BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama magang di FTW, penulis berperan sebagai *intern graphic designer*. Dalam struktur divisi, penulis bekerja di bawah bimbingan *Creative Lead, Graphic Designer* dan *Art Director*. Selain menyelesaikan tugas-tugas desain grafis, penulis juga diberi kesempatan untuk mengembangkan ide, dan mengeksplorasi berbagai konsep desain sesuai dengan standar perusahaan.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan magang di FTW pembimbing magang lapangan atau *supervisor* penulis memiliki posisi sebagai *Creative Director*, sebuah jabatan yang memiliki kedudukan sangat tinggi dalam struktur tim kreatif. Karena tanggung jawab yang besar, selama pengerjaan proyek magang, penulis lebih sering berdiskusi langsung dengan *Art Director* dan *Graphic Designer*, yang juga memberikan arahan teknis dan kreatif. Penulis ditempatkan di dalam tim kreatif yang terdiri *atas Creative Director, Creative Lead, Art Director, Copywriter, dan Graphic Designer. Supervisor* penulis sebagai *Creative Director* membimbing dua tim sekaligus, sehingga penulis juga berkesempatan mengerjakan proyek dari tim lainnya.

Dalam tim yang berada di bawah naungan *supervisor* ini, terdapat satu *Intern Graphic Designer* lainnya. Kami biasanya membagi tugas agar pekerjaan dapat selesai lebih efisien serta saling membantu dalam mengembangkan ide dan menyelesaikan desain. Tugas penulis mencakup mengembangkan konsep desain, menyelesaikan proyek-proyek grafis, serta mengeksplorasi ide-ide kreatif yang mendukung kebutuhan klien. Selain itu, penulis juga terlibat dalam diskusi dan *brainstorming* untuk memberikan kontribusi pada pengembangan desain.

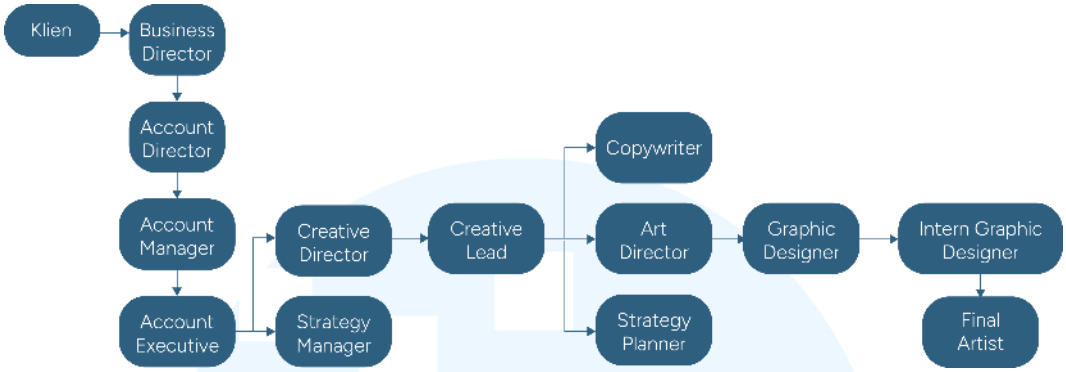
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Bagan berikut menggambarkan alur kerja atau koordinasi dalam proyek desain di sebuah tim kreatif. Proses dimulai dari klien yang menyampaikan kebutuhan proyek kepada *Business Director*. Selanjutnya, *Business Director* meneruskan informasi tersebut ke *Account Director*, yang kemudian mengarahkan proyek kepada *Account Manager*. *Account Manager* bertugas membagi pekerjaan ke dua jalur utama, yaitu *Creative Director* untuk aspek kreatif dan *Strategy Manager* untuk perencanaan strategi.

Creative Director akan meneruskan arahan proyek ke Creative Lead, kemudian diteruskan kepada *Art Director* untuk menangani aspek visual dan *Copywriter* untuk pengembangan konten. Dari *Art Director,* proyek dilanjutkan ke *Graphic Designer* yang bertugas mengembangkan desain utama. *Graphic Designer* bekerja sama dengan Intern *Graphic Designer* untuk melaksanakan bagian tertentu dari desain. Dalam prosesnya, revisi dilakukan secara bertahap. Revisi pertama dilakukan antara *Graphic Designer* dan *Intern Graphic Designer*, sedangkan revisi selanjutnya melibatkan *Art Director* untuk memberikan masukan tambahan jika diperlukan.

Setelah semua revisi selesai dan desain disetujui, hasil akhirnya diserahkan ke *Final Artist* untuk proses finalisasi dan publikasi. Dengan alur kerja ini, setiap tahap proyek dijalankan dengan koordinasi yang jelas antar anggota tim untuk memastikan kualitas desain yang optimal.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi

Penyampaian *feedback* secara lisan Penyampaian *feedback* dalam alur koordinasi dilakukan melalui dua media utama, yaitu secara lisan dan tertulis. *Feedback* lisan biasanya disampaikan melalui diskusi langsung, baik dalam sesi brainstorming maupun pertemuan tim, untuk memperjelas arahan secara cepat. Sementara itu, *feedback* tertulis biasanya disampaikan dalam bentuk catatan pada dokumen khusus, seperti *feedback deck*, yang kemudian diteruskan melalui *WhatsApp* atau aplikasi manajemen proyek seperti *ClickUp*.

Aplikasi yang digunakan memungkinkan setiap anggota tim untuk memberikan komentar atau *mention* langsung kepada orang yang terkait. Sebagai *Intern Graphic Designer*, penulis menerima *feedback* tersebut melalui arahan dari atasan langsung, yaitu *Graphic Designer* dan *Art Director*, yang kemudian dibahas lebih lanjut melalui *WhatsApp* untuk memastikan pemahaman yang jelas sebelum melanjutkan pekerjaan.

3.2 Tugas yang Dilakukan

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

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	8—15 Juli 2024	PermataBank	- Mengerjakan 2 key visual untuk permatabank syariah - revisi dan asistensi key visual - Buat 2 key visual baru untuk Permata Investement Edge - Revisi key visual untuk PermataBank Syariah - Rapat Review Permata Guidelines - Malakukan revisi key visual untuk BankPermata - Menambah footer pada key visual - Melakukan revisi key visual untuk Permata Investment Edge - Briefing untuk tugas KV baru
2	16-23 Juli 2024	PermataBank	- Memahami brief baru untuk Key Visual, dan juga mencari referensi - Brainstorm untuk membuat key visual - Mengerjakan 2 key visual baru untuk BankPermata Priority - Revisi key visual untuk Permata Priority - Melakukan pitching dengan tim dan juga brand - Mengerjakan revisi key visual
3	23-24 Juli 2024	Natur-E	- Diberikan brief baru untuk explore Key Visual Nature-E - Menentukan ide dari moodboard, dan juga menambahkan moodboard - Membuat 2 Key Visual dan 2 alternatif lain - Mengerjakan Key Visual Natur- E - Melakukan revisi key visual Natur-E - Eksplorasi font
4	24-31 Juli 2024	PermataBank	- Diberikan brief baru untuk explore Key Visual Bank Permata Syariah - Mulai merancang key visual - Melanjutkan key visual untuk bank permata - Mengerjakan sequence motion untuk untuk BankPermata Prority

			- Melakukan asistensi dan revisi untuk sequence motion - Mengerjakan sequence moodboard untuk greetings Permata - Ada kelas pembelajaran mengenai account executive
5	1-7 Agustus 2024	PermataBank	- Membuat storyboard untuk greetings permata priority - Membuat revisi storyboard untuk greetings permata priority - Membuat 2 Key Visual untuk Permata Syariah - Membuat 1 Key Visual untuk Permata Private - Menyelesaikan Key Visual untuk Permata Private - Melakukan revisi sequence storyboard untuk permata private - Membuat 2 Key Visual untuk Permata Syariah - Melakukan revisi untuk sequence storyboard permata private
6	8-16 Agustus 2024	PermataBank	- Menyelesaikan 2 Key Visual untuk Permata Syariah - Melakukan revisi untuk sequence storyboard permata private - Melakukan revisi dan finalisasi key visual permata syariah - Melakukan revisi final untuk sequence storyboard permata private dan prioritas - Melakukan revisi untuk key visual permata priority - Membuat turunan key visual untuk permata private dan preferred - Melakukan revisi untuk key visual permata priority, permata private dan preferred - Menunggu approval client dan juga melakukan revisi minor final - melakukan revisi minor untuk KV - melakukan masking untuk sequence greetings - membantu revisi minor untuk greetings

