

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Berisi keterangan/ informasi mengenai posisi penulis dan alur koordinasi penulis dengan pembimbing lapangan pada saat mengerjakan suatu proyek/ pengerjaan

1. Kedudukan

Selama melakukan praktik kerja magang di SUNVisual, penulis bekerja sebagai *graphic design intern*. Ketika magang, penulis menjadi satu-satunya *designer intern* dengan 4 *graphic designer* lainnya. Ketika mengerjakan sebuah proyek, *designer* termasuk penulis berada dalam bimbingan dan pengawasan langsung dari *Creative Director* yaitu Ismiaji Cahyono.

SUNVisual sendiri tidak memiliki kurikulum khusus bagi para mahasiswa maupun *intern*. Namun, mahasiswa akan diterjunkan langsung dalam proyek nyata agar dapat lebih memahami kerja dan lika-liku dunia manajemen dan industri, dengan tambahan pengawasan yang lebih. Ketika melakukan magang, mahasiswa diharapkan memiliki 3 aspek yaitu komitmen, inisiatif, serta semangat dan keterbukaan untuk mau belajar.

Ketika studio sedang mengerjakan sebuah proyek, umumnya satu proyek dikerjakan oleh 2 desainer atau kurang. Dalam skala proyek tertentu, pekerjaan desain bisa dikerjakan lebih dari 2 desainer, tergantung dengan kebutuhan. Ketika mengerjakan proyek bersama dengan pegawai magang, desainer tetap akan menjadi *person in charge* dan ikut membimbing pegawai magang dalam menjalankan proses desain. Dengan begitu, tercipta interaksi langsung yang diharapkan dapat membangun kerjasama dan saling menularkan ‘ilmu’.

2. Koordinasi

Proses kerja dimulai dari adanya penerimaan proyek desain oleh *Creative Director* dan *Project Director*. Proyek kemudian akan dirapatkan terlebih dahulu bersama dengan klien dalam rapat eksternal agar *Creative Director* dan *Project Director* dapat lebih mengerti kebutuhan klien. Berdasarkan hasil rapat tersebut,

Creative Director akan membuat *design brief* yang akan dibagikan kepada para desainer. Bergantung pada proyek yang ada, *design brief* dapat terbuka untuk semua desainer maupun langsung ditujukan kepada desainer tertentu. *Design brief* tersebut kemudian dijelaskan dan dibahas lebih lanjut dalam rapat internal.

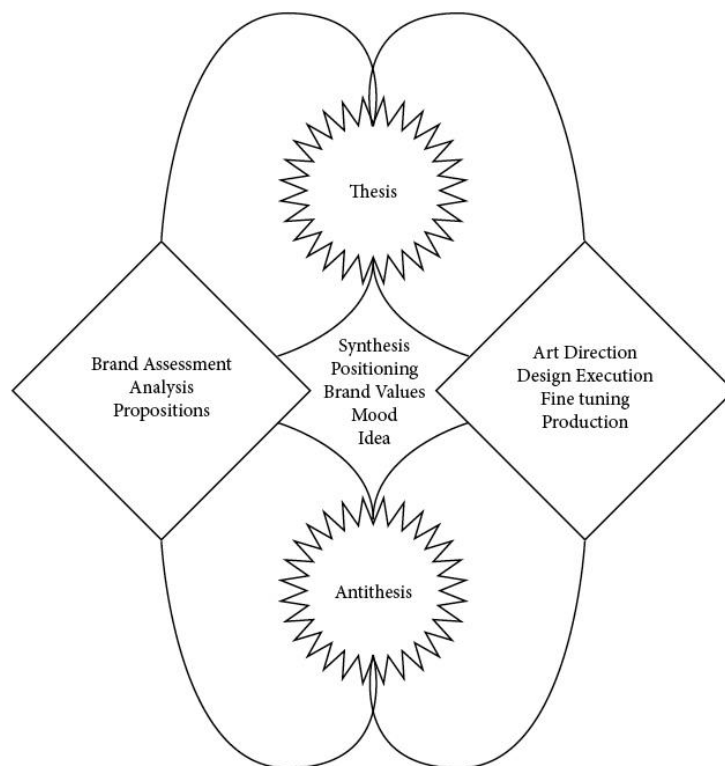
Berdasarkan *brief* yang ada, desainer akan menganalisa dan melakukan riset untuk lebih mengerti permasalahan dan kebutuhan yang diinginkan. Hasil riset tersebut akan mengarahkan kepada konsep visual yang kemudian dibuat oleh desainer. Untuk memperjelas konsep yang dibayangkan, desainer menyusun *moodboard* atau *concept board* yang terdiri dari kumpulan gambar, layout, warna, maupun elemen desain lain agar dapat membantu menciptakan bayangan visual. *Moodboard* tersebut akan diulas oleh *Creative Director* dan menghasilkan *feedback* kepada desainer. Desainer akan mencari referensi tambahan berdasarkan *feedback* yang diberikan jika dibutuhkan. Namun, jika sudah disetujui, desainer akan melanjutkan ke tahap pembuatan karya desain.

Desainer kemudian membuat karya atau *artwork* berdasarkan konsep yang diajukan. Tidak hanya sebatas konsep tertulis, namun konsep yang dimaksud harus berupa karya yang mewakili 25% *artwork* final untuk diajukan kepada klien. Selama pengerjaan karya, desainer harus melakukan asistensi dan perbaharuan kemajuan kerja kepada *Creative Director* secara berkala. *Creative Director* akan membimbing dengan memberikan *feedback* agar karya lebih sesuai untuk dipresentasikan kepada klien.

Pada akhirnya, presentasi desain pertama kepada klien terdiri dari beberapa konsep beserta alternatif desain dari masing-masing desainer. Presentasi ini kemudian diberikan kepada klien dalam rapat bersama dengan *Creative Director* dan *Project Director*. Klien lalu akan memilih salah satu konsep dan alternatif desain yang paling sesuai, beserta beberapa *feedback* lain yang diinginkan. Desainer dengan alternatif desain terpilih lah yang akan melanjutkan proyek tersebut, sesuai dengan *feedback* klien dan bimbingan dari *Creative Director*.

Pada tahap akhir pengerjaan desain akan menghasilkan *final artwork* atau karya final. Karya final ini adalah hasil desain yang selesai dalam hal desain dan

paling sesuai dengan keinginan klien sehingga siap untuk memasuki tahap produksi. Sebelum produksi masal, karya final akan dicetak terlebih dahulu dalam bentuk *dummy* atau *proof print* untuk dilakukan pengecekan hasil akhir bersama klien. Setelah hasil *dummy* disetujui oleh pihak studio dan klien, maka karya akan diproduksi sesuai dengan jumlah yang diinginkan.



