

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

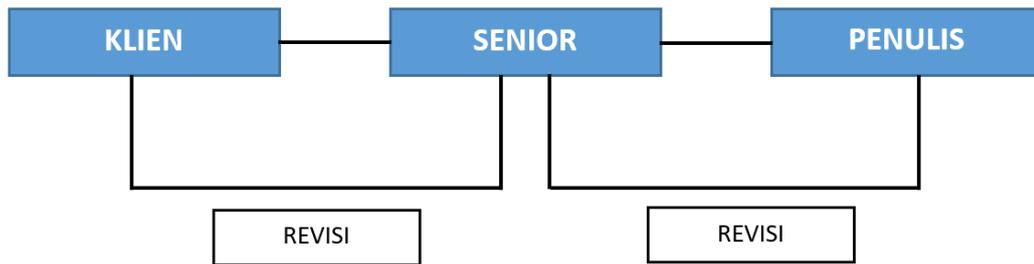
Dalam suatu perusahaan, tentunya ada divisi yang khusus mempromosikan produk-produk perusahaan. Di dalam PT Galuh Citarum beserta juga PT Cipta Permata Karya Sukses, divisi Marcomm dan Promosi adalah divisi yang berperan dalam mempromosikan produk. Anggota divisi ini dipimpin oleh seorang manager di tiap cabang dan semua memiliki tugasnya masing-masing. Ada yang bertugas untuk mengurus acara, ada yang bertugas sebagai *content creator*, ada pula desainer yang terbagi lagi menjadi *graphic designer* dan *3D designer*.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Kedudukan penulis di perusahaan adalah sebagai *graphic designer intern* di bagian Marcomm dan Promosi. Marcomm sendiri berupa singkatan dari *marketing communication*. Penulis bertugas untuk membantu pembuatan desain sosial media dan terkadang menjadi *talent* untuk konten di sosial media.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam pengerjaan tugas, alur koordinasi pelaksanaan magang melibatkan paling banyak tiga pihak. Biasanya, klien akan membuat permintaan atau disebut juga *job order* dan menyerahkannya kepada senior, lalu senior meneruskannya kepada penulis. Setelahnya, penulis memberikan hasil akhir kepada senior, dan senior akan kembali meneruskannya kepada klien. Alur serupa berlaku pula apabila ada revisi.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berisi seluruh tugas yang telah dilakukan selama pelaksanaan magang sesuai dengan *daily task* yang telah diisi dalam laman Merdeka. Buat juga pengantar sebelum penulisan detail pekerjaan (minimal tiga kalimat).

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	2—8 September 2024	Maulid Nabi, E-flyer, Signage, Car Free Day	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain untuk perayaan Maulid Nabi dalam format <i>feeds</i> Instagram <i>carousel</i> - Mengunjungi kantor di Wonderland Adventure Waterpark untuk membuat <i>e-flyer</i> sesuai kebutuhan acara dan membuat <i>signage</i> untuk kolam ombak - Membantu mengawasi acara Car Free Day
2	9—16 September 2024	Maulid Nabi, konten Wonderland Adventure Waterpark, Peresmian Manasik Az-Zahra	<ul style="list-style-type: none"> - Merevisi desain untuk Maulid Nabi - Menjadi <i>talent</i> dalam syuting untuk konten Instagram Wonderland Adventure Waterpark - Membantu mengawasi peresmian Manasik Az-Zahra
3—5	17 September — 2 Oktober 2024	Konten Instagram 3 Bisnis bulan Oktober, konten Wonderland	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan konten Instagram <i>story</i> 3 Bisnis bulan Oktober sesuai <i>brief</i> yang ada dalam <i>content plan</i>

		Adventure Waterpark, desain papan kavling	<ul style="list-style-type: none"> - Menjadi <i>talent</i> dalam syuting untuk konten Instagram Wonderland Adventure Waterpark - Membantu senior dalam mengedit desain papan kavling 3 Bisnis Center
6—9	3 Oktober—3 November 2024	Konten Instagram 3 Bisnis bulan Oktober, desain kartu nama	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan konten Instagram <i>story</i> 3 Bisnis bulan Oktober sesuai <i>brief</i> yang ada dalam <i>content plan</i> - Membantu senior dalam mengedit desain kartu nama untuk Sales Associate
9—12	4 November—4 Desember 2024	Konten Instagram 3 Bisnis bulan November, konten Wonderland Adventure Waterpark	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan konten Instagram <i>story</i> 3 Bisnis Center bulan November sesuai <i>brief</i> yang ada dalam <i>content plan</i> - Menjadi <i>talent</i> dalam syuting konten Instagram Wonderland Adventure Waterpark

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Klien, baik dari eksternal perusahaan atau internal, biasanya mengisi formulir *job order* sebagai bentuk permintaan desain yang mereka butuhkan, misalnya untuk acara atau keperluan kantor. Para klien dapat mengisi nama, kebutuhan, dan deskripsi. Sementara itu, di dalam 3 Bisnis, terdapat tim lain yang mengurus sosial media, seperti mengunggah dan membuat rencana konten setiap bulan. Rencana konten tersebut dibuat di dalam *Google Sheets* yang dapat dibuka oleh tim inti Marcomm dan Promosi. Senior akan membagi-bagi bagian mengenai siapa yang mengerjakan apa.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

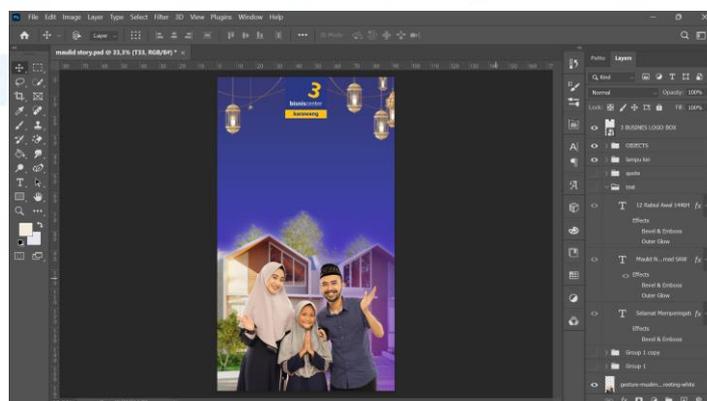
Selama membuat desain untuk Instagram 3 Bisnis, penulis tidak hanya perlu mempromosikan produk, tetapi juga membuat desain untuk ucapan perayaan hari nasional, salah satunya adalah Maulid Nabi. Tugas ini merupakan

salah satu tugas awal penulis ketika memulai kerja magang. Mulanya, *supervisor* dan senior kantor meminta penulis untuk mencoba membuat desain *story* Instagram untuk perayaan Maulid Nabi. Senior menyarankan penulis untuk mencoba melihat-lihat contoh poster Maulid Nabi dan contoh gaya desain 3 Bisnis Center di laman Instagram mereka. Setelahnya, penulis membuat sketsa sederhana sebagai gambaran untuk memulai proses pembuatan desain.



