

BAB III

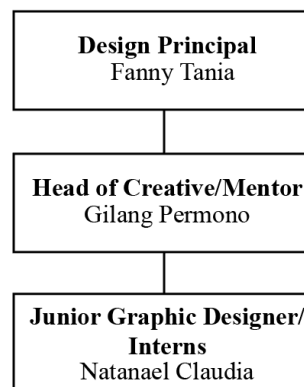
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Berikut jabaran kedudukan dan koordinasi penulis di Titikgaris Design Agency selama praktik kerja magang.

1. Kedudukan

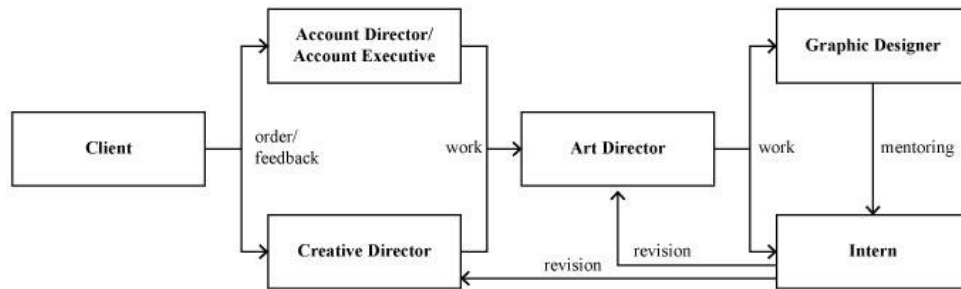
Selama praktik kerja magang, penulis berada di divisi *creative* dan menduduki posisi *Junior Graphic Designer (intern)* yang bertugas untuk membuat konsep hingga membuat visualisasi dari konsep yang sudah ada menjadi desain yang dibutuhkan dalam proyek. Penulis sering bekerja dibawah bimbingan mentor sekaligus *Head of Creative*, Gilang Permono Jati, dan dibawah pengawasan Fanny Tania selaku *Design Principal*.



Gambar 3.1 Alur kedudukan Penulis di Titikgaris

2. Koordinasi

Alur koordinasi dimulai dari adanya klien yang meminta jasa desain pada Titikgaris melalui *Account Executive* dan *Creative Director*. Pekerjaan kemudian diteruskan ke *Art Director* yang nantinya akan diteruskan ke *Graphic Designer* dan ke *intern*. Berikut began koordinasi yang ada di Titikgaris.



Gambar 3.2 Alur Koordinasi Titikgaris
(Dokumentasi pribadi Titikgaris)

Proyek kemudian diberikan kepada tim kecil yang terdiri dari *Graphic Designer* dan *Copywriter*. Sebelum proses kreatif dimulai, akan diadakan *briefing* untuk membahas proyek dan pekerjaan yang harus dilakukan tim kecil. *Briefing* juga membahas mengenai *guidelines* desain yang kemudian akan diberikan dalam bentuk *file digital* kepada tiap anggota tim.

Penulis kemudian membuat sketsa kemudian *draft* terlebih dahulu berupa karya 70% jadi untuk diasistensikan pada mentor. Penulis kemudian melanjutkan karya berdasarkan masukan hingga revisi dari mentor. Setelah selesai, karya kemudian diteruskan ke *Design Principal* untuk mendapat masukan maupun revisi. Seringkali *Copywriter* juga memberikan revisi untuk *copy on images*. Setelah selesai revisi, karya diteruskan ke klien dan tak jarang mendapat masukan dan revisi juga.

Meskipun penulis lebih sering berkoordinasi dengan mentor mengenai masalah visual, penulis juga sering berdiskusi terlebih dahulu mengenai *copy on images* dan konteks karya kepada *Copywriter*. Dalam tahap revisi pun seringkali penulis mendapat masukan dari *Senior Graphic Designer* lainnya. Hal ini dilakukan agar hasil lebih maksimal.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Penulis mengerjakan beberapa proyek yang lebih berfokus pada pembuatan visual untuk media sosial. Berikut tabel rincian pekerjaan yang penulis lakukan di Titikgaris Design Agency.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan Penulis selama Praktik Kerja Magang

Minggu ke-	Periode	Proyek	Keterangan
1	1-5 Februari 2021	Frank and Co., Saprotan Utama	Membuat <i>motion</i> untuk unggahan Instagram Frank and Co., membuat unggahan Instagram untuk Saprotan Utama
2	8-12 Februari 2021	Jenaka, Kelas Pintar	Membuat unggahan Instagram untuk Jenaka dan Kelas Pintar
3	15-19 Februari 2021	Kelas Pintar, Frank and Co.	Membuat <i>motion</i> untuk unggahan Instagram Frank and Co., membuat unggahan Instagram untuk Kelas Pintar
4	22-26 Februari 2021	Kelas Pintar	Membuat unggahan Instagram untuk Kelas Pintar
5	1-5 Maret 2021	Kelas Pintar	Membuat unggahan Instagram untuk Kelas Pintar
6	8-12 Maret 2021	Kelas Pintar	Membuat unggahan Instagram untuk Kelas Pintar
7	15-19 Maret 2021	Kelas Pintar	Membuat unggahan Instagram untuk Kelas Pintar
8	22-26 Maret 2021	Kelas Pintar	Membuat unggahan Instagram untuk Kelas Pintar
9	29 Maret-2 April 2021	Kelas Pintar	Membuat unggahan Instagram untuk Kelas Pintar

10	5-9 April 2021	Jenaka, Kelas Pintar	Membuat unggahan Instagram untuk Jenaka dan Kelas Pintar
11	12-16 April 2021	Kelas Pintar	Membuat unggahan Instagram untuk Kelas Pintar
12	19-24 April 2021	Kelas Pintar	Membuat unggahan Instagram untuk Kelas Pintar

