

BAB III

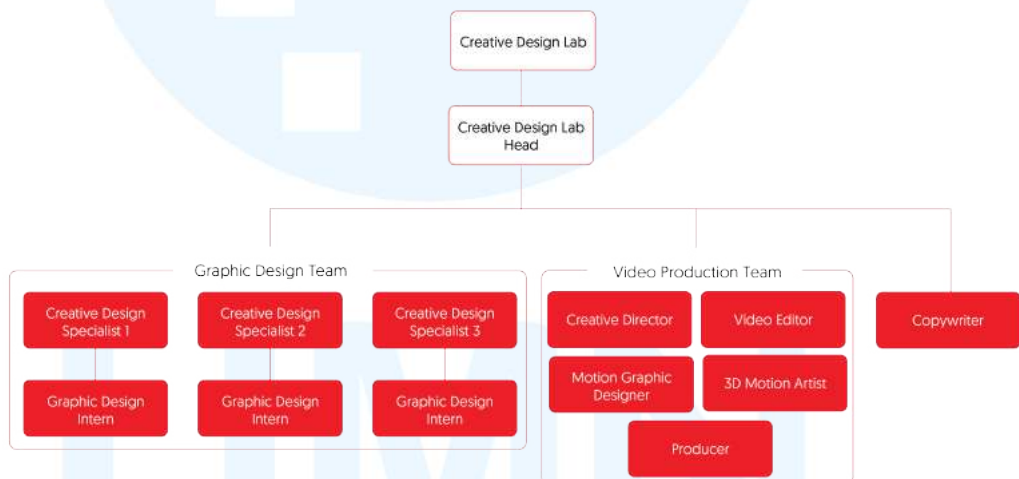
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada subbab ini, penulis akan menjelaskan lebih lanjut mengenai kedudukan dan koordinasi di tempat kerja magang. Kedua hal tersebut merupakan hal yang sangat bersangkutan, agar penulis dapat melakukan koordinasi dengan baik kepada pihak yang bersangkutan.

3.1.1 Kedudukan

Penulis memiliki posisi sebagai *Graphic Design Intern* di departemen *Creative Design Lab* di bawah naungan divisi *Marketing Lifestyle & Business*



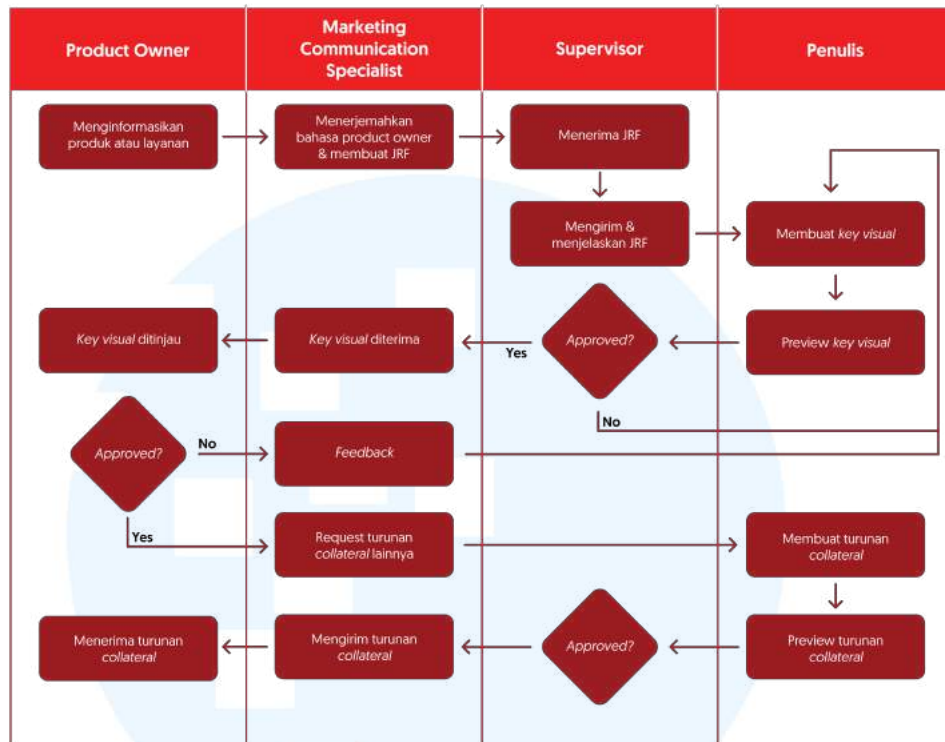
Gambar 3.1 Struktur Jabatan *Creative Design Lab*

Penulis dibimbing oleh Muhammad Arif Rahman, selaku *Creative Design Specialist*. Namun, dalam beberapa proyek penulis juga bertanggung jawab kepada Remiel Andriyanto selaku *Creative Design Lab Head*.

3.1.2 Koordinasi

Penulis berkoordinasi dengan dua pihak, yaitu *Supervisor* dan *Marketing Communication Specialist*. Pada tahap awal, penulis akan mendapatkan *Job Request Form (JRF)* dari *Supervisor*. *JRF* tersebut dikirimkan oleh *Marketing Communication Specialist* yang berisi materi *copywriting*, *output collateral* yang dibutuhkan, link foto yang dibutuhkan, dan *deadline* pengerjaan proyek. Setelah *JRF* dijelaskan oleh *Supervisor*, penulis akan mengerjakan *key visual* sesuai dengan *JRF* yang telah diberikan. *key visual* yang telah dibuat akan ditinjau ulang oleh *Supervisor*. Setelah *Supervisor* menyetujui *key visual*, penulis akan mengirimkan *preview key visual* tersebut kepada *Marketing Communication Specialist*.

Marketing Communication Specialist merupakan jembatan komunikasi antara tim *Creative* dengan *Product Owner*. *Product Owner* merupakan tim yang bertugas untuk mengembangkan suatu produk atau layanan. Sedangkan *Marketing Communication Specialist* merupakan tim yang bertanggung jawab untuk memperkenalkan dan mempromosikan produk dan layanan perbankan. *Marketing Communication Specialist* berperan besar untuk menerjemahkan bahasa *Product Owner* lebih dimengerti untuk masyarakat awam.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

Setelah *key visual* disetujui oleh *Product Owner*, penulis kemudian mengerjakan *collateral* turunan lainnya. Desain *collateral* tetap mengacu pada *key visual* yang telah disetujui sebelumnya. Setelah itu, penulis meminta *Supervisor* untuk meninjau *collateral* yang telah dibuat. Setelah disetujui *Supervisor*, penulis mengirimkan desain kepada *Marketing Communication Specialist* yang kemudian ditinjau oleh *Product Owner*. Sebuah proyek dapat dikatakan selesai ketika *key visual* dan seluruh *collateral* dapat diterima oleh *Product Owner*.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama magang, penulis diberi kesempatan untuk ikut serta dalam berbagai proyek, sebagian besar berkaitan dengan program KPR, KTA, Kartu Kredit, dan Debit. Berikut adalah deskripsi tanggung jawab penulis selama masa magang tersebut.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	11 - 12 Januari 2024	KPR Januari 2024	membuat desain turunan seperti <i>WhatsApp Blast</i> , <i>OCBC mobile banner</i> , <i>Digital Lending Ads</i> , <i>EDM Newsletter</i> , <i>IG Story</i> , <i>FB Feeds</i> , dan <i>Web Promo Banner</i>
		13 Business Fitness Guidebook	meredesain Business Fitness Guidebook, sesuai dengan <i>guidelines</i> terbaru
		KPR iB x Tabungan Emas	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
2.	15 - 19 Januari 2024	13 Business Fitness Guidebook	me- <i>redesign</i> Business Fitness Guidebook, sesuai dengan <i>guidelines</i> terbaru
		KPR iB x Tabungan Emas	membuat desain turunan seperti <i>WhatsApp Blast</i> , <i>OCBC mobile banner</i> , <i>Digital Lending Ads</i> , <i>EDM Newsletter</i> , <i>IG Story</i> , <i>FB Feeds</i> , <i>Web Promo Banner</i> , dan <i>EDM Internal</i>
		Nyalain Bisnis	membuat desain turunan seperti <i>WhatsApp Blast</i> , <i>Web Promo Banner</i> , dan <i>OCBC mobile banner</i>
		Sisternet x Nyala Bisnis	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output Website Banner</i>
		KTA Cashloan Payroll Preapproved	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
3.	22 - 26 Januari 2024	KPR Easy Start Februari 2024	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		Commercial Property Loan - Sentral Singosari	membuat desain <i>roll banner</i>

		Customer Journey Secured Loan	membuat desain <i>WhatsApp Blast</i> untuk sebagai <i>Welcome Message & 1st Installment Payment</i>
4.	29 Januari - 2 Februari 2024	KTA Cashloan Payroll Preapproved	membuat desain turunan seperti <i>IG Story dan Digital Lending Ads</i>
		KPR Easy Start Februari 2024	membuat desain turunan seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, Digital Lending Ads, IG Story, FB Feeds, Web Promo Banner, dan EA Newsletter</i>
		Flower Advisor	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		The Danna Langkawi	membuat desain turunan seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, FB Feeds, dan Web Promo Banner</i>
		Japanese Soba Noodles Tsuta	membuat desain turunan <i>Web Promo Banner</i>
		Ebimaru Ramen	membuat desain turunan seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, FB Feeds, dan Web Promo Banner</i>
5.	5 - 7 Februari 2024	KPR Developer Tamora	membuat 2 alternatif desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		Porkville	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		Hacktiv8	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		May May	membuat desain turunan seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, FB Feeds, dan Web Promo Banner</i>
		Segari	membuat desain turunan seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, FB Feeds, dan Web Promo Banner</i>

		Stalk	membuat desain turunan seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, FB Feeds, Web Promo Banner, A5 Tentcard Segitiga, A6 Tentcard Segitiga, EDM External, dan Tripod Banner</i>
		Erafone	membuat desain turunan seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, FB Feeds, Web Promo Banner, dan EDM Internal</i>
6.	12 - 16 Februari 2024	Happy Cuan Broker Developer	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		KPR Developer Tamora	membuat desain turunan seperti <i>WhatsApp Blast, EDM Premier Banking, IG Story, FB Feeds, dan Web Promo Banner</i>
		Ikea Food	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		Otoklix	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		Flowe Advisor	membuat desain turunan seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, FB Feeds, Web Promo Banner, dan EDM Internal</i>
		Club Whyndam Ayodya	membuat desain turunan seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, FB Feeds, Web Promo Banner, dan Solomail</i>
		Shihlin	membuat desain turunan seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, FB Feeds, Web Promo Banner, EDM External, dan EDM Internal</i>
		Suteki	membuat desain turunan seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, FB Feeds, Web Promo Banner, A4 Tentcard Segitiga, A5 Tentcard Segitiga, A6</i>

			<i>Tentcard Segitiga, dan Tripod Banner</i>
		Kimia Farma	membuat desain turunan seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, dan FB Feeds</i>
		Rejuve	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
7.	19 - 23 Februari 2024	Optik Melawai	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		Greentech Maju Bersama	- membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i> - membuat desain turunan seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, FB Feeds, Web Promo Banner, A4 Tentcard Segitiga, A5 Tentcard Insertation, dan Tripod Banner</i>
		Winner Overseas Traveloka	membuat desain <i>Solomail</i>
		The Leaf	membuat desain turunan seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, FB Feeds, Web Promo Banner, A5 Tentcard Segitiga, A6 Tentcard Segitiga, dan Tripod Banner</i>
		Minmed	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		Lotte Mall x Lancome	membuat desain turunan seperti <i>WhatsApp Blast, WhatsApp Blast Premier Banking, WhatsApp Blast Private Banking, IG Story, FB Feeds, Web Promo Banner, dan Tentcard A4 Insertation</i>
		Ikea Food	merevisi image <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>

		Heavenly	merevisi image <i>Key Visual</i> untuk output <i>WhatsApp Blast</i>
		McDonalds	membuat desain turunan seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, FB Feeds, Web Promo Banner, dan EDM Internal</i>
		Bath Box	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk output <i>WhatsApp Blast</i>
		Chigo	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk output <i>WhatsApp Blast</i>
		CGV Voyage	membuat desain turunan seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, FB Feeds, Web Promo Banner, dan LED TV Horizontal</i>
		Sisternet x Nyala Bisnis	membuat <i>thumbnail</i> YouTube
		Traveloka Mastercard	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk output <i>WhatsApp Blast</i>
8.	26 Februari - 1 Maret 2024	Excelso	membuat desain turunan seperti <i>WhatsApp Blast, IG Story, FB Feeds, EDM Internal, EDM External, Tripod Banner, Web Promo Banner, dan Tentcard A4 Insertation</i>
		Erha	membuat desain turunan seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, FB Feeds, dan EDM External</i>
		Gokana	membuat desain <i>Web Promo Banner</i>
		Raffles Hospital	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk output <i>WhatsApp Blast</i>
		Bath Box	membuat desain turunan seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, FB Feeds, Tripod</i>

		<i>Banner, Web Promo Banner, dan Tentcard A5 Insertation</i>
	Ikea Food	membuat desain turunan seperti <i>WhatsApp Blast, IG Story, FB Feeds, OCBC mobile banner, dan Web Promo Banner</i>
	Traveloka Mastercard	membuat desain turunan seperti <i>WhatsApp Blast, IG Story, FB Feeds, OCBC mobile banner, dan Web Promo Banner</i>
	Bebek Semangat	membuat desain turunan seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, FB Feeds, Web Promo Banner, A4 Tentcard Segitiga, A5 Tentcard Segitiga, A6 Tentcard Segitiga, dan Tripod Banner</i>
	Heavenly	membuat desain turunan seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, FB Feeds, Web Promo Banner, A5 Tentcard Segitiga, A6 Tentcard Segitiga, dan Tripod Banner</i>
	Optik Melawai Tactical	membuat desain turunan seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, FB Feeds, dan Web Promo Banner</i>
	Yoshinoya	membuat desain turunan seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, FB Feeds, EDM Internal, dan Web Promo Banner</i>
	Sisternet x Nyala Bisnis	membuat desain <i>EDM Internal</i>
	Porkville	membuat desain turunan seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, FB Feeds, Web Promo Banner, A5 Tentcard Segitiga, Hanging Masker A5</i>

