

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

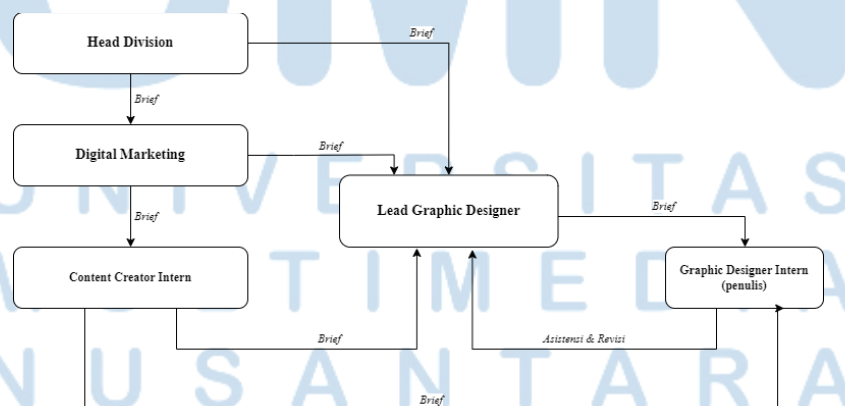
Bagian ini berisi informasi mengenai posisi penulis serta alur koordinasi antara penulis dan pembimbing lapangan saat pelaksanaan suatu proyek atau tugas.

3.1.1 Kedudukan

Penulis mendapat posisi yang disebut sebagai *Graphic Designer Intern* di bagian *Social Branding* di Vision+ TV. Dalam struktur divisi kreatif, penulis berada di bawah bimbingan langsung dari Fero Boyzone, bertindak sebagai seorang desainer grafis yang fokus pada aspek *social branding* untuk Vision+ TV. Penulis bertanggung jawab untuk membuat desain yang sesuai dengan panduan yang sudah disampaikan oleh pembuat konten di platform website atau aplikasi “Notion”. Sehingga penulis juga harus memastikan agar semua tugas diselesaikan dalam batas waktu yang sudah diberikan.

3.1.2 Koordinasi

Di saat periode magang berlangsung, penulis berkoordinasi bersama para rekan-rekan dalam tim kreatif sehingga dapat mempermudah dalam menyelesaikan suatu proyek desain sesuai dengan harapan yang ingin ditempuh. Berikut dibawah adalah bagan alur koordinasi penulis selama magang di Vision+ TV.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi di Vision+ TV

Sebelum penulis memulai proyek desain, langkah awal sebelum memulai membuat desain. Penulis akan dijelaskan oleh *Lead Graphic Designer* terlebih dahulu, yang sebelumnya telah mendapatkan briefing dari *Content Creator Intern*. Sebelum *Content Creator Intern* menyampaikan briefing konten kepada tim desain grafis, tahap awal melibatkan penyampaian briefing oleh *Content Creator Intern* kepada *Digital Marketing*, dengan tujuan merencanakan konten. Selanjutnya, *Digital Marketing*, akan berkoordinasi dengan *Head Division* untuk membahas rencana konten yang dapat disusun. Setelah *Content Creator Intern* memiliki daftar konten, pengiriman briefing akan dilakukan melalui platform website atau aplikasi "Notion".

Selanjutnya, tim kreatif (*Graphic Design*) akan membahas dan menyusun jadwal tugas proyek sesuai dengan batas waktu yang telah ditetapkan oleh *Content Creator Intern*. Dengan demikian, penulis, sebagai *Graphic Designer Intern*, dapat melibatkan diri dalam pengerjaan proyek desain yang telah diatribusikan berdasarkan hasil koordinasi bersama *Lead Graphic Designer*. Setelah proyek desain selesai, *Graphic Designer Intern* akan mengirimkan hasilnya kepada *Lead Graphic Designer* untuk mendapatkan bimbingan dan umpan balik.

