

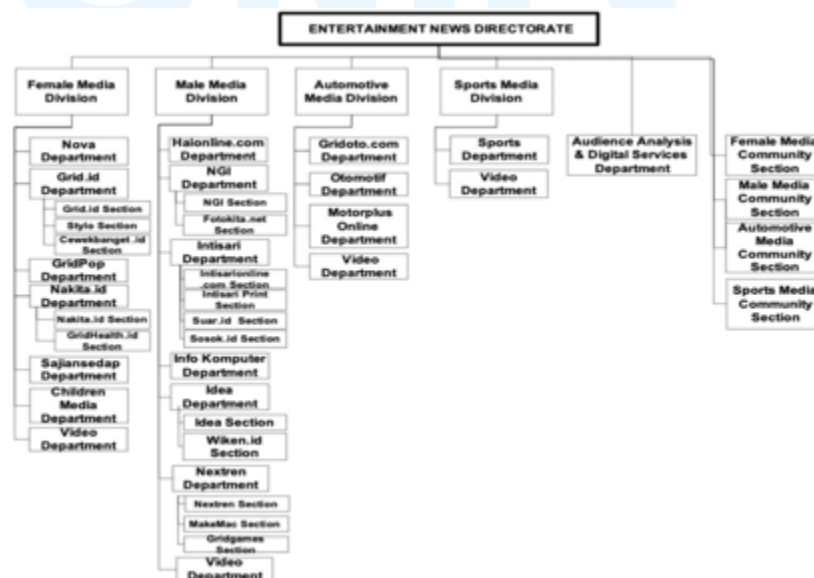
## BAB III

### PELAKSANAAN MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Penulis melakukan pengajuan magang ke Grid Network dan ditempatkan di anak perusahaan Majalah Bobo sebagai Graphic Designer. Selama menjalani program magang di Majalah Bobo, penulis ditempatkan di bawah divisi Visual yang berada di redaksi Bobo. Penulis bekerja di bawah arahan Visual Editor yang bertanggung jawab mengoordinasikan seluruh aspek desain grafis majalah dan media sosial Bobo. Dalam pelaksanaan tugas, penulis berkolaborasi dengan tim social media dan tim videographer untuk menghasilkan konten visual yang menarik, mulai dari pembuatan ilustrasi untuk edisi cetak hingga materi promosi untuk platform digital. Konten yang dibuat menaungi seluruh media sosial Majalah Bobo seperti majalah\_bobo, oki.nirmala, bonaandfriends\_official, dan pamankikuk\_husinata.

##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang



Gambar 3.1 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan Grid Network

Sumber: Data Olahan Laporan (2020)

Berdasarkan dari bagan 3.4, *Entertainment News Directorate* dari Grid Network sendiri dibagi menjadi empat divisi yaitu *Female Media Division*, *Male Media Division*, *Automotive Media Division*, dan *Sports Media Division*. *Entertainment News Directorate* juga dibantu oleh *Audience Analysis & Digital Services Department* dan *Community Sections* untuk masing-masing divisi. Dalam Grid Network, Divisi Female and Kids merupakan unit yang berfokus pada pengelolaan dan pengembangan *brand* majalah yang ditujukan bagi remaja wanita, pria, ibu, dan anak-anak. Majalah Bobo berada di bawah divisi ini tepatnya di *Children Media Department*.

Penulis ditempatkan sebagai *Graphic Designer* di tim sosial media Majalah Bobo. Penulis bekerja di bawah *Editor visual* yang mengarahkan semua elemen visual untuk berbagai akun media sosial majalah Bobo, yaitu majalah\_bobo, oki.nirmala, bonaandfriends\_official, dan pamankikuk\_husinata. Setiap konten yang dirancang oleh penulis harus sesuai dengan tema dan karakter dari masing-masing akun, yang menargetkan audiens anak-anak hingga remaja.

Selama praktek kerja magang, penulis dibimbing langsung oleh *Editor visual* yang merupakan Supervisi selama magang berlangsung. Supervisi memastikan setiap desain sejalan dengan konten tulisan dan pesan yang ingin disampaikan. Proses ini melibatkan diskusi mengenai konsep desain, penyesuaian warna, tipografi, hingga finalisasi aset visual untuk diunggah di media sosial.

### **3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang**

Proses koordinasi pelaksanaan magang penulis selama melakukan praktik kerja magang secara lebih jelas dapat dilihat melalui bagan alur koordinasi sebagai berikut:



Gambar 3.2 Bagan Koordinasi Magang Majalah Bobo

Sumber: Data Pribadi

Seperti yang tertera pada bagan 3.2, penulis ditempatkan di bagian tim desain grafis pada Majalah Bobo sebagai desainer grafis magang. Penulis ditempatkan di tim desain grafis Majalah Bobo sebagai desainer grafis magang, bekerja di bawah koordinasi *Visual Editor* yang bertanggung jawab atas pengarahan pembuatan konten visual untuk berbagai platform seperti Instagram dan halaman majalah. Selain itu, penulis juga berkoordinasi dengan *Editor*, yang memberikan arahan terkait tema konten dan memastikan konten yang dibuat sesuai dengan kebutuhan editorial.

Proses kerja dimulai dengan *briefing* yang dilakukan oleh *Head Editor* bersama *Editor* dan *Visual Editor* untuk menentukan arah konten media sosial Majalah Bobo. Selanjutnya, *Editor* memberikan pembagian tugas dan ide konten kepada *Social Media Intern*. *Social Media Intern* kemudian menyusun *content plan* dalam bentuk Excel, yang telah di-*review* dan disetujui oleh *Editor*, untuk diberikan kepada penulis.

Penulis mulai mengerjakan desain berdasarkan arahan yang telah diterima. Setelah desain selesai dibuat menggunakan perangkat lunak seperti Adobe

Photoshop atau Illustrator, desain tersebut dikirimkan kepada *Visual Editor* untuk direvisi atau disetujui. Apabila ada revisi, penulis langsung memperbaiki desain sesuai masukan *Visual Editor* dan mengirimkannya kembali untuk disetujui. Setelah desain disetujui oleh *Visual Editor*, penulis mengirimkan hasilnya kepada *Social Media Intern* melalui WhatsApp untuk diperiksa lebih lanjut, termasuk oleh *Editor*. Apabila diperlukan revisi terkait penulisan atau elemen lainnya, penulis akan melakukan perbaikan sesuai arahan. Setelah mendapatkan persetujuan akhir dari *Editor* dan *Social Media Intern*, file desain dalam format PNG akan diunggah ke Google Drive untuk digunakan. Proses koordinasi ini dilakukan secara efektif melalui komunikasi langsung di kantor maupun melalui aplikasi seperti WhatsApp, sehingga memastikan setiap tahap kerja berjalan lancar dan sesuai tenggat waktu.

### **3.2 Tugas yang Dilakukan**

Pada awal masa magang, penulis ditugaskan untuk membuat desain sosial media berupa 3 *Post* per minggu serta satu desain untuk cover majalah setiap minggu. Namun, setelah hampir dua bulan menjalankan praktik kerja, tanggung jawab penulis bertambah. Penulis kini ditugaskan untuk membuat desain *Post* setiap hari mulai dari hari Senin hingga Minggu, serta 2 video *reels* setiap minggu.

Perubahan ini menunjukkan peningkatan kepercayaan perusahaan terhadap kemampuan penulis dalam menyelesaikan tugas secara konsisten. Dalam pembuatan desain, penulis harus mengikuti arahan dari *Editor visual* dan *Editor* agar hasil akhir sesuai dengan *brand* Majalah Bobo dan karakter masing-masing akun media sosial.

Tabel 3.1 *Daily Task*

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	15—19 Juli 2024	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desain media sosial terutama <i>Post</i> dan <i>Reels</i></li> <li>2. Ilustrasi <i>frame</i> pada buku edisi <i>special</i> Oki Nirmala</li> <li>3. Desain kemasan <i>merchandise</i> Oki Nirmala</li> <li>4. Video editing Youtube</li> <li>5. Dokumentasi <i>event</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat 5 <i>Post</i> media sosial di Instagram (4 <i>Post</i> dan 1 <i>Reels</i>)</li> <li>2. Membuat <i>frame vector</i> untuk buku edisi spesial 50 tahun Oki Nirmala</li> <li>3. Membuat desain kemasan <i>merchandise</i> parfum untuk Oki Nirmala</li> <li>4. Mengedit video Youtube untuk Nakita dan Bobo</li> <li>5. Mendokumentasikan Tissa Biani saat mengunjungi Bobo untuk kebutuhan Story dan <i>Post</i> di Instagram</li> </ol>
2	22—26 Juli 2024	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Revisi desain <i>cover</i></li> <li>2. Desain media sosial <i>Post</i></li> <li>3. Ilustrasi majalah</li> <li>4. Desain <i>merchandise</i> tas</li> <li>5. Desain Majalah Bobo</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memperbaiki revisi desain <i>cover</i> Majalah Bona</li> <li>2. Membuat 4 <i>Post</i> media sosial di Instagram</li> <li>3. Memasukan ilustrasi kedalam majalah edisi <i>special</i> 50 tahun Oki Nirmala</li> <li>4. Membuat desain tas untuk <i>merchandise</i> Oki Nirmala</li> <li>5. Membuat desain Majalah Bobo untuk di bagian Pengetahuan.</li> </ol>
3	29 Juli — 22 Agustus 2024	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desain media sosial <i>Post</i></li> <li>2. Desain <i>cover</i> Majalah Bobo Desain Majalah Bobo</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat 5 <i>Post</i> media sosial di Instagram</li> <li>2. Membuat desain <i>cover</i> Majalah Bobo edisi 20</li> <li>3. Membuat desain Majalah Bobo untuk di bagian Profil, Pin Up, Reportasia, dan Bobo Tahu</li> </ol>
4	5 — 9 Agustus 2024	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desain media sosial <i>Post</i></li> <li>2. Desain <i>cover</i> Majalah Bobo</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat 3 <i>Post</i> media sosial di Instagram</li> <li>2. Membuat desain <i>cover</i> Majalah Bobo edisi 21</li> </ol>

		3. Desain <i>merchandise</i> batik Produksi video Bolu	3. Membuat desain <i>merchandise</i> kain batik Bobo 4. Mencari dan membuat asset untuk video Bolu
5	12 — 16 Agustus 2024	1. Desain media sosial <i>Post</i> 2. Ilustrasi majalah 3. Desain <i>cover</i> Majalah Bobo Desain halaman Majalah Bobo	1. Membuat 4 <i>Post</i> media sosial di Instagram 2. Memasukan ilustrasi kedalam Majalah Cerita Dongeng 3. Membuat desain <i>cover</i> Majalah Bobo edisi 22 4. Membuat desain majalah bagian Cerita Dongeng dan Boltah
6	19 — 23 Agustus 2024	1. Desain <i>asset</i> video 2. Desain media sosial <i>Post</i> 3. Desain <i>cover</i> Majalah Bobo 4. Desain halaman Majalah Bobo	1. Membuat desain aset <i>frame</i> untuk video Bolu 2. Membuat 4 <i>Post</i> media sosial di Instagram 3. Membuat desain <i>cover</i> Majalah Bobo edisi 23 4. Membuat desain majalah bagian Pengetahuan dan Cerita Dongeng
7	26 — 30 Agustus 2024	1. Desain media sosial <i>Post</i> 2. Desain halaman Majalah Bobo 3. Desain <i>cover</i> Majalah Bobo 4. Desain thumbnail Produksi video konten <i>Reels</i>	1. Membuat 5 <i>Post</i> media sosial di Instagram 2. Membuat desain majalah bagian Boltah 3. Membuat desain <i>cover</i> Majalah Bobo edisi 24 4. Membuat desain thumbnail Youtube untuk video Bolu 5. Membuat 2 video konten kreatif di <i>Reels</i> untuk Instagram Majalah Bobo
8	2 — 6 September 2024	1. Desain halaman Majalah Bobo 2. Desain <i>cover</i> Majalah Bobo 3. Desain media sosial <i>Post</i> 4. <i>Video Editing</i>	1. Membuat desain Majalah Bobo untuk bagian Bobo Corner untuk karakter Bona, Paman Kikuk, dan Oki Nirmala 2. Membuat desain <i>cover</i> Majalah Bobo edisi 24

			<ul style="list-style-type: none"> <li>3. Membuat desain majalah bagian Boltah dan Cerita Dongeng</li> <li>4. Membuat 3 <i>Post</i> media sosial di Instagram</li> <li>5. Mengedit video konten kreatif untuk Instagram Majalah Bobo</li> </ul>
9	9 — 13 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat <i>Post</i> media sosial</li> <li>2. Merapihkan aset ilustrasi</li> <li>3. Desain halaman Majalah Bobo</li> <li>4. Kampanye Nirmala di CFD</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat 2 <i>Post</i> media sosial di Instagram</li> <li>2. Merapihkan aset illutrasi di Excel untuk kemudahan pengelolaan.</li> <li>3. Membuat produksi shooting untuk konten Nirmala</li> <li>4. Membuat desain majalah bagian Boltah</li> <li>5. Menjadi Nirmala di Parade Bobo untuk kampanye edisi spesial majalah Oki Nirmala pada saat CFD (<i>Car Free Day</i>).</li> </ul>
10	16 — 20 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat <i>Post</i> media sosial</li> <li>2. Merapihkan aset ilustrasi di excel</li> <li>3. Sinkronisasi Voice Over dan <i>Storyboard</i></li> <li>4. Desain <i>cover</i> Majalah Bobo</li> <li>5. Desain halaman Majalah Bobo</li> <li>6. Shooting Video YouTube Bolu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat 5 <i>Post</i> media sosial di Instagram (3 <i>Post</i> dan 2 <i>Reels</i>)</li> <li>2. Merapihkan aset illutrasi di Excel untuk kemudahan pengelolaan.</li> <li>3. Melakukan <i>review</i> dan memastikan sinkronisasi antara <i>voice over</i> animasi dengan <i>story board</i> untuk animasi Oki Nirmala dan Bobo.</li> <li>4. Membuat desain <i>cover</i> Majalah Bobo edisi 26</li> <li>5. Membuat desain majalah bagian Boltah</li> <li>6. Melakukan <i>shooting</i> untuk video Youtube Bolu</li> </ul>

11	23 — 27 September 2024	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat <i>Post</i> media sosial</li> <li>2. Desain <i>cover</i> Majalah Bobo</li> <li>3. Desain halaman Majalah Bobo</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat 3 <i>Post</i> media sosial di Instagram</li> <li>2. Membuat desain <i>cover</i> Majalah Bobo edisi 28</li> <li>3. Membuat desain majalah bagian Boltah dan Info Bobo</li> </ol>
12	30 September — 4 Oktober 2024	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat <i>Post</i> media sosial</li> <li>2. Desain <i>cover</i> Majalah Bobo</li> <li>3. Merapihkan asset ilustrasi di Excel</li> <li>4. Percobaan desain dengan teknologi AI</li> <li>5. Desain halaman Majalah Bobo</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat 10 <i>Post</i> media sosial di Instagram</li> <li>2. Membuat desain <i>cover</i> Majalah Bobo edisi 29</li> <li>3. Merapihkan asset ilustrasi di Excel untuk kemudahan pengelolaan.</li> <li>4. Melakukan percobaan membuat aset Majalah Bobo dengan teknologi AI</li> <li>5. Membuat desain majalah bagian Boltah</li> </ol>
13	7 — 11 Oktober 2024	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat <i>Post</i> dan <i>Reels</i> media sosial</li> <li>2. Desain <i>cover</i> Majalah Bobo</li> <li>3. Desain halaman Majalah Bobo</li> <li>4. Shooting Video YouTube Bolu</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat 9 <i>Post</i> media sosial di Instagram (8 <i>Post</i> dan 2 <i>Reels</i>)</li> <li>2. Membuat desain <i>cover</i> Majalah Bobo edisi 30</li> <li>3. Membuat desain majalah bagian Boltah</li> <li>4. Melakukan <i>shooting</i> untuk video Youtube Bolu</li> </ol>
14	14 — 18 Oktober 2024	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat <i>Post</i> dan <i>Reels</i> media sosial</li> <li>2. Percobaan video karakter Bobo dengan V Tuber</li> <li>3. Desain <i>cover</i> Majalah Bobo</li> <li>4. Desain halaman Majalah Bobo</li> <li>5. Desain logo “Bobo Land”</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat 9 <i>Post</i> media sosial di Instagram</li> <li>2. Melakukan percobaan membuat video karakter Bobo dengan metode V Tuber untuk eksperimen konten baru</li> <li>3. Membuat desain <i>cover</i> Majalah Bobo edisi 31</li> <li>4. Membuat desain majalah bagian Boltah, Info Bobo,</li> </ol>



			<p>Cergam Bobo, dan Cergam Paman Kikuk</p> <p>5. Mendesain logo untuk acara besar Majalah Bobo yang mendatang bernama Bobo Land</p>
15	21 — 25 Oktober 2024	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat <i>Post</i> dan <i>Reels</i> media sosial</li> <li>2. Desain <i>cover</i> Majalah Bobo</li> <li>3. Desain halaman Majalah Bobo</li> <li>4. Merapihkan aset ilustrasi di excel</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat 12 <i>Post</i> media sosial di Instagram (11 <i>Post</i> dan 1 <i>Reels</i>)</li> <li>2. Membuat desain <i>cover</i> Majalah Bobo edisi 32</li> <li>3. Membuat desain majalah bagian Boltah, Info Bobo dan Reportasia</li> <li>4. Merapihkan aset illutrasi di Excel untuk kemudahan pengelolaan</li> </ol>
16	28 Oktober — 1 November 2024	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat <i>Post</i>, <i>Reels</i>, dan <i>Story</i> media sosial</li> <li>2. Desain <i>cover</i> Majalah Bobo</li> <li>3. Desain halaman Majalah Bobo</li> <li>4. Merapihkan aset ilustrasi di excel</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat 8 <i>Post</i> media sosial di Instagram (6 <i>Post</i>, 1 <i>Reels</i>, dan 1 <i>Story</i>)</li> <li>2. Mengedit ilustrasi dan membuat desain <i>cover</i> Majalah Bobo edisi 33</li> <li>3. Membuat desain majalah bagian Boltah</li> <li>4. Membuat desain majalah bagian Boltah</li> </ol>
17	4 — 8 November 2024	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desain <i>banner</i> Youtube</li> <li>2. Membuat <i>Post</i> dan <i>Reels</i> media sosial</li> <li>3. Desain <i>cover</i> Majalah Bobo</li> <li>4. Desain halaman Majalah Bobo</li> <li>5. Merapihkan aset ilustrasi di Excel</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat desain banner Youtube Kigabo untuk semua perangkat elektronik</li> <li>2. Mengedit ilustrasi dan membuat desain <i>cover</i> Majalah Bobo edisi 34</li> <li>3. Membuat desain majalah bagian Boltah</li> <li>4. Membuat 9 <i>Post</i> media sosial di Instagram (7 <i>Post</i> dan 2 <i>Reels</i>)</li> </ol>

			5. Merapihkan aset ilustrasi di Excel untuk kemudahan pengelolaan
18	11 — 15 November 2024	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat <i>Post</i> dan <i>Reels</i> media sosial</li> <li>2. Desain <i>cover</i> Majalah Bobo</li> <li>3. Desain halaman Majalah Bobo</li> <li>4. Merapihkan aset ilustrasi di Excel</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat 9 <i>Post</i> media sosial di Instagram (8 <i>Post</i> dan 1 <i>Reels</i>)</li> <li>2. Mengedit ilustrasi dan membuat desain <i>cover</i> Majalah Bobo edisi 35</li> <li>3. Membuat desain majalah bagian Boltah dan Bobo Corner</li> <li>4. Merapihkan aset ilustrasi di Excel untuk kemudahan pengelolaan</li> </ol>

Sumber: Dokumentasi Pribadi

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Pada praktik kerja magang sebagai *graphic designer* di Majalah Bobo, penulis bertanggung jawab membuat desain konten sosial media, terutama untuk *Post* harian dan video *reels* di akun majalah\_bobo, oki.nirmala, bonaandfriends\_official, dan pamankikuk\_husinata. Awalnya, penulis diminta menghasilkan tiga *Post* per minggu serta satu desain *cover* majalah mingguan. Namun, setelah hampir dua bulan menjalani magang, tugas penulis bertambah menjadi membuat *Post* setiap hari dari Senin hingga Minggu, ditambah dua video *reels* per minggu. Selain itu, penulis juga terlibat dalam beberapa proyek desain besar lainnya.



Gambar 3.3 Bagan Alur Koordinasi

Sumber: Dokumentasi Pribadi

### 1) Tahap Briefing

Proses dimulai dengan briefing yang dipimpin oleh Head Editor bersama Editor dan Visual Editor. Tujuan dari *briefing* ini adalah untuk menentukan arah dan tema konten visual yang akan dibuat untuk media sosial Majalah Bobo, serta memastikan bahwa desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan editorial dan tujuan platform. Editor memberikan arahan terkait tema konten, sementara Visual Editor bertanggung jawab atas pengarahan visual desain.

