

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Magang merupakan salah satu tahapan penting dalam pengembangan karier, dimana mahasiswa memiliki kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung di dunia kerja. Penulis memberikan gambaran mendalam terkait bagaimana posisi magang dikonsepsikan dan diatur, serta bagaimana koordinasi antara mahasiswa magang, *supervisor*, dan pihak perusahaan dilakukan. Berikut adalah penjelasan terkait kedudukan posisi penulis ketika melakukan magang Bersama Mooilux.

3.1.1 Kedudukan

Pada saat melakukan proses magang, penulis menjadi *graphic design intern* untuk merek *Gametech*. Berdasarkan bagan perusahaan yang sudah tertera pada bab 2.2, kedudukan penulis terdapat pada bagian *creative*. Dimana pada kategori *creative* penulis berada pada bagian editor, khususnya untuk mengedit serta menggunakan asset perusahaan pada foto menjadi post Instagram. Berdasarkan deskripsi tersebut penulis memiliki kedudukan sebagai salah satu *social media management*. Dalam pekerjaan, penulis akan mendapat beberapa informasi barang serta foto produk yang nanti akan diedit dan diserahkan kepada Nicholson Gunawan yang berperan sebagai salah satu *Admin* akun *Gametech*. Selain itu penulis membantu tim dalam membuat story untuk beberapa jenis seperti barang yang *sold out* atau testimoni dengan menggunakan *template* yang sudah tersedia. Setiap hasilnya akan dikirim kedalam grup *WhatsApp* dan akan dipantau oleh tim terutama yang menjadi *admin* sebelum di *post* di Instagram.

Setelah mengetahui kedudukan yang penulis tempati, adapun atasan penulis yang juga berperan dalam *approval* desain yang penulis rancang. Nata Saputra sebagai *supervisor* penulis, tidak hanya mengamati pekerjaan mahasiswa *intern* tetapi juga berperan dalam mengatur jadwal kerja di tempat

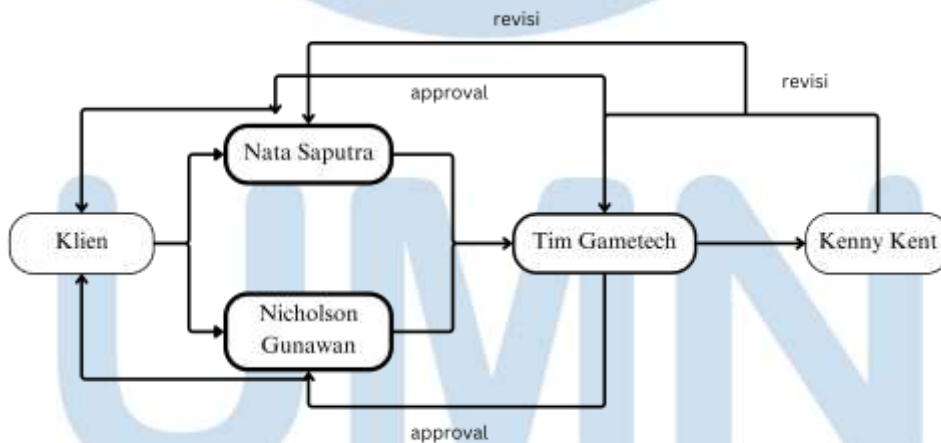
atau pergi ke kantor. Selain itu *supervisor* penulis juga bertanggung jawab atas kebaikan desain yang dirancang pada tim *Gametech* sebelum nantinya akan dilihat oleh atasannya. Selain itu, Nicholson Gunawan juga merupakan salah satu atasan penulis yang juga berperan penting dalam tim *Gametech* ini. Sebagai seorang admin *consign*, ia berperan dalam mengatur barang apa yang akan dijual, dan berapa harga yang akan diberikan selain itu ia juga yang berperan dalam melakukan *postingan* pada akun *Instagram Gametech*, dan juga mengolah *Tokopedianya*.

3.1.2 Koordinasi

Dalam proses pelaksanaan magang, penulis tidak secara langsung bertemu atau mendapat *brief* dari *client* tetapi melalui *supervisor*. Setiap minggunya pada hari tertentu, *brand Gametech* akan memberikan *brief* pekerjaan pada setiap posisi melalui *chat group WhatsApp*. Dari *brief* yang diberikan ini, penulis akan mengetahui pekerjaan yang akan dilakukan setiap harinya.

Selama penulis melakukan pekerjaan magang di perusahaan, penulis mempunyai pekerjaan tetap yang akan dilakukan setiap harinya, yaitu merancang konten jual barang untuk diunggah di *Instagram Gametech*. Penulis terkadang juga mendapat konten lain selain penjualan barang seperti *news*, konten hari raya, *story*, serta konten *sold out*, konten mendapat konten dan *copy* dari *supervisor* atau tim lain pada *brand Gametech* yang disampaikan pada *chat group WhatsApp*. Konten lain selain konten penjualan barang, biasanya ketika selesai dikerjakan penulis akan mengirimkannya pada *group* dimana *supervisor* Bersama tim lain bisa menilai sebelum konten akan diunggah. Dari konten serta *brief* yang diberikan bersama tim *Gametech*, penulis mulai merancang layout pada jenis konten tertentu yang dirancang, untuk konten hari raya penulis merancang *shape*, menata aset yang diberikan, serta memberikan *copy*. Setelah selesai merancang, penulis akan menunjukkan hasil desain pertama-tama pada *supervisor* yang kemudian bila sudah pantas maka akan dikirim kembali pada *group* untuk dinilai anggota lainnya, proses ini bisa mundur bila *supervisor* belum cocok sehingga harus