Setelah menerima *feedback*, *Graphic Designer Intern* akan melakukan revisi sesuai dengan instruksi atau arahan yang diberikan oleh *Lead Graphic Designer* pada proyek desain yang telah dibuat. Setelah di approve dari *Lead Graphic Designer*, *Graphic Design Intern* akan mengirim file proyek desain pada *link google drive* yang sudah disediakan oleh *Content Creator Intern* pada situs atau aplikasi "Notion". Jika karya sudah dimasukan pada *link google drive Content Creator Intern* akan mempublikasikan karya desain tersebut melalui sosial media.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tabel berisi hal-hal detail pekerjaan yang telah dilakukan oleh penulis selama masa magang.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 (9-13 Oktober 2023)	Thumbnail design	- V+Originals for Radio, Twisted 3 & Lampir frame Design.
		Carousel IG feeds design	- BWF Arctic Open 2023.
		Thumbnail design	- World Cup Qualification 2026.
		Carousel IG feeds design	- Fakta Menarik Sirkuit Mandalika.
		IG feeds design	- Friendly Match, FIFA Matchday.
2	2 (16-20 Oktober 2023)	Carousel IG feeds design	- Victor Denmark Open 2023.
		IG feed design	- Philippines Women's Futsal Three-Nations Tournament 2023.
			- BWF Xpora Indonesia International Challenge 2023.
			- Rosh Saudi League 23/24
			- Women's A-League 23/24
3	3 (23-27 Oktober 2023)	Carousel IG feeds design	- AFC Cup 2023.
			- Channel knowledge ZOOMOO.
			- Channel knowledge GLOBAL TREKKER.
		IG feed design	- Women's Olympic Football Asian Qualifiers.

		Icon design	- Vision+ tv product icon.
		IG feed design	- POBSI Cup Pelajar Mahasiswa 2023.
		Carousel IG feeds design	- SKU & Feed.
4	4 (30 Oktober-3 November 2023)	Carousel IG feeds design	- Jadwal BWF Hylo Open 2023.
		IG feed design	- Women's Olympic Football Asian Qualifiers.
			- JOJO berhasil menjuarai BWF French Open 2023.
			- East Asia Super League 23/24.
		carousel IG feed design	- Revisi USP Product.
		IG feed design	- Rosh Saudi League.
5	5 (6-10 November 2023)	Carousel IG feed design)	- AFC Cup 2023.
			- Revisi USP Product.
		IG feed design	- East Asia Super League 23/24.
		Carousel IG feed design	- Jadwal MotoGP.
		IG feed design	- IFSC Asian Qualifier.
6	6 (13-17 November 2023)	Carousel IG feed design	- BWF Japan Masters 2023 (Super 500).
		IG feed design	- World Cup Qualification 2026.
		Carousel IG feed design	- Euro Qualification 2024.
			- Jadwal MotoGP Qatar.
		IG feed design	- KOVO V-League Women 23/24.
	Carousel IG feed design	- Raih sensasi hari Minggu yang luar biasa dengan IMC.	

7	7 (20-24 November 2023)	Carousel IG feed design	- BWF China Masters 2023 (S750).
		IG feed design	- Drawing AFC Asian Cup Qatar 2024.
			- World Cup Qualification 2026.
		Carousel IG feed design	- Revo Thai League.
		IG feed design	- MotoGP: Valencia Grand Prix.
		IG feed design	- Liga Futsal Profesional 23/24.
8	8 (27 November-1 Desember 2023)	Carousel IG feed design	- BWF Syed Modi India International 2023 (S300).
		IG feed design	- East Asia Super League 23/24.
			- Liga Futsal Profesional 23/24.
			- FIM Asia Road Racing Championship 2023: Thailand.
			- MGM Macau Tennis Masters 2023.
		Carousel IG feed design	- POBSI Pool Circuit 2023: Seri 6 Makassar.
9	9 (4 Desember-8 Desember 2023)	IG feed design	- MGM Macau Tennis Masters 2023.
		Carousel IG feeds design	- POBSI Pool Circuit 2023: Seri 6 Makassar.
		IG feed design	- Indonesia International Open 2024.
			- KOVO V-League Women 23/24.
			- Roshn Saudi League 23/24.
		Carousel IG feeds design	- Liga Futsal Profesional 23/24.

		IG feed design	- Revo Thai League 23/24.
10	10 (11 Desember-15 Desember 2023)	IG feed design	- King's Cup 23/24.
			- FIFA Club World Cup Saudi Arabia 2023.
			- Merebut Gelar Dunia: Timnas Indonesia Siap Bertanding di BWF World Tour Finals 2023.
			- AFC U20 Women's Asian Cup Uzbekistan Draw 23/24.
			- Liga Futsal Profesional 23/24.
11	11 (18 Desember-22 Desember 2023)	GIF design	- Animation maskot Vision+TV.
		IG feed design	- Greeting Natal.
12	12 (25 Desember-29 Desember 2023)	IG feed design	- East Asia Super League 23/24.
			- KOVO V-League Women 23/24.
			- AFC Cup Draw 23/24.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Bagian ini merupakan penjelasan umum mengenai tugas-tugas yang sudah dikerjakan oleh penulis saat menjalani masa magang di Vision+ TV.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

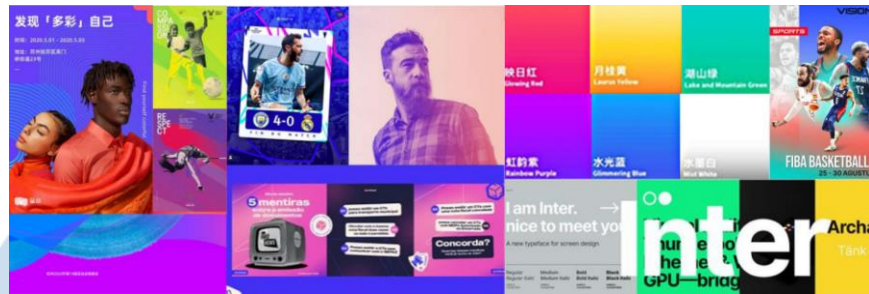
Selama proses magang sebagai *Graphic Design Intern*, penulis telah fokus dalam menciptakan konten desain untuk jadwal tayang. Hasil desain tersebut akan dipublikasikan melalui sosial media Instagram Vision+TV. Berikut ada beberapa contoh pekerjaan gambar dan penjelasan rinci proyek desain yang sudah dibuat oleh penulis selama magang di Vision+TV. Berikut adalah lima proyek desain terbaik yang berhasil dikerjakan oleh penulis selama masa magang tiga bulan sebagai *Graphic Design Intern* di Vision+TV.

3.3.1.1 19th Asian Games Hangzou

19th Asian Games Hangzou merupakan acara multi-sport lintas benua yang diadakan pada tanggal 23 September hingga 8 Oktober 2023 di Hangzhou, Tiongkok. Acara permainan kompetisi tersebut menandai ulang tahun ke-110 sejak penciptaan acara lintas benua pertama. Pada proyek ini, penulis mendapatkan brief untuk membuat desain postingan mengenai informasi dari *supervisor*. Kemudian penulis harus mendesain karya dengan harus mengikuti key visual yang sudah diberikan oleh *supervisor*.

Pertama, penulis mendapatkan brief dari *content creator intern* melalui aplikasi “*Notion*” untuk membuat karya desain yang mempunyai headline “Cabang olahraga panjat tebing berhasil kalahkan tuan rumah”. Karya tersebut berupa *single image* dengan konsep yang berfokus pada kemajuan dan keberhasilan cabang olahraga panjat tebing. Permintaan untuk desain ini sangat spesifik, dengan tuntutan untuk menciptakan visual yang mencerminkan kemenangan dan semangat juang atlet panjat tebing. Selain itu, warna yang diinginkan untuk desain ini adalah warna *clean*, menambahkan kesan bersih yang sesuai dengan tema yang diinginkan.

Pada fase brainstorming, penulis akan membuat karya desain dengan memiliki konsep tema berupa penuh energi, dinamik, dan *lively*. Karya tersebut akan menggunakan image yang dominan serta perpaduan gradient background *Asian Games Hangzao* dan penerapan judul yang tebal dan kontras membuat teks dapat terbaca jelas dan menjadi lebih hidup. Tata letak yang dinamis dan clean dengan penggunaan frame untuk menunjang efisiensi pekerjaan. Karya ini akan menggunakan teks font “Bebas Neue” dan “Inter” untuk membuat karya tercoba lebih jelas.



Gambar 3.2 Moodboard 19th Asian Games Hangzou

Setelah melakukan konsep dan brainstorming, penulis mulai merinci sketsa asset untuk memperkaya elemen-elemen karya desain, menciptakan suatu narasi visual yang unik untuk kemudian diaplikasikan dalam konten di platform sosial media. Berfokus pada pencapaian luar biasa, penulis merancang sketsa ilustrasi yang menggambarkan momen kemenangan Rita Kusuma Dewi, atlet panjat tebing yang berhasil meraih medali emas untuk Indonesia pada 19th Asian Games di Hangzou.

Setelah melakukan *layouting*, penulis akan memulai untuk mendigitalisasi karya tersebut dengan menggunakan *software design photoshop* dengan begini penulis akan menggunakan berbagai aset gambar kedalam karya desain.