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama di Titikgaris, penulis banyak mengerjakan proyek yang membutuhkan visual untuk media sosial tiap *brand*-nya. Selain berupa desain konten visual, terkadang penulis membuat *motion* untuk unggahan media sosial. Proyek-proyek yang dikerjakan penulis antara lain Kelas Pintar, Frank and Co., Saprotan Utama, dan Jenaka. Penulis mengerjakan tugasnya dengan dibimbing oleh mentor sekaligus *senior graphic designer* agar setiap tugas sesuai dengan *guidelines* dari proyeknya. Kemudian secara teknis, penulis mengeksekusi tugas secara mandiri. Setiap karya nantinya akan melalui proses revisi hingga final dan akhirnya diteruskan ke klien.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Penulis bekerja setiap hari Senin-Jumat pukul 08.45-18.00 kecuali tanggal merah. Terkadang penulis harus lembur untuk memenuhi target tugas ataupun mencicil tugas yang ada. Sistem bekerja Titikgaris saat ini adalah bekerja dari rumah. Komunikasi tim menggunakan aplikasi Slack, sedangkan untuk memantau proyek dan tugas menggunakan aplikasi Asana.

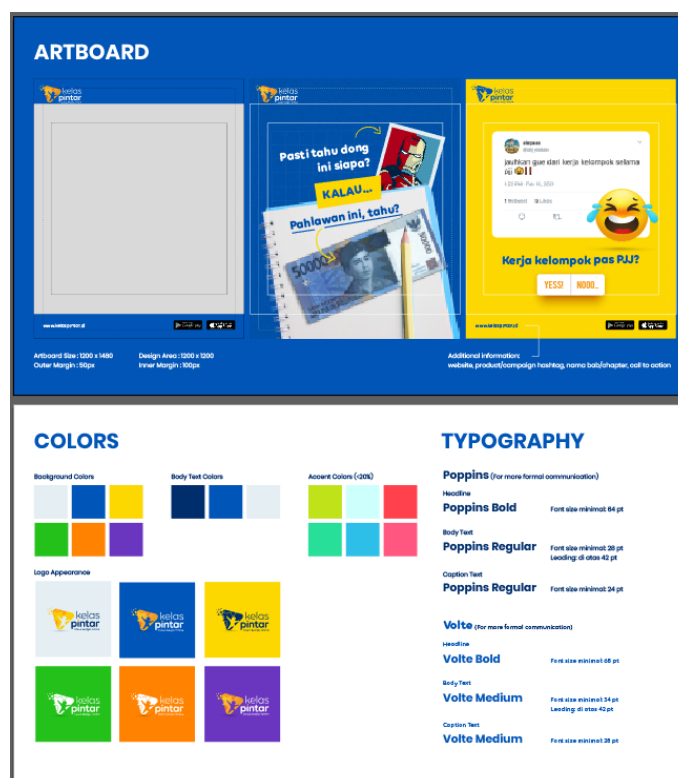
Sebelum pengerjaan tugas, penulis akan dijelaskan terlebih dahulu mengenai gaya visual dan *guidelines* dari proyek terkait dari mentor, terutama karena proyek-proyek yang dikerjakan Titikgaris sudah berjalan dari lama sebelum penulis bergabung dengan Titikgaris. Setiap proyek media sosial akan mengacu pada konten yang telah dibuat *copywriter* yang berisi penjelasan dan *copy on images*. Tak jarang penulis berdiskusi terlebih dahulu dengan *Copywriter* mengenai konten dan *copy on images* yang ada agar pesan dapat tersampaikan dengan baik.

Penulis kemudian akan mencari referensi dari hasil proyek sebelum-sebelumnya agar mendapat kebutuhan visual yang tepat sesuai apa yang klien butuhkan. Kemudian penulis akan merancang visualnya lalu diasistensikan kepada mentor. Mentor akan memberikan masukan dan revisi yang dirasa kurang cocok dengan konten ataupun gaya visualnya dan lalu diteruskan ke *Design Principal* untuk revisi akhir. Untuk tahapan akhir, karya diteruskan ke klien untuk *approval*.

Ada 3 proyek besar yang dikerjakan oleh penulis. Ketiga proyek besar ini mencakup pembuatan konten visual media sosial Instagram. Tiga *brand* yang dikerjakan oleh penulis adalah Kelas Pintar, Jenaka, dan Saprotan Utama.

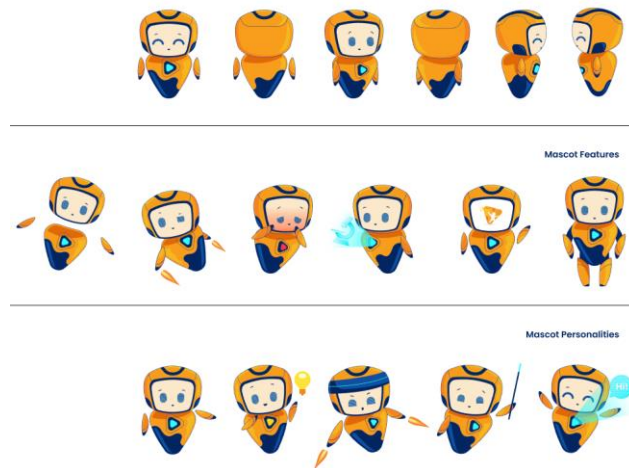
3.3.1.1 Perancangan Unggahan Instagram Kelas Pintar

Kelas Pintar adalah solusi belajar *online* diperuntukkan untuk siswa SD, SMP, dan SMA. Kelas Pintar memudahkan murid untuk mengakses berbagai variasi materi belajar, soal-soal latihan, hingga bertanya langsung dengan guru Kelas Pintar secara *online*. Titikgaris mengerjakan pembuatan konten Instagram dari Kelas Pintar, mulai dari penyusunan, pembuatan visualnya, hingga manajemen media sosialnya.



Gambar 3.3 *Guidelines* Kelas Pintar

Sebelum memasuki proses desain, penulis dijelaskan mengenai *brand guidelines* agar penulis dapat membuat konten visual yang menyesuaikan dengan karakteristik *brand*. *Guidelines* tersebut meliputi *logo placement*, *grid*, *font*, warna *background*, warna teks, dan warna aksen.



