

## BAB III

### PELAKSANAAN MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

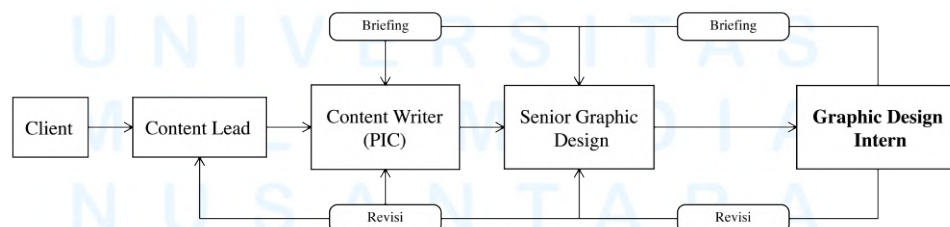
Saat menjalankan praktik magang di MarkMind, kedudukan dan koordinasi penulis telah ditentukan oleh perusahaan. Penulis sebagai seorang *Graphic Design Intern* berkewajiban untuk mengikuti koordinasi yang telah ditetapkan. Berikut merupakan kedudukan dan koordinasi yang telah dijalankan oleh penulis.

##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Dalam perusahaan, penulis sebagai *Graphic Design Intern* berada langsung di bawah arahan dan pengawasan dari *Senior Graphic Design*. Penulis memperoleh tugas dan *feedback* melalui persetujuan dari *Senior Graphic Design*. Tugas utama penulis adalah mengerjakan konten visual yang telah diberikan kepada penulis yang berkaitan dengan konten media sosial dari beberapa perusahaan klien yang bekerja sama dengan MarkMind.

##### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama melakukan magang di MarkMind, penulis biasanya melakukan koordinasi dengan berbagai pihak, terutama *Senior Graphic Design* dan *Content Writer*. Koordinasi ini diperlukan sebagai salah satu bentuk agar tugas penulis dapat berjalan dengan baik dan efektif. Berikut merupakan bagan alur koordinasi penulis selama menjalani magang.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Sebagai langkah awal dalam melaksanakan tugas, penulis dan *Senior Graphic Design* akan memperoleh *briefing* konten dari *Content Writer* mengenai perancangan desain yang perlu dikerjakan. *Briefing* konten yang diberikan merupakan hasil konten yang telah disetujui oleh klien dan *Content Lead*. Setelah memperoleh *briefing*, penulis akan berkoordinasi dengan *Senior Graphic Design* untuk mendapatkan *jobdesk* dan arahan perihal konten yang harus dirancang oleh penulis. Setelah merancang konten dan hasil perancangan desain telah disetujui oleh *Senior Graphic Design*, desain akan diperlihatkan kepada *Content Writer* atau pihak yang menjadi *PIC* dari klien dan *Content Lead* untuk memperoleh *feedback*. Setelah disetujui oleh *PIC* dan *Content Lead*, hasil desain akan diperlihatkan kepada klien yang bersangkutan. Jika terdapat revisi hasil desain, *Content Writer* akan menghubungi penulis untuk dilakukan tahap revisi. Jika revisi telah selesai, hasil desain akan diberikan lagi kepada *Content Writer* atau *PIC* untuk diperlihatkan kepada klien. Proses ini akan terus berulang hingga hasil desain disetujui oleh klien. Proses yang sama juga akan berlaku ketika penulis memperoleh *feedback* dari *Senior Graphic Design*, *Content Writer (PIC)*, dan *Content Lead* yang mengevaluasi desain konten yang telah penulis rancang.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Penulis sebagai seorang *Graphic Design Intern* di MarkMind memiliki tugas untuk merancang media promosi 6 (enam) *brand* dan organisasi yang bekerja sama MarkMind. Sebagian besar jenis promosi ini berupa konten pada media sosial. Berikut merupakan rincian tugas dan proyek yang penulis lakukan selama melaksanakan kegiatan magang di MarkMind.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	26 - 30 Agustus 2024	SinkGard: - Instagram <i>Feeds</i>	SinkGard: - Merancang visual konten 'Yes or No'

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
		Kenmaster: - Instagram <i>Feeds</i>	Kenmaster: - Merancang visual konten '4 Olahraga di rumah untuk Ibu-Ibu yang super sibuk' pada Instagram <i>Feeds</i> - Merancang visual konten 'Jangan pernah ngurusin orang lain' pada Instagram <i>Feeds</i> - Merancang visual konten 'Tips Hidup Sehat untuk Kamu yang Gak Sempat Olahraga' pada Instagram <i>Feeds</i>
2	2 - 6 September 2024		SinkGard: - Merancang visual konten mengenai akibat kebiasaan menunda pembuangan sampah makanan pada wastafel pada Instagram <i>Feeds</i> - Merancang visual konten 'Ini Tanda Kamu Butuh SinkGard di Rumah' pada Instagram <i>Feeds</i> Kenmaster: - Merancang visual konten 'Trik Ampuh Bikin Istri Happy Pas Lagi Diet' pada Instagram <i>Feeds</i> - Merancang visual konten 'Rekomendasi Kegiatan Gratis di Rumah' pada Instagram <i>Feeds</i> Peace: - Merancang dan mengedit video 'Parents, jangan lupa untuk peduli sama diri kamu!' pada Instagram <i>Reel</i>

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
3	9 - 13 September 2024	<p>Aetrio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instagram <i>Feeds</i></li> <li>- Instagram <i>Reel</i></li> </ul> <p>SinkGard:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instagram <i>Feeds</i></li> </ul> <p>Kenmaster:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instagram <i>Feeds</i></li> </ul>	<p>Aetrio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang visual konten 'White Sleek Meets Modern' pada Instagram <i>Feeds</i></li> <li>- Merancang visual konten 'Is Gold The New Black?' pada Instagram <i>Feeds</i></li> <li>- Merancang visual (DI) dan mengedit video 'Can you guess the real color of our c-2355-17 Bathub?' pada Instagram <i>Reel</i></li> </ul> <p>SinkGard:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang visual konten 'Jangan karena malas bersihin dapur, kamu stop nyobain resep viral' pada Instagram <i>Feeds</i></li> </ul> <p>Kenmaster:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang visual konten 'Punya lahan sisa di samping rumah? Dijadiin kebun sayur aja' pada Instagram <i>Feeds</i></li> </ul>
4	16 - 20 September 2024	<p>SinkGard:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instagram <i>Feeds</i></li> </ul> <p>Aetrio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instagram <i>Feeds</i></li> <li>- Instagram <i>Reel</i></li> </ul> <p>Peace:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instagram <i>Feeds</i></li> </ul> <p>Kenmaster:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instagram <i>Feeds</i></li> </ul>	<p>SinkGard:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang visual konten 'Yang Mereka Katakan Setelah Pakai SinkGard' pada Instagram <i>Feeds</i></li> </ul> <p>Aetrio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang visual (DI) dan mengedit video 'Looking for The Perfect Bathroom ...' pada Instagram <i>Reel</i></li> <li>- Merancang visual konten produk bathub dengan suasana outdoor pada Instagram <i>Feeds</i></li> </ul>

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
5	23 - 27 September 2024	Peace: - Instagram <i>Feeds</i>  SinkGard: - Instagram <i>Feeds</i>  Aetrio: - Instagram <i>Feeds</i> - Instagram <i>Reel</i>  Kenmaster: - Instagram <i>Feeds</i>	TSLC: - Merancang visual konten mengenai <i>career path</i> dan langkah-langkah yang dapat diambil pada Instagram <i>Feeds</i> - Merancang visual konten 'Choose one and send it to your friend!' pada Instagram <i>Feeds</i>  Peace: - Merancang visual konten 'Tahapan Perkembangan Bicara Anak' pada Instagram <i>Feeds</i> - Merancang visual konten 'Tanda-Tanda Anak Butuh Speech Therapy' pada Instagram <i>Feeds</i> - Merancang visual konten 'Kegiatan di Rumah untuk Dukung Perkembangan Bicara Anak 0-6 Tahun' pada Instagram <i>Feeds</i>  SinkGard: - Merancang visual konten 'Ngurusin SinkGard? Ga perlu kok ...' pada Instagram <i>Feeds</i> - Merancang visual konten promosi 'SinkGard Hadir di HOMEDEC Indonesia' pada Instagram <i>Feeds</i>  Aetrio: - Merancang visual konten 'Aetrio Picks: Timeless Classic' pada Instagram <i>Feeds</i> - Merancang dan mengedit video 'Favorite Part of

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
			<p>Renovating my Bathroom..' pada Instagram <i>Reel</i></p> <p>Kenmaster:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang visual konten 'Serunya Oktober bareng Produk Baru Kenmaster' pada Instagram <i>Feeds</i></li> </ul>
6	30 September – 4 Oktober 2024	<p>Peace:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instagram <i>Feeds</i></li> </ul> <p>Kenmaster:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instagram <i>Feeds</i></li> </ul> <p>Aetrio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instagram <i>Feeds</i></li> </ul> <p>SinkGard:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instagram <i>Feeds</i></li> </ul>	<p>Peace:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang visual konten 'Itu Mah buka ADHD..' pada Instagram <i>Feeds</i></li> <li>- Merancang visual konten 'Apakah Terapi ABA Dapat Mengurangi Gejala ADHD?' pada Instagram <i>Feeds</i></li> </ul> <p>Kenmaster:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang visual konten 'No Dispenser, No Worries' pada Instagram <i>Feeds</i></li> </ul> <p>Aetrio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang visual konten 'With whirlpool system ...' pada Instagram <i>Feeds</i></li> </ul> <p>SinkGard:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang visual konten 'Gasuka bebersih tapi mau tetap masak?...' pada Instagram <i>Feeds</i></li> </ul>
7	7 - 11 Oktober 2024	<p>Aetrio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instagram <i>Feeds</i></li> <li>- Instagram <i>Reel</i></li> </ul> <p>Kenmaster:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instagram <i>Feeds</i></li> </ul>	<p>Aetrio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang dan mengedit video 'Luxury Minimalist Basin' pada Instagram <i>Reel</i></li> <li>- Merancang visual konten 'The Perfect View to Complement your Perfect Bath' pada Instagram <i>Feeds</i></li> </ul>

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
		TSLC: - Instagram <i>Feeds</i> Peace: - Instagram <i>Feeds</i>	- Merancang visual (DI) dan mengedit video 'Massage Bathub or Freestanding Bathub' pada Instagram <i>Reel</i> Kenmaster: - Merancang visual konten 'This or That' pada Instagram <i>Feeds</i> - Merancang visual konten 'Di rumah terus, mau cosplay jadi keong?' pada Instagram <i>Feeds</i> - Merancang visual konten <i>Giveaway</i> Oktober pada Instagram <i>Feeds</i> TSLC: - Merancang visual konten 'Good friends are like stars...' pada Instagram <i>Feeds</i> Peace: - Merancang visual konten 'Tips Menjaga Mental Health berdasarkan Usia' pada Instagram <i>Feeds</i>
8	14 - 18 Oktober 2024	SinkGard: - Instagram <i>Feeds</i> Aetrio: - Instagram <i>Feeds</i> Peace: - Instagram <i>Feeds</i>	SinkGard: - Merancang visual konten 'Mau punya dapur open space, tapi seisi rumah ga ikutan bau, emang bisa?' pada Instagram <i>Feeds</i> Aetrio: - Merancang visual konten 'Feel your body naturally align...' pada Instagram <i>Feeds</i>



Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang visual konten 'Which team are you?' pada Instagram <i>Feeds</i></li> </ul> <p>Peace:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang visual konten '6 Tanda Anak Butuh Learning Support' pada Instagram <i>Feeds</i></li> <li>- Merancang visual konten 'Hanya dengan Menulis Jurnal ...' pada Instagram <i>Feeds</i></li> <li>- Merancang visual konten 'Tipe Journaling yang cocok ...' pada Instagram <i>Feeds</i></li> </ul>
9	21 - 25 Oktober 2024	<p>Aetrio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instagram <i>Feeds</i></li> <li>- Instagram <i>Reel</i></li> </ul> <p>Peace:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instagram <i>Reel</i></li> </ul> <p>SinkGard:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instagram <i>Feeds</i></li> </ul>	<p>Aetrio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang visual konten 'Essential Bathroom Items You'll Love' pada Instagram <i>Feeds</i></li> <li>- Merancang visual (DI) dan mengedit video 'Let's add some color to your space!' pada Instagram <i>Reel</i></li> <li>- Merancang visual konten 'Long-lasting and stylish...' pada Instagram <i>Feeds</i></li> <li>- Merancang visual (DI) dan mengedit video 'Variasi warna basin' pada Instagram <i>Reel</i></li> </ul> <p>Peace:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang visual konten '3 Tips untuk Bantu Anak dan Remaja Mulai Journaling' pada Instagram <i>Feeds</i></li> <li>- Merancang reels konten pada Instagram <i>Feeds</i></li> </ul>



Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang visual konten 'Selamat Hari Sumpah Pemuda' pada Instagram Feeds</li> </ul> SinkGard: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang visual konten perlu sampai batalin janji...' pada Instagram Feeds</li> </ul>
10	28 Oktober - 1 November 2024	Aetrio: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instagram Feeds</li> </ul> Peace: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instagram Feeds</li> </ul> Kenmaster: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instagram Feeds</li> </ul> SinkGard: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instagram Feed</li> </ul>	Aetrio: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang visual konten 'Aetrio Picks: Luxurious Gold Bathroom' pada Instagram Feeds</li> <li>- Merancang visual konten 'Charming and Compact...' pada Instagram Feeds</li> </ul> Peace: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang visual konten 'Pesan dari klien Peace' pada Instagram Feeds</li> <li>- Merancang visual konten '6 Gejala Depresi pada Anak dan Remaja' pada Instagram Feeds</li> <li>- Merancang visual konten '3 Mitos tentang Depresi pada Anak dan Remaja' pada Instagram Feeds</li> <li>- Merancang visual konten '4 Cara Cegah Depresi pada Remaja' pada Instagram Feeds</li> </ul> Kenmaster: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang visual konten 'Produk Baru Kenmaster' pada Instagram Feeds</li> </ul>

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
11	4 - 8 November 2024	<p>Aetrio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instagram <i>Feeds</i></li> <li>- Instagram <i>Reel</i></li> </ul> <p>Peace:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instagram <i>Feeds</i></li> </ul> <p>Kenmaster:</p> <p>Instagram <i>Feeds</i></p>	<p>Kenmaster:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang visual konten 'Orang lama atau orang baru?' pada Instagram <i>Feeds</i></li> <li>- Merancang visual konten 'Rekomendasi Kado untuk Hari Ayah' pada Instagram <i>Feeds</i></li> <li>- Merancang visual konten 'Lindungi Rumah dari Incaran Maling' pada Instagram <i>Feeds</i></li> </ul> <p>Aetrio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang visual konten 'Take your bathing experience..' pada Instagram <i>Feeds</i></li> <li>- Merancang dan mengedit konten 'Salah pilih keran kamar mandi bisa bikin overbudget?' pada Instagram <i>Reel</i></li> </ul>
12	11 - 15 November 2024	<p>TSLC:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instagram <i>Reel</i></li> </ul> <p>Peace:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instagram <i>Feeds</i></li> </ul> <p>Kenmaster:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instagram <i>Feeds</i></li> </ul>	<p>TSLC:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang dan mengedit konten 'When I'm feeling blue..' pada Instagram <i>Reel</i></li> </ul> <p>Kenmaster:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang visual konten 'Fix lolos jadi bapak-bapak kalua punya skill ini... ' pada Instagram <i>Feeds</i></li> </ul> <p>Aetrio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang visual konten 'It's time to relax' pada Instagram <i>Feeds</i></li> </ul>

