

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama melakukan praktik magang di PT Asuransi Jiwa BCA (BCA Life), penulis memiliki alur koordinasi dengan pembimbing (*supervisor*) agar koordinasi dapat berjalan dengan baik.

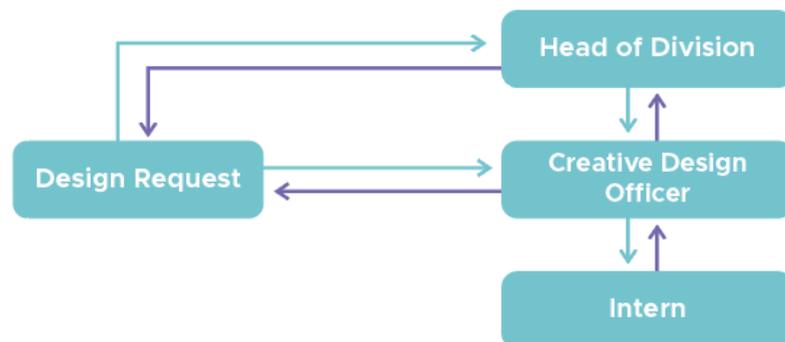
3.1.1 Kedudukan

Dalam praktik magang di PT Asuransi Jiwa BCA Life (BCA Life), penulis berkedudukan sebagai *Creative Design Intern* di dalam divisi *Marketing Communication*. Dalam divisi *Marketing Communication* dipimpin oleh seorang *Head of Division* yang mengepalai divisi yang terdiri dari tiga *officer*, yaitu *Branding & Communication Officer*, *Digital Media & Communication Officer*, dan *Creative Design Officer* sebagai pembimbing penulis selamat praktik magang.

3.1.2 Koordinasi

Agar seluruh koordinasi dapat berjalan dengan baik, terdapat beberapa tahapan yang dilewati oleh penulis sebagai *Creative Design Intern* agar pekerjaan yang diberikan memiliki alur kerja yang baik. Pada tahap awal, permintaan akan diberikan oleh divisi lain kepada *Creative Design Officer* melalui email atau Microsoft Teams. Kemudian, *Creative Design Officer* selaku pembimbing penulis akan menentukan tugas yang akan penulis kerjakan. Sebelum mengerjakan tugas yang diberikan, dalam divisi *Marketing Communication* diwajibkan bahwa setiap permintaan harus memiliki *brief* yang jelas. Sebagai *Creative Design Intern*, penulis juga terkadang membantu *officer* lain dalam divisi *Marketing Communication* untuk kebutuhan acara serta kebutuhan lainnya dengan persetujuan dari pembimbing lapangan (*supervisor*) penulis. Untuk melakukan *approval* desain biasanya akan melewati *Creative Design Officer* selaku pembimbing lapangan penulis, kemudian dilanjutkan ke *Head of Division* dan kemudian

dikirim ke *user* atau divisi yang membutuhkan. Namun untuk desain *greetings* atau hari raya, setelah melakukan *approval* ke *Head of Division* dilanjutkan ke Presiden Direktur secara langsung. Berikut merupakan alur koordinasi pekerjaan yang dilakukan penulis dalam divisi *Marketing Communication*.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan tugas-tugas yang telah penulis lakukan selama melakukan kegiatan praktik magang di PT Asuransi Jiwa BCA (BCA Life).

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	Pertama (26 Januari-2 Februari 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Acara Donor Darah - <i>Greetings</i> Hari Raya Nyepi - RIPLAY Produk <i>Launching</i> Produk Perlindungan Penyakit Kritis 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain untuk <i>email blast</i> materialitas <i>loss event</i> dan acara donor darah - Menjadi panitia di acara donor dara - Membuat desain untuk <i>Greetings</i> Hari Raya Nyepi - Merevisi RIPLAY <i>Credit Life Protection</i>

			<ul style="list-style-type: none"> - Membuat backdrop untuk launching produk Pelindung Penyakit Kritis
2.	Kedua (5-9 Februari 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Launching</i> Produk Perlindungan Penyakit Kritis - BCA Expo - <i>Annual Report</i> BCA Life - Kartu platinum BCA Life 	<ul style="list-style-type: none"> - Merevisi <i>backdrop</i> launching produk Pelindung Penyakit Kritis - Membuat aset untuk Expo BCA - Membuat properti foto untuk launching produk Pelindung Penyakit Kritis - Membuat tiga alternatif desain untuk <i>cover annual report</i> BCA Life - Membuat desain untuk kartu platinum BCA Life
3.	Ketiga (12-16 Februari 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - BCA Expo - Kartu platinum BCA Life 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat 5 alternatif desain untuk kartu platinum BCA Life - Membuat desain <i>key visual</i> untuk banner BCA Expo luar kota - Membuat desain <i>banner</i> untuk BCA Expo di Surabaya, Semarang, Malang, dan Makassar.
4.	Keempat (19-23 Februari 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - BCA Expo - ULTIMAX Race 2024 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain <i>banner</i> untuk BCA Expo di Medan

		<ul style="list-style-type: none"> - Riplay produk - Tempat sampah 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain presentasi untuk <i>sponsorship</i> ULTIMAX Race 2024 - Merevisi Riplay produk Bima Proteksi Kesehatan - Merevisi ukuran <i>banner</i> BCA Expo Malang - Membuat stiker untuk tempat sampah BCA Life
5.	Kelima (26 Februari-1 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Wallpaper awareness</i> - <i>Greetings</i> Hari Idul Fitri - <i>Podcast</i> Obrolan Asik - BCA Expo 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>wallpaper awareness</i> mengenai penyusunan dan korupsi - Membuat <i>thumbnail</i> untuk <i>Podcast</i> Obrolan Asik Episode 1 - Membuat desain alternatif untuk Hari Idul Fitri - Merevisi ukuran banner BCA Expo Makassar - Membuat poster promo <i>Free Ice Cream</i> untuk BCA Expo - Merevisi desain stiker tempat sampah

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

6.	Keenam (4-8 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Bancassurance Award 2023</i> - RIPLAY produk - <i>Greetings</i> Hari Idul Fitri 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain sertifikat untuk Bancassurance Award 2023 - Merevisi desain sertifikat Bancassurance Award 2023 - Membuat alternatif desain untuk Bancassurance Award 2023 - Membuat RIPLAY produk Perlindungan Kesehatan Ultima
7.	Ketujuh (11-15 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - RIPLAY produk - <i>Greetings</i> Hari Idul Fitri 	<ul style="list-style-type: none"> - Merevisi RIPLAY produk Perlindungan Kesehatan Ultima - Membuat desain turunan <i>Greetings</i> Hari Idul Fitri ke dalam bentuk <i>banner</i> dan <i>wallpaper</i>
8.	Kedelapan (18-22 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - ULTIMAX Race 2024 - <i>Merchandise</i> BCA Life - Buka Bersama DMTM 	<ul style="list-style-type: none"> - Menambahkan informasi ke dalam desain presentasi ULTIMAX Race 2024 - Membuat alternatif desain untuk <i>tshirt merchandise</i> BCA Life - Membuat <i>banner</i> dan undangan acara buka bersama untuk tim DMTM

9.	Kesembilan (25-29 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - ULTIMAX Race 2024 - Payung NOW by BCA Life - <i>Greetings</i> Hari Idul Fitri - RIPLAY Produk 	<ul style="list-style-type: none"> - Menambahkan informasi untuk desain presentasi ULTIMAX Race 2024 - Merevisi desain payung NOW by BCA Life - Merevisi desain <i>greetings</i> Hari Idul Fitri - Membuat RIPLAY produk Perlindungan Kritis Maksima
10.	Kesepuluh (1-5 April 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - RIPLAY produk - Kalender 2025 - <i>Inewsletter</i> edisi Maret - Payung NOW by BCA Life 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat RIPLAY produk Perlindungan Kritis Maksima - Membuat desain <i>key visual</i> dan alternatif untuk kalender 2025 - Membuat desain untuk <i>Inewsletter</i> edisi Maret - Merevisi desain untuk <i>Inewsletter</i> edisi Maret - Merevisi desain payung NOW by BCA Life

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

11.	Kesebelas (15-19 April 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Kalender 2025 - ULTIMAX Race 2024 - Hari Kartini - <i>Inewsletter</i> edisi April 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>key visual</i> kalender 2025 - Membuat <i>landing page</i> ULTIMAX Race 2024 - Membuat <i>mobile banner</i> ULTIMAX Race 2024 - Membuat <i>Inewsletter</i> edisi April
12.	Kedua belas (22-26 April 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - ULTIMAX Race 2024 - <i>Outing</i> BCA Life - <i>Individual Performance Awards</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>banner</i> hadiah untuk pemenang ULTIMAX Race 2024 - Merevisi <i>banner</i> ULTIMAX Race 2024 - Membuat desain <i>box starter kit</i> ULTIMAX Race 2024 - Membuat <i>backdrop</i> <i>Outing</i> BCA Life - Membuat sertifikat <i>Individual Performance Awards</i>

13.	Ketiga belas (29 April-3 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Individual Performance Awards</i> - <i>Greetings</i> Hari Raya Waisak - <i>Talkshow Empowering Woman</i> - ULTIMAX Race 2024 - <i>Outing</i> BCA Life 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat sertifikat <i>Individual Performance Awards</i> - Membuat alternatif desain <i>Greetings</i> Hari Raya Waisak - Membuat dan merevisi <i>banner talkshow</i> - Merevisi desain <i>box starter kit</i> ULTIMAX Race 2024 - Membuat desain <i>tshirt outing</i> BCA Life
14.	Keempat belas (6-10 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Outing</i> BCA Life - <i>Greetings</i> Hari Raya Waisak 	<ul style="list-style-type: none"> - Merevisi desain <i>tshirt outing</i> BCA Life - Finalisasi desain <i>greetings</i> Hari Raya Waisak dan membuat media turunan
15.	Kelima belas (13-17 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Inewsletter</i> edisi Mei - Flazz HCM 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>inewsletter</i> edisi Mei - Membuat kartu FLAZZ untuk HCM
16.	Keenam belas (20-27 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Greetings</i> Idul Adha - Media Sosial 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat alternatif desain - Membuat desain <i>product knowledge</i> untuk produk Hospital 100% Refundable

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama melakukan praktik magang, penulis mengerjakan beragam *project* baik untuk keperluan internal dan eksternal BCA Life. Pada bagian ini, penulis akan menjelaskan mengenai pekerjaan yang dikerjakan selama melakukan magang.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Dari beragam pekerjaan yang penulis kerjakan selama praktik magang, penulis menentukan lima karya atau *project* yang akan penulis jelaskan. Lima *project* tersebut adalah perancangan desain untuk *Greetings Hari Raya Nyepi*, perancangan desain untuk *tshirt merchandise* BCA Life, perancangan *Greetings* Hari Raya Idul Fitri, ULTIMAX Race 2024, dan perancangan *banner* BCA Life untuk BCA Expoversary beberapa kota.