### 2) Tahap Pembagian Tugas & Content Plan

Setelah *briefing*, Editor memberikan pembagian tugas dan ide konten kepada Social Media Intern, yang kemudian menyusun content plan dalam bentuk Excel. Content plan ini kemudian akan diperiksa dan disetujui oleh Editor sebelum diberikan kepada penulis/desainer grafis. Tanggung Jawab: Social Media Intern menyusun rencana konten berdasarkan arahan, dan Editor memastikan kesesuaian dengan kebutuhan editorial.

### 3) Tahap Desain

Setelah menerima content plan yang sudah disetujui, penulis grafis mulai mengerjakan desain sesuai dengan arahan yang telah diberikan. Desain dibuat menggunakan perangkat lunak desain seperti Adobe Photoshop atau Illustrator. Penulis bertanggung jawab untuk menerjemahkan arahan editorial dan visual ke dalam bentuk desain yang menarik dan sesuai tema.

### 4) Tahap *Review* untuk *Approval*

Setelah desain selesai, penulis mengirimkan desain kepada Visual Editor untuk direview. Visual Editor memberikan feedback atau persetujuan terkait desain tersebut. Jika desain perlu direvisi, penulis melakukan perbaikan berdasarkan masukan yang diberikan. Visual Editor melakukan review dan memberikan persetujuan atau revisi terhadap desain yang telah dibuat.

### 5) Tahap Revisi dan Finalisasi Desain

Jika desain perlu direvisi, penulis segera memperbaiki desain sesuai dengan masukan dari Visual Editor. Setelah revisi selesai, desain kembali

dikirimkan untuk disetujui oleh Visual Editor. Penulis melakukan revisi dan finalisasi desain agar siap untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya.

#### 6) Tahap *Launching*

Jika desain perlu direvisi, penulis segera memperbaiki desain sesuai dengan masukan dari Visual Editor. Setelah revisi selesai, desain kembali dikirimkan untuk disetujui oleh Visual Editor. Penulis melakukan revisi dan finalisasi desain agar siap untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya.

### 3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Selama menjalani program magang sebagai *graphic designer* di Majalah Bobo, penulis bertanggung jawab untuk merancang berbagai desain yang mendukung kampanye dan kebutuhan promosi Majalah Bobo, terutama pada beberapa akun media sosial resmi seperti *majalah\_bobo*, *oki.nirmala*, *bonaandfriends\_official*, dan *pamankikuk\_husinata*. Tugas utama penulis meliputi pembuatan desain konten *Post* harian dan video *Reels*, serta berbagai proyek desain penting lainnya yang menunjang *brand* Bobo.

Desain sosial media yang harus dibuat mencakup 8-9 desain *Post* dengan 1-2 video *reels* setiap minggunya. Dalam proses pelaksanaan tugas utama magang, setiap desain sosial media menggunakan perangkat lunak desain seperti *Illustrator* atau *Adobe Photoshop* untuk keperluan ilustrasi dan tata letak, serta *After Effects* untuk mengedit video *Reels*. Proses desain ini pertama dimulai dengan *Editor* yang akan memberikan *brief* verbal kepada *Social Media Intern* untuk membuat *Content Planning* seputar *Post* yang akan di posting di media sosial *Instagram*.

TANGGAL UPLOAD	JAM UPLOAD	KATEGORI	KONTEN	BRIEF	KETERANGAN
Senin, 30 September 2024	15:00	Pameran-Klub	Perilaku Unik Pameran Klub	5. Perilaku Unik Pameran Klub (30 September 2024)	▶
Selasa, 1 Oktober 2024	16:00	Obi Nirmala	Tebak siluet	9. Tebak siluet (1 Oktober 2024)	▶
Rabu, 2 Oktober 2024	16:00	Bina & Friends	Fakta Unik Ular laut	4. Fakta Unik Ular Laut (2 Oktober 2024)	▶
Kamis, 3 Oktober 2024	16:00	Pameran-Klub	Tebak-rebukan	6. Tebak rebukan (3 Oktober 2024)	▶
Jumat, 4 Oktober 2024	18:00	Bina & Friends	Gambar berhitung (Pameran Bina)	5. Gambar Berhitung (4 Oktober 2024)	▶
	18:00	Obi Nirmala	Manfaat Buah Semangka	10. Manfaat Buah Semangka (4 Oktober 2024)	▶
Sabtu, 5 Oktober 2024	16:00	Pameran-Klub	Tebak Alat Pameran Klub	7. Tebak alat Pameran Klub (5 Oktober 2024)	▶
Minggu, 6 Oktober 2024	10:00	Obi Nirmala	Deskripsikan Ceritamu	11. Deskripsi Ceritamu (6 Oktober 2024)	▶
	9:00	Bina & Friends	Mencari perbedaan pada gambar	8. Mencari Perbedaan Gambar (6 Oktober 2024)	▶

Gambar 3.4 Content Planning Untuk Post Media Sosial

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selanjutnya jika *brief* yang telah dibuat oleh *Social Media Intern* sudah di cek dan di *approve* oleh *Editor*, *Social Media Intern* akan memberikan *deck* yang berisikan *content planning* yang sudah dibuat kepada penulis, untuk dijadikan referensi sebagai bahan dari materi desain yang akan dibuat oleh penulis.

Bobo10\_T-20-21.pdf

Slide 1\*

Visual: Panel 6  
Judul: Deskripsi Ceritamu  
Ilustrasi: Iwan Darmawan

Slide 2

Visual: teks  
Teks:  
Yuk, tulis cerita Negeri Dongeng versimu berdasarkan gambar pada slide pertama.  
Tulis ceritamu di kolom komentar, ya!

Cerita yang menarik akan ditampilkan di Instagram Story @oki.nirmala dan @majalah\_bobo.  
(Ini jangan terlalu kecil ya, biar pada notice juga)

Caption  
Mau ceritamu ditampilkan di Instagram Story @oki.nirmala dan @majalah\_bobo? Tuliskan cerita Negeri Dongeng versimu di kolom komentar, ya!

Follow Instagram @oki.nirmala, untuk dapatkan konten seru yang juga dapat menambah pengetahuan teman-teman.

Gambar 3.5 Brief yang Diberikan Oleh Social Media Intern

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah penulis selesai dalam melakukan desain berdasarkan *brief* non verbal yang diberikan *Social Media Intern* dengan menggunakan *platform* Adobe Illustrator, penulis memberikan hasil desain tersebut kepada *Visual Editor* untuk di tinjau lebih lanjut guna diperiksa apakah desain yang telah dibuat oleh penulis sudah sesuai dengan *brief* yang diberikan oleh *Social Media Intern*. Selain itu,

*Visual Editor* juga memastikan apakah desain yang telah dibuat oleh penulis sudah sesuai dengan ketentuan yang ada seperti dari segi *layouting*, desain karakter, serta format yang digunakan oleh perusahaan.

Tugas utama magang di Majalah Bobo sebagai desainer grafis adalah menciptakan desain media sosial. Salah satu tugas yang diberikan adalah *post* dengan tema "Deskripsikan Cerita," yang melibatkan karakter Oki Nirmala dan latar belakang putri duyung di kerajaan bawah laut. Konsep desain ini berfokus pada ajakan bagi audiens anak-anak untuk berpartisipasi dalam membuat cerita berdasarkan skenario gambar yang disediakan. Pemilihan palet warna dominan biru, kuning, dan pink untuk menciptakan nuansa laut yang segar, dengan gradasi biru yang meniru efek cahaya yang masuk ke dalam air, memberikan kesan kedalaman dan dimensi.



Gambar 3.6 Color Palette Desain "Deskripsikan Cerita" Oki Nirmala

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar latar belakang pada desain ini menampilkan ilustrasi bawah laut yang dipenuhi elemen ikan, terumbu karang, dan tanaman laut. Penulis menggunakan gradasi warna biru laut sebagai dasar untuk menciptakan kedalaman visual, sementara elemen ikan dan tanaman laut ditempatkan secara strategis untuk mengisi area kosong, sehingga desain terlihat lebih seimbang dan dinamis. Aset grafis seperti ikan dan tanaman laut diunduh dari sumber terpercaya, kemudian dimodifikasi dengan efek gradasi dan bayangan lembut untuk memberikan kesan realistis serta menghidupkan suasana bawah laut.

Judul "Deskripsikan Cerita" diletakkan di tengah desain dengan tipografi *sans-serif* merah muda dan hijau sesuai dengan warna Nirmala dan Oki (karakter utama), yang dilengkapi dengan *outline* putih tebal untuk menciptakan kontras yang jelas dengan latar belakang. *Outline* ini memastikan judul tetap terlihat mencolok meskipun berada di atas latar belakang yang kaya akan elemen visual. Selain itu,

gelembung-gelembung transparan ditambahkan di sekitar judul untuk memperkuat tema bawah laut dan memberikan sentuhan *playful* yang menarik perhatian. Seluruh elemen desain disusun dengan mempertimbangkan keseimbangan visual, memastikan fokus utama tetap pada judul tanpa mengabaikan detail latar belakang. Dengan pendekatan ini, desain tidak hanya menarik secara estetis tetapi juga mudah dipahami oleh anak-anak, sekaligus mencerminkan identitas ceria dan edukatif dari Majalah Bobo.



Gambar 3.7 Desain Post Instagram dengan Adobe Illustrator

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Langkah terakhir dalam proses desain adalah menyertakan logo Grid Network dan Bobo ke dalam desain. Jika terdapat hal-hal yang perlu direvisi, *Visual Editor* akan mengembalikan desain tersebut kepada penulis. Penulis kemudian akan melakukan revisi sesuai masukan yang diberikan. Pada desain ini, revisi yang diberikan adalah revisi pada copywriting pada kata Negeri Dongeng agar *align*.



Gambar 3.8 Hasil Desain Sebelum Sesudah Direvisi

Sumber: Dokumentasi Pribadi

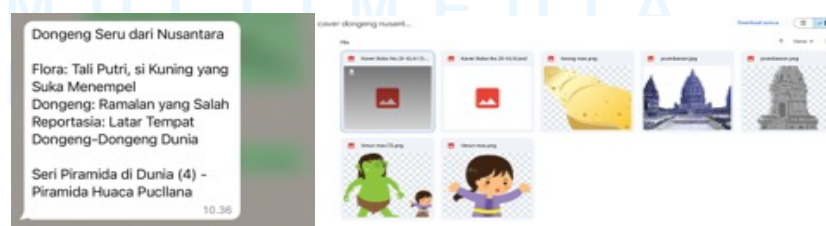
Desain hasil revisi oleh penulis akan diberikan kembali kepada *Visual Editor* untuk diperiksa. Setelah itu, desain tersebut akan diteruskan kepada *Social Media Intern*. *Social Media Intern* akan mempostingnya di Instagram sesuai jadwal yang telah ditentukan.

### 3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Dalam praktik magang di Majalah Bobo, pemanfaatan desain grafis menjadi aspek utama untuk mendukung berbagai kebutuhan promosi dan publikasi. Dari beragam pekerjaan yang penulis kerjakan selama praktik magang, penulis memilih perancangan desain dengan 4 variasi yang berbeda, antara lain perancangan desain untuk *Cover* Majalah Bobo, perancangan desain Tas Merchandise *Special Edition* Oki Nirmala, perancangan desain *Background* YouTube Kigabo, dan perancangan desain Promosi *Post* Paudpedia.

#### 3.3.2.1 Proyek Desain Cover Majalah Bobo

Penulis bertanggung jawab untuk membuat layout *cover* majalah mingguan. Proses ini melibatkan pemilihan konsep visual, tata letak, serta pembuatan ilustrasi baru yang sesuai dengan tema cerita dan karakter dalam edisi tersebut. Setiap *cover* yang dibuat bertujuan untuk menarik perhatian anak-anak sekaligus mencerminkan identitas Majalah Bobo yang ceria dan edukatif. Proyek desain *cover* Majalah Bobo dimulai dengan menerima *brief* dari *Visual Editor* yang bertanggung jawab atas tema dan isi edisi mingguan.



Gambar 3.9 Brief dan Aset Dari Visual Editor

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Brief tersebut menjelaskan tema cerita, karakter yang akan ditonjolkan, serta pesan utama yang ingin disampaikan pada *cover* majalah. Menerima *brief*, penulis memulai proses dengan membuat *layout* di perangkat



lunak Photoshop dan Indesign dengan menggunakan aset-aset yang sudah diberikan sebagai eksplorasi ide.

Dalam desain *cover* Majalah Bobo edisi Dongeng Seru dari Nusantara, penulis memulai dengan menciptakan elemen latar belakang yang menggambarkan suasana magis sesuai dengan tema dongeng. Latar belakang menampilkan gradasi gelap dengan efek pencahayaan (*lighting*) di bagian tengah, menggunakan efek *outer glow* untuk menciptakan sorotan cahaya lembut di sekitar elemen utama. Untuk menambahkan kedalaman, penulis mengunduh aset efek cahaya dari Freepik dan memadukannya dengan elemen *brush* manual yang digambar menggunakan *brush tool* di Photoshop, dengan *opacity* diturunkan hingga 25%.



Gambar 3.10 Hasil Desain Untuk Cover Majalah Bobo

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Elemen utama pada desain ini adalah ilustrasi Bobo yang membuka buku dongeng tua, dari mana karakter Buto Ijo dan Timun Mas muncul. Buku diberi tekstur motif khas buku dongeng tua, yang diunduh dari Freepik dan diterapkan dengan *blending mode multiply* untuk menciptakan efek realistis. Penulis juga menambahkan efek asap yang keluar dari buku, dibuat secara manual menggunakan *brush tool* dengan pengaturan *opacity* rendah agar terlihat lembut dan menyatu dengan desain. Karakter Buto Ijo dan Timun Mas diberi efek *outer glow* berwarna putih untuk menciptakan kesan ajaib, seolah-olah mereka muncul dari dalam buku.

Cahaya tambahan diletakkan di sekitar buku menggunakan aset efek sinar dari Freepik, dipadukan dengan *blur effect* untuk memberikan transisi yang halus. Judul "Dongeng Seru dari Nusantara" diletakkan di sudut kiri bawah desain, menggunakan *font sans-serif* tebal yang ramah anak. Teks judul diberikan *outline stroke* sebesar 10px berwarna putih agar terlihat jelas dan menonjol di atas latar belakang gelap. Posisi di sudut kiri bawah dipilih untuk menjaga keseimbangan komposisi desain tanpa mengganggu elemen utama di tengah.

Setelah desain digital selesai, penulis melakukan *review* internal bersama *supervisor* desain untuk memastikan bahwa setiap elemen telah sesuai dengan *brief* dan pedoman visual Majalah Bobo. Revisi dilakukan jika diperlukan, berdasarkan masukan dari *Editor* dan *Visual Editor*.



Gambar 3.11 Revisi Dari Hasil Desain Yang Telah Dibuat

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah semua elemen selesai, desain dirapikan menggunakan Photoshop dan tata letaknya diatur lebih lanjut di InDesign untuk memastikan semua elemen sejajar dan siap cetak. File desain kemudian disimpan sebagai *linked file* di PC dan dikumpulkan kepada *supervisor* melalui sistem internal perusahaan. Proses ini dilakukan setiap minggu dengan deadline finalisasi desain setiap hari Jumat, memastikan *cover* Majalah Bobo siap diproduksi tepat waktu, tetap mencerminkan identitas ceria dan edukatifnya, serta menarik perhatian anak-anak sebagai target pembaca utama.



Gambar 3.12 Desain yang Sudah Dicitak dan Diproduksi

Sumber: Dokumentasi Pribadi

### 3.3.2.2 Proyek Desain Tas *Merchandise Special Edition* Oki Nirmala

Penulis juga terlibat dalam proyek desain *merchandise* tas Oki Nirmala untuk edisi spesial. Dalam proyek ini, penulis membuat ilustrasi baru dan konsep desain yang menarik untuk dijadikan gambar cetakan pada tas tersebut, dengan tetap menjaga konsistensi karakter Oki Nirmala dan menyajikan desain yang sesuai dengan target pasar anak-anak. Proses desain dimulai dengan menerima *brief* dari *Visual Editor*, yang menjelaskan tujuan promosi *merchandise* ini serta elemen utama yang harus ditampilkan.



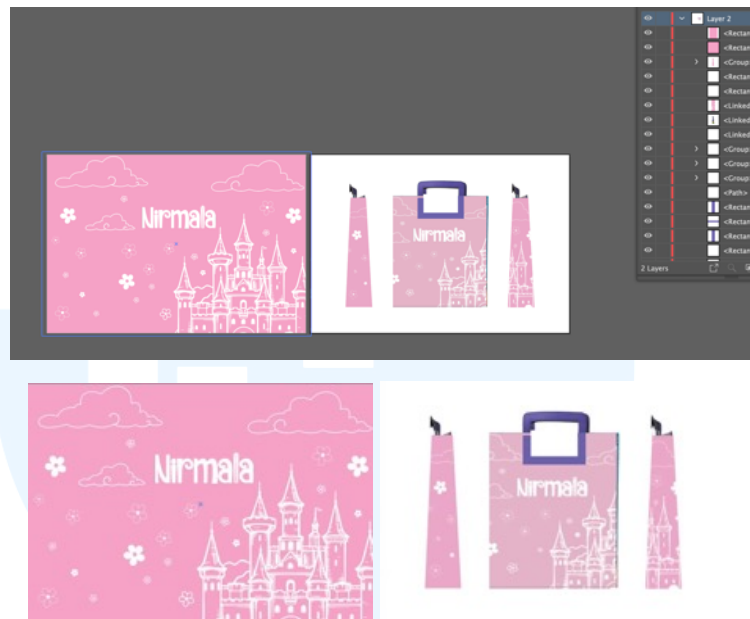
Gambar 3.13 Brief Untuk Proyek Desain Merchandise

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah menerima *brief*, penulis memulai dengan membuat beberapa sketsa awal untuk mengeksplorasi konsep desain. Penulis membuat desain di Adobe Illustrator untuk mengeksplorasi tata letak elemen-elemen desain seperti kastil, bunga, dan logo dibuat dengan detail tinggi dan memastikan proporsinya sesuai dengan ukuran tas. Konsep yang dipilih harus mampu mencerminkan karakter ceria dan magis dari Oki Nirmala sekaligus relevan dengan kebutuhan *merchandise*, yaitu tas yang praktis dan menarik.

Desain tas *Special Edition* Oki Nirmala ini dibuat dengan nuansa feminin, menggambarkan tema Istana Negeri Dongeng yang selaras dengan karakter Nirmala sebagai seorang putri. Elemen utama dalam desain adalah logo Nirmala yang ditempatkan di tengah sebagai fokus utama, dilengkapi dengan elemen-elemen dengan *outline* putih untuk menonjolkan logo dan menciptakan kesan elegan. Sebagai latar dekoratif, ilustrasi kastil diletakkan di pinggir kanan tas untuk memperkuat tema dongeng tanpa mengalihkan perhatian dari logo. Kastil ini dilengkapi dengan detail halus yang merepresentasikan dunia magis dari cerita Oki Nirmala.

Untuk mengisi ruang kosong dan memperkaya komposisi desain, penulis menambahkan awan dekoratif di sekitar logo dan kastil, menciptakan kesan ringan dan *dreamy*. Selain itu, bunga-bunga ditambahkan sebagai elemen pelengkap yang melambangkan mahkota bunga Nirmala, memperkuat citra feminin dan ceria yang khas. Elemen bunga dirancang dalam warna merah muda sesuai dengan palet warna karakter Nirmala.



Gambar 3.14 Proses Desain Tas Merchandise

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Desain mempertimbangkan area cetak pada bahan tas, memastikan elemen utama tetap jelas dan terlihat menonjol meskipun diaplikasikan pada permukaan bahan. Setelah selesai, penulis mengadakan sesi *review* bersama *supervisor* untuk mendapatkan masukan. Revisi dilakukan untuk menyempurnakan posisi elemen dan pilihan warna. Setelah persetujuan final, *file* disiapkan dalam format produksi dengan spesifikasi cetak yang sesuai dan dikirimkan ke *vendor* untuk proses pencetakan.



Gambar 3.15 Tas Merchandise Yang Sudah Dicetak

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Proyek ini bertujuan menciptakan tas *merchandise* yang tidak hanya mencerminkan identitas magis dan ceria Oki Nirmala tetapi juga menjadi barang koleksi yang berharga bagi penggemar setia. Desain yang dihasilkan diharapkan mampu memperkuat *brand* dan memberikan pengalaman positif bagi target pasar anak-anak. Hasil desain tas ini kemudian dipublikasikan melalui akun Instagram resmi Majalah Bobo untuk menjangkau audiens yang lebih luas.

### 3.3.2.3 Proyek Desain Background Youtube Kigabo

Selain desain untuk media sosial *platform* Instagram, penulis juga terlibat dalam pembuatan *background* YouTube untuk serial Kigabo. Penulis memastikan desain *background* ini responsif di berbagai perangkat, mulai dari layar *desktop*, tablet, hingga ponsel, dengan mempertahankan keselarasan visual dan identitas serial Kigabo yang menarik.

Proyek Desain Background YouTube untuk serial Kigabo dimulai dengan menerima *brief* dari tim promosi digital. *Brief* tersebut mencakup tujuan desain, yaitu menciptakan tampilan channel YouTube yang profesional dan menarik untuk meningkatkan daya tarik visual sekaligus mencerminkan identitas Kigabo. Informasi selengkapnya diberikan dalam bentuk *brief verbal* meliputi elemen khas yang harus ditonjolkan, seperti karakter utama, logo serial, serta nuansa petualangan dan fantasi yang menjadi tema utama Kigabo.



Gambar 3.16 Brief Untuk Desain Background Youtube Kigabo

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Desain Background YouTube untuk serial Kigabo dibuat dengan mengutamakan tampilan visual yang menarik, dinamis, dan responsif di

berbagai perangkat. Untuk memastikan desain sesuai dengan karakter Kigabo yang ceria dan penuh petualangan, penulis memulai proses dengan mencari referensi dari berbagai banner YouTube untuk channel anak-anak. Referensi ini membantu penulis memutuskan bahwa desain harus lebih banyak mengandalkan elemen visual dibandingkan teks, mengingat target audiensnya adalah anak-anak yang lebih tertarik pada visual yang mencolok.



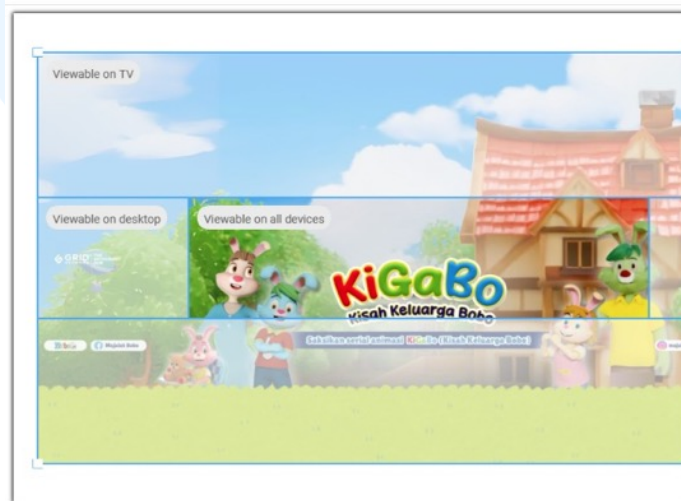
Gambar 3.17 Hasil Desain Background Youtube Kigabo

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Desain dibuat dengan ukuran 1546 x 423 piksel untuk memastikan seluruh elemen berada dalam *safe zone* YouTube. Penulis menggunakan aset visual dari video YouTube serial Kigabo, seperti latar belakang perumahan Kigabo dan karakter-karakter utama yang diambil dari tangkapan layar beberapa adegan serial tersebut. Latar belakang utama menggunakan elemen perumahan Kigabo untuk menciptakan nuansa familiar bagi penonton, sedangkan karakter-karakter ditempatkan di sekitar desain dengan efek *outer glow* untuk menonjolkan mereka sekaligus menarik perhatian audiens. Kemudian untuk menambahkan efek dimensi, penulis menambahkan gradasi warna hitam dengan *tools gradient* di Adobe Illustrator dengan *opacity* 10% dibagian belakang karakter dan judul.

Logo serial Kigabo ditempatkan di bagian tengah desain sebagai elemen fokus utama. Logo diberikan efek *glow* dengan *tools drop shadow* untuk menciptakan kesan menonjol di antara elemen lainnya. Keterangan singkat untuk mengajak audiens menonton serial Kigabo ditempatkan di

bawah logo, dengan tata letak yang tetap mempertahankan fokus visual. Di sudut kiri dan kanan bawah, logo Grid Network dan Bobo ditambahkan untuk memperkuat branding. Informasi mengenai media sosial Bobo juga diletakkan di bagian bawah desain, memastikan bahwa elemen tersebut tidak menghalangi *key visual*. Desain ini dibuat menggunakan Adobe Illustrator untuk digitalisasi elemen dan pengaturan komposisi. Penulis menambahkan efek seperti *glow* dan bayangan pada karakter dan logo untuk menciptakan kedalaman visual dan memperkuat tema fantasi petualangan Kigabo.



Gambar 3.18 *Review* Hasil Desain Background untuk Youtube Kigabo

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah desain sudah jadi, penulis meminta *feedback* kepada *Visual Editor* untuk revisi. Revisi yang diberikan adalah sebuah kendala saat *upload* ke Youtube dimana ukurannya tidak sesuai dengan kriteria dari platform tersebut. Setelah itu saya revisi serta mendapatkan persetujuan akhir, file desain diunggah ke *platform* YouTube dalam format yang sesuai. Desain ini berhasil menciptakan tampilan *channel* Kigabo yang profesional dan menarik. Selain itu, desain ini juga sesuai dengan identitas serial dan meningkatkan daya tarik visual untuk audiens anak-anak.





Gambar 3.19 Desain Final yang Dijadikan Background Youtube Kigabo

Sumber: Dokumentasi Pribadi

### 3.3.2.4 Proyek Desain Promosi *Post* Paudpedia

Dalam proyek ini, penulis ditugaskan untuk membuat desain konten promosi kolaborasi antara Paudpedia dan Majalah Bobo untuk *platform* media sosial. Paudpedia sendiri merupakan sebuah akun resmi di media sosial Instagram Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Bentuk kolaborasi yang dilakukan oleh Paudpedia dengan Majalah Bobo adalah Instagram *Post* yang di posting di Instagram Majalan Bobo.

Dalam proyek ini, penulis ditugaskan untuk membuat desain konten promosi kolaborasi antara Paudpedia dan Majalah Bobo untuk *platform* media sosial Instagram. Penulis memulai proses dengan menerima *brief* lisan dari *Visual Editor*, yang menekankan pentingnya menciptakan desain edukatif yang ceria dengan warna-warna cerah seperti kuning, biru, dan hijau, sesuai identitas visual kedua merek. Konsep desain dibuat menggunakan Adobe Illustrator, di mana elemen-elemen grafis *doodle* ditambahkan untuk memperkaya tampilan dan menciptakan kesan *playful*.

Slide 1  
 Visual: Majalah Paudpedia (Seperti yang ada di sini)  
 Teks:  
 Apa itu Paudpedia?  
 |  
 Slide 2  
 Visual: Halaman 3, yang benar.  
 Teks:  
 Rekomendasi dan Majalah Bodo berkolaborasi menghadirkan Majalah Paudpedia Edisi 1 Tahun 2024.  
 Majalah ini menyajikan program dan informasi yang bertujuan untuk mewujudkan "RAGU Berkeadilan".  
 RAGU adalah program pendidikan untuk mempersiapkan anak-anak kita sebelum masuk ke jenjang sekolah dasar (SD).  
 Ada Apa Saja di Paudpedia?  
 Link Aspek:  
 Slide 3  
 Visual: Game labirin (bagaia teka)  
 Teks:  
 Game Anak  
 Tidak hanya berteknologi informasi untuk orang tua dan guru, di Majalah Paudpedia ada juga game seru untuk kita, lo.  
 Slide 4  
 Visual: Halaman 34, panel 4  
 Teks:  
 Ragam  
 Di rubrik Ragam kali ini, salah satunya ada cerita bergambar berjudul "Ceklat Spesial untuk Ibu".  
 Slide 5

Gambar 3.20 Brief yang Diberikan Untuk Desain Paudpedia

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tema desain yang diangkat adalah "sekolah anak-anak" dengan elemen visual yang mencerminkan keceriaan dunia anak, seperti taman bermain dengan ilustrasi perosotan, ayunan, gedung sekolah, anak-anak yang sedang bermain, dan langit cerah. Semua elemen visual diambil dari aset yang disediakan oleh Paudpedia atau diadaptasi dari elemen ilustrasi yang sesuai dengan tema. Penulis menambahkan aset matahari yang dibuat menggunakan *pen tool* dan *shape maker* lingkaran lalu *copy* ke setiap *slide*.



Gambar 3.21 Proses Desain Post Untuk Paudpedia

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tipografi yang dipilih adalah *sans-serif* dengan gaya *playful*, memberikan kesan ramah dan mudah dibaca. Penulis memastikan setiap teks menggunakan warna cerah yang kontras dengan latar belakang agar informasi

tetap mudah terlihat. Di belakang teks, terdapat *shape* persegi Panjang dengan *rounded edge* dan *opacity* 15% agar teks dapat bisa terlihat dengan jelas. Konten *carousel* terdiri dari beberapa *slide* yang menampilkan tangkapan layar konten dari Majalah Paudpedia.

Setelah desain selesai, penulis melakukan *review* internal bersama supervisor. Proses ini bertujuan untuk mengevaluasi keseluruhan desain secara detail. Revisi dilakukan untuk menyempurnakan penempatan elemen visual dan memastikan desain sesuai dengan brief yang diberikan. Dalam proyek ini, revisi yang diberikan merupakan desain untuk background pada desain yang pertama karena *negative space* yang masih banyak dan kurang memiliki *look and feel* untuk tema anak-anak.



Gambar 3.22 Revisi Hasil Desain Post Untuk Paudpedia

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penyesuaian dilakukan sesuai masukan, seperti pengaturan ulang elemen visual agar lebih seimbang. Setelah desain mendapatkan persetujuan akhir, file diunggah dalam format posting ke platform Instagram Majalah Bobo. Proyek ini berhasil menciptakan desain yang ceria, edukatif, dan

mencerminkan nilai-nilai kedua merek, sekaligus menarik perhatian target audiens, yaitu orang tua dan anak-anak.



Gambar 3.23 Desain Final yang Diposting di Instagram Majalah Bobo

Sumber: Dokumentasi Pribadi

### 3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Penulis dapat beradaptasi dengan baik terhadap tugas dan alur kerja sebagai *graphic designer* selama menjalani praktik kerja magang di Majalah Bobo. Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala yang dihadapi penulis selama pelaksanaan magang. Kendala-kendala tersebut menuntut penulis untuk menemukan solusi agar tetap dapat menyelesaikan tugas dengan baik dan tepat waktu.

#### 3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Selama menjalani praktik kerja magang sebagai *graphic designer* di majalah Bobo, penulis mampu beradaptasi dengan baik terhadap lingkungan kerja dan sistem yang ada. Namun, penulis juga menghadapi beberapa kendala selama proses magang, antara lain:

##### 1) Keterbatasan Aset Ilustrasi dan Desain

Meskipun perusahaan telah menyediakan perangkat lunak desain yang lengkap, penulis mengalami keterbatasan dalam hal aset ilustrasi dan gambar yang digunakan untuk mendukung konten visual. Aset yang tersedia terkadang tidak selalu sesuai dengan kebutuhan desain yang diminta, terutama untuk

konten yang memerlukan ilustrasi khusus atau gambar dengan tema tertentu. Hal ini membuat penulis harus sering membuat ilustrasi tambahan atau mencari gambar alternatif dari sumber lain yang memakan waktu lebih banyak dalam proses produksi desain.

## 2) Masalah Koneksi yang Tidak Stabil

Terkadang, penulis menghadapi kendala koneksi internet yang tidak stabil, terutama ketika bekerja secara *Work from Home* (WFH). Koneksi yang lambat menghambat penulis dalam proses dan pengunggahan desain ke Google Drive. Akibatnya, beberapa *Post* terpaksa ditunda publikasinya karena persetujuan desain tidak dapat dilakukan tepat waktu.

## 3) Menghadapi *Shock Culture* Saat Bekerja

Untuk menghadapi *shock culture* akibat pace kerja yang cepat, penulis mengatur jadwal kerja secara lebih terorganisir dengan membuat timeline mingguan yang jelas, sehingga setiap post dan video dapat diselesaikan tepat waktu sesuai deadline. Solusi Pelaksanaan Magang

Kendala-kendala tersebut tentunya menghambat penulis dalam menyelesaikan pekerjaan, sehingga penulis berusaha untuk mencari jalan keluar dari setiap permasalahan.

### 1. Memperluas Sumber Ilustrasi

Untuk mengatasi keterbatasan aset ilustrasi, penulis mulai membuat aset ilustrasi sendiri yang lebih sesuai dengan kebutuhan desain. Penulis juga memperluas pencarian ke berbagai sumber ilustrasi gratis yang legal dan mengoptimalkan penggunaan elemen desain dari situs penyedia gambar bebas lisensi. Selain itu, penulis mencoba berkolaborasi dengan tim internal untuk mendapatkan ilustrasi atau gambar dari proyek sebelumnya yang dapat digunakan kembali dengan modifikasi.

### 2. Menggunakan Jaringan Koneksi Pribadi

Untuk mengatasi masalah koneksi internet yang tidak stabil selama WFH, penulis beralih menggunakan *hotspot* pribadi dari ponsel untuk menjaga stabilitas jaringan saat mengunggah desain atau berkoordinasi secara daring.

Penulis juga mengunggah *file* lebih awal untuk menghindari kendala jaringan pada saat *deadline* yang mendekat.

### 3. Manajemen Waktu yang Lebih Ketat

Untuk menghadapi peningkatan beban tugas, penulis menerapkan manajemen waktu yang lebih ketat dengan membuat jadwal harian dan mingguan. Penulis juga menggunakan *tools* seperti Google Calendar untuk memantau setiap tugas yang harus diselesaikan dan memprioritaskan pekerjaan yang paling mendesak. Dengan adanya struktur kerja yang lebih terorganisir, penulis mampu menyelesaikan tugas tambahan tanpa mengorbankan kualitas desain yang dihasilkan.

