

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam proses magang MBKM, penulis menempati kedudukan sebagai *graphic designer intern* yang diawasi oleh *Head of creative* sebagai supervisi. Dalam proses bekerja, penulis mengikuti arahan yang diberikan oleh *creative director* selaku penanggung jawab setiap proyek. Berkomunikasi dan bekerja sama dengan baik sangat dibutuhkan dalam koordinasi proyek pekerjaan.

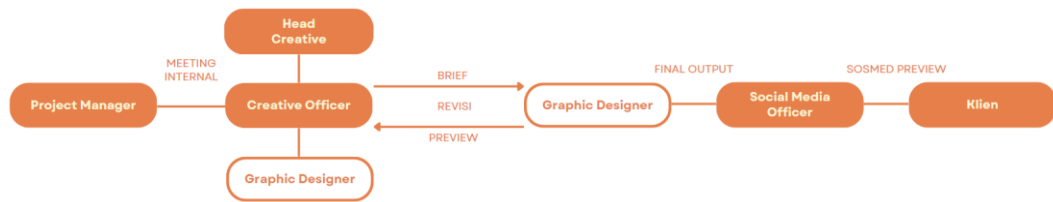
Berkoordinasi merupakan salah satu keahlian yang harus diasah dan dimiliki oleh penulis dalam melaksanakan proses magang MBKM. Keahlian untuk berkoordinasi dengan baik akan membantu penulis dalam melakukan setiap pekerjaan yang diberikan pada perusahaan tempat magang. Koordinasi dalam pelaksanaan magang bisa meliputi pemberian proyek, *briefing* proyek, hingga evaluasi proyek yang sudah berlangsung.

3.1.1 Kedudukan

Penulis menempati kedudukan sebagai *graphic designer intern* pada proses magang MBKM ini. Posisi ini diawasi oleh *head of creative* dan para *co-founder*. Adapun posisi lainnya yang bekerja sama dengan posisi penulis yaitu *Creative Officer*, *Senior Graphic Designer*, dan *Social Media Officer*.

3.1.2 Koordinasi

Koordinasi yang baik pada setiap proyek pekerjaan akan memberikan hasil yang maksimal. Maka dari itu penulis mengikuti alur koordinasi guna terciptanya hasil yang diharapkan. Adapun alur koordinasi dari setiap proyek sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi

Koordinasi proyek dimulai dari project manager yang menentukan siapa yang akan mengerjakan proyek tersebut dengan mempertimbangkan jadwal setiap tim. Setelah menentukan tim untuk mengerjakan proyek, selanjutnya project manager bersama dengan head of creative dan creative officer melakukan meeting dengan klien yang bersangkutan untuk membahas lebih dalam proyek yang akan dikerjakan. Setelah meeting dengan klien selesai dilakukan, project manager akan melaksanakan meeting internal dengan tim yaitu head of creative, creatiev officer, SMO, graphic designer, dan production untuk melakukan brainstorming mengenai proyek yang akan dilakukan.

Setelah meeting internal selesai dilakukan, selanjutnya yaitu creative officer yang menyusun Editorial Plan yang nantinya akan di berikan kepada graphic designer, SMO, dan production. Editorial plan berguna sebagai brief lengkap dari setiap proyek yang dikerjakan. Selanjutnya penulis sebagai graphic designer mengerjakan semua brief yang ada dalam Editorial Plan. Kemudian penulis mengirimkan hasil proyek untuk di review oleh head of creative dan creative officer.

Setelah itu jika diperlukan adanya revisi makan creative officer akan menyampaikan kepada penulis bagian apa saja yang butuh penyesuaian. Setelah revisi selesai dilakukan dan mendapatkan approval dari creative officer, SMO kemudian menyusun semua keperluan proyek kedalam Editorial plan yang berisikan karya dan copywritting yang nantinya akan diberikan kepada klien melalui Project Manager.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Setiap hari selama jam kerja, penulis mendapatkan brief mengenai proyek yang akan dipegang dan dikerjakan melalui task brief pribadi penulis. Berikut merupakan penjabaran timeline penulis selama bekerja.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	I	- <i>Social Media Management</i> Sushi Mashi	- IG Story - IG Post
2	II	- <i>Social Media Management</i> Sushi Mashi - <i>Social Media Management</i> PitPet	- IG Story - IG Post
3	III	- <i>Social Media Management</i> Sushi Mashi - <i>Social Media Management</i> PitPet	- IG Story - IG Post
4	IV	- <i>Social Media Management</i> Sushi Mashi - <i>Social Media Management</i> PitPet - <i>Social Media Management</i> PALM	- IG Story - IG Post
5	V	- <i>Social Media Management</i> Sushi Mashi - <i>Social Media Management</i> PitPet - <i>Social Media Management</i> PALM	- IG Story - IG Post - Brainstrom company profile - Layouting company profile

		<ul style="list-style-type: none"> - Company Profile FRA 	
6	VI	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Social Media Management</i> Sushi Mashi - <i>Social Media Management</i> PALM - <i>Social Media Management</i> PitPet - Company Profile FRA 	<ul style="list-style-type: none"> - IG Story - IG Post - <i>Layouting</i> company profile - <i>Finishing</i> company profile
7	VII	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Social Media Management</i> Sushi Mashi - <i>Social Media Management</i> PALM - <i>Social Media Management</i> PitPet - <i>Social Media Management</i> Easywalker 	<ul style="list-style-type: none"> - IG Story - IG Post
8	VIII	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Social Media Management</i> Sushi Mashi - <i>Social Media Management</i> PALM - <i>Social Media Management</i> Easywalker 	<ul style="list-style-type: none"> - IG Story - IG Post
9	IX	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Social Media Management</i> Sushi Mashi - <i>Social Media Management</i> PALM - <i>Social Media Management</i> Easywalker 	<ul style="list-style-type: none"> - IG Story - IG Post

10	X	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Social Media Management</i> PALM - <i>Social Media Management</i> Easywalker 	<ul style="list-style-type: none"> - IG Story - IG Post
11	XI	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Social Media Management</i> PALM - <i>Social Media Management</i> Easywalker - <i>ocial Media Management</i> Labelbox.id 	<ul style="list-style-type: none"> - IG Story - IG Post - Manual deck - Key visual
12	XII	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Social Media Management</i> PALM - <i>Social Media Management</i> Easywalker - <i>ocial Media Management</i> Labelbox.id 	<ul style="list-style-type: none"> - IG Story - IG Post - Manual deck - Key visual
13	XIII	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Social Media Management</i> PALM - <i>Social Media Management</i> Easywalker - <i>Social Media Management</i> Labelbox.id 	<ul style="list-style-type: none"> - IG Story - IG Post
14	XIV	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Social Media Management</i> PALM - <i>Social Media Management</i> Easywalker - <i>Social Media Management</i> Labelbox.id 	<ul style="list-style-type: none"> - IG Story - IG Post