melakukan revisi terlebih dahulu hingga terasa sudah cukup. Bila sudah lolos revisi *supervisor* kemudian penulis menunjukkan hasil rancangan yang sudah diterima *supervisor* kepada tim *Gametech*. Pada tahap ini, tim dapat memberi revisi berupa *layout*, kesesuaian *font*, visual, warna dan ukuran. Berdasarkan masukan yang didapat, maka penulis akan memperbaiki rancangan dari masukan tim *Gametech*. Setelah selesai merancang perbaikan, penulis kemudian mengirim kembali hasil revisi pada kedalam *group* agar nantinya bisa diambil mereka yang bertugas untuk mengurus *social media Gametech*. Pada tahap ini jika *supervisor* atau tim *Gametech* merasa ada yang kurang, perlu ditambah, atau harus diperbaiki maka penulis akan melakukan revisi hingga *supervisor* serta tim *Gametech* lainnya menyetujuinya. Setelah disetujui oleh seluruh tim, penulis akan mengirim hasil akhir pada *group WhatsApp* dalam bentuk gambar dan *document, file* gambar dikirim dalam bentuk *document* untuk mengantisipasi agar gambar tidak pecah atau *pixelated* ketika di unggah pada Instagram.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Magang merupakan kegiatan dimana mahasiswa belajar bekerja pada perusahaan untuk mengerjakan beberapa jenis *project*. Berikut adalah tabel dari detail pekerjaan yang dilakukan selama penulis melaksanakan magang pada perusahaan Mooilux.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	11 – 16 September 2023	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang <i>feeds Instagram</i> merek <i>BMW</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mempelajari cara mengedit <i>post</i>. - Merancang 2 buah <i>feeds BMW</i> pertama. - Merancang 3 buah <i>story Instagram</i> untuk <i>BMW</i>. - Merancang template <i>news Gametech</i>. - Merancang 2 buah <i>feeds BMW</i>.
2	18 – 23 September 2023	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Brief</i> dan perancangan <i>feeds</i> hari raya. - Revisi <i>feeds</i> dan <i>story BMW</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Brief</i> untuk perancangan <i>feeds</i> hari raya. - Merancang lambang garuda untuk hari raya. - Merevisi font <i>feeds BMW</i>. - Merevisi <i>layout story BMW</i>.
3	25 – 30 September 2023	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Feeds</i> dan <i>story BMW</i>. - <i>Feeds consign Gametech</i>. - <i>Feeds hari raya</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merevisi font <i>feeds</i> dan <i>story BMW</i>. - Memulai perancangan alternatif untuk <i>feeds</i> hari raya. - Revisi <i>feeds</i> hari raya. - Finalisasi <i>feeds</i> hari raya.
4	2 – 7 Oktober 2023	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Feeds news Gametech</i>. - <i>Feeds produk Gametech</i>. - <i>Story Gametech</i>. - <i>Youtube thumbnail</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang <i>template</i> beserta konten <i>feeds news Gametech</i>. - Merancang <i>feeds</i> barang <i>Gametech</i> dengan <i>template</i> dan aset berupa foto dan harga yang disediakan. - Merevisi font, <i>caption</i>, <i>layouting news Gametech</i>. - Merancang <i>Youtube thumbnail</i>. - Merevisi <i>Youtube thumbnail</i>. - Merancang <i>template story Gametech</i>.
5	9 – 15 Oktober 2023	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Feeds barang</i>. - <i>Feeds news</i>. - <i>Feeds content</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang <i>feeds</i> barang <i>Gametech</i>. - Merancang 5 buah <i>feeds news Gametech</i>. - Merancang <i>feeds content</i> dengan <i>copy</i> yang disediakan.
6	16 – 21 Oktober 2023	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Feeds barang</i>. - <i>Feeds news</i>. - <i>Feeds content</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang <i>feeds</i> barang <i>Gametech</i>. - Merancang 4 buah <i>feeds news Gametech</i>.

		<ul style="list-style-type: none"> - Merancang <i>feeds</i> hari raya. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang <i>feeds content</i> untuk testimoni <i>Gametech</i>. - Mulai melakukan perancangan untuk <i>feeds</i> hari raya selanjutnya.
7	23 – 29 Oktober 2023	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Feeds barang</i>. - <i>Feeds news</i>. - <i>Feeds content</i>. - Logo 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang <i>feeds</i> barang <i>Gametech</i>. - Merancang 2 buah <i>feeds news Gametech</i>. - Merancang <i>feeds content</i> untuk <i>sold out Gametech</i>. - Pemberian tugas pembuatan logo. - Mencari referensi logo. - Merancang 4 logo. - Merevisi logo.
8	30 Okt – 4 November 2023	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Feeds barang</i>. - <i>Feeds news</i>. - <i>Template story</i>. - <i>Banner Tokopedia</i>. - Etalase Tokopedia 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang <i>feeds</i> barang <i>Gametech</i>. - Merancang 3 buah <i>feeds news Gametech</i>. - Merancang <i>template story Gametech</i> yang baru. - Merancang ulang <i>template story Gametech</i>. - Merevisi <i>story Gametech</i>. - <i>Brief</i> serta referensi banner dan etalase <i>Tokopedia</i>. - Merancang 3 alternatif banner <i>Tokopedia</i>. - Merancang 3 jenis etalase <i>Tokopedia</i>. - Merevisi banner dan etalase.
9	6 – 11 November 2023	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Feeds barang</i>. - <i>Feeds news</i>. - Merancang <i>feeds</i> hari raya. - <i>Template feeds barang</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang <i>feeds</i> barang <i>Gametech</i>. - Merancang 3 buah <i>feeds news Gametech</i>. - Merevisi <i>feeds</i> hari raya - Finalisasi <i>feeds</i> hari raya Pahlawan Nasional. - Merancang <i>feeds</i> hari raya <i>Father's Day</i>. - Merancang <i>template</i> barang <i>Gametech</i> yang baru. - Merevisi <i>background template</i>.