Gambar 3.4 Maskot Kelas Pintar

Selain *brand guidelines*, penulis juga diberikan *file mascot* yang dapat digunakan sesuai kebutuhan visual konten. Dalam *file* ini, *mascot* sudah dibuat dengan beberapa tampilan dengan fiturnya dan kepribadiannya. Berikut beberapa visual media promosi yang penulis kerjakan:

A. Konten *Feeds Entertain* Kelas Pintar

Tujuan dari konten ini adalah sebagai hiburan untuk *audience* Kelas Pintar. Penulis membaca terlebih dahulu konten dan *copy on images* yang telah dibuat oleh *Copywriter*. Konten *entertain* berisi tentang cara belajar dari ketua grup *K-Pop Idol* BTS, yakni RM yang selama masa SMA dikenal pintar dalam belajar.

No	Tanggal Post	Topic	Cover Image	Caption Instagram
	27 Maret 2021	#Excite no.5 Cara NAMJOON (RM) BTS belajar sebelum ujian?	Swipe 1: (Foto RM) RM: ganteng, pinter, jago dance dan rap 🤩 Gimana sih biar kebagian dikit.. Pinternya aja gitu deh! Nih, cara RM BTS belajar sebelum ujian... (swipe!) Swipe 2: RM: "sebelum ujian biasanya saya beli buku-buku bank soal, lalu saya kerjakan semua soalnya saat mau ujian. Dengan cara ini saya jadi top student saat itu!" Kerjain soal? Emangnya biar apa? Sumber: https://edukasi.kompas.com/ (nantu sumbernya tolong dicantumkan yaa) Swipe 3: HM... BANYAK KERJAIN SOAL, EMANG NGARUH SAMA UJIAN? Nih, gunanya latihan soal sebelum ujian! 1. Pahami pola soal pada ujian - supaya tau cara	Kalo gantengnya sih susah diikutin (yah.. udah dari sananya lah ya) 🤩 apalagi dance sama rap. Tapi cara belajarnya boleh banget nih diikutin, gampang dan praktis! #KelasPintarIndonesia #TanyaDariKelasPintar #LangsungTanyaLangsungDijawab #KelasOnline #BimbelOnline #BelajarOnline #SekolahOnline #TipsBelajar #ExtraPintar

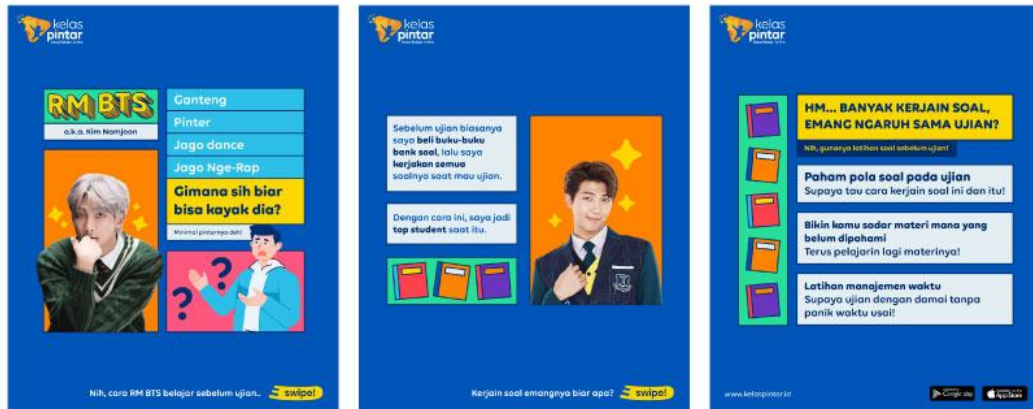
Gambar 3.5 Konten *entertain* dari *Copywriter*

Penulis kemudian membuat sketsa berdasarkan *copy on images* menggunakan gambar dan tulisan. Konten ini merupakan konten *multiple post* sehingga *cover images* haruslah menarik. Penulis berpikir untuk menggabungkan foto dan ilustrasi vektor nantinya.



Gambar 3.6 Sketsa Konten RM BTS

Penulis mengembangkan sketsa dengan mengacu pada warna dan *font* dari *guidelines* Kelas Pintar. Foto RM BTS diletakkan lebih besar untuk menarik perhatian *audience*. Di *slide* kedua kembali menggunakan foto RM BTS dengan seragam agar cocok dengan kontennya yang membahas cara belajarnya semasa SMA. Di *slide* terakhir, penempatan tulisan dipisah-pisah untuk menandakan poin-poin tips belajar dengan banyak mengerjakan soal.



Gambar 3.7 Draf Awal

Konten lalu diasistensikan ke mentor penulis. Pada *cover images*, penggunaan karakter dirasa tidak diperlukan. Penggunaan buku di *slide 2* dan *3* juga dirasa terlalu *repetitive*. *Layout* terlalu kaku dan kurang *fun*.



Gambar 3.8 Revisi dari Draf Awal

Penulis lalu membuat revisi berdasarkan asistensi. Judul “RM BTS” dibuat lebih besar dan di tengah agar lebih menarik perhatian *audience*. Buku-buku di *slide* kedua diganti dengan piala untuk memperlihatkan prestasi. Poin-poin di *slide* ketiga dibuat lebih terpisah agar tidak terkesan kaku. Konten lalu kembali diasistensikan. *Copywriter* meminta untuk lebih menampilkan kata “Pinter Lagi!!!” di bagian *cover images* karena itu yang akan dibahas dalam konten ini. Konten lalu diunggah pada 27 Maret 2021 di Instagram Kelas Pintar.



Gambar 3.9 Unggahan Instagram

Konten *Entertain* dari Kelas Pintar ini seringkali dibuat agar media promosi di Instagram Kelas Pintar tidak terkesan hanya untuk berjualan dan belajar. Konten-konten seperti ini ada untuk menarik perhatian *audience*. Selain itu, fungsi konten *entertain* juga untuk menunjukkan sifat *brand* Kelas Pintar yang menyenangkan.