		<ul style="list-style-type: none"> - <i>Social Media Management</i> Ceres Spread 	
15	XV	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Social Media Management</i> PALM - <i>Social Media Management</i> Easywalker - <i>Social Media Management</i> Labelbox.id - <i>Social Media Management</i> Ceres Spread 	<ul style="list-style-type: none"> - IG Story - IG Post
16	XVI	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Social Media Management</i> PALM - <i>Social Media Management</i> Easywalker - <i>Social Media Management</i> Labelbox.id - <i>Social Media Management</i> Ceres Spread 	<ul style="list-style-type: none"> - IG Story - IG Post
17	XVII	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Social Media Management</i> PALM - <i>Social Media Management</i> Easywalker - <i>Social Media Management</i> Labelbox.id - <i>Social Media Management</i> Ceres Spread 	<ul style="list-style-type: none"> - IG Story - IG Post
18	XVIII	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Social Media Management</i> PALM 	<ul style="list-style-type: none"> - IG Story - IG Post

		<ul style="list-style-type: none"> - <i>Social Media Management Easywalker</i> - <i>Social Media Management Labelbox.id</i> - <i>Social Media Management Ceres Spread</i> 	
--	--	--	--

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Proses pengerjaan proyek dalam kerja magang ini, penulis merancang *keyvisual* yang disusun kedalam *manual deck* sebagai acuan desain. *Keyvisual* yang dirancang merupakan refrensi desain, *color palette*, *typeface*, dan aset-aset visual lain. *Manual deck* dirancang bersama dengan *creative officer* yang juga bertanggung jawab atas *brief* pada *Editorial Plan*.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Pada proses pelaksanaan pekerjaan magang, penulis bertanggung jawab atas *keyvisual* yang akan menjadi acuan visual selama proyek berlangsung sekitar 3 Bulan – 1 Tahun. Setelah *keyvisual* telah selesai dirancang, selanjutnya *creative officer* menggunakan *keyvisual* untuk merancang *brief* desain yang lebih detail dan jelas untuk nantinya di gunakan oleh penulis. Konten dari *keyvisual* yang telah penulis rancang meliputi referensi desain *feed instagram*, logo *campaign*, *color palette*, dan *typeface*. Pada pengerjaan proyek ini, sebagian besar dari hasil desain sosial media untuk keperluan *online campaign* dari Ceres.

3.3.1.1 Teaser for Spread the MOMent Campaign

Spread the MOMent campaign merupakan *online campaign* yang diadakan oleh Ceres sebagai bentuk keikutsertaan dalam merayakan hari ibu sedunia yang jatuh pada tanggal 13 Mei 2024. *Campaign* ini bertujuan untuk menyampaikan pesan untuk selalu menikmati waktu bersama sang ibu menggunakan selai coklat dari Ceres. *Online campaign* ini berlangsung selama bulan Mei 2024.

Dalam *online campaign* ini, penulis bertugas untuk merancang kebutuhan visual seperti *feed* Instagram, *story* Instagram, dan poster *offline event*.

Description:

A teaser post showcasing the campaign name.

Copywriting:

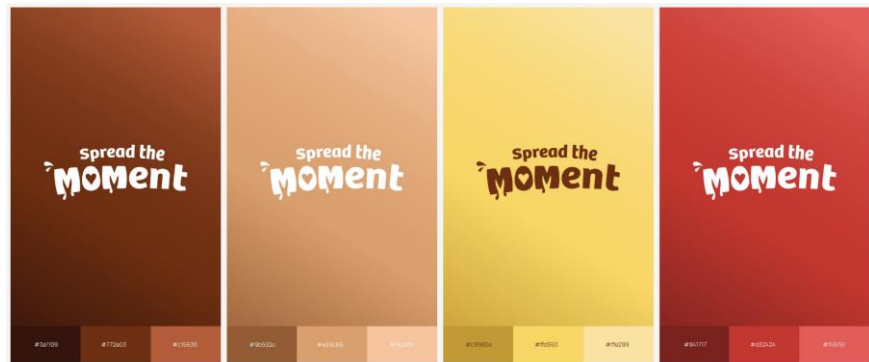
Spread The MOMent

Design References:



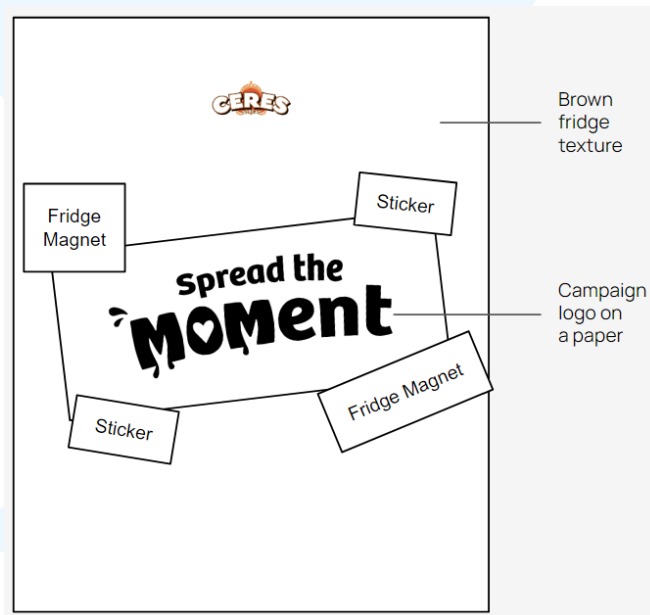
Gambar 3. 2 Brief proyek 1

Proyek ini berupa feed yang akan di unggah pada media sosial Instagram. Deskripsi brief berisikan bahwa proyek ini merupakan proyek untuk menunjukkan *teaser* dari sebuah *online campaign* yang akan berlangsung dalam waktu dekat di Instagram Ceres yaitu *Spread the MOMent*. Dalam *brief* tersebut terdapat dua referensi yang menggambarkan sebuah kertas yang ditempel menggunakan sticker dengan elemen-elemen visual tambahan sebagai pendukung. Teknik yang di gunakan dalam proyek ini adalah digital imaging dengan menggunakan *software adobe photoshop* dan *illustrator*.



Gambar 3. 3 Color palette campaign

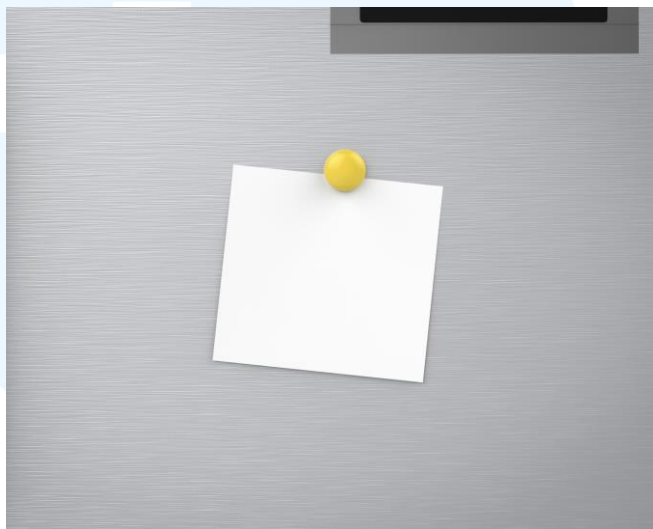
Warna-warna yang digunakan adalah coklat, krim, kuning, sebagai warna primer dan warna dari *brand* Ceres sedangkan warna merah untuk merepresentasikan sosok ibu yang penyayang. Warna yang digunakan akan menggunakan *gradient* dari setiap turunan warnanya.



Gambar 3. 4 Sketsa proyek 1

Pengerjaan proyek ini dimulai dari penulis merancang sketsa atau yang disebut *visual direction* yang nantinya akan di serahkan kepada klien terlebih dahulu untuk mendapatkan *approval* untuk dilanjutkan ketahap selanjutnya. Dalam sketsa tersebut terdapat sebuah kertas pada bagian Tengah yang terdapat juga logo dari

campaign tersebut. Kertas ditempel menggunakan stiker dan magnet yang nantinya akan menggunakan visual ibu dan anak agar lebih mendukung tema dari *campaign* hari ibu. Pada bagian *background*, penulis menggunakan *texture* dari kulkas untuk memberikan kesan dari latar situasi sedang berada di dapur dimana tempat para ibu memasak bekal untuk anak-anaknya.



Gambar 3. 5 Tekstur background proyek 1

Setelah sketsa mendapatkan *approval* dari klien, selanjutnya penulis melakukan digitalisasi karya. Penulis menggunakan *software adobe photoshop dan illustrator* dalam digitalisasi karya. proses digitalisasi dimulai dari perancangan aset yang kemudian digabungkan menjadi satu. Untuk aset *background* penulis menggunakan tekstur kulkas yang diambil dari *website freepik.com*.



Gambar 3. 6 aset visual proyek 1

Aset selanjutnya merupakan pegangan kulkas yang akan digabungkan dengan *background* tektu kulkas sehingga bisa lebih

terlihat seperti kulkas asli. Penulis mendapatkan aset visual ini melalui *website* www.freepik.com



Gambar 3. 7 aset stiker proyek 1

Aset visual selanjutnya adalah stiker yang digunakan untuk menempel kertas pada kulkas. Perancangan stiker ini dilakukan dengan menggunakan *software adobe illustrator*. Warna yang digunakan merupakan warna merah dari *campaign* untuk merepresentasikan hati dan kasih sayang ibu. Stiker pada bagian kiri bertuliskan “*i love mom*” untuk memperkuat tema dari *campaign* dan stiker pada sebelah kanan merupakan kemasan dari Ceres yang bertujuan untuk memperkuat identitas dari *campaign* Ceres.



Gambar 3. 8 aset magnet proyek 1

Selanjutnya yaitu penulis merancang aset visual berbentuk magnet dari kulkas sebagai tambahan aksesoris untuk menempel

kertas dikulkas. Magnet pada sebelah kiri merupakan magnet yang bertuliskan tagline dari Ceres agar identitas dari campaign semakin kuat. Sedangkan magnet sebelah kanan merupakan magnet dari salah satu varian kemasan Ceres. Aset visual magnet ini dirancang menggunakan fitur 3D pada *adobe illustrator* sehingga memberikan kesan timbul pada aset visual.



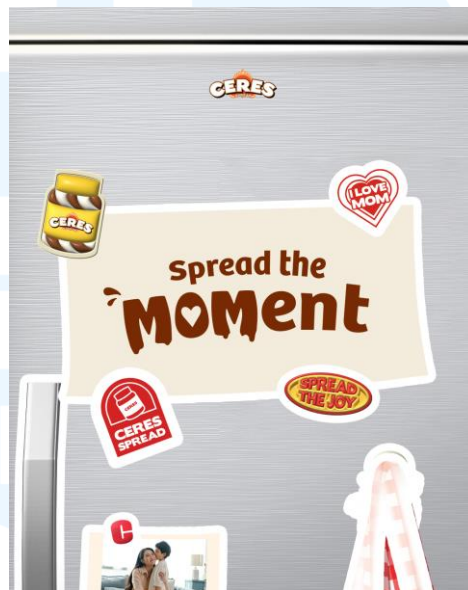
Gambar 3. 9 aset visual kain proyek 1

Aset visual ini merupakan kain yang digantung pada kulkas sebagai aksesoris tambahan agar keseluruhan tema lebih hidup. Warna dari kain ini merupakan merah dan putih untuk menyesuaikan dengan warna dari campaign ini. Penulis mendapatkan aset visual kain ini dari *website* www.freepik.com.



Gambar 3. 10 aset foto proyek 1

Aset visual foto digunakan untuk memberikan kesan yang hangat dan menggambarkan memori Bersama sang ibu yang diabadikan dikertas foto. Penulis mendapatkan aset foto melalui *website* freepik.com.



Gambar 3. 11 layouting aset proyek 1

Setelah penulis selesai merancang keseluruhan aset, kemudian penulis menggabungkan semua aset kedalam satu *workspace* untuk melakukan *layouting*. Semua aset visual diatur mulai dari ukuran, letak, serta rotasi objeknya agar terlihat realistis dan nyata.

Grid yang digunakan pada layout proyek ini merupakan *single column grid* yang bertujuan agar fokus dari audiens tetap berada di Tengah yaitu logo dari campaign yang akan berjalan.



Gambar 3. 12 hasil akhir proyek 1

Setelah aset dikumpulkan menjadi satu, penulis mulai melakukan tahap selanjutnya yaitu *color correction*, *color grading*, menambah *shadow* dan *highlight*, lalu *finishing effect*. Penulis melakukan *color grading* dengan cara mengatur gelap terang dari setiap aset visual agar terlihat realistis dan menyatu satu sama lain.

Color correction dilakukan dengan cara menambahkan shade warna coklat tua dan muda kedalam *background* dan setiap aset visual agar memberikan kesan hangat dan sesuai dengan warna dari *campaign* ini. Selanjutnya penambahan *shadow* dan *highlight* pada setiap aset berguna untuk memberikan kesan dimensi pada setiap aset agar terlihat lebih hidup dan realistis.

Pada tahap terakhir penulis menambahkan efek tambahan seperti Cahaya dari jendela dan tekstur pada kertas sehingga proyek terlihat lebih detail dan sesuai dengan sifat benda sehari-hari.

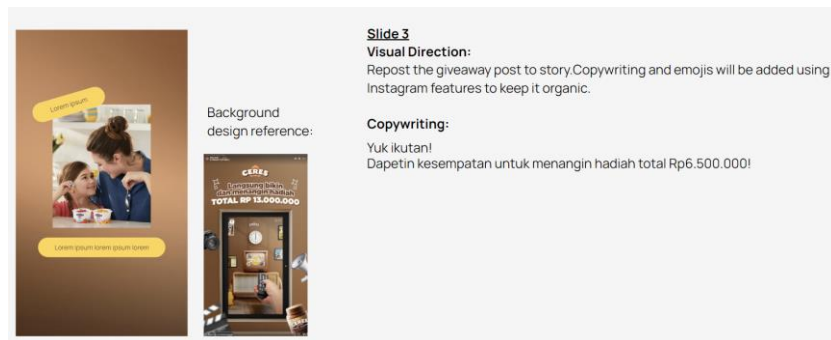


Gambar 3. 13 hasil proyek 1 setelah revisi

Setelah hasil proyek dikirim ke klien untuk mendapatkan feedback, penulis selanjutnya mengerjakan feedback yang diberikan oleh klien dan *creative officer*. Penulis melakukan perubahan pada bagian warna background atau kulkas yang sebelumnya coklat menjadi warna perak dengan shade coklat agar background lebih terlihat seperti kulkas.

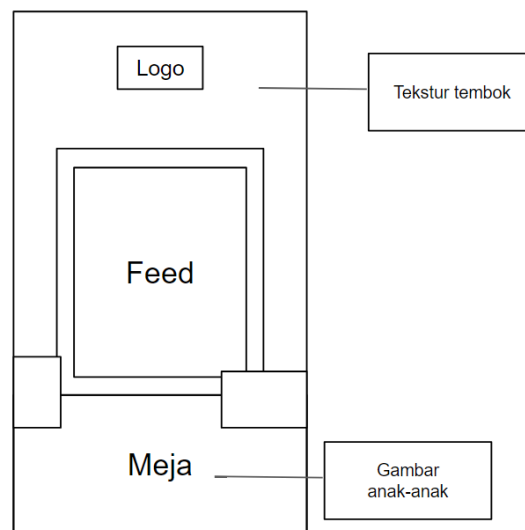
3.3.1.2 Giveaway Spread the MOMent Ceres

Giveaway Spread the MOMent adalah *giveaway* yang dilakukan oleh Ceres untuk memeriahkan *campaign* hari ibu yang sedang berlangsung. Cara mengikuti kegiatan *campaign* ini yaitu membagikan momen berharga Bersama ibu dengan menggunakan produk Ceres Spread dan mengunggahnya ke sosial media Instagram berbentuk video maupun foto. Pada proyek ini, penulis bertugas untuk merancang template Instagram *story* yang digunakan untuk *re-post* unggahan Ceres mengenai *giveaway* yang berjalan.



Gambar 3. 14 Brief proyek 2

Brief proyek 2 berisikan panduan visual dan referensi visual yang diambil dari Instagram Ceres. Proyek ini digunakan untuk *re-post* postingan dari Ceres mengenai giveaway yang sedang berjalan kedalam story. Dalam referensi yang diberikan, terdapat *frame* yang ada disekitar postingan Ceres dan objek-objek pendukung yang menjadi aksesoris tambahan dalam campaign hari ibu.

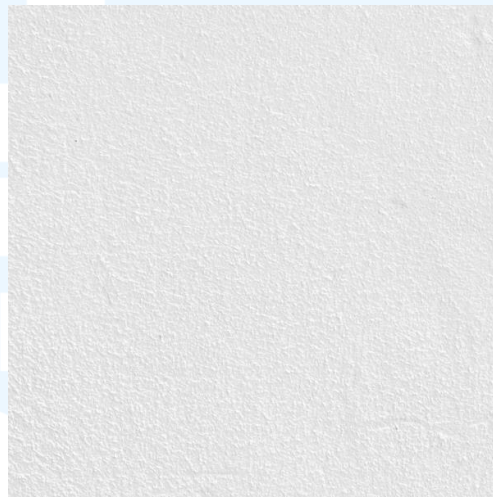


Gambar 3. 15 Sketsa proyek 2

Setelah membaca brief yang terdapat pada manual *Editorial Plan*, penulis melanjutkan merancang sketsa yang akan digunakan pada proyek 2. Dalam sketsa tersebut terdapat frame yang foto yang berada disekitar *feed* dari Ceres. *Background* yang digunakan dalam proyek ini adalah tekstur tembok dengan menggunakan warna coklat

sesuai dengan tema campaign. Lalu pada bagian sebelah kanan dan kiri *frame* akan terdapat objek yang berhubungan dengan ibu dan anak seperti mainan atau foto ibu Bersama anak.

Pada bagian bawah, penulis menggunakan objek visual meja sebagai *foreground*. Pada objek meja akan diberikan coretan dari gambar anak-anak agar memberikan kesan yang hangat dan menggambarkan kebiasaan anak kecil saat dirumah.



Gambar 3. 16 Tekstur tembok

Setelah sketsa telah mendapatkan approval dari klien dan creative officer, penulis melanjutkan proses perancangan aset visual. Aset *background* pada proyek 2 menggunakan tekstur yang terlihat seperti tembok. Aset visual ini didapatkan melalui *website* freepik.com.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 17 Aset visual stiker proyek 2

Penulis merancang aset visual berupa stiker yang akan digunakan sebagai aksesoris tambahan pada objek meja yang ada pada karya. Aset visual berupa stiker ini dirancang menggunakan *adobe illustrator*. Stiker sebelah kiri menunjukkan logo dari *campaign* ini agar identitas *campaign* bisa terus diingat dan audiens mengetahui bahwa postingan tersebut dikhususkan untuk *campaign*. Stiker sebelah kanan terdapat copywriting “*I love mom*” sebagai elemen pendukung *campaign* dari hari ibu, dengan menggunakan warna kuning, merah, dan putih sesuai dengan warna *campaign* ini.



Gambar 3. 18 Aset mainan proyek 2

Aset mainan anak digunakan untuk memberikan kesan yang ramah dengan anak-anak pada *campaign* ini sehingga anak-anak juga mau mengikuti serangkaian acara *campaign* hari ibu. Aset visual

mainan anak ini didapatkan dari website envatoelements.com berupa 3d model.



Gambar 3. 19 Aset foto gambar anak

Aset foto gambar anak digunakan untuk memberikan gambaran dari kebiasaan anak kecil yang gemar untuk coret meja atau menggambar dimeja rumah. Aset foto gambar didapatkan melalui *website* envatoelements.com.



Gambar 3. 20 Aset visual meja

Aset visual meja digunakan sebagai foreground dari karya dan menjadi tempat untuk diletakkan frame. Aset visual meja ini didapatkan melalui *website* freepik.com.



Gambar 3. 21 layouting proyek 2

Setelah aset visual telah selesai dirancang semua, penulis melanjutkan melakukan proses *layouting*. Proses *layouting* menggunakan *software adobe photoshop* dengan dimensi ukuran 1080 x 1920 px. Posisi frame yang akan berisikan re-post dari postingan Ceres berada pada Tengah karya and memiliki ukuran yang paling besar dibandingkan dengan seluruh objek yang ada pada karya dengan tujuan agar audiens bisa langsung terfokuskan pada postingan Ceres mengenai *giveaway* yang berlangsung. Pada bagian kiri frame terdapat salah satu produk Ceres bertujuan agar identitas Ceres tetap ada pada setiap postingan campaign.



Gambar 3. 22 hasil akhir proyek 2

Setelah melakukan *layouting*, penulis melanjutkan melakukan proses digitalisasi. Proses digitalisasi ini meliputi *color correction*, *color grading*, menambah *shadow* dan *highlight*, serta menambahkan efek sebagai *finishing*.

Tahap *color correction* dilakukan dengan mengatur intensitas gelap dan terang setiap objek agar terlihat lebih realistis dan bercampur menjadi satu. *Color correction* dilakukan dengan mengatur *curve* dan *levels tool* yang ada pada *photoshop* sampai mendapatkan titik gelap dan terang yang sesuai.

Setelah itu penulis melanjutkan ketahap *color grading* yaitu menambahkan shade warna pada setiap objek agar membangun rasa atau kesan yang ingin dibuat. Pada karya ini penulis menggunakan shade warna coklat dan turunannya untuk menciptakan kesan yang hangat dan tetap selaras dengan warna dari campaign ini. Penulis

mengatur warna tembok menjadi warna coklat dari campaign ini serta objek mainan anak menjadi kuning agar warna yang dihasilkan serasi antar objek. *Color grading* dilakukan dengan cara menambah warna pada objek dengan mengatur *blending mode* dan menggunakan tools color balance pada photoshop, untuk mengubah shade warna dari suatu objek.


Setelah melakukan *color grading*, selanjutnya penulis menambahkan shadow dan highlight disetiap objek agar terlihat lebih realistis dan semua objek memiliki dimensi masing-masing. Tahap ini dilakukan dengan menggunakan brush tools dari photoshop menggunakan warna hitam dan putih dan dibantu dengan pengaturan *blending mode*.

Tahap terakhir adalah penambahan efek sebagai finishing dari sebuah karya. penambahan efek ini meliputi Cahaya matahari dan pantulan Cahaya jendela yang berasal dari kanan atas. Penambahan efek ini dapat memperlengkap rasa atau suasana yang ingin diciptakan pada karya.

3.3.1.3 Bread Bento Challenge Event

Bread Bento Challenge event merupakan salah satu kegiatan dari online campaign yang dilakukan oleh Ceres. Event ini merupakan perlombaan antara orang tua khususnya para ibu untuk membuat bento dari roti dan selai Ceres se kreatif mungkin dan dilakukan Bersama anak mereka. Event ini diadakan Bersama Lottemart Pasar Rebo sebagai lokasi perlombaan.

Pada proyek ini penulis bertanggung jawab untuk merancang keperluan visual seperti poster lomba di feed, story, dan poster di lokasi perlombaan. Semua keperluan visual mengacu pada keyvisual yang sudah dirancang sebelumnya oleh penulis dan *creative officer*.

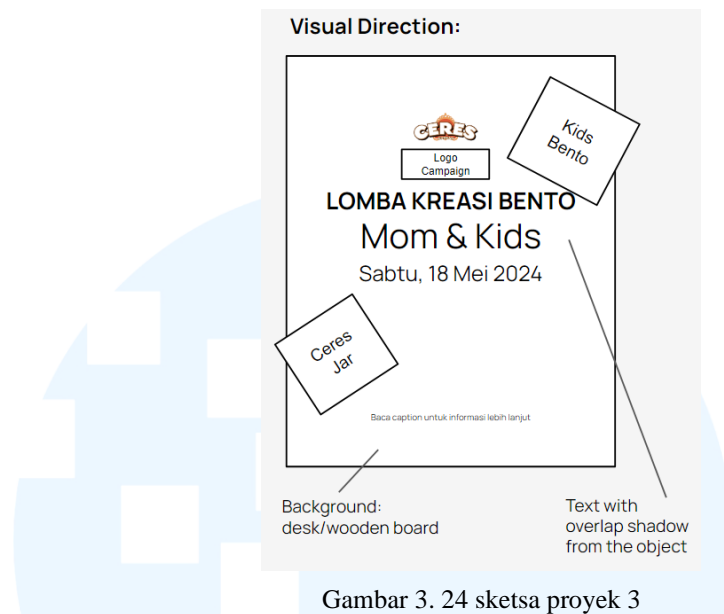
<p>Description: A post to announce the offline event held by Ceres Spread to celebrate International Mother's Day.</p> <p>Copywriting: (logo Ceres Spread) (logo campaign) with Motherlove CERESBRATION</p> <p>BREAD BENTO CHALLENGE Mom & Kids Sabtu, 18 Mei 2024 Lotte Mart Pasar Rebo</p> <p>Beli 2 jar Ceres Spread di Lotte Mart Pasar Rebo, simpan struknya untuk bisa ikut acaranya</p> <p>Total hadiah Rp3.000.000</p>	<p>Visual Reference:</p> 
--	---

Gambar 3. 23 brief proyek 3

Proyek 3 ini bertujuan untuk memberikan pengumuman mengenai *event* yang akan diadakan oleh Ceres di Lottemart Pasar Rebo pada tanggal 18 Mei 2024. Proyek ini berupa feed Instagram, story Instagram, dan poster event untuk di lokasi. Isi konten dari proyek ini adalah semua detail dari pelaksanaan event mulai dari lokasi, tanggal, dan syarat untuk mengikuti perlombaan.

Brief proyek 3 berisikan mengenai deskripsi postingan, copywriting dan beberapa referensi visual sebagai acuan desain. Referensi visual menunjukkan *copywriting* akan dijadikan sebagai focus point dan terdapat objek-objek pendukung yang berhubungan dengan tema perlombaan pada sekitarnya dengan shadow yang overlapping dengan teks sehingga memberikan kesan teks menyatu dengan latar.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Setelah penulis mendapatkan brief dari creative officer, penulis kemudian melanjutkan untuk melakukan proses sketsa. Proses sketsa ini dilakukan menggunakan *google slides* agar lebih mudah dan efektif untuk para klien langsung melihat dan memberikan feedback kedalam slides.

Pada sketsa penulis meletakkan semua *copywriting* ke bagian Tengah agar menjadi *focus point* dari karya. pada bagian kanan atas terdapat bento yang berisikan roti menggunakan selai coklat dari Ceres spread. Pada bagian kiri bawah terdapat kemasan dari Ceres yang bertujuan untuk menginformasikan bahwa untuk mengikuti perlombaan ini para calon peserta harus membeli produk Ceres Spread terlebih dahulu. Untuk bagian *background* pada proyek ini, penulis menggunakan tekstur dari meja kayu.



Gambar 3. 25 aset visual kotak makan

Aset visual kotak makan akan digunakan sebagai tempat untuk meletakkan roti yang menggunakan selai coklat dari Ceres Spread. aset visual ini didapatkan melalui website freepik.com.



Gambar 3. 26 aset visual roti anak kecil

Aset visual roti anak kecil digunakan untuk memberikan kesan yang ramah anak kecil karena perlombaan ini ditujukan untuk anak dan ibu. Aset visual roti ini didapatkan melalui website freepik.com.



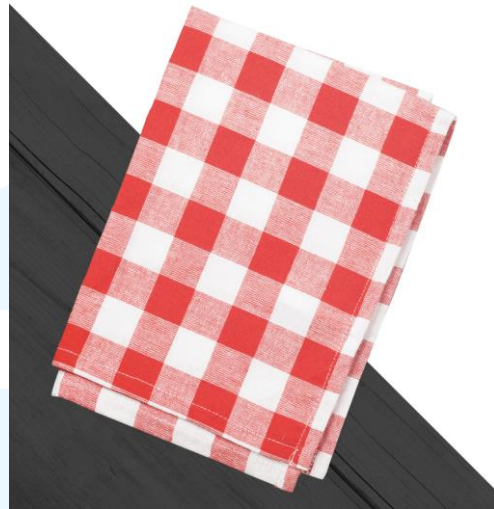
Gambar 3. 27 Aset visual kain

aset visual kain putih digunakan sebagai pelengkap dari karya proyek 3. Aset kain putih ini memberikan kesan yang hangat dan lembut bagi karya proyek 3 mengingat perlombaan ini merupakan perlombaan bagi anak dan ibu untuk Bersama-sama merancang bento se-kreatif mungkin. Aset visual ini didapatkan melalui [freepik.com](https://www.freepik.com).



Gambar 3. 28 Aset visual pisau roti

Aset visual pisau roti ini akan digunakan sebagai aksesoris tambahan untuk menunjukkan perlombaan ini merupakan perlombaan menghias bento menggunakan *ceres spread*. Aset visual ini didapatkan melalui [envatoelements.com](https://www.envatoelements.com).



Gambar 3. 29 Aset visual kain piknik

Aset visual kain piknik ini digunakan sebagai aksesoris tambahan pada karya proyek 3. Kain piknik ini bisa memberikan kesan bersenang-senang karena umumnya roti dan selai coklat dinikmati Bersama anak dan ibu Ketika sedang bersantai atau berpiknik. Aset visual ini didapatkan melalui freepik.com.



Gambar 3. 30 Layouting proyek 3

Setelah sketsa telah mendapatkan approval oleh creative officer dan klien serta asset sudah selesai dirancang, penulis kemudian melanjutkan ke proses layouting. Pada layout proyek 3 ini penulis merancang menggunakan angle flat lay agar semua teks dan objek bisa terlihat jelas dan informasi yang tersampaikan tetap terlihat. Penulis memposisikan semua objek pada bagian pinggir dari karya agar bagian Tengah dari karya bisa terlihat jelas dan tetap menjadi fokus utama.



Gambar 3. 31 layouting teks proyek 3

Setelah merancang layouting dari beberapa objek aset visual, penulis kemudian melanjutkan proses layouting dari teks yang berisikan informasi detail mengenai perlombaan yang akan berlangsung. Headline pada *copywriting* dibuat dengan ukuran yang lebih besar daripada teks lainnya agar menimbulkan kesan emphasize dari keseluruhan teks.



Gambar 3. 32 hasil final proyek 3

Setelah proses *layouting* selesai dilakukan, penulis melanjutkan untuk melakukan proses *color correction*, *color grading*, penambahan *shadow* dan *highlight*, dan penambahan efek sebagai *finishing*. Proses ini dilakukan menggunakan *adobe photoshop* dengan menggunakan teknik *digital imaging*.

Color correction pada proyek ini dilakukan dengan cara mengatur gelap dan terang setiap aset objek yang digunakan untuk mendapatkan titik gelap dan terang yang sama. Tools yang digunakan untuk melakukan *color correction* adalah *levels*, *curve*, dan *contrast* tools. Setiap objek memiliki pengaturan yang berbeda-beda mengingat objek tersebut tidak didapatkan melalui sumber yang sama sehingga pengaturannya harus menyesuaikan.

Setelah titik gelap dan terang semua objek sudah sama dan terlihat realistis, penulis kemudian melakukan *color grading* untuk memberikan warna atau mood dalam karya. *color grading* ini juga dilakukan untuk merubah warna dari suatu objek menjadi warna yang

diinginkan seperti contoh warna dari aset roti anak yang awalnya selai bewarna kuning dirubah menjadi coklat menyerupai selai coklat. Selain itu penulis juga merubah shade warna dari background menjadi lebih coklat dan bersaturasi tinggi. Color grading ini dilakukan dengan menggunakan tools color balance dan penambahan warna dengan mengubah blending mode warna tersebut.

Selanjutnya penulis melakukan proses penambahan shadow dan highlight di setiap objek agar setiap objek terlihat memiliki dimensi dan realistis sesuai dengan arah Cahaya. Penambahan shadow dan highlight ini dilakukan menggunakan brush tools dengan pengaaturan dari blending mode brush tersebut.

Setelah semua telah selesai dilakukan, penulis kemudian melanjutkan proses terakhir yaitu penambahan efek dan tekstur sebagai finishing. Proses ini bertujuan untuk mendukung mood yang ingin dicapai yaitu warm dan happy. Penulis menambahkan efek sinar matahari dari sebelah kiri atas sebagai highlight.

3.3.1.4 Happy Mothers Day Story

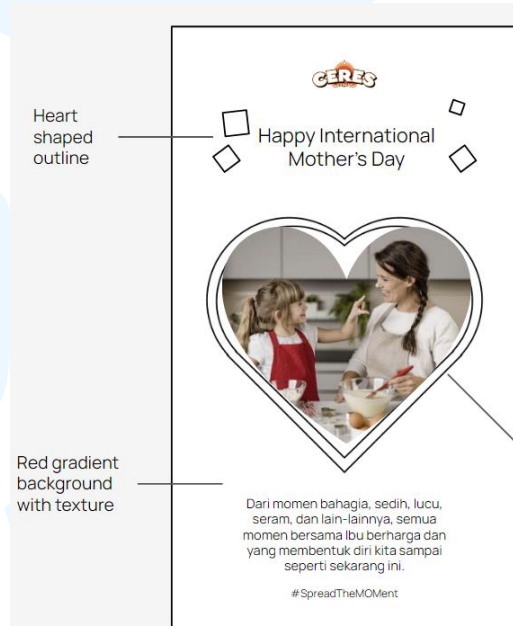
Proyek ini merupakan proyek berupa greetings yang akan diupload di Instagram story milik Ceres. Konten ini memuat ucapan selamat hari ibu dengan menggunakan aset visual sesuai dengan campaign hari ibu yang sedang berjalan. Karya proyek ini berukuran 1080 x 1920px dengan orientasi portrait.

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



Gambar 3. 33 brief proyek 4

Karya proyek ini bertujuan sebagai greetings untuk merayakan hari ibu yang jatuh pada tanggal 13 Mei 2024. Pada bagian brief terdapat referensi visual yang menunjukkan foto pada bagian Tengah menggunakan frame dan dibagian background merupakan gradasi warna gelap ke terang dari atas ke bawah.



Gambar 3. 34 sketsa proyek 4

Setelah mendapatkan brief dari creative officer, penulis melanjutkan proses perancangan sketsa. Perancangan sketsa dilakukan menggunakan google slides agar memudahkan klien untuk

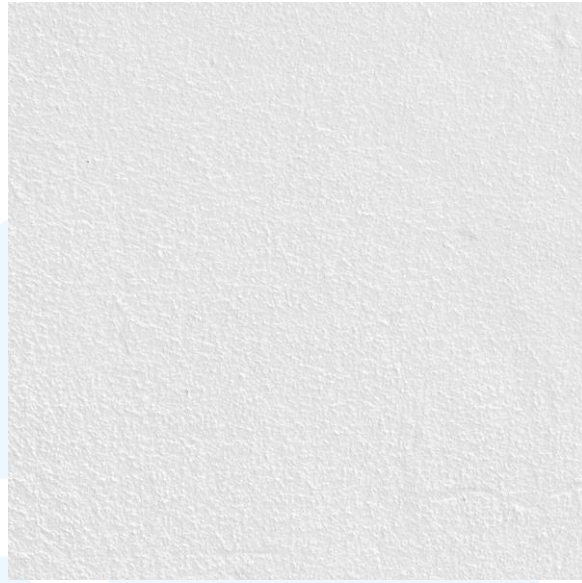
melihat dan memberikan feedback secara cepat. Headline pada karya proyek ini dibuat dengan ukuran yang cukup besar sebagai emphasize dari karya. Selain itu, penulis juga menambahkan elemen visual berupa outline berbentuk hati sebagai aksesoris dari headline agar memberikan kesan kasih sayang.

Pada bagian Tengah karya, penulis merancang frame foto yang berbentuk kayu dengan foto anak dan ibu didalamnya. Background yang digunakan merupakan background polos berwarna merah campaign dengan tekstur tembok. Terdapat copywriting dari pesan selamat hari ibu pada bagian bawah karya.



Gambar 3. 35 aset visual frame kayu

Aset visual ini digunakan untuk merancang frame kayu dengan bentuk hati. Penulis hanya mengambil bagian dari frame kayu saja untuk kemudian dibentuk seperti hati. Aset visual ini didapatkan melalui freepik.com. Proses perancangan frame kayu ini dilakukan dengan teknik masking dan liquidfy dari adobe photoshop.



Gambar 3. 36 teksutr tembok proyek 4

Aset visual ini digunakan sebagai tekstur dari background yang berupa tembok. Aset visual ini didapatkan melalui website [freepik.com](https://www.freepik.com). Aset visual ini akan ditambahkan dengan shade warna dari merah yang digunakan dalam campaign ini agar identitas campaign lebih jelas.



Gambar 3. 37 aset foto anak dan ibu

Aset foto anak dan ibu ini akan digunakan pada bagian Tengah dari karya tepatnya didalam frame kayu berbentuk hati. Aset foto ini didapatkan dari tim produksi Dozens Studio yang melakukan sesi photoshoot Bersama talent.



Gambar 3. 38 layouting proyek 4

Setelah merancang sketsa dan mengumpulkan aset visual yang diperlukan, penulis melanjutkan ke tahap layouting. Tahap layouting dilakukan menggunakan adobe photoshop.



Gambar 3. 39 hasil final proyek 4

Setelah melakukan proses layouting, penulis melanjutkan melakukan proses finishing. Proses ini dilakukan dengan color correction, color grading, penambahan shadow dan highlight, dan penambahan efek. Proses ini dilakukan menggunakan software adobe photoshop.

Color correction dilakukan untuk mendapatkan titik gelap dan terang yang sama pada setiap objek. Color correction ini dilakukan dengan menggunakan tools curve dan levels.

Color grading dilakukan untuk memberikan shade warna yang diinginkan dicapai agar memberikan mood tertentu. Color grading dilakukan dengan menggunakan tools color balanced dan penambahan warna dengan pengaturan blending mode. Selanjutnya

yang dilakukan adalah penambahan efek dan tekstur untuk memberikan kesan yang ingin dicapai yaitu warm.

3.3.1.5 Momen Ibu Series

Momen Bersama ibu merupakan Kumpulan dari kata-kata yang sering diucapkan oleh seorang ibu dalam sehari-hari. Karya proyek ini berupa image with sound, yang dimana terdapat visual dari judul momen ibu lalu terdapat voice note yang menunjukkan suara dari ibu tersebut. Karya proyek ini memiliki 3 part atau series selama campaign ini berjalan.

Description:

A post featuring mom's common words during certain moments.
A voiceover will be incorporated.

Copywriting:

Part 3: Momen cari barang gak ketemu-ketemu. Ibu:

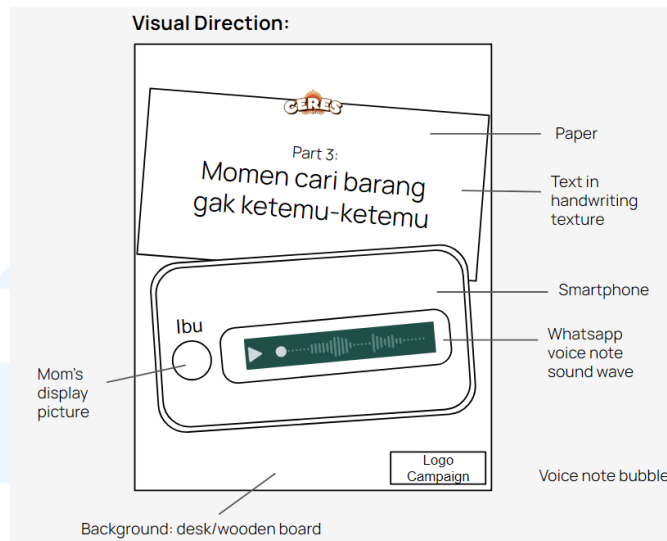
Voiceover:

"Carinya pake mata, jangan pake mulut"



Gambar 3. 40 brief proyek 5

isi konten dari proyek ini merupakan beberapa kata yang sering diucapkan oleh seorang ibu dalam kesehariannya bersama anak. Dalam brief proyek 3, terdapat copywriting yang menunjukkan momen dari ibu lalu pada bagian bawah terdapat voiceover dari apa yang diucapkan ibu Ketika momen itu terjadi. Terdapat referensi yang menunjukkan momen dari ibu ditulis diatas kertas dan voiceover ibu berasal dari smartphone.



Gambar 3. 41 Sketsa proyek 5

setelah penulis mendapatkan brief dari creative officer, penulis melanjutkan untuk melakukan proses sketsa. Proses sketsa ini dilakukan menggunakan google slides bertujuan agar memudahkan klien untuk melihat secara langsung dan memberikan feedback untuk sketsa.

Background yang digunakan merupakan tekstur dari meja kayu sehingga bisa terlihat seperti meja makan. Lalu untuk headline momen ibu, penulis menggunakan sobekan kertas dari buku tulis sebagai latar untuk headline copy. Sedangkan untuk voice over dari suara ibu, penulis menggunakan aset visual smartphone untuk menunjukkan voicenote dari sang ibu.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 42 Aset visual tekstur kayu

Aset visual tekstur kayu digunakan sebagai background dari karya proyek 5. Karya ini menggunakan angle flat lay agar semua objek dan pesan dari headline bisa terlihat dengan jelas tanpa ada distorsi. Aset visual ini didapatkan melalui freepik.com.



Gambar 3. 43 aset visual pisau roti dan roti selai coklat

Aset visual pisau dan roti selai coklat ini digunakan sebagai aksesoris atau objek tambahan pada sekitar karya proyek untuk

menggambarkan meja yang biasa digunakan oleh anak untuk sarapan. Aset visual ini didapatkan melalui website freepik.com.



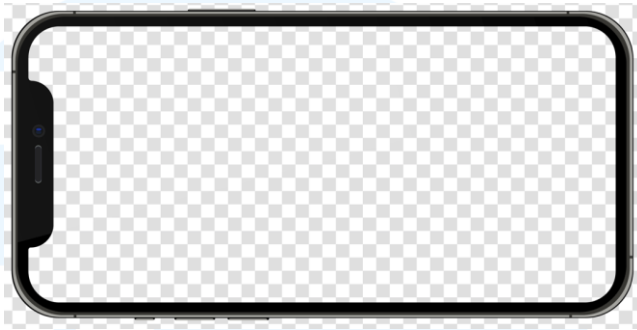
Gambar 3. 44 Aset visual sobekan kertas

Aset visual sobekan kertas digunakan sebagai latar untuk teks dari headline yaitu momen dari ibu. Aset ini akan di crop untuk mendapatkan ukuran yang diinginkan seperti setengah dari ukuran aslinya. Aset ini didapatkan melalui website freepik.com.



