

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam melakukan program kerja magang di PT. Youreka Edu Kreasi tentunya penulis memiliki kedudukan serta koordinasi yang harus diikuti demi kelancaran seluruh kebutuhan visual di Youreka Kids Farm maupun Garden. Sebagai *Graphic Design Intern*, penulis tentu memiliki kedudukan dibawah beberapa divisi yang proses komunikasinya harus disesuaikan dengan struktur yang tersedia, begitupun dengan alur koordinasi yang akan dijelaskan lebih detail sebagaimana berikut.

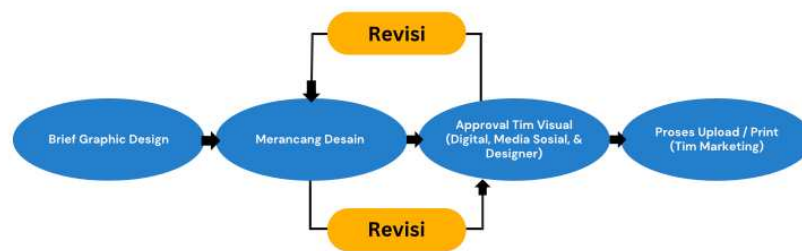
3.1.1 Kedudukan

Penulis merupakan *Graphic Designer Intern* untuk Youreka Kids Farm dan juga Garden. Pada bagan yang sudah dijelaskan sebelumnya pada bagian struktur organisasi perusahaan, posisi penulis berada dibawah tim digital and *social media* serta *graphic designer*. Tim digital dan media sosial terdiri atas 2 orang yakni, Cathy dan juga Steffanie yang biasanya memberikan konten untuk kebutuhan mulai dari media sosial, *worksheet* untuk kelas yang akan dibuka, *flyer digital*, dan masih banyak lagi. Adapun Stevanie Sulaiman, sebagai *supervisor* magang yang merupakan seorang *strategic planner* juga *designer* membantu *approval* desain yang sudah dibuat penulis sebelum akhirnya diunggah atau difinalisasi untuk kebutuhan kegiatan yang diselenggarakan di Youreka Kids Farm dan Garden.

3.1.2 Koordinasi

Selama penulis melakukan program kerja magang di PT. Youreka Edu Kreasi, tentunya ada alur koordinasi yang diikuti selama proses kerja berlangsung. Tim *digital* dan media sosial akan memberikan dan menyusun *brief* pada *Google Sheets* berikut dengan tanggal *preview* serta *upload* dan *print* yang sudah ditentukan. Penulis akan mengerjakan dan melakukan *preview* pada *group* Whatsapp yang berisikan *Graphic Designer* dan juga tim

media sosial dan digital, penulis akan menerima *feedback* terkait dengan desain yang dibuat, setelah desain tersebut telah disetujui maka penulis akan mengunggah file desain pada Google *Drive* yang tersedia ataupun mengirim *documents* pada Whatsapp secara langsung kepada kontak pihak *marketing* atau *designer* sesuai dengan perintah yang diberikan. Berikut ini penggambaran proses alur koordinasi.



Gambar 3.1 Alur Koordinasi Pekerjaan Penulis

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama proses magang berlangsung selama 6 bulan di PT. Youreka Edu Kreasi terdapat tugas yang dilaksanakan oleh penulis setiap hari maupun minggunya, berikut ini merupakan penjabaran tugas yang dilakukan dalam bentuk tabel.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	18 – 19 Januari 2024	Desain kelas Februari di Youreka Kids Farm dan Youreka Kids Garden	Membuat desain dengan tema valentine ukuran Instagram dan tv untuk promosi kelas <i>on-site</i> .
		Peringatan hari gizi	Desain hari gizi untuk keperluan Instagram <i>story</i> Youreka.
		Pengisian sertifikat	Memasukan data anak yang mengikuti kegiatan belajar di Youreka Kids Garden kepada template <i>default</i> yang sudah tersedia.

2	22 – 26 Januari 2024	Revisi kelas Februari	Menyesuaikan ulang beberapa konten dan <i>copywriting</i> dari <i>vendor</i> yang diperbaharui dan menambahkan beberapa kelas baru yang masuk dalam kegiatan di bulan Februari baik untuk Youreka Kids Farm
		Desain format TV kelas Februari untuk Youreka Kids Farm	Menyesuaikan dan melakukan <i>layout</i> ulang untuk desain kelas Februari dari ukuran 3:4 pada Instagram kepada TV yang gunanya sebagai promosi <i>on-site</i> .
		Undangan ulang tahun dan <i>sticker hampers</i>	Membuat desain undangan ulang tahun dan <i>sticker hampers</i> sesuai dengan permintaan orang tua dengan <i>template</i> yang sudah tersedia di PT. Youreka Edu Kreasi
3	29 Januari – 2 Februari 2024	Promosi kelas bulan Februari Youreka Kids Garden	Membuat desain dari tampilan Instagram kepada ukuran TV di Youreka Kids Garden yang akan ditampilkan <i>on-site</i>
		<i>Greeting Chinese New Year</i>	Membuat desain <i>greeting</i> dan animasi sederhana untuk kebutuhan <i>Chinese New Year</i> yang disebarluaskan pada Instagram Story Youreka
		Membuat Key visual dan Revisi warna untuk desain Youreka Kids Garden	Adanya revisi warna yang terlalu <i>vibrant</i> pada desain sehingga harus melakukan ulang penyesuaian warna kembali pada keseluruhan desain yang sedang dibuat.
4	5 – 7 Februari 2024	Revisi Vendor dan penyesuaian kembali warna	Membuat desain awal <i>key visual</i> untuk kelas bulan Maret dengan tema Ramadhan, dalam prosesnya meminta <i>feedback</i> dan penyesuaian warna dan <i>layout</i>

5	12 – 16 Februari 2024	Revisi kelas dengan judul <i>the little carpenters</i>	Melakukan revisi desain pada <i>carousel</i> kelas dengan judul <i>the little carpenters</i> dari segi konten karena ada perubahan dari vendor kelas.
		Desain Ramadan kelas Maret untuk Youreka Kids Farm	Membuat desain untuk keperluan promosi kelas dengan tema Ramadan pada kelas di bulan maret untuk Youreka Kids Farm
		Pengisian voucher untuk promosi Youreka	Melakukan pengisian kode pada voucher untuk promosi kelas kelas Youreka
6	19 – 23 Februari 2024	Desain <i>voucher</i> baru potongan harga	Membuat desain baru untuk keperluan promosi pembelian tiket untuk potongan harga sebesar 100K di Youreka Kids Farm dan Youreka Kids Garden
		Desain Pelangi Kebaikan	Membuat promosi desain kebutuhan desain <i>event</i> yang berkolaborasi dengan Pelangi Kebaikan selama bulan Maret
		Desain untuk template <i>operational hours</i>	Membuat desain baru untuk pengumuman <i>operational hours</i> terbaru Youreka Kids Garden yang disebarluaskan pada Instagram Story Youreka
		Desain <i>the light of hope</i>	Adanya pembuatan desain untuk kelas internal di bulan Februari dalam rangka merayakan ramadan sebagai kebutuhan promosi kelas di Instagram
		Desain Isra Miraj dan animasi sederhana	Membuat <i>greetings</i> untuk ucapan Isra Miraj dan menambahkan animasi untuk membuatnya terlihat hidup dan menambahkan <i>jingle</i> Youreka dengan tema Ramadan untuk Instagram Story

7	26 – 29 Februari 2024	Desain <i>template announcement</i>	Membuat desain kosongan Instagram <i>story</i> untuk kebutuhan pengumuman oleh tim <i>marketing</i> masih dalam tema Ramadhan
		Desain <i>live</i> Instagram	Membuat desain pengumuman untuk Instagram Story pengumuman adanya seminar gratis melalui Instagram <i>Live</i>
		Desain pengumuman <i>zoominar</i>	Membuat desain untuk pengumuman seminar gratis dengan pembicara profesional melalui Zoom, masih dalam tema Ramadan dan berkolaborasi dengan Pelangi Kebaikan sehingga desain dibuat dengan satu aset dan juga tema
8	1-8 Maret 2024	<i>Camel Worksheet</i>	Membuat desain untuk <i>worksheet</i> kegiatan di Youreka Kids Farm dan Garden berbentuk outline unta untuk digunakan sebagai aktivitas kelas internal di bulan Maret
		Youreka Kids Garden Ramadan TV version	Membuat layout ulang untuk TV Youreka Kids Garden dengan tema “ <i>once upon a dream</i> ” dan “ <i>the light of hope</i> ”
		<i>Spring class</i>	Membuat desain Instagram dan display TV dengan Tema Spring untuk kelas tambahan di Youreka Kids Farm dalam kegiatan <i>sharing is caring</i>
		Promosi tiket Youreka	Membuat desain TV untuk promosi pembelian tiket Youreka yang tersedia di berbagai <i>platform</i>
		Desain Voucher	Membuat desain voucher untuk potongan harga dengan asset Youreka Kids Garden
		<i>Display</i> promo Kuningan City	Membuat desain dengan tema general untuk promosi pembelian tiket yang akan ditayangkan pada

			TV dan MING disekitaran jalan Mall untuk Youreka Kids Farm
9	11 – 15 Maret 2024	Happy Trees video	Membuat <i>motion</i> sederhana untuk promosi kelas yang bekerja sama dengan Happy Trees, berikut dengan kompilasi foto yang sudah diberikan oleh pihak vendor
		Operational hours <i>design</i>	Membuat desain untuk display TV di Youreka Kids Farm & Garden untuk menginformasikan jam operasional kunjungan terbaru
		Design promo bank	Membuat desain <i>template</i> dan <i>layout</i> untuk seluruh kebutuhan bank yang bekerja sama dengan Youreka Kids Farm maupun Youreka Kids Garden
		<i>Greetings</i> Paskah	Membuat desain story dan <i>motion</i> sederhana untuk keperluan ucapan hari raya Paskah
		<i>Greetings</i> Jumat Agung	Membuat desain story sederhana untuk keperluan ucapan hari raya Jumat Agung
10	18 – 22 Maret 2024	Desain kelas April Youreka Kids Farm & Youreka Kids Garden	Membuat desain dengan tema “ <i>once upon a dream</i> ” untuk kelas bulan April
		<i>Playdate</i> Youreka Kids Farm & Youreka Kids Garden	Membuat desain untuk promosi <i>playdate</i> yang akan ditayangkan pada <i>story</i> Instagram, untuk Youreka Kids Farm dan juga Youreka Kids Garden
11	25 – 29 Maret 2024	Lebaran seru di Youreka <i>price list</i>	Membuat desain dalam ukuran Instagram <i>story</i> untuk <i>price list</i> yang berlaku selama bulan Ramadan berlangsung di Youreka Kids Farm dan Youreka Kids Garden

		<i>Fun time learning at Youreka</i>	Membuat desain dan <i>motion</i> sederhana untuk promosi kelas di Youreka Kids Farm dengan judul <i>fun time learning</i> berikut memasukan kompilasi foto-foto yang sudah di <i>edit</i> sebelum nya.
		Desain untuk <i>board café</i>	Membuat desain untuk keperluan <i>display</i> yang akan dipasang di <i>café</i> pada Youreka Kids Farm
12	1 – 5 April 2024	LED lebaran seru di Youreka	Membuat desain untuk keperluan promosi Ramadan dalam format TV dan MING yang ditayangkan dijalanan sekitar <i>Mall Kuningan City</i> dengan tema lebaran
		<i>Template</i> promosi bank	Memasukan bank yang bekerja sama kepada <i>template</i> yang sudah dibuat sebelum nya, dalam bentuk <i>flyer, TV, dan juga Instagram story</i>
		LED promo Kartini	Membuat desain untuk keperluan promosi kelas di Youreka Kids Farm, dengan tema kartini dengan ukuran TV dan MING yang akan dipasang disekitaran <i>mall</i> .
		<i>Greetings</i> Idul Fitri	Membuat desain dalam ukuran <i>Instagram story</i> yang akan ditayangkan pada akun Youreka World
13	8 – 12 April 2024	Website layout kelas April	Melakukan <i>layout</i> ulang dan <i>resize</i> untuk kepentingan kelas April pada website Yourekaworld.id
		Promosi bank Mayapada	Memasukan bahan kebutuhan promosi pada <i>template</i> promo bank yang tersedia, dalam format TV, <i>flyer</i> , dan juga <i>Instagram story</i>
14	15 – 19 April 2024	Tema baru kelas May	Membuat desain baru dengan tema “ <i>once upon a time</i> ” untuk kelas yang akan diselenggarakan pada bulan May mendatang untuk

			Youreka Kids Farm dan Youreka Kids Garden
		<i>Pokemon birthday</i>	Membuat desain sesuai dengan permintaan yang diberikan oleh <i>client</i> yakni <i>hampers</i> dan <i>invitation</i> bertema Pokemon
		<i>Watercolor animal birthday</i>	Membuat desain sesuai dengan permintaan yang diberikan oleh <i>client</i> dengan tema dan visual <i>watercolor animal</i>
15	22 – 26 April 2024	May TV	Membuat layout ulang untuk keperluan desain kelas yang sebelumnya sudah dirancang untuk Instagram kepada ukuran <i>display</i> TV di Youreka Kids Farm
		<i>Template story May</i>	Membuat <i>template</i> kosong dengan ukuran Instagram <i>story</i> yang akan digunakan oleh tim <i>marketing</i> untuk memberikan informasi penting terkait Youreka Kids Farm dan Youreka Kids Garden
		<i>Storybook comes alive</i>	Membuat desain untuk TV dan Instagram untuk aktivitas kelas internal dengan tema “ <i>storybook comes alive</i> ” yang bekerja sama dengan beberapa <i>vendor</i> untuk merancang aktivitas menarik untuk anak anak
		<i>Phone number change</i>	Membuat desain untuk <i>feeds</i> dan Instagram <i>story</i> untuk pemberitahuan adanya pergantian nomor <i>customer service</i> Youreka World
16	29 – 30 April 2024	<i>New profile picture</i>	Menbuat desain untuk <i>profile picture</i> terbaru pada WhatsApp Youreka World

		<i>Play-based Instagram Feeds</i>	Membuat desain untuk kelas internal di Instagram Youreka Kids Farm untuk aktivitas dengan judul <i>Play Based Developmental Assesment</i> dengan Psikolog anak
17	1 – 3 May 2024	Youreka X Alamii	Membuat desain kolaborasi untuk kebutuhan <i>give away</i> Youreka dengan Alamii
		Desain <i>banner set</i> untuk LOKET	Membuat desain untuk keperluan <i>banner</i> yang akan dipajang pada laman Locket.com, penulis membuat 6 ukuran dengan <i>layout</i> yang berbeda satu dengan lainnya
		<i>Rework</i> file Belcube	Melakukan sedikit penyesuaian <i>outline</i> pada asset keju Belcube untuk di cetak
18	6 – 10 May 2024	Desain kelas Youreka Bersama “Waktu Bermain”	Membuat desain Instagram <i>feeds</i> dan <i>display</i> TV untuk Youreka yang berkolaborasi dengan “Waktu Bermain”
		Youreka <i>racing champ</i>	Membuat desain untuk Instagram <i>feeds</i> untuk aktivitas kelas dengan tema “ <i>racing</i> ” di Youreka Kids Farm Kuningan City
		DBS bank promosi	Memasukan keperluan promosi DBS <i>Bank</i> kepada template yang sudah dibuat sebelumnya dengan format TV, <i>flyer</i> , Instagram <i>story</i>
		Revisi layout & foto <i>banner</i>	Melakukan proses revisi untuk <i>layout banner</i> Youreka Kids Garden untuk Locket
		Desain properti Youreka	Membuat desain untuk keperluan property di Youreka Kids Farm yakni <i>potato chips packaging</i> yang akan di cetak untuk diletakan di <i>playground</i>

19	13 – 17 May 2024	Promosi tiket di LOKET	Membuat desain dalam format Instagram <i>feeds</i> dan <i>story</i> , untuk memberikan informasi bahwa tiket Youreka telah tersedia di Locket, penulis juga melakukan sedikit proses <i>edit</i> untuk foto yang digunakan didalamnya
		Desain tema baru untuk Youreka Kids Garden	Membuat desain dengan tema baru untuk Youreka Kids Garden dan Youreka Kids Farm, yakni <i>summer</i> yang akan diselenggarakan pada bulan Juni yang akan datang
		Layout kelas Juni Garden	Memasukan konten kepada desain <i>summer</i> untuk kelas Juni yang sudah disetujui oleh pihak <i>marketing</i> di Youreka Kids Garden
		Desain partisi <i>event</i> Youreka Village	Melakukan layout untuk beberapa partisi yang akan dicetak dan digunakan untuk <i>event</i> Youreka Play Village di Blok M
20	20 – 22 May 2024	Revisi konten kelas Juni	Melakukan revisi konten yang diberikan oleh pihak yang bekerjasama dan foto yang digunakan didalamnya
		Revisi <i>hoarding</i> & partisi	Melakukan revisi <i>hoarding</i> untuk pembukaan cabang baru dengan menambahkan informasi yang diperlukan, dilanjutkan dengan melakukan revisi untuk desain <i>layout</i> pada partisi dan pergantian logo yang digunakan didalamnya
		<i>Playdate farewell deals</i>	Membuat desain dalam ukuran Instagram <i>story</i> untuk menginformasikan promosi dengan judul <i>farewell playdate</i>

Tugas yang dijalankan oleh penulis selama proses magang berlangsung kebanyakan digunakan untuk media digital yang dibutuhkan oleh Youreka Kids

Farm maupun Youreka Kids Garden. Walaupun begitu penulis juga diberikan kesempatan untuk membuat desain untuk media cetak diantaranya adalah *hoarding design* untuk pembukaan Youreka Explorer, *packaging design* untuk *items* di Youreka Kids Farm dan Garden, *banner* untuk ditampilkan didepan Youreka Kids Garden dan masih banyak lagi. Selama pekerjaan dilakukan penulis juga diberikan kebebasan untuk melakukan improvisasi pada desain.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pada program magang yang dilaksanakan di PT. Youreka Edu Kreasi penulis dipercayakan untuk membantu tim *digital* dan juga *marketing*. Dalam prosesnya penulis banyak membuat kebutuhan *digital* seperti untuk media sosial, *display TV*, maupun *video tron* yang ada di *mall*. Namun diluar pekerjaan utama tersebut, penulis juga diberikan kesempatan untuk membantu dalam *brainstorming event* dari mulai *branding* dan pengolahan logo untuk kebutuhan cabang atau konsep *play ground* terbaru dari perusahaan ini. Selain itu penulis juga banyak dipercayakan untuk membantu membuat kebutuhan *worksheet* yang diperlukan untuk kegiatan baik untuk Youreka Kids Farm maupun Garden dan masih banyak lagi.

