

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

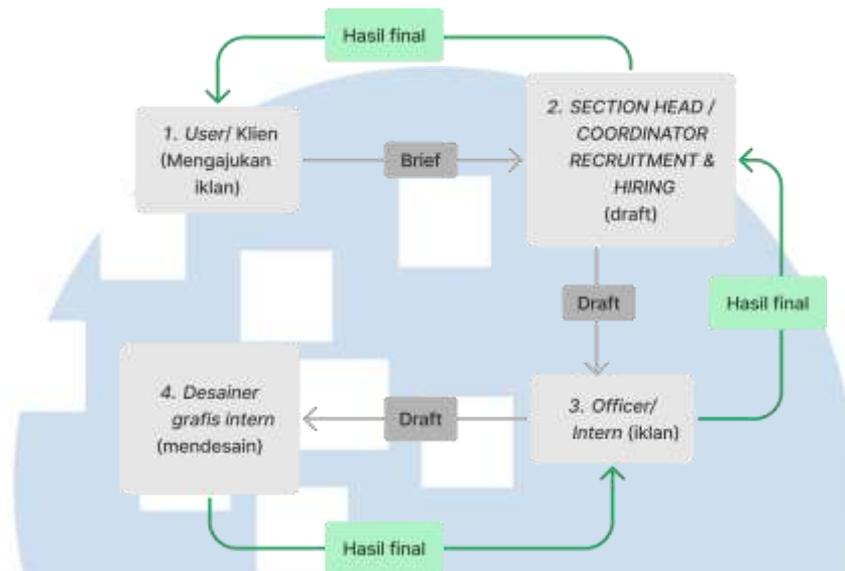
Dengan adanya struktur organisasi perusahaan akan lebih mudah mengkoordinasikan tugas para pegawainya (Aulia, 2023). Perusahaan Summarecon Career juga memiliki struktur organisasi dan pegawainya memiliki tugas masing-masing sesuai dengan kedudukan yang mereka aplikasikan saat melamar pekerjaan tersebut. Untuk menjaga ekosistem kerja yang baik perusahaan Summarecon Career juga memiliki tatanan koordinasi terstruktur.

3.1.1 Kedudukan

Sebagai karyawan magang pada perusahaan Summarecon Career, penulis memiliki tugas sesuai dengan aplikasi kerja yang telah dikirimkan pada saat melamar kerja. Pada perusahaan ini penulis memiliki kedudukan sebagai desainer grafis untuk *employee branding* yang tergabung pada bagian *recruitment* Summarecon Career seperti yang telah dicantumkan pada gambar 2.5. Penulis mendapatkan *job desk* untuk membuat konten *recruitment* dan *employee branding* Summarecon Career. Jenis konten yang dibuat penulis beragam mulai dari desain iklan, *feed* media sosial, *thumbnail* untuk video, maskot, hingga animasi.

3.1.2 Koordinasi

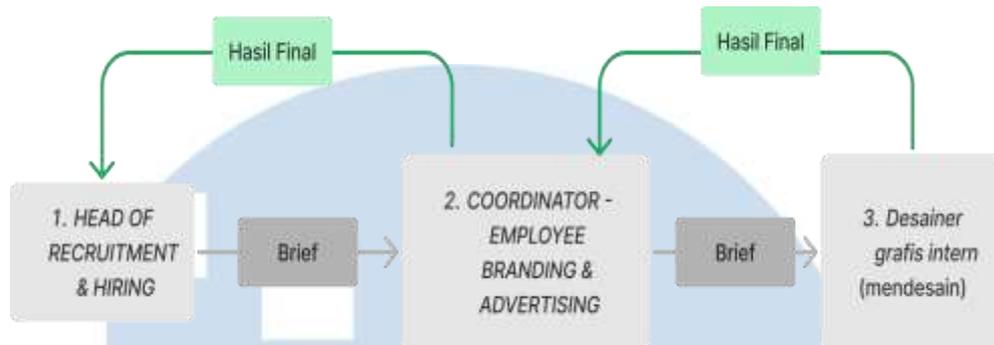
Dalam struktur organisasi rekrutmen terdapat koordinasi antara *lead* dan *officer* maupun intern untuk memastikan kualitas kerja yang ada. Sebagai desainer, penulis memiliki beberapa alur koordinasi yang berbeda antara desain iklan untuk kebutuhan rekrutmen dan desain lain untuk *employee branding*.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi untuk Iklan
Sumber: (Dokumentasi Perusahaan)

Proses koordinasi untuk pembuatan iklan dimulai dengan permintaan dari klien kepada pihak rekrutmen. *Lead* rekrutmen kemudian memberikan instruksi kepada *officer* atau intern rekrutmen untuk menyusun daftar iklan yang akan diunggah di situs Summarecon Career. Setelah iklan dibuat dan dipublikasikan di situs, officer atau intern rekrutmen bertugas untuk membuat tautan dan kode QR, serta mencatat daftar syarat kerja yang disediakan oleh klien. Informasi tersebut kemudian disampaikan kepada desainer untuk kebutuhan promosi di media sosial Summarecon Career.

Setelah desainer menyelesaikan desain iklan untuk media sosial, hasilnya akan diperiksa oleh *officer* atau intern rekrutmen, serta oleh lead rekrutmen. Setelah mendapatkan persetujuan dari mereka, desain tersebut akan diberikan kembali kepada klien untuk dievaluasi. Jika desain sesuai dengan kebutuhan klien, iklan akan diunggah ke media sosial Summarecon Career. Namun, jika terdapat kesalahan atau tambahan pada daftar syarat pekerjaan, proses koordinasi akan kembali ke tahap awal yang melibatkan klien dan kemudian menuju kembali kepada desainer. Dengan demikian, proses koordinasi yang terstruktur dan efisien menjadi kunci utama dalam memastikan kelancaran dan kualitas dari setiap iklan yang diunggah di media sosial perusahaan.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi untuk Desain Lainnya
Sumber: (Dokumentasi Perusahaan)

Koordinasi untuk desain selain iklan ditangani oleh koordinator *employee branding* atau pembimbing lapangan di bawah pengawasan *head of recruitment*. Jenis konten yang dihasilkan meliputi *feed* media sosial, animasi, *thumbnail*, serta desain lainnya selain iklan. Proses dimulai dengan permintaan desain yang diajukan oleh pembimbing lapangan, di mana arahan dan sesi *brainstorming* singkat langsung dilakukan bersama dengan pembimbing.

Setelah menerima arahan, desainer akan mulai bekerja pada desain tersebut. Setelah selesai, desain akan diserahkan kepada pembimbing lapangan untuk dilakukan pengecekan. Jika ada revisi yang diperlukan, desainer akan melakukan perbaikan sesuai dengan umpan balik yang diberikan. Setelah desain dianggap memenuhi standar yang diinginkan, langkah selanjutnya adalah pengecekan oleh *head of recruitment* untuk mendapatkan persetujuan sebelum diunggah.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Pada umumnya, pekerjaan desainer grafis di Summarecon Career terfokus pada pembuatan konten iklan rekrutmen dan konten bulanan untuk diunggah di platform media sosial Summarecon Career. Namun, selain tugas inti tersebut ada tugas lain seperti mendesain *thumbnail* untuk video, membuat animasi, hingga membuat ulang desain. Berikut ini merupakan uraian proyek yang telah dilakukan oleh penulis;

Table 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1 (24 Jan 2024- 26 Jan 2024)	Pembaharuan desain media sosial, konten visual rekrutmen dan membuat <i>template thumbnail</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat desain untuk Instagram Summarecon Career beserta ornamentasi supergrafis untuk Pembaharuan desain media sosial. 2. Membuat iklan untuk rekrutmen Summarecon. 3. Membuat <i>template</i> Adobe Illustrator untuk TTSC (tanya-tanya Summarecon). 4. Memperbaiki aset TTSC.
2.	2 (29 Jan 2024 - Feb 2024)	<i>Motion graphic</i> , konten visual rekrutmen, Mendesain <i>banner</i> linkedin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyelesaikan <i>motion graphic</i> artikel <i>intern</i> lama. 2. Melengkapi <i>feed spesial day</i> bulan Februari. 3. Membuat iklan rekrutmen. 4. Membuat <i>opening motion graphic</i> TSC dan aset twibbon untuk video.
3.	3 (5 Feb 2024 – 7 Feb 2024)	<i>Motion graphic</i> , Desain PPT dan konten visual rekrutmen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>motion graphic</i> untuk hari <i>Valentine</i>. 2. Membuat <i>thumbnail</i> hari <i>Valentine</i>. 3. Membuat <i>frame</i> hari <i>Valentine</i>. 4. Membuat desain PPT dengan identitas Summarecon. 5. Membuat iklan rekrutmen.
4.	4 (12 Feb 2024 – 16 Feb 2024)	Konten bulanan dan desain <i>template</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat iklan <i>feed spesial day</i> dan <i>trivia</i> Maret. 2. Membuat iklan rekrutmen. 3. Membuat <i>template thumbnail ootd, a day in my life</i>.
5.	5 (19 Feb 2024 – 23 Feb 2024)	Konten visual rekrutmen, membuat <i>thumbnail</i> dan Pembaharuan desain maskot	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat iklan <i>feed spesial day</i>. 2. Membuat iklan rekrutmen. 3. Membuat <i>template thumbnail ootd, a day in my life</i>. 4. Mencari referesi dan sketsa maskot.
6.	6 (26 Feb 2024 – 1 Mar 2024)	Konten visual rekrutmen, <i>motion graphic</i> , membuat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>feed spesial day</i> April. 2. Membuat iklan rekrutmen. 3. Mencari kutipan hari perempuan.

		<i>thumbnail</i> dan Pembaharuan desain maskot	<ol style="list-style-type: none"> 4. Membuat <i>motion graphic</i> hari perempuan. 5. Membuat <i>thumbnail</i> hari perempuan. 6. Memuat <i>motion graphic</i> hari perempuan. 7. Membuat digitalisasi maskot.
7.	7 (4 Mar 2024 – 8 Mar 2024)	Konten visual rekrutmen, Konten bulanan, <i>motion graphic</i> , merapihkan <i>file drive</i> dan membuat <i>thumbnail</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat feed trivia April. 2. Membuat iklan rekrutmen. 3. Membuat <i>motion graphic</i> artikel bulan April (pengganti kopi). 4. Membuat daftar untuk iklan rekrutmen.
8.	8 (12 Mar 2024 – 15 Mar 2024)	Konten visual rekrutmen, Konten bulanan, <i>motion graphic</i> , dan membuat <i>thumbnail</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>feed special day</i> April. 2. Membuat iklan rekrutmen. 3. Melanjutkan <i>motion graphic</i> artikel bulan April (pengganti kopi). 4. Membuat <i>thumbnail</i> motion artikel.
9.	9 (18 Mar 2024 – 22 Mar 2024)	Konten bulanan, Konten visual rekrutmen, membuat <i>thumbnail</i> , membuat desain <i>story</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>feed special day</i> April. 2. Membuat feed trivia April. 3. Revisi Iklan 4. Merapihkan drive 5. Membuat <i>thumbnail</i> untuk video Gafoy. 6. Membuat iklan rekrutment. 7. Membuat desain untuk <i>story maintenance</i>.
10.	10 (25 Mar 2024 – 28 Mar 2024)	Konten visual rekrutmen, membuat <i>thumbnail</i> , membuat desain <i>website welcoming</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melanjutkan revisi maskot. 2. Membantu pembayaran iklan Instagram. 3. Membuat template iklan di Canva. 4. Membuat alternatif latar <i>website welcoming</i>. 5. Membuat <i>thumbnail</i> buka bersama.
11.	11 (1 Apr 2024 – 5 Apr 2024)	Konten visual rekrutmen, membuat <i>thumbnail</i> , membuat <i>motion</i> , membuat desain <i>website welcoming</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat alternatif latar <i>website welcoming</i>. 2. Mencari aset untuk <i>website welcoming</i>. 3. Melakukan revisi iklan. 4. Membuat motion grafis untuk Idul

			<p>Fitri.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Membuat thumbnail hari Idul Fitri 6. Membuat <i>frame</i> hari Idul Fitri 7. Membuat iklan. 8. Membuat Cadangan alternatif CMYK untuk konten bulanan. 9. Mengunggah data bulan Maret ke Drive.
12.	12 (8 Apr 2024 – 12 Apr 2024)	Konten visual bulanan, merapihkan data	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat konten special day, trivia dan artikel 2. Merapihkan data 3. Unggah data ke Drive
13.	13 (15 Apr 2024 – 19 Apr 2024)	Konten visual rekrutmen, membuat <i>motion</i> , membuat desain <i>website welcoming</i> , edit foto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat video motion grafis hari Kartini. 2. Membuat <i>thumbnail</i> hari Kartini. 3. Membuat <i>frame</i> hari Kartini. 4. Membuat iklan. 5. Membuat revisi <i>website welcoming</i>. 6. Mengedit foto untuk materi presentasi.
14.	14 (22 Apr 2024 – 26 Apr 2024)	Konten visual rekrutmen, Konten bulanan, membuat <i>thumbnail</i> , membuat <i>motion</i> , membuat desain <i>website welcoming</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat iklan. 2. Membuat <i>special day</i>. 3. Merapihkan <i>template special day</i>. 4. Membuat <i>template roll banner</i> ITENAS. 5. Membuat trivia. 6. Membuat revisi iklan. 7. Membuat motion grafis hari buruh. 8. Membuat <i>thumbnail</i> hari buruh. 9. Membuat alternatif <i>website welcoming</i>. 10. Mengedit foto ITENAS. 11. Membuat <i>thumbnail</i> “<i>how is your first day at Summarecon?</i>”
15.	15 (29 Apr 2024 – 3 Mei 2024)	Konten visual rekrutmen, Konten bulanan, membuat <i>thumbnail</i> , membuat <i>motion</i> , membuat desain <i>website</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melanjutkan desain <i>website welcoming</i>. 2. Revisi <i>special day</i> dan trivia. 3. Membuat artikel. 4. Membuat <i>motion</i> grafis hari Pendidikan nasional.

		<i>welcoming</i>	<ol style="list-style-type: none"> 5. Membuat thumbnail hari Pendidikan nasional. 6. Membuat <i>motion</i> grafik artikel. 7. Membuat iklan
16.	16 (6 Mei 2024 – 10 Mei 2024)	Konten visual rekrutmen, Konten bulanan, membuat <i>thumbnail</i> , membuat <i>motion</i> , membuat desain <i>website welcoming</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memasukan suara ke dalam <i>motion grafik</i> artikel. 2. Membuat <i>thumbnail</i> video artikel. 3. Membuat iklan. 4. Membuat <i>special day</i>. 5. Membuat trivia. 6. Membuat artikel. 7. Membuat desain feed timeline MSIB. 8. Merapihkan dan revisi final <i>website welcoming</i>.
17.	17 (13 Mei 2024 – 17 Mei 2024)	Konten visual rekrutmen, Konten bulanan, membuat <i>thumbnail</i> , membuat <i>motion</i> , membuat desain <i>website welcoming</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat revisi final <i>website welcoming</i>. 2. Membuat poster MSIB 3. Mengedit foto 4. Membuat video <i>motion</i> hari Waisak. 5. Membuat <i>frame</i> hari waisak. 6. Membuat <i>thumbnail</i> hari Waisak. 7. Memindahkan materi presentasi ke <i>template</i> presentasi.
18.	18 (20 Mei 2024 – 24 Mei 2024)	Konten visual rekrutmen, membuat desain <i>website welcoming</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat revisi <i>website welcoming</i> 2. mengunggah data <i>website welcoming</i> 3. Membuat iklan

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama masa magang, saya berhasil menyelesaikan sejumlah proyek yang sesuai dengan deskripsi pekerjaan yang telah disepakati sebelumnya. Ragam proyek yang saya tangani meliputi desain *thumbnail*, animasi, pengerjaan desain konten media sosial, latar belakang presentasi (PPT), dan *banner*.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Berikut ini beberapa proses yang dilakukan penulis untuk menyelesaikan proyek-proyek tersebut;

3.3.1.1 *Motion Design* Hari Perempuan

Proyek ini merupakan proyek video ucapan hari perempuan dari hasil gabungan antara animasi oleh penulis serta video dari *intern* videografer. Pada awal proses pengerjaan proyek ini dilakukan *briefing* singkat bersama videografer untuk membuat ucapan hari perempuan yang berisikan kutipan dari tokoh wanita yang pernah ada dan video *interview*. Dari *brief* tersebut penulis bertugas untuk mencari kutipan serta membuat ilustrasi yang dapat merepresentasikan kutipan yang ada sebagai bagian dari video. Penulis mengajukan untuk membuat gambar-gambar tersebut menjadi animasi agar video lebih menarik dan disetujui oleh pembimbing.

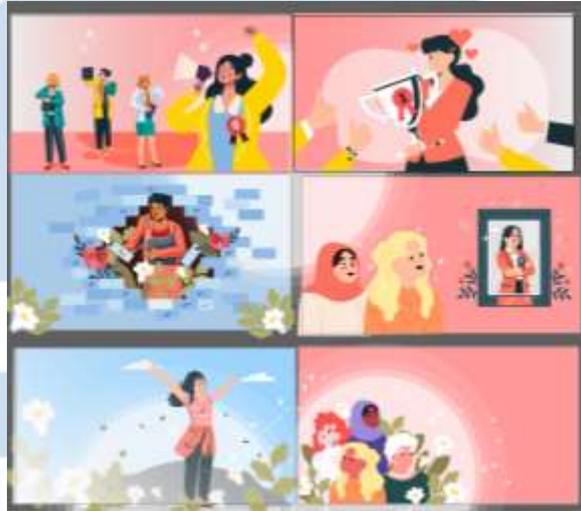
Setelah mengetahui *brief* tugas kemudian mulai proses mencari aset vektor dari situs *freepik.com* untuk mempercepat proses pengerjaan animasi singkat. Ilustrasi yang dipakai penulis didesain oleh *@freepik* terutama untuk aset yang memiliki *background* dan *@storyset* untuk ilustrasi karakter dengan pekerjaan tertentu.



Gambar 3.3 Kompilasi Aset Vektor Hari Perempuan

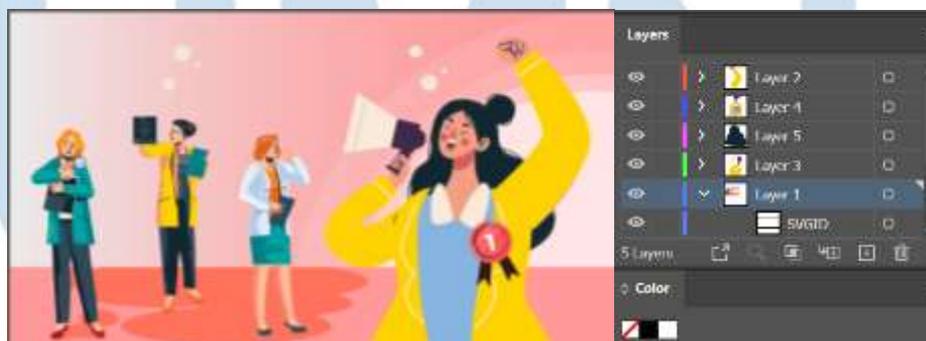
Kemudian proses sketsa untuk mencari layout untuk ilustrasi dilakukan dengan memposisikan dan menggabungkan beberapa ilustrasi dari *Freepik*

yang dilakukan pada Adobe Illustrator. Hal ini dilakukan secara digital untuk mempersingkat waktu.



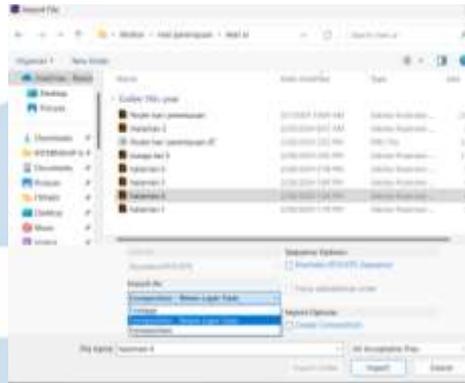
Gambar 3.4 Proses Penggabungan dan Modifikasi Aset Ilustrasi

Setelah memodifikasi aset untuk mendapatkan *layout* terbaik dengan terus menggabungkan dan mengurangi ilustrasi, penulis juga mengganti warna dari ilustrasi tersebut sehingga animasi tersebut memiliki keselarasan. Warna yang digunakan didominasi warna merah muda yang merepresentasikan *feminism* dan juga biru yang maskulin, berani dan kebebasan.



Gambar 3.5 Proses Pemisahan Layer Ilustrasi Hari Perempuan

Kemudian ilustrasi disiapkan untuk menjadi aset yang akan dianimasikan. Proses ini dilakukan pada *file* yang berbeda untuk setiap gambar. Kemudian bagian-bagian dari ilustrasi akan di pisahkan menjadi *layer* yang berbeda.



Gambar 3.6 Proses *Import File* Hari Perempuan

Kemudian *file* animasi akan di-*import* ke aplikasi Adobe After Effect. Saat meng-*import* pastikan pengaturan layer *file* dipisah sehingga penulis memiliki kontrol akan bagian yang akan dianimasikan. Umumnya penulis akan mengubah rotasi, posisi dan skala dari gambar sehingga memberikan kesan bergerak pada ilustrasi.



Gambar 3.7 Proses Animasi Proyek Hari Perempuan

Untuk membuat gambar statis yang sudah tidak bisa dipisahkan menjadi bagian yang lebih kecil untuk memberikan kesan gerak yang natural penulis menggunakan *pin tool*. Diposisikan beberapa pin sebagai jangkar yang membuat bagian yang dipin tidak bergerak. Dengan menggerakkan sebagian pin yang ada ilustrasi akan bergerak natural.



Gambar 3.8 Pemberian Efek *Blur* pada Animasi *Foreground*

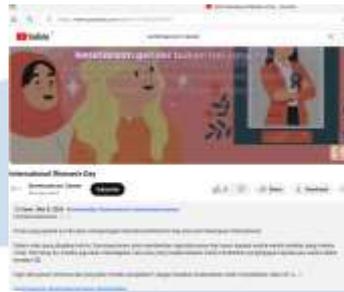
Untuk beberapa *scene*, aset dari *scene* tersebut ditambahkan efek yang dapat memperindah hasil dengan membedakan aset *foreground*. Pada animasi ini, bagian bunga akan diberikan efek *gaussian blur* sehingga karakter di belakang tetap menjadi fokus utama. Animasi untuk bunga ini dilakukan dengan mengubah posisi rotasi yang memberikan kesan bergerak.

Setelah animasi selesai dibuat kemudian *file* animasi di *export* menggunakan Adobe Media Encoder menjadi *file* MP4. *File* video kemudian diunggah ke Drive yang sudah disiapkan sehingga videografer dapat melanjutkan tugasnya.



Gambar 3.9 Thumbnail Animasi Hari Perempuan

Terakhir dibuat *cover* thumbnail untuk animasi hari Perempuan. Penulis menggunakan aset ilustrasi yang sudah ada yang paling merepresentasikan kesan hari Perempuan. Kemudian komposisi ilustrasi diubah serta menambahkan komponen lain seperti judul, logo dan tanggal. *Font* yang digunakan untuk judul adalah font *Dax bold* yang terdiri dari 2 warna yaitu oranye yang diambil dari logo Summarecon dan putih untuk memberikan kontras dengan *background* merah muda. Tulisan 8 Maret menggunakan aset yang sudah ada namun *font* diganti menjadi *font Dax bold*. Posisi tanggal 8 Maret menjadi *point of interest* dengan menempatkannya di Tengah dan memberikan aksentuasi dari lingkaran putih transparan yang akan memberikan kontras dengan *background* merah muda.



Gambar 3.10 Hasil Akhir Video Hari Perempuan
(Sumber: Tangkapan Layar Youtube¹)

Video yang telah diberikan kepada videografer ditambahkan kutipan yang telah dipilih. Kemudian *video motion design* digabungkan dengan *video interview* mengenai pendapat karyawan Summarecon mengenai sosok wanita yang ada di hidup mereka. Video ini diunggah di media sosial Summarecon Career yaitu, Youtube dan Instagram.

3.3.1.2 Pembaharuan Desain Situs *Welcoming*

Setiap karyawan baru akan mendapatkan pengingat tanggal masuk dan tanda pengenalan yang didapatkan melalui *email* dan juga beberapa protokol kerja melalui *website* Summarecon.

Saat ini sedang ada proyek alam upaya memperbaiki *website* Summarecon termaksud bagian *welcoming*. Penulis mendapatkan proyek untuk memperbaharui tampilan desain *welcoming* dengan warna yang melambangkan identitas Summarecon dan ilustrasi vektor dengan layar yang sederhana.



Gambar 3.11 Desain Situs *Welcoming* Sebelumnya
(Sumber: Aset Perusahaan)

¹ youtu.be/S-bGSJ3mTRU?si=sW53y3A2oI-l3U1K

User meminta untuk mencari ilustrasi vektor untuk merepresentasikan beberapa hal dalam materi *welcoming*. Kompilasi aset desain pada gambar 3.13 merupakan ilustrasi milik @freepik dan @storyset dari situs Freepik.



Gambar 3.14 Sketsa Kasar dan Catatan untuk Situs *Welcoming*

Penulis menetapkan margin sebesar 180 px x 60 px x 90 px x 90 px untuk menjaga kerapihan konten. Desain alternatif pertama dibuat sebuah motif floral ornamentasi berulang yang menyerupai batik. Setelah mencoba beberapa variasi akhirnya ditentukan untuk memakai versi *outline* dari motif dengan variasi *line weight*. *Background* memakai variasi warna yang *soft* dengan kode warna fff2de yang merupakan turunan dari warna oranye. Motif pada *background* memiliki kode warna ffd085 dan *opacity* 25% agar tidak mengganggu. Untuk variasi halaman juga dibuat halaman dengan ornamentasi motif diagonal dengan motif dan warna yang berbeda dengan kode warna ffad4a. Pada *header* diletakan logo Summarecon di sisi kiri dan tidak boleh dipindah pada posisi lain.



Gambar 3.15 Alternatif Satu Aturan Berpakaian

Foto untuk aset aturan berpakaian didapatkan melalui aset stok foto milik perusahaan. Agar memiliki kesatuan desain, penulis menghilangkan *background* masing-masing pakaian menggunakan Adobe Photoshop. Bentuk kotak dipakai sebagai ruang untuk memisahkan aturan berpakaian

setiap harinya. Setiap kotak memiliki sudut melengkung terbalik dengan fungsi dekoratif. Aksent sudut tersebut dipilih untuk melengkapi motif ornamentasi segitiga tumpul pada latar belakang. Bagian oranye dibuat senada dengan latar belakang dengan perpaduan warna dengan *value* dan saturasi yang tinggi dan menengah untuk menonjolkan contoh pakaian dan tanggal pemakaian sehingga orang mudah mengerti.



Gambar 3.16 Alternatif Satu Daftar Fasilitas

Tampilan untuk desain daftar fasilitas dibuat *simple* dengan menggunakan *font* Dax dengan ukuran yang berbeda. Judul memakai *font* Dax *bold* dan untuk isinya memakai *font* Dax reguler. Kemudian untuk memperjelas konten yang ada ditambahkan ilustrasi vektor dari freepik.



Gambar 3.17 Alternatif Dua Halaman Penyambutan

Alternatif kedua menggunakan perpaduan gradasi warna dan bentuk bulat yang diberikan efek *noise*. Warna yang digunakan adalah Margin yang digunakan pada desain ini sama dengan desain sebelumnya hanya latarnya saja yang berbeda. Untuk beberapa bentuk kotak juga berguna sebagai latar untuk data yang nanti akan dihasilkan atau untuk konten. Contohnya

kotak warna putih berguna untuk data dan kotak warna oranye untuk data yang dihasilkan seperti nama dan nik.



Gambar 3.18 Alternatif Dua Aturan Berpakaian

Desain aturan berpakaian untuk alternatif 2 tetap memakai format yang sama dengan tulisan sebelumnya. Hanya setiap harinya tidak dipisahkan dengan kotak, namun dengan jarak dan sub judul masing-masing hari. Setiap contoh bajunya diletakan di bawah keterangan yang berguna seperti pengelompokan tanpa perlu pembatas yang nyata tetapi hanya menggunakan ruang kosong untuk desain yang sederhana.



Gambar 3.19 Alternatif Dua Daftar Fasilitas

Untuk desain dari alternatif kedua daftar fasilitas memiliki *font* dan ukuran *font* yang sama dengan alternatif satu. Perbedaan alternatif dua adalah aset vektor diletakan di sebelah kiri. Teks keterangan diletakan di sebelah kanan pada kotak berwarna putih gading. Pemilihan penempatan tersebut karena warna putih gading ini memberikan ruang kosong di antara desain warna gradasi.



Gambar 3.20 Alternatif Tiga Halaman Penyambutan

Alternatif ketiga menggunakan memiliki supergrafis berupa bentuk kotak dengan warna f26f24, ffb345, 21754b, dan ffe876 yang senada dengan warna logo Summarecon. Supergrafis ini diberikan efek *halftone* agar lebih menarik. Efek ini didapatkan dengan memberikan gradasi transparansi pada warna oranye f26f24.

Desain alternatif *website* ketiga menggunakan ukuran 1366 x 768 px. Margin pada desain web adalah 163 px x 100 px x 161 px x 161 px. Konten, aset dan *font* yang digunakan masih sama dengan desain pada alternatif pertama. Untuk menandakan posisi teks yang perlu dihasilkan diberikan sebuah garis hijau.



Gambar 3.21 Alternatif Tiga Aturan Berpakaian

Pada alternatif ketiga menggunakan pendekatan berbeda dengan dua desain sebelumnya. *Font* dari hari dan keterangannya diperbesar, namun judulnya menggunakan warna oranye yang senada dengan latar. Hal ini dilakukan untuk memastikan tema utama berpakaian yang energetik tetap menjadi fokus utama sebelum membaca keterangan mengenai aturan

berpakaian setiap harinya. Latar untuk pakaian dibuat dengan warna yang memiliki saturasi lebih dibandingkan latar keterangannya sehingga memiliki area yang membedakan contoh dan keterangannya. Untuk memberikan unsur penekanan dan efek dekoratif, tidak setinggi aset contoh pakaian yang ada.



Gambar 3.22 Alternatif Tiga Daftar Fasilitas

Alternatif ketiga daftar Fasilitas merupakan gabungan alternatif satu dan dua. Posisi penempatan aset vektor berada pada sisi kanan konten. Namun, ukuran *font* yang digunakan mengikuti desain dari alternatif satu.

Ketiga alternatif tersebut kemudian digabungkan menjadi tiga pdf terpisah untuk dilihat dan dipilih oleh *recruitment and hiring lead*.. Setelah dilihat oleh *recruitment and hiring lead*, dari ketiga desain dipilih desain alternatif pertama sebagai desain *website welcoming* yang baru. Setelahnya desain yang ada diunggah ke Drive untuk kembali di *review* oleh *user* dan divisi IT.



Gambar 3.23 Desain Email Situs *Welcoming* Sebelumnya
(Sumber: Aset Perusahaan)

Setelah desain utama ditentukan, *user* menambahkan beberapa konten yang harus diubah agar sesuai dengan desain final yang dipilih. Tambahan konten yang perlu dibuat adalah konten sambutan *email*. Konten *email* ini berisi tanggal masuk, data kredensial dan pengingat untuk melengkapi data pada *website*.



Gambar 3.24 Desain *Email Welcoming*

User tidak memberikan spesifikasi ukuran resolusi untuk desain *email welcoming*. Penulis pada akhirnya memakai resolusi yang sama dengan desain sebelumnya. Adar terlihat menarik penulis menambahkan bentuk kotak dengan sudut melengkung ke dalam. *Font* yang dipakai untuk membuat desain email adalah *font* Dax. Untuk melengkapi desain email dimasukkan beberapa aset vektor yang menunjukkan sambutan dan juga *gesture* mempersiapkan dokumen.



Gambar 3.25 Desain Konten Yayasan Buddha Tzu Chi Sebelumnya (Sumber: Aset Perusahaan)

Selain desain *email*, *user* menginfokan penulis dengan adanya tambahan desain berupa desain untuk membuat desain untuk partisipasi Summarecon dengan Yayasan Budha Tzu Chi. *User* meminta untuk desain halaman ini

dipecah menjadi 2 halaman sehingga tulisan tidak terlalu penuh dan lebih mudah dibaca.

Aset dokumentasi dari Yayasan Buddha Tzu Chi yang sebelumnya ditampilkan diminta untuk diganti oleh *user* dengan beberapa aset pilihan *user* dari situs Yayasan Buddha Tzu Chi.



Gambar 3.26 Foto-Foto Kegiatan Buddha Tzu Chi
(Sumber: Yayasan Buddha Tzu Chi)

Foto aset yang digunakan sebagai konten mengenai Yayasan Buddha Tzu Chi yang dipakai adalah foto-foto yang merepresentasikan konten yang ditampilkan seperti kegiatan bakti sosial, celengan bambu dan daur ulang serta foto dari bangunan Yayasan Buddha Tzu Chi yang ikonik.



Gambar 3.27 Desain Konten Yayasan Buddha Tzu Chi

Memakai *template* yang telah ditentukan dan aset yang ada penulis mendesain halaman dengan margin yang sama dengan desain sebelumnya. Pemisahan konten dibagi menjadi informasi mengenai Yayasan Buddha Tzu Chi dan informasi mengenai kegiatan karyawan Summarecon bersama Buddha Tzu Chi. Terdapat beberapa penekanan informasi yang dibuat oleh penulis dengan menggunakan warna dan ukuran dari *font Dax*. *Font* dengan warna yang berbeda pada desain ini adalah warna oranye (#f26f24h).

Halaman pertama memiliki penekanan untuk pendiri Yayasan Buddha Tzu Chi dan halaman ke dua ingin menekankan partisipasi aktif karyawan

Summarecon sebagai donatur tetap pada Yayasan Buddha Tzu Chi. Gambar pada halaman pertama diletakan pada bentuk kotak dengan warna kuning agar lebih mudah melihat foto. Dengan memberikan *outline* pada gambar juga berfungsi sebagai ruang kosong sehingga mata akan langsung tertuju pada foto bangunan. Pada Halaman ke dua dipisahkan antara informasi mengenai kegiatan karyawan dan prinsip Yayasan Buddha Tzu Chi. Foto kegiatan diletakan di atas informasi mengenai prinsip agar desain memiliki keseimbangan. Jika foto diletakan pada bagian kegiatan karyawan maka sisi prinsip akan terkesan kosong.

Setelah memberikan semua desain kepada *user* melalui Drive, ternyata terdapat beberapa perubahan atas permintaan divisi IT. Beberapa resolusi diminta diubah. Untuk sambutan berukuran 1280 px x 720 px dan untuk desain Yayasan Buddha Tzu Chi menjadi 1024 px x 768 px. Resolusi sambutan tidak memerlukan perubahan tata letak karena masih memiliki perbandingan layar yang sama. Berbeda dengan desain Yayasan Buddha Tzu Chi harus dilakukan perubahan tata letak karena perbandingan baru berbeda dengan perbandingan layar lama.



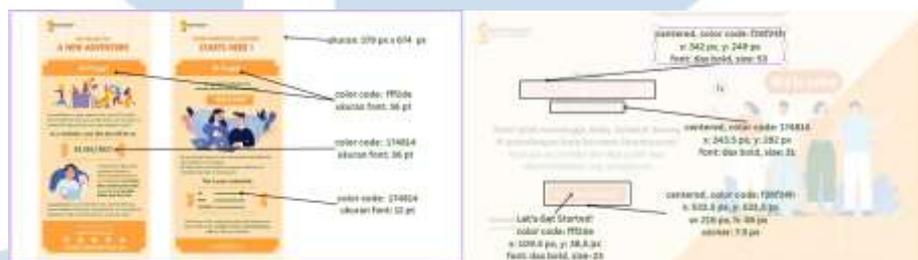
Gambar 3.28 Mengubah Resolusi Desain Konten Yayasan Buddha Tzu Chi

Selain itu beberapa data yang ditampilkan di situs akan di hasilkan secara otomatis oleh komputer. Bagian yang perlu dihapus adalah nama maupun tombol-tombol. Sehingga beberapa desain harus di hapus dan nantinya akan di *input* kembali oleh komputer.



Gambar 3.29 Perubahan Bahasa pada Konten

Selain itu untuk menyamakan desain beberapa halaman yang awalnya memiliki konten berbahasa Inggris di ubah menjadi bahasa Indonesia atas permintaan *user*. Halaman yang perlu di ubah menjadi bahasa Indonesia adalah halaman sambutan serta *template email*. Selain itu ukuran email akhirnya ditentukan untuk memakai resolusi panjang sebesar 379 px dan lebar disesuaikan.



Gambar 3.30 Instruksi untuk Divisi IT

Data yang ditampilkan oleh komputer berasal dari kode yang dibuat oleh divisi IT. Sehingga penulis membuat keterangan tampilan yang nantinya akan diisi secara otomatis untuk menyamakan warna dan ukuran dari tulisan yang ada. Pada arahan ini penulis memasukkan kode warna dan ukuran tulisan serta jenis *font* yang digunakan.



Gambar 3.31 Error Tampilan Daftar Fasilitas

Setelah diaplikasikan secara nyata pada *website welcoming*, penulis diinfokan oleh *user* bahwa masih terjadi eror pada halaman daftar fasilitas akibat penempatan judul membatasi jumlah daftar fasilitas aktif yang dapat ditampilkan.



Gambar 3.32 Revisi Tampilan Daftar Fasilitas

Setelah melakukan diskusi bersama *user* dan observasi terhadap desain lama, diputuskan untuk menghapus keseluruhan judul “Daftar Fasilitas”. Judul daftar fasilitas di hasilkan bersama daftar fasilitas yang aktif untuk memberikan fleksibilitas jumlah penulisan daftar fasilitas yang dapat ditampilkan oleh komputer untuk setiap karyawan Summarecon.

3.3.1.3 Motion Design Hari Waisak

Beberapa ucapan peringatan hari besar memiliki video gabungan animasi dan juga konten dari videografer yang dihias dengan *frame twibon*.



Gambar 3.33 Kompilasi Aset Vektor Hari Waisak

Penulis umumnya mengambil 2-3 aset ilustrasi dari Freepik untuk dikombinasikan menjadi ilustrasi baru. Penulis mencari aset gratis dari situs freepik.com yang didesain oleh @freepik lalu diolah kembali dan melakukan perbaikan warna dan bentuk dengan aplikasi Adobe Illustrator. Pada proyek ini penulis menggunakan 4 ilustrasi dengan menggabungkan

beberapa warna, aset atau *font* dari masing-masing ilustrasi yang ada lalu mengubah kembali warna, ukuran dan transparansi dari masing-masing komponen.



Gambar 3.34 Proses Mencari Komposisi Aset yang Menarik

Pada awalnya penulis hanya mencoba menggabungkan beberapa aset yang telah didapat menggunakan Adobe Illustrator untuk mengetahui apa saja aset yang cukup menarik untuk dimasukkan ke dalam desain final.

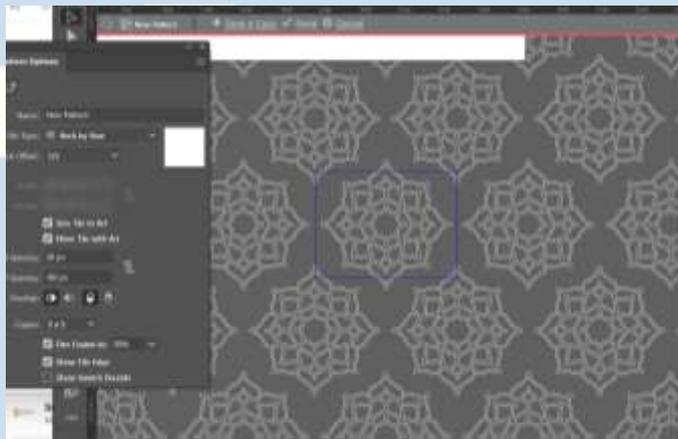


Gambar 3.35 Tampilan *Thumbnail* Sebelumnya
(Sumber: Tangkapan Layar Youtube²)

Untuk menjaga kesamaan desain *thumbnail* yang ada di lakukan observasi peletakan aset dari *thumbnail* sebelumnya yang didapatkan melalui youtube Summarecon Career. *Thumbnail* sebelumnya memiliki hiasan floral yang menghiasi tampilan *thumbnail* serta lampu yang menghiasi bagian *header thumbnail*. *Background* memiliki *layer*, bagian paling bawah adalah gradasi warna, lalu ada pola motif berulang berwarna putih

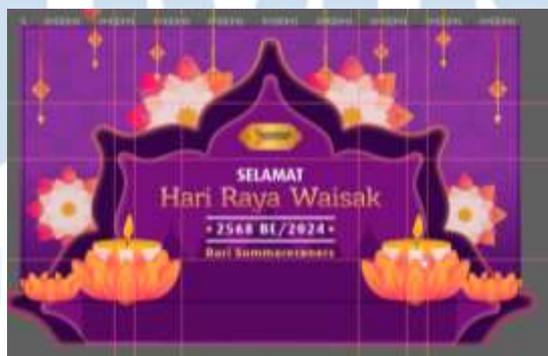
² youtu.be/cV89WkiDQfA?si=mhe6VEjZJ1SqGT8l

yang diberikan efek transparan, terakhir ada bentuk ornamentasi seperti kubah. Logo Untuk tulisan memakai *font* Dax untuk tulisan selamat, ke - 1445 H, dan dari Summareconers. Tulisan Idul Fitri memakai *font* dekoratif yang sesuai dengan tema konten yang ingin disampaikan. Kemudian *screenshot* dari *thumbnail* sebelumnya dijadikan patokan dengan menarik garis *guide* dari *ruler* yang berwarna merah.



Gambar 3.36 Membuat Motif Pola Berulang

Setelah analisis yang dilakukan penulis memakai aset yang ada dan melakukan penyesuaian yang dibutuhkan untuk mengubah desain mentah aset gratis menjadi desain yang sesuai dengan *thumbnail* yang sudah pernah ada. Aset ornamentasi dari salah satu aset vektor dijadikan *pattern* dan transparansinya diberikan efek *soft light*.



Gambar 3.37 Desain Tata Letak Tampilan Motion Grafik Hari Waisak

Desain Waisak memiliki gradasi ungu dengan kode warna 4a0a5a dan 823293. Kemudian *pattern* diletakan di atas *layer background* bergradasi.

Untuk hiasan atas dipakai sebuah aset ornamentasi yang didapat dari Freepik kemudian diduplikasi dan direfleksikan. Aset bunga ungu merupakan aset *pattern* yang diedit untuk mendapatkan bentuknya saja tanpa ornamentasi di dalamnya. Bagian tergelap bunga besar memiliki kode warna 360347 dan yang muda memiliki kode warna 7a0e7a serta terdapat bayangan dari candi Borobudur yang bisa menggambarkan unsur budaya Buddha di Indonesia. Untuk hiasan bunga lainnya disesuaikan transparansinya agar tulisan tetap menjadi fokus dari *thumbnail*.

Logo diletakan pada posisi yang sama dengan *thumbnail* sebelumnya. Tulisan hari Raya Waisak memakai *font* Prata berukuran 106,5 pt dengan gradasi warna ff7348, ffd361 dan ffeec2 serta dibuat rata tengah. *Font* lain tidak mendapat perubahan untuk menjaga kesatuan desain pada *thumbnail*.



Gambar 3.38 Memisahkan Susunan Layar pada Adobe Illustrator

Desain *thumbnail* ini kemudian di pindahkan ke *file* final untuk dirapihkan menggunakan *masking* kemudian dipisahkan *layernya* menggunakan *release to layer* untuk memudahkan mengedit *video opening* di Adobe After Effect. Menggunakan *release to layer*, *grouping* pada suatu layar dapat menjadi *layer* baru sehingga tidak perlu susah menata ulangnya kembali.



Gambar 3.39 Proses *Editing Opening* Hari Raya Waisak

File Adobe Illustrator hari Waisak kemudian di *import* ke Adobe After Effect untuk dibuat menjadi *motion*. Setiap komponen yang telah dipisahkan diberikan *keyframe* untuk posisi, rotasi, skala maupun diberikan *masking path* sebagai efek *reveal*. Lalu video di *download* dalam format MP4.



Gambar 3.40 Desain Frame Twibbon

Twibbon memiliki *template frame* dengan ukuran 1920 px x 1080 px dengan ketebalan 164p px x 275 px. Pada bagian dalam *frame* di tambahkan lekukan ornamentasi yang menyerupai ornamentasi yang sama dengan *pattern*. Agar memiliki kesamaan dengan *opening* animasi diberikan warna dan hiasan *background* serta aset yang serupa pada *opening*. Pada *header* terdapat tulisan selamat Hari Raya Waisak 2568 BE/2024, tulisan dari Summareconers diletakan di bagian *footer* karena jika di satukan di bagian atas kurang estetik karena tidak seimbang.

3.3.1.4 *Motion Design* Hari Pendidikan Nasional dan Hari kebangkitan Nasional

Animasi ini merupakan sejenis animasi *slideshow*, jenis video ini umumnya dipakai untuk membantu mengenang jenis video yang bertema nasional seperti hari pendidikan nasional dan hari kebangkitan nasional. Permintaan *user* adalah untuk membuat video dengan tema pendidikan nasional yang memiliki animasi *slideshow* dengan foto seperti video yang pernah dibuat desainer sebelumnya.



Gambar 3.41 Tampilan Video Hari Pahlawan sebagai referensi
(Sumber: Tangkapan Layar Youtube³)

Untuk membuat video ini lebih menarik penulis mencari referensi tutorial melalui Youtube. Penulis memutuskan untuk memberikan efek *parallax* dari kolase foto yang telah di edit dengan menggunakan fitur teknik 3d dari Adobe After Effect Create a 3D Scene from a Single Photo in After Effects | In-Depth PARALLAX Tutorial (youtube.com). Selain itu untuk transisi digunakan efek *slideshow* untuk foto-foto yang diberikan *user* seperti pada tutorial video After Effect Tutorial | History Slideshow | After Effects | Media Onoff (youtube.com). Dalam referensi menggunakan *ink drop* tetapi pada video penulis membuatnya dengan efek *brush stroke*.

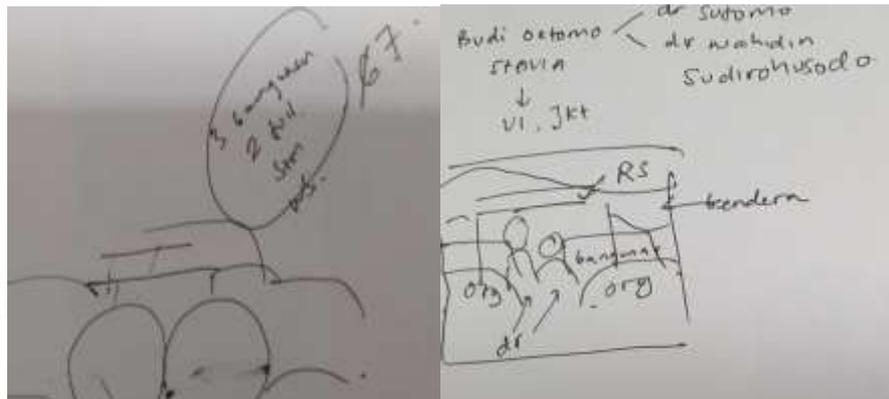


Gambar 3.42 Referensi Tutorial Efek *Slideshow*
(Sumber: Tangkapan Layar Youtube⁴)

Lalu referensi ini ditunjukkan kepada pembimbing untuk mendapat persetujuan sebelum memasuki tahap berikutnya. Setelah pembimbing melihat video tersebut, penulis mendapatkan persetujuan untuk mencoba membuat video *slideshow* seperti referensi yang ada.

³ youtu.be/xAMAMGbMnT4?si=vasQ_swrEWdNe6EI

⁴ youtu.be/usUI_ZJmHXc?si=m4dFCxESAXagRvDO



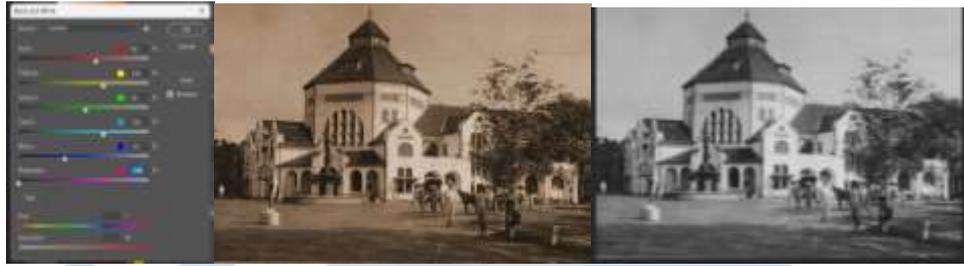
Gambar 3.43 Sketsa Tata Letak Tampilan Hari Kebangkitan Nasional

Setelah membaca *script* dari media sosial spesialis dan melakukan *research*, penulis akan membuat sketsa kasar pada kertas sebelum memulai proses mendesain secara digital. Fungsi dari sketsa kasar ini untuk *blocking* posisi aset gambar yang didapatkan dari media sosial spesialis dan posisi aset tersebut.



Gambar 3.44 Proses Menghilangkan *Background*

Kemudian penulis akan mencari aset yang terdiri dari bangunan serta tokoh untuk menjadi kolase foto *parallax* untuk *opening* video dan *thumbnail*. Aset tersebut akan dihilangkan *background* dengan menggunakan *selection tools* (*lasso tool*, *object selection tool*, *quick selection tool* dan *smart selection tool*) untuk memilih objek yang akan di *masking*. Penulis akan merapihkan objek yang telah di *masking* dengan *blocking* warna putih menggunakan *brush* untuk mengembalikan objek dan hitam untuk menghapus objek pada *masking layer*.



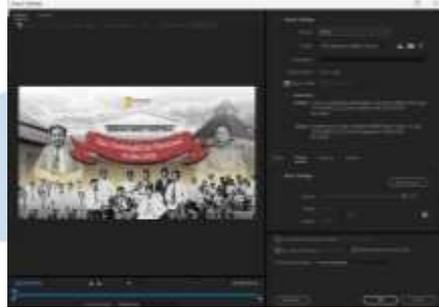
Gambar 3.45 Proses Memberikan Efek *Black and White*

Setelah menghapus *background*, aset diolah kembali dengan membetulkan warna melalui *image adjustment* jika dibutuhkan. Video Hari Kebangkitan Nasional ingin memberikan kesan jadul sehingga menggunakan warna hitam putih untuk kesatuan asetnya. Aset video Hari Kebangkitan Nasional kemudian di berikan efek *black & white* dan diatur kembali RGB dan CMYK untuk menyamakan *value* dari warna hitam putih dari efek yang ada. Penulis mengatur *slider* dari *value* RGB dan CMYK dari masing-masing foto karena setiap foto akan memiliki pengaturan yang berbeda-beda.



Gambar 3.46 Proses Membuat Tata Letak Hari Kebangkitan Nasional

Aset yang ada kemudian disusun pada komposisi dengan resolusi 1920 px x 1080 px dengan durasi satu *frame*. Tujuan untuk dibuatnya komposisi ini adalah untuk menjadi *base thumbnail* dan *layout* dari keseluruhan opening. Umumnya penulis memakai satu *background* yang penuh. Pada *middleground* akan berisi bangunan tanpa latar dan aset pendukung lainnya seperti efek gradasi dan cahaya lalu ada judul. *Foreground* akan berisi efek gradasi lain maupun aset foto tokoh.



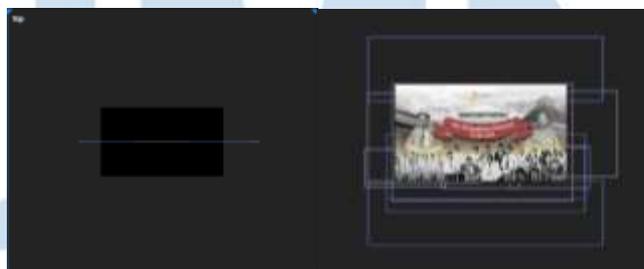
Gambar 3.47 Proses Mengunduh *Thumbnail* dari After Effect

Penulis akan melayout kembali komposisi *landscape* dengan komposisi baru yang berbentuk *portrait* untuk *thumbnail* Instagram. Cara untuk mengekspor *thumbnail* dalam bentuk jpeg adalah untuk melakukan ekspor dari Media Encoder.



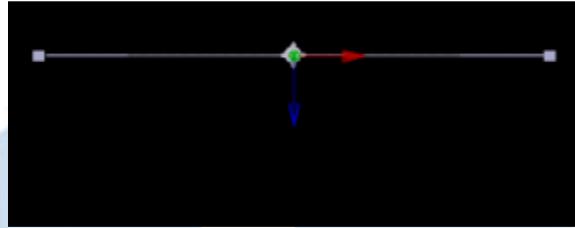
Gambar 3.48 Pengaturan 3D *Layer*

Komposisi *landscape* diduplikasi untuk memulai proses *editing*. *Layer* yang ada diubah menjadi *3D layer* dan penulis menggunakan 2 *views-horizontal* untuk mengedit *layer* aktif sehingga lebih mudah melihat komposisi 3D dari atas dan hasil tangkapan kamera.



Gambar 3.49 Tampilan Jika 3D *Layer* sudah Aktif

Layer 3D sudah berhasil diaktifkan jika tampilan dari *axis y* (atau tampilan atas) memperlihatkan garis lurus. Jika belum aktif tampilan tampak atas akan sama dengan tampilan kamera yang aktif yang hanya memiliki 2 *axis* (*y* dan *x*).



Gambar 3.50 *Selection Tool* pada Objek 3D Layer

Ketika garis lurus itu di tekan dengan *selection tool* maka akan memperlihatkan 3 *axis* yang berbeda y (atas), x (samping), z (kedalaman) yang dapat memberikan kesan ruang dari aset 2D atau *Parallax*.



Gambar 3.51 Tampilan Awal dan Akhir *Keyframe* 3D Layer

Penulis memasukan *new layer camera* dengan pengaturan dasar yaitu, 2 *noded camera* dan *focal length* 50 mm. Ini yang membedakan 3D layer dengan tidak adalah untuk merender video *parallax* diperlukan *layer camera* untuk menangkap hasil video seperti proses pengambilan gambar menggunakan kamera pada umumnya. Penulis juga mengatur kembali posisi-posisi aset menurut *axis* Z, Y, X dan juga ukuran maupun rotasi sehingga mendapatkan komposisi terbaik.



Gambar 3.52 *Unified Camera Tools*

Setelah posisi dari aset sudah dianggap menarik dan sesuai, penulis akan mulai memberikan *keyframe* pada pengaturan posisi kamera menggunakan *orbit camera tool*, *track xy camera tool* dan *track z camera tool*. Dengan *tools* tersebut penulis dapat memberikan efek *dolly out* dari komposisi *layer background* dengan sedikit *tilt* dari atas ke posisi akhir yang menampilkan seluruh komposisi awal.



Gambar 3.53 Animasi *Font* Hari Pendidikan

Lalu akan diberikan pengaturan tambahan agar gerakan lebih terasa lebih dinamis dengan mengatur *keyframe* pergeseran aset-aset lain dengan mengatur posisi, rotasi, *opacity*, dan skala. Selain itu untuk judul juga dapat diberikan efek *reveal*. Video hari Pendidikan Nasional diberikan efek *randomize* dengan mengatur *offset* sehingga judul akan menampilkan huruf acak hingga *keyframe* yang ditentukan.



Gambar 3.54 Animasi Transisi *Brush Stroke* dengan Efek *Linear Wipe*

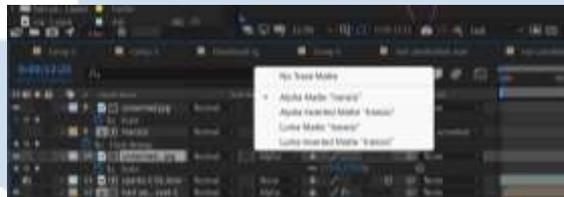
Jika video memiliki foto yang ingin ditampilkan maka akan di tampilkan dengan efek *slideshow*. Untuk transisi efek *slideshow* penulis membuat transisi *brush* yang dibuat dari aset *brush* dengan warna hitam yang telah dibuat dari Photoshop. Kemudian aset diberukan efek *linear wipe* dengan

mengatur sudut dan memberikan *keyframe transition completion* pada ketiga aset untuk memberikan kesan *brush stroke* yang nyata.



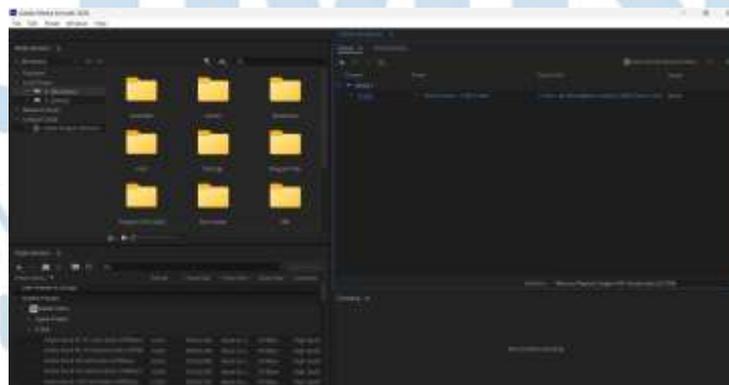
Gambar 3.55 Efek *Hue/Saturation*

Aset *opening* dan *slideshow* kemudian digabungkan pada komposisi baru. *Opening* diberikan efek transisi menggelap dengan mengatur *keyframe channel range* terutama pada bagian *master saturation* dan *lightness* dari video *opening*.



Gambar 3.56 Pengaturan *Alpha Matte*

Atur *track matte* untuk memasukan foto pada *slideshow*. Letakan foto yang ingin ditampilkan di bawah layer transisi *brush stroke*. Lalu aktifkan *alpha matte* “transisi” pada *layer* foto. Agar posisi *slide* berikutnya juga sama, penulis mengatur posisi *slide* menggunakan *guide* berwarna hijau toska dari *ruler*.



Gambar 3.57 Proses Mengunduh Animasi

Setelah itu Penulis mengekspor menggunakan Media Encoder dengan pengaturan H.264 untuk mendapatkan format MP4. Kemudian semua aset dan hasil final video maupun *thumbnail* di *upload* ke Google Drive untuk kebutuhan *editing* lebih lanjut dari videografer.



Gambar 3.58 Hasil Akhir Video Hari Kebangkitan Nasional dan Hari Pendidikan Nasional
(Sumber: Tangkapan Layar Youtube⁵)

Video yang telah diterima oleh videografer kemudian akan diedit kembali. Videografer akan menambahkan tulisan yang ada ke dalam video dan menggabungkan video tersebut dengan aset yang telah dibuat oleh videografer sesuai arahan pembimbing. Setelahnya video tersebut akan diberikan kepada media sosial spesialis untuk diberikan *caption* lalu di *upload*.

3.3.1.5 Pembaharuan Desain *Feed* Media Sosial

Saat ini *template feed special day*, artikel dan trivia memiliki desain yang sangat berbeda dengan *feed job vacancy*. Tampilannya yang memiliki *background* oranye membuat *feed-feed* spesial tersebut lebih mencolok dari pada poster *job vacancy*.

⁵ youtu.be/8XYjLue_u60?si=O1JSKZbQj7T95_cM & youtu.be/sdITLubhrHw?si=GMSHMroN5Tz8U7Ve



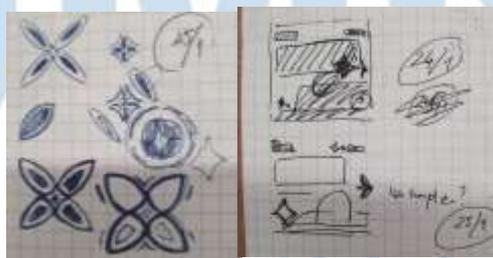
Gambar 3.59 Tampilan Konten Bulanan dan *Job Vacancy*
(Sumber: Aset Perusahaan)

User memberikan tugas memperbaharui desain *template feed* media sosial agar tampilan media sosial memiliki kesatuan desain yang nyaman dilihat. Permintaan lain adalah untuk tidak terlalu banyak mengubah desain dasar *job vacancy* dan menambahkan desain ornamentasi.



Gambar 3.60 *Moodboard* Desain *Template* Media Sosial
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

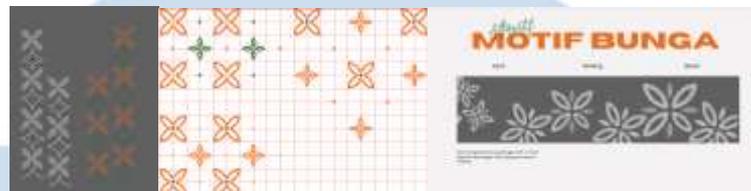
Desainer senior sudah membuat *moodboard* serta konsep maupun referensi. Tugas penulis selanjutnya adalah untuk membuat sketsa dasar berdasarkan *moodboard* dan konsep dari desainer senior.



Gambar 3.61 Hasil Akhir Video Hari Perempuan

Penulis membuat sketsa kasar ornamentasi floral agar mirip dengan batik seperti permintaan dari user. Selain membuat sketsa ornamentasi

supergrafis, penulis juga membuat beberapa sketsa penempatan aset-aset secara keseluruhan,



Gambar 3.62 Proses Digitalisasi Supergrafis

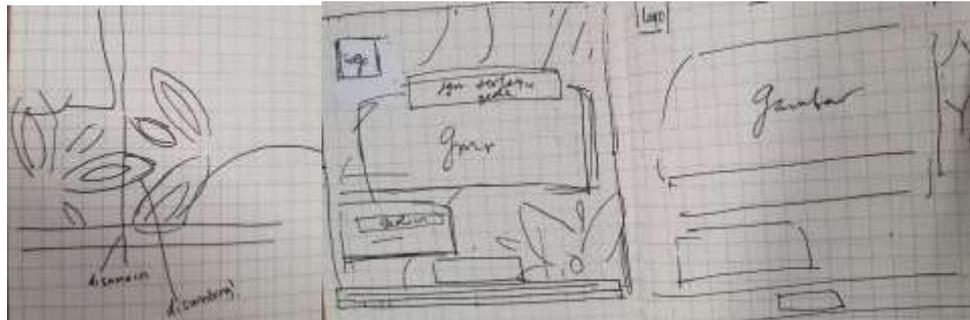
Setelah memindahkan desain sketsa ke Adobe Illustrator, penulis membuat beberapa desain supergrafis yang serupa. Pada akhirnya alternatif supergrafis final yang dipilih setelah berbagai revisi adalah desain yang simple dengan warna putih sehingga tidak mengganggu konten yang ingin ditampilkan.



Gambar 3.63 Alternatif Desain Baru Konten Bulanan

Setelah membuat berbagai alternatif, pembimbing melakukan *screening*. Pembimbing kembali mengarahkan lebih lanjut untuk perubahan final karena beberapa motif dirasa membuat konten kurang menonjol, sehingga diperlukan revisi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.64 Sketsa Revisi Tata Letak Desain Baru Konten Bulanan

Dalam pembuatan revisi karya final penulis membuat beberapa alternatif sketsa untuk mencari penempatan aset supergrafis agar tampilan terlihat bersih dan tidak menutupi konten. Penempatan desain supergrafis di desain agar desainnya dapat berlanjut antara satu *feed* dengan *feed* yang lain sehingga membentuk pola batik tanpa memberikan kesan berlebihan pada desain *template* media sosial.



Gambar 3.65 Proses Digitalisasi Tata Letak Desain Baru Final

Kemudian desain ini diaplikasikan dalam desain baru *template feed*. *Artboard* yang dipilih untuk proyek ini adalah ukuran 1080 px x 1080 px dengan margin 190 px x 85 px x 105 px x 105 px.



Gambar 3.66 Hasil Akhir Desain Baru Konten Bulanan

Background yang digunakan untuk desain ini memakai tampilan yang mirip dengan *background* sebelumnya dengan desain baru berupa penambahan ornamentasi supergrafis yang ditentukan pembimbing. Pada *header* terdapat logo Summarecon di sebelah kiri dan keterangan *open vacancy* pada sebelah kanan. Pada bagian tengah berisi foto, pekerjaan dengan *font* berukuran 45 pt, tautan dan keterangan lokasi. Untuk bagian *footer* berisi keterangan media sosial dan *company bar*. *Feed* artikel memiliki isi judul artikel dengan *font* berukuran 60 pt dan juga gambar vektor yang merepresentasikan judul. Untuk isi *feed trivia* berisi foto, judul dan keterangan singkat. Untuk *feed special day* berisi judul, kutipan dan ilustrasi vektor.

3.3.1.6 Poster *Job Vacancy* ITENAS

Summarecon Career terfokus pada *hiring & recruitment*, sebagai desainer grafik tugas penulis adalah membantu mengubah rangkaian penawaran kerjaan menjadi poster untuk media sosial Summarecon Career.

Ada beberapa tipe poster *Job Vacancy* yang di buat oleh penulis mulai dari memindahkan kriteria pada *template* yang tersedia dan membuat poster *banner* untuk di cetak.



Gambar 3.67 Tampilan Template Iklan *Job Vacancy*
(Sumber: Aset Perusahaan)

Ada 2 tipe *template* yang disediakan untuk *job vacancy* pada umumnya yaitu, *template job experience & entry level* dan *job* untuk *internship*. *Template* desain berukuran 1080 px x 1080 px dengan margin 164 px x 284 px x 55 px x 55 px. *Feed* poster *job offer* memiliki warna dasar

background bergradasi warna abu-abu dengan kode d4d4d4 dengan warna putih. *Background job vacancy* juga dilengkapi dengan identitas logo Summarecon *black & white* dengan *opacity* 10%. Pada *header template* terdapat logo Summarecon dan pada *footer* terdapat keterangan PT. Summarecon Agung, Tbk, media sosial serta *Corporate Bar* (elemen grafis yang berfungsi untuk memperkuat identitas *brand* Summarecon).



Gambar 3.68 Tampilan Cover Template Iklan *Job Vacancy Entry Level*
(Sumber: Aset Perusahaan)

Terdapat 2 jenis halaman untuk *template* ini yaitu, halaman *cover* dan halaman isi. Untuk halaman *cover job experience & entry level* memiliki aset foto yang baru. Penulis mengubah foto lama dengan foto baru dalam bentuk *masking* yang ada.



Gambar 3.69 Tampilan Cover Template Iklan *Job Vacancy Internship*
(Sumber: Aset Perusahaan)

Untuk halaman *cover job internship* memakai aset vektor milik kantor. Sudah disediakan beberapa aset sesuai dengan *job vacancy* yang diminta oleh *user*. Ilustrasi tersebut nantinya diletakan pada bagian tengah frame yang ada.



Gambar 3.70 Tampilan Isi Template Iklan *Job Vacancy*
(Sumber: Aset Perusahaan)

Halaman selanjutnya berisi keterangan mengenai persyaratan dan deskripsi pekerjaan, kode QR (*Quick Respond Code*), dan tautan. Font yang dipakai untuk sub judul adalah *Dax bold* dengan kode warna f36f21 dan ukuran 25 pt. Untuk isi memakai *font Dax reguler* dengan warna hitam dan ukuran 20 pt. Lingkaran dengan kode warna f36f21 dengan ukuran 11 px digunakan sebagai poin penanda setiap poin persyaratan dan deskripsi pekerjaan. Antara persyaratan dan deskripsi pekerjaan diberikan jarak 70 px. Persyaratan dan deskripsi pekerjaan dapat dibuat terpisah jika memiliki banyak poin.

Selain *feed* media sosial, ada pula permintaan untuk dibuatkan banner pekerjaan untuk *job fair* di Bandung dan diawali dengan diskusi mengenai isi desain serta tampilan desain yang diinginkan *user*. *User* menginginkan banner yang berisi deskripsi singkat Summarecon, nama-nama pekerjaan, keterangan media sosial dan kantor dengan desain simple seperti tampilan post pada akun media sosial Summarecon Career. *Banner* pekerjaan untuk *job fair* ITENAS memakai ukuran 60 cm x 160 cm. Untuk membatasi desain *banner* di tentukan margin sebesar 17,5 cm x 52 cm x 3 cm x 3 cm. Pada *header template* terdapat logo Summarecon dan pada *footer* terdapat keterangan PT. Summarecon Agung, Tbk, media sosial Summarecon Career, *Corporate Bar* (elemen grafis yang berfungsi untuk memperkuat identitas *brand* Summarecon) serta kode QR (*Quick Respond Code*), dan tautan.



Gambar 3.71 Alternatif Desain Tata Letak Awal Banner ITENAS

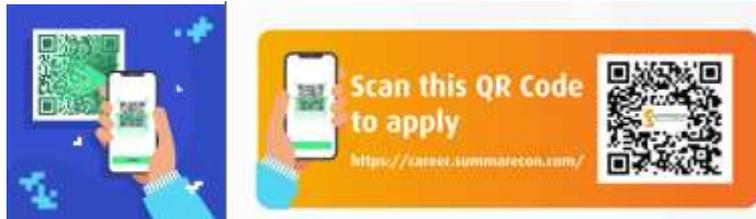
Penulis memberikan 2 alternatif dengan *layout* yang serupa. *Background banner* memakai gradasi putih dan transparan untuk memperlihatkan aset foto yang diambil dari poster media sosial. Terdapat dengan identitas logo Summarecon *black & white* dengan *opacity* 10%.



Gambar 3.72 Aset Foto Perusahaan
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

Pada kedua desain tersebut terdapat kesamaan pemakaian aset foto Summarecon dari hasil dokumen perusahaan untuk memperlihatkan citra perusahaan. Foto tersebut diletakan di bagian belakang lalu diberikan efek gradasi dengan transparansi 0% sehingga mendapatkan efek gradasi antara warna dan foto.

Penulis menambahkan aset vektor yang didapatkan melalui Freepik seperti tangan dengan *handphone* untuk menunjukkan *scan barcode*. Bagian kode ini memiliki sisi yang dibuat tumpul. Agar aset yang memiliki sisi yang lancip dapat terlihat rapih di atas *background* yang ada penulis membuat satu bentuk kotak yang tumpul lalu dijadikan *masking* untuk aset vektor yang ada.



Gambar 3.73 Proses Edit Aset Vektor Pada Banner
(Sumber: Freepik)

Aset-aset vektor disesuaikan dengan warna yang melambangkan Summarecon seperti kuning, oranye dan hijau dengan kode warna, f4ad1c, f37026 dan 0a6434. Judul dari banner menggunakan *font Dax bold* dengan ukuran 100 pt. untuk sub judul memakai ukuran *font* 70 pt dan nama pekerjaan memakai *Dax regular* berwarna hitam dengan ukuran 65.5 pt.



Gambar 3.74 Alternatif Desain Banner ITENAS

Setelah desain dibuat kemudian *user* memberikan desain untuk di cek oleh *Head of recruitment & hiring*, Diana. Dilakukan penentuan desain final serta penyesuaian dari *user*. Permintaan akhir dari *user* adalah untuk membuat *template banner* dengan memisahkan nama pekerjaan dari *background* sehingga *banner* dapat di gunakan kembali dengan menempelkan bagian dari nama pekerjaan berikutnya. Penulis membuat *template* nama pekerjaan dengan ukuran 60 cm x 60 cm dengan margin 3 cm x 3 cm x 3 cm 3 cm.



Gambar 3.75 Desain Akhir Template Banner ITENAS

Dengan desain *template* ini *banner* dapat digunakan beberapa kali tanpa harus mencetak keseluruhan desain *banner*. Jika ingin dipakai kembali dapat melakukan perubahan konten *job vacancy* yang berukuran 60 cm x 60 cm.



Gambar 3.76 Proses Pengiriman *Email* dan Hasil Cetakan Banner (Sumber: Aset Perusahaan)

Untuk *file* akhir di buat dalam format pdf dengan mode warna CMYK. *File* kemudian di email kepada *user* untuk dicetak dan ditampilkan di ITENAS.

Setelah acara ITENAS *job fair* dilaksanakan, semua dokumentasi dikumpulkan untuk dijadikan *recap* yang diedit oleh videografer. Sehingga desainer ditugaskan untuk membuat *thumbnail* untuk video *recap* ITENAS dari 6 aset foto yang diberikan oleh pembimbing.



Gambar 3.77 Aset Foto untuk *Thumbnail* ITENAS (Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

Pembimbing memberikan arahan untuk membuat *thumbnail* dengan format yang serupa dengan salah satu *thumbnail* dengan format 4 foto dengan *overlay* hitam. Walaupun desain yang diminta serupa tetapi tetap diminta sebuah kebaruan yang tidak terlalu mengubah desain sebelumnya.



Gambar 3.78 Kumpulan *Thumbnail* Konten Instagram Summarecon Career (Sumber: Tangkapan Layar Instagram⁶)

Sehingga penulis melakukan observasi terhadap *thumbnail-thumbnail* yang pernah dibuat oleh desainer sebelumnya. Desain yang menjadi referensi utama dibuat oleh videografer sebelumnya dengan *font* dari Capcut. Sedangkan kebanyakan *thumbnail* lainnya memakai *font* Dax bold dengan warna Hijau (126b3a) dan oranye (ff4d00) serta *outline* putih.



Gambar 3.79 Proses Desain *Thumbnail Job Fair ITENAS*

Thumbnail yang dipakai berukuran 1920 px x 1080 px untuk tampilan *reels* Instagram. Pengerjaan *thumbnail job fair ITENAS* dimulai dengan meletakkan ke 6 foto pilihan *user* menggunakan *key align object* dan *distribute spacing* agar foto memiliki foto yang sejajar satu sama lain. Di

⁶ @summarecon_career

atas foto tersebut diletakan *shape* berwarna hitam dengan efek transparansi agar serupa dengan *thumbnail* sebelumnya. Atas permintaan *user* efek hitam dibuat jangan terlalu pekat, sehingga penulis mengatur transparansi sebesar 38%.

Penulis memberikan aset lain untuk mendekorasi *thumbnail* ini dengan *frame* dari *outline* putih sebesar 3 pt dengan *rounded cap*. Logo Summarecon diberikan *background* putih dengan transparansi 74% agar logo tetap dapat dilihat terutama karena tulisan “summarecon” yang memakai warna hijau tua yang cenderung gelap dan sulit terbaca jika diletakan di atas *background* yang gelap. Selain itu dibuat beberapa segitiga dengan warna oranye muda f79720 yang senada dengan logo Summarecon. Agar tidak timpang *background* logo juga diberikan aksent bersudut dengan warna oranye muda f79720 dengan transparansi 74%.

Tulisan pada judul *thumbnail* menggunakan *font* Dax bold dengan ukuran 175. Font ini memakai warna hijau (126b3a) dan oranye (f79720) sehingga sama dengan aset-aset lainnya. Untuk memberikan *outline* putih pada *font* judul dibuat dengan cara menduplikasi *font* dan meletakkan *font* dengan *outline* (15 pt) di belakang agar ketebalan *font* tetap sama. Hal ini dilakukan untuk tanggal dengan ukuran 53 pt dan *outline* 10 pt.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama dilakukannya kerja magang tentunya penulis menemukan kendala maupun kesulitan yang terjadi selama pengerjaan proyek. Berikut ini merupakan kendala yang ditemukan penulis selama proses pengerjaan proyek yang dilakukan selama kerja magang di Summarecon;

1. Tidak telitian penulis pada pengerjaan desain terutama pada penulisan konten. Terkadang saat memindahkan kata-kata terutama dari kata-kata yang berbentuk foto, jika berbentuk foto sering terjadi kesalahan penulisan atau *typo*.

2. Masalah *hardware* yang mengalami eror. Penulis memiliki laptop yang mudah mengalami *black screen* ketika dipakai terlalu lama atau ketika mengolah *file* yang terlalu besar. Hal ini menyebabkan penulis sering kali kehilangan progres yang sedang dikerjakan karena eror dapat terjadi kapan saja.
3. Perbedaan hasil karya pada *hardware* yang berbeda sehingga karya yang ditampilkan berwarna berbeda. Penulis memakai *hardware* berbasis windows sedangkan media sosial spesialis memakai *hardware* berbasis apple. Pada laptop berbasis windows lainnya tidak pernah terjadi perbedaan warna saat *upload* konten. Berbeda dengan ketika hasil karya dari laptop berbasis windows dengan layar yang belum 100% RGB dipindahkan ke laptop apple dengan layar 100% RGB
4. Masalah pengelompokan *file* dan *upload file* yang berantakan mempersulit pencarian data iklan maupun mempersulit media sosial spesialis untuk mencari karya yang harus di *upload*.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Kendala dan kesulitan yang ada tentunya dapat menghambat pengerjaan suatu proyek, sehingga penulis berupaya mencari solusi dari kendala yang ditemukan. Di bawah ini merupakan solusi yang dipakai penulis untuk menghadapi kendala yang ditemukan selama pengerjaan proyek;

1. Selalu melakukan pengecekan ulang sebelum memberikan desain akhir ke *user*. Penulis kembali melihat catatan dan arahan tertulis dari user agar tidak ada kesalahan typo maupun warna pada desain.
2. Memindahkan konten dari foto terkadang memberikan tantangan tersendiri mulai dari kendala waktu hingga kendala kesalahan penulisan. Sehingga penulis mencari cara untuk bisa mendapatkan konten dalam bentuk teks melalui program bernama *image to text* dari situs imagetotext.info

3. Selalu melakukan penyimpanan data agar data tidak hilang. Setiap beberapa perubahan yang dilakukan dalam proses mendesain dilakukan penyimpanan data dan juga duplikasi *file* dari desain.
4. Melakukan pengecekan warna pada beberapa *hardware* yang berbeda sehingga tidak terulang kembali. Sebelum melakukan posting desain kembali dilihat secara seksama agar perubahan dapat
5. Merapihkan kembali *file* yang ada dengan berkonsultasi bersama pembimbing dan juga media sosial spesialis. Untuk iklan membuat *file* google sheet untuk mempermudah pencarian iklan yang sudah pernah dikerjakan.