10	13 – 19 November 2023	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Feeds barang.</i> - <i>Feeds news.</i> - Merancang <i>feeds</i> hari raya. - <i>Sold out</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang <i>feeds</i> barang <i>Gametech.</i> - Merancang 2 buah <i>feeds news Gametech.</i> - Finalisasi <i>feeds</i> hari raya <i>World's Kindness Day.</i> - Merancang <i>feeds sold out</i> dengan <i>template</i> yang disediakan.
11	20 – 25 November 2023	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Feeds barang.</i> - <i>Feeds news.</i> - <i>Consign.</i> - <i>Sold out.</i> - <i>Story.</i> - Testimoni. - <i>Want to buy.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang <i>feeds</i> barang <i>Gametech.</i> - Merancang sebuah <i>feeds news Gametech.</i> - Merancang <i>story consign now</i> dengan <i>template</i> yang disediakan. - Merancang <i>story sold out</i> dengan <i>template</i> yang disediakan. - Merancang <i>story</i> promo produk <i>Gametech now</i> dengan <i>template</i> yang disediakan. - Merancang <i>story</i> testimoni dengan <i>template</i> yang disediakan. - Merancang <i>story want to buy</i> dengan <i>template</i> yang disediakan.
12	27 Nov – 2 Desember 2023	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Feeds barang.</i> - <i>Template feeds news.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang <i>feeds</i> barang <i>Gametech.</i> - Merancang ulang <i>feeds news Gametech</i> yang pernah dirancang, dengan <i>template</i> baru yang dibarikan.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama proses pelaksanaan magang, penulis penulis berperan dalam membantu proses pembuatan konten media sosial dalam bentuk *feeds* maupun *story*. Penulis berperan dalam membantu pembuatan beberapa konten seperti membuat *feeds Instagram*, *story instagram*, dan merancang etalase *tokopedia*. Berikut merupakan penjabaran pelaksanaan magang yang penulis lakukan.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Pada proses pelaksanaan magang, desain konten dibuat berdasarkan permintaan dari tim divisi *Gametech* di Mooilux. Perusahaan memiliki beberapa jenis konten media sosial seperti *Instagram Feeds*, *Instagram Story*,

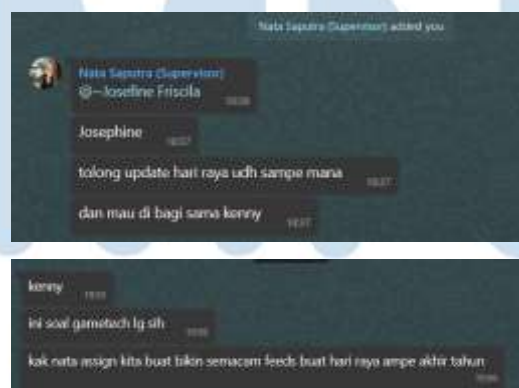
Instagram Story, dan *Tiktok Videos*. Pada pelaksanaan magang ini penulis melakukan beberapa perancangan seperti *feeds* hari raya, *feeds news*, *story* tata cara *consign*, *template story*, dan merancang banner serta etalase untuk *tokopedia Gametech*. Perusahaan mengupload konten pada sosial media sesuai jadwal yang mereka tetapkan, sehingga setiap harinya penulis juga mengerjakan desain konten yang *direquest*. Berikut proyek yang pernah dibuat penulis selama magang.

3.3.1.1 Feeds Hari Raya

Proyek yang penulis rancang yaitu *feeds*, salah satunya adalah untuk merancang 5 jenis perayaan hari raya. Berikut adalah penjabaran dalam proses pengerjaan *feeds* hari raya.

1. Brief

Dalam perancangan *feeds* hari raya ini penulis mendapatkan *brief* secara langsung dari *supervisor* serta rekan magang melewati *group chat WhatsApp*. *Brief* yang diberikan berupa deskriptif dalam bentuk suatu jadwal atau tanggal serta nama hari raya yang akan dibuat dalam bentuk tabel. Berikut merupakan bentuk *brief* yang diberikan untuk penulis dalam merancang *feeds* hari raya.



SEPT	
42	
43	4 Sept National Customer Day
44	12 Sept 911 Porsche Birthday
45	28 Sep Maulid Nabi Muhammad SAW
OCT	
46	
47	1 Oct Kresnatan Pancasila
48	2 Oct Batik Day
49	28 Oct Sumpah Pemuda
50	31 Oct Halloween
NOV	
51	
52	10 Nov Hari Pahlawan Nasional
53	13 Nov World Kindness Day
54	12 Nov National Father's Day
DEC	
55	
56	22 Dec National Mother's Day
57	25 Dec Christmas Day

10 dari hari raya berikutnya berarti ada 10
kita bisa bagi 5

Gambar 3.2 *Brief* Perancangan *Feeds* Hari Raya

2. *Brainstorming*

Pada proses ini, penulis mulai mencari aset atau referensi sebagai objek yang dibutuhkan untuk membuat karya desain. Penulis juga mencari contoh atau referensi dari *feeds* hari raya melalui *Google* maupun *Pinterest* untuk mengetahui aset seperti apa yang akan digunakan. Penulis kemudian mendapatkan aset berupa aset labu *Halloween*, aset kelelawar, aset tentara, aset gedung, aset pesawat dan awan, aset bumi berbentuk hari, ayah yang menggendong anak dan aset orang yang bergangangan *free copyright* melalui *website Freepik*, untuk *layout* yang digunakan adalah *modular grid* dominasi warna lebih merujuk pada warna ungu atau warna *brand*.

3. Konsep

Konsep dalam perancangan didapat ketika melakukan pencarian aset dan referensi perancangan. Hal ini membantu penulis untuk mendapat gambaran untuk mencari aset serta warna apa yang sekiranya akan digunakan. Penulis mengambil salah satu contoh hari raya yaitu Pahlawan

Nasional. Pesan yang ingin disampaikan adalah untuk memperingati keberanian pahlawan Indonesia, yang sudah siap berperang melindungi bangsa. Berikut adalah referensi yang menjadi acuan dari perancangan.



Gambar 3.3 Konsep *Feeds* Hari Raya

Sumber: <https://newstempo.github.io/id/post/hari-pahlawan-nasional/>

4. Sketsa

Penulis mengambil salah satu contoh dari *feeds* Pancasila yang pertama penulis rancang yaitu untuk hari raya Kesaktian Pancasila. Sketsa atau gambaran visual yang penulis lakukan adalah dengan merancang lambang Garuda kemudian meletakkan tipografis. Sketsa dibuat dengan merancang serta melakukan beberapa kali revisi kepada *supervisor*. Penulis kemudian memindahkan lokasi lambing Garuda dikarenakan *body text* yang berlawanan dengan gambar. Setelah memperbaiki lokasinya, kemudian ditambahkan warna serta ukuran font yang berbeda mengikuti fokus pesannya, dengan Bahasa Inggris yang digunakan mengikuti gaya dari penyampaian pesan pada *brand Gametech*.