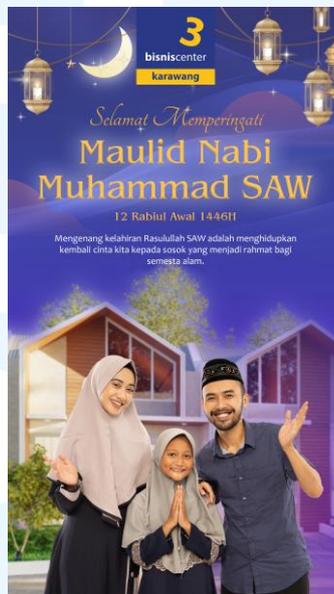
Gambar 3.2 Sketsa

Penulis diberi folder *file* berisikan aset-aset penting 3 Bisnis, seperti logo dan foto rumah, serta juga diberi tahu bahwa bisa menggunakan aset melalui akun Freepik 3 Bisnis, dan mulai mencari-cari aset di sana. Pengerjaan desain sepenuhnya dilakukan di aplikasi Photoshop. Pilihan palet warna penulis jatuh kepada warna ungu untuk desain ini, karena warna ungu sering dikaitkan dengan spiritualitas serta untuk menambah kesan megah dengan menggunakan ungu gelap. Senior menyarankan untuk menambah visual manusia dalam desain.



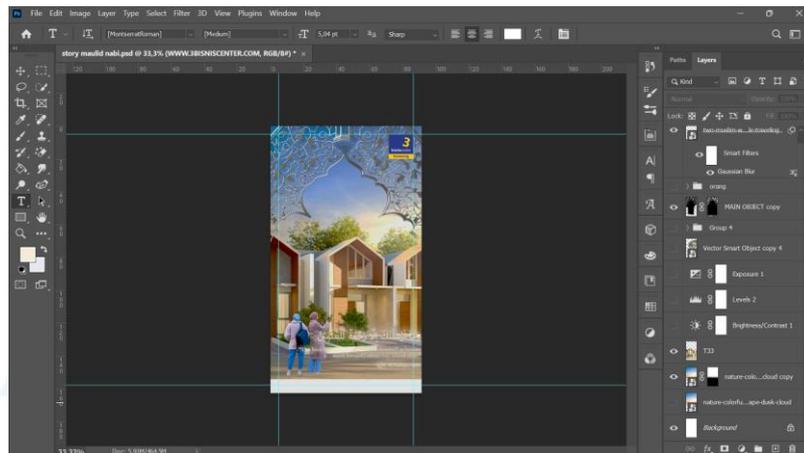
Gambar 3.3 Proses pengerjaan desain

Penulis juga menggunakan aset-aset vektor berupa lampion, bulan, tali, serta awan-awan sebagai elemen pelengkap. Foto rumah, yang merupakan aset dari perusahaan, disunting melalui fitur *layer mask* supaya *opacity*-nya dapat terlihat berkurang hanya di satu sisi. Penulis menambahkan visual manusia berupa seorang ibu, ayah, dan anak yang diletakkan di depan foto rumah sebagai pelengkap dan memberi kesan bahwa sedang menyambut peringatan hari Maulid Nabi dengan ceria.



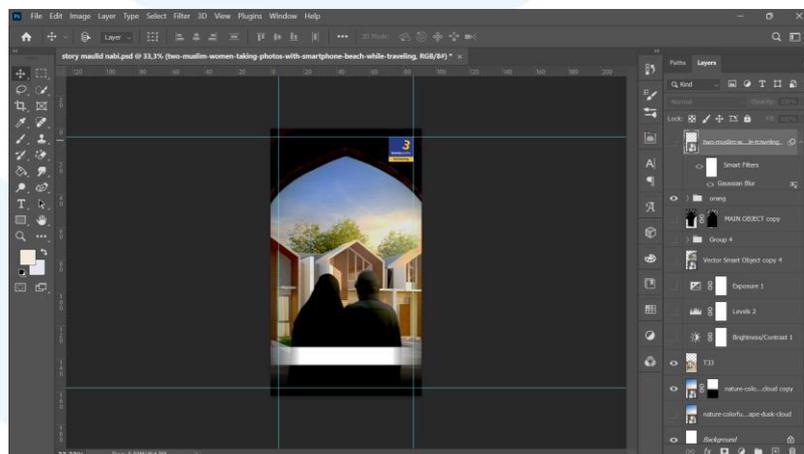
Gambar 3.4 Desain pertama

Kemudian, senior memberi saran kepada penulis untuk mencoba menyamakan *style* dengan *style* kantor. Di desain pertama, penulis masih menggunakan elemen-elemen vektor yang sesungguhnya jarang digunakan dalam desain 3 Bisnis Center. Warna yang digunakan juga rupanya, menurut senior, masih kurang sesuai untuk tema yang dijunjung. Maka dari itu, penulis melakukan revisi dan sepenuhnya merombak desain yang dalam prosesnya turut dibantu oleh senior.



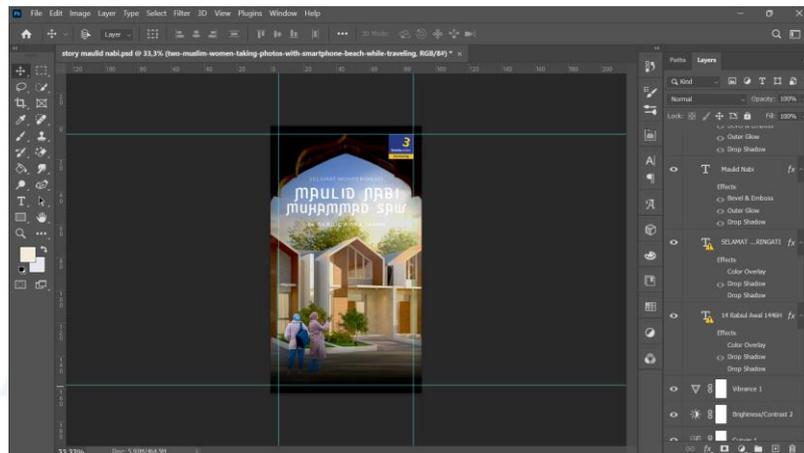
Gambar 3.5 Proses revisi desain

Penulis menggunakan varian sketsa lain sebagai gambaran *layout* desain yang baru. Mulanya, penulis memakai aset visual berbentuk kubah masjid yang bolong-bolong seperti yang tertera pada gambar di atas sebagai *frame*. Penulis juga menambahkan *quotes* dengan acuan surat di Al-Quran sebagai pelengkap.



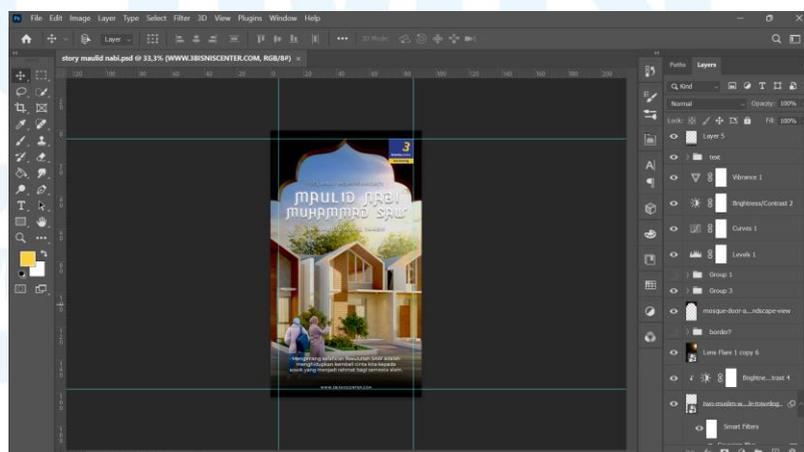
Gambar 3.6 Proses revisi desain

Sebab masih merasa ada yang kurang, penulis memutuskan untuk membuat variasi lain dalam desain. Alih-alih dua perempuan, penulis menggunakan visualisasi sepasang suami-istri muslim yang sedang menghadap belakang. Penulis mengatur kembali *adjustment*-nya supaya nampak seperti siluet dan mengganti visualisasi kubah.



Gambar 3.7 Proses revisi desain

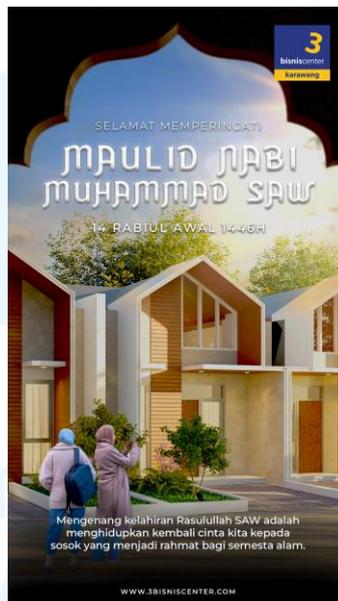
Akan tetapi, rupanya senior lebih menyukai variasi yang pertama dan meminta penulis untuk mengganti visualisasi kubah masjid karena dirasa kurang cocok. Karena kesulitan mencari aset visual berbentuk kubah masjid sebagai *frame*, senior membantu penulis dalam mencari dan mengeditnya. Visual manusia yang digunakan juga seperti awal proses revisi. Mengikuti saran senior, elemen visual orang yang digunakan tidak harus menghadap ke depan dan tidak perlu terlihat terlalu formal. Maka dari itu, penulis mencari elemen visual manusia yang terlihat lebih kasual. Pilihan penulis jatuh pada dua sosok perempuan yang sedang menghadap belakang, seolah-olah sedang melihat-lihat rumah.



Gambar 3.8 Proses revisi desain

Dalam upaya membantu penulis memahami gaya desain perusahaan lebih baik lagi, senior memberikan *file* PSD desainnya yang lama supaya penulis dapat mempelajari secara langsung dan lebih menyeluruh. Penulis juga diajari untuk lebih berani dalam menggunakan fitur di Photoshop, seperti penggunaan *emboss and bevel* untuk teks, penggunaan *layer mask*, serta *exposure, brightness, contrast, curve*, dan *levels* untuk mengatur efek pewarnaan pada *layer* supaya dapat melengkapi dan memperindah hasil desain. Senior juga memberikan saran terhadap penggunaan *style* (*drop shadow* dan *outer glow*) termasuk *opacity*-nya.

Senior turut membantu mencari dan mengedit satu-dua aset elemen visual yang cocok karena penulis kesulitan mencarinya. Senior juga memberi tahu bahwa logo 3 Bisnis Center sebaiknya diletakkan di bagian kanan atas, bukan di tengah. Senior pun turut memberi saran bahwa penulis dapat menggunakan *brush* untuk membuat latar hitam tipis di bagian bawah supaya tulisan dapat lebih terlihat dengan jelas.



Gambar 3.9 Hasil akhir desain

Dalam hasil akhir desain tersebut, penulis menggunakan aset foto rumah dari *file* yang didapat dari senior, lalu menggunakan Freepik seperti anjuran kantor untuk mendapatkan aset orang, langit, pilar masjid, dan *flare* yang diletakkan di bawah layar pilar. Penulis juga menyunting bagian langit supaya lebih sesuai dengan suasana yang ingin penulis tonjolkan dalam desain ini.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selain desain untuk hari raya, penulis juga mengerjakan desain *story* Instagram mingguan sesuai dengan *content plan* perusahaan. Selain desain untuk 3 Bisnis, penulis juga terkadang membuat desain untuk Wonderland Adventure Waterpark sesuai dengan kebutuhan klien. Ada yang berupa *signage*, desain untuk himbauan, ataupun *feeds* Instagram.

3.3.2.1 E-Flyer IGTKI

Wonderland Adventure Waterpark seringkali mengadakan acara dan tidak jarang juga dijadikan sarana untuk perkumpulan (*gathering*) suatu organisasi atau keluarga. Pada tanggal 31 Agustus 2024, IGTKI membuat permohonan *job order* kepada Wonderland Adventure Waterpark mengenai acara yang akan diselenggarakan di sana. Pada tanggal 4 September 2024, penulis diminta untuk membuat desain *e-flyer*.

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

JOB ORDER MIN 7 HARI KERJA SEBELUM DATELINE			
		JOB ORDER ADV & PROMOTION DEPT	TTL ORDER : 30 - August - 2024 PROYEK : 02000 NO. JOB ORDER : 001
<input type="checkbox"/> IKLAN <input type="checkbox"/> RADIO <input type="checkbox"/> KARTU NAMA <input type="checkbox"/> STICKER	<input type="checkbox"/> BROSUR <input type="checkbox"/> UMBUL-UMBUL <input type="checkbox"/> PAMERAN <input checked="" type="checkbox"/> Hektar	<input type="checkbox"/> FLYER <input type="checkbox"/> SPANDUK <input type="checkbox"/> MAKET <input checked="" type="checkbox"/> Sertifikat	<input type="checkbox"/> BROSUR <input type="checkbox"/> UMBUL-UMBUL <input type="checkbox"/> PAMERAN <input checked="" type="checkbox"/> E-flyer <input type="checkbox"/> TVC <input type="checkbox"/> BALHO <input type="checkbox"/> EVENT
DESKRIPSI KATEGORI			
Media : _____			
Ukuran : _____			
Jumlah : 3 design			
Deadline : _____			
Tanggal Tayang : _____			
Gimmick : _____			
Keterangan : kepromosi Promosi 10, 11, 12 September 2024			
- tiket untuk masuk			
- sertifikat untuk peserta			
- E flyer untuk info close for public (Kasih keterangan sedang dilaksanakan Promosi Tiket TK 9 IGTKI ke... Karawang)			
PEMBERI TUGAS (PEMOHON) (MENGETAHUI)		PENERIMA TUGAS (PENERIMA) (MENGETAHUI)	
			

Gambar 3.10 Job order IGTKI

Desain *e-flyer* adalah tugas penulis, sementara desain tiket dan sertifikat dikerjakan oleh senior. *E-flyer* tersebut akan diunggah di media sosial Instagram dalam rupa *feed* dan *story*. Penulis meminta aset-aset Wonderland Adventure Waterpark kepada senior Marcomm dan Promosi yang bertugas di sana, dan juga diberikan *file* PSD milik senior supaya dapat dipelajari terlebih dahulu.

Wonderland Adventure Waterpark menggunakan Artificial Intelligence (AI) untuk desain maskot mereka, sehingga penulis sama sekali tidak mengambil andil apapun dalam desain maskot mereka. Penulis hanya memilih varian dari aset-aset yang telah diberi untuk digunakan dalam desain. Selain maskot, senior juga memberikan aset berupa foto wahana yang dapat digunakan di dalam desain.



Gambar 3.11 Aset maskot yang diberikan

Sebab berupa sebuah pengumuman, maka penulis memilih pose aset yang memegang *loudspeaker* untuk diletakkan di dalam desain. Dengan mempelajari contoh desain dari *file* PSD yang diberikan oleh senior, penulis membuat gambaran sketsa terlebih dahulu sebelum memulai.



Gambar 3.12 Sketsa

Penulis mengerjakan desain menggunakan aplikasi Adobe Photoshop dan membuat desain *feed* terlebih dahulu. Senior sudah memberikan *template* berupa logo dan *footer* sehingga penulis dapat langsung membuat desain sesuai *template* yang ada. Penulis menambahkan aset ombak di bawah maskot sebagai hiasan serta supaya tidak terlihat terlalu polos.



Gambar 3.13 Proses awal desain

Setelahnya, penulis menunjukkan hasil desain ke senior untuk diberikan masukan. Senior memberikan saran serta mengajarkan tentang pengaturan teks serta fitur *blur* dalam Photoshop. Penulis kemudian merevisi desain dengan mengaplikasikan hal-hal yang baru diajari. Foto kolam yang dijadikan latar belakang mulanya hanya diberi *overlay* berwarna biru dan dikurangi *opacity*-nya, tetapi setelah direvisi, *overlay* dihapus dan foto kolam diberi efek *gaussian blur* dan diubah *adjustment*-nya supaya nampak sedikit lebih gelap. Senior membantu menambahkan aset ombak lain yang dirasa lebih sesuai dan memberikan efek *motion blur* pada ombak.



Gambar 3.14 Hasil revisi desain

Setelahnya, penulis mengirimkan hasil desain di grup WhatsApp supaya dapat dilihat oleh senior-senior lain yang masih dari divisi yang sama. Biasanya, pemberian *approval* desain juga melalui WhatsApp. Ketika desain sudah disetujui, penulis membuat desain *story* dengan hasil desain *feed* sebagai patokan. Untuk desain *story*, penulis mencoba membuat sendiri dengan menerapkan yang baru diajarkan oleh senior. Berbeda dengan *feeds*, bagian kotak emas di bawah informasi tanggal diberikan efek *gaussian blur* dan penulis mencoba mengutak-atik efek *motion blur* pada ombak. Untuk desain *story*, penulis tidak membuat sketsa baru.



Gambar 3.15 Hasil akhir desain *story*

Kemudian, tim sosial media yang akan mengunggah *e-flyer* ke sosial media. *E-flyer* diunggah 3 hari sebelum tanggal yang tertera. Setelah acara selesai, unggahan *e-flyer* diarsipkan.

3.3.2.2 Signage Kolam Ombak

Pada tanggal 5 September 2024, penulis diminta untuk membuat *signage* kolam ombak di Wonderland Adventure Waterpark untuk mengganti *signage* lama yang sudah memudar. Senior memberi tahu

ukuran desain, lalu melalui WhatsApp, senior mengirimkan foto *signage* lama. Foto tersebut dijadikan patokan untuk desain serta penulisannya.



Gambar 3.16 *Signage* lama

Penulis menjadikan *signage* lama sebagai referensi *layout* dan warna. Berdasarkan desain *signage* lama, penulis membuat beberapa sketsa untuk desain yang baru. Penulis sengaja tidak membuat *layout* yang terlalu berbeda jauh dari desain yang lama.



Gambar 3.17 Sketsa

Dengan menggunakan aplikasi Photoshop, penulis menggunakan latar berwarna biru supaya sesuai dengan tema kolam renang. Mulanya, penulis ingin menambahkan kotak dengan warna kuning atau jingga untuk

judul, namun tidak jadi karena nampak tidak selaras dengan desain yang ingin dibuat. Logo Wonderland Adventure Waterpark diletakkan di sebelah kiri atas.



Gambar 3.18 Proses pengerjaan *signage*

Sembari mengerjakan, penulis diawasi oleh senior dan diberikan beberapa saran, di antaranya adalah menambah tekstur riak air supaya latar belakangnya tidak nampak terlalu kosong. Kemudian, penulis juga menggunakan aset foto wahana Volcano's Wave di dalam *signage*, yang kini diubah posisinya menjadi lebih di tengah dan lebih kecil sedikit supaya tidak terlalu mengganggu tulisan.



Gambar 3.19 Proses pengerjaan *signage*

Pada mulanya, tulisan judul “Tata Tertib Volcano's Wave” menggunakan warna kuning dan dibantu ditata oleh senior supaya nampak

seperti 3 dimensi dan lebih *fun*. Akan tetapi, karena jadi nampak terlalu heboh, senior menyarankan untuk mencoba menggunakan tulisan polos saja. Rupanya, senior cenderung lebih suka saat tulisan nampak lebih polos dan sederhana.



Gambar 3.20 Hasil pertama *signage*

Senior menyarankan untuk tidak lagi menggunakan tulisan “kolam ombak” pada judul karena sudah tertera di penjelasannya, jadi penulis hanya menyantumkan nama wahana saja di bagian judul. Pada mulanya, penulis menggunakan warna kuning untuk teks judul “Tata Tertib Volcano’s Wave”. Setelah menunjukkan hasil kepada senior, penulis diminta untuk mengganti warna teks. Penulis akhirnya merevisi desain sehingga tulisan menjadi warna putih, namun kali ini ditambah dengan efek *inner bevel*.

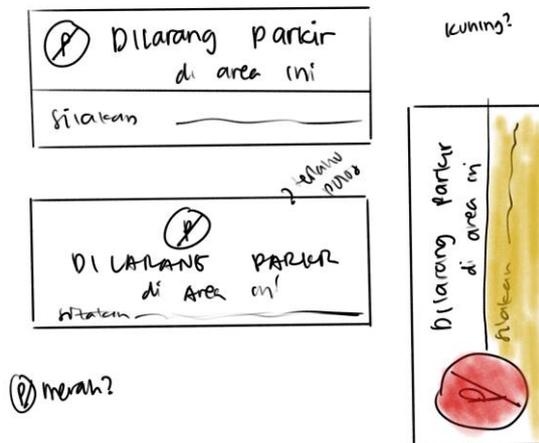


Gambar 3.21 Hasil akhir desain

Usai merevisi, penulis menunjukkan hasil revisi kepada senior. Senior meminta penulis untuk mengatur kembali intensitas efek *inner bevel* pada teks sehingga masih terlihat ada namun lebih tipis. Setelahnya, penulis meneruskan hasil desain kepada senior lainnya supaya diteruskan kepada atasan dan dicetak. Desain kemudian dicetak dan ditempatkan di tempat kolam ombak berada.

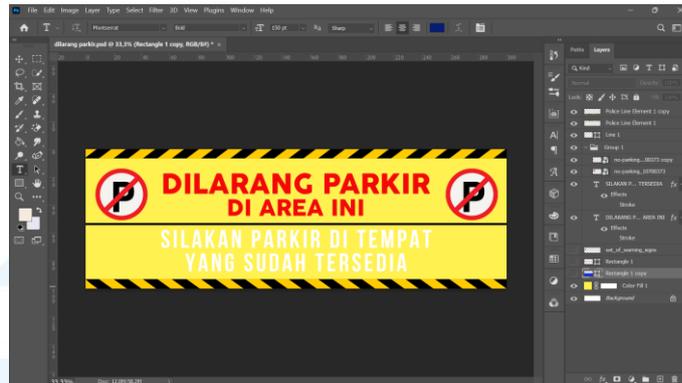
3.3.2.3 Spanduk Himbauan Parkir

Penulis mendapat tugas untuk membuat desain spanduk himbauan parkir pada tanggal 29 September 2024. Permintaan diajukan oleh klien melalui format *job order*. Sebelum mulai mengerjakan, penulis mencari beberapa contoh referensi spanduk himbauan parkir, lalu membuat sketsanya.



Gambar 3.22 Sketsa

Penulis mulai mengerjakan di aplikasi Adobe Photoshop. Sebab ukuran asli yang diminta adalah 1x3 meter, senior memberi saran kepada penulis untuk mengatur ukuran kanvas menjadi 10x30 cm supaya tidak terlalu besar dan berat di gawai.



Gambar 3.23 Proses pengerjaan desain

Penulis menggunakan aset di Freepik untuk melengkapi hasil desain. Penulis memutuskan untuk menggunakan sketsa pertama (kiri atas), tetapi senior menyarankan untuk menaruh dua ikon dilarang parkir masing-masing di kanan dan kiri karena ia cenderung lebih suka melihat *layout* yang sejajar tengah. Senior pula yang menyarankan untuk menambahkan elemen bergaris di bagian atas dan bawah.



Gambar 3.24 Variasi hasil desain

Mulanya, penulis membuat desain dengan beberapa alternatif warna. Ada yang berwarna kuning, putih, putih dengan biru cerah, dan

putih dengan biru dongker. Menurut senior, tidak ada yang perlu revisi dari desainnya, sehingga dapat langsung diteruskan kepada klien.



Gambar 3.25 Hasil akhir desain

Klien memilih desain yang berwarna putih dan biru dongker. Penulis sedikit memperbaiki letak elemen di dalam desain sebelum meneruskannya kembali kepada senior dan klien. Kemudian, spanduk dicetak dan diletakkan di beberapa tempat yang telah ditentukan.

3.3.2.4 Konten Instagram Story

Setiap bulannya, di 3 Bisnis Center memiliki *content plan* yang dibuat di Google Sheets. Biasanya, konten direncanakan dengan jarak sekitar dua atau tiga hari sekali. Penulis membantu membuat desain konten Instagram *story*. Selain tabel *content plan*, dalam Google Sheets juga dicantumkan *link* Google Drive untuk *brief* dari tiap-tiap konten.

TANGGAL	KONTEN	TEMA	DETAIL	CALL-TO-ACTION (CTA)	REASON
1 Nov 2024	Stories Regular	Highlight Unit Ready 3 Bisnis Center	Rumah, Ruko, Gudang dan Kawling Siap Pakai Tanpa Indent	Info Detail Harga Klik Untuk Hubungi Kami!	
1 Nov 2024	Rolling	1 Lantai atau 2 Lantai	Pertanyaan: "Kamu lebih tertarik Lavender 2 Lantai atau 1 lantai?"	Pilih Salah Satu!	
15 Nov 2024	Video (30 Detik)	Home Tour Lavender 1 LT	Video singkat, menampilkan interior dan fasilitas utama (Vertikal)	Ingin lihat langsung? Hubungi kami!	
7 Nov 2024	Stories Q&A	Tanya Spesifikasi Lavender	Kolom pertanyaan seputar Lavender: "Ada pertanyaan tentang spesifikasi Lavender?"	Ajukan pertanyaan!	
9 Nov 2024	Kuis	Tebak dan dapatkan voucher gratis	Pertanyaan: "Hadiah apa yang di dapatkan klo beli Lavender di bulan ini?" Hanya 3 Orang Pertama	Kuis kuis untuk dapatkan voucher Wonderland!	
11 Nov 2024	Stories Regular	Keunggulan Ruko Sapphire	Lokasi Strategis, Ruang usaha yang luas, desain modern dan harga di bawah pasaran!	Cari ruko untuk usaha? Klik Untuk Hubungi Kami!	
13 Nov 2024	Rolling	Investasi di Ruko	Pertanyaan: "Tertarik untuk berinvestasi di Ruko Sapphire?"	Pilih Ya atau Tidak!	
15 Nov 2024	Video (30 Detik)	Testimoni Pembeli Ruko	Video singkat testimoni dari pembeli ruko yang puas (Vertikal)	Ingin seperti mereka? Hubungi kami!	
17 Nov 2024	Stories Regular	Langkah Pembelian Ruko	Slide 1: Pilih Unit, Slide 2: Proses KPR, Slide 3: Akad KPR, Slide 4: Serah terima unit	Lihat semua langkahnya di sini!	
19 Nov 2024	Stories Regular	Keunggulan Gudang Multifungsi	1. Unit Ready Stock Siap Pakai, 2. Spesifikasi Di atas rata-rata, 3. Aman 24 Jam & Bebas Pungli	Info Detail Harga Klik Untuk Hubungi Kami!	
21 Nov 2024	Stories Regular	Proses Pembelian Gudang	Slide 1: Pilih Unit, Slide 2: Proses KPR, Slide 3: Akad KPR, Slide 4: Serah terima unit	Lihat semua langkahnya di sini!	
23 Nov 2024	Video (15 Detik)	Flexibilitas Gudang	Video gundang multifungsi yang memperlihatkan berbagai macam aktifitas pergudangan	Tertarik dengan gudang ini? Swipe up!	
25 Nov 2024	Stories Carousel	Penawaran Spesial Akhir Bulan	Slide 1: Promo Lavender, Slide 2: Diskon Ruko Sapphire, Slide 3: Cicilan ringan untuk gudang	Jangan lewatkan penawaran spesial kami!	
27 Nov 2024	Video (15 Detik)	Keunggulan Lavender Residence	Video yang menampilkan Spesifikasi, Keamanan Cluster, Lokasi Strategis	Tertarik? DM kami sekarang!	
29 Nov 2024	Stories Carousel	Unit Terbatas	Slide 1: Sisa unit Lavender, Slide 2: Sisa ruko Ruko Sapphire, Slide 3: Gudang yang hampir habis	Dapatkan unit Anda sebelum kehabisan!	
30 Nov 2024	Video (30 Detik)	Testimoni Pembeli Gudang	Video singkat testimoni dari pembeli gudang yang puas (Vertikal)	Ingin seperti mereka? Hubungi kami!	

Gambar 3.26 Content plan

Untuk tanggal 25 November, konten Instagram *story* yang telah direncanakan adalah *story regular* dengan tema penawaran spesial akhir tahun untuk *cluster* Lavender Residence dan Ruko Sapphire. *Story* akan diunggah di hari yang sama, hanya saja berbeda slide. Maka dari itu, terdapat dua *brief* untuk konten tanggal 25 November.

Brief yang dicantumkan berisi contoh *layout* dan kalimat yang harus disisipkan di dalam desain. Penulis membuat desain berdasarkan *brief* yang ada. Berdasarkan *brief* yang diberi, penulis memutuskan untuk menggunakan palet warna yang sekiranya mirip, supaya sesuai dengan nama lavender.



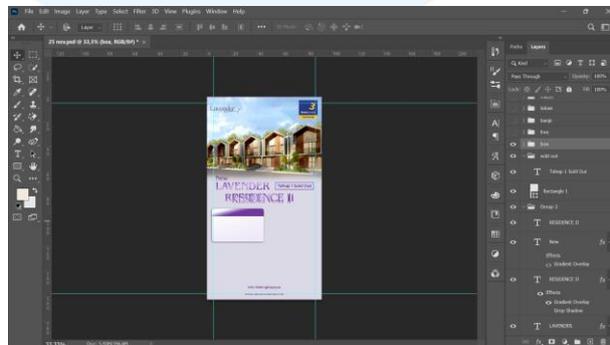
Gambar 3.27 *Brief* desain Lavender

Dari *brief* yang didapatkan, penulis merancang sketsa sebelum dikerjakan. Pada semua sketsa yang penulis buat, semuanya memiliki elemen visual orang sebagaimana di dalam *brief*. Akan tetapi, karena senior berkata bahwa tidak perlu 100% mengikuti apa yang ada di dalam *brief*, penulis memutuskan untuk menghilangkan elemen visual manusia dan menggunakan *typeface* yang lebih bervariasi.



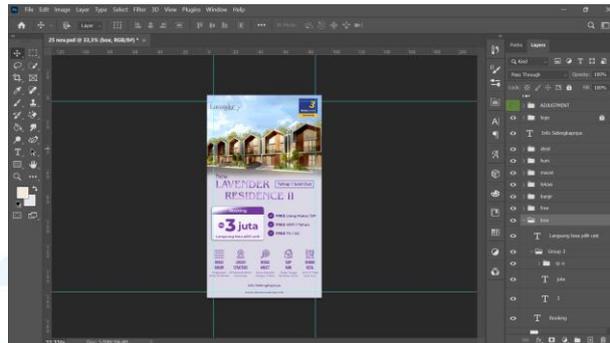
Gambar 3.28 Sketsa

Menggunakan aplikasi Adobe Photoshop, penulis mengerjakan desain. Mulanya, penulis menentukan warna untuk latar belakang sementara. Kemudian, penulis menggunakan aset foto Lavender Residence yang sudah ada untuk dimasukkan ke dalam desain.



Gambar 3.29 Proses pembuatan desain

Setelah meletakkan foto rumah, penulis mengatur *adjustment* supaya warna dapat nampak lebih menarik dan tidak terlalu pudar. Penulis menggunakan warna ungu dan diberi efek berkilau di bagian kotak supaya menambahkan kesan mewah dan istimewa. *Layout* yang digunakan juga mirip dengan yang ada pada *brief* karena menurut penulis sudah sesuai dan sudah nampak bagus.



Gambar 3.30 Proses pembuatan desain

Penulis menambahkan efek *gradient overlay* pada teks Lavender Residence II supaya terlihat berkilau dan mewah. Seperti pada *brief*, penulis meletakkan tulisan “Tahap 1 Sold Out!” di dalam kotak dengan *outline* tipis. Kemudian, penulis menambahkan teks sesuai dengan isi *brief*. Aset ikon ceklis didapatkan dari Freepik. Logo 3 Bisnis Center diletakkan di sebelah kanan, logo gudang diletakkan di sebelah kiri, dan di paling bawah terdapat tautan laman *website* 3 Bisnis Center. Penulis kembali mengatur *adjustment* untuk memperindah warna foto beserta elemen-elemen lainnya.



Gambar 3.31 Hasil akhir desain *story* 1

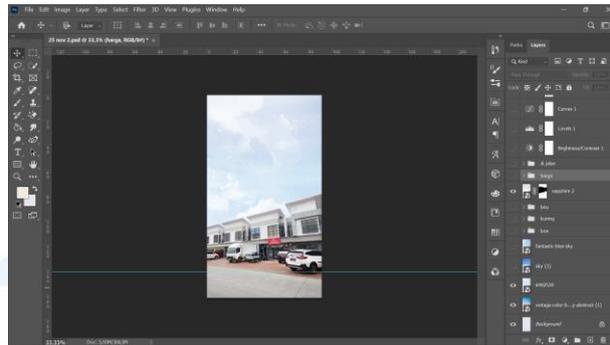
Di *layer* paling atas, penulis menambahkan efek bersinar menggunakan *overlay* dan efek kertas yang sedikit melengkung ke dalam untuk memperindah desain. Logo Lavender Residence diletakkan di sebelah kiri atas, sedangkan logo 3 Bisnis Center diletakkan di sebelah kanan atas. Hasil desain diserahkan kepada senior, kemudian senior yang meneruskan kepada tim yang akan mengunggah ke sosial media.

Usai mengerjakan *slide* pertama, penulis langsung mengerjakan *slide* kedua di hari yang sama. Pengerjaan tiap *slide* membutuhkan waktu kira-kira dua sampai tiga jam. Sama seperti sebelumnya, untuk bagian penawaran harga ruko juga ada desain *brief*-nya.



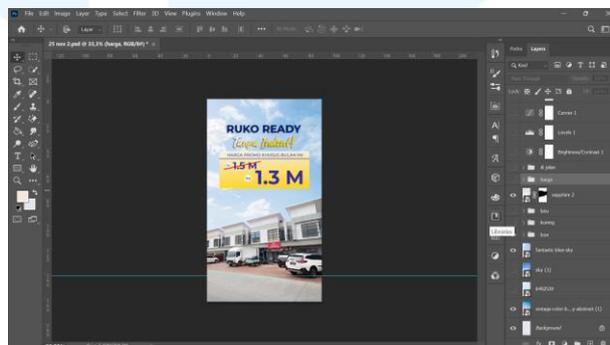
Gambar 3.32 Brief *story* 2

Berbeda dengan Lavender Residence, untuk Ruko Sapphire bernuansa biru, sesuai seperti namanya. Sebab pada saat itu penulis diburu waktu karena sudah sore, penulis tidak membuat sketsa dan memutuskan untuk membuat desain hanya berdasarkan *brief* yang ada saja. Penulis menghapus *background* dari foto aset ruko terlebih dahulu, kemudian mulai memilih langit untuk digunakan. Foto langit didapat dari Freepik.



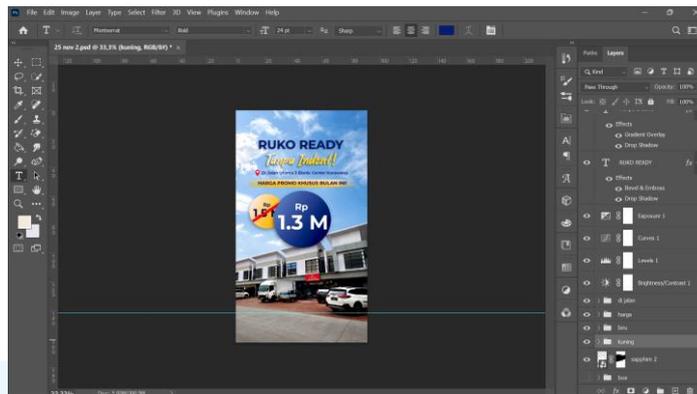
Gambar 3.33 Proses pembuatan desain

Kemudian, penulis memulai dengan membuat kotak harga promo khusus seperti yang ada pada *brief*. Untuk desain ini, penulis sengaja memilih warna biru, sesuai dengan nama ruko, dipadu dengan kuning keemasan supaya menambah kesan mewah. Isi kotak mengacu pada apa yang tertera dalam *brief*.



Gambar 3.34 Proses pembuatan desain

Penulis juga menambahkan tulisan “Ruko Ready” yang menggunakan *typeface* Monserrat dan “Tanpa Indent!” yang menggunakan *typeface* Dosen Killer. Untuk elemen tambahan di dalam kotak seperti tanda rupiah dan garis merah, penulis menambahkan sendiri dengan fitur *ellipse* dan *line* pada photoshop. Kemudian, barulah penulis mencoba menambahkan *adjustment* untuk memperindah warna elemen-elemen yang sudah ada.



Gambar 3.35 Proses pembuatan desain

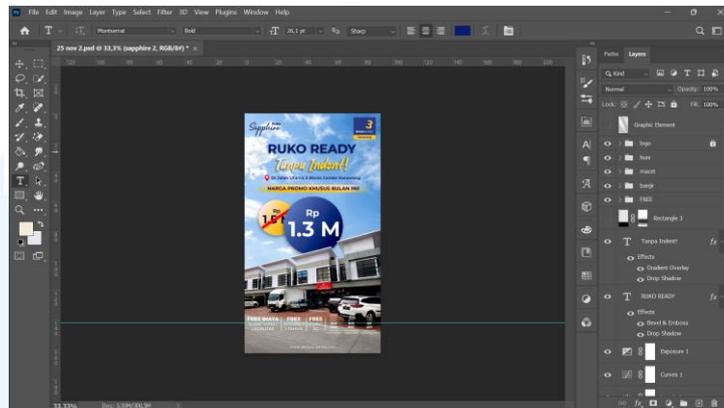
Merasa bahwa hasil desain terlalu mirip dengan *brief*, penulis mencoba kreasikan potongan harga dari yang semula berbentuk kotak menjadi bulat. Harga yang sebelum diskon diberikan lingkaran berwarna kuning, supaya garis merah yang mencoretnya apat terlihat lebih jelas. Sementara itu, harga diskon diberikan lingkaran biru, teks putih, dan ukuran lingkaran yang lebih besar supaya terlihat lebih menonjol. Pada tahap ini, penulis meminta pendapat senior sebelum dilanjutkan.



Gambar 3.36 Proses pembuatan desain

Senior memberi saran bahwa sebaiknya elemen lingkaran biru diletakkan di balik atap ruko. Setelah mengubahnya, penulis mulai melanjutkan menambahkan elemen dan informasi sesuai pada *brief*.

Penulis menggunakan akun Freepik kantor untuk mencari ikon-ikon yang sesuai.



Gambar 3.37 Proses pembuatan desain

Ikon dan tulisan-tulisan pelengkap diberi warna putih dengan *typeface* Bebas Neue. Supaya tulisan dapat lebih mudah terlihat, penulis menggunakan *brush* untuk menambah latar hitam tipis di bagian bawah, seperti sebagaimana penulis diajarkan dalam pengerjaan desain utama. Setelahnya, penulis mengabari senior kembali untuk meminta pendapat tambahan yang sekiranya ingin disampaikan.



Gambar 3.38 Hasil akhir *story 2*

Rupanya, tidak ada lagi revisi yang harus dilakukan. Sebagai pelengkap sekaligus sebagai upaya memperindah desain, penulis menambahkan *overlay* cahaya di *layer* paling atas untuk menambah kesan berkilau dan menerangi potongan harga. Penulis juga menggunakan efek kertas sedikit melengkung seperti yang digunakan sebelumnya dalam desain pertama untuk diletakkan di bagian lingkaran biru. Setelahnya, penulis mengirimkan hasil akhir desain kepada senior.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Dalam melaksanakan program kerja magang, penulis mendapati suatu hal yang cukup berpengaruh dalam proses pembuatan karya, terlebih di awal pengerjaan tugas. Menurut penulis, kendala tersebut dampak berdampak pada hasil pengerjaan tugas bila tidak segera diatasi. Untuk mengatasi kendala tersebut, penulis menemukan solusi sebelum menghambat jalannya pekerjaan.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Kendala yang dialami penulis umumnya berpusat pada perbedaan gaya desain pribadi penulis dengan gaya desain perusahaan. Penulis cenderung lebih terbiasa membuat desain dengan elemen vektor, ilustrasi, *layout* yang asimetris, serta warna-warna yang *soft*. Akan tetapi, 3 Bisnis Center dan Wonderland Adventure Waterpark memiliki gaya khas masing-masing.

Penulis merasa cukup kesulitan dalam mengadaptasi gaya perusahaan dalam desain. Bahkan, dalam pengerjaan tugas utama yang merupakan tugas pertama penulis, dibutuhkan waktu berhari-hari karena penulis merasa amat kesulitan dalam menyamakan gaya desain perusahaan. Hal ini sempat membuat penulis merasa tak enak hati dan merasa sedih setiap kali diminta revisi karena penulis merasa tidak kompeten.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Dalam mengatasi kendala tersebut, penulis mencoba mengatasinya dengan mempelajari gaya desain 3 Bisnis Center dan Wonderland Adventure

Waterpark melalui akun Instagram masing-masing. Setiap ada kesempatan, atau setiap kali penulis merasa kesusahan dan butuh inspirasi, penulis membuka akun Instagram perusahaan dan berusaha mempelajari dan memahami gaya desain mereka.

Selain itu, penulis juga meminta bantuan senior-senior untuk memberikan masukan. Para senior juga berinisiatif memberikan contoh *file* PSD desain mereka supaya penulis dapat mempelajari langsung tiap *layer* dan elemen-elemen yang mereka gunakan. Berkat hal tersebut, penulis merasa sangat terbantu dan dapat berangsur mengimplementasikan gaya desain perusahaan ke dalam hasil karya yang penulis buat.

