

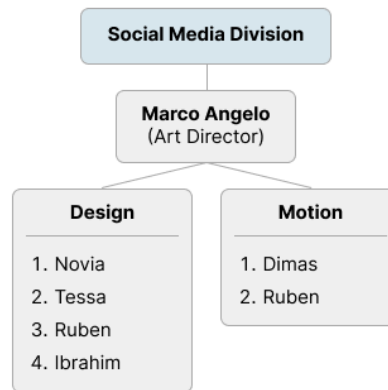
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Bagian ini menjabarkan informasi tentang posisi dan alur koordinasi dengan atasan pada saat proses kerja magang di PT Windra Grup Indonesia.

3.1.1 Kedudukan

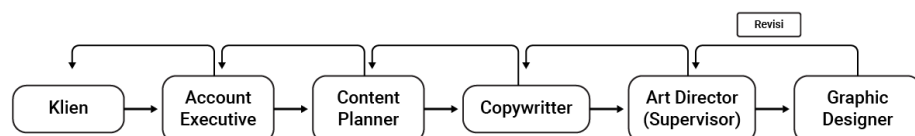


Gambar 3.1 Bagan kedudukan dalam divisi Social Media

Kedudukan penulis di PT Windra Grup Indonesia adalah sebagai *Graphic Designer & Motion designer*. Penulis masuk dalam divisi Social Media sebagai desainer grafis dan juga *Motion designer* yang dipimpin oleh *Art director* bernama Marco Angelo.

3.1.2 Koordinasi

Berikut adalah alur kerja dan koordinasi pekerjaan yang dilakukan penulis dan rekan kerja satu divisi di PT Windra Grup Indonesia:



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Tabel berikut berisikan pekerjaan yang penulis lakukan selama proses kerja magang yang berlangsung di PT Windra Grup Indonesia.

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1 (12-16 Juni)	Onboarding designer Mengerjakan konten daily task Mengerjakan motion graphic Danone Mengerjakan desain revamp Sticker Sunpride stage 1	<ul style="list-style-type: none"> - Perkenalan sistem, kinerja dan alur pekerjaan di kantor - Mengerjakan desain konten IG Feed dan Story Simba Choco Chips - Mengerjakan desain konten Entrasol - Mengerjakan desain konten Diabetasol
2.	2 (19-23 Juni)	Mengerjakan desain revamp Sticker Sunpride stage 1 Design IG Feed dan Story Fibershot Twibbon Mengerjakan konten daily task	<ul style="list-style-type: none"> - Sticker kecil Sunpride: Cavendish, Apel Fuji, Pear Singo - Desain konten IG Feed Susu Zee - Desain konten IG Feed Choco Chips - Desain konten IG Story Choco Chips - Desain Feed dan Story Kulwap Diabetasol
3.	3 (26-30 Juni)	Mengerjakan konten daily task Desain visual TVC Momogi	<ul style="list-style-type: none"> - Desain konten IG Feed Entrasol - Desain konten IG Feed dan Story Choco Chips - Revisi desain konten Makura - Membuat elemen visual dan suppers untuk TVC Momogi
4.	4 (3-7 Juli)	Mengerjakan konten daily task Desain pitching Supersol	<ul style="list-style-type: none"> - Desain konten IG Feed dan Story Choco Chips - Desain konten Fibershot x Safi - Desain konten Simba

			<p>Makura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Revisi desain Supersol
5.	5 (10-14 Juli)	Desain pitching Supersol	<ul style="list-style-type: none"> - Desain konten key visual baru - Revisi desain Supersol
6.	6 (17-21 Juli)	Desain revamp Sticker Sunpride stage 1 Mengerjakan konten daily task	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi bentuk dan ukuran sticker Sunpride - Desain konten IG Feed dan Story Choco Chips
7.	7 (24-28 Juli)	Mengerjakan konten daily task	<ul style="list-style-type: none"> - Desain konten story Simba Makura: template pemenang - Desain konten Feed Diabetasol
8.	8 (31-4 Agustus)	Mengerjakan konten daily task Mengikuti Workshop: Keyword Indepht	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi desain konten Diabetasol - Desain konten Feed Diabetasol - Desain konten Feed Entrasol - Mengganti copy desain Feed dan Story Fibershot x Safi - Desain konten Story Choco Chips - Desain konten Simba Makura
9.	9 (7-11 Agustus)	Mengerjakan konten daily task Desain Makuka dan Soundfest	<ul style="list-style-type: none"> - Desain konten thumbnail Reels Simba Makura - Desain konten Feed dan Story Simba Makura dan Soundfest - Desain dan revisi konten Story Susu Zee: Kolin
10.	10 (14-18 Agustus)	Mengerjakan konten daily task Pitching brand Nutrijel Pudding	<ul style="list-style-type: none"> - Desain konten IG Feed dan Story Choco Chips - Revisi desain konten Diabetasol - Desain key visual konten Nutrijel Pudding
11.	11	Pitching brand Nutrijel	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi motion graphic

	(21-25 Agustus)	<p> pudding</p> <p>Mengerjakan konten daily task</p> <p>Resize KV POSM Sunpride</p> <p>Desain aset TVC untuk brand Migi Migi</p>	<p>Nutrijel Pudding</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desain & revisi konten Feed Supersol - Desain konten Feed carousel Supersol - Resize ukuran media KV POSM Sunpride, poster menjadi POS - Desain Suppers dan elemen grafis untuk Migi Migi - Desain still background video untuk Migi Migi
12.	12 (28-1 September)	<p>Mengerjakan konten daily task</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desain & revisi konten Feed carousel Supersol - Desain & revisi konten Feed Entrasol -
13.	13 (4-8 September)	<p>Mengerjakan konten daily task</p> <p>Revamp desain konten Susu Zee</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desain konten Feed Entrasol - Desain konten Feed Makura - Revamp perubahan key visual untuk desain konten Susu Zee - Desain konten Story Choco Chips - Revisi konten feed Makura - Desain konten Feed Nutrive Fibershot
14.	14 (11-15 September)	<p>Pitching brand Soklin</p> <p>Mengerjakan konten daily task</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desain new key visual untuk pitching brand Soklin - Desain konten story Simba Choco Chips - Revisi desain new key visual untuk pitching brand Soklin - Desain konten Story Susu Zee
15.	15 (18-22 September)	<p>Pitching brand Soklin</p> <p>Mengerjakan konten daily task</p> <p>Mengerjakan visual</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Desain new key visual untuk pitching brand Soklin - Desain konten Feed Nutrive Fibershot - Digital imaging landscape

		untuk video TVC brand SnackIt Pitching brand Silky Pudding	background untuk video TVC BrandSnackIt - Revisi body copy konten Story Susu Zee - Desain konten Feed Supersol - Desain new key visual untuk pitching Silky Pudding
16.	16 (25-29 September)	Mengerjakan konten daily task Revisi Pitching brand Silky Pudding	- Desain konten Story Supersol - Revisi desain pitching brand Silky Pudding - Desain & revisi konten Feed Entrasol
17.	17 (2-6 Oktober)	Revisi pitching brand Silky Pudding Mengerjakan konten daily task	- Revisi desain pitching brand Silky Pudding - Desain konten Story Nutrive Fibershot
18.	18 (9-13 Oktober)	Mengerjakan konten daily task Revisi pitching brand Silky Pudding	- Desain & revisi konten Feed Entrasol - Desain & revisi thumbnail Reels Supersol - Desain Konten Feed Nutrive Fibershot - Revisi konten Story Susu Zee - Revisi pitching new key visual Nutrijel Pudding
19.	19 (16-20 Oktober)	Mengerjakan revisi desain konten Story Susu Zee Mengerjakan konten daily task	- Desain Konten Feed Nutrive Fibershot - Desain konten Story Supersol - Revisi konten Story Susu Zee
20.	20 (23-27 Oktober)	Pitching brand Locker	- Desain new key visual untuk pitching Locker

21.	21 (30-3 November)	Mengerjakan konten daily task	- Desain konten Feed & Story Simba Choco Chips -
22.	22 (6-10 November)	Mengerjakan konten daily task	- Desain konten Feed 7 Story Diabetasol - Desain & revisi konten Story Susu Zee - Desain thumbnail Reels Simba Makura - Desain template Story pengumuman pemenang Simba Choco Chips
23.	23 (13-17 November)	Pitching Silky Pudding Project Rans x Simba	- Desain konten 1 & 2 pitching Silky Pudding - Revisi konten 1 & 2 pitching Silky Pudding Project Rans x Simba: - Membuat desain mural dinding - Membuat desain latar/banner photobooth - Membuat desain welcoming Board - Resize poster dari konten Feed Simba Choco Chips - Resize poster dari konten Feed Simba Makura
24.	24 (20-24 November)	Mengerjakan konten daily task Project Rans x Simba	Daily task: - Desain konten Feed Simba Makura - Desain konten Feed Simba Choco Chips - Revisi konten Feed Simba Choco Chips Project Rans x Simba: - Desain Paper wrap Ultah Rayyanza malik Ahmad

			<ul style="list-style-type: none"> - Resize ukuran paper wrap
25.	25 (27-1 Desember)	<p>Project Rans x Simba</p> <p>Mengerjakan konten daily task</p> <p>Pitching brand Diabetasol</p>	<p>Project Rans x Simba:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desain kartu ucapan Rayyanza Malik Ahmad, kemudian di resize menjadi IG Feed dan IG Story <p>Daily task:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desain konten Story Simba Choco Chips - Revisi konten Feed Diabetasol <p>Pitching Diabetasol:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desain new key visual konten Feed untuk pitching Diabetasol - Revisi konten Feed pitching Diabetasol
26.	26 (4-8 Desember)	<p>Mengerjakan konten daily task</p> <p>Pitching brand Diabetasol</p> <p>Project Rans x Simba</p>	<p>Daily task:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desain konten Feed Simba Choco Chips <p>Pitching Diabetasol:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Revisi konten Feed pitching Diabetasol <p>Project Rans x Simba:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desain cover packaging Special Edition Simba Choco Chips - Desain frame repost Story Simba Choco Chips - Desain frame repost Story Simba Makura - Revisi cover packaging Special Edition Simba Choco Chips - Desain properti photobooth

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Bagian ini menjelaskan secara umum mengenai pekerjaan yang dilakukan penulis selama proses kerja magang di PT Windra Grup Indonesia.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Penulis dipercayakan untuk ikutserta dalam banyak proyek selama kurang lebih 5-6 bulan kerja magang di PT Windra Grup Indonesia. Di bawah ini merupakan 5 proyek beserta proses yang akan dijelaskan dari proses perancangan awal hingga akhir pembuatan.

3.3.1.1 Proyek 1: *Motion graphics* untuk *pitching brand* Pudding Nutrijell

Motion graphics berarti sebuah grafis yang memiliki gerakan. Biasanya, *motion graphics* juga dikenal sebagai *motion design* yang adalah hubungan antara pergerakan dan elemen desain. Dalam *motion graphics* membawa tingkat desain menjadi lebih tinggi dengan menambahkan elemen waktu dan ruang, maka dari itu terciptalah pergerakan atau *motion* (Silveira, 2023). Penggunaan *Motion graphics* dapat sangat efektif dan efisien dibanding dengan desain statis karena dapat memuat banyak konten dan informasi dalam durasi waktu tertentu. *Motion graphics* sudah banyak digunakan dalam keperluan desain terutama dalam pemasaran suatu merek atau produk. Begitupun yang dilakukan oleh penulis dalam proses *pitching* desain untuk merek produk Nutrijell Pudding. Nutrijell Pudding adalah produk makanan pencuci mulut berupa puding instan berbentuk bubuk dalam kemasan.

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 3.3 Kemasan Nutrijell Puding rasa Cocopandan
Sumber: Nutrijell.com

Pengerjaan proyek ini dimulai dari pembuatan *new key visual* yang dikerjakan oleh Maysara sebagai desainer grafis yang sekarang adalah mantan rekan kerja satu divisi dengan penulis. Pembuatan *key visual* mencakup beberapa isi konten yaitu elemen visual, *headline copy*, *body-text*, *highlight* beberapa rasa varian produk dan kepingan/potongan benda dari beberapa rasa varian produk. Tema dan konsep yang akan dibangun dalam *new key visual* ini adalah pergantian produk tiap jadwal harian dalam seminggu yang bergantian. Misalnya, Senin adalah produk varian rasa Mangga, Selasa adalah produk varian rasa Cocopandan, dan seterusnya.



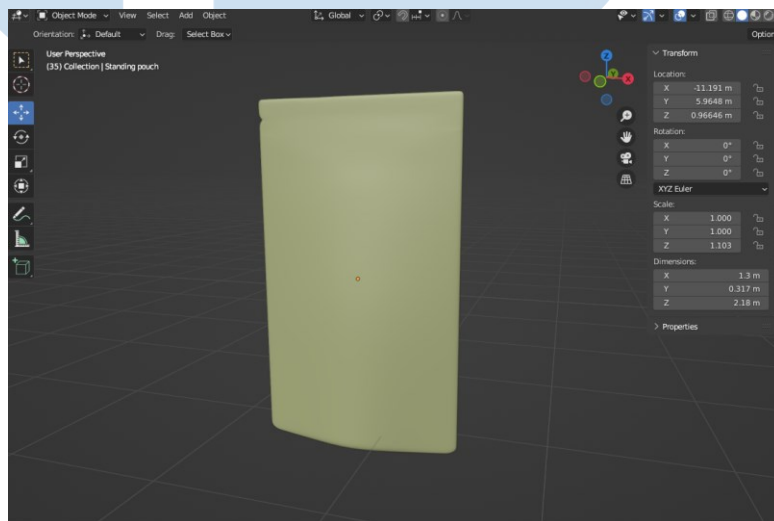
Gambar 3.4 *New key visual* Nutrijell pada *scene* varian rasa Mangga

Disaat bersamaan penulis sebagai *motion grapher* membuat *motion* 3D berupa *packaging* tiap varian rasa produk puding Nutrijell. Teknik yang akan dibuat untuk melengkapi aset desain *motion graphics* secara keseluruhan adalah *flip and cut product*.



Gambar 3.5 Referensi *project motion graphics* merek Nutrijell
 Sumber: id.pinterest.com/pin/773493304774105217/

Tahapan awal untuk membuat aset 3D *motion* tersebut adalah dengan membuat 3D model dari *packaging* Nutrijell. Bentuk kemasan dari produk bubuk puding Nutrijell tersebut adalah *plastic pouch with zipper*. Setelah penulis selesai dengan 3D model, penulis melanjutkan tahapan *UV Mapping* pada aplikasi 3D Blender.



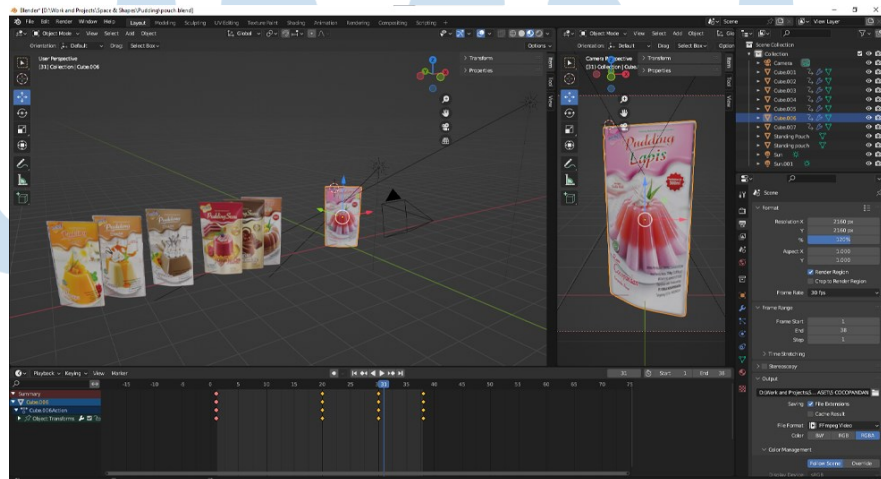
Gambar 3.6 3D model *packaging* Nutrijell

Setelah penulis menyelesaikan 3D model *packaging*, penulis melanjutkan proses *UV Mapping* pada aplikasi Photoshop untuk melakukan *digital imaging* pada *file* aset packshot Nutrijell. Dikarenakan keterbatasan aset yang dapat diakses oleh agensi Space and Shapes, maka *Art Director* dan penulis berinisiatif untuk memanfaatkan aset yang sudah ada dan melakukan *digital imaging*.



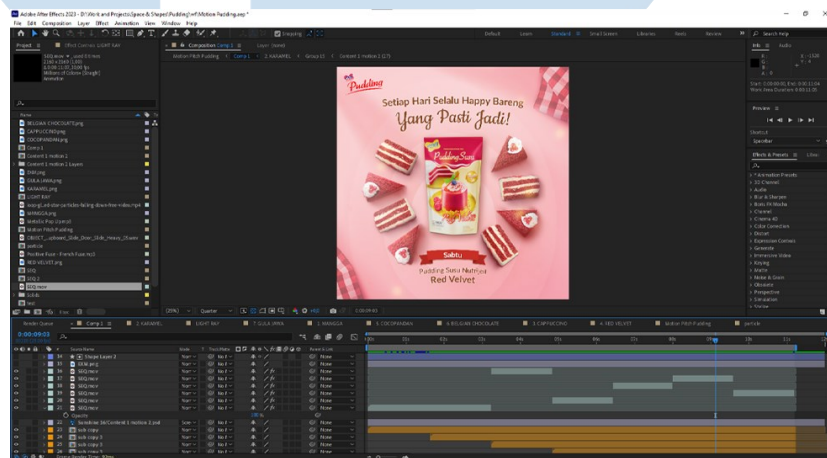
Gambar 3.7 Bentuk file *UV Mapping*

Setelah tahapan *UV Mapping* terselesaikan, penulis langsung mengerjakan proses *motion graphics* pada aplikasi Blender. Proses tersebut memerlukan 7 model 3D yang sudah melalui tahapan *UV Mapping*. Ada total 7 model 3D karena menyamakan jumlah hari dalam satu minggu. Teknik *motion Graphics* yang digunakan adalah dengan melakukan *rotation* pada poros vertikal (Z). Setiap model 3D yang berputar 1 kali akan langsung berganti dengan varian rasa produk lainnya, dan seterusnya hingga 7 varian rasa. Setelah proses tersebut selesai penulis melakukan *render* satu per satu dan menggabungkan semua *footage* dalam aplikasi Premiere Pro.



Gambar 3.8 Proses *motion graphics* dalam aplikasi Blender

Setelah pengerjaan *new key visual* selesai, WF (*Working File*) diserahkan kepada *motion grapher*, yaitu penulis sendiri. Proses yang dilakukan penulis dalam memproses WF tersebut adalah dengan menyusun dan mengurutkan *layer per layer* dalam aplikasi Adobe Photoshop. Tahapan ini dapat membantu mempermudah penulis atau *motion grapher* dalam proses *motion graphics* dalam aplikasi Adobe After Effects. Kemudian penulis menggunakan aplikasi After Effects untuk mulai melakukan *motion graphics* dengan menggunakan seluruh aset desain seperti *key visual* dari Photoshop dan *motion graphics footage* dari Blender. Tahapan berikutnya adalah penulis mengaplikasikan tiap *keyframe motion* pada setiap elemen desain, seperti *headline copy*, *body-text*, *visual element*, *particles* dan sebagainya.



Gambar 3.9 Proses *motion graphics* dalam aplikasi Adobe After Effects

Pada elemen visual potongan yang merepresentasikan bagian dari varian rasa dibuat berdasarkan referensi yang penulis sertakan diatas. Elemen visual tersebut terlihat *bursting-out* dari dalam/bawah *packaging* setiap kali berganti dengan varian lainnya. Setelah melalui beberapa revisi *motion* dan *key visual*, penulis juga menambahkan *sound effects* dan *background music* untuk

menjadikan desain *motion graphics* tersebut siap untuk diluncurkan pada media sosial.



Gambar 3.10 Final art work motion Nutrijell

3.3.1.2 Proyek 2: Mendesain Konten 1 *new key visual* untuk *pitching brand* Mom's Recipe Silky Pudding

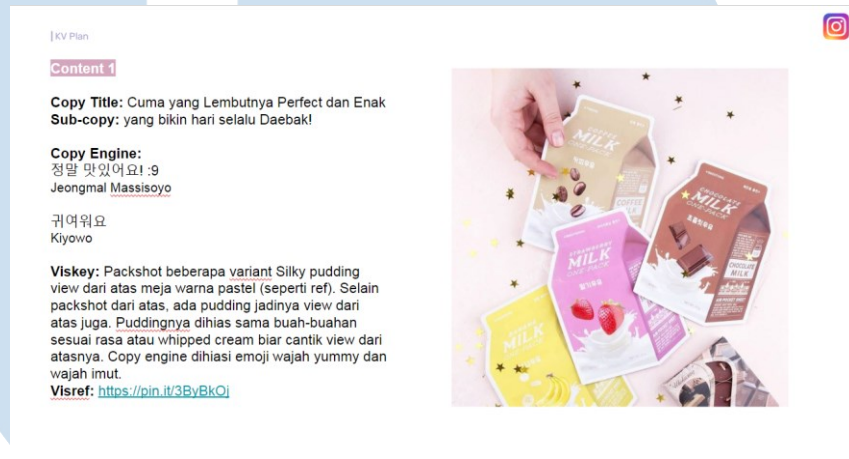
Penulis mendapatkan kepercayaan untuk dapat terlibat dalam proyek *pitching* klien potensial. Proses *pitching* adalah aktivitas yang dilakukan oleh seseorang atau beberapa orang untuk meyakinkan orang lain. Dalam bisnis, *pitching* diperlukan untuk meraih dan meyakinkan klien atau pemilik produk atau proyek tertentu (Hidayati, 2023). Perusahaan tempat saya kerja magang sedang aktif melakukan *pitching* ke beberapa klien potensial, salah satunya adalah Mom's Recipe Silky Pudding dari PT Forisa Nusapersada. Mom's Recipe Silky Pudding adalah sebuah merek dari produk makanan pencuci mulut berupa bubuk puding instan dalam kemasan.



Gambar 3.11 Referensi konten 1 *new key visual* Silky Pudding

Pengerjaan proyek ini dimulai dari penerimaan *design brief* dari *Art director*. Pada tahap ini penulis mencoba menafsirkan arahan

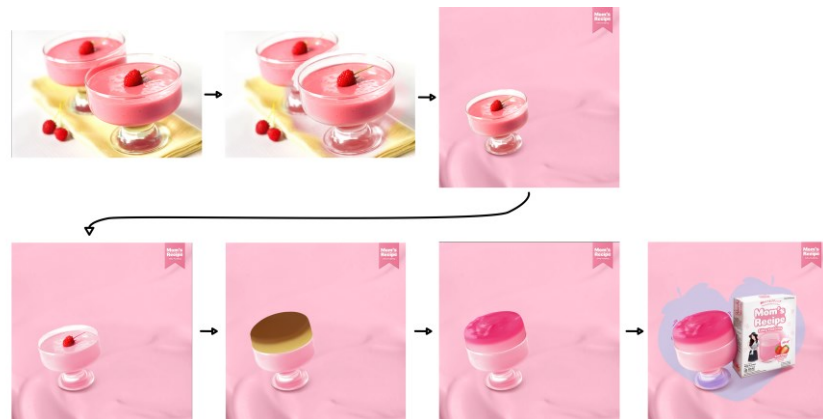
desain yang ingin dicapai. *Design brief* adalah panduan dan arahan tertulis untuk sebuah proyek desain yang telah dikembangkan dengan seksama oleh desainer dan pihak ketiga (Kemenaker, 2019). Dengan adanya panduan tertulis ini penulis dapat memulai melakukan *concepting*, mengumpulkan aset, dan menentukan media.



Gambar 3.12 *Design brief* konten *new key visual* Silky Pudding

Tahap berikutnya penulis menentukan media yang akan digunakan yaitu Instagram Feed dengan ukuran 1:1. Penulis menggunakan ukuran 2160×2160 piksel yang adalah ketentuan dari kantor untuk meminimalisir terjadinya pecah atau *pixelated* saat konten sudah diunggah. Kemudian penulis mengumpulkan aset berupa gambar puding yang didapat dari Istock.com. Untuk menyerupai bentuk asli dari produk puding ini maka penulis melakukan teknik *digital imaging* pada aset foto yang telah diunduh. Pada proses *digital imaging* penulis menentukan detil warna dan tekstur agar menyerupai produk aslinya.

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 3.13 Proses *digital imaging* konten *new key visual* Silky Pudding

Proses pada gambar di atas menunjukkan tahapan singkat dari proses *digital imaging* pada *working file* sebelum direvisikan. Awal tujuan *digital imaging* ini untuk memberikan empasis bahwa Silky Pudding memiliki tekstur yang lembut hingga dapat bergoyang keluar dari wadahnya. Namun, setelah ditinjau kembali oleh tim dalam rapat internal. Diputuskan untuk mengubah konsep tersebut menjadi apa adanya tanpa ada konsep hiperbola pada visual puding. Proses revisi berlangsung beberapa kali guna menciptakan visual yang tepat dan bagus untuk *brand* dan target audiens yang adalah ibu muda dan milenial. Proses revisi meliputi perubahan warna dari vibran menjadi lebih muda atau *pastel*. Revisi juga meliputi bagian *layouting* secara keseluruhan agar dapat mendekati gaya *korean graphic design* Y2K. Setelah penulis melalui beberapa tahapan desain, mendapatkan *feedback*, dan melakukan revisi sesuai arahan, hasil desain pun diterima oleh pihak tim internal. Desain tersebut sudah siap ditampilkan dalam *pitching* klien.

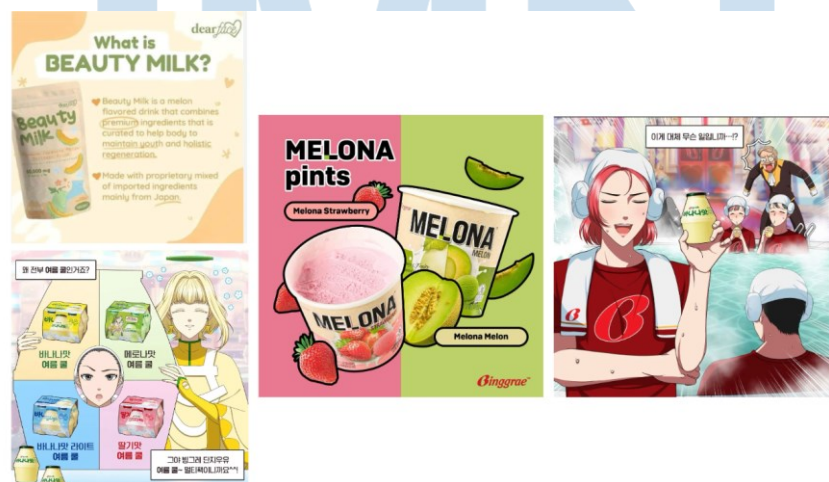
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.14 Proses revisi desain berlangsung pada konten Silky Pudding

3.3.1.3 Proyek 3: Mendesain Konten 2 *new key visual* untuk *pitching brand* Mom's Recipe Silky Pudding

Melanjuti proses mendesain konten untuk *brand* Mom's Recipe Silky Pudding sebelumnya. Penulis dipercayakan untuk membuat konten kedua untuk proses *pitching* klien. Proses mendesain pada konten ini menggunakan gaya visual yang sama seperti sebelumnya yaitu dengan mencoba mendekati gaya *korean graphic design* Y2K yang diadaptasi sesuai *brand* dan target audiens.



Gambar 3.15 Referensi konten 2 *new key visual* Silky Pudding

Tahapan pertama sebelum penulis memasuki proses mendesain adalah memahami isi dari *design brief* yang telah diberikan. Penulis juga memperhatikan referensi visual yang diberikan agar hasil desain dapat tercapai sesuai yang diharapkan. Pada konten ini menggunakan konsep *korean web cartoon* (Webtoon) menerapkan panel dan *bubble chat* seperti layaknya komik. Tujuan yang ingin dicapai dalam konten ini adalah menunjukkan berbagai kegiatan yang dapat dilakukan sambil menikmati Silky Pudding. Maka dari itu, diperlukan beberapa area panel untuk mencakup kegiatan tersebut.



Gambar 3.16 *Creative brief* konten 2 *new key visual* Silky Pudding

Setelah selesai memahami *brief* dan referensi, penulis memulai dengan menentukan media yang akan digunakan. Kemudian penulis mencari aset ilustrasi karakter pada platform Freepik dan Envato. Setelah mengumpulkan semua aset yang diperlukan, penulis mulai untuk menggabungkan semua aset ke dalam media. Media yang digunakan adalah Instagram Feed dengan ukuran 2160 × 2160 piksel. Penulis juga memiliki Font yang akan digunakan seterusnya. Jenis font yang diperlukan untuk *copy headline* adalah font yang memiliki karakter *rounded*, feminim, terlihat *fun* dan dapat menjadi

empasis. Untuk *copy headline* penulis menggunakan font Beachday. *Body copy* dalam desain menggunakan jenis font yang lebih tipis dibanding dengan *copy headline*, feminim dan memiliki tingkat *readability* yang tinggi. Pada desain ini penulis memilih untuk menggunakan warna sesuai dengan varian rasa Bubble Gum, yaitu biru muda. Agar *background* dan elemen visual lainnya tetap kontras, penulis memadukan dengan warna kuning yang diambil dari varian rasa Biscuit. Pemilihan warna *copy headline* menggunakan teori warna analogus agar warna teks tetap terlihat seragam dengan warna utamanya.



Gambar 3.17 Artboard konten 2 Silky Pudding

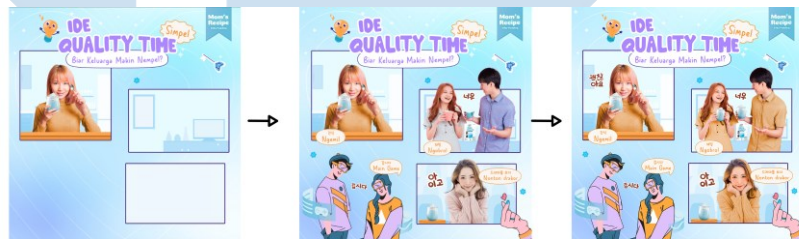
Penulis menyesuaikan semua aset visual dalam Photoshop dengan *brief*, referensi dan warna produk *brand*. Kemudian penulis mengajukan desain kepada *Art director* untuk ditinjau kembali. Setelah mendapatkan *feedback* penulis melanjutkan untuk menerapkan beberapa revisi agar desain konten terlihat lebih menonjol dan menampilkan visual bergaya korea. Penulis juga mendapat *feedback* dari tim internal agar *talent* karakter kartun diganti dengan aset foto manusia asli. Langkah berikutnya yang

diambil penulis adalah mengumpulkan aset foto manusia dengan karakteristik milenial asia yang sedang melakukan kegiatan sesuai *brief*. Dalam proses pembuatan desain memerlukan waktu yang cukup panjang karena harus melalui proses *digital imaging* agar gestur dan warna pakaian *talent* sesuai dengan palet warna *brand*.



Gambar 3.18 Proses *digital imaging talent* panel 1 konten 2 Silky Pudding

Setelah salah satu *talent* selesai proses *digital imaging* penulis melanjutkan untuk *layouting talent* pada panel 1. Kemudian penulis melanjutkan untuk melakukan *digital imaging* pada semua karakter *talent* dengan total 4 *talent*.



Gambar 3.19 Proses desain konten 2 Silky Pudding

3.3.1.4 Proyek 4: Mendesain Konten Media Sosial untuk *Product Relaunch Supersol*

Supersol merupakan salah satu klien yang dikelola oleh perusahaan tempat penulis kerja magang. Supersol termasuk salah satu klien terbaru yang berhasil menjalin kontrak kerjasama dengan Space and Shapes, yaitu di bulan Agustus. Proses *pitching* yang berlangsung dari bulan Mei hingga Juli membuahkan hasil. Bulan Agustus adalah bulan aktif bagi Space and Shapes untuk melakukan produksi konten media sosial Supersol.



Gambar 3.20 Proyek *pitching* Supersol

Salah satu proyek yang telah dikerjakan oleh penulis dan akan dijelaskan pada laporan magang adalah membuat konten media sosial *relaunching product* Supersol. Proyek ini pada dasarnya dilakukan untuk memperkenalkan desain kemasan baru kepada pelanggan dan target audiens. Produk dari Supersol terdiri dari 3 varian wangi, yaitu *Eucalyptus*, *Pine*, dan *Sereh*. *Key visual* tiap varian memiliki warna primer yang berbeda. Varian *Eucalyptus* berwarna biru, *Pine* berwarna hijau tua, dan *Sereh* berwarna hijau muda dan kuning. Visual yang ingin ditampilkan untuk tiap *key visual* adalah lantai yang bersinar cemerlang dan udara ruangan yang wangi. Sebelum mendesain, penulis membaca dan memahami *design brief* yang telah dibuat oleh Copywriter. Kemudian penulis mengumpulkan aset dari *platform* aset digital di Freepik.com dan Istock.com. Beberapa aset visual memerlukan akses berbayar atau *premium*. Di Space and Shapes para desainer memiliki akses mengunduh aset berbayar.



Gambar 3.21 Proyek *relaunch product* Supersol

Dengan mengirim permintaan untuk mengunduh aset kepada *Art director*, desainer bisa mendapatkan aset yang diperlukan. Tahapan

berikutnya penulis menyusun, memasukan *copy*, *layouting*, dan melakukan *digital imaging*. Setelah selesai penulis mengirimkan desain ke *Art director* yang kemudian akan didiskusikan bersama tim internal. Hasil diskusi yang didapatkan dari tim internal dan klien desain yang sudah dibuat perlu direvisikan. *Feedback* yang didapat adalah mengganti warna lantai dan latar belakang menjadi warna natural dan memiliki sedikit *tone* warna krim.



Gambar 3.22 Revisi 1 proyek *relaunch product* Supersol

Kemudian dengan proses yang sama, penulis mengirimkan desain yang sudah direvisikan ke *Art director* dan diproses kembali oleh tim internal dan juga klien. Hasil *feedback* yang diterima adalah perlu perubahan pemakaian jenis varian produk menjadi varian *Pine*. Mengingat *design brief* yang telah diberikan, penggunaan varian *Pine* menggunakan warna hijau tua. Maka warna dari *copy*, baju *talent*, dan elemen lain perlu disesuaikan menjadi warna hijau tua. Setelah menyesuaikan dengan *design brief*, desain yang dibuat menjadi desain final yang siap untuk di unggah ke media sosial.



Gambar 3.23 Revisi 2 proyek *relaunch product* Supersol

3.3.1.5 Proyek 5: Mendesain Konten Media Sosial Simba Cereal Choco Chips

Simba Choco Chips adalah produk dari PT Simba Indosnack Makmur berupa kepingan coklat sereal untuk anak-anak. Simba Choco Chips adalah salah satu klien yang dikelola oleh Space and Shapes yang dimulai dari awal tahun 2023. Penulis mendapat kepercayaan dan kesempatan untuk ikut serta dalam membuat konten harian untuk Simba Choco Chips. Simba Choco Chips memiliki karakter maskot sebagai identitasnya yang bernama Captain Chips. Maskot Captain Chips pada desain diterapkan untuk setiap desain yang memungkinkan maskot dan *talent* dapat berinteraksi. Sedangkan *talent* yang digunakan adalah sosok ibu-ibu muda dan anak-anak Sekolah Dasar. Warna yang digunakan adalah nuansa coklat dan krim yang diambil dari warna *packshot* varian rasa coklat. Warna sekunder yang biasa digunakan adalah warna merah yang diambil dari warna logo Simba. Dalam mendesain untuk Simba Choco Chips menggunakan elemen grafis berupa *doodles* sebagai penghias. Elemen grafis tersebut ditentukan agar terlihat menarik untuk anak-anak. Biasanya *doodles* digunakan untuk menegaskan interaksi *talent* ibu, anak dan maskot dalam desain.



Gambar 3.24 Logo Simba

Penulis memulai pertama kali mendesain untuk *brand* Simba Choco Chips di bulan Juni. Desain yang dibuat adalah Instagram Feed *carousel*. Konten ini berisikan informasi mengenai *Channel* YouTube edukasi mewarnai anak. Tujuan konten yang dibawakan adalah untuk mengenalkan buku mewarnai yang diluncurkan oleh Simba Choco Chips.



Gambar 3.25 Konten Simba Choco Chips Channel YouTube Edukatif

Setelah itu, penulis dipercayakan untuk menangani beberapa proyek berikutnya untuk Simba Choco Chips. Pada proses pengerjaan konten Simba Choco Chips ada beberapa tantangan. Tantangan tersebut seperti permintaan dari klien untuk mengubah *copy headline* atau *body copy* hingga beberapa kali dalam satu konten. Namun hal tersebut tidak mengganggu atau menghambat kinerja penulis sebagai desainer. Tantangan lainnya adalah menyesuaikan gaya desain untuk karakteristik anak-anak. Gaya visual yang perlu ditonjolkan harus menarik perhatian anak dengan menggunakan *layout* yang menarik. Dan juga pemilihan warna pada *background* dan objek lainnya agar tidak terlihat monoton.



Gambar 3.26 Beberapa kumpulan konten Simba Choco Chips

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama proses kerja magang berlangsung di Space and Shapes penulis menghadapi banyak pengalaman baru. Terlepas dari banyaknya pengalaman yang dialami, penulis juga mendapatkan beberapa kendala dalam proses kerja magang. Kendala tersebut tidak lain adalah karena wawasan penulis yang belum banyak mengenai sistem bekerja yang baik dan efisien, masih dalam tahap beradaptasi dengan laju korporasi agensi

kreatif. Penulis juga merasa memiliki kendala dalam berkomunikasi melalui aplikasi Discord dan Whatsapp. Kendala yang dihadapi dalam hal tersebut secara spesifik adalah terkadang *brief* yang disampaikan secara langsung melalui fitur kirim pesan dapat menimbulkan multi-tafsir.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang ditemukan untuk kendala yang penulis alami selama proses kerja magang adalah penulis mencoba beradaptasi dengan fase pekerjaan di tempat penulis bekerja. Penulis juga mempelajari bagaimana sistem kantor berjalan, mulai dari tatanan jabatan, alur pekerjaan dan komunikasi. Penulis berkomunikasi dengan kolega satu divisi Social Media, juga kepada *Art Director* dan *Account Executive* untuk mendalami *brief* proyek dan sekadar mengetahui pembaruan tentang kantor. Kemudian untuk kendala yang kedua penulis mengatasinya dengan membicarakannya lebih lanjut dengan *Art Director* atau *Account Executive* mengenai *brief* yang membingungkan. Penulis biasa menanyakan melalui aplikasi Whatsapp dan Discord dengan mengirimkan pesan atau telepon. Penulis juga dapat menanyakan langsung ke *Art Director* atau *Supervisor* mengenai arahan desain yang telah diberikan.