B. Konten Feeds Promosi Kelas Pintar

Penulis diminta untuk membuat *motion* untuk mempromosikan Paket Sahabat Belajar *Online*. Paket ini akan mendapat potongan harga apabila memasukkan kode “SBO12”. Kelebihan paket ini adalah akses-akses tambahan dari Kelas Pintar seperti pembahasan lengkap, contoh soal, dan fitur tanya. Penulis diberi materi oleh *Copywriter* untuk membuat *motion*-nya.

No	Tanggal Post	Topic	Cover Image	Caption Instagram
	12 Maret 2021	#Campaign: SBO JACKPOT SBO - Nikmati keuntungan paket ini sekarang!	Swipe 1 KAMU BERUNTUNG! (visual mesin jackpot) Kode keberuntungan untuk paket belajar lengkapmu! - kecil aja Rp 1.000.000,- (besar) *dari harga normal Rp 4.000.000- Swipe 2 (masih nuansa mesin jackpot) Makin beruntung dengan beragam fitur! - Dapat pembahasan lengkap di Kelas Pintar! - Dapat beragam SOAL untuk latihan! - Dapat bonus sesi TANYA prioritas supaya soal kamu terjawab! Langganan sekarang! (app store, play store)	KAMU BERUNTUNG!!! Karena diskon paket Sahabat Belajar Online masih berlaku! Tinggal masukan kode S-B-O-1-2, kamu udah dapat potongan sampai Rp 3.000.000 untuk langganan 12 bulan! Siapa yang mau makin paham dan ningkatin prestasi? Kalau jawabannya adalah kamu, kode SBO12 sudah siap banget kamu pakai! #KelasPintarIndonesia #TanyaDariKelasPintar #LangsungTanyaLangsungDijawab #KelasOnline #BimbelOnline #BelajarOnline #SekolahOnline #TipsBelajar #SolusiBelajarOnline

Gambar 3. 10 Panduan *Scene* dari *Copywriter*

Setelah itu, penulis membuat sketsa dari *scene cover images* yang berupa mesin *jackpot*. Sketsa *scene* terdiri dari *scene-scene* signifikan seperti *scene* awal, mesin *jackpot* yang bekerja, dan tiket yang keluar dari mesin. Penulis juga membuat sketsa dari *slide* kedua.



Gambar 3.11 Sketsa Mesin *Jackpot* dan *Slide* Kedua

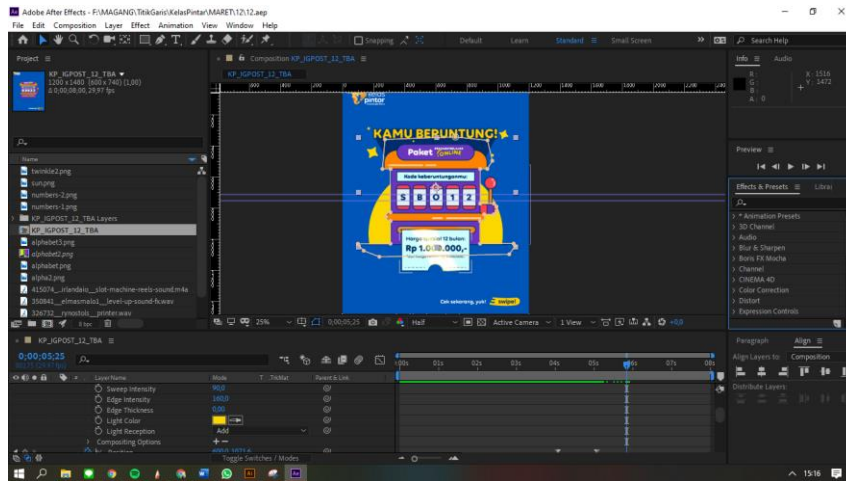
Penulis melanjutkan pembuatan karya dengan mengacu pada sketsa yang telah dibuat. Penulis membuat *still images* terlebih dahulu dari sketsa akhir mesin *jackpot* agar semua komponen langsung masuk ke pembuatan *motion* nantinya. *Still images* dan *slide* kedua juga dikembangkan menggunakan palet warna dan *font* sesuai dengan *guidelines*. *Style* ilustrasi mesin *jackpot* dan tiket juga mengikuti *style* ilustrasi dari Kelas Pintar.



Gambar 3.12 Pembuatan *Still Images* dan *Slide* Kedua

Still images yang sudah dibuat kemudian disetujui oleh mentor dan *Design Principal*. Penulis kemudian melanjutkan pembuatan *motion* dengan cara

menggunakan file *.ai still images* di-export ke *Adobe After Effects*. Pembuatan *motion* mengacu pada sketsa *scene* yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 3.13 Pembuatan *Motion* di *Adobe After Effects*

Motion yang telah dibuat mengalami beberapa revisi terutama di bagian tempo dan kecepatan *motion*. Bagian saat angka dan huruf sedang dikocok terlalu lama dan bisa dipercepat dan gerakan bintang kurang “wow” untuk menunjukkan rasa beruntung. Penulis kembali membuat revisinya dengan mempercepat tempo dan menambah rotasi pada bintang saat muncul. Konten ini diunggah pada 12 Maret 2021 di Instagram Kelas Pintar.



Gambar 3.14 Konten yang Telah Diunggah di Instagram

Konten promosi Kelas Pintar ini sering digunakan untuk mempromosikan produk-produk lainnya dari Kelas Pintar, seperti Tanya, Soal, Paket Extra Pintar,

dan Koin Kelas Pintar. Produk-produk ini juga merupakan fitur dari Kelas Pintar untuk membantu siswa belajar.

