

## BAB III

### PELAKSANAAN MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Penulis sebagai *graphic designer intern* diberikan sebuah tanggung jawab untuk dapat memvisualisasikan konten brief yang telah diberikan oleh supervisor, yang sebelumnya konten brief tersebut telah dibuat oleh copy writer, antara lainnya ialah konten brief untuk keperluan seperti desain sosial media, asset visual, deck presentation, brand identity, dan lain-lainnya.

Alur kerja atau proses sistem pelaksanaan dimulai dengan project manager menyerahkan arahan ke creative director yang kemudian diolahnya arahan tersebut kepada copy writer untuk dijadikan sebuah data yang tersusun rapih sehingga data tersebut dapat di cerna oleh graphic designer intern dalam bentuk brief yang dieksekusi menjadi sebuah visual. Pada proses itu, creative director memeriksa kembali dan memberikan masukan untuk koreksi (revisi) hingga berhasil membuat output yang di setujui oleh creative director, kemudian diberikan oleh social media officer untuk dapat dipublikasikan.

##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

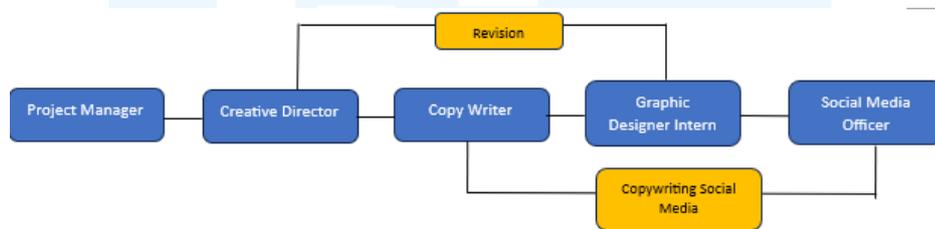
Penulis mengikuti proses magang di PT Ruang Meta Bloc (M Bloc X) yang dinaungi langung oleh PT Radar Ruang Riang (M Bloc Group), merupakan perusahaan yang mengembangkan *creative hub* atau ruang kreatif untuk publik. Penulis yang mendapatkan posisi sebagai graphic designer intern didalam team yang terbilang kecil (Sesuai dengan gambar 2.1) dengan peran kerja membantu creative director untuk memvisualisasikan conten brief yang telah disusun secara rapih oleh copy writer.

Tugas-tugas yang dikerjakan oleh penulis saat magang di PT Ruang Meta Bloc dibagi menjadi beberapa bagian, yakni bagian untuk kebutuhan publikasi sosial media, internal perusahaan (merchandise, ephemera, dan lain-lain), dan proposal atau deck presentasi untuk klien yang mengatas

namakan perusahaan. Ketiga hal tersebut dikerjakan dengan hasil output ialah berupa sebuah visual berdasarkan brief tugas yang telah diarahkan dan diolah oleh creative director dengan copy writer.

### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Koordinasi alur kerja di perusahaan PT Ruang Meta Bloc ini cukup sederhana dikarenakan struktur organisasinya hanya di isi oleh *team* yang kecil, sehingga komunikasi yang terjalin di tiap anggotanya begitu dekat yang biasanya dilakukan dengan tatap muka dan terkadang melalui *WhatsApp*, terutama dalam hal revisi tugas.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi Perusahaan

Sesuai dengan tabel diatas, penulis yang berperan sebagai graphic designer intern mendapatkan arahan dari creative director dan copy writer berupa konten brief yang berisikan data-data atau penjelasan yang harus dikerjakan menjadi sebuah visual.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Tugas-tugas yang dikerjakan oleh penulis sebagai graphic designer intern di PT Ruang Meta Bloc yang dimulai dari tanggal 06 Agustus 2024 sampai dengan 05 Januari 2025 atau kurang lebih selama 5 bulan lamanya, penulis menjabarkan tiap detail-detail tugas nya melalui daily task pada website merdeka UMN dan ringkasannya pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	06-09 Agustus 2024	Base template desain sosial media	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat prototype base desain sosial media Mbloc X</li> <li>- Mendesain asset visual digital imaging untuk kebutuhan konten sosial media M Bloc X</li> </ul>
2	12-16 Agustus 2024	Desain Sosial Media & Website	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat desain untuk main page website M Bloc X</li> <li>- Membuat desain untuk konten sosial media M Bloc X</li> </ul>
3	19-23 Agustus 2024	Desain Sosial Media (M Bloc Fest Event 2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat desain feed untuk konten sosial media M Bloc X untuk event M Bloc Fest kedepannya</li> <li>- Membantu take video untuk kebutuhan konten reels M Bloc X</li> </ul>
4	26-30 Agustus 2024	Desain Social Media (M Bloc Fest Event 2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat desain feed dan story untuk konten sosial media M Bloc X untuk event M Bloc Fest kedepannya</li> </ul>
5	02-06 September 2024	Membuat KV dan Desain Social Media (M Bloc Fest Event 2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat KV untuk lineup M Bloc Fest di sosial media M Bloc X</li> <li>- Membuat desain feed dan story untuk konten sosial media M Bloc X</li> </ul>
6	09-14 September 2024	Desain Social Media (M Bloc Fest Event 2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat desain feed dan story untuk konten sosial media M Bloc X untuk mensupport event M Bloc Fest 2024</li> </ul>
7	16-21 September 2024	Desain Social Media (M Bloc Fest Event 2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat desain feed dan story untuk konten sosial media M Bloc X untuk mensupport event M Bloc Fest 2024</li> </ul>

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
8	23-28 September 2024	Desain Social Media and fotografer (M Bloc Fest Event 2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat desain feed dan story untuk konten sosial media M Bloc X untuk mensupport event M Bloc Fest 2024</li> <li>- Menjadi backup photographer</li> </ul>
9	30 September-04 Oktober 2024	Mensusun Report dan Desain Social Media (M Bloc Fest Event 2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengorganize file untuk report setelah event M Bloc Fest 2024 selesai dilakukan</li> <li>- Membuat desain carousel feed untuk konten sosial media M Bloc X</li> </ul>
10	07-11 Oktober 2024	Desain Social Media dan Develop New IP (Bengawan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat desain carousel feed untuk konten sosial media M Bloc X</li> <li>- Proses mendvelop tittle desain untuk New IP Project (Gesang – Bengawan Solo)</li> </ul>
11	14-18 Oktober 2024	Deck Teater Populer	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendvelop desain untuk deck Teater Populer</li> <li>- Mengumpulkan aset visual untuk kebutuhan archive dan desain deck teater populer</li> </ul>
12	21-25 Oktober 2024	Deck Teater Populer	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merevisi ulang deck desain teater populer untuk di presentasikan ke team teater populer (slamet rahardjo, dan lain-lain)</li> </ul>
13	28 Oktober – 01 November 2024	Branding KIK (Konten Indonesia Kaya)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengumpulkan data dan referensi bersama team untuk brand identity New IP KIK (Konten Indonesia Kaya)</li> <li>- Memulai proses membuat brand identity KIK (Konten Indonesia Kaya) sampai final yang diisi dengan ephemera (mockup) dan lain-lain.</li> </ul>

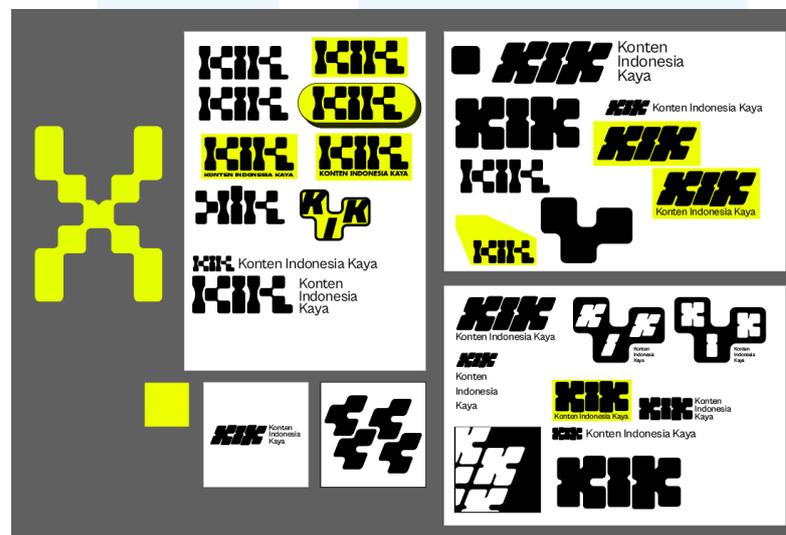
Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
14	04-08 November 2024	Desain Thumbnail Aplikasi Streaming Layar	- Pengerjaan desain untuk tampilan thumbnail UI di aplikasi streaming Layar yang menampilkan beberapa program didalam aplikasi tersebut yang dibuat dalam format 1:1, 16:9, 9:16, dan 3:4.
15	11- 15 November 2024	Deck Bengawan	- Merevisi ulang deck bengawan solo sebelumnya dari segi visual dan data-data didalamnya.
16	18-22 November 2024	Deck Bengawan dan Poster Desain	- Memasukan beberapa data kembali kedalam deck presentation beserta membuat beberapa aset visual untuk deck bengawan didalamnya - Memulai pembuatan 3 desain alternatif dari mencari referensi dan moodboard.
17	25-29 November 2024	Poster Desain Bengawan	- Pembuatan 3 desain alternatif poster untuk IP Bengawan, yang bertujuan untuk membuat visualisasi poster film bengawan nantinya.
18	02-06 Desember 2024	Mengembangkan kembali Teater Populer	- Mengubah data-data yang telah di kumpulkan menjadi sebuah visual yang di masukkan kedalam Deck

### 3.2 Uraian Pelaksanaan Magang

Penulis yang berperan sebagai graphic designer intern, mendapatkan sebuah tanggung jawab dalam mengeksekusi konten brief menjadi sebuah visual. Selama masa periode magang di PT Ruang Meta Bloc (M Bloc X), penulis telah mengerjakan beberapa proyek antara lainnya ialah, desain sosial media, *Key Visual Poster*, Mockup desain, *Brand Identity* sebuah IP, *Deck Presentation*, dan pekerjaan tambahan sebagai backup photographer saat *event* (M Bloc Fest) berlangsung. Dalam proses menjalankan tugas, penulis menggunakan segala pengetahuan dasar desain komunikasi visual dan *visual branding design* seperti,

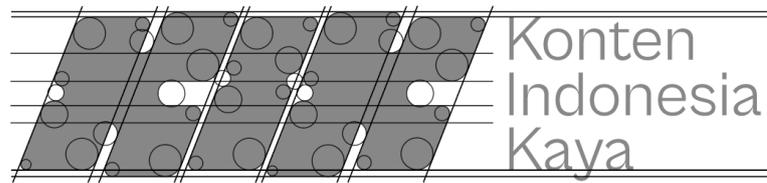


Langkah selanjutnya, penulis mulai mengeksekusi desain logo beserta supergraphic untuk brand identity KIK dengan arahan dan pengawasan dari creative director, didasari dengan mindmap dan juga moodboard, penulis memecah beberapa elemen bentuk untuk mendapatkan representasi yang dapat memberikan kesan futuristik, modern, dan mudah dikenali dengan memutuskan untuk menggunakan *lettermark* logo sebagai wajahnya utamanya namun tidak meninggalkan kesan identitas M Bloc X sebagai wadah yang menjalankan IP KIK (Konten Indonesia Kaya) ini.



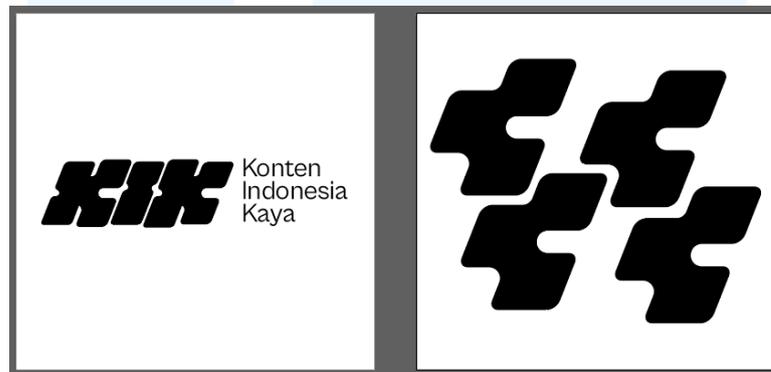
Gambar 3.4 Proses eksplorasi (*try & error*) logo design

Tahap ketiga ialah menentukan logo design dan supergraphic yang dipilih untuk dikembangkan lebih jauh, pemilihan tersebut didasari oleh makna, keterbacaan, mudah dikenali, serta dapat merepresentasikan pesan dan nilai IP itu sendiri. Alasan dalam mengapa menggunakan *lettermark* logo sebagai wajahnya utamanya ialah, dikarenakan *lettermark* logo bisa mensesederhanakan nama IP KIK yang cukup panjang dan juga dapat memudahkan audience dalam penyebutannya.



Gambar 3.5 Logo Grid Sistem

Tahap Ke-empat ialah menyempurnakan logo yang telah dipilih dengan penyesuaian grid sistem sehingga logo KIK (Konten Indonesia Kaya) dipastikan presisi dan terstruktur, proses ini menggunakan software adobe illustrator dengan menggunakan tools ruler sebagai base lalu kemudian diubah menggunakan shape rectangle untuk bisa mempertahankan bentuknya.



Gambar 3.6 Logo dan supergraphic final KIK

Proses terakhir adalah membuat simple brandboard yang telah di isi dengan penjelasan logo design, supergraphic, *typography* yang digunakan, dan beberapa mockup, tujuan pembuatan brandboard ini adalah untuk dapat dipresentasikan nantinya kepada CEO M Bloc X untuk mendapat persetujuan konkrit, dan memeriksa kembali apakah brand identity yang dibuat sudah sesuai dengan visi misi IP tersebut.



Gambar 3.7 Brandboard KIK (Konten Indonesia Kaya)

Tahap-tahap diatas merupakan tahapan sederhana penulis dalam merancang brand identity yang diawasi langsung oleh creative director. Metode yang digunakan tidak lah *complex* dibandingkan brand identity yang seharusnya, dikarenakan dalam rancangan tersebut dibuat untuk tampilan awal saat ini, yang kedepannya mungkin akan di kembangkan kembali menjadi lebih detail, baik dari segi aturan penggunaan logo komposisi dan lain-lainnya.

### 3.2.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Tugas tambahan yang penulis kerjakan selama program magang berlangsung ini masih tetap mencerminkan kinerja dan pengembangan keterampilan penulis. Metode pengerjaan pada beberapa tugas ini bervariasi, itu semua dikarenakan media dan output dari tugas tersebut yang berbeda-beda, sehingga pendekatan yang dilakukan penulis tidak sama dengan tugas terbaik menurut penulis sebelumnya. Tugas-tugas tersebut di antara lainnya ialah membuat desain untuk konten sosial media M Bloc X selama event M Bloc Fest 2024 berlangsung, Deck presentation untuk klien, maupun deck presentation untuk IP yang sedang di develop oleh M Bloc X, dan beberapa tugas lainnya.

### 3.2.2.1 Proyek Desain Social Media M Bloc X

Pada proyek ini, penulis mendapatkan tanggung jawab untuk membuat visual untuk kebutuhan konten sosial media Instagram M Bloc X, mulai dari sebelum event M Bloc Fest 2024 berlangsung, hingga event tersebut selesai diadakan.



Gambar 3.8 Tampilan konten instagram M Bloc X

Tujuan pembuatan visual tersebut ialah agar bisa membantu mendorong event tersebut menjadi lebih meriah dan ramai dengan cara menunjukkan konten-konten yang mulai aktif kembali di instagram M Bloc X, sehingga dibutuhkan sebuah visual untuk menyampaikan konten.



Gambar 3.9 Contoh salah satu konten brief

Tahap pembuatan visual tersebut diawali dengan penulis mendapatkan sebuah konten brief yang secara detail dari data yang telah diolah copy writer yang dirincikan melalui google slide, mulai dari copywritingnya, visual yang digunakan, referensi visual, dan elemen lain.



Gambar 3.10 Contoh rancangan salah satu hasil visual feed

Tahap selanjutnya, penulis mulai mengeksekusi visual yang telah dijabarkan sebelumnya menggunakan software adobe illustrator, proses ini terjadi begitu cepat beserta dengan revisi-revisinya, dengan grid sistem sebagai acuan rancangan dan layouting.



Gambar 3.11 Contoh salah satu hasil visual feed

Tahap akhir ialah revisi pada pergantian jam/tanggal, dan komposisi visual didalamnya hingga terciptanya visual final yang dapat dipublikasikan oleh social media officer nantinya di Instagram M Bloc X.

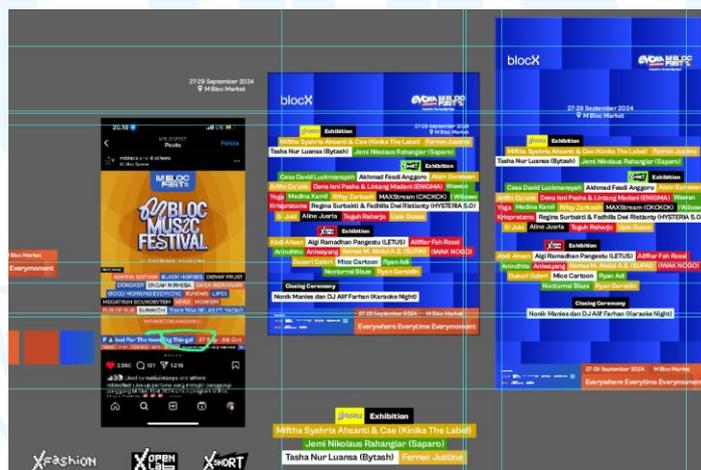
### 3.2.2.2 Proyek Key Visual Poster All Program M Bloc X

Proyek kali ini, penulis mendapatkan tanggung jawab untuk membuat key visual poster untuk event M Bloc X saat M Bloc Fest berlangsung, KV poster tersebut di isi dengan menampilkan program-program di acara nanti serta artist, tokoh dan lain-lain yang terlibat dalam program tersebut, di antara lainnya terdapat program talkshow, workshop, exhibition, nonton bareng, dan fashion show.



Gambar 3.12 Contoh brief KV poster All Program M Bloc X

Seperti dengan proyek sebelumnya, penulis mendapatkan konten brief melalui google slide, namun kali ini penulis dijelaskan lebih detail secara langsung dikarenakan data-data yang dimasukkan begitu banyak sehingga harus dapat perhatian lebih agar tidak terjadinya kesalahan dalam penulisan.



Gambar 3.13 Rancangan Key Visual All Program

Tahap selanjutnya, penulis mulai mengeksekusi visual-visual yang diperlukan, seperti elemen visual background, tittle, dan lain hal. Proses ini cukup lama dikarenakan masih banyak program yang belum pasti, sehingga waktu dan tanggalnya masih berubah-ubah, namun secara komposisi visual tidak terlalu banyak berubah, pengerjaan tersebut mendapatkan langsung dari creative director dan copy writer secara penuh terutama pada bagian copywriting didalamnya.



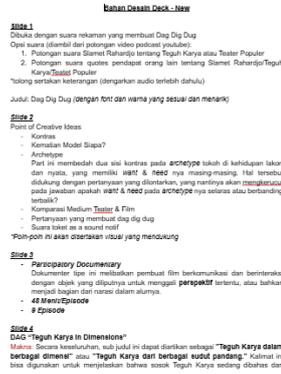
Gambar 3.14 Key Visual Poster *All Program M Bloc X Final Design*

Key visual poster ini digunakan untuk diberbagai media, tidak hanya untuk kebutuhan informasi di Instagram M Bloc X saja, namun juga ditampilkan saat acara berlangsung, untuk memberitahu para pengunjung yang datang ke acara M Bloc Fest 2024.

### 3.2.2.3 Proyek Deck Teater Populer

Proyek deck teater populer, penulis bertanggung jawab untuk dapat bisa mengubah data-data yang telah di olah oleh team, didasari dari archive-archive yang dimiliki oleh teater populer menjadi sebuah visual yang dimasukkan kedalam deck presentation. Teater populer merupakan sebuah teater yang didirikan oleh teguh karya, dan pada saat ini teater populer kembali mencoba untuk hidup kembali dengan membuat

pagelaran pertunjukan teater serta mencoba ekspansi lebih luas sehingga team M Bloc X diajak untuk bisa berkolaborasi dalam mencapai tujuan.



Gambar 3.15 Contoh brief deck teater populer

Penulis mendapatkan data-data yang dikumpulkan oleh team melalui google docs, dan untuk referensi visualnya, penulis diarahkan oleh creative director secara langsung, mulai dari bagaimana cara menyederhanakan sebuah data menjadi visual dengan tetap mempertahankan pesan didalamnya, dan lain-lain.



Gambar 3.16 Tampilan Deck Teater Populer Awal

Selanjutnya, penulis mulai mengeksekusi data yang telah ada menjadi sebuah visual yang dapat di presentasikan kepada team teater populer (slamet rahardjo), untuk referensi design nya diperbarui menjadi

lebih modern yang sesuai dengan tujuan teater populer sebelumnya, penggunaan warna oren tersebut didasari oleh buku teater populer yang berjudul “Dag Dig Dug”.



Gambar 3.17 Digital Imaging Base Teater Populer

Digital imaging yang dibuat melalui software adobe photoshop ini ditujukan untuk menjadi base background deck teater populer yang menampilkan sosok teguh karya dan beberapa tokoh lainnya dengan di highlight menggunakan warna oren yang di overlay kan. sesuai dengan identitas teater populer.



Gambar 3.18 Rancangan grid sistem Deck Teater Populer

Tahap revisi ini, dimulai dengan membuat rancangan grid sistem sehingga penempatan layout serta komposisi text dan elemen visual lainnya bisa terlihat rapih dan bisa tetap terbaca dengan jelas, sehingga tidak membuat orang lain merasa pusing dan bosan saat membaca deck.



Gambar 3.19 Tampilan Deck Teater Populer Setelah Revisi

Deck ini belum sepenuhnya rampung, dikarenakan proyek ini masih tahap berjalan sehingga masih banyak hal yang perlu di develope, baik itu dari ide serta data-data terbaru yang telah dikumpulkan oleh team M Bloc X dan team Teater Populer, Pengerjaan Deck ini menggunakan dua software adobe yakni Photoshop untuk digital imaging background dan layouting text dll di Illustrator.

#### 3.2.2.4 Proyek IP Deck Bengawan

Proyek ini merupakan proyek IP baru dari M Bloc X yang bertujuan untuk dapat bisa mengangkat kisah musisi Gesang terutama dengan lagu yang begitu populer nya yakni lagu Bengawan Solo. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah deck presentation untuk bisa merangkum ide-ide dan lain-lainnya, yang mana telah dikumpulkan oleh team M Bloc X dan sampai saat ini masih dalam tahap developing seperti *Archtype*, *IP Dev Character* nya, dan lain hal.

Sama dengan proyek sebelumnya yang output nya merupakan media *deck presentation*, tahap-tahap yang dilakukan serta metode yang digunakan penulis tidaklah jauh berbeda. Penulis mendapatkan arahan langsung dari creative director serta data-data, referensi, dan lain hal yang telah disusun sistematis oleh copy writer.



Gambar 3.20 Data-data IP Bengawan

Setelah penulis memahami data-data dan arahannya, penulis mulai mengeksekusi data tersebut menjadi sebuah visual yang dimasukan kedalam deck, dengan menggunakan warna identitas M Bloc X yang bertujuan untuk memberikan label bahwa deck ini merupakan aset dari perusahaan, lalu penulis juga mendvelop untuk title design dari identitas IP Bengawan ini.



Gambar 3.21 Tampilan Awal Deck Bengawan

Proses ini adalah proses perancangan komposisi dan layouting tiap elemen visual didalamnya dengan mengikuti grid sistem yang telah dibangun, bertujuan untuk membuat elemen tersebut bisa terstruktur. Proses ini menggunakan software adobe illustrator.



Gambar 3.22 Rancangan grid sistem Deck Bengawan

Selanjutnya adalah tahap revisi, penulis merombak tampilan awal decknya, mulai dari penggunaan type font, imagery, serta compositing layout nya dengan intruksi dari creative director serta mulai memasukan data-data terkini yang telah ada,



Gambar 3.23 Tampilan Final Deck Bengawan

Design deck ini belum lah final, karena proses developing IP Bengawan masih terus berjalan, sehingga data yang dikumpulkan akan terus di update, begitu juga dengan aset-aset visual lainnya.

### **3.3 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang**

Penulis yang berperan sebagai graphic designer intern tentunya menemukan beberapa kendala selama menjalankan program magang di PT Ruang Meta Bloc, baik itu kendala dari penulis itu sendiri dan juga kendala yang disebabkan oleh perusahaan, namun penulis percaya bahwa setiap kendala akan selalu ada Solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut, berikut adalah kendala dan Solusi dalam pelaksanaan magang sebagai graphic designer intern.

#### **3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang**

Kendala yang didapati penulis selama menjalankan proses magang, ialah pada penulis itu sendiri dikarenakan pace kerja di PT Ruang Meta Bloc begitu cepat sehingga penulis harus lebih berusaha keras untuk bisa beradaptasi dengan pace kerja yang sudah ada, namun tidak selamanya pace kerja di M Bloc X selalu cepat, ada kalanya juga pace kerjanya lebih santai, itu semua terjadi dikarenakan adanya event yang akan dilangsungkan sehingga menjadi wajar jika pace kerja menjadi lebih cepat dari biasanya. Lalu kendala didalam internal itu sendiri, sebabnya dikarenakan M Bloc X selalu melibatkan pihak luar untuk membantu menjalankan tiap projectnya sehingga penulis harus bisa terus beradaptasi dengan team-team dari luar agar tidak terjadinya *miss communication* selama menjalankan project bersama.

#### **3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang**

Solusi penulis terhadap kendala-kendala yang telah dijabarkan pada subbab sebelumnya, diantara lainnya ialah penulis lebih memerhatikan tiap jadwal, lebih baik dalam mengorganisir hal-hal yang berhubungan dengan tugas yang diberikan sehingga dapat bekerja lebih efektif dari sebelumnya, lalu lebih berani untuk bertanya jika terjadi kendala ataupun hal-hal yang membingungkan bagi penulis agar kedepannya komunikasi yang terjadi tidak terdapat kesalahan, terutama dengan pihak luar yang bekerja sama/berkolaborasi dalam suatu proyek.