

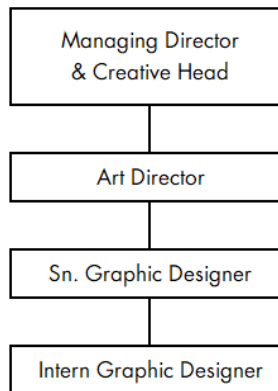
## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Dalam prosesi pelaksanaan magang, penulis memiliki tanggung jawab dan tugas. Posisi penulis menentukan penugasan yang diterima oleh penulis. Dalam penugasan tersebut dibutuhkan koordinasi agar ada alur komunikasi yang jelas antar penulis, penanggung jawab penulis dan pihak-pihak lain yang terlibat dalam proyek yang dikerjakan.

##### 1. Kedudukan

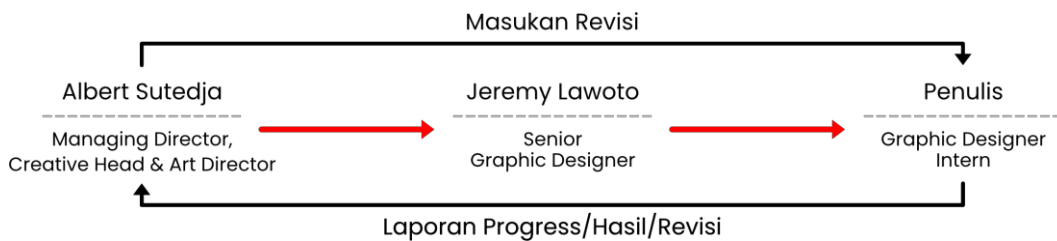


Gambar 3.1. Struktur Divisi Desain Maple Creative

Dalam pelaksanaan magang ini kedudukan penulis di Maple Creative adalah sebagai *Intern* desainer grafis yang letaknya di bawah desainer grafis senior, *art director* dan *creative head*. Penulis bertanggung jawab langsung kepada Albert Sutedja selaku *managing director*, *creative head* dan *art director* yang juga berperan sebagai pembimbing lapangan penulis. Proyek diberikan kepada penulis dari desainer grafis senior atau dari *art director/creative head* langsung. Dalam penugasannya penulis bertanggung jawab dalam perancangan konten media sosial dan *branding*, juga menjadi tenaga bantuan dalam perancangan aset-aset grafis yang diperlukan oleh desainer grafis senior mau pun *art director*.

## 2. Koordinasi

Alur koordinasi penulis selama program magang yang terlaksana di Maple Creative dapat dijelaskan menggunakan bagan-bagan di bawah ini. Alur koordinasi pada Maple Creative dapat dibedakan dari jenis proyek yang dikerjakan, internal atau eksternal.

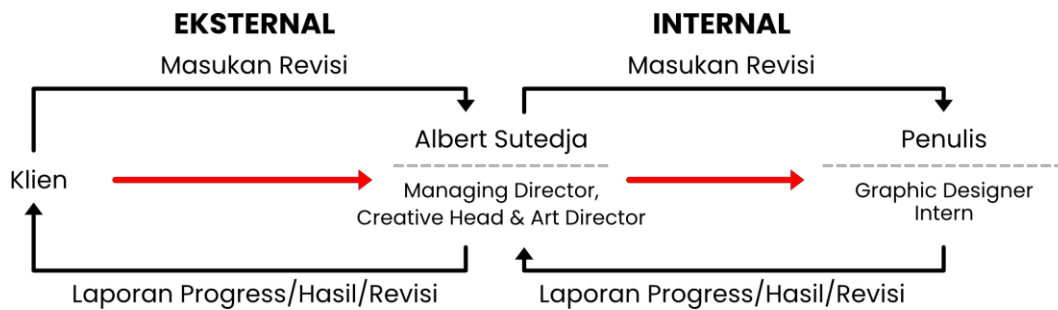


Gambar 3.2. Alur Koordinasi Proyek Internal Maple Creative

Dalam proyek-proyek internal, alur koordinasi dimulai dari penyerahan penugasan dari *art director*, Albert Sutedja, ke Jeremy Lawoto sebagai desainer grafis senior, kemudian kepada penulis. Alur proyek-proyek internal Maple Creative yang penulis kerjakan adalah konten media sosial Instagram, sehingga membutuhkan informasi langsung dari desainer grafis senior. Penulis kemudian merancang desain berdasarkan dari *brief* yang diterima dari desainer grafis senior, *brief* tersebut terkait dengan arahan visual, tema dan target dari desain tersebut serta aset dan *deadline* pengerjaan proyek. Kemudian penulis melaksanakan desain sesuai dengan *brief* yang sudah di terima, desain tersebut kemudian diasistensikan dengan *art director*. Dari asistensi tersebut penulis akan menerima masukan atau *feedback* yang menjadi acuan untuk revisi, begitu seterusnya sampai desain mendapatkan *approval* dari *art director*.

Sementara secara eksternal, alur koordinasi dibagi menjadi 2 proses yang berbeda. Pembagian menjadi di saat tanggung jawab penulis adalah sebagai desainer grafis utama dan di saat tanggung jawab penulis adalah sebagai penyedia aset-aset yang dibutuhkan proyek. Perbedaan alur ini diperlukan karena adanya kebutuhan untuk memperjelas perbedaan tanggung jawab penulis pada setiap proyek. Beban atau bobot dari kontribusi penulis pada proyek menjadi sangat

berbeda dalam kedua prosesi tersebut. Pada proyek di mana penulis merupakan desainer grafis utama, alur koordinasi berbentuk seperti berikut:



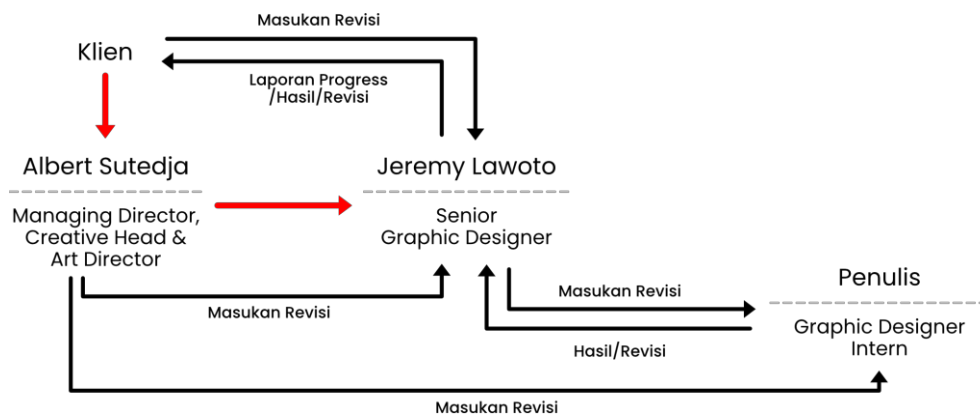
Gambar 3.3. Alur Koordinasi Proyek Eksternal Maple Creative 1

Proyek dimulai dengan negosiasi antar klien dengan *managing director* yang dilanjutkan dengan penerimaan *brief* dari klien yang kemudian dapat dijabarkan oleh *creative head & art director*. Kemudian *brief* dijelaskan langsung kepada penulis termasuk juga penjelasan *timeline* dari proyek. Mayoritas dari *brief* ini bersifat tatap muka dengan direksi secara langsung. Setelah selesainya *brief* penulis langsung masuk ke tahap kreatif dan menjalankan tugas yang diberikan dan melakukan asistensi per tahapan desain sesuai dengan kebutuhan.

Dari asistensi tersebut akan terjadi revisi internal dari *art director*, jika sudah diterima akan diperlihatkan kepada klien dan terjadilah masukan revisi secara eksternal dari klien kepada tim, rangkuman revisi tersebut disampaikan oleh *art director* kepada penulis dan terjadilah siklus revisi sampai klien puas dengan hasil dari proyek dan menerima hasil akhir desain yang dibuat.

Sementara pada proyek di mana peran penulis merupakan tenaga bantuan berupa pembuat aset, alurnya berbeda. Dalam alur koordinasi ini proses awalnya sama dengan sebelumnya; negosiasi antar klien dengan *managing director* yang dilanjutkan dengan penerimaan *brief* dari klien. Kemudian *brief* dijelaskan kepada desainer grafis senior. Alur dari sini berubah; revisi dihubungkan langsung kepada klien untuk pengerjaan proyek dengan revisi dari direksi bersifat langsung sembari proyek berjalan. *Art director* hanya mengobservasi alur proyek secara keseluruhan dan memberikan masukan kepada desainer grafis senior atau melakukan intervensi jika memang diperlukan saja. Alur tersebut membuat

komunikasi tentang detail desain lebih mudah untuk desainer grafis senior karena sifatnya langsung baik secara tatap muka atau melalui fitur *chat* pada aplikasi WhatsApp.



Gambar 3.4. Alur Koordinasi Proyek Eksternal Maple Creative 2

Dari sini desainer grafis senior akan melibatkan penulis dalam proyek saat membutuhkan aset-aset visual tertentu. Penulis akan melakukan prosesi desain dan melaporkan hasil ke desainer grafis senior dengan revisi langsung dari desainer grafis senior dan supervisi dari pembimbing lapangan selaku *art director*. Proses kemudian berulang sampai adanya finalisasi desain.

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tabel pekerjaan yang penulis kerjakan dalam praktik kerja magang penulis di Maple Creative. Penulis mengerjakan cukup banyak proyek dalam pemagangan ini. Proyek-proyek tersebut bisa dipecah menjadi konten dan *template* media sosial Instagram, *branding*, desain *flyer*, dan pembuatan aset-aset visual sebuah *website*.

Tabel 3.1 Daftar Proyek Selama Masa Praktik Kerja Magang

No	Minggu ke	Proyek	Keterangan
1.	1 (22 Februari – 26 Februari)	Instagram @maplecreative.interior	Desain 3 <i>feeds</i> Instagram bertema “ <i>Home Office Space</i> ”
		Instagram @domben.id	<i>Moodboard</i> untuk <i>template feeds</i> Instagram

2.	2 (1 Maret – 2 Maret)	Instagram @maplecreative.interior	Desain 2 <i>feeds</i> Instagram bertema “ <i>Zen Interior Design</i> ”
		Instagram @domben.id	Desain <i>template feeds</i> Instagram
3.	3 (8 Maret – 12 Maret)	Instagram @maplecreative.interior	Desain 1 <i>feed</i> Instagram bertema “ <i>Zen Interior Design</i> ”
		Instagram @domben.id	Desain <i>feeds</i> katalog Instagram “Katalog kaca mata Seri AR”
		PT Pancakarya Anak Bangsa	Sketsa/ <i>Draft</i> logo
		YL Property	Sketsa/ <i>Draft</i> logo
4.	4 (15 Maret – 18 Maret)	Instagram @maplecreative.interior	Desain 3 <i>feeds</i> Instagram bertema “ <i>Contemporary Interior Design</i> ”
		Instagram @domben.id	Revisi desain <i>feeds</i> katalog Instagram “Katalog kaca mata Seri AR”
		PT Pancakarya Anak Bangsa (Ailes.id)	Sketsa/ <i>Draft</i> logo
		YL Property	Proposal Logo
5.	5 (22 Maret – 26 Maret)	PT Pancakarya Anak Bangsa (Rigel.id)	Sketsa/ <i>Draft</i> dan Proposal logo
		YL Property	Finalisasi Logo
6.	6 (29 Maret – 1 April)	PT Pancakarya Anak Bangsa (Rigel)	Finalisasi Logo <i>Mock-up Corporate Identity</i>
7.	7 (5 April – 9 April)	PT Pancakarya Anak Bangsa (Rigel Training Center)	<i>Mock-up Corporate Identity</i> <i>Editing Aset Visual Website</i>

8.	8 (12 April – 16 April)	PT Pancakarya Anak Bangsa (Rigel Training Center)	<i>Editing Aset Visual Website</i> <i>Template Signage Indoor</i>
9.	9 (19 April – 23 April)	PT Pancakarya Anak Bangsa (Rigel Training Center)	<i>Editing Aset Visual Website</i> Elemen Grafis / Supergrafis Flyer Promosi Kelas

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama durasi kerja magang penulis di Maple Creative, banyak proyek yang dikerjakan oleh penulis. Berikut merupakan 3 proyek yang telah diselesaikan dalam praktik magang ini yang akan penulis jelaskan, yaitu: *branding* serta *flyer* promosi kelas Rigel Training Center dan konten media sosial Instagram Maple Creative (@maplecreative.interior).

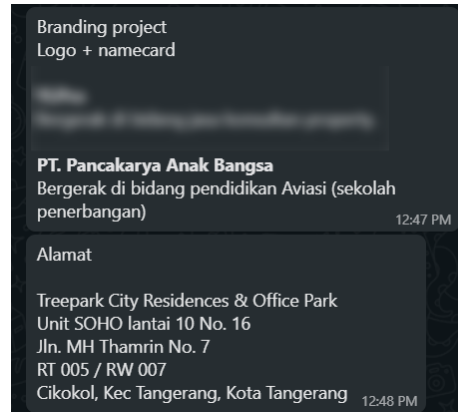
#### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

Dalam pengerjaannya setiap proyek yang diberikan kepada penulis akan melalui tahapan-tahapan pengerjaan tertentu. Tahapan-tahapan pengerjaan tersebut dapat dideskripsikan sebagai proses pelaksanaan praktik kerja magang. Berikut ini merupakan detail proses pelaksanaan 3 proyek utama dalam kerja magang di Maple Creative yang telah penulis kerjakan dan selesaikan:

##### 3.3.1.1. Branding Rigel Training Center

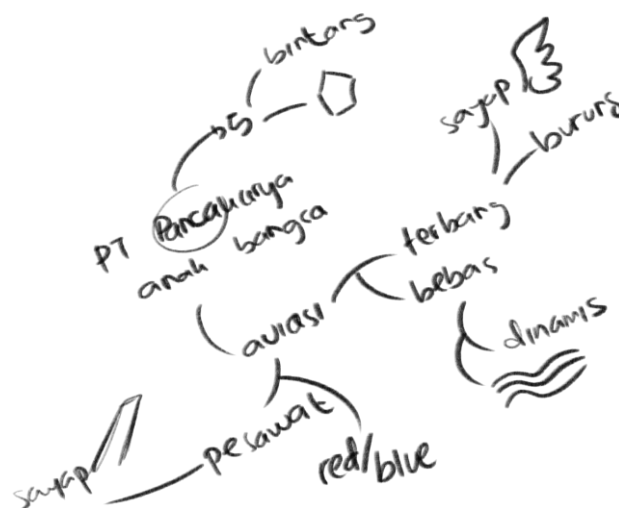
Rigel Training Center atau PT Pancakarya Anak Bangsa merupakan sebuah bisnis yang berfokus pada pelatihan pramugari/pramugara, awak maskapai dan pekerja lainnya yang bekerja pada berbagai bidang aviasi. Dalam penciptaannya perusahaan ini membutuhkan identitas visual sebagai tanda pengenalan dan pembeda dari kompetitor lainnya. Pada proyek ini penulis diberikan tanggung jawab untuk membuat identitas visual tersebut dalam bentuk logo dan supergrafis dari *brand*, beserta *corporate identity* atau desain media kolateral dari bisnis. Proyek yang satu ini memakan waktu cukup lama oleh karena perubahan informasi yang

membuat penulis harus mengulang desain berkali-kali pada tahapan awal, terutama pembuatan logo dari *brand*.



Gambar 3.5. *Screenshot Chat WhatsApp* untuk *Brief* Informasi Proyek Rigel Training Center

Penulis diarahkan untuk membuat beberapa *draft* desain yang merefleksikan nama perusahaan. Dengan Arahan tersebut penulis melakukan *brainstorming* singkat untuk menjadi arahan atau acuan dari visual desain. Dari *brainstorming* tersebut, penulis mendapatkan kata-kata kunci segi lima, pesawat, burung, sayap dan terbang.



Gambar 3.6. *Brainstorming* Singkat dari Kata Pancakarya Anak Bangsa

Penulis langsung membuat *draft* desain secara digital karena tenggang waktu yang diberikan pada awalnya cukup ketat (hanya beberapa

hari). Penulis menggunakan warna akromatik pada awal desain agar bentuk dan kontras dari desain logo dapat lebih dipentingkan. Dari kata-kata kunci tersebut desain yang penulis buat menjadi sebagai berikut:



Gambar 3.7. *Draft* Logo Awal PT Pancakarya Anak Bangsa

Desain dari ketiga logo menggabungkan unsur aviasi dan bentuk segi lima. *Art director* dari proyek, Albert Sutedja, tidak memilih desain mana pun dari hasil desain yang penulis buat. Penulis diarahkan untuk menyimpan terlebih dahulu desain karena klien ingin menyimplifikasikan nama perusahaan dengan nama yang lebih mudah dikenali. Penulis kemudian mendapatkan nama baru dari bisnis ini yaitu Ailes.id, dengan pengetahuan tersebut penulis kemudian merancang lagi logo untuk bisnis ini. Penulis diarahkan oleh *art director* untuk berfokus kepada permainan huruf A dari nama, dengan informasi tersebut penulis membuat *draft* desain logo seperti berikut:

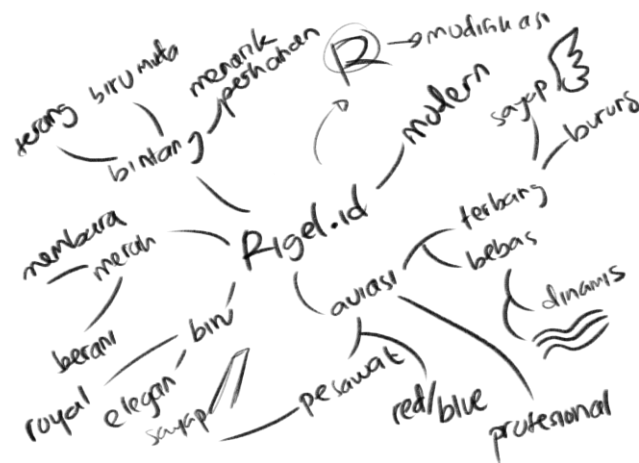


Gambar 3.8. *Draft* Logo Awal Ailes.id

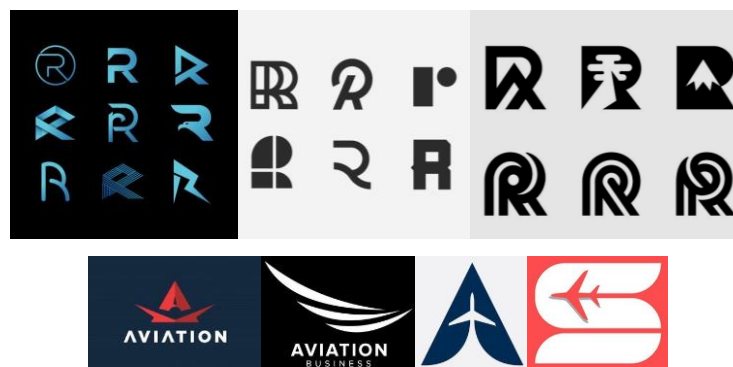
Desain ketiga logo menggabungkan *lettermark* A dan unsur-unsur aviasi. Namun sekali lagi *draft* desain ditolak karena perubahan pemilihan nama dari pihak klien. Perubahan tersebut kemudian dikonfirmasi sebagai final. Penulis kemudian diberikan *brief* dengan nama bisnis sebagai Rigel.id dan keinginan klien untuk memiliki warna merah pada



desain logo, sementara *art director* memberikan arahan kepada penulis untuk menggunakan warna biru sebagai sandingan warna pilihan klien, memfokuskan desain kepada huruf R dari Rigel.id. Warna merah dipilih oleh klien atas dasar banyaknya *brand* ternama yang menggunakan warna merah, harapannya adalah agar bisnis ini juga menjadi perusahaan ternama setara dengan *brand-brand* tersebut, sementara warna biru dipilih karena merupakan warna ciri khas dari industri penerbangan. Dengan adanya *brief*, penulis kemudian menilik kembali *brainstorming* pada tahap gambar 3.8. dan menentukan bahwa *brainstorming* masih dapat digunakan dengan eksplorasi tambahan.



Gambar 3.9. *Brainstorming* Singkat dari *brand* Rigel.id

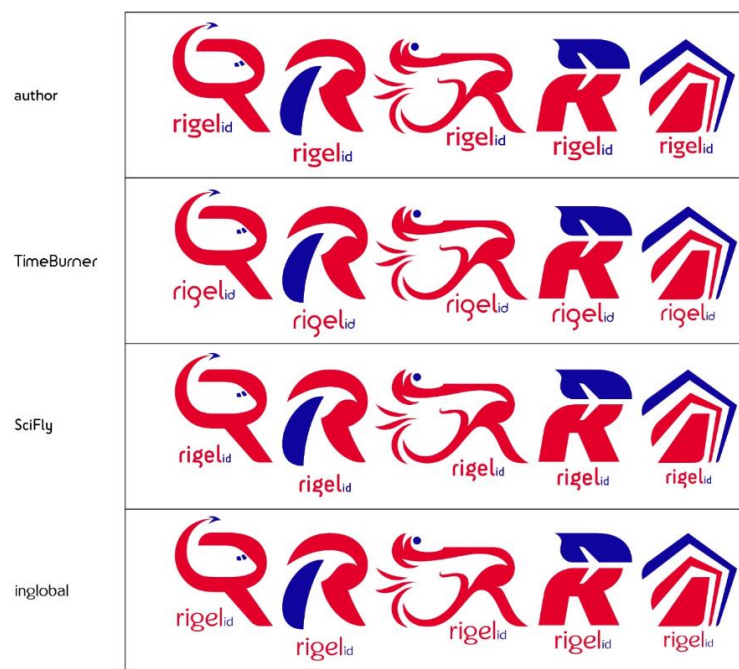


Gambar 3.10. Referensi *Lettermark* R dan Logo Bertema Aviasi

Hasil dari pemikiran ulang tersebut kemudian menjadi acuan penulis untuk mencari referensi atau inspirasi dalam pembuatan logo,

karena diarahkan untuk fokus kepada huruf R dari *brand*, penulis terbatas dalam pembuatan logo dengan logo tipe *lettermark*. Penulis mencari inspirasi melalui aplikasi Pinterest. Inspirasi berupa bentuk-bentuk *lettermark* R dan mencari ikon-ikon yang berkorelasi dengan aviasi. Kemudian penulis mengambil referensi dari logo-logo dan melakukan draft logo.

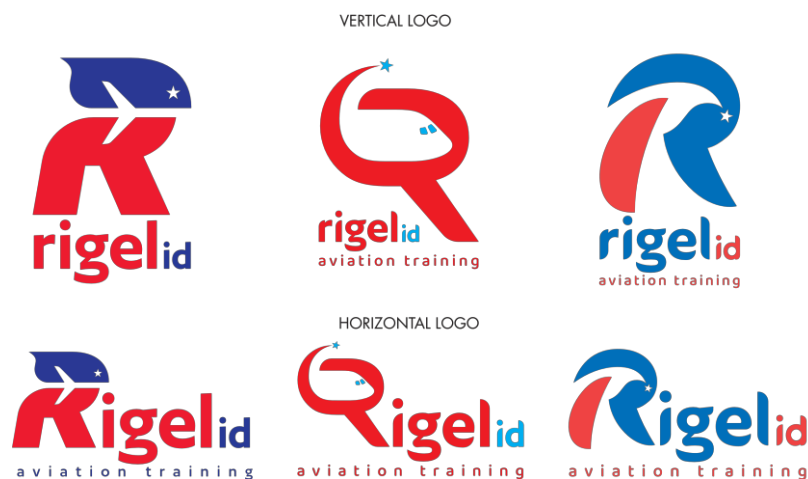
Penulis memilih untuk langsung menggunakan media digital untuk efisiensi waktu dan lebih mudahnya merevisi pada media digital dibandingkan sketsa menggunakan pensil dan kertas. Penulis memulai dengan mengambil kata kunci pesawat, sayap, dinamis, modern, dan burung. Dari kata-kata kunci tersebut, kemudian mulai merancang logo. Penulis memberikan 4 alternatif *typeface* untuk *logotype* dari desain. Desain logo merupakan permainan *gestalt* dan menggunakan *negative space* untuk mengimplikasikan bentuk burung dan bagian dari pesawat.



Gambar 3.11. *Draft* Logo Awal Rigel.id

*Draft* ini merupakan desain awal, dari pilihan tersebut *art director* memilih logo urutan 1, 2 dan 4. Kemudian penulis diarahkan untuk

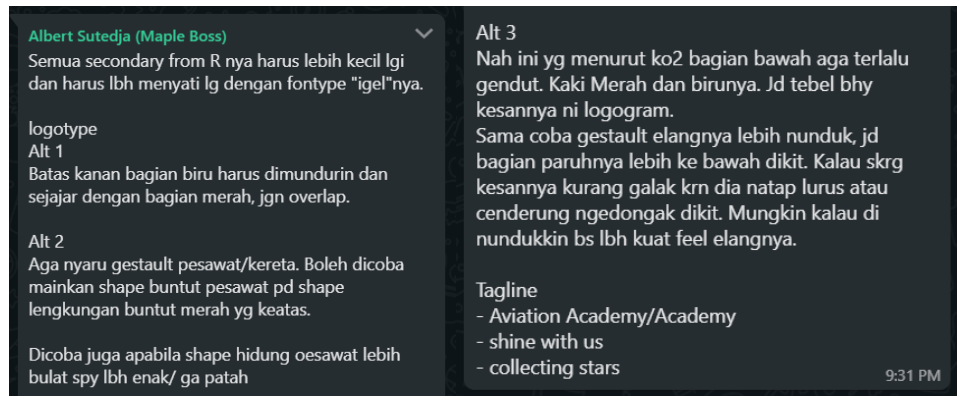
merevisi komposisi *logogram* dan *logotype* dan finalisasi konsep; memberikan ketiga logo warna merah dan biru yang berbeda, memberikan *tagline* “*aviation training*”, serta menambahkan bintang kepada logo karena Rigel merupakan nama sebuah bintang. Penulis juga diarahkan untuk membuat sebuah *concept brief* yang akan dipresentasikan kepada klien begitu desain difinalisasi. Hasil dari revisi dari *draft* logo tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 3.12. *Draft* Logo Rigel Setelah Revisi

Penulis kemudian memberikan hasil revisi kembali ke *art director* dan menerima lebih banyak masukan mengenai desain dan bagian-bagian yang harus direvisi dari desain di atas. Revisi yang dilakukan kali ini sifatnya lebih rinci, tetapi secara luas revisi yang penulis dapatkan mengacu kepada proporsi dari ukuran desain dan *gestalt* yang dinilai kurang jelas atau tepat. Ada juga perubahan *tagline* menjadi 3 buah alternatif yang berbeda, pilihan berbeda ini adalah agar klien dapat mendapatkan gambaran tematik dari *tone of voice* yang ingin digunakan oleh Rigel.id. Selain revisi yang tertera pada *screenshot* penulis juga menerima tambahan revisi secara verbal yaitu penghilangan “.id” pada desain logo dan nama bisnis, sehingga nama dari bisnis menjadi Rigel saja. Penulis juga menerima arahan untuk mengubah warna salah satu alternatif menjadi merah dan biru yang lebih gelap daripada pilihan pertama pada

gambar 3.12. Rincian dari revisi melalui aplikasi WhatsApp ada di gambar *screenshot* di bawah.



Gambar 3.13. *Screenshot Chat WhatsApp* untuk Detail Revisi.

Pada logo alternatif pertama, penulis diminta untuk menyejajarkan atas dan bawah dari huruf R dan mengkapitalisasi *tagline*, pada alternatif kedua menurut *art director* bentuk dari *gestalt* masih membingungkan dan dapat disalahartikan menjadi sebuah kereta, sehingga memerlukan modifikasi untuk menghilangkan potensi kesalahpahaman tersebut. Perubahan yang disarankan adalah untuk memperbulat hidung pesawat dan memberikan bentuk tambahan untuk memperjelas implikasi bentuk pesawat pada desain. Sementara pada logo terakhir *logogram* dinilai terlalu lebar sehingga memberikan kesan tebal dan *gestalt* kurang memperlihatkan sosok burung yang garang karena paruhnya dinilai kurang menunduk dan malah terlihat lurus. Saran dari pembimbing lapangan adalah untuk lebih menundukkan paruh dari burung ke bawah agar lebih memberikan kesan yang diinginkan.

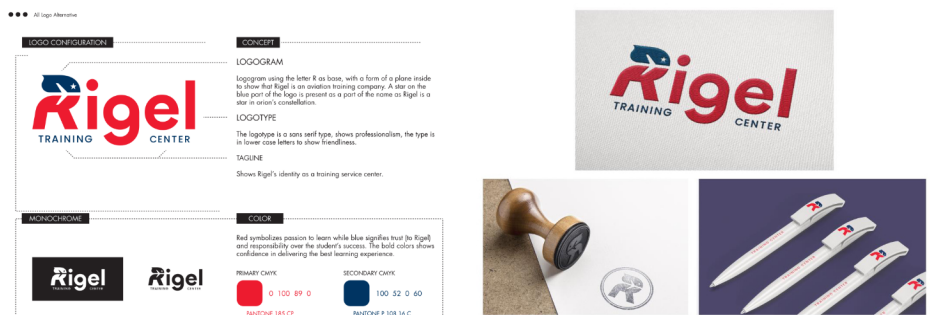
Selain perubahan-perubahan bentuk tersebut, penulis juga menerima arahan untuk mengubah *tagline* dari tiap alternatif menjadi: *Aviation Academy*, *shine with us*, dan *collecting stars*. Penulis juga diarahkan untuk menyetarakan ukuran antar *logogram* dan *text* pada versi horizontal menjadi lebih setara, seakan logo *lettermark* atau *logogram* juga merupakan bagian dari *logotext*. Ada juga penambahan arahan secara

verbal yaitu perubahan *tagline* pada alternatif logo pertama menjadi huruf kapital dan menggunakan *typeface* tipe sans serif daripada tipe *display*.



Gambar 3.14. Draft Logo Rigel untuk *Pitching* Konsep

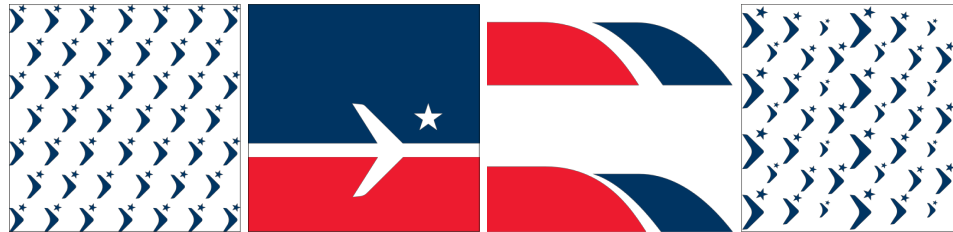
Penulis kemudian mengimplementasikan revisi tersebut, dimulai dengan menyetarakan atas dan bawah huruf R pada alternatif di kiri dan kapitalisasi *tagline* dan menyejajarkan ukuran R dengan teks. Lalu memodifikasi warna dari logo paling kanan. Juga mengubah desain dari *gestalt* alternatif tengah dan kanan. Revisi ini dinyatakan cukup dan dijadikan format proposal serta *mockup* untuk dipresentasikan ke klien.



Gambar 3.15. Contoh Format Proposal Logo untuk *Pitching* Konsep

Logo kemudian dipresentasikan kepada klien dan penulis menunggu masukan yang akan diberikan klien. Klien pada akhirnya memilih logo yang pertama (paling kiri) dengan sedikit perubahan, *typeface* dari *logotext* berubah dari *author* menjadi *chillax* dan tidak

menggunakan logo vertikal. Dalam perancangannya klien juga mengganti *tagline* dari logo berulang kali. *Tagline* pada akhirnya berubah lagi dari “aviation academy” menjadi “training center”.



Gambar 3.16. Supergrafis untuk Rigel Training Center

Penulis kemudian diarahkan lagi untuk membuat *corporate identity* dan supergrafis dari *brand*. Desain dari supergrafis penulis ambil dari bentuk sayap dan bintang, dan lengkung yang ada pada logo, penulis membuat beberapa variasi supergrafis yang bisa pendukung visual dan identitas dari *brand*. Dari hasil desain supergrafik penulis, tambahan hanya berupa 1 ragam supergrafis yaitu tipe *pattern* dengan ukuran acak.



Gambar 3.17. Mockup Corporate Identity Rigel Training Center

Kemudian supergrafis yang sudah diciptakan dimasukkan ke dalam desain *corporate identity*. Penulis menggunakan supergrafis lengkung untuk kertas dan kartu nama agar memberikan kesan formal tetapi tidak kaku, sementara supergrafis pesawat dan bintang digunakan pada amplop agar terlihat profesional.

### 3.3.1.2. Flyer Promosi Kelas Rigel Training Center

Program sekolah untuk pramugari dan pramugara merupakan salah satu jasa kelas yang ditawarkan oleh Rigel Training Center. Pada kelas ini pelajar mempelajari semua hal yang dibutuhkan untuk menjadi pramugari atau pramugara di dunia aviasi. Tugas penulis pada proyek ini adalah untuk membuat sebuah *flyer* promosi untuk kelas tersebut.

Dalam perancangan *flyer* ini penulis diarahkan untuk menggunakan warna identitas dari *brand*, tidak menggunakan sudut tajam dan meletakkan gambar pramugari-pramugara pada *flyer*. Penulis juga diberikan data berupa konten dari *flyer*. Gambar pramugari diberikan kepada penulis dari tim sebagai aset. Dari arahan tersebut penulis membuat *draft* pertama seperti berikut:



Gambar 3.18. *Draft* Awal Desain *Flyer* Promosi Rigel Training Center

Penulis menggunakan warna merah sebagai warna judul bagian-bagian agar menarik mata dan menonjolkan setiap bagian. Sementara

gambar yang penulis gunakan sengaja disunting menjadi lewat dari *frame* agar terlihat 3D dan lebih menarik. Dari *draft* desain awal ini, penulis menerima masukan revisi dari *art director*, yaitu tidak menariknya gambar yang digunakan oleh penulis dan foto pramugari-pramugari yang terlihat terlalu senior. *Flyer* ini ditargetkan kepada kalangan anak muda sehingga klien menyampaikan kepada *art director* bahwa gambar yang digunakan juga harus menggambarkan anak muda. Sementara dari sisi klien penulis menerima lebih banyak data yang harus dimasukkan ke dalam *flyer* yang sebelumnya belum diberikan dan klarifikasi perbedaan dalam pengiklanan program diskon. Dari masukan tersebut penulis kemudian melakukan revisi terhadap desain. Sementara untuk gambar pramugara-pramugari, penulis mengambil gambar dari sumber gratis dengan lisensi terbuka untuk umum, yaitu Wikipedia.



Gambar 3.19. Gambar Stok untuk Revisi *Flyer* Sebelum (kiri) dan Sesudah (kanan) dimodifikasi

(sumber: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/65/Austrian\\_Crew.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/65/Austrian_Crew.jpg))

Penulis menggunakan aplikasi *Affinity Photo* untuk menghilangkan model-model ekstra pada gambar, menghapus identifikasi dari maskapai penerbangan pada gambar dan men-*touch up* warna dari foto agar lebih terang dan *vibrant* serta menghilangkan kerutan pada muka para pramugari dan pramugara sehingga terlihat lebih muda dan agar cocok dengan target



pemasaran. Kemudian penulis merevisi desain sesuai dengan masukan sehingga menghasilkan *flyer* sebagai berikut:



Gambar 3.20. Desain Final Desain *Flyer* Promosi Rigel Training Center

Penulis mengubah gambar pramugari-pramugara dan menambah informasi sesuai dengan konten tambahan yang diberikan, kemudian penulis juga mengubah ukuran judul *flyer* agar tidak bertabrakan dengan gambar pramugari-pramugara. Setelah ini, tidak ada revisi lagi yang penulis lakukan, hanya 27% diubah menjadi 20% oleh desainer grafis lain.

### 3.3.1.3. Konten Media Sosial Instagram @maplecreative.interior

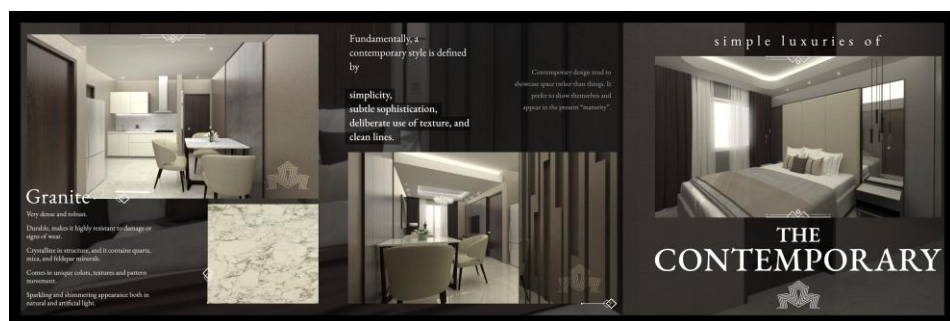
Dalam program kerja magang di Maple Creative penulis juga memiliki tanggung jawab untuk membuat konten media untuk Instagram Maple Creative. Pada proyek ini penulis ditugaskan untuk membuat *long strip feed* bertemakan desain kontemporer. Penulis diberikan foto-foto *render* dari proyek interior Maple Creative sebagai stok foto. Penulis

melakukan sedikit *touch up* terlebih dahulu kepada foto agar terlihat lebih nyata dan tidak terlalu seperti *render 3D*. *Touch-up* tersebut tergapai melalui penambahan pada efek pencahayaan dan sedikit penyuntingan kontras warna.



Gambar 3.21. Stok Foto Awal untuk Konten Media Sosial

Untuk teks dari media, penulis mengambil inspirasi dari beberapa laman situs desain interior yang berhubungan dengan desain interior kontemporer. Tema visual yang penulis gunakan adalah elegan, modern tetapi klasik. Penulis menyampaikan tema tersebut melalui penggunaan latar yang gelap, warna hangat dan penggunaan *typeface* tipe *sans serif*.



Gambar 3.22. Hasil Desain Awal Konten Media Sosial

Dalam pembuatan kontennya, Maple Creative memiliki beberapa pilihan *typeface*, salah satu dari *typeface* yang tersedia adalah EB

Garamond. Penulis memilih *typeface* ini karena *typeface* tipe *serif* memiliki lengkungan yang tidak kaku sehingga memberikan kesan klasik dan cocok dengan estetika dari konten yang satu ini. *Penulis* kemudian menggunakan gambar yang sudah disunting pada desain. Hasil ditunjukkan kepada *art director* atau pembimbing lapangan penulis; *layout* dari perancangan disetujui oleh *art director* tetapi stok foto yang digunakan dinilai kurang menarik sehingga penulis diarahkan untuk menggunakan stok foto milik Maple Creative yang lain dengan tema interior yang sama.



Gambar 3.23. Stok Foto untuk Konten Media Sosial Setelah Revisi

Foto-foto tersebut pewarnaannya jauh lebih *vibrant* daripada stok gambar yang sebelumnya dan tidak cocok dengan tema yang sudah ditentukan, sehingga penulis harus melakukan *touch up* dengan melakukan penyuntingan; meningkatkan pencahayaan keseluruhan; menurunkan saturasi dan mengubah hangat warna menjadi lebih dingin dengan

menggunakan aplikasi *Affinity Photo* agar lebih cocok dengan *layout* yang sudah dirancang.



Gambar 3.24. Hasil Desain Final Konten Media Sosial

Stok foto tersebut kemudian diimplementasikan kembali kepada *layout* yang sudah dibuat. Hasil diterima dan disetujui. Alhasil desain yang dibuat siap diunggah ke @maplecreative.id, media sosial Instagram milik Maple Creative.

### 3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama durasi kerja magang di Maple Creative, penulis mengalami beberapa kendala dalam posisi dan tanggung jawab penulis sebagai desainer grafis. Kendala yang ditemukan terutamanya adalah dalam prosesi pengerjaan proyek.

#### 1. Koordinasi

Banyak proyek yang diberikan kepada penulis memiliki *deadline* yang ketat, sehingga membutuhkan penulis untuk terus-menerus lembur dalam pengerjaannya agar dapat memenuhi target dari desain. Sekali pun lembur untuk memenuhi target, penulis juga menyadari bahwa pada akhirnya banyak proyek yang dibatalkan atau diperpanjang *deadlinenya* agar dapat memenuhi standar klien atau *art director*.

#### 2. Komunikasi

Walau Maple Creative beroperasi secara WFO (*work from office*), pembimbing lapangan sering kali tidak di kantor, sehingga komunikasi mengandalkan telepon atau *chatting* melalui aplikasi WhatsApp. Metode komunikasi tersebut tidak maksimal penggunaannya, *brief* juga sering kali

bersifat kurang jelas sehingga penulis dapat salah paham akan pengerjaan dan harus merevisi ulang setelah pertemuan tatap muka; *art director* sering kali menunggu sampai di kantor secara fisik baru menyampaikan informasi krusial mengenai proyek yang dikerjakan.

### 3. Jumlah Proyek

Penulis sering kali menemukan diri mengerjakan beberapa proyek sekaligus dengan *deadline* yang berdekatan satu sama lain, sehingga kesulitan memprioritaskan salah satu dari proyek jika tanpa arahan jelas dari atasan.

#### **3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan**

Atas dasar dari ditemukannya kendala-kendala pada masa praktik kerja magang, penulis menciptakan beragam solusi agar tetap dapat bekerja dengan baik dan alur pengerjaan penulis tetap terjaga. Dalam menyelesaikan masalah koordinasi, penulis mengusahakan yang terbaik dan berusaha mencapai *deadline*; menjaga kesehatan penulis agar dapat lembur tanpa jatuh sakit dan melakukan optimalisasi alur kerja agar dapat bekerja dengan lebih cepat dan efisien. Hal tersebut dikaitkan kepada isu komunikasi dan jumlah proyek, penulis memecahkan masalah ini dengan cara membuat skala prioritas dari proyek-proyek sehingga jika belum ada balasan, penulis tetap bisa melakukan pengerjaan sampai mendapatkan revisi dan arahan untuk tahapan selanjutnya dari pengerjaan.