C. Konten Feeds Edukasi Kelas Pintar

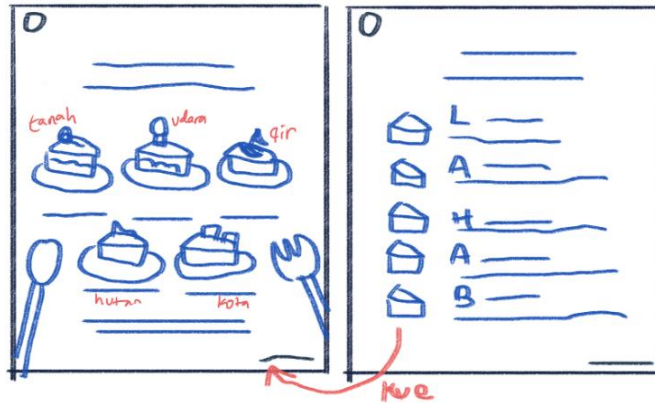
Pada konten edukasi, Kelas Pintar biasa memberikan materi belajar seperti teori maupun contoh soal dan penyelesaiannya namun dikemas secara menyenangkan. Penulis berkesempatan untuk memvisualisasikan soal yang telah dibuat oleh *Copywriter*.

Konten edukasi Kelas Pintar yang penulis buat adalah tentang teori pembahasan. Penulis ditugaskan untuk membuat visual pembahasan lapisan geosfer. Seperti yang sudah dibuat, penulis pertama membaca terlebih dahulu materi yang telah dibuat oleh *Copywriter* dan memahaminya untuk kemudian dibuat sketsanya.

No	Tanggal Post	Topic	Cover Image	Caption Instagram
	22 Maret 2021	Educate - geografi Jembatan keledai dari team KP kajian geografi pada di dalam geosfer (lapisan-lapisan geografi) "LAHAB" Geografi X - Bab Pengetahuan Dasar geografi	Swipe 1 Belajar objek kajian geografi dalam Geosfer? Makan dengan LAHAB dulu yuk biar siap belajar! LAHAB: - Litosfer - Atmosfer - Hidrosfer - Antroposfer - Biosfer Swipe 2 Definisi yang perlu kamu LAHAB juga nih! Litosfer: Lapisan kulit bumi yang tersusun dari batuan dan mineral. Tektonisme, seisme, dan vulkanisme terjadi di lapisan ini. Atmosfer: Lapisan gas yang menyelubungi bumi. Hidrosfer: Lapisan air yang berada di atas permukaan tanah, air tanah, dan air atmosferik. Siklus hidrologi terjadi di lapisan ini. Antroposfer: Lapisan tempat manusia sebagai makhluk yang berakal dapat hidup dan berbudaya.	Kalau belajar dengan perut kosong, pasti malah mikir "laper... makan apa ya abis ini?" Makanya, sebelum belajar, makan dulu dengan LAHAB! Biar gampang hafalin, coba pake jembatan keledai dari Kelas Pintar! Yuk comment, jadi lebih gampang kan hafalnya? #KelasPintarIndonesia #TanyaDariKelasPintar #LangsungTanyaLangsungDijawab #KelasOnline #BimbelOnline #BelajarOnline #SekolahOnline #TipsBelajar

Gambar 3.15 Panduan Teori Lapisan Geosfer

Jembatan keledai yang telah dibuat adalah "LAHAB" sehingga penulis mengasosiasikannya dengan makanan. Pembahasan mengenai lapisan menjadi acuan penulis untuk membuat visual berdasarkan kue lapis dan didapat sketsa seperti berikut:



Gambar 3. 16 Sketsa Konten Lapisan Geosfer

Penulis melanjutkan sketsa ke draf digital mengikuti warna dan *font* Kelas Pintar. Visualisasi kue-kue juga diperjelas menggunakan ilustrasi vektor. Pada lapisan litosfer terdapat banyak batuan, di atmosfer banyak awan dan ada balon udara, di hidrosfer ada ikan dan perahu, di antroposfer ada kota tempat tinggal manusia, dan di biosfer ada hutan, sungai, dan gunung sebagai tempat tinggal makhluk hidup lainnya.



Gambar 3.17 Draf Awal

Draf kemudian diasistensikan ke mentor. Mentor memberi masukan untuk membuat kue-kuenya menjadi 1 kue *tart* besar yang dipotong-potong sehingga masing-masing lapisan lebih terlihat besar. Unsur-unsur ilustrasi yang ada di setiap kue tetap dipertahankan untuk menunjukkan lapisan geosfer. Penulis merubah draf sebagai berikut:



Gambar 3. 18 Revisi Draft Cover Images

Draf pun dibawa ke *Design Principal* untuk tahapan asistensi. Penulis diminta untuk mengangkat salah satu potongan kue agar terlihat menggiurkan layaknya kue yang akan dilahap. Beberapa aset yang ada di kue juga dihilangkan agar tidak terlalu ramai kesannya, antara lain beberapa gedung di antroposfer dan ikan-ikan di hidrosfer.



Gambar 3.19 Hasil Akhir

Hasil akhir pun disetujui oleh *Design Principal* dan dibawa ke klien. Klien akhirnya meminta revisi pada bagian litosfer untuk ditambahkan lapisan merah yang menandakan lapisan lahar karena itu merupakan lapisan penting pada litosfer. Penulis kembali melakukan revisi pada desain. Hasil akhir desain pun diunggah di Instagram pada 22 Maret 2021.



Gambar 3.20 Hasil Revisi Berdasarkan Permintaan Klien

3.3.1.2 Perancangan Unggahan Instagram Jenaka

Jenaka Learning Spaces merupakan tempat les secara daring maupun luring untuk mengembangkan bakat dan minat anak-anak. Jenaka memiliki beberapa program seperti kelas menari, kelas menggambar, kelas matematika dan sempoa, kelas Bahasa Inggris, hingga kelas animasi dan melukis secara digital. Jenaka menggunakan Instagram sebagai media promosi sekaligus sebagai media informasi untuk membantu orang tua dalam membimbing anak-anaknya yang sedang mengembangkan minat dan bakat mereka.



Gambar 3.21 Guidelines Jenaka

Penulis diberikan *brand guidelines* yang berupa *graphic standard manual* terlebih dahulu sebelum memulai proses desain. *Guides* berisikan mengenai penggunaan logo, warna, *font*, dan maskot. Setelah itu, penulis diberi akses untuk melihat *social media plan* yang telah dibuat oleh *Copywriter* yang dibuat di Google Sheets. Rencana ini memuat pesan yang ingin disampaikan dan *copy on images* yang harus ada dalam konten visual. Berikut beberapa konten visual yang telah penulis buat:

A. Konten *Students' Creation and Achievement*

Pada konten ini, visual diminta untuk dapat memberi gambaran progress belajar mewarnai 2 murid, yakni Devan dan Diva. Penulis diminta untuk menampilkan gambar mewarnai kedua murid saat pertama kali belajar bersama Jenaka dan gambar mewarnai sesudah kedua murid belajar bersama Jenaka.

No	Tanggal Post	Topic	Outlines	Caption Facebook & hashtag	Copy on Image
5	11 February 20	Students' creation & achievement (hasil drawing mereka)	- Pictures of students' drawing - Diva & Devan drawing before & After	Hi, Parents! We all can agree that our proudest moment is when we see our Little Friends grow and reach their true potential. . "Progress mewarnai Devan semakin baik loh! Saat awal masuk, hasil mewarnai Devan masih banyak yang keluar garis dan terlihat belum padat. Tapi, sekarang hasil mewarnai Devan sudah jauh lebih rapi, terutama bagian kepadatan warna. Dan sekarang Devan sudah bisa teknik gradasi, loh!" . "Perkembangan Diva semakin bagus. Teknik pewarnaan Diva sudah semakin berkembang, terutama di bagian gradasi warna. Bahkan Diva juga sudah mahir menambahkan gambar sesuai dengan imajinasi Diva." . Check out our Little Friends' masterpiece ! We love how creative our Little Friends can be.❤️ #BEJenaka #JenakaLearningSpace #LearningForLife #SpaceToGrow #learningspace #childrentomorrow #futuregeneration #kids #toddler #preschool #drawingclass #studentart	Swipe 1: Diva - Then (Juli 2018) Now Swipe 2: Devan - Then (Desember 2018) Now

Gambar 3.22 Panduan *Copy on Images*

Penulis membuat 2 sketsa alternatif untuk konten ini. Sketsa pertama menampilkan gambar sebelum-sesudah secara bersampingan dan sama besar. Sketsa kedua menonjolkan gambar sesudah di tengah dan besar dibandingkan dengan gambar sebelum dari Diva dan Devan.



Gambar 3.23 Dua Alternatif Sketsa

Sketsa kemudian dibuat ke dalam draf digital mengikuti panduan warna dan font sesuai dengan *guidelines* Jenaka. Foto gambar Diva dan Devan yang didapat dari Google Drive Jenaka juga dimasukkan ke dalam draf. Penulis juga menambahkan maskot Jenaka untuk menghidupi desain.

Draf Pertama



Draf Kedua



Gambar 3.24 Draf Alternatif

Kedua draf kemudian diasistensikan ke mentor. Dipilihlah draf kedua dan diberi masukan. Gambar sesudah maupun gambar sebelum dibuat sama besar dalam bentuk lingkaran.



Gambar 3. 25 Draf Kedua yang Dikembangkan

Setelah disetujui oleh mentor, kemudian desain ini diasistensikan ke *Design Principal*. Menurut *Design Principal*, secara keseluruhan belum menunjukkan

progress Devan dan Diva apabila hanya ditaruh sebelah-sebelahan. *Design Principal* menyarankan untuk dibuat seperti rapot anak yang menunjukkan hasil.



Gambar 3.26 Desain seperti Rapot


Dari desain ini, gambar sebelum dikecilkan ukurannya agar gambar sesudah lebih menjadi *spotlight* dari desain. Gambar sesudah lebih ditonjolkan untuk menunjukkan hasil belajar mewarnai di Jenaka pada *audience*. Selain itu beberapa ornament stiker ditaruh untuk menunjukkan kesan “jenaka”. Konten ini pun akhirnya diunggah di Instagram Jenaka pada 11 Februari 2021.



Gambar 3. 27 Hasil Akhir

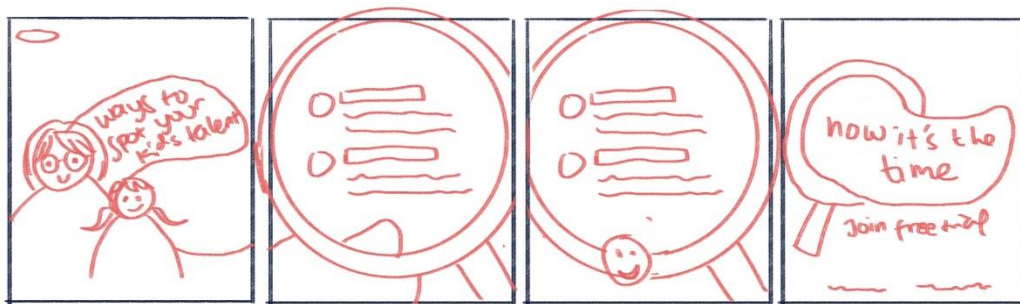
B. Konten *Tips for Parents – Ways to Spot your Kid's Talent*

Konten ini lebih berisi mengenai informasi tips untuk orang tua. Konten *copy on images* lebih berfokus pada tulisan dan dibuat menjadi *multiple images* dalam 1 unggahan. Karena itu, desain *cover* harus dibuat menarik agar *audience* tertarik untuk *swipe* unggahan dan membaca tips.

