

BAB III

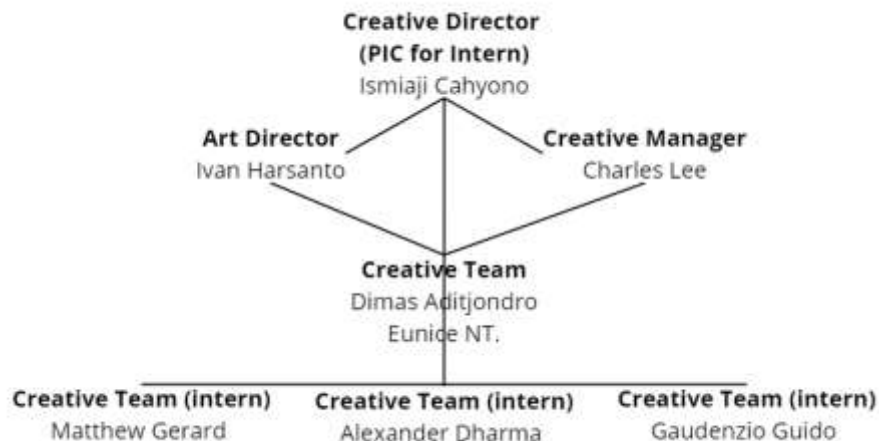
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada bagian ini penulis akan menjelaskan mengenai posisi penulis dan alur koordinasi dengan pembimbing selama mengerjakan proyek di SUNVisual.

3.1.1 Kedudukan

Sebagai bagian dari peserta magang di SUNVisual, penulis tidak mendapat tugas khusus sebagai peserta magang. Ada total tiga peserta magang dan empat desainer grafis *fulltime*. Peserta magang SUNVisual langsung dihadapkan dengan proyek dengan klien asli yang bekerjasama dengan SUNVisual. Selama proses pengerjaannya penulis berada langsung di bawah bimbingan dan pengawasan dari *creative director* sebagai PIC, Ismiaji Cahyono.



Gambar 3.1 Bagan Struktur Tim Kreatif SUNVisual

Dalam tim kreatif, terdapat posisi tersusun. Ismiaji Cahyono sebagai *Creative Director* bertugas untuk mengarahkan dan memimpin proses perwujudan keinginan klien. Hal ini termasuk dari proses perencanaan,

strategi penyampaian, hingga eksekusi nanti yang membentuk sebuah *brief*. Selanjutnya ada Ivan Harsanto, selaku *Art Director* yang bertugas untuk mengarahkan tim kreatif terhadap gaya desain dan pelaksanaan proses kerja setiap anggota pada tim kreatif. Charles Lee sebagai *Creative manager* berperan untuk menjaga proses kreatif yang dikerjakan tetap sesuai jalur dan sesuai dengan *brief* yang sudah disepakati sebelumnya. *Creative Team* bersama dengan tim magang yang terdiri dari Dimas Aditjondro, Eunice NT, Matthew Gerrard, Gaudenzio Guido, dan Alexander Dharma menjadi pelaksana proses desain sesuai dengan pembagian tugas yang telah diberikan.

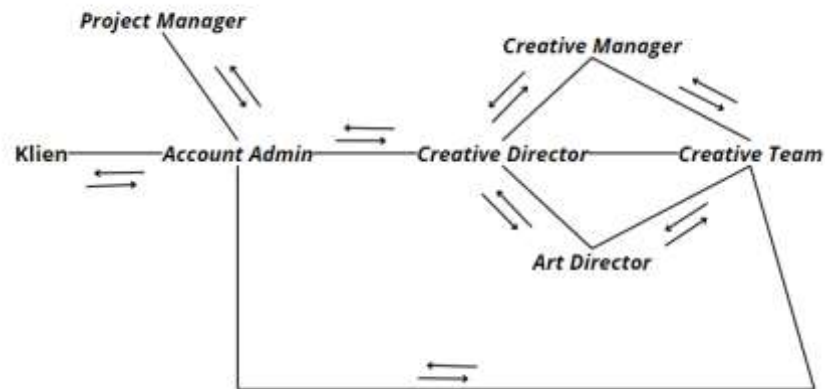
Peserta magang diikutkan langsung terjun ke proyek nyata dengan tujuan agar peserta magang dapat memahami pola kerja dan proses dari industri desain kreatif beserta cara mengaturnya. Dengan pengawasan lebih, peserta magang diberikan tanggung jawab dengan harapan peserta magang memiliki keinginan kuat untuk belajar.

Dalam prosesnya, pengerjaan proyek biasanya dikerjakan 1-3 desainer bergantung dengan bobot proyek yang dikerjakan. Dari kebutuhan tersebut, maka bisa disesuaikan jumlah desainer beserta tugas masing-masing. Peserta magang yang ikut dalam proyek akan langsung bekerja dalam pengawasan desainer senior dan juga *creative director* yang berperan sebagai pembimbing selama menjalankan proses desain. Maka dari itu komunikasi dan kerjasama dilatih dalam mempraktikkan ilmu yang selama ini sudah dipelajari.

3.1.2 Koordinasi

Alur koordinasi kerja di SUNVisual melalui beberapa tahap. Tahap pertama yang dilakukan adalah penerimaan proyek dari *Creative Director* dan *Project Director*. Proyek yang diterima selanjutnya dirapatkan secara bersama dengan *Admin Account*, *Creative Director*, dan klien untuk mengetahui kebutuhan klien dalam rapat eksternal. Dari hasil kesepakatan yang dibuat pada rapat eksternal, *Creative Director* selanjutnya membuat *design brief* yang selanjutnya dioper ke bagian tim kreatif. *Design brief* ini

dapat diberikan ke semua desainer atau hanya beberapa desainer saja sesuai kebutuhan dan urgensi. *Design brief* selanjutnya dirapatkan pada rapat internal untuk menentukan pembagian tugas dan hal lain dalam proses pengerjaan nanti.



Gambar 3.2 Alur Kerja SUNVisual

Design brief yang sudah dibagikan, dikembangkan masing-masing oleh setiap desainer yang mendapat tugas. Pada tahap ini, desainer mengembangkan ide *brief* lewat *moodboard* dan konsep yang mereka buat. Dalam proses pengembangan ide dan *moodboard*, desainer dibantu dan diawasi oleh *Creative Manager* dan *Art Director* untuk tetap menjaga jalur desain sesuai *on-track* dan memberi saran dalam pengembangan desain. Perlu diingat bahwa posisi *Creative Manager*, *Art Director*, bahkan *Creative Director*, masih termasuk pada *Creative Team*. Mereka juga boleh mendapat tugas dalam pengerjaan proses desain seperti tugas para *Creative Team*. Maka dari itu, setiap anggota memiliki peran timbal balik dalam proses penyusunan dan kritis desain. Hal tersebut yang memberi nilai lebih dalam proses komunikasi dan meningkatkan *team bonding*.

Setelah persetujuan konsep dari setiap desainer yang mendapat tugas, desain dilanjutkan hingga tahap pengerjaan 25 persen untuk model desain skala kompleks, atau menyelesaikan hingga 100 persen untuk model desain skala kecil. Kumpulan desain selanjutnya disatukan pada satu presentasi yang akan disampaikan ke klien nanti.

Setelah itu, tahap presentasi yang dilakukan oleh *Creative Director*, *Admin Account*, dan *Project Manager* kepada klien. Tim SUNVisual akan memberikan beberapa opsi alternatif desain sesuai dengan kebutuhan klien. Selanjutnya klien akan memilih satu jenis desain yang dirasa cocok bagi klien. Nanti desain yang terpilih, akan dilanjutkan oleh desainer yang mengerjakan konsep tersebut hingga desain tersebut jadi secara utuh sampai hasil cetak/final.

Untuk pengerjaan proyek non-cetak, desainer yang mendapat tugas harus menyelesaikan *final artwork*-nya dan dikumpulkan lewat Google Drive yang sudah disediakan *Account Admin* untuk diserahkan kepada klien. Untuk pengerjaan cetak, setelah desain dibuat harus dicetak dahulu lewat *dummy* untuk dicek ulang oleh klien apakah sudah cocok dalam proses percetakannya. Jika sudah disetujui maka hasil desain bisa langsung diproduksi sesuai dengan kebutuhan klien.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Sejauh ini selama 3 bulan melakukan program kerja magang di SUNVisual, penulis sudah melakukan beberapa pekerjaan baik untuk klien dan untuk internal SUNVisual. Dengan total 4 bulan program magang, berikut rincian tabel hasil kerja terhitung hingga tanggal 16 Mei 2024.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1 (12 Februari 2024)	<i>Twibbon</i> BCA ke-67	Membuat beberapa alternatif <i>twibbon</i> BCA ke-67 menggunakan elemen-elemen pada logo BCA ke-67
2.	1 (13 Februari – 16 Februari 2024)	Kartu ucapan BCA Idul Fitri 2025	Membuat desain ucapan BCA Idul Fitri 2025
3.	2 (17 Februari – 19 Februari 2024)	Kartu ucapan BCA Natal 2025	Membuat desain ucapan BCA Natal 2025

4.	3 (20 Februari – 22 Februari 2024)	CongAds Nyepi BCA 2024	Membuat desain CongAds BCA Nyepi 2024
5.	3 (23 Februari – 27 Februari 2024)	CongAds Idul Fitri BCA 2024	Membuat desain CongAds BCA Idul Fitri 2024
6.	3 (28 Februari – 1 Maret 2024)	<i>Post</i> media sosial Instagram Jumat Agung BCA 2024	Membuat desain media sosial Instagram BCA Jumat Agung 2024
7.	4 (4 Maret – 5 Maret 2024)	<i>Post</i> media sosial Instagram Paskah BCA 2024	Membuat desain media sosial Instagram BCA Paskah 2024
8.	4 (6 Maret – 14 Maret 2024)	Tampilan <i>website</i> ATF	Membuat desain rancangan tampilan <i>website</i> untuk ATF sesuai dengan brief low fidel yang sudah diberikan
9.	5 (15 Maret – 19 Maret 2024)	Alternatif <i>Post</i> sosial media Instagram Jumat Agung BCA 2024	Menambah alternatif desain media sosial Instagram BCA Jumat Agung 2024
10.	5 (15 Maret – 19 Maret 2024)	Alternatif <i>Post</i> sosial media Instagram Paskah BCA 2024	Menambah alternatif desain media sosial Instagram BCA Paskah 2024
11.	5 (15 Maret – 19 Maret 2024)	CongAds Waisak BCA 2024	Membuat desain CongAds BCA Waisak 2024
12.	6 (20 Maret 2024)	Dokumentasi <i>mockup</i> Kalender Djarum Religi 2021 – 2024	Membuat <i>mockup</i> untuk kalender Djarum Religi dari SUNVisual periode 2021 – 2024
13.	6 (21 Maret – 1 April 2024)	Logo Taman Doa Monte Flora Manado	Membuat desain logo untuk taman doa Monte Flora Manado
14.	8 (2 April – 16 April 2024)	Alternatif ilustrasi Djarum Korporat	Membuat alternatif Ilustrasi Djarum Korporat untuk kalender Djarum

15.	10 (17 April – 22 April 2024)	Alternatif CongAds Waisak BCA 2024	Menambah desain CongAds BCA Waisak 2024
16.	11 (23 April – 3 Mei 2024)	Alternatif aset ilustratif logo Astral Bond	Membuat alternatif aset ilustratif logo game Astral Bond
17.	12 (4 Mei 2024)	<i>Post</i> media sosial Instagram Kenaikan Yesus Kristus BCA 2024	Membuat desain media sosial Instagram BCA Kenaikan Yesus Kristus 2024
18.	13 (6 Mei 2024)	Konsep Logo River Sands Paperina	Membuat Ide alternatif gaya huruf untuk desain <i>logotype</i> River Sands Paperina
19.	14 (13 Mei – 16 Mei 2024)	<i>Cover</i> Buku Fulbright	Membuat desain sampul buku Fulbright periode Januari – Maret 2024

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis dalam melakukan proses magang di SUNVisual mendapat pekerjaan proyek dengan klien nyata dan ikut terlibat pada proses pengerjaan desain tim SUNVisual.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Beberapa klien yang dikerjakan oleh penulis adalah BCA, Djarum, dan AMINEF. Beberapa klien tersebut memiliki pecahan dalam bentuk tugas yang berbeda-beda. Selama proses magang, *brief* utama dari PIC kepada penulis adalah penulis diberi arahan untuk belajar membuat desain yang fokus pada satu tujuan (pusat perhatian), bersih, dan lebih sederhana karena penulis memiliki gaya desain yang ilustratif dan berantakan. Beberapa pengerjaan yang sudah dikerjakan penulis dijabarkan sebagai berikut.

3.3.1.1 CongAds Idul Fitri BCA 2025

Salah satu tugas dari BCA yaitu membuat CongAds Idul Fitri 2025.

Proses pengerjaan akan dijabarkan sebagai berikut:

1. *Brief dari Creative Director*

Tugas pertama dari BCA, desainer mendapat tugas untuk membuat CongAds perayaan Idul Fitri tahun 2025. *Brief* diberikan oleh *Creative Director* secara lisan pada minggu magang ke-2. *Deadline* dari tugas ini adalah seminggu dari sejak diberinya tugas oleh *Creative Director*. *Brief* pertama yang diberi oleh *Creative Director* adalah melihat karya CongAds Idul Fitri BCA pada tahun sebelumnya. Hal yang disepakati adalah, desain harus meriah, menggambarkan unsur perayaan, warna yang heboh, tidak langsung tertuju ke unsur keagamaan tertentu, dan tentunya berbeda dengan CongAds Idul Fitri BCA tahun sebelumnya. PIC juga mengingatkan bahwa harus menyediakan ruang di bawah CongAds untuk menaruh logo dan tulisan keterangan. *Creative Director* memberi arahan terhadap ukuran CongAds yang sudah ditentukan. Tugas CongAds ini termasuk pada salah satu pilar DKV yaitu identitas, karena membawa identitas BCA dalam memberi ucapan Idul Fitri 2024.

2. *Brainstorming*

Hal pertama yang dilakukan adalah melihat bentuk CongAds BCA pada tahun sebelumnya. Selanjutnya sesuai dengan *brief*, penulis mencoba untuk mencari beberapa inspirasi karya dan dikumpulkan pada satu *moodboard* yang sekiranya bagi penulis cocok untuk konsep CongAds Idul Fitri BCA 2025. Termasuk menentukan warna yang semeriah mungkin tetapi tetap cocok dengan warna identitas BCA. Dari hasil

tersebut, tersusun sebuah *moodboard* inspirasi dan warna untuk dasar konsep CongAds Idul Fitri BCA 2025.



Gambar 3.3 *Moodboard* Idul Fitri 2024

Beberapa desain pada *moodboard* dipilih karena mendekati dengan *brief*. Desain pada *moodboard* dipilih sebagai referensi penulis dalam membuat karya. Bagi penulis, desain yang dipilih Tipografinya jelas secara penyampaian, tata letaknya rapi, serta penggunaan warna yang seragam. Penulis memiliki ide untuk membuat konsep CongAds dengan obyek utama yaitu ornamentasi yang membentuk bulan dan bintang, beserta pesta kembang api di malam hari.

3. **Konsep**

Konsep yang ingin disampaikan penulis pada *moodboard* yang disusun adalah perayaan kembang api pada Hari Raya Idul Fitri, dengan bentuk gaya ornamentasi. Selanjutnya penulis membuat sketsa untuk dipresentasikan.

4. **Sketsa**

Selanjutnya penulis membuat sketsa untuk diajukan kepada *Creative Director* untuk disetujui dan menjadi bagian dari variasi presentasi desain sesuai dengan konsep yang telah dipikirkan.



Gambar 3.4 Sketsa Idul Fitri 2024

Hasil sketsa disetujui oleh *Creative Director* dan selanjutnya dilakukan proses desain sesuai dengan rencana yang telah dibuat.

5. Proses Desain

Desain digitalisasi menggunakan *software* Photoshop. Photoshop dipilih karena penulis masih terbatas menggunakan Photoshop, sekaligus menjadi tugas awal dari tim kreatif SUNVisual untuk mengukur kemampuan penulis dalam menggunakan *software* tersebut. Bagi penulis, Photoshop lebih mudah digunakan untuk mengedit efek walau ukuran penyimpanan lebih besar. Karena waktu yang diberikan tidak banyak, maka penulis menggunakan *software* yang paling dikuasai terlebih dahulu. Selain itu, penulis menggunakan *digital imaging* dengan aset gratis yang penulis unduh lewat Freepik. Penulis menggabungkan beberapa aset yang tersedia menjadi bentuk sesuai dengan sketsa yang sudah direncanakan.



Gambar 3.5 Aset – Aset yang Digunakan dari Freepik

Beberapa aset yang diunduh diantaranya, ornamen bunga yang ada di pojok karya, ornamen bulan, dan ornamen bunga yang digunakan sebagai bintang. Penulis mengubah warna bentuk-bentuk tersebut menjadi warna yang sudah disesuaikan dengan *color scheme*. Suasana dirubah menjadi malam hari dengan pemandangan bintang. Beberapa *Tools* yang digunakan pada Photoshop adalah *Magic Wand Tool*, *Brush Tool*, *Paint Bucket Tool*, *Gradient Tool*. Penulis tidak mendokumentasikan tahap gambar dari awal, tetapi proses akan dijelaskan sebagai berikut:

Tahapan pertama adalah menata aset sesuai dengan sketsa yang telah dibuat. Tahap kedua adalah membuat background dan aset background menggunakan *brush tool*. Tahap ini termasuk membuat langit gelap dan kembang api. Tahap ketiga adalah mengatur warna dari setiap aset yang ada menggunakan *effects* agar warna dapat berubah menyesuaikan dengan *color palette* pada *moodboard* yang sudah dirancang. Tahap keempat yaitu menambahkan tipografi dan mengatur *opacity* pada setiap objek, mengatur agar objek utama dan tulisan bisa menjadi pusat perhatian dari CongAds. Tahap terakhir adalah meletakkan *template* tulisan di bawah dan logo BCA, dan menyesuaikan warna final.



Gambar 3.6 CongAds Idul Fitri 2024

CongAds dibuat seberkilau mungkin untuk memberi kesan perayaan yang elegan. Selain itu, penulis juga menambahkan ornamen masjid di belakang tetapi hanya sebagai siluet, agar tidak mengalahkan objek di depan. Penulis mengajukan satu desain kepada PIC.

6. Asistensi

Setelah diasistensikan, PIC mengharapkan warna yang lebih biru BCA pada keseluruhan gambar karena CongAds yang dibuat warnanya masih terlalu beragam, dan ditambah dengan unsur cahaya yang muncul dari sisi bagian atas gambar. Selain itu, awan di belakang harus dihapus karena terlalu ramai. Desain dibuat lebih terlihat *simple* dan elegan.



Gambar 3.7 Revisi CongAds Idul Fitri 2024

7. Revisi dan Final

Penulis merevisi karya sesuai dengan hasil asistensi yang sudah dibuat. Yang dibuat pertama adalah menambah satu *layer* dengan warna biru BCA lalu mengurangi *opacity*-nya. Hal ini bertujuan untuk membuat seluruh warna gambar menjadi lebih biru BCA. Setelah itu penulis menambahkan bentuk arah cahaya dari atas ke objek di tengah.



Gambar 3.8 Final CongAds Idul Fitri 2024

Karya yang sudah final selanjutnya dikumpulkan ke *creative manager* untuk disatukan menjadi presentasi kepada klien. Berikut penulis sertakan karya awal sebelum karya difinalisasi sebagai perbandingan.



Gambar 3.9 Perbandingan Hasil Awal CongAds Idul Fitri 2024

Perbandingan dari kedua karya tersebut adalah karya lebih *clean*, rapi, dan lebih jelas tujuannya. CongAds difokuskan pada objek utama (bulan dan bintang) dan ucapan Idul Fitri. Objek pendukung lebih “dihilangkan” untuk mengutamakan keterbacaan dan tujuan dari CongAds.

3.3.1.2 Logo Taman Doa Bukit Berbunga

1. Brief dari Creative Director

Pada minggu ke – 7, penulis mendapat tugas dari *Creative Director* untuk membuat logo dari sebuah taman doa yang berada di Manado. Sebenarnya dimulai dari pemilihan nama taman doa tersebut, tetapi penulis tidak terlibat dalam proses pembuatan nama. Nama sudah dibuat oleh tim lain beserta *creative director*. *Creative Director* memberi arahan penulis untuk membuat logo taman doa yang bernama Monte Flora. *Brief* disampaikan secara lisan pada minggu ke – 7. Sebelumnya, *creative director* menyampaikan dulu arti dari Monte Flora dan hubungannya dengan taman doa tersebut, agar mendapat gambaran dari bentuk logo yang akan dikembangkan penulis. Monte Flora / bukit berbunga adalah nama taman doa yang ditentukan, karena taman doa tersebut terkenal dengan lokasinya yang terdiri dari perbukitan dan dipenuhi dengan bunga *Bougenville*. Selanjutnya, *brief* langkah pertama yang disampaikan oleh *creative director* adalah usahakan jangan memiliki tipe logo yang sama dengan desainer lainnya (semisal jika sudah ada piktogram, maka penulis harus membuat desain logo lain). *Brief* kedua adalah logo harus disertai dengan tulisan Monte Flora dan nama lokasi Warembungan, Manado. Selain itu, *creative director* juga memberikan beberapa foto lokasi taman doa Warembungan, Manado.



Gambar 3.10 Foto dari Taman Doa Warembungan Manado
Sumber: Dokumentasi klien SUNVisual

Taman doa Warembungan Manado ini sudah ada wujud lokasinya. Seperti taman doa Katolik lainnya, taman doa ini juga memiliki beberapa fasilitas lain seperti gereja, taman bunga, dan restoran. Yang belum ada memang *branding* dan identitas dari taman doa ini.

2. Brainstorming

Hal pertama yang dilakukan penulis adalah mengecek kembali kondisi tempat asli taman doa Warembungan Manado. Beberapa foto yang penulis perhatikan dikumpulkan pada satu laman sebagai berikut.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.11 Kumpulan Foto Taman Doa Warembugan Manado
Sumber: Dokumentasi klien SUNVisual

Dari pengamatan penulis, taman doa Warembugan Manado memiliki beberapa ciri khas dari bentuk dan fasilitasnya. Penulis membuat sebuah *mindmap* dari hasil pengamatannya tersebut.



Gambar 3.12 *Mindmap* Perencanaan Logo Monte Flora

Penulis mengambil 3 *keywords* dari hasil *mindmap* tersebut. Tiga kata tersebut adalah bunga, salib, kesatuan. Selanjutnya penulis mengecek pekerjaan dari desainer lain yang mengerjakan Monte Flora untuk melihat jenis logo yang dibuat. Dari *keywords* tersebut, penulis memiliki 1 ide besar yaitu, membuat logo tipe monogram, yang memiliki siluet

salib dan bunga terdiri dari huruf M dan F mewakili Monte Flora. Tentunya logo jenis monogram tidak ada pada konsep desainer lain sesuai dengan *brief* dari *creative director*, melarang setiap desainer memiliki jenis tipe logo yang sama. Tipe kombinasi antara *lettermark* dan simbol dalam bentuk monogram ini juga dipilih karena desainer berpikir bahwa tipe monogram dapat “dipermainkan” untuk mendapat banyak makna logo, lewat gestalt

3. Konsep

Maka penulis memiliki konsep logo tipe monogram, yang menggabungkan huruf M dan F untuk Monte Flora. Dalam gabungan huruf ini, penulis berusaha untuk memasukkan unsur bunga dan salib. Penulis memiliki rencana untuk menggabungkan huruf F di tengah huruf M, dan F membentuk salib.

4. Sketsa

Selanjutnya, penulis mengajukan ide dan sketsa kepada *creative director*. Sketsa dibuat berdasarkan dari konsep yang sudah ditentukan.



Gabungan huruf M dan F, membentuk salib dan beberapa siluet elemen pendukung Monte Flora.

Gambar 3.13 Sketsa Perencanaan Logo Monte Flora

Penulis membentuk bentuk dasar huruf M dan F Monte Flora. *Creative Director* menyetujui dengan catatan masih dalam pengawasan. Penulis mendapat perintah untuk melanjutkan dahulu proses desain ke tahap selanjutnya beserta maksud logo secara keseluruhan.

5. Proses desain

Desain digitalisasi logo menggunakan Adobe Illustrator. Aplikasi ini dipilih karena logo membutuhkan hasil vektor yang ada pada Adobe Illustrator. Penggunaan Adobe Illustrator juga lebih mudah dalam melakukan *tracing* sketsa dan *adjust* garis untuk kerapian model *trace*. Pada Adobe Illustrator, *tools* utama yang digunakan adalah *pen tool* dan *curvature tool*. *Pen tool* digunakan penulis untuk membuat garis, sedangkan *curvature tool* digunakan sebagai *curvature tool*. *Pen tool* digunakan penulis untuk membuat garis, sedangkan *curvature tool* digunakan sebagai pembentuk garis. Penulis tidak mendokumentasikan proses tahap gambar dari awal, tetapi proses akan dijelaskan sebagai berikut.

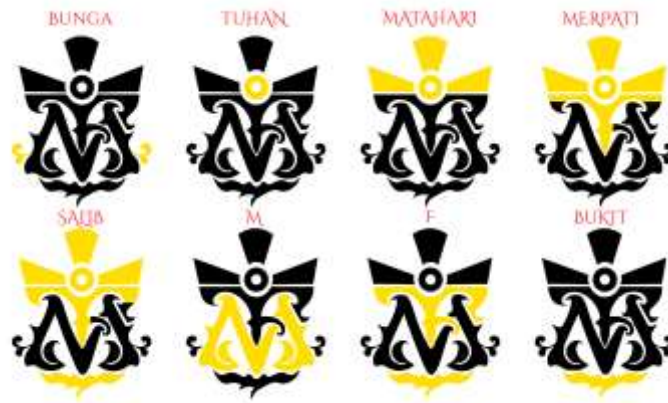
Tahap pertama, adalah membuat *tracing* dari sketsa yang sudah ditentukan. Hasil *trace* dibuat serapi mungkin dan menentukan jarak dan keterbacaan logo. Hasil dari *trace* adalah sebagai berikut.



Gambar 3.14 Final Logo Monte Flora

Tahap kedua adalah membuat presentasi logo untuk diserahkan kepada *creative director*. Karena logo milik

penulis masih di bawah pengawasan *creative director*, maka perlu laporan untuk diasistensi. Karena itu, penulis menunjukkan beberapa poin dari logo Monte Flora penulis.



Gambar 3.15 Penjelasan Makna Logo Monte Flora

Ada 8 elemen pada logo Monte Flora milik penulis. Elemen pertama adalah bunga, dari ciri khas taman doa Warembungan yang memiliki bukit berbunga. Elemen kedua adalah Tuhan, ditandai oleh satu lingkaran (sebagai Tuhan YME). Elemen ketiga yaitu matahari, menandakan Tritunggal Yesus Kristus. Elemen keempat adalah merpati, sebagai pembawa kabar dan jelmaan malaikat pada teologi Katolik. Elemen kelima adalah Salib, menandakan pengorbanan Yesus di kayu Salib. Elemen keenam dan ketujuh adalah huruf M dan F untuk mewakili Monte Flora. Elemen terakhir adalah bukit, dari struktur taman doa yang berada di daerah perbukitan. Tahap selanjutnya adalah menunjukkan dalam bentuk *mockup* hasil logo yang sudah dibuat sebagai gambaran untuk diajukan kepada *creative director*. *Mockup* yang digunakan diambil dari laman Freepik sebagai penanda pada dinding. Memberi gambaran bagaimana logo ini akan terlihat ketika diletakkan pada lokasi.



Gambar 3.16 *Mockup* Logo Monte Flora

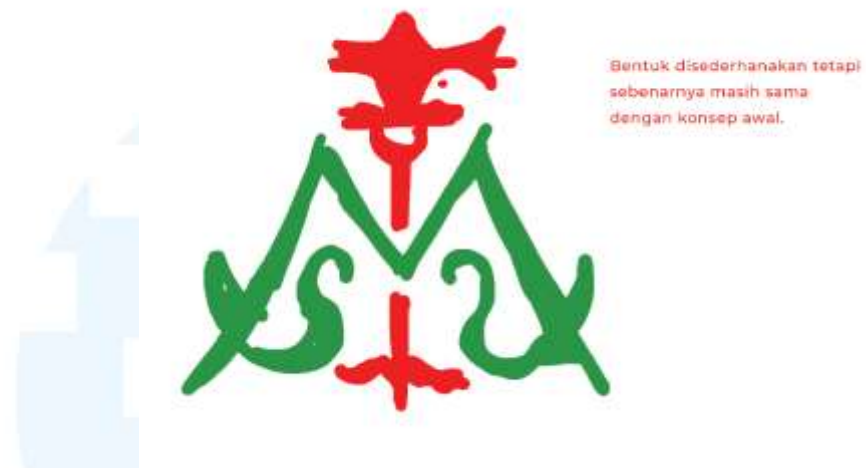
Setelah dibuat dalam bentuk *mockup*, semua hasil dikumpulkan dan diajukan kepada *creative director* untuk diasistensikan.

6. Asistensi

Dalam proses asistensi, rupanya PIC mengharapkan bentuk yang lebih sederhana, lebih rapi, dan tidak rumit. Ide disetujui, tetapi tetap dengan konsep yang sama yaitu menggunakan logo monogram. PIC berharap agar penulis dapat membuat versi lain yang lebih sederhana, antara huruf M dan F - nya lebih terlihat, dengan konsep yang tidak jauh berbeda.

7. Revisi dan Final

Dari hasil saran tersebut, maka penulis mencoba untuk membuat desain baru yang lebih simpel yang dimulai dari tahap sketsa.



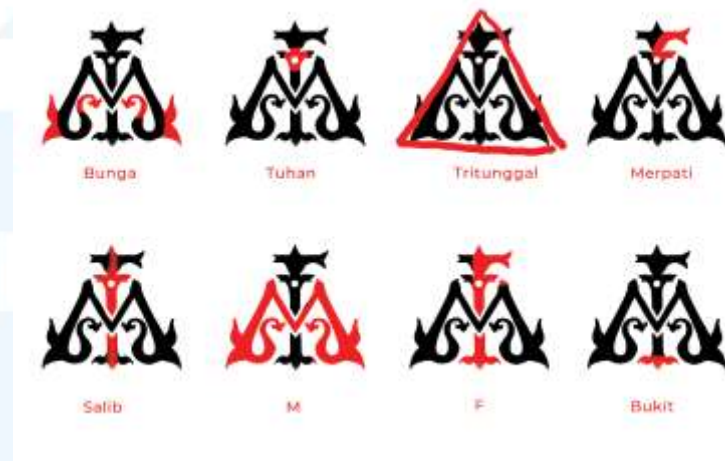
Gambar 3.17 Sketsa Logo Monte Flora Revisi

Langkah selanjutnya penulis menggunakan cara yang sama dengan *pen tool* untuk membentuk gambar menjadi bentuk yang diinginkan. Hasil dari *trace* tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 3.18 Final Logo Monte Flora Revisi

Tidak lupa dengan cara yang sama, penulis menunjukkan beberapa poin dari logo seperti tahapan yang dilakukan penulis sebelumnya.



Gambar 3.19 Makna Logo Monte Flora Revisi

Masih terdapat 8 unsur pembentuk dari logo Monte Flora, sama dengan konsep sebelumnya. Tetapi untuk kali ini penulis benar – benar memisahkan huruf M dan F agar lebih mudah terlihat daripada harus tergabung menjadi satu seperti desain sebelumnya. Setelah dipresentasikan, selanjutnya logo ditambah dengan keterangan tulisan lokasi dan nama logo.



Gambar 3.20 Perbandingan Final Logo Monte Flora Revisi Sesudah

Berikut adalah perbandingan logo lama sebelum diasistensi dan menjadi final.



Gambar 3.21 Perbandingan Logo Final Monte Flora Sebelum Revisi

Logo lama terlihat lebih kuno dan terlalu *artsy*. Keterbacaannya lebih susah dibanding dengan logo final. Walau terlihat lebih kompleks, perlu diingat kembali bahwa logo akan menjadi identitas maka harus jelas, sederhana, dengan harapan lebih mudah diingat.



Gambar 3.22 List logo Monte Flora yang dipresentasikan SUNVisual

Berikut yang disertakan adalah ragam logo Monte Flora yang sudah dibuat oleh tim kreatif SUNVisual. Mengambil beberapa gaya yang berbeda, klien dapat memilih sesuai dengan preferensi dan kebutuhan klien.

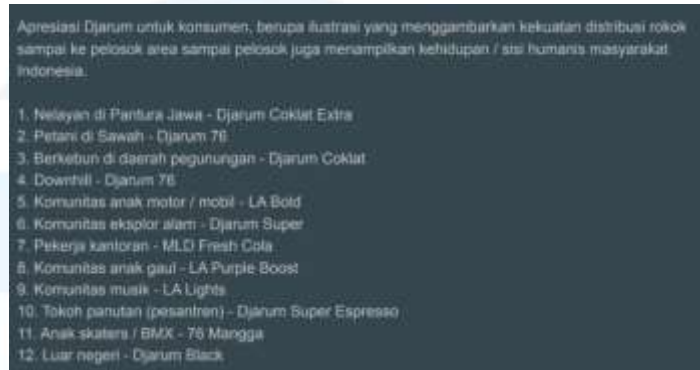
3.3.1.3 Alternatif Ilustrasi Kalender Djarum 2025

1. Brief dari Creative Director

Pada minggu ke – 8, penulis mendapat tugas dari *creative director* untuk membuat alternatif ilustrasi Kalender Djarum Korporat. *Brief* diberikan secara lisan pada minggu ke – 8 oleh *creative director*. *Creative director* memberi batas waktu kurang lebih satu setengah minggu untuk mengerjakan tugas ini. Yang harus dilakukan penulis adalah membuat alternatif ilustrasi untuk Kalender Djarum Korporat. Setiap bulan pada kalender sudah memiliki tema masing – masing. Ada 3 gambar yang harus digambar oleh penulis yaitu pada bulan Januari, Februari, dan Maret. Kembali diingatkan, bahwa walaupun tugas ilustrasi tetapi dengan gaya korporat harus tetap lebih rapi, simpel dan bersih. Ukuran yang disampaikan oleh *creative director*, adalah ukuran yang dapat menyesuaikan kalender duduk dalam format *landscape* dengan perkiraan di A5. Yang terakhir adalah *brief* penggunaan warna – warna dari Djarum untuk memperkuat identitas. *Creative director* juga mengingatkan untuk coba lihat kalender – kalender Djarum sebelumnya sebagai patokan yang dapat dicoba. Setelah itu penulis dibebaskan untuk mengerjakan Ilustrasi Kalender Djarum dengan pengawasan PIC. Tugas ini termasuk tugas identitas dalam 3 pilar DKV, karena harus membentuk identitas agar tema ilustrasi kalender memiliki unsur identitas dari Djarum.

2. Brainstorming

Langkah pertama penulis kembali melihat tema – tema yang sudah ditentukan klien. Tema ilustrasi berbeda setiap bulan.



Gambar 3.23 Brief Ilustrasi Kalender Djarum

Maka dari itu, penulis memiliki 3 tema awal diantaranya Nelayan di Pantura Jawa, Petani di Sawah, dan Berkebun di Daerah Pegunungan. Selanjutnya, penulis menelusuri warna dasar dari logo Djarum yaitu logo dasar biru dan *secondary merah*. Mengetahui itu, penulis memutuskan untuk menggunakan kombinasi warna biru dan merah dalam ilustrasi Kalender Djarum Korporat. Setelah mengetahui hal tersebut, penulis langsung membuat 3 referensi yang penulis dapat dari tema tersebut.





Gambar 3.24 *Moodboard* perencanaan Ilustrasi Djarum

Beberapa gambar di atas adalah contoh referensi yang akan digunakan oleh penulis untuk membuat ilustrasi dari Kalender Djarum Korporat. Gambar di atas ditentukan dari apa yang paling ikonik dari setiap tema, juga beberapa sudut pandang yang akan diambil penulis dalam menggambar.

3. Konsep

Konsep yang ingin disampaikan penulis pada *moodboard* yang disusun adalah 1 adegan dalam setiap 1 tema pada ilustrasi. Penulis akan menentukan 1 kegiatan pada setiap tema untuk digambarkan. Warna yang digunakan dalam ilustrasi tersebut menggunakan kombinasi warna biru dan merah Djarum Korporat. Selain itu pada *brief*, juga dituliskan “kekuatan distribusi rokok sampai ke pelosok area,

menunjukkan kehidupan bermasyarakat” maka penulis ingin menggambarkan interaksi pada setiap gambar tema.

4. Sketsa

Dalam 3 ilustrasi berbeda, tentu penulis membuat setiap tiga sketsanya. Penulis akan menjabarkan dari setiap tiga sketsa tersebut.

Pertama bertema Nelayan di Pantura Jawa. Penulis ingin menggambarkan kegiatan nelayan yang sedang menjala ikan di tengah laut. Sekiranya sketsa tersebut akan seperti gambar di bawah.



Gambar 3.25 Sketsa Ilustrasi Djarum 1

Penulis mengulustrasikan dua orang nelayan pada satu kapal, berada di tengah ombak yang lumayan besar. Nelayan tersebut sedang melempar jala ikan yang besar hendak menangkap ikan.



Gambar 3.26 Sketsa Ilustrasi Djarum 2

Selanjutnya untuk tema petani di sawah, penulis mengilustrasikan seorang petani yang sedang membajak sawah secara tradisional bersama kerbau miliknya. Ada beberapa padi sebagai pengisi ornamen.



Gambar 3.27 Sketsa Ilustrasi Djarum 3

Sketsa yang terakhir adalah menggambarkan perkebunan. Di belakang 2 perempuan terdapat gunung sebagai tempat kebun. Kedua perempuan tersebut sedang melakukan panen.

5. Proses desain

Proses digitalisasi menggunakan aplikasi Photoshop. Photoshop dipilih menyesuaikan dengan tugas penulis sekarang. *Brush tool* pada Photoshop lebih nyaman

digunakan oleh penulis untuk menggambar dan mewarna objek. Selama pengerjaan penulis hanya memainkan efek *brush* untuk menciptakan efek tertentu pada ilustrasi. Penulis tidak sempat melakukan dokumentasi pengerjaan dari awal hingga akhir, tetapi tahapan kerjaan dapat dijelaskan sebagai berikut.

Tahapan pertama adalah membuat *outline* gambar sesuai dengan sketsa yang telah disepakati sejak proses membuat konsep. Tahap kedua adalah menggunakan *bucket tool* dan *brush tool* untuk melakukan pewarnaan dengan warna dasar Djarum. Tahap ketiga adalah *finishing*. dilakukan menggunakan fitur *create clipping mask* untuk memberi efek warna dasar dengan *brush* pilihan. Tidak semua akan ditimpa oleh *clipping mask*, hanya beberapa objek tertentu untuk memperkuat dan memperjelas gambar. Langkah yang terakhir adalah menggunakan *eraser tool*, untuk membuat beberapa corak pada gambar menjadi pola identitas objek. Ketiga gambar tersebut selesai dengan hasil sebagai berikut.





Gambar 3.28 Final Ilustrasi Djarum

Hasil karya ilustrasi selanjutnya diajukan kepada *creative director* untuk diasistensi.

6. Asistensi

Ketika diajukan kepada PIC, beliau menyetujui model gambar dan mengarahkan untuk dikumpulkan sebagai alternatif ilustrasi untuk dipresentasikan kepada klien.

7. Revisi dan Final

Terhitung hari ini tanggal 20 Mei 2024, presentasi sebenarnya sudah dilakukan. Klien memiliki pendapat lain terhadap gaya ilustrasi kalender. Gaya ilustrasi yang diajukan rupanya memiliki unsur kemiripan dengan konsep kalender beberapa tahun lalu. Maka dari itu, tim SUNVisual kembali melakukan riset terhadap gaya desain dan membuat alternatif gaya lain yang lebih baru dan *fresh* untuk diolah lagi dan dipresentasikan nanti.

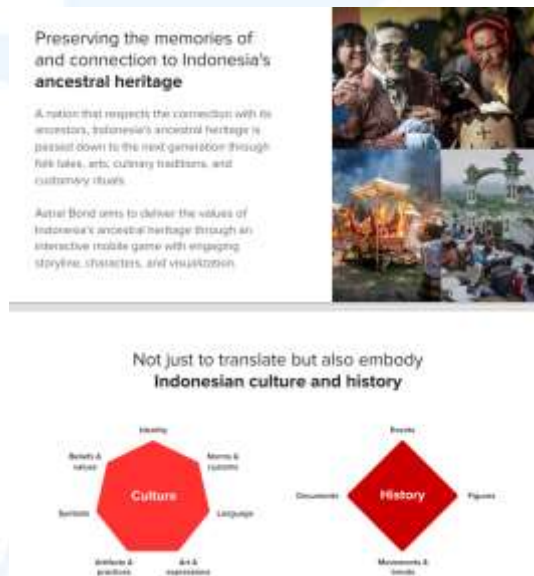
3.3.1.4 Alternatif Ornamentasi Logo Astral Bond

1. *Brief dari Creative Director*

Pada minggu ke – 11 dalam magang, penulis mendapat tugas baru dari *creative director*. Tugas tersebut adalah membuat variasi aset ilustratif dari logo yang telah dibuat oleh *creative director* sendiri kepada klien untuk logo *game*. Nama *game* tersebut adalah Astral Bond, sebuah *game* yang akan rilis beberapa tahun lagi. *Brief* diberikan secara lisan oleh *creative director*. Isi dari *brief* tersebut adalah penulis mendapat tugas untuk mengeksplor beberapa alternatif dari pengembangan logo yang sudah ada. Dengan catatan bahwa logo sudah dibuat oleh *creative director*, tinggal diluaskan lagi menjadi bentuk yang lebih *gamify* dan sesuai dengan identitas logo *game*. *Brief* selanjutnya adalah usahakan untuk memasukkan objek seperti keris / liontin, pusaka sebagai aset ilustratif logo *game* Astral Bond. *Brief* terakhir dari *creative director* adalah gunakan aset – aset yang tersedia dari ketebalan garis *font* agar setiap elemen tidak terganggu satu sama lain.

2. Brainstorming

Maka dari itu, hal pertama yang dilakukan oleh penulis adalah membaca beberapa dokumen milik Astral Bond seperti *key visual*, *brand identity*, dan rencana *game* Astral Bond. Dokumen - dokumen tersebut penulis dapatkan dari *creative director*. Tujuannya agar penulis dapat mengetahui beberapa alur cerita, sifat dan pengembangan karakter, untuk akhirnya dapat menentukan aset – aset ilustratif logo yang cocok dengan identitas *game* Astral Bond. Penulis menemukan bahwa *game* Astral Bond adalah permainan daring dengan sistem RPG bertema dengan dunia astral di Indonesia. Dunia astral yang dimaksud tidak hanya dunia mistis di Indonesia tetapi ada hubungannya juga dengan dewa – dewa kepercayaan di Budaya Indonesia.



Gambar 3.29 Buku *Brief* Astral Bond

Maka dari itu juga, *game* ini juga disebut Astral Bond (berarti seperti 'Ikatan Paranormal'). Penulis juga mencari referensi dari beberapa hasil karya logo bertipe *lettermark* yang lain.



Gambar 3.30 Moodboard Logo Astral Bond

Penulis ingin Astral Bond memiliki alternatif logo yang elemennya memiliki kesamaan bentuk dan unsur dengan logo utama. Kesimpulannya, elemen pembentuk gambar ilustrasi dibentuk dari garis yang ada pada *font*, termasuk ukuran besar dan kecilnya garis.

3. Konsep

Konsep yang ingin diangkat penulis adalah aset ilustrasi logo memiliki *looks* yang *simple*. Sesuai dengan *brief*, ilustratif logo diusahakan terdapat unsur keris/liontin sebagai benda pusaka. Penulis memilih keris sebagai benda pusaka utama dan penulis ingin menggambarkan galaksi berbagai “dunia” untuk menunjukkan adanya ikatan pada setiap dunia.

4. Sketsa

Oleh karena itu, penulis memulai membuat beberapa sketsa yang menggambarkan pusaka keris dan objek lain sebagai berikut.



Gambar 3.31 Sketsa logo Astral Bond

Selanjutnya penulis mengajukan ide sketsa ke PIC. *Creative director* selaku PIC menyetujui penulis untuk mengembangkan desain di posisi tengah kedua dari bawah. Dengan bentuk keris yang mengikat tulisan dan dikelilingi oleh sumbu planet. Penulis pun fokus untuk mengembangkan konsep dan ide yang diberikan lewat *creative director*.

5. Proses desain

Proses desain dimulai dari mengembangkan sketsa yang sudah dipilih oleh *creative director* lewat asistensi. Penulis memiliki ide untuk mengembangkan sketsa yang sudah ditentukan. Penulis kembali membuat satu sketsa yang akan digunakan sebagai logo final. Penulis hanya fokus terhadap

elemen yang ada pada sketsa terpilih. Ada 2 elemen pada logo tersebut. Pertama adalah keris dan kedua adalah garis planet. Penulis membuat sketsa seperti berikut:



Gambar 3.32 Sketsa Logo Astral Bond Final

Setelah ide dan sketsa diterima, penulis memulai proses digitalisasi. *Software* yang digunakan untuk melakukan proses digitalisasi logo adalah Adobe Illustrator. Alasan dari pemilihan *software* ini adalah logo lebih mudah untuk di -*adjust*. dalam kerapian. *Tools* yang digunakan dalam proses pembuatan desain adalah *pen tool* dan *curvature tool*. *Pen tool* digunakan untuk menjiplak sketsa, *curvature tool* untuk merapikan garis agar lebih sesuai dengan kerapian konsep yang sudah ditentukan. Penulis tidak sempat mendokumentasikan proses dari awal, tetapi tahapan bisa diurutkan sebagai berikut.

Tahapan pertama adalah mengadakan logo tulisan Astral Bond. Kedua, mengambil garis yang dapat digunakan untuk membentuk aset keris dan planet. Bahan didapat dari potongan lekukan huruf Astral. Setelah di – *adjust* sedemikian mungkin sehingga dapat membentuk keris dan planet, selanjutnya adalah merapikan garis aset ilustratif agar terlihat sama dengan tulisan.



Gambar 3.33 Final Logo Astral Bond

Yang terakhir adalah meletakkan aset ilustrasi ke logo utama Astral Bond. Aset disesuaikan agar logo utama tetap terlihat lebih jelas. Setelah itu, logo diajukan ke *creative director* untuk diasistensikan.

6. Asistensi

Creative director sebagai PIC menyetujui bentuk aset ilustrasi logo. Tetapi beliau meminta penulis untuk membuat alternatif lain sebagai variasi bentuk logo dan dikumpulkan dslsm satu dokumen. Dokumen berupa presentasi yang

terdapat penjelasan dari setiap variasi logo. PIC juga mengatakan bahwa jangan terlalu terpaku dengan keris dan liontin, tetapi eksplor objek lain yang dapat digunakan untuk logo Astral Bond.

7. Revisi dan Final

Maka dari itu, selanjutnya penulis membuat alternatif aset logo lain. Untuk menemukan ide aset lainnya, penulis membuat *list* dan mengumpulkan objek yang dapat dieksplor pada logo Astral Bond.

The logo for Astral Bond features the word "ASTRAL" in a large, blue, serif font with a decorative, slightly gothic style. Below it, the word "BOND" is written in a smaller, blue, serif font, also with a decorative style. The letters are closely spaced and have a classic, elegant appearance.

astral	kabut
ikatan	sembuh
paranormal	keramat
kompas	seram
belati	perjalanan
keris	rempah
jimat	kendi
asap	dukun
liontin	blangkon
mistis	ritual
jiwa	kontrak
wujud	mati
resonansi	gema
arah	budaya

Gambar 3.34 Daftar Pengembangan Kata Astral Bond

Penulis memilih beberapa kata dari daftar tersebut. Kata – kata tersebut adalah ikatan, keris, liontin, kabut, dan kontrak. Selanjutnya penulis membuat sketsa dan variasi dari beberapa pilihan logo Astral Bond. Penulis memproses secara digital beberapa ilustrasi yang dapat menyesuaikan bentuk dan identitas logo Astral Bond. Caranya sama seperti membuat alternatif logo yang pertama, menggunakan *curvature tool* untuk merapikan gambarnya Tidak lupa penulis juga menjelaskan setiap arti aset dan hubungannya pada setiap alternatif logo. Alternatif logo Astral Bond bertambah menjadi lima buah. Alternatif tersebut dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 3.35 Alternatif Logo Astral Bond 1

Konsep alternatif logo pertama menggunakan 2 elemen tambahan yaitu keris dan liontin. Logo pertama mengilustrasikan objek yang mengikat *wordmark* logo. Ikatan astral, Liontin yang mengikat *wordmark* dan dipaten oleh keris.



Gambar 3.36 Alternatif Logo Astral Bond 2

Konsep alternatif logo kedua menggunakan 2 elemen tambahan yaitu keris dan ikatan antara dunia manusia dengan dunia astral. Logo kedua mengilustrasikan hubungan dua dunia berbeda yang saling tersambung dengan sebuah benda pusaka. Keris menjadi penghubung kedua dunia tersebut.



Gambar 3.37 Alternatif Logo Astral Bond 3

Konsep alternatif logo ketiga menggunakan 2 elemen tambahan yaitu keris dan kabut asap mistis. Logo ketiga mengilustrasikan kontrak benda pusaka. Keris sebagai alat penghubung. Kesan spiritual diilustrasikan lewat asap yang keluar sebagai tanda kontrak yang mengikat.



Gambar 3.38 Alternatif Logo Astral Bond 4

Konsep alternatif logo keempat menggunakan 2 elemen tambahan yaitu keris dan tanda kontrak ritual. Logo keempat mengilustrasikan proses kontrak dengan dunia astral, dengan keris sebagai pusaknya.



Gambar 3.39 Alternatif Logo Astral Bond 5

Konsep alternatif logo kelima menggunakan 3 elemen tambahan diantaranya keris, ikatan, dan dunia manusia astral. Logo kelima diilustrasikan sebagai berikut:

1. Keris: Bergabung dengan wordmark, benda pusaka yang menjadi penghubung. (mengikat tulisan Astral Bond)
2. Ikatan: Garis Horizontal yang menghubungkan dua kata Astral Bond. menjadi tanda kontrak.
3. Dunia Astral: Ditandai dengan lingkaran pada sisi kanan *wordmark*. Terpisah dengan garis, menandakan 2 sisi dunia berbeda, manusia dan astral

Tambahan 5 logo tadi digabung dengan alternatif pertama dan dibuat presentasi untuk diserahkan kepada klien.

3.3.1.5 Sampul Buku Fulbright Indonesia Januari – Maret 2024

1. *Brief dari Creative Director*

Tugas selanjutnya disampaikan oleh *creative director* yaitu membuat sampul buku Fulbright Indonesia edisi Januari – Maret 2024. *Brief* ini disampaikan secara lisan pada minggu ke – 14 magang. *Deadline* dari tugas ini adalah 3 hari kerja semenjak diumumkan. *Creative director* menyarankan untuk melihat macam sampul buku Fulbright edisi sebelumnya. Fulbright termasuk beasiswa yang berada di bawah organisasi AMINEF yang memiliki kegiatan dari orang dari seluruh dunia yang salah satu kegiatannya yaitu melakukan bimbingan pendidikan kepada masyarakat Indonesia terutama masyarakat yang “kurang beruntung”. *Brief* kedua, *creative director* menyampaikan bahwa isi tulisan pada sampul bisa berpacu pada sampul yang lama saja. Yang ditugaskan penulis adalah tata letak tulisan dan ide desain dari sampul buku. Tugas ini termasuk pada pilar DKV yaitu identitas, karena penulis harus membuat hasil karya dari turunan *brand identity* Fulbright Indonesia. Sebagai kesepakatan, ide harus berbeda dengan bentuk sampul yang lama dan berbeda dengan milik desainer lain. Terakhir *creative director* menyampaikan bahwa biasanya sampul buku Fulbright memiliki dominan warna biru dan merah sesuai dengan warna logo mereka.

2. *Brainstorming*

Atas *brief* tersebut, hal pertama yang dilakukan penulis adalah melihat sampul buku Fulbright edisi sebelumnya. Sampul buku Fulbright sebelumnya dilampirkan sebagai berikut.



Gambar 3.40 Sampul Buku Fulbright Edisi Sebelumnya

Sampul buku edisi tahun lalu memiliki unsur biru Fulbright dan warna merah, warna sekunder. Warna ini didapat dari warna logo Fulbright Indonesia. Dari inspirasi tersebut, penulis ingin membuat sampul yang melibatkan elemen logo Fulbright. Penulis ingin memanipulasi logo Fulbright menjadi desain sampul buku edisi terbaru. Langkah selanjutnya adalah penulis membuat *moodboard* dari ide tersebut.



Gambar 3.41 *Moodboard* Sampul Buku Fulbright 202

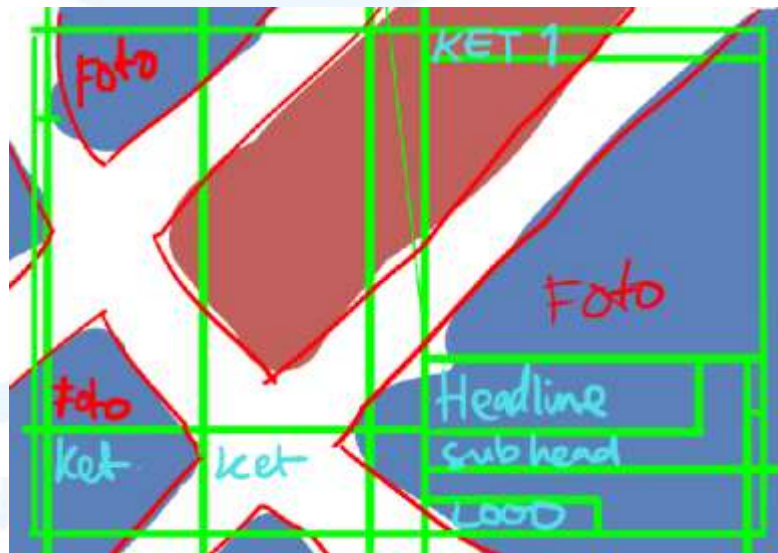
Penulis ingin membuat kompilasi foto kegiatan Fulbright ke dalam logo Fulbright. Warna yang digunakan akan tetap dominan biru Fulbright tetapi ada warna merah di dalam logo tersebut

3. Konsep

Konsep yang dimiliki penulis adalah “Gebrakan Fulbright untuk Indonesia”. Penulis ingin menunjukkan beberapa kegiatan Fulbright dalam bentuk foto yang digabung pada logo Fulbright Indonesia. Tetapi pada satu bagian dari garis elemen logo (bumi) terdapat satu cahaya merah yang melintas menandakan terobosan / gebrakan Fulbright dalam memajukan pendidikan di Indonesia.

4. Sketsa

Setelah itu, penulis membuat sketsa awal untuk sampul logo. Sketsa tersebut dilampirkan seperti berikut.



Gambar 3.42 Sketsa *Layout* Sampul Fulbright 2024

Seperti konsep yang sudah direncanakan, penulis menggunakan logo Fulbright sebagai desain dasar dari sampul buku. Untuk sementara, foto yang diletakkan diambil dari *website* penyedia stok foto. Hal ini dikarenakan pihak Fulbright belum memberi dokumentasi foto kepada SUNVisual untuk diolah menjadi buku.

5. Proses desain

Untuk melakukan proses digitalisasi sampul buku Fulbright Indonesia periode Januari – Maret 2024, penulis menggunakan *software* Adobe Illustrator. Adobe Illustrator dipilih karena aplikasi ini mudah untuk menggunakan *pen tool* dan mudah dioperasikan untuk *adjust* aset. Desain dengan Adobe Illustrator juga menghasilkan desain berupa vektor. Memudahkan untuk diarahkan terutama untuk mengurus percetakan. *Tools* yang digunakan untuk membuat sampul buku ini adalah *pen tool*, *curvature tool*, dan *gradient*. Penulis tidak sempat mendokumentasikan proses pengerjaan dari awal, tetapi proses tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut. Pertama, penulis meletakkan hasil sketsa ke halaman kerja di Adobe Illustrator. Kedua, penulis membuat *guide line* untuk membatasi *layout* dari sampul buku. Selanjutnya, penulis mengatur logo Fulbright sesuai dengan sketsa yang telah dibuat. Hal ini agar nanti hasil eksekusi desain rapi dan proporsinya jelas sesuai dengan bentuk logo asli. Keempat, penulis menjiplak setiap elemen bentuk bumi satu persatu. Setelah dijiplak, penulis menyiapkan foto konten yang akan ditunjukkan. Mengikuti sketsa, foto diletakkan pada tempat yang disediakan untuk meletakkan foto. Cara meletakkan foto pada bentuk dasar tertentu adalah menggunakan *clipping mask* foto ke dalam

objek. Foto akan secara otomatis membentuk sesuai dengan bentuk dari objek yang di *clipmask*. Warna diatur sedemikian rupa agar berwarna biru Fulbright. Setelah itu, tambah satu *layer* berwarna biru Fulbright gunakan *gradient* dan atur sehingga seluruh warna menjadi kebiruan. Selanjutnya pada objek logo bumi Fulbright di tengah, ganti warna menjadi merah sesuai dengan sketsa yang sudah dibuat.



Gambar 3.43 Final Sampul Fulbright 2024

Setelah semua desain visual selesai, tahap terakhir adalah meletakkan konten tulisan pada desain sampul. Konten yang ditulis diambil dari konten tulisan majalah Fulbright edisi sebelumnya. Penggunaan huruf menggunakan Montserrat, *font* asli dari merek Fulbright Indonesia. Setelah itu desain diajukan ke *creative director*.

6. Asistensi

Hasil desain diajukan kepada *creative director*. Setelah diasistensikan, PIC memberi saran untuk mengubah objek berwarna merah menjadi gradasi biru ke merah sesuai dengan warna logo Fulbright. Penulis mendapat tugas untuk memikirkan mengapa hal tersebut harus dirubah.

7. Revisi dan Final

Dari hasil asistensi, penulis melakukan revisi. Konsep awal penulis adalah “Gebrakan Fulbright untuk Indonesia”. Pada konsep awal, warna merah pada lintasan logo Fulbright menandakan sesuatu yang segar dari Fulbright. Dalam eksekusi sebelumnya, warna gebrakan itu adalah warna merah secara menyeluruh. Maka dari itu bisa menjadi alasan mengapa warna diganti menjadi biru ke merah. Kesan yang diartikan penulis adalah jika warnanya merah *full*, maka yang terjadi adalah penekanan / tekanan dari pihak luar (tidak berasal dari Fulbright). Tetapi ketika warna dirubah dari biru menjadi merah Fulbright, maka bisa diartikan bahwa Fulbright sendiri yang membawa “gebrakan” tersebut pada setiap kegiatan yang dilaksanakan. Dari jawaban tersebut, penulis melakukan revisi teknis pada Adobe Illustrator kemarin.



Gambar 3.44 Final Sampul Buku Fulbright Revisi

Cara yang dilakukan mudah, hanya perlu memilih objek yang akan diganti warnanya. Selanjutnya cari *gradient tool*. Pada pengaturan, atur warna menjadi 2 sisi merah dan biru Fulbright. Warna akan otomatis berubah, bahkan jarak gradasi dapat diatur sesuai dengan keinginan.



Gambar 3.45 Final Sampul Buku Fulbright Sebelum Revisi

Berikut adalah hasil karya sebelum asistensi. Warna merah yang ada pada desain sampul buku terlihat lebih liar karena terlalu mendominasi. Kesan sampul setelah revisi terlihat lebih “Fulbright”. Begitupula secara arti, desain setelah revisi juga menggambarkan pengaruh Fulbright pada majalah ini.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Dalam proses magang, tentu penulis juga mengalami kendala dalam mengerjakan tugas – tugas di SUNVisual. Kendala yang ditemukan berupa teknis pengerjaan dan non – teknis pengerjaan. Beberapa kendala penulis jabarkan sebagai berikut.

Kendala pertama yang ditemukan dalam diri penulis adalah kemampuan penulis sendiri. Penulis yang mungkin kurang dengan *sense of design*-nya, terlalu membuat gaya desain yang heboh. Atau bahkan tidak bisa memiliki *sense* itu sama sekali. Penulis menjadi lebih banyak memakan

waktu untuk observasi proses kerja rekan tim lain. SUNVisual menjadi wadah untuk belajar langsung kepada orang-orang yang jauh berpengalaman dan berguna bagi pengalaman penulis.

Kendala kedua adalah jauhnya jarak kemampuan desain penulis dengan rekan kreatif SUNVisual yang lain. *Skill Gap* yang penulis rasakan sangat jauh adalah kemampuan penggunaan berbagai aplikasi desain dan kemampuan menciptakan desain grafis baik itu korporat ataupun sesuai permintaan klien dengan cepat. Seperti contoh dalam pemberian sebuah *brief*, senior langsung tahu dengan cepat cara membuat desain dan *moodboard* sesuai dengan keinginan klien dan aplikasi desain yang paling efektif untuk mengeksekusi desain. Berbeda dengan penulis yang masih harus melihat beberapa video tutorial dan belajar dulu cara membuat desain – desain dengan *brief* yang beragam. Hal ini tentu juga dipengaruhi dari pengalaman *senior* yang lebih banyak. Sehingga penulis juga harus sering bertanya. Masalahnya, jadwal dari rekan senior lain juga padat. Penulis harus bisa bertanya mengenai proses / tips / kritik dari rekan SUNVisual yang lain untuk perkembangan kemampuan penulis.

Kendala ketiga adalah kepercayaan diri penulis. SUNVisual membiasakan untuk selalu membagikan progres ke grup *chat* SUNVisual. Hal ini bertujuan agar satu sama lain mengetahui proses. Tetapi penulis pribadi terlalu tidak percaya diri untuk menunjukkan progresnya di grup *chat*. Sehingga persepsi orang lain terhadap penulis juga jadi janggal karena jarang *share* progres dan berani menunjukkan hasilnya.

Kendala keempat adalah keterbatasan penulis dengan berbagai aplikasi desain. Pada awal masuk magang penulis hanya berani menggunakan Photoshop dengan alasan yang terkesan memaksa karena keterbatasan kemampuan. Karena tugas butuh selesai dalam *deadline* tertentu, maka penulis tidak sempat untuk harus belajar aplikasi lain selain Photoshop.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Atas kendala tersebut, penulis juga mencari solusinya selama masa magang. Solusi dari kendala – kendala tersebut juga diusahakan penulis untuk diatasi di SUNVisual. Berikut solusi atas setiap masalah yang ada pada kendala penulis.

Solusi untuk kendala pertama, Ismiaji Cahyono selaku *supervisor* selalu mengingatkan dalam membuat desain utamakan satu objek apa yang ingin ditonjolkan atau sampaikan. Ketika penulis sudah tahu, maka fokus pada objek tersebut dan buat elemen lain terlihat lebih *simple* dan mengarah ke objek yang utama. Model desain yang dipelajari oleh penulis di SUNVisual adalah model desain yang lebih korporat yang memiliki ciri khas bersih, rapi, dan sederhana tetapi penyampaiannya jelas.

Solusi untuk kendala kedua, penulis harus lebih banyak mengobrol dan meminta saran kepada teman-teman SUNVisual yang tentunya memahami kemampuan desain lebih untuk memberi saran penulis dalam proses pengerjaan karya. Penulis harus bisa mengatur waktu untuk membahas proses karya agar tidak mengganggu rekan kerja yang lain. Biasanya, penulis langsung mengasistensikan ke *creative director*. Atau bisa juga, penulis langsung membagikan progress ke *chat* grup SUNVisual. Biasanya jika ada pendapat, rekan SUNVisual akan menghampiri dan memberi saran. Nasib baik, teman-teman senior SUNVisual sangat baik dan bersedia menjadi mentor bagi penulis untuk mengarahkan gaya desain yang lebih rapi dan sesuai dengan identitas.

Solusi untuk kendala ketiga, penulis awalnya langsung membagikan progress secara privat antara 4 mata dengan *creative director*. Tetapi *creative director* kala itu menyarankan untuk membagikan progress di grup saja. Penulis merasa rendah diri dan tidak percaya diri karena penulis memang tidak lebih hebat seperti rekan kerja senior, bahkan dengan anak magang lain. Penulis merasa banyak tertinggal secara ilmu daripada dengan yang lain. Walau kemampuan penulis jauh di bawah rata - rata rekan kerja yang lain,

rupanya membagikan progres untuk dilihat bersama tidak membuat penulis merasa terhina dan direndahkan. Tetapi penulis mendapatkan banyak masukan dan perhatian dari rekan kerja SUNVisual dimulai dari emosional hingga tips tutorial dalam menggunakan beberapa *tools* pada *software – software* yang penulis pelajari. Bahkan rekan kerja lain mengajari penulis untuk menggunakan *software – software* lain selain Photoshop seperti Adobe Illustrator, Figma, dan Adobe Indesign.

Solusi untuk kendala keempat adalah penulis memberanikan diri untuk mengambil tugas yang sangat membutuhkan aplikasi di luar Photoshop. Dimulai dari mengambil tugas kecil seperti *adjust* presentasi menggunakan InDesign. Juga membuat sampul buku dan kebutuhan *vector based* lainnya agar penulis berani menggunakan Adobe Illustrator. Bahkan penulis tidak menolak untuk mengambil tugas desain *website*, agar penulis terdesak untuk belajar Figma. Biasanya penulis baru belajar mengenai teknis *tools* ketika di luar jam kerja (Sabtu dan Minggu). Rekan kerja di SUNVisual terkadang juga membantu dalam memberi tips selama penulis melakukan pekerjaan proyek.

