

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

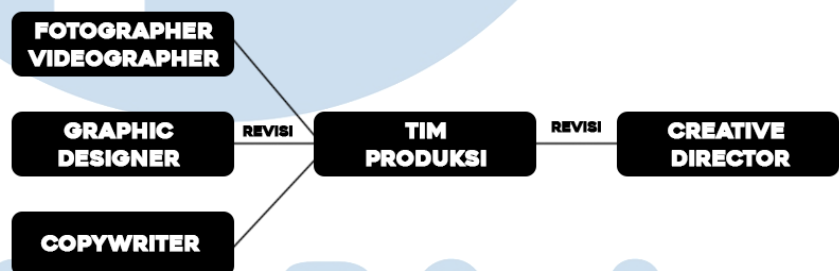
3.1 Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1 Kedudukan

Menempati jabatan Graphic Designer Intern di departemen Employer Branding, penulis menjadi bagian dari tim tersebut. Beberapa peran lain di tim ini mencakup Video Editor dan Content Creator, sementara pengguna mengemban tugas sebagai Assistant Manager Employer Branding.

3.1.2 Koordinasi

Koordinasi di dalam tim Employer Branding direpresentasikan dalam diagram sebagai berikut.



Pertama, proyek yang akan dikerjakan akan diberikan briefing dari klien ke Creative Director, yang dimana akan dilakukan *review* dan diskusi dalam pengerjaan. Lalu proyek tersebut akan ditugaskan ke tim yang berisi content creator, fotografer, videographer, copywriter, dan graphic design.

Selanjutnya, setelah briefing proyek dibagikan ke tim, dilakukan brainstorming dan langsung ke pengerjaan, dimana fotografer dan videographer biasanya akan melakukan pemotretan produk. Lalu, setelah itu akan melewati post editing dimana terjadi perubahan warna dan editing agar foto yang dipotret lebih menarik.

Terakhir, foto yang sudah melalui post-editing akan diberikan ke divisi graphic design untuk digunakan sebagai desain final yang akan tayang. Disini, akan terjadi digital imaging yang bisa berupa penambahan tipografi, layout, dan lain-lainnya.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan tabel pekerjaan yang telah penulis lakukan selama menjalani magang di HIF Creative.

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 September – 9 September	Perancangan Desain Media Sosial Branding	Perkenalan ke dalam perusahaan
2	11 September – 16 September	Perancangan Ide dan Visualisasi dari Branding Media Sosial	Merancang konsep desain untuk Maison de Reaux
3	18 September – 23 September	Perancangan Moodboard Desain Media Sosial Branding dan Fotografi	Merancang moodboard desain dan fotografi untuk Maison de Reaux
4	25 September – 30 September	Perancangan Desain Media Sosial Branding dan Fotografi untuk konten Instagram	Melakukan sesi fotografi ke lokasi untuk bahan edit desain branding media social.
5	2 October – 8 October	Perancangan Desain Media Sosial Branding dan Fotografi untuk konten Instagram	Melakukan sesi videografi ke lokasi untuk bahan edit desain

			branding media social.
6	9 October – 15 October	Perancangan Desain Media Sosial Branding dan Fotografi untuk konten Instagram	Memilih foto dan video yang akan digunakan serta membuat desainnya.
7	16 October – 21 October	Perancangan Desain Media Sosial Branding dan Fotografi untuk konten Instagram ASUS	Melakukan sesi fotografi ke lokasi untuk bahan edit desain branding media social.
8	23 October – 28 October	Perancangan Desain Media Sosial Branding dan Fotografi untuk konten Instagram ASUS	Merancang konsep dan moodboard untuk karya desain yang akan dibuat.
9	30 October – 31 October	Perancangan Desain Media Sosial Branding dan Fotografi untuk konten Instagram ASUS	Membuat desain yang sudah dirancang sebelumnya untuk ASUS.
10	1 November – 5 November	Perancangan Desain Media Sosial Branding dan Fotografi untuk konten Instagram ASUS ROG	Melakukan sesi fotografi ke lokasi untuk bahan edit desain branding media social.
11	6 November – 12 November	Perancangan Desain Media Sosial Branding dan Fotografi untuk konten Instagram ASUS ROG	Merancang konsep dan moodboard untuk