6	12 February 2024		- Intro - tips for parents	Every child is born unique, and what we can do is to appreciate their uniqueness and special characteristics. Parents, bagaimana cara Parents menemukan bakat si kecil? Komen di bawah ya. ❤️ #BEjenaka #JenakaLearningSpace #LearningForLife #SpaceToGrow #learningspace #childrenofmorrow #futuregeneration #kids #toddler #preschool #parenting #unlearning	[ref image: https://www.instagram.com/p/CKRMPaksQRN/] Slide 1: Ways to Spot Your Kid's Talents Slide 2: -Beri mereka waktu ❌ "Jangan, ya, nak. Kita coba main yang lain aja." Parents, biarin Si Kecil bereksplorasi. Berikan waktu untuk Si Kecil memilih aktivitas yang mereka sukai. - Beri peluang ❌ "Kamu bisa nari dulu baru nanti kita coba yang lain, ya." Perkenalkan mereka pada berbagai aktivitas, topik, permainan, dan keterampilan, dan bantu untuk mengajarnya. Slide 3: - Terbukalah pada ide si kecil ❌ "Kok awan warnanya pink, sih, nak?" Saat Si Kecil memiliki ide, selalu beri dukungan terhadap ide dan minat unik mereka ya, Parents! - Pantau dan amati Si Kecil antusias dengan aktivitas yang dia jalani? Bisa jadi itu adalah bakat yang dimilikinya! Swipe 4: Now it's time to discover and develop your kid's talents through our FREE TRIAL program!
---	------------------	--	-------------------------------	--	--

Gambar 3.28 Panduan *Copy on Images*

Penulis mengambil kata “spot” sebagai titik kecil dan mengasosiasikannya dengan kaca pembesar untuk melihat sesuatu lebih besar. Penulis mencari foto orang tua dan anak yang memegang kaca pembesar untuk memvisualisasikan kaca pembesar. Penulis tetap membuat sketsa sebelum masuk ke draf digital.



Gambar 3.29 Sketsa *Spot Your Kid's Talent*

Sketsa kemudian dibuat ke bentuk draf digital dengan memberi warna sesuai *guidelines*. Teks juga ditambahkan menyesuaikan dengan yang telah dibuat oleh *Copywriter*. Lalu elemen-elemen bentuk serta muka maskot ditambahkan untuk kesan menyenangkan pada desain. Draft digital pun diasistensikan kepada mentor dan *Design Principal*.



Gambar 3.30 Draft Awal

Setelah diasistensikan, *cover* dirasa kurang menarik dan kurang “jenaka”. Penulis pun menggantinya dengan foto anak yang sedang menari dengan ditambahkan kaca pembesar. Ide ini mengalami beberapa perubahan karena penempatannya yang kadang janggal maupun penempatan yang terlalu ramai.



Gambar 3.31 Alternatif Cover Images

Akhirnya foto anak dibuat lebih *zoom in* sehingga wajah dan ekspresi anak lebih memenuhi *artwork*. Kemudian untuk *slide-slide* berikutnya mengalami beberapa perubahan agar lebih terbaca dan tidak terlalu ramai namun masih memberikan kesan jenaka. Bentuk kaca pembesar dihilangkan untuk menghindari kesan padat. Bagian “*don't say*” diberi blok merah dibelakangnya untuk memberi penekanan. Judul setiap poin diganti menjadi warna oranye untuk menunjukkan hirarki. Konten ini akhirnya diunggah pada 12 Februari 2021 di Instagram Jenaka.



Gambar 3.32 Hasil Akhir

3.3.1.3 Perancangan Konten Visual Instagram Saprotan Utama

Saprotan Utama merupakan klien Titikgaris Design Agency yang bergerak di bidang pertanian, khususnya distribusi pupuk, pestisida, dan benih padi yang berdiri sejak tahun 1980. Saprotan Utama menggunakan Instagram sebagai media promosi sekaligus media informasi mengenai produk-produk mereka maupun informasi yang dibutuhkan para petani. Penulis berperan untuk membuat unggahan *feeds* Instagram dalam proyek ini.

Penulis dijelaskan terlebih dahulu mengenai karakteristik dan *guidelines* desain dari Saprotan Utama oleh *Design Principal* melalui *video call*. Penulis ditunjukkan Instagram dari Saprotan Utama dan dijelaskan tentang penyampaian pesannya. Kemudian penulis diberi *file* desain yang pernah dibuat sebagai acuan. Lalu penulis membuat desain berdasarkan *copy on images* yang telah dibuat oleh *Copywriter* melalui *Google Sheets*.

No	Tanggal Post	Topic	Caption Facebook & hashtag
6	13 February 2021	Testimonial	"Saya diperkenalkan dengan produk-produk Saprotan Utama yaitu melalui NeoKristalon Hijau. Dibandingkan produk yang saya pakai sebelumnya, hasilnya lebih bagus NeoKristalon Hijau, dan kalau di pembibitan ini, tunasnya lebih bagus dan hijau, kalau bahasa Jawanya tuh: "mledung" gitu. Itulah kenapa saya akhirnya beralih ke produk Saprotan Utama." PRODUK ANDALAN PAK YARKONI - NEOKRISTALON (hijau) - untuk mengatasi thrips pada bibit cabe Yarkoni mengkombinasikan STARMEK dengan AVIDOR

Gambar 3.33 Panduan Konten

Penulis lalu membuat konten visual mengacu dengan konten caption yang telah dibuat *Copywriter*. Penulis menempatkan foto produk dengan ukuran besar agar terlihat jenis produknya dan menempatkan testimonial Pak Yarkoni di sebelahnya dengan menggunakan *bubble chat*.



