

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

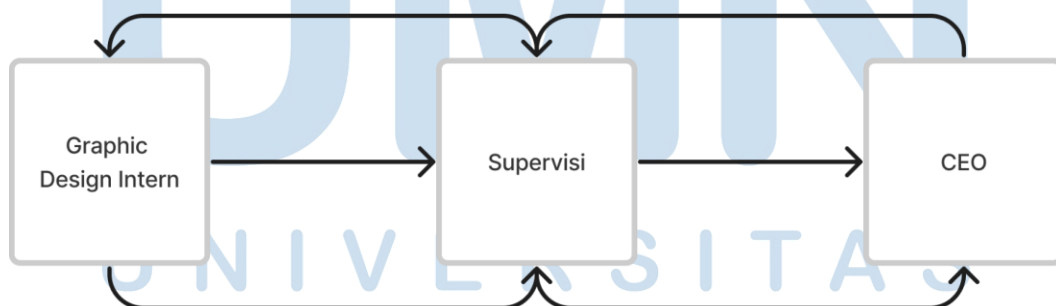
Kedudukan dan Koordinasi menyangkut hierarki dan juga rantai kepengurusan yang penting dalam bekerja, setelah melakukan riset dan bertanya pada karyawan lain, berikut merupakan kedudukan dan koordinasi di tempat penulis melakukan praktik magang.

3.1.1 Kedudukan

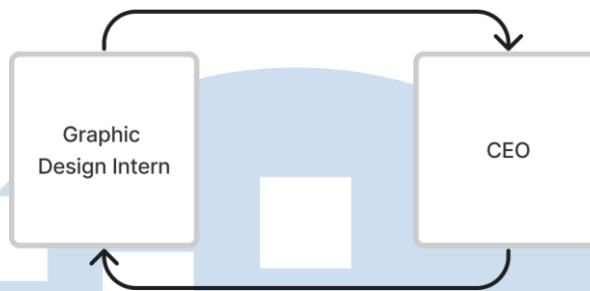
Pada PT. Zegen Solusi Mandiri, penulis berkedudukan sebagai *Graphic Design Intern*. Selain itu terdapat 2 mahasiswa magang lainnya yang mempunyai posisi yang sama. Untuk supervisi sendiri, penulis mendapatkan arahan dari *UI/UX Designer* sebagai supervisi. Supervisi sendiri langsung melapor kepada CEO dari PT. Zegen Solusi Mandiri

3.1.2 Koordinasi

Selama menjadi karyawan magang di PT. Zegen Solusi Mandiri, tentunya penulis mempunyai struktur koordinasi. Meskipun berganti-ganti proyek penulis dan tim desain selalu berkoordinasi dengan siapapun yang memberikan proyek. Alur koordinasi ini dapat pula dilengkapi dengan bagan alur kerja seperti contoh di bawah ini:



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi 1



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi 2

3.2 Tugas yang Dilakukan

| No. | Minggu | Proyek | Keterangan |
|-----|--------|-----------------------------|--|
| 1 | 1 | Redesign Brosur | <ol style="list-style-type: none"> (4-6 September) sebagai tugas pertama di tempat kerja, penulis diminta meredesign brosur dari 4 produk perusahaan yang sudah ada Meredesign dari layout, penempatan teks dan elemen design, meredesign logo, |
| 2 | 1,2 | Ilustrasi dan Icon Aplikasi | <ol style="list-style-type: none"> (7-16 September) setelah itu penulis ditugaskan untuk membantu proses desain UI/UX dengan menyusun ilustrasi dan icon. |
| 3 | 4 | Design Logo | <ol style="list-style-type: none"> (25-30 September) Mendesain logo baru untuk produk baru PT. Zegen Solusi Mandiri yaitu Zcheck Dimulai dari mencari inspirasi, research, mengikuti revisi CEO, menentukan tipe logo, mendesain logo sendiri, sampai finalisasi logo. |
| 4 | 3 | Design Web Banner | <ol style="list-style-type: none"> (18-23 September) untuk membantu memudahkan redesain UI/UX website PT. Zegen Solusi Mandiri maka penulis diminta mendesain |

| | | | |
|---|-----------|-----------------------------------|--|
| | | | <p>web banner dari produk Zegen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Brand yang dipilih oleh penulis yaitu Vayupro, CRM Track, Zcheck, dan Smartrecon 3. Mendesain dengan fokus utama yaitu logo dengan desain elemen untuk framing web banner tersebut. |
| 5 | 6,12,13 | Design Layout Post Instagram | <ol style="list-style-type: none"> 1. (9-14 Oktober) menentukan template baru untuk design post instagram zegen 2. Memberikan ide dan menyesuaikan konten beberapa post zegen untuk template baru yang telah ditentukan. 3. (20 November-1 Desember) mendesain layout untuk adaptasi artikel zegen yang akan di post lebih ringkas di instagram, dan juga mendesain ilustrasi natal dan tahun baru. |
| 6 | 7,8 | Design Post dan Template LinkedIn | <ol style="list-style-type: none"> 1. (19-23 Oktober) mendesain template untuk post yang akan digunakan pada LinkedIn Zegen 2. Mendesain dan menentukan warna, motif, dan layouting dari post yang akan dibuat di LinkedIn 3. Mengadaptasi beberapa artikel yang ada di website zegen agar dapat diringkas dan di post untuk LinkedIn PT. Zegen Solusi Mandiri. |
| 7 | 8,9,10,11 | Design Maskot dan Ilustrasi | <ol style="list-style-type: none"> 1. (24 Oktober-18 November) mendesain ilustrasi vector untuk aplikasi LMS, produk |

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | | <p>baru dari Zegen, termasuk mencari ide, mendesain ilustrasi, menentukan warna, dan juga menentukan style</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Ilustrasi bertemakan sekolah, yang sesuai dengan produk LMS yang diarahkan untuk guru dan murid, berwarna pastel yang soft agar nyaman jika dilihat. 3. Mendesain maskot untuk produk LMS yang berupa 3 orang utan dengan warna dan umur berbeda yang melambangkan 3 jenjang edukasi yaitu SD, SMP, dan SMA. Mencari ide, menentukan style, mendesain maskot akhir, dan juga pengembangan dari maskot. |
|--|--|--|---|

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama melakukan magang pada PT. Zegen Solusi Mandiri, penulis mengerjakan 7 project besar, dimulai dari *redesign* brosur, mengilustrasikan logo dan *icon*, mendesain logo, mendesain *web banner*, mendesain template dan post Instagram, mendesain template dan post LinkedIn, dan mendesain maskot dan ilustrasi.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Uraian.

3.3.1.1 Proyek 1

Penjelasan Proyek pertama yang diangkat oleh penulis adalah mendesain logo untuk produk baru dari PT. Zegen Solusi Mandiri, yaitu Zcheck.

a. Brief

Pada proyek ini penulis diminta untuk mendesain logo untuk Zcheck dengan menggunakan tema yang berhubungan dengan detektif dan warna hijau sebagai elemen desain utama dari logo tersebut.

b. Brainstorming

Pada tahap *brainstorming*, penulis menentukan elemen utama dari tema detektif sebagai kaca pembesar, dan shade hijau yang sesuai sebagai warna utama dari logo tersebut. Untuk desain logo sendiri penulis menentukan *logotype* sebagai jenis logo terbaik karena mengikuti logo produk zegen yang sudah ada yang sebagian besar merupakan *logotype*.



