

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

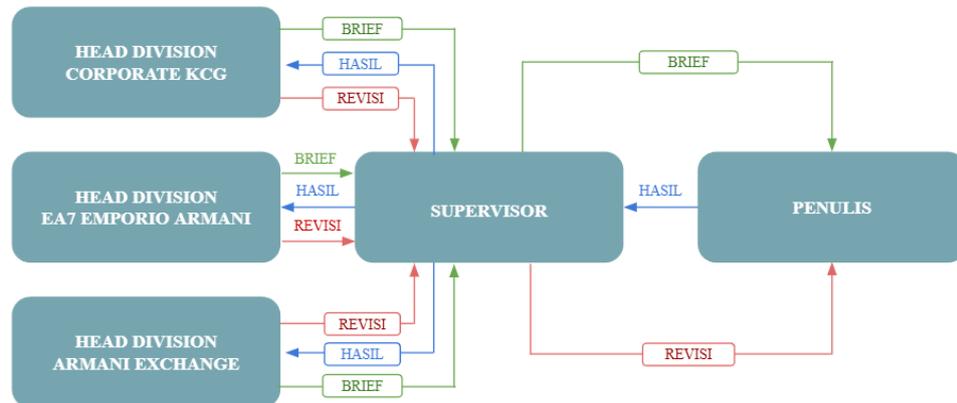
Penulis mendapatkan posisi sebagai *Graphic Design Intern* dalam Divisi *Marketing* EA7 Emporio Armani, Armani Exchange, dan juga Corporate (KCG). Dalam perusahaan ini, posisi *Graphic Design* ditempatkan pada divisi yang sama dengan *Marketing* karena korelasinya dengan penjualan *brand*. Sehingga desainer akan membantu dalam hal *visual communication* yang diperlukan oleh pihak *Marketing* dengan melakukan koordinasi dengan *Supervisor* dan *Head Division* masing-masing *brand*.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Posisi yang didapatkan oleh penulis dalam perusahaan ini tentunya merupakan *Graphic Design Intern*. Awalnya, penulis mendapatkan Divisi utama dalam *Marketing* EA7 Emporio Armani dan Corporate (KCG). Namun, tidak lama setelah *brand* Armani Exchange diluncurkan oleh perusahaan, penulis juga turut masuk kedalam divisi *Marketing* Armani Exchange.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Penulis tentunya melakukan koordinasi dalam perusahaan ini untuk mencapai finalisasi desain yang diinginkan perusahaan. Koordinasi ini dilakukan oleh penulis dengan *Supervisor* dan juga *Head Division* masing-masing *brand* yang berada dalam divisi penulis. Penulis akan melakukan koordinasi langsung dengan *Supervisor* dan *Supervisor* akan melanjutkan koordinasi dengan *Head Division* EA7, Armani Exchange, dan Corporate (KCG) sesuai dengan keperluannya masing-masing. Berikut bagan alur koordinasi sebagai gambaran yang lebih jelas mengenai koordinasi yang ada dalam perusahaan ini:



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Sehingga apabila ada keperluan desain dalam perusahaan (*corporate*), *Head Division* dari *Corporate* akan memberikan *brief* kepada *Supervisor*, dan *Supervisor* akan meneruskan *brief* tersebut kepada penulis, kemudian penulis akan memberikan hasil desain kepada *Supervisor*, dan *Supervisor* akan memberikan revisi jika ada, selanjutnya, apabila *Supervisor* sudah tidak ada revisi, *Supervisor* akan meneruskan hasil desain tersebut kepada *Head Division Corporate*, apabila dari *Head Division* tersebut ada revisi, revisi akan diteruskan ke *Supervisor* dan *Supervisor* akan menjelaskan revisi yang diinginkan oleh *Head Division Corporate* kepada Penulis, dan koordinasi ini akan terus dilakukan sesuai dengan keperluan divisi masing-masing sampai mendapatkan hasil yang diinginkan.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Di bawah ini merupakan tabel yang berisi mengenai seluruh tugas/proyek yang dilakukan oleh penulis selama pelaksanaan magang. Proyek-proyek ini penulis kerjakan dari tanggal 15 Juli 2024 sampai dengan 14 Januari 2025. Penulis menentukan perancangan *layout E-Magazine* dari Armani Exchange sebagai proyek utama dalam laporan ini dan proyek lainnya yang telah dikerjakan penulis dapat dilihat melalui penjabaran berikut :

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	15 - 19 Juli 2024	<i>Independence Day</i> PT KCG	Membuat <i>moodboard dress code, layout template</i> pemenang lomba, dan <i>invitation banner KCG Apps</i>
		<i>EA7 Catalogue</i>	Menggabungkan video, mengedit warna dan format untuk keperluan katalog
2	22 - 26 Juli	<i>Independence Day Greetings</i> (IG Post)	Mencari referensi ilustrasi dan membuat <i>layout greetings</i>
		<i>HRD</i>	Melakukan <i>redesign certificate of appreciation</i> PT. KCG
		Kebijakan Mutu dan Sasaran Mutu (KCG Apps)	Meng-update <i>design</i> kebijakan mutu dan Sasaran Mutu PT. KCG
3	29 Juli - 2 Agustus	<i>GWP Armani Exchange</i>	Mencari referensi dan elemen <i>playcard</i>
		<i>Independence Day Greetings</i> (KCG Apps)	Membuat turunan desain <i>Independence Day greetings</i> dari IG Post ke KCG Banner Apps
		<i>Plan Display EA7 Week 31</i>	Mencari referensi <i>layout magazine</i> dan membuat desain <i>layout PD W31</i>
4	5 - 9 Agustus	<i>Plan Display EA7 Week 31</i>	Menyelesaikan desain <i>layout magazine PD EA7 W31</i>
		<i>Plan Display AX Week 30</i>	Mengerjakan beberapa bagian dari desain <i>layout PD AX W30</i>
		<i>Plan Display EA7 Week 32</i>	Mencari referensi <i>layout magazine</i> , membuat desain <i>layout</i> , serta menyelesaikan <i>PD EA7 W32</i>

		EA7 <i>Catalogue Clearance</i>	Mengerjakan katalog <i>clearance sale 50-70%</i> untuk produk EA7
5	12 - 16 Agustus	Mawlid Al-Nabi Greetings (IG Post)	Mencari referensi dan membuat <i>moodboard</i> untuk <i>raw design greetings</i>
		Master Image EA7 Product	Recolour beberapa produk EA7 untuk keperluan <i>master image</i>
6	19 - 23 Agustus	Mawlid Al-Nabi Greetings (IG Post)	Membuat dan menyelesaikan beberapa alternatif <i>raw design greetings</i>
		Evacuation Maps PT KCG	Melakukan pembaruan peta evakuasi PT KCG
7	26 - 30 Agustus	Master Image EA7 & AX Product	Recolour beberapa produk EA7 dan AX untuk keperluan <i>master image</i>
		Design Staff Birthday (KCG Apps)	Memasukan list dan foto <i>staff</i> KCG yang berulang tahun di bulan September kedalam template desain yang sudah ada
8	2 - 6 September	Master Image EA7 Product	Recolour beberapa produk EA7 untuk keperluan <i>master image</i>
		Plan Display AX Week 35	Mencari referensi <i>layout</i> dan mengerjakan PD AX W35
9	9 - 13 September	Mawlid Al-Nabi Greetings (IG Post)	Finalisasi desain
		Plan Display AX Week 35	Menyelesaikan dan melakukan revisi PD AX W35
		FA Claw Machine	Membuat FA Claw Machine dengan <i>template</i> desain yang ada

10	16 - 20 September	<i>Master Image EA7 Product</i>	<i>Recolour</i> beberapa produk EA7 untuk keperluan <i>master image</i>
		KCG <i>Welcoming Banner</i>	Membuat KCG <i>Welcoming Banner Apps</i> untuk <i>new staff</i> dengan <i>template</i> desain yang ada
11	23 - 27 September	<i>Christmas greetings (IG Post)</i>	Mencari dan membuat <i>moodboard</i> referensi <i>Christmas greetings</i>
		EA7 Icon Bali	<i>Editing video day 2 teaser</i> dan foto EA7 Icon Bali
		EA7 Pop Up PIM	<i>Editing</i> foto <i>booth pop up</i>
12	30 Sep - 4 Oktober	EA7 RTW Catalogue	Membuat list produk katalog EA7 yang butuh direvisi
		<i>Christmas greetings (IG Post)</i>	Mencari referensi <i>moodboard</i> & mulai membuat 3 alternatif <i>Christmas Greetings</i>
13	7 - 11 Oktober	<i>Christmas greetings (IG Post)</i>	Finalisasi desain <i>Christmas Greetings</i>
		<i>Plan Display AX Week 40</i>	Mencari referensi <i>layout</i> dan mengerjakan PD AX W40
14	14 - 18 Oktober	<i>Plan Display AX Week 40</i>	Mengerjakan, menyelesaikan, dan merevisi PD AX W40
		<i>Master Image EA7 Product</i>	<i>Recolour</i> beberapa produk EA7 untuk keperluan <i>master image</i>
15	21 - 25 Oktober	<i>Master Image EA7 Product</i>	<i>Recolour</i> beberapa produk EA7 untuk keperluan <i>master image</i>
		EA7 FW24 Catalogue	Mengerjakan katalog untuk <i>plan display</i> EA7 FW24

16	28 Okt - 1 Nov	EA7 FW24 <i>Catalogue</i>	Mengerjakan katalog untuk <i>plan display</i> EA7 FW24
		<i>List New Staff</i> (KCG Apps)	Mengerjakan desain untuk <i>list new staff</i> menggunakan <i>template</i> desain yang ada
17	4 - 8 November	EA7 RTW <i>Catalogue</i>	<i>Update</i> katalog produk
		EA7 FW24 <i>Catalogue</i>	Mengerjakan katalog untuk <i>plan display</i> EA7 Woman FW24
18	11 - 15 November	EA7 FW24 <i>Catalogue</i>	Mengerjakan katalog untuk <i>plan display</i> EA7 Woman FW24
		EA7 <i>Product Photo</i>	Directing EA7 <i>Product Photo</i> bersama divisi <i>LnD Studio</i>
		Natal KCG	Editing video kelahiran Yesus bahan acara natal KCG
19	18 - 22 November	EA7 FW24 <i>Catalogue</i>	Mengerjakan katalog untuk <i>plan display</i> EA7 Woman FW24
		Poster Etika Penggunaan Toilet	Mencari referensi desain, <i>icon</i> ilustrasi, perancangan <i>layout</i> poster, dan pembuatan desain
20	25 - 29 November	Poster Etika Penggunaan Toilet	Revisi dan penyelesaian desain 2 alternatif poster
		<i>Staff Birthday Banner</i> <i>December 2024</i>	Memasukkan data dan foto <i>staff</i> yang berulang tahun di desember ke dalam <i>template</i> perusahaan
		AX FW24 <i>Catalogue</i>	Mengerjakan katalog untuk <i>plan display</i> W48 AX Woman FW24
21	2 - 6 Desember	AX FW24 <i>Catalogue</i>	Menyelesaikan katalog untuk <i>plan display</i> W48 AX Woman FW24

		MSIB <i>Farewell Invitation</i>	Mengerjakan desain <i>layout invitation</i> untuk <i>Farewell MSIB</i> tanggal 13 Des
--	--	---------------------------------	---

Tabel 3.2 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Sebagai *graphic design intern*, penulis mengerjakan beberapa proyek desain selama periode magang di PT KCG. Proyek yang dikerjakan ini bervariasi, mulai dari pembuatan *greetings* dan *poster* untuk keperluan *corporate*, *layouting magazine* untuk EA7 dan Armani Exchange, sampai *directing product photo*. Setiap proyek tersebut dilakukan dengan langkah pengerjaan yang biasa digunakan di PT KCG, berikut uraian penjelasan proyek-proyek yang telah dikerjakan penulis:

3.3.1 *Layouting E-Magazine Armani Exchange Week 35*

Proyek utama yang penulis lakukan selama magang merupakan perancangan *layout E-Magazine* dari Armani Exchange yang dilakukan setiap Armani Exchange memiliki produk-produk keluaran terbaru yang telah sampai di Indonesia. Proyek ini penulis tetapkan sebagai proyek utama karena tidak menerima banyak revisi dan mendapatkan feedback yang baik dari *head division* EA7 yang juga mengurus Armani Exchange. *E-Magazine* ini berisi mengenai informasi seperti kode artikel, kode warna, nama koleksi, harga, beserta beberapa *copywriting* mengenai bahan produk terkait agar konsumen juga dapat lebih tertarik dan nyaman saat menelusuri produk-produk keluaran terbaru dari Armani Exchange ini. Tidak hanya itu, *E-Magazine* ini juga berguna untuk memudahkan para karyawan yang bekerja di *store* Armani Exchange dalam mencari produk yang diinginkan oleh konsumen saat mereka menelusuri *E-Magazine* ini.

Konsep yang dimiliki oleh Armani Exchange juga selalu menggunakan konsep desain yang minimalis, untuk menunjukkan kesan *simplicity* yang berkelas, namun tetap menunjukkan sisi kasual dari Armani Exchange, yang lebih menargetkan para konsumen anak muda generasi Z. Namun, pada *Plan Display* atau *E-Magazine Week 35* kali ini, produk-produk keluaran terbaru AX

semuanya berupa aksesoris, dimana desain *layout* untuk produk pakaian dan aksesoris biasanya berbeda. Oleh karena itu, penulis juga melaksanakan tahapan yang cukup berbeda dalam mengerjakan *Plan Display* kali ini. Berikut beberapa tahapan yang penulis lakukan dalam merancang desain *layout* untuk *Plan Display* dari Armani Exchange *Week 35* ini:

1. Brief Produk dari *Plan Display Week 35*

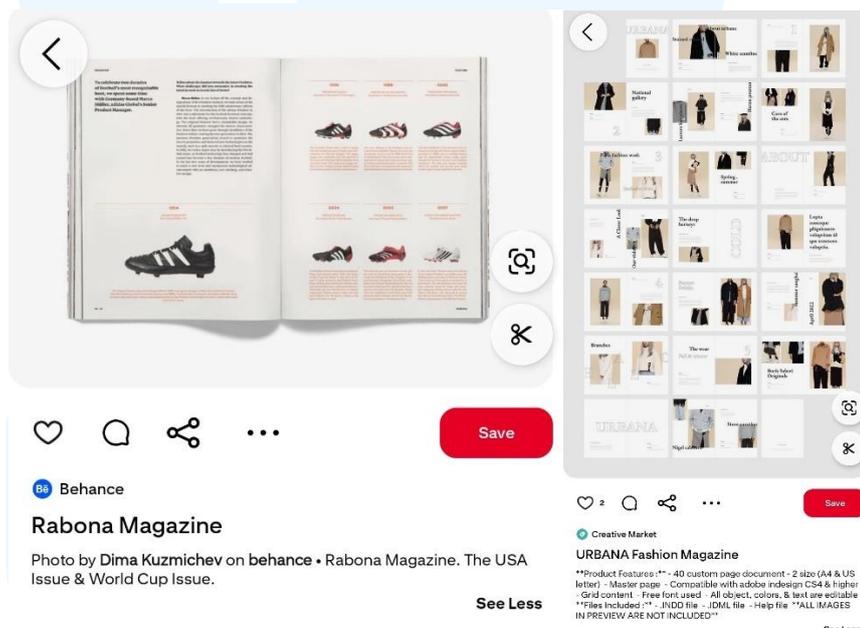
Tahapan pertama yang dilakukan penulis dalam mengerjakan proyek ini adalah menerima *brief* produk apa saja yang akan masuk ke dalam *Plan Display (PD) Week 35* ini pada tanggal 2 September 2024 lalu. Pertama-tama *brief* proyek diberikan oleh *supervisor* kepada penulis secara lisan. Dimana dalam *brief* tersebut penulis diminta untuk membuat desain *magazine* menggunakan *key visual* yang ada di *sharepoint* PT KCG sebagai *cover*, serta *layouting* keseluruhan *magazine* AX PD W35 ini. Dalam *brief* ini dijelaskan juga bahwa penulis dapat mengambil foto produk dari *website* lain (yang turut menjual produk AX, seperti *Modivo*, *Intertop*, dan lain sebagainya) apabila foto produk tidak ada dalam *sharepoint*. Sedangkan untuk daftar produk dari PD AX W35 telah penulis dapatkan dari *Supervisor* melalui media sosial.

No	Model	Color	MPK	Range	Gambar	Detail	Product	Range	Launch	TD	PD	Price	Material
1	947027_CC302	00020	947027_CC30200620			ACCESSORIES WOMEN	BBA	ICON PROJECT	9234	28 Aug 2024	W35	1,700,000	FABRIC : COTTON 95% ELASTANE 5% - SHOULDER ELASTIC ; POLYAMIDE 57% POLYESTER 20% ELASTANE 23% - ELASTIC UNDER BUST ; POLYAMIDE 50% POLYESTER 20% ELASTANE 50% LINING : COTTON 95% ELASTANE 5%
2	947027_CC302	16170	947027_CC30216170			ACCESSORIES WOMEN	BBA	ICON PROJECT	9234	28 Aug 2024	W35	1,700,000	FABRIC : COTTON 95% ELASTANE 5% - SHOULDER ELASTIC ; POLYAMIDE 57% POLYESTER 20% ELASTANE 23% - ELASTIC UNDER BUST ; POLYAMIDE 50% POLYESTER 20% ELASTANE 50% LINING : COTTON 95% ELASTANE 5%
3	947028_CC302	00020	947028_CC30200620			ACCESSORIES WOMEN	UNDERWEAR BOTTOMS	ICON PROJECT	9234	28 Aug 2024	W35	990,000	FABRIC : COTTON 95% ELASTANE 5% - GUSSET ; COTTON 95% ELASTANE 5% - ELASTIC WAIST ; POLYAMIDE 55% POLYESTER 20% ELASTANE 55%
4	947028_CC302	16170	947028_CC30216170			ACCESSORIES WOMEN	UNDERWEAR BOTTOMS	ICON PROJECT	9234	28 Aug 2024	W35	990,000	FABRIC : COTTON 95% ELASTANE 5% - GUSSET ; COTTON 95% ELASTANE 5% - ELASTIC WAIST ; POLYAMIDE 55% POLYESTER 20% ELASTANE 55%
													FABRIC : POLYESTER 100% - OUTSIDE COATING ;

Gambar 3.3 Daftar Produk PD AX W35.xls
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Daftar produk ini (Gambar 3.3) merupakan informasi lengkap terkait produk, mulai dari kode artikel, kode warna, kategori produk, harga produk, sampai kepada material produk untuk memberi gambaran kepada anggota *graphic designer* bagaimana tampilan produk, apakah akan terlihat *glossy*, tebal, atau lain sebagainya. Sedangkan dalam proses desain, daftar produk diperlukan agar penulis bisa melihat akan ada berapa banyak produk yang perlu dimasukkan di setiap koleksinya dalam desain *e-magazine* ini, sehingga penulis dapat memikirkan desain *layout* apa yang bisa sesuai untuk setiap koleksinya.

2. Pencarian Referensi Desain *Layout* Beserta *Cover*

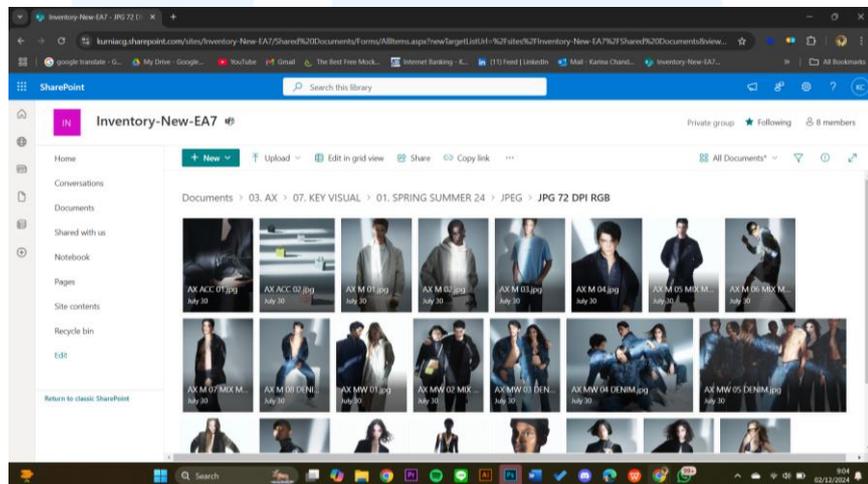


Gambar 3.4 Pencarian Referensi *Layout Design*
 Sumber: Rabona Magazine, Urbana Fashion Magazine

Tahap kedua yang penulis lakukan adalah mencari referensi desain *layout* dan *cover magazine* yang sekiranya cocok untuk kategori aksesoris ini. Setelah pencarian referensi dalam berbagai lapak yang ada, penulis memutuskan untuk menjadikan *layout* dari Rabona Magazine serta Urbana Fashion Magazine sebagai referensi besar penulis dalam desain *e-magazine* kali ini. Tidak terbatas pada

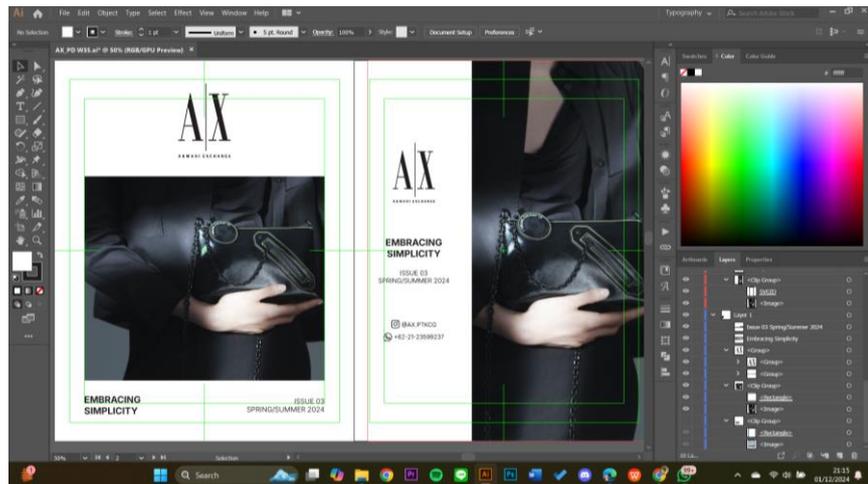
lapak tersebut, penulis juga dibantu oleh supervisor yang turut memberikan beberapa referensi *layout* yang cocok juga untuk penulis gunakan dalam *layout design cover* dan juga isi dari PD W35 ini. Terlebih dalam tahapan ini, penulis mencari contoh dari hasil desain iklan ataupun majalah dari *brand* lain seperti iklan dari *brand* New Balance guna menambah eksplorasi penulis sebelum pembuatan desain dimulai.

3. Pembuatan *Cover Depan & Belakang*



Gambar 3.5 Mengambil *Key Visual* untuk *Cover Depan & Belakang*
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Setelah mencari referensi dari internet, penulis memulai pembuatan desain *cover* depan dan belakang *magazine* dengan mengambil *key visual* yang ada di sharepoint PT KCG. *Key visual* ini merupakan aset foto model dengan produk yang didapatkan dari *principal* AX yang memang dapat digunakan untuk keperluan desain dari PT KCG untuk *brand* AX. *Key visual* yang penulis ambil tentunya harus berhubungan dengan produk yang ada di PD W35 ini, yaitu aksesoris. Sehingga penulis memutuskan untuk mengambil aset foto model yang sedang memegang tas dari AX sebagai aset foto dalam *cover* depan dan belakang.



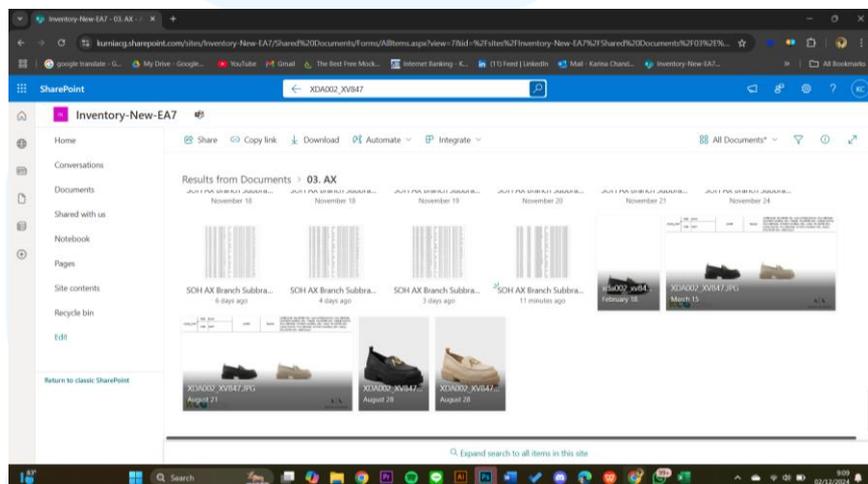
Gambar 3.6 Pembuatan Cover Depan & Belakang
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah memilih *Key Visual*, penulis mulai membuat desain *E-Magazine AX PD W35* dengan *software* Adobe Illustrator untuk memudahkan penulis dalam melihat desain dari keseluruhan majalah. Pembuatan desain majalah ini dimulai dari menentukan *layout* untuk cover depan dan belakang *magazine* serta penggunaan *video safe area grid* untuk mendukung penataan *layout* yang rapi. Untuk cover, penulis memutuskan untuk menggunakan *key visual* yang berupa foto model yang sedang memegang tas dari Armani Exchange untuk mengimplikasikan bahwa majalah *AX Week 35* ini kebanyakan atau bahkan seluruhnya berupa aksesoris. Ditambah dengan foto bernuansa monokrom membuat majalah ini memberikan kesan *simplicity* dan *casual* yang berkelas, sesuai dengan identitas *brand* dari AX. Dalam mendesain cover ini, penulis menggunakan *selection tools* dari Adobe Illustrator untuk mengatur dan menata aset-aset yang ada dalam penataan *layout*, seperti foto model, logo AX, serta *text box* yang penulis pakai juga sebagai salah satu tools dalam pembuatan cover ini. *Layout* yang penulis buat tentunya juga harus menunjukkan identitas tersebut. Sehingga keseluruhan majalah ini dibuat dengan estetika minimalis yang ditunjukkan melalui banyaknya penggunaan *white space* yang ada

disertai dengan beberapa informasi *mandatory* yang selalu digunakan di setiap *magazine AX*.

Terkait informasi *mandatory*, dalam *cover* depan ada beberapa hal yang diperlukan, informasi tersebut berupa logo AX, tema majalah AX sesuai dengan *season* yang berlangsung pada *week 35*, yaitu *Embracing Simplicity*, dan *issue* yang sedang berjalan. Kemudian, dalam *cover* belakang, informasi yang diperlukan berupa seluruh informasi yang ada di *cover* depan namun diperlukannya kontak dari AX yang dapat dihubungi. Sedangkan, untuk bagian isi dari majalah, informasi yang harus ada berupa informasi terkait nama *range* produk, kode artikel, kode warna, serta harga setiap produk. Namun, *copywriting* yang membahas material produk terkait bersifat opsional, boleh dipakai apabila diperlukan untuk kepentingan estetika.

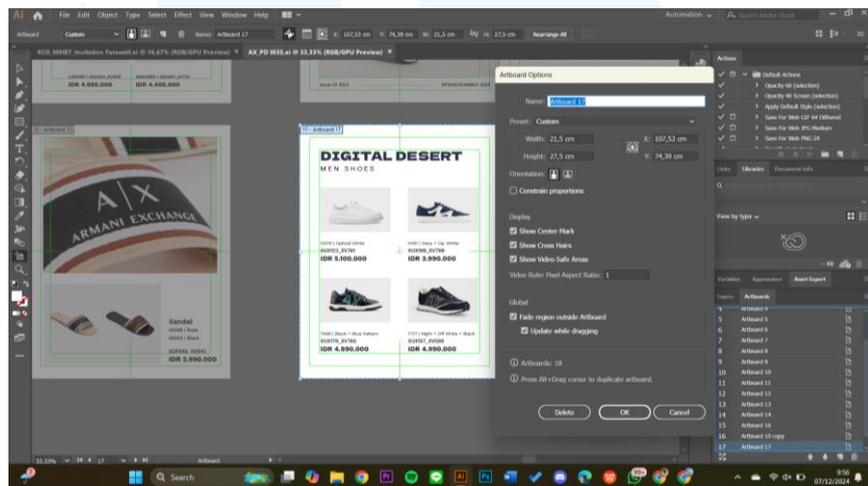
4. Pencarian Aset dan Perancangan Desain *Layout*



Gambar 3.7 Pencarian Aset Salah Satu Produk
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Setelah pembuatan *cover*, penulis lanjut membuat *layout* untuk setiap produk yang ada pada PD W35 ini. Pada tahap ini, penulis dapat mencari aset foto produk dari *sharepoint* PT KCG atau dari *website* lain yang juga menyediakan foto produk dari AX yang

dapat digunakan untuk desain *layout magazine*. Namun, pengambilan foto produk dari berbagai *website* juga tidak dapat dilakukan secara sembarangan, melainkan penulis juga harus memastikan kebenaran data produk seperti kode artikel dan kode warna dari produk, untuk menghindari adanya kesalahan data dalam majalah ini.



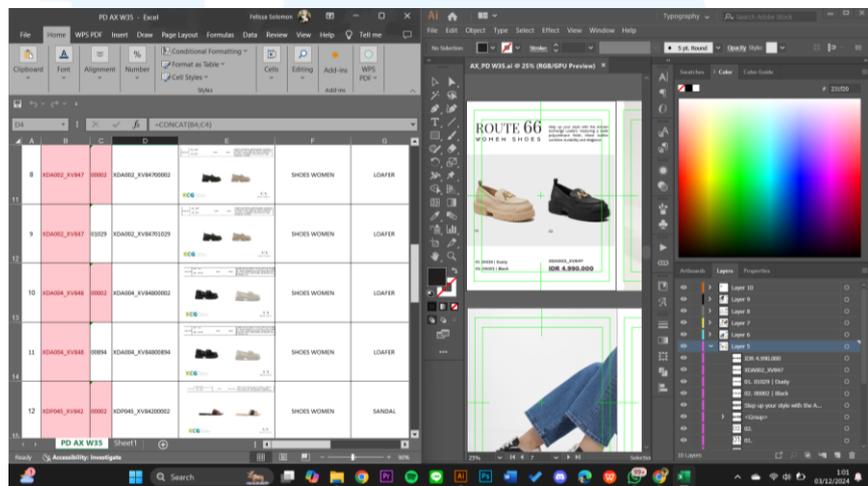
Gambar 3.8 Penggunaan *Video Safe Area Grid* dalam Desain *Layout AX*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah pencarian aset produk, penulis memulai pembuatan desain *layout magazine*. Pada tahapan ini, penulis melakukan banyak *brainstorming layout design* untuk aksesoris yang baik dengan tetap menunjukkan identitas *brand* dari AX. Dalam pembuatannya, penulis juga menggunakan *video safe area grid* yang dapat dinyalakan di setiap *artboard settings* untuk mendapatkan hasil yang lebih rapi dan teratur. Pada akhirnya penulis pun tetap menunjukkan ciri khas dari *layout magazine AX* dengan penggunaan foto model di setiap halaman yang ada.

Penulis juga memilih untuk menggunakan *layout* produk yang rapi dan teratur, agar tetap menunjukkan kesan minimalis yang berkelas dari AX. Namun, walaupun penulis menggunakan *layout* yang rapi, gabungan dari foto model yang ada di setiap halamannya

juga harus dibuat dengan *layout* yang berbeda-beda untuk menambah rasa ketertarikan konsumen saat melihat isi dari majalah ini. Dalam foto model tersebut, penulis sebisa mungkin mendapatkan foto yang juga menampilkan bahan material produk dari dekat (*close up photo*) agar konsumen bisa membayangkan material asli dari beberapa produk-produk tersebut.

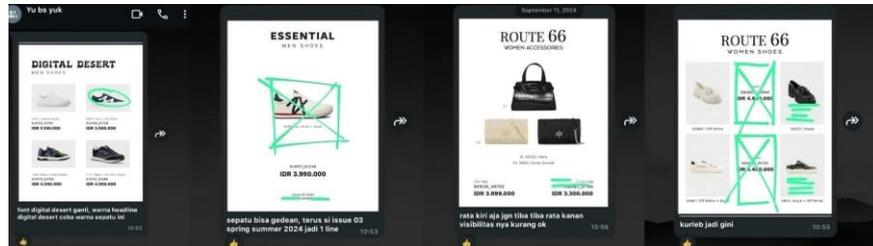
5. Peninjauan Ulang Kebenaran Data



Gambar 3.9 Peninjauan Ulang Kebenaran Data Majalah AX W35
Sumber: Dokumentasi Pribadi

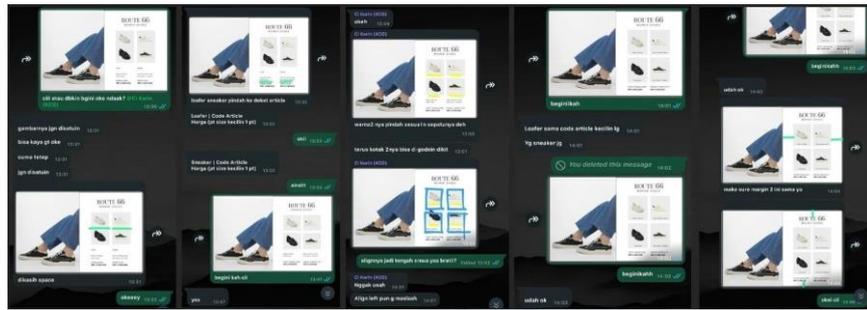
Selanjutnya, setelah penulis menyelesaikan desain untuk PD AX W35, penulis akan melakukan peninjauan ulang kebenaran data yang digunakan pada desain PD W35 ini untuk disesuaikan dengan data yang ada di *file* excel dengan fitur *split screen* pada Windows, sehingga penulis dapat membandingkannya dengan mudah, *file* excel data di kiri dan *file* desain di kanan. Data-data tersebut bisa berupa nama *range* (koleksi) produk, kode artikel, kode warna, harga, sampai kepada *copywriting* yang dipakai di beberapa halaman. Biasa peninjauan data ini dilakukan penulis sebanyak 3x untuk kepastian data yang lebih baik.

6. Proses Pengecekan dan Revisi oleh *Supervisor*



Gambar 3.10 Revisi 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dalam proyek ini, setelah penulis selesai melakukan peninjauan ulang, penulis akan memberikan hasil desain ini dalam *group WhatsApp Graphic Designer* untuk ditinjau ulang oleh *supervisor* terkait desain yang telah dibuat. Dalam hal ini, penulis menerima beberapa revisi desain *layout* dari *supervisor*. Pada revisi pertama ini, penulis diminta untuk mencari *font* lain untuk *range Digital Desert* dan penggantian warna *font* sesuai dengan warna sepatu yang dilingkari pada *layout* sepatu halaman terakhir karena masih terlihat kurang cocok dengan produk. Kemudian revisi selanjutnya terdapat pada produk sepatu *range Essential*, dimana ukuran sepatu diminta untuk dibesarkan lagi dan tulisan *issue 03 Spring/Summer* dibuat 1 baris saja. Selanjutnya revisi diminta pada *layout* tas dalam *range Route 66*, dimana *alignment* informasi produk diminta untuk dibuat sama rata, yaitu semua menggunakan *align* kiri saja. Selanjutnya, revisi terakhir terdapat pada *layout* produk sepatu dengan *range Route 66*, dimana keseluruhan *layout* masih ingin ditata ulang karena masih terkesan kurang rapi.

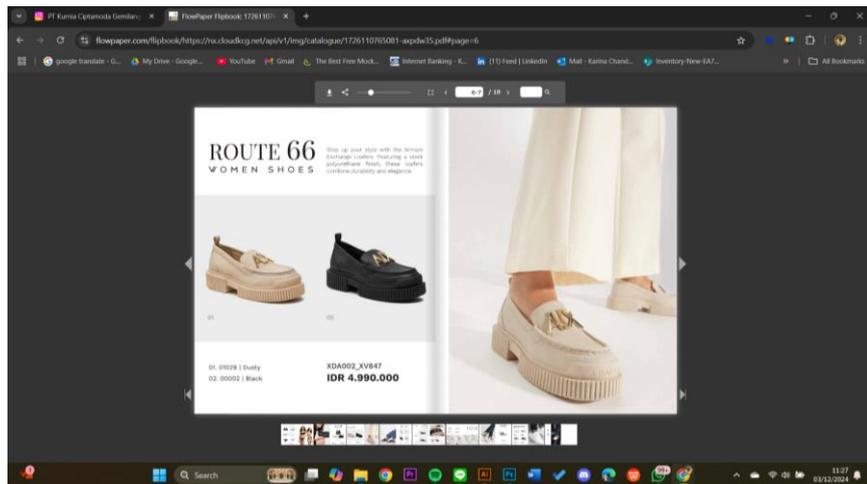


Gambar 3.11 Revisi 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada *layout* ini, akhirnya penulis menyarankan *layout* yang baru untuk di *acc* oleh *supervisor*. *Supervisor* pun setuju dengan *layout* yang baru ini, tetapi masih butuh ditata lebih rapi lagi dengan meminta penulis untuk memberikan jarak antar produk, meletakkan kode warna menjadi satu dengan foto produk, serta revisi ini diakhiri dengan *supervisor* yang meminta untuk penulis pastikan bahwa jarak *margin* kiri kanan serta atas dan bawah memiliki jarak yang sama, sehingga peletakkan produk sepenuhnya berada di tengah halaman.

7. Finalisasi Desain

Setelah penulis menyelesaikan revisi, penulis memberikan hasil finalisasi desain dari PD W35 ini ke dalam grup WhatsApp yang berupa dokumen. Hasil final dari desain ini pun dicek untuk yang terakhir kalinya oleh *supervisor* untuk memastikan dokumen yang diberi penulis sudah benar. Setelah *approval* dari *supervisor* sudah didapatkan, *supervisor* akan mengunggah hasil desain ini ke sistem yang nantinya dapat dibuka oleh semua orang saat mengunjungi laman *zine* yang ada di *bio Instagram AX @ax.ptkcg* (catalogue.ptkcg.co.id/armani-exchange).



Gambar 3.12 Pengunggahan Magazine ke Sistem (Website)
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tampilan dari *e-magazine* yang telah diunggah ke sistem adalah seperti gambar diatas. Sistem yang dipakai oleh PT KCG terhadap *e-magazine* AX menggunakan sistem yang membuat visualisasi dari *e-magazine* terlihat lebih *real*, seperti penggunaan *mockup*, sehingga konsumen dapat merasa lebih imersif saat menelusuri *e-magazine* ini.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Terdapat juga 4 proyek tambahan yang turut menambah *hard* dan juga *soft skill* yang dimiliki oleh penulis di bidang *graphic design*. Hal ini meliputi *soft skill* berupa kemampuan dalam berkomunikasi karena diperlukannya interaksi dengan anggota divisi lain. Beberapa proyek tambahan ini diantaranya adalah sebagai berikut:

3.3.2.1 Proyek Armani Exchange GWP (*Gift With Purchase*)

Proyek tambahan yang pertama kali penulis dapatkan adalah membuat desain *GWP* untuk brand Armani Exchange. Proyek *GWP* ini dijalankan oleh Armani Exchange untuk memunculkan serta mempererat loyalitas pelanggan terhadap *brand* Armani Exchange, dimana pelanggan bisa mendapatkan sebuah barang (hadiah) apabila mereka melakukan transaksi sebesar yang ditentukan dalam syarat dan ketentuan yang ada.

Dalam hal ini, Armani Exchange memutuskan untuk menggunakan *Playing Cards* dan *Domino Cards* yang didesain dengan identitas brand Armani Exchange sebagai *GWP* mereka dan penulis ditentukan untuk mendesain salah satu produk *GWP* tersebut, yaitu *Playing Cards*. Berikut beberapa tahapan yang penulis lakukan dalam merancang desainnya :

1. Brief *Playing Cards* Material

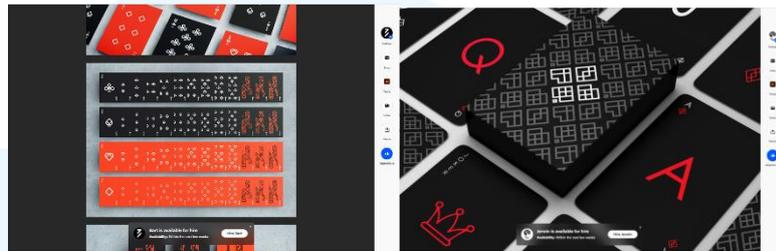
Dalam proyek ini, tahapan pertama yang dilakukan penulis adalah menerima *brief* terkait material yang akan digunakan untuk produk-produk *GWP* AX setelah mendapat informasi bahwa AX akan membuat dua *GWP* berupa *playing cards* dan juga *domino cards* pada tanggal 29 Juli 2024 lalu. *Brief* produk didapatkan penulis secara lisan dari *Supervisor* melalui komunikasi secara langsung. *Brief* produk ini merupakan informasi lengkap terkait produk, tidak hanya mengenai material produk, tetapi sampai kepada konsep desain keseluruhan produk untuk gambaran yang lebih pasti terkait hasil akhir produk, apakah akan terlihat *matte*, tebal, atau lain sebagainya.

Dalam *brief* dikatakan bahwa *playing cards* ini nantinya akan menggunakan bahan kertas yang digunakan untuk kartu-kartu pada umumnya. Konsep desain dari *playing cards* ini juga diminta untuk menggunakan warna hitam sebagai dasar warna kartu dengan konsep simbol dan *layout* yang tetap minimalis dan berkelas. Sehingga penulis diminta untuk membuat desain yang *simple* saja dan tidak menggunakan ilustrasi yang kompleks.

2. Pencarian Referensi Desain dan *Layout*

Tahapan kedua yang penulis lakukan adalah mencari referensi desain dan *layout* yang sekiranya cocok untuk digunakan dalam *playing cards* ini. Pada tahap ini, penulis

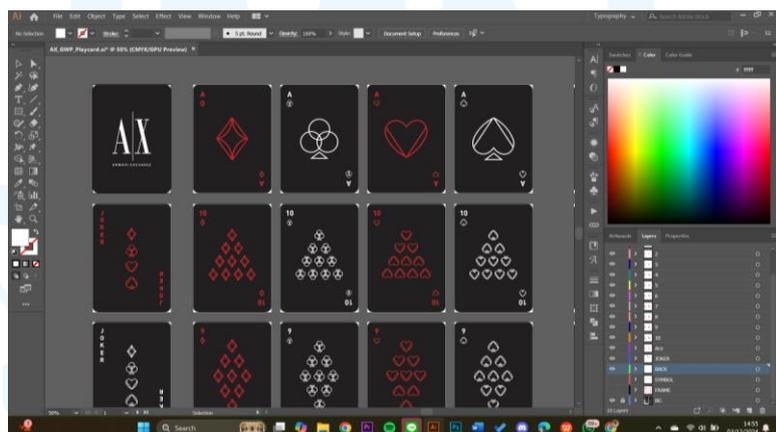
meutuskan untuk menggunakan referensi *layout* dari karya *Playing Cards Design* yang dibuat oleh Bart De Keyzer & Jerwin Suba yang terdapat pada laman Behance sebagai referensi besar penulis untuk membuat deain *GWP AX* ini.



Gambar 3.13 Pencarian Referensi *Playing Cards Design*
Sumber: Bart De Keyzer (kiri) & Jerwin Suba (kanan)

Desain-desain tersebut kebanyakan memiliki konsep minimalis berkelas yang serupa. Seperti penggunaan ilustrasi yang *simple* serta penggunaan *line art* tanpa menggunakan *fill* warna sebagai desain simbol dan ilustrasi untuk kartu *Jack*, *Queen*, *King*, dan *Ace*. Pilihan warna yang dipakai pada referensi desain juga tidak banyak untuk menghindari hasil desain yang kompleks.

3. Pembuatan Desain



Gambar 3.14 Pembuatan Desain *Playing Cards*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tahapan ketiga yang penulis lakukan adalah pembuatan desain dari *playing cards* menggunakan Adobe Illustrator untuk memudahkan penulis melihat keseluruhan *layouting* simbol di setiap angka kartu yang ada. *Brainstorming* pada tahap ini juga banyak dilakukan karena desain yang dibuat harus memiliki identitas *brand* dari AX dan tidak menggunakan simbol atau *layout* yang sudah *mainstream* atau banyak digunakan oleh orang lain. Setelah banyaknya referensi yang dilihat, penulis pun langsung membuat digitalisasi simbol dengan *pen tool* dari Adobe Illustrator untuk mendapat gambaran yang lebih pasti dalam desain *GWP* ini. Hingga pada akhirnya penulis memutuskan untuk menggunakan Simbol-simbol yang simple dan minimalis, namun tetap menunjukkan kesan berkelas yang dimiliki oleh *brand* AX dalam *playing cards GWP* ini.

Layout yang digunakan di setiap angka kartu merupakan *layout* yang rapi dan tidak terlalu besar juga, sehingga masih menampilkan kesan minimalis dari AX. Sedangkan untuk pemilihan warna angka dan simbol yang dibuat menggunakan pemilihan warna pada stroke hasil digitalisasi dari *pen tool* ini berasal dari desain *playing cards* yang sudah ada pada umumnya, yaitu warna merah untuk simbol *diamond* dan *heart*, serta penggunaan warna putih sebagai ganti warna hitam pada simbol *clover* dan *spade* dikarenakan warna dasar kartu yang sudah hitam untuk meningkatkan visibilitas desain.

4. Peninjauan Ulang Kebenaran Data

Selanjutnya, pada tahap ini, penulis akan melakukan peninjauan ulang kebenaran data yang digunakan pada desain *playing cards* ini untuk disesuaikan dengan data

playing cards pada umumnya yang telah ditelusuri datanya oleh penulis melalui internet. Data-data tersebut terdiri dari angka yaitu 2-10, *Jack*, *Queen*, *King*, dan *Ace*, beserta juga dengan simbol yang digunakan dalam *playing cards*, yaitu *Diamond*, *Clover*, *Heart*, dan *Spade*. Biasa peninjauan data ini dilakukan penulis sebanyak 3x untuk kepastian data yang lebih baik.

5. Proses Pengecekan dan Revisi oleh *Supervisor*

Setelah peninjauan ulang telah selesai dilakukan oleh penulis, penulis memberikan hasil desain ini dalam *group* WhatsApp untuk ditinjau ulang oleh *supervisor* terkait desain yang telah dibuat. Awalnya, *supervisor* memberikan beberapa revisi untuk penulis lakukan dalam desain ini. Revisi yang dilakukan hanya sekali, yaitu penambahan *frame* pada desain setiap kartu.



Gambar 3.15 Revisi Desain *Playing Cards*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Namun hal ini tidak jadi dilakukan karena saat ditinjau ulang, akan lebih baik apabila desain kartu ini tidak menggunakan *frame*. Sehingga hasil desain kembali kepada desain awal yang telah dibuat penulis.

3.3.2.2 Proyek Mawlid Al Nabi Greetings

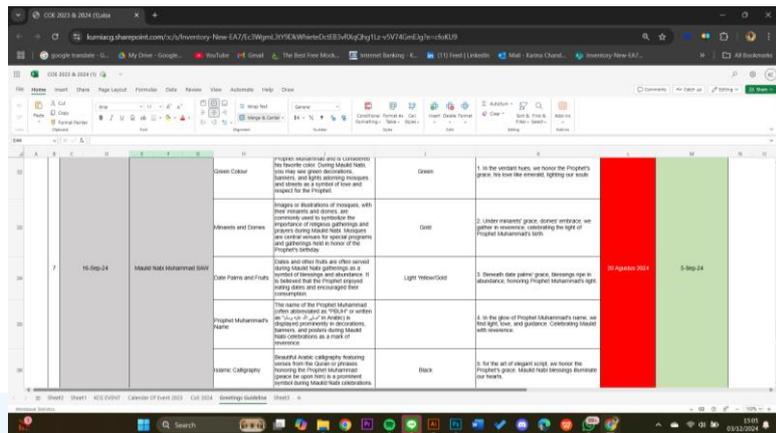
PT KCG selalu membuat unggahan *post* Instagram sebagai bentuk ucapan salam dari perusahaan dalam merayakan hari libur nasional dan internasional yang ada. Agenda dan konsep ucapan dari unggahan *post* tersebut selalu dibuat oleh divisi korporat di setiap akhir tahun untuk tahun depannya. Oleh karena itu, disini anggota dari bagian *graphic design* akan berkolaborasi dengan anggota divisi *marketing* korporat dalam pembuatan desainnya. Berikut tahapan yang dilakukan oleh penulis dalam perancangan desain *greetings* untuk perayaan Mawlid Al Nabi di tanggal 16 September 2024 lalu :

1. Brief Konsep Mawlid Al Nabi Greetings



Gambar 3.16 *Brief* Mawlid Al Nabi Greetings
Sumber: Dokumentasi Pribadi

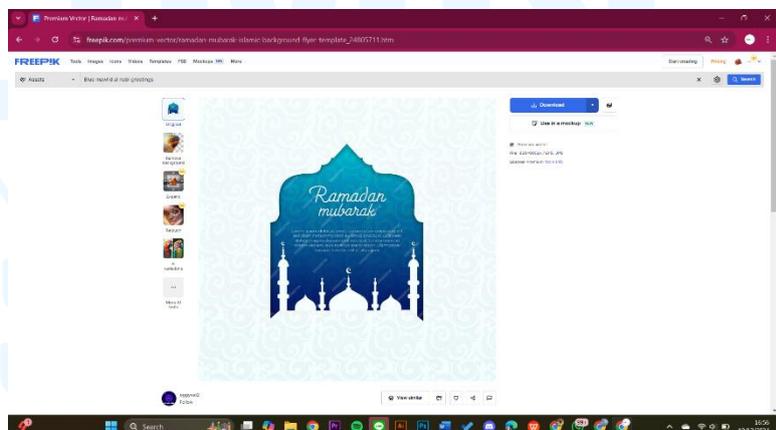
Tahapan pertama yang dilakukan dalam proyek ini adalah penerimaan *brief* terkait Mawlid Al Nabi Greetings pada tanggal 12 Agustus 2024 lalu. Untuk *brief* yang lebih lengkap lagi, telah didapatkan penulis dari *link sharepoint* mengenai Greetings dan CoE (*Calendars of Event*).



Gambar 3.17 *Brief Mawlid Al Nabi Greetings*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Brief greetings ini merupakan informasi lengkap terkait *guidelines* apa saja yang diperlukan dalam *greetings* tersebut, mulai dari *sign*, *meaning*, *color*, sampai kepada *caption* dari *greetings* tersebut untuk gambaran yang lebih pasti terkait hasil akhir *greetings post*, dalam *sharepoint* ini juga terdapat *deadline* dari proyek ini, sehingga anggota *graphic designer* juga mengetahui kapan proyek ini harus selesai. Untuk *greetings* kali ini, setiap *graphic designer* ditugaskan untuk membuat 1 desain untuk dijadikan sebagai opsi pilihan untuk Direktur dari PT KCG.

2. Pencarian Referensi Desain Post

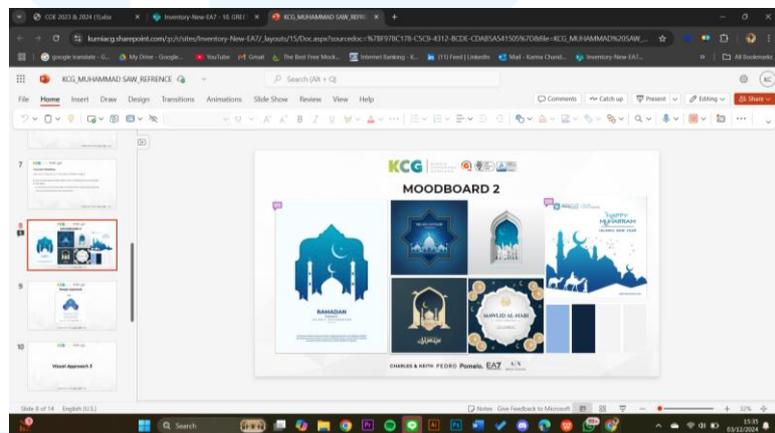


Gambar 3.18 Referensi Mawlid Al Nabi *Greetings*
Sumber: oggyvai2

Tahapan kedua yang penulis lakukan adalah mencari referensi desain dan *layout* yang sekiranya cocok untuk digunakan dalam *greetings Mawlid Al Nabi* ini. Disini penulis kebanyakan mencari referensi dari desain milik oggyvai2 sendiri yang terdapat pada laman Freepik. Referensi ini terdiri dari ilustrasi, *layouting*, dan warna yang sekiranya akan cocok untuk digunakan dalam *greetings Mawlid Al Nabi*.

Penulis sengaja mencari dengan kata kunci “*Blue Mawlid Al Nabi Greetings*” karena penulis ingin membuat desain yang bernuansa biru untuk memberikan kesan malam yang tenang dan spesial. Hal ini dikarenakan Mawlid Al Nabi yang identik dengan lambang bulan.

3. Pembuatan *Moodboard Greetings*

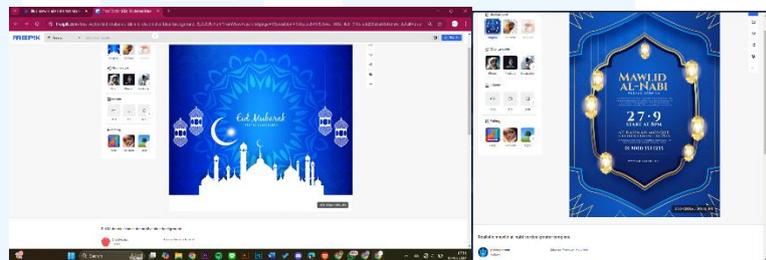


Gambar 3.19 Pembuatan Moodboard Mawlid Al Nabi *Greetings*
Sumber: kurniacg.sharepoint.com

Setelah menelusuri banyak referensi, penulis diminta untuk membuat *moodboard greetings* dalam *sharepoint* yang telah dibuat oleh *supervisor*. *Moodboard* ini berisi gambaran *style* ilustrasi dan *layout* yang akan digunakan, serta warna keseluruhan dari *greetings* yang dibuat oleh penulis. Namun, dalam *moodboard* ini, *supervisor* turut

membantu penulis untuk memasukkan berbagai referensi lainnya yang cocok untuk digunakan dalam *greetings* ini. Pada tahapan ini juga penulis memutuskan untuk menggunakan *paper style illustration* dan warna biru untuk warna keseluruhan *greetings post* sebagai hasil diskusi lebih lanjut dengan *supervisor*. Keputusan ini pun dibuat untuk menunjukkan kesan yang telah penulis jelaskan tadi, yaitu malam yang tenang dan spesial.

4. Pencarian Aset dan Perancangan Desain *Layout*



Gambar 3.20 Pencarian Aset *Greetings*
Sumber: creative_hat (kiri) pikisuperstar (kanan)

Setelah pembuatan *moodboard*, penulis lanjut mencari aset ilustrasi *greetings* seperti ilustrasi *paper style* masjid (*minarets and domes*) dari akun creative_hat, serta *frame* dari akun pikisuperstar dari laman Freepik untuk digunakan dalam ilustrasi desain dan mulai merancang *layout* desain *greetings*. Berbagai aset ilustrasi ini didapatkan penulis melalui akun PT KCG yang memang memiliki akses Freepik *premium*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

5. Pembuatan Desain *Greetings*



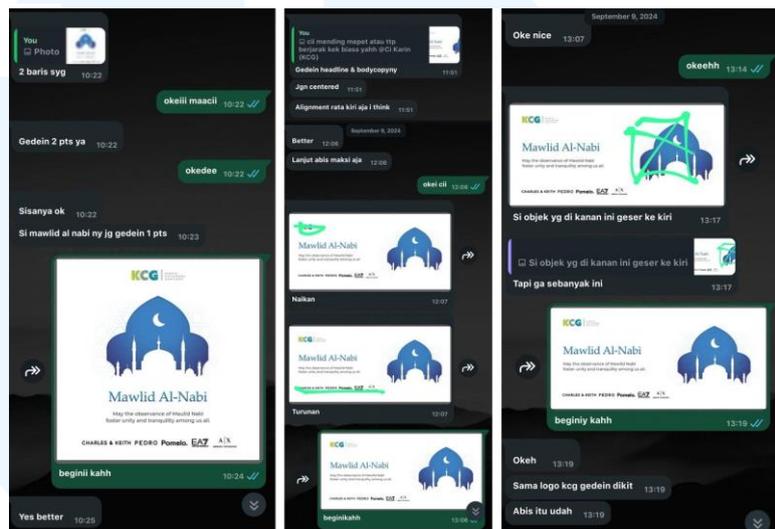
Gambar 3.21 *Brief Mawlid Al Nabi Greetings*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pembuatan desain *greetings* dilakukan penulis pada software Adobe Illustrator untuk memudahkan penulis dan *supervisor* dalam membandingkan alternatif desain. Dalam pembuatan desain *greetings* ini, penulis memutuskan untuk menggunakan *layout* yang memiliki *emphasis* pada ilustrasi di bagian tengah. *Layout* ini juga berguna untuk memberikan kesan yang tetap profesional namun tidak membosankan dengan penggunaan background berwarna putih untuk menyamakan juga dengan desain *greetings* yang sebelumnya sudah diunggah oleh PT KCG.

Warna yang digunakan juga merupakan warna yang memiliki arti sesuai dengan Mawlid Al Nabi. Ditambah penggunaan warna *gradient* untuk menambah kesan spesial dari perayaan Mawlid Al Nabi ini. Penulis juga menambahkan tekstur pada *background* dengan *opacity* yang tidak terlalu tebal di dalam *frame* agar tidak terlalu terlihat polos dan membosankan. Penggunaan *drop shadow* juga diberikan pada frame ilustrasi untuk memberikan kesan “*paper style*” dalam desain. Desain ini pun diselesaikan

dengan tambahan beberapa informasi *mandatory* atau *template* yang selalu digunakan oleh perusahaan, yaitu logo KCG pada bagian atas desain dan logo semua *brand* dalam naungan KCG di bagian bawah.

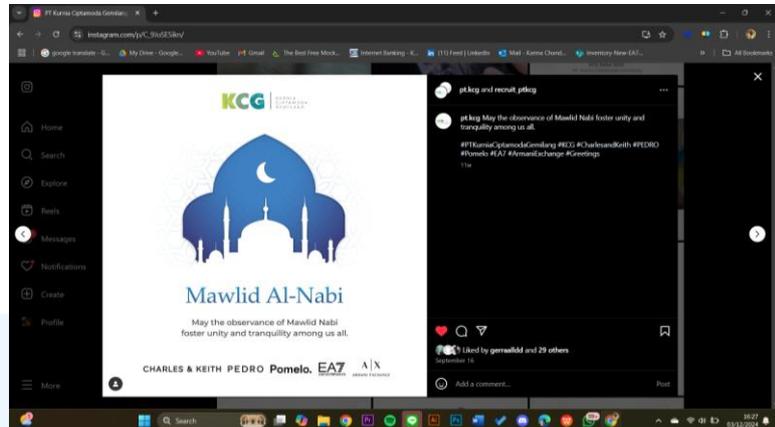
6. Proses Pengecekan dan Revisi oleh *Supervisor*



Gambar 3.22 Revisi Desain Mawlid Al-Nabi *Greetings*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah desain telah diselesaikan oleh penulis, penulis memberikan hasil desain ini dalam *group* WhatsApp untuk ditinjau ulang oleh *supervisor*. Revisi yang diberikan oleh *supervisor* pada desain *greetings* ini merupakan revisi pada *layout* desain yang penulis buat. Dalam revisi ini, *supervisor* meminta penulis untuk memperbesar *font* sebesar 2 *pts* pada *IG Post Design*, penggunaan *align* kiri dibandingkan *align* tengah untuk isian serta memperbesar ukuran ilustrasi yang ada pada turunan desain *Greetings* pada *KCG Apps Banner*.

7. Pengunggahan Hasil Desain Oleh *Marketing Corporate*



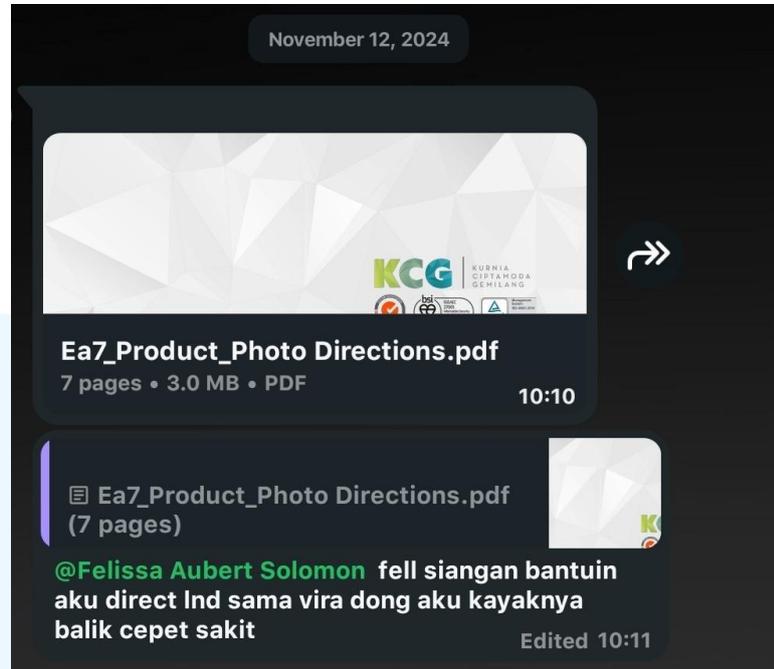
Gambar 3.23 Pengunggahan Hasil Desain Mawlid Al Nabi *Greetings*
Sumber: Instagram @pt.kcg

Setelah penulis telah melakukan revisi dan mendapatkan *approval* dari *supervisor* dan disetujui oleh direktur PT KCG, tim *marketing corporate* akan membantu mengunggah hasil desain dalam bentuk *instagram post* dari akun @pt.kcg pada tanggal perayaan Mawlid Al Nabi tersebut. Sehingga hasil desain ini dapat dilihat oleh publik sebagai tanda bahwa PT KCG juga turut merayakan hari raya Mawlid Al Nabi.

3.3.2.3 Proyek *Directing EA7 GWP Product Photo*

Proyek ini merupakan proyek dari *GWP brand EA7*. Penulis ditugaskan untuk bekerja sama dengan divisi *LnD (Learning and Development) Studio* untuk melaksanakan *photo* produk. Produk dari *GWP* tersebut ada 3, yaitu berupa *Pouch, Shoe Bag, dan juga Magazine*. Berikut beberapa tahapan dalam melakukan *GWP Product photo* ini :

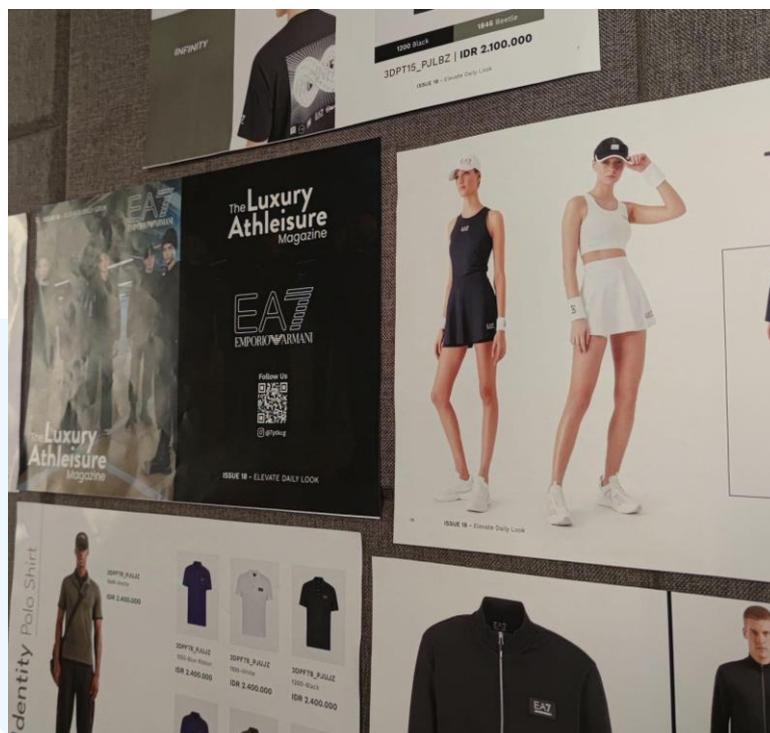
1. Brief Konsep Referensi *Directing EA7 Product Photo*



Gambar 3.24 *Brief EA7 Product Photo Directions*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada proyek ini, seperti biasanya, penulis mendapat *brief* proyek dari *supervisor by WhatsApp Group*. Saat itu *supervisor* meminta penulis untuk membantu *directing product photo* dari *GWP EA7* bersama divisi *LnD Studio* karena kondisinya yang kurang mendukung. *Brief* ini berisi referensi foto produk yang serupa dengan produk *GWP EA7*. Referensi foto tersebut bervariasi, mulai dari pengambilan *angle* foto yang cocok, pencahayaan produk, dan bentuk produk yang baik dan terlihat profesional. Dalam ppt yang diberi juga tertera bahwa produk yang akan difoto berupa *pouch, shoe bag*, dan juga *magazine EA7*.

2. Perancangan Estetika Produk



Gambar 3.25 Perancangan Estetika Produk *Magazine*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Sebelum memulai *directing* foto produk, penulis bersama salah satu anggota divisi *LnD Studio* memikirkan banyak cara untuk membuat produk *GWP EA7* terlihat *proper* untuk difoto. Salah satu caranya adalah dengan memasukan kain untuk membuat pouch EA7 terlihat berisi dan *proper* selama foto produk dijalankan. Selanjutnya adalah dengan memasukan sepatu ke dalam *shoe bag* agar dapat terlihat secara *real* akan bagaimana bentuknya saat digunakan sebagai tas sepatu nantinya. Untuk produk terakhir yang berupa *magazine*, penulis beserta anggota divisi *LnD Studio* mencoba untuk menata hasil cetakan *magazine*-nya dapat terlihat indah untuk dilihat.

3. Directing Photo



Gambar 3.26 *Directing* Foto Produk *Magazine*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah penataan estetika produk, langkah selanjutnya adalah memulai *directing* foto produk. Penulis bekerja sama dengan salah satu anggota divisi *LnD Studio* untuk membantu *directing* dan *review* hasil raw foto produk sebelum diberikan kepada *supervisor*. Kegiatan *directing* ini dimulai dari penataan cahaya atau ISO kamera terlebih dahulu untuk mendapatkan *natural lighting* sesuai dengan apa yang diminta oleh *supervisor*. *Natural Lighting* ini digunakan agar produk beserta materialnya dapat terlihat lebih jelas di foto.

Produk pertama yang penulis *direct* adalah *pouch EA7* dengan pengambilan *Angle* foto 45° sesuai dengan referensi dari *supervisor*. Selanjutnya, produk kedua yang penulis *direct* adalah *shoe bag*, dimana pengambilan *angle* foto sepenuhnya tegak lurus dengan produk. Kemudian

untuk produk ketiga adalah *magazine*, dimana *magazine* ditata di dinding untuk meningkatkan visibilitas produk yang diciptakan dari kekontrasan warna dinding dengan warna dasar putih dari *magazine*. Ketiga produk ini juga penulis *direct* untuk pengambilan foto *close up* produk agar material dari setiap produk dapat dilihat dengan lebih jelas.

4. *Review Hasil Foto Produk*



Gambar 3.27 *Review Hasil Foto Produk*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah *directing* foto produk, tentunya penulis harus melakukan *review* akan hasil foto produk dari anggota *LnD Studio* sebelum diberikan kepada *supervisor* untuk hasil yang lebih memuaskan. *Review* ini dilakukan setiap pengambilan foto sampai penulis merasa sudah cukup puas dengan hasilnya. Setelah dirasa puas, pihak *LnD Studio* akan memberikan hasil-hasil foto produk yang telah didapatkan kepada *supervisor*.

5. Hasil Foto



Gambar 3.28 Hasil Foto Produk
Sumber: Dokumentasi Pribadi

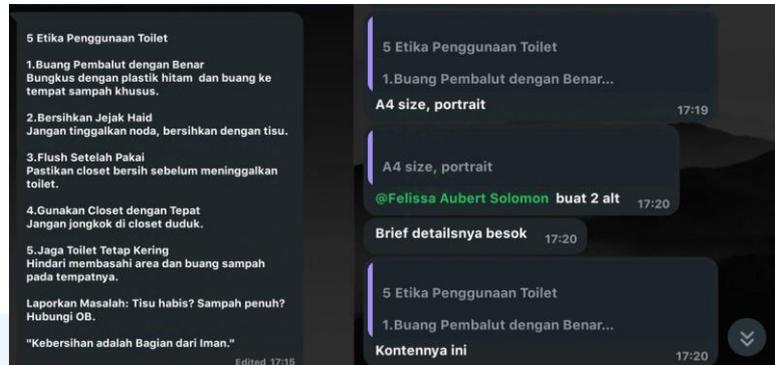
Setelah dirasa cukup, pihak *LnD Studio* akan memberikan hasil-hasil tersebut kepada *supervisor* melalui *flashdisk*. Namun, pada tahapan ini, penulis sudah tidak terlibat lagi dalam keputusan *supervisor* akan penggunaan fotonya. Tetapi penulis telah meminta dan memilih beberapa hasil foto yang didapatkan dari proyek ini yang dapat dilihat pada gambar 3.28.

3.3.2.4 Proyek Poster 5 Etika Dalam Menggunakan Toilet

Pembuatan poster ini merupakan proyek yang ditujukan untuk kepentingan korporat. Poster yang sudah dibuat nantinya akan dipajang di setiap bilik toilet yang ada di PT KCG untuk membuat lingkungan toilet lebih bersih dan nyaman. Berikut beberapa tahapan penulis dalam pembuatan poster ini :

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

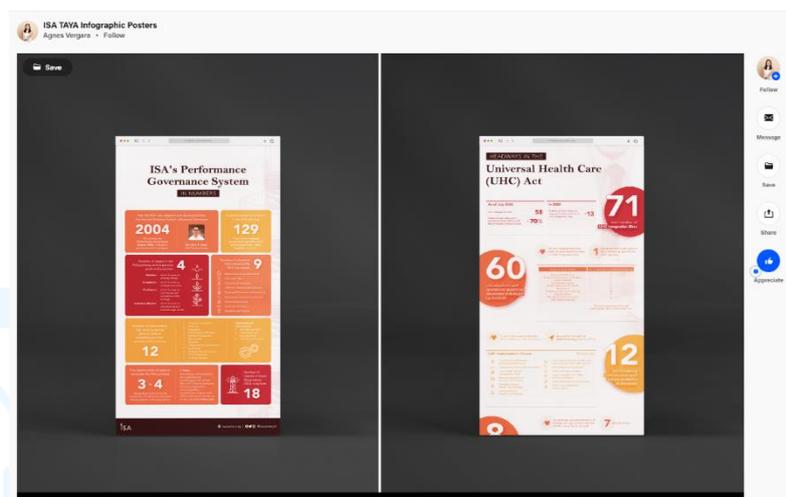
1. Brief Konsep Poster



Gambar 3.29 Perancangan Estetika Produk
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Seperti biasanya, tahapan pertama dalam proyek ini adalah pemberian *brief* proyek dari *supervisor* melalui WhatsApp *Group* terkait poster yang harus dibuat. Dalam *brief* ini tertera teks berupa informasi yang harus tercantum dalam poster. Penulis diminta untuk membuat 2 alternatif poster dengan ukuran A4 *portrait*.

2. Pencarian Referensi Desain

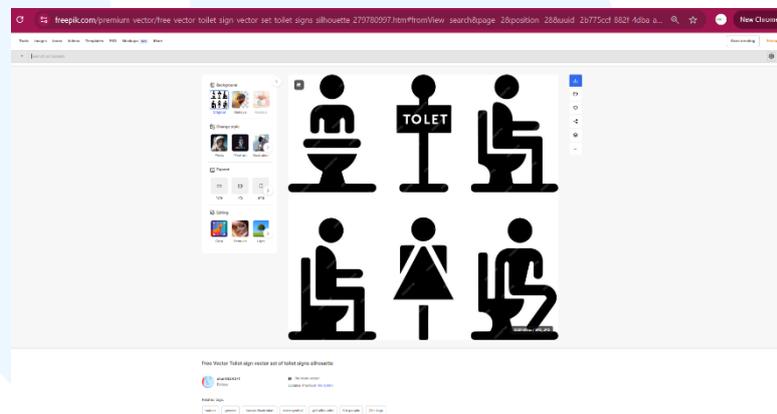


Gambar 3.30 Pencarian Referensi Desain Poster
Sumber: Agnes Vergara

Tahapan kedua pada proyek ini yang penulis lakukan adalah mencari referensi desain dan *layout* yang cocok untuk

digunakan sebagai poster dalam perusahaan. Dalam pencarian ini, penulis memutuskan untuk menggunakan referensi *layout* dari Agnes Vergara yang penulis temukan di laman Behance. Referensi ini penulis gunakan karena *layout* ini cocok dengan identitas minimalis yang dimiliki oleh PT KCG.

3. Pencarian Aset dan Perancangan Desain *Poster*

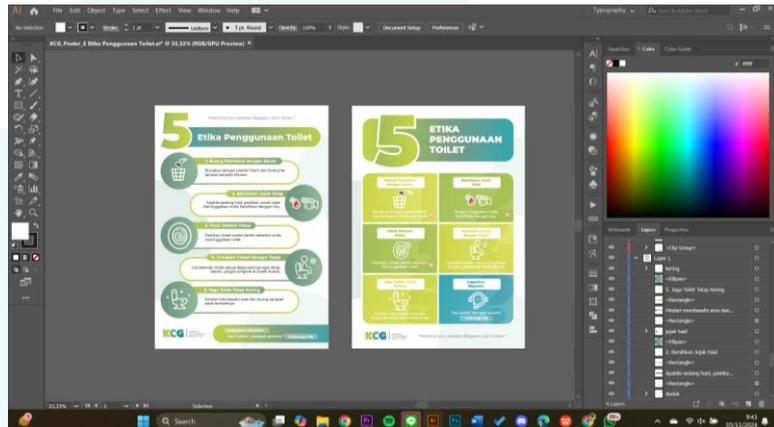


Gambar 3.31 Pencarian Aset Ilustrasi
Sumber: sharif824071

Tahap selanjutnya, penulis memutuskan untuk menggunakan aset ilustrasi dari karya akun sharif824071 yang tersedia pada laman Freepik. Pada tahapan ini, Keputusan penulis dalam menggunakan karya sharif824071 adalah karena karya dari sharif824071 merupakan *icon* ilustrasi yang *simple* namun tidak *mainstream* juga, sehingga ilustrasi pada poster ini dapat terlihat profesional dan masih memiliki ciri khasnya sendiri. *Icon* ilustrasi yang penulis cari merupakan *icon* yang dapat menggambarkan setiap kalimat peraturan yang ada pada *brief* yang sudah diberi. Dalam hal ini, penulis lebih fokus untuk mencari *icon simple* seperti *icon* yang berbentuk tempat sampah, *closet*, *tissue*, dan orang yang sedang duduk di *closet*. Kemudian, disaat penulis

mencari aset-aset ini, penulis mendapat ide juga untuk membuat sebuah desain dengan ciri khas warna dari logo KCG untuk perancangan desain poster ini.

4. Pembuatan Desain



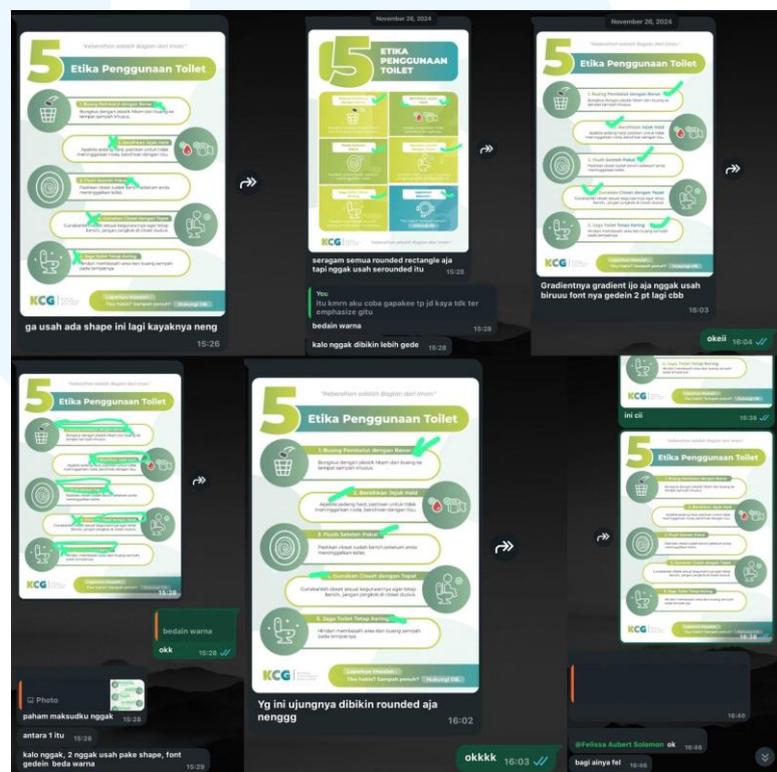
Gambar 3.32 Pembuatan Desain Poster di AI
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah pencarian aset dan merancang desain poster, penulis mulai membuat desain poster dengan *software* Adobe Illustrator dengan judul sesuai *brief*, yaitu “5 Etika Penggunaan Toilet”. Dalam pembuatan desain ini, penggunaan warna *gradient* kuning, hijau, dan juga biru dipakai penulis untuk memberikan identitas pada poster, bahwa poster ini merupakan poster yang dimiliki oleh PT KCG dengan penggunaan warna yang sama dengan logonya. Untuk *icon* ilustrasi, penulis mengambil beberapa *icon* yang *simple* dari laman Freepik untuk kemudian dikembangkan lagi menjadi ilustrasi yang lebih cocok dengan setiap peraturannya.

Setelah memutuskan *icon*, Penulis lanjut untuk membuat desain *layout* dari poster. Pada kedua alternatif poster, *layout* yang penulis gunakan merupakan *layout* yang rapi dan minimalis untuk memberikan kesan yang

profesional pada poster. Ditambah dengan penggunaan angka di setiap kotak pada alternatif kedua membuat kesan profesional dan estetika dari poster bertambah. Sedangkan pada alternatif yang pertama *layout* infografis digunakan untuk memberikan visibilitas yang lebih baik terhadap setiap peraturan yang tertulis.

5. Proses Pengecekan dan Revisi oleh *Supervisor*



Gambar 3.33 Proses Pengecekan dan Revisi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah penulis selesai membuat desain poster, seperti biasa, penulis mengirimkan ke *group* WhatsApp untuk dicek oleh *supervisor* terkait desain yang telah dibuat. Desain poster ini mengalami beberapa revisi, untuk pertamanya, *shape* yang diberikan terhadap *title* di setiap peraturan yang ada diminta untuk dihilangkan dan diberi warna yang berbeda saja, namun penulis juga diminta untuk

mencoba membuat *shape* tersebut lebih besar dan diletakkan di atas *shape layer* yang berisikan penjelasan mengenai peraturan sebagai alternatif lain. Lalu revisi selanjutnya hanya revisi kecil saja, seperti membuat *shape* yang digunakan menjadi *full rounded* saja, dan pemilihan warna *gradient* teks. Hingga saat dirasa puas, *supervisor* memberikan *approval* dan meminta *working file* dari penulis untuk nantinya dipakai apabila terdapat perubahan.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama menjalani praktek kerja magang di PT KCG, seluruh rangkaian tugas dan kewajiban penulis dapat dikatakan sudah berjalan dengan lancar. Namun dalam pelaksanaannya, penulis tetap mengalami beberapa kendala saat mengerjakan beberapa proyek. Kendala yang dialami penulis merupakan kendala mengenai koneksi internet dan kurangnya manajemen waktu yang baik. Beberapa hal ini akan penulis jelaskan lebih lanjut dalam uraian berikut :

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Kendala pertama yang paling sering dialami oleh penulis selama menjalani praktek kerja magang di PT KCG ini adalah koneksi internet yang kurang stabil dari perusahaan. Koneksi internet yang disediakan perusahaan terkadang mengalami *trouble* dan jadi berdampak pada pekerjaan yang sedang dilakukan oleh penulis. Ditambah dengan kondisi cuaca yang suka tidak menentu, seperti curah hujan yang sedang tinggi, membuat koneksi internet ini bermasalah.

Kendala kedua yang lumayan sering dialami oleh penulis merupakan kendala dalam mengatur waktu pengerjaan tugas yang diberikan. Proses pengerjaan suatu proyek yang diberikan oleh perusahaan merupakan proses yang sangat ideal dan tidak membuat penulis terburu-buru dalam pengerjaannya. Namun, karena penulis melakukan praktek magang yang sepenuhnya sudah dilakukan secara *WFO (Work From Office)*, penulis

mengalami sedikit kesulitan dalam mengatur waktu untuk melakukan pengerjaan yang ditugaskan diluar perusahaan.

Kendala ketiga yang merupakan kendala dari permasalahan desain selama praktek magang ini adalah, penulis mendapatkan pekerjaan yang sebelumnya belum pernah didapatkan oleh penulis, yaitu pekerjaan *recolor* produk pada aplikasi Adobe Photoshop, dimana penulis harus menggunakan berbagai macam tools yang belum pernah dipakai penulis.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Tentunya kendala dari pelaksanaan magang yang telah dijelaskan penulis sebelumnya sudah teratasi dengan baik. Karena penulis tetap merasa bertanggung jawab sepenuhnya terhadap kewajiban dan pekerjaan yang diberikan dari perusahaan maupun luar perusahaan. Sehingga penulis mulai beradaptasi dengan menemukan solusi dari setiap kendala yang ada, seperti menangani permasalahan koneksi internet yang kurang stabil dengan mengganti koneksi menjadi koneksi data yang penulis hubungkan dengan laptop. Penulis juga membuat daftar tugas apa saja yang harus dikerjakan dan membuat priority list untuk diri sendiri, dengan tenggat waktu yang diberikan oleh diri sendiri juga, sehingga seluruh tugas dan pekerjaan penulis dapat terselesaikan sesuai dengan tenggat waktu yang ada untuk menangani permasalahan manajemen waktu dari penulis. Mengenai kendala kurangnya pemahaman penulis dalam pengerjaan proyek *recolor*, tentunya kendala ini sudah diselesaikan dengan baik dengan cara penulis mulai banyak mencari tahu dan banyak belajar dari YouTube dan juga partner *graphic design* penulis, sehingga pekerjaan *recolor* yang dilakukan dapat terselesaikan dengan baik.