			karya desain yang akan dibuat.
12	13 November – 19 November	Perancangan Desain Media Sosial Branding dan Fotografi untuk konten Instagram ASUS ROG	Membuat desain yang sudah dirancang sebelumnya untuk ASUS ROG.
13	20 November – 26 November	Perancangan Desain Media Sosial Branding dan Fotografi untuk konten Instagram Sinibakes	Melakukan sesi fotografi ke lokasi untuk bahan edit desain branding media social.
14	27 November – 30 November	Perancangan Desain Media Sosial Branding dan Fotografi untuk konten Instagram Sinibakes	Merancang konsep dan moodboard untuk karya desain yang akan dibuat.
15	1 December – 5 December	Perancangan Desain Media Sosial Branding dan Fotografi untuk konten Instagram Sinibakes	Membuat desain yang sudah dirancang sebelumnya untuk Sinibakes.

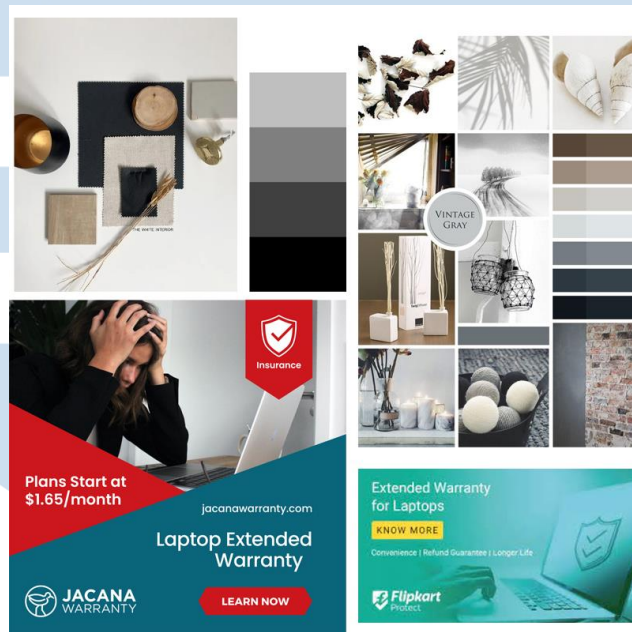
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut merupakan posisi dan alur koordinasi penulis dengan supervisor selama menjalankan magang di HIF Creative sebagai Graphic Designer Intern (Employer Branding).

3.3.1 Proses Pelaksanaan

3.3.1.1 ASUS Premium Care

ASUS Premium Care adalah program layanan purna jual yang ditawarkan oleh ASUS. Ini menyediakan perlindungan tambahan dan dukungan untuk produk ASUS tertentu, seperti layanan pelanggan prioritas, garansi tambahan, dan akses cepat ke dukungan teknis.



Gambar 3.3.1 Moodboard Desain

Penulis ditugaskan untuk menemani fotografer dalam sesi pemotretan untuk memberikan masukan agar foto dapat lebih maksimal untuk dilakukan *digital imaging*. Diatas telah dilampirkan moodboard yang dirancang sebelum pengerjaan desain.

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



Gambar 3.3.1 Pengenalan ASUS Premium Care

Dalam pengerjaan proyek ini penulis menambahkan logo dari brand ASUS dan teks mengenai penjelasan tentang apa itu ASUS Premium Care.



Gambar 3.3.2 Pengenalan ASUS Premium Care

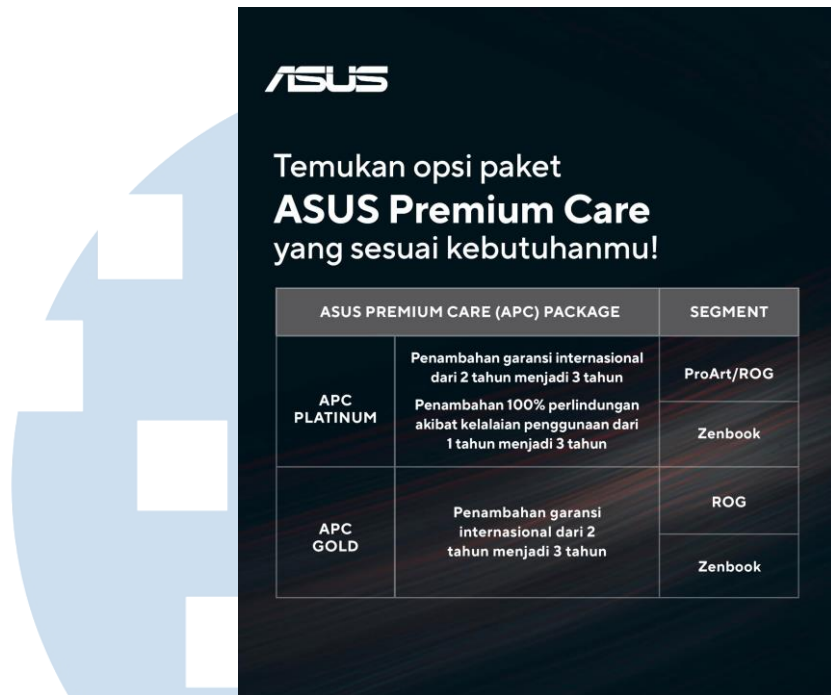
Selain itu, beberapa gambar dan teks tidak selalu terlihat dan terkadang kurang terlihat, maka penulis menggunakan *gradient* pada bagian bawah gambar sebagai letak tulisan agar terlihat dengan jelas.



Gambar 3.3.3 Pengenalan ASUS Premium Care

Penulis menemukan bahwa dari 3 desain ini, *post Instagram* yang di-desain bertujuan untuk memperkenalkan produk atau layanan ini ke konsumen tentang apa itu APC.

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

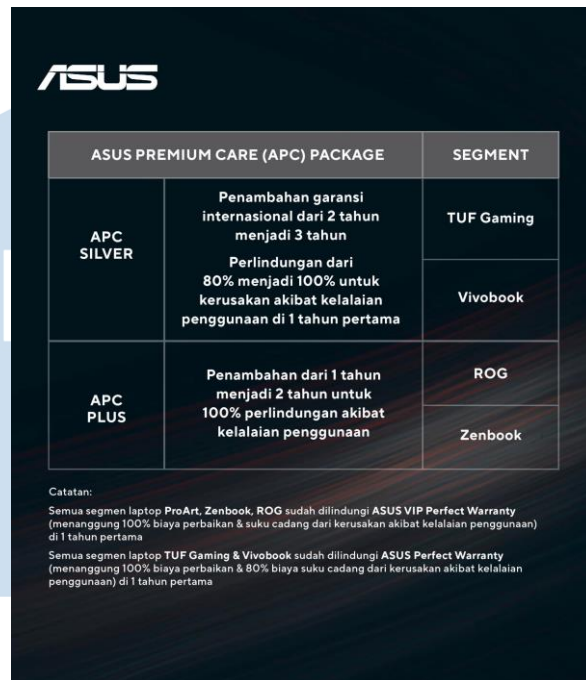


Gambar 3.3.4 Pengenalan ASUS Premium Care

Selanjutnya, penulis membuat desain katalog harga untuk layanan ASUS Premium Care yang dibuat dengan pilar informasi, dimana yang diutamakan adalah kenyamanan dan kemudahan dalam membaca, maka dari itu gambar visual yang digunakan minimal dan hanya table.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



ASUS

ASUS PREMIUM CARE (APC) PACKAGE		SEGMENT
APC SILVER	Penambahan garansi internasional dari 2 tahun menjadi 3 tahun Perlindungan dari 80% menjadi 100% untuk kerusakan akibat kelalaian penggunaan di 1 tahun pertama	TUF Gaming
		Vivobook
APC PLUS	Penambahan dari 1 tahun menjadi 2 tahun untuk 100% perlindungan akibat kelalaian penggunaan	ROG
		Zenbook