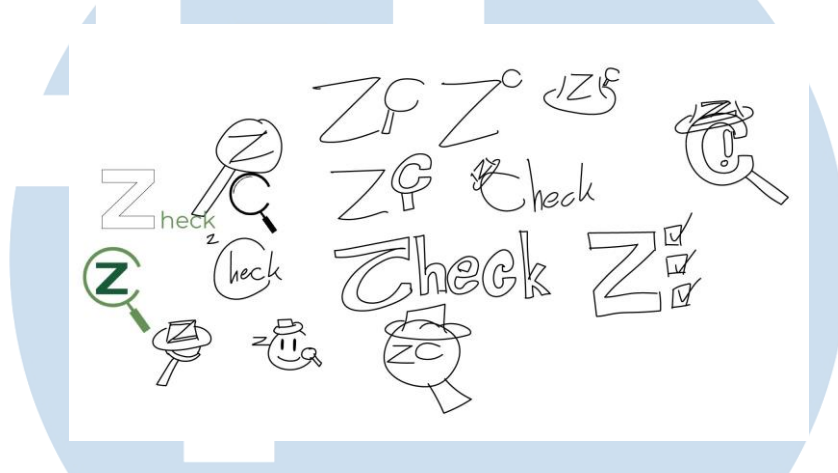
Gambar 3.3 warna yang dipilih oleh penulis pada proyek Zcheck

c. Konsep

Konsep dari desain awal penulis adalah *logotype* dengan kapital C sebagai kaca pembesar dengan ditambahkan gagang, setelah itu huruf Z kapital ada di dalam C yang memberikan ciri khas tersendiri. Pesan dari logo ini adalah untuk memberikan identitas dan menyampaikan bahwa Zcheck merupakan produk yang berfungsi untuk memeriksa dan mengkonfirmasi data juga memberikan ciri khas yaitu Z dengan warna aksen yang mengarahkan audiens untuk mengingat lambang Z pada logo Zcheck.

d. Sketsa

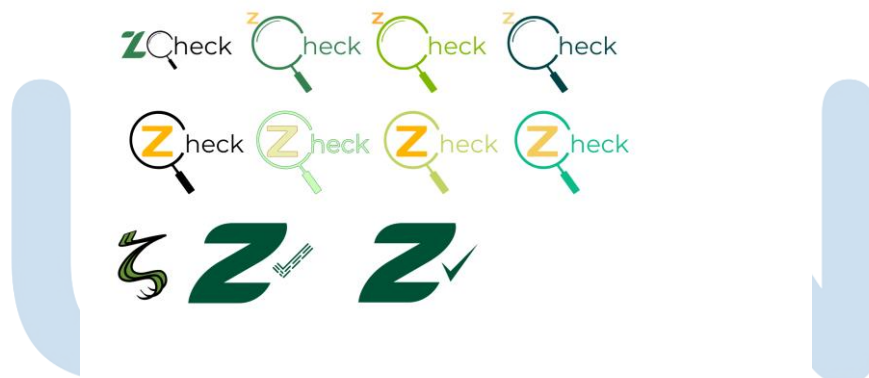
Sketsa awal dari logo Zcheck dimana penulis mencoba mencari alternatif desain logo dengan memainkan elemen kaca pembesar dan topi detektif adalah sebagai berikut.



Gambar 3.4 Sketsa Awal Zcheck

e. Digitalisasi

Untuk digitalisasi penulis menggunakan figma untuk menyusun desain logo ini dengan desain awal sebagai berikut.



Gambar 3.5 Desain awal alternatif logo

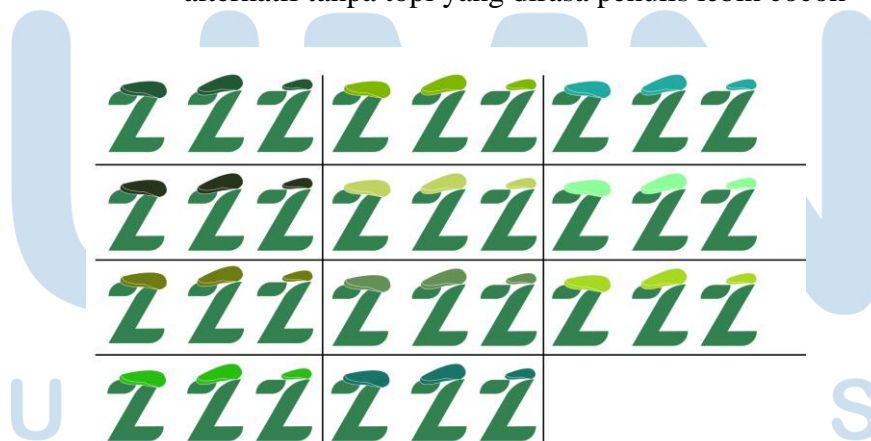
Pada proses ini penulis menggunakan figma untuk menyusun logo yang ada. Mulai dari memilih *typeface* dengan Montserrat sebagai font yang digunakan, menggunakan Procreate untuk menggambar C kapital dengan gagang sehingga menyerupai kaca pembesar, lalu di import dan menggunakan outline stroke

di Adobe Illustrator dan merapihkan sudut-sudut. Selain itu logo Z yang ada pada hasil akhir diambil dari logo ZSM dan mengganti warna yang ada.

f. Revisi

Berdasarkan saran supervisi, penulis membuat beberapa desain alternatif. Oleh karena itu penulis juga memasukan beberapa desain lainnya berupa variasi warna dan juga desain logo dengan menggunakan 1 huruf *stylized* dengan lambang centang disampingnya. Setelah desain awal selesai dan diperlihatkan kepada supervisi, desain diberi revisi agar mengintegrasikan elemen topi detektif dan mencari alternatif warna hijau yang sudah dipilih.

Penempatan Z didalam C kapital juga diminta diganti sehingga penulis mengeluarkan huruf Z menjadi di kiri kata check dan mengganti desain huruf Z dengan mengambil huruf Z yang ada di logo utama PT. Zegen Solusi Mandiri, dan mengganti bagian atas huruf dengan topi yang diminta oleh supervisi, selain itu penulis juga mengirimkan alternatif warna dan alternatif tanpa topi yang dirasa penulis lebih cocok

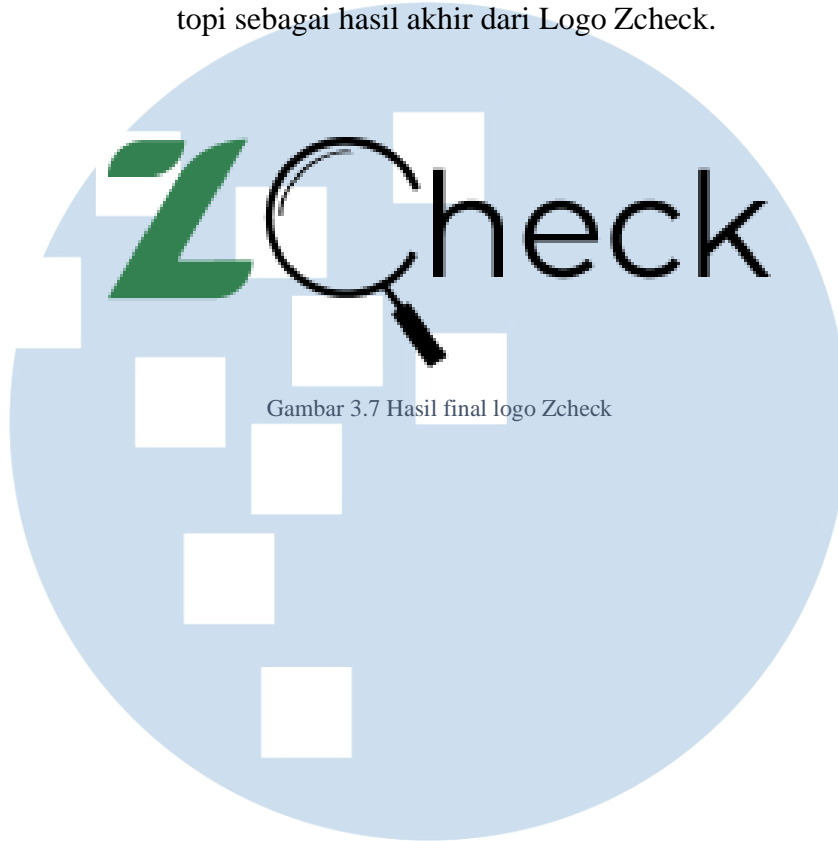


Gambar 3.6 Revisi Topi dan Warna

g. Finalisasi

Untuk finalisasi proyek maka supervisi yang mendapatkan arahan langsung dari direktur utama Zegen maka memilih logo

Zcheck dengan C sebagai kaca pembesar tanpa menggunakan topi sebagai hasil akhir dari Logo Zcheck.



Gambar 3.7 Hasil final logo Zcheck

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.1.2 Proyek 2

Proyek selanjutnya maka penulis ditugaskan untuk merancang desain untuk maskot produk baru Zegen yaitu LMS, atau *Learning Management System*.

a. Brief

Untuk *brief* dari proyek ini tim desain ditugaskan untuk merancang maskot yang mempunyai unsur Indonesia dan juga berhubungan dengan produk yang ada yaitu aplikasi dan *website* yang dapat membantu guru dan siswa untuk melacak nilai dari ulangan mereka.

b. Brainstorming

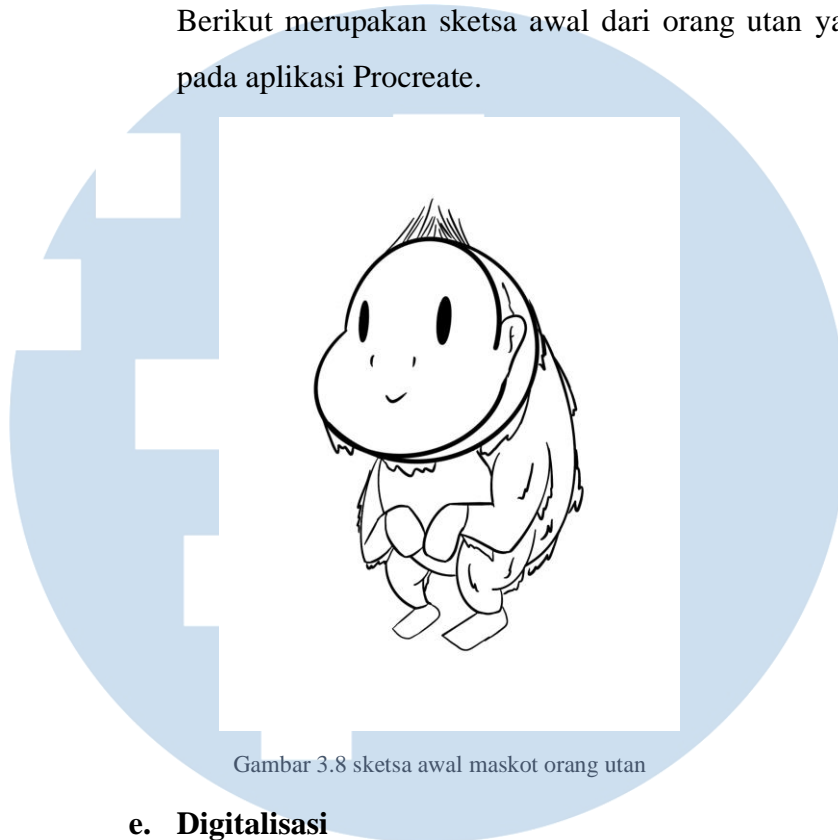
Pada tahap brainstorming tim desain menentukan dua opsi yang kami rasa matang, yaitu variasi dari Arjuna tokoh dari kisah perwayangan Mahabharata, dan Orang Utan yang merupakan hewan endemik Indonesia yang terkenal akan kecerdasannya. Pada maskot orang utan sendiri, penulis menentukan *style* dari ilustrasi yaitu seperti kartun, selain itu penulis juga menentukan pemilihan warna yaitu merah oranye, dan biru. Penulis juga menentukan karena produk lebih dikhususkan untuk digunakan pada Sekolah Dasar maka maskot yang dibuat akan mencerminkannya dengan mengilustrasikan orang utan yang masih muda.

c. Konsep

Konsep dari desain awal maskot ini adalah menggambarkan sesuatu yang ramah dengan pelajar dari berbagai tingkat, yaitu SD, SMP, dan SMA. Orang utan dipilih karena merupakan binatang yang cerdas dan yang mirip dengan manusia sehingga dapat lebih mudah dipersonifikasikan dengan kelakuan dan perlengkapan yang biasanya dilakukan oleh manusia.

d. Sketsa

Berikut merupakan sketsa awal dari orang utan yang dibuat pada aplikasi Procreate.



Gambar 3.8 sketsa awal maskot orang utan

e. Digitalisasi

Digitalisasi setelah sketsa selesai, penulis menggunakan warna merah oranye dan abu-abu untuk warna maskot. setelah itu sketsa di *import* ke dalam Figma untuk akhirnya di *trace* menggunakan *pen tool* agar desain akhir maskot ada dalam bentuk *vector* dikarenakan *vector* lebih mudah untuk di manipulasi. Selain itu penulis juga menyusun alternatif dari desain maskot pertama dengan versi orang utan yang lebih muda. Versi maskot ini mengikuti gaya desain yang ada di proyek yang sama maka penulis mengganti *stroke* dari maskot dari hitam menjadi oranye terang dan juga menambahkan tas ransel yang menggambarkan bahwa mascot mempunyai unsur edukasi dengan ransel yang identik dengan anak sekolah. Maskot ini didesain lebih kecil dari maskot *original* untuk menekankan bahwa maskot alternatif ini merupakan versi

muda dari maskot original, tidak lupa dengan alternatif warna biru yang cocok dengan skema warna perusahaan.



Gambar 3.9 Alternatif Desain Orang Utan Muda



Gambar 3.10 Alternatif Desain Orang Utan Muda Biru



Gambar 3.11 Desain awal Orang Utan

f. Revisi

Setelah desain awal selesai maka penulis mengajukan desain kepada *supervisor*. Setelah diperiksa maka *supervisor* meminta untuk mendesain 2 maskot lagi yang melambangkan proses pembelajaran pada tingkat menengah dan juga atas. Maka dari itu penulis mendesain 2 maskot orang utan pada jenjang berbeda. Untuk maskot tingkat menengah, karena maskot tingkat dasar berwarna merah yang sesuai dengan seragam pelajar tingkat SD maka penulis mendesain maskot tingkat menengah dengan berwarna biru, mengganti rambut di bagian kepala maskot sehingga mempunyai perbedaan yang khas antara ketiga maskot, dan memegang *smart tablet* untuk melambangkan tingkat teknologi yang dapat dipahami oleh pelajar tingkat menengah pada umumnya.

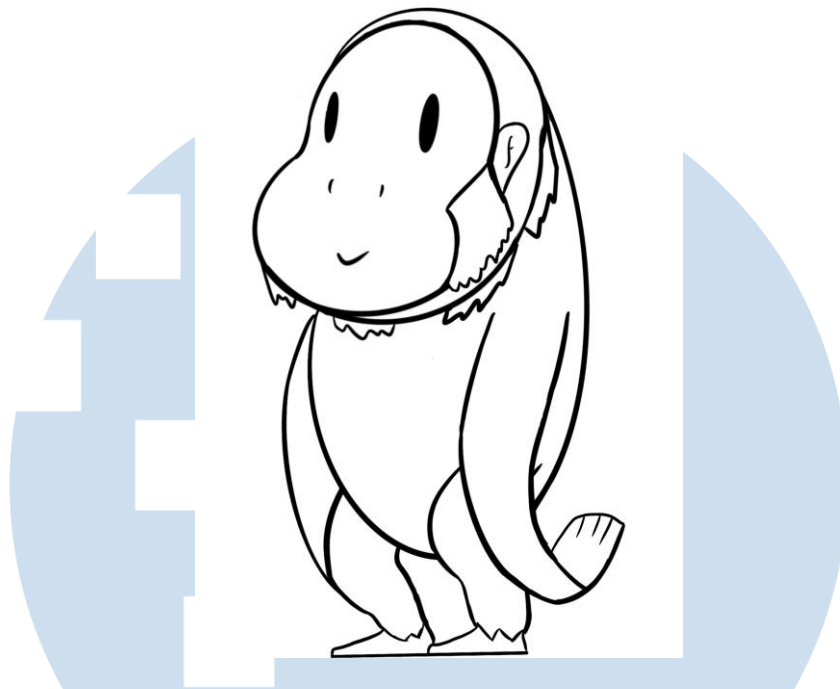


Gambar 3.12 versi awal maskot menengah

Selanjutnya untuk maskot ketiga atau maskot tingkat atas maka penulis mengambil warna abu-abu yang identik dengan seragam yang dipakai oleh pelajar tingkat atas dan menggambarkan maskot dengan tungkai yang lebih panjang agar menggambarkan orang utan di fase dewasa muda. Maskot tingkat atas ini juga digambarkan lebih mirip dengan orang utan pada fase hampir dewasa dengan jambang yang lebih panjang dan rambut yang lebih lurus.

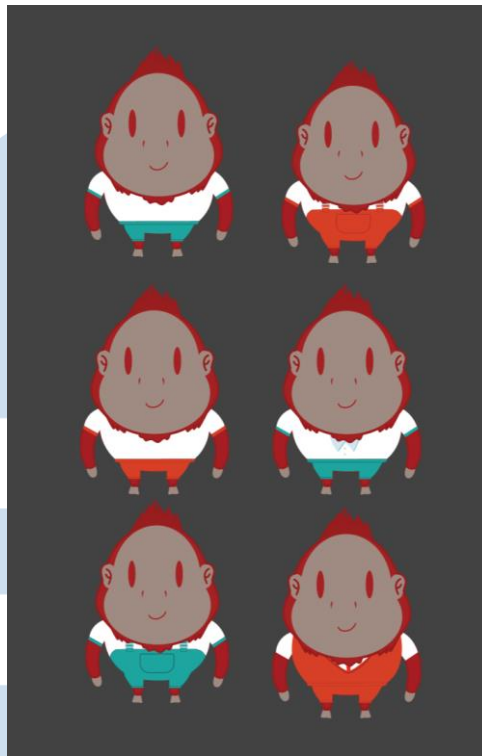
UIMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.13 versi awal Maskot tingkat atas

Setelah mengumpulkan karya, penulis diminta kembali merevisi dengan mengaitkan maskot dengan perangkat teknologi agar berhubungan dengan perusahaan yang berkerja di bidang teknologi (kecuali maskot tingkat dasar yang diminta ditambahkan sedang memegang buku), dan memberikan baju kepada maskot yang bertema casual dan sesuai dengan kelompok umur dari tiap-tiap maskot agar terlihat lebih bersahabat untuk anak sekolah. maka dari itu dan dengan dibantu oleh tim desain maka penulis mendesain versi kedua dari 3 maskot LSM yang diberi nama Prima, Median, dan Alpha yang melambangkan pelajar SD, SMP, dan SMA dengan baju masing-masing. Maskot tingkat dasar yang dinamakan prima digambarkan memegang buku anak, memakai ransel yang sudah ada pada iterasi sebelumnya, dan untuk pakaian penulis dan tim desain mengusulkan berbagai macam pakaian

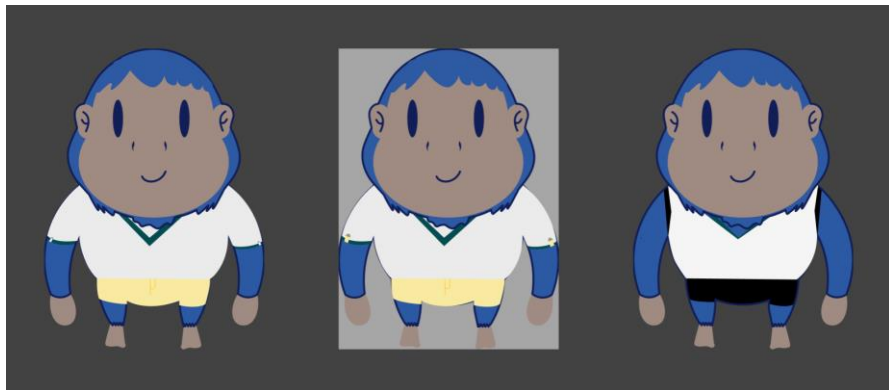


Gambar 3.14 variasi pakaian dari maskot Prima

Setelah mengusulkan berbagai macam pakaian akhirnya *suspender* dipilih sebagai pakaian yang cocok untuk Prima.

Maskot kedua untuk tingkat menengah yang diberikan nama Median dimulai dengan mengecilkan *smart tablet* untuk mengganti perangkat yang dipegang menjadi *smart phone* atas permintaan supervisi. Tim desain juga memilih kaos dan celana pendek dari semua varian yang diusulkan untuk maskot ini.

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

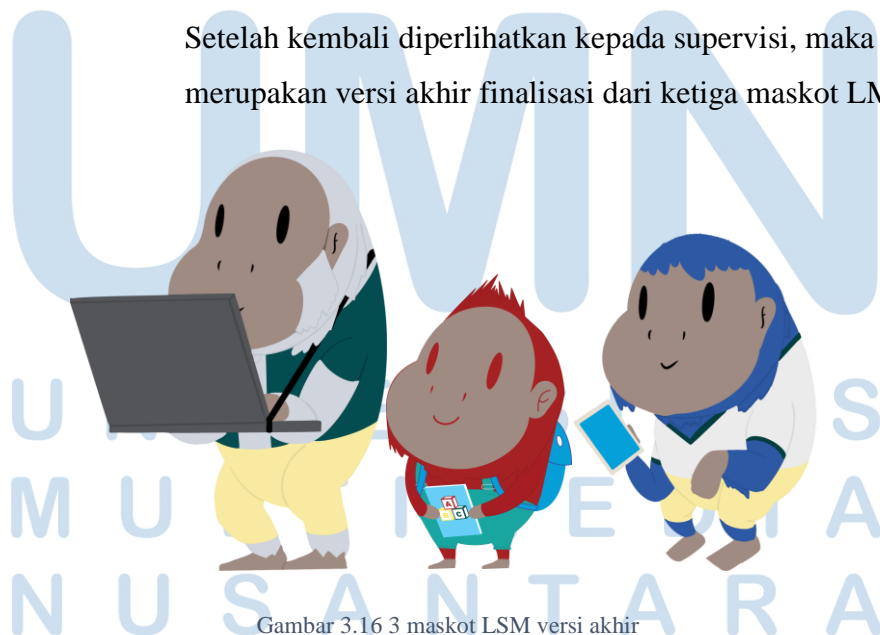


Gambar 3.15 variasi pakaian dari maskot Median

Maskot ketiga yang dinamakan Alpha oleh supervisi, penulis menambahkan laptop dengan *strap* untuk perangkat teknologi yang digunakan sesuai permintaan supervisi. Laptop melambangkan tingkat pemahaman teknologi yang semakin kompleks seiring bertambah tua nya maskot. Pakaian dari maskot Alpha sendiri dipilih dengan kemeja yang tidak dikancing dan celana panjang yang mencerminkan apa yang pada umumnya dipakai target audiens yaitu pelajar SMA di kondisi yang santai.

g. Finalisasi

Setelah kembali diperlihatkan kepada supervisi, maka berikut merupakan versi akhir finalisasi dari ketiga maskot LMS.



Gambar 3.16 3 maskot LSM versi akhir

3.3.1.3 Proyek 3

Setelah mendesain logo untuk Zcheck, penulis langsung ditugaskan untuk menyusun web banner untuk Zcheck dan beberapa logo produk lainnya untuk design UI/UX baru website PT. Zegen Solusi Mandiri.

a. Briefing

Pada proyek ini, penulis membagi tugas dengan tim desain yang terdiri dari 3 orang. Bagian penulis sendiri ditugaskan 3 produk yaitu Zcheck, VayuPro, dan CRMTrack, dengan tambahan Smart Recon.

b. Brainstorming

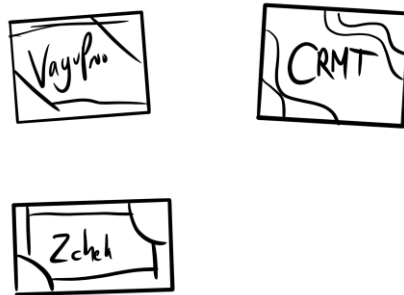
Pada proses *brainstorming* maka penulis mengambil inspirasi dari brosur yang sudah didesain untuk 2 produk yang sudah ada, yaitu CRM Track, dan Vayupro. CRM Track mempunyai elemen desain yang lebih mengalir dan berlapis. Vayupro sendiri memiliki elemen desain yang lebih *angular* dan kaku dengan warna biru tua dan kuning pucat. Sementara itu untuk Zcheck, penulis mengambil inspirasi untuk tambahan desain elemen dari alternatif desain yang tidak dipilih sebagai desain utama dari logo Zcheck. Smart Recon merupakan produk baru yang belum mempunyai ciri khas tersendiri maka penulis menggunakan logo dari Smart Recon sendiri untuk menyusun desain elemen yang akan ditambahkan.

c. Konsep

Setelah didapatkan referensi untuk keempat brand ini maka penulis juga mendapatkan konsep yaitu mempresentasikan ciri khas desain dari empat produk yang akan diperlihatkan pada website, dan memberikan identitas secara lebih ringkas.

d. Sketsa

Sketsa yang dari *web banner* berisikan sketsa kasar penempatan elemen desain dan logo untuk web banner yang akan didesain.



Gambar 3.17 Sketsa kasar desain web banner pertama



Gambar 3.18 Desain awal dari web banner Vayupro

e. Digitalisasi

Digitalisasi dari *web banner* yang ada langsung dikerjakan di figma dengan menggunakan *basic shapes* untuk mendukung gaya elemen desain yang lebih *angular* untuk web banner Vayupro, dan *pen tool* untuk membuat bentuk yang lebih melengkung untuk banner CRM Track.

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 3.19 Alternatif desain awal web banner CRM Track

Selain menggunakan *pen tool* dan *basic shapes* penulis juga menggunakan *drop shadow* untuk elemen desain CRM Track agar sesuai dengan desain yang ada di brosur.



Gambar 3.20 Alternatif desain awal Zcheck

Zcheck menggabungkan 2 gaya desain dari kedua produk sebelumnya, yaitu campuran dari elemen yang *fluid*, dan *angular*. Menggunakan gabungan dari *basic shapes* seperti *circles* dan juga *rectangle* dengan menambahkan *stroke*.



Gambar 3.21 Desain awal Smart Recon

Setelahnya desain Smart Recon diambil dengan melakukan *resizing* dan memanipulasi serta memotong logo awal agar sesuai dengan bentuk frame yang diinginkan penulis. Khusus untuk proyek ini penulis juga mendesain beberapa versi alternatif untuk dipilih oleh supervisor.

f. Finalisasi

Setelah mengumpulkan ke 4 desain *web banner* beserta alternatifnya maka supervisi memilih salah satu dari masing-masing desain yang ada tanpa melakukan revisi.



Gambar 3.22 Desain Final Web Banner

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

3.3.1.4 Proyek 4

a. Brief

Proyek yang dikerjakan oleh penulis selanjutnya adalah proyek gabungan untuk seluruh tim desain yaitu menyusun template baru untuk post LinkedIn Zegen, dengan catatan memasukan unsur Indonesia pada desain yang akan dibuat.

b. Brainstorming

Pada proses *brainstorming* penulis bersama tim desain menentukan warna primer untuk desain sebagai warna biru muda dan abu-abu, warna ini dipilih agar mirip dengan warna utama zegen yaitu biru dan putih. Selain itu desain juga menggunakan motif yang telah didesain menyerupai motif batik dan dengan tema minimalis.

c. Konsep

Konsep dari template sendiri mendorong tema minimalis, dengan motif-motif yang menjadi penghias di beberapa *post*, antara sebagai tekstur di *background* atau di pinggir *post* sebagai *frame*, ataupun sebagai motif yang ada pada beberapa *post* yang “terkelupas” dengan memberikan identitas tersendiri pada gaya desain LinkedIn PT. Zegen Solusi Mandiri.

d. Digitalisasi

Dalam proses digitalisasi desain, maka penulis mendesain beberapa elemen desain yang akan digunakan sebagai ornamen di sudut *post* dengan menggunakan *pen tool*. Selain itu beberapa *post* juga didesain menggunakan efek seperti mengupas stiker dengan menggunakan *masking* dan juga *drop shadow* pada shape yang dijadikan *mask*. Penulis juga menyusun motif yang sudah didesain oleh tim magang menjadi *framing* kanan dari salah satu *template post*.

Dari 8 *template* yang ada, penulis mendesain 7 dari desain pertama yang merupakan desain utama dari *template* dengan judul berukuran 74 dan dengan *body text* ditengah, serta menambahkan aksesoris di bawah kanan *template* menggunakan bentuk setengah lingkaran yang digunakan *masking* terbalik sehingga saat ditambahkan *drop shadow*, bayangan terlihat menutupi objek setengah lingkaran yang menyebabkan objek terlihat lebih dalam dari latar lainnya.

Template kedua merupakan *template* untuk memasukan foto dengan *framing* tempat foto berada di tengah dan ditutupi area kotak berbentuk *folder* dengan opasitas 52%.

Template ketiga didesain untuk mengakhiri sebuah *post* dengan menempatkan objek persegi panjang setinggi *post* di ujung kanan dan melakukan *masking* kepada motif yang telah didesain, diberi warna putih dan opasitas 63% sehingga tidak terlalu menonjol dan juga memiliki ornamen tersendiri yang didesain penulis menggunakan *pen tool*.

Pada *template* 4 yang bertujuan sebagai variasi dari *template* utama menambahkan satu elemen setengah lingkaran lagi sebagai pembeda dari *template* 1.

Pada *template* kelima motif yang digunakan menjadi tekstur dari objek biru disini dikeluarkan dan dijadikan tekstur untuk satu layar meski tetap menambahkan elemen setengah lingkaran di kanan bawah.

Template keenam diberikan motif tekstur tetapi bukan hanya *outline* dari tekstur melainkan warna campuran dari biru dan biru tua pada ujung *slide*, *template* ini ditujukan untuk memasukan artikel atau foto yang tidak cukup untuk 1 *slide* melainkan harus 2 *slide* sehingga pada *slide* kedua *template* akan di balik secara *horizontal* sehingga terlihat simetris.

Pada template terakhir yang bertujuan untuk memasukan sub judul beserta isinya, maka disini penulis menambahkan objek setengah lingkaran pada *background* dari judul yang sudah diganti dengan warna putih agar tidak menyatu dengan background barunya yang berwarna biru tua. Selain itu penulis juga mendesain *template* untuk *cover* atau judul dari *post* dengan warna yang sudah dipilih yaitu biru muda dan menambahkan motif sehingga *slide* terlihat bertekstur dengan judul yang terletak di kiri atas dengan ukuran 74



Gambar 3.23 Digitalisasi template LinkedIn

e. Finalisasi

Tim desain sering kali melakukan asistensi terhadap karya ini kepada supervisi, mulai dari penempatan elemen-elemen desain sampai ke teknik desain yang dipakai oleh penulis. Karena itu saat desain template awal diajukan kepada supervisi karya disetujui tanpa revisi sehingga dapat langsung di finalisasikan.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.1.5 Proyek 5

Sebelum penulis ditugaskan untuk mengerjakan desain maskot, awalnya penulis dan tim desain ditugaskan untuk mendesain ilustrasi pengisi halaman aplikasi dari LMS dengan tema persekolahan dengan beberapa kata kunci tertentu. Setelah pertama menyusun desain dengan gaya yang masih sederhana, maka saat supervisi memberikan arahan kepada tim desain dengan beberapa hal.

a. Brief

Pertama adalah supervisi ingin ilustrasi yang dibuat mirip seperti ilustrasi yang ada pada *plug-in* Figma yaitu “*Storyset by Freepik*”. Selain itu supervisi juga menyebutkan beberapa hal yang perlu di ilustrasikan yaitu :

- Guru
- Murid Laki-laki
- Murid Perempuan
- Orang Tua
- Hp
- Toga
- Otak
- Kalender
- *Dashboard*
- Icon Pelajaran
- Mengajar
- Belajar
- Meminjam Buku
- Orang tua memonitor siswa
- Pengumuman
- Nilai Bagus
- Juara Kelas
- Pembayaran uang sekolah

Dari 18 tugas ini maka penulis dengan tim magang membagi tugas dimana penulis sendiri mengerjakan 6 ilustrasi yaitu Murid laki-laki, murid perempuan, Otak, Orang tua memonitor siswa, mendapatkan nilai bagus, dan juara kelas. Referensi dari ilustrasi sesuai permintaan supervisi, diambil dari *Storyset* by *Freepik* lebih rincinya dari ilustrasi Cuates.



Gambar 3.24 Referensi Story Set Freepik (Sumber : www.freepik.com/author/stories, 2023)

b. Brainstorming

Dalam proses *brainstorming*, tim desain menentukan referensi sekolah yang diambil adalah dari seragam dan juga tradisi yang ada pada sekolah di Indonesia, khususnya Jakarta. penulis juga menentukan warna yang akan digunakan pada ilustrasi seperti berikut.



Gambar 3.25 Color Pallete dari Ilustrasi (Sumber : colors.co/generate, 2023)

c. Sketsa

Setelah referensi yang dibutuhkan telah ditentukan maka penulis menyusun sketsa awal dari murid laki-laki yang juga akan digunakan untuk referensi murid perempuan, juara kelas, dan orangtua yang memonitor siswa.



Gambar 3.26 Sketsa Awal Murid Laki-laki

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

d. Digitalisasi

Setelah sketsa selesai dibuat maka penulis melakukan proses digitalisasi dengan *tracing* sketsa yang telah dibuat menggunakan aplikasi Procreate yang akhirnya akan di *import* sebagai png ke Figma. Setelah itu penulis menjadikan sketsa ke dalam vektor menggunakan *pen tool* di Figma dan *outline stroke* pada Adobe Illustrator. Pada desain murid laki-laki penulis menggunakan style yang berdasarkan referensi yang telah ditetapkan tetapi membedakan proporsi, sedikit menggunakan *outline*, dan mengubah gaya ilustrasi agar memiliki ciri khas tersendiri. Ilustrasi murid laki-laki didesain semirip mungkin dengan pelajar tingkat menengah dengan kemeja putih, celana panjang biru, dan rambut rapih.



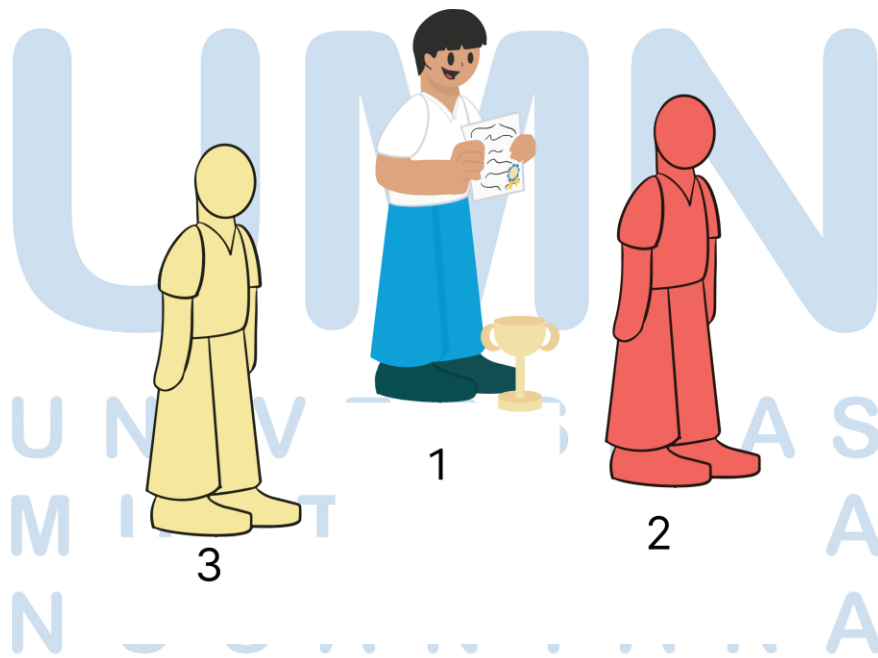
Sketsa 3.27 Desain Murid Laki-laki

Ilustrasi murid perempuan adalah modifikasi dari ilustrasi model laki-laki dengan badan yang disesuaikan dengan badan perempuan, mengganti rambut menjadi gaya rambut *ponytail*, mengganti celana dengan rok berwarna biru dan mengecilkan beberapa proporsi tubuh.



Gambar 3.28 Desain Murid Perempuan

Juara kelas didesain menggunakan ilustrasi murid laki-laki sebagai dasar, mengganti rambut, mengganti tangan menjadi memegang piagam, menambahkan dua figur kosong, dan mendesain podium isometri agar figur utama terlihat sebagai juara kelas.



Gambar 3.29 Desain Awal Juara Kelas

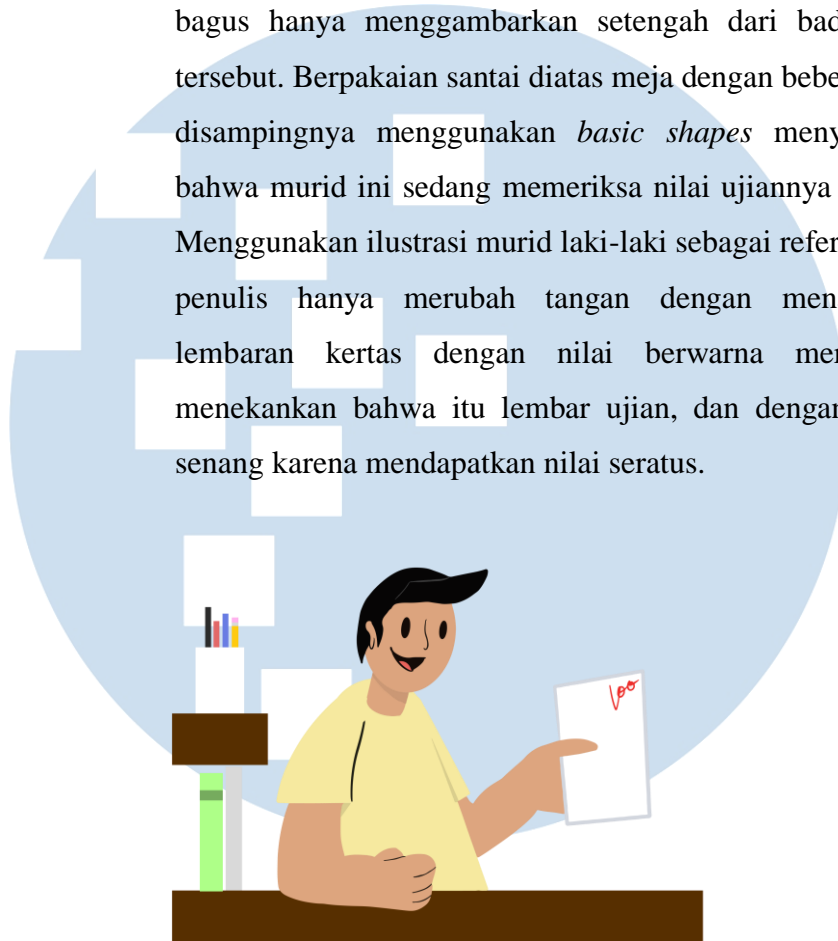
Figur kosong yang menjadi juara kedua dan ketiga dipakai untuk ilustrasi dari orang tua yang memonitor anak, dengan menambahkan fitur wajah dengan kumis, pakaian berkerah putih, celana bahan, dan sepatu hitam, serta mengganti tangan sehingga sedang memegang tablet dengan beberapa mata pelajaran dengan nilainya dalam gaya *handwriting* berwarna merah tertera disamping ilustrasi orang tua yang menyampaikan bahwa orang tua sedang memeriksa nilai anaknya pada *tablet*.



Gambar 3.30 Desain Orang tua memonitor anak

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

Ilustrasi selanjutnya yaitu murid yang mendapatkan nilai bagus hanya menggambarkan setengah dari badan murid tersebut. Berpakaian santai di atas meja dengan beberapa buku disampingnya menggunakan *basic shapes* menyampaikan bahwa murid ini sedang memeriksa nilai ujiannya di rumah. Menggunakan ilustrasi murid laki-laki sebagai referensi maka penulis hanya merubah tangan dengan menambahkan lembaran kertas dengan nilai berwarna merah yang menekankan bahwa itu lembar ujian, dan dengan ekspresi senang karena mendapatkan nilai seratus.



Gambar 3.31 Desain Awal Mendapatkan nilai bagus

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Ilustrasi terakhir yang berjudul otak, penulis mengambil referensi dari ilustrasi irisan samping kepala manusia pada umumnya dan menjadikannya kedalam gaya ilustrasi yang sudah ditentukan dengan otak yang ada didalam kepala.



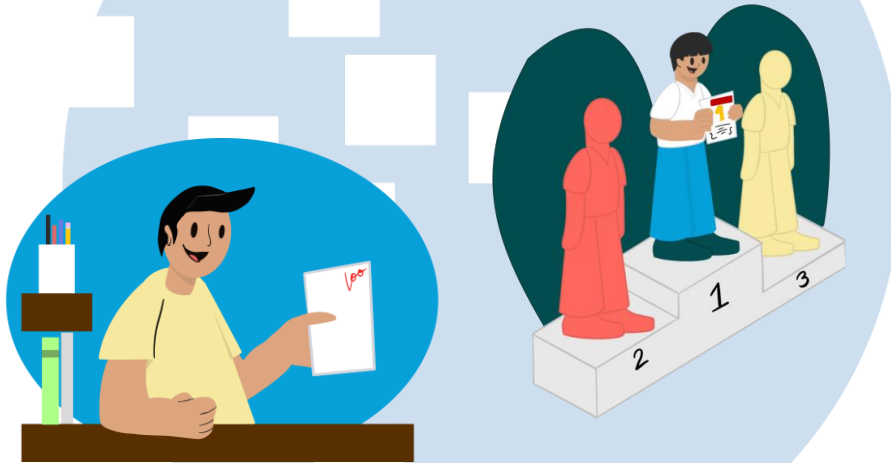
Gambar 3.32 Desain Otak

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

e. Revisi

Setelah asistensi pertama maka supervisi meminta jika beberapa ilustrasi yang bersifat skenario memiliki *background* dibelakangnya agar dapat dibedakan dengan *background* dari aplikasi.

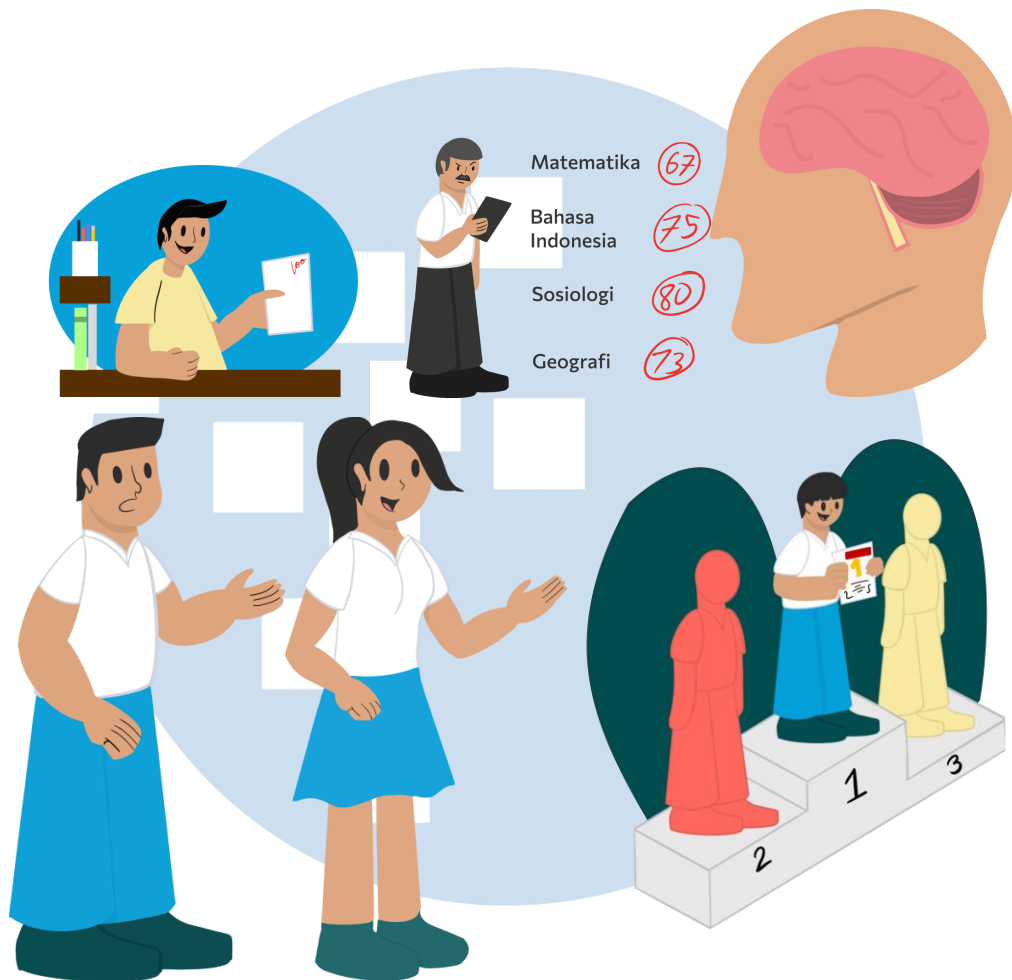


Gambar 3.33 Desain Mendapatkan nilai bagus (kiri), dan Juara Kelas (kanan) setelah revisi

f. Finalisasi

Setelah ilustrasi ditambahkan dengan *background* maka ilustrasi bersifat final dan dapat diselesaikan.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.34 Desain akhir ilustrasi

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalankan proses magang dalam PT. Zegen Solusi Mandiri tentunya penulis menghadapi beberapa kesulitan. Kendala yang ditemui penulis termasuk dalam kendala *soft skill* dan *hard skill*. Pertama penulis mendapat sedikit kendala saat diterima sebagai *Graphic Designer* sedangkan penjurusan yang diambil penulis adalah interaction design. Penulis diminta untuk menyesuaikan diri dengan ekspektasi perusahaan yaitu membantu mendesain post instagram, dan mendesain logo dan juga maskot untuk suatu produk perusahaan. Kedua penulis juga mengalami kendala karena perusahaan memakai figma untuk semua keperluan desain sedangkan menurut penulis figma adalah sebuah program yang cukup terbatas di segi desain yang dimiliki. Ketiga penulis juga mendapatkan kendala saat ingin melakukan revisi karena kadang supervisi didapatkan dari pembimbing, kadang dari direktur utama, dan kadang dari yang meminta proyeknya langsung.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Untuk mengatasi kendala yang dihadapi, penulis mendapatkan solusi sebagai berikut. Kendala pertama terjadi karena penulis tidak biasa pada apa yang harus dikerjakan, solusi didapatkan dari belajar kepada anggota tim desain lainnya yang lebih mahir dalam desain branding dan desain grafis. Kendala kedua adalah dengan ketergantungan perusahaan dengan aplikasi figma, selain mempelajari figma dari supervisi penulis juga diizinkan untuk memakai aplikasi lain seperti Adobe Illustrator atau Procreate agar proses desain lebih mudah dan cepat. Kendala terakhir yaitu rantai koordinasi dapat di pecahkan dengan menetapkan dengan tegas alur asistensi apakah dihubungkan dengan direktur utama, atau dihubungkan melalui supervisi.