			- mendapatkan brief baru untuk greetings hari Maulid Nabi
7	13 Agustus 2024	Nivea	- Membuat icon untuk Nivea
8	17-24 Agustus 2024	PermataBank	- membuat 2 alternatif greetings hari Maulid Nabi - melakukan revisi - melakukan revisi minor untuk greetings - mengerjakan revisi layout powerpoint untuk permata investment edge - mengerjakan revisi layout powerpoint untuk permata investment edge - membuat desain konten ig reels untuk bank rakyat - membuat desain konten ig reels untuk bank rakyat - membuat greetings untuk hari pengguna nasional
9	25-30 Agustus 2024	PermataBank	- membuat greeting card , laser cut treatment untuk Hari Raya Natal 2025 - revisi greetings untuk hari pengguna nasional - membuat greeting card, laser cut treatment untuk Hari Raya Natal 2025 - revisi greetings untuk hari pelanggan nasional - Revisi greetings Hari pelanggan nasional - Diberi breif mengerjakan greeting card, pop up treatment untuk Idul Fitri - Revisi greetings Hari pelanggan nasional - Diberi breif mengerjakan greeting card, pop up treatment untuk Idul Fitri - Diberi Brief untuk mengerjakan Permata MCU KV Flow to Customer 2 options - Diberi Brief untuk mengerjakan greetings Permata untuk hari Galungan

10	1-7 September 2024	PermataBank	- Mengerjakan 2 opsi Header untuk Permata MCU - revisi 2 KV Flow Permata MCU - Mengerjakan greetings Galungan - Menyelesaikan 2 opsi Kop Surat untuk Permata MCU - Revisi 2 opsi KV Package untuk Permata MCU - Revisi 2 KV Flow Permata MCU - Mengerjakan greetings Galungan - Revisi 2 opsi Kop Surat untuk Permata MCU - Revisi 2 opsi KV Package untuk Permata MCU - Revisi 2 KV Flow Permata MCU - Mengerjakan greetings Galungan - Mengerjakan greetings idul fitri treatment pop up card - Revisi 2 opsi Kop Surat untuk Permata MCU - Revisi 2 opsi KV Package untuk Permata MCU - Revisi 2 KV Flow Permata MCU - Mengerjakan greetings Galungan - Mengerjakan greetings idul fitri treatment pop up card - Mengerjakan revisi permata syariah
11	8-15 september 2024	PermataBank	- Revisi 2 opsi Kop Surat untuk Permata MCU - Revisi 2 opsi KV Package untuk Permata MCU - Revisi 2 KV Flow Permata MCU - Revisi greetings Galungan - Mengerjakan 2 greetings idul fitri treatment pop up card - Mengerjakan 2 KV permata syariah untuk ibHaji - Mengerjakan 2KV permata syariah untuk multiguna emas - Mengerjakan revisi KV untuk icon syariah - Mengerjakan 4 KV Ori026 - Revisi greetings Galungan - Mengerjakan 2 greetings idul fitri treatment pop up card

			- Mengerjakan 2 KV permata syariah untuk ibHaji - Mengerjakan 2 KV permata syariah untuk multiguna emas - Mengerjakan revisi KV untuk icon syariah - Mengerjakan 4 KV Ori026 - Mengerjakan 2 greetings idul fitri treatment pop up card - Mengerjakan 4 KV Ori026 - Mengerjakan 2 greetings idul fitri treatment pop up card - Mengerjakan 4 KV Ori026 - Mengerjakan PIE - Mengerjakan 2 greetings idul fitri treatment pop up card - Mengerjakan 2 KV Ori026 - Revisi Permata Syariah ib Haji - Revisi PIE
12	16-23 September 2024	PermataBank	- Mengerjakan 2 greetings idul fitri treatment pop up card - Mengerjakan 2 KV Ori026 - Revisi Permata Syariah ib Haji - Revisi PIE - Revisi galungan - Revisi pop up card - Revisi 4 KV ORI026 - Revisi pop up card - Revisi ORI026 - Mengerjakan 2 KV untuk brief bulletin Permata - Revisi 2 KV Bulletin Permata - Revisi KV Ori026
13	24-30 September 2024	PermataBank	- Revisi 2 KV Bulletin Permata - Revisi KV Ori026 - Mengerjakan greetings untuk hari Kesaktian Pancasila - Mengerjakan 1 opsi untuk Permata Private idul fitri pop up card - Revisi greetings untuk hari Kesaktian Pancasila - Revisi1 opsi untuk Permata Private idul fitri pop up card - Revisi guideline untuk greetings Permata Syariah

			- Revisi guideline untuk greetings Permata Syariah - Revisi 2 KV permata syariah ke guidelines baru
14	1 – 7 Oktober 2024	PermataBank	- Revisi KV RDN - Revisi KV Bulletin - Revisi KV Cover PPT WM Bulletin: update logo - KV Product launch ORI026 - 2 KV Keluarga Permata Priority Permata FTW - Product launch ORI026: revisi Launch KV seri 1 - KV Program Reward Saldo RDN Syariah: revisi - KV Benefit & Keluarga: revisi - Education Content (carousel) WM
15	8-15 Oktober 2024	PermataBank	- Eflyer ORI - Christmas: ada 3 alternatif - KV Launch ORI026 phase 3 - Revisi Eflyer ORI - greetings sumpah pemuda - Revisi WM Ebooklet Obligasi - KV Image Header WM (ada 3) - Main KV PIE Oct 2024 - Revisi KV Keluarga Priority - Revisi christmas greetings - Revisi revamp (wealth management) - Hari keuangan - Develop KV Transaksi Valas - Revisi hari sumpah pemuda - eNewsletter Payroll Oct - PIE october
16	16-23 Oktober 2024	PermataBank	- Pie Oct: revisi - Corporate - Video (Manifesto Video) Wealth Wisdom 2024 Permata Bank - KV Program Reward Saldo RDN Syariah: revisi - Corporate - Video (Manifesto Video) Wealth Wisdom 2024 Permata Bank: preview jam 2 - WM - Transaksi Valas via Permata ME: revisi - Revisi WM ebooklet - Revisi WM ebooklet

			- Develop Icon Product Bancassurance - Greetings hari raya Diwali - Revisi WM ebooklet - Develop Icon Product Bancassurance - Greetings hari raya Diwali
17	24-31 Oktober 2024	PermataBank	- Revisi WM ebooklet - Develop Icon Product Bancassurance - Greetings hari raya Diwali - Pitchdeck leaflet Permata Private - revisi greeting hari raya Diwali - KV Revamp ermata Deposito iB & Giro iB - Revamp Permata Deposito iB - Revamp Permata Giro iB - Revamp KV Permata Tabungan iB Amanat - revisi KV Permata Tabungan iB Amanat - Revisi Permata Deposito iB & Giro - KV Permata Tabungan iB Amanat - develop materi WM Bulletin untuk segment dan private banking
18	1-7 November 2024	PermataBank	- Greetings hari Pahlawan - KV Permata Tabungan iB Amanat -KV Permata Tabungan iB Amanat - WM - eFlyer Tutorial: preview - Pier - Amplop Pier: preview - Syariah - DO PermataKTA iB Multiguna: revisi KV & Brochure
19	8-10 November 2024	Tugu Insurance	- motion tugu insurance hari pahlawan nasional - revisi motion tugu insurance hari pahlawan nasional - revisi 2motion tugu insurance hari pahlawan nasional
20	11 – 18 November 2024	PermataBank	- Pier - Amplop Pier: revisi di slide - WM - eFlyer Tutorial: revisi feedback - Template PIE Permata Bank: preview - Payroll - Bonus Astra Payroll: preview - WM - Bulletin Template for Private Segment: revisi

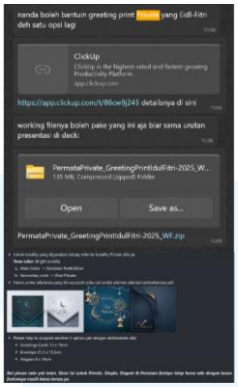
			- Syariah - Permata Deposito iB & Giro iB: revisi - Pier - template PIE Permata Bank: revisi - revisi greeting card CNY - Segment Chinese New Year 2025: revisi 3pm - PIE - KV PIE Nov: preview - KV Permata ME iB - revisi PIE
21	19 – 26 November 2024	PermataBank	Segment - Double Date 12.12: preview 1pm - Revisi Astra Payroll - Permata Corporate - Greetings Hari Disabilitas: preview - Segment - Double Date 12.12: revisi - Syariah - Permata KTA Giro iB: revisi - WM - Icon Product Bancassurance: revisi - Pie - template PIE Permata Bank: revisi - revisi RDN - Revisi Desain Kartu CNY - Pitchbook PIER
22	19-21 November 2024	Tugu Insurance	- Greeting Hari Pohon - Tugu - Hari pohon sedunia: preview - Tugu - Hari pohon sedunia: preview dan revisi
23	27 – 30 November 2024	PermataBank	- Design Greetings Hari Ibu - Revisi Template PIE - Segment - Chinese New Year 2025: revisi - Corporate - Hari Ibu: preview - Revisi Segment – Xmas
24	28 -30 November 2024	Enervon C	- Membuat mockup dari regional deck
25	29 November 2024	Citra Pariwara	- Membuat roll-up banner
26	30 November 2024	Natur-E	- Mengikuti proses shooting untuk Natur-E ads

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama melakukan praktek kerja atau magang di FTW, penulis dipercaya untuk menangani beberapa proyek dari berbagai brand dengan kebutuhan desain yang beragam. Dalam setiap proyek, penulis bertugas membuat elemen visual seperti *key visual* untuk Permata Bank, yang menjadi panduan utama bagi seluruh materi komunikasi. Selain itu, penulis juga merancang *carousel Instagram feeds* untuk Tugu Insurance dalam rangka Hari Pahlawan, menampilkan informasi secara menarik dan terstruktur. Penulis turut mengerjakan kartu ucapan dalam berbagai format, termasuk kartu ucapan berbentuk cetak dengan teknik *laser cut* untuk Hari Raya Natal Permata Bank, serta kartu pop-up interaktif untuk Hari Raya Idulfitri Permata Bank Private. Selain itu, penulis juga menghasilkan *motion greeting* berupa *storyboard* gambar berurutan sebagai panduan *motion graphic* untuk Permata Bank. Setiap tugas melibatkan proses kreatif yang mendetail, mulai dari ideasi hingga perancangan desain dan penyelesaian akhir.

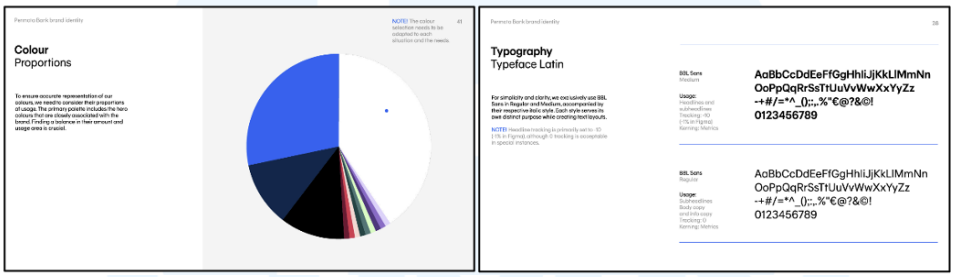
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Dalam praktik kerja magang dibawah naungan FTW *Agency*, penulis mendapatkan pekerjaan untuk merancang *greeting card* dengan *treatment pop-up* untuk segmen Private di PermataBank. Segmen Private dalam PermataBAnk mengarah kepada para nasabah yang premium dan juga berada dikalangan atas. Segmentasi tersebut menunjukan bahwa penulis dipercaya untuk memegang desain untuk target yang dipercaya memiliki kedudukan penting dalam skala pelanggan klien. Adapun urutan dalam pelaksanaan tugas ini melalui beberapa tahap, yakni tahapan brief, sketsa, revisi, *detailing* dan juga *final design*.



Gambar 3. 2 Brief Pop Up *Greeting Card* Idulfitri
Sumber : Dokumentasi Perusahaan

Penulis mendapatkan brief yang dijelaskan langsung dari *art director*. Tugas ini diberikan berdasarkan potensi penulis dalam membuat *pop-up card* yang sebelumnya telah dipelajari di kuliah. *Art director* memberikan penjelasan singkat mengenai *brief* dan kebutuhan klien secara daring, sekaligus memberikan working file dari tahun sebelumnya sebagai referensi acuan.



Gambar 3. 3 Guidelines PermataBank
Sumber : Dokumentasi Perusahaan

Brief tersebut mencakup elemen visual, *tone* warna, Warna yang digunakan dalam pengerjaan desain PermataBank Private adalah dominan putih dan juga warna *truthful blue*. Sedangkan typeface yang digunakan adalah BBL Sans. BBL Sans medium digunakan pada headline & sub headline dan BBL regular pada body textukuran kartu, elemen visual Idulfitri seperti masjid, ketupat, bulan, serta *font* yang wajib digunakan sesuai *guidelines* PermataBank Priority. Brief disampaikan secara lisan dan juga lewat *whatsapp. Art director*

memberikan *mockup* dan juga *working file* tahun sebelumnya sebagai acuan ukuran dan juga tipe desain.

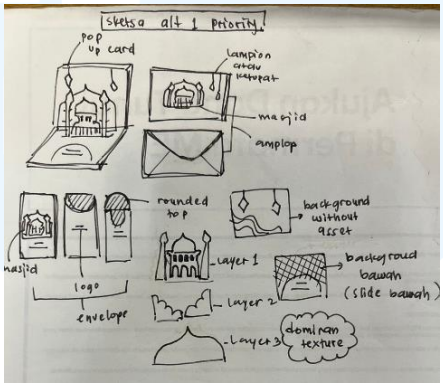
Beberapa catatan penting juga dijelaskan pada *brief*, yakni *output* dari desain ini. Ada tiga jenis *output* yang harus dibuat dari *brief* ini : *Greeting Card* berukuran 13 x 19 cm, Amplop berukuran 21,5 x 15,5 cm, dan Angpao berukuran 8 x 16 cm. Tonalitas yang digunakan mengacu pada nuansa cerah (*bright tonality*), dominasi warna putih atau silver sebagai warna utama, dan warna biru *truthful problem* sebagai warna sekunder. Selain mengikuti panduan desain yang telah ditentukan, penulis juga diminta untuk mengusulkan dua opsi desain tambahan sebagai variasi untuk klien. *Brief* ini disampaikan secara rinci oleh *team account* lewat *art director* dalam aplikasi *click up* yang kemudian di*forward* ke penulis di whatsapp dengan penjelasan mengenai kebutuhan klien dan referensi visual yang relevan.

Gambar 3. 4 Referensi Pop Up Greeting Card Idulfitri

Setelah memahami *brief*, penulis mulai mendapatkan referensi visual dari *team account*, namun penulis juga mengumpulkan referensi visual terkait *pop-up card private* yang relevan dengan tema Idulfitri. *Style* yang akan digunakan dalam *greeting card* ini adalah *vector*, namun penulis diperbolehkan untuk melakukan eksplorasi *style*. Penulis juga menggunakan referensi dari materi-materi Idulfitri tahun sebelumnya yang telah disediakan dalam *JR (job request)* serta arahan langsung dari *art director*. Penulis mempelajari detail *pop-up treatment* dari referensi yang diberikan dan memastikan desain yang dibuat

memiliki tampilan clean, premium, dan sesuai ekspektasi klien. *Art director* juga memberikan tambahan aset seperti logo dan elemen pendukung lainnya.

Dalam pembuatan *greeting card* ini, penulis dibolehkan menggunakan *shutterstock* dan juga *freepik*, yakni sebuah *platform* yang menyediakan foto, vector, video dan konten editorial lainnya. Penggunaan shutterstock diperbolehkan agar mampu menghemat waktu pengerjaan, melihat efisiensi waktu deadline yang sangat dekat. Namun tentunya semua elemennya masih harus disesuaikan dengan *guidelines* yang diberikan oleh brand.



Gambar 3. 5 Sketsa Pop Up Greeting Card Idulfitri

Langkah awal perancangan dimulai dengan membuat sketsa manual untuk eksplorasi ide. Penulis mencoba berbagai bentuk *pop-up* yang menarik, mulai dari elemen masjid 3D, gapura, dan juga lentera yang muncul ketika kartu dibuka, hingga komposisi bunga yang berkesan mewah namun tetap sederhana. Sketsa ini bertujuan untuk mencari visual yang sesuai dengan pesan dan konsep Hari Raya Idulfitri, yaitu kesucian dan kemenangan.

Setelah sketsa disetujui, penulis mulai mentransformasikan ide ke dalam desain digital. Penulis menggunakan software Adobe Illustrator untuk membuat layout dengan grid yang rapi guna memastikan elemen-elemen desain terlihat proporsional dan seimbang. Penulis juga menerapkan warna-warna cerah dengan dominasi biru gelap dan putih untuk memberikan kesan elegan sesuai dengan segmen Private.

Gambar 3. 6 Revisi 1 Pop Up Greeting Card Idulfitri

Gambar yang ditampilkan menunjukkan salah satu revisi dari *art director* kepada penulis, yang mencakup penambahan pola pada desain dan pengecekan ulang detail cetak berdasarkan *job request*. Proses ini dilakukan untuk memastikan desain mendapatkan persetujuan akhir dari klien.

Proses asistensi dilakukan secara berkala bersama *art director*, baik lewat aplikasi *Whatsapp* ataupun secara langsung. Setelah presentasi awal desain, penulis mendapatkan masukan untuk memperbaiki beberapa detail, seperti pengaturan proporsi *pop-up*, posisi logo, dan detail elemen visual. Penulis melakukan beberapa iterasi desain hingga akhirnya memenuhi ekspektasi *art director* dan klien. Dalam proses ini, penulis belajar banyak tentang bagaimana menjaga konsistensi desain dengan *brand guidelines* PermataBank *Private*.

Gambar diatas menunjukan bahwa *art director* meminta untuk ditambah *pattern* pada visual elemennya di layer pop-up kedua. Setelah itu penulis juga diminta untuk melakukan *detailing* mengenai *paper texture* yang dianggap sesuai dengan desain yang dibuat. Selain itu juga penulis diminta oleh *art director* untuk memperhatikan *copywriting* agat tidak hanya menyalin dari *deck* yang sebelumnya dibuat, namun juga memperhatian *copy* yang terbaru.

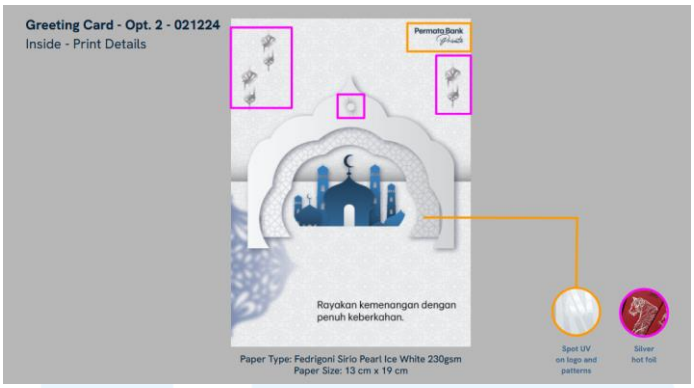
Setelah melalui beberapa tahap revisi, penulis berhasil menyelesaikan desain *Pop-Up Card* Idulfitri. Desain dari greeting card memiliki elemen pop-up unik, seperti masjid yang muncul secara tiga dimensi, ornamen gapura yang

elegan dan megah melingkari masjid, serta kombinasi tekstur yang memberikan kesan festive, dan mahal. Desain ini diunggah dalam format *mock-up* didalam deck untuk disampaikan ke klien bersama detail bahan cetak dan spesifikasi *pop-up treatment.*

Gambar 3. 7 *Final Art Pop Up Greeting Card* Idulfitri

Setelah dimasukan kedalam *deck*, penulis menambahkan print details untuk setiap *output* desainnya. Penulis dianjurkan untuk menandakan elemen desain dengan kotak berwarna untuk membedakan setiap treatment print detailnya. Dalam desain ini, tipe kertas yang digunakan adalah *Fedrigoni Sirio Pearl Ice White* dengan ketebalan 230 gsm dan ukuran 13x19 cm. Sedangkan *treatment* print yang digunakan ada tiga, yakni : e*mboss, spot UV dan juga silver hot foil. Silver hot foil* digunakan pada logo, dan juga pada efek biasan cahaya di elemen desain. Sedangkan *spot UV* digunakan pada logo di *card sleeve* bagian belakang, dan juga *headline* ucapan. Terakhir, *treatment emboss* digunakan pada keseluruhan elemen Masjid pada desain *card sleeve*.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 3. 8 *Final Art Pop Up Greeting Card* Idulfitri

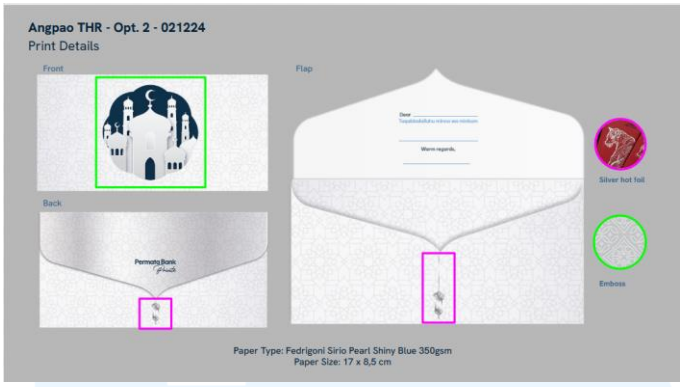
Selain *print details* pada *greeting card sleeve*, Adapun *greeting card*nya, tekstur kertas dan juga ketebalan kertas tetap sama dengan ketentuan sleeve. Menggunakan *Fedrigoni Sirio Pearl Ice White* dengan ketebalan 230 gsm dan ukuran 13x19 cm, namun yang membedakan adalah treatmentnya. Pada *greeting card* ini merupakan dimana *pop up* menjadi poin utama keseluruhan desain. Ada 3 lapisan pop up, lapisan pertama dan paling depan berbentuk sebuah gapura dengan tambahan elemen desain biasan cahaya ditengahnya. Pada desain lapisan pertama, elemen desain berbentuk biasan cahaya akan menggunakan *treatment spot UV* untuk memberikan kesan premium pada lapisan ini.

Lapisan kedua bentuknya masih sama, yakni menggunakan bentuk gapura namun berukuran lebih kecil dan juga diberikan motif garis bersilang pada kertasnya. Kemudian untuk lapisan ketiga menggunakan elemen vector berbentuk Masjid dengan warna dominan gradasi antara biru dan hitam. Keseluruhan desain kertas mendominasi warna putih, sehingga lapisan ketiga digambarkan sebagai *emphasis* dari keseluruhan desain. Untuk latar belakang kertas secara keseluruhan, ada 3 elemen lentera untuk memberikan kesan *festive* yang dilapisi dengan *treatment spot UV*, dan juga *bodytext* berupa ucapan.

Gambar 3. 9 *Final Art Pop Up Greeting Card* Idulfitri

Berbeda dengan *card*, dan juga *sleeve* nya, desain amplop didesain menggunakan kertas *Fedrigoni Sirio Pearl Shiny Blue* dengan ketebalan 350 gsm dan ukuran 13 cm x 19 cm, memberikan kesan mewah dan elegan dengan ketebalan yang lebih tinggi. Pada bagian depan, terdapat elemen visual utama berupa gambar masjid dengan bulan sabit di atasnya, yang dihiasi dengan teknik *emboss* untuk memberikan efek timbul serta *silver hot foil* untuk menambahkan kilauan premium. Kombinasi ini menciptakan desain yang berkelas dan bernuansa Islami.

Bagian belakang amplop menampilkan logo bank secara sederhana tanpa elemen visual tambahan, menjaga kesan minimalis dan professional, yang mencerminkan nasabah *private*. Keseluruhan desain mengedepankan harmoni warna biru berkilau dengan sentuhan efek perak, menjadikannya tampil formal namun eksklusif.



Gambar 3. 10 *Final Art Pop Up Greeting Card* Idulfitri

Bentuk output terakhir dari keseluruhan desain ini adalah angpao. Angpao biasanya digunakan untuk menyimpan uang, sehingga tujuan dari pembentukan desain angpao ini yakni sehingga nasabah mampu mengisi uang didalam amplop dan membagikannya kepada keluarga atau mereka yang juga meryakan Idul Fitri. angpao THR ini dirancang menggunakan kertas *Fedrigoni Sirio Pearl Shiny Blue* dengan ketebalan 350 gsm dan ukuran 17 x 8,5 cm. Pada bagian depan, elemen utama adalah gambar masjid dengan bulan sabit, dihiasi dengan teknik *emboss* untuk efek timbul dan *silver hot foil* untuk memberikan kilauan mewah, menciptakan nuansa Islami yang kuat. Bagian belakang amplop menampilkan logo bank dengan tata letak sederhana, dilengkapi elemen lentera yang juga menggunakan *silver hot foil* sebagai aksen dekoratif.

Di bagian *flap* amplop (penutup), terdapat ruang untuk pesan singkat yang menjaga desain tetap formal dan profesional. Keseluruhan desain amplop memadukan tekstur elegan dengan pola geometris Islami yang halus, sehingga memberikan kesan harmonis antara formalitas dan estetika premium.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

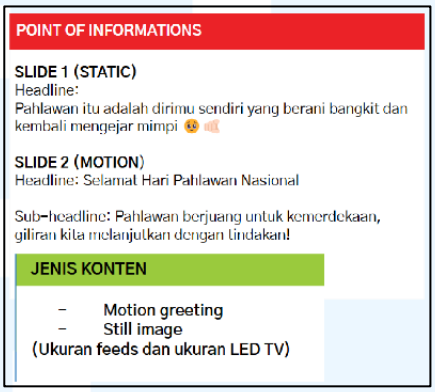
Gambar 3. 11 *Final Art Pop Up Greeting Card* Idulfitri

Dalam proses hingga selesainya proyek mendesain kartu ucapan dengan berbagai macam *output* ini mengajarkan penulis berbagai hal, layaknya memadukan elemen visual Islami, seperti masjid, lentera, *pattern*, dan elemen lainnya yang dipadukan dengan elemen dekoratif premium seperti *embossing*, *spot UV* dan, *silver hot foil*, hingga teknis tekstur dan ketebalan kertasnya. Proyek ini menggunakan kertas berkualitas tinggi, dengan spesifikasi ketebalan dan ukuran yang disesuaikan untuk mengantisipasi *usability* yang nantinya akan diciptakan dalam bentuk cetaknya.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selama magang di FTW Jakarta, penulis juga mendapatkan pekerjaan lainnya atau tugas tambahan selain membuat greeting card. Dari berbagai tugas tambahan, penulis mengasah kemampuan untuk terus berkembang dibidang desain. Tugas tambahan tersebut antara lain, *greetings* untuk hari Pahlawan. *Greetings* ini diperuntukan untuk brand Tugu *Insurance*. Kemudian, ada *key visual* untuk transaksi valuta asing, *roll up banner* acara seminar *Masterclass* untuk Citra Pariwara, serta *greeting card* untuk hari raya natal, dengan *treatment Laser Cut.*

Salah satu proyek tambahan penulis selama magang di FTW adalah pembuatan *sequence motion* untuk peringatan Hari Pahlawan Nasional. Proyek ini melibatkan elemen visual berbasis vektor yang dirancang untuk kebutuhan unggahan *Instagram Post*. Berikut adalah penjelasan proses pengerjaan proyek ini.



Gambar 3. 12 *Brief* Hari Pahlawan

Proses dimulai dengan pemberian brief dari *art director* dan *graphic designer*. Penulis mendapatkan tugas untuk merancang *storyboard* untuk brand Tugu Insurance, yang akhirnya akan digunakan untuk feeds social media. Dari brief yang diberikan ada 2 slide instagram, satu bersifat statis *(still image)* dan satu lagi bersifat *motion greeting* dan ukuran yang diinginkan disampaikan oleh art director adalah 1080x1080 px untuk *feeds* instagram dan 1080 x 1920 px untuk LED TV. Secara lisan, art director menyampaikan bentuk design yang diinginkan untuk proyek ini berupa vector, dan penulis mampu melakukan eksplorasi mengenai konsep dan juga *style vector* yang diinginkan.

Gambar 3. 13 *Color guideline Tugu Insurance*

Dalam penjelasan *brief* secara lisan, *art director* memberikan instruksi penulis untuk membuka *working file greetings* sebelumnya, dengan meminta ke *graphic designer*. Hal ini dikarenakan acuan warna yang digunakan berada didalam *working file* sebelumnya, dan tidak disertakan didalam *brief* yang dikirimkan. Dari acuan warna ini, penulis mulai memahami bahwa kesan yang ingin ditampilkan oleh brand Tugu adalah ceria dan juga *approachable*. Sehingga tahap selanjutnya penulis mulai memikirkan konsep greetings yang dianggap sesuai dengan pendekatan tersebut.

Gambar 3. 14 Referensi Hari Pahlawan

Sebelum memulai sketsa, penulis mempelajari visual yang biasa digunakan oleh Tugu dengan melihat file kerja dari proyek hari raya sebelumnya. Tugu cenderung menggunakan gaya visual berupa ilustrasi vektor yang terlihat ceria dan penuh warna, terutama untuk konten *motion* dengan output *instagram feeds*. Salah satu contohnya adalah *working file* untuk peringatan Hari Sumpah Pemuda yang ditampilkan di atas. Referensi tersebut kemudian dijadikan acuan oleh penulis dalam mengerjakan proyek ini.

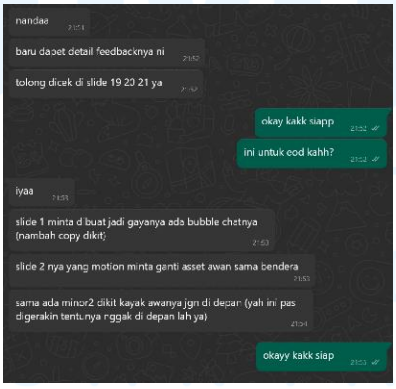
Gambar 3. 15 Sketsa Hari Pahlawan

Setelah memahami *brief*, penulis mulai dengan menyusun sketsa visual sebagai gambaran kasar karya. Pada tahap ini, penulis mencoba memadukan elemen yang merepresentasikan semangat Hari Pahlawan, seperti simbol perjuangan, bendera, dan elemen historis yang dikemas dalam gaya desain modern. Karena penggunaan shutterstock direkomendasikan dalam pengerjaan karya ini untuk menghemat waktu dalam pengerjaan, maka penulis melakukan asistensi *style* visual yang menurut penulis sesuai dengan tema hari pahlawan serta visual tugu *insurance*. Kemudian penulis asistensikan kepada *art director* untuk mendapatkan masukan dan persetujuan.

Setelah sketsa disetujui, penulis memberikan modifikasi asset menjadi menggunakan *Adobe Illustrator*. Elemen visual dirancang agar memiliki alur cerita yang kuat dan mudah dimengerti oleh *motion designer*. Penulis juga memberikan anotasi detail, seperti arah pergerakan elemendan fokus visual untuk memastikan visual dapat diterjemahkan dengan baik ke dalam *motion graphic.*

Gambar 3. 16 Revisi 1 Hari Pahlawan

Desain awal penulis dimasukkan ke dalam *deck* presentasi untuk diajukan kepada klien. Setelah presentasi, klien memberikan beberapa masukan yang disampaikan melalui *art director*. Proses revisi berlangsung dalam beberapa tahap, melibatkan perbaikan pada detail ilustrasi, komposisi, dan kesinambungan visual sesuai ekspektasi klien. Art director memberi arahan pada penulis untuk menurukan sedikit penempatan elemen button agar tingginya sama dengan *working file* sebelumnya. Kemudian *art director* memastikan pada penulis, apakah *framing* di slide *storyboard* bisa di *take out* untuk *frame* terakhirnya, sehingga menunjukkan *vector* secara penuh tanpa ada bingkai disekitarnya. Setelah itu penulis melakukan asistensi kedua kali dan juga mendapatkan *feedback* terbaru terkait desain, dari *art director*.



Gambar 3. 17 Revisi 2 Hari Pahlawan

Gambar di atas menunjukkan proses revisi desain untuk Tugu yang disampaikan oleh *art director* melalui *WhatsApp*. Penulis diminta

menambahkan elemen *bubble chat* dan sedikit menyesuaikan teks agar lebih sesuai. Untuk *slide* 20, yang berupa motion, elemen awan diminta diganti dengan bendera agar lebih relevan dengan tema. Sementara itu, pada slide 21, ada revisi kecil untuk memastikan posisi awan tidak berada di depan saat animasi berjalan, sehingga terlihat lebih natural. Penulis juga memastikan tenggat waktu pengerjaan dan bertanya apakah revisi harus selesai sebelum akhir hari (EOD), yang kemudian dikonfirmasi oleh *art director*. Penulis merespons dengan cepat dan langsung bersiap mengerjakan revisi sesuai arahan.

Setelah revisi selesai, desain vektor yang penulis buat diserahkan kepada *motion designer*. Berkat penjelasan dan anotasi yang penulis sertakan, *motion designer* dapat dengan mudah memahami arah gerak elemen visual. Tahap ini memastikan bahwa hasil akhir sesuai dengan kebutuhan klien dan menyampaikan pesan Hari Pahlawan secara efektif.

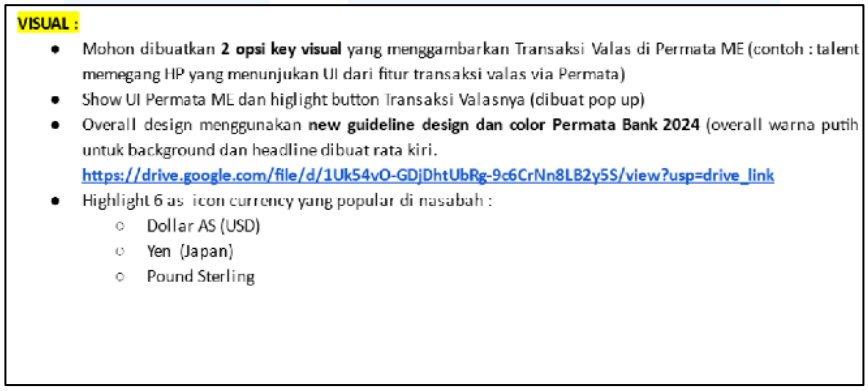
Gambar 3. 18 *Final Art* Hari Pahlawan

Proyek ini memberikan pengalaman yang berharga dalam berkolaborasi lintas divisi antara *graphic designer, motion designer*, dan klien. Penulis belajar banyak tentang bagaimana menjaga konsistensi dengan panduan brand, mengomunikasikan ide secara visual dan teknis, serta menyesuaikan desain dengan kebutuhan platform digital.

Hasil akhirnya adalah unggahan Instagram berupa *motion graphic* yang menampilkan pesan inspiratif untuk Hari Pahlawan, menggabungkan elemen

vektor dengan animasi yang menarik. Visual ini sukses merepresentasikan nilai perjuangan, keberanian, dan semangat nasionalisme.

Selama melakukan praktik kerja magang di FTW, brand yang paling sering penulis pegang adalah PermataBank. Key Visual juga merupakan salah satu proyek yang selalu penulis kerjakan setiap harinya. Salah satu proyeknya adalah membuat key visual untuk promosi transaksi valas Permata ME. Tujuan dari proyek ini adalah menciptakan desain yang menarik dan mudah dipahami, yang bisa menggambarkan kemudahan melakukan transaksi valuta asing melalui aplikasi Permata ME.


VISUAL :

- Mohon dibuatkan **2 opsi key visual** yang menggambarkan Transaksi Valas di Permata ME (contoh : talent memegang HP yang menunjukan UI dari fitur transaksi valas via Permata)
- Show UI Permata ME dan higlight button Transaksi Valasnya (dibuat pop up)
- Overall design menggunakan **new guideline design dan color Permata Bank 2024** (overall warna putih untuk background dan headline dibuat rata kiri.
  https://drive.google.com/file/d/1Uk54vO-GDjDhtUbRg-9c6CrNn8LB2y5S/view?usp=drive_link
- Highlight 6 as icon currency yang popular di nasabah :
  - Dollar AS (USD)
  - Yen (Japan)
  - Pound Sterling

Gambar 3. 19 *Brief* KV Transaksi Valas

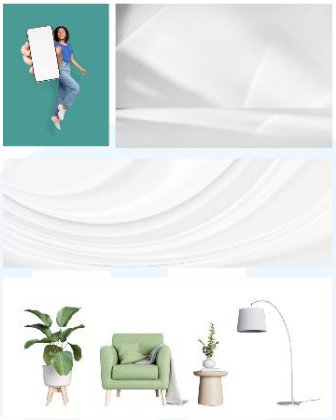
Awalnya, penulis mendapatkan brief dari *art director* yang menjelaskan bahwa desain ini harus memberikan kesan sederhana, nyaman, dan relevan dengan transaksi valas. Penggunaan warna yang diinginkan adalah dominan putih dengan tulisan dirata kiri. Selain itu dalam tampilan UI nya, button transaksi valas diharapkan untuk pop out dan mampu menarik perhatian pengguna. Penulis diminta untuk membuat dua opsi key visual, namun akhirnya dikurangi menjadi hanya satu opsi key visual yang secara langsung menggambarkan fitur transaksi valas di aplikasi Permata ME. Contoh yang diusulkan adalah penggunaan talent yang memegang ponsel dengan layar menampilkan antarmuka (UI) fitur transaksi valas di aplikasi tersebut. Penekanan lain adalah memastikan tombol "Transaksi Valas" pada UI terlihat menonjol dengan efek pop-up yang memikat perhatian.

Gambar 3. 20 *Guidelines Mandatory KV* PermataBank

Selain itu, desain ini harus mengikuti panduan desain terbaru dari Permata Bank 2024. Dominasi warna putih di latar belakang, serta keselarasan dengan warna-warna panduan lain yang digunakan untuk headline dan elemen visual lainnya, menjadi aspek penting. Penggunaan ikon mata uang populer seperti Dolar AS (USD), Yen Jepang, dan Pound Sterling juga harus disorot agar relevan dengan target pengguna yang sering bertransaksi valas.

Gambar 3. 21 Referensi KV Transaksi Valas

Selain itu, penulis juga menggunakan referensi dari desain tahun sebelumnya agar visual yang penulis buat tetap konsisten dengan gaya desain PermataBank. Art director juga memberikan arahan tambahan secara langsung untuk menambahkan elemen ikon mata uang asing, seperti dolar, euro, dan yen, supaya kesan transaksi valas lebih kuat.



Gambar 3. 22 *Shutterstock References* Transaksi Valas

Penulis mulai dengan mengumpulkan elemen-elemen gambar dari *Shutterstock*(bank image), seperti gambar wanita, sofa, tanaman, dan latar belakang. Semua elemen ini penulis gabungkan untuk menciptakan tampilan yang menyerupai ruang tamu, di mana wanita tersebut memegang ponsel yang menampilkan UI aplikasi Permata ME dan sedang melakukan transaksi valas.

Setelah mengumpulkan elemen-elemen gambar dari *Shutterstock*, penulis mulai menyusun komposisi visual. Elemen-elemen seperti sofa, tanaman, dan lampu lantai disusun untuk menciptakan suasana ruang tamu yang modern, nyaman, dan *homey*. Latar belakang putih dengan tekstur kain digunakan untuk memberikan kesan elegan dan sesuai dengan panduan desain terbaru Permata Bank 2024, warna sofa juga diganti menjadi warna dari panduan PermataBank yaitu menggunakan warna active blue, dengan memanfaatkan fitur masking di *Adobe Photoshop*.

Wanita dalam gambar ditempatkan secara strategis di tengah ruang tamu, dengan pose yang natural dan memegang ponsel. Pada layar ponsel, ditampilkan antarmuka (UI) aplikasi Permata ME yang menonjolkan fitur transaksi valas. Untuk memastikan tombol "Transaksi Valas" terlihat menonjol, efek pop-up diterapkan pada desain UI di ponsel tersebut.

Seluruh komposisi dibuat seimbang dengan penggunaan warna dominan putih, dipadukan dengan sentuhan warna hijau dari tanaman untuk memberikan aksen segar. Elemen ini dipilih untuk menciptakan desain yang sederhana, relevan, dan menarik, sekaligus memberikan kesan nyaman sesuai dengan karakteristik aplikasi Permata ME.

Gambar 3. 23 Revisi 1 KV Transaksi Valas

Setelah proses asistensi dan presentasi desain kepada klien, penulis menerima feedback yang disampaikan oleh art director. Art director mengirimkan screenshot deck revisi melalui WhatsApp, disertai instruksi tambahan yang disampaikan secara lisan untuk memastikan revisi memenuhi ekspektasi klien. Feedback tersebut mencakup tiga poin utama. Pertama, keseluruhan elemen visual perlu diperkecil agar tampilan desain lebih lapang dan tidak terlihat terlalu penuh. Kedua, penyesuaian pada headline di mana huruf kapital hanya digunakan pada huruf pertama setiap kata dalam kalimat, kecuali untuk nama produk seperti "Permata ME" yang tetap mengikuti aturan branding resmi.

Ketiga, istilah "Promo" dalam elemen teks diganti menjadi "Program," dengan detail tanggal diperjelas menjadi "hingga 31 Des '24." Penulis diminta

untuk menjaga keseimbangan desain dan tetap mematuhi panduan visual Permata Bank dalam revisi ini sebelum mengirimkan hasil akhir kepada klien.

.

Gambar 3. 24 *Final Art* KV Transaksi Valas

Setelah desain revisi disetujui oleh art director dan diteruskan oleh klien, penulis menyerahkan file kerja kepada tim *final art* untuk proses lebih lanjut. Dari proyek ini, penulis mendapatkan banyak pengalaman, terutama tentang cara menyusun konsep visual, bekerja dengan arahan *art director*, menyesuaikan desain dengan kebutuhan klien, dan menjaga konsistensi dengan panduan brand. Hasil akhirnya adalah *key visual* promosi yang dapat menggambarkan kemudahan transaksi valas melalui Permata ME secara efektif.

Citra Pariwara adalah platform yang mengadakan penghargaan untuk kategori periklanan setiap tahunnya, untuk tahun ini FTW *Agency* bertugas sebagai panitia untuk keberlangsungan proyek Citra Pariwara 37. Karena banyaknya desain *output media* yang dubutuhkan untuk proyek ini, penulis mendapatkan *task* untuk membuat desain *Roll Up Banner*.

Pemberian *brief* diberikan oleh supervisor penulis yang memiliki jabatan sebagai *creative lead*, dan selanjutnya diteruskan untuk *detailing brief* oleh *Graphic designer*. Penyampaian brief dilakukan secara lisan dengan melakukan *call on meet*, kemudian penulis diberikan *deck* sebagai versi lebih jelas dari *brief* yang telah disampaikan.

Gambar 3. 25 *Brief Roll Up Banner* Citra Pariwara

Penulis diberikan tugas untuk mendesain *roll-up banner* yang akan digunakan dalam acara Citra Pariwara 37. Desain ini harus menggunakan *copy* (teks utama) yang telah disediakan dalam dokumen *deck*, sehingga penulis wajib memastikan teks tersebut terintegrasi dengan baik dalam desain akhir. Meskipun visualnya dapat dikreasikan secara bebas, penulis tetap perlu mengikuti pedoman *key visual* (KV) dan gaya visual khas Citra Pariwara 37 agar hasil desain tetap konsisten dengan identitas acara secara keseluruhan.

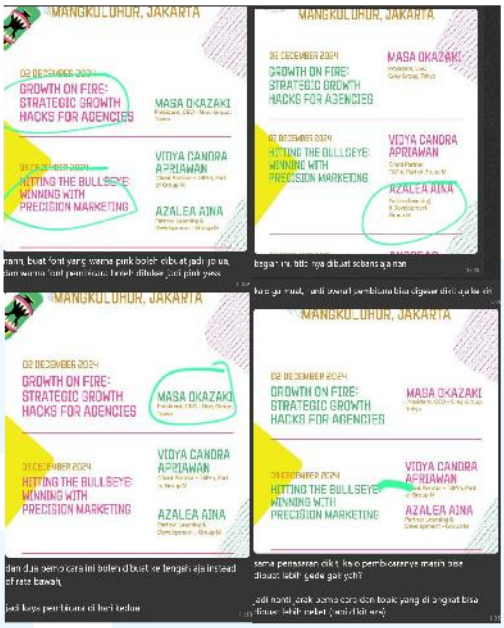
Untuk mempermudah proses desain, penulis diberikan akses ke beberapa working files yang berisi elemen-elemen pendukung, seperti logo, ilustrasi, atau aset visual lainnya. Aset-aset tersebut dapat digunakan sesuai kebutuhan dalam pembuatan banner agar selaras dengan media output lainnya dalam proyek ini.

Proses *briefing* dilakukan secara bertahap. Awalnya, *supervisor* yang menjabat sebagai *Creative Lead* menyampaikan arahan secara lisan melalui pertemuan *online*. *Brief* ini kemudian diperkuat dengan dokumen berupa *deck* yang berisi rincian lebih mendetail tentang kebutuhan desain.

Terdapat beberapa arahan spesifik dalam *brief*. Salah satunya adalah penghapusan logo sponsor atau perusahaan tertentu dari desain *banner* dan menggantinya dengan elemen yang lebih relevan, seperti nama program "*Masterclass*". Selain itu, penyesuaian juga dilakukan pada bagian tanggal acara (2–4 Desember 2025), lokasi acara, serta informasi mengenai pembicara, topik, dan judul presentasi mereka.

Gambar 3. 26 Referensi *Roll Up Banner* Citra Pariwara

Referensi yang diberikan untuk *Roll Up banner*, diberikan didalam *Job Request*, menggunakan *working file* sebelumnya yaitu untuk Daun Muda School, namun untuk keseluruhan layout brand membebaskan untuk melakukan eksplorasi desain. Penggunaan warna dan juga tata letak elemen dapat lebih di eksplor, kemudian layouting untuk *copywriting* diminta untuk sesuai dengan tabel yang ada di *deck.*



Gambar 3. 27 Revisi 1 *Roll Up Banner* Citra Pariwara

Setelah menyelesaikan desain untuk roll-up banner, penulis melakukan proses asistensi dengan *Graphic Designer* untuk memastikan hasil desain memenuhi standar visual yang diharapkan. Dalam proses asistensi ini, *Graphic Designer* memberikan beberapa masukan terkait elemen visual, termasuk ukuran *font* yang dianggap perlu diperbesar agar lebih mudah dibaca dari kejauhan, serta presisi elemen seperti tata letak teks dan margin agar desain terlihat lebih rapi dan profesional. Selain itu, masukan juga diberikan terkait pemilihan warna pada desain, memastikan bahwa kombinasi warna yang digunakan tetap konsisten dan tidak mengurangi keterbacaan teks.

Proses asistensi ini dilakukan melalui percakapan di *WhatsApp*, di mana *Graphic Designer* berperan sebagai perantara antara penulis dan klien. Dalam percakapan tersebut, *Graphic Designer* menyampaikan beberapa poin detail, seperti pentingnya menjaga proporsi elemen visual agar desain terlihat seimbang dan harmonis. Penulis juga diarahkan untuk memperbaiki detail kecil, seperti keselarasan logo dan jarak antar-elemen, guna meningkatkan kualitas estetika desain.

Setelah semua revisi yang disarankan oleh *Graphic Designer* selesai dilakukan, penulis memasukkan desain yang telah diperbaiki ke dalam *deck* presentasi. Deck ini kemudian dikirimkan kepada klien untuk mendapatkan feedback lebih lanjut. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa *desain roll-up banner* tidak hanya memenuhi harapan visual internal, tetapi juga sesuai dengan ekspektasi dan kebutuhan klien hingga akhirnya mendapatkan *approval* final.

Gambar 3. 28 *Roll Up Banner* Citra Pariwara

Gambar di atas menunjukkan *feedback* yang diberikan oleh klien setelah proses pengecekan desain melalui *deck* presentasi. Dalam *feedback* tersebut, klien menyampaikan beberapa masukan untuk memperbaiki elemen desain dan meningkatkan tata letak agar lebih rapi dan informatif. Salah satu permintaan utama dari klien adalah mengganti elemen visual tertentu, seperti angka pada desain, agar terlihat lebih sederhana dan tidak membingungkan. Klien juga meminta pengaturan ulang *layout*, khususnya untuk menyelaraskan nama pembicara dengan tanggal pelaksanaan acara, sehingga lebih mudah dibaca dan memberikan kesan yang lebih profesional.

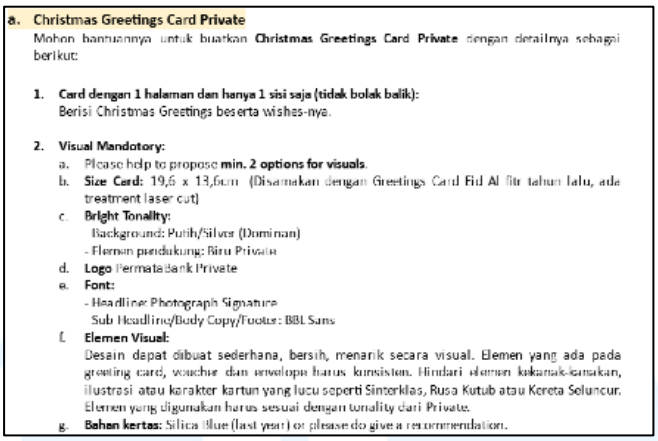
Selain itu, klien mengusulkan untuk memisahkan informasi antara nama pembicara, tanggal, dan perusahaan agar terlihat lebih terstruktur. Mereka merekomendasikan nama pembicara dan tanggal ditempatkan rata atas, sementara informasi perusahaan atau jabatan pembicara diletakkan di bawah

judul acara. Tujuan dari perubahan ini adalah untuk memastikan informasi yang disampaikan lebih terorganisir dan nyaman dipahami oleh audiens yang melihat banner.

Gambar 3. 29 *Final Art Roll Up Banner* Citra Pariwara

Selain revisi *feedback* dari klien, penulis juga menyesuaikan keseluruhan desain sehingga lebih menarik dengan memainkan ornamen dan warnanya. Asistensi dilakukan lagi dengan memasukan desain kedalam *deck*. Setelah tahapan ini, akhirnya klien menyukai keseluruhan desain yang sudah dibuat, dan karya akan segera dicetak.

Selain Greeting Card hari raya dengan treatment pop up, penulis juga melakukan salah satu proyek yang serupa namun tidak sama, yakni perancangan greeting card untuk hari raya natal dengan treatment laser cut.



a. **Christmas Greetings Card Private**

Mohon bantuannya untuk buatkan **Christmas Greetings Card Private** dengan detailnya sebagai berikut:

1. **Card dengan 1 halaman dan hanya 1 sisi saja (tidak bolak balik):**
   Berisi Christmas Greetings beserta wishes-nya.

2. **Visual Mandotory:**
   a. Please help to propose **min. 2 options for visuals**.
   b. **Size Card:** 19,6 x 13,6cm (Disamakan dengan Greetings Card Eid Al Fitr tahun lalu, ada treatment laser cut)
   c. **Bright Tonality:**
      Background: Putih/Silver (Dominan)
      - Elemen pendukung: Biru Private
   d. **Logo** PermataBank Private
   e. **Font:**
      - Headline: Photograph Signature
      Sub Headline/Body Copy/Footus: BBL Sans
   f. **Elemen Visual:**
      Desain dapat dibuat sederhana, bersih, menarik secara visual. Elemen yang ada pada greeting card, voucher dan envelope harus konsisten. Hindari elemen kekanak-kanakan, ilustrasi atau karakter kartun yang lucu seperti Sinterklas, Rusa Kutub atau Kereta Seluncur. Elemen yang digunakan harus sesuai dengan tonality dari Private.
   g. **Bahan kertas:** Silica Blue (last year) or please do give a recommendation.

Gambar 3. 30 *Brief Greeting Card* Hari Raya Natal

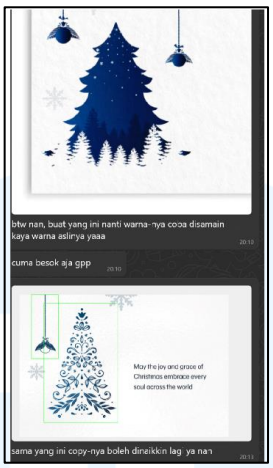
Proyek ini dimulai setelah penulis menerima brief dari graphic designer dalam bentuk *job request* untuk mendesain kartu ucapan hari raya Natal dengan *treatment laser cut*. Ada beberapa hal penting yang harus diperhatikan dalam desain ini, salah satunya adalah penghindaran elemen yang terlalu kekanak-kanakan karena kartu ucapan ini akan diberikan kepada nasabah *Private Banking* PermataBank yang menginginkan desain yang lebih elegan dan dewasa. Brief ini mencakup panduan tentang elemen desain yang harus digunakan, seperti batasan warna dan pemilihan font yang lebih formal. Kartu ini harus berukuran 19.6 x 13.6 cm dengan warna dominan putih atau silver dan elemen pendukung biru private.

Font yang digunakan adalah *Photogaph Signature* untuk header dan BBL Sans untuk *sub headline* dan *body copy*. Desain harus sederhana dan konsisten dengan elemen visual pada kartu ucapan, *voucher*, dan amplop, serta menghindari elemen kekanak-kanakan seperti ilustrasi Sinterklas, Rusa Kutub, atau Kereta Seluncur. Selain itu, kertas yang digunakan adalah *Silica* atau penulis dapat memberikan rekomendasi lainnya. Kartu ini diharapkan dapat tampil elegan dan sesuai dengan *tonality* dari *Private Banking* PermataBank.

Gambar 3. 31 Referensi *Greeting Card* Hari Raya Natal

Setelah menerima *brief*, penulis mulai melakukan riset visual dengan melihat *working file* dari proyek tahun sebelumnya sebagai referensi. Melalui referensi tersebut, penulis bisa lebih mudah memahami gaya desain yang sudah diterapkan di proyek sebelumnya dan menyesuaikannya dengan konsep desain untuk kartu ucapan Natal yang lebih matang dan sesuai ekspektasi klien. Sebagai contoh, desain motif laser cut yang rumit dan elegan digunakan pada kartu-kartu sebelumnya, memberikan tampilan yang mewah dan artistik. Pola-pola yang dipotong dengan presisi menggunakan warna putih dan aksen biru menambah kesan elegan yang sesuai dengan standar estetika klien. Selain itu, penulis juga merujuk pada desain *Voucher* Promo Christmas Priority tahun 2023.

Menampilkan ornamen Natal seperti bola salju dan salju yang jatuh, dengan teks "*Merry Christmas*" di bagian bawah, menggunakan warna biru dan putih dengan aksen perak untuk memberikan kesan yang elegan dan meriah. Dengan mengacu pada referensi visual tersebut, penulis dapat mengembangkan konsep desain yang lebih matang dan sesuai dengan ekspektasi klien, menghasilkan kartu ucapan Natal yang elegan dan profesional.



Gambar 3. 32 Revisi 1 *Greeting Card* Hari Raya Natal

Pada tahap selanjutnya, penulis melakukan asistensi dengan *graphic designer*. Proses asistensi ini dilakukan baik secara lisan maupun melalui *WhatsApp*, untuk mendiskusikan beberapa elemen desain yang perlu disesuaikan. Beberapa hal yang harus disesuaikan berdasarkan *feedback* yakni, ukuran elemen desain yang terlalu besar, pemilihan warna yang lebih sesuai dengan kesan formal, dan penataan tipografi agar desain lebih seimbang dan mudah dipahami oleh audiens yang lebih dewasa.

Dalam diskusi melalui *WhatsApp*, terdapat dua desain grafis yang dibahas. Desain pertama adalah gambar pohon natal berwarna biru dengan latar belakang putih serta beberapa ornamen bola natal, sementara desain kedua adalah gambar pohon natal yang lebih dekoratif dengan teks "*May the joy and grace of Christmas embrace every soul across the world*." Diskusi ini mencakup permintaan untuk menyesuaikan warna agar sesuai dengan warna aslinya, mengubah ukuran elemen desain, dan menaikkan posisi elemen tertentu. Melalui proses asistensi ini, penulis memastikan setiap elemen desain memenuhi ekspektasi klien dan tampak elegan, formal, serta mudah dipahami oleh audiens yang lebih dewasa.

\

Gambar 3. 33 *Final Art Greeting Card* Hari Raya Natal

Setelah melakukan beberapa penyesuaian pada desain, penulis mempersiapkan *preview* untuk klien dengan menyusunnya dalam *deck* presentasi. Dalam *deck* tersebut, penulis menampilkan beberapa desain kartu ucapan Natal dengan tema pohon Natal yang elegan dan modern. Kartu-kartu tersebut memiliki latar belakang biru tua dengan ilustrasi pohon Natal putih yang dihiasi pola-pola dekoratif. Teks "*Merry Christmas*" dan tahun "2024" juga terlihat pada kartu-kartu tersebut, memberikan sentuhan akhir yang menyenangkan dan relevan untuk musim liburan.

Klien memberikan *feedback* terkait pola yang digunakan dalam desain, seperti penyesuaian pola yang terlalu rumit. Meskipun ada beberapa masukan minor, klien menyukai keseluruhan desain yang sudah dibuat. *Feedback* ini kemudian diterima dan digunakan sebagai referensi untuk penyempurnaan desain, memastikan hasil akhir sesuai dengan ekspektasi dan kebutuhan klien.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama menjalani praktik kerja magang di FTW *Agency*, penulis menghadapi beberapa kendala yang memberikan tantangan tersendiri dalam proses belajar dan beradaptasi di lingkungan profesional. Kendala-kendala ini tidak hanya berasal dari faktor eksternal, tetapi juga dari keterbatasan kemampuan pribadi yang perlu terus diasah. Meski demikian, setiap kesulitan

yang dialami menjadi pelajaran berharga untuk meningkatkan kualitas kerja dan pengembangan diri di masa mendatang.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Selama melaksanakan magang di FTW *Agency*, penulis menghadapi beberapa kendala terkait pekerjaan yang dijalankan. Salah satu kendala utama adalah penulis merasa kurang menguasai aplikasi *Photoshop*, hal ini terjadi karena penulis kurang mengambil mata kuliah yang berkaitan dengan *digital imaging* dan menggunakan aplikasi tersebut saat di perkuliahan, sehingga beberapa tugas desain memerlukan waktu lebih lama untuk diselesaikan.

Tidak hanya itu, penulis juga menghadapi tantangan dalam manajemen waktu antara jadwal magang dan kewajiban akademik, terutama laporan magang, bimbingan hingga persiapan proposal tugas akhir yang harus diselesaikan. Penyesuaian terhadap ritme kerja profesional juga menjadi tantangan tersendiri, terutama dalam menghadapi *deadline* yang ketat dan ekspektasi tinggi di dunia kerja nyata.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Solusi dalam mengatasi kendala kurangnya keterlibatan dalam proses produksi, penulis berinisiatif untuk berdiskusi dengan supervisor mengenai kemungkinan ikut serta dalam proyek produksi yang sedang berjalan, sekaligus belajar dari pengalaman tim terkait. Hingga akhirnya seminggu sebelum hari terakhir menjadi intern *Graphic Designer*, penulis diajak untuk mengikuti salah satu *shooting* brand dan datang ke studio untuk melihat pelaksanaan produksi. Solusi dalam kendala upaya meningkatkan kemampuan *Photoshop*, yakni penulis secara aktif memanfaatkan waktu di luar jam kerja untuk mempelajari tutorial, serta meminta bimbingan dari rekan kerja penulis yang lebih berpengalaman.

Dikarenakan masih adanya tanggung jawab kampus untuk membuat proposal tugas akhir dan juga laporan magang, guna mengatasi tantangan manajemen waktu, penulis membuat jadwal harian yang terorganisir dengan memprioritaskan tugas berdasarkan urgensi, sehingga kewajiban akademik dan pekerjaan magang dapat berjalan seimbang. Terakhir, penulis berusaha beradaptasi dengan ritme kerja profesional dengan belajar mengelola tekanan, seperti membagi tugas besar menjadi langkah-langkah kecil yang lebih terukur, sehingga beban kerja terasa lebih ringan dan efisien.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA