



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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 Kerja

Selama penulis melakukan kerja magang di PT Bright Foods International, kedudukan penulis dan koordinasi kerja sebagai berikut.

3.1.1. Kedudukan

Penulis ditempatkan di divisi *Design and Marketing* dengan status *intern*. Pembimbing lapangan untuk penulis adalah bapak Angga selaku *Digital Marketing Supervisor* di PT Bright Foods Internatonal, sehingga setiap *project* yang penulis kerjakan langsung dikoordinasi oleh beliau. Selain itu, penulis juga dimonitor langsung oleh *Senior Brand Manager*, yaitu bapak Gugi.

3.1.2. Koordinasi Kerja

Selama kerja magang, penulis diberikan tugas melalui bapak Angga dan bapak Gugi. Dari beberapa *project*, penulis langsung melakukan sketsa digital karena *project-project* tersebut hanya memiliki waktu yang singkat. Dari sketsa digital, penulis membuat dua sampai tiga alternatif yang diajukan ke bapak Angga yang kemudian difokuskan ke satu alternatif untuk direvisi. Setelah proses revisi dengan bapak Angga selesai, penulis memberikan desain tersebut ke bapak Gugi. Beberapa *project* langsung diterima dengan beliau dan dilanjutkan ke bapak Bondan, selaku *Managing Director*. Tetapi, jika bapak Gugi memberi revisi, penulis melakukan revisi dan langsung diberikan ke bapak Gugi tanpa melewati bapak Angga. Jika bapak Bondan sudah menyetujui desain, maka penulis membuat FA atau *final artwork* dan penulis berikan ke bapak Angga.



Gambar 3.1. Alur koordinasi kerja

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Detail pekerjaan yang dilakukan

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1 (11 Februari – 15 Februari)	<i>T-shirt Merchandise Valentine</i>	Membuat desain <i>family t-shirt</i> untuk pemenang kuis di Instagram
		Festive Pack Ramadhan	Pengaplikasian konsep desain ke ukuran asli <i>inner box</i> Revisi desain dari salah satu alternatif Membuat <i>mockup</i>
		Aplikasi logo PT Bright Foods International	Membuat desain <i>ID card</i> Membuat desain seragam produksi dan <i>office</i>
		2.	Aplikasi logo PT Bright Foods International
2.	(18 Februari – 22 Februari)	Festive Pack Ramadhan	Revisi desain <i>inner box</i> Membuat <i>preview</i> tiga dimensi dari <i>inner box</i>
		<i>Sample Pack</i>	Membuat desain karton <i>sample pack</i>
		<i>Supplier</i>	Melakukan <i>follow up supplier- supplier</i> Mencari <i>supplier totebag</i>

3.	3 (25 Februari – 1 Maret)	Aplikasi logo PT Bright Foods International	Membuat desain spanduk dan <i>X banner</i> halal Membuat <i>X banner</i> budayakan 5R atau 5S Membuat desain seragam SPG
		Festive Pack Ramadhan	Finalisasi bentuk <i>finger puppet</i> Revisi <i>inner box</i> , meliputi penambahan aksesoris video pada kemasan
		<i>Supplier</i>	Melakukan <i>follow up supplier-supplier</i>
4.	4 (4 Maret – 8 Maret)	<i>T-shirt</i> <i>Merchandise</i> Valentine	Membuat FA dan <i>preview</i> untuk supplier
		Aplikasi logo PT Bright Foods International	Revisi spanduk halal
		<i>Sample Pack</i>	Revisi desain, meliputi perubahan warna, <i>font</i> , dan <i>font size</i> .
		<i>Point of Sales</i>	Membuat desain asongan atau <i>promotional tray</i> dan <i>event desk</i>
		Festive Pack Ramadhan	Membuat <i>mockup</i> Revisi <i>inner box</i> , meliputi penambahan text “12 pcs Biskies”, perubahan <i>copywriting</i> pada tata cara kompetisi, dan <i>copywriting</i> pada sisi depan <i>inner box</i> Membuat desain untuk karton atau kemasan tersier
		<i>Supplier</i>	Melakukan <i>follow up sampel</i>

			finalisasi boneka jari
5.	5 (11 Maret – 15 Maret)	Festive Pack Ramadhan	Revisi <i>inner box</i> , meliputi penambahan teks “Biskies 18G” dan “4 Rasa (varian)” Revisi karton, meliputi pergantian ukuran sesuai dengan <i>dummy</i>
		<i>Point of Sales</i>	Membuat desain <i>event desk</i>
		<i>Social Media Management</i>	Merekap pemenang #BuruTandaUngu
		<i>Supplier</i>	Melakukan <i>follow up supplier</i>
6.	6 (18 Maret – 22 Maret)	<i>Point of Sales</i>	Revisi asongan atau <i>promotional tray</i> dan <i>event desk</i> Membuat <i>preview</i> asongan dan <i>event desk</i> Membuat desain <i>goodie bag</i> , <i>skirting</i> , dan <i>shopblind</i>
		<i>Car Branding</i>	Membuat desain <i>rear window</i> dan <i>headrest</i> Revisi desain <i>rear window</i> dan <i>headrest</i> Membuat <i>preview</i> dan FA <i>rear window</i> dan <i>headrest</i>
		<i>Email blast</i>	Membuat desain materi <i>email blast</i> Revisi desain <i>email blast</i>
		Festive Pack Ramadhan	Membuat FA <i>inner box</i> Membuat <i>preview</i> dan FA <i>tray</i> Revisi desain karton, meliputi penyederhanaan warna menjadi satu warna, dan membuat FA
		<i>Video Company</i>	Membuat <i>video company profile</i>

		<i>Profile</i>	Revisi video <i>company profile</i>
7.	7 (25 Maret – 29 Maret)	<i>Email Signature</i>	Membuat desain, revisi, dan FA <i>email signature</i>
		<i>Point of Sales</i>	Membuat FA <i>event desk</i> dan asongan Revisi dan <i>preview goodie bag</i> dan <i>skirting</i>
		Aplikasi logo PT Bright Foods International	Membuat FA kartu parkir, <i>visitor pass</i> , spanduk halal, <i>X banner 5R</i> atau <i>5S</i> , dan <i>X banner</i> halal Revisi seragam produksi, <i>X banner</i> halal
		<i>Wobbler</i>	Membuat desain dan revisi <i>wobbler</i> untuk Alfamart dan Alfamidi
		<i>Whisper Media</i>	Membuat desain dan revisi <i>whisper media</i> 1400 x 700 px dan 900 x 1500 px
		<i>Half Page Advert</i>	Membuat desain dan revisi <i>half page advertising</i>
8.	8 (1 April – 4 April)	<i>Job Vacancy</i>	<i>Update</i> dan revisi <i>template job vacancy</i>
		Aplikasi logo PT Bright Foods International	<i>Update</i> dan revisi <i>company profile</i> format Power Point Revisi seragam <i>office</i>
		<i>Wobbler</i>	Revisi <i>wobbler</i> untuk Alfamart
		<i>Header Youtube</i>	Membuat desain dan revisi <i>header Youtube</i> dengan konten varian baru Biskies
		Plakat	Membuat desain dan revisi plakat

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama dua bulan masa kerja magang, penulis mendapatkan beberapa *project*, seperti pembuatan desain kemasan Festive Pack Ramadhan Biskies, mengaplikasikan logo PT Bright Foods International ke berbagai media seperti *ID card*, *visitor pass*, kartu parkir, spanduk dan *X banner* halal, *X banner* 5R atau 5S, dan seragam *office* karyawan, dan juga mengaplikasikan logo Biskies ke seragam produksi dan SPG (*Sales Promotion Girl*), membuat desain *family tshirt* yang sebagai *merchandise* Biskies edisi Valentine, membuat desain *item-item Point of Sales*, dan lain-lain. Dari keseluruhan *project* di atas, *project* besar dalam kerja magang yang penulis lakukan adalah bertanggung jawab atas kemasan Festive Pack Ramadhan Biskies, dari *inner box*, *tray* untuk display, hingga karton. Penulis juga bertanggung jawab atas *gimmick* yang ada di dalam *inner box* yang berupa *finger puppet* dengan karakter islami.

Selain membantu dalam bidang desain grafis, di bawah bimbingan bapak Gugi, penulis juga membantu untuk mencari dan menghubungi *supplier-supplier*, meminta sampel dari suatu barang, seperti *finger puppet*, *goodie bag* serta *paper bag* untuk *merchandise*. Dalam proses kerja magang, penulis dianjurkan untuk membuat *daily schedule* dan mengisi *work in progress* yang disediakan oleh bapak Gugi agar *project-project* dapat diselesaikan tepat waktu dan terstruktur.

	2/18 MONDAY	2/19 TUESDAY	2/20 WEDNESDAY	2/21 THURSDAY	2/22 FRIDAY	2/23 SATURDAY	2/24 SUNDAY
8:00 AM		Company Profile & Stationery	Revisi ID card, pastin boneka jari yg mana & kasih kabar ke pak pandu	Desain "Biskies (varian baru)"	Scan dokumen buat Pak Gugi & kirim dokumen ke alfatrex		
8:30 AM							
9:00 AM							
9:30 AM				Siapin sample festive pack (dummy pack + produk + finger doll) buat SAT	Revisi desain inner box festive pack		
10:00 AM				Follow up Pak Tommy untuk sample tote bag			
10:30 AM		Follow up Pak Aju (harga) & Mba Pornty (sample boneka jari)	Revisi ID card	Cari supplier seragam (bahan btm tau) & box festive pack (langsung dilist)	Revisi desain "Biskies (varian baru)"		
11:00 AM							
11:30 AM			Cari supplier goodie bag				
12:00 PM							
12:30 PM							
1:00 PM							
1:30 PM							
2:00 PM		Revisi stationery ID card	Cari supplier goodie bag, seragam, packaging festive pack				
2:30 PM							
3:00 PM		Ngasih sample boneka jari					
3:30 PM			List supplier yg udah ada, report ke pak gugi				
4:00 PM							
4:30 PM							
5:00 PM							
5:30 PM							
6:00 PM							

Gambar 3.2. Tabel *daily schedule*

NO	Project	Work In Progress	Status	PIC	Deadline	Next Step	Remarks
1	Packaging	pembuatan dummy	Sudah brief pak Aju	Ranu	13 Feb	Aplikasi design pada dummy	Inner box qty: 20000; tray qty: 2000
		Konsep design		Ranu	13 Feb		
		Revisi design	Desain terakhir udah di kasih ke Pak Gugi buat present ke Pak Bondan				per 21 Feb: qty inner box 40.000, qty tray (satu baris lima inner box) 8.000
2	Boneka Jari	Sample	Arrived at Sentul			Pilih supplier, buat PR	Qty: 20000, per 21 Feb: qty bonjar 40.000
		Finalisasi bentuk	Permintaan sample finalisasi bonjar ke supplier		4 Mar	Mass order	supplier: Bu Ningrum (Kebumen) dan Bu Ade

Gambar 3.3. Tabel *work in progress*

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Setiap *project*nya memiliki batas waktu yang berbeda-beda dan waktu dari masing-masing *project* sudah tercantum dalam *timeline*. Berikut proses pelaksanaan tiga *project* yang penulis kerjakan selama melakukan kerja magang di PT Bright Foods International.

3.3.1.1. Perancangan Desain Kemasan Biskies Festive Pack

Biskies Festive Pack Ramadhan merupakan salah satu *project* yang diadakan sebelum dan saat bulan Ramadhan. Sebelum memulai *project* tersebut, penulis diberikan *brief* oleh bapak Angga dan bapak Gugi mengenai konsep utama, alternatif-alternatif bentuk dasar kemasan, yaitu boks atau *inner box* dan *sleeve*, *finger puppet*, dan isi dari kemasan tersebut yang terdiri dari dua alternatif, yaitu Biskies 108 gram sebanyak tiga buah dan Biskies 36 gram sebanyak enam buah. Sebelum melakukan sketsa, penulis melakukan studi eksisting kemasan makanan yang bertemakan bulan Ramadhan.



Gambar 3.4. Kemasan Pocky spesial Ramadhan
(<https://www.gomuslim.co.id/read/news/2017/05/30/4240/produk-makanan-ringan-pocky-hadirkan-kemasan-edisi-ramadhan-dan-lebaran-berlogo-halal-mui.html>)



Gambar 3.5. Kemasan kue bolu spesial Ramadhan
 (<https://www.aleshastore.com/2018/05/kemasan-special-di-bulan-ramadhan.html>)

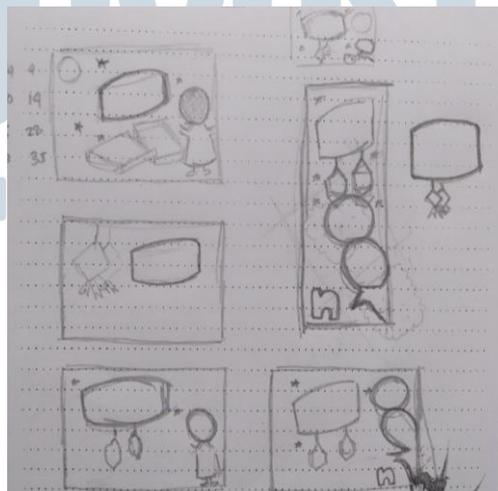


Gambar 3.6. Kemasan Oreo spesial Ramadhan
 (https://www.jd.id/product/oreo-cookie-68-5-g-x-3-pcs-free-jar_10230311/100499944.html)



Gambar 3.7. Kemasan Yupi spesial Ramadhan
 (<https://www.bukalapak.com/p/food/cemilan-snack/ji422y-jual-yupi-paket-idul-fitri>)

Dari referensi-referensi utama di atas, penulis membuat *list* elemen-elemen visual yang paling banyak digunakan dalam kemasan spesial bulan Ramadhan, yaitu ketupat, masjid, *pattern* atau pola, dan *lantern*. Kemudian, penulis membuat sketsa kasar untuk menentukan *layout* atau penempatan disetiap elemen-elemen grafis.



Gambar 3.8. Sketsa *layout* desain kemasan boks dan *sleeve*
 Sebelum penulis membuat sketsa digital dari sketsa manual, *supplier* mengirimkan *dummy* dari kedua alternatif bentuk kemasan dan



Gambar 3.10. Hasil *dummy inner box*



Gambar 3.11. Hasil *dummy inner box* dan *tray* dari *supplier*
Selain berhubungan dengan *supplier* dari *inner box* dan *tray*

display, penulis juga berhubungan dengan *supplier* dari *finger puppet*. Hadiah *finger puppet* bertemakan keluarga islami yang terdapat satu seri dan berisi lima anggota keluarga, yaitu Kakek, Nenek, Ayah, Ibu, dan satu anak laki-laki. Namun, beberapa hari setelah *briefing* awal, penulis diberi kabar terdapat revisi pada seri tersebut, yaitu menjadi empat anggota keluarga yang beranggotakan Ayah, Ibu, Kakak (laki-laki), dan Adik (perempuan). Selain itu, revisi juga ada pada *tray* yang hanya berisi lima

inner box dalam satu baris dan juga isi dari kemasan *inner box* menjadi dua belas *pieces* Biskies dengan pembagian empat varian Bubble Gum, empat varian Peanut Butter, dan empat varian Coffee Eclair.

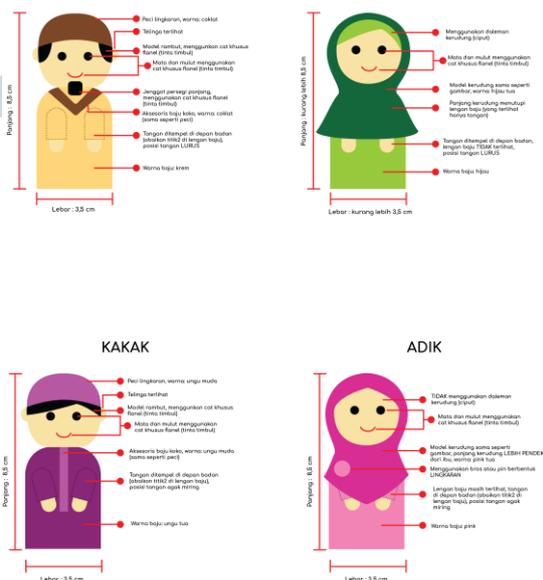
Penulis mendapatkan tiga *supplier finger puppet*, di antaranya adalah Ibu Ningrum yang berlokasi di Kebumen, Ibu Ponty yang berlokasi di Bogor, dan Ibu Ade yang berlokasi di Tangerang, serta meminta sampel *finger puppet* dari ketiga *supplier* tersebut. Dari sampel yang sudah didapatkan, terdapat beberapa perbedaan gaya dalam membuat *finger puppet*. Sampel dari Ibu Ningrum berukuran 10,5 cm x 5 cm, sistem penggambaran mata dan mulut menggunakan cat khusus flanel, kepala tidak menggunakan dakron atau isi, dan lebih banyak menggunakan lem tembak. Untuk sampel dari Ibu Ponty berukuran 8,5 cm x 3,5 cm, mata menggunakan aksesoris yang ditempel dan mulut menggunakan benang, kepala menggunakan dakron atau isi, dan lebih banyak menggunakan sistem jahit manual atau jahit tangan. Sedangkan untuk *finger puppet* Ibu Ade berukuran 9 cm x 4 cm, sistem penggambaran wajah menggunakan benang, kepala tidak menggunakan dakron atau isi, dan lebih banyak menggunakan lem tembak. Dari ketiga sampel yang berbeda, penulis melakukan diskusi dengan bapak Gugi untuk menentukan bentuk final yang akhirnya diproduksi secara massal.



Gambar 3.12. Sampel *finger puppet* Ibu Ningrum, Ibu Ponty, dan Ibu Ade (kiri ke kanan)



Gambar 3.13. Proses pemilihan bentuk akhir *finger puppet*



Gambar 3.14. Finalisasi bentuk *finger puppet*

Bentuk dari finalisasi ini merupakan gabungan dari bentuk-bentuk sampel *finger puppet* dari ketiga *supplier*. Warna dari setiap *finger puppet* mewakili varian dari isi Festive Pack Ramadhan dan ada beberapa tanda yang merepresentasikan status dalam seri keluarga. Tokoh Ayah direpresentasikan dengan menggunakan janggut dan warnanya merepresentasikan varian *Coffee Eclair* dengan alasan pada umumnya kopi identik dengan pria dewasa. Untuk Tokoh Ibu ditandai dengan menggunakan kerudung panjang dan menggunakan dalaman kerudung. Untuk warna pada baju Ibu merepresentasikan varian *Peanut Butter*. Sedangkan tokoh Kakak menggunakan baju nuansa ungu untuk merepresentasikan *Biskies* dan yang membedakan Kakak dan Ayah selain warna dan janggut adalah pada gaya rambut dan aksesoris di baju koko yang dikenakan. Untuk tokoh Adik merepresentasikan varian *Bubble Gum* dengan alasan warna merah muda cocok digunakan untuk anak perempuan dan hal tersebut dapat membedakan tokoh Adik dan Ibu. Selain warna, Adik dan Ibu juga dibedakan dengan model kerudung dan Adik menggunakan pin atau bros di kerudungnya. Sistem dari boneka jari menjadi sistem jahit mesin dan sistem penggambaran pada wajah menggunakan cat untuk mempercepat produksi, serta kepala yang tidak diisi dengan dakron. Pada proses finalisasi ini, *supplier* yang terpilih adalah Ibu Ningrum dan Ibu Ade. Alasan Ibu Ponty tidak dilanjutkan ke proses selanjutnya adalah beliau tidak dapat menggunakan sistem jahit mesin karena media yang terlalu kecil. Finalisasi bentuk di atas penulis

kiriman ke *supplier* Ibu Ningrum, Ibu Ade, dan Mas Fahmi, *supplier* baru, untuk dibuatkan sampel yang sudah sesuai, dimulai dari bentuk, warna, dan sistem pembuatannya.



Gambar 3.15. Finalisasi *finger puppet* Ibu Ningrum, Ibu Ade, dan Mas Fahmi (kiri ke kanan)

Bersamaan dengan pembuatan *dummy* dan melakukan *follow up supplier* kemasan untuk melakukan revisi, serta *supplier finger puppet*, penulis membuat sketsa digital kemasan *inner box*. Penulis membuat dua alternatif desain, alternatif pertama didominasi warna ungu yang menjadi warna identitas dari Biskies dan alternatif kedua didominasi warna hijau untuk merepresentasikan bulan Ramadhan atau unsur Islami. Elemen-elemen grafis utama yang terdapat dalam kemasan antara lain logo Biskies, *packshot* dari Biskies dengan varian dan berat sesuai dengan isi *inner box*, ilustrasi *finger puppet*, teks Gratis! untuk menarik calon konsumen, informasi kompetisi dengan *finger puppet*, dan hadiah dari kompetisi tersebut.



Gambar 3.16. Alternatif desain kemasan *inner box*

Penulis memberikan kedua alternatif ini ke bapak Angga dan mengalami beberapa revisi. Revisi dari *inner box* ini berupa perubahan warna dan *pattern* pada kemasan, *copywriting*, *packshot* varian dan berat dari isi, lubang untuk *display*, penyederhanaan *pattern* atau pola pada latar belakang, serta penambahan teks, *effect* seperti *offset path* dan gradasi, dan hadiah dari kompetisi.



Gambar 3.17. Revisi desain kemasan *inner box*

Setelah diperlihatkan kepada bapak Gugi, beliau meminta untuk terdapat aksesoris-aksesoris di belakang kemasan yang nantinya konsumen menggantung aksesoris tersebut dan digunakan dalam video. Aksesoris-aksesoris yang tercantum antara lain piring berisikan Biskies, bentuk dari biskuit Biskies, dan semua *packshot* Biskies sesuai dengan varian yang ada dalam isi



Gambar 3.18. Kemasan yang sudah ditambahkan aksesoris untuk kompetisi



Gambar 3.19. Desain *tray display*



Gambar 3.20. *Mockup* tiga dimensi *inner box* dan *tray*



Gambar 3.21. *Mockup* tiga dimensi *tray* tanpa *inner box*

Dari desain di atas, masih ada beberapa revisi yang meliputi penambahan informasi isi dari kemasan tersebut, yaitu Biskies 18 gram dengan tiga varian yang berbeda, empat buah varian Bubble Gum, empat buah varian Peanut Butter, dan empat varian Coffee Eclair, serta penambahan teks BPOM masing-masing varian. Pada tanggal 14 Maret, desain tersebut sudah disetujui dan ditandatangani oleh bapak Bondan selaku *Managing Director*.



Gambar 3.22. Desain akhir dari *inner box*



Gambar 3.23. Desain sudah disetujui oleh bapak Bondan

Selain desain kemasan, penulis juga membuat desain karton atau kemasan tersier untuk kebutuhan distribusi dengan menggunakan bahan kardus atau *corrugated box*. Konten yang ada dalam desain karton antara lain logo Biskies, *barcode*, informasi halal, BPOM, isi, tempat dan kode produksi, serta teks “Gratis! Boneka Jari Biskies”. Penulis mengajukan dua alternatif desain, namun kurang terkesan *festive*. Bapak Angga menyarankan penulis untuk memasukan unsur warna hijau dan visual kubah masjid untuk merepresentasikan bulan Ramadhan.



Gambar 3.24. Alternatif desain karton



Gambar 3.25. Desain karton setelah revisi

Dari desain tersebut, penulis melakukan beberapa revisi, meliputi ukuran karton sesuai *dummy* yang berefek pada penempatan elemen-elemen visual yang ada. Pada saat pembuatan desain, penulis mendapatkan informasi untuk tidak terlalu melakukan blok warna seperti desain sebelumnya dan menggunakan satu warna saja, karena proses pembuatan yang lebih lama dan juga media yang bersifat menyerap air.

Dari keseluruhan pekerjaan dalam *project* ini, pertengahan bulan Maret 2019 sudah dipastikan desain maupun *gimmick* dan *suppliernya* dari

Festive Pack Ramadhan ini. Berikut FA atau final *artwork* desain dan *funger puppet*.

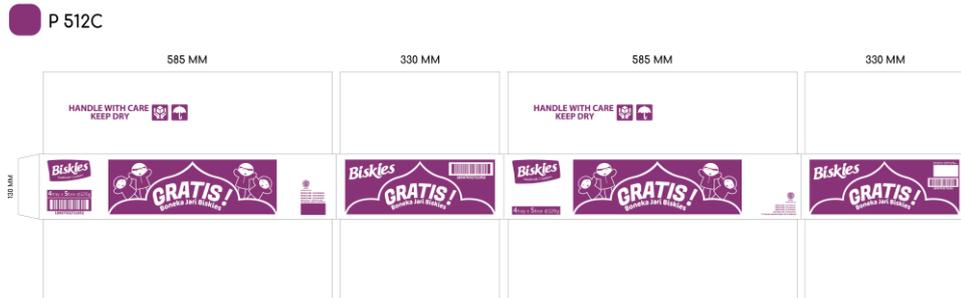


Gambar 3.26. Final *artwork* inner box Festive Pack Ramadhan



Gambar 3.27. Final *artwork* tray Festive Pack Ramadhan

Inner Dimension : 585mm x 330mm x 130mm
Ext. Dimension : 589mm x 334mm x 137mm



Gambar 3.28. Final *artwork* karton Festive Pack Ramadhan



Gambar 3.29. Final *finger puppet*



Gambar 3.30. Hasil *proof print inner box dan tray*

3.3.1.2. Pengaplikasian logo PT Bright Foods International

PT Munchy Indonesia yang membawahi *brand* Biskies dan Milkies mengalami perubahan nama menjadi PT Bright Foods International. *Project* penulis selanjutnya adalah mengaplikasikan logo baru ke dalam berbagai media yang meliputi, *company profile*, pembuatan desain *ID card*, kartu parkir, *visitor pass*, pembuatan spanduk dan *X banner* halal dan *X banner* membudayakan 5R atau 5S pada karyawan yang ketiganya diletakkan atau *display* di pabrik, serta seragam *office*, dan juga pengaplikasian logo Biskies ke seragam produksi dan *Sales Promotion Girl* atau SPG.

Penulis membuat *company profile* dalam satu A4 sesuai dengan *company profile* yang sebelumnya. Konten dalam *company profile* berupa pengenalan perusahaan dan pabrik, serta produk atau *brand* dari perusahaan. Sedangkan elemen grafis yang penulis gunakan berupa logo perusahaan, *packshot* dari produk atau *brand* Biskies dan Milkies, dan foto dari pabrik PT Bright Foods International. Penulis memberikan desain *company profile* dan beberapa hari setelah itu bapak Gugi memutuskan untuk menyamakan desain *company profile* sebelumnya dengan pergantian nama perusahaan dan beberapa teks dan penambahan elemen desain PT Bright Foods International. Elemen yang penulis gunakan untuk *company profile* yang baru adalah unsur gradasi merah logo dan oranye logo pada sisi atas dan penambahan *graphic element* atau supergrafis

sebagai latar belakang dari *company profile* dengan tingkat *opacity* tujuh puluh persen agar konten dari *company profile* masih terbaca dengan jelas.



Gambar 3.31. Desain awal *company profile*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

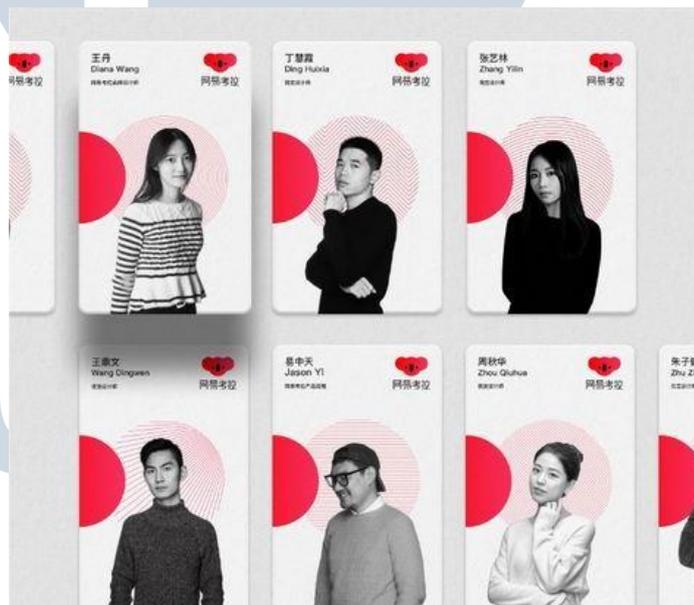


Gambar 3.32. Desain final *company profile*

Ukuran dari *ID card* adalah 8,5 cm x 5,4 cm. Warna utama yang digunakan dalam kartu tersebut adalah merah dan oranye, sesuai dengan warna logo dari perusahaan dan warna tambahannya adalah hitam dan putih. Untuk *ID card* penulis memberikan dua alternatif desain dan diberikan ke bapak Angga. Penulis membuat foto karyawan pada *ID card* tidak berlatarbelakang agar tidak terlihat terlalu monoton. Setelah itu, penulis mencari beberapa referensi desain *ID card* yang fotonya tidak berlatarbelakang.



Gambar 3.33. Referensi desain *ID card*
 (<https://www.behance.net/gallery/45513785/29CM-Brand-eXperience-Design-Renewal>)



Gambar 3.34. Referensi desain *ID card*
 (<http://www.plus-ex.com/m/portfolio/kaola.html>)



Gambar 3.35. Alternatif *ID card*

Perbaikan *ID card* difokuskan pada alternatif kedua, dimana penempatan logo hingga Nomor Induk Karyawan (NIK) menggunakan *alignment center*. Perbaikan dari *ID card* berupa penambahan *frame* untuk mempermudah peletakkan foto dan penghematan waktu, karena jika foto karyawan tanpa latar belakang akan memakan waktu lebih lama untuk memotong atau *crop* latar belakang dari foto, mengeksplorasi bentuk *frame* pada foto, serta penambahan divisi masing-masing karyawan. Dalam mengeksplorasi bentuk foto, penulis memberikan empat alternatif bentuk foto dan penambahan alternatif *layout*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.36. Eksplorasi bentuk foto dan *layout*



Gambar 3.37. Desain final *ID card*

Ukuran dari kartu parkir dan *visitor pass* sama seperti *ID card*, yaitu 8,5 cm x 5,4 cm. Warna yang digunakan juga sama seperti desain *ID card*. Penulis membuat tiga desain alternatif untuk masing-masing kartu dan diberikan ke bapak Angga. Dari ketiga alternatif tersebut, desain yang terpilih adalah desain alternatif tiga dan kemudian penulis membuat FA dari desain tersebut.



Gambar 3.38. Alternatif kartu parkir



Gambar 3.39. Alternatif visitor pass



Gambar 3.40. Final artwork kartu parkir



Gambar 3.41. Final artwork visitor pass

Kemudian, penulis mengerjakan spanduk dan *X banner* halal serta *X banner* membudayakan 5R atau 5S. Ukuran dari spanduk 100 cm x 300 cm dan *X banner* 60 cm x 160 cm. Warna yang penulis gunakan penulis samakan dengan media-media aplikasi logo yang lain, yaitu dominan merah logo dan warna oranye logo. Dari segi desain, penulis diberi *brief* oleh bapak Angga dan tim HRD untuk tidak terlalu jauh dari desain spanduk dan *X banner* yang sebelumnya. Dari ketiga *item* tersebut, penulis membuat tiga alternatif dari masing-masing *item*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.42. Alternatif desain spanduk halal



Gambar 3.43. Alternatif desain X banner halal

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.44. Alternatif desain *X banner* 5R atau 5S
 Dari tiga alternatif untuk masing-masing *item*, bapak Angga menfokuskan alternatif satu untuk spanduk, alternatif dua untuk *X banner* halal, dan alternatif satu untuk *X banner* 5R atau 5S. Dari ketiga desain tersebut, penulis melakukan revisi, berupa perubahan *copywriting*, perbesaran dan penempatan ulang logo halal, penempatan ulang teks “Mari Kita Budayakan 5R atau 5S”, dan lain-lain.



Gambar 3.45. Desain final spanduk halal



Gambar 3.46. Desain final X banner halal dan 5R atau 5S

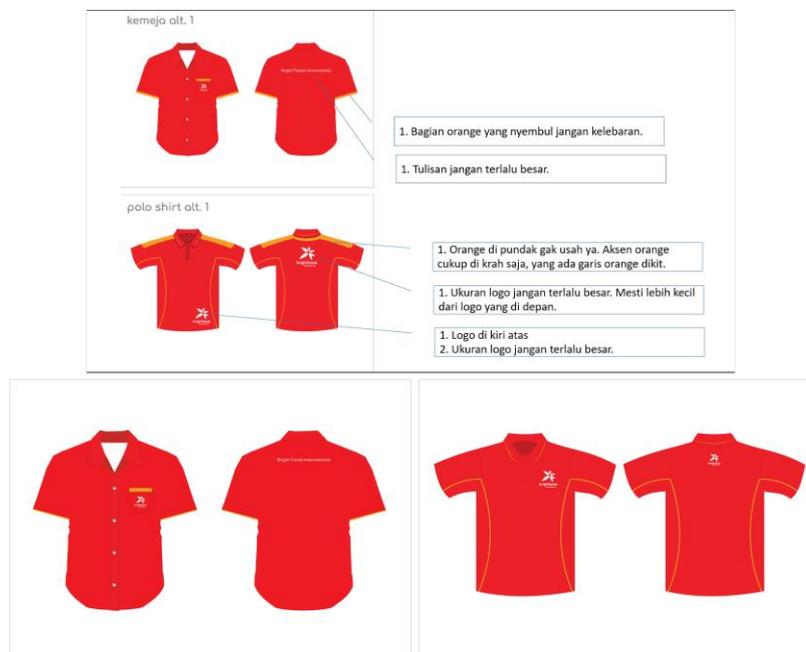
Kemudian, penulis membuat seragam untuk bagian *office*, produksi, dan SPG. Untuk seragam produksi terdapat beberapa aturan, seperti penggunaan kancing yang diganti dengan resleting atau *velcro* dan kantong yang hanya berada di sisi kanan dan kiri seragam. Seragam produksi dan seragam SPG *dibranding* dengan logo Biskies, sehingga warna dari kedua seragam tersebut adalah dominan ungu.

Pada seragam *office* penulis membuat dua alternatif seragam, yaitu kemeja dan polo *shirt* yang masing-masingnya terdiri dari dua alternatif desain. Seragam produksi juga terdapat dua alternatif desain. Sedangkan untuk seragam SPG berupa terusan atau *dress* yang terdiri dari lima alternatif desain. Setelah desain seragam *office* disetujui, penulis memberikan desain tersebut ke bagian HRD dan kemudian tim HRD

memberikannya ke bapak Bondan selaku *Managing Director*. Beberapa hari setelah itu, penulis diberikan *feedback* dari tim HRD untuk merevisi seragam *office* sesuai dengan *feedback* yang bapak Bondan berikan.



Gambar 3.47. Alternatif seragam *office*



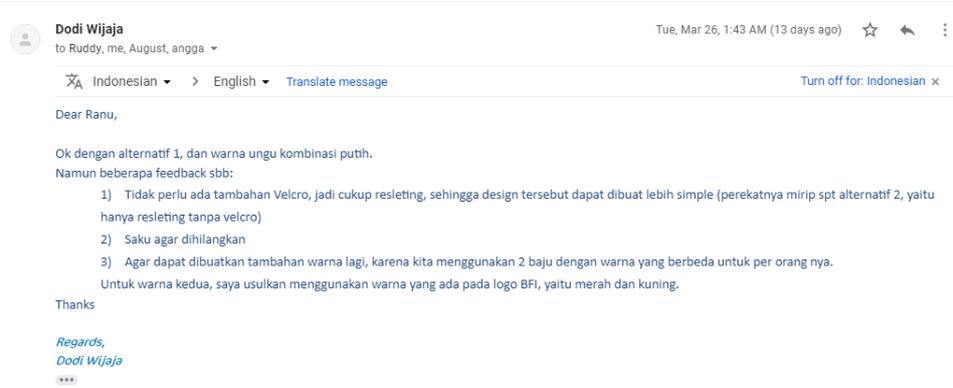
Gambar 3.48. *Feedback* dan revisi seragam *office*

Untuk seragam produksi, penulis mengirimkan desain tersebut ke bapak Dodi selaku kepala produksi. Kemudian, penulis mendapatkan *feedback* dari beliau berupa penghilangan *velcro* agar desain lebih simpel, penghilangan saku yang berada di kanan dan kiri, serta menambahkan satu alternatif warna lagi karena setiap orang di pabrik mendapatkan dua seragam yang berbeda dan beliau mengusulkan untuk menggunakan warna merah dan oranye yang ada pada logo. Sedangkan untuk seragam SPG, desain yang disetujui adalah alternatif desain dua.



Gambar 3.49. Alternatif seragam produksi

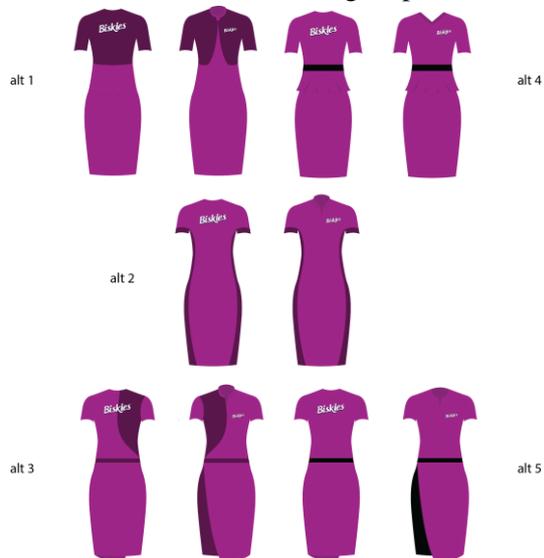
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.50. Feedback dari bapak Dodi



Gambar 3.51. Revisi seragam produksi



Gambar 3.52. Alternatif seragam SPG



Gambar 3.53. Desain final seragam SPG

3.3.1.3. Perancangan *Tshirt Merchandise Valentine*

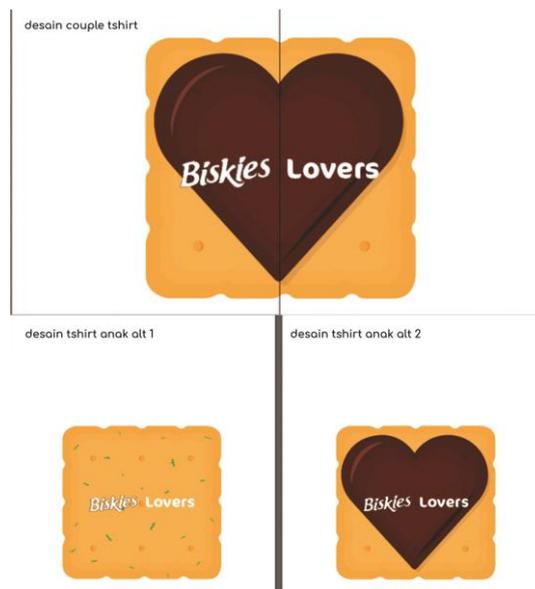
Pada tanggal 14 Februari 2019, Biskies memiliki konten di Instagram untuk merayakan hari Valentine. Konten tersebut berupa ajakan untuk mengungkapkan rasa sayang pengikut-pengikut di akun resmi Instagramnya ke orang-orang terdekat, seperti pasangan, anggota keluarga, kerabat, dan lain-lain di kolom komentar. Satu orang yang mengungkapkan dengan pesan paling menyentuh, orang tersebut dapat memenangkan satu set *family tshirt merchandise* Biskies spesial Valentine. *Family tshirt* ini berupa *couple tshirt* untuk orang tua dan satu *tshirt* untuk anak. Pada kesempatan kali ini, penulis diberi kesempatan untuk membuat desain dari *merchandise* tersebut. Waktu yang diberikan untuk *project* ini kurang dari sehari, karena desain *family tshirt* harus *diposting* dihari yang sama dengan pemberian *project*.

Konsep dari *tshirt* yang digunakan orang tua adalah *couple tshirt*, sehingga desain *tshirt* terbagi menjadi dua. Sedangkan desain *tshirt* pada

anak merupakan gabungan dari desain *tshirt* orang tua. Penulis diberikan *brief* bentuk dasar dari desain, yaitu bentuk jantung hati yang dibuat dari krim Biskies dan terdapat teks “Biskies Lovers”.



Gambar 3.54. Konsep untuk *family tshirt*
(<https://www.desertcart.ae/products/19026118-couple-shirts-let-love-create-miracle-him-l-her-m>)



Gambar 3.55. Desain *family tshirt*

Dari desain tersebut, terdapat revisi, yaitu berupa teks “Biskies Lovers” lebih ke atas agar tidak terlalu dekat dengan pinggir bentuk jantung hati. Untuk desain *tshirt* anak terpilih alternatif kedua agar sama dengan desain *couple tshirt* dengan revisi yang sama. Setelah penulis melakukan revisi, penulis diminta untuk mengaplikasikan ke kaos.



Gambar 3.56. Desain diaplikasikan ke kaos

Setelah disetujui oleh bapak Gugi dan bapak Angga, penulis mulai mengerjakan konten yang akan *dipost* di akun resmi Instagram Biskies. Desain konten tersebut berupa sekeluarga yang menggunakan *family tshirt* Biskies. Penulis memberikan dua alternatif berupa latar belakang warna yang berbeda, yaitu merah muda untuk merepresentasikan hari Valentine dan ungu untuk merepresentasikan Biskies.



Gambar 3.57. Alternatif untuk konten Instagram



Gambar 3.58. Hasil akhir konten Instagram



Gambar 3.59. Hasil *printing family tshirt* pada kaos

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Dalam kerja magang yang penulis lakukan terdapat beberapa kendala yang penulis alami, antara lain:

1. Kendala pribadi

Salah satu kendala yang penulis hadapi adalah laptop yang penulis gunakan tidak dapat menampung pekerjaan-pekerjaan yang berat dan tidak dapat membuka *software* desain, seperti Adobe Illustrator dan Photoshop, secara bersamaan. Jika penulis memaksakan untuk membuka pekerjaan-pekerjaan yang berat sekaligus atau membuka Adobe Illustrator bersamaan dengan Adobe Photoshop, maka laptop mengalami *hang* yang mengharuskan penulis untuk *restart*. Hal tersebut membuat penulis membutuhkan waktu pengerjaan yang lebih lama dari biasanya.

2. Kendala pekerjaan

Penulis juga mengalami kendala saat mengerjakan suatu *project*. Kendala tersebut berupa kurangnya referensi penulis dalam mengerjakan sebuah *project*, menghadapi *supplier-supplier* yang *slow respond* padahal barang dibutuhkan secepatnya, dan penulis juga menghadapi *supplier* yang plinplan.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang dapat penulis lakukan dari kendala-kendala yang tersebut, adalah sebagai berikut:

1. Solusi untuk kendala pribadi

Penulis melakukan *reinstall* Windows agar *cache* yang tidak dapat terhapus bisa terhapus, sehingga muatan dalam *internal disk* dapat berkurang. Selain itu, penulis mencoba untuk menyelesaikan pekerjaan yang berhubungan dengan salah satu *software* desain terlebih dahulu, seperti Adobe Illustrator. Kemudian, penulis melanjutkan pekerjaan tersebut ke Adobe Photoshop.

2. Solusi untuk kendala pekerjaan

Setiap ada waktu luang, seperti setelah pulang dari kerja magang, penulis mencari-cari referensi di beberapa *platform* yang menyediakan referensi-referensi visual, seperti Pinterest dan Behance. Untuk kendala dengan *supplier*, penulis selalu melakukan *follow up* terus-menerus untuk dapat memastikan sesuatu, seperti harga atau spesifikasi barang.