

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

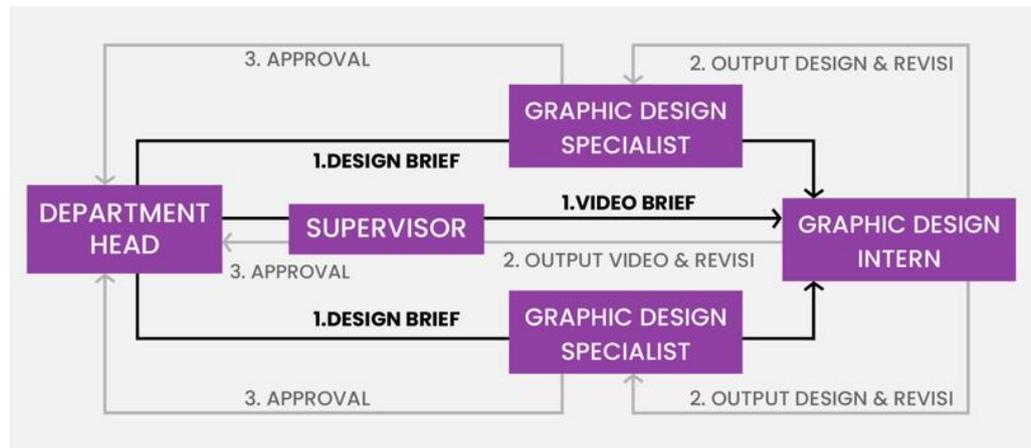
Berikut adalah kedudukan atau posisi penulis dan alur koordinasi di *The Flavor Bliss* Alam Sutera.

3.1.1 Kedudukan

Di *The Flavor Bliss* Alam Sutera, jabatan penulis adalah sebagai *Graphic Design Intern* divisi *Advertising and Promotion* yang dibimbing oleh 1 *Supervisor* yaitu Petrina sebagai *Advertising and Media Section Head* dan 2 *Graphic Design Specialist* yaitu Ignatius Julio dan Raymond Sendjaja. Mayoritas kebutuhan desain yang diberikan oleh *Graphic Design Specialist* berasal dari *Advertising and Promotion Department Head* yaitu Ati Dwi Putri. Selain mengerjakan kebutuhan desain *The Flavor Bliss* Alam Sutera, penulis juga diberikan tugas untuk mengerjakan beberapa desain kebutuhan konten Instagram *Estate Alam Sutera Office* oleh *Media and Publication Staff* yaitu Nendi Wijaya.

3.1.2 Koordinasi

Selama pelaksanaan magang penulis mendapatkan *design brief* dari *Department Head* yang disampaikan melalui *Graphic Designer Specialist*. Setelah mendapatkan *design brief*, penulis mengerjakan tugas tersebut dan melakukan asistensi beserta revisi ke *Graphic Designer Specialist*. Jika tugas tersebut sudah selesai, maka *Graphic Designer Specialist* dapat melakukan persetujuan atau *approval* ke *Department Head*. Lalu tugas dari *Supervisor* adalah mengedit video yang akan di unggah di *reels* Instagram *The Flavor Bliss*. Tahapan proses mengedit video juga sama seperti dengan tugas desain.



Gambar 3. 1 Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tabel-tabel yang berisi detail pekerjaan yang dilakukan selama magang di *The Flavor Bliss Alam Sutera*

Tabel 3 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Bulan	Proyek	Keterangan
1	Juli	<i>Summer Bliss</i>	<p>A. Sortir foto, edit warna foto, memasukkan logo ke dalam foto <i>event</i> “Lomba Sihir” untuk keperluan Instagram <i>The Flavor Bliss</i></p> <p>B. Membuat desain <i>feeds</i> Instagram, <i>story</i> Instagram, poster A4 tenant <i>bazaar FnB Sunny Summer</i></p> <p>C. Membuat desain banner A2 dan banner 160 cm x 60 cm “<i>Eat, Snap, Challenge</i>”</p> <p>D. Membuat desain <i>post</i> Instagram promo “Barbar”</p>

			<p>E. Membuat desain <i>post</i> Instagram “Rekomendasi Aktivitas di <i>The Flavor Bliss</i>” dan “<i>Weekly Recommendation</i> Minuman Kekinian Anti Ketinggalan Zaman”</p>
2	Agustus	Kemilau Indonesiaku, <i>Live Music Schedule</i> , dan Artikel	<p>A. Membuat desain untuk poster <i>Live Music Schedule</i> di <i>Broadway, The Flavor Bliss</i></p> <p>B. Membuat desain artikel tentang “Kasus Rabies” dan “Kasus Sifilis”</p> <p>C. Membuat desain Lomba Medley Lagu Daerah</p> <p>D. Membuat konten harian untuk Instagram <i>The Flavor Bliss</i></p> <p>E. Mengaplikasikan konten acara Kemilau Indonesiaku ke beberapa media cetak dan digital seperti <i>LED screen, vertical banner, boomgate, Instagram post, story, dan cover highlight</i></p> <p>F. Membuat desain <i>header google form</i> untuk pendaftaran workshop</p> <p>G. Membuat desain <i>rundown</i> atau kalender acara Kemilau</p>

			Indonesiaku untuk <i>post</i> dan <i>story</i> Instagram
3	September	SEMISAL, <i>Merchandise Broadway</i> , dan Artikel	<p>A. Merancang ilustrasi dan mockup untuk <i>merchandise Broadway</i> seperti <i>pouch canvas</i> kecil, kaca kecil, lanyard, dan pulpen</p> <p>B. Membuat template frame Instagram Special Tribute to Bon Jovi, The Beatles, dan Koes Plus</p> <p>C. Membuat desain “Selamat Hari Radio Nasional” dan “Selamat Memperingati Maulid Nabi Muhammad SAW” untuk <i>feeds</i> Instagram</p> <p>D. Membuat desain untuk konten Instagram harian lainnya seperti “Ketika Ngajak Nongkrong”, Pemenang Iseng-Iseng Berhadiah, dan “Pilihan Jajanan Enak dari Broadway Alam Sutera”</p> <p>E. Membuat desain artikel tentang “Social Media Detox”</p> <p>F. Memilih foto dan memasukan logo ke dalam foto-foto hasil rekapan acara</p>

			SEMISAL
4	Oktober	<i>Halloween, Jogging Track, Weekend Go Lucky dan Broadway Got Talent</i>	<p>A. Merancang konsep <i>Jogging Track</i> untuk area The Flavor Bliss (kelompok)</p> <p>B. Membuat desain konten Instagram harian</p> <p>C. Mengedit video <i>reels</i> Instagram tentang “IYA IYA” dan “<i>Playground</i>”</p> <p>D. Memilih foto dan memasukan logo ke dalam foto-foto hasil rekapan acara <i>Halloween in Broadway</i></p> <p>E. Membuat master design untuk mempromosikan kegiatan <i>Weekend Go Lucky (Baliho, Backlight, Kertas Bingo, Do’s and Don’ts, dan LED screen)</i></p>
5	November	<i>Macnifest dan Broadway Got Talent</i>	<p>A. Membuat video TikTok <i>Flavor Bliss</i> tentang Akhir Pekan Berkreasi</p> <p>B. Membuat desain konten Instagram harian</p> <p>C. Membuat <i>reels</i> Instagram Baso Afung untuk mempromosikan <i>tenant</i> baru di <i>Broadway</i></p> <p>D. Membuat postingan <i>finalist Broadway Got Talent</i></p>

			E. Dokumentasi <i>Broadway Got Talent</i> , Akhir Pekan Berkreasi, dan Macnifest.
6	Desember	Blissful Run 2023, Natal, dan Tahun Baru	<p>A. Membuat keperluan desain materi cetak <i>Blissful Run 2023</i> yaitu <i>Sticker One Way</i>, <i>Vertical Banner Alley</i>, <i>Poster A3</i>, <i>Invitation Story</i> Instagram, Baliho, <i>header google form</i> pendaftaran, nomor bib, medali, tas blacu, dan stiker jalan</p> <p>B. Menghubungi pihak vendor percetakan untuk kebutuhan <i>merchandise Blissful Run 2023</i></p> <p>C. Membuat <i>header google form</i> pendaftaran Akhir Pekan Berkreasi</p> <p>D. Membuat <i>master design</i> Tahun Baru 2024</p> <p>E. Mengedit video Akhir Pekan Berkreasi 2.0</p> <p>F. Mendokumentasi acara Natal menggunakan kamera polaroid</p>

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 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama melakukan magang di *The Flavor Bliss* Alam Sutera, penulis mengerjakan beberapa tugas desain seperti membuat konten Instagram *The Flavor Bliss*, mengaplikasikan *master design* ke beberapa media cetak dan digital seperti Billboard, Baliho, LED banner, *feeds* dan *story* Instagram, *vertical* dan *horizontal* banner, dokumentasi *event*, mengedit foto *event*, mengedit video *reels* dan TikTok, dan lain-lain.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Berikut adalah proses pengerjaan karya selama magang di *The Flavor Bliss* Alam Sutera. Proses dengan karya terbaik yang ditampilkan terdiri dari 5 karya yaitu, desain promosi *Regular Event Weekend Go Lucky*, desain promosi *Live Music Schedule*, poster *Playground Rules*, desain promosi *Blissful Run 2023*, dan desain promosi *Event New Year*. 2 karya terbaik menurut penulis adalah desain promosi *Regular Event Weekend Go Lucky* dan desain promosi *Blissful Run 2023*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.1.1 Desain Promosi *Weekend Go Lucky*

Weekend Go Lucky adalah *regular event* yang selalu diadakan di setiap hari Sabtu dan Minggu (*Weekend*). Rangkaian acaranya terdiri dari *Live Music*, *Karaoke*, *Movie Night*, dan *Interactive Game*. Pada awalnya kegiatan tersebut sudah berlangsung pada sebelum pandemic. Kegiatan tersebut mengalami perubahan *master design* di tahun 2023 lalu salah satu *Graphic Designer Specialist* memberikan tugas kepada penulis untuk membuat *master design Weekend Go Lucky*.

A. *Moodboard* atau Referensi

Berikut adalah beberapa referensi desain yang diberikan oleh *Advertising and Promotion Department Head* Ati Dwi Putri dan disampaikan oleh *Graphic Designer Specialist* Ignatius Julio. *Brief* yang diberikan adalah konsep desain yang memiliki kesan *fun* dan banyak warna tetapi tidak ditujukan untuk anak-anak saja, namun semua kalangan hingga orang dewasa.

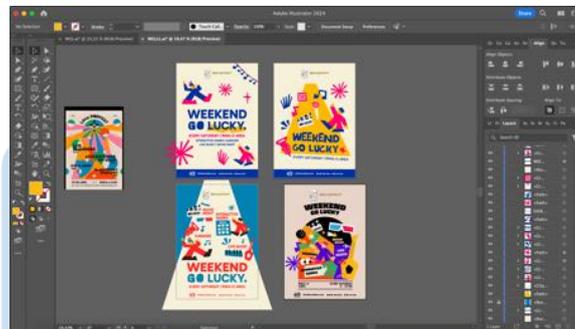


Gambar 3. 2 Referensi Master Desain *Weekend Go Lucky*

Sumber : Pinterest

B. Proses Desain

Dari sketsa ilustrasi yang sudah dirancang, penulis juga terinspirasi dari gaya visual salah satu Ilustrator Inggris yaitu *David J. McMillan*. Penulis memodifikasi gaya visual tersebut dengan bentuk ilustrasi yang lebih geometris, menggunakan warna cerah, dan memiliki banyak aset ilustrasi pendukung. Aplikasi yang penulis gunakan untuk membuat desain *Weekend Go Lucky* adalah *Adobe Illustrator* maka ilustrasi tersebut berbentuk *vector*.



Gambar 3. 3 Progress Desain *Weekend Go Lucky*

C. Hasil Desain

Terdapat beberapa aset ilustrasi yang menggambarkan 4 kegiatan *Weekend Go Lucky*, yaitu *Live Music*, *Movie Night*, *Interactive Games*, dan Karaoke beserta 4 alternatif desain layout yang akan diberikan ke bagian *Advertising and Promotion Department Head* yaitu Ati Dwi Putri. Desain tersebut dirancang di ukuran A4 sebagai *master design Weekend Go Lucky. Graphic Designer Specialist*, Ignatius Julio juga ikutserta dalam pembuatan aset ilustrasi, *layouting* desain, dan pemilihan *typeface*. Beberapa aset ilustrasi yang diberikan oleh *Graphic Designer Specialist*, berasal dari *free stock* ilustrasi yaitu Freepik.





Gambar 3. 4 Hasil Desain *Weekend Go Lucky*

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. Revisi dan Hasil Desain

Berikut adalah desain yang dipilih oleh Ati Dwi Putri selaku *Advertising and Promotion Department Head*. Terdapat revisi atau penambahan aset desain yaitu aset ilustrasi bola *disco* dan sinar-sinar. Jika *master design* sudah ditentukan dan diselesaikan sesuai revisi yang diberikan, maka penulis dapat melanjutkan ke beberapa media yang akan digunakan sesuai kebutuhan promosi.



Gambar 3. 5 Revisi dan Hasil Desain *Weekend Go Lucky*

E. Color Palette dan Typography

Typography yang digunakan untuk master design *Weekend Go Lucky* adalah *Thicker Black* sebagai *headline* dan *TeX Gyre Adventor Bold* sebagai *body text*. Lalu untuk warna yang digunakan merupakan warna-warna cerah dan kontras seperti ungu, merah, hijau, oranye, kuning, pink, hitam, dan putih.



Gambar 3. 6 Color Palette dan Typography *Weekend Go Lucky*

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

F. Implementasi Desain

Berikut adalah turunan dari *master design* yang menjadi beberapa media beserta implementasinya yang terdiri dari Baliho, Backlight, *LED screen* yang digunakan pada saat kegiatan *Weekend Go Lucky* dimulai dan dipajang di area sekitar *The Flavor Bliss* Alam Sutera, poster *Do's and Don'ts* yang dipajang disetiap meja pengunjung, dan kertas *Bingo* yang dibagikan ke pengunjung yang hadir di kegiatan *Weekend Go Lucky*.

1. Baliho

Baliho merupakan media yang berukuran 240 cm x 400 cm dipasang di depan pintu masuk *The Flavor Bliss* yang berfungsi untuk mempromosikan kegiatan yang dimiliki *The Flavor Bliss* Alam Sutera yaitu *Weekend Go Lucky*.



Gambar 3. 7 Baliho *Weekend Go Lucky*

2. *Backlight*

Media *Backlight* berukuran 168 cm x 214 cm yang dipasang di dalam area *The Flavor Bliss* Alam Sutera persis depan *Starbucks*. Media tersebut memiliki lampu sehingga pada malam hari akan menyala dan dapat terlihat dari kejauhan.



Gambar 3. 8 *Backlight Weekend Go Lucky*

3. *LED Screen*

LED Screen dipasang pada saat acara *Weekend Go Lucky* berlangsung yang berukuran sebesar 1000 x 1500 px (2:3). Media tersebut akan menampilkan hasil *motion graphic Weekend Go Lucky* yang sudah dibuat oleh penulis.



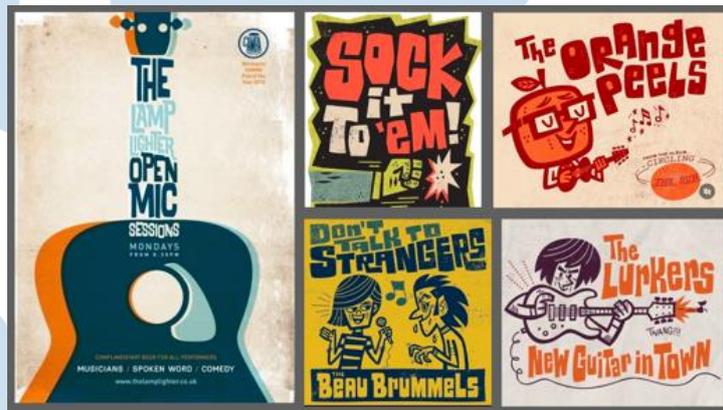
Gambar 3. 9 *LED Screen Weekend Go Lucky*

3.3.1.2 Desain Promosi *Live Music Schedule in Broadway*

The Flavor Bliss Alam Sutera mengadakan *Live Music* di *Broadway Area* setiap hari pukul 19.00 sampai 21.30 WIB. Untuk mempromosikan adanya acara tersebut, maka dibutuhkan *master design*. Sebelumnya *Live Music* sudah memiliki *master design*, namun *The Flavor Bliss* membutuhkan desain baru.

A. Referensi

Referensi tersebut diberikan oleh *Graphic Designer Specialist* untuk membuat *master design Live Music Schedule*. Menggunakan gitar sebagai desain utama dengan konsep retro agar sesuai dengan lagu-lagu yang dibawakan pada saat *Live Music Schedule in Broadway* yaitu era tahun 80an dan 90an.



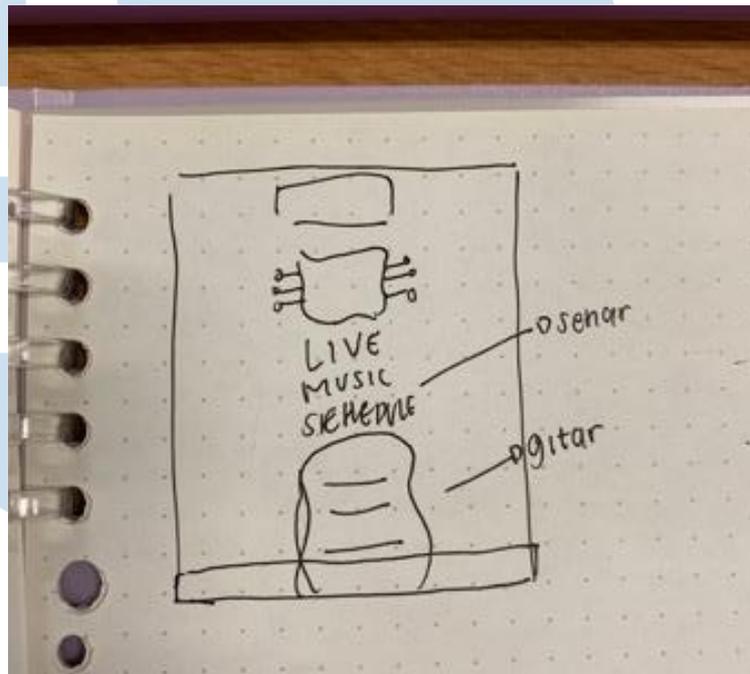
Gambar 3. 12 Referensi *Live Music Schedule in Broadway*

Sumber : Pinterest

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

B. Sketsa

Berdasarkan referensi yang diberikan, penulis membuat sketsa gitar sebagai aset desain utama dengan judul “*Live Music Schedule*” sebagai senar gitar. Untuk informasi jadwal seperti lokasi dan jam akan diletakkan di dalam gitar.



Gambar 3. 13 Sketsa *Live Music Schedule in Broadway*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

C. Proses Desain dan Asistensi

Penulis memberikan beberapa opsi bentuk gitar dan warna. *Graphic Designer Specialist* memberikan masukan yaitu bentuk gitar berbentuk bulat agar lebih nyaman dilihat dan informasi bisa terbaca dengan jelas serta warna yang dipilih adalah warna merah dengan background warna coklat bertekstur kayu sesuai referensi yang diberikan. Aplikasi yang digunakan adalah *Adobe Illustrator* berbasis digital *vector*.



Gambar 3. 14 Proses Desain *Live Music Schedule in Broadway*

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. Finalisasi Hasil Desain

Berikut adalah hasil desain *Live Music Schedule* yang digunakan untuk story Instagram *The Flavor Bliss*. Finalisasi *color palette* yang digunakan adalah warna merah pada objek utama yaitu gitar dan warna coklat bertekstur kertas pada *background*. Typeface yang digunakan adalah Carton Six.



Gambar 3. 15 Finalisasi *Live Music Schedule in Broadway*

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

E. Implementasi Desain

1. *Sticker One Way*

Media *Sticker One Way* berukuran 100.8 cm x 69.2 cm dipasang di dekat pintu masuk *Broadway*. Media ini memiliki beberapa desain lainnya sesuai dengan acara yang sedang berlangsung dengan total 8 *sticker one way* yang berbeda.



Gambar 3. 16 *Sticker One Way Live Music Schedule in Broadway*

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

2. *Downtown Banner*

Media ini berada di depan kantor Synergy Building area lampu merah. *Downtown banner* berukuran 3,6 m x 0,8 m dengan jumlah lebih dari 1 yang dipasang di beberapa tempat.



Gambar 3. 17 Downtown Banner Live Music Schedule in Broadway

U
NIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3. *Story* Instagram

Media *story* Instagram berukuran 1080 x 1920 px yang setiap hari dipublikasikan melalui *story* Instagram *The Flavor Bliss*.



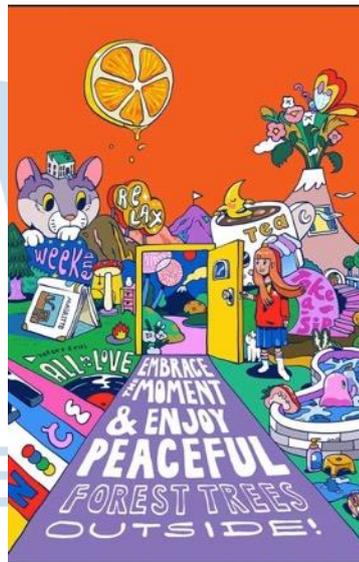
Gambar 3. 18 Story Instagram *Live Music Schedule in Broadway*

3.3.1.3 Desain Promosi *Blissful Run 2023*

The Flavor Bliss Alam Sutera mengadakan acara lari bernama *Blissful Run 2023* yang diadakan pada tanggal 16 Desember 2023 di Kawasan *The Flavor Bliss*. Konsep acara tersebut dirancang oleh 4 anggota Internship divisi *Advertising and Promotion* yaitu Chelsea Dwyta, Indah Mawarni, Yessy Oktaviyani, dan Yuni Angelyn. Kami juga dibantu oleh seluruh karyawan tetap demi kelancaran acara *Blissful Run 2023*. Dalam proyek *Blissful Run 2023*, penulis dibantu oleh Yessy Oktaviyani dalam merancang *master design* sebagai alternatif.

A. Referensi

Berikut adalah referensi utama dalam pembuatan *master design Blissful Run 2023*. Konsep desain yang akan dibuat adalah suasana acara *Blissful Run 2023* menggunakan ilustrasi yang terdapat di Kawasan *The Flavor Bliss* seperti Gedung *Broadway*, orang berlari, dan lain-lain.

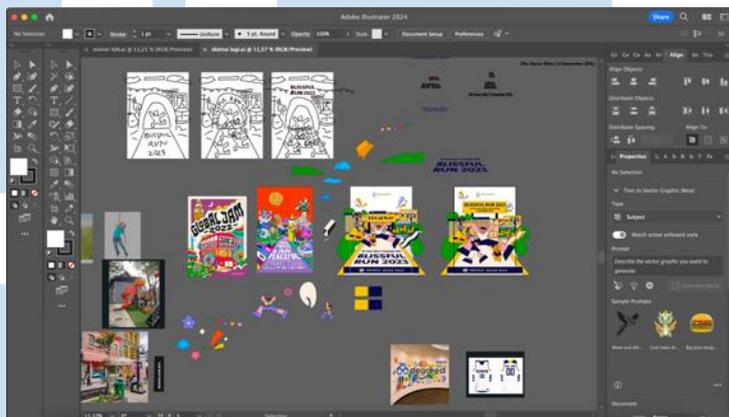


Gambar 3. 19 Referensi Desain *Blissful 2023*

Sumber : Pinterest

B. Proses Desain

Dalam proses pembuatan *master design Blissful Run 2023*, dimulai dari sketsa, ilustrasi, pemilihan *typeface*, hingga hasil finalisasi desain. *Software* yang digunakan untuk membuat *master design Blissful Run 2023* adalah *Adobe Illustrator*.

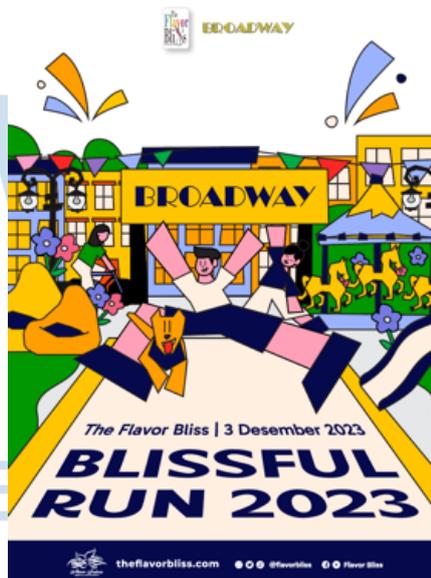


Gambar 3. 20 Proses Desain *Blissful Run 2023*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

C. Hasil Desain

Berikut adalah hasil *master design* yang telah penulis rancang untuk *Blissful Run 2023*. Terdapat 2 alternatif desain dengan layout yang sedikit berbeda pada bagian penempatan judul.



Gambar 3. 21 Hasil Desain *Blissful Run 2023*

D. Revisi dan Pemilihan Desain

Hasil Desain yang sudah dirancang oleh penulis dan *Graphic Designer Intern* lainnya yaitu Yessy Oktaviyani diberikan kepada *Advertising and Promotion Department Head* untuk dipilih sebagai *master design* utama *Blissful Run 2023*, dan desain yang dipilih adalah desain milik Yessy Oktaviyani. Penulis melanjutkan desain tersebut ke beberapa media cetak untuk kebutuhan acara berlangsung. Terdapat revisi pada *color palette* yang awalnya berwarna biru dan oranye diubah menjadi warna biru dan merah untuk menyesuaikan warna *track* jalan.



Gambar 3. 22 Revisi dan Pemilihan Desain *Blissful Run 2023*

E. Color Palette dan Typography

Berikut adalah warna utama yang digunakan dalam *master design Blissful Run 2023* yaitu warna biru, merah, dan krem. Lalu untuk *typeface* yang digunakan adalah Gotham.



Gambar 3. 23 Color Palette dan Typography Blissful Run 2023

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

F. Implementasi Desain

1. *Sticker One Way*

Media *Sticker One Way* berukuran 100.8 cm x 69.2 cm dipasang di dekat pintu masuk *Broadway*. Media ini memiliki beberapa desain lainnya sesuai dengan acara yang sedang berlangsung dengan total 8 *sticker one way* yang berbeda.

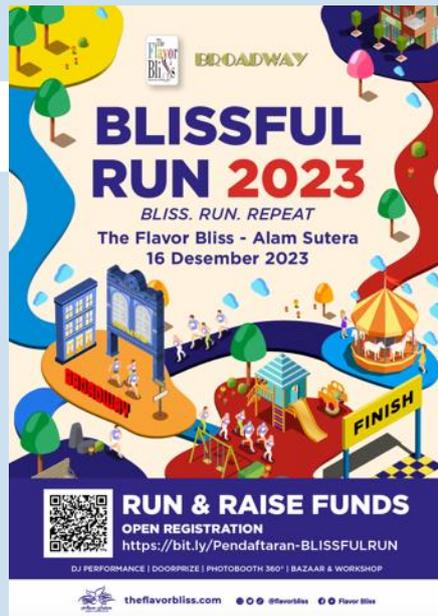


Gambar 3. 24 *Sticker One Way Blissful Run 2023*

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

2. A3 Poster

Poster A3 (29,7 cm x 42 cm) ini berada di dalam toilet umum *Broadway*, tepatnya di belakang pintu. Terdapat 3 toilet umum wanita sehingga jumlah poster A3 adalah 3 poster.



Gambar 3. 25 A3 Poster *Blissful Run 2023*

3. Nomor Bib Peserta

Nomor bib digunakan untuk identifikasi peserta lari dalam acara *Blissful Run 2023*. Ukuran nomor bib peserta adalah 20 x 15 cm dengan bahan stiker *chromo*. Total nomor bib peserta adalah 250.



Gambar 3. 26 Nomor Bib Peserta *Blissful Run 2023*

4. Medali

Media ini termasuk ke dalam *merchandise* yang akan dibagikan kepada peserta lari. Memiliki bahan akrilik dengan tebal 3mm, dan berukuran 6cm.



Gambar 3. 27 Medali *Blissful Run 2023*

5. Tas Serut Blacu

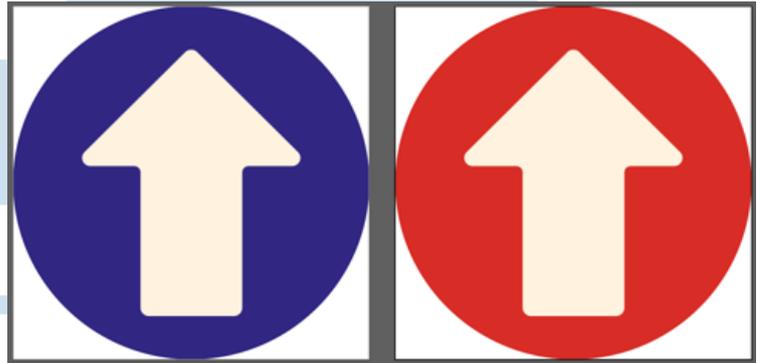
Media tas serut blacu juga akan dibagikan kepada peserta lari sebagai *merchandise*. Ukuran media ini adalah 30 x 40 cm dengan bahan blacu.



Gambar 3. 28 Tas Serut Blacu *Blissful Run 2023*

6. Stiker Panah Jalan

Stiker panah jalan berfungsi sebagai penandah arah rute selanjutnya untuk peserta lari. Stiker ini berukuran diameter 50 cm *cutting* bulat dengan bahan ritrama.



Gambar 3. 29 Stiker Panah Jalan *Blissful Run 2023*

7. Lanyard Medali

Media lanyard ini dipasang bersama dengan medali dengan ukuran 90 cm x 2 cm.



Gambar 3. 30 Lanyard Medali *Blissful Run 2023*

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.1.4 Desain Poster *Playground Rules*

The Flavor Bliss Alam Sutera membangun tempat bermain baru untuk anak-anak usia 5-12 tahun di *Broadway Area*. Area tersebut dibutuhkan desain poster berukuran A2 yang berisi tentang beberapa peraturan bermain.

A. Referensi

Berikut adalah referensi desain dan *copywriting* yang diberikan oleh *Graphic Design Specialist* dan penulis juga mencari melalui *website Pinterest*. Gaya visual yang akan digunakan kekanak-kanakan sesuai dengan target audiens yaitu anak-anak usia 5-12 tahun.

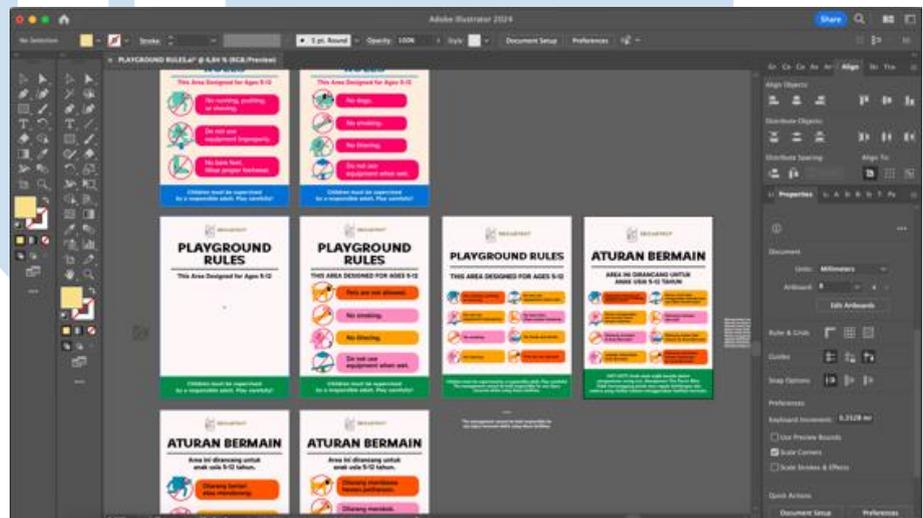


Gambar 3. 31 Referensi Desain *Playground Rules*

Sumber : Pinterest

B. Proses Desain, Asistensi, dan Revisi

Poster desain untuk *Playground Rules* menggunakan *software Adobe Illustrator*. Awalnya desain tersebut menggunakan warna biru dan merah namun berubah menjadi warna merah, hijau, oranye, dan pink sesuai dengan referensi yang tertera. Penggunaan Bahasa juga dijadikan alternatif yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Untuk ilustrasi icon, penulis membuat sendiri menggunakan *pen tool* pada *Adobe Illustrator*.



Gambar 3. 32 Proses Desain *Playground Rules*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

C. Hasil Desain

Berikut adalah hasil desain yang sudah dalam proses asistensi dan revisi. Bahasa yang digunakan menggunakan Bahasa Indonesia agar mudah dimengerti oleh pengunjung. Color palette yang digunakan adalah warna oranye, pink, hijau, dan hijau. Untuk *typeface* yang digunakan adalah Banchemo dan Gabarito.



Gambar 3. 33 Hasil Desain *Playground Rules*

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

D. Implementasi Desain

Berikut adalah hasil implementasi desain yang dicetak pada poster berukuran A2. Poster yang berisi tentang *Playground Rules* atau Area Bermain tersebut diletakkan di Kawasan tempat bermain anak-anak.



Gambar 3. 34 Implementasi Desain *Playground Rules*

U
NIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.1.5 Desain Promosi *New Year Event*

Acara tahun baru di *Flavor Bliss* memerlukan desain promosi karena akan diadakan *fireworks*, *karaoke*, *DJ performances*, *Weekend Go Lucky Special New Year*, dan lain-lain. Berikut adalah proses pembuatan *master design* untuk acara tahun baru di *Flavor Bliss*.

A. Referensi

Berikut adalah referensi yang digunakan untuk pembuatan *master design* acara tahun baru. Konsep yang ingin digunakan adalah ilustrasi, ramai dengan orang-orang, banyak aset pendukung lainnya yang berhubungan dengan acara tahun baru, menggunakan angka 2024 sebagai fokus utama desain.



Gambar 3. 35 Referensi Desain *New Year Event*

Sumber : Pinterest

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

B. Sketsa

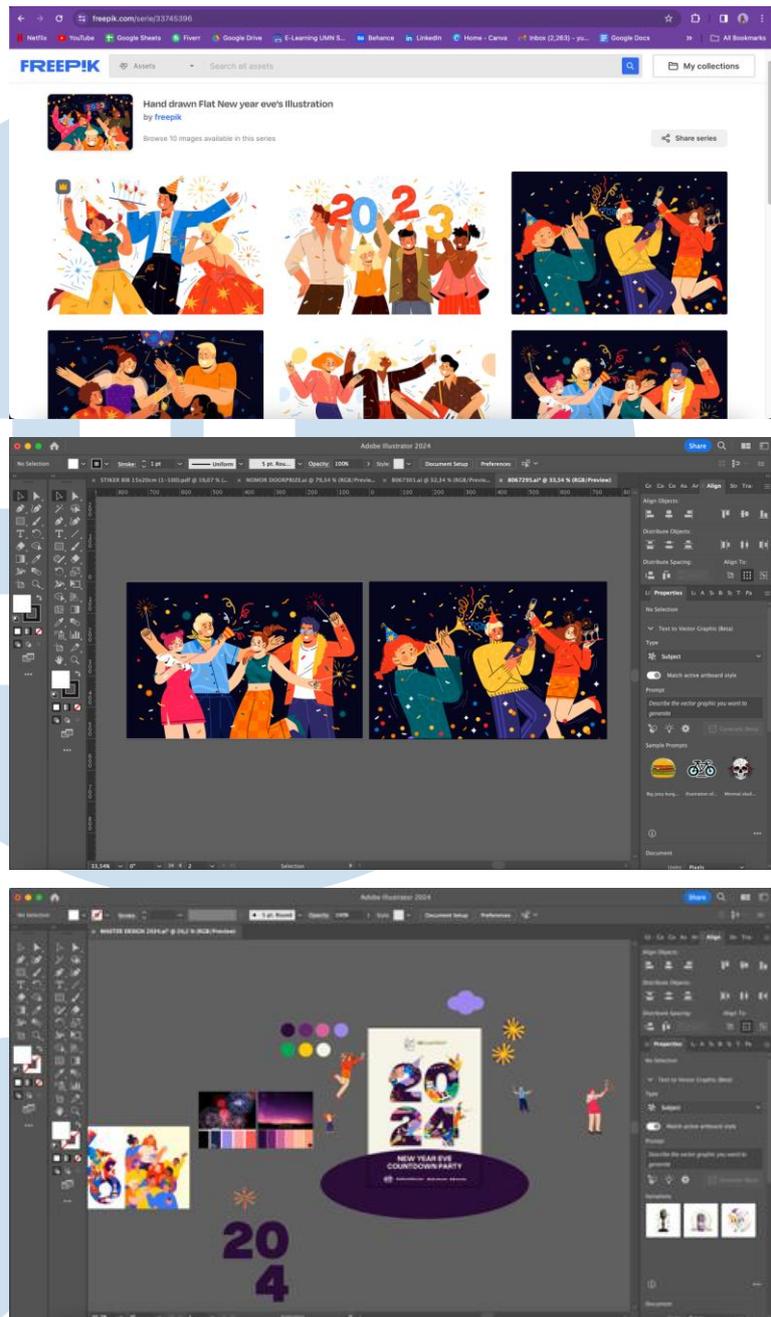
Proses setelah mencari referensi adalah sketsa. Pada tahap ini penulis membuat sketsa secara manual menggambar di kertas untuk mengetahui konsep awal yang akan divisualisasikan ke dalam desain digital.



Gambar 3. 36 Sketsa Desain *New Year Event*

C. Proses Desain

Berikut adalah proses digitalisasi desain promosi acara tahun baru. Menggunakan *software Adobe Illustrator* berbasis *vector*. Mayoritas aset ilustrasi menggunakan aset yang sudah ada dari materi promosi *Weekend Go Lucky* karena acara tahun baru akan menonjolkan *regular event* tersebut seperti *karaoke*, *movie night*, *interactive games*, dan *live music*. Untuk aset ilustrasi orang-orang menggunakan ilustrasi *free vector* melalui *website* Freepik dengan *keyword* "New Year"



Gambar 3. 37 Proses Desain New Year Event

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

D. *Color Palette* dan *Typography*

Mayoritas penggunaan warna untuk master desain tersebut adalah warna-warna yang cerah seperti ungu, pink, hijau, dan kuning. Menggunakan warna yang banyak agar terlihat ramai dan menarik perhatian pengunjung untuk datang merayakan tahun baru di *Flavor Bliss* Alam Sutera. *Typeface* yang digunakan adalah *Overused Grotesk*.



Gambar 3. 38 *Color Palette* dan *Typography* Desain *New Year Event*

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

E. Hasil Desain

Berikut adalah hasil desain yang pada tahap selanjutnya akan dilanjutkan dan diselesaikan oleh *Graphic Designer Specialist*. Aset-aset yang digunakan sampai ke tahap finalisasi adalah objek utama pada desain yaitu angka “2024” beserta isian aset ilustrasi.



Gambar 3. 39 Hasil Desain *New Year Event*

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

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Kesulitan yang dialami penulis selama magang adalah bekerja dengan cepat dan sigap karena banyak kebutuhan desain yang harus selesai dengan cepat dan menyesuaikan gaya visual desain *The Flavor Bliss* Alam Sutra yang cukup berbeda dengan gaya visual desain penulis. Selain itu, *The Flavor Bliss* selalu mengadakan acara tiap bulan dan penulis ditugaskan sebagai fotografer dan videografer acara. Kendala penulis adalah tidak memiliki kamera sehingga harus meminjam kamera milik orang lain atau milik perusahaan.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi atas kendala atau kesulitan yang dialami penulis selama magang adalah penulis inisiatif meminta *brief* tugas yang ingin diselesaikan disaat tertentu agar pekerjaan tidak dikerjakan terlalu singkat, mengatur time management dengan baik, mempelajari hal baru dalam dunia fotografi dan videografi; dan belajar mengeksplor gaya visual desain yang sesuai dengan target sasaran.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA