

PERANCANGAN VISUAL *MERCHANDISE*
SEBAGAI BAGIAN DARI PROMOSI KOMPAS



LAPORAN MAGANG

Aiko Komala

00000047947

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024

PERANCANGAN VISUAL *MERCHANDISE*
SEBAGAI BAGIAN DARI PROMOSI KOMPAS



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Aiko Komala
00000047947

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Aiko Komala
Nomor Induk Mahasiswa : 00000047947
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

Laporan Magang dengan judul:

**PERANCANGAN VISUAL *MERCHANDISE*
SEBAGAI BAGIAN DARI PROMOSI KOMPAS**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 12 Juni 2024





(Aiko Komala)

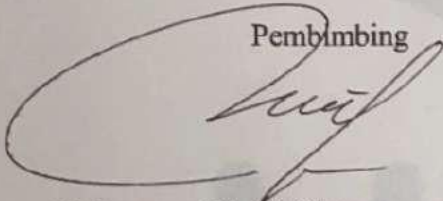
HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
PERANCANGAN VISUAL *MERCHANDISE*
SEBAGAI BAGIAN DARI PROMOSI KOMPAS

Oleh
Nama : Aiko Komala
NIM : 00000047947
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

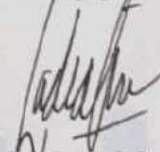
Telah diujikan pada hari Kamis, 6 Juni 2024
Pukul 13.00 s.d 13.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



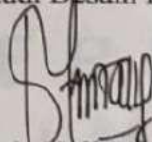
Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/081434

Penguji



Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/039375

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aiko Komala
NIM : 00000047947
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Laporan Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas laporan magang saya yang berjudul.

PERANCANGAN VISUAL *MERCHANDISE* SEBAGAI BAGIAN DARI PROMOSI KOMPAS

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 12 Juni 2024

Yang menyatakan,


(Aiko Komala)

KATA PENGANTAR

Dengan tulus dan penuh rasa syukur, saya ingin menyampaikan penghargaan kepada Tuhan yang Maha Esa atas limpahan berkah-Nya yang telah memandu langkah-langkah saya dalam menyelesaikan Laporan Magang Track 1 ini dengan penuh kelancaran. Laporan ini, yang berjudul "Perancangan Visual *Merchandise* sebagai bagian dari Promosi Kompas," tidak hanya berfungsi sebagai syarat kelulusan, tetapi juga mencerminkan kemajuan dan dedikasi saya dalam menjalani masa magang ini.

Bimbingan dan dukungan yang tiada henti dari berbagai pihak telah dukungan yang memungkinkan saya menyelesaikan laporan ini dengan baik. Ucapan terima kasih ini ditujukan dengan tulus kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam perjalanan penulisan laporan ini. Semoga dedikasi dan kerja keras yang telah ditanamkan dapat membawa manfaat dan menginspirasi pada masa yang akan datang. Terima kasih atas segala dukungan dan bimbingannya.

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M. A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Perusahaan tempat kerja magang.
4. PT. Kompas Gramedia, sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Fonita Theresia Yoliando, selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
6. Ardiles Akyuwen, S.Sn., M.Sn., sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual.
7. Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.

8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat menjadi karya yang memberi manfaat dan menjadi contoh yang baik kepada banyak orang.

Tangerang, 12 Juni 2024

 - i k o
(Aiko Komala)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN VISUAL *MERCHANDISE*

SEBAGAI BAGIAN DARI PROMOSI KOMPAS

(Aiko Komala)

ABSTRAK

Magang Merdeka adalah salah satu syarat kelulusan adalah menjalani program yang diwajibkan oleh universitas. Dalam peran magangnya, penulis bertanggung jawab atas berbagai aspek konten desain yang dibutuhkan oleh perusahaan, serta berkontribusi dengan gagasan-gagasan kreatif yang mampu membantu dalam mencapai tujuan bersama dengan *supervisor*. Penulis berkolaborasi dengan *supervisor* untuk mendapatkan arahan proyek dan menghasilkan kontribusi inovatif yang dapat didiskusikan secara bersama. Penulis memutuskan untuk menjalani magang di Kompas sebagai upaya untuk memperluas pemahaman dalam domain desain grafis, yang diperlukan untuk memenuhi syarat kelulusan Universitas. Namun, selama perjalanan magang ini, penulis menghadapi tantangan dalam menjaga akurasi dan kualitas, terutama dalam pemeriksaan detail dalam desain. Kesadaran pun muncul bahwa semangat dan dukungan kerja sama dari rekan kerja serta *supervisor* di lingkungan kantor memegang peran sentral dalam menjaga kelancaran penyelesaian tugas dan laporan di tempat kerja. Dalam situasi ini, *supervisor* menunjukkan pemahaman yang luar biasa terhadap perjuangan penulis, memberikan dukungan yang besar, dan tidak menekan penulis ketika ada kesulitan atau hambatan dalam menyelesaikan pekerjaan atau menghadapi kebingungan.

Kata kunci: Desain Grafis, Magang, Kerja Sama

VISUAL MERCHANDISE DESIGN

FOR KOMPAS PROMOTION

(Aiko Komala)

ABSTRACT (English)

Magang Merdeka is one of the requirements for graduation, namely undergoing a program required by the university. In her internship role, the author is responsible for various aspects of the design content required by the company, as well as contributing with creative ideas that can help in achieving shared goals with the supervisor. The author collaborates with the supervisor to obtain project direction and produce innovative contributions that can be discussed together. The author decided to undertake an internship at Kompas as an effort to broaden her understanding in the graphic design domain, which is necessary to fulfill the University graduation requirements. However, during this internship journey, the author faced challenges in maintaining accuracy and quality, especially in checking details in the design. Awareness has emerged that the enthusiasm and support of cooperation from colleagues and supervisors in the office environment plays a central role in maintaining the smooth completion of tasks and reports in the workplace. In this situation, the supervisor showed great understanding of the author's struggles, provided great support, and did not pressure the author when there were difficulties or obstacles in completing the work or encountered confusion.

Keywords: *Graphic Design, Internship, Teamwork*

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

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang	3
1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	8
2.1 Deskripsi Perusahaan	8
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	9
2.3 Portofolio Perusahaan	10
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	14
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	14
3.2 Tugas yang Dilakukan.....	16
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang.....	19
3.3.1 Proses Pelaksanaan.....	19
3.3.1.1 Voucher Merchandise Kompas.....	19
3.3.1.2 Price List Merchandise Kompas.....	24
3.3.1.3 Hampers Lebaran	27
3.3.1.4 Ilustrasi Press Ecosystem.....	31
3.3.1.5 Desain Packaging Press Ecosystem	35
3.3.2 Kendala yang Ditemukan.....	39
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....	39

BAB IV PENUTUP	41
4.1 Kesimpulan	41
4.2 Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xiv



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	5
Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang	16



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Kompas ID	8
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Kompas	10
Gambar 2.3 Koran Cetak Kompas.....	12
Gambar 2.4 Tampilan Kompas <i>IDE</i>	12
Gambar 2.5 <i>E-Paper</i> Kompas	13
Gambar 2.6 Logo Kompas <i>Travel Fair</i>	13
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi	15
Gambar 3.2 <i>Color Palette</i> brand Kompas	20
Gambar 3.3 Referensi Desain <i>Voucher</i> Gerai Kompas	20
Gambar 3.4 Proses Digitalisasi <i>Voucher</i> Gerai Kompas	21
Gambar 3.5 <i>Voucher</i> Gerai Kompas.....	21
Gambar 3.6 Referensi Poster <i>Run for Fun</i>	22
Gambar 3.7 Hasil Final <i>Voucher Run for Fun</i>	23
Gambar 3.8 <i>Moodboard</i> referensi <i>Price List</i>	24
Gambar 3.9 <i>Folder</i> Foto Produk Gerai Kompas	25
Gambar 3.10 Proses Digitalisasi <i>Price list</i> Gerai Kompas	25
Gambar 3.11 Hasil Karya Final <i>Price list</i> Gerai Kompas.....	26
Gambar 3.12 <i>Color Palette Hampers</i>	27
Gambar 3.13 <i>Moodboard Hampers</i> Lebaran.....	27
Gambar 3.14 Sketsa Ilustrasi <i>Hampers</i> Lebaran	28
Gambar 3.15 <i>Digitalisasi</i> Ilustrasi <i>Hampers</i> Lebaran	29
Gambar 3.16 Proses Digitalisasi Ilustrasi <i>Hampers</i> Lebaran	29
Gambar 3.17 Hasil Final Ilustrasi <i>Hampers</i> Lebaran	30
Gambar 3.18 Hasil Final Ilustrasi <i>Hampers</i> Lebaran untuk <i>Instagram Post</i> dan <i>Story</i>	31
Gambar 3.19 <i>Moodboard</i> Ilustrasi <i>Press Ecosystem</i>	32
Gambar 3.20 <i>Draft 1</i> Ilustrasi <i>Press Ecosystem</i>	33
Gambar 3.21 <i>Draft 2</i> Ilustrasi <i>Press Ecosystem</i>	34
Gambar 3.22 Hasil Final Ilustrasi <i>Press Ecosystem</i>	34
Gambar 3.23 <i>Mock-up</i> baju <i>Press Ecosystem</i>	35
Gambar 3.24 <i>Moodboard</i> logo <i>Press Ecosystem</i>	36
Gambar 3.25 Alternatif logo <i>Press Ecosystem</i>	36
Gambar 3.26 Logo <i>Press Ecosystem</i>	37
Gambar 3.27 Ilustrasi karakter profesi <i>Press Ecosystem</i>	38
Gambar 3.28 Ilustrasi <i>box Press Ecosystem</i>	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01.....	xiv
Lampiran B. Kartu MBKM 02.....	xv
Lampiran C. Daily Task MBKM 03.....	xvi
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	xix
Lampiran E. Surat Penerimaan Magang.....	xix
Lampiran F. Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin.....	xx
Lampiran G. Semua hasil karya tugas yang dilakukan selama kerja magang.	xx



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Rusdi (2006:3), magang dianggap sebagai bagian yang tak terpisahkan dari kurikulum yang harus dilalui oleh setiap mahasiswa (Rusdi, 2006). Ini dianggap sebagai langkah penting dalam persiapan untuk mengembangkan kemampuan sumber daya manusia (SDM) sehingga mahasiswa siap untuk memasuki dunia kerja dengan profesionalisme. Pengalaman praktis yang didapat dari magang dianggap berharga karena membantu mahasiswa memperoleh kompetensi yang diperlukan di tempat kerja. Salah satu syarat kelulusan adalah menjalani program Magang Merdeka yang diwajibkan oleh universitas, yang membantu mahasiswa mengasah kemampuan mereka untuk memasuki dunia kerja. Oleh karena itu, mahasiswa harus mencari tempat magang sebelum periode magang dimulai agar bisa memenuhi total jam kerja yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara (UMN), yaitu 640 jam.

Dari beberapa opsi tempat magang, penulis memilih untuk bergabung dengan PT Kompas Gramedia, secara spesifik di bagian *Commercial Development* Harian Kompas. Keputusan ini didasarkan pada kesesuaian antara deskripsi pekerjaan yang diumumkan oleh Harian Kompas dalam lowongan kerjanya dan minat serta keterampilan yang dimiliki oleh penulis. Deskripsi tersebut adalah bahwa Harian Kompas sedang mencari *intern graphic designer* yang mengerjakan kebutuhan materi visual untuk keperluan produksi, promosi, dan media sosial proyek yang ditangani oleh Departemen *Commercial Development*. Keputusan ini juga didasarkan atas keinginan penulis untuk terjun dalam dunia pengalaman kerja di perusahaan media, untuk mengembangkan diri, baik *soft skills* maupun *technical skills*. Hal ini dikarenakan lingkungan & rekan kerja yang kondusif, pemberian kesempatan pada para mahasiswa untuk terlibat dalam *real projects*, serta program bimbingan yang terarah, terutama dalam sistem dan alur kerja.

Berdasarkan hal tersebut, penulis memiliki alasan yang pasti untuk memilih magang di kantor tersebut.