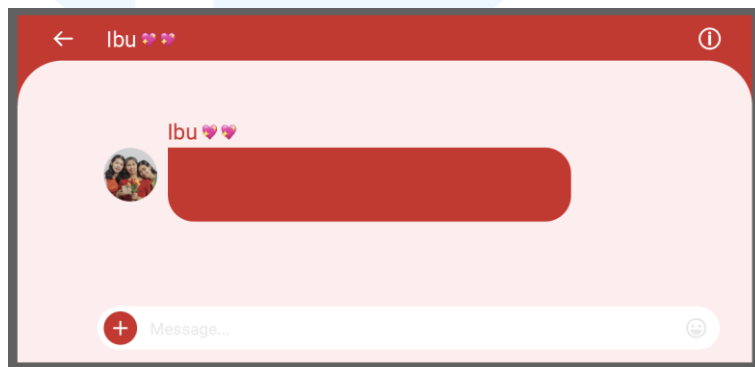
Gambar 3. 45 Aset visual gelas susu

Aset visual gelas susu ini digunakan sebagai aksesoris tambahan pada karya proyek ini untuk menggambarkan situasi meja saat sarapan. Aset visual ini didapatkan melalui website freepik.com



Gambar 3. 46 Aset visual smartphone

Aset visual smartphone digunakan sebagai layar smartphone yang menunjukkan voicenote dari sang ibu mengenai momen sehari-hari. Aset visual ini didapatkan melalui freepik.com.



Gambar 3. 47 Display UI voicenote smartphone

Display ini berupa UI dari room chat seorang ibu yang mengirimkan pesan berupa voicenote yang akan diisi oleh voice over. Display UI ini dirancang menggunakan adobe illustrator dengan menggunakan warna merah dari campaign ini.



Gambar 3. 48 layouting proyek 5

Setelah sketsa sudah mendapatkan approve dan semua aset telah selesai dirancang, penulis melanjutkan ketahap layouting. Tahap ini dilakukan menggunakan software adobe photoshop. Untuk bagian background penulis menggunakan tekstur meja kayu untuk memperlihatkan gambaran dari meja yang dipakai untuk sarapan. Pada bagian atas kanan karya terdapat aset visual dari piring, roti, dan pisau roti menggunakan selai coklat yang memberikan gambaran dari sarapan seorang anak. Ketika dipagi hari menggunakan selai dari Ceres.

Pada bagian Tengah karya proyek, terdapat sobekan kertas yang menjadi latar dari headline momen ibu. Lalu pada bagian bawah kertas terdapat smartphone yang berisikan display UI dari voicenote suara ibu. Lalu pada bagian bawah terdapat gelas susu dan kain merah putih sebagai aksesoris tambahan untuk melengkapi gambar meja saat sarapan.



Gambar 3. 49 hasil final proyek 5

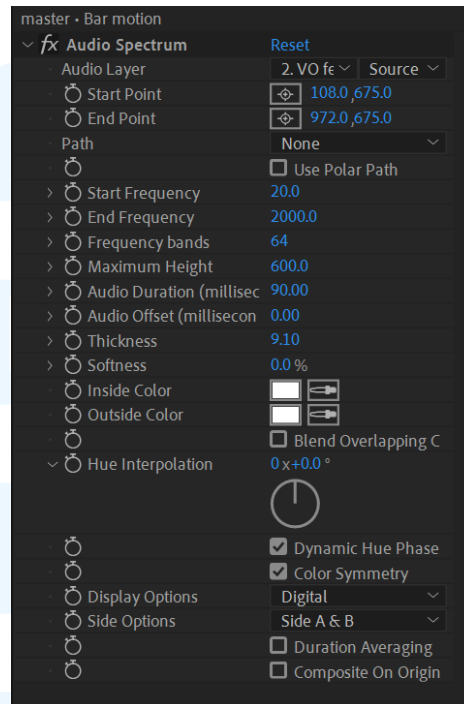
Setelah melakukan layouting, penulis melanjutkan ke proses finishing. Proses ini meliputi color correction, color grading, penambahan shadow dan highlight, dan penambahan efek. Proses finishing ini dilakukan menggunakan software adobe photoshop.

Color correction dilakukan untuk mendapatkan titik gelap dan terang yang sama disemua objek karena mengingat objek memiliki Tingkat gelap dan terang yang berbeda-beda. Color correction dilakukan dengan mengatur curve dan levels.

Color grading dilakukan untuk mendapatkan shade dari warna yang ingin dicapai, pada proyek kali ini penulis menggunakan shade warna warm. Color grading dilakukan dengan menggunakan tools color balance dan penamahan warna dengan memainkan blending mode.

Selanjutnya penulis menambahkan shadow dan highlight pada setiap objek untuk memberikan efek dimensi pada objek dan

terlihat lebih realistis. Proses ini dilakukan menggunakan brush dan mengatur blending mode.



Gambar 3. 50 Efek wavesound audio di after effect

Setelah keseluruhan visual selesai dirancang, penulis kemudian melanjutkan ketahap terakhir yaitu penambahan soundwave untuk voicenote dari suara ibu. Efek ini memungkinkan voice bar mengikuti pergerakan dari suara voice note ibu sehingga voicenote bisa terlihat lebih realistis. Perancangan ini menggunakan software after effect dengan menggunakan effect sound spectrum dan melakukan beberapa pengaturan seperti audio layer, start frequency, maximum height, thickness, dan softness.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Proses magang MBKM ini telah dijalankan oleh penulis dengan baik sesuai dengan peraturan yang berlaku, namun tidak menutup kemungkinan bahwa telah terjadinya kendala selama proses magang MBKM penulis.

Dalam menjalankan proses magang MBKM ini penulis mengalami beberapa kendala diantaranya:

- 1) Kendala dalam melakukan revisi proyek yang sudah berjalan dan selesai cukup lama, membuat timeline dari penulis sedikit terganggu karena harus kembali mengerjakan revisi proyek sebelumnya.
- 2) Kendala dalam mengerjakan proyek yang belum lengkap. Terdapat momen dimana penulis harus menunggu aset-aset yang akan dipakai untuk mengerjakan proyek mengakibatkan penulis kesusahan dalam mengatur timeline.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Kendala dalam proses magang MBKM merupakan hal yang wajar terjadi, mengingat kegiatan magang ini merupakan sarana untuk belajar bagi penulis untuk bisa beradaptasi disegala situasi. Adapun solusi yang bisa dilakukan penulis atas kendala-kendala yang dialami selama proses magang MBKM ialah:

- 1) Membuat skala prioritas pada semua proyek yang berlangsung untuk menentukan proyek apa yang memiliki prioritas tertinggi agar timeline penulis tidak mempengaruhi atau merusak timeline dari para klien.
- 2) Meminta bantuan dari project manager untuk melakukan perubahan atau penyesuaian timeline dari penulis mengenai proyek apa yang bisa dimulai tanpa harus menunggu aset yang akan digunakan.