Berikut merupakan uraian proses dari lima *project* yang telah penulis tentukan.

3.3.1.1 ULTIMAX Race 2024

ULTIMAX Race 2024 merupakan ajang *virtual race* sebagai perayaan hari jadi BCA Life yang ke-10. Acara ini akan diselenggarakan pada 14-31 Juli 2024 yang bertujuan untuk mengajak masyarakat untuk mulai melakukan pola hidup sehat dengan berjalan maupun berlari sejauh 10 kilometer. Pada *project* ini, penulis berkesempatan untuk mengerjakan desain yang akan digunakan dalam acara ini, seperti desain *landing page*, *web & mobile banner*, dan *box starter kit*. Penulis juga diberikan *key visual* untuk desain ULTIMAX

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Race 2024 yang menjadi pedoman dalam perancangan seluruh media promosi ULTIMAX Race 2024.



Gambar 3.2 Key Visual ULTIMAX Race 2024

Dalam *project* ini, penulis menggunakan warna biru, ungu, dan jingga yang diambil dari *key visual* dan *color palette* yang dimiliki oleh PT Asuransi Jiwa BCA (BCA Life). Warna yang digunakan, diambil dari konsep *triadic color scheme*. *Triadic color scheme* merupakan warna yang diambil dari segitiga sama sisi yang ditarik dari skema warna



Gambar 3.3 Color Palette ULTIMAX Race 2024

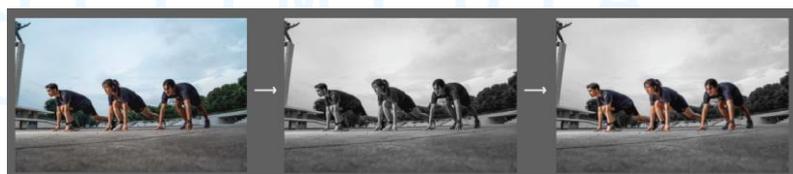
a. **Landing Page**

Penulis diberikan *brief* untuk membuat *landing page* dan *banner mobile* untuk *website* BCA Life. Sebelum mulai mendesain, penulis memilih foto dari aset foto yang sudah dimiliki oleh BCA Life.



Gambar 3.4 Aset Foto ULTIMAX Race 2024

Setelah memilih foto, penulis melakukan proses *editing* di Photoshop dengan mengatur tingkat saturasi, dan kecerahan foto. Setelah itu, penulis melakukan *selection* pada objek foto agar dapat terpisah dari *background* serta membuat *background* menjadi hitam putih agar objek foto menjadi *emphasis* dari desain ini. Cara tersebut merupakan cara untuk mencapai *emphasis* dengan *Emphasis through Contrast*. Menurut Landa (2011) *emphasis* merupakan elemen visual yang menjadi elemen dominan atau visual yang pertama kali ingin dilihat oleh audiens. Objek foto akan menjadi *emphasis*



Gambar 3.5 Proses *Editing* Foto

Setelah proses *editing*, penulis mulai membuat *landing page* dengan ukuran 1366 px dan 768 px. Penulis diberikan *template landing page* dari *event* sebelumnya. Dari *template* tersebut, penulis mengganti foto, warna, serta desain yang sesuai dengan *key visual* ULTIMAX Race 2024. Dikarenakan ukuran aset foto kurang sesuai dengan *template landing page*, penulis melakukan proses *editing* foto dengan memperluas *background* foto menggunakan *tools fill-content aware* di Photoshop.



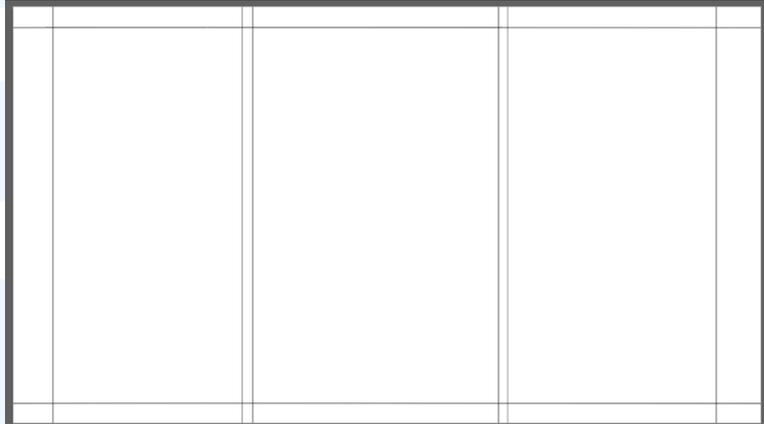
Gambar 3.6 Hasil Memperluas *Background* Foto

Setelah melakukan proses *editing* foto, penulis kemudian melakukan proses *layouting* di Adobe Illustrator. Penulis menambahkan foto yang telah di-*edit* sebelumnya dan menyusun *layout* teks serta aset visual.



Gambar 3.7 Aset Visual *Landing Page* ULTIMAX Race 2024

Aset visual yang digunakan untuk *project* ini sudah disediakan oleh pihak BCA Life dan akan penulis gunakan di seluruh media promosi ULTIMAX Race 2024. Tata letak dan warna untuk aset visual ini dapat disesuaikan dengan *color palette* dan kebutuhan penulis.



Gambar 3.8 Grid yang Digunakan untuk *Landing Page*

Untuk perancangan *landing page*, penulis menggunakan *multicolumn grid* sebagai pedoman untuk mengatur tata letak aset visual. Menurut Samara (2017) seluruh elemen dalam sebuah desain harus bersatu sebagai satu kesatuan dengan menggunakan *grid*. Setelah membuat *grid*, penulis menambahkan logo BCA Life di pojok kiri atas yang diwajibkan ada dalam setiap desain keperluan BCA Life. Penulis kemudian memasukkan aset foto yang telah diedit sebelumnya. Penulis juga menambahkan bentuk *rectangle* dengan *gradient* putih pada bagian kanan foto agar logo ULTIMAX Race yang akan diletakkan disana dapat terlihat dengan jelas.

Setelah menambahkan *gradient*, penulis meletakkan aset visual yang sudah disediakan sebelumnya. Untuk aset “X”, penulis mengatur *opacity* sebesar 30% dan meletakkannya dibagian belakang aset foto yang sudah di-*selection* sebelumnya sehingga membuat kesan aset “X”

tersebut ada di belakang para objek. Untuk aset dekoratifnya, penulis meletakkan pada bagian kanan bawah untuk menciptakan kesan dinamis seperti kecepatan dalam berlari.



Gambar 3.9 Proses *Layouting Landing Page*

Penulis kemudian melanjutkan proses *layouting* dengan menambahkan teks di bagian bawah serta logo ULTIMAX Race 2024 di bagian kanan atas. *Typeface* yang digunakan adalah Bebas Neue Bold. Pada bagian teks, penulis mengatur warna, serta *tracking* huruf agar susunannya sejajar dan terlihat lebih rapih. Penulis juga menambahkan *call to action* agar audiens yang tertarik dapat langsung mengunduh aplikasi NOW by BCA Life dan berpartisipasi dalam acara ini. Pada bagian tengah, penulis menambahkan *text box* untuk periode waktu *challenge* agar mempermudah nasabah.

Setelah menyelesaikan proses digitalisasi, penulis melanjutkannya dengan meminta *approval* kepada *supervisor* serta *Head of Marketing Communication* di PT Asuransi Jiwa BCA (BCA Life).



Gambar 3.10 Hasil Desain *Landing Page* ULTIMAX Race 2024

b. Mobile Banner

Setelah membuat *landing page*, penulis kemudian membuat *mobile banner* sesuai dengan *brief* yang diberikan. Ukuran yang digunakan untuk *mobile banner* adalah 800 px dan 1200 px. Sama seperti desain *landing page*, penulis menggunakan Adobe Illustrator untuk mendesain *mobile banner*.



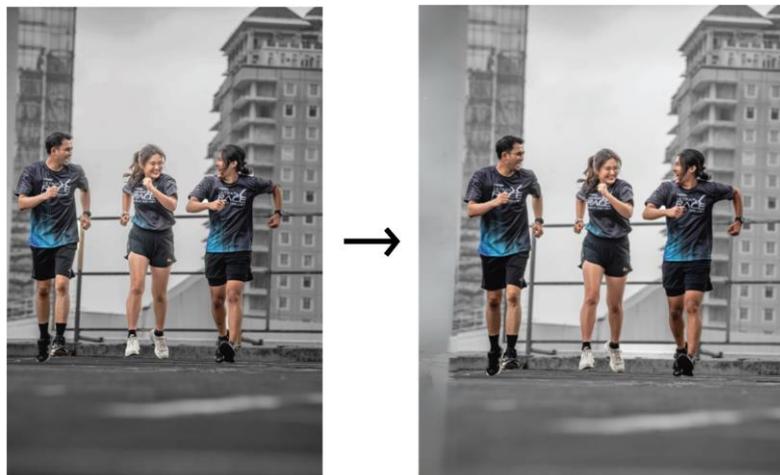
Gambar 3.11 Aset Foto ULTIMAX Race 2024

Sebelum mulai mendesain, penulis memilih foto dari aset foto yang sudah dimiliki oleh BCA Life. Setelah memilih foto yang akan digunakan, penulis melakukan proses *editing* foto di Photoshop dengan mengatur tingkat saturasi dan kecerahan foto. Penulis melakukan *treatment* yang sama seperti saat melakukan proses *editing* untuk *landing page*. Penulis melakukan *selection* pada objek foto agar dapat terpisah dari *background* serta membuat *background* menjadi hitam putih.



Gambar 3.12 Proses *Editing* Foto

Setelah melakukan proses *editing* foto, penulis juga memperlebar ukuran foto bagian kiri dengan *tools fill-content aware* di Photoshop agar objek dapat tepat berada di tengah.



