



Hak cipta dan penggunaan kembali:

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

Copyright and reuse:

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

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

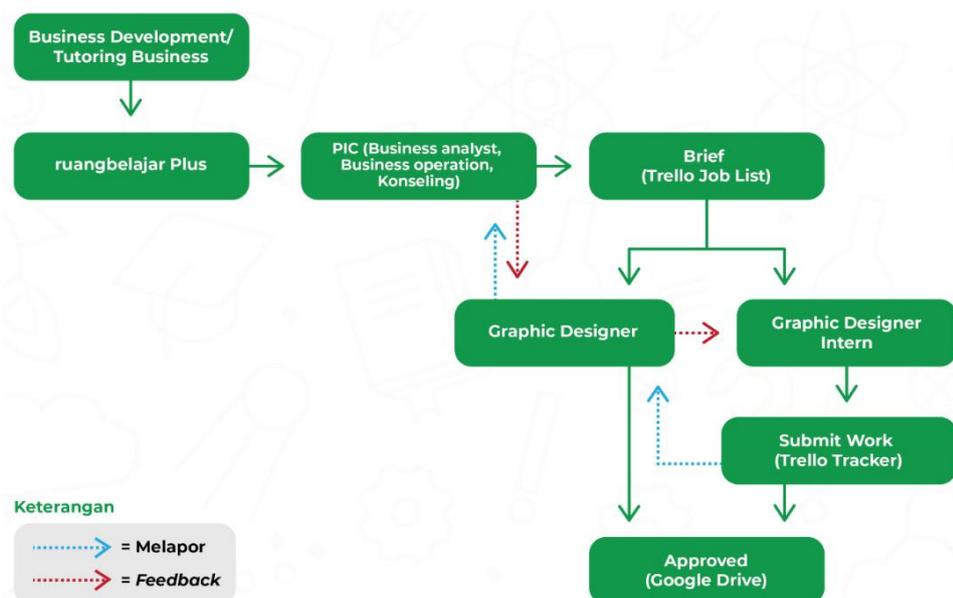
Ruangguru sebagai organisasi yang besar tentunya memiliki struktur organisasi untuk kepentingan perusahaan. Melalui evaluasi dari perusahaan setiap individual ditempatkan sedemikian rupa sesuai bidang dan kemampuan masing-masing.

1. Kedudukan

Saat bekerja di Ruangguru penulis diposisikan sebagai *graphic designer intern*. Penulis ditempatkan pada departemen *Business Development* atau *Tutoring Business*, khususnya untuk produk Ruangbelajar Plus. Penulis bekerja di bawah supervise *lead graphic designer* Mila Nurmalasari. Tugas utama yang didapatkan penulis sebagai *graphic designer intern* yaitu untuk mendesain konten *social media* Workplace Ruangbelajar Plus dan Instagram-nya, mendesain modul *e-book* Ruangbelajar Plus, dll.

2. Koordinasi

Berikut bagan alur koordinasi yang diterapkan saat penulis bekerja magang di Ruangguru.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

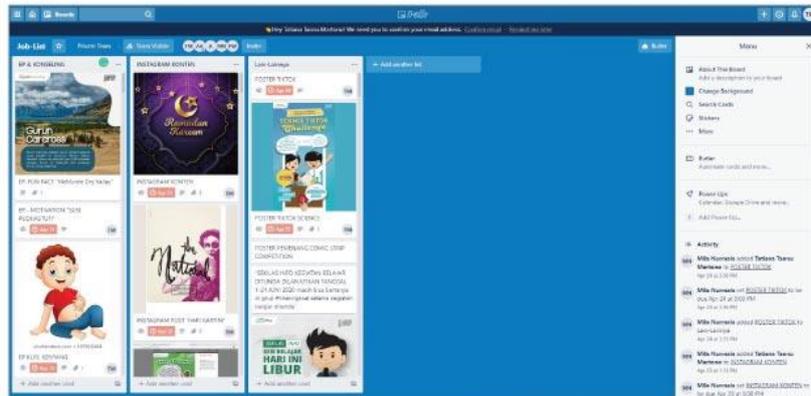
Selama bekerja magang di Ruangguru penulis mendapatkan akun *e-mail* perusahaan seperti karyawan-karyawan Ruangguru lainnya. *E-mail* ini digunakan untuk mempermudah akses pengumuman dan untuk mempermudah komunikasi antar karyawan Ruangguru.



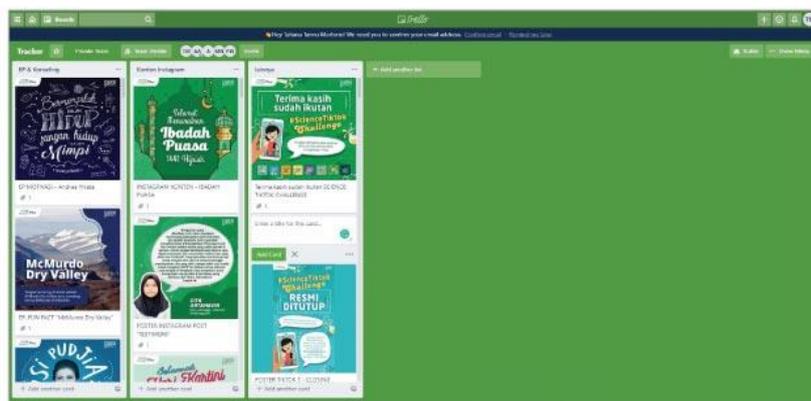
Tatiana Tannu Martono
tatianatannumartono@ruangguru.com

Gambar 3.2. Akun *E-mail* Ruangguru

Penulis mendapatkan mayoritas tugas melalui *creative brief* yang diletakkan pada aplikasi Trello oleh PIC (*business operation, business analyst, konseling*) Ruangbelajar Plus atau terkadang dari *graphic designer* sekaligus *supervisor* penulis, Mila Nurmalasari. Selain melalui Trello, terkadang penulis juga mendapatkan tugas melalui Whatsapp dengan *supervisor* atau melalui *e-mail* perusahaan. Aplikasi Trello adalah sebuah aplikasi kolaborasi untuk mempermudah pembagian kerja para *graphic designer intern* Ruangbelajar Plus, serta mempermudah penyaluran informasi mengenai *creative brief* tugas yang diberikan. Aplikasi Trello ini dapat diakses menggunakan *e-mail* perusahaan oleh *graphic designer*, para *intern*-nya, dan karyawan lain melalui *link website* yang diberikan. Pada aplikasi Trello yang digunakan terdapat 2 buah *board* atau *page*, yaitu *board job list*, dan *tracker*. Pada *board* Trello *job list* dapat terlihat pembagian soal atau *creative brief* ditujukan untuk dikerjakan oleh siapa. Kemudian, pada *board* Trello *tracker* para *graphic designer intern* dapat mencantumkan pekerjaan mendesain yang telah selesai dikerjakan. Pada setiap *board* terdapat masing-masing 3 buah *list* atau kolom yang berjudul EP & Konseling, Instagram Konten, dan Lainnya, ketiga judul tersebut menunjukkan media sosial apa yang dipakai untuk konten yang didesain.