PT. Youreka Edu Kreasi sendiri sudah memiliki aset karakter tetap beserta *brand guidelines* yang disediakan untuk diikuti, namun pada proses nya penulis diminta untuk banyak mengembangkan dan melakukan eksplorasi baik pada karakter maupun *environment* yang sudah tersedia sesuai dengan konsep dan tema yang sudah diberikan oleh tim *digital* dan *marketing*. Dalam uraian pelaksanaan kerja magang ini penulis memilih 5 proyek untuk dijabarkan, diantaranya adalah *monthly class design*, *Instagram story promotion*, *LED design* untuk Kuningan City, *potato chips packaging design*, dan *banner design* yang ditampilkan untuk LOKET.com. Proses yang dilalui oleh penulis kurang lebih sama, namun tentu jangka waktu yang dilalui bisa berbeda beda mengingat kembali proses revisi saat melakukan *approval* yang dijalani dengan tim *marketing*, *vendor*, dan *brand manager* berbeda satu dengan yang lainnya.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

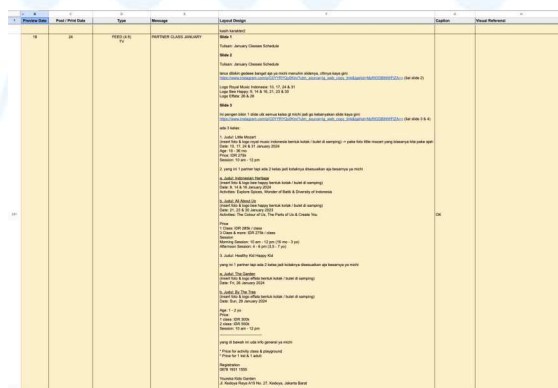
Selama melaksanakan program kerja magang di PT. Youreka Edu Kreasi penulis melaksanakan pekerjaan sesuai dengan koordinasi yang sudah ditetapkan oleh pihak Youreka, namun secara pribadi pengerjaan yang dilalui oleh penulis adalah dengan membaca *brief*, menentukan ide dan konsep yang akan digunakan dalam desain, melakukan proses desain yang mana tahapan ini termasuk dengan memberikan *preview* dan proses revisi sampai dengan terakhir yaitu proses finalisasi, lalu penulis akan memberikan *final file* kepada tim *digital* ataupun *marketing*. Berikut ini merupakan penjabaran 5 proyek utama yang dilakukan selama program magang berlangsung.

3.3.1.1 Desain *Monthly Class*

Penulis dipercayakan untuk membuat desain untuk kelas dengan tema berbeda beda setiap bulan nya di Youreka Kids Farm atau Youreka Kids Garden. Proses ini melalui beberapa tahap seperti yang akan dijelaskan berikut ini

1. Proses *Briefing*

Proses ini diawali dengan penulis memeriksa secara rutin setiap hari nya *spreadsheet* yang telah dibuat oleh tim *marketing* setiap bulan nya. Didalamnya berisikan spesifikasi kebutuhan seperti ukuran, format, *deadline* untuk melakukan *preview* dan tanggal unggah konten serta tema yang akan digunakan untuk bulan tersebut di Youreka Kids Farm maupun Youreka Kids Garden.



No	Penulis	Penulis	Penulis	Penulis	Penulis	Penulis	Penulis	Penulis	Penulis
1	Penulis	Penulis	Penulis	Penulis	Penulis	Penulis	Penulis	Penulis	Penulis

Gambar 3.2 *Brief* Kelas April

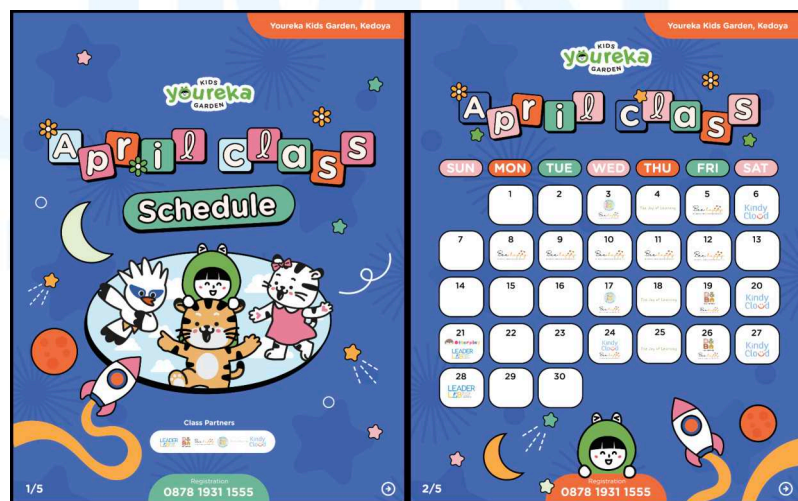
2. Proses Desain

Setelah selesai melakukan proses *brief*, penulis melanjutkan untuk mencari referensi, melakukan kurasi dan membuat aset serta memilih palet warna yang akan digunakan.



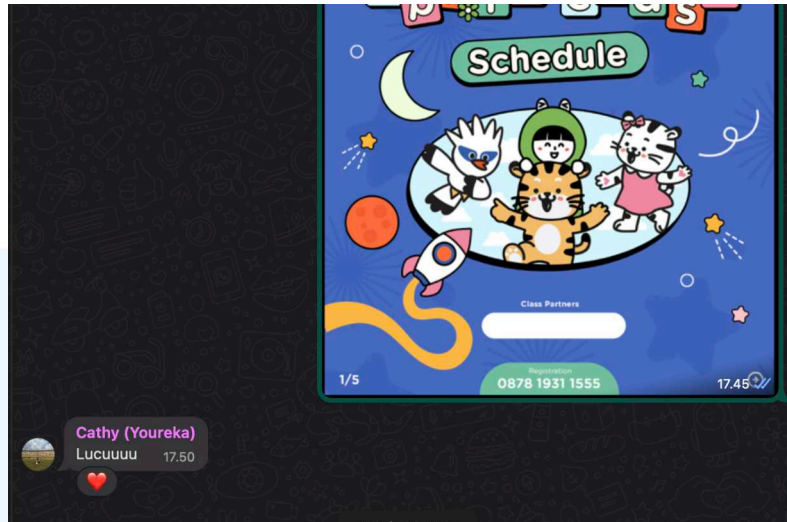
Gambar 3.3 Referensi Desain Kelas April

Setelah proses tersebut berlangsung, penulis melanjutkan kepada proses *layout* dan memasukan teks serta logo kepada *cover* kelas dan *activity calendar* bulanan yang sedang dirancang.



Gambar 3.4 Preview Desain Kelas Bulanan April

Setelah menyelesaikan proses tersebut, penulis mengirimkan preview desain kepada grup visual untuk di cek.



Gambar 3.5 Preview Desain pada Tim Marketing

Apabila terdapat revisi maka penulis akan membenahi dan mengirimkan kembali hasil revisi kepada tim visual untuk melalui proses *approval*. Selanjutnya penulis akan memasukan materi kelas yang diberikan kepada desain yang sudah disetujui dengan *layout* yang sudah disesuaikan.



Gambar 3.6 Desain Aktivitas April

3. Proses Finalisasi

Terakhir, setelah penulis selesai menerima *approval* biasanya jika diperlukan konten dibuat juga dalam bentuk display TV berukuran 1980 X 720 pixel. Proses ini ditutup dengan mengirim file dalam bentuk *docs* melalui WhatsApp.



Gambar 3.7 Desain Final Kelas Bulan April

Berikut ini merupakan beberapa hasil final daripada desain kelas bulanan yang dipercayakan oleh tim *marketing* untuk dirancang oleh penulis saat proses magang berlangsung



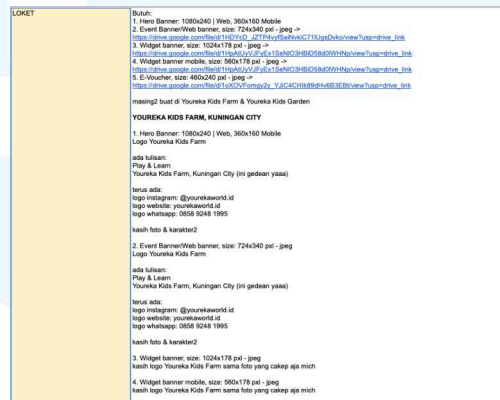
Gambar 3.8 Desain Final Kelas Bulan April sampai Juni

3.3.1.2 Banner Tampilan di Laman LOKET

Media *digital* selanjutnya yang dipercayakan untuk dikerjakan oleh penulis adalah variasi *banner* yang ditampilkan pada laman Locket. Proses pengerjaannya dilakukan sebagaimana dijabarkan berikut ini.

1. Proses *Briefing*

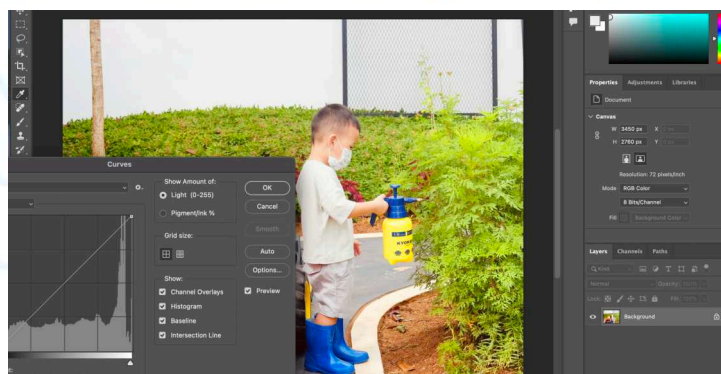
Seperti proses yang telah dijelaskan pada proyek sebelumnya, penulis mendapatkan *brief* untuk membuat *banner* yang akan ditayangkan pada laman LOKET pada *spreadsheets* yang dibagikan kepada penulis berisikan ukuran dan konten.



Gambar 3.9 *Brief* untuk *Banner* Locket

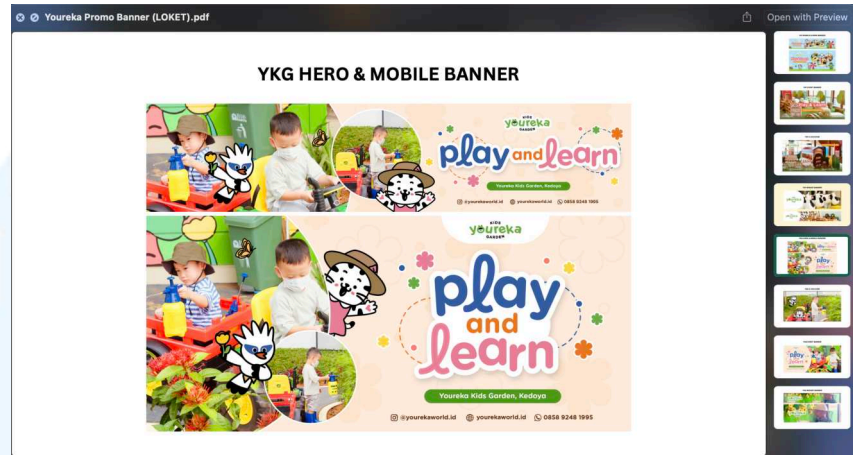
2. Proses Desain

Pada *banner* kali ini penulis diminta untuk banyak menggunakan foto didalamnya, sehingga proses yang dilakukan selanjutnya adalah melakukan proses kurasi dan *edit* dengan *curves* dan *saturation* terlebih dahulu.



Gambar 3.10 *Edit* Foto untuk *Banner* Locket

Pada tahapan desain selanjutnya, penulis menyusun *layout* dan menambahkan teks sesuai dengan konten yang diberikan pada *banner* dengan berbagai variasi ukuran.

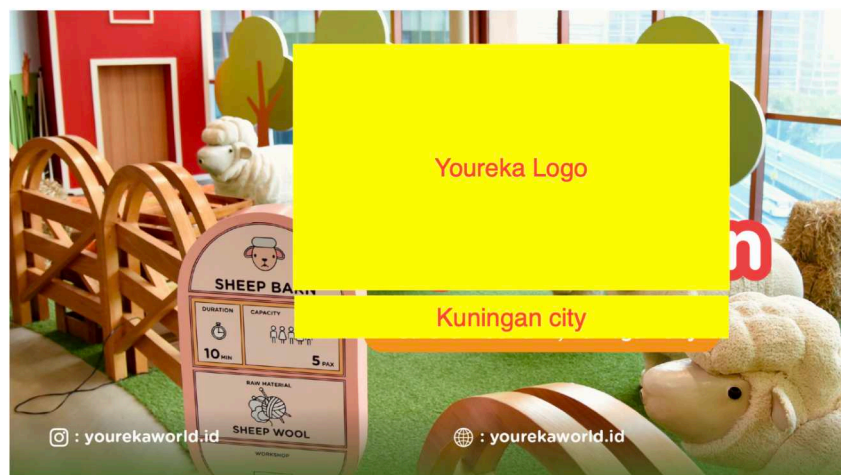


Gambar 3.11 *Preview File* untuk Tim Marketing

Penulis melanjutkan proses dengan mengirimkan preview daripada desain yang dibuat kepada tim *marketing* dan *brand manager* untuk diberikan *feedback* dan juga revisi.

Remove play & learn. Gedein logo, bawahnya langsung alamat (sama ky di atas)

YKF EVENT BANNER



Gambar 3.12 *Feedback* untuk *Banner Locket*

3. Proses Finalisasi

Proses terakhir yang dilakukan oleh penulis adalah melakukan proses *export* terhadap desain yang sudah mendapatkan *approval* dan mengirimkan kepada tim *marketing* untuk diproses lebih lanjut kepada tim Locket yang nantinya visual ini akan ditayangkan ketika *customer* ingin membeli tiket untuk mengunjungi Youreka Kids Farm & Garden.



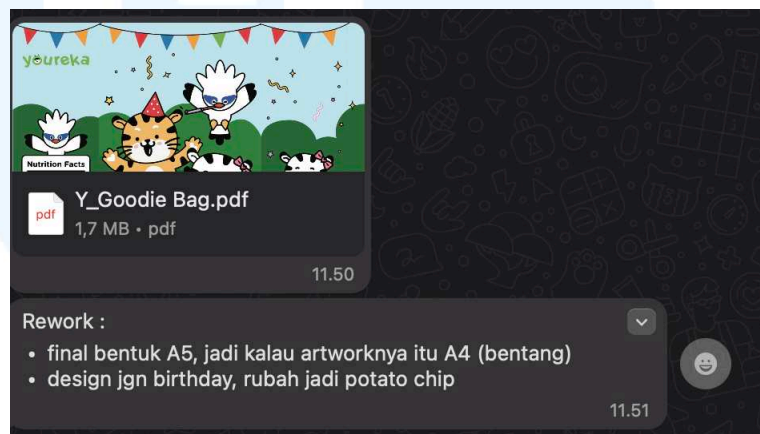
Gambar 3.13 *Final Artwork Banner Locket*

3.3.1.3 Packaging Design untuk *Potato Chips* (Properti)

Penulis dipercayakan untuk membuat desain kebutuhan *potato chips* sebagai salah satu properti yang akan diletakan pada *playground* Youreka. Berikut ini merupakan proses pengerjaanya.

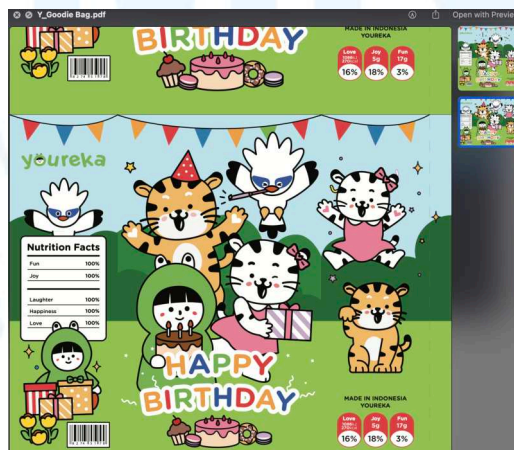
1. Proses *Briefing*

Proses *briefing* dilakukan dengan sedikit berbeda dari sebelumnya, proses *briefing* dilakukan secara langsung oleh *brand manager* dengan memberikan contoh *file* sebagai panduan ukuran daripada *potato chips* yang akan dibuat.



Gambar 3.14 *Brief Packaging Potato Chips*

Berikut ini merupakan panduan PDF yang diberikan oleh *brand manager* yang mana aset didalamnya juga bisa dimodifikasi dan *guide* lipatan bisa dijadikan panduan dalam menyusun *layout* untuk desain *potato chips*.



Gambar 3.15 Panduan *Goodie Bag*

2. Proses Desain

Proses desain dilakukan dengan memilih *character* dan mencari referensi serta palet warna yang akan digunakan dalam desain tersebut, penulis juga membuat beberapa tambahan aset seperti *potato chips* yang nantinya akan di *layout* pada desain kemasan bersamaan dengan bahan yang sudah diberikan oleh tim *marketing* dalam *guideline*.



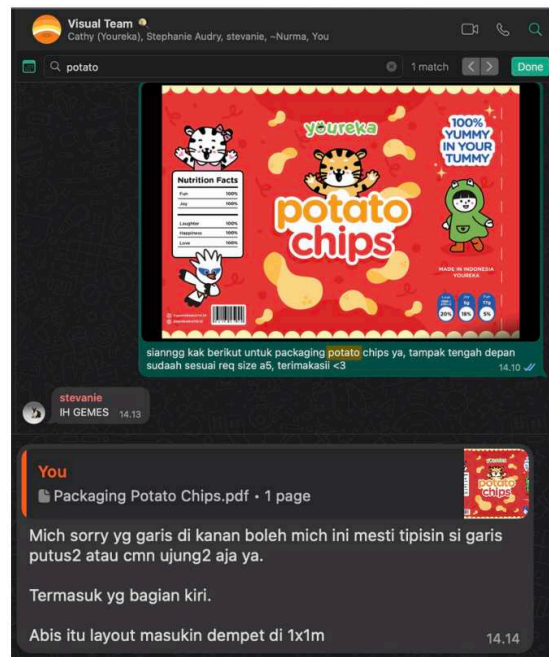
Gambar 3.16 Referensi dan Aset *Potato Chips*

Setelah itu penulis melakukan proses *layout* dan desain dengan memasukan teks dan aset yang tersedia berikut dengan menambahkan ornamen yang dibuat menggunakan *shape* untuk mempercantik bagian atas dan bawah kemasan yang dibuat, sambil memerhatikan *guide* yang sudah diberikan agar lebih mudah untuk dirakit dan dilipat setelah proses cetak dilakukan.



Gambar 3.17 Desain *Packaging Potato Chips*

Penulis kemudian melanjutkan proses dengan mengirimkan *preview* daripada kemasan kepada *brand manager* untuk meminta *approval* terkait dengan desain yang sudah dibuat, secara desain dalam proses ini penulis tidak begitu banyak.



Gambar 3.18 *Feedback* Kemasan *Potato Chips*

3. Proses Finalisasi

Dikarenakan tidak adanya *feedback* untuk desain, maka penulis hanya membuat *final artwork* yang siap dicetak sesuai permintaan yang diberikan oleh pihak *brand manager*_sekalius *graphic designer* untuk diproses lebih lanjut.



Gambar 3.19 *Final Artwork* *Potato Chips*

3.3.1.4 Desain Promosi Kelas Instagram Story

1. Proses Briefing

Dalam membuat desain promosi untuk Instagram *story* penulis biasanya mendapatkan *brief* yang sudah tercantum rapih dan dituliskan konten yang perlu dimasukan kedalamnya dan format daripada desain yang perlu dibuat melalui *spreadsheets* yang sudah tersedia, seperti pada gambar berikut ini.

Preview Date	Post / Print Date	Type	Message	Layout Design	Caption
8		STORY (8-10)	PLAYDATE	Logo Youreka polos Tujuan: Playdate di Youreka yuk! Start from (kecilan) 1100 1.80 & 1.90 Min. 5 tickets T&C applied taro space buat aku masukin link yaaa kasih karakter2 ya buna iri mau yang goyang2 video juga wkwkwk	OK

Gambar 3.20 Brief Hari Raya Paskah

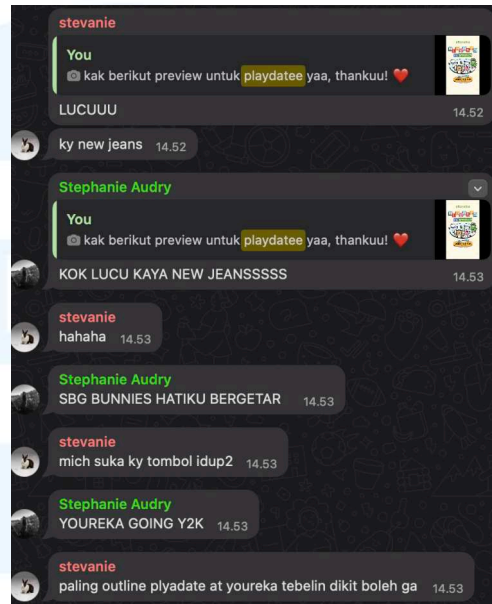
2. Proses Desain

Penulis mencoba mencari beberapa palet warna yang bisa dikombinasikan dan pada desain promosi *playdate* ini penulis mendapatkan inspirasi dari mainan anak, terutama balok huruf, dan mencoba untuk menggunakan referensi *vector design* yang *vibrant* dengan menggunakan *outline* hitam diluarnya.



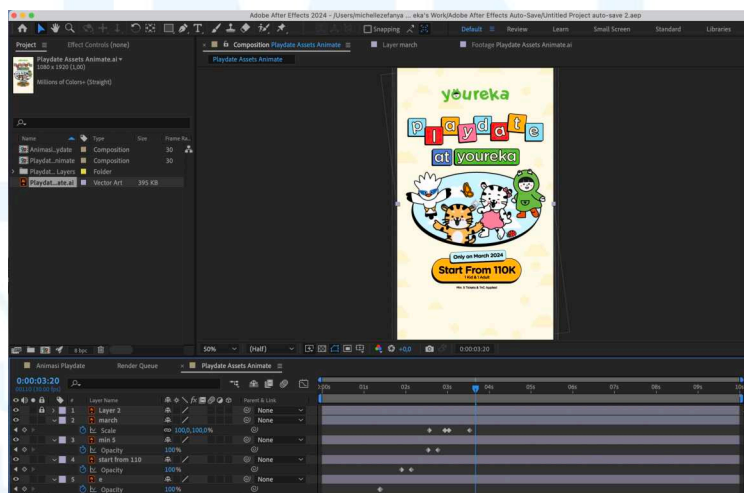
Gambar 3.21 Referensi Promosi Playdate

Penulis kemudian melanjutkan kepada proses desain dan mengirimkan *preview* kepada pihak *marketing* dan *brand manager* untuk meminta *approval*.



Gambar 3.22 *Feedback Desain Playdate*

Penulis kemudian membuat *motion* kepada desain yang sudah di *approve* dengan catatan untuk memberikan ketebalan lebih pada *outline* yang digunakan dalam desain tersebut.



Gambar 3.23 *Proses Motion untuk Promosi Playdate*

3. Proses Finalisasi

Pada proses finalisasi, penulis mengirimkan hasil *motion* daripada Instagram *story* yang sudah dibuat, dan langsung mendapatkan *approval sehingga* penulis segera mengirimkan *file playdate at Youreka* untuk segera diunggah. Dalam pengerjaannya tidak jarang Youreka membuat promosi dalam bentuk *story* agar digunakan juga sebagai *advertisementi*, sehingga berikut ini merupakan beberapa promosi yang dibuat dalam format *story* selain *playdate at Youreka*.



Gambar 3.24 Desain Promosi untuk Instagram Story

3.3.1.5 LED Display Kuningan City

1. Proses Briefing

Seperti dengan kebutuhan lainnya, penulis menerima *brief* dalam bentuk *spreadsheets* yang sudah dirancang oleh tim *marketing* dengan berbagai spesifikasi yang dibutuhkan untuk dikerjakan saat membuat desain.

Preview Date	Post / Print Date	Type	Message	Layout Design	Caption
			LED TV Kuningan	Panti Hening di ya ma: https://drive.google.com/file/d/1DkMPTTj_Cu0kM8p-ct3gE0W8Asuq/view?usp=drive_link (logo black) https://drive.google.com/file/d/1-80N78ADPQ2Y0u8a59E-cvW5vC8BR0N/view?usp=drive_link (logo putih) Logo Youreka Kids Farm Tujuan: Lebaran Seru di Youreka! (gude ya) 8-15 April 2024 250K (1 anak & 1 pendamping) Ada barcode like: Tujuan: More Info lebih insiat bercodeanya: https://drive.google.com/file/d/1L4jw8B8QJLk6bH4XG-1S0u7G0N/view?usp=drive_link	OK

Gambar 3.25 Brief Lebaran Seru di Youreka

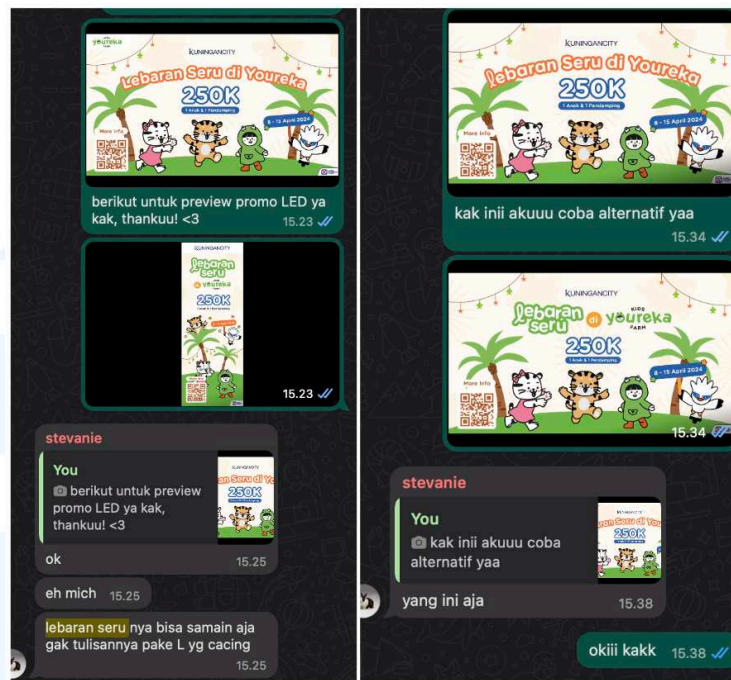
2. Proses Desain

Penulis menjabarkan salah satu LED desain untuk Lebaran Seru di Youreka. Dalam proses pembuatannya penulis menggunakan aset yang tersedia dari *key visual* yang sudah dibuat untuk bulan April dengan tema Ramadhan dikombinasikan *pattern* bintang dan tambahan ketupat serta karakter Youreka, namun dikembangkan lagi dengan berbagai ornamen yang telah dibuat oleh *intern* lainnya untuk kebutuhan promosi Ramadhan. Hal ini dilakukan karena desain dibutuhkan untuk waktu yang cepat. Berikut ini karakter dan aset dari kelas bulan April yang digunakan dalam pembuatan desain LED.



Gambar 3.26 Aset Lebaran Seru di Youreka

Setelah mendapatkan aset dan *brief*, penulis melanjutkan kepada proses desain, dan seperti biasa mengirimkan desain yang sudah dibuat dalam dua format kepada pihak tim *visual* untuk diperiksa lebih lanjut baik dari segi konten maupun desain. Mengingat kembali media ini akan ditayangkan di mall sehingga perlu dipastikan semuanya elemen desain yang tertera didalamnya bisa bekerja dengan efektif dan dapat diterima dengan baik dan mudah oleh para pengunjung Kuningan City



Gambar 3.27 Feedback LED Lebaran Seru

Penulis kemudian merapihkan desain yang sudah diberikan *approval* dan memastikan semua konten sudah tertulis dengan benar sebelum masuk ke proses finalisasi. Hal ini dilakukan beberapa kali agar tidak keliru dan menimbulkan miskomunikasi saat promo ditayangkan di mall Kuningan City.

3. Proses Finalisasi

Pada proses final, penulis melakukan *export file* dan mengirimkan dalam bentuk *docs* kepada pihak yang bertanggung jawab. Berikut ini merupakan hasil daripada desain LED yang dibuat untuk promosi di Mall Kuningan City yang dibuat selain lebaran seru di Youreka yang penulis buat.

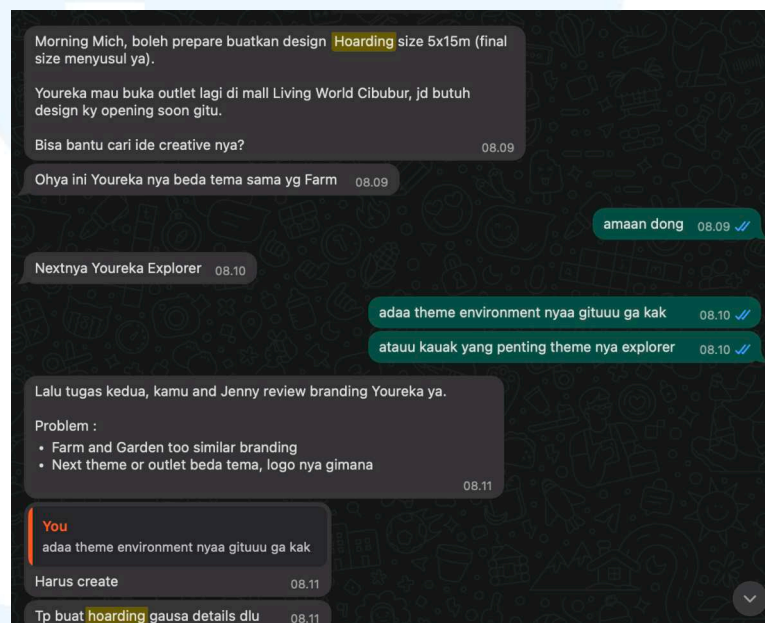


Gambar 3.28 Hasil Akhir dari Promosi LED

3.3.1.6 Hoarding Youreka explorer

1. Proses Briefing

Kebutuhan desain *hoarding* muncul karena Youreka akan membuka cabang baru di sebuah mall yang akan dinamai, Youreka Kids Explorer. Salah satu langkah promosi yang dilakukan oleh PT Youreka Edu Kreasi adalah dengan membuat *hoarding* agar pengunjung daripada mall merasa *aware* dengan kehadiran Youreka. *Brief* daripada desain *hoarding* sendiri diberikan secara langsung oleh *brand manager* melalui WhatsApp. Penulis diberikan *brief* berupa konsep dan ukuran yang diperlukan sebelum masuk ke proses desain.

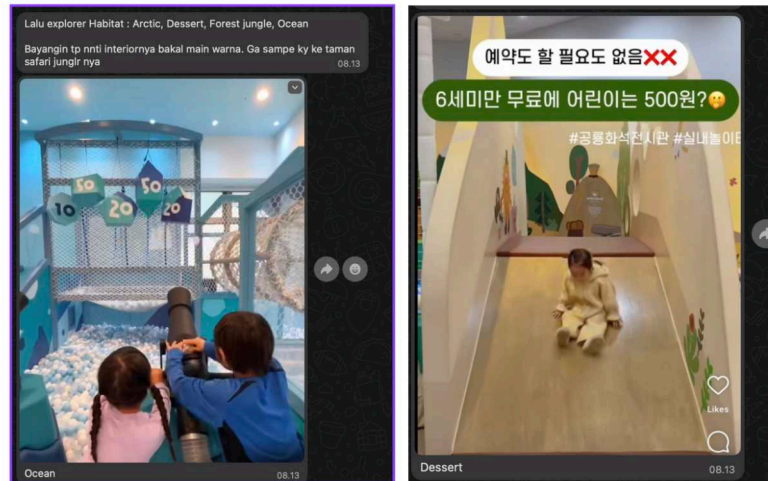


Gambar 3.29 Brief Hoarding Design

2. Proses Desain

Pada penugasan desain *hoarding* penulis membagi tugas dengan kerabat *internship* di PT Youreka Edu Kreasi. Dalam pekerjaan ini penulis bertugas untuk membuat desain *layout* dan *items* yang berhubungan dengan *explorer*. Sedangkan yang lainnya bertugas untuk merombak aset maskot daripada PT Youreka Edu Kreasi dengan kostum dan aksesoris yang berbeda daripada biasanya.

Penulis pada tahapan awal diberikan referensi terlebih dahulu terkait hal yang berhubungan dengan *explore*, secara spesifik juga yang meliputi aspek alam seperti laut, padang gurun, salju, dan juga hutan.



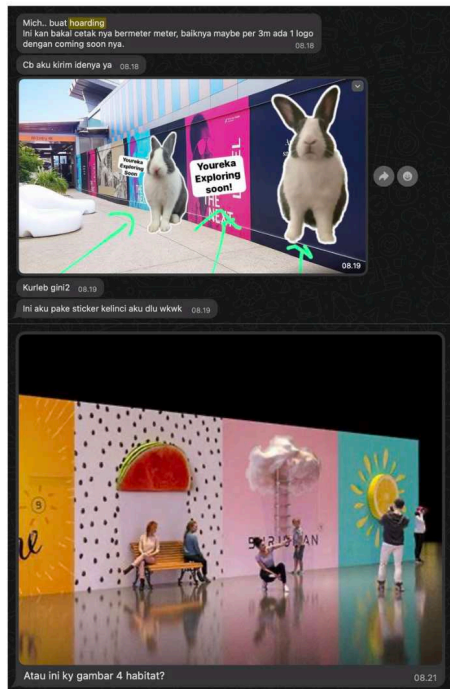
Gambar 3.30 Referensi *Environment Explorer*

Setelah selesai melihat beberapa referensi, penulis kemudian melanjutkan kepada proses desain, berikut ini merupakan *draft* pertama yang dibuat oleh penulis dan dikirim untuk meminta *approval* kepada pihak *brand manager*.



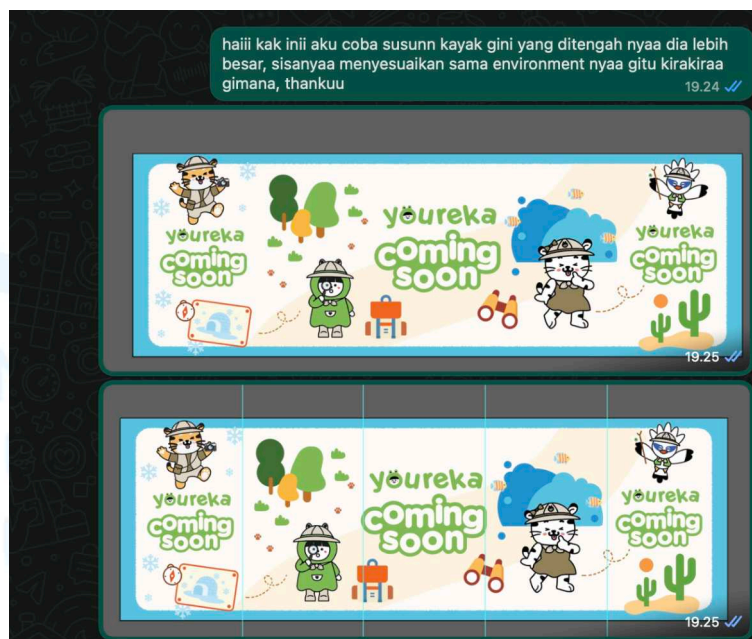
Gambar 3.31 *Draft 1 Hoarding Design*

Setelah ditelaah lebih lanjut penulis kemudian mendapatkan *feedback* terkait desain yang sudah dibuat, desain perlu dibagi menjadi beberapa *section* dikarenakan ukurannya yang besar dan panjang, penulis juga diberikan beberapa referensi *layout* untuk diaplikasikan kedalam desain yang dibuat untuk dicoba. Hal ini menjadi perhatian lebih dikarenakan penempatan teks harus mudah dibaca dan dilihat oleh para pengunjung.



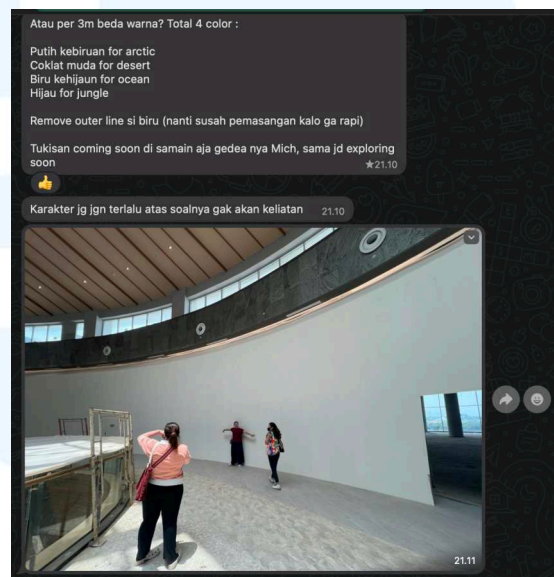
Gambar 3.32 Referensi 2 Hoarding Design

Setelah menerima *feedback* penulis mencoba mengimprovisasi desain yang sudah dibuat sesuai dengan intruksi dan memberikan kembali *preview* untuk melakukan *approval* dari segi konten dan *layout* yang ada.



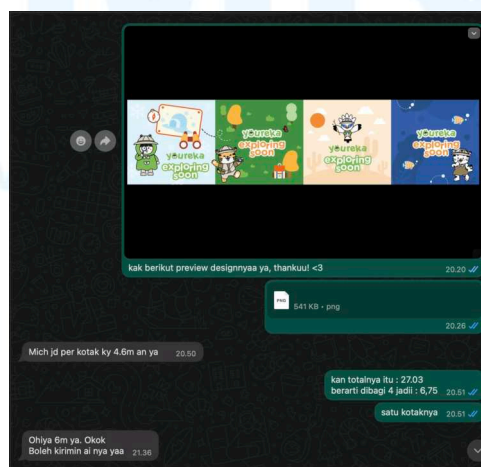
Gambar 3.33 Preview Draft 2 Hoarding Design

Revisi yang diberikan setelahnya adalah untuk membagi *sectioni* alam dengan warna agar lebih mudah untuk membedakan antara satu dengan yang lainnya, penulis juga diminta untuk menghilangkan *border* dikarenakan kurang efektif penempatannya, begitupun karakter yang digunakan dalam *hoarding* juga perlu diperhatikan agar tidak diletakan terlalu atas karena tidak akan terlihat enak oleh pengunjung.



Gambar 3.34 *Feedback Hoarding Design*

Penulis kemudian kembali memproses sesuai dengan revisi yang diberikan dan tentu memberikan *preview* untuk kebutuhan *approval* oleh pihak *brand manager* dan *marketing*.



Gambar 3.35 *Final Feedback Hoarding Design*

3. Proses Finalisasi

Berikut ini hasil final yang diminta oleh pihak *brand manager* untuk diproses lebih lanjut, *final design hoarding* terbagi atas beberapa bagian dengan warna yang beda agar bisa menarik perhatian dan memberi penekanan pada *environment* yang nantinya akan ditemui oleh pengunjung di Youreka Kids Explorer.

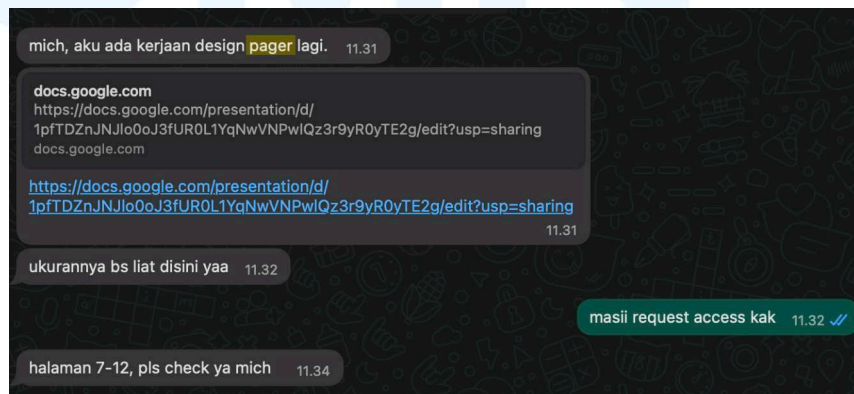


Gambar 3.36 *Final Design Hoarding Explorer*

3.3.1.7 Partisi Youreka Play Village Blok M

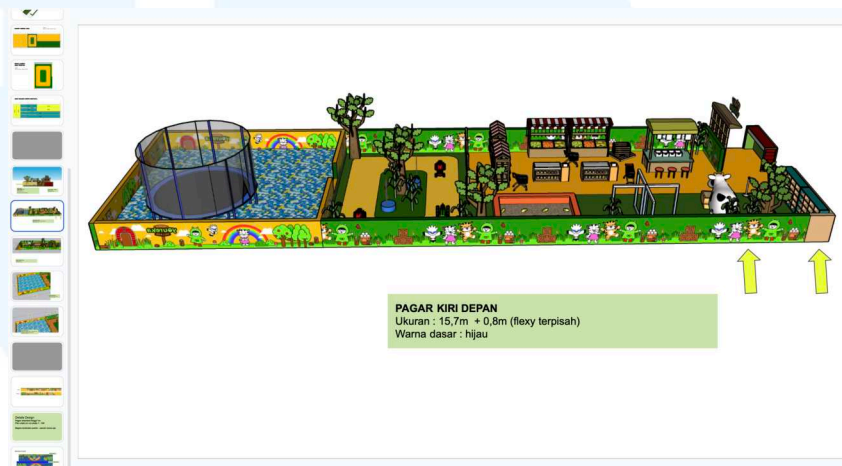
1. Proses *Briefing*

Youreka Play Village merupakan *pop up playground* yang dirancang oleh PT Youreka Edu Kreasi yang dapat ditemui di *mall* besar, pada kesempatan kali ini Youreka Play Village hadir di Blok M. Dalam pembangunannya Youreka membutuhkan desain partisi dengan tema yang sudah ditentukan. Proses *briefing* yang dilalui oleh penulis kurang lebih sama halnya dengan *hoarding*, yaitu dengan diberikan spesifikasi secara langsung terkait dengan ukuran dan teknis pengerjaan yang perlu diikuti oleh penulis.



Gambar 3.37 *Briefing Partisi Blok M*

Penulis dalam pembuatan partisi juga diberikan *slides* yang berisikan 3D daripada arena bermain di Youreka Play Village nantinya agar mempermudah proses *layout*. Berikut ini merupakan salah satu *brief* daripada bagian partisi yang penulis perlu buat, ada total 6 sisi daripada partisi yang perlu dibuat desainnya baik bagian depan maupun belakang.



Gambar 3.38 Spesifikasi Partisi

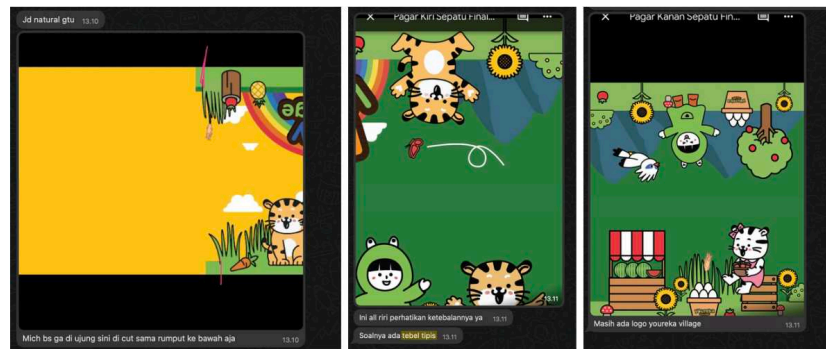
2. Proses Desain

Pada proses melakukan desain, penulis tidak banyak menemui kesulitan, dikarenakan partisi yang perlu dibuat hanya perlu berpaku pada aset yang sudah tersedia sebelumnya namun perlu melakukan penyesuaian penempatan agar tidak tertutupi oleh properti yang akan diletakan dan menyesuaikan kembali ukuran sesuai dengan luas arena bermain Youreka Play Village. *Preview* pertama dilakukan dengan mengunggah keseluruhan hasil *layout* di *drive* untuk diperiksa lebih lanjut oleh *brand manager*. Penulis mendapatkan *feedback* dari pihak terkait dengan kesalahan penyusunan *file* yang harus dibenahi untuk dilanjutkan kepada proses cetak nantinya.



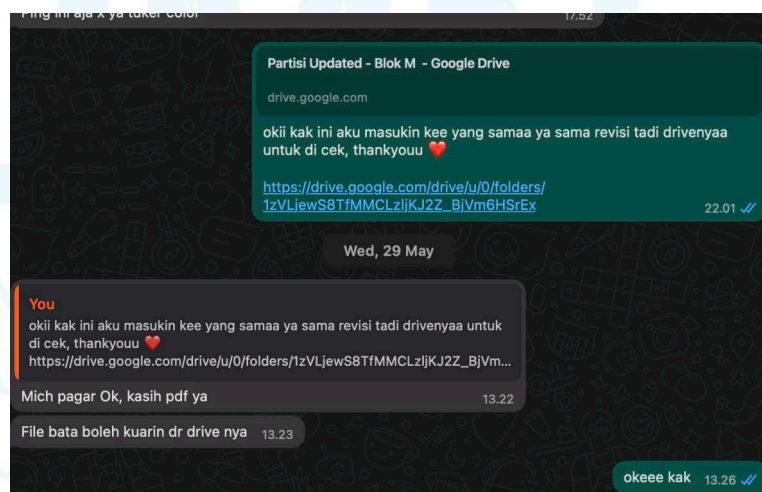
Gambar 3.39 Preview Desain Partisi

Setelah selesai melakukan proses revisi, penulis kembali memasukan *file* yang sudah dalam bentuk *final artwork* kedalam *drive* untuk diperiksa. Penulis kembali mendapatkan revisi berupa *blocking* warna yang perlu dipenuhi pada salah satu sisi agar saat dicetak tidak terlihat terputus pada bagian ujung dan juga beberapa *stroke* pada karakter terlihat tebal tipis sehingga perlu dibenahi.



Gambar 3.40 Feedback Desain Partisi

Penulis kemudian mengikuti instruksi yang diberikan dan kembali melakukan *preview* terkait desain yang sedang dibuat kepada pihak *brand manager* untuk kembali di periksa.



Gambar 3.41 Approval Desain Partisi

3. Proses Finalisasi

Setelah memasukan semua *final artwork* kedalam *drive* maka akan dilakukan proses cetak. Hal ini dilakukan oleh pihak *marketing* dan *brand manager* untuk nantinya ditempelkan pada partisi yang dibangun untuk *Play Village* di Blok M, berikut merupakan hasil akhir dari desain partisi yang sudah melalui proses *approval*.



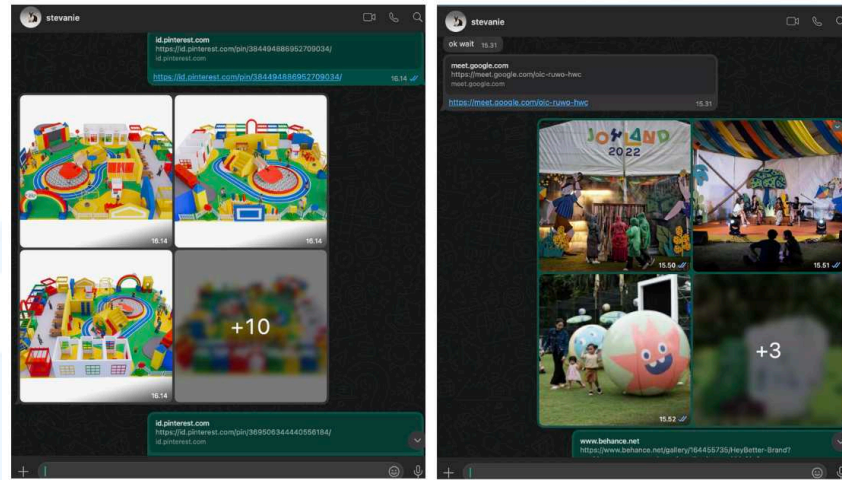
Gambar 3.42 Desain Final Partisi

3.3.1.8 Desain Si Kecil Hebat

1. Proses *Briefing*

Si Kecil Hebat merupakan judul sebuah *event* yang sedang dalam proses *pitching*, penulis diminta untuk melakukan *redesign* terkait dengan logo Si Kecil Hebat yang sudah ada sebelumnya untuk jadi lebih menarik, proses *briefing* sendiri terjadi melalui WhatsApp Call. Dalam diskusi tersebut penulis juga ditunjukkan foto daripada konsep lama acara Si Kecil Hebat bersamaan dengan desain *playground* yang akan digunakan dan konsep acara seperti

apa yang akan diselenggarakan oleh PT Youreka Edu Kreasi pada *event ini*.



Gambar 3.43 Diskusi Si Kecil Hebat

Brief daripada logo yang dibutuhkan oleh *event* ini adalah untuk melakukan *redesign* dengan pendekatan yang lebih menyenangkan dan *versatile* agar bisa digunakan terus setiap tahunnya, penulis juga diminta untuk membuat sebuah karakter yang bisa menggambarkan *event* Si Kecil Hebat ini.

2. Proses Desain

Proses desain dimulai dari pencarian referensi visual yang bisa membantu penulis untuk membantu mencari referensi warna, berikut dengan bentuk bentuk yang familiar dan menyenangkan bagi anak.



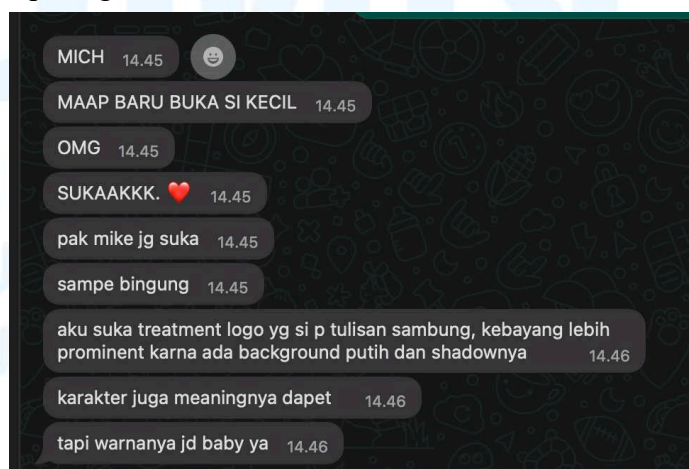
Gambar 3.44 Panduan Si Kecil Hebat

Setelah proses pencarian referensi, penulis mulai membuat desain dengan menggunakan *typeface* Gotham Rounded Bold yang dimodifikasi sedemikian rupa agar terlihat menyenangkan, *typeface* tersebut juga dipilih karena selalu digunakan oleh PT Youreka Edu Kreasi, baik untuk kebutuhan desain sehari-harinya maupun pada logo Youreka sendiri, berikut ini merupakan *draft* pertama daripada desain untuk logo *event* Si Kecil Hebat. Kemudian penulis juga membuat sebuah *mascot* yang terinspirasi dari bentuk bintang yang sebelumnya juga digunakan dalam logo *event* ini.



Gambar 3.45 *Draft* Awal Si Kecil Hebat

Penulis mendapatkan *feedback* yang baik daripada *brand manager* namun perlu sedikit dipoles pada bagian warna, sehingga penulis kemudian melakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan seperti pada gambar tertera berikut ini



Gambar 3.46 *Feedback* Awal Si Kecil Hebat

Penulis mencoba mengembangkan juga kepada beberapa warna karena setelah diskusi warna yang digunakan masih kurang *bold* untuk keperluan Si Kecil Hebat, berikut ini merupakan hasil dari revisi dan pengembangan daripada logo *event* Si Kecil Hebat yang sudah dilakukan oleh penulis. Dalam proses ini penulis kembali mendapatkan *feedback* untuk menunggu kelanjutan daripada logo Si Kecil Hebat sendiri, namun penggunaan warna pada *pallette* baru akhirnya disetujui untuk di proses lebih lanjut kepada



Gambar 3.47 Desain *Draft 2* Si Kecil Hebat

3. Proses Finalisasi

Dalam proses finalisasi nya, desain sudah disetujui oleh *brand manager* dengan beberapa alternatif yang diberikan, namun proyek masih dalam tahapan *pitching* dan belum masuk kepada proses realisasi sendiri. *Preview* terakhir yang dikirimkan oleh penulis merupakan eksplorasi warna *bold* yang nanti nya akan didiskusikan lebih lanjut warna apa yang akan digunakan secara pasti untuk keseluruhan acara Si Kecil Hebat dan diaplikasikan kepada *mascot* yang sudah dibuat.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama melaksanakan program kerja magang di PT Youreka Edu Kreasi tentunya penulis menemukan banyak hal, diantaranya adalah kendala dalam proses bekerja karena bersinggungan dengan bidang *edutainment* merupakan hal yang baru dan pastinya perlu banyak melakukan penyesuaian saat diberikan tanggung jawab untuk mengerjakan kebutuhan desain di PT Youreka Edu Kreasi.

Penulis menemukan kendala bahwasanya pekerjaan yang dilakukan sering kali diharuskan untuk selesai dalam waktu yang cepat dengan banyak perubahan dan permintaan yang terjadi secara mendadak, dikarenakan adanya kerja sama dengan *vendor* atau pihak di luar Youreka Kids Garden dan Youreka Kids Farm. Selama proses bekerja berlangsung penulis banyak mengikuti alur yang sudah disediakan pada *spreadsheets marketing* yang disediakan namun banyak hal diluar *spreadsheets* tersebut yang diberikan dan dibutuhkan secara dadakan sehingga hal tersebut menjadi kendala yang membutuhkan penyesuaian saat penulis melaksanakan program magang.

Dalam lingkup kerja PT Youreka Edu Kreasi terdapat beberapa pihak yang bertanggung jawab untuk kebutuhan *marketing*, seiring berjalannya waktu beberapa pihak melakukan permintaan pada waktu yang berdekatan dengan *deadline* yang cukup rapat sehingga penulis beberapa kali keliru dalam pengerjaan dan menghasilkan beberapa kesalahan dalam penulisan ataupun format, sampai dengan adanya hambatan dalam proses komunikasi karena penulis memerlukan *approval* dari beberapa pihak, sehingga hal ini menjadi kendala yang cukup krusial selama program kerja magang berlangsung di PT Youreka Edu Kreasi.

Penulis tentunya melakukan banyak penyesuaian dalam lingkup kerja ini dan berusaha untuk bekerja secara maksimal di tengah kendala yang ditemukan pada saat melaksanakan program kerja magang.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Pada saat melakukan program kerja magang dan menemukan kendala pada proses nya tentu penulis belajar untuk menyesuaikan diri dan menemukan solusi atas kendala tersebut, yang mana tentu pengalaman ini bisa dijadikan pelajaran di dunia kerja di kemudian hari.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis diawal berhadapan dengan kendala yakni permintaan mendadak dari pihak *vendor* yang bekerja sama dan juga *deadline* yang rapat serta bisa berubah kapan saja. Hal ini cukup membutuhkan waktu yang lama untuk disesuaikan, namun penulis mengatasi kendala tersebut dengan mengkomunikasikan dengan tim *marketing* dan meminta tingkat prioritas desain yang dibutuhkan oleh PT Youreka Edu Kreasi sehingga penulis tetap bisa bekerja secara rapih dan tidak merasa bingung dalam menyelesaikan pekerjaan, juga penulis pastinya memberikan estimasi waktu pekerjaan kepada tim *marketing* agar hal tersebut bisa disampaikan kepada pihak *vendor* yang bekerja sama.

Solusi atas kendala yang ditemukan dalam menerima pekerjaan dari pihak yang berbeda dalam waktu yang berdekatan sehingga proses *approval* atau klarifikasi beberapa hal yang kurang jelas menjadi hambatan dalam proses bekerja adalah dengan merangkum dan membuat *list* secara pribadi yang harus diselesaikan pada hari itu dengan memberikan label nama pihak *marketing* yang memberikan pekerjaan tersebut agar tidak keliru dan juga kembali lagi mengkomunikasikan estimasi pekerjaan dan kesibukan lain apa yang sedang dikerjakan untuk PT Youreka Edu Kreasi kepada pihak tersebut agar penulis tidak terburu buru dalam pekerjaan yang sedang dilakukan.