

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.

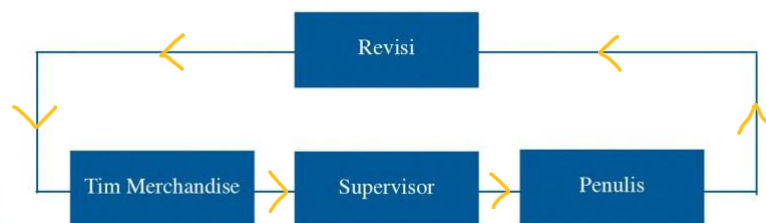
3.1.1 Kedudukan

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 kaus 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 SeniKaji 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

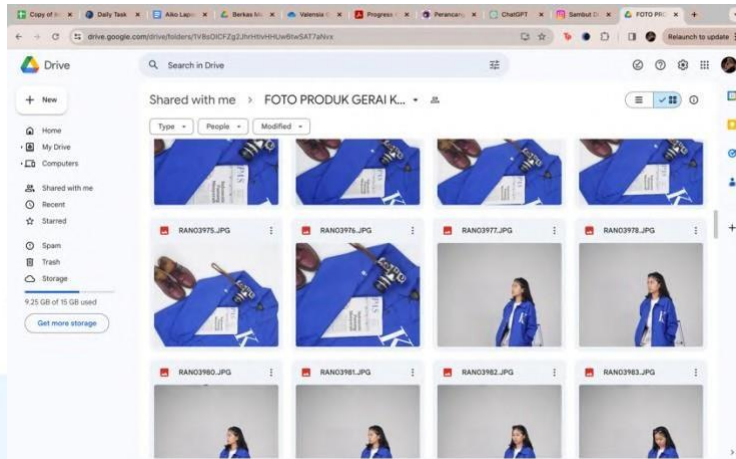
Proyek kedua yang penulis pegang adalah perancangan desain *price list* untuk keperluan Gerai Kompas. Proyek ini berfokus pada produk-produk Gerai Kompas dan harganya. Pertama-tama penulis menganalisis terlebih dahulu mengenai gaya desain yang ingin dibuat dengan mengikuti arahan *brief* yang diberikan. *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.

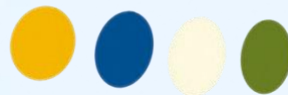


Gambar 3.11 Hasil Karya Final *Price list* Gerai Kompas

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.



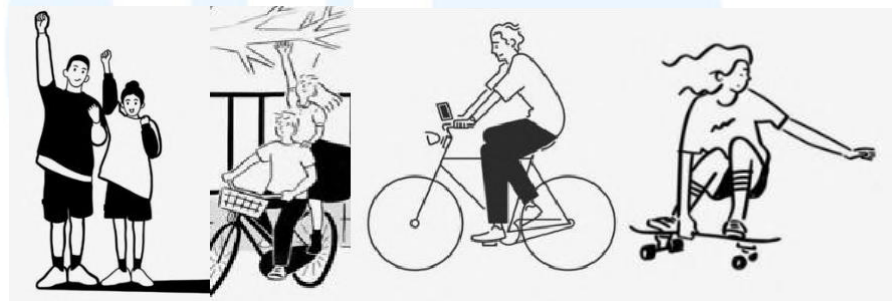
Gambar 3.18 Hasil Final Ilustrasi *Hampers* Lebaran untuk *Instagram Post* dan *Story*

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*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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.



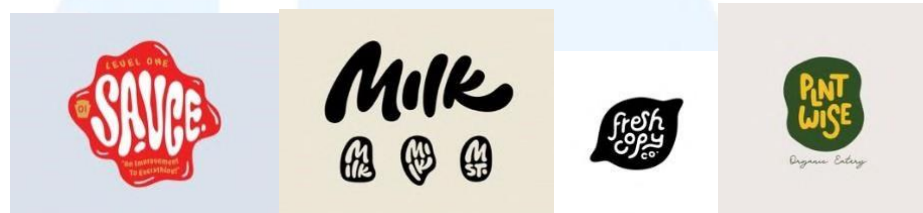
Gambar 3.23 *Mock-up* Baju *Press Ecosystem*

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*.