Gambar 3.34 Draf Pertama

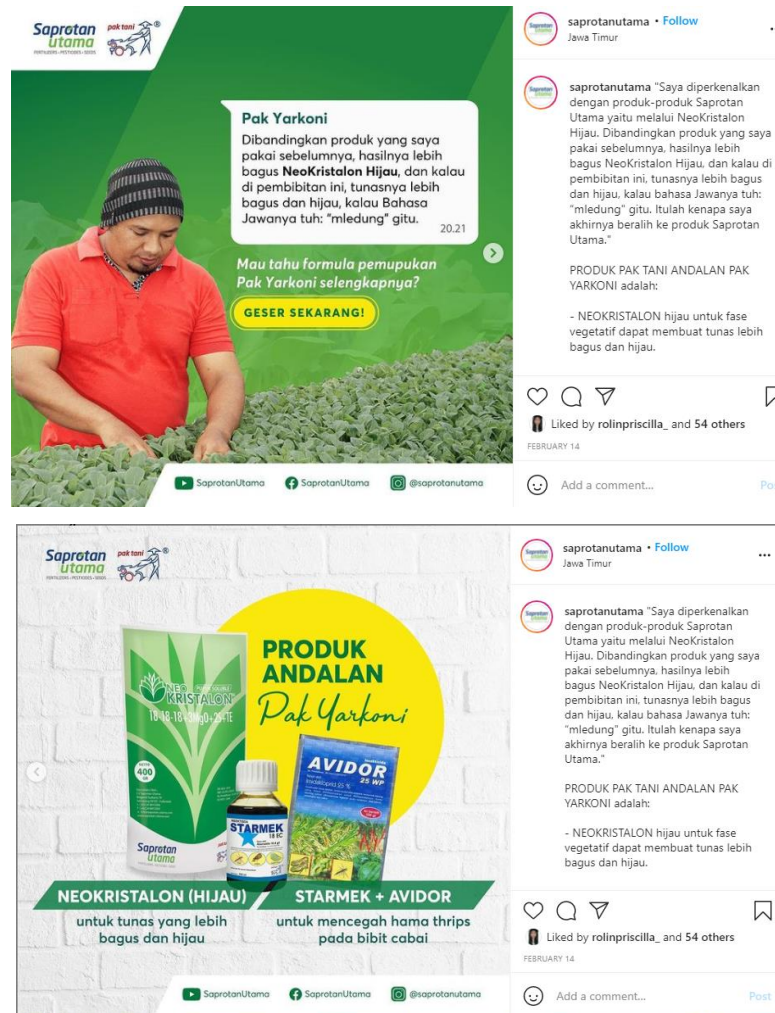
Konten kemudian diasistensikan kepada *Design Principal* dan mendapat tanggapan kurang eksplorasi. *Audience* dari Saprotan Utama merupakan petani, sehingga lebih baik menggunakan foto asli dari petani dan tanamannya karena mereka lebih tertarik dengan melihat sesuatu yang nyata. Berdasarkan masukan tersebut, penulis kembali membuat revisi konten sebagai berikut:



Gambar 3.35 Hasil Revisi

Konten dibuat menjadi 2 *slides*. *Cover images* berfokus pada testimoni dari Pak Yarkoni, *slide* kedua berfokus pada produk Saprotan Utama yang digunakan oleh Pak Yarkoni. Untuk *cover images* dirasa sudah cukup oleh *Design Principal*,

namun untuk *slide* kedua masih dirasa kurang. Karena waktu untuk mengunggah konten sudah dekat, tugas ini diambil alih oleh *Design Principal*. Konten akhirnya diunggah di Instagram Saprotan Utama pada 14 Februari 2021.



Gambar 3.36 Hasil Akhir Konten yang Diunggah di Instagram

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama 3 bulan menjalani praktik kerja magang di Titikgaris, tak jarang penulis mengalami beberapa kendala selama praktik kerja magang. Kendala-kendala tersebut kadang bersifat menghambat. Berikut kendala-kendala yang penulis temukan selama di Titikgaris:

- a. Penyesuaian diri untuk mengerjakan proyek suatu *brand*. Adanya tuntutan pembuatan tugas berdasarkan karakteristik *audience* dan *brand* cukup

membuat penulis bingung untuk menyesuaikan diri. Selain itu, teknik-teknik yang bisa dilakukan dengan *software* desain dapat dieksplorasi, namun karena terbatasnya komunikasi antara penulis dan mentor kadang tidak dapat dieksekusi dengan baik. Tak jarang penulis merasa frustrasi untuk mengikuti arahan mentor tetapi kadang tidak mengerti cara eksekusinya. Namun, mentor dengan sabar tetap membimbing.

- b. Revisi secara *major* dari awal karena *copy on images*. Terkadang apabila penulis telah menyelesaikan tugas dan diasistensikan ke *Design Principal*, ternyata pesan visual tidak tersampaikan karena *copy on images*-nya tidak sesuai. *Copy on images* merupakan tahap sebelum di-*develop* menjadi visual. Dikarenakan *copy on images* yang tidak sesuai, penulis menunggu konten dari *copywriter* dan harus merubah visual dari awal mengikuti *copy on images* yang baru. Hal ini kadang menghambat dan membuat tugas menjadi mepet dengan *deadline* yang telah diatur.
- c. Keterbatasan alat. Dikarenakan sistem kerja WFH (*work from home*), penulis menggunakan alat sendiri. Alat yang digunakan penulis kurang mampu untuk mengerjakan desain yang memerlukan teknik yang tinggi sehingga terkadang *software* tidak bekerja dan kehilangan data-data yang sudah dikerjakan.

3.3.3 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan kendala-kendala tersebut, penulis mencari solusi agar meminimalisir *error*. Solusi yang penulis temukan antara lain:

- a. Perbanyak komunikasi dengan mentor. Hal ini guna mempertahankan kualitas dan *guidelines brand*. Selain itu dengan aktif berkomunikasi, penulis juga belajar cara cepat dalam mengeksekusi teknis dalam menggunakan *software*.
- b. Bertanya dengan *copywriter* dahulu sebelum mengeksekusi konten. Dengan bertanya, penulis juga jadi paham tujuan konten sehingga meminimalisir perubahan *copy on images*.

- c. Sering-sering *save artwork* dan menyalakan *auto-recovery*. Dengan fitur ini, penulis dapat setidaknya mencegah hilangnya progress tugas yang sedang dikerjakan. Selain itu juga tidak memaksakan membuka program-program yang tidak dibutuhkan saat bekerja.