Saat ini banyak media daring yang menyampaikan informasi berbasis multimedia, salah satunya adalah Kompas.id, platform versi digital dari Harian Kompas dan merupakan bagian dari anak perusahaan PT Kompas Gramedia. Kompas.id memanfaatkan *website* dan media sosial dalam pendistribusian konten dan informasi berita baik dalam bentuk artikel tulisan maupun audio visual. Pemanfaatan teknologi informasi dan internet tersebut dilatarbelakangi dengan semakin banyaknya pengguna internet di Indonesia. Mengutip dari artikel Kompas.id, menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet Indonesia hingga tahun 2020 mencapai lebih dari 196 juta jiwa (Kompas.id, 2021).

Kompas sebagai salah satu perusahaan media terkemuka di Indonesia memiliki peluang besar untuk memanfaatkan hubungan antara media dan *merchandising* (*merch*) guna memperkuat posisi mereknya. Dengan menjual *merchandise* yang mencerminkan identitas dan nilai-nilai Kompas, perusahaan ini dapat memperluas ekspresi mereknya di luar platform media tradisional. Penjualan *merchandise* seperti kaos, *mug*, atau barang-barang lainnya tidak hanya akan meningkatkan kesadaran merek Kompas di masyarakat, tetapi juga memperkuat ikatan emosional antara merek dan audiens.

Melalui *merchandise*, audiens dapat merasa lebih terhubung dengan Kompas dan nilai-nilai yang diusungnya, sehingga memperdalam loyalitas konsumen. Selain itu, penjualan *merchandise* juga dapat menjadi sumber pendapatan tambahan yang signifikan bagi perusahaan media di tengah perubahan model bisnis yang cepat (Muslim & Mudiantono, 2011). Dengan mempromosikan *merchandise* melalui platform media mereka, Kompas dapat melakukan *cross-promosi* yang efektif, meningkatkan penjualan *merchandise*, dan pada saat yang sama memperkuat hubungan dengan audiensnya. Dengan strategi yang bijak, Kompas dapat mengoptimalkan hubungan antara media dan *merchandise* untuk memperkuat posisi mereknya di pasar.

Merchandise memiliki peran penting bagi perusahaan dalam menampilkan produknya dengan tujuan memaksimalkan daya tarik bagi konsumen. Konsumen dalam keputusan untuk membeli barang dan jasa tertentu terkadang merupakan hasil dari proses yang lama dan rumit yang mencakup kegiatan mencari informasi, membandingkan berbagai merek, melakukan evaluasi, dan kegiatan lainnya. Sering ditemui, konsumen kerap membeli suatu produk karena dorongan hati yang muncul saat ini. Visual *merchandise* ini dengan desain yang menarik akan membantu dalam promosi Kompas dalam pemasaran *brand image* kepada konsumen.

Berdasarkan ilmu dan pengetahuan yang diperoleh selama periode magang, penulis menyadari pentingnya untuk menggunakannya dengan cara yang efektif di masa depan. Penulis bertekad untuk tidak menyia-nyiakan pengetahuan serta bimbingan yang telah diperoleh selama proses pendidikan dan pelatihan tersebut. Penulis juga berkomitmen untuk mengaplikasikannya dengan produktif dalam karier yang akan datang.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan kerja magang adalah untuk memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh selama studi ke dalam konteks dunia nyata. Beberapa tujuan tersebut dijabarkan di bawah.

1. Langkah ini menjadi kebutuhan yang harus dipenuhi penulis untuk menyelesaikan semester ketujuh dan meraih gelar sarjana.
2. Penulis termotivasi untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama masa studi ke dalam lingkungan kerja.
3. Pengalaman kerja dianggap sangat penting bagi penulis untuk tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga menerapkannya dalam situasi praktis.
4. Mengikuti perkuliahan dan aktif berpartisipasi dalam organisasi telah memberikan penulis pemahaman yang lebih mendalam tentang pentingnya kerja tim dan solidaritas.

5. Penulis bertekad untuk terus mengasah dan mengembangkan keterampilan kerja tim dan solidaritas ini dalam konteks pekerjaan di masa mendatang.
6. Melalui kegiatan magang, penulis berharap dapat mengembangkan *soft skill* dan *hard skill*, terutama dalam bidang desain grafis dan komunikasi.
7. Penulis juga berharap dapat mengasah kemampuan berpikir kritis dengan menghadapi tantangan yang dihadapi di dunia kerja.
8. Harapan penulis adalah agar laporan ini dapat memberikan wawasan yang berharga kepada pembaca, terutama mereka yang tertarik dengan media, pengembangan komersial, dan pemasaran.
9. Penulis berharap para pembaca dapat memperoleh inspirasi dan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya peran *merchandise* dalam mengembangkan bisnis, serta bagaimana strategi pemasaran yang baik dapat memainkan peran krusial dalam penjualan.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis akan memulai dengan menjelaskan prosedur yang harus dilakukan untuk mencapai tempat magang dan jabatan yang diperoleh oleh penulis. Proses-proses ini melibatkan beberapa langkah penting dalam perjalanan penulis menuju kesempatan magang yang diinginkan, dan penulis akan secara rinci menguraikan setiap tahapnya dalam laporan ini.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis bekerja selama 4 Bulan, dari tanggal 4 Januari 2024 sampai dengan 30 April 2024. Periode kerja magang berlaku pada hari Senin hingga Jumat, dimulai pada pukul 8:00 pagi dan berakhir pada pukul 17.00 sore. Pelaksanaan kerja adalah *hybrid*, yaitu penggabungan antara *Work from Office/WFO* dan *Work from anywhere/WFA*, dengan minimal *Work from Office* 2-3 hari dalam satu minggu. kegiatan kerja secara WFH dapat ditentukan secara personal berdasarkan ketentuan yang diberikan oleh perusahaan. Sebagai bentuk untuk memenuhi ketentuan magang MBKM, total jam kerja yang harus dicapai adalah 640 jam.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis memulai proses penempatan magang satu semester sebelumnya untuk Program Magang MBKM, melakukan Pra-KRS dan *Briefing* Magang. Untuk mendaftar Program Magang MBKM, terdapat beberapa persyaratan akademis yang harus dipenuhi, seperti mencapai minimal 90 SKS dalam mata kuliah lulus wajib, memiliki nilai IPK minimal 2.50, dan tidak mendapat nilai D dan/atau E. Proses pendaftaran magang dibagi menjadi beberapa tahap yang diuraikan oleh penulis dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1.1 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

No	Aktivitas	Keterangan	Lokasi
1	Pra-KRS	Penulis berkonsultasi dengan Dosen Pembimbing Akademik untuk memeriksa persyaratan akademik yang diperlukan agar dapat mengambil program magang merdeka dengan total 20 SKS.	<i>Website</i> my.umn.ac.id
2	Briefing Magang	Pembekalan magang dilakukan pada tanggal 10 November 2023. Briefing ini menjelaskan <i>timeline</i> serta peraturan dalam pendaftaran di tempat magang.	<i>Function Hall</i> UMN
3	Pendaftaran Magang	Penulis mendaftar diri dengan memilih menu Registration > Activity > Internship Track.	<i>Website</i> merdeka.umn.ac.id
4	Pengajuan dan persetujuan tempat magang	Penulis mengajukan beberapa tempat magang dan diverifikasi oleh Koordinator Magang dan	<i>Website</i> merdeka.umn.ac.id

		Kaprodi. PT Kompas menjadi salah satu perusahaan yang terpilih dan disetujui oleh UMN.	
5	Mengumpulkan berkas untuk melakukan Magang di perusahaan yang diinginkan (MBKM 01)	Penulis mengirim dokumen dokumen wajib pada Kompas, yaitu: surat pengantar magang, surat lamaran magang, Curriculum Vitae (CV), dan portofolio karya.	<i>Website</i> merdeka.umn.ac.id dan Kontak Pribadi
6	Proses penerimaan dan wawancara	Proses wawancara dilakukan secara daring, dan setelahnya dikirimkan follow-up melalui Whatsapp group.	<i>Zoom</i>
7	Mengunggah surat penerimaan magang	Surat penerimaan dari tempat magang diunggah ke merdeka.umn.ac.id.	<i>Website</i> merdeka.umn.ac.id
8	Registrasi final (MBKM 02)	Penulis melengkapi data dalam registrasi final/ complete registration mengenai perusahaan magang.	<i>Website</i> merdeka.umn.ac.id
9	Pengisian daily task (MBKM 03)	Penulis mengisi <i>daily task</i> di merdeka.umn.ac.id. Durasi magang minimal 640 jam kerja, ditambah 207 jam bimbingan dan penulisan laporan.	<i>Website</i> merdeka.umn.ac.id
10	Pengisian KRS	Pengisian KRS magang dan pengumuman Dosen Pembimbing Magang di my.umn.ac.id dan grup Line.	<i>Website</i> merdeka.umn.ac.id
11	Memulai Kerja Magang	Melaksanakan kerja magang di Kompas	Menara Kompas

Penulis telah mengajukan lamaran pekerjaan ke Harian Kompas melalui *website* karier.kompas.id dan mendapatkan undangan untuk mengikuti wawancara pada tanggal 8 Desember pukul 10 pagi. Proses wawancara berlangsung secara *online*. Wawancara pertama-tama dimulai dengan pertanyaan mengenai pengetahuan penulis tentang perusahaan yang dilamar, dan selanjutnya melanjutkan ke pertanyaan-pertanyaan yang lebih rinci mengenai portofolio penulis.

Penulis menerima email yang berisi surat penawaran pekerjaan 1 minggu setelah menyelesaikan wawancara. Surat tersebut memberitahu bahwa penulis dapat memulai bekerja pada tanggal 4 Januari 2024. Setelah melalui tahap wawancara dan menyelesaikan registrasi di Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Sebagai bagian dari registrasi ini, penulis memperoleh dokumen seperti MK-01, MK-02, serta surat pelaksanaan kerja yang mengizinkan penulis untuk memulai pekerjaan pada tanggal 4 Januari 2024. Durasi kerja penulis adalah selama 640 jam, dimulai dari 4 Januari dan berakhir pada 30 April 2024.



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Deskripsi Perusahaan

PT Kompas Media Nusantara, yang dikenal sebagai Kompas.id, adalah salah satu media di bawah naungan grup Kompas Gramedia yang bergerak dalam media cetak dan digital. Didirikan pada tahun 1965 oleh Petrus Kanisius Ojong dan Dr. (HC) Jakoeb Oetama, Kompas.id awalnya hanya fokus pada media cetak (koran). Namun, dengan kemajuan teknologi dan munculnya era internet, Kompas.id beradaptasi dengan memperkenalkan media digital, meluncurkan *e-paper*-nya pada tanggal 28 Juni 2013.



Gambar 2.1 Logo Kompas.id
Sumber: Dokumentasi Perusahaan, 2024

Pengenalan *e-paper* Kompas.id menandai adaptasi yang signifikan terhadap perubahan zaman dan revolusi digital. Dengan berpegang pada visi ini, Kompas.id terus berinovasi dengan mengungkapkan situs web Kompas.id pada Februari 2017, yang menawarkan portal berita berbasis langganan dengan fitur utama *e-paper* Kompas.

Pada tahun 2018, Kompas.id terus berinovasi dengan memperbarui antarmukanya untuk memberikan tampilan yang lebih segar dan fokus pada pengembangan *e-paper* ke dalam platform digital melalui aplikasi yang tersedia untuk diunduh di *App Store* untuk pengguna iOS dan *Google Play Store* untuk pengguna Android. Kompas.id menerbitkan narasi visual sebagai bagian dari *platform* media digitalnya, menyajikan konten dengan cara yang lebih menarik yang mengutamakan interaksi dengan pengguna.

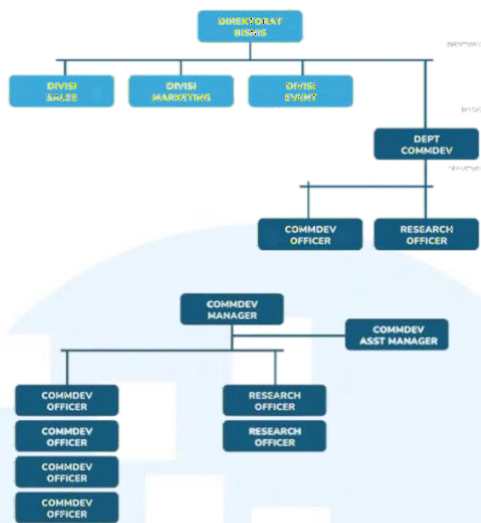
Harian Kompas telah mengalami pertumbuhan yang signifikan dan menjadi salah satu entitas bisnis terbesar di Indonesia di bawah naungan Kompas Gramedia (KG). Fokus utamanya adalah pada penyediaan informasi. Dengan moto "Amanat Hati Nurani Rakyat," Harian Kompas dan Kompas.id bertekad untuk menyajikan jurnalisme yang mendalam, dengan produk jurnalistik yang menekankan substansi dan nilai kontribusinya. Mereka juga berkomitmen untuk melawan penyebaran hoax dan berita palsu sesuai dengan prinsip tersebut (Kompas, 2020).

Visi dari PT Kompas Media Nusantara adalah Menjadi Institusi yang memberikan pencerahan bagi perkembangan masyarakat Indonesia yang demokratis dan bermartabat, serta menjunjung tinggi asas dan nilai kemanusiaan.

Misi dari PT Kompas Media Nusantara adalah untuk mengantisipasi dan merespon dinamika masyarakat secara profesional, sekaligus memberi arah perubahan (*trendsetter*) dengan menyediakan dan menyebarluaskan informasi yang terpercaya.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi Harian Kompas mempunyai struktur yang efisien dan fleksibel untuk masing-masing tim dalam upaya menjalankan setiap proyek. Bagan dibawah ini merupakan alur keseluruhan dalam struktur organisasi di perusahaan Kompas di bagian bisnis.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Kompas
 Sumber: Dokumentasi Perusahaan, 2024

Tertinggi dari perusahaan Harian Kompas di bagian bisnis dipegang oleh seorang principal/director yang bertugas memimpin, bertanggung jawab atas segala keputusan berkaitan dengan jalannya bisnis. Di bawah itu, terdapat divisi *sales*, *marketing* dan *event* dan *commercial development*. Dalam bagian *commercial development*, ada 2 divisi dibawahnya yaitu, *commercial development officer* dan *research officer*. Penulis sekarang menjalankan magang di bagian *graphic designer commercial development*.

2.3 Portofolio Perusahaan

Berikut ini merupakan kegiatan umum dari Harian Kompas:

2.3.1 Koran cetak

Produk utama dari Harian Kompas terbagi menjadi dua bagian utama, yaitu berita dan iklan. Terdiri dari tujuh kolom, harian ini menyajikan berita dalam berbagai rubrik yang meliputi Ekonomi, IPTEK, Internasional, Sosok, Olahraga, Nama dan Peristiwa, Metropolitan, Multimedia, Gaya Hidup, serta Opini. Rubrik Opini menjadi edisi khusus yang hanya diterbitkan di dalam Kompas dan sering kali menjadi yang paling diminati oleh pembaca karena menghadirkan pandangan dan analisis mendalam terhadap isu-isu terkini.



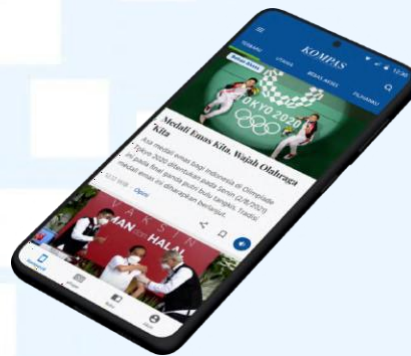
Gambar 2.3 Koran cetak Kompas
Sumber: Dokumentasi Perusahaan, 2024

Selain itu, Kompas juga menyediakan rubrik khusus yang ditujukan untuk menarik pembaca dari kalangan muda. Rubrik ini terbit setiap hari Jumat dengan nama Kompas Muda dan Kompas Kampus, yang mengangkat berbagai topik dan isu yang relevan dengan generasi muda serta lingkungan kampus. Hal ini menunjukkan upaya dari Harian Kompas dalam menjangkau berbagai segmen pembaca dengan konten yang sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka.

2.3.2 Kompas.id

Kompas.id merupakan produk digital dari Harian Kompas yang memberikan informasi terkini melalui platform digital, baik melalui situs *web* maupun aplikasi *smartphone*. Platform ini dirancang untuk

memberikan kemudahan akses di era digital saat ini. Meskipun pengguna dapat mengakses Kompas.id secara gratis, namun akses yang tersedia dibatasi. Oleh karena itu, pembaca diminta untuk berlangganan dengan memilih dari berbagai paket langganan yang tersedia. Dengan berlangganan, pembaca dapat menikmati akses yang lebih luas dan mendapatkan manfaat tambahan dari berita dan konten yang disajikan.



Gambar 2.4 Tampilan Kompas IDE
Sumber: Dokumentasi Perusahaan, 2024

2.3.3 E-paper

Kompas.id menyediakan koran cetak dalam format digital yang menampilkan halaman-halaman koran dengan tampilan yang sama persis seperti versi cetaknya. Hal ini memungkinkan pembaca untuk merasakan pengalaman membaca koran fisik secara langsung melalui perangkat gadget mereka dengan kemudahan dan kenyamanan. Untuk dapat mengakses *e-paper*, pembaca perlu berlangganan layanan Kompas.id terlebih dahulu, setelah itu mereka dapat langsung mengakses dan menikmati koran digital tersebut. Dengan demikian, Kompas.id memberikan akses yang praktis dan nyaman bagi pembaca untuk menikmati konten koran Kompas di era digital.



Gambar 2.5 E-paper Kompas
Sumber: Dokumentasi Perusahaan, 2024

2.3.4 Kompas Travel Fair

Dalam upaya meningkatkan pemahaman akan merek Harian Kompas di kalangan masyarakat, pihak Harian Kompas telah menginisiasi sejumlah acara, seperti Kompas *Travel Fair* (KTF).



Gambar 2.6 Logo Kompas Travel Fair
Sumber: Dokumentasi Perusahaan, 2024

Meskipun acara ini baru dibentuk dalam beberapa tahun terakhir, tepatnya sekitar 3 tahun yang lalu, namun *KTF* telah menjadi salah satu acara terbesar yang diselenggarakan oleh Harian Kompas. *KTF* adalah sebuah acara yang menawarkan berbagai opsi penerbangan domestik maupun internasional dari berbagai maskapai penerbangan. Selain itu, terdapat pula berbagai penawaran menarik dari agen perjalanan untuk destinasi di seluruh dunia serta produk-produk terkait perjalanan. Dengan mengadakan acara seperti ini, Harian Kompas berhasil membangun hubungan yang positif dengan konsumen dan secara efektif meningkatkan kesadaran akan perusahaan. Acara ini menjadi salah satu elemen penting dalam strategi komunikasi pemasaran Harian Kompas.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kerja magang di Kompas bagian *Commercial Development* saat ini tidak mengharuskan penulis *WHO* atau *Work from Office*, penulis dapat melakukan kegiatan kerja secara *work from home*, selama 2-3 kali dalam satu minggu. Umumnya penulis melakukan kerja *work from home* pada hari Selasa, Rabu, dan Kamis. Penulis menjabat sebagai *Graphic Designer Intern* dan disupervisi oleh Bapak Helman Taofani.

Budaya kerja di Kompas umumnya dilakukan secara verbal baik secara langsung di kantor ataupun dari *Whatsap*. Hal ini dilakukan antara penulis dan *supervisor*, maupun dengan tim *Merchandise* dalam bagian *Commercial Development*. *Supervisor* memberi arahan kepada penulis dalam grup *Whatsapp*, arahan itu berisi mengenai tenggat waktu kapan penulis diharapkan menyelesaikan desain yang diminta. Selain itu, *supervisor* penulis juga bersedia untuk menerima dan mendiskusikan ide-ide desain yang diajukan oleh penulis. Semua ini menciptakan peluang yang baik bagi penulis untuk berkontribusi secara kreatif dalam berbagai proyek yang sedang berjalan.

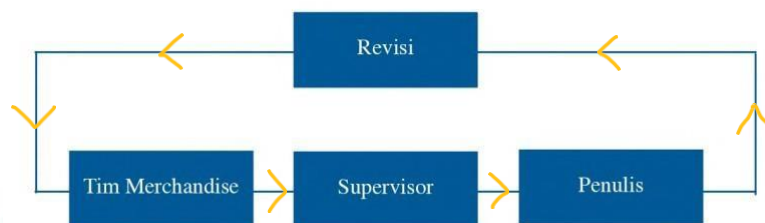
3.1.1 Kedudukan

Penulis saat ini menjalankan peran sebagai *Intern Graphic Designer* di PT Kompas Gramedia, khususnya di bagian *Commercial Development* Harian Kompas dengan Bapak Helman Taofani sebagai *supervisor*. Dalam peran ini, penulis bertanggung jawab untuk mengembangkan beragam jenis desain *merchandise*, keperluan promosi, serta konten yang diperlukan untuk *platform* media sosial perusahaan, baik untuk keperluan iklan maupun untuk memikat minat calon pembeli, dengan fokus pada penggunaan desain yang atraktif dan berinovasi. Tanggung jawab ini mencakup pembuatan materi

visual yang kreatif dan menarik untuk meningkatkan eksposur merek perusahaan dan mempertahankan pembelian pelanggan.

3.1.2 Koordinasi

Pada praktik kerja magang sebagai *graphic designer* di bagian *commercial development*, diberikan tanggung jawab untuk menciptakan konten-konten berupa tulisan maupun visual yang akan dipublikasikan kepada audiens yang terkait dalam penjualan *merchandise*. Namun, tidak menutup kemungkinan untuk diberikan kesempatan dalam mencoba pekerjaan-pekerjaan lainnya di luar *job description* yang telah ditentukan. Masih di dalam ranah *merchandise design*, peserta magang diajarkan untuk mempelajari cara mencari bahan yang cocok untuk baju, membantu merancang *photoshoot* untuk keperluan tim *merchandising* dan lainnya, diikutsertakan dalam *meeting* bersama pihak eksternal untuk kebutuhan kolaborasi.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Dari gambar diatas, terlampir alur proses kerja sebagai *graphic design intern* yang berada di bawah divisi *Commercial Development*. Setiap harinya akan diberikan tugas-tugas oleh tim *Merchandise* dan *Supervisor*. Setelah tugas diberikan, terkadang tentu saja membutuhkan revisi dan masukan untuk karya yang sudah dibuat. Hal ini terkait karya yang akan dibuat berdasarkan brief yang penulis terima, dari tim *Merchandise* dan *Supervisor*.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No	Minggu	Proyek	Keterangan
Januari (1)	4-11 Januari 2024	<i>Chinese New Year</i> , Logo Otentik Kompas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencari ide dan membuat alternatif baju Shanghai untuk <i>merchandise Chinese New Year</i>. 2. Membuat alternatif logo otentik Kompas
	12-19 Januari 2024	<i>Voucher</i> Kompas Merchandise, Merchandise Tahunan Kompas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat desain <i>voucher</i> untuk keperluan diskon Kompas <i>Merchandise</i> 2. Membuat <i>moodboard</i> untuk <i>merchandise</i> tahunan Kompas
	22-26 Januari 2024	<i>Price list, Price tag</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>price list</i> diskon <i>Merchandise</i> Kompas 2. Membuat <i>price list</i> untuk acara IIMS 3. Membuat <i>price tag</i> untuk baju Kompas
	29-31 Januari 2024	<i>Price list</i> , <i>Photoshoot</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencari photographer dan mengatur <i>photo shoot</i> untuk <i>catalogue merchandise</i> Kompas terbaru 2. Membuat <i>price list</i> untuk <i>quickcount</i>
Februari (2)	1-8 Februari 2024	<i>Photoshoot, Price tag</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>price tag</i> untuk IIMS 2. Mengatur <i>photo shoot</i> dan <i>lighting</i> serta visual <i>photo</i> untuk keperluan <i>merchandise</i> baru Kompas.
	9-16 Februari 2024	Diskon Serbu Gerai Kompas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat desain <i>flyer</i> diskon Serbu Gerai Kompas
	19-23 Februari 2024	<i>Price list</i>	Membuat <i>price list</i>

	26-29 Februari 2024	<i>Press Ecosystem, Photoshop</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>mood board</i> ilustrasi profesi <i>Press Ecosystem</i> 2. Mind mapping ilustrasi profesi <i>Press Ecosystem</i> 3. Membuat profesi ilustrasi Jurnalis 4. Mengatur keperluan <i>photo shoot</i> 5. Membuat profesi ilustrasi periset
Maret (3)	1-8 Maret 2024	<i>Press Ecosystem, Kompas Fun Run, Hampers Lebaran</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menaruh ilustrasi profesi dalam <i>mock-up t-shirt</i> putih 2. Mengerjakan desain <i>voucher</i> untuk keperluan <i>Kompas Fun Run</i> 3. Mengerjakan ilustrasi <i>hampers</i> Lebaran (<i>moodboard</i> dan sketsa)
	11-15 Maret 2024	<i>Hampers Lebaran, Press Ecosystem</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>color palette</i> dan meminta <i>copy</i> untuk <i>ilustrasi Hampers Lebaran</i> 2. Mengerjakan ilustrasi <i>hampers</i> 3. Melanjutkan ilustrasi profesi 4. Pengarahan <i>photo shoot</i> untuk <i>Hampers Lebaran</i>
	18-22 Maret 2024	<i>Press Ecosystem</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendesain bagian belakang baju <i>Press Ecosystem</i> 2. Membuat sketsa logo <i>Press Ecosystem</i>
	25-29 Maret 2024	<i>Press Ecosystem</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat variasi logo <i>Press Ecosystem</i> 2. Finalisasi logo <i>Press Ecosystem</i> 3. <i>Brainstorming</i> ide <i>Packaging</i> untuk <i>Press Ecosystem</i>

April (4)	1-5 April 2024	Transjakarta x Kompas Lebaran <i>Fair</i> , <i>Hampers</i> Lebaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>price list</i> untuk Transjakarta x Kompas 2. Mendesain <i>price list</i> untuk keperluan Lebaran <i>Fair</i> 3. Mendesain <i>flyer</i> promosi <i>Hampers</i> Lebaran 4. Membuat <i>signage</i> keperluan penjualan di Transjakarta x Kompas
	8-12 April 2024	Transjakarta x Kompas, PRESS <i>Photoshoot</i> , <i>Press</i> <i>Ecosystem</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendesain <i>roll up banner</i> untuk keperluan Transjakarta x Kompas 2. Mengerjakan desain <i>voucher</i> 15% <i>merchandise</i> untuk keperluan Transjakarta x Kompas 3. Mengerjakan keperluan <i>photo shoot</i> untuk kaos PRESS 4. Mendesain <i>box packaging</i> untuk <i>Press Ecosystem</i>
	15-19 April 2024	RTC x Medan, PRESS <i>Photoshoot</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>mock-up</i> desain <i>Run the city</i> x Medan x SeniKanjani ke <i>mock-up</i> baju putih 2. Membuat <i>price list</i> RTC x Medan 3. Melakukan <i>photo shoot</i> Konsep PRESS
	22-30 April 2024	<i>Press Ecosystem</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menambahkan ilustrasi dalam desain <i>box Press Ecosystem</i> 2. Memindahkan <i>file</i> ilustrasi profesi ke aplikasi <i>Illustrator</i> 3. Memindahkan logo <i>press ecosystem</i> dalam aplikasi <i>Illustrator</i>

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah lima proyek terbaik yang dilakukan penulis selama magang di Harian Kompas. Proyek-proyek ini mencakup desain yang dibuat secara mandiri atau dalam kolaborasi dengan Tim *Merchandise*, di mana penulis ikut berpartisipasi dalam proses pengembangannya. Beberapa proyek ini berupa desain untuk kebutuhan cetak dan digital, termasuk ilustrasi untuk mempromosikan *merchandise*, *voucher*, dan *merchandise* untuk dicetak.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Penulis menerima cukup banyak proyek yang beragam mulai dari menangani proyek utama untuk kebutuhan desain *merchandise* perusahaan hingga sampingan berupa media *voucher* dan *price list merchandise* untuk kebutuhan promosi. Berikut ini pembahasan mengenai beberapa karya proyek yang penulis kerjakan sejauh ini selama magang di Kompas.

3.3.1.1 Voucher Merchandise Kompas

Merchandise Kompas pada biasanya dijual di acara atau tempat spesifik yang terkait dengan Kompas seperti *Run for Fun* dan Bentara Budaya Jakarta. Dikarenakan hal itu, bagian *commercial development* memerlukan desain *voucher* untuk memberi informasi promosi kepada audiens. *Voucher* ini biasanya diberikan kepada pelanggan sebagai bonus, kemudian dapat ditukarkan dengan barang atau jasa yang ditawarkan, sesuai nilai yang tertera.



Gambar 3.2 *Color Palette brand Kompas*

Proyek ini memiliki ciri khas yaitu penyajian desainnya yang dibuat dengan konsep *color palette* yang menyesuaikan *brand* Kompas. Penulis mempelajari warna-warna tersebut dan ikut mengaplikasikan gaya desain yang sudah ada pada karya proyek yang akan penulis kerjakan. Tujuannya adalah untuk mempertahankan konsistensi dari pendekatan gaya visual yang sudah dibangun Kompas.



Gambar 3.3 Referensi Desain *Voucher* Gerai Kompas
Sumber: Dokumentasi Perusahaan, 2024

Penulis kemudian mengumpulkan aset dan informasi terlebih dahulu mengenai rencana perancangan desain *voucher* yang akan dibuat. Penulis juga mempertahankan *visual treatment* pada desain *vouchernya* sesuai dengan *brief* yang diberikan secara langsung oleh *supervisor* seperti penggunaan jenis font, elemen desain, dan gaya layout yang sudah dimiliki sebelumnya. Hasil pengumpulan aset ini pula penulis realisasikan ke dalam bentuk desain yang penulis lakukan menggunakan *software* Adobe *Illustrator*.



Gambar 3.4 Proses Digitalisasi *Voucher* Gerai Kompas

Pertama-tama, penulis mendapat arahan dari *supervisor* untuk menggunakan aset foto yang menampilkan barang-barang dalam *voucher*. *Voucher* ini berukuran 21,7 x 14 cm. Jadi langkah pertama dalam desain adalah memasukkan gambar barang dagangan, di sini, penulis menyertakan gambar barang dagangan *bucket hat* Kompas. Untuk menciptakan kontras dengan gambar, penulis memilih latar belakang putih. Aspek penting lainnya yang harus disertakan adalah logo Kompas ID, penulis menyertakannya di bagian kanan atas desain. Penulis juga menyertakan palet warna dasar Kompas seperti biru dan kuning.



Gambar 3.5 *Voucher* Gerai Kompas

Aset pattern yang disertakan ke dalam desain *voucher* adalah bayangan kuning dan titik-titik kuning. Efek *shadow* di latar belakang bertujuan untuk memberikan lebih banyak penekanan pada subjek. Bayangan kuning dibuat menggunakan *image trace* di *Adobe Illustrator*. Titik-titik kuning dibuat menggunakan alat lingkaran dan alat pola di *Adobe Illustrator*.

Isi konten pada *voucher* ini ditampilkan secara *to-the-point*, dengan komposisi desain untuk mempromosikan diskon yang tengah berlangsung. Pada komposisi *typeface* hirarki dan *grid font* setiap bagian berbeda-beda. Penulis menggunakan dua *font style* yaitu *Neuething Sans* dan membedakan ketebalan font. Penataan *layout* memperhatikan batas margin dan dibuat *align* rata kiri agar tersusun secara rapi. Setelah asistensi terdapat revisi kecil seperti perubahan judul dan cara penulisan informasi.

Proyek *voucher* terkait lainnya adalah *voucher* diskon *merchandise Run for Fun* dalam ukuran A6. Acara ini diadakan pada awal Maret dan merupakan acara kolaboratif yang diselenggarakan oleh Kompas dan komite *Run for Fun*. Proyek *voucher* ini berbeda karena penulis harus memasukkan palet warna *Run for Fun* ke dalam desain, yang merupakan palet warna yang berbeda dari *color palette* Kompas biasanya. *Color palette* Kompas biasanya adalah biru dan kuning, sedangkan *color palette Run for Fun* memakai warna merah terang dan kuning.



Gambar 3.6 Referensi Poster *Run for Fun*
Sumber: Dokumentasi Perusahaan, 2024

Brief untuk desain ini disertai dengan referensi desain poster untuk acara tersebut, dan penulis diminta untuk mengambil inspirasi dari poster tersebut. Inspirasi tersebut termasuk *font* yang dipakai serta *style sporty* yang dipakai di poster tersebut. *Style* desain *sporty* bisa dilihat dari

rotation tipografi yang memberi kesan lari atau kecepatan. Lalu, penulis juga diberi arahan untuk mengambil aset foto yang *sporty* dari *drive* kumpulan foto dari *photoshoot* untuk dipakai dalam *voucher*.

Penulis mendapat arahan dari supervisor untuk menggunakan foto set spesifik yang menampilkan jaket *windbreaker* Kompas. Untuk menciptakan keselarasan dengan poster, penulis memilih latar belakang merah. Logo Kompas ID dan logo Gerai juga dimasukkan ke dalam desain *voucher*, penulis menyertakannya di bagian kanan atas desain.



Gambar 3.7 Hasil Final *Voucher Run for Fun*

Konsep visual yang ingin diperlihatkan adalah tampilan *sporty* dan energetik sehingga dari pemilihan warna, objek gambar, dan aset visual yang digunakan menjadi pertimbangan bagi penulis dalam mendesain. Ukuran *font* setiap bagian berbeda-beda dan disesuaikan tergantung kepentingan informasi. Penulis menggunakan *font* yaitu *Neuething Sans semibold* dan *bold* yang disesuaikan. Setelah selesai asistensi terdapat beberapa revisi kecil seperti perubahan judul dan cara penulisan informasi melalui *Whatsapp*.

3.3.1.2 Price list Merchandise Kompas

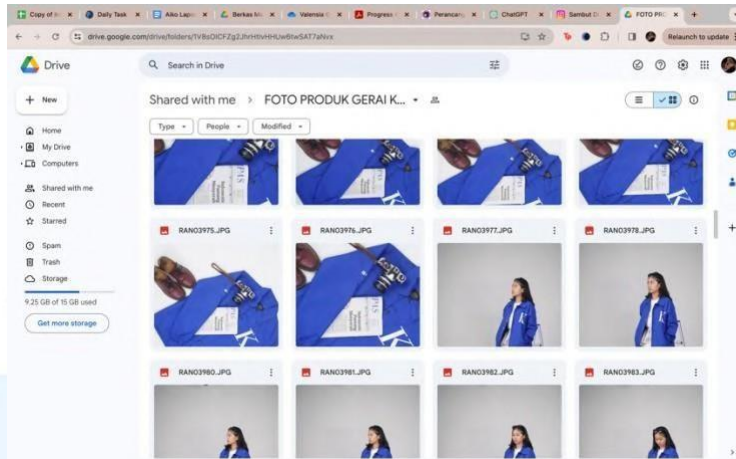
Proyek kedua yang penulis pegang adalah perancangan desain *price list* untuk keperluan Gerai Kompas. Proyek ini berfokus pada produk-produk Gerai Kompas dan harganya. Pertama-tama penulis menganalisis terlebih dahulu mengenai gaya desain yang ingin dibuat dengan mengikuti arahan *brief* yang diberikan. *Brief* tersebut tidak memberikan banyak arahan kreatif, tetapi lebih banyak berfokus pada pengumpulan informasi. Harga dan gambar produk harus jelas dan ringkas dalam satu halaman.

Daftar harga atau *price list* digunakan untuk memberikan informasi tentang produk yang ingin dijual oleh tim. Ini juga memberikan informasi tentang harga diskon. Dengan memperhatikan hal tersebut, penulis merancang daftar harga agar singkat, penuh informasi, dan jelas. Dengan informasi tersebut, penulis membuat *moodboard* untuk mengumpulkan beberapa gambar referensi untuk desain daftar harga.



Gambar 3.8 *Moodboard* referensi *Price List*

Setelah *moodboard* dibuat, penulis mengambil inspirasi dari beberapa elemen dari *moodboard* tersebut. Elemen yang diambil adalah sifat kompak dari daftar harga. Daftar harga harus jelas karena mengandung banyak informasi. Elemen tambahan tidak boleh terlalu banyak agar tidak menghalangi audiens untuk mendapatkan informasi penting, yaitu harga. Harga dan produk harus menjadi elemen paling penting dalam daftar harga tersebut.



Gambar 3.9 Folder Foto Produk Gerai Kompas

Supervisor memberikan penulis folder aset untuk semua daftar harga dan gambar produk melalui *Google Docs* dan *Google Drive*. Penulis mulai dengan menyortir semua gambar produk dan memilih yang terbaik untuk warna latar belakang. Warna latar belakang yang dipilih berkoordinasi dengan palet warna Kompas. Palet warna Kompas sendiri terdiri dari warna biru dan kuning. Sebagian besar gambar produk yang dipilih berbeda warna dengan latar belakang, hal ini dilakukan agar produk terlihat jelas dan menonjol.



Gambar 3.10 Proses Digitalisasi *Price list* Gerai Kompas

Penulis juga membuat aset tambahan seperti pola K di latar belakang. Pola “K” dibuat dengan mengambil Logo Kompas “K” dan melakukan *image trace*, kemudian menggunakan alat pola di Adobe *Illustrator* untuk membuat pola latar belakang tersebut. Aset lain yang dibuat adalah *dotted background* dan dua lingkaran kuning. Hal ini dilakukan untuk memberikan kontras dengan sudut-sudut tajam pada sebagian besar produk dan Logo Kompas. Semua upaya desain dilakukan untuk membuat produk yang ditampilkan menjadi menonjol.

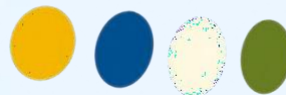


Gambar 3.11 Hasil Karya Final *Price list* Gerai Kompas

Hasil final desain *price list* diberi ke tim untuk memberi arahan ke penulis jika ada revisi. Setelah disetujui tim, penulis mengirim *file price list* ini ke email salah satu anggota di tim *merchandise* untuk dicetak. Desain *price list* ini di cetak dengan kertas A4 dan dipajang di *Offline Store* Gerai Kompas ataupun acara sementara Gerai Kompas.

3.3.1.3 Hampers Lebaran

Pada perancangan ini, penulis ditugaskan untuk membuat ilustrasi promosi *hampers* dalam bentuk flyer A6 khusus untuk bulan Ramadhan tahun ini. Tim *merchandise* sudah membuat kemasan untuk bulan Ramadhan, dan tugas penulis hanya untuk membuat promosi dalam bentuk flyer. *Hampers*nya sendiri terdiri dari *diffuser* ruangan dengan dua tipe aroma yang berbeda. Penulis memulai proses mendesain dengan melakukan *brainstorming* untuk membuat ilustrasi untuk membahas kemasan tersebut dan berdiskusi dengan tim agar mengumpulkan opini, kritik, dan saran.



Gambar 3.12 *Color Palette Hampers*

Color palette telah ditentukan dengan menggunakan warna kuning, biru, krem dan hijau. Warna ini diambil dari konsep hampers lebaran yang diberi oleh tim *Merchandise* ke penulis. Warna kuning sebagai simbol matahari atau pagi, dan warna biru sebagai warna Kompas yang juga menyimbolkan waktu malam. Krem dan Hijau dipakai untuk menggambarkan wangi *hampers* Lebaran ini yaitu wangi-wangi *natural* yang terinspirasi dari alam.



Gambar 3.13 *Moodboard Hampers Lebaran*

Penulis lalu memasuki tahap *brainstorming* dan mengumpulkan *moodboard* untuk desain ilustrasi Hampers Lebaran. Penulis lalu mengaplikasikan gambar hampers dengan *minimalist illustrative style*, sejajar dengan *brand* Kompas yang simpel dan *timeless*. Penulis melakukan asistensi dan diterima, penulis lalu masuk ke tahap digitalisasi.



Gambar 3.14 Sketsa *Ilustrasi Hampers* Lebaran

Penulis mengilustrasi ide yang sudah diasistensi lalu mengaplikasikan elemen bunga dan tanaman yang ada di aroma *diffuser*, yaitu *sandalwood* dan bunga cempaka. Penulis juga membuat dua skenario ilustrasi untuk setiap tipe aroma *diffuser*nya. Yang pertama untuk siang hari dan yang kedua untuk malam hari. Setelah melakukan digitalisasi, penulis menghapus jendela di atas kanan supaya memberi *space* lebih banyak untuk *copywriting*.



Gambar 3.15 Digitalisasi Ilustrasi Hampers Lebaran

Tim *merchandise* merujuk penulis ke tim *copywriting* untuk keperluan *copywriting* flyer ini. Penulis dan tim *merchandise* mengarahkan tujuan *flyer* ini dan keperluan pilihan kata-kata dengan tim *copywriting*. Setelah beberapa jam tim *copywriting* menyiapkan *copywriting* dan penulis kemudian memasukkannya ke dalam desain flyer.



Gambar 3.16 Proses Digitalisasi Ilustrasi Hampers Lebaran

Hasil digitalisasi pada bagian *copywriting* ada revisi karena masih belum ada hierarki informasi yang jelas. Lalu penulis diberi saran dari *supervisor* untuk mengubah ukuran *font* di setiap barisnya supaya hierarki informasi dapat terlihat dengan jelas. Penulis lalu menerima revisi itu dan melakukan digitalisasi ulang di bagian *copywriting* lalu diterima, lalu diberikan ke tim *Merchandise* untuk di cetak.



Gambar 3.17 Hasil *Final* Ilustrasi *Hampers* Lebaran

Hasil desain yang sudah final lalu diberikan tim *Merchandise* untuk dicetak dan disebar ke karyawan Kompas terlebih dahulu. Lalu tim *Merchandise* memberi arahan penulis untuk melakukan *resize* dari desain aslinya untuk mengakomodasi pembeli secara umum. *Resize* flyer ini diatur dari ukuran A6 menjadi 1080 px x 1920 px untuk *Instagram story* dan 1080 x 1080 px untuk *Instagram post*. Tim meminta perubahan ukuran untuk media yang berbeda, seperti postingan dan *story* di *Instagram* Gerai Kompas.



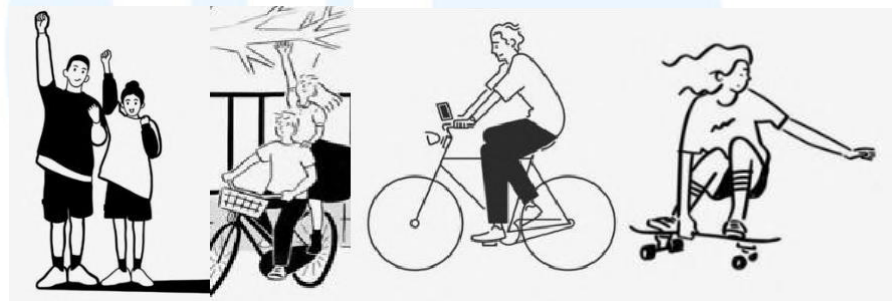
Gambar 3.18 Hasil Final Ilustrasi *Hampers* Lebaran untuk *Instagram Post* dan *Story*

Sebagai bagian dari proses finalisasi, penulis melakukan tiga kali revisi berdasarkan arahan dari supervisor dan tim. Revisi-revisi tersebut melibatkan penyesuaian elemen-elemen desain tertentu, termasuk tata letak dan warna. Hal ini memastikan bahwa desain sesuai dengan standar kualitas dan kebutuhan perusahaan. Dengan adanya revisi ini, penulis berusaha untuk menghasilkan *flyer* promosi yang efektif dalam mempromosikan produk kepada audiens.

3.3.1.4 *Press Ecosystem T-Shirt Design*

Proyek "*Press Ecosystem*" didasarkan pada konsep identitas pers, yang berfokus khususnya pada pakaian atau barang yang dikenakan atau dibawa oleh individu yang bekerja di bidang jurnalistik dan media. Dalam proyek ini, penulis, *supervisor* dan tim melakukan eksplorasi terhadap jenis identitas, terutama dalam hal pakaian, yang umumnya dikenakan oleh individu yang bekerja di Kompas atau perusahaan pers lainnya. Konsep tersebut dijelaskan lebih dalam di *brief* yang diberikan oleh supervisor.

Brief tersebut adalah untuk menyelidiki pakaian dan aksesoris yang umumnya terkait dengan berbagai peran pers seperti jurnalis, editor, peneliti, loper, dan fotografer pers. *Brief* proyek mengharuskan penulis untuk mendesain ilustrasi yang menampilkan pakaian dan perlengkapan profesi-profesi ini, dengan ilustrasi tersebut dimaksudkan untuk ditampilkan pada kaos putih sederhana. Pendekatan ini bertujuan untuk menggambarkan esensi identitas pers secara visual.



Gambar 3.19 Moodboard Ilustrasi Press Ecosystem

Penulis memulai proses mendesain dengan melakukan *brainstorming* untuk membuat ilustrasi dan berdiskusi dengan supervisor agar mengumpulkan opini, kritik, dan saran. Penulis lalu membuat *moodboard* untuk mencari inspirasi untuk gaya ilustrasi yang cocok. Di tahap ini, penulis membuat keputusan untuk membuat gaya ilustrasi *simple* dan minimalis supaya sejajar dengan *brand* Kompas.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Berdasarkan hasil *brainstorming*, dilakukan penggambaran sketsa kasar yang eksperimental dengan berbagai pose, pakaian, dan properti yang melambangkan pekerjaan mereka. Sketsa-sketsa terbaik kemudian dipilih dan disempurnakan dengan meningkatkan detail seperti ekspresi wajah, pakaian, dan aksesoris. Gaya ilustrasi yang dipilih adalah gaya kartun untuk memberikan nuansa santai namun jelas akan profesinya masing-masing karakter. Karakter ilustrasi tersebut terdiri dari seorang fotografer, jurnalis, peneliti, karyawan surat kabar, dan seorang editor. Penulis juga menggunakan warna dasar biru khas Kompas untuk ilustrasi-ilustrasi tersebut.



Gambar 3.20 Draft 1 Ilustrasi Press Ecosystem

Setelah mengirim *draft* 1 ilustrasi, supervisor menerima desain dan mengarahkan penulis untuk menaruh ilustrasinya ke *mockup* baju putih. Dalam proses tersebut, penulis memutuskan untuk menambahkan lebih banyak elemen kreatif pada pakaian dari masing-masing karakter profesi. Hal ini ditambahkan untuk memberi perbedaan yang lebih jelas di antara setiap profesi tersebut.



Gambar 3.21 *Draft* 2 Ilustrasi *Press Ecosystem*

Penulis juga memutuskan untuk menambahkan nama masing-masing profesi di bagian belakang kaos. Nama profesi ini dibuat di aplikasi *Procreate*. Elemen barang yang sering dikaitkan dengan profesi masing-masing juga ditambahkan dalam bentuk ilustrasi, contohnya kamera untuk fotografer, kaca pembesar untuk periset, dan lain-lain. Setelah Proses ilustrasi untuk proyek *Press Ecosystem* diterima, penulis mengirim *file Illustrator* kepada *supervisor*.



Gambar 3.22 Hasil *Final* Ilustrasi *Press Ecosystem*

Setelah mengirimkan draf pertama ilustrasi *Press Ecosystem*, *supervisor* menerima hasilnya dan memberikan instruksi kepada penulis untuk memasangnya pada *mock-up* kaos putih. *Supervisor* juga meminta penulis untuk menambahkan beberapa elemen kreatif ke kaos tersebut. Selanjutnya, penulis melanjutkan dengan mengumpulkan beberapa ide tambahan dan memasukkan ilustrasi ke dalam *mock-up* kaos putih.



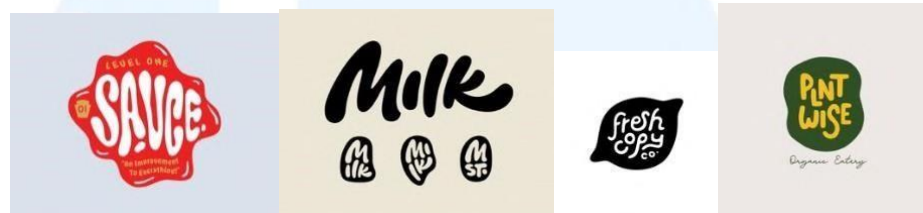
Gambar 3.23 *Mock-up* Baju *Press Ecosystem*

Supervisor lalu memberitahu penulis bahwa proyek ini akan dirilis bersama dengan karya dua ilustrator lainnya yang juga menggambarkan profesi-profesi di bidang pers. Rencananya, proyek ini akan dirilis pada bulan Mei atau Juni 2024. *Supervisor* juga menginformasikan bahwa selain penjualan kaos ilustrasi *Press Ecosystem* ini, akan ada video peluncuran. Video peluncuran ini akan menampilkan penulis, dan dua ilustrator lainnya. Video ini akan memberikan gambaran tentang inspirasi di balik setiap ilustrasi.

3.3.1.5 Ilustrasi *Packaging Press Ecosystem*

Setelah menyelesaikan konsep ilustrasi untuk baju *Press Ecosystem*, *supervisor* mengarahkan penulis untuk lalu mendesain kemasanya. Tugas ini mencakup mendesain logo dan ilustrasi pada *box* kemasan tersebut. Pada perancangan tersebut, penulis ditugaskan

untuk membuat kemasan *Press Ecosystem* penulis membuat kemasan yang mengikuti tema ilustrasi baju *Press Ecosystem*. Dengan informasi yang telah dikumpulkan, penulis memulai ke tahap *brainstorming* logo untuk menjadi salah satu elemen di kemasan. Penulis lalu membuat *moodboard* untuk mencari inspirasi untuk logo yang cocok dengan gaya ilustrasi *Press Ecosystem*.



Gambar 3.24 *Moodboard* logo *Press Ecosystem*
Sumber: Dokumentasi Perusahaan, 2024

Di tahap ini, penulis juga membuat keputusan untuk membuat logo menggunakan gaya ilustrasi tipografi yang ditemukan di bagian belakang desain kaos. Mengambil gaya tipografi yang digambar dari desain kaos, penulis menggunakan desain yang sama dan menempatkannya dalam bentuk objek lingkaran. Pilihan ini dibuat untuk menciptakan ilusi logo "dicap". Penulis membuat dua alternatif logo yang akan dikirimkan kepada supervisor untuk revisi lebih lanjut.



Gambar 3.25 Alternatif logo *Press Ecosystem*

Setelah mengirimkan alternatif kepada supervisor, supervisor memilih alternatif pertama dari logo tersebut. Kemudian supervisor memberikan instruksi lebih lanjut untuk mengubah warna logo. Supervisor juga memberi arahan untuk menggantikan warna merah dan biru, untuk menjadi hitam dan putih. Setelah menerima instruksi supervisor, penulis merevisi logo untuk membuat logo final.



Gambar 3.26 Logo *Press Ecosystem*

Setelah membuat logo yang diperlukan untuk kemasan kotak untuk produk *Press Ecosystem*, langkah selanjutnya yang dilakukan penulis adalah membuat desain untuk kotak tersebut. Penulis tidak memiliki panduan khusus untuk desain. Supervisor tetap menyarankan untuk mengambil elemen dari ilustrasi kaos untuk dimasukkan ke dalam desain *box*. Elemen-elemen tersebut termasuk karakter-karakter dengan profesi mereka masing-masing.



Gambar 3.27 Ilustrasi karakter profesi *Press Ecosystem*

Setelah mengambil elemen gaya ilustratif dari karakter-karakter, penulis mulai merancang bagian lain dari kotak dengan gaya sederhana dan minimalis yang sama. Penulis menambahkan elemen koran jatuh untuk mewakili ekosistem "pers". Elemen dari logo juga dimasukkan ke dalam kemasan *box*.



Gambar 3.28 Ilustrasi *box Press Ecosystem*

Penulis lalu memberi hasil final ilustrasi *box Press Ecosystem* ke supervisor untuk diberi saran. Supervisor memberi *feedback* yang baik dan tidak ada revisi, hanya memastikan penulis untuk mengukur ukuran *box* tersebut supaya 3 baju bisa cukup di dalam satu *box* tersebut. Supervisor lalu memastikan penulis untuk memberikan semua aset organik dalam bentuk *file Adobe Illustrator* di email untuk dicetak.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani program magang di Kompas, penulis menghadapi berbagai tantangan yang bervariasi dalam menghadapi tugas dan proyek yang diberikan. Tantangan-tantangan ini mencakup beragam aspek yang memengaruhi kinerja dan pengalaman selama magang. Tantangan tersebut mencakup aspek teknis dan non-teknis yang memengaruhi kinerja penulis.

- A) Komunikasi yang kurang efektif terkait dengan beberapa *brief* atau revisi yang belum sepenuhnya dipahami oleh penulis.
- B) Kesulitan dalam beradaptasi dengan gaya desain yang disesuaikan dengan keinginan klien.
- C) Kurang telitinya dalam memeriksa hasil proyek, terutama pada pekerjaan desain ilustrasi dan hierarki.
- D) Kesulitan dalam mengatur waktu di awal magang, yang mengakibatkan beberapa proyek tidak terselesaikan tepat waktu.
- E) Produktivitas yang turun pada awal magang karena kesulitan mengatur prioritas proyek dan waktu.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dengan adanya beberapa tantangan yang dihadapi penulis, penulis mencoba untuk mencari solusi selama kerja magang di Kompas. Penulis telah menemukan beberapa solusi untuk mengatasi kendala yang dihadapi selama menjalani magang di Kompas. Dengan menerapkan solusi-solusi ini, penulis berharap dapat mengatasi kendala-kendala tersebut dan mengoptimalkan pengalaman magang di Kompas.

- A) Jika terdapat ketidakjelasan dalam *brief* atau revisi, penulis langsung menghubungi supervisor melalui *Whatsapp* atau bertemu langsung dengan pihak terkait untuk memastikan pemahaman yang lebih baik terhadap *brief* dan revisi yang diberikan.

- B) Penulis secara teratur melakukan *crosscheck* terhadap proyek yang telah diselesaikan untuk memastikan kualitas dan kesesuaian dengan kebutuhan.
- C) Untuk lebih teliti terhadap proyek, penulis juga lebih banyak mempelajari referensi desain yang tepat untuk setiap proyek tertentu guna meningkatkan pemahaman dan kreativitas.
- D) Penulis menyadari pentingnya menciptakan lingkungan kerja yang fokus. Meskipun berada di rumah bersama keluarga, penulis berupaya menjaga fokus dan produktivitas agar pekerjaan terlihat profesional dan teratur.
- E) Penulis juga tidak lupa untuk selalu membalas dan memantau *Whatsapp* untuk tugas atau arahan dari Supervisor ataupun Tim *Merchandise*.



BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Selama menjalani magang selama empat bulan di Kompas, penulis mendapatkan pengalaman berharga bekerja dalam tim, memahami *brief* dari sudut pandang yang berbeda, dan mengerjakan desain sesuai dengan kebutuhan dan waktu yang ada. Bekerja langsung dengan klien dan rekan desainer mengajarkan penulis keterampilan komunikasi verbal yang efektif, yang sulit dipelajari hanya di lingkungan perkuliahan. Di Kompas, penulis lebih fokus pada pekerjaan ilustrasi karena itu sesuai dengan minat penulis. Namun demikian, penulis juga mendapat kesempatan untuk proyek-proyek di luar ilustrasi, seperti proyek promosi, *layout* dan *packaging design*. Hal yang terpenting yang penulis pelajari adalah untuk pertanggung-jawaban proyek. Proyek yang ditangani penulis harus diselesaikan dari awal sampai akhir dengan waktu yang fleksibel tetapi tetap efisien.

Kerja sama dengan Kompas sangat fleksibel, namun setiap pekerja bertanggung jawab atas kemajuan proyek dan kualitas pekerjaan mereka. Di Kompas, setiap desain bertanggung jawab secara visual, didasarkan pada eksplorasi yang mendalam dan pengembangan yang matang. Pengalaman yang komprehensif selama periode magang ini sangat memuaskan, memperluas pengetahuan desain penulis, memperluas jaringan, dan mengenalkan penulis pada berbagai proses dan sudut pandang desain yang berbeda.

4.2 Saran

Bagian ini berisi saran yang penulis berikan bagi:

1) Perusahaan

Penulis mengharapkan perusahaan melakukan wawancara sesudah periode magang dengan para pekerja magang untuk mengumpulkan *feedback* tentang pengalaman mereka. *Feedback* ini untuk

meningkatkan program magang di masa mendatang dan meningkatkan pengalaman magang secara keseluruhan.

2) UMN

Penulis mengharapkan kurikulum pengajaran desain diperdalam. Memang banyak hal yang dapat dipelajari di praktik magang, namun ketika masuk ke dunia magang dan kerja, bekal ilmu yang dibawa dari perkuliahan juga penting sebagai kemampuan dasar yang dimiliki.

3) Mahasiswa lain yang akan magang

Penulis berharap mahasiswa dapat memiliki inisiatif dalam waktu magang mahasiswa dengan bertanya, mencari peluang untuk belajar, dan menawarkan bantuan ketika diperlukan.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

Rusidi, (2006), Metodologi Penelitian, Diktat Perkuliahan, Bandung : PPS Unpad.

Jurnal

Muslim & Mudiantono, (2011). ANALISIS PENGARUH MERCHANDISE, PROMOSI, ATMOSFIR DALAM GERAI, PELAYANAN RITEL, DAN HARGA TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN. *Studi Kasus pada Toko Buku Gramedia Pandanaran Kota Semarang*, 1 (1).

[http://eprints.undip.ac.id/32795/1/Jurnal_Muhammad_Ikhwanuddin_Muslim_\(C2A607105\)_Dengan_Nama.pdf](http://eprints.undip.ac.id/32795/1/Jurnal_Muhammad_Ikhwanuddin_Muslim_(C2A607105)_Dengan_Nama.pdf)

Website

Kompas.com. (2021, Februari 20). Riset Ungkap Lebih dari Separuh Penduduk Indonesia "Melek" Media Sosial.

<https://tekno.kompas.com:separuh-penduduk-indonesia-melek-media-sosial>



LAMPIRAN

A. Surat Pengantar MBKM 01

MBKM-01 Cover Letter MBKM Internship Track 1

Tangerang, March 18th 2024



No : 1/UMN/DKV/Internship Track 1/XII/2023
Subject : **Student's Application for MBKM Internship Track 1**

Dear, Head of Human Resource Department
Kompas Gramedia

Universitas Multimedia Nusantara's providing the MBKM Internship Track 1, a work-integrated learning program, for students to hone their skills according to their talents and interests into the real work environments. Students directly doing Internship Track 1, in the company to learn solving problems based on knowledge that gained in campus, to link and match Internship Track 1 program with the curriculum as preparation for their future careers.

We pleased to inform the student with the following details:

Student ID : 00000047947
Student Name : Aiko Komala
Academic Program : Visual Communication Design
Email : aiko.komala@student.umn.ac.id
Mobile Phone : 6287899777899

Company will be received the student as an employee and Internship Track 1 participant, he/she express their willingness to follow 640 working hours or 100 working days prior to work rules 8 hours per day. Therefore, UMN's student must obey all regulations stipulated by company from time to time.

Along with respect, we considered our student to get selected in the Internship Track 1 program from your company. We thank you and look forward to hear employment acceptance letter of our student's.

Sincerely,

**Head of Departement Visual Communication Design Program
Multimedia Nusantara University**



(Fonita Theresia Yolando, S.Ds., M.A.)

Kampus UMN, Scientia Garden | Jl. Boulevard Gading Serpong - Tangerang | P. +62 21 5422 0808 | F. +62 21 5422 0800 | www.umn.ac.id

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

B. Kartu MBKM 02

MBKM-02 MBKM Internship Track 1 Card



MBKM INTERNSHIP TRACK 1 CARD

Name : Aiko Komala	Student ID : 0000047947
Address : West Jakarta, Puri Indah Blok C6 no3 Jalan Kembangan Harum 2	Mobile Phone : 628789777899
MBKM Internship Track 1 Acceptance Letter No: 00WPSDM60Klar/DKlat/V2024	Letter Date : 04-01-2024
Advisor's Name : Muhammad Nabil Oktasuryansyah, S.Ds., M.Ds.	
Company Name : Kompas Gramedia	
Company Address : Kompas Gramedia, Jl. Palmerah Set. No.22-26, RT 4/RW.2, Grogol, Kecamatan Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Bukita Jakarta 10270	City : Jakarta Postal Code : 10270
Company Website : https://www.kompasgramedia.com/	Company Phone : (021) 5483008
Supervisor's Name : M Helman Taufani	Supervisor's Position : Commercial Development & Incubation Manager
Supervisor's Phone : +629877990427	Supervisor's Est. :
Supervisor's Email : helman.taufani@kompas.id	
Department : Commercial Develop	Position : Project Graphic Designer
Acceptance Date : 04-01-2024	

This MBKM Internship Track 1 Card has been completed with my real information and can be accounted for. I am ready to be disqualified if the data given are incorrect.

Tangerang, March 18th 2024
Student's signature

 iko
Aiko Komala



Supervisor's signature & Company stamp


M Helman Taufani



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

C. Daily Task MBKM 03

merdeka.um.ac.id/web/index.php?r=daily-task%2Fdaily-task

Alko Komala

Daily Task

Form MBKM 03

Company Name : Kompas Gramedia

Email Supervisor : helman.taofani@kompas.id

Input New Task

Completed Working Hours (Supervisor)
658 of 640 Hours (102.81%)

Completed Working Hours (Advisor)
240 of 207 Hours (115.94%)

Generate PDF Download PDF

Supervisor Evaluation Grade 1

Submit Status	Submitted	Submit Date	March 24, 2024
---------------	-----------	-------------	----------------

Update! daily task could be done before the review status become approved. Student must ask the supervisor or advisor to reject the daily task.

-- Choose Approver -- Search

Showing 1-10 of 134 items.

#	Date	Start Time	End Time	Total Hours	Task Description	Approver	Status	Notes	Update
---	------	------------	----------	-------------	------------------	----------	--------	-------	--------

MBKM-03 Daily Task - Internship Track 1

UMN

Daily Task

STUDENT ID : 0000047947
STUDENT NAME : Alko Komala
COMPANY NAME : Kompas Gramedia

No	Date	In	Out	Detailed Responsibility	Supervisor's Sign
1	04/01/2024	09:00	16:00	1. Pengantar minggu Kompas, persiapan dan tim untuk kegiatan dengan dan visit dan visit Kompas 2. Pengantar gathering minggu Kompas.	Approved at 07 February 2024 16:20
2	06/01/2024	09:00	16:00	1. Overview Pekerjaan	Approved at 07 February 2024 16:20
3	08/01/2024	09:00	16:00	Overview pekerjaan	Approved at 07 February 2024 16:20
4	09/01/2024	09:00	16:00	Mengantar work meeting, observasi	Approved at 07 February 2024 16:20
5	10/01/2024	09:00	16:00	Overview, pengamatan tim Commercial Development	Approved at 07 February 2024 16:20
6	11/01/2024	09:00	16:00	Overview pekerjaan selama 4 bulan di Commercial Development, briefing pekerjaan bersama Mei Indana.	Approved at 07 February 2024 16:20
7	12/01/2024	09:00	16:00	Observasi dan briefing tim kerja dengan target tahunan tim Merchandize	Approved at 07 February 2024 16:20
8	15/01/2024	09:00	16:00	Memorial Instagram merchandise Chinese New Year, membuat merchandise	Approved at 07 February 2024 16:20

Notes:
1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,

[Signature]
H Helman Taofani
Commercial Development & Incubation Manager
Please sign along with the Company's stamp

MBKM-03 Daily Task - Internship Track 1

UMN

Daily Task

STUDENT ID : 0000047947
STUDENT NAME : Alko Komala
COMPANY NAME : Kompas Gramedia

No	Date	In	Out	Detailed Responsibility	Supervisor's Sign
9	16/01/2024	09:00	16:00	Briefing tim kerja dengan tim Merchandize untuk, meeting dengan tim kerja dengan tim Merchandize Chinese New Year	Approved at 07 February 2024 16:20
10	17/01/2024	09:00	16:00	Membuat alur kerja Tim Merchandize Kompas untuk merchandise.	Approved at 07 February 2024 16:20
11	18/01/2024	09:00	16:00	Membuat merchandise Chinese New Year (Buku, Stiker)	Approved at 07 February 2024 16:20
12	19/01/2024	09:00	16:00	Membuat alur kerja DM Merchandize	Approved at 07 February 2024 16:20
13	22/01/2024	09:00	16:00	Membuat video iklan Kompas Merchandize	Approved at 07 February 2024 16:20
14	23/01/2024	09:00	16:00	Melakukan desain poster Kompas Merchandize	Approved at 07 February 2024 16:20
15	24/01/2024	09:00	16:00	Mempertahka dan Menyerahkan desain poster untuk Kompas Merchandize	Approved at 07 February 2024 16:20
16	25/01/2024	09:00	16:00	Membuat merchandise untuk Instagram merchandise tahunan Kompas	Approved at 07 February 2024 16:20

Notes:
1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,

[Signature]
H Helman Taofani
Commercial Development & Incubation Manager
Please sign along with the Company's stamp



Daily Task

STUDENT ID : 0000047947
STUDENT NAME : Aiko Komala
COMPANY NAME : Kompas Gramedia

Table with 5 columns: No, Date, In, Out, Duties/Responsibilities, Supervisor's Sign. Contains 20 rows of daily task logs.

Notes: 1. Copied Form must be attached in report when registering for assess. In witness whereof the company. M Helman Tasfah Commercial Development & Incubation Manager



Daily Task

STUDENT ID : 0000047947
STUDENT NAME : Aiko Komala
COMPANY NAME : Kompas Gramedia

Table with 5 columns: No, Date, In, Out, Duties/Responsibilities, Supervisor's Sign. Contains 10 rows of daily task logs.

Notes: 1. Copied Form must be attached in report when registering for assess. In witness whereof the company. M Helman Tasfah Commercial Development & Incubation Manager



Daily Task

STUDENT ID : 0000047947
STUDENT NAME : Aiko Komala
COMPANY NAME : Kompas Gramedia

Table with 5 columns: No, Date, In, Out, Duties/Responsibilities, Supervisor's Sign. Contains 10 rows of daily task logs.

Notes: 1. Copied Form must be attached in report when registering for assess. In witness whereof the company. M Helman Tasfah Commercial Development & Incubation Manager



Daily Task

STUDENT ID : 0000047947
STUDENT NAME : Aiko Komala
COMPANY NAME : Kompas Gramedia

Table with 5 columns: No, Date, In, Out, Duties/Responsibilities, Supervisor's Sign. Contains 10 rows of daily task logs.

Notes: 1. Copied Form must be attached in report when registering for assess. In witness whereof the company. M Helman Tasfah Commercial Development & Incubation Manager



Daily Task

STUDENT ID : 0000047947
STUDENT NAME : Aiko Komala
COMPANY NAME : Kompas Gramedia

Table with 5 columns: No, Date, In, Out, Duties/Responsibilities, Supervisor's Sign. Contains 10 rows of daily task logs.

Notes: 1. Copied Form must be attached in report when registering for assess. In witness whereof the company. M Helman Tasfah Commercial Development & Incubation Manager



Daily Task

STUDENT ID : 0000047947
STUDENT NAME : Aiko Komala
COMPANY NAME : Kompas Gramedia

Table with 5 columns: No, Date, In, Out, Duties/Responsibilities, Supervisor's Sign. Contains 1 row of daily task logs.

Notes: 1. Copied Form must be attached in report when registering for assess. In witness whereof the company. M Helman Tasfah Commercial Development & Incubation Manager

D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04

MBKM-04 Verification Form of Internship Report MBKM Internship Track 1



**VERIFICATION FORM OF INTERNSHIP REPORT
MBKM INTERNSHIP TRACK 1**

Student's Internship Track 1 Advisor

Name : Muhammad Nabil Oktanuryansyah, S.Ds.,
M.Ds.

I, who signed below

Name : M Helman Taofani
Position : Commercial Development & Incubation
Manager
Company : Kompas Gramedia

had received, read and approved the Internship Report from

Student ID : 0000047947
Student Name : Aiko Komala
Period : June 2024
Report Title : Visual Merchandise Design for Kompas
Promotion


Muhammad Nabil Oktanuryansyah, S.Ds., M.Ds.
Student Advisor


M Helman Taofani
Supervisor
Sign along with the Company's Stamp



Kampus UMN, Scientia Garden | Jl. Boulevard Gedung Serpong - Tangerang | P. +62 21 9422 9808 | F. +62 21 9422 9809 | www.umn.ac.id

E. Surat Penerimaan Magang


www.kompas.id

SURAT KETERANGAN
009/PSDM&Diklat/Diklat/1/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini, menyatakan bahwa:

Nama : Aiko Komala
NIM : 0000047947
Fakultas : Seni dan Desain
Jurusan : Desain Komunikasi Visual
Perguruan Tinggi : Universitas Multimedia Nusantara

telah diterima untuk melakukan praktik magang di Direktorat **Bisnis – Commercial Development & Incubator Department** dari tanggal **04 Januari 2024** sampai dengan **30 April 2024**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan semestinya.

Hormat kami,
Jakarta, 04 Januari 2024


P.T. KOMPAS
MEDIA NUSANTARA
JAKARTA

Dinda Richfiela Adma
Manajer PSDM & Diklat



*Hindari penyebaran informasi & dokumen pribadi di media sosial. Silakan hubungi bagian SDM atau bagian IT untuk informasi lebih lanjut. Untuk informasi lebih lanjut, silakan hubungi bagian SDM atau bagian IT.

F. Lampiran Pengecekan Hasil Turnitin (hanya halaman hasil turnitin saja)

sodapdf-converted_3.pdf

ORIGINALITY REPORT

11%	11%	0%	1%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	kc.umn.ac.id	8%
2	repository.fe.unj.ac.id	1%
3	repository.dinamika.ac.id	1%
4	Submitted to Academic Library Consortium	<1%
5	123dok.com	<1%
6	www.infocetak.com	<1%
7	revive.dailysocial.net	<1%
8	www.slideshare.net	<1%
9	iainpurwokerto.ac.id	<1%
10	repository.mercubuana.ac.id	<1%

G. Karya di Perusahaan

Voucher

Voucher ini biasanya diberikan kepada pelanggan sebagai bonus, kemudian dapat ditukarkan dengan barang atau jasa yang ditawarkan, sesuai nilai yang tertera. Proyek ini memiliki ciri khas yaitu penyajian desainnya yang dibuat dengan konsep *color palette* yang menyesuaikan *brand* Kompas. Penulis mempelajari warna-warna tersebut dan ikut mengaplikasikan gaya desain yang sudah ada pada karya proyek yang akan penulis kerjakan. Tujuannya adalah untuk mempertahankan konsistensi dari pendekatan gaya visual yang sudah dibangun Kompas.

Penulis kemudian mengumpulkan aset dan informasi terlebih dahulu mengenai rencana perancangan desain *voucher* yang akan dibuat. Penulis juga mempertahankan *visual treatment* pada desain *vouchernya* sesuai dengan *brief* yang diberikan secara langsung oleh *supervisor* seperti penggunaan jenis font, elemen desain, dan gaya layout yang sudah dimiliki sebelumnya.

Voucher ini berukuran 21,7 x 14 cm. Jadi langkah pertama dalam desain adalah memasukkan gambar barang dagangan, di sini, penulis menyertakan gambar barang dagangan *bucket hat* Kompas. Untuk menciptakan kontras dengan gambar, penulis memilih latar belakang putih. Aspek penting lainnya yang harus disertakan adalah logo Kompas ID, penulis menyertakannya di bagian kanan atas desain. Penulis juga menyertakan palet warna dasar Kompas seperti biru dan kuning.



Aset pattern yang disertakan ke dalam desain *voucehr* adalah bayangan kuning dan titik-titik kuning. Efek *shadow* di latar belakang bertujuan untuk memberikan lebih banyak penekanan pada subjek. Bayangan kuning dibuat menggunakan *image trace* di *Adobe Illustrator*. Titik-titik kuning dibuat menggunakan alat lingkaran dan alat pola di *Adobe Illustrator*.

Isi konten pada *voucher* ini ditampilkan secara *to-the-point*, dengan komposisi desain untuk mempromosikan diskon yang tengah berlangsung. Pada komposisi *typeface* hirarki dan *grid font* setiap bagian berbeda-beda. Penulis menggunakan dua *font style* yaitu *Neuething Sans* dan membedakan ketebalan font. Penataan *layout* memperhatikan batas margin dan dibuat *align* rata kiri agar tersusun secara rapi. Setelah asistensi terdapat revisi kecil seperti perubahan judul dan cara penulisan informasi.

Brief untuk desain ini disertai dengan referensi desain poster untuk acara tersebut, dan penulis diminta untuk mengambil inspirasi dari poster tersebut. Inspirasi tersebut termasuk *font* yang dipakai serta *style sporty* yang dipakai di poster tersebut. *Style* desain *sporty* bisa dilihat dari *rotation* tipografi yang memberi kesan lari atau kecepatan. Lalu, penulis

juga diberi arahan untuk mengambil aset foto yang *sporty* dari *drive* kumpulan foto dari *photoshoot* untuk dipakai dalam *voucher*.

Penulis mendapat arahan dari supervisor untuk menggunakan foto set spesifik yang menampilkan jaket *windbreaker* Kompas. Untuk menciptakan keselarasan dengan poster, penulis memilih latar belakang merah. Logo Kompas ID dan logo Gerai juga dimasukkan ke dalam desain *voucher*, penulis menyertakannya di bagian kanan atas desain.



Konsep visual yang ingin diperlihatkan adalah tampilan *sporty* dan energetik sehingga dari pemilihan warna, objek gambar, dan aset visual yang digunakan menjadi pertimbangan bagi penulis dalam mendesain. Ukuran *font* setiap bagian berbeda-beda dan disesuaikan tergantung kepentingan informasi. Penulis menggunakan *font* yaitu *Neuething Sans semibold* dan *bold* yang disesuaikan.

Price List

Supervisor memberikan penulis folder aset untuk semua daftar harga dan gambar produk melalui *Google Docs* dan *Google Drive*. Penulis mulai dengan menyortir semua gambar produk dan memilih yang terbaik untuk warna latar belakang. Warna latar belakang yang dipilih

berkoordinasi dengan palet warna Kompas. Palet warna Kompas sendiri terdiri dari warna biru dan kuning. Sebagian besar gambar produk yang dipilih berbeda warna dengan latar belakang, hal ini dilakukan agar produk terlihat jelas dan menonjol.



Penulis juga membuat aset tambahan seperti pola K di latar belakang. Pola “K” dibuat dengan mengambil Logo Kompas “K” dan melakukan *image trace*, kemudian menggunakan alat pola di Adobe *Illustrator* untuk membuat pola latar belakang tersebut. Aset lain yang dibuat adalah *dotted background* dan dua lingkaran kuning. Hal ini dilakukan untuk memberikan kontras dengan sudut-sudut tajam pada sebagian besar produk dan Logo Kompas. Semua upaya desain dilakukan untuk membuat produk yang ditampilkan menjadi menonjol.



Gambar 3.11 Hasil Karya Final *Price list* Gerai Kompas

Hasil final desain *price list* diberi ke tim untuk memberi arahan ke penulis jika ada revisi. Setelah disetujui tim, penulis mengirim *file price list* ini ke email salah satu anggota di tim *merchandise* untuk dicetak. Desain *price list* ini di cetak dengan kertas A4 dan dipajang di *Offline Store* Gerai Kompas ataupun acara sementara Gerai Kompas.



3.2.1.1 Hampers Lebaran

Pada perancangan ini, penulis ditugaskan untuk membuat ilustrasi promosi *hampers* dalam bentuk flyer A6 khusus untuk bulan Ramadhan tahun ini. Tim *merchandise* sudah membuat kemasan untuk bulan Ramadhan, dan tugas penulis hanya untuk membuat promosi dalam bentuk flyer. *Hampers*nya sendiri terdiri dari *diffuser* ruangan dengan dua tipe aroma yang berbeda. Penulis memulai proses mendesain dengan melakukan *brainstorming* untuk membuat ilustrasi untuk membahas kemasan tersebut dan berdiskusi dengan tim agar mengumpulkan opini, kritik, dan saran.



Penulis mengilustrasi ide yang sudah diasistensi lalu mengaplikasikan elemen bunga dan tanaman yang ada di aroma *diffuser*, yaitu *sandalwood* dan bunga cempaka. Penulis juga membuat dua skenario ilustrasi untuk setiap tipe aroma *diffuser*nya. Yang pertama untuk siang hari dan yang kedua untuk malam hari. Setelah melakukan digitalisasi, penulis menghapus jendela di atas kanan supaya memberi *space* lebih banyak untuk *copywriting*.

Tim *merchandise* merujuk penulis ke tim *copywriting* untuk keperluan *copywriting* flyer ini. Penulis dan tim *merchandise* mengarahkan tujuan *flyer* ini dan keperluan pilihan kata-kata dengan tim *copywriting*. Setelah beberapa jam tim *copywriting* menyiapkan *copywriting* dan penulis kemudian memasukkannya ke dalam desain flyer.



Hasil digitalisasi pada bagian *copywriting* ada revisi karena masih belum ada hierarki informasi yang jelas. Lalu penulis diberi saran dari *supervisor* untuk mengubah ukuran *font* di setiap barisnya supaya hierarki informasi dapat terlihat dengan jelas. Penulis lalu menerima revisi itu dan melakukan digitalisasi ulang di bagian *copywriting* lalu diterima, lalu diberikan ke tim *Merchandise* untuk di cetak.



Hasil desain yang sudah final lalu diberikan tim *Merchandise* untuk dicetak dan disebar ke karyawan Kompas terlebih dahulu. Lalu tim *Merchandise* memberi arahan penulis untuk melakukan *resize* dari desain aslinya untuk mengakomodasi pembeli secara umum. *Resize* flyer ini diatur dari ukuran A6 menjadi 1080 px x 1920 px untuk *Instagram story* dan 1080 x 1080 px untuk *Instagram post*. Tim meminta perubahan ukuran untuk media yang berbeda, seperti postingan dan *story* di *Instagram* Gerai Kompas.



Press Ecosystem T-Shirt Design

Proyek "*Press Ecosystem*" didasarkan pada konsep identitas pers, yang berfokus khususnya pada pakaian atau barang yang dikenakan atau dibawa oleh individu yang bekerja di bidang jurnalistik dan media. Dalam proyek ini, penulis, *supervisor* dan tim melakukan eksplorasi terhadap jenis identitas, terutama dalam hal pakaian, yang umumnya dikenakan oleh individu yang bekerja di Kompas atau perusahaan pers lainnya. Konsep tersebut dijelaskan lebih dalam di *brief* yang diberikan oleh supervisor.

Brief tersebut adalah untuk menyelidiki pakaian dan aksesoris yang umumnya terkait dengan berbagai peran pers seperti jurnalis, editor, peneliti, loper, dan fotografer pers. *Brief* proyek mengharuskan penulis untuk mendesain ilustrasi yang menampilkan pakaian dan perlengkapan profesi-profesi ini, dengan ilustrasi tersebut dimaksudkan untuk ditampilkan pada kaos putih sederhana. Pendekatan ini bertujuan untuk menggambarkan esensi identitas pers secara visual.



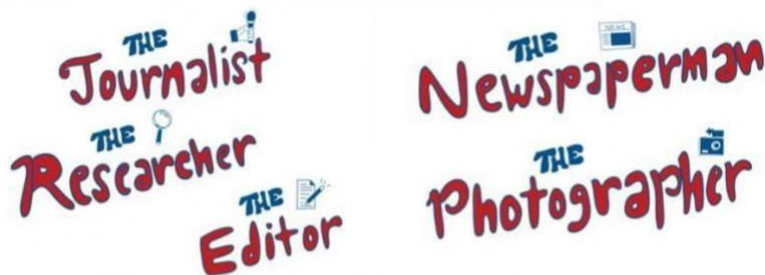
Berdasarkan hasil *brainstorming*, dilakukan penggambaran sketsa kasar yang eksperimental dengan berbagai pose, pakaian, dan properti yang melambangkan pekerjaan mereka. Sketsa-sketsa terbaik kemudian dipilih dan disempurnakan dengan meningkatkan detail seperti ekspresi wajah, pakaian, dan aksesori. Gaya ilustrasi yang dipilih adalah gaya kartun untuk memberikan nuansa santai namun jelas akan profesinya masing-masing karakter. Karakter ilustrasi tersebut terdiri dari seorang fotografer, jurnalis, peneliti, karyawan surat kabar, dan seorang editor. Penulis juga menggunakan warna dasar biru khas Kompas untuk ilustrasi-ilustrasi tersebut.



Setelah mengirim *draft* 1 ilustrasi, supervisor menerima desain dan mengarahkan penulis untuk menaruh ilustrasinya ke *mockup* baju putih. Dalam proses tersebut, penulis memutuskan untuk menambahkan lebih banyak elemen kreatif pada pakaian dari masing-masing karakter profesi. Hal ini ditambahkan untuk memberi perbedaan yang lebih jelas di antara setiap profesi tersebut.



Penulis juga memutuskan untuk menambahkan nama masing-masing profesi di bagian belakang kaos. Nama profesi ini dibuat di aplikasi *Procreate*. Elemen barang yang sering dikaitkan dengan profesi masing-masing juga ditambahkan dalam bentuk ilustrasi, contohnya kamera untuk fotografer, kaca pembesar untuk periset, dan lain-lain. Setelah Proses ilustrasi untuk proyek *Press Ecosystem* diterima, penulis mengirim *file Illustrator* kepada *supervisor*.



Setelah mengirimkan draf pertama ilustrasi *Press Ecosystem*, *supervisor* menerima hasilnya dan memberikan instruksi kepada penulis untuk memasangnya pada *mock-up* kaos putih. Supervisor juga meminta penulis untuk menambahkan beberapa elemen kreatif ke kaos tersebut. Selanjutnya, penulis melanjutkan dengan mengumpulkan beberapa ide tambahan dan memasukkan ilustrasi ke dalam *mock-up* kaos putih.



Supervisor lalu memberitahu penulis bahwa proyek ini akan dirilis bersama dengan karya dua ilustrator lainnya yang juga menggambarkan profesi-profesi di bidang pers. Rencananya, proyek ini akan dirilis pada bulan Mei atau Juni 2024. *Supervisor* juga menginformasikan bahwa selain penjualan kaos ilustrasi *Press Ecosystem* ini, akan ada video peluncuran. Video peluncuran ini akan menampilkan penulis, dan dua ilustrator lainnya. Video ini akan memberikan gambaran tentang inspirasi di balik setiap ilustrasi.

Ilustrasi *Packaging Press Ecosystem*

Setelah menyelesaikan konsep ilustrasi untuk baju *Press Ecosystem*, *supervisor* mengarahkan penulis untuk lalu mendesain kemasannya. Tugas ini mencakup mendesain logo dan ilustrasi pada *box* kemasan tersebut. Pada perancangan tersebut, penulis ditugaskan untuk membuat kemasan *Press Ecosystem* penulis membuat kemasan yang mengikuti tema ilustrasi baju *Press Ecosystem*. Dengan informasi yang telah dikumpulkan, penulis memulai ke tahap *brainstorming* logo untuk menjadi salah satu elemen di kemasan. Penulis lalu membuat *moodboard* untuk mencari inspirasi untuk logo yang cocok dengan gaya ilustrasi *Press Ecosystem*.

Di tahap ini, penulis juga membuat keputusan untuk membuat logo menggunakan gaya ilustrasi tipografi yang ditemukan di bagian belakang desain kaos. Mengambil gaya tipografi yang digambar dari desain kaos, penulis menggunakan desain yang sama dan menempatkannya dalam bentuk objek lingkaran. Pilihan ini dibuat untuk menciptakan ilusi logo "dicap". Penulis membuat dua alternatif logo yang akan dikirimkan kepada supervisor untuk revisi lebih lanjut.



Setelah mengirimkan alternatif kepada supervisor, supervisor memilih alternatif pertama dari logo tersebut. Kemudian supervisor memberikan instruksi lebih lanjut untuk mengubah warna logo. Supervisor juga memberi arahan untuk menggantikan warna merah dan biru, untuk menjadi hitam dan putih. Setelah menerima instruksi supervisor, penulis merevisi logo untuk membuat logo final.



Setelah membuat logo yang diperlukan untuk kemasan kotak untuk produk *Press Ecosystem*, langkah selanjutnya yang dilakukan penulis adalah membuat desain untuk kotak tersebut. Penulis tidak memiliki panduan khusus untuk desain. Supervisor tetap menyarankan untuk mengambil elemen dari ilustrasi kaos untuk dimasukkan ke dalam desain *box*. Elemen-elemen tersebut termasuk karakter-karakter dengan profesi mereka masing-masing.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Setelah mengambil elemen gaya ilustratif dari karakter-karakter, penulis mulai merancang bagian lain dari kotak dengan gaya sederhana dan minimalis yang sama. Penulis menambahkan elemen koran jatuh untuk mewakili ekosistem "pers". Elemen dari logo juga dimasukkan ke dalam kemasan *box*.



Penulis lalu memberi hasil final ilustrasi *box Press Ecosystem* ke supervisor untuk diberi saran. Supervisor memberi *feedback* yang baik dan tidak ada revisi, hanya memastikan penulis untuk mengukur ukuran *box* tersebut supaya 3 baju bisa cukup di dalam satu *box* tersebut. Supervisor lalu memastikan penulis untuk memberikan semua aset organik dalam bentuk *file Adobe Illustrator* di email untuk dicetak.