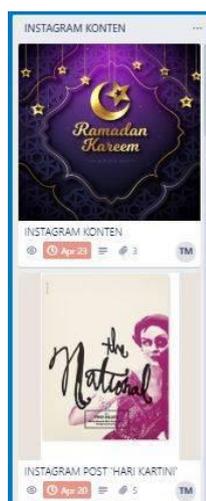
Trello Job List



Trello Tracker

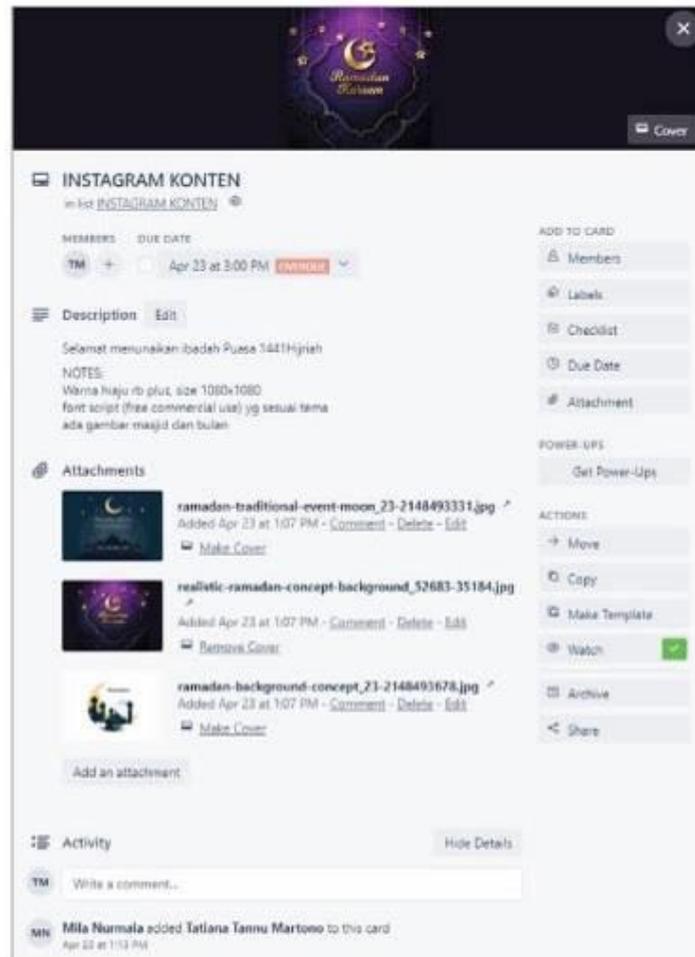
Gambar 3.3. Page Trello Job list dan Tracker

Ketiga *list* atau kolom pada Trello *job list* mempunyai kumpulan *card* yang berisikan *creative brief* dalam bentuk *copywriting*.



Gambar 3.4. Kumpulan *Card* pada *List* atau Kolom Instagram Konten dalam *Board* Trello Job List

Pada *card* ini terdapat penjelasan lebih detail mengenai pekerjaan, yaitu dengan adanya *tag* tugas ditujukan dikerjakan oleh siapa, keterangan, foto referensi desain, dan *deadline* tugas. Siapapun yang diundang untuk berkolaborasi pun dapat meninggalkan komentar pada *card* yang ada.



Gambar 3.5. Contoh *Card Creative Brief* pada *List* atau Kolom Instagram Konten dalam *Board Trello Job List*

Setelah mendapatkan *creative brief* penulis mengerjakan desain hingga selesai dan menaruhnya ke dalam *card* pada *list* yang dituju dalam *board* Trello *tracker*. Lalu penulis akan mengabari *lead graphic designer* melalui Whatsapp sehingga penulis mendapatkan *feedback* entah melalui komentar dalam *creative brief* pada Trello atau melalui *chat* Whatsapp.



Gambar 3.6. Contoh *Card* Pengerjaan Tugas pada *List* atau Kolom Instagram Konten dalam *Board Trello Tracker*

Selama penulis bekerja magang kolom komentar dalam Trello jarang digunakan karena pada Trello tidak ada indikasi *notification* cepat yang informatif dan bersuara, sehingga untuk menanyakan detail dan revisi penulis cenderung berkomunikasi bolak balik dengan *supervisor* menggunakan Whatsapp. Setelah revisi desain telah disetujui (*approved*) oleh *supervisor*,

maka *supervisor* penulis akan melapor ke PIC. Lalu PIC pun kemudian memberikan *feedback* untuk melakukan revisi pada *copywriting* atau detail-detail kecil desain (mengubah elemen desain, ukuran *font*/gambar, warna *font*/gambar, posisi elemen desain, dsb). Setelah penulis mendapatkan *feedback* maka penulis akan membahas revisi apa yang memungkinkan dan cocok pada proyek dengan *supervisor* penulis. Lalu penulis akan melakukan revisi dan mengunggah kembali memperbaharui *card* pengerjaan dalam Trello *tracker*, lalu penulis mengunggah revisi desain yang telah disetujui dalam bentuk JPEG ke dalam Google drive yang ditujukan. Dari Google drive tersebut PIC yang membuat konten atau yang bersangkutan dapat mengakses desain dan mengunggahnya ke *social media*.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut tabel pekerjaan yang dilakukan penulis di PT. Ruang Raya Indonesia selama 3 bulan sebagai *graphic designer intern* Ruangbelajar Plus:

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Minggu-1	Ruangbelajar Plus	Membuat desain konten <i>social media</i> : Workplace Ruangbelajar Plus, Instagram
2	Minggu-2	Ruangbelajar Plus	Membuat desain konten <i>social media</i> : Workplace Ruangbelajar Plus, Instagram
3	Minggu-3	Ruangbelajar Plus	Membuat desain konten <i>social media</i> : Workplace Ruangbelajar Plus, Instagram. Membuat aset visual modul <i>e-book</i> Ruangbelajar Plus
4	Minggu-4	Ruangbelajar Plus	Membuat desain konten <i>social media</i> : Workplace Ruangbelajar Plus, Instagram. Membuat aset visual modul <i>e-book</i> Ruangbelajar Plus

5	Minggu-5	Ruangbelajar Plus	Membuat desain konten <i>social media</i> : Workplace Ruangbelajar Plus, Instagram
6	Minggu-6	Ruangbelajar Plus	Membuat desain konten <i>social media</i> : Workplace Ruangbelajar Plus
7	Minggu-7	Ruangbelajar Plus	Membuat desain konten <i>social media</i> : Workplace Ruangbelajar Plus, Instagram
8	Minggu-8	Ruangbelajar Plus	Membuat desain konten <i>social media</i> : Workplace Ruangbelajar Plus, Instagram
9	Minggu-9	Ruangbelajar Plus	Membuat desain konten <i>social media</i> : Workplace Ruangbelajar Plus, Instagram. Mendesain atau <i>layouting</i> modul <i>e-book</i> Ruangbelajar Plus
10	Minggu-10	Ruangbelajar Plus	Membuat desain konten <i>social media</i> : Workplace Ruangbelajar Plus, Instagram. Mendesain atau <i>layouting</i> modul <i>e-book</i> Ruangbelajar Plus
11	Minggu-11	Ruangbelajar Plus	Membuat desain konten <i>social media</i> : Workplace Ruangbelajar Plus, Instagram. Mendesain atau <i>layouting</i> modul <i>e-book</i> Ruangbelajar Plus
12	Minggu-12	Ruangbelajar Plus	Membuat desain konten <i>social media</i> : Workplace Ruangbelajar Plus, Instagram
13	Minggu-13	Ruangbelajar Plus	Membuat desain aset ilustrasi Ruangbelajar Plus <i>Introduction</i>

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama bekerja magang di Ruangguru – PT Ruang Raya Indonesia penulis mendapatkan 3 macam proyek utama yaitu mendesain postingan untuk *social media* Workplace dan Instagram Ruangbelajar Plus, membuat aset-aset ilustrasi untuk modul *e-book* beserta *layouting* modulnya. Selain itu, pekerjaan lain yang penulis dapatkan yaitu membuat postingan untuk Facebook, mengedit foto, mengubah gestur *mascot*, membuat *notification push button*, dll. Pekerjaan-pekerjaan yang penulis dapatkan dibimbing oleh *lead graphic designer* Ruangbelajar Plus, Mila Nurmalasari. Selama bekerja magang penulis mendapatkan akses aset-aset ilustrasi seperti ilustrasi *mascot* Ruangguru yang bernama Rogu, *pattern* khusus Ruangbelajar Plus, serta mendapatkan *key visual* Ruangbelajar Plus yang sudah ada sebelumnya. Namun, *key visual* yang ada pun tidak lengkap. *Key visual* yang paling sering diterapkan adalah memakai warna hijau khusus Ruangbelajar Plus (#0e9749) dan gradasinya, memakai *font* Open Sans *family* atau Neo Sans *family*. Lalu pada setiap postingan masing-masing akan tercantum logo Ruangguru pada ujung kanan atas dan tercantum logo Ruangbelajar Plus pada ujung kiri atas.