Gambar 3.4 Sketsa *Feeds* Hari Raya

5. Digitalisasi

Setelah selesai membuat gambaran awal, penulis kemudian mengumpulkan aset yang diinginkan, seperti bentuk buah labu, kelelawar, aset sang ayah yang menggendong anaknya, siluet tantara, dan aset bumi berbentuk hati. Kemudian berdasarkan hari rayanya, penulis menggunakan aset-aset yang sudah didapat pada Adobe Illustrator dengan ukuran kanvas 1080x1080 *pixel*. Penulis harus melakukan edit warna pada beberapa aset, dikarenakan warna yang kurang menyatu dengan warna *background* yang ingin digunakan, selain pewarnaan pada aset penulis juga merubah pewarnaan pada font untuk hari raya yang berbeda. Tidak lupa penulis membuat beberapa versi atau alternatif dalam perancangan terutama pada perancangan *feeds* hari raya pertama dikarenakan penulis belum secara penuh memahami karakteristik perusahaan. Hasil digitalisasi hari raya dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.5 Digitalisasi *Feeds* Hari Raya

6. Asistensi dan Revisi

Penulis melakukan asistensi dengan *supervisor* dan rekan magang yang merancang proyek yang sama. Kemudian penulis menerima masukan mengenai desain yang telah dibisualisasikan melalui *chat group WhatsApp*. Masukan yang didapat berupa masukan terkait kurangnya informasi kontak perusahaan, penggantian warna aset, penggantian warna font, beserta pemberian aset pada *platform* lain untuk digunakan. Di bawah ini adalah masukan yang diterima penulis pada perancangan *feeds* Kesaktian Pancasila.



Gambar 3.6 Screenshot Feedback

7. Finalisasi

Seluruh desain yang telah disetujui oleh *supervisor* dan rekan magang, penulis kemudian mengirimkan hasil akhir pada *group chat WhatsApp ready to post* untuk diupload melalui *Instagram @gamatech_com*. Sebagai salah satu perwakilan *feeds* hari raya, pada 10 November sebagai hari raya Pahlawan Nasional. Penggunaan font pada perancangan hari raya ini menggunakan *Agrandi Narrow* untuk konten utama dan font *Now* untuk tanggal hari rayanya. Penggunaan warna penulis memilih warna merah atau #E90C47 untuk kode spesifiknya, sedangkan untuk *layout* yang dipakai merujuk kepada *modular grid* atau *balance* untuk mendapatkan hasil

yang cukup seimbang pada setiap sisi. Pada visual dapat dilihat gambar tentara atau pahlawan dan tipografi yang lebih besar atau menonjol dibandingkan gedung dan pesawat sebagai fokus utama, selain ukuran warna dari pahlawan dan juga konten utama memiliki warna yang lebih kuat dibanding aset lain dengan tujuan yang sama yaitu sebagai fokus utama. Diberikan juga ruang kosong pada bagian atas yang diisi dengan warna identitas perusahaan. Berikut merupakan salah satu karya yang diupload pada *Instagram Gametech* sebagai berikut.



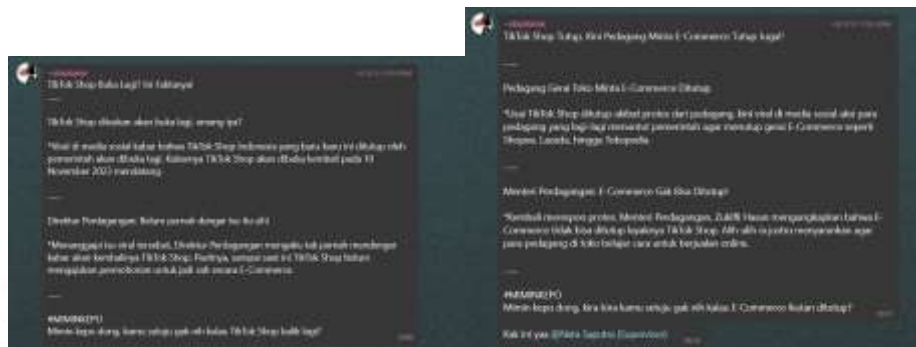
Gambar 3.7 Finalisasi dan *Post Instagram*

3.3.1.2 *Feeds News*

Proyek perancangan *feeds* yang berikutnya adalah perancangan *news* sebagai media pemberi informasi pada *Instagram Gametech* dengan perancangan sebagai berikut.

1. *Brief*

Perancangan *feeds news* ini akan diberikan *brief* dalam bentuk konten pada *group chat WhatsApp* yang berbobot 3 *slides* konten dan 1 *slides* pertanyaan. *Brief* yang diberikan dalam berbentuk teks yang berisi *copy*. Berikut merupakan *screenshot* dari *brief* yang didapat penulis.



Gambar 3.8 Brief Feeds News

2. Brainstorming

Pada tahap ini, penulis mencari aset foto pada *Google* untuk mengetahui beberapa jenis gambar yang akan digunakan atau ditempatkan nantinya. Pada tahap ini penulis mendapatkan aset berupa untuk foto *clickbait* dari berbagai sumber yang HD, atau menggunakan foto aset yang sudah disediakan nantinya bila tersedia, serta *layout* yaitu *modular grid*.

3. Konsep

Konsep dalam perancangan *template* didapat dari *supervisor* berdasarkan desain *post Instagram Gametech* yang lama. Hal ini membantu penulis untuk memahami bentuk dan identitas perusahaan pada awal magang sebelum merancang *template*. Desain yang ingin dirancang bertujuan untuk memberikan suatu *frame* pada bagian atas, sebagai penempatan logo atau pemisah gambar dan logo. Sedangkan pada bagian bawah desain, dibuat untuk tempat peletakkan konten berita. Contoh atau referensi konsep yang didapat penulis dapat dilihat dibawah ini.



Gambar 3.9 Konsep Feeds News

4. Template

Penulis pertama-tama merancang *template* khusus yang nantinya digunakan untuk semua *feeds news* nantinya. Gambaran visual yang penulis rancang memiliki dominasi warna ungu mengikuti warna *brand Gametech*. Sketsa ini memiliki *layout* yang menyerupai bentuk dari desain *news* dari *brand Gametech* sendiri yang sudah pernah ada, peletakkan teks dibagian Tengah untuk memberukan ruang kosong, dan juga ukuran teks yang lebih leluasa untuk keterbacaan. Garis berulang padabagian atas menggambarkan desain *Gametech* yang lainnya atau menggambarkan identias *brand* itu sendiri.



Gambar 3.10 Sketsa *Feeds News*

5. Digitalisasi

Setelah selesai membuat gambaran awal, penulis kemudian mengumpulkan aset yang diinginkan, seperti foto *clickbait* untuk *slides pertama*, foto yang menggambarkan atau menunjukkan suatu atau seseorang dalam konten. Kemudian setelah menemukan atau mendapat aset dari *supervisor*, penulis menggunakan aset-aset yang sudah didapat pada Adobe Illustrator dengan ukuran kanvas 1080x1080 *pixel*. Penulis harus melakukan edit pada foto seperti memperbesar atau mengecilkan foto, untuk menyatu dengan *template background* yang ingin digunakan, dengan menggunakan

clipping mask. Tidak lupa penulis mengatur kembali ukuran dan posisi konten dalam perancangan terutama bila konten terlalu banyak hingga tidak muat. Hasil digitalisasi *news* dapat dilihat pada gambar yang ada dibawah ini.

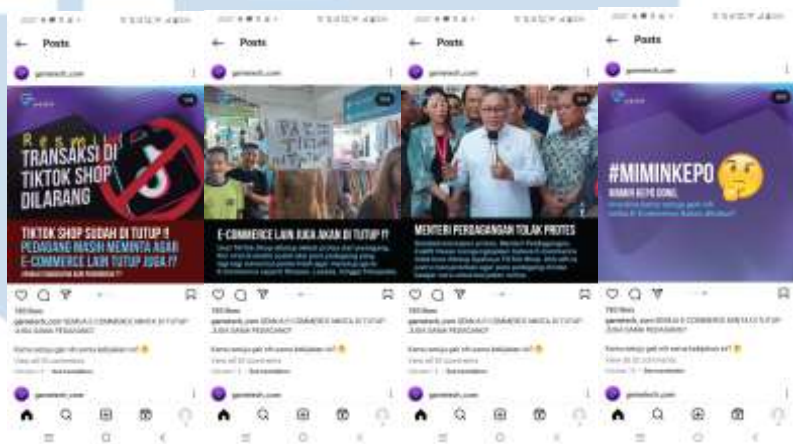


Gambar 3.11 Digitalisasi *Feeds News*

6. Finalisasi

Proyek perancangan konten berita ini menggunakan font yang didapat dari perusahaan, yaitu *Bebas Neue Bold* untuk judul, dan *Arial Rounder MT Bold* untuk kontennya. Warna yang digunakan untuk *template* yang digunakan bertujuan untuk menunjukkan identitas perusahaan yang mirip dengan warna logo, sedangkan warna teks sendiri yaitu judul putih supaya lebih terbaca, dan biru pada konten, yang mengikuti salah satu warna logo. Perancangan ini juga menggunakan *modular grid* agar lebih mudah memisahkan konten serta aset foto dalam pembuatan *template*. Foto tentunya

merupakan aset yang memiliki ruang paling besar dibandingkan wilayah konten, warna pada area konten diberi hitam, supaya tidak berlawanan dengan aset foto. Pada tipografi, penulisan judul lebih besar dibandingkan kontennya, hal ini juga penting untuk mempermudah pola membaca audiens. Seetelah disetujui oleh *supervisor* dan tim, penulis kemudian mengirimkan hasil akhir pada *group chat WhatsApp ready to post* untuk diupload melalui *Instagram @gametech_com* sebagai berikut.



Gambar 3.12 Finalisasi dan *Post Instagram*

3.3.1.3 *Story*

Proyek *story* ini merupakan proyek yang *direquest* langsung oleh *supervisor* penulis, pada grup *Gametech*. Proyek ini mengharuskan penulis untuk melakukan *remake* pada suatu *story*, berikut adalah penjabarannya.

1. *Brief*

Perancangan *story* ini diberi *brief* kepada penulis dalam bentuk konten serta contoh gambaran hasil akhir karya pada *group chat WhatsApp* yang akan dibuat sebanyak 2 *slides* konten dalam bentuk *story*. *Brief* yang diberikan berbentuk gambar atau referensi dari *story* yang sudah pernah dibuat dan konten berisikan kalimat atau kata yang akan digunakan

dalam perancangan. Berikut merupakan *screenshot* dari *brief* yang didapat penulis.



Gambar 3.13 *Brief Story*

2. *Brainstorming*

Pada tahap ini, penulis melakukan pencarian aset berupa *icon-icon*, serta *shape* dan gambar *background* yang nantinya akan digunakan. Penulis mencari aset yang terlihat paling mirip dan memiliki identitas warna yang mirip dengan warna perusahaan pencarian aset-aset ini diambil dari *website free copyright* yaitu *Freepik*, yang dicari semirip mungkin dengan contoh yang ingin dibuat ulang, dan semirip mungkin dengan identitas perusahaan.

3. Konsep

Konsep dalam perancangan *story* didapat dari *supervisor* berdasarkan desain *story* yang lama. Hal ini membantu penulis untuk memahami bentuk dari perancangan serta dalam *layouting*. Desain yang ingin dirancang memiliki tujuan untuk mendesain kembali suatu *story* dengan aset yang baru, tetapi memiliki konten serta visual yang serupa. Berbeda dari desain yang sebelumnya, pada perancangan ini penulis berusaha untuk mencerminkan warna perusahaan

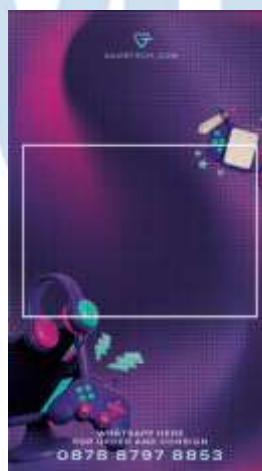
serta aset seperti *icon gaming gear*. Berikut adalah referensi yang diberikan kepada penulis.



Gambar 3.14 *Brief Story*

4. Sketsa

Penulis pertama-tama merancang *template* khusus yang nantinya digunakan untuk kedua *story* nantinya. Sketsa atau gambaran visual yang penulis lakukan adalah dengan merancang *background* terlebih dahulu. Sketsa ini dirancang untuk membantu penulis menentukan wilayah untuk memisahkan kontennya serta aset lainnya, berikut adalah perancangan secara kasar awal yang telah dibuat penulis sebagai berikut.



Gambar 3.15 *Sketsa Story*

5. Digitalisasi

Setelah selesai membuat gambaran awal, penulis kemudian mengumpulkan aset yang diinginkan, seperti *icon* verifikasi, *up-box*, *gaming gear*, serta *background* dan font yang serupa dengan font *story* yang ingin di *remake*. Kemudian setelah menemukan atau mendapat aset dari *Freepik*, penulis menata aset-aset yang sudah didapat pada Adobe Illustrator dengan ukuran kanvas 1080x1920 *pixel*. Tidak lupa penulis mengatur kembali posisi konten dalam perancangan dengan memperhatikan posisi teks dan aset gambar, supaya tetap terlihat.

6. Finalisasi

Penulis memilih warna utama yang mendekati warna logo dan warna dari contoh referensi dari konsep. Penggunaan font pada perancangan ini adalah *Unbound* pada teks nama perusahaan dan konten, kemudian *Cooper Black* pada teks utama berwarna kuning. Pemilihan warna kuning pada teks utama bertujuan agar lebih memancing mata untuk dibaca terlebih dahulu sebelum konten lainnya. Skala aset disesuaikan berdasarkan referensi yang diberikan kepada penulis, pada bagian belakangpun aset *gaming gear* memiliki *opacity* yang sedikit lebih rendah agar tidak mengganggu aset dan konten. Tipografi memiliki ukuran yang berbeda yang juga bertujuan membangun pola keterbacaan audiens. *Layout* yang digunakan pada desain ini adalah *pixel grid* yang juga sekaligus digunakan sebagai aset *background* yang diberikan warna putih dan ketebalan yang cukup tipis. Penggunaan *layout* ini dikarenakan aset yang tidak terlalu

banyak, serta membantu peletakkan tipografi yang lebih efisien. kemudian memastikan kembali kerapihan dengan melakukan *align center*, sebelum akhirnya disetujui oleh *supervisor*, penulis kemudian mengirimkan hasil akhir pada *group chat WhatsApp GT Desigin*.



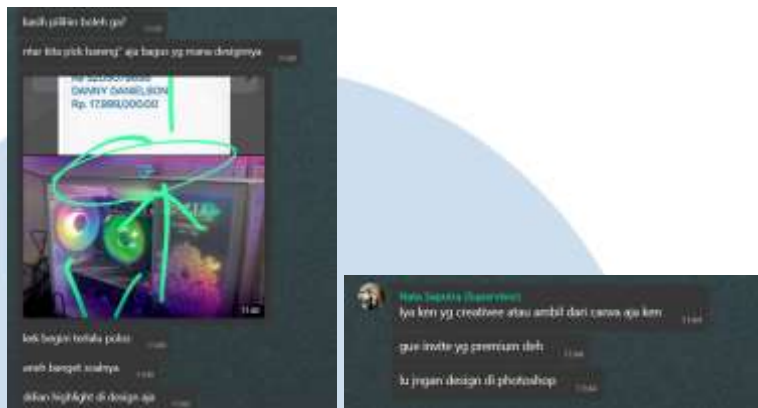
Gambar 3.16 Finalisasi *Story*

3.3.1.4 *Template Story*

Proyek ini adalah untuk merancang suatu *template* yang nantinya akan digunakan untuk merancang *story*. Konten yang ada pada karya merupakan contoh isi konten ketika dirancang, berikut adalah penjabaran dalam proses pengerjaan *template story*.

1. *Brief*

Dalam perancangan *template story* ini penulis mendapatkan *brief* secara langsung dari *supervisor* serta tim *Gametech* melewati *group chat WhatsApp*. *Brief* yang diberikan berupa *request* untuk merancang ulang *template*. Berikut merupakan bentuk *brief* yang diberikan untuk penulis dalam merancang *template story*.



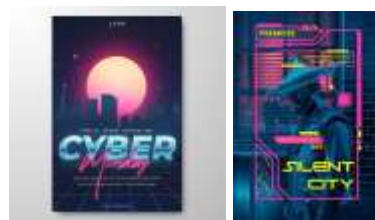
Gambar 3.17 Brief Template Story

2. Brainstorming

Pada proses ini, penulis mulai mencari aset atau *template* premium yang disediakan pada *Canva* yang telah dipinjamkan *supervisor*. Berdasarkan *request*, penulis juga berinisiatif untuk mencari animasi serta aset yang terlihat cocok. Aset-aset serta *template* premium yang dicari juga merujuk pada identitas yang mirip dengan perusahaan.

3. Konsep

Konsep dalam perancangan *template story* didapat dari *google* ketika mencari referensi. Hal ini membantu penulis untuk mencari aset yang baik dalam perancangan. Penggunaan referensi dalam konsep membantu penulis mencari bentuk atau aset apa yang ingin digunakan pada *Canva* premium. Konsep atau referensi yang didapat bertemakan *neon* atau *cyberpunk*, gambar dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 3.18 Konsep Template Story

Sumber: <https://gbi.huesgw.top/products.aspx?cname=cyberpunk+poster&cid=83&ll=unimedcomsg>

4. Digitalisasi

Setelah selesai mencari 3 jenis *template* awal yang menyerupai dengan warna dan tema identitas perusahaan, penulis kemudian melakukan beberapa perubahan. Penulis melakukan penataan ulang pada beberapa aset yang sudah ada pada *template*, atau menggantinya dengan aset yang lain dikarenakan warna atau bentuk yang kurang sesuai. Tidak lupa penulis membuat beberapa versi atau alternatif yang berbeda setiap desainnya untuk memberi pilihan pada *supervisor* dan tim. Hasil digitalisasi *template story* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

