemampuan penulis yang membutuhkan adaptasi terhadap padatnya pekerjaan.