			<i>Tentcard Insertation, dan Tripod Banner</i>
		OB Fitness	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		Swiss Bel Hotel	- membuat <i>renewal</i> desain <i>Key Visual</i> - membuat turunan <i>renewal</i> desain seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, FB Feeds, Web Promo Banner, A5 Tentcard Segitiga, dan Tripod Banner</i>
		Zest Hotel	- membuat <i>renewal</i> desain <i>Key Visual</i> - membuat turunan <i>renewal</i> desain seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, FB Feeds, Web Promo Banner, A5 Tentcard Segitiga, dan Tripod Banner</i>
		Refresh	- membuat <i>renewal</i> desain <i>Key Visual</i> - membuat turunan <i>renewal</i> desain seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, FB Feeds, dan Web Promo Banner</i>
9.	4 - 8 Maret 2024	Rejuve	- membuat <i>renewal</i> desain <i>Key Visual</i> - membuat turunan <i>renewal</i> desain seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, FB Feeds, dan Web Promo Banner</i>
		Minmed	merevisi image <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		Maxx Coffee	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>

		Kopi Kenangan	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		Kimia Farma	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		Catchplay	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		Granmelia	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		Croco	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		CC DC Offers Maret	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		Universal Studio Singapore	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		The Grand Leaf	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		Excelso (OCBC Anniversary)	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		Garuda Indonesia	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		Raffles Hospital	merevisi image <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
10.	13 - 15 Maret 2024	Dreamwell	membuat turunan desain seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, FB Feeds, dan Web Promo Banner</i>
		Superindo	membuat turunan <i>renewal</i> desain seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, FB Feeds, Solomail dan Web Promo Banner</i>
		Paed Thai Sanur	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>

		Ramadhan Banner	meresize beberapa KV Image merchant ke dalam ukuran 160x97 px
11.	18 - 22 Maret 2024	Erajaya	- membuat desain <i>Key Visual</i> - membuat turunan desain seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, FB Feeds, dan Web Promo Banner</i>
		Coco Chaophraya	membuat turunan desain seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, FB Feeds, dan Web Promo Banner</i>
		Corporate Banking Maret 2024	membuat 6 desain untuk EDM Newsletter
		OCBC Syariah - Sukuk SR020	membuat turunan desain seperti <i>WhatsApp Blast, EDM Internal, Solomail, EDM Newsletter, IG Story, dan FB Feeds</i>
		Happy Fresh	membuat turunan desain seperti <i>WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, FB Feeds, dan Web Promo Banner</i>
		Tabungan Emas Akuisisi & Ramadhan	membuat turunan desain seperti <i>EDM Internal, Solomail, EDM Newsletter, Web Promo Banner, LED TV Horizontal & Vertical, IG Story, dan FB Feeds</i>
		Corporate Banking - Security Awareness Tax Scam	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		KTA Cashbiz - Teaser & Launch E- mai	- membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i> - membuat desain untuk <i>Solomail</i>
12.	25 - 28 Maret 2024	OCBC Jodohnya Properti	me-resize desain menjadi <i>EDM Newsletter</i>

		OCBC Anniversary 83	membuat desain <i>ATM Iddle Screen</i> dan <i>LED TV Horizontal dan Vertical</i>
		Nyala Bisnis Awards Best SME	- membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i> - membuat turunan desain seperti <i>WhatsApp Blast, EDM Internal, dan LinkedIn Post</i>
		Referral Preindikatif	- membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i> - membuat turunan desain <i>WhatsApp Blast</i>
		KTA Creative - Promo KTA Digital Cashback	membuat desain <i>brochure</i> 1 panel (depan belakang)
		Sharia Corner 2024	membuat turunan desain seperti <i>EDM Internal, IG Story, FB Feeds, LED TV Horizontal, dan WhatsApp Blast</i>
		Kta Cashloan Non Payroll Khusus Lebaran	- membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		Promo KPR April	- membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		Iftar Visa	membuat turunan desain seperti <i>Clickable E-Booklet, WhatsApp Blast, OCBC mobile banner, IG Story, EDM External, FB Feeds, dan Web Promo Banner</i>
13.	1 - 5 April 2024	Iftar Visa	membuat desain untuk <i>Pre-Login OCBC mobile Banner</i>
		Kta Cashloan Non Payroll Khusus Lebaran	- membuat turunan desain seperti <i>WhatsApp Blast, Digital Lending Ads, FB Feeds, dan IG Story</i>

		KPR Promo April	- membuat turunan desain seperti <i>WhatsApp Blast, Digital Lending Ads, FB Feeds, IG Story, Banner HIRA, EA Letternews, EDM Internal, Solomail, OCBC mobile banner, Web Promo Banner, Website Banner Form, dan Website Banner</i>
		CMD External	membuat 6 <i>E-Booklet</i> sesuai dengan <i>guidelines</i> terbaru
14.	8 - 15 April 2024	LIBUR LEBARAN CUTI BERSAMA	-
15.	16 - 19 April 2024	Newsletter Syariah	membuat desain untuk beberapa <i>newsletter</i>
		Infinite Estate	membuat desain untuk seragam broker rekanan
		Griya Idola Residence untuk Karyawan OCBC	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output EDM Internal</i>
		KTA April	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		KTA Cashloan Payroll Hira Banner	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output HIRA Banner</i>
		OCBC Network Transfer April 2024	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		HHJ Nyala Bisnis	<i>rework</i> desain untuk <i>newsletter HHJ Nyala Bisnis</i>
		Program ALIF	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		OCBC Network Transfer April 2024	membuat turunan desain seperti <i>EDM Internal, IG Story, FB Feeds, LED TV Horizontal, dan WhatsApp Blast, Amplop + Rekening Koran, EDM Newsletter, LinkedIn Post, Telegraphic Transfer & EDM Internal</i>

	Banner Security Awareness	membuat desain untuk <i>newsletter</i>
	Update logo OCBC pada mesin EDC	melakukan digital imaging untuk mengupdate logo OCBC terbaru pada mesin EDC
	KPR Untuk Karyawan Non HOP	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output EDM Internal</i>
	Newsletter Nyala Bisnis	membuat 6 desain untuk <i>newsletter</i> Nyala Bisnis
	Program ALIF	membuat turunan desain seperti <i>EDM Internal, IG Story, FB Feeds, LED TV Horizontal, dan WhatsApp Blast</i>