Gambar 3.7. Key Visual Ruangbelajar Plus

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Proyek-proyek yang diberikan kepada penulis sebagai *graphic designer intern* cukuplah beragam, tetapi semuanya berpusat hanya pada produk Ruangbelajar

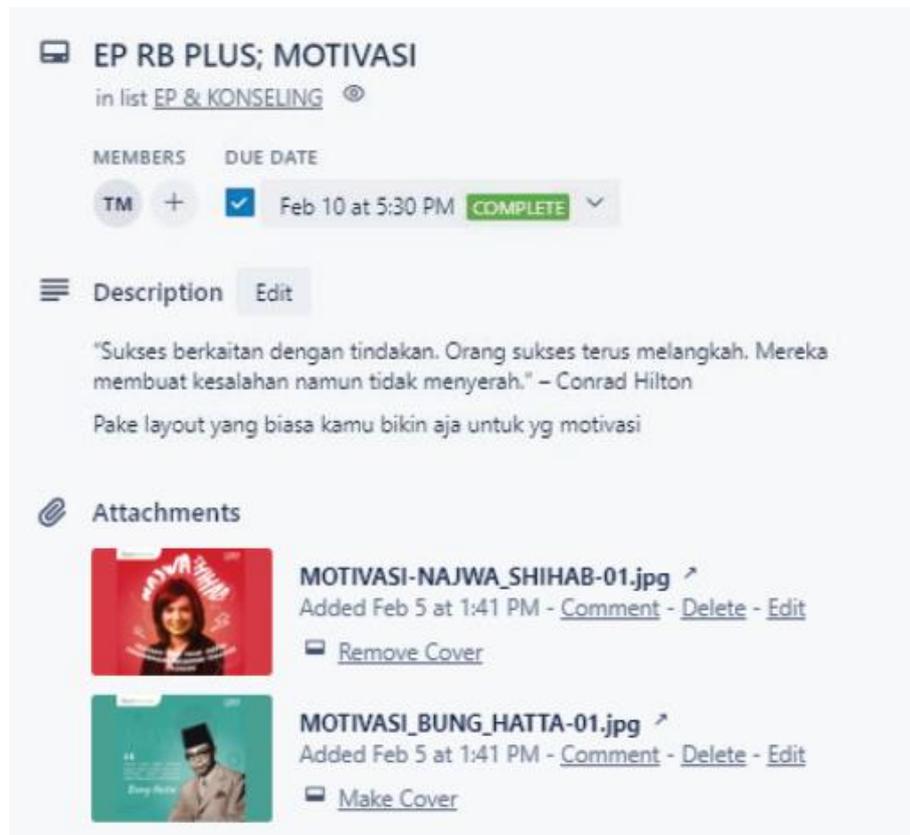
Plus saja. Saat penulis mulai bekerja magang, Ruangbelajar Plus belum lama mengalami *rebranding* (sebelumnya bernama Digitalbootcamp), sehingga saat mendesain penulis mencoba mengikuti *key visual* yang ada namun tidak lengkap. Proyek yang dikerjakan ada yang memakan waktu singkat maupun waktu yang lama. Revisi yang dilakukan pun berbeda-beda tergantung pada situasi atau masalah yang ditemukan. Berikut detail lebih mengenai pekerjaan-pekerjaan yang dilakukan penulis selama bekerja magang.

3.3.1.1. Konten *Social Media Workplace*

Tugas yang diberikan kepada penulis salah satunya adalah mendesain konten untuk postingan-postingan media sosial Workplace. Media sosial Workplace yang ada hanya dapat diakses oleh murid-murid yang berlangganan Ruangbelajar Plus. Target audiens yang dituju pada proyek ini adalah murid jenjang SD, SMP, dan SMA. Konten-konten Workplace yang ada biasanya dibagi menjadi 4 yaitu konten infografis, konten motivasi, konten *funfact* dan konten kuis. Terdapat juga konten lainnya yang jarang dimunculkan yaitu postingan pengumuman. Pada postingan media sosial ini *key visual* desain Ruangbelajar Plus jarang sekali dimunculkan, dan kesan yang ingin disampaikan setiap postingan pun berbeda-beda sesuai konten atau *event* yang diadakan.

1. Konten Workplace Motivasi

Saat membuat postingan motivasi penulis diberikan kebebasan lebih daripada tugas lainnya, pada tugas ini *key visual* Ruangbelajar Plus jarang ditampilkan, sehingga revisi pun sangat jarang dilakukan. Penulis ditugaskan untuk mencantumkan foto yang membuat *quotes*, dan membuat desain *vector* yang mendukung. Biasanya penulis diberikan 3 jam untuk menyelesaikan tugas ini. Hal pertama yang dilakukan penulis setelah membaca *creative brief* dari Trello adalah berunding dengan *lead graphic designer* mengenai kesan apa yang diinginkan untuk tiap postingan. Dari *lead graphic designer* biasanya penulis mendapatkan referensi desain yang sudah pernah dibuat oleh karyawan lama, tetapi penulis juga tetap mencari referensi lainnya.



Gambar 3.8. Contoh *Creative Brief* Postingan Konten Motivasi

Setelah mendapatkan ide dan kesan yang ingin disampaikan maka penulis akan mencari foto tokoh *quotes* melalui Google. Foto yang dicari perlu memiliki kejernihan foto yang cukup atau pose tokoh yang mendukung. Foto yang ditemukan lalu akan di *crop* menjadi PNG, dan diedit menjadi warna *duotone* sesuai kebutuhan di aplikasi Adobe Photoshop.



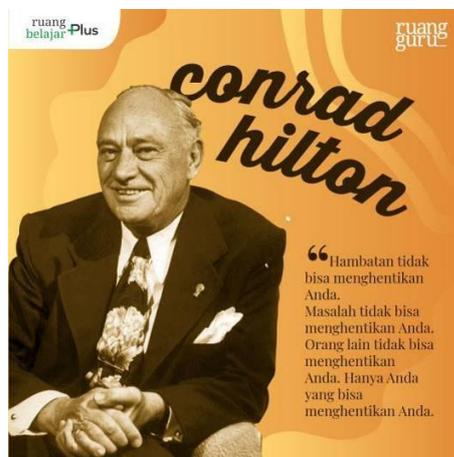
1.) Mengolah foto di Adobe Photoshop



2.) Mengolah layouting di Adobe Illustrator

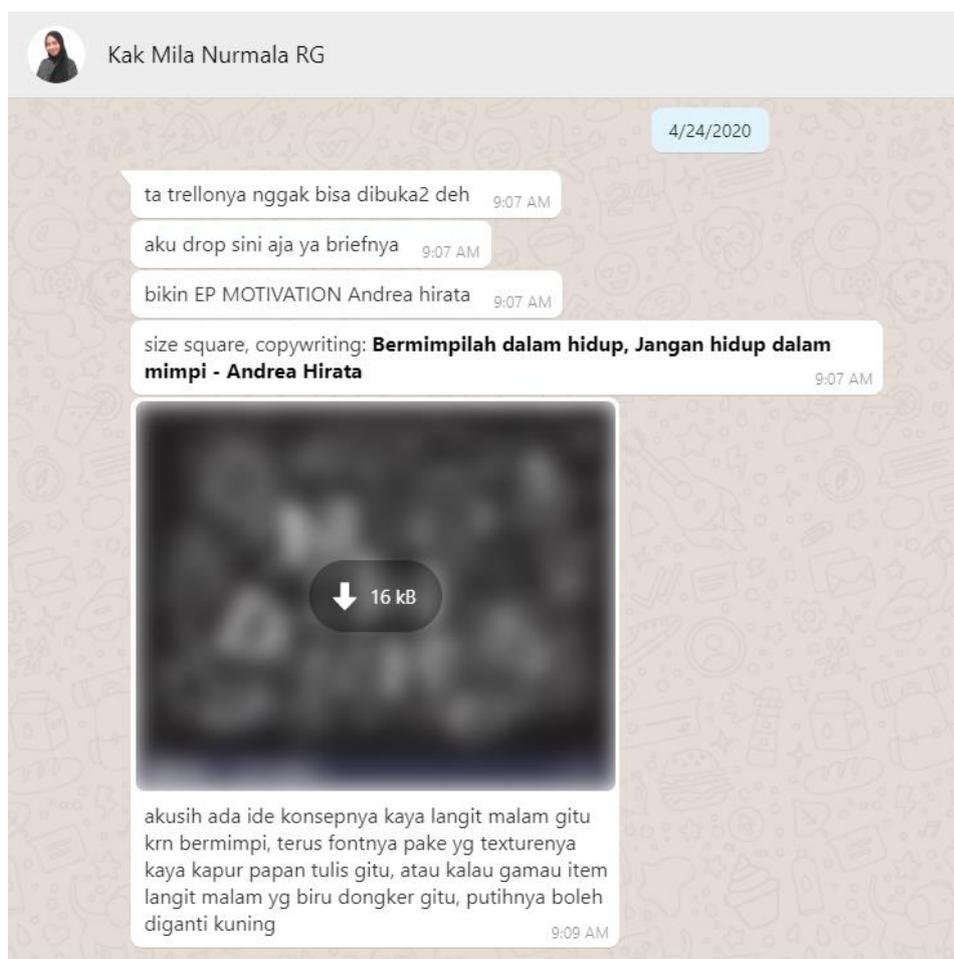
Gambar 3.9. Contoh Proses Pengerjaan Postingan Konten Motivasi

Foto tersebut kemudian akan masuk ke Adobe Ilustrator dimana penulis akan mendesain postingan menggunakan aset ilustrasi yang telah penulis buat, dan mencoba-coba *layout* teks yang tepat. Berikut salah satu contoh hasil postingan motivasi yang dibuat.



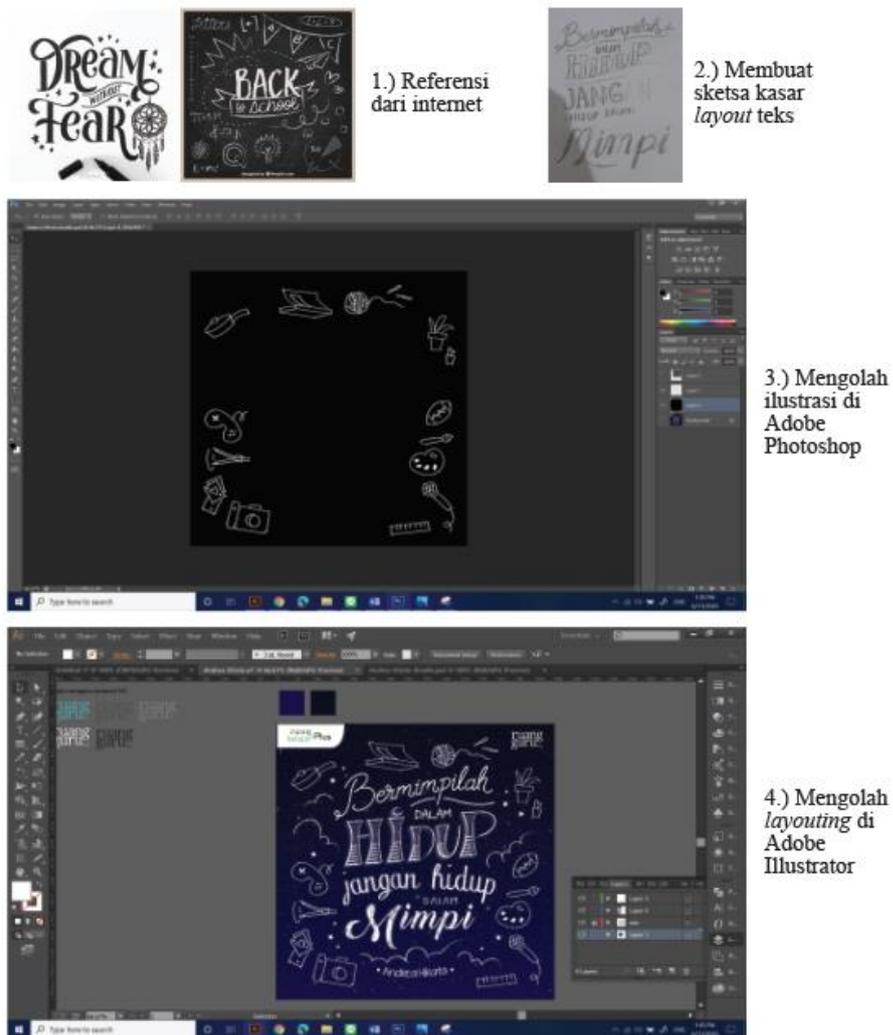
Gambar 3.10. Contoh Postingan Konten Motivasi

Pada postingan di atas (gambar 3.8) penulis mendapatkan *color palette* kuning-oranye yang berkesan bersemangat atau energik, hal tersebut terinspirasi dari teks *quotes* yang ada. Elemen *vector* yang ada dibuat sesimpel mungkin agar tidak menandingi *focal point* postingan (tokoh pembuat *quotes*). Selain memakai foto tokoh, ada juga postingan motivasi yang memakai *layout calligraphy*. Ide *layout* tersebut akan dipakai ketika foto tokoh tersebut tidak ditemukan atau tidak mendukung. Hal tersebut membuat *focal point* berubah dari foto tokoh menjadi teks *quotes*. Pada tugas postingan ini terkadang penulis juga menggunakan *layout calligraphy* karena foto tokoh yang dicari tidak mendukung (pose tokoh kurang estetik atau foto terlalu buram). Berikut contoh *creative brief* konten motivasi menggunakan *layout calligraphy*.



Gambar 3.11. Contoh *Creative Brief* Postingan Konten Motivasi Menggunakan *Layout Calligraphy*

Selama mengerjakan ini penulis mengalami kesulitan karena *layout* tersebut tidak penulis kuasai. Pengerjaannya pun jauh lebih lama sehingga penulis perlu melapor pada *lead graphic designer* terlebih dahulu mengenai *deadline*. Berikut proses yang dijalani penulis.



Gambar 3.12. Contoh Proses Pengerjaan Postingan Konten Motivasi Menggunakan *Layout Calligraphy*

Dari proses yang dijalani penulis akan mendapatkan *feedback* dari pembuat konten (PIC) dan *lead graphic designer*. Dari *feedback* tersebut penulis kemudian dapat melakukan revisi. Berikut salah satu contoh hasil postingan konten motivasi yang menerapkan *layout calligraphy*.



Gambar 3.13. Contoh Postingan Konten Motivasi Menggunakan *Layout Calligraphy*

Pada postingan di atas (gambar 3.9) penulis mendapatkan *creative brief* sehingga untuk menunjukkan kesan mimpi seperti yang tercantum pada teks *quotes*, hal tersebut membuat akhirnya ditemukan *color palette* biru-hitam seperti langit malam. Kemudian, ilustrasi yang mengitari teks penulis buat untuk mengilustrasikan berbagai cita-cita.

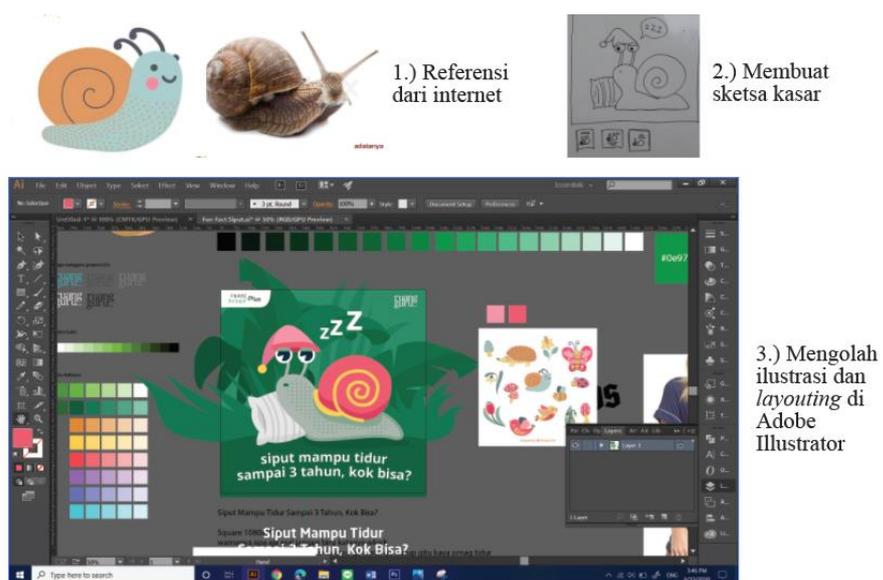
2. Konten Workplace *Funfact*

Pada tugas ini penulis diberikan *creative brief* yang singkat disertai referensi yang diberikan oleh *lead graphic designer*, serta penulis juga diberikan kebebasan dalam mendesain. Pada tugas ini *key visual* Ruangbelajar Plus juga jarang ditampilkan, sehingga revisi pun sangat jarang dilakukan. Cara kerja penulis mengerjakan ini pun cukup sama dengan cara mengerjakan postingan motivasi. Akan tetapi pada postingan jenis ini *focal point* yang ada terkadang berupa ilustrasi atau berupa foto. Gaya ilustrasi yang penulis buat pun akan terinspirasi dari gaya ilustrasi *graphic designer* Ruangbelajar Plus yang lama. Berikut salah satu contoh *creative brief* postingan konten *funfact*.



Gambar 3.14. Contoh *Creative Brief* Postingan Konten *Funfact*

Setelah mendapatkan *brief* penulis kemudian mencari-cari gaya ilustrasi atau pose lain yang memungkinkan. Proses membuat pun kemudian dilakukan penulis mulai dari menggambar sketsa kasar. Berikut prosesnya.



Gambar 3.15. Contoh Proses Pengerjaan Postingan Konten *Funfact*

Setelah mengolah ilustrasi dan *layout* keseluruhan dengan Adobe Illustrator, penulis lalu mengumpulkan tugas sehingga *feedback* dari pembuat konten (PIC) dan *lead graphic designer* didapatkan. Dari *feedback* tersebut penulis akan melakukan revisi sehingga hasil postingan konten *funfact* disetujui. Berikut salah satu contohnya.

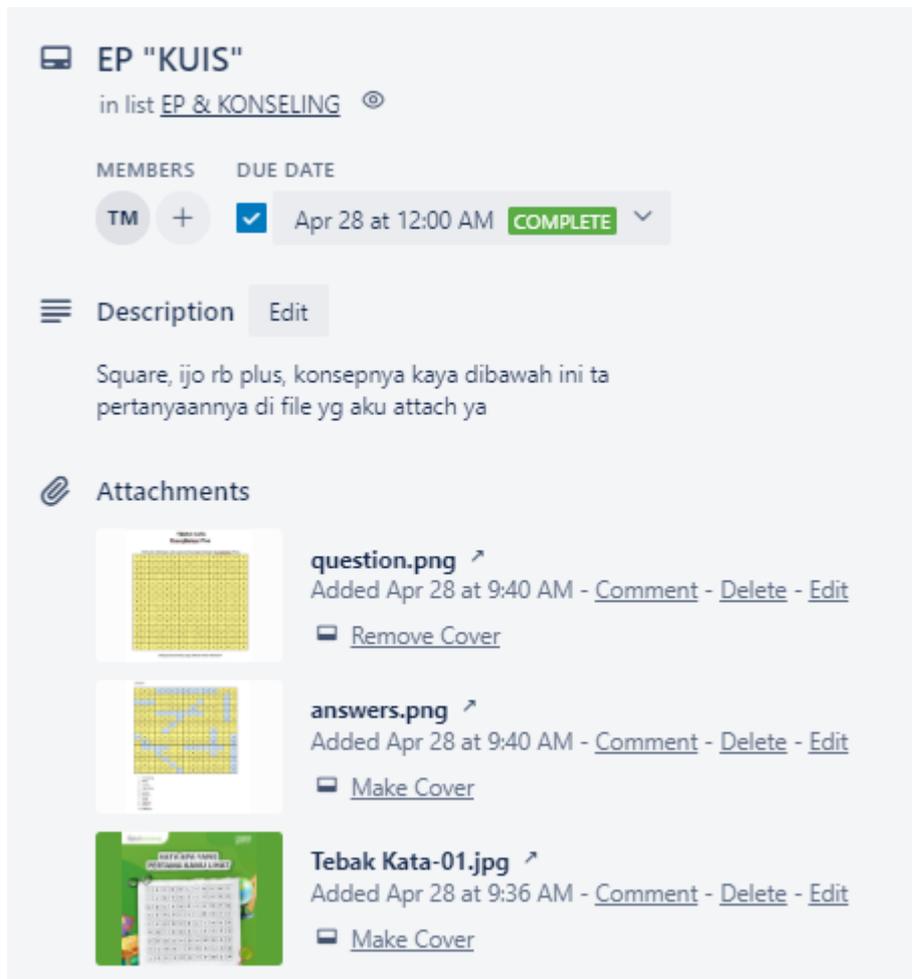


Gambar 3.16. Contoh Postingan Konten *Funfact*

Pada postingan di atas (gambar 3.10) penulis mendapatkan *creative brief* sehingga ditemukan *color palette* hijau dengan merah muda untuk menunjukkan kontras. Melalui kontras yang tercipta maka *focal point* akan tertuju pada ilustrasi siput mengantuk yang dibuat.

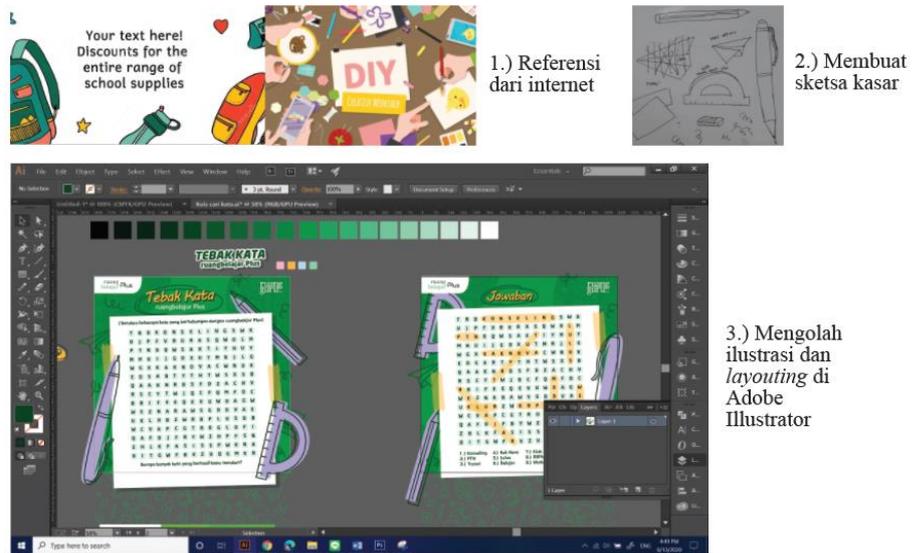
3. Konten Workplace Kuis

Tugas penulis saat membuat postingan kuis cukup berbeda-beda *layout*-nya karena jenis kuisnya pun berbeda-beda. Pada tugas ini *key visual* Ruangbelajar Plus juga jarang ditampilkan. Setiap kuis yang dibuat berjumlah sepasang postingan atau 2 postingan (1 untuk soal, 1 untuk jawaban). Sama seperti saat penulis mengerjakan jenis konten lainnya, penulis selalu membuat asset ilustrasi sendiri. Namun, untuk ilustrasi tokoh Rogu (tokoh *mascot* Ruangguru) penulis mendapatkan asetnya dari *lead graphic designer* dan mengeditnya kembali untuk diubah gestur gerak tokohnya. Pada tugas ini penulis diberikan waktu kurang lebih 5 jam untuk menyelesaikannya. Berikut salah satu *creative brief* yang diberikan saat mendesain konten jenis ini.



Gambar 3.17. Contoh *Creative Brief* Postingan Konten Kuis

Hal pertama yang dilakukan penulis setelah membaca *creative brief* dan mencari-cari referensi adalah menyusun *layout* teks, membuat sketsa kasar, membuat aset ilustrasi *vector* yang dibutuhkan, lalu menggabungkan teks dan ilustrasi yang telah dibuat. Berikut proses yang dilakukan.



Gambar 3.18. Contoh Proses Pengerjaan Postingan Konten Kuis

Dari proses mendesain yang dijalani penulis kemudian mendapatkan *feedback* dari pembuat konten (PIC) dan *lead graphic designer*. Dari *feedback* tersebut penulis kemudian dapat melakukan revisi. Berikut contohnya.

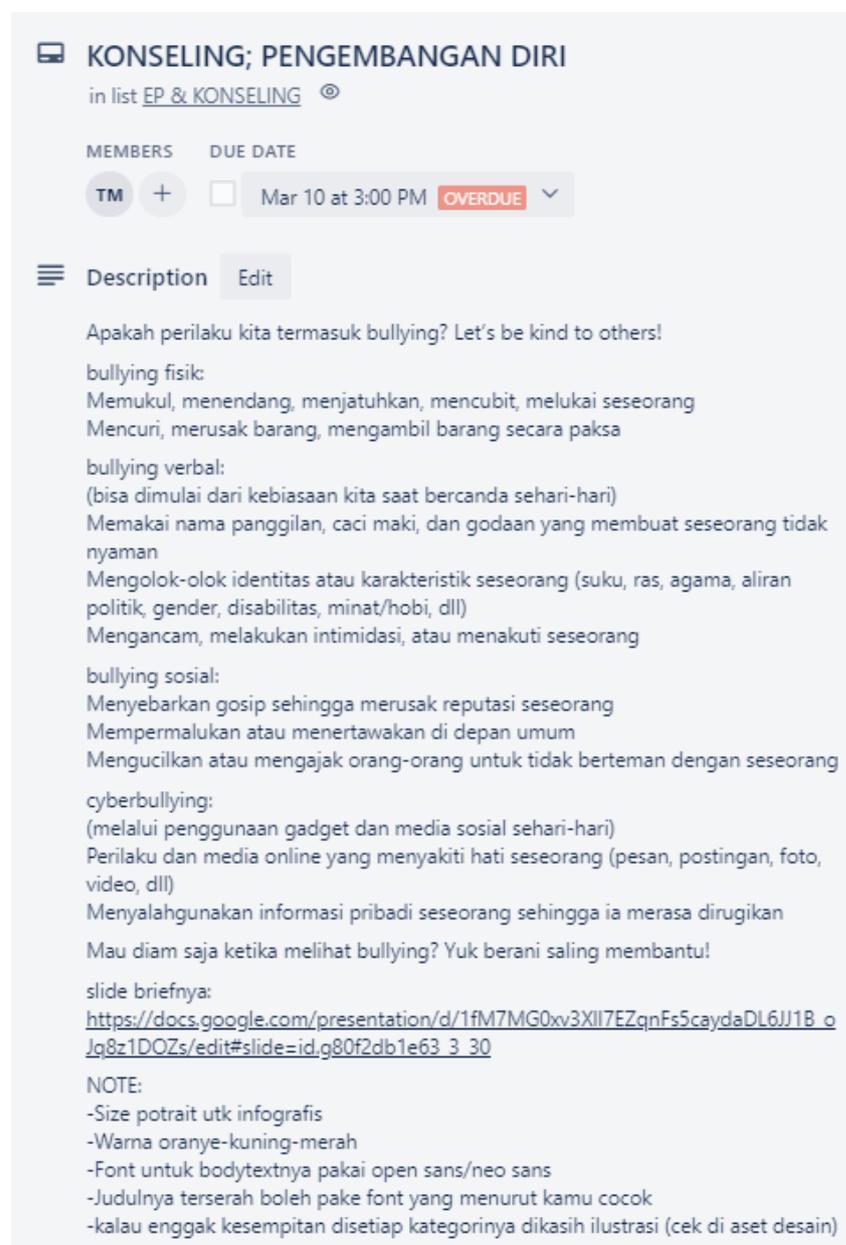


Gambar 3.19. Contoh Sepasang Postingan Konten Kuis

Pada postingan di atas (gambar 3.11) penulis mendapatkan *creative brief* dan referensinya untuk menghiasi kuis dengan ilustrasi-ilustrasi alat tulis. Dari referensi yang penulis cari sendiri akhirnya penulis memutuskan untuk memakai warna hijau Ruangbelajar Plus sehingga mendapatkan kombinasi *triadic color* hijau, kuning, dan ungu.

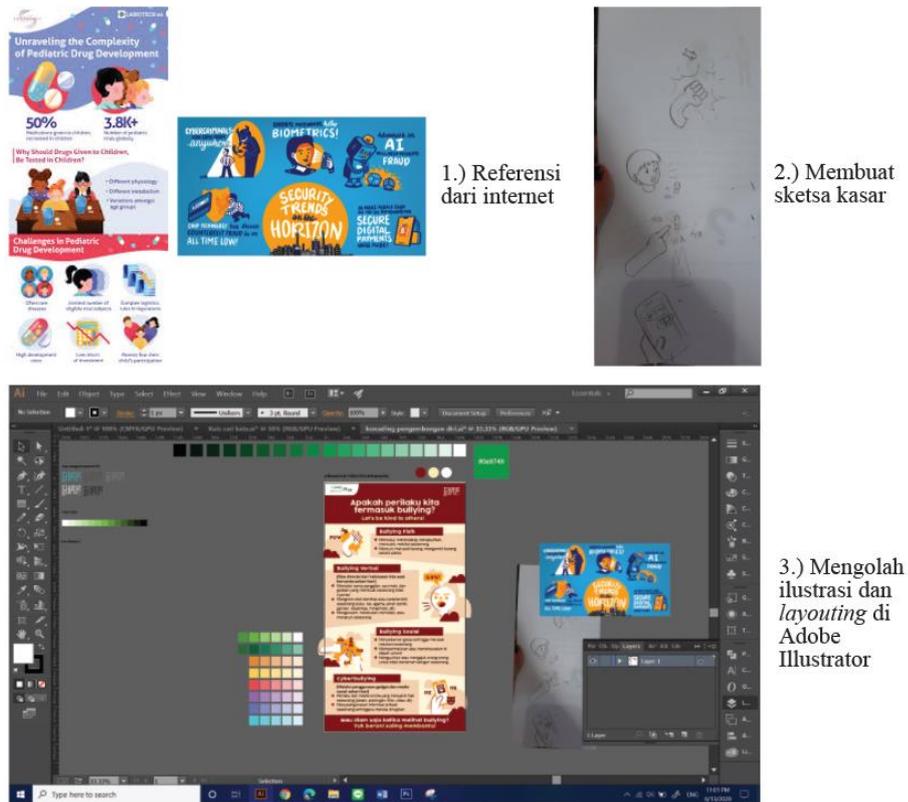
4. Konten Workplace Infografis

Berbeda dengan postingan Workplace Ruangbelajar Plus lainnya, postingan ini berbentuk persegi panjang yang berukuran 1086 x 1933 pixel. Pada postingan ini konten yang dicantumkan biasanya merupakan rangkuman, tips-tips belajar atau mengembangkan diri. Postingan jenis ini biasanya dibuat untuk menyebarkan wawasan. Pada tugas ini penulis juga diberikan waktu kurang lebih 3-5 jam untuk menyelesaikannya.