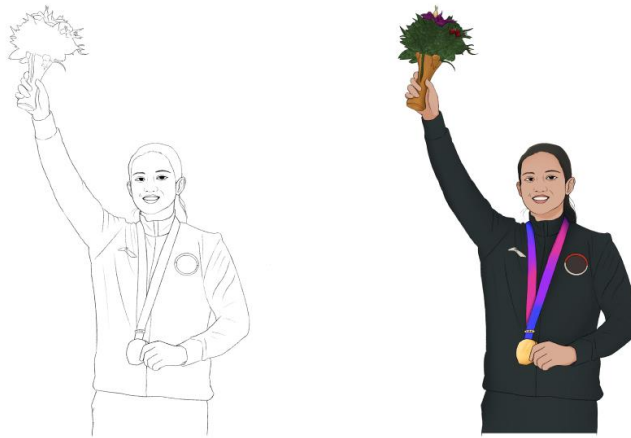
Gambar 3.3 Pola *grid* pada karya 19th Asian Games Hangzou

Sebelum memulai membuat karya, penulis akan menggunakan grid untuk menandakan *safe area* pada dengan dengan tujuan membuat postingan tetap rapih untuk dilihat setelah di publikasi di sosial media. Penulis membuat karya yang didominasi dengan warna putih agar karya sesuai dengan tema irama warna pada postingan di sosial media. Pada gambar, akan diberi satu gambar yang berukuran besar untuk membuat karya menjadi lebih menonjol saat dilihat. Kemudian karya desain akan diberi dekorasi dengan menggunakan *tools gradient shape* dan *brush* sehingga membuat karya seimbang.



Gambar 3.4 Permintaan *feedback layout* pada karya desain

Setelah membuat layout final pada karya desain. Penulis mengirim hasil kepada *Lead Graphic Designer* untuk meminta pengecekan dalam sisi layout apakah sudah rapih dan enak dilihat. Ketika sudah dikonfirmasi, dapat dilihat *Lead Graphic Designer* mengkonfirmasi desain dan menyuruh penulis untuk langsung memulai untuk melakukan finishing dalam refrensi gambar manusia yang sudah dilayout oleh penulis pada salam karya.



Gambar 3.5 Proses ilustrasi Rita Kusuma Dewi

Dalam tahap menggambar aset ilustrasi, penulis berencana untuk mengubah ulang tata letak manusia yang sudah ada, menciptakan ilustrasi dengan gaya semi-realistic agar terlihat simpel. Fokusnya adalah menjaga kesederhanaan visual dengan menghindari penggunaan warna berlebihan dalam shading, sehingga menciptakan tampilan yang bersih dan minimalis. Gaya semi-realistic dipilih untuk memberikan sentuhan visual menarik tanpa menghilangkan kesan sederhana, sesuai dengan permintaan desain yang bersih dan modern.



Gambar 3.6 Hasil desain karya final 19th Asian Games Hangzou

Setelah selesai, penulis menyerahkan karya kepada *supervisor* melalui *chat whatsapp* untuk melakukan evaluasi dan pengecekan. Berikut terdapat beberapa hal yang perlu direvisi agar karya tersebut menjadi jauh lebih baik.



Gambar 3.7 Permintaan revisi karya final 19th Asian Games Hangzhou

Sejauh ini *supervisor* tidak banyak menandakan yang harus dirubah, hanya desain gambar yang mempunyai *headline* “Cabang olahraga panjat tebing berhasil kalahkan tuan rumah” mendapat revisi minor. Revisi minor tersebut mengganti kata “cabang olahraga panjat tebing” menjadi “atlet olahraga panjat tebing. Berikut adalah hasil akhir yang sudah diperbaiki setelah direvisi dengan bimbingan dari *supervisor*.



Gambar 3.8 Hasil revisi karya final 19th Asian Games Hangzou

3.3.1.2 Women's A League 23/24

A-League Women, sebelumnya dikenal sebagai W-League, adalah liga sepak bola wanita divisi teratas di Australia. W-League didirikan pada tahun 2008 oleh Football Australia dan awalnya terdiri dari delapan tim, di mana tujuh di antaranya memiliki afiliasi dengan klub A-League Men's yang sudah ada.

Pada proyek ini, penulis mendapatkan brief untuk membuat desain postingan mengenai informasi dari *supervisor*. Kemudian penulis mulai harus memikirkan untuk mendesain karya dengan harus mengikuti beberapa key visual yang sudah ada pada event tersebut.

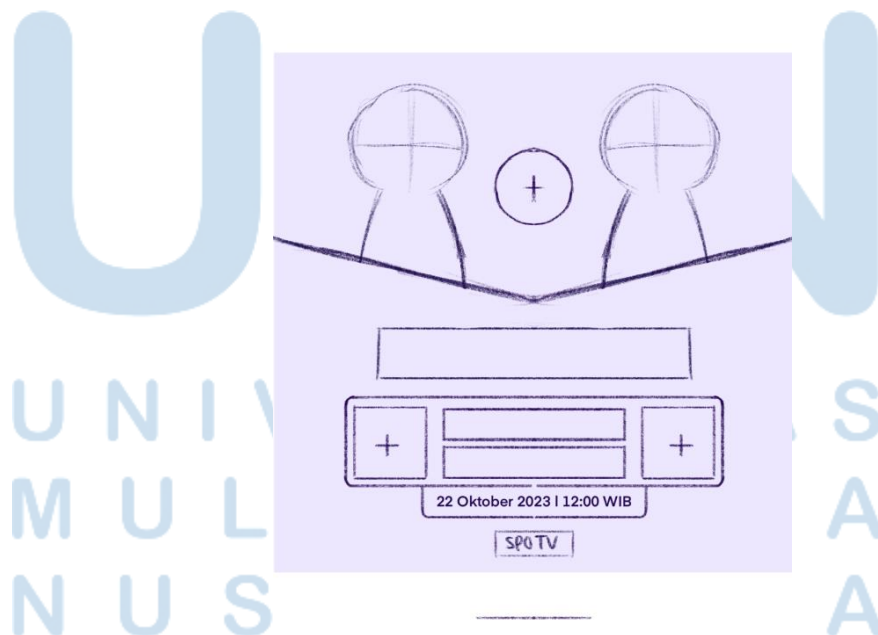
Pada fase brainstorming, penulis akan membuat karya desain dengan memiliki konsep tema berupa keberanian, feminin, dan *lively*. Karya tersebut akan menggunakan dua aset gambar manusia yang dominan serta perpaduan gradient background warna pink dan ungu

serta penerapan judul yang tebal dan kontras membuat teks dapat terbaca jelas dan menjadi lebih hidup. Karya ini akan menggunakan teks font “Anton” dan “Inter” untuk membuat karya terbaca lebih jelas saat di publikasikan di sosial media.



Gambar 3.9 Moodboard Women's A League 23/24

Setelah melakukan konsep dan brainstorming, penulis mulai membuat sketsa asset untuk memperlengkapi karya desain menjadi unik dalam sebuah konten di sosial media. Berikut ada sketsa kasar ilustrasi mengenai layout desain Women's A League 23/24 untuk mempermudah dan menjadi patokan dalam langkah pembuatan desain berikutnya.



Gambar 3.10 Sketsa Women's A League 23/24

Setelah melakukan sketsa dan *layouting*, penulis akan memulai untuk mendigitalisasi karya tersebut dengan menggunakan *software design photoshop* dengan begini penulis akan menggunakan berbagai aset gambar kedalam karya desain.



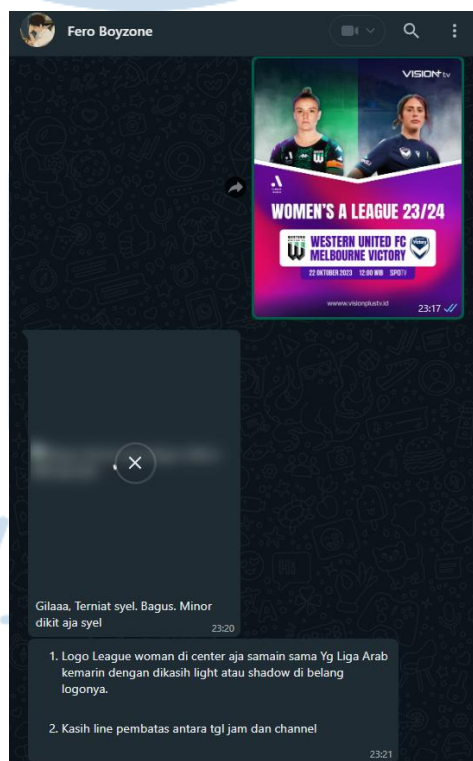
Gambar 3.11 Pola *grid* pada karya Women's A League 23/24

Sebelum memulai membuat karya, penulis akan menggunakan *grid* untuk menandakan *safe area* pada dengan dengan tujuan membuat postingan tetap rapih untuk dilihat setelah di publikasi di sosial media. Penulis membuat karya yang didominasi dengan warna putih agar karya sesuai dengan tema irama warna pada postingan di sosial media. Pada gambar, akan diberi dua gambar manusia yang berukuran besar untuk membuat karya menjadi lebih menonjol saat dilihat dan lebih terlihat kompetitif. Kemudian karya desain akan diberi dekorasi dengan menggunakan *tools gradient shape* dan *brush* sehingga membuat karya seimbang.



Gambar 3.12 Hasil desain karya final Women's A League 23/24

Setelah menyerahkan karya kepada *supervisor* untuk evaluasi, terdapat beberapa hal yang perlu direvisi agar karya tersebut menjadi jauh lebih baik.



Gambar 3.13 Permintaan *feedback* karya final Women's A League 23/24

Sejauh pada karya ini, supervisor tidak banyak menandakan yang harus dirubah. Berupa revisi minor seperti logo pada karya di pindahkan ke *center* dengan diberi *light* atau *shadow* pada belakang logo serta menambahkan garis pembatas antara tanggal, jam dan *channel*. Berikut adalah hasil akhir yang sudah diperbaiki setelah direvisi dengan bimbingan dari *supervisor*.



Gambar 3.14 Hasil revisi karya final Women's A League 23/24

3.3.1.3 Women's Olympic Football Tournament Paris 2024

The Women's Olympic Football Tournament at Paris 2024 adalah acara besar sepak bola di mana tim nasional dari berbagai negara bersaing untuk mendapatkan medali.

Pada proyek ini, penulis mendapatkan brief untuk membuat desain postingan mengenai informasi dari *supervisor*. Kemudian penulis mulai harus memikirkan untuk mendesain karya dengan harus mengikuti beberapa key visual yang sudah ada pada event tersebut.

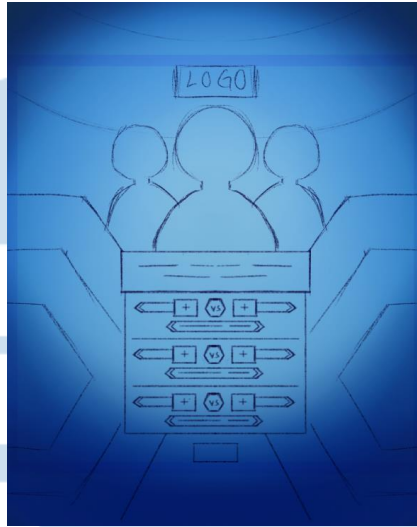
Pada fase brainstorming, penulis akan membuat karya desain dengan memiliki konsep tema berupa keberanian, feminin, dan ketenangan. Karya tersebut akan menggunakan tiga aset gambar manusia yang dominan serta perpaduan background berwarna biru serta penerapan judul yang tebal dan kontras membuat teks dapat terbaca jelas dengan menggunakan logo.

Karya ini akan menggunakan teks font “Anton” dan “Inter” untuk membuat karya terbaca lebih jelas saat di publikasikan di sosial media. Juga, pada bagian background akan diberi beberapa dekorasi pattern shape untuk mengimbangi sebuah karya desain serta meramaikan sebuah karya desain tetapi tidak terlalu berat untuk dilihat.



Gambar 3.15 Moodboard Women's Olympic Football Tournament

Setelah melakukan konsep dan brainstorming, penulis mulai membuat sketsa asset untuk melengkapi karya desain menjadi unik dalam sebuah konten di sosial media. Berikut ada sketsa kasar ilustrasi mengenai layout desain Women's Olympic Football Tournament Paris 2024 untuk mempermudah dan menjadi patokan dalam langkah pembuatan desain berikutnya.



Gambar 3.16 Sketsa Women's Olympic Football Tournament

Setelah melakukan sketsa dan *layouting*, penulis akan memulai untuk mendigitalisasi karya tersebut dengan menggunakan *software design photoshop* dengan begini penulis akan menggunakan berbagai aset gambar kedalam karya desain. Pada gambar, akan diberi satu grup gambar yang berukuran besar untuk membuat karya menjadi lebih menonjol saat dilihat. Kemudian karya desain akan diberi dekorasi dengan menggunakan *tools shape* dan *brush* sehingga membuat karya seimbang.



Gambar 3.17 Hasil desain karya final Women's Olympic Football Tournament

Setelah menyerahkan karya kepada *supervisor* untuk evaluasi, tidak ada hal yang perlu direvisi. Sejah pada karya ini, *supervisor* tidak menandakan yang harus dirubah. Hanya memastikan bahwa semua informasi pada desain tersebut sudah di ketik benar. Berikut adalah hasil akhir yang sudah diperbaiki setelah direvisi dengan bimbingan dari *supervisor*.



Gambar 3.18 Hasil revisi karya final Women's Olympic Football Tournament

3.3.1.4 Promosi *Channel* Musik

Channel musik di Vision+ TV menawarkan berbagai pilihan saluran musik yang bisa dinikmati saat menonton TV. Ini memungkinkan pengguna untuk menikmati berbagai jenis musik sesuai selera mereka tanpa batasan waktu. Ada banyak pilihan channel musik yang bisa dipilih untuk menemani aktivitas sehari-hari atau waktu santai.

Pada proyek ini, penulis mendapatkan brief untuk membuat desain postingan mengenai informasi dari *supervisor*. Kemudian penulis mulai harus memikirkan untuk mendesain karya dengan harus mengikuti beberapa key visual yang sudah ada sesuai dengan background color tema tersebut.

Pada fase brainstorming, penulis akan membuat karya desain dengan memiliki konsep tema berupa kekeluargaan, bermusik, dan ketenangan. Karya tersebut akan menggunakan satu aset gambar manusia yang dominan serta perpaduan background berwarna hijau dan biru serta penerapan judul yang tebal dan kontras membuat teks dapat terbaca jelas. Karya ini akan menggunakan teks font “Inter” untuk membuat karya terbaca lebih jelas saat di publikasikan di sosial media. Juga, pada bagian background akan diberi beberapa dekorasi nuansa rumah untuk memperkuat sebuah karya desain serta mengimbangkan sebuah karya desain tetapi tidak terlalu memberi kesan yang ramai untuk dilihat.



Gambar 3.19 Moodboard Promosi Channel Musik

Setelah melakukan konsep dan brainstorming, penulis mulai membuat sketsa untuk memperlengkapi karya desain menjadi unik dalam sebuah konten di sosial media.

Setelah melakukan sketsa dan *layouting*, penulis akan memulai untuk mendigitalisasi karya tersebut dengan menggunakan *software design photoshop* dengan begini penulis akan menggunakan

berbagai aset gambar kedalam karya desain. Pada gambar, akan diberi satu grup gambar yang berukuran besar untuk membuat karya menjadi lebih menonjol saat dilihat. Kemudian karya desain akan diberi dekorasi dengan menggunakan *tools shape* dan *brush* sehingga membuat karya seirama.



Gambar 3.20 Hasil desain final Promosi Channel Musik

Setelah menyerahkan karya kepada *supervisor* untuk evaluasi, terdapat beberapa hal yang perlu direvisi agar karya tersebut menjadi jauh lebih baik. Sejauh pada karya ini, *supervisor* memberikan banyak tanda yang harus dirubah. Berupa revisi seperti gambar manusia pada desain yang harus diganti dikarenakan kurang ada nuansa mendengar musik.

Juga menambahkan elemen musik pada belakang gambar manusia yang sudah diperbaiki. Kemudian ada pengantian warna dan shape untuk CTA yang ada pada bagian bawah desain menjadi *shape*

berwarna *gradient* biru tua dan biru terang. Berikut adalah hasil akhir yang sudah diperbaiki setelah direvisi dengan bimbingan dari *supervisor*.



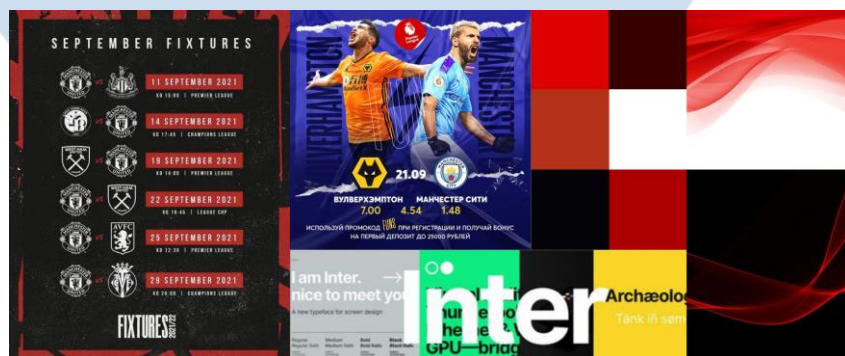
Gambar 3.21 Hasil revisi karya final Promosi Channel Musik

3.3.1.5 KOVO V-League Women 23/24

KOVO V-League Women 23/24 merujuk pada kompetisi bola voli profesional wanita di Korea Selatan untuk musim 2023/2024. KOVO (*Korea Volleyball Federation*) V-League Women adalah liga yang terdiri dari beberapa tim bola voli wanita yang bersaing untuk gelar juara dalam kompetisi tersebut. Ini adalah bagian dari rangkaian liga voli yang diadakan setiap tahun di Korea Selatan dan sering menampilkan beberapa pemain voli internasional yang sangat berkualitas. Pada proyek ini, penulis mendapatkan brief untuk membuat desain postingan mengenai informasi dari supervisor.

Kemudian penulis mulai harus memikirkan untuk mendesain karya dengan harus mengikuti beberapa key visual yang sudah ada sesuai dengan background color tema tersebut.

Pada fase brainstorming, penulis akan membuat karya desain dengan memiliki konsep tema berupa energi, kuat, dan keberanian. Karya tersebut akan menggunakan dua aset gambar manusia yang dominan serta perpaduan background berwarna merah dan hitam serta penerapan judul yang tebal dan kontras membuat teks dapat terbaca jelas. Karya ini akan menggunakan teks font “Anton” dan “Inter” untuk membuat karya terbaca lebih jelas saat di publikasikan di sosial media. Juga, pada bagian background akan diberi beberapa dekorasi gelombang merah untuk memperkuat sebuah karya desain.



Gambar 3.22 Moodboard KOVO V-League Women 23/24

Setelah melakukan konsep dan brainstorming, penulis mulai membuat sketsa untuk memperlengkapi karya desain menjadi unik dalam sebuah konten di sosial media.

Setelah melakukan sketsa dan *layouting*, penulis akan memulai untuk mendigitalisasi karya tersebut dengan menggunakan *software design photoshop* dengan begini penulis akan menggunakan berbagai aset gambar kedalam karya desain. Pada gambar, akan diberi satu grup gambar yang berukuran besar untuk membuat karya menjadi lebih menonjol saat dilihat. Kemudian karya desain akan diberi

dekorasi dengan menggunakan *tools shape* dan *brush* sehingga membuat karya begitu lebih baik.



Gambar 3.23 Hasil desain karya final KOVO V-League Women 23/24

Setelah menyerahkan karya kepada *supervisor* untuk evaluasi, terdapat beberapa hal yang perlu direvisi agar karya tersebut menjadi jauh lebih baik. Sejauh pada karya ini, *supervisor* tidak banyak menandakan yang harus dirubah.

Berupa revisi minor seperti merubah text nama *team* dengan font yang lebih muda dibaca. Kemudian memberi garis pada area “vs” untuk memberi pembatas antar nama *team*. Memindahkan jam ke posisi bawah disamping logo channel agar desain jadwal lebih rapih. Berikut adalah hasil akhir yang sudah diperbaiki setelah direvisi dengan bimbingan dari *supervisor*.



Gambar 3.24 Hasil revisi karya final KOVO V-League Women 23/24

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Berikut merupakan isi berbagai kendala atau kesulitan-kesulitan yang ditemukan oleh penulis selama menjalani praktek kerja magang di perusahaan, antara lain:

- *Art Block*: Pada akhirnya, ada waktu di mana desainer akan mengalami *art block*, sulit untuk menghasilkan ide baru atau solusi desain yang inovatif.
- Kekhawatiran mengenai respon audiens: Para desainer mungkin dapat merasa cemas mengenai bagaimana desain yang telah dibuat oleh mereka akan diterima oleh target audiens.
- Pembatasan waktu: Terkadang proyek memiliki batas waktu yang ketat sehingga akan menyebabkan sebuah tekanan untuk menyelesaikan karya dalam waktu yang singkat.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berikut merupakan isi berbagai solusi atas kendala atau kesulitan-kesulitan yang ditemukan oleh penulis selama menjalani praktek kerja magang di perusahaan, antara lain:

- *Brainstorming* dan *mind mapping*: Melakukan sesi *brainstorming* atau *mind mapping* dengan tim untuk menemukan ide yang baik, juga mengambil istirahat sejenak dan mengalihkan pikiran untuk membantu merangsang kreativitas kembali.
- Presentasi dan justifikasi: Saat menyajikan desain kepada *supervisor*, berikan penjelasan yang mendalam mengenai ide dan konsep yang akan diterapkan. Demikian harus tetap terbuka terhadap kritik, dimana akan menjadi sebuah kesempatan untuk memperbaiki desain dan meningkatkan kualitas.
- Penjadwalan yang tepat: Dengan memanfaatkan teknik manajemen waktu, seperti membuat jadwal sehingga dapat menyelesaikan tugas berdasarkan prioritas. Juga terdapat komunikasi terbuka mengenai batas waktu dengan *supervisor* atau atasan dengan menjelaskan secara jelas untuk memastikan pemahaman yang sama mengenai *deadline* yang sudah diberikan.

U M M N

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