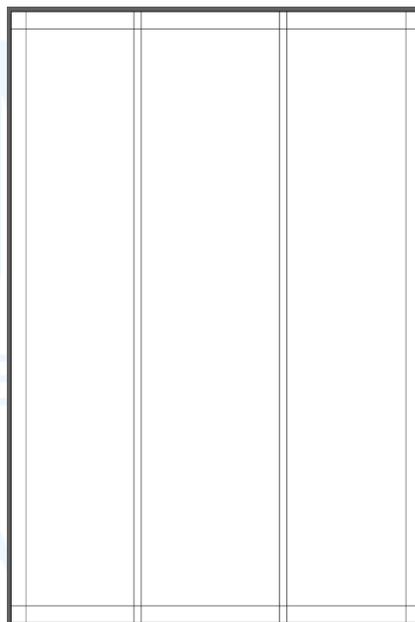
Gambar 3.13 Hasil Memperluas *Background* Foto

Setelah melakukan proses *editing* foto, penulis kemudian melakukan proses *layouting* di Adobe Illustrator dengan menambahkan foto yang telah di-*edit* sebelumnya dan menyusun *layout* teks serta aset visual. Aset visual yang digunakan dalam desain ini sama dengan aset sebelumnya. Namun untuk desain *mobile banner*, penulis menambahkan aset dekoratif dengan warna putih.



Gambar 3.14 Aset Visual *Mobile Banner* ULTIMAX Race 2024

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan *multicolumn grid* sebagai pedoman dalam meletakkan isi dan aset visual. Penulis menggunakan *grid* ini agar memudahkan untuk meletakkan informasi dengan lebih fleksibel.



Gambar 3.15 *Grid* yang Digunakan untuk *Mobile Banner*

Setelah menentukan *grid*, penulis mulai melakukan proses *layouting* di Adobe Illustrator. Penulis menambahkan aset foto serta logo BCA Life dan *footer*. Kemudian, penulis menambahkan aset *gradient* yang dibuat dengan *rectangle* berwarna putih agar logo BCA Life dapat terlihat lebih jelas. Proses dilanjutkan dengan menambahkan aset visual yang sudah ada. Untuk akses “X” penulis menggunakan *opacity* sebesar 30% dan diletakkan di belakang objek yang sudah dilakukan *selection*. Setelah itu, penulis menambahkan aset dekoratif di bagian kanan dan kiri objek. Hal ini bertujuan untuk menggambarkan kesan dinamis dan kebersamaan antar objek foto. Setelah meletakkan aset-aset visual, penulis menambahkan teks informasi, logo, serta *call to action* yang sama dengan desain *landing page* sebelumnya.



Gambar 3.16 Proses *Layouting Mobile Banner*

Setelah menyelesaikan proses digitalisasi, penulis melanjutkannya dengan meminta *approval* kepada *supervisor* serta *Head of Marketing Communication* di PT Asuransi Jiwa BCA (BCA Life).

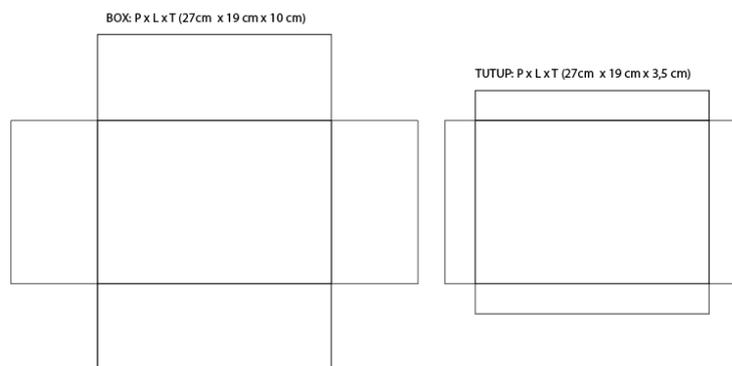


Gambar 3.17 Hasil Desain *Mobile Banner* ULTIMAX Race 2024

c. **ULTIMAX Race 2024 Starter Kit**

Selain ditugaskan untuk membuat *landing page* dan *mobile banner*, penulis juga diberikan *brief* untuk mendesain *box starter kit* yang akan dibagikan untuk para nasabah BCA Life. Warna yang digunakan dalam desain ini sama dengan *color palette* yang sudah ditentukan sesuai dengan *key visual*.

Packaging starter kit yang akan digunakan berbentuk kotak dengan ukuran 27 x 19 x 10 cm. *Starter kit* ini akan berisi *jersey*, *foldable cup*, dan handuk. Selain mendesain *box*, penulis juga berkesempatan untuk membuat media pendukung lain yang akan digunakan untuk *starter kit*, seperti stiker, kertas kalkir, dan kartu undangan. *Template* dan ukuran sudah disediakan oleh *creative design officer* sehingga penulis hanya mengganti *layout* serta desain agar sesuai dengan *key visual event* ULTIMAX Race 2024.



Gambar 3.18 *Template Box Starter Kit* ULTIMAX Race 2024

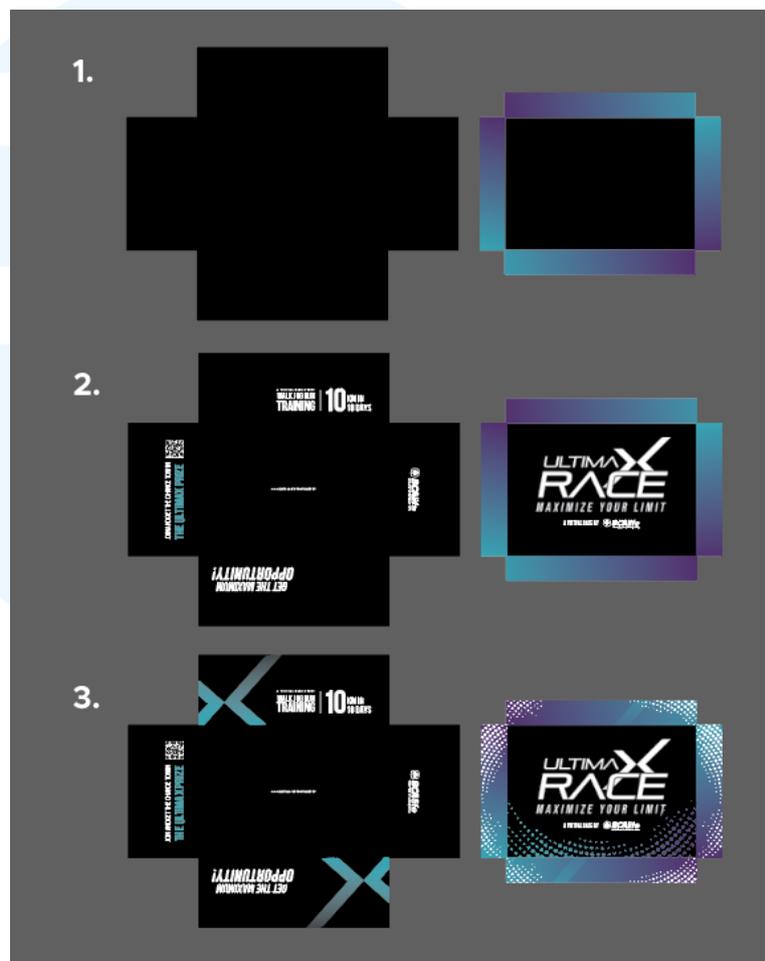
Desain untuk *box* akan memuat informasi singkat mengenai acara dan aset visual dari ULTIMAX Race 2024. Untuk aset visual yang digunakan sama dengan aset visual di dua media sebelumnya namun dengan warna yang berbeda.



Gambar 3.19 Aset Visual Starter Kit ULTIMAX Race 2024

Aset “X” yang digunakan untuk desain *starter kit* menggunakan *gradient tosca* yang salah satu warnanya diturunkan tingkat *opacity* menjadi 0% agar terlihat seperti

fade out. Warna dasar dari *box* menggunakan warna hitam. Namun pada bagian sisi atas, bawah, kanan, dan kiri tutup menggunakan warna gradasi *tosca* dan ungu yang diambil dari *color palette* ULTIMAX Race 2024.



Gambar 3.20 Proses *Layouting* Box Starter Kit Ultimax Race 2024

Penulis kemudian meletakkan informasi pada sisi badan *box*. Pada bagian sisi kiri penulis meletakkan *call to action* berupa *barcode* yang langsung terhubung ke aplikasi NOW by BCA Life. Pada sisi bagian kanan, penulis menambahkan logo BCA Life dan bagian sisi badan penulis menambahkan *tagline* yang sudah disediakan oleh pihak BCA Life. Pada bagian sisi atas tutup *box*, penulis menambahkan logo dari ULTIMAX Race 2024 yang sudah

diubah menjadi warna putih agar dapat terlihat dengan jelas di *background* berwarna hitam.

Setelah itu, penulis menambahkan aset visual “X” di sisi depan dan belakang badan *box*. Pada bagian tutup, penulis menambahkan aset dekoratif putih di bagian sisi tutup dan aset “X” yang akan terlihat menyambung dengan aset “X” di sisi badan kotak ketika kotak ditutup. Pada bagian sisi atas tutup, penulis menambahkan aset dekoratif dengan *gradient tosca* dan ungu.



Gambar 3.21 Hasil Desain *Box Starter Kit ULTIMAX Race 2024*

Hasil desain ini kemudian diperlihatkan ke *supervisor* dan *Head of Marketing Communication* untuk proses asistensi. Dari hasil asistensi, terdapat saran untuk mengganti sisi warna *gradient* di bagian tutup *box* dengan warna hitam dan menghilangkan aset dekoratif berwarna putih. Untuk aset dekoratif pada sisi atas tutup *box* juga disarankan agar dibuat menyambung hingga sisi depan tutup *box*. Setelah melakukan revisi, penulis kemudian meminta *approval* kepada *supervisor* dan *Head of Marketing Communication*.



Gambar 3.22 Desain Final *Box Starter Kit* ULTIMAX Race 2024

Setelah itu, penulis mengirimkan file desain ini ke *vendor* untuk dibuatkan *sample box starter kit*.



Gambar 3.23 *Sample Box Starter Kit* ULTIMAX Race 2024

Setelah membuat desain *box*, penulis melanjutkannya dengan membuat desain kartu undangan. Kartu undangan memiliki ukuran A5 yang dibuat dengan format vertikal. Sebelum mulai mendesain, penulis memilih aset foto yang sudah dimiliki oleh BCA Life.



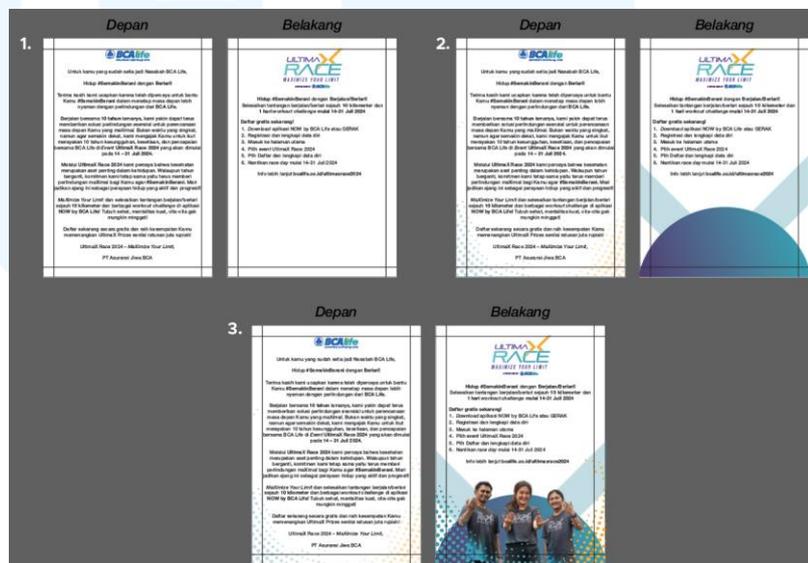
Gambar 3.24 Aset Foto ULTIMAX Race 2024

Dari aset foto ini, penulis melakukan proses *digital imaging* di Photoshop menggunakan *selection* untuk menghilangkan *background* foto.



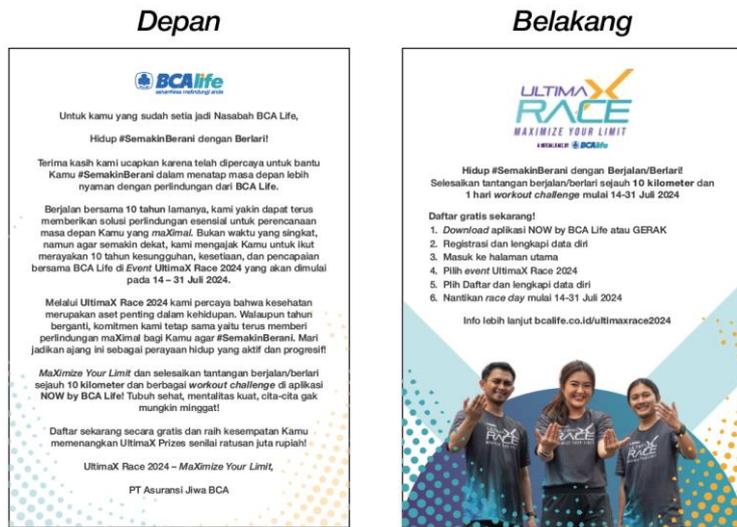
Gambar 3.25 Proses *Editing* Foto

Kemudian penulis melanjutkan proses *layouting* di Adobe Illustrator. Untuk desain kartu undangan menggunakan *single column grid* karena biasanya *grid* ini digunakan untuk konten yang berisi teks. Warna dasar yang digunakan adalah warna putih dan pada bagian tengah atas diletakkan logo BCA Life. Pada bagian depan, terdapat teks undangan untuk para nasabah BCA Life dan pada bagian belakang terdapat informasi mengenai waktu acara dan cara untuk mendaftar ULTIMAX Race 2024.



Gambar 3.26 Proses *Layouting* Kartu Undangan

Setelah meletakkan teks, penulis melanjutkannya dengan menambahkan aset visual “X” di bagian belakang. Penulis juga menambahkan bentuk setengah lingkaran dengan warna *gradient tosca* dan ungu sebagai latar untuk aset foto. Pada tahap terakhir, penulis menambahkan aset foto yang sudah di-*edit* sebelumnya dan aset dekoratif di bagian kanan dan kiri foto.



Gambar 3.27 Hasil Desain Kartu Undangan

Setelah itu, penulis melakukan proses asistensi ke *supervisor* dan *Head of Marketing Communication*. Dari hasil asistensi sudah sesuai dan tidak ada perubahan.

Sticker
Diameter 3,5 cm



Kertas Kalkir 72x26,5 cm



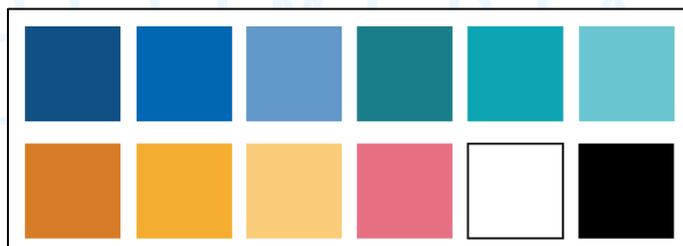
Gambar 3.28 Hasil Desain Stiker & Kertas Kalkir

Penulis kemudian melanjutkan untuk membuat stiker dan kertas kalkir. Ukuran stiker yang akan dibuat memiliki diameter 3,5 cm dan berbentuk lingkaran. Sedangkan kertas kalkir yang akan dibuat akan berukuran 72 x 26,5 cm. Kertas kalkir ini akan digunakan untuk menutup barang-barang yang akan diletakkan dalam box dan kemudian direkatkan menggunakan stiker. Untuk desain stiker, penulis hanya meletakkan logo dari ULTIMAX Race 2024. Sedangkan untuk kertas kalkir, penulis hanya meletakkan logo BCA Life dan logo Anniversary BCA Life ke 10 tahun yang disusun secara berselang-seling.

Desain kartu, stiker, dan kertas kalkir yang sudah disetujui oleh *supervisor* dan *Head of Marketing communication* akan dikirimkan ke vendor untuk dilakukan proses cetak.

3.3.1.2 *Greetings* Hari Raya Nyepi

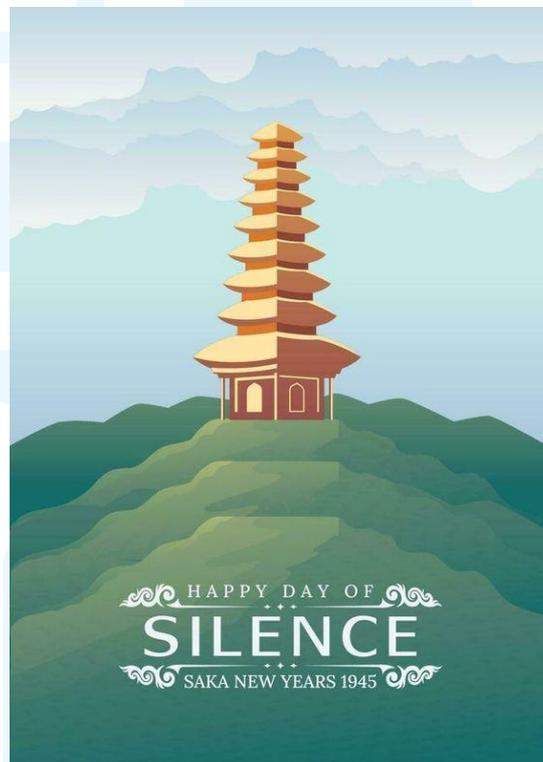
Dalam *project* ini, penulis ditugaskan untuk membuat desain ucapan Hari Raya Nyepi yang akan dijadikan sebagai *desktop wallpaper*, *email blast*, *web banner*, *mobile banner* dan *social media*. Penulis menggunakan objek pura sebagai objek utama dalam *project* ini untuk menggambarkan simbol tempat ibadah umat Hindu. Sebelum membuat desain, penulis mencari beberapa ide dan referensi di Pinterest serta menentukan *color palette*. *Color palette* yang digunakan dalam *project* ini diambil dari beberapa *color palette* yang sudah ditentukan oleh BCA Life.



Gambar 3.29 *Color Palette* Hari Raya Nyepi

a. Alternatif 1

Dari referensi yang penulis temukan, penulis mulai membuat desain di Adobe Illustrator. Dalam *project* untuk *greetings* hari raya, biasanya penulis membuat desain dalam bentuk *social media* dengan ukuran 1080 px x1350 px. Setelah disetujui oleh *supervisor* dan *Head of Marketing Communication*, penulis akan melanjutkannya dengan membuat ke dalam format yang berbeda.



Gambar 3.30 Referensi Desain Hari Raya Nyepi
Sumber: Pinterest

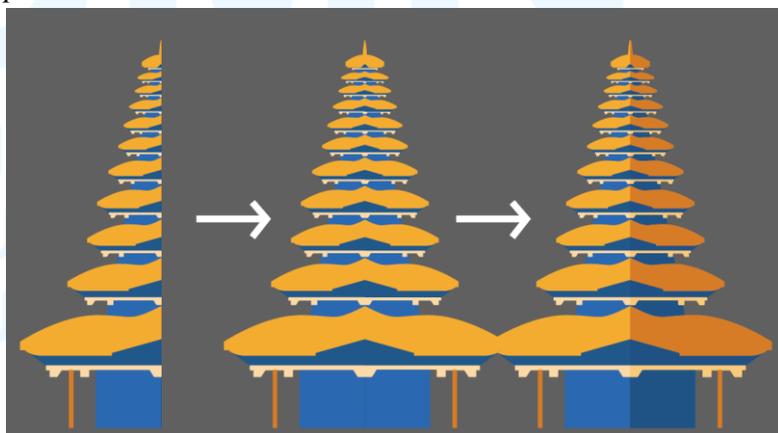
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.31 Foto Pura Ulun Danu Beratan

Sumber: <https://wonderfulimage.s3-id-jkt-1.kilatstorage.id/1638522075-pura-ulun-danu-beratan--tabanan--bali--a-jpg-medium.jpg>

Kemudian, penulis mencari foto pura sebagai referensi untuk membuat objek pura. Dari foto tersebut, penulis membuat *vector* dengan warna dari *color palette* yang sudah dipilih di Adobe Illustrator. Penulis menggunakan *shape* dan *pen tool*.



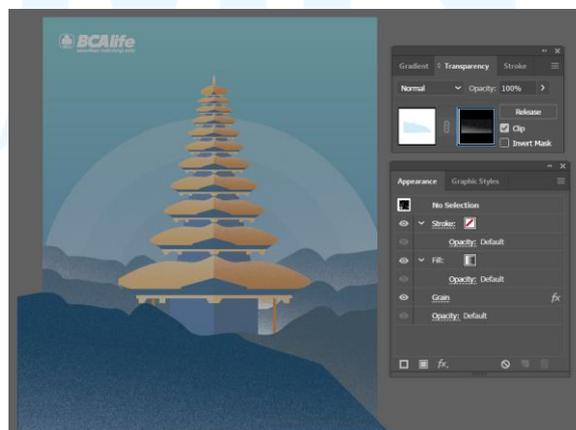
Gambar 3.32 Proses Pembuatan Ilustrasi Pura

Penulis membuat setengah bentuk pura dengan *pen tool*. Setelah itu, penulis menerapkan *reflect* pada setengah bagian pura agar bentuk pura tetap simetris. Kemudian penulis mengganti warna pada bagian kanan pura dengan *recolor* agar terlihat berdimensi.



Gambar 3.33 Aset Visual Nyepi Alternatif 1

Setelah membuat ilustrasi pura, penulis membuat beberapa aset tambahan, yaitu bukit, lingkaran cahaya dan burung. Aset-aset ini akan penulis gunakan untuk melengkapi ilustrasi pura yang akan penulis buat. Untuk aset bukit, penulis menggunakan warna biru, sedangkan untuk lingkaran cahaya penulis menggunakan warna biru dengan *opacity* 30%. Penulis membuatnya dengan menggunakan *tools blend*. Sedangkan untuk aset burung, penulis menggunakan warna putih agar dapat terlihat dengan jelas. Kemudian, penulis menambahkan tekstur pada setiap aset, kecuali aset burung. Hal ini dilakukan agar terlihat adanya dimensi serta tekstur sehingga ilustrasi tidak terlihat polos.



Gambar 3.34 Pemberian Tekstur Aset Visual Nyepi Alternatif 1

Penulis menggunakan fitur *clip mask* pada *transparency* dengan membuat bentuk berwarna putih. Setelah itu, bentuk tersebut akan dibuat menjadi *gradient* sesuai dengan keinginan dan ditambahkan tekstur *grain* pada *clip mask* tersebut. Setelah memberikan tekstur, penulis mulai menyusun aset-aset visual tersebut.



Gambar 3.35 Proses *Layouting* Nyepi Alternatif 1

Penulis menggunakan *gradient* biru dan *tosca* sebagai warna *background*. Untuk setiap desain media sosial harus terdapat logo BCA Life di bagian atas dan *footer*. Setelah itu, penulis mulai menambahkan aset-aset visual yang sudah dibuat. Pada tahap terakhir, penulis menambahkan teks ucapan Hari Raya Nyepi. Teks ucapan tersebut menggunakan *typeface* Source Code Variable dengan

ketebalan *semibold* dan untuk sub judul menggunakan ketebalan *regular*. Desain ini sebagian besar menggunakan warna biru untuk menggambarkan ketenangan saat Hari Raya Nyepi.



Gambar 3.36 Hasil Desain Nyepi Alternatif 1

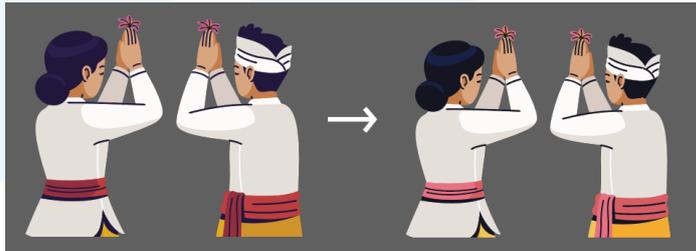
b. Alternatif 2

Pada desain alternatif yang kedua, penulis masih menggunakan aset visual pura yang sama, namun tanpa menggunakan tekstur *grain*. Untuk konsep yang kedua, penulis ingin menggambarkan umat yang sedang beribadah. Penulis menggunakan aset yang diperoleh dari situs Freepik.



Gambar 3.37 Aset Ilustrasi Nyepi Alternatif 2
Sumber: Freepik

Dari aset ini, penulis hanya menggunakan ilustrasi umat yang sedang beribadah. Penulis kemudian mengubah warnanya dengan fitur *recolor* di Adobe Illustrator agar sesuai dengan *color palette* yang digunakan dalam perancangan *greetings* Hari Raya Nyepi.



Gambar 3.38 Proses *Recolor* Aset Nyepi Alternatif 2

Setelah melakukan proses *recolor*, penulis kemudian melanjutkannya dengan proses *layouting*. *Grid* yang digunakan adalah *single column grid*. karena penulis menampilkan desain dalam satu halaman. Selain itu, *grid* ini merupakan *grid* yang paling sederhana. Warna *background* yang penulis gunakan menggunakan *gradient toska* dan biru. Setelah itu, penulis membuat bentuk oval yang di dalamnya terdapat aset pura yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 3.39 Proses *Layouting* Nyepi Alternatif 2

Kemudian, penulis menambahkan aset umat yang sedang beribadah dibagian luar dari bentuk oval tersebut. Penulis ingin menggambarkan bahwa mereka sedang beribadah namun dengan pura yang tetap menjadi titik fokus di tengah. Pada tahap terakhir, penulis menambahkan ucapan Hari Raya Nyepi menggunakan *typeface* Century Gothic Bold dan sub judul menggunakan Century Gothic Regular.



Gambar 3.40 Hasil Desain Nyepi Alternatif 2

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

c. Alternatif 3

Setelah membuat dua referensi, *supervisor* penulis memberikan *brief* untuk membuat desain menggunakan foto. Penulis kemudian mencari foto pura di situs Unsplash. Dari beragam foto yang ditemukan, penulis memilih foto berikut yang akan digunakan untuk alternatif 3.



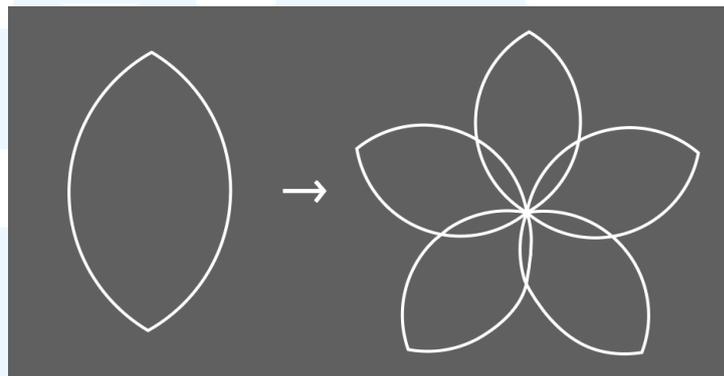
Gambar 3.41 Foto Pura Alternatif 3
Sumber: Unsplash

Kemudian, penulis melakukan proses *editing* di Photoshop dengan mengaplikasikan *gradient map* dengan warna biru dan *tosca* yang diambil dari *color palette* BCA Life. Penulis juga menambahkan *noise* pada menu *filter* di Photoshop untuk membuat foto tersebut memiliki tekstur.



Gambar 3.42 Hasil *Gradient Map* Nyepi Alternatif 3

Setelah itu, penulis menambahkan aset bunga yang dibentuk dari irisan dua bentuk lingkaran yang kemudian diduplikat dan diputar dengan sudut 70° sehingga berbentuk seperti bunga. Dilansir dari situs Kementerian Agama Kabupaten Klungkung, bunga melambangkan simbol Tuhan (Siwa) dan sebagai sarana persembahyangan.



Gambar 3.43 Aset Bunga Nyepi Alternatif 3

Setelah membuat aset visual, penulis mulai melakukan proses *layouting* di Adobe Illustrator. *Grid* yang digunakan adalah *single column grid*, dimana sebagian besar konten merupakan foto. Pada hasil *gradient map* yang sudah dibuat, penulis menggelapkan bagian bawah foto dengan warna biru agar judul dapat terbaca lebih jelas.



Gambar 3.44 Proses *Layouting* Nyepi Alternatif 3

Penulis kemudian menambahkan aset bunga pada bagian kanan dan kiri pura. Penulis menghapus bagian-bagian bunga yang menimpa gambar pura dengan *scissors tool* agar aset bunga seolah-olah berada di belakang pura dan terlihat

lebih menyatu. Kemudian, penulis menambahkan teks ucapan menggunakan *typeface* Clattering dan untuk sub judul menggunakan Century Gothic.



Gambar 3.45 Hasil Desain Nyepi Alternatif 3

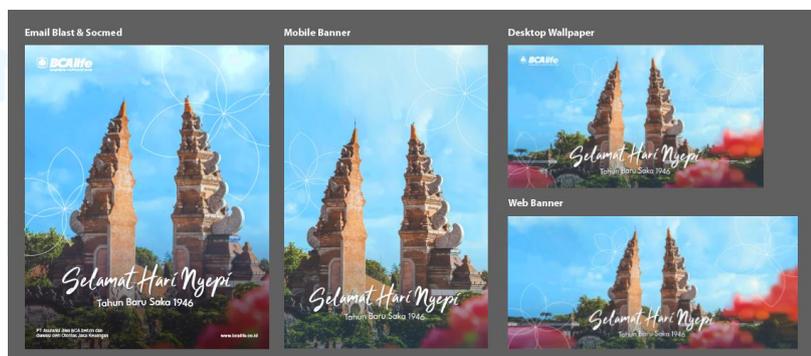
d. Desain Final

Dari alternatif yang telah dibuat, penulis melakukan asistensi dengan *Head of Marketing Communication*. Dari ketiga alternatif desain, desain alternatif 3 yang terpilih dengan beberapa revisi. Berdasarkan hasil asistensi, ada beberapa masukan dan revisi pada *treatment* foto agar tidak perlu diaplikasikan *gradient map*. Kemudian, penulis melakukan proses *editing* di Photoshop untuk membuat langitnya menjadi lebih biru dan cerah dan menggelapkan bagian bawahnya agar teks ucapan hari raya dapat terlihat lebih jelas.



Gambar 3.46 Desain Final Hari Raya Nyepi

Setelah melakukan proses revisi, penulis kembali melakukann asistensi dengan *Head of Marketing Communication* dan tidak ada revisi. Setelah final, penulis melanjutkannya dengan membuat media turunan ke dalam bentuk *email blast*, *wallpaper desktop*, *mobile banner*, dan *web banner* untuk kemudian diblast oleh *Branding & Communication Officer*.



Gambar 3.47 Media Turunan Hari Raya Nyepi

3.3.1.3 Merchandise Tshirt

Dalam *project* ini, penulis mendapatkan *brief* untuk membuat *tshirt* dengan copy “Aku Sudah Dilindungi oleh Dia”. Desain ini akan digunakan sebagai *merchandise* dari BCA Life dan diharapkan desainnya dapat dipakai di kegiatan sehari-hari. Setelah mendapat *brief*, penulis mulai mencari referensi di situs Pinterest. Penulis ingin mengambil konsep *graphic tees* dengan ilustrasi prajurit untuk melambangkan simbol pelindung yang sesuai dengan BCA Life sebagai perusahaan asuransi.



Gambar 3.48 Referensi Ilustrasi
Sumber: Pinterest

Setelah mendapatkan referensi, penulis mulai membuat sketsa untuk ilustrasi prajurit. Penulis ingin menggambarkan prajurit yang tidak serem. Setelah membuat sketsa, penulis mulai melakukan proses digitalisasi di Adobe Illustrator.



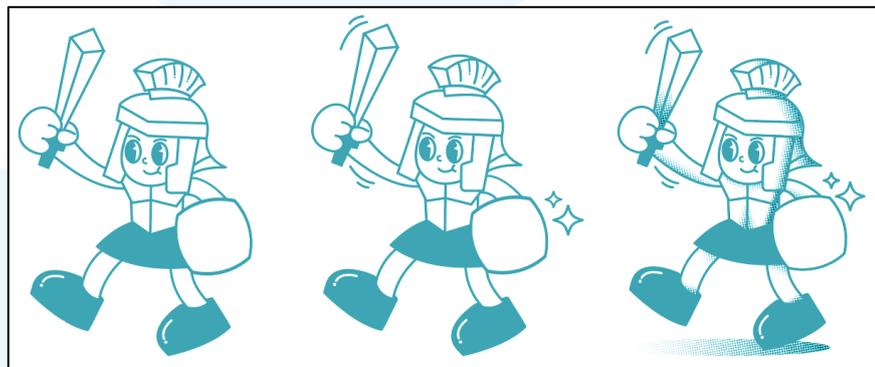
Gambar 3.49 Sketsa Prajurit

Proses digitalisasi dilakukan dengan menggambar ulang sketsa menggunakan *pen tool*. Penulis menggunakan warna biru *tosca* yang merupakan warna primer dari BCA Life sebagai warna untuk ilustrasi ini. Selain *tosca* penulis juga menggunakan warna oranye sebagai warna sekunder.



Gambar 3.50 *Color Palette* Desain *Merchandise*

Setelah proses digitalisasi dengan *pen tool*, penulis merapihkan detail yang berantakan dan tidak sesuai. Penulis juga mengubah bentuk *shield* menjadi kotak atas saran dari *Head of Marketing Communication*, agar seperti bentuk logo dari BCA.



Gambar 3.51 Proses Digitalisasi Desain *Merchandise*

Penulis kemudian menambahkan aset bintang dengan menggunakan bentuk lingkaran yang diberi efek *pucker & bloat*. Penulis juga menambahkan garis serta efek *half tone* agar ilustrasi lebih dinamis dan berdimensi. Setelah itu, penulis melakukan asistensi dengan *supervisor* dan *Head of Marketing Communication*. Dari hasil Penulis juga menerima saran dari *Head of Marketing Communication* untuk menambahkan bunga cengkeh pada bagian *shield* yang

merupakan *logo mark* dari BCA untuk menggambarkan BCA Life merupakan grup dari BCA.



Gambar 3.52 Hasil Revisi Desain *Merchandise*

Setelah desain ilustrasi ini final, penulis mulai mencoba untuk melakukan *treatment* pada teks “Aku Sudah Dilindungi oleh Dia”. Penulis menggunakan *typeface* Carprasimo Regular untuk kata “Aku”, “Dilindungi”, dan “Dia” serta Helvetica untuk kata “Sudah” dan “Oleh” untuk lebih menekankan bahwa “Aku Dilindungi Dia”.



Gambar 3.53 Aset Teks Desain *Merchandise*

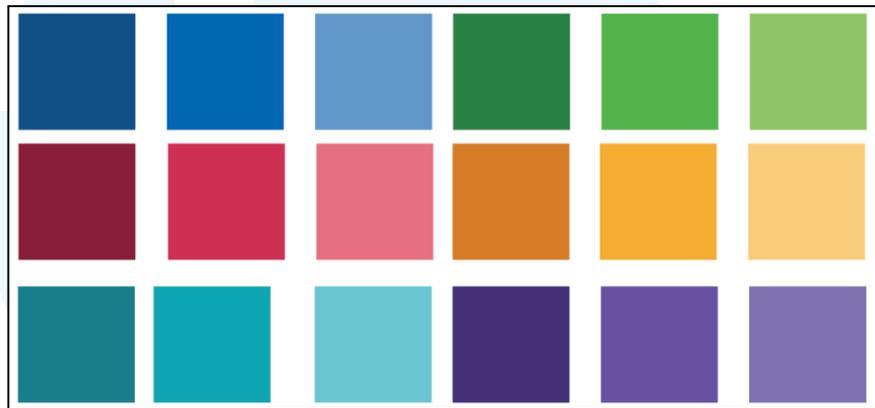
Pada kata “Dia”, bulatan di huruf “i” penulis ubah dengan warna oranye dari BCA Life yang merepresentasikan logo BCA Life. Kemudian penulis mengubah teks menjadi *object* dan mengaplikasikan efek *warp* dengan *bend* sebesar 10% agar teks menjadi melengkung. Setelah final dan sudah disetujui oleh *supervisor* dan *Head of Marketing Communication*, penulis membuat *mockup tshirt* dan mengaplikasikan desain tersebut. Pada bagian belakang, penulis menggunakan aset ilustrasi dan teks yang di bagian punggung. Untuk bagian depan, penulis hanya menggunakan teks di bagian tengah dada dan logo BCA Life di bagian lengan kanan.



Gambar 3.54 *Mockup Tshirt Merchandise*

3.3.1.3 Greetings Hari Raya Idul Fitri

Dalam *project* ini, penulis mendapat *brief* untuk membuat desain *greetings* Hari Raya Idul Fitri. Sebelum mulai mendesain, penulis mencari ide dan referensi di situs Pinterest. Penulis juga menentukan *color palette* yang akan digunakan dalam perancangan desain *greetings* Hari Raya Idul Fitri.



Gambar 3.55 *Color Palette* Idul Fitri

Color palette yang digunakan diambil dari *color palette* yang dimiliki oleh BCA Life. Penulis juga diberi *brief* untuk membuat dalam *style* yang berbeda-beda seperti menggunakan ilustrasi dan foto. Dari ide dan referensi yang penulis temukan, penulis membuatnya menjadi tiga alternatif desain.

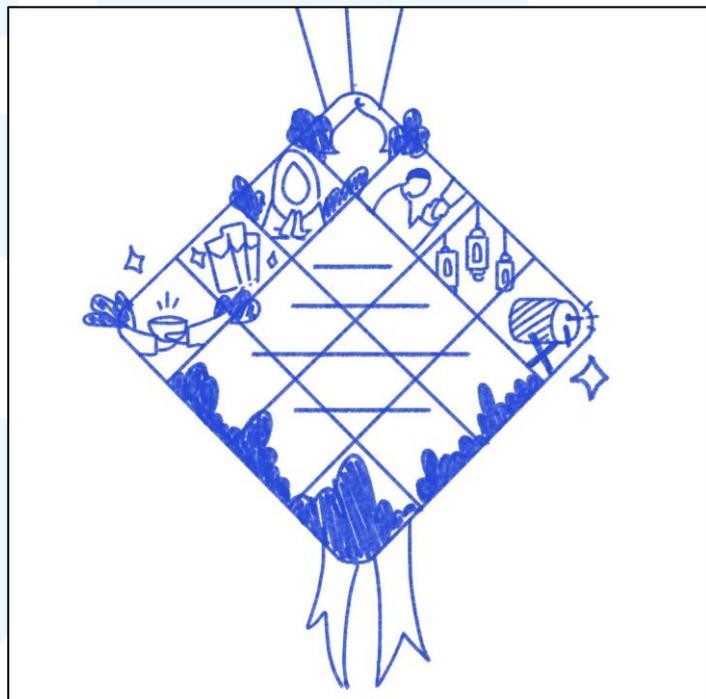
a. Alternatif 1



Gambar 3.56 Referensi Ilustrasi & *Color Palette* BCA Life

Sumber: Pinterest

Untuk desain alternatif 1, penulis mendapatkan referensi ilustrasi dari situs Pinterest. Penulis ingin menggambarkan hal-hal yang berkaitan dengan Idul Fitri. Penulis memulainya dengan membuat sketsa. Penulis ingin membuat ketupat namun di setiap kotak ketupat terdapat objek atau hal-hal yang berkaitan dengan Idul Fitri, seperti masjid, makanan, dan bedug. Alasan penulis ingin menggambar ketupat, karena ketupat merupakan hidangan khas Hari Raya Idul Fitri. Pada bagian tengah ketupat, penulis mengosongkan tempat untuk teks ucapan Hari Raya Idul Fitri.



Gambar 3.57 Sketsa Idul Fitri Alternatif 1

Kemudian, penulis melanjutkannya dengan proses digitalisasi menggunakan aplikasi Adobe Illustrator. *Grid* yang digunakan dalam perancangan ini adalah *single column grid*, karena *grid* ini biasanya cocok digunakan untuk konten yang berisi banyak teks dan gambar. Proses pertama, penulis membuat aset ketupat terlebih dahulu dengan membuat

bentuk ketupat menggunakan *rectangle* yang diputar dengan sudut 45° dan disusun seperti bentuk anyaman ketupat. Pada setiap sudutnya, penulis membuat lebih tumpul agar tidak terkesan tajam. Setelah membuat dasar ketupat, penulis mulai membuat aset-aset visual yang akan ditempatkan di dalam kotak anyaman ketupat.



Gambar 3.58 Proses Digitalisasi Aset Visual Idul Fitri Alternatif 1

Dikarenakan *file* pengerjaan yang berat, penulis memisahkan *file* pengerjaan objek dengan *background*. Penulis membuat bentuk dasarnya dengan menggunakan *shape* dan *pen tool*. Kemudian, penulis menambahkan tekstur dengan mengaplikasikan *brush* yang bertekstur dengan teknik *draw inside* agar tidak keluar dari objek dan tetap rapih.



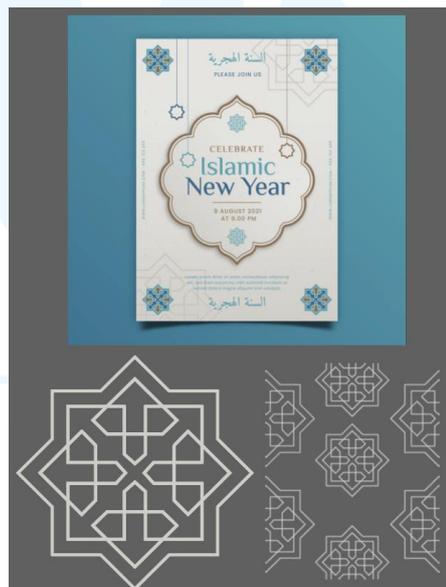
Gambar 3.59 Aset Visual Idul Fitri Alternatif 1

Selain aset visual, penulis juga membuat beberapa aset dekoratif yang dapat digunakan untuk mendukung suasana. Proses pembuatan aset dekoratif sama dengan aset visual yang dibuat sebelumnya.



Gambar 3.60 Aset Dekoratif Idul Fitri Alternatif 1

Setelah aset-aset visual sudah dibuat, penulis kemudian mulai melakukan proses *layouting*. Aset-aset ini disusun ke dalam setiap kotak anyaman dengan menggunakan *clipping mask* sehingga terlihat lebih rapih dan sesuai dengan bentuk kotak yang dipilih. Penulis juga menambahkan *pattern* geometri yang penulis ambil dari situs Freepik pada *background* untuk menambahkan kesan *ramadhan*.



Gambar 3.61 Aset *Pattern* Idul Fitri Alternatif 1

Penulis mengambil satu bentuk geometri kemudian penulis susun menjadi sebuah *pattern*. Setelah itu, penulis mengatur *opacity* menjadi 15% agar penekanan tetap berada di aset ketupat.



Gambar 3.62 Proses *Layouting* Idul Fitri Alternatif 1

Pada bagian tengah ketupat, penulis menambahkan teks “Selamat Idul Fitri” dan “1445 Hijriah”. Penulis menggunakan *typeface* Kaushan Script dan Metropolis untuk sub judul. Penulis menambahkan *offset path* dengan ukuran 12 pt dan memberikan efek *shadow* dengan *opacity* sebesar 30% untuk memberi kesan bayangan pada teks.



Gambar 3.63 Proses Digitalisasi Judul

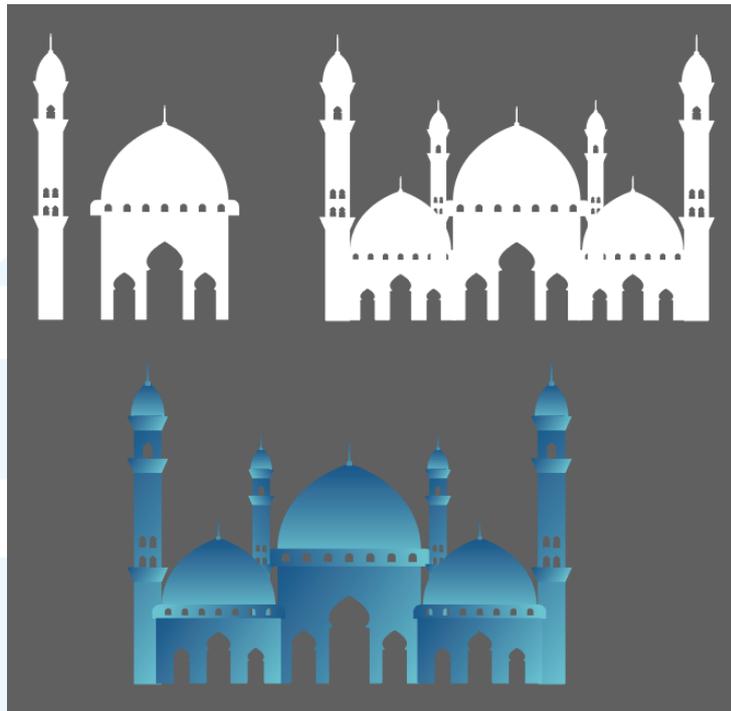
Setelah semua aset visual telah tersusun, penulis menambahkan beberapa aset dekoratif yang sudah dibuat sebelumnya untuk mengisi bagian-bagian ketupat yang masih terlihat kosong.



Gambar 3.64 Hasil Desain Idul Fitri Alternatif 1

b. Alternatif 2

Untuk alternatif kedua, penulis membuat ilustrasi masjid menggunakan Adobe Illustrator. Penulis membuat dua bagian dari masjid menggunakan *shape* dan *pen tool*. Setelah itu, penulis menyusun bagian-bagian masjid dan menerapkan *gradient tocsa* dan biru.



Gambar 3.65 Aset Visual Idul Fitri Alternatif 2

Selain membuat aset masjid, penulis juga membuat aset dekoratif berupa bukit, awan, dan bulan sabit. Penulis menggunakan *curvature tool* untuk membuat bukit dan diberi warna *gradient* yang sama dengan aset masjid. Sedangkan untuk bulan sabit, penulis membuat dua lingkaran yang ditumpuk, kemudian penulis menerapkan *pathfinder* dengan mode *minus front*. Penulis membuatnya dengan *gradient* oranye yang diberi efek *outer glow* sebesar 30% agar terlihat bersinar.

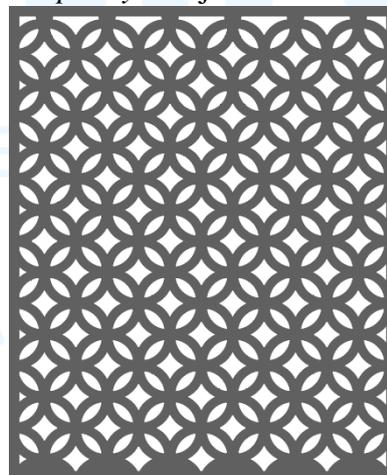
Grid yang digunakan dalam perancangan desain ini adalah *single column grid* karena seluruh elemen disusun secara vertikal dan sebagian besar berupa gambar. Warna *background* yang penulis gunakan adalah warna *tosca* dengan *gradient* putih berbentuk *radial*. Untuk menambahkan suasana, penulis membuat awan dengan *pen tool* yang diaplikasikan pada sisi kanan dan kiri belakang masjid. Penulis juga menambahkan *layer* dengan *gradient*

oranye dan putih yang diletakkan di bagian belakang masjid. Hal ini dilakukan agar aset masjid terlihat seolah-olah bercahaya dari dalam.



Gambar 3.66 Proses *Layouting* Idul Fitri Alternatif 2

Agar *background* tidak terlihat polos, penulis menambahkan *pattern* geometri yang diunduh dari situs Freepik. Penulis mengganti warnanya menjadi *gradient* biru dan menurunkan *opacity* menjadi 15% .



Gambar 3.67 Aset *Pattern* Idul Fitri Alternatif 2

Kemudian untuk tahap akhir, penulis menambahkan teks ucapan Idul Fitri menggunakan *typeface* Bismillah Script dengan aksen tulisan Timur Tengah dan untuk sub judul menggunakan *typeface* Junction Variable.



Gambar 3.68 Hasil Desain Idul Fitri Alternatif 2

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

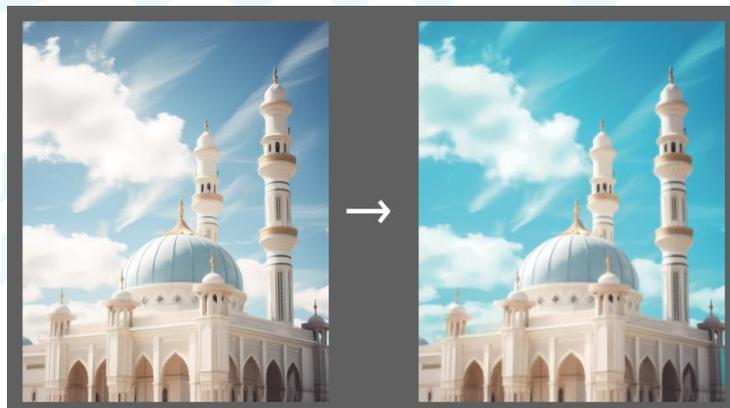
c. Alternatif 3

Untuk desain alternatif ketiga, penulis ingin menggunakan aset foto masjid. Penulis kemudian mencari aset foto melalui situs Freepik. Setelah menemukan yang sesuai, penulis kemudian melakukan proses *digital imaging* di Photoshop.



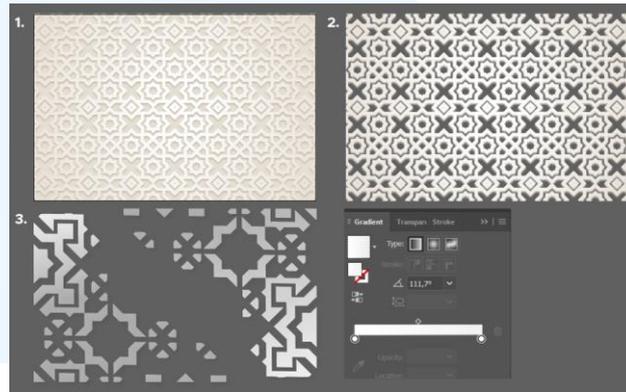
Gambar 3.69 Aset Foto Idul Fitri Alternatif 3
Sumber: Freepik

Penulis melakukan *selection* pada langit. Setelah itu, penulis mengatur tingkat kecerahan, saturasi, serta *color balance* agar warna biru pada langit berubah menjadi warna *tosca*, sesuai dengan warna dari BCA Life



Gambar 3.70 Proses *Editing* Foto Idul Fitri Alternatif 3

Setelah melakukan proses *digital imaging*, penulis menambahkan aset visual berupa *pattern* geometri yang diunduh dari situs Freepik. Bentuk ini kemudian penulis susun dan modifikasi untuk diletakkan di bagian pojok kanan dan kiri.



Gambar 3.71 Aset Dekoratif Idul Fitri Alternatif 3

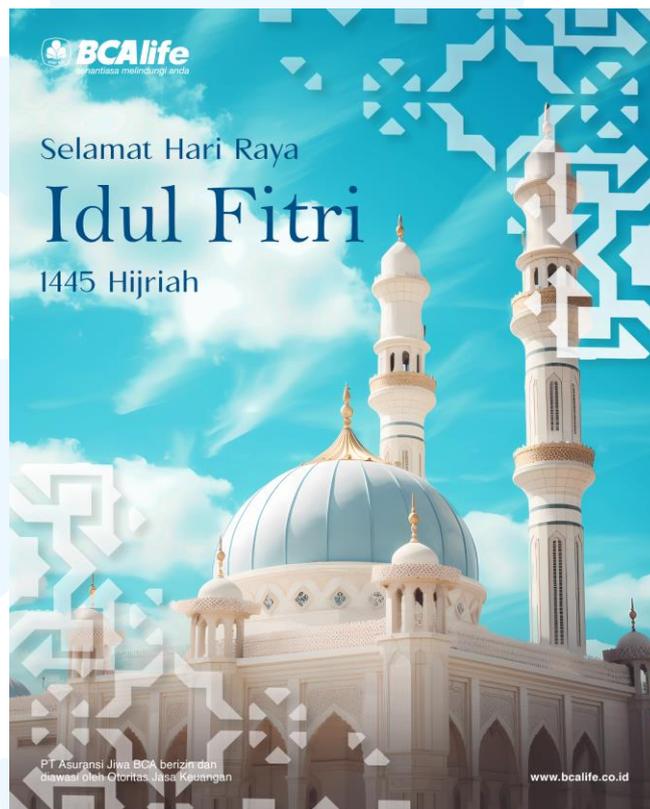
Dari bentuk geometri yang sudah ada, penulis memodifikasi bentuk dan susunannya sesuai dengan kebutuhan penulis. Setelah itu, penulis menerapkan *gradient* putih yang salah satu warnanya memiliki *opacity* 0% sehingga bagian foto tidak tertutup aset dekoratif. Penulis juga menambahkan efek *shadow* sebesar 15% agar aset dekoratif terlihat timbul.



Gambar 3.72 Proses *Layouting* Idul Fitri Alternatif 3

Kemudian, penulis melakukan proses *layouting* di Adobe Illustrator. *Grid* yang penulis gunakan adalah *single column grid* yang membantu penulis dalam meletakkan aset-aset visual dalam satu kolom. Setelah membuat *grid*, penulis menambahkan foto yang sudah diedit sebelumnya. Penulis juga menggelapkan foto di bagian kanan bawah agar *footer* tetap dapat terlihat dengan jelas. Penulis juga menambahkan aset dekoratif di bagian pojok kanan atas dan kiri bawah.

Pada bagian atas kiri, penulis menambahkan teks ucapan “Selamat Hari Raya Idul Fitri” menggunakan *typeface* Bell MT dan untuk sub judul menggunakan *typeface* Apollo.



Gambar 3.73 Hasil Desain Idul Fitri Alternatif 3

d. Desain Final

Ketiga desain alternatif yang telah penulis buat kemudian digabungkan untuk mempermudah dalam melakukan proses *approval* ke direksi. Setelah melewati proses *approval* direksi, desain yang terpilih adalah desain alternatif 1. Kemudian, penulis melakukan asistensi dengan *supervisor* dan *Head of Marketing Commnucation*. Dari hasil asistensi, terdapat revisi di bagian ilustrasi tangan yang sedang memberi makanan agar diubah menjadi tangan yang sedang bersalaman dan diletakkan di bagian tengah bawah. Selain itu, penulis juga diminta untuk menambahkan objek yang berhubungan dengan kegiatan mudik sehingga penulis membuat ilustrasi bis yang identik dengan kegiatan mudik. Penulis juga diberi saran untuk menambahkan kata “Hari Raya” pada teks ucapan Idul Fitri.



Gambar 3.74 Sebelum Revisi (Kiri) & Setelah Revisi (Kanan)

Setelah melakukan revisi dan mendapatkan hasil yang final, penulis melanjutkannya dengan membuat media turunan dalam bentuk *email blast*, *wallpaper desktop*, *mobile banner*, dan *web banner* untuk diblast oleh *Branding & Communication Officer*.



Gambar 3.75 Media Turunan Hari Raya Idul Fitri

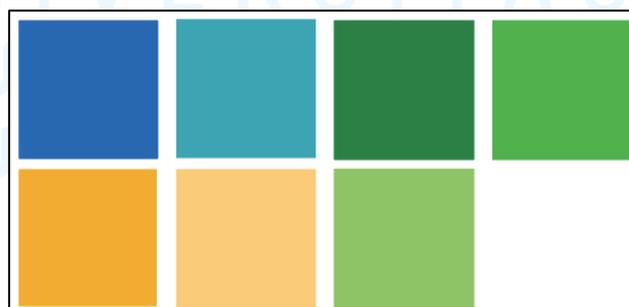
3.3.1.4 Banner BCA Expoversary

Pada *project* ini, penulis ditugaskan untuk membuat *banner* BCA Life yang akan digunakan pada BCA Expoversary di beberapa kota, seperti Semarang, Surabaya, Malang, Makassar, dan Medan. Untuk konsep desain ini, penulis diberi *brief* untuk membuat desain yang menggambarkan tentang asuransi untuk keluarga. Sebelum mulai mendesain, penulis mencari referensi dan aset foto.



Gambar 3.76 Referensi Desain
Sumber: Pinterest

Penulis mengambil konsep *doodle* yang dibuat seperti gambar anak-anak dengan warna yang cerah. Warna yang akan digunakan diambil dari *color palette* yang dimiliki oleh BCA Life.



Gambar 3.77 Color Palette Banner BCA Life Expo

Setelah mendapatkan ide konsep dan warna yang akan digunakan, penulis mencari aset foto yang akan digunakan dalam desain ini. Penulis mencari foto yang menggambarkan keluarga dengan anak kecil yang harmonis dan bahagia.



Gambar 3.78 Aset Foto *Banner* BCA Life Expo
Sumber: Shutterstock

Setelah mendapatkan foto yang sesuai, penulis mulai membuat *key visual*. Penulis melakukan *digital imaging* dengan menghilangkan *background* pada foto tersebut menggunakan *tools selection* di Photoshop sehingga hanya menyisakan subjek dalam foto. Setelah itu, penulis melanjutkan proses desain di Adobe Illustrator.

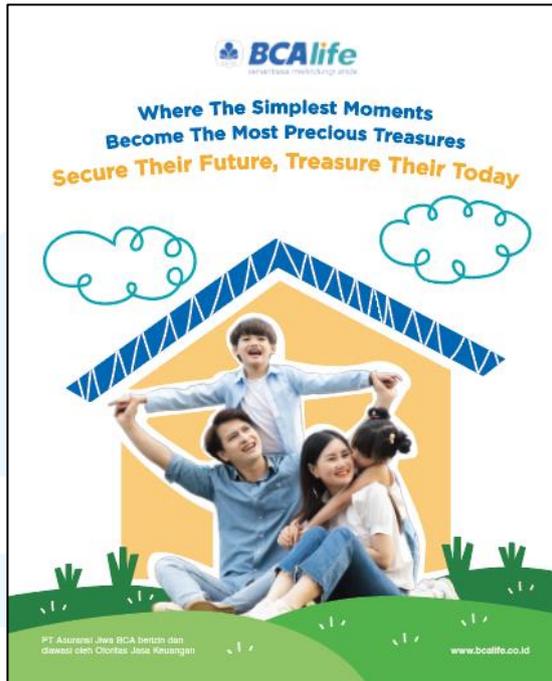
Grid yang digunakan dalam desain *banner* ini adalah *single column grid* karena *grid* ini biasanya digunakan untuk konten yang berisi teks dan gambar. Penulis kemudian melanjutkan dengan mulai membuat ilustrasi rumah dengan *shape* dan *pen tool*. Penulis menggunakan warna biru, oranye, *tosca*, dan hijau yang sesuai dengan *color palette* yang dimiliki oleh BCA Life. Ilustrasi rumah yang dibuat juga dibuat dengan tidak simetris agar kesan “berantakan” tetap terlihat dan tidak terkesan kaku. Setelah membuat ilustrasi rumah dan rumput, penulis menambahkan foto yang sudah diedit sebelumnya. Setelah itu, penulis melakukan *clipping mask* agar bagian dinding rumah tersebut terpotong sesuai dengan bentuk aset foto. Penulis kemudian menambahkan aset visual berupa awan yang dibuat menggunakan *brush* di Adobe Illustrator serta aset rumput yang dibuat menggunakan *pen tool*. Pada tahap akhir, penulis menambahkan aset

dekoratif menggunakan *brush* pada bagian atas rumah dengan menggunakan mode *draw inside* agar tetap rapih. Pada bagian rumput, penulis juga menambahkan garis-garis putih menggunakan *brush* sebagai aset dekoratif yang melengkapi bentuk rumput. Tidak hanya itu, logo BCA Life dan *footer* wajib digunakan sesuai dengan pedoman.



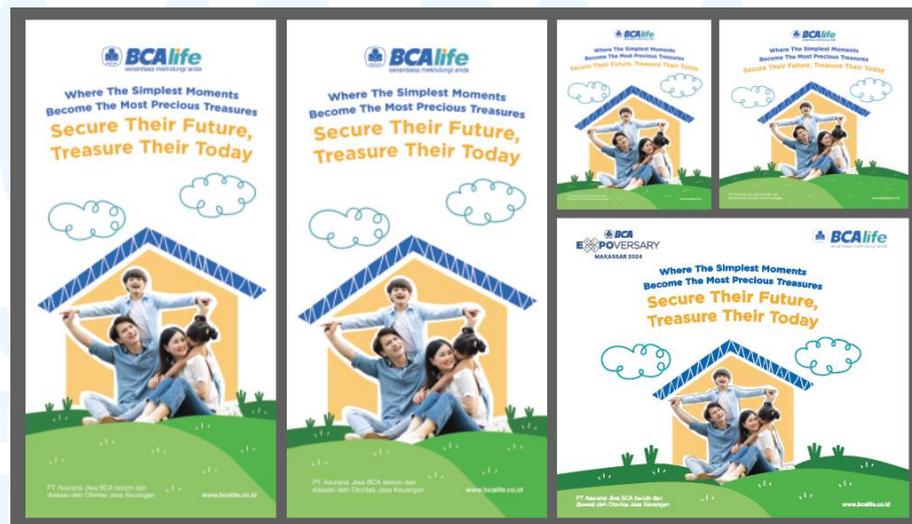
Gambar 3.79 Proses *Layouting* Desain *Key Visual Banner* BCA Life Expo

Penulis juga menambahkan teks “*Where the Simplest Moment Become the Most Precious Treasures. Secure Their Future, Treasure Their Today*” untuk lebih menggambarkan ajakan untuk mulai menggunakan asuransi agar kehidupan keluarga menjadi lebih aman dan terjamin. *Typeface* yang digunakan adalah Gotham Bold dengan menggunakan warna biru dan oranye.



Gambar 3.80 Desain Key Visual Banner

Setelah proses desain, penulis melakukan asistensi dengan *supervisor* dan *Head of Marketing Communication*. Dari hasil asistensi, tidak ada revisi untuk desain *key visual* tersebut. Penulis kemudian melanjutkan untuk membuat desain tersebut sesuai dengan ukuran *banner* yang tiap daerah butuhkan.



Gambar 3.81 Desain Final Banner

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama melakukan praktik kerja magang di PT Asuransi Jiwa BCA (BCA Life), penulis mengalami sedikit kendala mengenai *workload* yang terkadang bisa datang secara tiba-tiba dan harus diselesaikan secepatnya. Selain itu, penulis harus beradaptasi dengan alur pekerjaan dan lingkungan baru yang belum pernah penulis rasakan sebelumnya. Namun, semua kendala tersebut membuat penulis belajar untuk menanganinya sehingga dapat tertangani dengan baik.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dari kendala-kendala yang penulis rasakan, solusi untuk mengatasi kendala tersebut dengan melatih kemampuan penulis untuk berpikir dan bekerja dengan lebih cepat. Selain itu, penulis juga mencoba aktif bertanya dan berdiskusi dengan *supervisor* dan rekan kerja penulis agar penulis bisa lebih memahami tentang alur pekerjaan di PT Asuransi Jiwa BCA (BCA Life). Lingkungan dan rekan kerja yang positif membuat penulis tidak merasa ragu untuk bertanya. Selain itu, penulis juga merasa dibimbing sehingga kendala tersebut dapat ditangani.