Gambar 3.20. Contoh *Creative Brief* Postingan Konten Infografis

Setelah *creative brief* diberikan penulis mencari inspirasi *layout* yang tepat, kemudian penulis membuat *vector-vector* yang dibutuhkan dan menggabungkan teks dengan ilustrasinya dalam Adobe Illustrator. Berikut proses mendesain yang dilakukan penulis.



Gambar 3.21. Contoh Proses Pengerjaan Postingan Konten Infografis

Setelah mengolah ilustrasi dan *layout* keseluruhan dengan Adobe Illustrator, penulis akan *feedback* dari pembuat konten (PIC) dan *lead graphic designer*. Dari *feedback* tersebut penulis akan melakukan revisi sehingga hasil postingan konten *funfact* disetujui. Berikut salah satu contohnya.



Gambar 3.22. Contoh Postingan Konten Infografis

Pada postingan di atas (gambar 3.12) penulis membuat 4 buah ilustrasi utama yang merepresentasikan masing-masing jenis *bullying* dari *creative brief* yang diberikan. Kombinasi warna sudah diberikan dalam *creative brief*, hal ini seringkali terjadi ketika pembuat konten (PIC) memerlukan postingan dengan warna tertentu.

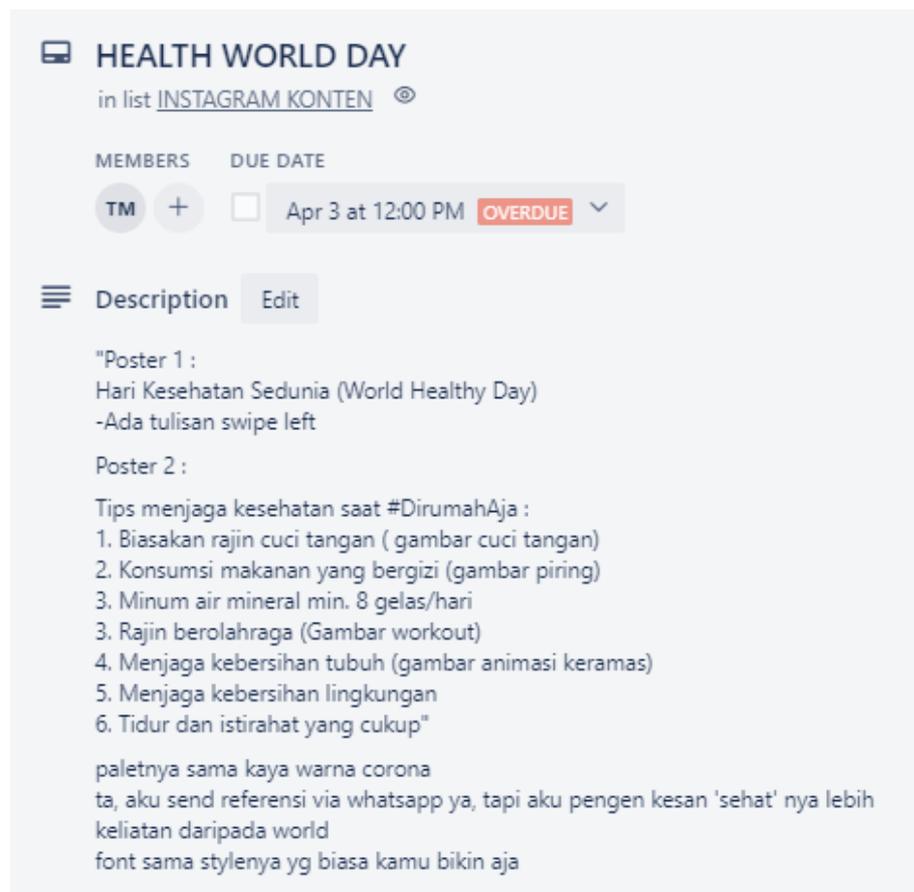
3.3.1.2. Konten *Social Media* Instagram

Penulis mendesain konten media sosial Instagram Ruangbelajar Plus yang dapat dilihat oleh semua orang. Akan tetapi target utama audiens yang dituju pada proyek ini adalah murid jenjang SD, SMP, dan SMA. Konten ini dibagi menjadi 2 jenis yaitu Instagram *post* dan Instagram *story*. Agak berbeda dengan konten media sosial Workplace, pada pembuatan konten Instagram *key visual* lebih sering diterapkan, dan konten Instagram dibuat berdasarkan *event-event* yang ada.

Penulis diberikan waktu kurang lebih 3-5 jam untuk menyelesaikan postingan jenis ini.

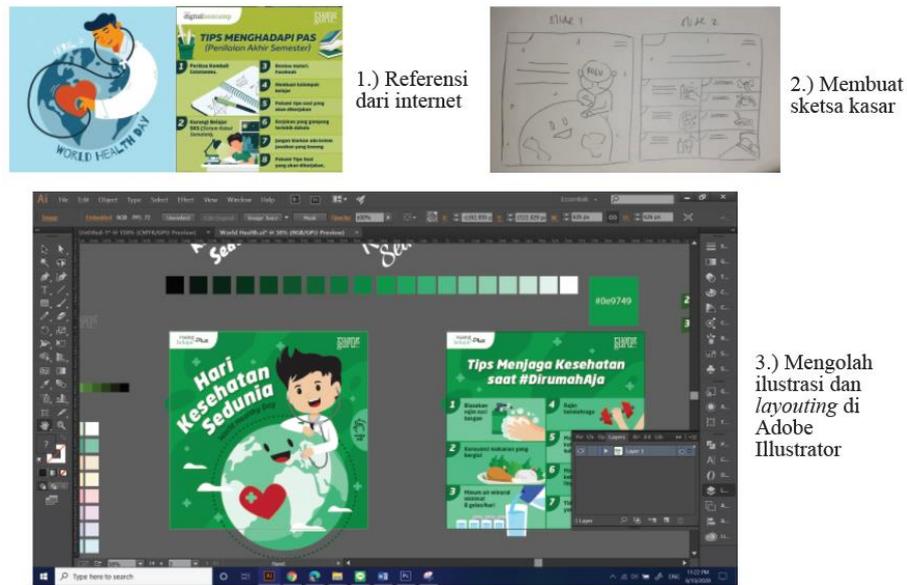
1. Konten Instagram *Post*

Pada tugas ini penulis diberikan *creative brief* yang singkat disertai referensi yang diberikan oleh *lead graphic designer* melalui Trello *job list*.



Gambar 3.23. Contoh *Creative Brief* Postingan Konten Instagram *Post*

Hal pertama yang dilakukan penulis ketika mendapatkan tugas ini yaitu melakukan pencarian referensi gaya ilustrasi *graphic designer* Ruangbelajar Plus yang lama. Kemudian, penulis dengan bimbingan *lead graphic designer* mengenai kesan apa yang diinginkan untuk setiap postingan. Dari sana penulis kemudian menggambar sketsa ilustrasi yang diperlukan dan mengubahnya menjadi *vector*. Ilustrasi yang telah jadi lalu diletakkan ke dalam *layout* teks yang sudah disusun.



1.) Referensi dari internet

2.) Membuat sketsa kasar

3.) Mengolah ilustrasi dan *layouting* di Adobe Illustrator

Gambar 3.24. Contoh Proses Pengerjaan Postingan Konten Instagram *Post*

Setelah menyelesaikan desain penulis kemudian akan mendapatkan *feedback* dari pembuat konten (PIC) dan *lead graphic designer*. Dari *feedback* tersebut penulis melakukan revisi hingga disetujui. Berikut contohnya.



Gambar 3.25. Contoh Postingan Konten Instagram *Post*

Postingan di atas (gambar 3.13) dibuat dalam rangka hari kesehatan sedunia. Penulis mendapatkan *creative brief* untuk memakai karakter Ruangguru (Rogu), warna hijau khusus Ruangbelajar Plus, dan *font* Neo Sans *family*. Konsep yang ditemukan untuk postingan di atas yaitu menciptakan kesan *clean*. Setiap poin yang ada dalam konten diberikan ilustrasi untuk

memperjelas dan mempercepat kecepatan menyimpulkan bagi para pembaca. Ilustrasi yang ada juga diciptakan untuk menambah estetika postingan.

2. Konten Instagram *Story*

Konten ini berukuran 1080 x 1920 pixel diunggah ke Instagram Ruangbelajar Plus atau terkadang ke Instagram Ruangguru untuk mempromosikan produk atau *event* Ruangbelajar Plus. Cara kerja penulis saat mengerjakan ini hampir sama ketika penulis mengerjakan Instagram *post*. Pertama-tama setelah penulis mendapatkan *creative brief* adalah mencari referensi yang cocok sesuai konten atau *event* yang diadakan. Kemudian beberapa *key visual* Ruangbelajar Plus pun dipakai. Ilustrasi yang diperlukan kemudian dibuat atau penulis mengambil beberapa aset yang telah ada sebelumnya dari *graphic designer* yang lama. Sama seperti konten media sosial lainnya penulis selalu dibimbing oleh *lead graphic designer* atau *supervisor* penulis.



Gambar 3.26. Contoh Postingan Konten Instagram *Story*

Key visual yang dipakai pada postingan di atas (gambar 3.14) yaitu *font* dan warna hijau khusus Ruangbelajar Plus. Angka 55% di atas merupakan *focal point* postingan, selain ukuran tulisannya yang besar, foto perempuan yang menghadap ke atas pun juga memperkuat *focal point*.

3.3.1.3. Konten Modul *E-book* Ruangbelajar Plus

Penulis mendapatkan tugas untuk mendesain ulang salah satu modul *e-book* lama yang berjudul Strategi Belajar Ala Rogu: Part 1 – Gaya Belajar. Dari *creative brief* awal yang didapatkan penulis diperlihatkan desain modul lama. Pada modul yang lama *key visual* Ruangbelajar Plus seperti warna hijau khusus, *pattern*, dan *font* terpakai. Dari sana penulis melakukan *brainstorming* dengan *lead graphic designer* dan satu *graphic designer intern* lainnya. Akhirnya didapatkan *moodboard* sebagai berikut.



Gambar 3.27. *Moodboard* untuk Modul *E-book* Ruangbelajar Plus

Selain mengikuti *moodboard* penulis juga memakai warna hijau khusus Ruangbelajar Plus, *pattern* khusus, dan *font* yang biasanya dipakai. Konsep yang ingin ditampilkan yaitu menyenangkan dan *clean*. Kemudian dari *creative brief*

yang didapatkan penulis hanya perlu membuat 7 buah *scene* penting. Maka berikut sketsa ilustrasi yang penulis buat sesuai konsep.



Gambar 3.28. Sketsa Ilustrasi untuk Modul *E-book* Ruangbelajar Plus

Dari sketsa tersebut penulis dan satu *graphic designer intern* lainnya berkolaborasi membuat *vector*-nya dengan menggunakan Adobe Illustrator. Berikut hasil ilustrasi *vector* yang telah disetujui setelah melakukan beberapa proses revisi. Pada tahap ini revisi terhadap karakter hanyalah minor saja.



Gambar 3.29. Ilustrasi untuk Modul *E-book* Ruangbelajar Plus

Ilustrasi-ilustrasi di atas (gambar 3.17) kemudian akan diletakkan ke dalam modul *e-book* Ruangbelajar Plus oleh satu *graphic designer intern* lainnya. Akan tetapi karena *intern* tersebut sudah tidak menjadi karyawan lagi, maka penulis yang akhirnya ditugaskan untuk membuat *layout* modul *e-book*. Mengikuti konsep yang telah ditetapkan maka penulis membuat 25 halaman modul *e-book*. Dari proses yang dilakukan, proyek ini banyak melewati proses revisi sehingga desain disetujui. Proses revisi pada tahap ini lebih berpusat pada *layout* masing-masing halaman modul atau pada modul secara keseluruhan. Berikut hasil desain semua halaman modul yang disetujui.



Gambar 3.30. Modul E-book Ruangbelajar Plus

Jika dilihat di atas (gambar 3.18) ada beberapa ilustrasi yang sebelumnya tidak ada, ilustrasi tersebut dibuat untuk melengkapi ilustrasi modul yang kurang.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama bekerja magang sebagai *graphic designer intern* terdapat beberapa kendala yang penulis hadapi. Pertama penulis menghadapi kesulitan saat akan mengerjakan tugas/proyek karena kurang detailnya *creative brief* yang penulis dapatkan. Hal tersebut membuat penulis mempunyai kebebasan lebih dalam mendesain, akan tetapi hal itu juga membuat adanya ruang di mana revisi yang dilakukan tidak sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat konten (PIC). Sehingga revisi yang dilakukan pun dapat dilakukan berulang-ulang. Selama bekerja pun penulis menghadapi terjadinya perbedaan pendapat dalam mendesain antara pendapat desainer grafis dan pembuat konten. Selain itu, penulis terkadang merasa jenuh, kejenuhan tersebut dan kurangnya wawasan membuat penulis terhambat dalam menemukan ide-ide baru. Di samping itu, penulis juga cukup mengalami kesulitan dalam menyelesaikan saat menghadapi *deadline* yang waktunya cukup dekat (tugas mendadak atau permintaan revisi mendadak), apalagi ketika penulis berhadapan dengan proyek yang tidak dikuasai seperti mendesain menggunakan *layout calligraphy*. Kendala terakhir yang berasal dari pribadi penulis sendiri adalah kurang cakupannya penulis dalam beradaptasi di lingkungan kerja, penulis terkadang merasa malu dan canggung dalam berbicara dengan karyawan yang bekerja di Ruangguru.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Dari berbagai kendala yang dihadapi penulis ditemukan juga solusinya dari diri sendiri maupun dari bimbingan pemimbing atau karyawan lainnya. Untuk menanggapi *creative brief* yang kurang detail dan revisinya, penulis mencoba menanyakan detail yang lebih serta memberikan saran mengenai desain apa yang cocok dan memungkinkan pada *deadline* yang diberikan. Penulis pun mengurangi nilai idealis penulis dalam mendesain untuk mengejar *deadline*. Kemudian, untuk menanggapi kejenuhan yang membuat penulis terhambat menemukan ide-ide baru maka penulis biasanya mengambil rehat sebentar sambil mencari-cari berbagai referensi desain pada *website* seperti Behance atau bertukar pikiran dengan *graphic designer* lainnya.