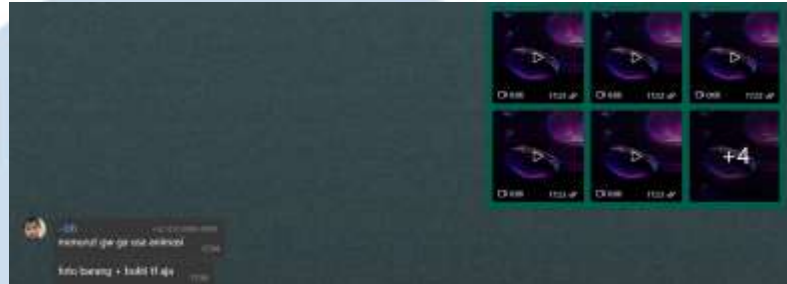


Gambar 3.19 Digitalisasi *Template Story*

5. Asistensi dan Revisi

Penulis melakukan asistensi dengan *supervisor* dan tim *Gametech*. Kemudian penulis menerima masukan mengenai desain yang telah divisualisasikan melalui *chat group WhatsApp*. Masukan yang didapat berupa masukan terkait bahwa *story* yang dirancang tidak perlu animasi, desain yang dirancang terlalu ramai, dan *request* untuk

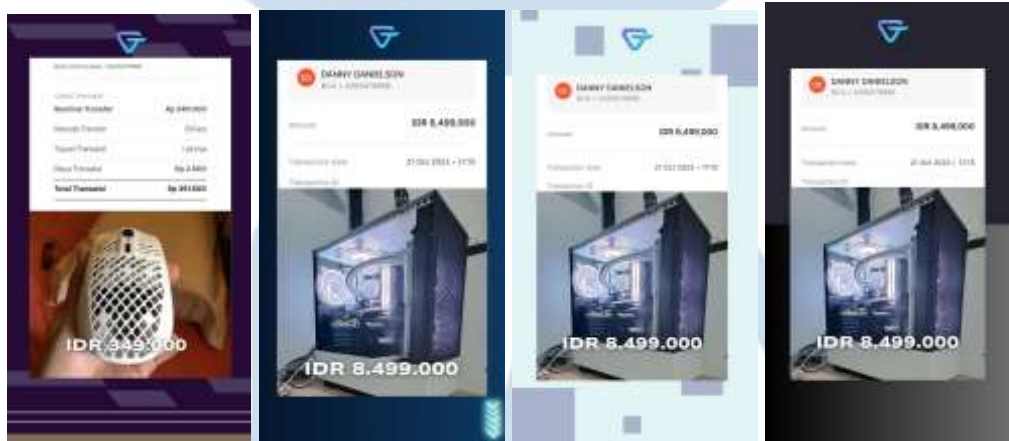
merancang *template* yang sederhana. Dibawah ini adalah masukan yang diterima penulis pada perancangan *template*.



Gambar 3.20 Screenshot Feedback

6. Finalisasi

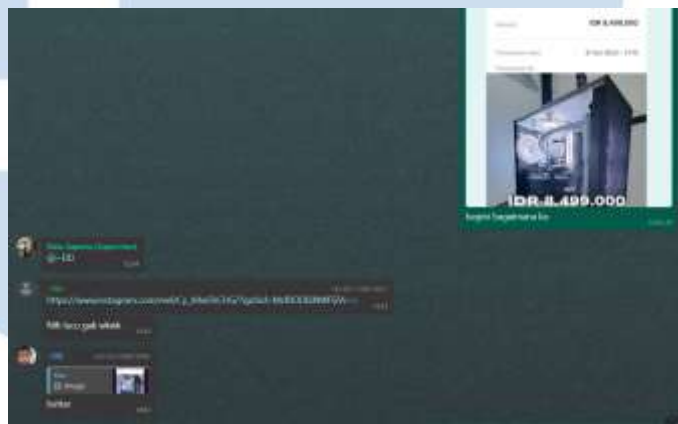
Setelah selesai merancang ulang *story*, merubah video menjadi gambar, penulis merancang 4 jenis alternatif yang berbeda kemudian mengirimkan hasil akhir pada *group chat WhatsApp GT Design* untuk mendapatkan *approval* terkait beberapa alternatif yang dibuat.



Gambar 3.21 Alternatif *Template Story*

Perancangan ini melibatkan beberapa aset kecil dan juga *shape* sederhana sesuai *request* dari tim *Gametech*. Besar kecil serta tebal tipis *shape* dibiasikan untuk menciptakan ruang kosong dan juga kontras. Pemilihan warna yang diambil pada setiap alternatif berbeda-beda, dikarenakan perancangan sebelumnya yang kurang bervariasi dalam

warnanya sehingga pengambilan warna ini dirancang untuk memberikan pilihan. Penggunaan font untuk harga adalah font *Nunito Sans Expanded*, perancangan sendiri lebih merujuk kepada *column grid*, dikarenakan aset yang digunakan tidak terlalu besar, dan hanya mengutamakan penempatan konten. Setelah mengirim hasil alternatif, penulis kemudian mendapatkan *feedback* terkait *template* yang mendapatkan *approval*, *screenshot* dari hasil *approval* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3.22 Screenshot Approval

3.3.1.5 Etalase Tokopedia

Penulis juga mendapatkan proyek untuk merancang etalase dan banner untuk *GameBunker*. Perancangan berjumlah 4 hasil karya dari banner dan juga etalase. Berikut adalah penjabaran dalam proses pengerjaan banner dan etalase.

1. Brief

Dalam perancangan banner dan etalase ini penulis mendapatkan *brief* secara langsung dari *supervisor* serta tim *Gametech* melewati *group chat WhatsApp*. *Brief* yang diberikan berupa video, gambar dan juga penjelasan isi konten. Berikut merupakan bentuk *brief* yang diberikan untuk penulis dalam merancang etalase *Tokopedia*.



Gambar 3.23 *Brief* Etalase

2. *Brainstorming*

Pada proses ini, penulis mulai mencari aset atau *template* premium yang disediakan pada *Canva* yang telah dipinjamkan *supervisor*. Berdasarkan *brief*, penulis juga diharuskan mencari aset berupa gambar produk tanpa *background* atau dalam bentuk *PNG*. Aset-aset serta *template* premium untuk banner yang dicari juga merujuk pada identitas yang mirip dengan perusahaan.

3. Konsep

Konsep dalam perancangan banner dan etalase ini didapat dari *brief* Bersama tim *Gametec*. Hal ini membantu penulis untuk melakukan perancangan karena sudah memiliki gambaran. Berdasarkan referensi yang didapatkan, penulis kemudian disarankan merancang banner serta etalase dengan *Canva* premium agar lebih mudah meletakkan aset. Pada pemilihan desain pun agar tidak bosan, penulis membedakan setiap *template* desain yang dipakai pada setiap etalase, berikut merupakan gambar referensi yang penulis dapatkan.



Gambar 3.24 Konsep Etalase

4. Digitalisasi

Setelah selesai mencari 3 jenis *template* untuk banner dan juga etalase yang cocok sesuai contoh *brief*, penulis kemudian melakukan beberapa perubahan. Penulis harus melakukan penataan ulang pada beberapa aset, atau menggantinya dengan aset lain dikarenakan warna atau bentuk yang kurang cocok. Tidak lupa penulis membuat beberapa versi atau alternatif untuk perancangan banner. Hasil digitalisasi banner dan etalase dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



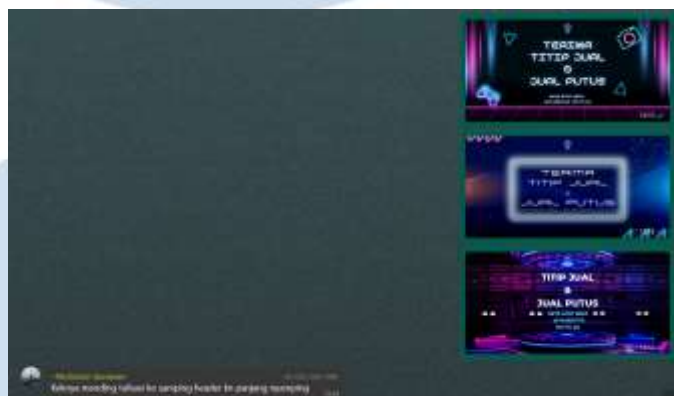
UNIV
MUL
NUSANTARA



Gambar 3.25 Digitalisasi Banner dan Etalase

5. Asistensi dan Revisi

Penulis melakukan asistensi dengan *supervisor* dan tim *Gametech*. Kemudian penulis menerima masukan mengenai desain yang telah dipilih pada *chat group WhatsApp*. Masukan yang didapat hanya untuk salah satu alternatif banner, yaitu untuk memperbaiki peletakan tipografi, serta menambah aset *icon gaming gear*. Di bawah ini adalah masukan yang diterima penulis pada perancangan banner.



Gambar 3.26 Screenshot Feedback

6. Finalisasi

Setelah selesai memperbaiki peletakan tipografi serta warna font, penulis kemudian juga telah menambahkan aset seperti *icon gaming gear* dan menggunakan aset yang tersedia pada *Canva* ini pada perancangan banner. Pemilihan warna banner merujuk pada kemiripan warna logo perusahaan, sedangkan

untuk etalase, penulis mencari 3 jenis desain yang serupa dengan warna dan kesan yang berbeda. Untuk font banner penulis menggunakan *Montserrat* pada konten dan kontak, sedangkan untuk etalase menggunakan *OPTIEdgarBold-Ex*, *Archity Aubette*, dan *Gagalin*. Penggunaan font yang berbeda pada etalase bertujuan agar desain tidak terlihat monoton. Penggunaan aset berupa foto produk pada etalase memiliki besar kecil ukuran agar dapat menyesuaikan kategori barang serta memberi ruang untuk teks. Ruang kosong diberikan agar tidak memberi kesan yang terlalu ramai, pada aset tertentu seperti *Playstation 5* diberikan *proximity* dengan *CD gamenya* agar objek terlihat memiliki suatu kesatuan. Desain menggunakan *pixel grid* dikarenakan efisiensi peletakkan teks dan aset yang tidak terlalu banyak. Setelah selesai merancang hasil revisi pada banner, penulis kemudian mengirimkan hasil akhir pada *group chat WhatsApp GT Design* untuk mendapatkan *approval* terkait beberapa alternatif yang dibuat.



Gambar 3.27 Finalisasi Banner dan Etalase

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama melakukan proses pekerjaan di tempat magang, penulis menemukan beberapa kendala ketika melakukan perancangan *news*, dimana gambar yang ingin didapat harus dalam bentuk HD. Selain itu konten isu yang diberikan masih terbilang baru, dan tidak banyak gambar yang bisa didapat terutama gambar yang termasuk dalam kategori *free copyright* yang sangat sulit untuk didapatkan.

Penulis juga mendapati kesulitan dalam mengatur waktu dalam mengerjakan laporan dan juga pekerjaan yang diberikan oleh perusahaan. Selain permasalahan waktu, penulis sering mengalami kesulitan ketika sedang dalam perjalanan atau ketika daerah atau rumah penulis mengalami pemadaman listrik, dikarenakan laptop penulis sendiri tidak dalam kondisi prima yang mana baterainya tidak berfungsi sama sekali.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Supervisor dan juga tim lain turut membantu beberapa gambar terkait masalah kurangnya *clickbait* pada gambar yang penulis cari, terkait pada *free copyright* penulis hanya mendapat *feedback* untuk mencari gambar dari sumber manapun, dan agar resolusi tetap baik tanpa menunjukkan logo ataupun merk yang tidak berhubungan dengan isu konten.

Terkait pada permasalahan waktu, penulis tentunya tidak pada posisi untuk melakukan *komplain*, dan penulis harus bisa membagi waktu dengan memfokuskan laporan hanya pada malam hari saja, dan stop untuk melanjutkan pekerjaan magang. Apabila penulis tidak sedang mengerjakan laporan, penulis bisa tetap menjalankan pekerjaan magang. Perangkat penulis yang tidak bisa berjalan tanpa adanya listrik mengalir ini kemudian diselesaikan dengan pergi ketempat yang memiliki fasilitas colokan serta jaringan internet yang mumpuni untuk mengerjakan tugas di *Canva*.