Gambar 3.1. Model Pendekatan Kerja SUNVisual
(www.sunvisual.com)

Selama 12 tahun berjalan, SUNVisual sudah pernah mencoba menjalankan banyak metode kreatif. Namun, skema model pada gambar 3.1 adalah yang paling sesuai sebagai sistem kerja SUNVisual yaitu adaptasi dari pendekatan dialektis. Sederhananya, setiap ide desain yang ada harus ditantang sebelum menghasilkan satu solusi desain. Untuk menghasilkan satu solusi paling mutakhir, dibutuhkan proses yang melibatkan sejumlah pertimbangan dan penyesuaian karena setiap proyek berbeda-beda (SUNVisual, t.t.)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama 3 bulan praktik kerja di SUNVisual, penulis telah terlibat dan mengerjakan beberapa proyek klien maupun studio mulai dari lingkup *editorial, branding, motion, graphic design*. Proyek-proyek yang dikerjakan oleh penulis mulai dari pembuatan kalender meja dan kalender religi 2022 Djarum, buku Direktori Beswan Djarum, Iklan Hari Raya Waisak dan Idul Fitri BCA, *Motion* Iklan Hari Raya Nyepi BCA, *brand naming* untuk grup Grand Ni Hao, hingga post instagram untuk SUNVisual. Berikut adalah detail pekerjaan yang dilakukan oleh penulis selama praktik kerja magang.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 (8 – 11 Feb)	Djarum Kalender 2022	Penulis terlibat dalam pembuatan konsep dan desain alternatif untuk kalender Djarum 2022: <ul style="list-style-type: none">- Membuat moodboard visual- Mempelajari cerita Mahabharata & Ramayana- Menyusun beberapa konsep kalender- Mengeksplorasi gaya visual
2	2 (15 – 19 Feb)	Djarum Kalender 2022	Penulis melakukan eksplorasi terhadap gaya ilustrasi berdasarkan moodboard yang telah disetujui
		Iklan Idul Fitri BCA	Penulis membuat alternatif desain iklan hari raya: <ul style="list-style-type: none">- Membuat moodboard gaya visual iklan- Membuat visual iklan idul fitri BCA

3	3 (22 – 26 Feb)	Djarum Corporate Calendar	Penulis melakukan perubahan gaya ilustrasi dan menyelesaikan alternatif desain: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat ilustrasi karakter Yudistira & Dewi Kunti - Membuat ilustrasi cover kalender - Menyusun ilustrasi dalam layout
		CongAds BCA Nyepi	Berdasarkan desain iklan yang sudah ada, penulis membuat <i>motion graphic</i> untuk iklan hari raya Nyepi untuk <i>post instagram</i> .
4	4 (1 - 5 Mar)	Djarum Direktori Beswan	Penulis membuat alternatif konsep dan desain untuk buku Direktori Beswan Djarum: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat moodboard visual Direktori Djarum Beswan - Melakukan eksplorasi visual terutama untuk cover dan divider - Melakukan revisi pada elemen desain sesuai <i>feedback Creative Director</i>
		CongAds BCA Nyepi	Penulis melakukan revisi terhadap transisi motion iklan berdasarkan <i>feedback</i> klien.
5	5 (8 – 12 Mar)	Djarum Direktori Beswan	Penulis melanjutkan progres terhadap alternatif desain buku

			<p>Direktori Beswan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan revisi terhadap beberapa elemen desain - Melakukan revisi terhadap desain divider, cover, dan <i>typical page</i>.
		CongAds BCA Nyepi	Penulis melanjutkan pembuatan motion iklan BCA ke dalam beberapa media tambahan; IG Story & TV LED
6	6 (15 – 19 Mar)	Djarum Direktori Beswan	Melakukan revisi dan finalisasi alternatif desain.
		Kalender Religi Djarum	<p>Penulis membuat alternatif konsep dan desain untuk kalender religi Djarum 2022:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat moodboard visual terutama gaya ilustrasi - Membuat 2 ilustrasi untuk alternatif desain - Finalisasi alternatif desain
7	7 (22 – 26 Mar)	Djarum Kalender 2022	<p>Terpilih alternatif konsep desainer lain dan alternatif desain Penulis sehingga Penulis membuat alternatif desain baru sesuai dengan konsep yang disetujui:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat ilustrasi Dewi Shinta

			<ul style="list-style-type: none"> - Membuat cover kalender alternatif desain 2 - Finalisasi alternatif desain 2
8	8 (29 Mar–01 Apr)	<i>Easter Post</i> SUNVisual	<p>Penulis ditugaskan untuk membuat post hari raya paskah SUNVisual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyusun moodboard visual - Membuat <i>content plan</i> untuk instagram post - Membuat <i>motion graphic</i> dalam post
		Kalender Religi Djarum	<p>Alternatif desain konten terpilih adalah milik desainer lain. Namun, terpilih desain cover milik penulis sehingga dilakukan revisi desain pada cover kalender, menyesuaikan dengan konsep desain terpilih</p>
9	9 (5 – 9 Apr)	Grand Ni Hao Group	<p>Melakukan riset untuk proyek <i>brand naming</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat kuesioner berisi pertanyaan arahan untuk <i>brief brand naming</i> restoran - Mengolah data dan mencari alternatif nama restoran
		Instagram portfolio post SUNVisual	<p>Membuat rangkaian post instagram mengenai proyek KEMA:</p>

			<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>content planning</i> untuk post KEMA - Melakukan eksplorasi visual post KEMA
10	10 (12 – 16 Apr)	Instagram portfolio post SUNVisual	Melakukan revisi terhadap desain post KEMA dan membuat logo motion untuk salah satu rangkaian post.
		Grand Ni Hao Group	Mencari beberapa alternatif nama untuk restoran menggunakan berbagai macam pendekatan.
		HUT RI 76	Mencari konsep untuk logo HUT 76 dan membuat sketsa beberapa alternatif logo.
11	11 (19 – 25 Apr)	Grand Ni Hao Group	Mencari beberapa alternatif nama baru sesuai dengan <i>feedback</i> yang diberikan oleh <i>Creative Director</i>
		Instagram portfolio post SUNVisual	Melakukan revisi untuk logo motion KEMA terutama transisi gambar.
		HUT RI 76	Menyelesaikan pembuatan logo HUT 76: <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan digitalisasi logo HUT 76 - Melakukan eksplorasi supergrafis turunan dari logo

			- Membuat aplikasi logo dan supergrafis ke dalam berbagai media
12	12 (26 - 30 Apr)	Grand Ni Hao Group	Melakukan finalisasi proyek: - Melakukan penambahan dan finalisasi alternatif nama - Menyusun konsep dan alternatif nama ke dalam presentasi
		Djarum Kalender 2022	Klien melakukan <i>approval</i> terhadap alternatif kalender dan terpilih konsep penulis sehingga proyek dapat dilanjutkan.
13	13 (03 – 06 Mei)	Djarum Kalender 2022	Melanjutkan pengerjaan ilustrasi – sketsa untuk karakter perwayangan.
14	14 (10 – 11 Mei)	Djarum Kalender 2022	Melanjutkan pengerjaan ilustrasi kalender – digitalisasi karakter perwayangan.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama 3 bulan melakukan kerja magang di SUNVisual, penulis diberikan kesempatan untuk melakukan proyek langsung dari klien-klien besar dan utama seperti Djarum dan BCA. Pada awal bekerja, proyek pertama yang diberikan oleh penulis adalah perancangan kalender korporat 2022 untuk Djarum. Beberapa proyek lain dari Djarum juga kemudian penulis kerjakan seperti desain kalender religi dan buku Direktori Beswan. Selain Djarum, penulis juga melakukan proyek dari klien lain maupun untuk kepentingan studio.

Pada laporan ini, penulis akan membahas beberapa proyek yang memiliki *brief* menarik dan paling menantang bagi penulis karena penggunaan gaya visual yang berbeda dan diluar zona nyaman penulis. Proyek tersebut adalah perancangan kalender korporat Djarum 2022, buku Direktori Beswan Djarum, dan *motion graphic* iklan hari raya Nyepi BCA. Berikut adalah uraian proses dari setiap proyek yang dikerjakan oleh penulis.

3.3.1. Kalender Korporat Djarum 2022

Djarum adalah salah satu merek rokok terkenal Indonesia yang berasal dari Kudus, Jawa Tengah. Djarum memproduksi bermacam-macam jenis rokok, seperti Djarum Super, LA Lights, Djarum Black, dan masih banyak lagi. Pasar dari Djarum juga sudah tidak lagi hanya di Indonesia, namun sudah tersebar secara international (Djarum, t.t.). Djarum sudah lama menjadi klien dan mempercayakan beberapa proyek desain kepada SUNVisual. Salah satu proyek yang dikerjakan oleh SUNVisual untuk Djarum setiap tahunnya adalah kalender korporat.

Untuk proyek kalender, desain dibuat satu tahun sebelumnya, sehingga di tahun 2021 ini, SUNVisual mengerjakan kalender Djarum untuk tahun 2022. Penulis masuk kerja pertama kali, bersamaan dengan pemberian *brief* kalender Djarum 2022. *Brief* kalender Djarum ini kemudian dikerjakan oleh 4 desainer, termasuk penulis untuk menghasilkan 4 konsep dan alternatif desain yang berbeda untuk dipresentasikan kepada klien.

Penulis akan membahas proses pembuatan kalender Djarum 2022 hingga konsep alternatif yang terbagi ke dalam 2 tahap, dikarenakan proyek ini merupakan proyek utama penulis. Akan tetapi, proyek masih berjalan sehingga penulis hanya akan membahas hingga alternatif desain yang diterima oleh klien.

1. Brief Kalender Korporat 2022

Dalam preferensi desain, Djarum senang untuk mengeksplorasi berbagai tema yang berhubungan dengan rokok, maupun Indonesia. Sebelumnya, kalender korporat Djarum tahun 2020 yang dibuat oleh SUNVisual mengambil tema cerita rakyat, menampilkan 12 cerita rakyat dari daerah Indonesia yang berbeda.

Untuk kalender korporat 2022, Djarum ingin mengeksplorasi tema Indonesia lagi dan kali ini mengambil tema perwayangan. Perwayangan yang dimaksudkan oleh Djarum berputar pada cerita Mahabharata atau/ dan Ramayana yang merupakan dua cerita paling populer untuk perwayangan dan sudah diadaptasi oleh Indonesia. Berdasarkan *brief*, para desainer tidak hanya mengeksplorasi visual untuk kalender. Namun, desainer juga harus mengeksplorasi tema untuk kalender, beserta pembagiannya untuk setiap bulannya. Oleh karena itu, sebelum mencapai tahap desain, dibutuhkan proses pendalaman serta pencarian konsep rangkaian cerita untuk kalender Djarum. Dalam pembuatan konsep, catatan utama yang diberikan adalah harus memiliki nilai atau cerita positif.

2. Proses Desain Fase 1

a. Konsep Cerita Perwayangan

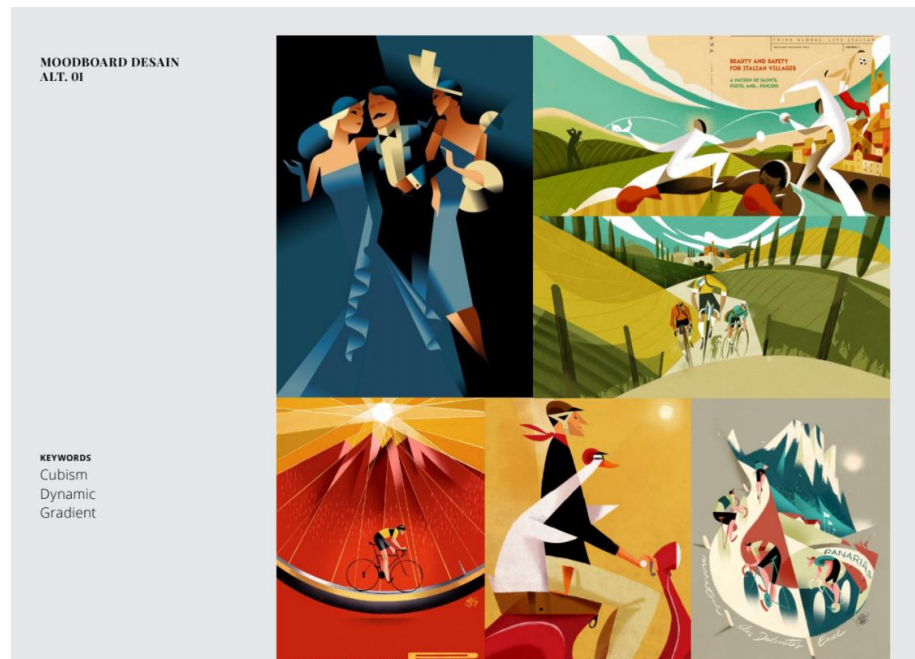
Seperti yang diketahui, Mahabharata dan Ramayana merupakan cerita yang berasal dari India, kemudian masuk ke Indonesia dan diadaptasi sesuai dengan budaya masyarakat yang ada. Diantara kedua cerita, Mahabharata memiliki sejarah dan alur cerita yang lebih panjang dan kompleks. Karakter dari Mahabharata juga lebih banyak dan beragam dibandingkan dengan Ramayana.

Dilihat dari kalender 2020, tema cerita perwayangan diulik berdasarkan cerita. Untuk kalender 2022 ini, penulis juga kemudian mengulik cerita perwayangan berdasarkan cerita. Penulis memilih Mahabharata sebagai cerita utama karena memiliki alur cerita yang lebih panjang dan mengandung banyak pembelajaran. Dalam proses mempelajari cerita Mahabharata, penulis menggunakan buku komik “*The Pandawa Story*” karya Teguh Santosa. Buku ini direkomendasikan oleh Creative Director, Pak Ismiaji.

Berdasarkan alur cerita Mahabharata, penulis kemudian melakukan ringkasan dan membaginya ke dalam beberapa poin. Ketika menentukan cerita, penulis sangat mempertimbangkan penggalan cerita yang mengandung nilai positif. Sehingga penulis hanya menggunakan penggalan cerita yang memiliki karakter protagonis di dalamnya, seperti Pandawa, Dewi Kunti, Kresna, dsb.

b. Proses Desain

Ketika masuk ke proses desain, pertama penulis menyusun moodboard visual yang utamanya adalah pengolahan gaya ilustrasi dan berpusat pada karakter. Penulis menentukan tiga keyword utama yang mewakili gaya desain yang akan direalisasikan yaitu *cubism*, *dynamic*, dan *gradient*. Referensi utama yang digunakan penulis dalam membuat ilustrasi karakter perwayangan adalah gaya ilustrasi karya Riccardo Guasco. Konsep untuk kalender korporat Djarum 2022 adalah penggunaan beberapa penggalan cerita dari Mahabharata yang mengandung berbagai nilai kehidupan yang positif. Latar dan karakter memiliki karakter yang sederhana dan menggunakan permainan gradasi warna agar menciptakan dimensi dan menarik. Berikut adalah moodboard ilustrasi yang digunakan dan disetujui.



Gambar 3.2. Moodboard Visual Kalender Djarum 2022

Ketika membuat alternatif desain pada presentasi klien pertama, setiap desainer hanya perlu membuat desain 2 bulan beserta cover kalender. Oleh karena itu, penulis hanya membuat 2 ilustrasi untuk bulan Januari dan Februari beserta cover. Dalam pembuatan ilustrasi, penulis menggunakan warna-warna yang terang tetapi dapat memberikan kesan lembut. Selain itu, keunikan dari ilustrasi yang ingin dibuat penulis adalah pertemuan perpotongan garis antar elemen agar setiap gambar terlihat menyatu.

Penulis memilih cerita karakter Yudistira dan Dewi Kunti sebagai desain alternatif. Untuk karakter Yudistira, penulis menggunakan penggalan cerita ketika ia menjadi satu-satunya Pandawa yang berhasil sampai di puncak gunung untuk mencapai Nirwana. Penulis menggambarkan Yudistira yang mencapai puncak gunung dan bertemu Dewa Indra.

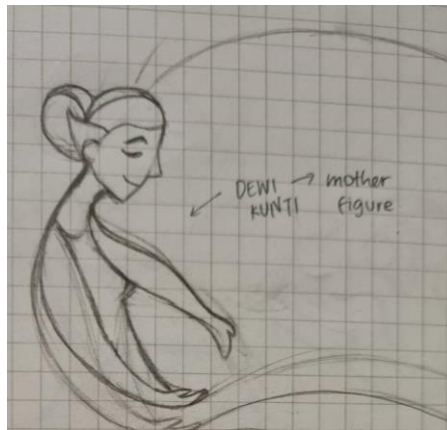


Gambar 3.3. Sketsa Karakter Yudistira



Gambar 3.4. Konsep Kalender Djarum Bulan Februari

Untuk ilustrasi kedua, penulis memilih cerita dari Dewi Kunti yaitu ibu dari Pandawa lima yang menjadi ibu tunggal setelah suaminya meninggal. Dewi Kunti digambarkan oleh penulis sebagai sosok ibu yang menerima dan membesarkan anak-anaknya, diluar kerajaan.



Gambar 3.5. Sketsa Karakter Dewi Kunti



Gambar 3.6. Konsep Kalender Djarum Bulan Januari

Berdasarkan konsep cerita yang digunakan oleh penulis, maka judul dari alternatif kalender penulis adalah “Nilai Luhur dari Kisah Mahabharata.” Untuk cover, penulis menggambarkan tokoh Pandawa, dengan Yudistira sebagai karakter utama dengan latar belakang gunung yang menjadi tujuan akhir Pandawa yaitu Nirwana. Warna gradasi untuk background cover dibuat lebih ke arah biru agar terlihat lebih merepresentasikan Djarum.



Gambar 3.7. Konsep Cover Kalender Djarum 2022

Alternatif konsep dan desain yang telah dibuat oleh penulis kemudian dimasukkan ke dalam mockup dan dimasukkan dalam presentasi, bersamaan dengan alternatif konsep dan desain yang dibuat oleh desainer lain. Presentasi ini kemudian diberikan kepada klien.

3. Proses Desain Fase 2

Dari 4 alternatif konsep dan desain yang ada dalam presentasi, klien memilih satu konsep dan satu desain yang paling disukai dan sesuai. Berdasarkan *feedback* yang diberikan, klien memilih alternatif konsep cerita yang lebih menyoroti karakter perwayangan dari kedua cerita Ramayana dan Mahabharata. Sedangkan alternatif desain yang dipilih oleh

klien adalah milik penulis. Sehingga, penulis ditugaskan untuk melanjutkan proyek perancangan kalender. Bersamaan dengan pemberian *feedback* kalender tema perwayangan, klien juga ingin melihat desain lain kalender menggunakan tema rokok; cengkeh dan tembakau yang lebih bermain dengan fotografi. Akan tetapi, alternatif desain kalender tema 2 ini dikerjakan oleh desainer lain, sehingga penulis dapat fokus melakukan revisi alternatif desain kalender tema 1 menggunakan konsep baru.

Pada konsep perwayangan yang baru, judul dari cerita setiap bulannya adalah nama karakter perwayangan. Sedangkan deskripsi cerita lebih mengarah pada sifat tokoh dan nilai yang bisa ditarik dari tokoh tersebut. Untuk membuat alternatif desain baru, penulis mempertahankan ilustrasi karakter Dewi Kunti di salah satu bulan. Revisi yang dilakukan adalah mengganti *copywriting* dalam desain. Selain itu, penulis juga mengganti pemilihan tipografi yang digunakan, sesuai dengan *feedback* dari *Creative Director*. Penulis memilih tipografi yang memiliki kesan lebih fleksibel dan Indonesia.



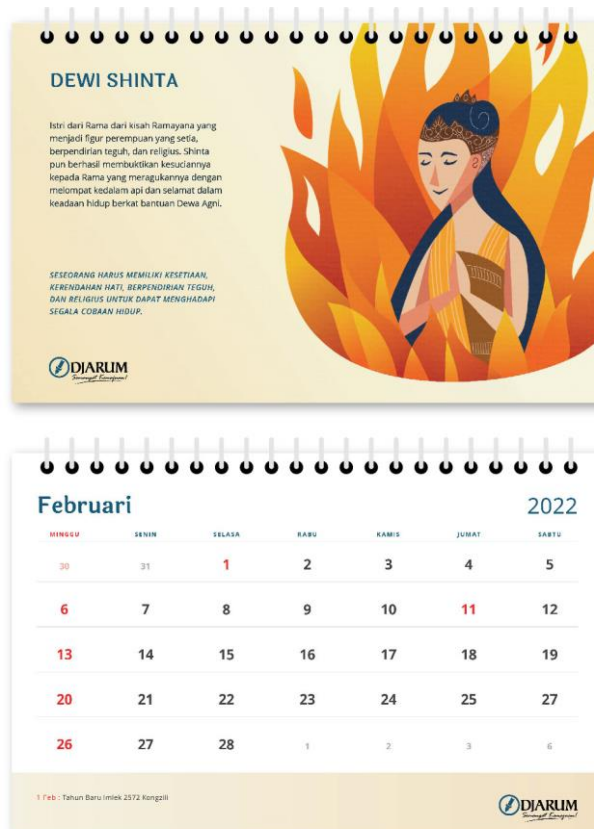
Gambar 3.8. Revisi Desain Karakter Dewi Kunti

Penulis mengganti ilustrasi Yudistira pada alternatif desain 1 menjadi karakter Dewi Shinta dari cerita Ramayana. Penulis menggambarkan salah satu kejadian ikonik berkaitan dengan Dewi Shinta

yaitu ketika ia membakar diri untuk membuktikan kesuciannya. Penulis tetap mempertahankan gaya ilustrasi dan pemilihan warna sehingga menjaga konsistensi desain.



Gambar 3.9. Sketsa Karakter Dewi Shinta



Gambar 3.10. Desain Kalender Karakter Dewi Shinta

Berdasarkan konsep baru tema perwayangan, judul dari kalender Djarum adalah “Kearifan Tokoh Wayang.” Berbeda dari konsep awal penulis yang berpusat pada cerita Mahabharata, konsep baru kalender mengarah pada kumpulan tokoh protagonis perwayangan. Oleh karena itu, dalam membuat cover konsep baru, penulis lebih menggambarkan keragaman tokoh yang ada di dalam kalender serta melambangkan cuplikan cerita perwayangan Ramayana dan Mahabharata.



Gambar 3.11. Cover Kalender Konsep 2

Ilustrasi cover menggambarkan perpaduan keragaman tokoh dengan cerita dari masing-masing perwayangan. Ilustrasi cover mengkolaborasikan beberapa karakter yang sudah dibuat penulis dengan tokoh antagonis (jahat) dari masing-masing cerita yang digambarkan sebagai siluet warna merah untuk melambangkan kejahatan. Untuk menyatukan keseluruhan ilustrasi, penulis mengkolaborasikan bentuk gunung yang sering digunakan dalam pertunjukan wayang.

Hasil alternatif desain yang sudah dibuat penulis menggunakan konsep baru kemudian disatukan kembali dengan desain kalender tema 2 untuk dipresentasikan kembali kepada klien. Proyek ini pun masih berjalan bahkan setelah penulis selesai melakukan kerja magang.

Lewat proyek kalender Djarum ini, penulis mengembangkan kembali kemampuan ilustrasi yang belum dilakukan sebelumnya. Meskipun penulis tidak terbiasa dalam menggambar, tetapi penulis berusaha dengan maksimal untuk menghasilkan desain yang sesuai sehingga dapat terpilih oleh klien. Penulis merasa bangga dan bersyukur bisa ditantang serta dibimbing dengan baik dalam proyek nyata di SUNVisual. Penulis berharap lewat proyek ini, penulis menjadi lebih berani dalam mengekspresikan desain lewat ilustrasi.

3.3.2. Direktori Beswan Djarum

Selain memproduksi rokok, Djarum juga memiliki yayasan yaitu Djarum Foundation yang sudah beroperasi sejak 1984. Lewat yayasan ini, Djarum ingin memberikan kontribusi terhadap pendidikan Indonesia. Djarum Foundation memiliki program beasiswa yang dikenal dengan Djarum Beasiswa Plus (Beswan Djarum) untuk mahasiswa/i dari berbagai daerah di Indonesia. Selain memberikan bantuan dana, Beswan Djarum juga memberikan pembekalan bagi para mahasiswa dalam bidang *soft skill* seperti *Character Building*, *Leadership Development*, dan masih banyak lagi (Djarum Beasiswa Plus, t.t.).

Sebagai bentuk dokumentasi terhadap program Beswan ini, Djarum memproduksi buku direktori setiap tahunnya yang berisikan daftar para penerima Beswan Djarum. SUNVisual juga selalu dipercayakan untuk merancang visual buku ini. Tahun ini, penulis mendapatkan kesempatan untuk ikut merancang desain alternatif untuk Direktori Beswan Djarum.

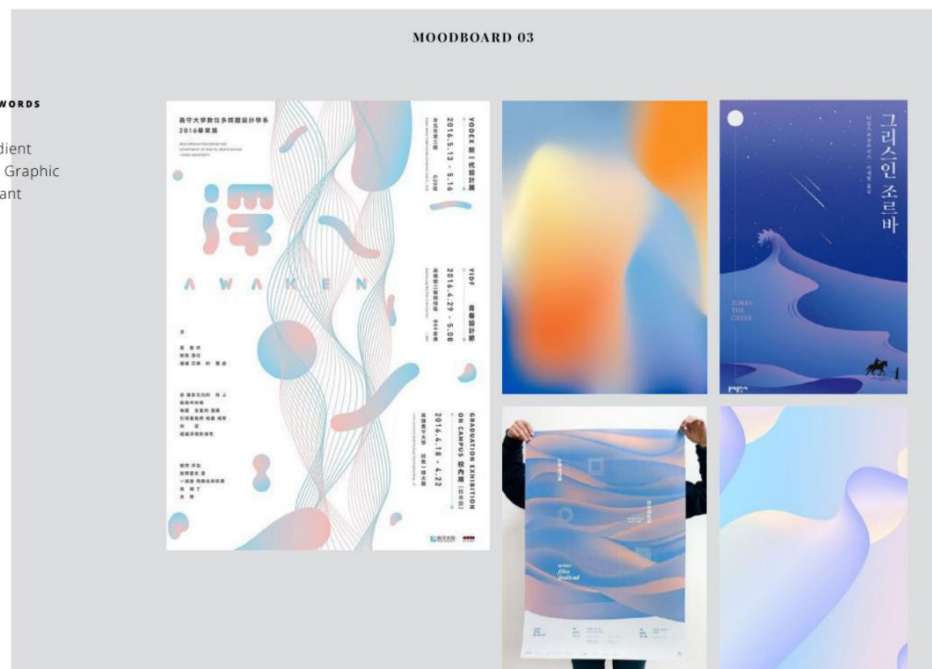
1. Brief Direktori Beswan Djarum

Untuk Direktori Beswan Djarum 2020 – 2021, Djarum menginginkan visual dengan *tone and manner* yang mature, berwibawa, elegan, dan *minimalis*. Untuk mendukung *tone and manner* yang diinginkan, penggunaan warna pada desain ingin diarahkan kepada dominasi warna yang lebih gelap. Selain itu, diharapkan juga untuk dapat

mengkolaborasikan elemen Indonesia di dalam desain. Tema yang diajukan oleh tim Djarum adalah *Diversity in Unity* (Bhinneka Tunggal Ika). Tema lain yang juga disebutkan yaitu *timeless*, dan *cross-generational*.

2. Proses Desain

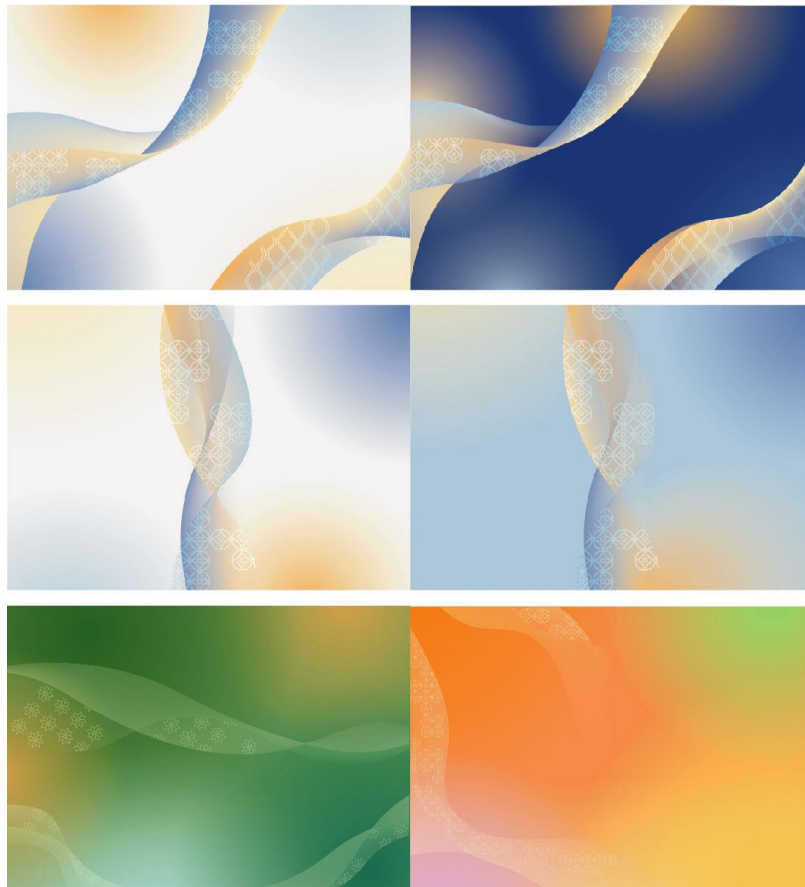
Penulis pertama menyusun moodboard visual berdasarkan *design brief* yang diberikan oleh *Creative Director*. Keyword yang digunakan untuk menciptakan konsep visual adalah *gradient*, *line art*, dan *elegant*. Konsep yang diajukan oleh penulis untuk Direktori Djarum Beswan 2020/2021 menggunakan permainan gradient dan garis yang dibuat secara elegant dan menggambarkan kain yang mengalir. Diberikan juga aksens *pattern* batik yang disesuaikan dengan daerah yang bersangkutan.



Gambar 3.12. Moodboard Direktori Beswan Djarum

Setelah moodboard disetujui oleh *Creative Director*, penulis masuk ke tahap desain. Untuk alternatif desain buku Direktori Beswan Djarum, setiap desainer merancang 16 halaman yang terdiri dari cover &

back cover, halaman tipikal cover (kata sambutan, daftar isi, dsb.), divider, dan halaman tipikal direktori. Pertama, penulis terlebih dahulu melakukan eksplorasi terhadap elemen desain yaitu *line art* dan *gradient*. Penulis melakukan beberapa eksplorasi dan perubahan untuk menyesuaikan kesan yang ingin diciptakan di setiap halaman. *Line art* dengan *gradient* yang dieksplorasi penulis menghasilkan elemen yang membentuk kain berkibar sehingga menciptakan kesan dinamis dan elegan. Pada bagian-bagian tertentu, diberikan pola batik yang disesuaikan dengan daerah-daerah di Indonesia.



Gambar 3.13. Eksplorasi Elemen Grafis

Setelah penulis mulai mendapatkan gaya yang sesuai, desain buku dimulai pada cover. Desain cover, menggunakan gradasi dengan perpaduan warna biru dan oranye, dua warna utama Beswan Djarum. Pada eksplorasi awal, penulis hanya mendesain untuk cover depan saja. Namun,

ketika ditambahkan back cover dalam desain, alur elemen garis pada cover depan menjadi sulit untuk dilanjutkan. Selain itu juga, komposisi yang diciptakan menjadi tidak *balance* sehingga penulis perlu melakukan penyesuaian pada elemen garis dan gradasi. Hasilnya, penulis merancang *line art* yang lebih mengalir antar cover serta melakukan beberapa penyesuaian pada layout.

EKSPLORASI AWAL



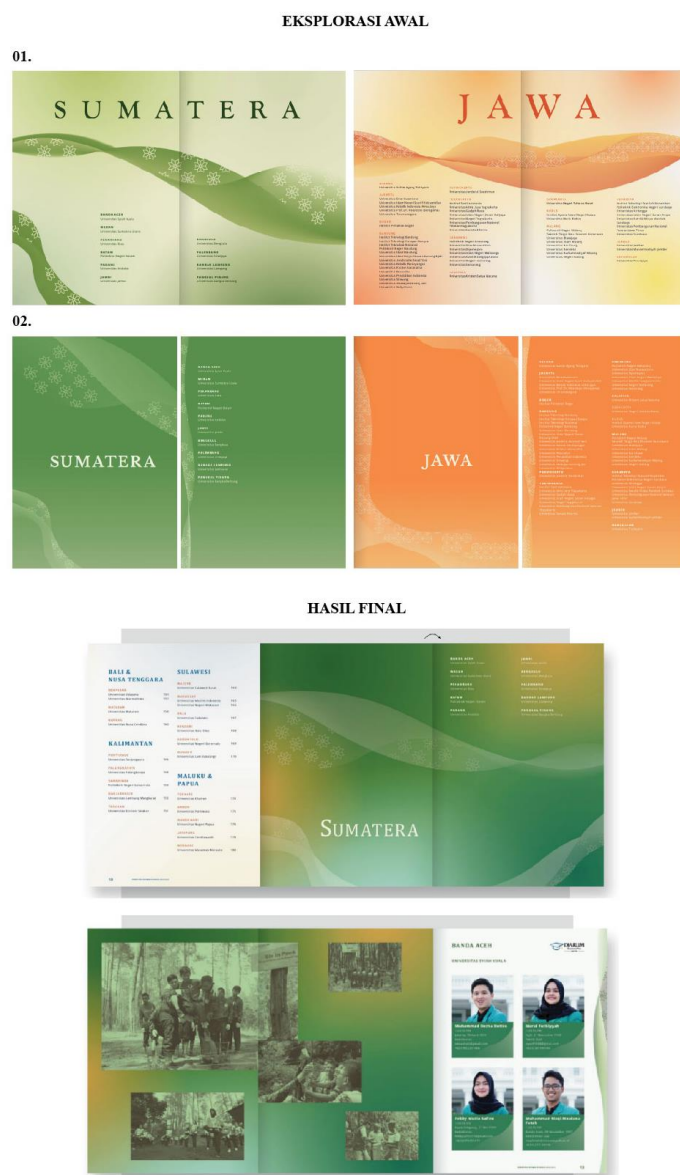
HASIL FINAL



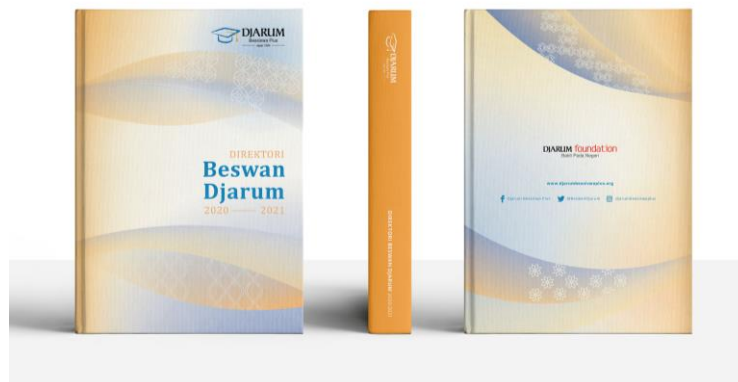
Gambar 3.14. Eksplorasi Cover Direktori Beswan

Setelah cover, penulis kemudian melanjutkan ke beberapa halaman lain seperti halaman tipikal cover. Ketika masuk ke bagian divider, *tone* dari desain menjadi sedikit berubah dari cover dan tipikal cover. Divider

memiliki warna yang lebih menonjol karena menjadi penanda awal konten buku. Selain itu juga, desain yang dibuat ingin memberikan elemen pengejut agar pembaca menjadi lebih tertarik ketika membaca. Pada hasil akhir eksplorasi divider, penulis memberikan perlakuan khusus pada desain yaitu halaman lipat yang dapat dibuka seperti pada gambar 3.15. Pada halaman belakang lipatan, berisikan kolase gambar-gambar aktivitas dari program Beswan Djarum.



Gambar 3.15. Eksplorasi Divider Direktori Beswan



Gambar 3.16. Mockup Buku Direktori Beswan



Gambar 3.17. Mockup Divider Buku Direktori Beswan

Penulis dapat menyelesaikan proyek ini dan menjadi salah satu desain alternatif bersama 2 desainer lainnya. Pada akhir keputusan dari klien, desain penulis tidak terpilih namun tetap proses pengerjaan desain untuk buku Direktori Beswan Djarum memberikan banyak pelajaran bagi penulis. Pada awal kerja magang, penulis memang memiliki ketertarikan dalam desain editorial. Lewat proyek buku direktori Djarum ini, penulis sangat menikmati proses pengerjaan meskipun melalui banyak revisi. Penulis berharap lewat proyek ini, penulis bisa menjadi lebih baik lagi dalam proyek editorial selanjutnya.

3.3.3. *Motion* CongAds Nyepi BCA

Proyek terakhir yang dibahas oleh penulis dalam laporan ini adalah *motion* untuk iklan hari raya Nyepi BCA. Seperti perusahaan-perusahaan lain, pada setiap hari raya besar, BCA akan membuat iklan ucapan termasuk hari raya Nyepi. Dalam proyek ini, desain dari iklan sudah dibuat oleh desainer lain, Ivan Harsanto. Utamanya, iklan yang dibuat akan dipublikasikan oleh BCA melalui Koran Kompas. Akan tetapi, BCA juga memiliki kebutuhan untuk konten instagram dan media lainnya. Oleh karena itu, selain menjadi iklan cetak, BCA juga menginginkan iklan bergerak atau *motion* untuk instagram post, instagram story, dan TV LED pada gedung BCA. Penulis ditunjuk oleh *Creative Director* untuk mengerjakan *motion* iklan tersebut karena penulis memiliki pengalaman dalam mengerjakan *motion graphic*. Penulis cukup bersemangat dalam membuat proyek ini walaupun harus dikerjakan secara bersamaan dengan proyek lainnya yaitu Djarum Beswan. Penulis membuat *motion* iklan ini menggunakan *software* Adobe After Effect dan Adobe Premiere Pro.



Gambar 3.18. Desain Asli Iklan Nyepi BCA

Hari Raya Nyepi, adalah hari raya untuk masyarakat Hindu, biasanya dirayakan di Bali. Pada hari raya Nyepi, masyarakat Hindu tidak melakukan aktivitas apapun, hanya berdiam diri di rumah. Kunci dari perayaan Nyepi adalah ketenangan dan kedamaian. Hal itu lah yang digambarkan dari visual iklan.

Menonjolkan tiga elemen utama yaitu Pura Bali, Gunung Batur, dan batu bertumpuk lambing keseimbangan. Elemen tersebut kemudian disajikan dengan efek cat air untuk memberikan kesan tenang, lembut, dan menyatu.

Pada awal desain *motion*, penulis mencoba untuk menonjolkan masing-masing elemen dengan memunculkannya satu per satu. Pada akhir *motion*, seluruh elemen akan muncul bersamaan, menciptakan satu gambar yang utuh. Penulis juga menggunakan transisi cat yang menyebar untuk menonjolkan efek cat air pada visual. *Motion* juga menggunakan iringan musik gamelan yang tenang, dan tempo lagu disesuaikan dengan pergerakan motion. Penulis juga menambahkan efek suara burung di alam agar menambahkan kesan natural.



Gambar 3.19. Alternatif 1 Motion Nyepi BCA

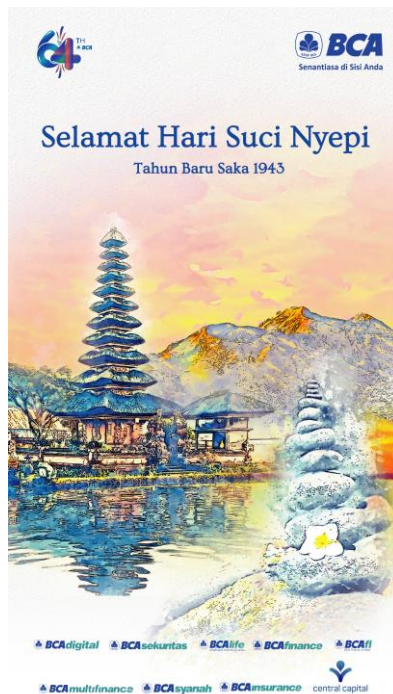
Setelah *motion* alternatif 1 dikirimkan kepada klien, penulis mendapatkan *feedback*. Klien merasa *motion* kurang menyatu, mereka menginginkan penggunaan satu transisi saja sehingga lebih sederhana. Transisi tersebut diharapkan dapat menciptakan kesan seperti melukis sebuah gambar utuh. Selain

itu juga, terdapat revisi pada desain iklan, sehingga penulis juga harus mengganti visual *motion*. Terdapat juga penambahan logo BCA pada akhir *motion* atas permintaan klien.



Gambar 3.20. Motion Final IG Post Nyepi BCA

Setelah membuat *motion* untuk instagram post, penulis juga membuat *motion* untuk media *ig story* dan TV LED dengan orientasi vertikal. Dikarenakan perbedaan orientasi, maka penulis harus merubah layout penempatan elemen, menyesuaikan dengan media. Sedangkan *motion* untuk media vertikal sama dengan media horizontal, sehingga penulis dapat menggunakan transisi yang sama.



Gambar 3.21. Desain Vertikal Iklan Nyepi BCA



Gambar 3.22. Motion IG Post Nyepi BCA

Motion yang telah dibuat penulis di post pada hari raya Nyepi melalui instagram *good life* BCA. Penulis merasa bangga dan senang mendapatkan peran dalam proyek walaupun hanya membuat *motion* dari desain yang sudah ada.

3.3.4. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang ditemukan oleh penulis selama menjalani kerja magang di SUNVisual adalah sebagai berikut:

1. Kendala Pribadi

Penulis mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan tempo kerja di SUNVisual yang dapat dikatakan cepat dan alur kerja yang sifatnya dua arah. Penulis merasa memiliki tekanan untuk memenuhi ekspektasi desain sehingga terkadang merasa malu untuk menunjukkan perkembangan kerja yang dirasa kurang memenuhi. Selain itu juga, penulis terkadang merasa kesulitan dalam mencari gaya visual yang sesuai untuk proyek-proyek tertentu.

2. Kendala Pekerjaan

SUNVisual memiliki hari libur yaitu hari Kamis, sehingga penulis sedikit kesulitan dalam memenuhi target jam kerja magang. Dalam proyek tertentu, klien kurang dapat berkomunikasi dengan baik sehingga proses desain tidak dapat dilakukan secara maksimal dan efisien. Selain itu, ada juga klien yang memberikan keputusan desain terpilih dalam jangka waktu yang cukup panjang, sehingga desainer tidak dapat secara langsung melanjutkan desain yang sudah dibuat.

3.3.5. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan kendala-kendala yang ditemukan, solusi yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Kendala Pribadi

Ketika bekerja, penulis selalu berusaha untuk meningkatkan fase kerja dan membuat target perkembangan desain setiap harinya. Penulis juga meluangkan waktu lebih di luar jam kerja untuk melakukan riset dan melanjutkan kerja desain untuk menyesuaikan target. Penulis juga semakin

memberanikan diri untuk lebih sering bertanya, melakukan asistensi, dan meminta saran kepada senior dan *creative director*.

2. Kendala Pekerjaan

Dalam usaha memenuhi target jam kerja magang, penulis tetap meluangkan waktu untuk bekerja di hari Kamis yang merupakan hari libur studio. Dalam masalah yang berkaitan dengan klien, penulis tetap melakukan pekerjaan semaksimal mungkin untuk memenuhi ekspektasi dan kebutuhan klien.