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
			Peace: - Merancang visual konten 'Proses asesmen psikoedukasi' pada Instagram <i>Feeds</i> Merancang visual konten 'Yuk, temukan asesmen psikoedukasi berdasarkan kebutuhanmu!' pada Instagram <i>Feeds</i> - Merancang visual konten 'Kenapa anak butuh asesmen psikoedukasi?' pada Instagram <i>Feeds</i>
13	18 - 22 November 2024	Peace: - Instagram <i>Reel</i> Aetrio: - Instagram <i>Feeds</i> - Instagram <i>Reel</i>	Peace: - Merancang visual konten 'Parents tau gak, punya social skills...' pada Instagram <i>Reel</i> Aetrio: - Merancang dan mengedit konten 'When all our basins fit ...' pada Instagram <i>Reel</i> - Merancang visual konten 'Aetrio Picks: Dark Tone Elements' pada Instagram <i>Feeds</i>
14	25 - 29 November 2024	Travelkon: - Instagram <i>Feeds</i> - Instagram <i>Reel</i> Peace: - Instagram <i>Feeds</i> Aetrio: - Instagram <i>Feeds</i>	Travelkon: - Merancang dan mengatur ulang format layout desain statis Ads - Merancang motion desain Ads Peace: - Merancang visual konten pada Instagram <i>Feeds</i>

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
15	2 – 6 Desember 2024	SinkGard: - Instagram <i>Feeds</i> Aetrio: - Instagram <i>Feeds</i>	SinkGard: - Merancang dan memfinalisasi EP SinkGard Desember <i>Week 1, 2</i> Aetrio: - Merancang dan memfinalisasi EP Aetrio Desember <i>Week 2, 3</i>

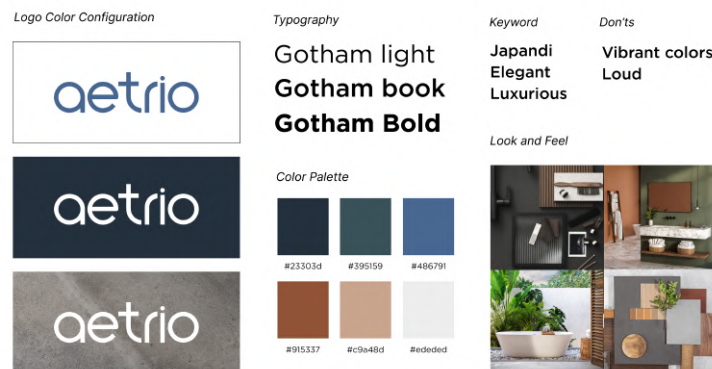
### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama pelaksanaan magang, penulis sebagai seorang *Graphic Design Intern* bertanggungjawab dalam merancang visual konten yang telah diarahkan oleh *Content Writer* dan *Senior Graphic Design*. Sebagian besar pekerjaan penulis adalah merancang konten visual yang berkaitan dengan konten media sosial, khususnya Instagram dari berbagai macam klien. Klien tersebut terdiri dari Aetrio, SinkGard, Kenmaster, Peace, TSLC, dan Travelkon. Berikut merupakan proses pelaksanaan tugas magang yang telah dijalankan oleh penulis.

#### 3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Pada proyek pertama dan utama, penulis diarahkan oleh *Senior Graphic Design* untuk merancang visual konten *brand* Aetrio. Melalui pendekatan metode *Design Thinking*, tahapan awal yang dilakukan penulis dalam merancang konten visual *brand* Aetrio adalah *emphatize*. Pada tahap ini, penulis memperoleh *briefing* dan mengumpulkan referensi visual yang berkaitan dengan *brand*. Aetrio sendiri adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang peralatan saniter yang trendi dan terjangkau yang berfungsi untuk meningkatkan kenyamanan dan desain kamar mandi. Fitur utama dari produk yang ditawarkan Aetrio adalah desain yang minimalis, *modern*, elegan yang dipadukan dengan teknologi untuk memastikan fungsionalitas yang optimal. Dengan berpegang erat pada citra merek tersebut, *tone of voice* utama yang diangkat dalam perancangan visual konten Aetrio adalah *professional, smart,*

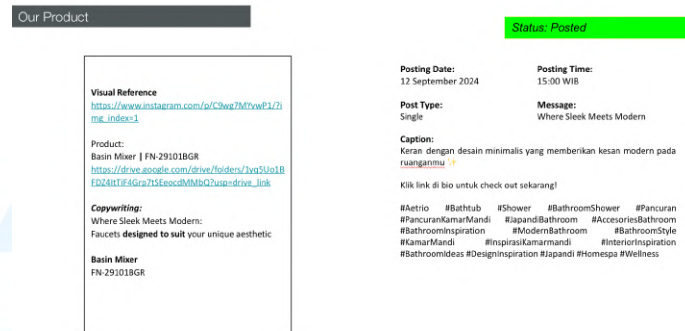
*and friendly* dengan *style* fotografi yang *polished, relaxed, dan humane*. *Polished* mengacu pada susasana kamar mandi yang rapi dan terpoles dengan *product placement* yang menunjukkan kelas dan modernitas. *Relaxed* mengacu pada suasana kamar mandi yang santai dan nyaman dengan penggambaran *lighting* yang hangat dan terang. *Humane* mengacu pada nuansa yang hidup melalui unsur *human touch*. Melalui paparan di atas, konsep visual utama yang diangkat dalam perancangan visual konten Aetrio adalah penggambaran desain visual yang *aesthetic, minimalist, dan modern* dengan pemanfaatan proses manipulasi foto produk pada latar. Berikut merupakan *brand guideline* yang telah disusun dan diberikan kepada penulis. *Brand guideline* ini merupakan panduan dasar penulis mengenai identitas Aetrio yang akan berperan penting dalam proses perancangan visual konten Aetrio.



Gambar 3.2 Brand guideline Aetrio

Setelah memperoleh *brand guideline*, dalam proses perancangan visual konten, tim juga mempunyai sebuah *file Google Slide* yang berisi *Editorial Plan* yang perlu diperhatikan dan dijalankan sesuai dengan periode yang telah ditentukan. Setiap klien memiliki satu buah *file Editorial Plan*. Begitu pula dengan *brand* Aetrio, *Editorial Plan* ini merupakan perencanaan lengkap konten harian yang telah dikembangkan oleh divisi *content*. Dalam *Editorial Plan* ini, terdapat jadwal unggahan konten, jenis konten, *caption* konten, *copywriting*, referensi visual, hingga nama produk yang akan menjadi *highlight*

konten. Berikut merupakan salah satu contoh halaman *EP* yang diperoleh penulis sebagai landasan untuk merancang desain konten Aetrio.



Gambar 3.3 Contoh Pertama *Editorial Plan* Aetrio

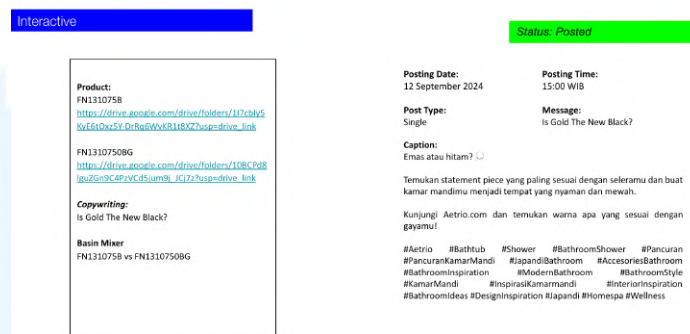
Setelah penulis memperoleh *file Editorial Plan*, penulis dan *Graphic Designer* lainnya akan mengikuti *briefing EP* yang dipimpin oleh tim *content*. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar penulis dan *Graphic Designer* lainnya dapat memahami dengan jelas konten yang terdapat pada *file Editorial Plan*. Pada kegiatan *briefing* ini tahap *define* juga dilakukan. Penulis bersama dengan *Graphic Designer* lainnya dan *Content Writer* akan berdiskusi mengenai ide atau gagasan visual yang lebih spesifik pada masing-masing konten. Setelah mengikuti *briefing*, penulis memasuki tahap *ideation*, *prototype*, dan *test*. Berikut merupakan beberapa contoh proses perancangan desain konten Aetrio yang dilakukan oleh penulis.

#### 1. Perancangan Konten *EP* September *Week* 2

Perancangan konten *EP* September *Week* ke-2 ini menjadi salah satu perancangan konten yang penulis lakukan pada bulan September. Perancangan ini berupa perancangan konten interaktif dengan memanfaatkan media *polling* Instagram. Fokus utama dari perancangan ini adalah perbandingan dari kedua produk *faucet* Aetrio, *black and gold Wall Mount Basin Mixer*, yang ingin ditampilkan dengan konsep yang ‘mewah’ dengan *look* yang berbeda. Pada tahap awal perancangan visual konten, penulis akan membaca halaman *EP* untuk memahami kembali konten yang



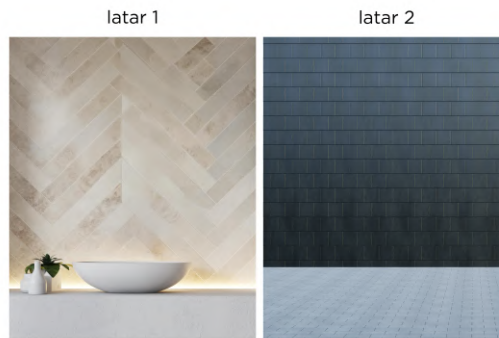
akan dikerjakan. Pada tahap ini, penulis juga akan mengecek dan mengunduh aset foto produk yang telah diberikan di dalam *EP* untuk menentukan ide *layout* konten. Berikut merupakan konten *EP* yang akan dirancang oleh penulis.



Gambar 3.4 Contoh Kedua *Editorial Plan* Aetrio

Merujuk pada hasil *briefing*, pada tahap *ideation* ini, ide utama tampilan layout konten adalah membagi dua tampilan latar sehingga dapat merepresentasikan dua suasana kamar mandi dengan dua *faucet* Aetrio yang berbeda secara bersamaan. Berkembang dari ide dasar, penulis merancang sebuah *single feed* Instagram dengan fokus utama menciptakan visualisasi ‘sebuah kamar mandi’ yang pada saat bersamaan mampu memberikan dua *look* yang berbeda. Setelah melakukan *brainstorm* dan menentukan ide *layout*, penulis lanjut pada tahap berikutnya, *prototype*, dengan mulai mencari aset latar kamar mandi yang sesuai dengan visualisasi citra *brand* Aetrio yang minimalis dan modern. Berikut merupakan latar kamar mandi yang akan penulis manfaatkan.





Gambar 3.5 Latar Kamar Mandi Konten *EP* September *Week 2*

Penggunaan dua latar dengan warna yang kontras dimanfaatkan penulis untuk menonjolkan produk. Warna latar biru gelap yang erat kaitannya dengan suasana malam dan gelap penulis manfaatkan dengan menambah aksen *gold* terang dari produk, sedangkan warna latar *gold* yang erat kaitannya dengan kemewahan dan gairah penulis manfaatkan dengan menambahkan aksen hitam dari produk. Setelah penulis menemukan aset yang sesuai, penulis melanjutkan tahapan berikutnya dengan melakukan *placement product* pada *artboard*. Pada tahap ini, penulis biasanya melakukan beberapa penyesuaian, seperti mengatur ukuran dan *layout* produk pada latar hingga menambahkan produk *brand* lainnya untuk melengkapi visualisasi desain.

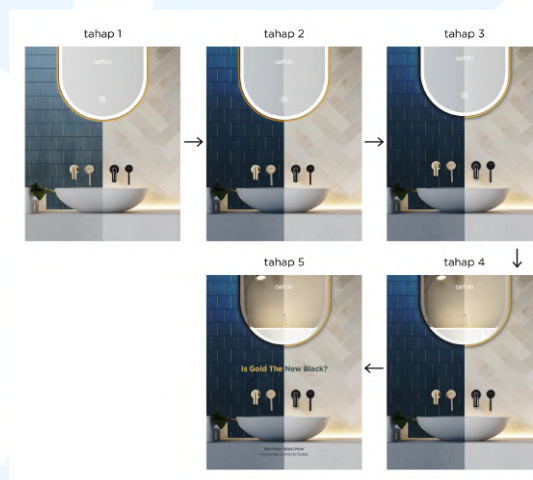


Gambar 3.6 *Placement* Produk Aetrio pada Latar

Jika dilihat pada gambar 3.3.1, penulis menambahkan produk ‘*Lyndon Gold Mirror*’ Aetrio pada *artboard*. Hal ini dilakukan penulis

dengan dua pertimbangan. Pertama, permintaan dari klien yang ingin fokus pada tampilan konten yang berpusat pada penggunaan produk Aetrio sehingga penulis perlu melakukan *digital imaging* pada beberapa peralatan saniter lainnya. Yang kedua, produk yang ingin dimanfaatkan oleh penulis sesuai dengan tampilan gaya kamar mandi yang sedang dirancang, yaitu minimalis modern dengan aksesoris perpaduan warna biru dan *gold*.

Setelah tahap *placement product* selesai, penulis melanjutkan tahapan berikutnya dengan melakukan proses *digital imaging*. Pada tahap ini, penulis mulai melakukan manipulasi gambar sehingga tampilan konten dapat terlihat lebih nyata. Proses *digital imaging* ini dimulai dari penambahan wastafel pada latar kiri, pengaturan warna dan cahaya, pengaturan arah bayangan produk, proses manipulasi latar pada cermin, hingga penambahan *copywriting* pada *artboard*.



Gambar 3.7 Proses *Digital Imaging* Produk Aetrio pada Latar

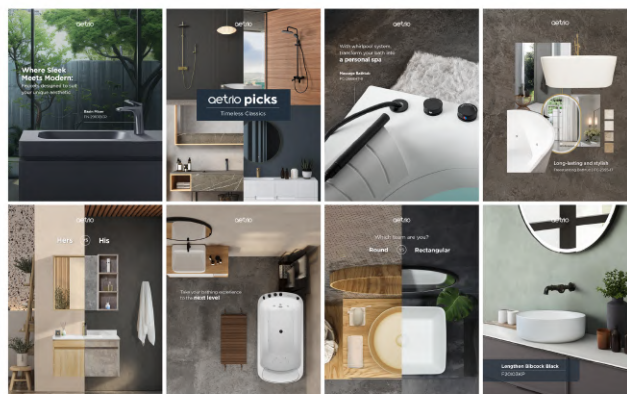
Selama proses pengerjaan ini, penulis seringkali melakukan asistensi dan meminta *approval* kepada *Graphic Designer*, *Content Writer*, dan *Content Lead* untuk memperoleh masukan yang dibutuhkan dalam pembuatan konten. Dalam pengerjaannya, penulis biasanya akan melakukan revisi skala kecil hingga besar hingga hasil desain konten telah memperoleh *approval* dari klien. Pada perancangan konten ini, penulis

memperoleh *feedback* untuk melakukan revisi skala kecil dengan mengubah peletakan *copywriting* yang terdapat visual konten.



Gambar 3.8 Proses Revisi Desain Konten Aetrio

Perubahan ini dikarenakan peletakan *copywriting* pada konten yang telah direvisi ini lebih mudah untuk dibaca. Selain itu, audiens menjadi lebih mudah membedakan nama dan kode produk sehingga meminimalisir timbulnya kesalahan. Selain merancang konten *Editorial Plan* di atas, berikut merupakan beberapa contoh perancangan konten *feeds* Instagram Aetrio yang pernah dirancang oleh penulis.



Gambar 3.9 *Compilation* Beberapa Perancangan Konten Aetrio

Proses perancangan yang dilakukan penulis dalam setiap konten *feeds* Aetrio hampir sama. Dalam perancangan visual konten Aetrio ini, penulis lebih berfokus pada pemanfaatan *digital imaging* yang kuat. Dalam hal ini, fokus utama penulis adalah memastikan penempatan

produk dan konsep visual konten produk sejalan dengan ide konten yang terdapat pada *Editorial Plan* Aetrio.

## 2. Perancangan Reels

Selain melakukan perancangan desain pada konten *feeds* Instagram Aetrio, penulis juga memperoleh tugas untuk melakukan perancangan desain konten *reel* Instagram Aetrio. Pada perancangan desain *reel* Instagram Aetrio, terdapat 2 (dua) tipe konten. Tipe pertama adalah perancangan konten *reel* dengan memanfaatkan aset *video* yang telah ada. Pada tipe pertama ini, penulis akan melakukan *video composing* dengan melakukan *cut to cut video*, penambahan *voice over*, *subtitle*, dan latar musik pada *background*. Tipe kedua adalah perancangan konten *reel* dengan memanfaatkan penggabungan beberapa konten visual statis menjadi 1 (satu) *video* setelah melalui berbagai proses *digital imaging*. Berikut merupakan contoh salah satu perancangan konten *reel* Instagram yang pernah dibuat oleh penulis.

Seperti pada perancangan konten sebelumnya, pada tahap awal perancangan, penulis biasanya akan melakukan *briefing* bersama dengan *Graphic Designer* dan *Content Writer*. Setelah melakukan *briefing*, penulis akan membaca kembali konten *EP* dan menggarisbawahi beberapa hal yang perlu diperhatikan. Berikut merupakan *Editorial Plan* konten *reel* Instagram yang akan penulis rancang.



Gambar 3.10 Contoh Ketiga *Editorial Plan* Aetrio

Pada *Editorial Plan*, biasanya telah terdapat referensi ide dan konsep visual yang ingin dirancang oleh tim. Dalam hal ini, penulis berperan

untuk merancang konten berdasarkan ide dan konsep yang telah diberikan. Sama seperti konten sebelumnya, perancangan ini berupa perancangan konten interaktif dengan memanfaatkan media *polling* Instagram. Konsep utama dari perancangan konten ini adalah berinteraksi dengan audiens melalui permainan tebak-tebakan warna asli dari produk *Freestanding Bathub*. Berdasar dari konsep tersebut, ide utama dari perancangan visual konten ini adalah pergantian warna yang konsisten pada penempatan produk yang *still* pada latar.

Pada tahap *prototype*, penulis memulai perancangan dengan mencari aset latar yang sesuai dengan ide dan konsep. Berikut merupakan aset latar yang penulis pilih. Aset latar ini telah melalui proses *digital imaging* untuk menghilangkan *bathub* yang terdapat pada aset foto sebelumnya.



Gambar 3.11 Stok Latar Aetrio

Setelah menentukan latar yang akan digunakan, penulis kemudian melakukan tahapan proses *placement product* pada latar. *Placement product* ini diikuti dengan pengaturan perbandingan ukuran dan *angle* antara latar dan produk. Setelah melakukan *placement product*, penulis kemudian melakukan proses *digital imaging* produk pada latar. Berikut merupakan hasil tahapan *placement product* dan *digital imaging* yang dilakukan oleh penulis.





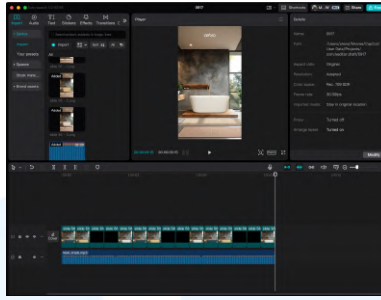
Gambar 3.12 Proses Peletakan *Bathub*

Setelah melakukan tahapan *placement product* dan *digital imaging*, penulis menduplikasi *artboard* visual yang sama sebanyak 4 (empat) kali untuk dilakukan proses perubahan warna. Warna yang telah ditetapkan dari tim *content* adalah *peacock blue*, *gray*, *black*, dan *white*. Berikut merupakan hasil proses manipulasi warna yang dilakukan penulis pada produk *Freestanding Bathub*.



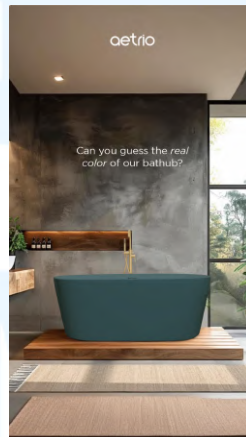
Gambar 3.13 Manipulasi Warna pada Produk *Freestanding Bathub*

Setelah proses *digital imaging* ini dapat dikatakan final, penulis melanjutkan proses perancangan dengan mengunduh masing-masing *artboard*. Hasil unduhan tersebut kemudian di-*import* ke dalam Capcut dan penulis melanjutkan proses pembuatan *reel* di Capcut. Berikut merupakan *screenshoot* tampilan proses pembuatan *reel*.



Gambar 3.14 Proses Pembuatan *Reels* Aetrio

Pada proses pembuatan *reel* di Capcut ini, penulis mengatur durasi perpindahan *artboard* yang bersama *artboard* lainnya. Durasi yang diperlukan tidak lambat, namun juga tidak cepat, mengikuti tempo *background music*. Setelah mengatur durasi perpindahan *artboard*, penulis menambahkan *title* pada konten *reel* sesuai dengan *EP*. Berikut merupakan tampilan *cover reel* yang telah dirancang oleh penulis.



Gambar 3.15 Hasil *Cover Reels* Aetrio

Setelah menyelesaikan pembuatan konten *EP reel* Instagram, penulis akan meng-*upload* hasil perancangan penulis pada *Google Slide Preview* yang digunakan oleh tim *Graphic Design* dan tim *Content* untuk saling memberi *feedback* pada hasil desain. Pada proses pembuatan konten *EP reel* Instagram ini, penulis memperoleh revisi skala kecil, seperti mengatur bersama ketukan perpindahan masing-masing *artboard* sehingga selaras dengan *background music* yang penulis gunakan. Setelah menyelesaikan tahap revisi, hasil desain konten kemudian diberikan



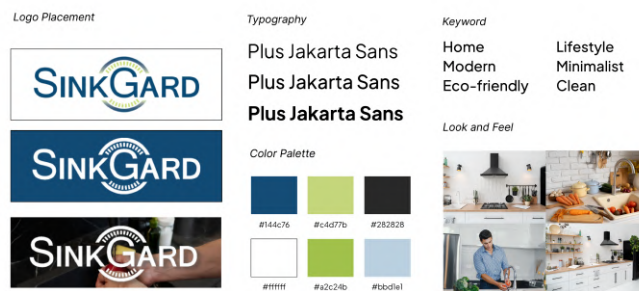
kepada klien. Setelah memperoleh *approval* dari klien, penulis kemudian dapat melanjutkan perancangan desain konten selanjutnya.

### **3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang**

Selain melakukan perancangan konten media sosial pada *brand* Aetrio, penulis juga memperoleh tugas untuk merancang konten media sosial pada beberapa *brand* lainnya. Proses tahapan awal yang dilakukan pada masing-masing *brand* sama seperti proses tahapan proyek utama, dimulai dari *briefing Editorial Plan* hingga proses pengerjaan atau perancangan desain. Berikut merupakan beberapa proyek atau tugas tambahan yang telah oleh penulis.

#### **3.3.2.1 Proyek Media Promosi SinkGard**

Pada proses perancangan media promosi *brand* SinkGard, penulis memulai tahapan perancangan dengan mengikuti *briefing Editorial Plan* bersama *Content Writer* yang menjadi *PIC* SinkGrad dan *Graphic Designer*. Selain mengikuti *briefing EP*, penulis juga mengamati beberapa referensi visual yang berkaitan dengan *brand* melalui Instagram SinkGard. SinkGard sendiri adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang bersama *food waste* dengan menawarkan solusi pengolahan sampah makanan melalui *food waste disposer* di Indonesia. Fitur utama yang ditawarkan SinkGard adalah kepraktisan dan kemudahan dalam mengelola sampah sisa makanan di wastafel dapur. Berikut merupakan *brand guideline* yang telah disusun dan diberikan kepada penulis. *Brand guideline* ini merupakan panduan dasar penulis mengenai identitas SinkGard yang akan berperan penting dalam proses perancangan visual konten SinkGard.



Gambar 3.16 *Brand Guideline SinkGard*

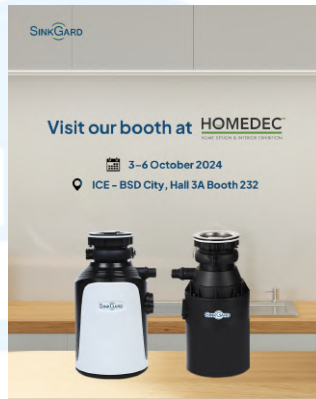
Setelah penulis memperoleh *brand guideline* dan mengikuti *briefing Editorial Plan* bersama *Content Writer* dan *Graphic Designer*, penulis memulai tahapan awal perancangan desain berdasarkan tugas *EP* yang diberikan oleh tim *Graphic Designer*. Berikut merupakan salah satu proyek konten *EP SinkGard* yang dirancang oleh penulis.



Gambar 3.17 *Editorial Plan SinkGard*

Berdasar pada *Editorial Plan* di atas, penulis ditugaskan untuk merancang konten *event promotion SinkGard* yang berlangsung pada tanggal 3-6 Oktober 2024. Setelah memahami konten *EP* dan referensi visual yang telah diberikan oleh *Graphic Designer* lainnya, penulis memulai perancangan konten dengan mencari aset foto dapur yang dapat dijadikan latar desain konten. Aset foto dapur ini akan digunakan penulis untuk menampilkan dan menonjolkan produk *food waste disposer* pada desain konten sebagai produk utama dari SinkGard. Berikut merupakan aset-aset foto yang akan digunakan penulis dalam perancangan. Setelah mengumpulkan aset, penulis mulai mengatur tampilan *layout* pada

*artboard*. Pada bagian ini, penulis mengatur tampilan *layout* dengan merujuk pada referensi desain yang telah diberikan. Berikut merupakan tampilan awal *layout* yang telah dirancang oleh penulis.



Gambar 3.18 Tampilan awal *layout* SinkGard

Setelah mengatur tampilan *layout*, penulis kemudian melakukan proses *digital imaging*, seperti mengatur pencahayaan produk dan latar. Berdasarkan pada konsep visual yang telah dibuat, pencahayaan pada konten visual dinaikkan pada tingkat yang lebih tinggi untuk menggambarkan kesan *cleanliness* pada visual *brand*. Berikut merupakan hasil *final* dari proses *digital imaging* yang dilakukan penulis.



Gambar 3.19 Proses Desain Konten SinkGard

Setelah melakukan asistensi dari *Graphic Designer* lainnya, penulis memperoleh *feedback* untuk melakukan perevisian pada tampilan *layout* konten sehingga terlihat lebih dinamis. Pada tahap ini penulis melakukan

revisi layout dan aset produk yang digunakan. Berikut merupakan tampilan akhir dari visual konten *event promotion* SinkGard.



Gambar 3.20 Tampilan Akhir Visual Konten SinkGard

Pada tampilan akhir ini, penulis merancang visualisasi produk *SinkGard* ketika digunakan. Penulis melakukan *digital imaging* pada bagian bawah wastafel dapur sehingga tampak terbuka untuk menunjukkan produk *SinkGard*. Setelah melakukan *digital imaging* pada latar, penulis kemudian melakukan penyesuaian bayangan dan cahaya pada produk sehingga visual desain dapat lebih harmonis. Pada tahap terakhir, penulis menambahkan lapisan *overlay* putih pada bagian atas latar *artboard* untuk meningkatkan keterbacaan *copywriting* pada konten.

### 3.3.2.2 Proyek Media Promosi Kenmaster

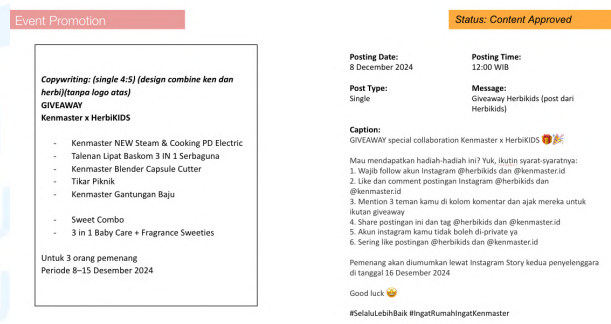
Pada proses perancangan media promosi *brand* Kenmaster, penulis memulai tahapan perancangan yang sama dengan mengikuti *briefing Editorial Plan* bersama *Content Writer* yang menjadi *PIC* Kenmaster dan *Graphic Designer*. Selain mengikuti *briefing EP*, penulis juga mengamati beberapa referensi visual yang berkaitan dengan *brand* melalui Instagram Kenmaster. Kenmaster sendiri adalah sebuah merek perusahaan yang bergerak dibidang alat perkakas rumah tangga yang memproduksi produk-produk kebutuhan rumah tangga dengan harga terjangkau di seluruh Indonesia. Keunggulan utama yang ditawarkan oleh Kenmaster adalah kehadiran berbagai produk kebutuhan rumah tangga yang dapat diperoleh

dengan harga terjangkau dengan kualitas yang premium, aman, dan bergaransi. Beberapa produk yang ditawarkan oleh Kenmaster adalah *vacuum cleaner*, *tool box*, rak *multipurpose*, raket nyamuk, stop kontak, dan sebagainya. Berikut merupakan *brand guideline* yang telah disusun dan diberikan kepada penulis. *Brand guideline* ini merupakan panduan dasar penulis mengenai identitas Kenmaster yang akan berperan penting dalam proses perancangan visual konten Kenmaster.



Gambar 3.21 *Brand Guideline* Kenmaster

Setelah penulis memperoleh *brand guideline* dari tim *Graphic Design* dan mengikuti *briefing Editorial Plan* bersama *Content Writer* dan *Graphic Designer*, penulis memulai tahapan awal perancangan desain berdasarkan tugas *EP* yang diberikan oleh tim *Graphic Designer*. Berikut merupakan salah satu proyek konten *EP* Kenmaster yang dirancang oleh penulis.



Gambar 3.22 *Editorial Plan* Konten Kenmaster



Berdasar pada *Editorial Plan* di atas, penulis ditugaskan untuk merancang konten *event promotion* kolaborasi Kenmaster dengan HerbiKIDS yang berlangsung pada periode 8-15 Desember 2024. HerbiKIDS adalah sebuah merek produk *skincare* pencerah alami untuk anak yang menggabungkan tabir surya, pelembab, dan serum dalam satu formula. Berkolaborasi dengan HerbiKIDS, penulis juga mengumpulkan aset logo dan *color palette* yang dibutuhkan untuk kebutuhan desain.



Gambar 3.23 Aset Dan Referensi Visual *Brand* HerbiKIDS

Setelah memahami konten *EP*, penulis memulai perancangan konten dengan melihat beberapa referensi desain visual yang pernah dirancang pada konten Kenmaster. Kemudian, penulis memulai perancangan dengan menentukan warna utama pada desain konten. Pada tahap ini, penulis menggunakan warna *brand* HerbiKIDS sebagai warna utama. Hal ini dilakukan penulis untuk menekankan konteks kolaborasi pada konten. Selain itu, penulis juga menambahkan elemen awan yang menjadi salah satu elemen utama yang digunakan dalam konten visual HerbiKIDS. Berikut merupakan tampilan latar konten visual yang dirancang oleh penulis.



Gambar 3.24 Tampilan Latar Konten *Giveaway* Kolaborasi

Setelah menentukan tampilan latar, penulis menambahkan aset *headline* ‘*Giveaway*’ dengan *effect 3D* mengikuti ketentuan dari *Brand Guideline* Kenmaster. Kemudian penulis juga menambahkan logo *brand* kolaborasi pada bagian bawah *headline*. Pada bagian ini penulis menambahkan elemen gantungan kayu sebagai latar logo untuk meningkatkan keterbacaan tulisan logo. Penulis juga menambahkan warna merah Kenmaster pada bagian *stroke headline*. Hal ini dilakukan penulis untuk mempertahankan identitas visual kedua *brand*.



Gambar 3.25 Tampilan Kedua *Progress* Konten *Giveaway* Kolaborasi

Setelah merancang tampilan *headline* konten *event promotion* kolaborasi Kenmaster dengan HerbiKIDS, penulis melanjutkan perancangan dengan menambahkan produk-produk *giveaway* pada



tampilan konten. Pada bagian ini, penulis menambahkan aset podium berwarna putih sebagai latar produk dan menyusun produk *giveaway* Kenmaster dan HerbiKIDS pada bagian atas podium. Pada tahapan ini juga, penulis melakukan proses *digital imaging* dengan mengatur penerapan *shadow* pada produk dan podium.



Gambar 3.26 Tampilan Ketiga *Progress* Konten *Giveaway* Kolaborasi

Pada tahapan terakhir, penulis menambahkan informasi tambahan pada tampilan konten. Informasi ini berupa nama produk, informasi yang berkaitan dengan jumlah pemenang dan periode pelaksanaan *giveaway*. Berikut merupakan tampilan akhir visual konten *giveaway* kolaborasi Kenmaster dan HerbiKIDS.

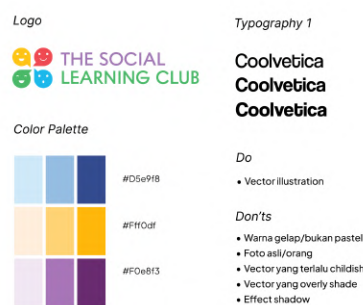


Gambar 3.27 Tampilan Akhir Visual Konten *Giveaway*

Pada tampilan informasi tambahan, penulis menerapkan *treatment* yang sama dengan penerapan *effect* tulisan pada konten Instagram Kenmaster. Pada perancangan konten *giveaway* ini, penulis memperoleh *approval* langsung dari tim *Graphic Design*, *Content Writer*, dan klien sehingga penulis tidak melakukan tahap revisi.

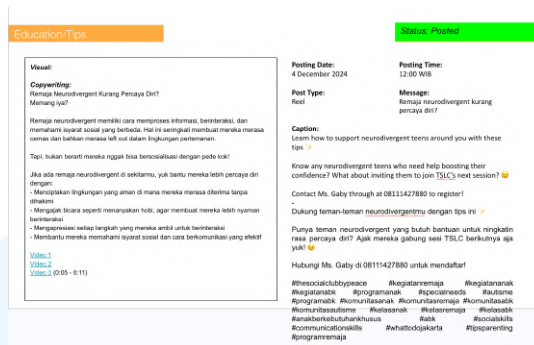
### 3.3.2.3 Proyek Media Informasi TSLC

Pada proses perancangan media informasi TSLC (*The Social Learning Club*), penulis memulai tahapan perancangan dengan mengikuti *briefing Editorial Plan* bersama *Content Writer* yang menjadi *PIC* TSLC dan *Graphic Designer*. TSLC sendiri adalah sebuah komunitas inklusif yang diperuntukkan bagi remaja berkebutuhan khusus. Komunitas ini bertujuan untuk mengajak remaja-remaja yang berkebutuhan khusus agar dapat berteman dan membangun *skill* sosial mereka melalui berbagai aktivitas bersama. Berikut merupakan *brand guideline* yang telah disusun dan diberikan kepada penulis. *Brand guideline* ini merupakan panduan dasar penulis mengenai identitas TSLC yang akan berperan penting dalam proses perancangan visual konten TSLC.



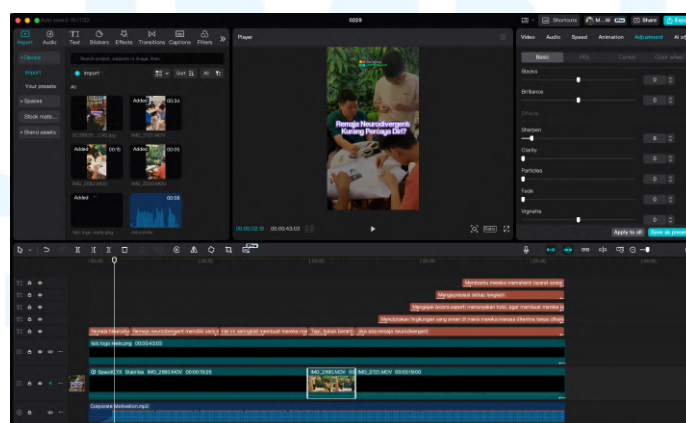
Gambar 3.28 Brand Guideline TSLC

Setelah penulis memperoleh *brand guideline* dari tim *Graphic Design* dan mengikuti *briefing Editorial Plan* bersama *Content Writer* dan *Graphic Designer*, penulis memulai tahapan awal perancangan desain berdasarkan tugas *EP* yang diberikan oleh tim *Graphic Designer*. Berikut merupakan salah satu konten *EP* Kenmaster yang dirancang oleh penulis.



Gambar 3.29 Editorial Plan Konten TSLC

Berdasar pada *Editorial Plan* di atas, penulis ditugaskan untuk merancang konten *reel* Instagram yang berfokus pada informasi edukasi kepada audiens. Pada tahapan awal dalam perancangan konten *reel* ini, penulis mengumpulkan segala aset yang berkaitan dengan isi konten. Pada tahap ini, penulis telah diberikan *link* askes yang berisi video-video *raw* yang dapat penulis unduh. Pada tahap selanjutnya, penulis memanfaatkan aplikasi *CapCut* untuk meng-*compile* dan mengedit seluruh video. Pada tahap ini juga, penulis menambahkan *copywriting* yang telah dirancang oleh tim *Content*, mengatur *adjustment* perwarnaan video sehingga keseluruhan video dapat terlihat harmonis. Berikut merupakan tampilan pengerjaan penulis pada aplikasi *CapCut*.



Gambar 3.30 Tampilan Pengerjaan *Reel* pada Capcut

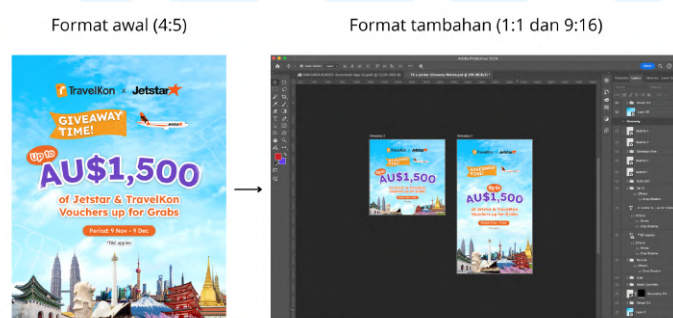
Setelah proses pengeditan video selesai, penulis kemudian meng-*export* hasil tampilan *reel* untuk menerima *feedback* dari tim lainnya. Pada

tahapan ini, penulis biasanya memperoleh *feedback* berupa penyesuaian ukuran *copywriting* dan animasi pada *cover* dan *copywriting*.

#### 3.3.2.4 Proyek Media Promosi Travelkon

Pada proses perancangan media promosi ini, penulis ditugaskan untuk melakukan perubahan format desain konten *advertising* yang telah ada dan penambahan *motion* pada tampilan konten. Travelkon adalah sebuah perusahaan yang menyediakan produk E-SIM yang dapat memudahkan peralihan operator atau paket data tanpa memerlukan kartu SIM fisik. E-SIM ini diperuntukkan bagi para *traveler* yang ingin bebas bepergian ke mana pun dengan fungsi utama E-SIM menciptakan layanan jaringan dengan konektivitas yang lebih lancar dan bebas.

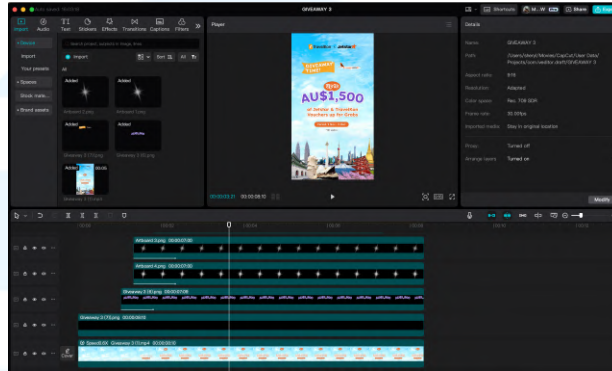
Pada proses perancangan visual konten Travelkon, penulis telah diberikan *file* berisi tampilan konten utama dengan format 4:5 yang telah dirancang. Pada tahap ini, penulis hanya ditugaskan untuk mengubah tampilan tersebut ke dalam 2 (dua) format lainnya, yaitu 9:16 dan 1:1 dan menambahkan animasi sederhana pada visual konten. Berikut merupakan tampilan *artboard* penulis ketika melakukan perubahan format pada visual konten Travelkon.



Gambar 3.31 Tampilan Proses Pengerjaan Konten Travelkon

Pada tahap ini, penulis melakukan penyesuaian ukuran dan *layout* pada elemen sehingga sesuai dengan format *artboard*. Setelah melakukan tahapan asistensi dan revisi, seperti melakukan pengaturan ukuran elemen pada tampilan elemen, penulis melanjutkan tahapan

pengerjaan dengan menambahkan *motion* sederhana pada desain. Pada tahapan penambahan motion, penulis pertama-tama mengunduh tiap *layer* desain, mulai dari latar hingga elemen lainnya seperti *headline*.



Gambar 3.32 Tampilan Kedua Proses Pengerjaan Konten Travelkon

Setelah mengunduh keseluruhan elemen, penulis melanjutkan tahapan perancangan *motion* pada aplikasi Canva dan Capcut. Pada tahapan ini, penulis memanfaatkan fitur *keyframe* pada Capcut untuk mengatur perpindahan tiap elemen, seperti animasi berulang pada elemen *sparkle*, animasi judul, hingga alur masuk dan keluar tiap elemen. Setelah melakukan tahapan perancangan *motion*, penulis melakukan asistensi dan *approval* dari tim lainnya. Setelah memperoleh *approval* dari tim *Graphic Design*, tim *Content*, dan klien, penulis kemudian melanjutkan perancangan desain konten selanjutnya.

### 3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Pada pelaksanaan magang ini, penulis memperoleh banyak pelajaran dan *input* yang berguna bagi penulis untuk kedepannya. Seringkali, penulis menemukan banyak kendala yang berkaitan dengan kinerja penulis dalam kantor, mulai dari cara kerja penulis, komunikasi, *pace* penulis dalam mengerjakan tugas penulis. Namun demikian, penulis juga menemukan beberapa solusi yang berguna bagi penulis. Berikut merupakan beberapa kendala dan solusi yang diperoleh penulis selama bekerja magang di PT Mahardika Karya Kreatif.



### 3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Pada pelaksanaan magang ini, penulis menemukan beberapa kendala yang memengaruhi kinerja penulis. Kendala pertama yang penulis temukan adalah *art block*. Dengan pengerjaan konten dengan cukup banyak dalam satu *brand*, penulis menemukan kendala dalam menghasilkan ide baru dan unik untuk konten-konten berikutnya.

Kendala kedua yang penulis temukan adalah kurangnya *hard skill* penulis dalam menggunakan *software* seperti Adobe Photoshop sehingga penulis membutuhkan waktu yang lebih lama untuk mengerjakan satu konten. Kendala tiga yang penulis temukan adalah sulitnya penulis mengikuti *workflow* kantor yang cukup padat sehingga seringkali penulis mendapati diri mengerjakan konten yang sangat berdekatan dengan *deadline* dari jadwal *postingan*.

### 3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Berdasar pada kendala-kendala di atas, penulis juga memperoleh beberapa solusi yang berguna bagi penulis. Untuk mengatasi kendala *art block*, penulis biasanya akan meluangkan waktu lebih untuk mencari referensi desain pada media-media lain. Penulis juga biasanya akan bertanya kepada *supervisor* atau tim *Graphic Design* lainnya untuk memperoleh *feedback*.

Untuk mengatasi kendala kedua yang berkaitan dengan *hard skill*, langkah pertama yang biasa penulis akan lakukan adalah menonton atau mencari *tutorial* melalui media internet. Jika penulis masih mengalami kesulitan, penulis akan bertanya kepada tim *Graphic Design* untuk mendapatkan saran atau bantuan. Untuk menjawab kendala ketiga, penulis atasi dengan lebih memperhatikan *timeline* atau *deadline* dari masing-masing konten. Dalam hal ini, penulis juga biasanya akan mempertimbangkan tingkat kesulitan dari masing-masing konten. Hal ini membantu penulis agar penulis dapat mengatur waktu dan kinerja penulis dalam sehari sehingga dapat menyelesaikan pekerjaan penulis pada hari yang telah ditetapkan.