Catatan:
 Semua segmen laptop ProArt, Zenbook, ROG sudah dilindungi ASUS VIP Perfect Warranty (menanggung 100% biaya perbaikan & suku cadang dari kerusakan akibat kelalaian penggunaan) di 1 tahun pertama
 Semua segmen laptop TUF Gaming & Vivobook sudah dilindungi ASUS Perfect Warranty (menanggung 100% biaya perbaikan & 80% biaya suku cadang dari kerusakan akibat kelalaian penggunaan) di 1 tahun pertama

Gambar 3.3.5 Pengenalan ASUS Premium Care

Desain katalog yang dibuat menggunakan warna hitam putih agar mudah terbaca dan juga dengan font yang tidak terlalu dekoratif.

UMMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

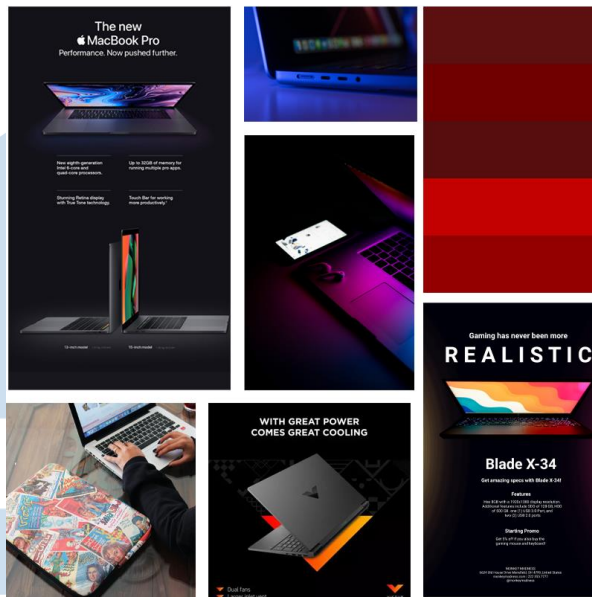


Gambar 3.3.6 Pengenalan ASUS Premium Care

Selanjutnya, *Instagram post* ini dibuat untuk sebagai media closing dan informasi bagaimana untuk mendapatkan layanan yang ditawarkan. Maka dari itu, penulis hanya memuat sedikit teks agar tidak ramai dan pesan tersampaikan dengan mudah.

3.3.1.2 ASUS ROG Zephyrus Series

ASUS ROG Zephyrus adalah seri laptop gaming premium dari Republic of Gamers (ROG) ASUS. Dikenal untuk desain tipis dan ringan, laptop ini menyajikan kinerja tinggi dengan prosesor dan kartu grafis kelas atas. Fitur melibatkan keyboard ergonomis dan sistem pendinginan efisien.



Gambar 3.3.6 Moodboard ASUS ROG

Diatas telah dilampirkan moodboard yang dirancang sebelum pengerjaan desain.



Gambar 3.3.7 Product Shot ROG Zephyrus M16

Penulis ditugaskan untuk menemani fotografer dalam sesi pemotretan untuk memberikan masukan agar foto dapat lebih maksimal untuk dilakukan *digital imaging*.



Gambar 3.3.8 Product Shot ROG Zephyrus G14

Dalam pengerjaan proyek ini penulis menambahkan logo dari brand ASUS, hashtag slogan ASUS ROG, dan teks mengenai penjelasan tentang spek yang dimiliki oleh ASUS ROG Zephyrus.

UMIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

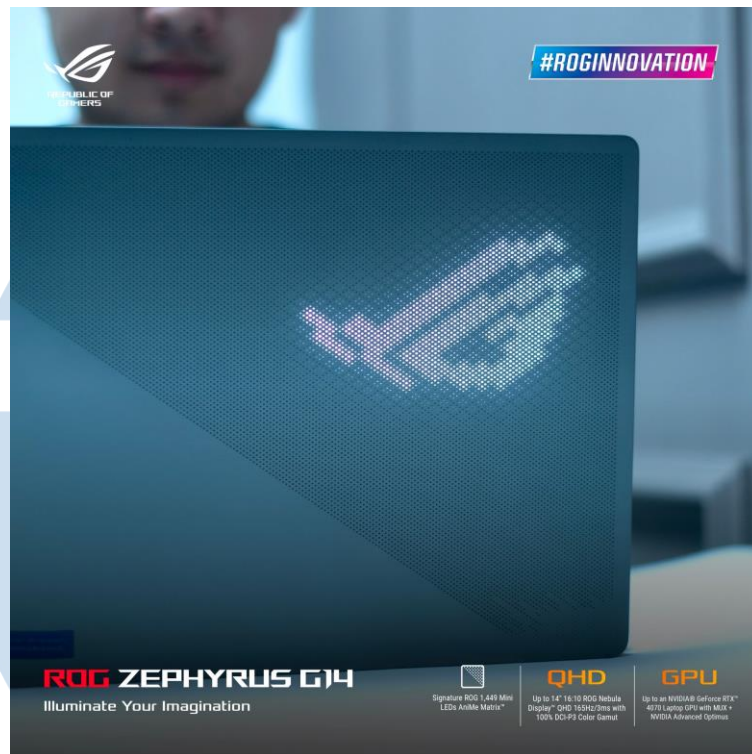


Gambar 3.3.9 Product Shot ROG Zephyrus M16

Selain itu, beberapa gambar dan teks tidak selalu terlihat dan terkadang kurang terlihat, maka penulis menggunakan gradient pada bagian bawah gambar sebagai letak tulisan agar terlihat dengan jelas.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

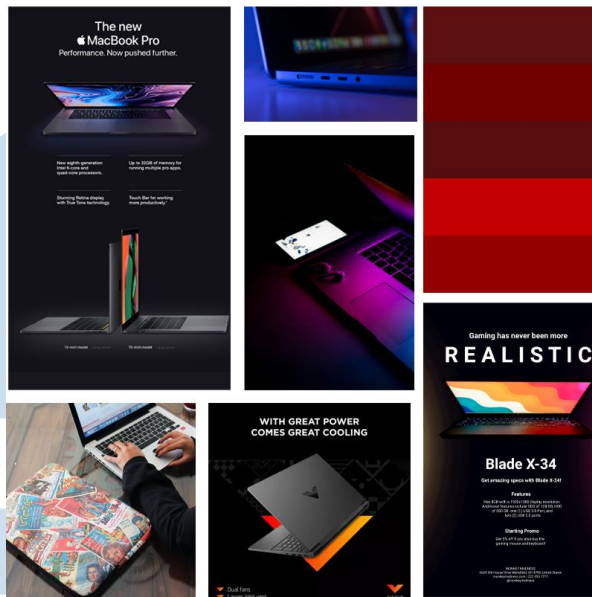


Gambar 3.3.10 Product Shot ROG Zephyrus G14

Penulis menemukan bahwa seluruh karya desain dari proyek ASUS ROG Zephyrus ini adalah desain dengan pilar informasi dan persuasi. Hal ini dikarenakan setiap desain berisi spesifikasi dari produk dan gambar dari produk yang menarik.

3.3.1.3 ASUS ROG Strix Series

ASUS ROG Strix Series adalah lini produk gaming premium dari Republic of Gamers (ROG) ASUS. Dikenal untuk desain estetik, kinerja tinggi, dan fitur inovatif untuk para gamer. Produk dalam seri ini mencakup laptop, motherboard, kartu grafis, dan perangkat gaming lainnya dengan teknologi terkini seperti pendinginan efisien dan pencahayaan RGB yang dapat disesuaikan.



Gambar 3.3.6 Moodboard ASUS ROG

Diatas telah dilampirkan moodboard yang dirancang sebelum pengerjaan desain.



Gambar 3.3.11 Product Shot ROG Strix G16

Penulis ditugaskan untuk menemani fotografer dalam sesi pemotretan untuk memberikan masukan agar foto dapat lebih maksimal untuk dilakukan *digital imaging*.



Gambar 3.3.12 Product Shot ROG Strix G16

Dalam pengerjaan proyek ini penulis menambahkan logo dari brand ASUS, hashtag slogan ASUS ROG, dan teks mengenai penjelasan tentang spek yang dimiliki oleh ASUS ROG Strix.

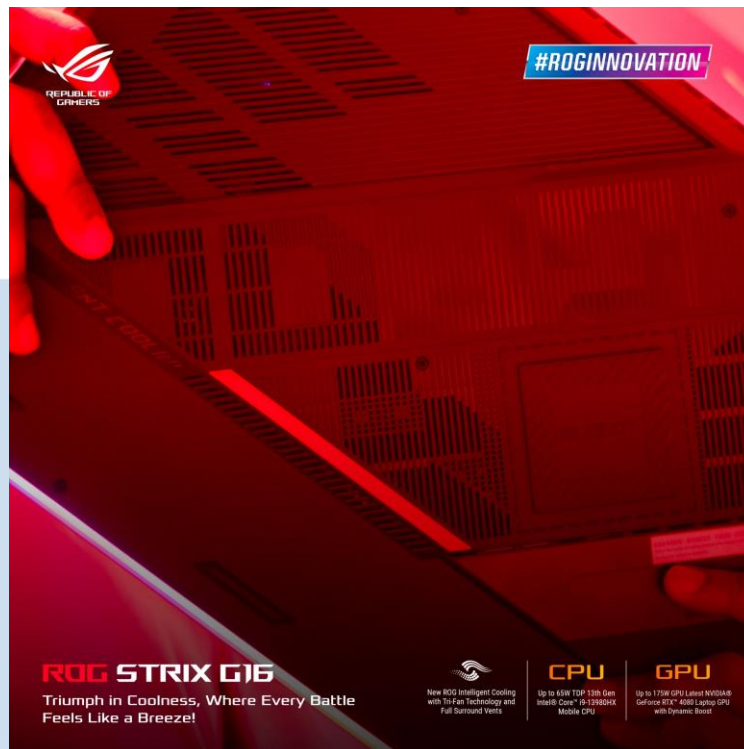
U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.3.13 Product Shot ROG Strix G16

Selain itu, beberapa gambar dan teks tidak selalu terlihat dan terkadang kurang terlihat, maka penulis menggunakan *gradient* pada bagian bawah gambar sebagai letak tulisan agar terlihat dengan jelas.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

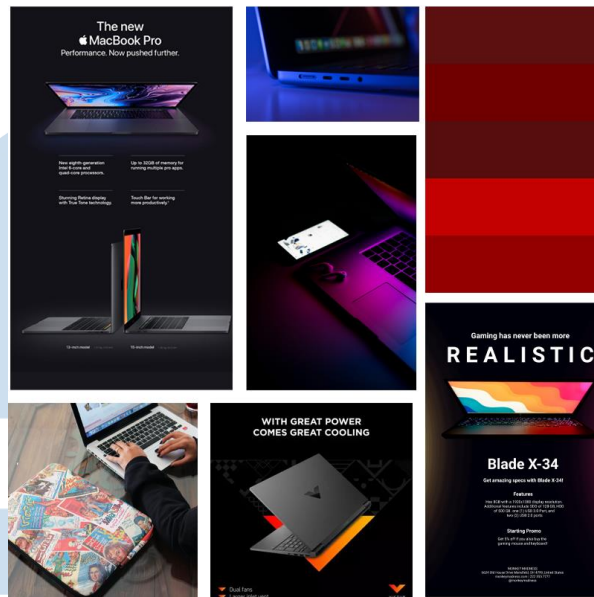


Gambar 3.3.14 Product Shot ROG Strix G16

Penulis juga menemukan bahwa seluruh karya desain dari proyek ASUS ROG STRIX ini adalah desain dengan pilar informasi dan persuasi. Hal ini dikarenakan setiap desain berisi spesifikasi dari produk dan gambar dari produk yang menarik.

3.3.1.4 ASUS ROG Ally

Asus ROG Ally adalah komputer gaming genggam yang dikembangkan dan diproduksi oleh Asus di bawah merek Republic of Gamers mereka. Dirilis pada 13 Juni 2023, perangkat ini bersaing dengan Valve's Steam Deck. ROG Ally menjalankan sistem operasi Windows 11 dan menggunakan prosesor AMD Zen 4.



Gambar 3.3.15 Moodboard ASUS ROG

Diatas telah dilampirkan moodboard yang dirancang sebelum pengerjaan desain.



Gambar 3.3.15 Product Shot ROG Ally

Penulis ditugaskan untuk menemani fotografer dalam sesi pemotretan untuk memberikan masukan agar foto dapat lebih maksimal untuk dilakukan *digital imaging*. Dalam pengerjaan proyek ini penulis menambahkan logo dari brand ASUS, hashtag slogan ASUS ROG, penambahan ikon pada bagian informasi, dan teks mengenai penjelasan tentang spek yang dimiliki oleh ASUS ROG Ally. Selain itu, beberapa gambar dan teks tidak selalu terlihat dan terkadang kurang terlihat, maka penulis menggunakan *gradient* pada bagian bawah gambar sebagai letak tulisan agar terlihat dengan jelas.

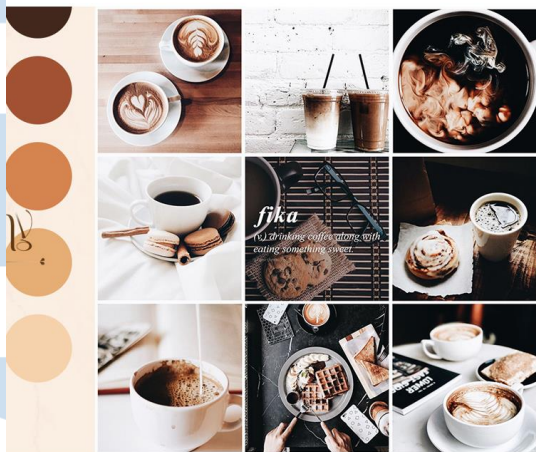


Gambar 3.3.16 Product Shot ROG Ally

Penulis juga menemukan bahwa seluruh karya desain dari proyek ASUS ROG Ally ini adalah desain dengan pilar informasi dan persuasi. Hal ini dikarenakan setiap desain berisi spesifikasi dari produk dan gambar dari produk yang menarik.

3.3.1.5 SiniBakes

SiniLagi Food and Coffee adalah sebuah café yang terletak di Jakarta Barat. Café ini merupakan café yang menyajikan makanan ringan, kopi, serta minuman lainnya. Mereka melakukan ekspansi bisnis ke bidang kue dengan nama “SiniBakes”. Mereka menjual kue-kuean seperti *cookies*, *bolo bun*, dan lain-lainnya.

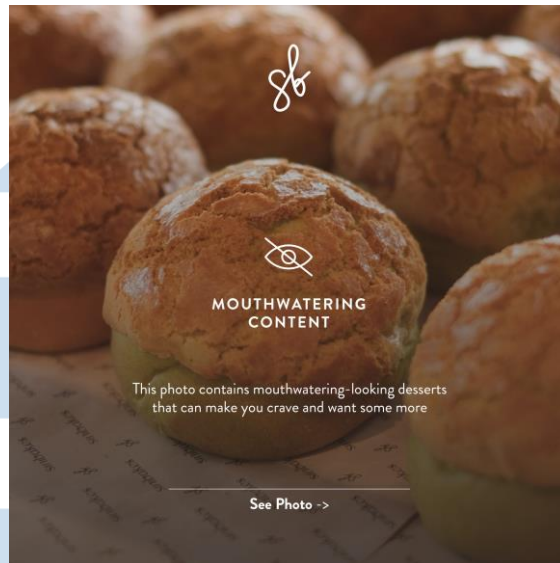


Gambar 3.3.17 Moodboard Sinibakes

Diatas telah dilampirkan moodboard yang dirancang sebelum pengerjaan desain.

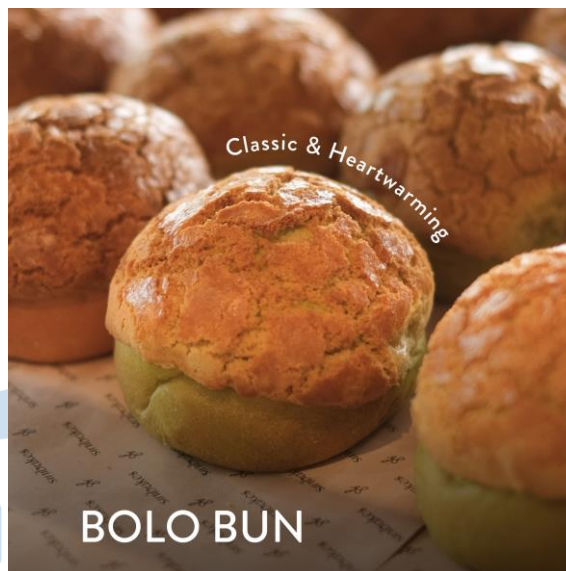
Pada proyek ini, penulis ditugaskan untuk menemani fotografer dalam sesi pemotretan tetapi mengalami kendala dan terpaksa untuk tidak mengikuti sesi pemotretan.

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



Gambar 3.3.17 Instagram *Post* SiniBakes Bolo Buns

Pada desain ini, Penulis menggunakan *low opacity* agar foto produk tidak terlalu menyala dan mengganggu teks berwarna putih. Selain itu, penulis juga menambahkan



Gambar 3.3.18 Instagram *Post* SiniBakes Bolo Buns

Penulis menuangkan ide dan konsep simple dan mudah terbaca kedalam karya ini, sesuai dengan briefing yang sudah diberikan sebelumnya.



Gambar 3.3.19 Instagram *Post* SiniBakes Bolo Buns

Setelah itu, penulis juga membuat elemen desain untuk meningkatkan visual dari produk tersebut yaitu semacam supergraphic seperti awan untuk diletakkan dibawah teks agar teks dapat terbaca dengan mudah.



Gambar 3.3.19 Instagram *Post* SiniBakes Soft Cookies

Penulis membuat desain pada proyek ini dengan desain yang simple yaitu memasukkan gambar produk ke *frame* dan ditambahkan beberapa elemen visual titik titik untuk mengisi kekosongan atau *blank space* pada desain.



Gambar 3.3.20 Instagram *Post* SiniBakes

Selanjutnya, penulis membuat desain pada proyek ini dengan desain yang simple juga yaitu hanya menunjukkan produk dengan *copywriting* kalimat marketing untuk menjadi persuasi bagi konsumen.

U M W N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.3.21 Instagram *Post* SiniBakes

Selanjutnya, pembuatan desain pada seluruh proyek ini rata-rata memiliki desain yang sederhana dan mudah terbaca. Penulis bereksplorasi dalam pemilihan gambar serta layout-ing teks agar tetap terbaca dan menarik. Seluruh desain Sinibakes juga mengadopsi pilar persuasi, isi dari desain hanya gambar tanpa adanya informasi mengenai produk dan lebih berisi teks *copywriting*.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalankan program magang, penulis kadang-kadang mengalami hambatan teknis terkait salinan konten. Terdapat situasi di mana pembuat konten ingin menyampaikan terlalu banyak informasi dalam satu visual, yang dapat menyulitkan penulis dalam mengeksplorasi elemen visual.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Saat menghadapi hambatan sebagaimana yang dijelaskan sebelumnya, penulis akan melakukan negosiasi dan meminta *content*

creator untuk merangkum ulang salinan agar hasil desain akhir tidak terlalu terlalu terperinci dengan tulisan yang dapat menyulitkan target visual dalam menggambarkan pesan dengan jelas.



UMMN

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