

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama proses kerja magang berlangsung, penulis menjalankan tugas sebagai seorang *employer branding intern*. Segala tugas, asistensi, dan revisi diberikan langsung oleh *supervisor* yang berada di bagian *human resource*. Segala tugas yang dikerjakan berkaitan dengan desain yang berfokus pada *branding* atau citra dari PT CS2 Pola Sehat.

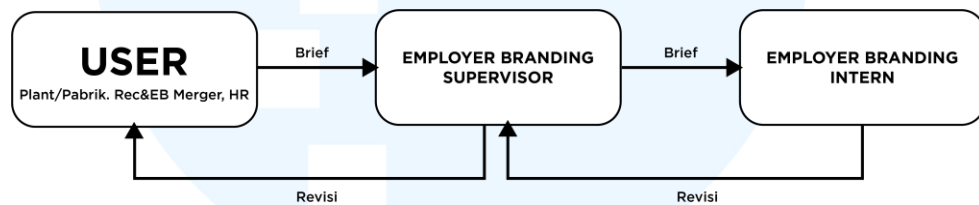
3.1.1 Kedudukan

Penulis berperan sebagai *employer branding intern* yang bekerja di bagian *human resource*. Bagian ini dikepalai dan dipimpin oleh *head of HR*. Sebelum diterbitkan, seluruh hasil desain yang dikerjakan oleh penulis akan dievaluasi kembali oleh *recruitment and employer branding manager* dan *employer branding supervisor*. Tugas penulis berfokus pada perancangan desain, ilustrasi, dan fotografi yang menunjang keberhasilan dalam membangun citra PT CS2 Pola Sehat melalui *job desk* yang diberikan langsung oleh *supervisor*. Selain itu, penulis juga berperan dalam perancangan desain maupun dokumentasi yang berkaitan dengan kegiatan internal Orang Tua Group, seperti OT Mart, OTAMA, OT Connects dan Liga OT.

3.1.2 Koordinasi

Alur kerja yang dilakukan oleh penulis berkaitan dengan tiga elemen utama, yaitu *user*, *supervisor*, dan *intern*. *User* merupakan pihak pengguna yang memerlukan suatu desain dan memberikan *brief*, dapat berupa *plant/pabrik*, *recruitment and employer branding manager*, maupun *human resource*. *User* yang beragam mempunyai jenis *brief* yang tentunya beragam menyesuaikan kebutuhan masing-masing. *Brief* akan dikomunikasikan

melalui *employer branding supervisor* yang akan diteruskan kepada *employer branding intern*. Eksekusi hasil desain akan dikerjakan langsung oleh penulis. Pertama-tama, penulis akan menentukan *moodboard* atau ide dan konsep yang terkadang didiskusikan Bersama dengan *supervisor* atau penulis yang mengajukan ide berdasarkan *brainstorming* mandiri. Setelah disetujui, penulis memasuki tahap sketsa dan finalisasi yang dapat dilakukan baik menggunakan aplikasi Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Premiere, maupun Adobe After Effect. Hasil desain akan diasistensikan dan direvisi oleh *supervisor* bila diperlukan. Setelah mendapatkan persetujuan, desain akan diajukan kepada *user* dan akan diterbitkan apabila disetujui.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama melaksanakan kerja magang, penulis mengerjakan beberapa hasil desain dengan kategori yang berbeda-beda. *Output* yang dihasilkan dapat berupa media cetak maupun digital. Adapun tugas yang telah dikerjakan oleh penulis selama magang dapat diuraikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 (15-19 Januari 2024)	Poster <i>open recruitment</i>	Mendesain dua <i>template poster open recruitment</i> untuk karyawan pabrik dan karyawan kantor pusat yang dipublikasikan di LinkedIn
		OT Mart <i>T-shirt Merchandise design</i>	Membuat desain <i>t-shirt</i> konsep “Dunia OT” yang terdiri dari beberapa produk perusahaan dalam bentuk isometri dan konsep kopdar

			untuk produk Teh Gelas
		Kaizen Award 2024	Mendesain aset ilustrasi bentuk mesin yang akan digunakan untuk pembuatan <i>motion graphic</i> pabrik
2	2 (22-26 Januari 2024)	OT Mart <i>T-shirt Merchandise design</i>	Membuat desain katalog sebagai media promosi <i>t-shirt merchandise</i> yang akan dijual di OT Mart
		<i>Milestones</i> PT CS2 Pola Sehat Tangerang	Mengatur format, melakukan perubahan, dan menambahkan desain poster untuk <i>milestones</i> yang akan ditempatkan di pabrik
		Instagram <i>Feeds</i>	Membuat desain untuk konten media sosial Instagram: <ul style="list-style-type: none"> - Konten <i>open recruitment</i> dengan konsep baliho caleg - Konten cara menuju gedung OT dengan transportasi umum - <i>Thumbnail</i> untuk <i>reels</i> produk Milkido
3	3 (29 Januari -2 Februari 2024)	Instagram <i>Feeds</i>	Membuat desain untuk konten media sosial Instagram: <ul style="list-style-type: none"> - Menyambut hari raya (Idul Fitri dan Imlek) - <i>Carousel</i> terkait kegiatan konservasi hutan dan daerah tangkapan air
		<i>New Employee Orientation</i>	Membuat desain beberapa karakter untuk memperagakan pakaian karyawan yang sesuai
		Liga OT	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain logo tim CS2 untuk cabang olahraga basket, futsal, <i>e-sport</i>, badminton, dan tenis meja - Membuat desain <i>jersey</i> untuk tim basket CS2

4	4 (5-7 Februari 2024)	Liga OT	Membuat desain <i>jersey</i> untuk tim <i>e-sport</i> CS2
		<i>Milestones</i> PT CS2 Pola Sehat Tangerang	Menambahkan dan melakukan revisi desain poster untuk <i>milestones</i> yang akan ditempatkan di pabrik
		Persiapan kunjungan pabrik PT CS2 Pola Sehat Tangerang	Melakukan <i>shooting</i> video untuk <i>safety induction</i> di pabrik
		OT Mart <i>T-shirt Merchandise design</i>	Membuat desain <i>t-shirt</i> produk Amani dengan konsep komik
5	5 (12-16 Februari 2024)	Persiapan kunjungan pabrik PT CS2 Pola Sehat Tangerang	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain katalog produk NPL untuk <i>canvassing</i> - Membuat desain <i>motion graphic</i> dengan tema <i>industrial</i> untuk <i>background</i> video
		OT Mart <i>T-shirt Merchandise design</i>	Membuat desain <i>t-shirt</i> produk Kopi Seruput dengan menggabungkan konsep <i>art nouveau</i> dan <i>art deco</i>
6	6 (19-23 Februari 2024)	OT Mart <i>T-shirt Merchandise design</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain <i>t-shirt</i> produk Amani SIP dengan konsep personifikasi produk - Melanjutkan desain katalog untuk promosi <i>t-shirt</i> dan menambahkan <i>cover</i> serta <i>size chart</i>
		OT Connect	Melakukan dokumentasi foto dan video untuk kegiatan OT Connect di pabrik PT CS2 Pola Sehat Sukabumi
		<i>Hampers</i> Idul Fitri	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat tiga jenis desain <i>mockup</i> untuk produk <i>hampers</i> Idul Fitri beserta dengan <i>tag</i> produknya - Membuat brosur penjualan <i>hampers</i> Idul Fitri produk OT
7	7 (26)	OT Mart <i>T-shirt Merchandise design</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain <i>t-shirt</i> produk Vita Jelly dengan

	Februari – 1 Maret 2024)		<p>konsep <i>gachapon</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain <i>t-shirt</i> edisi Ramadhan dengan konsep panel berbagai ikon saat bulan Ramadhan - Membuat desain <i>t-shirt</i> edisi Ramadhan dengan konsep makanan saat berbuka puasa - Membuat desain <i>t-shirt</i> edisi Ramadhan dengan bentuk berbagai <i>patch</i> ilustrasi yang dapat dipilih dan ditempelkan
		Persiapan kunjungan pabrik PT CS2 Pola Sehat Pandaan	Membuat aset ilustrasi bentuk mesin untuk menjelaskan alur proses pembuatan produk Teh Gelas
8	8 (4-8 Maret 2024)	OT Mart <i>T-shirt Merchandise design</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain <i>t-shirt</i> edisi Ramadhan dengan konsep mudik lebaran - Membuat desain <i>t-shirt</i> edisi Ramadhan dengan konsep lima karakter berbeda-beda yang merayakan lebaran - Melanjutkan desain katalog untuk promosi <i>t-shirt</i> dan revisi untuk penempatan elemen
		Instagram <i>Feeds</i>	Membuat desain untuk konten media sosial Instagram untuk menyambut hari raya Nyepi dan awal Puasa
		Persiapan kunjungan pabrik PT CS2 Pola Sehat Pandaan	Membuat aset ilustrasi biji resin, biji <i>masterbatch</i> , dan mesin <i>printing</i> untuk menjelaskan alur proses pembuatan kemasan Teh Gelas
9	9 (12-15 Maret 2024)	OT Mart <i>T-shirt Merchandise design</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Menambahkan tujuh desain <i>patch</i> ilustrasi untuk <i>t-shirt</i> merchandise tema lema lebaran yang telah dirancang sebelumnya - Membuat desain <i>t-shirt</i> produk Vita Pudding dengan

			konsep <i>jack in the box</i>
		OT Mart <i>Bazaar</i>	Membuat poster <i>bazaar</i> untuk penjualan produk Teh Gelas, Garantea, dan Kopi Seruput dalam kemasan gelas
10	10 (18-22 Maret 2024)	Instagram <i>Feeds</i>	Membuat desain untuk konten media sosial Instagram untuk menyambut Jumat Agung dan awal Paskah dalam bentuk <i>Motion Graphic</i>
		Kaizen Award 2024	Membuat <i>backdrop design</i> untuk pemenang Kaizen Award 2024
		Idul Fitri Pabrik CS2	Membuat <i>banner</i> untuk menyambut Idul Fitri yang akan ditempatkan di pabrik
		<i>New Employee Stickers</i>	Membuat set stiker yang akan dibagikan untuk karyawan baru dari PT CS2 Pola Sehat untuk sheet 1
		OT Mart <i>T-shirt Merchandise design</i>	Membuat desain <i>t-shirt</i> untuk Ciptrasarana Prima Sentosa
11	11 (25-28 Maret 2024)	<i>New Employee Stickers</i>	Membuat set stiker yang akan dibagikan untuk karyawan baru dari PT CS2 Pola Sehat untuk <i>sheet</i> 1-4
		OT Mart <i>T-shirt Merchandise design</i>	Revisi desain <i>t-shirt</i> untuk Ciptrasarana Prima Sentosa
		Promo produk CS2 “Belanja Bikin Untung!”	Membuat desain brosur untuk promo turun harga dari produk CS2
		<i>Banner LinkedIn</i>	Membuat desain <i>banner</i> untuk profil linkedin <i>personal</i> dan <i>company</i>
12	12 (1-5 April 2024)	Promo produk CS2 “Belanja Bikin Untung!”	Finalisasi desain brosur untuk promo turun harga dari produk CS2
		Instagram <i>Feeds</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain unggahan <i>giveaway</i> dengan teka-teki menemukan jalan - Membuat <i>motion graphic</i>

			untuk unggahan dalam menyambut Idul Fitri
		<i>Email Signature</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain untuk <i>email signature</i> karyawan PT CS2 Pola Sehat pada bagian <i>marketing</i> dan <i>non-marketing</i> - Membuat desain poster pemberitahuan kepada karyawan untuk melakukan perubahan <i>email signature</i>
		OTAMA 2024	Membuat 3 alternatif desain <i>frame</i> foto untuk acara OTAMA 2024
13	13 (16-19 April 2024)	Liga OT	Membuat <i>motion graphic</i> berbentuk bumper tulisan Liga OT untuk video pembukaan
		Sosialisasi SOP Digital	Membuat poster pengumuman untuk menghadiri sosialisasi SOP Digital
		OTAMA 2024	Revisi untuk desain <i>frame</i> foto acara OTAMA 2024
		<i>Instagram Feeds</i>	Membuat lima alternatif desain <i>template</i> untuk <i>open recruitment</i>
14	14 (22-26 April 2024)	Liga OT	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat banner pemain Liga OT untuk tim CS2 dari seluruh cabang olah raga dengan konsep <i>sport design</i> yang ditampilkan dalam acara pembukaan Liga OT - Revisi untuk <i>motion graphic</i> bumper pembukaan Liga OT dengan mengubah bentuk animasi logo agar bentuk logo tidak terpotong - Dokumentasi foto untuk pembukaan Liga OT

		<i>Announcement section</i> untuk <i>Sharing Core Value</i>	Membuat <i>motion graphic</i> untuk menampilkan <i>draft</i> peserta Liga OT yang dibagi ke dalam setiap cabang olahraga
		<i>Instagram Feeds</i>	Membuat desain unggahan pemenang <i>giveaway</i> dengan desain menyerupai teka-teki yang telah dibuat sebelumnya
15	15 (29 April - 3 Mei 2024)	Liga OT	Membuat desain <i>template</i> jadwal pertandingan Liga OT ke dalam bentuk poster 1:1
		<i>Instagram Feeds</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain <i>motion graphic</i> untuk memperingati Hari Buruh, Waisak, dan Kenaikan Yesus Kristus - Membuat desain <i>feeds</i> untuk merayakan pencapaian 100k <i>subscriber</i> Vita Pudding di Youtube
16	16 (6-10 Mei 2024)	<i>Website HR Portal CS2</i>	Membuat poster untuk website HR CS2 terkait perubahan <i>email signature</i>
		<i>Meeting internal HR CS2</i>	Membuat desain presentasi untuk pembentukan dan kebutuhan untuk tim multimedia CS2
		<i>OT Mart T-shirt Merchandise design</i>	Membuat desain <i>t-shirt</i> produk Crystalin dengan konsep bentuk produk yang menghasilkan air segar layaknya dari pegunungan
		<i>Instagram Feeds</i>	Membuat desain feeds kegiatan donor darah di pabrik Bogor dengan menggabungkan beberapa foto kegiatan berbentuk <i>carousel</i>

17	17 (13-17 Mei 2024)	<i>Postcard design</i>	Membuat <i>redesign</i> dua alternatif desain <i>postcard</i> dengan bentuk produk-produk CS2 yang bermunculan di langit
		Kunjungan pabrik IPB x Tanoto Foundation di Bogor	Dokumentasi video acara kunjungan dan <i>editing</i> video ke dalam bentuk <i>cinematic</i>
		Liga OT II	Membuat banner pemain Liga OT untuk tim dari setiap pabrik CS2 dengan konsep <i>sport design</i>
		Instagram <i>Feeds</i>	Membuat desain <i>feeds</i> Instagram <i>giveaway</i> tiket A:M Festival

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam jangka waktu enam bulan, penulis mendapatkan tugas untuk mengerjakan proyek desain yang berkaitan dengan kebutuhan internal perusahaan. Setiap minggu, penulis mengerjakan beberapa jenis proyek berbeda dengan menyesuaikan kebutuhan perusahaan. Waktu revisi yang diberikan oleh *user* juga terkadang beragam mengingat terdapat beberapa proyek yang akan di revisi setelah *meeting* pada waktu tertentu. Hasil akhir yang dikerjakan oleh penulis setelah melewati berbagai proses berperan dalam meningkatkan citra perusahaan. Beragam jenis desain yang dikerjakan meningkatkan pengalaman penulis dalam melakukan eksplorasi terhadap gaya, format, dan media desain yang berbeda-beda

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Pada bagian ini, penulis menjabarkan beberapa kategori proyek yang telah dikerjakan selama menjalankan tugas magang dari awal sampai akhir durasi magang. Setiap tahap pengerjaan proyek dijelaskan secara mendalam serta implementasinya pada beberapa karya, baik dalam bentuk cetak maupun digital. Sebagian besar aset visual yang digunakan dalam

pembuatan desain dikerjakan langsung oleh penulis, namun terdapat beberapa aset *eksisting* untuk mengikuti gaya visual.

3.3.1.1 Poster dan *Banner Bazaar* OT Mart

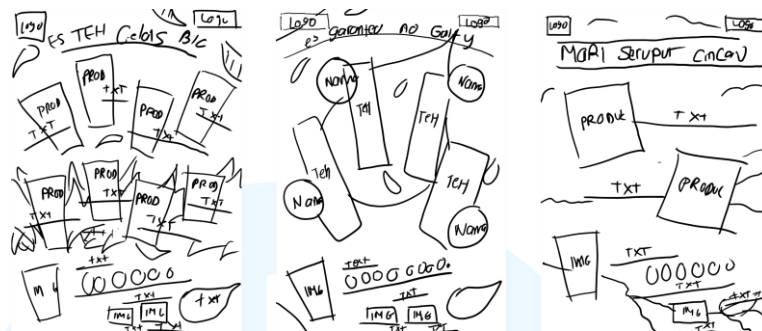
OT Mart *Bazaar* merupakan salah satu bentuk penjualan produk teh dan kopi kreasi di dalam gelas yang dilaksanakan di pabrik. *Bazaar* ditujukan sebagai *sampling* untuk meningkatkan *awareness* masyarakat terhadap citra dan produk CS2. Pada tanggal 18 Maret 2024, kegiatan ini diadakan di PT CS2 Pola Sehat Tangerang. Sebagai upaya dalam menarik perhatian dan memberikan informasi kepada target, penulis merancang desain poster dan *banner*.



Gambar 3.2 *Key Visual* Perancangan Poster OT Mart *Bazaar*
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2024)

Tahap pembuatan poster dimulai dari *brief* yang diarahkan oleh *employer branding supervisor*. Poster dirancang dengan ukuran A3 yang terdiri dari tiga desain untuk tiga merek, yaitu Teh Gelas, Garantea, dan Kopi Seruput. Penulis mempunyai kebebasan dalam menerapkan desain, namun terdapat *key visual* yang diberikan sebagai panduan agar desain tetap selaras dan harmonis.

Setelah mempelajari *brief*, penulis melakukan *brainstorming* untuk mendapatkan ide yang akan diimplementasikan, yaitu *dynamic and pop up*. Konsep poster akan menonjolkan produk yang lebih jelas dan mudah dikenali melalui berbagai elemen terkait dalam komposisi produk. Ide dan konsep yang telah ditentukan disusun kembali ke dalam bentuk sketsa.



Gambar 3.3 Sketsa Poster OT Mart Bazaar

Ide dan konsep dituangkan ke dalam bentuk sketsa yang dibuat oleh penulis. Pada produk Teh Gelas dan Garantea, penulis menggunakan elemen daun teh yang menonjolkan komposisi utama dalam kandungan teh. Sebaliknya, penulis menggunakan elemen kopi dalam poster produk Kopi Seruput. Pada penempatan harga dan *topping*, penulis menggunakan bentuk diagonal untuk menekankan harga yang murah dalam waktu yang terbatas.



Gambar 3.4 Proses Pengerjaan Poster OT Mart Bazaar

Proses digitalisasi dikerjakan melalui aplikasi Adobe Photoshop karena sebagian besar aset yang digunakan membutuhkan manipulasi fotografi. Seluruh elemen di dalam poster menggunakan hasil fotografi agar lebih terkesan nyata dan sesuai dengan produk aslinya. Pengerjaan dimulai dari pengumpulan dan perancangan aset terpisah. Beberapa aset seperti foto produk, tulisan, dan logo

merupakan elemen *mandatory* yang didapatkan dari supervisor, sedangkan penulis merancang ulang desain aset untuk *background*, daun, kopi, gelas teh, dan *topping* melalui teknik *digital imaging*. Tak hanya mengumpulkan aset, penulis juga melakukan penyusunan informasi, seperti judul poster, nama produk, *topping*, dan harga.

Setelah seluruh aset dikumpulkan, penulis melakukan proses *layouting* dengan menerapkan hierarki yang jelas agar alur poster mudah dikenali. Setelah disusun, penulis mengatur pencahayaan melalui *adjustment layer* dan bayangan melalui *gradient* agar seluruh elemen terkesan menyatu dan lebih realistis. Pada penggunaan teks, penulis menambahkan *stroke* yang tebal untuk meningkatkan kejelasan pada judul.



Gambar 3.5 Revisi Poster OT Mart Bazaar

Setelah proses digitalisasi dilakukan, penulis mendapatkan *feedback* berupa revisi minor dari *supervisor*. Pada poster Teh Gelas, penulis menghilangkan bentuk buah agar poster tidak terlalu padat serta

struktur penempatan nama produk dapat lebih mudah dibaca setelah diatur kembali. Agar bentuk daun tidak monoton, penulis juga melakukan revisi poster Garantea pada bentuk daun agar terlihat lebih muda karena jenis teh yang berbeda bila dibandingkan dengan komposisi Teh Gelas. Mengingat adanya permintaan tambahan dari *user*, penulis mengubah produk dalam poster Kopi Seruput dari bentuk *sachet* menjadi botol.



Gambar 3.6 Final Artwork Poster OT Mart Bazaar

Setelah tiga poster dirancang, penulis menyusun ulang seluruh produk ke dalam bentuk *banner* berukuran 1x2 meter. Berbeda halnya dengan poster untuk memberikan informasi, *banner* lebih ditujukan sebagai media penarik perhatian pertama karena ukurannya yang besar dan mudah terbaca. Berdasarkan *brief* yang diberikan oleh supervisor, penulis hanya mengatur ulang penempatan logo dan produk agar menyatu dengan kebun teh dan kopi. Oleh karena itu, penulis hanya menyusun ulang dengan penggunaan daun teh yang menyerupai poster Teh Gelas.



Gambar 3.7 Penyusunan Poster OT Mart *Bazaar* dalam Bentuk *Banner*

3.3.1.2 T-Shirt Merchandise Amani SIP

Amani SIP merupakan produk *yoghurt* dalam kemasan *pouch* yang mengandung berbagai vitamin dari berbagai buah terpilih. OT Mart akan menjual *t-shirt* dengan produk-produk Orang Tua *Group* dan salah satu produk tersebut adalah Amani SIP. Penulis membuat desain ilustrasi yang akan dicetak oleh *brand* K&S sebagai salah satu bentuk kolaborasi.



Gambar 3.8 Moodboard T-Shirt Amani SIP

Proses perancangan desain dimulai dari *brief* yang diberikan oleh *employer branding supervisor*. *T-shirt* yang dibuat harus memuat produk secara jelas dengan sentuhan ilustrasi yang memberikan bentuk visual yang tidak terkesan baju promosi produk. Berdasarkan

brief yang diberikan, penulis melakukan *brainstorming* dan menghasilkan konsep visual seperti mangkuk sereal dengan kandungan bermacam-macam buah dari Amani SIP. Penulis juga mengumpulkan berbagai referensi baik secara visual maupun penggunaan warna. Setelah disetujui oleh *supervisor*, penulis mulai merancang sketsa agar visualisasi dapat terlihat lebih jelas.



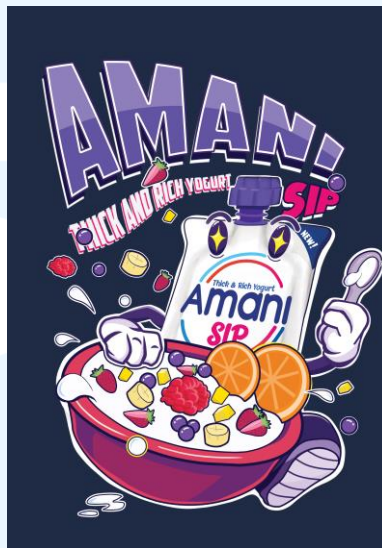
Gambar 3.9 Sketsa *T-Shirt* Amani SIP

Sketsa dirancang dengan penerapan gaya komik. Mengingat bentuknya yang kecil dan mudah dibawa, gaya ini dapat merepresentasikan produk yang lucu dan digemari. Produk Amani SIP digambarkan seperti karakter yang sedang makan sereal di dalam mangkuk yang berisi *yoghurt* dan buah-buahan. Setelah sketsa disetujui oleh *supervisor*, penulis melakukan tahap digitalisasi.



Gambar 3.10 Proses Perancangan *T-Shirt* Amani SIP

Penulis melakukan digitalisasi sketsa pada ukuran A4 dengan aplikasi Adobe Photoshop. Aplikasi ini digunakan karena penulis memerlukan *detailed brush* yang hanya tersedia di Adobe Photoshop. Pengerjaan dimulai dari perancangan karakter utama dengan *pen tool* sebagai *shape* dasar. Pewarnaan karakter menggunakan *custom brush* yang diterapkan melalui *clipping mask* pada *shape* yang dibuat sebelumnya melalui *pen tool*. Setelah karakter dibuat, penulis menambahkan tulisan dengan tambahan *flag distort* agar terkesan dinamis. Setelah tulisan dan ilustrasi utama dibuat, penulis menambahkan *stroke* putih untuk mempertegas elemen visual.



Gambar 3.11 *Final Artwork T-Shirt Amani SIP*

Setelah hasil desain disetujui, penulis menempatkan ke dalam bentuk *mockup* dengan menyesuaikan posisi dan warna baju yang disediakan oleh K&S. Tak hanya produk Amani SIP, penulis juga merancang beberapa *t-shirt* dari berbagai merek di PT CS2 Pola Sehat yang akan dijual di OT Mart. Adapun seluruh proses pengerjaan *t-shirt* dikerjakan dengan tahapan yang serupa.



Gambar 3.12 Mockup *T-Shirt* OT Mart

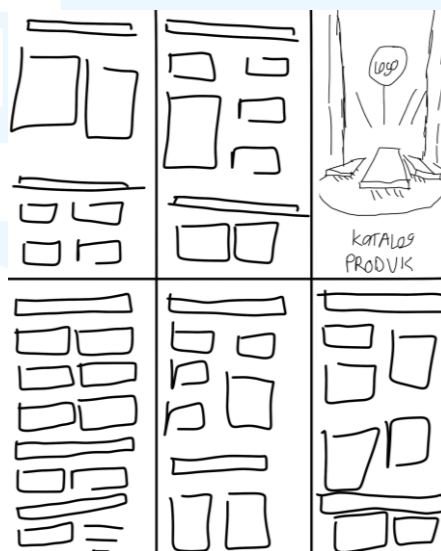
3.3.1.3 Katalog Produk *Canvassing* NPL

NPL atau *New Product Launching* merupakan bentuk perilisan produk baru yang akan dijual melalui sistem *canvassing* atau penjualan kontak langsung. Produk yang dijual merupakan kombinasi dari produk eksisting dan produk baru yang akan diluncurkan dalam satuan karton. Sebagai upaya untuk mendukung kegiatan tersebut, perusahaan membutuhkan media yang dapat memberikan informasi terkait kelengkapan produk dan harga. Oleh karena itu, penulis membuat desain katalog yang berisi berbagai macam produk baru yang akan dijual dalam berbagai kategori seperti minuman, makanan, dan produk sanitasi.



Gambar 3.13 *Moodboard* Katalog NPL

Proses perancangan desain dimulai dari *brief* yang diberikan oleh *employer branding supervisor*. Dalam desain katalog, penulis harus membuat sebuah desain *cover* yang *stand out* dengan menampilkan beberapa produk unggulan dari setiap perusahaan. Dalam isi katalog, penulis dapat membuat *layout* yang simpel, namun tetap mudah dipahami. Berdasarkan *brief* tersebut, penulis melakukan *brainstorming* melalui beberapa referensi dari desain media sosial Vietnam yang menghasilkan ide yaitu “*it’s time to show.*” Konsep menggunakan bentuk produk yang bermunculan untuk menunjukkan sesuatu yang baru dan hadir layaknya produk baru yang muncul.



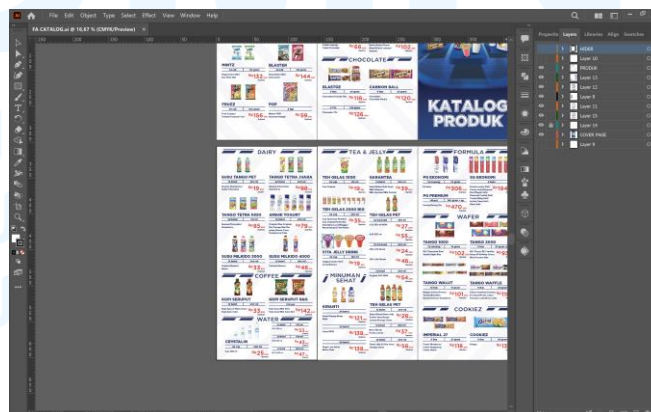
Gambar 3.14 Sketsa Katalog NPL

Setelah ide dan konsep diasistensikan, penulis mulai merancang sketsa yang terdiri dari *cover* dan isi katalog. Pada bagian *cover*, penulis menonjolkan produk bagian tengah yang seolah-olah muncul ke arah pembaca. Dalam lima halaman katalog, penulis membagi produk ke dalam beberapa kategori. Setiap kategori terdiri dari beberapa jenis produk yang mengandung beberapa informasi, disusun dengan hierarki jelas dan sistematis.



Gambar 3.15 Proses Pengerjaan *Cover* Katalog NPL

Pada tahap selanjutnya, penulis melakukan digitalisasi desain dengan ukuran kertas A3 yang dibagi tiga lipatan menjadi enam halaman. Pada bagian *cover*, penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop mengingat banyaknya penggunaan manipulasi objek dan cahaya yang cukup tajam. Pengerjaan desain dimulai dengan pembuatan elemen *background* menggunakan *rectangle* dan *brush tool*. Setelah bentuk dasar *background* dibuat, penulis menambahkan cahaya dan bayangan menggunakan *gradient* yang di *touch up* menggunakan *eraser* agar lebih realistis. Penggunaan warna menggunakan dominasi biru untuk menekankan *brand guideline* dari Orang Tua Group. Setelah *background* diselesaikan, penulis menambahkan produk, logo, dan teks yang diatur menggunakan efek *drop shadow* dan *outer glow*.



Gambar 3.16 Proses Pengerjaan Isi Katalog NPL

Setelah digitalisasi *cover* diselesaikan, penulis menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dalam menyusun isi setiap halaman katalog karena membutuhkan pengukuran yang presisi untuk setiap produk. Pengerjaan dimulai dengan mengkategorikan posisi setiap produk. Setelah itu, penulis mulai membuat *template layout* untuk setiap produknya dengan bantuan *rectangle* dan *line segment tool*. Penulis memperhatikan hierarki dalam *template* agar pembaca dapat melihat katalog dimulai dari nama jenis, jumlah atau isi, ukuran, kategori, dan harga. Pada bagian harga, penulis menggunakan warna yang lebih kontras sebagai *emphasis* atau informasi utama bagi pembaca.



Gambar 3.17 *Final Artwork* Katalog NPL

Setelah digitalisasi diselesaikan, penulis mengajukan asistensi kepada *supervisor*. Sedikit revisi dilakukan dengan memberikan *white space* yang lebih luas di antara setiap produk dalam katalog agar tidak terlalu sempit. Selain itu, ukuran foto produk juga dapat dikecilkan agar tidak terlalu padat. Setelah direvisi, *final artwork* dicetak dengan ukuran A3 bolak-balik yang akan disebarakan kepada beberapa toko.



Gambar 3.18 Hasil Cetak Katalog NPL

3.3.1.4 *Motion Graphic Feeds Instagram Paskah*

Sebagai salah satu media dalam membangun *self branding* dan menyampaikan informasi, PT CS2 Pola Sehat menggunakan media sosial Instagram yang dikelola oleh tim *employer branding*. Salah satu jenis *feeds* yang selalu diunggah adalah konten hari raya. Tanggal 31 Maret 2024 diperingati sebagai hari raya paskah sehingga penulis membuat konten Instagram untuk memperingatinya yang dikemas dalam bentuk *motion graphic*.



Gambar 3.19 *Moodboard Motion Graphic Paskah*

Pengerjaan *motion graphic* diawali dengan *brief* yang diberikan oleh *employer branding supervisor*. Penulis dapat mengekspresikan berbagai jenis gerakan yang diinginkan, namun objek utama yang harus dihadirkan adalah telur paskah. Tak lupa, penulis juga harus

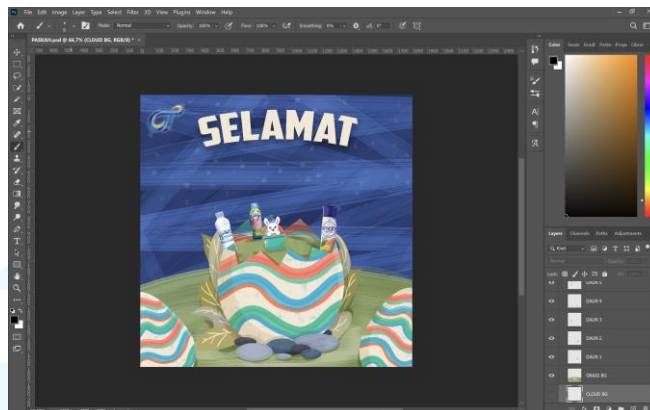
menghadirkan berbagai produk dari PT CS2 Pola Sehat. Berdasarkan *brief* yang didapatkan, penulis melakukan *brainstorming* terkait konsep gerakan dan gaya visual yang akan dibentuk sehingga mendapatkan *moodboard* dan ide akhir “*happiness in the crack.*” Konsep desain menggunakan nuansa kebahagiaan dalam paskah dan kebahagiaan tersebut tambah di dalam isi dari telur paskah. Gaya ilustrasi dan *color tone* akan didominasi karakter *soft* dan ceria.



Gambar 3.20 Sketsa *Motion Graphic* Paskah

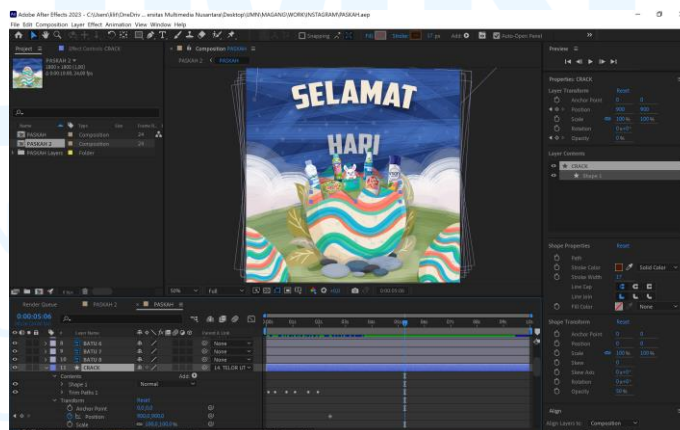
Setelah disetujui oleh *supervisor* melalui tahap asistensi ide, penulis membuat sketsa kasar bagaimana bentuk desain yang akan ditampilkan. Telur menjadi objek utama yang terdapat di bagian tengah. Pada awalnya, telur akan dibuat utuh dan lambat laun akan retak. Di dalam telur, terdapat produk-produk PT CS2 Pola Sehat dan kelinci yang melambangkan paskah. Dari dalam telur tersebut, tulisan ‘Selamat Hari Paskah’ akan muncul dalam video.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.21 Proses Pengerjaan Ilustrasi untuk *Motion Graphic* Paskah

Setelah sketsa diselesaikan, penulis mulai mengerjakan desain dan ilustrasi objek dengan ukuran *artboard* 1080 x 1080 px. Aplikasi yang digunakan oleh penulis adalah Adobe Photoshop karena penggunaan *brush* yang signifikan di dalam desain. Agar ilustrasi dapat menentukan tekstur yang terkesan *playful*, penulis menggunakan *custom brush* dengan karakteristik cat akrilik. Ilustrasi menggunakan teknik sederhana dengan menggambar bentuk *shape color*, menggunakan *multiply layer* untuk *shading*, dan *screen layer* untuk *lightning*. Pengerjaan dimulai dari objek kecil seperti batu dan daun, telur paskah, serta diakhiri oleh *background* yang lebih *rough* dan *natural*. Penulis juga menyertakan logo OT di dalam desain.



Gambar 3.22 Proses Pengerjaan Animasi untuk *Motion Graphic* Paskah

Setelah proses desain diselesaikan, penulis menggunakan aplikasi Adobe After Effect untuk membuat pergerakan dari setiap objek yang terkait. Pada bentuk pergerakan awal, penulis menggunakan *trim paths* pada bentuk retakan telur yang diatur agar muncul dan menghilang pada waktu tertentu. Di saat yang bersamaan, penulis mengatur *scale*, *position*, dan *rotation* pada bagian telur agar retakan lebih terlihat realistis. Posisi telur akan terbagi dua bagian setelah retak dan bagian atas akan bergerak ke arah luar layar. Setelah retak, penulis menggerakkan beberapa objek seperti kelinci, daun, telur, dan awan dengan mengubah *position* serta *rotation* pada waktu tertentu. Posisi tulisan ‘Selamat Hari Paskah’ juga dimunculkan dari arah telur yang terbuka dengan pengaturan *opacity*, *scale*, dan *position*. Sebelum *motion graphic* berakhir, penulis mengembalikan retakan telur bagian atas agar menyatu kembali agar hasil akhir menjadi realistis seperti *looping*. Setelah seluruh objek digerakkan, penulis mengatur *scale* dari keseluruhan desain seperti pengaturan *zoom* untuk memperjelas fokus pada gerakan. Setelah desain sudah dianimasikan, penulis melakukan asistensi kepada *supervisor* dan *final artwork* dapat diunggah melalui akun Instagram.



Gambar 3.23 *Final Artwork Motion Graphic* Paskah
Sumber: <https://www.instagram.com/p/C5KaqpShxO/>

3.3.1.5 *Sticker Sheet New Employee*

Setiap saat, PT CS2 Pola Sehat menghadirkan beberapa anggota untuk bergabung sebagai karyawan baru di perusahaan. Sebagai bentuk pengenalan perusahaan untuk memperkuat identitas, PT CS2 Pola Sehat membutuhkan sebuah media untuk memperkenalkan perusahaan. Salah satu media yang dibutuhkan adalah *sticker sheet* dengan ilustrasi beragam yang menjadi *jobdesk* penulis sebagai seorang *employer branding intern*.



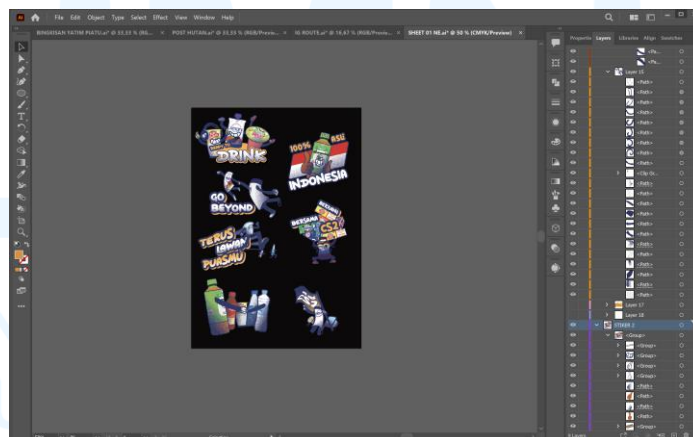
Gambar 3.24 *Moodboard Sticker Sheet*

Pengerjaan stiker dimulai dari *brief* yang diberikan oleh *employer branding supervisor*. Pada pengerjaan desain, stiker yang diinginkan harus memuat berbagai produk CS2 dan kata-kata yang dapat mencerminkan nilai PT CS2 Pola Sehat. Berdasarkan *brief* yang diberikan, penulis melakukan *brainstorming* dan merancang *moodboard* dengan menghasilkan ide “*Characterize Your Words*”. Konsep desain menggambarkan bentuk produk perusahaan yang dikemas menyerupai manusia yang melakukan aktivitas menyesuaikan pesan yang ingin disampaikan agar lebih berelasi dengan target stiker dan dapat menarik perhatian terkhususnya bagi karyawan baru dari sisi humor. Stiker yang dirancang juga dikaitkan dengan nilai perusahaan agar lebih mudah diingat.



Gambar 3.25 Sketsa *Sticker Sheet*

Setelah ide dan konsep disetujui oleh *supervisor*, penulis membuat sketsa yang terdiri dari tujuh bentuk dengan produk perusahaan yang berbeda-beda. Berbagai tulisan yang disertakan dalam stiker mengandung pesan yang berkaitan dengan budaya perusahaan. Perancangan karakter menggunakan bentuk produk dengan penambahan tangan, kaki, dan mulut. Agar akurat, perancangan karakter tetap memperhatikan kemasan dan ukuran produk yang telah diproduksi.



Gambar 3.26 Proses Pengerjaan *Sticker Sheet*

Setelah sketsa disetujui oleh *supervisor*, penulis melakukan digitalisasi melalui aplikasi Adobe Illustrator karena membutuhkan

hasil vektor yang jelas setelah dicetak dalam ukuran A6. Pertama-tama, penulis membentuk ulang kemasan produk-produk PT CS2 Pola Sehat secara manual menggunakan *pen tool*. Penulis juga menambahkan bentuk lengan, tangan, kaki, dan mulut dengan cara yang sama. Setelah seluruh karakter didesain, penulis menambahkan teks dengan *stroke* yang dibuat menggunakan *offset path*. Pada bagian akhir, penulis menambahkan desain untuk beberapa stiker yang membutuhkan latar belakang tertentu. Setelah seluruh desain diselesaikan, penulis menambahkan efek *grain* sebagai finalisasi dengan bentuk *gradient* sebagai tekstur tambahan.



Gambar 3.27 *Final Artwork Sticker Sheet*

Sebelum dicetak, penulis menambahkan *full coverage* berwarna putih di area sekeliling objek agar stiker lebih terkesan menonjol dan dapat melindungi desain utama dari kesalahan cetak. Penulis juga menambahkan *background* dan keterangan informasi media sosial perusahaan. Sebagai hasil finalisasi, desain stiker dicetak dan dapat ditempelkan pada media tertentu yang diinginkan.



Gambar 3.28 Hasil Cetak *Sticker Sheet*

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalankan proses magang sebagai *employer branding intern*, penulis menemukan beberapa kendala yang dirasakan. Dalam aspek pengerjaan tugas, penulis mempunyai pengalaman yang minim terkait pengoperasian kamera sehingga adanya kesulitan di awal kerja magang. Hal ini dirasakan terutama pada jenis kamera yang belum pernah dipelajari sebelumnya karena mempunyai sistem pengaturan yang berbeda. Selain itu, penulis juga mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas desain katalog. Penulis harus dapat mengumpulkan berbagai macam informasi produk dalam ruang terbatas yang mengutamakan konsistensi *layout* namun harus tetap mempunyai kesan dinamis.

Dalam hal komunikasi, penulis tidak mengalami kesulitan terkait arahan, tugas, atau revisi yang diberikan. Namun, penulis mengalami sedikit kendala ketika membahas atau bertanya tentang tugas tertentu yang sulit dipahami bila sewaktu-waktu supervisor sedang berada di luar kantor. Hal ini diakibatkan karena komunikasi hanya dapat dilakukan melalui aplikasi Whatsapp. Mengingat tugas yang disampaikan secara daring, rincian pekerjaan lebih sulit untuk dipahami oleh penulis.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dibalik beberapa kendala yang dialami selama menjalankan kerja magang, penulis berusaha dalam menemukan solusi untuk mengatasi hal tersebut sebagai bentuk adaptasi dan pengembangan diri. Secara teknis terkait pekerjaan, penulis berusaha untuk mempelajari pengoperasian jenis kamera lebih dalam secara mandiri melalui Youtube. Penulis belajar untuk memahami tombol-tombol yang diperlukan agar lebih mahir dan tidak asing. Tak hanya dalam pengoperasiannya, penulis pun mempelajari teori fotografi lebih dalam agar mempermudah dalam tugas yang akan diberikan selanjutnya. Penulis juga aktif bertanya kepada supervisor yang sudah berpengalaman di bidang fotografi terkait beberapa hal.

Pada pengerjaan tugas desain katalog, penulis menemukan solusi dengan mencari referensi beragam melalui media sosial terkait variasi *layout* dengan bentuk katalog yang memuat produk banyak dalam lembar *portrait*. Selain itu, penulis juga mencoba untuk berfokus pada *emphasis* produk dan harga untuk mempermudah penyampaian informasi utama yang akan dituju. Dalam menjaga keteraturan desain, penulis mencoba memulai tahap sketsa dengan mengumpulkan segala informasi suatu produk ke dalam bentuk kotak sehingga membentuk beberapa kotak yang terdiri dari produk-produk perusahaan. Hal ini dapat mempermudah penyusunan desain karena informasi yang banyak dapat diminimalisir dan tidak membingungkan.

Sebagai solusi dalam memahami pengerjaan tugas dalam komunikasi secara daring, penulis berupaya untuk bertanya tentang detail pengerjaan tugas yang rinci sebelum *supervisor* meninggalkan kantor. Hal ini mempermudah penulis agar tidak hilang arah dalam mengerjakan tugas nantinya. Dalam beberapa hal yang sulit dijelaskan melalui tulisan, penulis juga mengajukan *call* dengan *supervisor* agar penyampaian informasi dapat lebih mudah dimengerti.