16.	22 - 26 April 2024	KPR Labbaik	membuat desain <i>greeting letter</i>
		Multibilling (Corporate Banking)	- membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i> - membuat turunan desain seperti <i>WhatsApp Blast, Amplop + Rekening Koran & LinkedIn Post</i>
		Katalog Voucher Games poinseru	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		Newsletter Corporate Banking April	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		Security Awareness April	membuat desain untuk <i>output LinkedIn Post & WhatsApp Blast</i>
		Nyala Bisnis Women	membuat <i>rework</i> desain untuk <i>EDM Internal</i>
		Promo KPR Mei	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		KPR Promosi Arandra Residence	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output EDM Internal</i>
		Program Referral ONE PARTNER	membuat desain <i>Key Visual</i> untuk <i>output WhatsApp Blast</i>
		Promo Giro Gabung Langsung Untung	membuat <i>rework</i> desain untuk <i>newsletter</i>

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pada bagian ini, penulis akan menguraikan proses pengerjaan proyek yang menjadi tanggung jawab penulis. Proyek yang akan diuraikan berhubungan dengan KPR (Kredit Pemilikan Rumah), KTA (Kredit Tanpa Agunan), Poinseru, promosi Kartu Kredit, dan proyek lainnya.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Penulis memilih kelima proyek tersebut, dengan alasan produk yang penulis kerjakan berbeda-beda. Sehingga penulis dapat berkesempatan untuk memiliki tanggung jawab pada masing-masing produk tersebut. Dengan produk yang berbeda, penulis juga belajar mengenai ciri khas masing-masing produk dan cara penyampaian produk berdasarkan nasabahnya.

3.3.1.1 OCBC Anniversary 83

Dalam proyek pertama, penulis mendapatkan kesempatan untuk berkontribusi dalam acara ulang tahun PT Bank OCBC NISP Tbk yang ke delapan puluh tiga. Penulis mendapatkan *brief* untuk membantu membuat desain ATM Iddle Screen dan LED TV.

Setelah mendapatkan *brief*, penulis kemudian diberikan aset *key visual* yang telah dibuat sebelumnya oleh Remiel Andriyanto selaku *Creative Design Lab Head*. *Emphasis* desain pada proyek ini adalah OCBC yang ulang tahun, nasabah yang bisa mendapatkan hadiah hingga hemat Rp183 Juta.



Gambar 3.3 Gambar *Key Visual*

Setelah *key visual* diberikan kepada penulis, penulis melakukan layouting pada *software* Adobe Illustrator. Penulis membuat *artboard* untuk media ATM Iddle Screen dengan ukuran 1024 x 768 px dan 640 x 480 px. Kemudian, penulis meletakkan *key visual* sesuai dengan *template* dan *guidelines* dari perusahaan. Pada desain ini, *headline* dibuat menjadi satu dengan *key visual* sehingga posisi teks berada di area *key visual*.



Gambar 3.4 Proses *Layouting Key Visual*

Setelah memposisikan *layout key visual*, penulis menyusun *sub-headline* dan *body copy* ke dalam area merah sesuai dengan *guideline* yang telah ditentukan. *Sub-headline* dibuat lebih besar dari *body copy* agar terbentuk hirarki visual yang nyaman untuk dilihat. Setelah *sub-headline* dan *body copy* tersusun, penulis menambahkan urutan Kartu Kredit dan Debit yang dapat digunakan nasabah dalam *event* ini. Penulis juga memasukkan tautan nasabah yang tersambung dengan *website* resmi perusahaan yang berisikan info lebih lanjut terkait *event* ini. Pada *event* ini, terdapat juga logo khusus untuk merayakan ulang tahun PT Bank OCBC NISP yang harus ada pada seluruh *output* media yang akan dipromosikan.



Gambar 3.5 Final Artwork ATM Iddle Screen

Setelah penulis selesai melakukan *layouting* untuk desain ATM Idle Screen, penulis meminta persetujuan dari *supervisor*. Terdapat revisi *minor* seperti teks yang terlalu kecil, penempatan logo yang kurang sesuai, dan lain sebagainya. Setelah desain disetujui, penulis membuat LED TV Horizontal dan Vertikal dengan isi konten desain yang sama. Penulis membuat artboard 1920 x 1080 px dan 1080 x 1920 px.



Gambar 3.6 Final Artwork LED TV Horizontal dan Vertikal

Setelah seluruh media disetujui, penulis mengekspor gambar dalam format .JPG, .PNG, dan khusus untuk ATM Idle Screen menggunakan format .PCX yang harus diekspor dari *software* Adobe *Photoshop*. Hasil akhir dari desain ini adalah 8 *output* media.



Gambar 3.7 Pengaplikasian Desain ATM Idle Screen

Hasil pengaplikasian desain yang telah penulis hasilkan dapat dilihat dibuat pada mesin ATM OCBC.

3.3.1.2 Promo KPR April

Pada proyek ini, penulis memiliki tanggung jawab untuk membuat desain KPR bulan April yang mempromosikan bunga KPR spesial *anniversary* OCBC. Pada proyek ini, nasabah bisa mendapatkan bunga sebesar 2,83% serta berhadiah untuk pergi umroh dan mendapatkan emas.

Setelah mendapatkan *brief*, penulis kemudian mencari gambar yang sesuai dengan promo yang akan dipromosikan. Untuk promo KPR tentu penulis mencari gambar rumah dan subjek dengan ekspresi wajah ceria.



Gambar 3.8 Aset Visual yang Akan Digunakan

Setelah menemukan aset yang akan digunakan dan telah disetujui oleh *user*, penulis melakukan *digital imaging* untuk menggabungkan kedua gambar tersebut pada *software* Adobe Photoshop. Pada awalnya, *digital imaging* dilakukan dengan acuan *key visual* OCBC Anniversary 83 yang didominasi balon dan kotak hadiah. Penulis kemudian membuat *key visual* sesuai dengan acuan tersebut.

Penulis melakukan *masking* pada gambar subjek dan rumah untuk dimasukkan ke dalam lingkaran. Penulis menambahkan bayangan dibelakang subjek agar *key visual* yang dihasilkan tidak terlihat *flat*. Penulis membuat bayangan dengan menambahkan *layer* baru di bawah *layer* subjek, kemudian menggunakan *soft round brush* dan memainkan *blending mode* menjadi *linear burn*, tidak lupa untuk mengatur *opacity* agar bayangan terlihat natural. Penulis juga mengganti topi pada subjek, dengan menggunakan gambar yang lain dengan mengatur posisi dan *blending mode*, sehingga komposisi warna tidak monoton berwarna kuning.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.9 Proses Pembuatan *Key Visual* Sebelum Revisi

Setelah *supervisor* menyetujui hasil *digital imaging*, penulis melakukan *layouting* pada *software* Adobe Illustrator dengan *artboard* 1080 x 1080 px. Penulis membuat area *background* dengan warna gradasi merah sesuai *guideline* dan menempatkan teks pada area bagian atas. *Headline* dibuat mencolok dan memainkan komposisi teks dengan angka bunga KPR dibuat lebih besar dari teks lain sebagai *emphasis*. Penulis menambahkan periode promo dan tautan yang mengarahkan nasabah ke *website* resmi untuk informasi selanjutnya. Untuk balon angka, penulis mengacu kepada *brief* dan mengambil angka 8 dan 3 untuk memperjelas ulang tahun perusahaan ke delapan puluh tiga serta kotak hadiah sebagai pelengkap desain.



Gambar 3.10 Hasil *Layouting* Sebelum Revisi

Setelah mendapatkan *approval* dari supervisor, penulis kemudian meminta *approval* dari *marketing communication specialist* mengenai hasil *key visual* dan *layouting*. Hasil *feedback* yang diterima penulis adalah *take-out* seluruh balon agar *key visual* tidak terlalu ramai, mengganti warna *background* ke warna yang lebih netral, menambahkan gambar yang berhubungan dengan ka'bah dan emas, dan mengganti *headline*, *sub-headline*, dan *body copy* berdasarkan *brief* dari *marketing communication specialist*.



Gambar 3.11 Proses Pembuatan *Key Visual* Setelah Revisi

Penulis kemudian merevisi *key visual* sesuai dengan *feedback* yang diberikan. Setelah menghilangkan balon disekitar lingkaran, penulis melakukan *masking* pada tangan subjek agar terlihat keluar dari lingkaran. Setelah itu penulis *me-layout* ulang seluruh desain berdasarkan *feedback* dan *brief* dari *marketing communication specialist*.

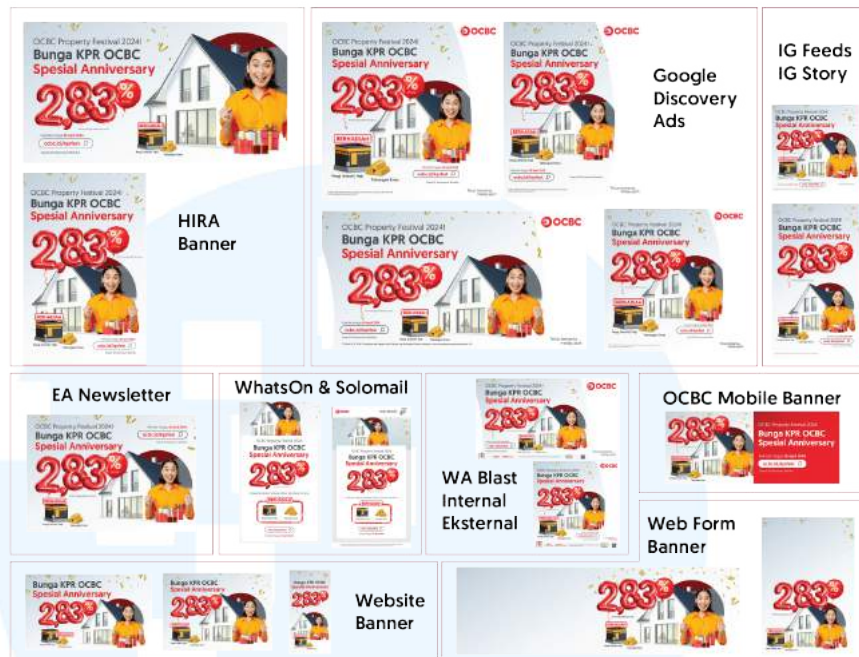
Untuk revisi *layouting*, penulis mengganti warna *background* dengan warna gradasi biru putih sesuai dengan *guideline* perusahaan sehingga terlihat netral. Kemudian, penulis mengubah balon angka menjadi 2,83% sebagai angka bunga KPR dan mengganti warna balon menjadi warna merah pada *software* Adobe Photoshop. Penulis menggunakan pengaturan *hue/ saturation* untuk mendapatkan warna merah. Setelah itu, *headline* diletakkan pada bagian atas dengan *font family regular dan medium* dengan *align* kiri agar *readability* kalimat dapat dilihat oleh nasabah. Kata 'spesial anniversary' dibuat berwarna merah sehingga terdapat *emphasis* dan berkesinambungan dengan balon angka bunga KPR. Penulis juga menambahkan gambar ka'bah dan emas diletakkan di sebelah kiri bawah, dilengkapi teks berhadiah yang

di *treatment* seperti stempel. Terakhir, periode promo dan tautan diletakkan di sebelah kanan bawah agar dibaca terakhir oleh nasabah.



Gambar 3.12 Hasil *Layouting* Setelah Revisi

Setelah mendapatkan persetujuan dari *supervisor*, penulis meminta persetujuan oleh *marketing communication specialist*. Penulis mendapat *feedback* positif, yaitu *key visual* dan *layouting* telah disetujui dan dapat dilanjutkan untuk membuat *collateral* lainnya. Terdapat 20 *collaterals* lainnya yang penulis buat berdasarkan *key visual* di atas.



Gambar 3.13 Hasil *Collaterals*

Secara garis besar, penulis menggunakan template yang telah disesuaikan perusahaan sesuai guideline. Penulis melakukan *layouting* ulang teks dan gambar menyesuaikan dengan *output* media masing-masing.

3.3.1.3 KTA Cashloan Payroll April

Pada proyek ketiga, penulis bertanggung jawab untuk desain KTA Cashloan Payroll bulan April. Setelah menerima *brief* dari marketing *communication specialist*, penulis meminta izin kepada *supervisor* untuk mengerjakan proyek ini. Pada proyek ini, hal yang ingin dipromosikan adalah kemudahan dan cepat mencairkan dana untuk membeli keinginan nasabah. Di dalam *brief* terdapat 4 jenis USP yang berbeda, sehingga penulis akan membuat 4 desain yang sama dengan teks USP yang berbeda.

Setelah memahami *brief*, penulis mencari aset visual yang dibutuhkan. *Marketing communication specialist* sudah menuliskan gambar benda apa saja yang diperlukan agar apa yang diinginkan nasabah terlihat realistis.



Gambar 3.14 Aset Visual yang Akan Digunakan

Setelah mengumpulkan aset yang dibutuhkan, penulis melakukan *digital imaging* pada *software* Adobe Photoshop. Pertama, penulis mengganti warna pada gambar motor menjadi warna merah. Penulis juga perlu menghilangkan *background* putih pada gambar kulkas yang akan digunakan. Untuk mengganti warna motor, penulis menduplikasi *layer* dan melakukan *masking* untuk menghilangkan *background* putih. Kemudian, penulis menduplikasi lagi *layer* tanpa *background*, dan mengganti warna motor dengan *replace color* pada menu *image > adjustment*. Tidak lupa penulis melakukan *detailing* untuk memastikan bahwa warna motor sudah pas dan tidak ada warna kuning yang tertinggal. Untuk menghilangkan *background* pada gambar kulkas, penulis melakukan hal yang sama yaitu melakukan *masking*.



Gambar 3.15 Proses *Digital Imaging* Aset Visual Motor

Setelah selesai melakukan *digital imaging* pada gambar motor dan kulkas, penulis mengubah warna layar pada handphone dan laptop di *software* Adobe Illustrator. Penulis menggunakan warna gradasi merah dengan *angle* 120 derajat, sesuai dengan *guideline* perusahaan.



Gambar 3.16 Proses *Digital Imaging* Aset Visual Handphone dan Laptop

Penulis juga melakukan *digital imaging* untuk gambar perempuan dengan menghilangkan background dan mengubah warna rok menjadi warna merah. Penulis melakukan *masking* sebanyak dua *layer*, *layer* pertama untuk keseluruhan subjek dan *layer* kedua untuk seleksi bagian rok perempuan saja. Kemudian penulis mengatur *hue/saturation* untuk mendapatkan warna yang tepat.



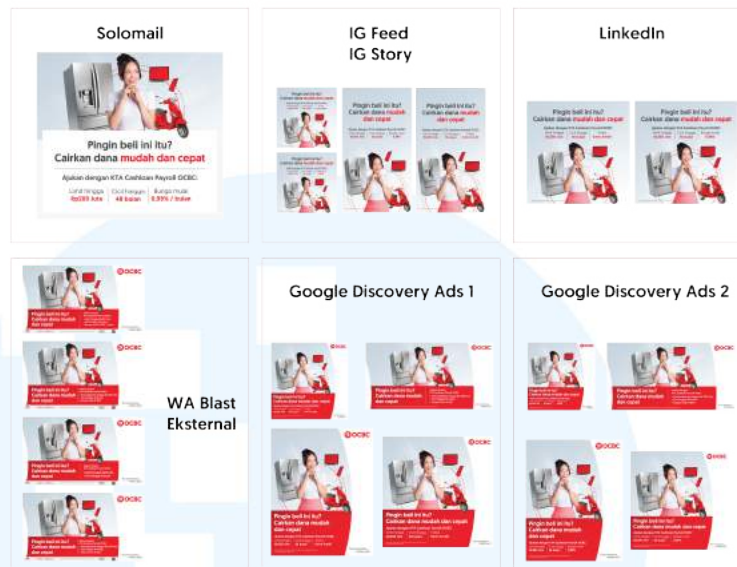
Gambar 3.17 Proses *Digital Imaging* Aset Visual Perempuan

Setelah melakukan seluruh *digital imaging* dan penyesuaian aset, penulis melakukan *layouting* pada *software* Adobe Illustrator. Penulis menempatkan aset-aset secara melingkar di sekeliling perempuan. Hal ini penulis lakukan untuk menampilkan kesan 'keinginan'. Kemudian penulis memilih *background* dengan gradasi warna abu-abu putih sesuai dengan *guideline* perusahaan dan juga pertimbangan bahwa aset visual sudah memiliki cukup warna. Untuk *headline* dan teks USP penulis bagi menjadi *two colum grid* mempertimbangan komposisi dan juga hirarki pembaca. Penulis menambahkan aksent pada *background* dengan memberi cahaya putih yang berpendar dan lingkaran dengan *dashed-stroke* berwarna merah sebagai *emphasis* dari desain proyek ini.



Gambar 3.18 Hasil *Key Visual*

Setelah melakukan *layouting*, penulis meminta *approval* kepada *supervisor* agar bisa diteruskan ke *marketing communication specialist*. Terdapat *minor feedback* untuk mengubah *headline*, dan setelah itu penulis dapat melanjutkan desain untuk *collaterals* lainnya. Pada proyek ini, terdapat 19 *collaterals* lainnya.



Gambar 3.19 Hasil *Collaterals*

Secara garis besar isi konten yang dibuat kurang lebih sama, hanya saja penulis menyesuaikan *layouting* aset visual dan teks pada masing-masing *output* media. Pada beberapa media, penulis membuat desain serupa dengan perbedaan di teks USP sesuai dengan *brief* yang diberikan *marketing communication specialist*.

3.3.1.4 Voucher Games Poinseru

Dalam proyek keempat, penulis pertama kali menerima *brief* katalog games Poinseru. Setelah mendapatkan *brief* dari *marketing communication specialist* penulis diberi kesempatan oleh *supervisor* untuk mengerjakannya. *Brief* berisikan promosi bagi nasabah untuk menukar Poinseru yang dimiliki untuk *voucher games*. Dalam *brief* ini sudah tertulis *headline*, *body copy*, aset logo gim yang akan dipromosikan dan juga referensi gambar yang ingin digunakan. Setelah memahami *brief*, penulis mencari aset visual yang sekiranya cocok dan akan digunakan. Pada awalnya, penulis menggunakan gambar dua pasangan yang sedang bermain gim.



Gambar 3.20 Proses *Digital Imaging* Sebelum Revisi

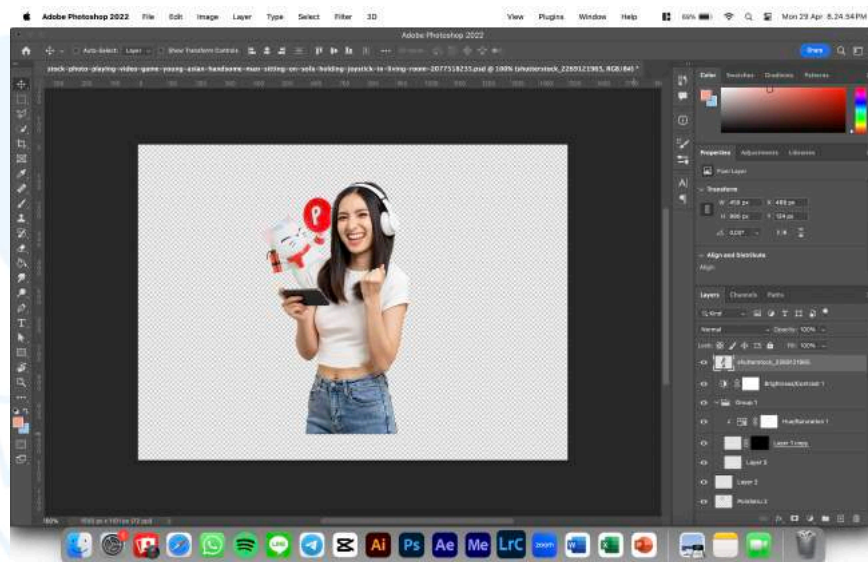
Penulis kemudian melakukan *digital imaging* pada software Adobe Photoshop. Penulis melakukan *masking* untuk memisahkan *background* dengan subjek, dan memberi efek *blur* pada *background*. Untuk logo gim, penulis menggunakan menu perspektif seakan logo tersebut keluar dari handphone. Penulis juga menggunakan *outer glow* sebagai efek, agar terlihat lebih natural. Setelah melakukan *digital imaging*, penulis melakukan *layouting key visual* pada software Adobe Illustrator.



Gambar 3.21 Hasil *Key Visual* Sebelum Revisi

Penulis menempatkan gambar dan teks sesuai dengan *template* dari perusahaan. *Headline* dibuat lebih besar sebagai informasi awal diikuti dengan *body copy* dibawahnya untuk menciptakan hirarki keterbacaan. Penulis menambahkan aksesoris *shiny* pada logo gim dan menambahkan gambar koin Poinseru untuk mempertegas nasabah mengenai promosi Poinseru. Setelah mendapatkan *approval* dari *supervisor*, penulis meminta *approval* kepada *marketing communication specialist*. Penulis mendapatkan feedback untuk revisi *major* yaitu mengganti gambar orang *single-person*, menambahkan maskot OCBC yaitu Cuan Cat, dan mengubah *body copy*.

Setelah menerima *feedback*, penulis mencari aset gambar yang sesuai. Penulis juga mencari aset pendamping seperti gambar granat, *loot*, dan roket untuk mendukung gim yang dipromosikan. Kemudian, penulis melakukan *digital imaging* di *software* Adobe Photoshop untuk menghilangkan *background* pada gambar perempuan yang akan digunakan. Penulis juga memiliki ide untuk menambahkan cuan cat yang memegang granat di belakang perempuan.



Gambar 3.22 Proses *Digital Imaging* Setelah Revisi

Penulis melakukan *masking* untuk mengisolasi gambar perempuan, kemudian menambahkan gambar cuan cat di bawah *layer* gambar

perempuan agar cuan cat berada di belakangnya. Setelah itu, penulis memasukkan gambar granat yang diletakkan di tangan cuan cat. Untuk menambahkan *detail*, penulis menambahkan satu *layer* tambahan untuk memberi *shadow* pada bagian badan dan tangan cuan cat. Setelah melakukan *digital imaging* pada gambar perempuan, penulis juga melakukan *digital imaging* untuk mengganti warna aset pendukung.



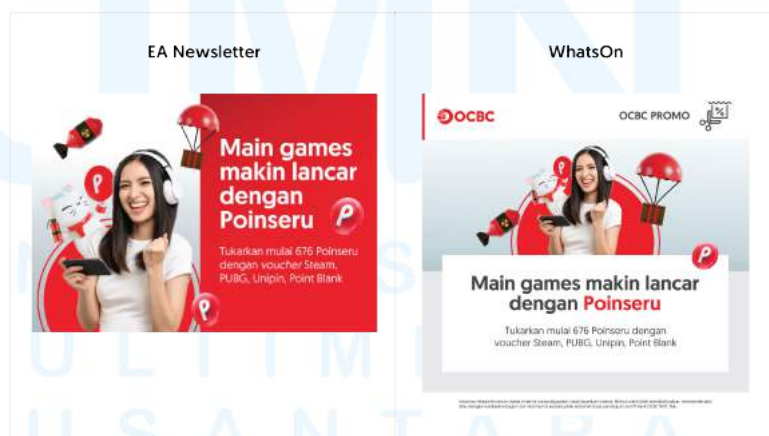
Gambar 3.23 Proses *Digital Imaging* Aset Pendukung

Penulis menggunakan menu *replace color* pada pilihan *image > adjustment*. Penulis mengganti 3 warna aset pendukung dengan cara yang sama. Setelah selesai melakukan *digital imaging* pada seluruh aset, penulis kembali melakukan *layouting* pada *software* Adobe Illustrator. Penulis menggunakan *background* berwarna gradasi abu-abu dan putih sebagai warna netral dan menambahkan aksent bentuk lingkaran pada bagian belakang gambar perempuan sebagai *emphasis*.



Gambar 3.24 Hasil Key Visual

Kemudian penulis menempatkan gambar perempuan dengan aset pendukung di sekelilingnya agar desain yang dihasilkan terlihat dinamis. Setelah selesai melakukan *layout* visual, penulis melakukan *layouting* untuk teks, *headline* dibuat lebih besar diikuti dengan *body copy* agar tercipta hirarki keterbacaan. Setelah penulis selesai melakukan *layouting*, penulis meminta *approval* kepada *supervisor* agar dapat diteruskan kepada *marketing communication specialist*. Penulis mendapatkan *feedback* baik, bahwa desain untuk *collaterals* lainnya dapat dibuat.



Gambar 3.25 Hasil Collaterals

Dalam proyek ini, terdapat 2 *collaterals* lainnya. Untuk isi konten pada kedua *collaterals* ini tidak ada yang berubah, penulis melakukan *layouting* ulang untuk menyesuaikan dengan *output* media masing-masing.

3.3.1.5 KTA Cashloan Yamaha

Pada proyek terakhir, penulis mendapat *brief* untuk mengerjakan desain KTA Cashloan Yamaha. Proyek ini akan mempromosikan kemudahan nasabah untuk membawa pulang motor Yamaha dengan mengajukan KTA Cashloan OCBC. Terdapat kode promo dan juga beberapa USP yang akan ditampilkan dalam *brief* ini. Penulis juga diberikan aset foto motor Yamaha dengan format .PNG yang akan digunakan oleh *marketing communication specialist*.

Tahapan awal dalam mendesain proyek ini, penulis langsung melakukan *layouting* pada *software Adobe Illustrator*. Penulis meletakkan 3 foto motor dan meletakkan *headline* dengan ukuran teks yang besar sebagai *emphasis* dari desain ini. Untuk area teks, penulis menggunakan *two colum grid* dengan pertimbangan isi konten yang banyak. Penulis menambahkan detail pada teks kode promo dengan membuat *rounded rectangle* agar kode promo juga dapat terlihat oleh nasabah. Kemudian, penulis menambahkan poin-poin USP, periode promo dan tautan untuk nasabah melihat informasi selengkapnya pada web resmi perusahaan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.26 Hasil *Layouting* Pertama

Setelah selesai, penulis meminta *approval* kepada *supervisor*. *Supervisor* memberi *feedback* bahwa desain ini belum cukup merepresentasikan OCBC. Penulis diminta untuk mencari gambar orang dan menghilangkan 2 foto motor agar tidak terlalu *crowded*. Penulis kemudian mencari aset gambar orang dengan ekspresi gembira dan melakukan gestur menunjuk sesuai dengan konteks promosi. Setelah mendapatkan aset, penulis melakukan *digital imaging* pada *software Adobe Photoshop*.



Gambar 3.27 Proses *Digital Imaging* Aset

Penulis melakukan *masking* pada subjek untuk menghilangkan *background*. Kemudian, menulis melakukan *masking* hanya pada bagian pakaian subjek untuk mengganti warna pakaian yang

digunakan menjadi warna merah. Setelah melakukan *masking* pada pakaian, penulis mengatur *hue/saturation* untuk mendapatkan warna yang tepat. Ketika penulis mendapatkan warna merah yang tepat, *layer hue/saturation*, penulis melakukan *clipping mask* pada *layer masking* pakaian subjek. Penulis juga memberikan sedikit bayangan pada bagian kaki subjek agar terlihat lebih natural ketika akan diletakkan di sebelah gambar motor. Setelah selesai melakukan *digital imaging*, penulis melakukan revisi sesuai catatan dengan *supervisor*.



Gambar 3.28 Hasil *Layouting* Kedua

Penulis meletakkan gambar orang di sebelah gambar motor, pada gambar motor penulis tambahkan aset podium agar terkesan seperti hadiah bagi nasabah. Pada bagian *background*, penulis tambahkan aset *confetti* dan cahaya berpendar agar terlihat lebih meriah. Setelah selesai melakukan revisi, penulis meminta *approval supervisor* kemudian diteruskan kepada *marketing communication specialist*. Penulis mendapatkan *feedback* dari *marketing communication specialist* yaitu revisi *minor* untuk menambahkan gambar motor dan menambahkan logo Yamaha.

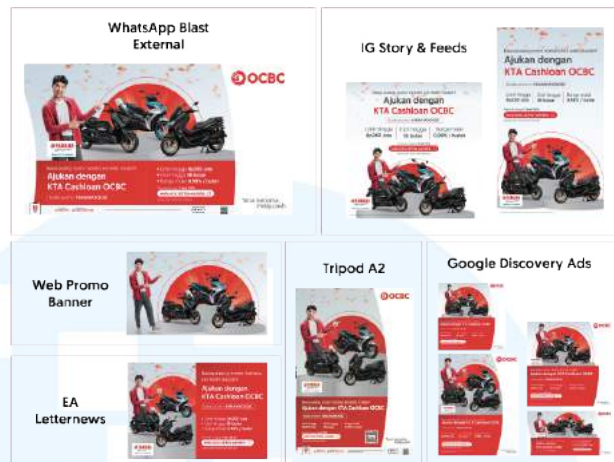
Penulis kemudian mengerjakan revisi yang telah diberikan dan juga tambahan masukkan dari *supervisor* untuk mengganti warna *confetti* menjadi warna merah agar menyatu dengan *guideline* perusahaan. Penulis menambahkan gambar motor beserta podium dengan posisi

podium tidak linear, sehingga keseluruhan gambar motor dapat terlihat dengan jelas. Untuk logo yahama, penulis letakkan pada area *image* dengan *rounded rectangle* berwarna putih agar dapat terlihat jelas. Penulis juga menambahkan lingkaran merah pada bagian belakang gambar motor sebagai *emphasis* dari *key visual* ini. Untuk mengganti warna *confetti*, penulis hanya mengatur *hue/saturation* pada *software Adobe Photoshop* hingga mendapatkan warna merah yang pas.



Gambar 3.29 Hasil Akhir Key Visual

Setelah melakukan revisi, penulis kembali meminta *approval* kepada *supervisor* dan meneruskannya kepada *marketing communication specialist*. Penulis mendapatkan *feedback* positif, yaitu desain dapat diteruskan untuk *collaterals* lainnya. Pada proyek ini, hasil *collaterals* yang dihasilkan adalah 10 *collaterals*.



Gambar 3.30 Hasil *Collaterals*

Dalam mendesain *collaterals*, isi konten pada masing-masing media tidak ada yang berbeda. Penulis melakukan *layouting* ulang menyesuaikan dengan *output* media masing-masing. Khusus untuk desain tripod, terdapat tambahan QR Code. Untuk *website promo banner*, hanya *key visual* saja yang dimasukkan tanpa teks.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Ketika melakukan magang di PT Bank OCBC NISP Tbk, penulis mengalami beberapa kendala. Kendala ini berasal dari faktor internal dan eksternal. Berikut adalah beberapa kendala yang penulis hadapi selama magang.

1) Revisi yang berulang

Penulis mengalami kendala revisi yang berulang ketika meminta *approval* kepada *marketing communication specialist*. Hal ini terjadi dikarenakan kurangnya komunikasi antara *marketing communication specialist* dengan *product owner* maupun kepada penulis.

2) Penggunaan *tools* pada *software* Adobe Illustrator

Dalam hal ini, penulis merasakan kendala dalam membuat media cetak. Penulis mencoba mengekspor ke dalam format PDF dari Adobe Illustrator, namun ukuran file masih terlalu besar untuk dikirim melalui *email*. Penulis juga merasakan kendala ketika

harus mengubah besar kecil *shape* yang memiliki *stroke*. Karena ukuran *stroke* ikut berubah sesuai dengan besar kecil *shape*.

3) *Brief* yang kurang lengkap

Saat mengerjakan beberapa proyek, *brief* yang kurang lengkap menjadi salah satu kendala penulis. Beberapa informasi penting bisa saja terlewat dan harus melalui proses revisi berulang.

4) Manajemen Waktu

Dengan faktor revisi yang berulang dan *brief* yang kurang lengkap, penulis terkadang merasa kewalahan untuk mengerjakan *brief-brief* yang akan dibuat. Selain itu, *priority list* yang tidak jelas juga mengakibatkan bertumpuknya *brief* sehingga membuat penulis bingung untuk memulai desain dari mana atau memprioritaskan *brief* yang mana. Walaupun di dalam JRF sudah tertulis tanggal *deadline*, namun bisa saja dipercepat untuk *design deliveries*-nya.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Kendala yang dihadapi penulis tidak menjadi masalah besar, selama penulis mampu menemukan solusi dan jalan keluar. Solusi dan jalan keluar yang penulis lakukan membuat kerja magang menjadi lebih efektif dan efisien. Berikut adalah solusi dari kendala yang penulis temukan.

1) Revisi yang berulang

Solusi untuk menangani revisi berulang adalah menjadi proaktif dengan *marketing communication specialist*. Penulis lebih sering berkomunikasi dengan *marketing communication specialist* terkait revisi berulang ini. Penulis berupaya mencari jalan tengah untuk kenyamanan seluruh pihak. Penulis menanyakan pendapat mereka dan tentu mengutarakan pendapat penulis, sehingga kedua belah pihak mendapatkan jalan keluar bersama.

2) Penggunaan *tools* pada *software* Adobe Illustrator

Supervisor memberi solusi, dengan mengajarkan penulis cara mengekspor file PDF dengan ukuran kecil namun tetap memiliki resolusi tinggi. Dengan cara, mengganti preset PDF ke standar *high quality print* dengan kompatibilitas Acrobat 5. Untuk solusi dari *stroke* yang berubah-ubah, supervisor mengajari penulis untuk mengaktifkan *pilihan scale strokes & effect*, pada menu *transform*.

3) *Brief* yang kurang lengkap

Pada kendala ini, penting untuk melakukan komunikasi dengan *marketing communication specialist*. Penulis selalu mencermati keseluruhan JRF yang telah diberikan dan memastikan seluruh informasi, tautan, dan hal sebagainya sudah tertulis dengan lengkap. Jika ada tanda baca, informasi yang kurang lengkap, dan tautan yang tidak tertulis penulis akan langsung berkomunikasi dengan *marketing communication specialist* untuk meminimalisir revisi berulang.

4) Manajemen Waktu

Untuk menghadapi kendala ini, penulis mempertanyakan *priority list* kepada *marketing communication specialist*. *Brief-brief* mana saja yang perlu penulis prioritaskan. Penulis juga bertindak tegas ketika ada *brief* atau desain yang tidak bisa dibuat hari itu. Penulis juga melakukan negoisasi bersama *marketing communication specialist* dengan dengan diskusi yang baik.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA