



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1. Kedudukan

Penulis berkedudukan sebagai pekerja magang (*Intern*) Desain Grafis ditempatkan di divisi kreatif PAN1. Divisi kreatif PAN1 secara khusus menangani berbagai macam *job brief* yang diberikan klien Pantarei *Communication* yang terbesar yaitu PT Hutchison Telecom (Tri Indonesia). Selama program kerja magang, penulis berada di bawah bimbingan langsung Kevin Wicaksana sebagai *Associate Creative Director* dan Zulham Septoni sebagai *Head of Graphic* atau *Creative Leader PAN1*.



Gambar 3.1. Susunan Tim Penempatan *Intern*

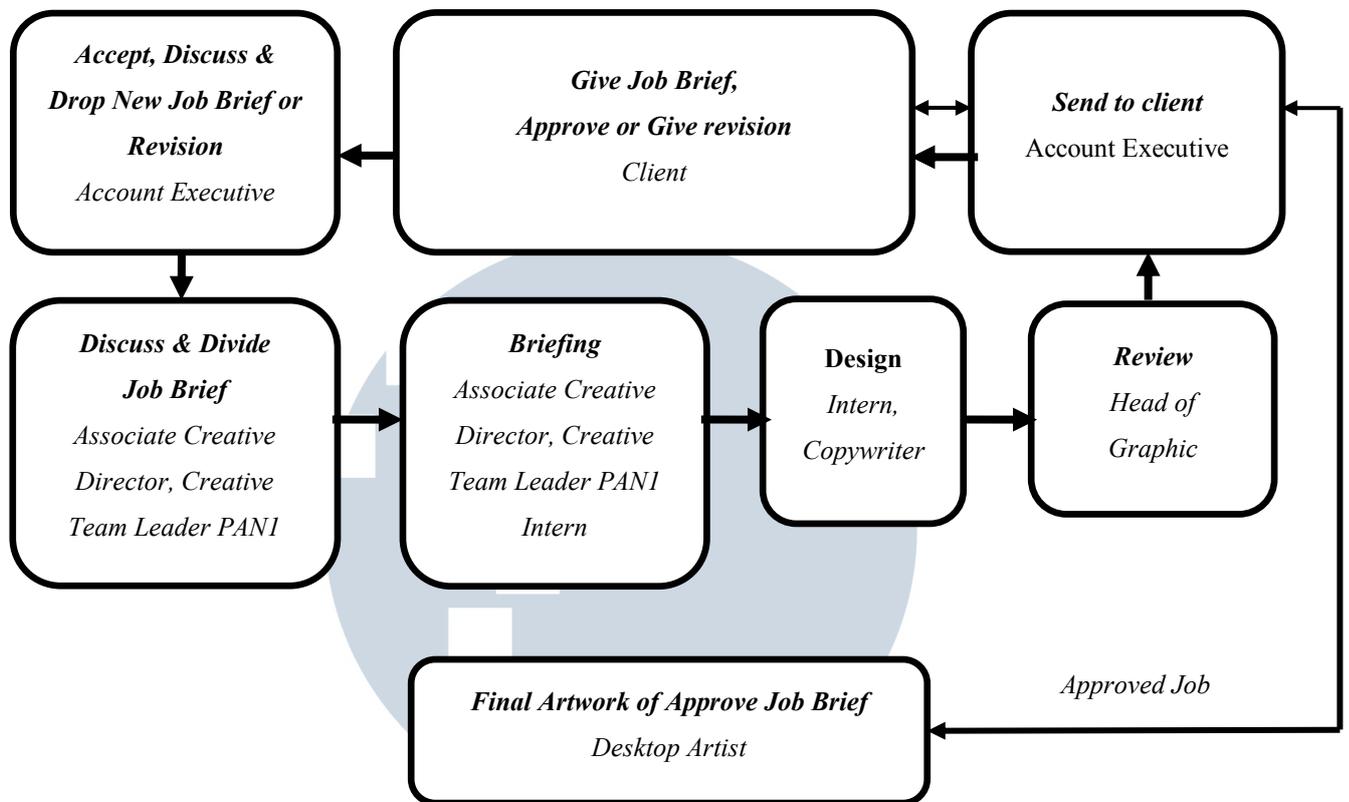
3.1.2. Koordinasi

Dalam masa program kerja magang di Pantarei *Communication* PAN1, *Associate Creative Director*, Kevin Wicaksana menentukan jenis *job* mana yang kira-kira dikerjakan oleh penulis. Penentuan tingkat kesulitan *job brief* ditentukan beliau dan seiring berjalannya waktu menjadi meningkat. Setelah didiskusikan batasan jenis *job* kepada *Creative Team Leader* PAN1, Zulham Septoni, *job brief* dari *client* yang diserahkan oleh *Account Executive* disortir terlebih dahulu dengan *Creative Team Leader* PAN1. Beliau menentukan *graphic designer* mana yang

dapat mengerjakan sesuai dan tepat dengan *timeline* yang ada. Penulis kemudian menjadi salah satu yang dikoordinasikan untuk mengerjakan *job brief* yang telah diberikan.

Hal pertama yang dilakukan penulis adalah berdiskusi dengan *Creative Team Leader* PAN1 mengenai *detail* dari *brief* yang diminta, kemudian melihat referensi sejenis dari jenis *job* yang telah dikerjakan sebelumnya. Penulis juga mendapatkan materi *copywriting* dalam *job brief* yang diserahkan oleh *copywriter* yang kemudian diaplikasikan dalam karya. Hasil pengerjaan yang selesai kemudian dievaluasi oleh *Creative Team Leader* PAN1, lalu disempurnakan kembali oleh penulis. Setelah menyempurnakan hasil pengerjaan sesuai dengan arahan, dievaluasi kembali kepada beliau untuk *final check*, yang akhirnya diserahkan langsung pada *Account Executive* untuk dikirimkan ke *client*.

Jika *client* menginginkan revisi pada hasil pengerjaan, *Account Executive* akan langsung menginfokan kepada penulis untuk melakukan revisi sesuai permintaan. Apabila revisi berhubungan dengan *copywriting*, penulis akan menggantinya setelah berkoordinasi langsung dengan *copywriter*. Revisi yang berhubungan dengan *graphic* didiskusikan bersama *Creative Team Leader* PAN1 untuk menghasilkan revisi yang paling sesuai dengan keinginan *client* namun tetap sesuai dengan konsep desain yang dianut. Setelah pengerjaan revisi, hasil pengerjaan dikirimkan kembali pada *Account Executive* untuk diserahkan ke *client*. Hasil pengerjaan penulis yang telah disetujui oleh *client* kemudian diserahkan kepada *Final Artwork Artist* untuk *finishing* agar dapat diimplementasikan langsung sesuai *job brief* oleh *client*.



Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi

3.2. Tugas yang Dilakukan

Ketika bekerja sebagai *intern* di PAN 1 yang memegang klien Tri Indonesia, penulis mengerjakan berbagai macam proyek media promosi untuk sosial media, website untuk klien Tri yang bekerjasama dengan *brand* lain dalam materi promo isi ulang dan kupon potongan harga. Proyek berupa *banner*, *email blast teaser*, *manual book* dan materi lainnya dalam *event* besar Tri. Selain itu, materi internal Tri untuk setiap *event* yang berhubungan dengan kegiatan oleh kantor pusat maupun salah satu kantor cabang.

Berikut detail pekerjaan yang telah dilakukan penulis selama masa kerja magang di Pantarei *Communication* :

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

Periode	Objektif	Pencapaian
Minggu 1	<i>Briefing</i> Magang Visit <i>shooting</i> video klip pemenang <i>Sound of Tri</i>	Mengetahui gambaran pekerjaan selama magang ke depannya dan melihat situasi serta proses <i>shooting</i> .
Minggu 2	BonsTri Ayopop Spanduk Erupsi Gunung Agung	Mengetahui <i>layout</i> dan jenis ilustrasi untuk materi BonsTri. Aplikasi ilustrasi untuk materi Tri Peduli Gunung Agung.
Minggu 3	Revisi Erupsi Gunung Agung KV <i>3Champion15 Teaser</i>	Mengolah konsep dalam bentuk visualisasi <i>branding</i> bagi poster <i>teaser event 3Champion15</i> .
Minggu 4	BonsTri Farish Spanduk 3Kiosk	Membuat materi BonsTri untuk <i>tenant</i> Farish. Membuat materi Kiosk di Jember.
Minggu 5	Medali, <i>T-shirt</i> , <i>Pendant</i> <i>3Champion15</i> Visit <i>shooting</i> OLX	Membuat turunan materi <i>3Champion15</i> berbentuk medali, <i>T-shirt</i> dan <i>pendant</i> serta kunjungan proses <i>shooting</i> iklan OLX.
Minggu 6	<i>Manual Book</i> , <i>Sticker</i> Nomor Mobil, Bendera, <i>T-banner</i> <i>3Champion15</i> BonsTri Zenrooms	Membuat turunan materi <i>3Champion15</i> berbentuk <i>Manual Book</i> , <i>Sticker</i> nomor mobil, bendera, <i>T-banner</i> . Membuat materi BonsTri untuk <i>tenant</i> Zenrooms.
Minggu 7	Revisi BonsTri Zenrooms	Membuat revisi materi BonsTri minggu sebelumnya.

	<i>T-shirt</i> dan Kemeja 3 <i>Outing</i> BonsTri Bites n Bowls	Membuat desain <i>T-shkemeja</i> untuk <i>event</i> internal SS Kalimantan. Membuat materi BonsTri untuk <i>tenant</i> Bites n Bowls.
Minggu 8	Revisi <i>T-shirt</i> dan kemeja 3 <i>Outing</i> BonsTri Maentrus	Membuat revisi desain <i>T-shirt</i> dan kemeja 3 <i>Outing</i> . Membuat materi BonsTri untuk <i>tenant</i> Maentrus.
Minggu 9	Revisi BonsTri Bites n Bowls Revisi BonsTri Maentrus	Membuat revisi materi BonsTri minggu sebelumnya.
Minggu 10	BonsTri Container Kebab BonsTri Amanda Brownies	Membuat materi BonsTri untuk <i>tenant</i> Container Kebab dan Amanda Brownies.
Minggu 11	Asset poster OVO BonsTri Mokka Coffee Sketsa <i>Ecard</i> Natal Tahun Baru	Mencari asset foto dan menyusun sketsa <i>preview</i> poster OVO. Membuat materi BonsTri untuk <i>tenant</i> Mokka Coffee. Membuat sketsa dan berdiskusi untuk pembuatan materi <i>Ecard</i> Natal Tahun Baru.
Minggu 12	<i>KV Ecard</i> Natal Tahun Baru Revisi <i>Icon</i> Bima+ Facebook	Membuat <i>key visual</i> untuk materi <i>Ecard</i> Natal Tahun Baru. Membuat <i>icon</i> revisi untuk Bima+ Facebook.
Minggu 13	BonsTri Hellophone <i>Wallsticker & Hanging Mobile</i> <i>KV</i> Natal Tahun Baru	Membuat Materi BonsTri untuk <i>tenant</i> Hellophone. Membuat format <i>Wallsticker & Hanging Mobile</i> dari <i>KV</i> Natal

		Tahun Baru
Minggu 14	BonsTri Excelso dan McD <i>Carrousel</i> FB BonsTri KV VAS Google Play Tri Playport	Membuat materi BonsTri untuk <i>tenant</i> Excelso dan McD. Membuat materi <i>carrousel</i> FB untuk BonsTri. Membuat <i>key visual</i> untuk materi VAS Google Play Tri Playport.
Minggu 15	BonsTri Salato Pizzeria <i>Wallpaper KV</i> Natal Tahun Baru Revisi <i>KV</i> VAS Google Play Tri Playport <i>Carrousel</i> FB BonsTri	Membuat materi BonsTri untuk <i>tenant</i> Salato Pizzeria. Membuat format <i>wallpaper</i> dari KV VAS Google Play Tri Playport. Membuat materi <i>Carrousel</i> Facebook untuk BonsTri.
Minggu 16	BonsTri Alamanda Sketsa <i>KV Snail Games</i> Tri Playport	Membuat materi BonsTri untuk <i>tenant</i> Alamanda. Membuat sketsa dan berdiskusi untuk pembuatan <i>KV Snail Games</i> Tri Playport.
Minggu 17	<i>KV Snail Games</i> Tri Playport BonsTri Azwa Perfume	Membuat <i>KV</i> untuk materi <i>Snail Games</i> Tri Playport. Membuat materi BonsTri untuk <i>tenant</i> Azwa Perfume.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam program magang sebagai *graphic designer* PAN1, penulis berperan dalam menyelesaikan *job brief* yang diberikan *client* dalam berbagai jenis materi yang kemudian diimplementasikan secara digital maupun cetak. Bentuk visual yang dikerjakan penulis antara lain berupa *email blast*, *banner*, *poster*, *backdrop* dan bentuk visual lainnya yang dibutuhkan. Desain yang dibuat dan diolah terinspirasi dari *style* ilustrasi dan desain yang telah ada, kemudian disesuaikan dan

dikembangkan semaksimal kreatifitas yang dimiliki penulis dengan mengikuti *brief* yang diminta.

Tugas yang diberikan merupakan *briefing* langsung maupun lewat *whatsapp* oleh *Associate Creative Director* atau *Creative Leade PANI*. Penulis melakukan observasi referensi visual untuk mendukung ide pembuatan desain. Asistensi dilakukan dengan mendiskusikan konsep dan sketsa kasar jika diperlukan, lalu masuk ke tahap digitalisasi dan penggabungan materi *copywriting* oleh *copywriter* dalam desain. Setelah melalui beberapa kali asistensi dalam penyempurnaannya disesuaikan oleh kebutuhan *client*, desain dikirimkan ke *Account Executive* untuk diserahkan pada *client* dan menunggu *approval*. Desain yang telah di-*approve* akan diserahkan penulis pada *Desktop Artist* untuk diproses menjadi *final artwork* yang dimplementasikan sesuai kebutuhan *client*.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Berikut merupakan beberapa tugas yang dilakukan penulis selama bekerja sebagai *intern* sebagai *graphic designer PANI* di *Pantarei Communication*.

1. Tukar BonsTri

Tukar BonsTri merupakan kupon bagi pengguna *Tri provider* untuk mendapatkan potongan harga di *tenant* tertentu yang bekerja sama dengan *Tri* yang ditukarkan dengan poin BonsTri yang dimiliki konsumen. Kupon tersebut berbentuk *virtual* yang didapatkan dalam aplikasi Bima+, yaitu aplikasi khusus pengguna *Tri provider*. Materi Tukar BonsTri juga berisi tentang informasi promosi tentang adanya kupon potongan harga di *tenant* yang ditentukan dan menukarkan poin yang dimiliki konsumen. Materi Tukar BonsTri dengan *tenant* yang bekerjasama setiap minggunya diterbitkan di website *Tri* dan berbagai bentuk sosial media. Untuk materi Tukar BonsTri, penulis diijinkan menggunakan *vector* dari *freepik* agar mempercepat pengerjaan dari *job brief* materi tersebut yang cenderung memiliki durasi pengerjaan yang singkat. Penulis mendapat kesempatan

untuk membuat 18 materi BonsTri selama proses magang di Pantarei *Communication*.

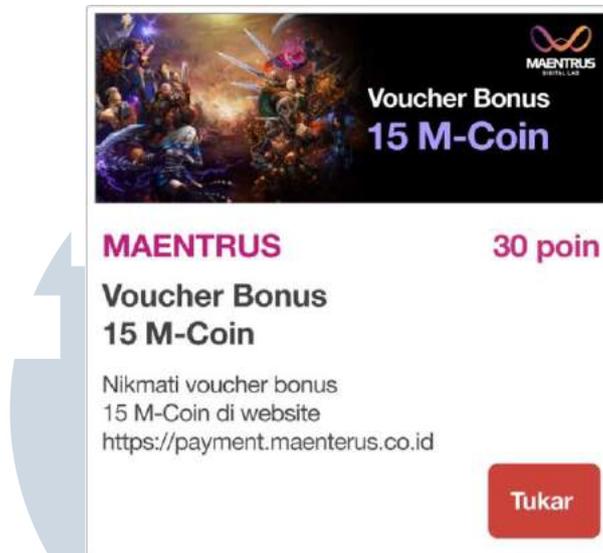
Proses awal pembuatan, penulis sudah diminta untuk membuat ilustrasi yang mendukung tiap karakter BonsTri sesuai dengan *tenant* yang bekerjasama. Lebih banyak arahan dari *supervisor* saat awal kerja magang sehingga ilustrasi lebih sempurna, kemudian seiring berjalannya waktu penulis dapat menentukan sendiri ilustrasi apa saja yang paling tepat dalam mendukung karakter BonsTri di setiap *tenant* yang berbeda.



Gambar 3.3. *Microsite banner* kupon Tukar Bonstri Maentrus

Penulis mengerjakan materi Tukar BonsTri yang bekerjasama dengan Maentrus. Setelah *job brief* yang diberikan, penulis diminta membuat kupon potongan harga yang berlaku dengan asset foto atau ilustrasi yang diberikan dari *client*. Kupon yang berbentuk *microsite banner* ini memiliki elemen foto, yang menerangkan deskripsi promo dari *tenant* tersebut maupun objek promo yang berlaku di kupon. Selain itu terdapat logo *tenant* dan *copywriting* yang menjelaskan promo yang berlaku. Penulis juga diminta membuat in-situ yang berisi kupon berserta *copywriting* detail lengkap kupon yang akan menjadi panduan ketika diaplikasikan di website. Ukuran untuk *microsite banner* adalah 1240 x

640 pixel. Durasi untuk pengerjaan materi ini yaitu selama satu hari setelah *job brief* diberikan ke penulis.



Gambar 3.4. In-situ kupon BonsTri Maentrus

Di hari selanjutnya, penulis membuat turunan dari Tukar BonsTri Maentrus yang berisi tentang informasi adanya promo kupon potongan harga yang bekerjasama dengan *tenant* Maentrus dan diaplikasikan dalam berbagai *layout* dari media yang akan digunakan. *Copywriting* yang digunakan sebanyak 2 versi yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Ilustrasi yang digunakan merupakan olahan dari karakter BonsTri yang sudah memiliki beberapa bentuk *gesture* dan ekspresi. Terdapat empat karakter BonsTri yaitu Emot, Onyit, Odut dan Bray. Penulis dapat mengubah *gesture* dan ekspresi karakter sesuai dengan *tenant* yang bekerjasama untuk mendapatkan ilustrasi yang lebih mendukung dan sesuai.



Gambar 3.5. Turunan untuk Facebook materi Tukar BonsTri Maentrus
copywriting versi bahasa Inggris

Salah satu bentuk media yang diturunkan adalah untuk *Facebook* yang berukuran 1200x1200 *pixel*. Terdapat elemen *copywriting* yang menjelaskan promo, ilustrasi karakter BonsTri yang menyesuaikan Maentrus, logo Maentrus, informasi yang menjelaskan tempat penukaran poin BonsTri, informasi cara pengecekan poin BonsTri, logo “Isi Ulang Enjoy” dari Tri dan logo Tri.

Maentrus adalah sebuah developer games di Indonesia. Ilustrasi yang digambarkan seolah karakter BonsTri sedang bermain games di dalam sebuah games dari Maentrus. Dapat terlihat karakter Odut yang sedang serius bermain games dengan *smartphone*-nya, lalu di sekelilingnya terdapat Onyit yang memegang perisai, Emot yang memegang palu dan Bray yang memegang pedang, koin yang beterbangan serta *background* pendukung yang seolah memperlihatkan mereka benar-benar berada di dalam games yang dimainkan oleh Odut. *Confetti* yang ada di sekitar karakter merupakan ilustrasi yang wajib ada bersamaan dengan karakter BonsTri.

Jenis *font* yang digunakan dalam Tukar Bonstri adalah Helvetica Neue Bold dan Roman. Tri secara khusus mewajibkan segala font yang ada dalam berbagai bentuk *copywriting* adalah Helvetica yang memiliki kesan modern dan simple.

Warna-warna karakter BonsTri tidak dapat diubah karena sudah wajib. Sedangkan pemilihan warna-warna elemen pendukung cenderung menyesuaikan kebutuhan ilustrasi. Warna *background* juga disesuaikan dengan kebutuhan ilustrasi dan *mood* yang ingin disampaikan sesuai dengan *tenant* yang bekerjasama.

2. Tri Champions

Penulis berkesempatan untuk membuat materi visual untuk *event* Tri yaitu Tri Champions musim 15 yang diselenggarakan bulan Oktober 2017. *Event* ini adalah bentuk penghargaan bagi 4 *retailer* terpilih dari seluruh Indonesia, yang telah berkontribusi besar dalam pemasaran. Warna dari segala visual *event* ini didominasi warna hitam dan emas, untuk menunjukkan kemewahan dan rasa premium yang merupakan tujuan dari diadakannya *event* ini bagi para pesertanya. Logo Tri Champions yang sudah ada merupakan panduan warna tersebut. Style visual yang dirancang pun mengikuti dan terinspirasi dari visual *event* yang telah ada sebelumnya. Penulis membuat sendiri semua *vector* yang digunakan dalam materi Tri Champions.

Pertama-tama, penulis diminta membuat *teaser* poster, yang akan dikirimkan melalui *email* pada setiap peserta. *Event* kali ini berlangsung di Pulau Bintan, maka penulis diarahkan untuk *brainstorm* tentang *insight* yang terdapat di Pulau Bintan sebagai inspirasi visual. Penulis memilih elemen songket yang menjadi ciri khas Bintan dan diolah sebagai *supergraphics* yang kemudia diterapkan ke desain. Selalin itu, penulis juga memperlihatkan visual pantai, ombak dan bentuk penginapan yang

terkenal di Bintan sebagai ciri khas yang merepresentasikan secara langsung lokasi diadakannya *event* tersebut.

Adanya 2 alternatif teaser yang awalnya dibuat oleh penulis berbentuk *vector* menggunakan *Adobe Illustrator* kemudian direvisi oleh *supervisor* agar menyederhanakan bentuk rumah yang semula sengaja dibuat berupa bentuk dekoratif elemen *supergraphics* yang dibentuk menjadi rumah. Penulis disarankan untuk mengubahnya menjadi sederhana sehingga lebih terlihat jelas bentuk rumah atau penginapan tersebut. Ditambahkan pula elemen pulau, penyederhanaan bentuk daun kelapa serta ombak, dan penambahan elemen matahari untuk mendukung suasana pantai. Visual pada teaser tersebut menjadi panduan penulis untuk mengaplikasikannya ke media lain dalam mendukung *event* tersebut.



Gambar 3.6. Alternatif Teaser



Gambar 3.11. Teaser yang terpilih setelah revisi

Setelah di-*approve*, penulis diminta membuat desain untuk medali untuk peserta dan t-shirt untuk LO internal dan peserta. Untuk pembuatan medali, penulis membuat 3 alternatif yang masing masing memiliki makna berbeda. *Option 1* yang menyerupai *key visual* pada teaser, merupakan penginapan terkenal di Bintang dilengkapi elemen ombak. *Option 2* merupakan daun kelapa yang menyimbolkan visual pantai, lokasi dari *event* tersebut berlangsung. *Option 3* merupakan pulau Bintang yang sesuai di peta, dikelilingin ombak. Desain yang terpilih adalah *option 1*.



Gambar 3.12. Alternatif Medali



Gambar 3.13. Desain Medali terpilih

Dalam pembuatan t-shirt, penulis diarahkan agar membuat visual yang sederhana diambil dari elemen yang telah ada dibuat mengikuti teaser, seperti elemen daun, *supergraphics* dan ombak. Penulis memberikan 2 alternatif desain masing-masing untuk setiap kaos yang diperuntukan bagi LO internal dan peserta.

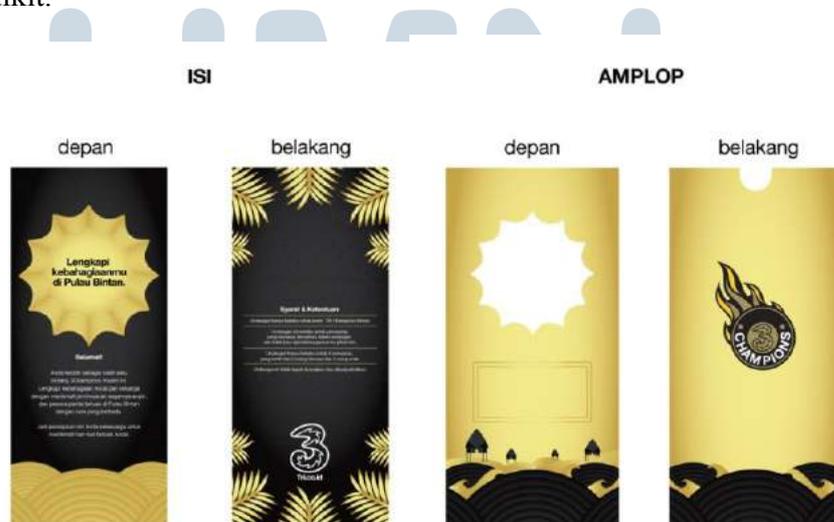


Gambar 3.13. Alternatif desain t-shirt



Gambar 3.13. Desain t-shirt terpilih

Setelah itu, penulis diminta membuat desain *invitation* yang akan dikirimkan langsung pada peserta Tri Champions. Setelah berdiskusi dengan *supervisor*, penulis diarahkan untuk membuat model dan desain *invitation* berbentuk amplop dengan *cut out* sehingga isi dapat terlihat sedikit.



Gambar 3.13. Desain isi dan amplop dari *Invitation*



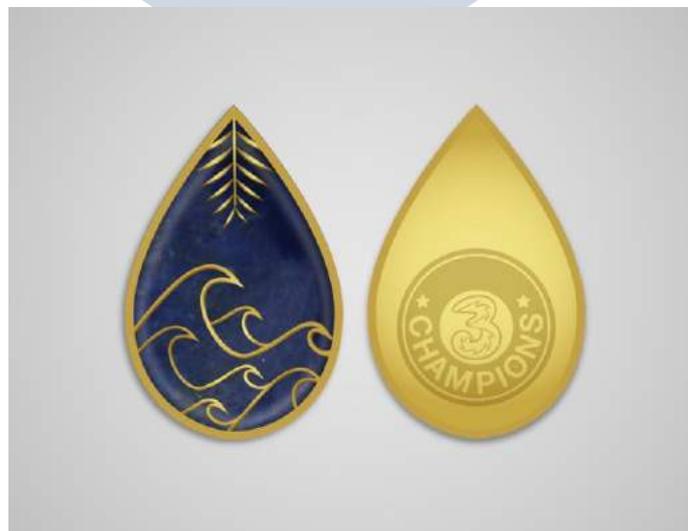
Gambar 3.13. Desain isi dan amplop *Invitation* ketika isi dikeluarkan dan dimasukkan

Setelah desain dari *invitation* di-approve oleh *client*, penulis diminta membuat desain *pendant* untuk perhiasan kalung yang akan dihadiahkan oleh para peserta. Penulis diarahkan untuk mengambil elemen-elemen yang lebih sederhana dan tidak terlalu kecil karena akan diaplikasikan dalam bentuk perhiasan.

Penulis memberikan 3 buah alternatif yang masing-masing menggambarkan simbol laut dan pantai, yaitu dengan adanya elemen ombak maupun daun kelapa. *Pendant* berukuran 4x2mm dengan dekorasi elemen yang dibuat menonjol dan menahan batu yang ada di belakangnya. Batu dibuat berwarna biru yang menyimbolkan warna lautan, dan emas untuk menonjolkan kemewahan. Dibalik *pendant*, terdapat logo Tri Champions yang akan dibuat *emboss*.



Gambar 3.14. Alternatif desain *pendant*



Gambar 3.15. Desain *pendant* terpilih

Job brief selanjutnya adalah pembuatan *template manual book*, *sticker* untuk nomor mobil dan bendera Tri Champions. Pertama-tama, untuk materi *manual book*, penulis diminta membuat *layout accordion*. *Manual book* ini berisi tentang deskripsi singkat kegiatan Tri Champions

musim 15, kegiatan dan lokasi. Selain itu *rundown* acara selama 4 hari yang juga dilengkapi ilustrasi foto lokasi di Pulau Bintan. Warna yang dipakai tetap hitam dan emas, dengan fotografi yang dibuat hitam putih yang dibuatkan agar lebih sesuai dengan *color palette* yang digunakan. Ukuran tiap halaman yaitu 10,5x15cm yang dilipat sebanyak 3 kali dengan ukuran kertas 42x15cm.



Gambar 3.16. Desain *manual book* sebelum revisi

Setelah dikirimkan pada *client*, terdapat revisi bahwa bentuk *manual book* agar diganti menjadi *layout* 3 halaman kertas ukuran 10x15cm yang akan dijilid di tengahnya. Elemen visual yang ada dalam desain *manual book* sebelumnya tidak terdapat perubahan. Perbedaan layout yang ada berbentuk *accordion* menjadi jilid mengakibatkan bagian *copyriting* dipersingkat.



Gambar 3.17. Desain *manual book* terpilih setelah revisi

Pembuatan *sticker* nomor mobil juga tersinspirasi dari desain *teaser* pada saat awal diberikannya *job brief*. Tidak adanya panduan ukuran dari *client* sehingga penulis diarahkan oleh *supervisor* untuk membuat ukurannya mengikuti desain yang sudah ada di event Tri Champions musim sebelumnya yaitu 27x21 cm.



Sticker nomor mobil
27x21 cm

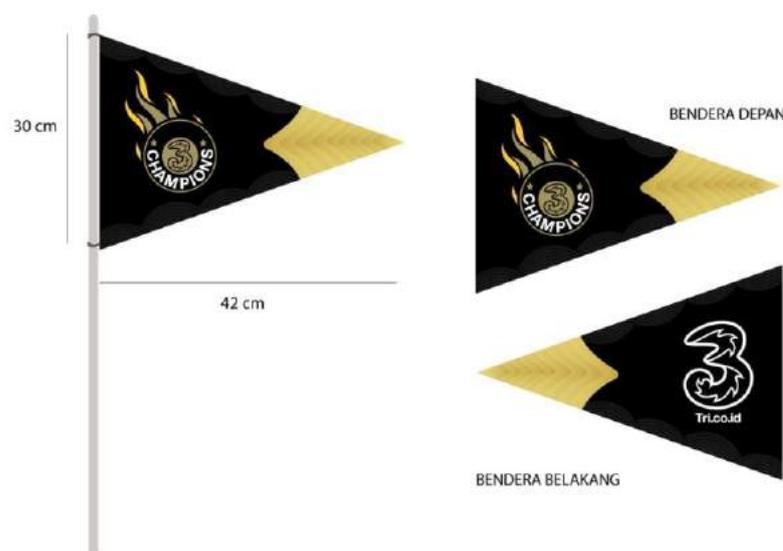
Gambar 3.18. Desain *sticker* nomor mobil sebelum revisi

Setelah hasil pengerjaan dikirimkan ke *client*, terdapat revisi ukuran menjadi 15x12 cm, dan ukuran nomor untuk dimaksimalkan agar dapat terlihat dari kejauhan. Elemen visual lainnya tidak perlu diubah.



Gambar 3.19. Desain *sticker* nomor mobil terpilih sesudah revisi

Penulis juga diminta membuat desain bendera yang akan dipakai sebagai penanda yang dibawa oleh LO saat aktivitas yang dilaksanakan sepanjang *event*. Bahan yang digunakan adalah *pvc* dengan ukuran 42x30 cm yang nantinya akan diikatkan pada tiang besi. Hasil desain yang diajukan langsung diterima oleh *client*.



Gambar 3.20. Desain bendera

Sebagai media pelengkap saat acara berlangsung, penulis juga diminta membuat *t-banner*, *x-banner*, spanduk, umbul-umbul dan *backdrop*. Semua desain masih mengikuti dari visual *teaser* Tri Champions.

Desain untuk *t-banner* biasanya terpasang di pinggir jalan dengan tiang yang berbentuk seperti huruf T. Penulis diarahkan untuk membuat 2 jenis desain yaitu yang menggunakan *copywriting* “Selamat datang para Bintang” sebagai bentuk penyambutan dan juga versi yang hanya menampilkan visual saja. Ukuran dari *t-banner* adalah 80x200cm. Tujuannya agar nantinya dipasang secara selang-seling. Desain yang diajukan kemudian langsung diterima oleh *client*.



Gambar 3.21. Desain *t-banner* tanpa *copywriting* dan dengan *copywriting*

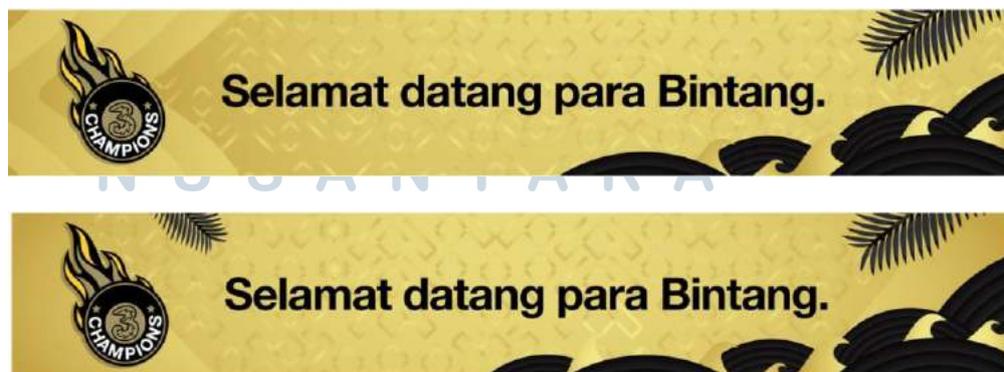
Desain untuk *x-banner* biasanya dipasang berdiri di atas tanah dengan penyangga yang berbentuk X. Ukuran dari *x-banner* adalah 160x60cm. Secara visual menyerupai desain dalam *t-banner*, hanya

ukurannya saja yang berbeda, dengan menampilkan pula *copywriting* “Selamat datang para Bintang”.



Gambar 3.22. Desain *x-banner*

Desain spanduk yang diminta berukuran 6x1m secara horizontal, dengan desain yang masih mengikuti visual *teaser*. Penulis membuat alternatif 2 buah desain. Visual ombak dan pohon kelapa, serta logo Tri Champion, kemudian juga menampilkan *copywriting* “Selamat datang para Bintang”.



Gambar 3.22. Alternatif desain spanduk



Gambar 3.22. Desain spanduk terpilih

Desain untuk media umbul-umbul berukuran 1x4 m dengan visual yang masih mengikuti media sebelumnya. Umbul-umbul menampilkan visual ombak, daun kelapa dan logo Tri Champions. Desain yang dibuat oleh penulis langsung diterima oleh *client*.



Gambar 3.23. Desain umbul-umbul terpilih

Desain *backdrop* yang dibuat berukuran 4x3m diarahkan untuk menyerupai dengan *teaser*, dengan menampilkan ombak, daun kelapa dan villa khan Pulau Bintan, matahari serta logo Tri Champions. Desain tersebut langsung diterima oleh *client*.



Gambar 3.23. Desain *backdrop* terpilih

3. Tri Playport Google Play

Tri Playport adalah cara berlangganan secara hemat yang disediakan oleh Tri untuk memudahkan akses dengan berbagai hiburan digital. Penulis berkesempatan untuk mengerjakan materi Tri Playport yang bekerjasama dengan Google Play dalam menyampaikan informasi bahwa dengan pulsa Tri dapat membeli voucher lebih hemat di Google Play. Penulis diminta membuat ilustrasi yang menunjukkan fitur yang ada di Google Play dan dibuat kesan *fun* yang didapat karena menikmati keunggulan dari penggunaan voucher Google Play. Dengan arahan *supervisor*, penulis mendiskusikan ide *key visual* dan diminta membuat 2 alternatif.

Alternatif pertama lebih menonjolkan pada pilihan kategori aplikasi yang dapat ditemukan dalam Google Play dengan memunculkan pula ilustrasi *mobile phone* yang digenggam di sebuah tangan. Elemen segitiga sebagai *background* setiap visual kategori konten mengikuti simbol dari Google Play sendiri dan warna yang dibuat menggunakan warna Google Play agar menunjukkan kesatuan.



Gambar 3.24. Alternatif 1 desain materi Tri Playport Google Play

Sedangkan alternatif kedua memunculkan ilustrasi sosok anak muda yang sedang memegang *mobile phone* yang dilengkapi *headset*, dan menampilkan ekspresi keseruannya yang sedang menikmati berbagai aplikasi yang didapat dari Google Play, didukung dengan ilustrasi yang mendeskripsikan macam-macam kategori aplikasi. Warna yang digunakan adalah warna *vibrant* untuk menunjukkan “keseruan” dari kemudahan menggunakan Google Play dalam membayar dengan pulsa Tri. Kedua ilustrasi dibuat menggunakan Adobe Illustrator.

123 Pp. 3000000000 untuk informasi
0800-6000-123 (gratis pulsa)
www.tri.id

Nikmati hiburan seru di Google Play Store lebih mudah.

Kini, kamu bisa beli voucher VAS
di Google Play Store cukup dengan
pulsa Tri.



Tri Playport.



Gambar 3.25. Alternatif 2 desain materi Tri Playport Google Play

Setelah dikirimkan pada *client*, dipilih desain alternatif pertama dengan beberapa revisi yang diminta yaitu perubahan visual elemen yang menyerupai Google Play menjadi berbeda serta penggantian salah satu elemen visual. Lalu penambahan *copywriting* dan penggantian logo Google Play yang baru.

123 Pp. 3000000000 untuk informasi
0800-6000-123 (gratis pulsa)
www.tri.id



Google Play dan logo Google Play adalah merek dagang Google LLC

Nikmati hiburan seru di Google Play lebih mudah.

Dapatkan Kode Voucher
Google Play dengan pulsa Tri
di *456*1# atau  **bima**

Tri Playport.



Gambar 3.25. Desain terpilih setelah revisi materi Tri Playport Google Play

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Penulis mengalami beberapa kendala selama menjadi desainer grafis dalam program magang di Pantarei *Communication*, diantaranya harusnya beradaptasi secara cepat dengan cara kerja yang cenderung mengharuskan pengerjaan diselesaikan dalam waktu yang sangat singkat dengan materi dan jumlah pekerjaan yang tidak sedikit. Kendala lainnya adalah mencari ide visual yang terbaik dengan menyesuaikan ciri visual yang sudah pernah dibuat dan juga mengikuti arahan permintaan *client* sehingga penulis terkadang merasa terburu-buru dan kesulitan menyesuaikan ritme.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Kendala yang dihadapi adalah sebuah tantangan bagi penulis untuk mendapatkan ilmu dan pengalaman yang lebih dari program kerja magang di Pantarei *Communication*. Lebih memperbanyak pengalaman eksplorasi ide dengan berbagai referensi desain agar dapat memperluas pengetahuan dan variasi dalam pengerjaan suatu desain. Mencoba untuk tetap terbuka dan bertanya berdiskusi dengan *supervisor* tentang berbagai cara untuk mendapatkan suatu eksekusi yang maksimal dan paling sesuai dengan keinginan yang diminta.

Selama proses magang berlangsung, penulis merasakan adanya *progress* dalam beradaptasi terhadap ciri visual dan ritme kerja di Pantarei *Communication* sehingga mampu menentukan prioritas dalam berbagai jenis pekerjaan dan dapat menyelesaikannya sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Selain itu, mengikuti dan menerapkan berbagai arahan, saran dan opini *supervisor* dan sesama *graphic designer* lainnya sehingga tidak terpaku akan batasan ilmu yang didapat dari kampus dan terinspirasi akan variasi *style* yang dimiliki oleh masing-masing *graphic designer* yang ada dalam mengolah konsep dan ide desain.