## **BAB III**

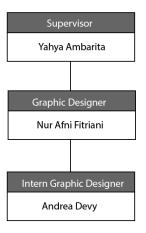
## PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Bagian dari laporan ini menjelaskan tentang posisi penulis beserta alur koordinasi penulis dengan pembimbing lapangan selama pengerjaan suatu proyek di perusahaan tempat penulis magang.

#### 1. Kedudukan

Kedudukan penulis adalah sebagai intern desainer grafis di PT Nanas Manis Intermedia atau Nanas Manis Comm. Penulis bekerja bersama desainer grafis lainnya yang berkedudukan full time desainer grafis sebagai tim desain. Pembimbing lapangan penulis adalah co-founder. Nanas Manis dan juga melakukan supervisi terhadap seluruh pekerjaan penulis.



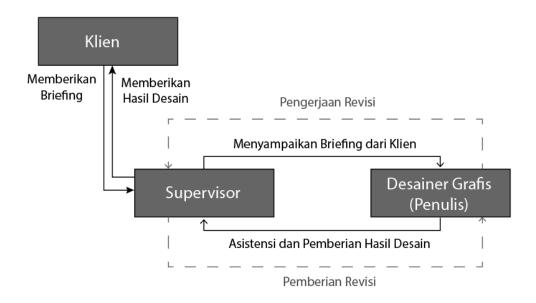
Gambar 3.1. Bagan Struktur Kedudukan di Tim Desainer Grafis (Dokumen Pribadi)

#### 2. Koordinasi

Sistem cara kerja campuran WFO dan WFH demi mengurangi kemungkinan penularan Covid-19. Koordinasi pekerjaan dilakukan lewat WhatsApp dan setiap pagi diadakan meeting lewat Google Meet apabila kondisi pekerjaan WFH. Sementara untuk pendataan pekerjaan yang sedang dilakukan maupun yang akan dilakukan lewat aplikasi Trello. Meeting saat menggunakan Google Meet

dijadwalkan setiap pagi pukul 9:30 WIB. Setelah meeting maka penulis mulai bekerja mengerjakan pekerjaan yang diberikan pada hari itu. Pada kesempatan ketika pembimbing lapangan tidak dapat menghadiri meeting, kadang penulis diberi pekerjaan melalui WhatsApp grup kantor. Pekerjaan tersebut kemudian akan di buat post di Trello dan penulis lanjut berkoordinasi dengan desainer grafis lainnya untuk pekerjaan yang diberikan.

Ketika pekerjaan dilakukan secara WFH, penulis berkomunikasi dengan rekan kerja lewat WhatsApp dan Google Meet. Sekitar jam 12 siang penulis diberi istirahat siang sampai jam 1 siang setiap harinya. Meskipun jam kerja hanya sampai jam 5 sore, apabila pekerjaan pada hari itu belum selesai maka penulis mampu bekerja sampai jam 9 – 10 malam. Berbeda dengan WFO, penulis pulang tepat waktu jam 5 sore karena kantor tempat WFO akan tutup jam 5 sore. Berikut adalah alur pekerjaan penulis sehari-hari:



Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi (Dokumen Perusahaan)

Supervisor penulis menerima *briefing* permintaan desain dari klien dan kemudian menjelaskan *brief* tersebut kepada desainer grafis untuk dibuat desainnya. Penulis sebagai desainer grafis kemudian mengerjakan desain yang

diminta sesuai dengan *brief* yang didapat dari supervisor dan selalu melaporkan sejauh mana pekerjaan telah dilakukan sebelum jam kerja berakhir. Apabila desain dibutuhkan segera, penulis mengejar penyelesaian desain terlepas dari jam kantor. Penulis mengirimkan hasil desain yang telah dibuat kepada supervisor untuk asistensi bila desain sudah sesuai atau belum, hasil asistensi desain kemudian terus direvisi oleh penulis sampai supervisor setuju dengan desain yang diinginkan baru kemudian supervisor menunjukan desain tersebut kepada klien. Apabila klien ada revisi, supervisor akan menyampaikan kepada desainer untuk segera membuat alternatif baru atau melakukan revisi terhadap desain yang telah disetujui.

# 3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah rincian pekerjaan yang telah dilakukan penulis selama menjalani magang di Nanas Manis Comm. Total tugas yang dikerjakan ada 11 tugas dengan dominasi tipe pekerjaan adalah pembuatan logo dan desain post Instagram.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1 - 2	Pancasila Digifest	Membuat moodboard untuk website perusahaan dan Instagram perusahaan.
			<ul> <li>Memulai desain proposal untuk Pancasila Digifest.</li> </ul>
2.	3	Konten Instagram & GENTA DIGIFEST	<ul> <li>Desain Instagram post carousel untuk Instagram perusahaan</li> </ul>
			<ul> <li>Membuat desain logo GENTA DIGIFEST.</li> </ul>
3.	4 - 5	Website nanasmanis.com, Logo Next Level Tutor & Konten Instagram	<ul> <li>Mengerjakan design UI         untuk website perusahaan         di bagian ilustrasi dan         moodboard.</li> <li>Desain Instagram post         carousel untuk Instagram         perusahaan</li> <li>Mulai merancang dan</li> </ul>
			Mulai merancang dan membuat moodboard

			konsep untuk logo Next Level Tutor
4.	6	Logo Next Level Tutor & Konten Instagram	<ul> <li>Melakukan revisi terhadap logo Next Level Tutor</li> <li>Desain Instagram post carousel untuk Instagram perusahaan</li> </ul>
5.	7	Redesign Website Fania Ersa Pratama & Logo e-commerce Tasikmalaya "CIPTA"	<ul> <li>Brainstorming redesign website Fania Ersa Pertama.</li> <li>Brainstorming dan perancangan logo e-commerce Tasikmalaya CIPTA.</li> </ul>
6.	8	Cap stempel dan ID  Card perusahaan	Membuat desain cap stempel Nanas Manis Comm dan ID Card untuk karyawan perusahaan.

## 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama penulis mengikuti magang di Nanas Manis Comm, pekerjaan yang dilakukan penulis dapat dikelompokan menjadi tiga macam dan biasanya dilakukan berdampingan dengan rekan desainer grafis lainnya. Pekerjaan tersebut adalah membuat desain konten Instagram, desain kebutuhan pribadi perusahaan, dan desain untuk klien. Pekerjaan desain selalu dilakukan berdua dengan membagi tugas masing – masing.

Pekerjaan penulis setiap minggunya dapat memegang lebih dari dua proyek secara bersamaan tetapi dikerjakan dengan urutan mana yang diminta terlebih dahulu. Secara umum, setiap harinya penulis membuat desain konten Instagram diselingi dengan proyek klien apabila supervisor mendapat proyek yang harus digarap pada minggu tersebut. Tidak hanya itu, penulis juga mengerjakan keperluan desain perusahaan demi membantu agensi memiliki *image* yang lebih profesional dengan kelengkapan komponen desain seperti website, ID Card, dan juga stempel cap perusahaan.

#### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

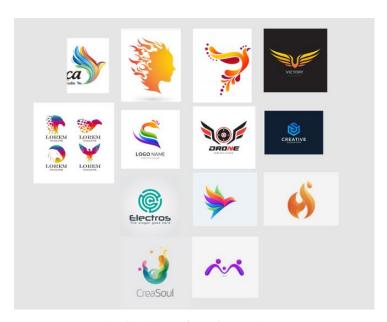
Setiap tahap perancangan desain selalu dimulai dengan pengumpulan referensi dan juga *brainstorming* berdasarkan *brief* yang telah diberikan oleh supervisor. *Brainstorming* dilakukan lewat Google Meet dan Figma bersama desainer grafis lainnya. Ketika mendapat referensi dan gambaran yang sesuai, baru dimulai proses desain dengan pembuatan sketsa dan visualisasi secara digital.

Dari semua proyek yang dikerjakan oleh penulis, penulis memilih untuk menguraikan tiga proyek yang berhubungan langsung dengan klien yaitu perancangan logo dan media promosi Pancasila Digifest, perancangan logo dan media promosi untuk GENTA Digifest, serta perancangan logo untuk Next Level Tutor.

# 1. Perancangan Logo dan Media Promosi Pancasila Digifest

Pancasila Digifest merupakan proposal *event* secara digital yang dibuat untuk mengenalkan Pancasila ke masyarakat khususnya kalangan anak muda dari Sabang sampai Merauke. Pancasila Digifest mengusung tema "Semangat Indonesia Berkarya" yang disingkat sebagai SIBER dengan tujuan untuk menciptakan kreativitas dan kolaborasi yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila. Sementara singkatan SIBER melambangkan era digital. Penulis diminta untuk membuat logo dan media promosi yang sesuai dengan tema tersebut.

Penulis bersama desainer grafis lainnya melakukan *brainstorming* sehingga menentukan referensi untuk logo dan juga warna yang akan digunakan. Tim desain memutuskan untuk mengambil unsur desain yang menyerupai Garuda yang ada di Pancasila dan juga penggabungan dengan ilustrasi berbentuk manusia untuk menunjukan *spirit* atau kebersamaan yang diusung Pancasila Digifest. Hasil referensi yang didapatkan adalah sebagai berikut.



Gambar 3.3. Referensi Logo SIBER

Penulis kemudian menentukan palet warna yang akan digunakan. Berdasarkan *brief* yang diberikan, tim desain termasuk penulis memutuskan untuk menggunakan warna yang *vibrant* dan cerah karena terinspirasi dari logo pekan olahraga seperti SEA Games yang memiliki palet warna cerah dan beragam untuk menggambarkan kreativitas yang tidak ada batas dan kebersamaan. Hasil palet warnanya adalah sebagai berikut;



Gambar 3.4. Palet Warna SIBER

Setelah menentukan palet warna, dilanjutkan dengan sketsa logo berdasarkan referensi yang telah dikumpulkan dan gambaran logo yang diinginkan.



Gambar 3.5. Sketsa Logo Siber

Bentuk logo merupakan penggabungan bentuk manusia dan bentuk sayap Garuda yang melambangkan Pancasila dengan bentuk yang sederhana. Dari sketsa tersebut dilanjutkan dengan pembuatan bentuk menggunakan Adobe Illustrator. Proses dilanjutkan dengan pemberian warna kepada logo tersebut. Penulis memutuskan memasukan warna dalam tekstur yang berbentuk geometris untuk melambangkan sesuatu yang *modern* untuk merepresentasikan tema digital dari SIBER. Hasil logo setelah di beri bentuk dan warna yang sesuai adalah sebagai berikut:



Gambar 3.6. Logo SIBER Awal

Bentuk kecil di sekitar logo diberikan sehingga logo terkesan memiliki irama dan tidak terlihat kaku.

Logo yang telah dibuat tersebut kemudian di asistensikan kepada supervisor lewat Google Meet sebelum dilanjutkan lagi dengan pemberian *typeface* yang sesuai oleh desainer grafis lainnya yang bekerja sama dengan penulis. Ketika penulis mengajukan desain logo yang telah dibuat, supervisor meminta penjelasan untuk arti dari bentuk dan warna masing-masing.

Kemudian supervisor meminta untuk menambahkan sayap yang awalnya ada tiga sayap menjadi lima sayap selayaknya Pancasila yang memiliki lima pasal. Hasil Revisi logo adalah sebagai berikut:



Gambar 3.7. Logo SIBER Sesudah Revisi

Ketika logo telah disetujui, maka tahap selanjutnya penulis menentukan *Typeface* yang sesuai untuk Pancasila Digifest di samping ilustrasi logo yang telah disetujui bersama rekan desainer grafis di aplikasi Figma. Tim desainer grafis menentukan *Typeface* Nunito Bold untuk sub-judul karena bentuk *rounded* yang tidak terlihat kaku sehingga logo tidak terkesan terlalu serius.

# Nunito Bold Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk LI Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Gambar 3.8. Typefaces Nunito Bold

Untuk tulisan "SEMANGAT INDONESIA BERKARYA", *Typeface* yang digunakan adalah Monda Bold. Monda Bold dipilih karena bentuk huruf capital *typeface* terlihat geometris sehingga melambangkan unsur digitalisasi dari SIBER. Selain itu bentuk *Typeface* tebal sehingga terlihat tegas dan cocok sebagai judul.

# Monda Bold Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Gambar 3.9. Typefaces Monda Bold

Warna yang digunakan untuk *Typeface* adalah warna hitam, merah, dan putih. Warna putih dan merah dipilih untuk melambangkan unsur nasionalis atau Indonesia sedangkan warna hitam digunakan sebagai warna yang netral untuk menyeimbangkan dengan ilustrasi logo yang sudah penuh warna. Tim desain kemudian membuat beberapa komposisi logo dengan *typeface* dan diasistensikan kembali kepada supervisor magang.



Gambar 3.10. Proses Asistensi dengan Supervisor

Berdasarkan beberapa pilihan komposisi, logo final yang telah ditentukan dan disetujui oleh supervisor adalah sebagai berikut:



Gambar 3.11. Hasil Logo Final

Komposisi ini dipilih karena susunan *Typeface* dapat menunjukan judul *event* yang diwarnai dengan warna merah yaitu SIBER. Sehingga dari pertama melihat logo, langsung dapat terbayang kata SIBER. Setelah logo ditentukan, penulis diminta membuat media promosi dari Pancasila Digifest SIBER. Penulis ditugaskan membuat desain *backdrop*, baliho, spanduk, beserta umbulumbul. Desain untuk *backdrop*, baliho, spanduk dan umbul-umbul menggunakan palet warna yang sama dan juga unsur desain serupa dengan logo yaitu motif atau tekstur geometris pada warna yang *vibrant*.



Gambar 3.12. Backdrop Pancasila Digifest

Komposisi dibuat sedemikian rupa untuk menekankan logo sebagai fokus utama, lalu selanjutnya adalah foto tokoh-tokoh terkenal yang terlibat dalam Pancasila Digifest sebagai salah satu bagian penting di acara tersebut. Selain itu tanggal acara dibuat paling besar sebagai salah satu informasi yang penting beserta lokasi diadakannya acara tersebut. Latar *backdrop* berbentuk geometris dengan mengambil palet warna dari logo dan ilustrasi logo yang diperbesar dan warnanya lebih transparan. *Typeface* yang digunakan adalah Monda Bold menyerupai *Typeface* logo dan juga isi teks menggunakan *typeface* Roboto.

# Roboto

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Gambar 3.13. Typefaces Roboto

Roboto dipilih dari segi kecocokan dengan *Typeface* Mondo yang berbentuk lebih tebal dan geometris karena Roboto sendiri memiliki bentuk yang netral dan lebih tipis ukurannya. Sebagai isi teks, Roboto merupakan pilihan yang sesuai. *Typeface* ini juga digunakan dalam pembuatan desain spanduk, baliho, beserta umbul – umbul.



Gambar 3.14. Spanduk Pancasila Digifest

Komposisi desain untuk spanduk memiliki kemiripan dengan komposisi backdrop untuk menjaga desain yang tetap menyambung dengan penyesuaisan lagi untuk mengikuti bentuk ukuran spanduk.



Gambar 3.15. Baliho Pancasila Digifest

Komposisi desain untuk baliho lebih berbeda karena lebih banyaknya informasi yang ditambahkan dibandingkan dengan desain *backdrop* dan spanduk. Desain untuk foto tokoh-tokoh terkenal tetap sama tetapi diberi tambahan informasi tentang kompetisi yang akan diadakan dan juga keterangan *Talkshow* di samping foto tokoh terkenal yang menjadi tamu di *event* tersebut.



Gambar 3.16. Umbul-Umbul Pancasila Digifest

Komposisi desain untuk umbul – umbul lebih sederhana dan tidak ada banyak informasi yang ditaruh dalam desainnya karena pertimbangan bahwa umbul-umbul tidak dilihat lama oleh orang. Karena itu penulis hanya menaruh logo serta lembaga-lembaga yang terlibat sebagai fokus dalam umbul-umbul tersebut dan membuat latar desain sederhana mengikuti tema media promosi sebelumnya.

# 2. Perancangan Logo dan Media Promosi GENTA DIGIFEST

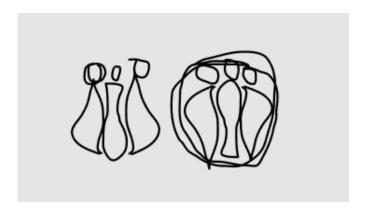
GENTA DIGIFEST merupakan singkatan dari Generasi Anti Narkoba Digital Festival dan juga merupakan *event* yang dicetus oleh Badan Narkotika Nasional (BNN) demi mengenalkan BNN ke kalangan muda. Logo dan media promosi dibuat untuk keperluan proposal acara GENTA DIGIFEST dengan *brief* logo yang menggambarkan unsur kebersamaan melawan narkotika dan juga menggunakan warna dominan biru sebagai warna dari logo BNN.

Berdasarkan *brief* tersebut, penulis mencari referensi ilustrasi dan logo yang sesuai dan juga palet warna. Supervisor juga menyarankan untuk membuat logo yang sederhana karena permintaan yang mendadak dan harus diselesaikan pada hari itu. Hasil referensi untuk logo yang sesuai dengan gambaran *briefing* adalah sebagai berikut. Pencarian referensi dikerjakan bersama-sama lewat Figma.



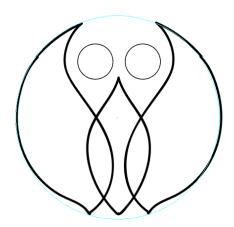
Gambar 3.17. Referensi Ilustrasi Logo GENTA DIGIFEST

Kata kunci yang dicari untuk menentukan referensi ilustrasi selain kebersamaan atau *unity* tapi juga kesehatan dan obat-obatan untuk menggambarkan narkotika. Berdasarkan hasil *brainstorming* tersebut, dibuat sketsa gambaran logo yang akan dibuat secara kasar.



Gambar 3.18. Sketsa Kasar Logo

Dari sketsa tersebut, desain ingin menunjukan tiga ilustrasi manusia yang berdekatan dengan bentuk badan yang menyerupai daun sehingga menggambarkan obat-obatan yang sehat karena relasi antara daun dengan tumbuhan yang identik dengan obat-obatan herbal. Sketsa tersebut kemudian dibuat lebih rapi dan jelas bentuknya di Adobe Illustrator.



Gambar 3.19. Sketsa Logo Final

Bentuk logo diperjelas dan dibuat agar menyerupai bentuk lingkaran. Hal tersebut bertujuan untuk menunjukkan unsur *unity* dalam logo lebih baik lagi. Selain itu lingkaran yang menggambarkan bentuk kepala manusia dibuat menjadi dua. Setelah finalisasi bentuk logo, penulis dan desainer grafis lainnya mencari palet warna yang sesuai.



Gambar 3.20. Referensi dan Palet Warna Logo

Penulis mengambil warna dari beberapa referensi yang ditemukan penulis dengan warna biru sebagai warna utama. Warna hijau memiliki arti kesehatan, sehingga tim desain juga ingin memasukkan unsur warna hijau ke dalam logo. Tetapi dari hasil pengaplikasian membuat logo menjadi terlalu kompleks sehingga ditetapkan warna logo menjadi biru dengan gradasi warna.



Gambar 3.21. Logo Final GENTA DIGIFEST

Logo final kemudian di asistensikan kepada supervisor lewat *Google Meet* dan supervisor menerima logo final tanpa adanya revisi. *Typeface* yang digunakan untuk logo GENTA DIGIFEST adalah Century Gothic Reguler. *Typeface* dipilih penulis karena bentuk yang slim terkesan profesional dan juga *modern*.

# Century Gothic

# Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Gambar 3.22. Typefaces Century Gothic Reguler

Palet warna dari *typeface* mengikuti palet warna ilustrasi logo dengan menggunakan gradasi warna biru juga. Hasil logo akhir beserta *typography* adalah sebagai berikut:



Gambar 3.23. Logo final beserta *Typography* 

Selanjutnya penulis kembali membuat media promosi dalam bentuk backdrop, spanduk, baliho, umbul-umbul, dan mock-up kaos dan jaket untuk panitia. Mood desain yang dibuat penulis untuk media promosi terkesan profesional dan modern untuk menarik kalangan muda agar tidak menganggap lembaga pemerintah menjadi sesuatu yang membosankan atau tua. Pilihan warna yang penulis gunakan masih menggunakan warna biru dan juga biru dari logo BNN dengan perpaduan warna putih. Pesan yang ingin disampaikan penulis dari pemilihan warna tersebut adalah bersih seperti melambangkan keinginan bersih dari narkotika.



Gambar 3.24. Backdrop GENTA DIGIFEST

Typeface yang juga digunakan penulis untuk sub-judul adalah Century Gothic Bold. Typeface ini dipilih penulis karena untuk mengimbangi Century Gothic Regular yang lebih tipis tetapi ukurannya lebih besar, penulis menggunakan font versi bold agar meski tulisan lebih kecil masih bisa terlihat dari jauh.

# **Century Gothic Bold**

# Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Gambar 3.25. Typefaces Century Gothic Bold

Penulis juga menggunakan *Typeface* Chivo untuk penjelasan di bawah logo. *Typeface* Chivo dipilih karena bentuk yang terlihat berbeda dengan Century Gothic tetapi tetap cocok dengan tema yang professional, bersih, dan juga *modern*.

# Chivo

# Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

#### Gambar 3.26. Typefaces Chivo

Elemen desain tambahan yang dimasukkan penulis dalam desain *backdrop* adalah tiga lingkaran berwarna gradasi biru. Elemen desain tersebut dimasukkan karena logo yang menyerupai bentuk lingkaran sehingga cocok dengan tema logo. Elemen desain tersebut terus digunakan untuk desain media promosi lainnya sebagai salah satu fokus yang seragam. Selain itu penulis juga menambahkan ilustrasi logo dalam bentuk *lineart* di *background* dengan transparasi yang lebih rendah.



Gambar 3.27. Desain Spanduk GENTA DIGIFEST

Media promosi selanjutnya yang dirancang oleh penulis adalah desain spanduk. Bentuk dan tema desain tidak jauh berbeda dengan *backdrop* yang telah dibuat penulis. Elemen desain tiga lingkaran dengan gradasi warna biru beserta *lineart* logo dalam bentuk transparan menjadi elemen desain yang menunjukkan keseragaman dengan *backdrop*. Pertimbangan tersebut juga dikarenakan bentuk logo yang membulat sehingga dihindari elemen desain yang bentuknya runcing agar tidak melenceng jauh dari logo.



Gambar 3.28. Desain Baliho GENTA DIGIFEST

Komposisi untuk desain baliho menggunakan referensi dari desain baliho untuk Pancasila Digifest sehingga ada beberapa penempatan yang mirip. Elemen desain berbentuk lingkaran banyak digunakan dengan permainan di warna biru. Hal yang sedikit berbeda dari desain *backdrop* dan spanduk adalah logo BNN yang diperbesar penulis sebagai penyelenggara utama acara GENTA DIGIFEST.



Gambar 3.29. Desain Umbul - Umbul GENTA DIGIFEST

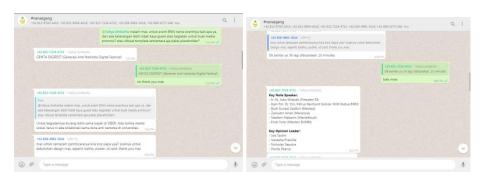
Pembuatan desain umbul-umbul juga menggunakan referensi desain umbul-umbul yang dibuat penulis untuk Pancasila Digifest dengan menggunakan warna gradasi biru sebagai elemen desain yang mencolok. Logo BNN ditaruh berukuran besar di samping logo dan elemen desain lainnya.

Elemen desain untuk bentuk garis pemisah dibuat *rounded* sehingga masih satu tema dengan elemen desain lainnya yang sebagian besar berbentuk lingkaran. Selain media promosi tersebut, penulis juga ditugaskan membuat *mock up* kaos panitia dan jaket panita dengan warna dasar putih dan desain logo pada kaos dan jaket panitia tersebut.



Gambar 3.30. Desain Mock Up Kaos dan Jaket GENTA DIGIFEST

Selama mengerjakan media promosi, penulis diberi kebebasan pengerjaan oleh supervisor atau pembimbing lapangan. Oleh karena itu tidak ada revisi yang dilakukan terhadap pembuatan media promosi oleh supervisor penulis. Tim desain berkomunikasi dengan supervisor selama pengerjaan lewat Whatsapp untuk menanyakan keterangan lebih lanjut untuk keperluan desain.

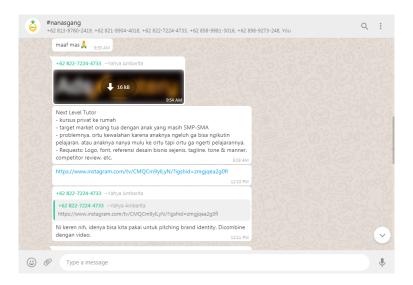


Gambar 3.31. Komunikasi dengan Supervisor mengenai GENTA DIGIFEST

# 3. Perancangan Logo untuk Next Level Tutor

Next Level Tutor adalah klien dari Nanas Manis Comm yang menginginkan desain *branding* berupa Logo dan *moodboard* untuk desain sosial media. Next Level Tutor merupakan tempat les privat yang mendatangkan guru ke rumah – rumah anak didiknya dengan target anak didik jenjang SMP – SMA. Next Level Tutor ingin menjadi sebuah

lembaga mengajar yang dapat dipercayai oleh orang tua dan juga menjadi teman bagi anak-anak didik mereka.



Gambar 3.32. Briefing tentang Next Level Tutor lewat WhatsApp

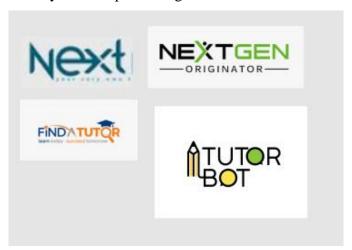
Berdasarkan *brief* yang diberikan oleh supervisor pada 12 Maret 2021, Next Level Tutor menyelesaikan masalah bagi orang tua yang tidak mampu mengajari anaknya yang masih di bangku SMP – SMA dan membutuhkan bantuan dalam pembelajaran mereka. Berdasarkan hal tersebut, Next Level Tutor ingin desain yang menggambarkan sosok mereka bagi orang tua tersebut dalam bentuk logo, *font*, referensi desain bisnis sejenis, *tagline*, *tone* & *manner*, dan *competitor review*. Tetapi sebagai desainer grafis, tim desain hanya menangani pembuatan logo, pemilihan *font* serta *tone* & *manner* untuk desain yang diinginkan Next Level Tutor.

Tidak hanya itu, pada *brief* pertama Next Level Tutor klien juga mencantumkan referensi gambaran logo yang mereka inginkan sebagai berikut:



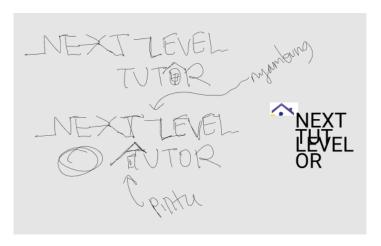
Gambar 3.33. Referensi Logo Klien (Dokumen Perusahaan)

Berdasarkan *brief* pertama berikut, tim desain mulai mencari referensi logo dengan model *typography* sesuai dengan yang diinginkan klien. Pengumpulan referensi dan kegiatan *brainstorming* dilakukan berdua dengan desainer grafis lainnya lewat aplikasi Figma.



Gambar 3.34. Referensi Final Logo

Berdasarkan hasil *brainstorming* yang telah disepakati, penulis dan rekan desainer grafis mulai membuat sketsa untuk bentuk logo.



Gambar 3.35. Sketsa bentuk Logo

Tidak hanya *brainstorming* bentuk logo, tetapi penulis juga mencari referensi warna yang sesuai dengan logo tersebut. Menggunakan teori psikologi warna dari Nick Kolenda sebagai acuan, tim desain memutuskan untuk menggunakan perpaduan warna biru dan hijau untuk warna logo karena biru dan hijau yang masuk dalam warna *cool* lebih mudah memancing pemikiran secara sistematik dibandingkan dengan warna yang *warm* seperti kuning dan merah (Kolenda, 2015). Selain kedua warna tersebut, juga digunakan warna kuning karena berdasarkan teori psikologi warna Kolenda warna kuning menggambarkan keramahan.



Gambar 3.36. Palet Warna Logo

Tim desain kemudian melanjutkan pembuatan logo dengan pencarian *typeface* yang sesuai. *Typeface* yang digunakan untuk logo adalah Fugaz One.

# Fugaz One

# Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Gambar 3.37. Typefaces Fugaz One

Pemilihan Fugaz One sebagai *Typeface* yang sesuai dijadikan logo karena bentuknya yang *slanted* atau miring. Berdasarkan teori psikologi *font*, *font* yang *slanted* menggambarkan pergerakan dan kecepatan/kemajuan (Walker, 2015). Sehingga pesan yang ingin disampaikan adalah dengan tutor Next Level murid dapat mengalami kemajuan sehingga bisa berkembang ke level pengetahuan selanjutnya.

Pemilihan *typeface* dengan gabungan warna tersebut kemudian dimodifikasi oleh tim desain menggunakan aplikasi Figma untuk menjadi sebuah logo yang utuh. Hasil akhir dari logo adalah sebagai berikut:

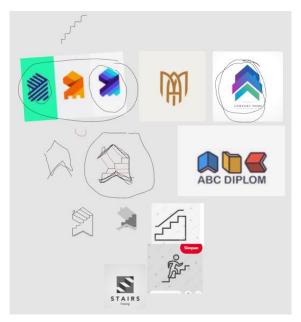


Gambar 3.38. Hasil Logo Next Level Tutor

Bentuk font dimodifikasi dimana X dibuat menggambarkan panah dan di huruf O pada tutor terdapat ikon buku terbalik dan digabung dengan ruang kosong O yang diwarnai sehingga menggambarkan pintu. Ketika keduanya digabung seolah-olah menggambarkan ikon rumah, karena tempat tutor ini merupakan kursus privat ke rumah. Sehingga secara keseluruhan, ikon tersebut menggambarkan kegiatan belajar yang dilakukan di rumah.

Hasil dari logo tersebut kemudian diberikan kepada supervisor untuk disampaikan kepada klien. Supervisor kemudian meminta revisi untuk

membuat variasi lain dengan logo yang berbentuk ilustrasi ikon dengan palet warna yang sama. Tim desain kemudian melakukan *brainstorming* untuk logo yang baru.



Gambar 3.39. Hasil Brainstorming dan Sketsa Logo yang Baru

Tim desain memutuskan untuk menggabungkan elemen tangga dan buku untuk menggambarkan bagaimana Next Level Tutor dapat membawa pembelajaran ke level selanjutnya. Oleh karena itu hasil dari revisi logo berupa gabungan dari ikon tangga dan juga buku terbalik yang menyerupai rumah. Hal tersebut karena Next Level Tutor merupakan kursus yang datang ke rumahrumah. Hasil dari revisi adalah sebagai berikut.

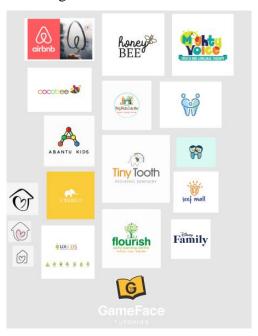


Gambar 3.40. Hasil Revisi Logo Next Level Tutor

Hasil revisi dikirim kembali ke supervisor melalui WhatsApp, dimana supervisor kemudian memberikan *brief* tambahan untuk desain logo Next

Level Tutor karena desain logo masih belum memuaskan klien. Beberapa catatan brief baru yang diberikan supervisor mengatakan agar logo tidak terlalu kaku dan mencoba mengambil referensi dari logo Airbnb yang memiliki makna yang dalam. Selain itu *tone & manner* yang diinginkan adalah tidak terlalu *playful* dan memiliki *empathy*. Sementara itu disebutkan juga *value* tambahan berupa *good partner for parents, best friend to children*, dan *homely*.

Dari hasil revisi tersebut, penulis bersama tim desain melakukan pencarian referensi ulang sesuai dengan yang dianjurkan dan juga mencari referensi dari logo *brand* yang berkaitan dengan anak – anak.



Gambar 3.41. Hasil Brainstorming untuk Revisi Logo

Berdasarkan revisi dari supervisor juga, penulis tidak lagi memasukkan unsur "Next Level" dalam logo. Gambaran logo dibuat dengan bentuk yang lebih fleksibel dan *curvy* sehingga terlihat tidak kaku. Penulis dan rekan desainer grafis membuat sketsa logo berdasarkan referensi yang telah dikumpulkan dan *brief* yang baru diberikan. Akhirnya penulis beserta rekan desainer grafis memutuskan sketsa berikut sebagai desain logo Next Level Tutor yang baru.



Gambar 3.42. Sketsa Logo hasil Revisi

Bentuk lingkaran besar dan kecil di dalam bentuk yang menyerupai rumah menggambarkan tutor dan anak didiknya. Sementara itu bagian bawah rumah menyerupai buku yang terbuka. Sketsa logo terlihat simpel dan mudah dipahami serta mendapat persetujuan dari supervisor. Sketsa tersebut kemudian dibuat menjadi versi digital yang lebih rapi. Pengerjaan dilakukan oleh penulis lewat program Adobe Illustrator.



Gambar 3.43. Hasil Digitalisasi Sketsa Logo

Sesuai permintaan dari supervisor, maka warna yang digunakan tidak jauh berbeda dengan warna yang telah digunakan sebelumnya. Desainer grafis lainnya kemudian menentukan warna palet warna dan kombinasi *Typeface* yang sesuai dengan logo tersebut. Sebelum melanjutkan, rekan kerja penulis membuat beberapa variasi warna yang kemudian diasistensikan kepada supervisor. Supervisor kemudian menyampaikannya ke klien. Dari pilihan yang dibuat, palet warna final dari logo adalah sebagai berikut.



Gambar 3.44. Palet Warna Baru

Selain itu, tim desainer juga menentukan *typeface* yang sesuai dengan logo baru. Berdasarkan hasil pencarian di Google Font dan penyocokkan dengan Logo yang telah jadi, *typeface* yang baru adalah Aclonica.

# Aclonica Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Gambar 3.45. Typefaces Aclonica

Alasan pemilihan adalah dalam menyeimbangkan unsur *fun* dan *serious* dalam logo, dipilih *font* yang *bold* dengan *sans serif*. Meski membawa kesan yang bersahabat atau santai untuk anak-anak tetapi tetap ada penekanan kesan serius di bidang edukasi. Hasil akhir logo yang telah disetujui klien adalah berikut:



Gambar 3.46. Hasil Akhir Logo Next Level Tutor setelah Revisi

Hasil akhir logo diserahkan kepada supervisor dimana supervisor mengirimkannya kepada klien. Hasil akhir telah sesuai dengan bayangan klien sehingga diterima oleh klien.

# 3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama penulis melakukan magang di Nanas Manis Comm, penulis menemui beberapa kendala yang mengurangi kinerja penulis selama bekerja sebagai desainer grafis di Nanas Manis Comm. Kendala tersebut adalah sebagai berikut:

- 1. Pada proyek Next Level Tutor, penulis mengalami banyak revisi karena kurangnya *brief* yang diberi di awal saat supervisor memberikan tugas perancangan logo kepada tim desainer grafis. Hal itu menyebabkan banyaknya logo yang harus dirombak ulang dari awal karena tidak ditemukannya keputusan yang sesuai dengan yang diinginkan klien.
- 2. Penulis mengalami kesulitan saat meminta pendapat supervisor mengenai beberapa pilihan desain yang telah dibuat karena supervisor tidak mampu memahami maksud penulis dan tim desain untuk membantu menyortir pilihan desain yang telah dibuat sehingga pengerjaan desain mengalami jalan buntu.

## 3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Meski ada beberapa kendala yang ditemui penulis, tetapi penulis juga menemukan solusi untuk mengatasinya. Beberapa solusi yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

- 1. Penulis menanyakan *brief* secara lebih lengkap pada Google Meet dengan supervisor. Penulis juga mencoba memahami saran supervisor untuk lebih sering melihat referensi dari *brand* yang telah sukses dan terkenal untuk mengerti bagaimana membuat logo yang menempel di benak konsumer.
- 2. Penulis menjelaskan maksud dari asistensi berupa menanyakan beberapa variasi desain kepada supervisor. Asistensi tersebut dilakukan demi mengurangi terjadinya perbedaan dengan bayangan klien dan untuk mengurangi kemungkinan akan adanya revisi. Supervisor memahami maksud dari penulis dan memberikan opini dari pilihan desain yang telah tersedia.