

## BAB III

### PELAKSANAAN MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

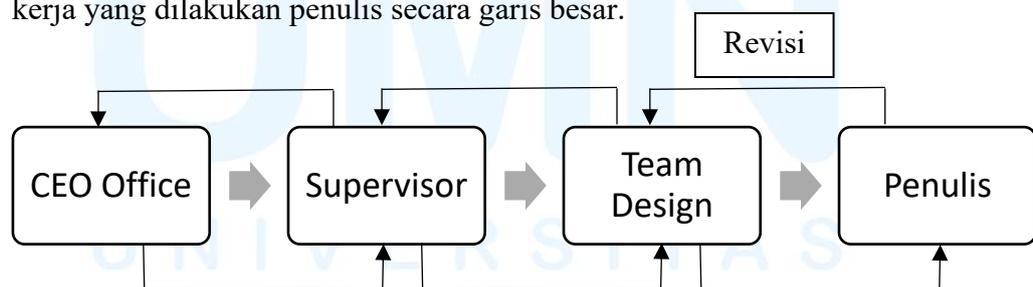
Bagian ini berisi keterangan dan juga informasi terkait mengenai posisi penulis dan alur koordinasi penulis dengan pembimbing lapangan untuk mengerjakan proyek-proyek dalam program magang. Berikut ini merupakan penjabaran dan penjelasan terkait hal tersebut:

##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Selama magang di Bos2Bos, penulis ditempatkan di bagian operasional yang termasuk dari *Live Team*. Penulis sebagian besar berkomunikasi dengan dua orang yaitu supervisor dan seorang atasan desain grafis perihal tugas yang harus dikerjakan. Sehingga, untuk asistensi dan diskusi mengenai proyek dilakukan dengan keduanya sesuai dengan siapa yang memberi tugas yang sedang dikerjakan.

##### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam pengerjaan proyek yang penulis lakukan selama proses magang, ada alur koordinasi yang dilakukan. Di bawah ini merupakan alur kerja yang dilakukan penulis secara garis besar.



Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi

Secara keseluruhan, posisi tertinggi dalam perusahaan ini dipegang oleh *CEO Office* dimana permintaan klien akan di *forward* ke divisi-divisi lain sesuai dengan kebutuhan dari *customer*. Setelah permintaan diterima oleh *supervisor*, beliau akan membagi tugas lagi kepada orang-orang yang berada

di dalam departemen tersebut yang dalam kasus penulis merupakan *Live Team*. Mengetahui hal tersebut, *supervisor* bisa meminta penulis untuk mengerjakan sebuah proyek secara langsung, ataupun memberikan tugas pada atasan desain grafis untuk dibagi dengan penulis. Proses revisi dilakukan sesuai dengan pemberi proyek, apabila penulis diarahkan untuk mengerjakan suatu proyek oleh *supervisor* maka penulis akan melakukan asistensi kepada beliau, demikian juga kepada atasan desain grafis.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

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

Tabel 1 Tugas Yang Dilakukan

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	22 Januari 2025	<i>Arc'teryx</i>	Membuat <i>Instagram Post</i> dengan tujuan untuk mempromosikan produk.
2	24 – 30 Januari 2025	<i>Unitary</i>	Membuat <i>background</i> dan <i>sticker</i> yang akan digunakan untuk <i>live streaming</i> dalam rangka <i>Chinese New Year</i> dan <i>Valentine</i> .
3	30 Januari – 1 Februari 2025	<i>Focallure</i>	Membuat <i>background</i> dan <i>sticker</i> yang akan digunakan untuk <i>live streaming</i> dalam rangka <i>Chinese New Year</i> dan <i>Valentine</i> .
4	1 – 3 Februari 2025	<i>Kojis</i>	Membuat <i>background</i> dan <i>sticker</i> yang akan digunakan untuk <i>live streaming</i> dalam rangka <i>Valentine</i> .
5	3 – 4 Februari 2025	<i>Focalskin</i>	Membuat <i>background</i> dan <i>sticker</i> yang akan digunakan untuk <i>live streaming</i> dalam rangka <i>Valentine</i> .
6	4 – 5 Februari 2025	<i>DeClip</i>	Membuat <i>background</i> dan <i>sticker</i> yang akan digunakan untuk <i>live streaming</i> .
7	6 – 15 Februari 2025		Melakukan proses <i>edit</i> dan <i>touchup</i> foto <i>talent</i>

8	17 – 18 Februari 2025		Membuat <i>banner</i> , <i>Instagram Post</i> , dan <i>Poster</i> untuk <i>workshop Mastering Digital Growth</i>
9	20 – 22 Februari 2025	Ramadhan	Membuat desain bando
10	24 – 27 Februari 2025		Melakukan proses <i>edit</i> dan <i>touchup</i> foto <i>talent</i>
11	28 Februari – 5 Maret 2025		Melakukan <i>edit</i> video dan <i>touchup</i> foto untuk konten <i>workshop</i>
12	6 – 8 Maret 2025		Melakukan proses <i>edit</i> dan <i>touchup</i> foto <i>talent</i>
13	8 – 11 Maret 2025		Membuat video konten untuk <i>training</i>
14	12 – 13 Maret 2025		Membuat poster lowongan untuk <i>Finance Cashier</i>
15	14 – 18 Maret 2025		Membuat poster lowongan untuk <i>KOL Specialist</i>
16	19 – 22 Maret 2025		Membuat video konten <i>workshop</i>
17	24 – 28 Maret 2025		Melakukan proses <i>edit</i> dan <i>touchup</i> foto <i>talent</i>
18	2 – 14 April 2025	<i>Wilson</i>	Membuat katalog produk
19	15 April 2025	<i>Wilson</i>	Membuat stiker untuk <i>live stream</i> dan melakukan <i>re-design</i> pada beberapa aset lain yang digunakan
20	16 – 23 April 2025		Melakukan proses <i>edit</i> dan <i>touchup</i> foto <i>talent</i>
21	24 – 28 April 2025		Melakukan <i>edit</i> video dan <i>touchup</i> foto untuk konten <i>workshop</i>
22	29 – 30 April 2025		Melakukan proses <i>edit</i> dan <i>touchup</i> foto <i>talent</i>
23	1 – 5 Mei 2025	<i>iFFALCON</i>	Membuat <i>background</i> dan <i>sticker</i> yang akan digunakan untuk <i>live streaming</i>
24	6 – 7 Mei 2025		Membuat desain plat nama untuk kantor

25	8 – 14 Mei 2025	<i>Logitech</i>	Membuat stiker produk dan <i>voucher</i>
26	15 Mei 2025	<i>iFFALCON</i>	Melakukan revisi pada stiker <i>voucher</i> karena ada ganti harga
27	16 Mei 2025	<i>Unitary</i>	Membuat konten <i>Instagram Post</i>
28	17 Mei 2025	<i>Skechers</i>	Membuat stiker <i>size chart</i> sepatu
29	17 – 19 Mei 2025	<i>Premiere Beaute</i>	Membuat <i>background</i> dan <i>sticker</i> yang akan digunakan untuk <i>live streaming</i>
30	20 Mei 2025	<i>Skechers</i>	Membuat <i>voucher</i> dan melakukan <i>digital imaging</i> pada <i>background live</i> yang sudah disediakan
31	21 Mei 2025	<i>iFFALCON</i>	Membuat stiker
32	22 – 27 Mei 2025	<i>Skechers</i>	Membuat <i>banner</i> dan <i>live cover</i>

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Pada bagian ini, penulis menyebutkan penjelasan yang bersifat umum tentang pekerjaan atau proyek yang dilakukan selama proses magang. Tugas utama yang dilakukan penulis berupa perancangan *thumbnail* katalog untuk *brand* Wilson, dan 4 tugas tambahan lainnya yang berupa perancangan stiker *live Logitech*, *background live Premiere Beaute*, *Instagram post Unitary*, dan poster lowongan. Berikut merupakan proses perancangan yang dilakukan penulis dari awal sampai akhir:

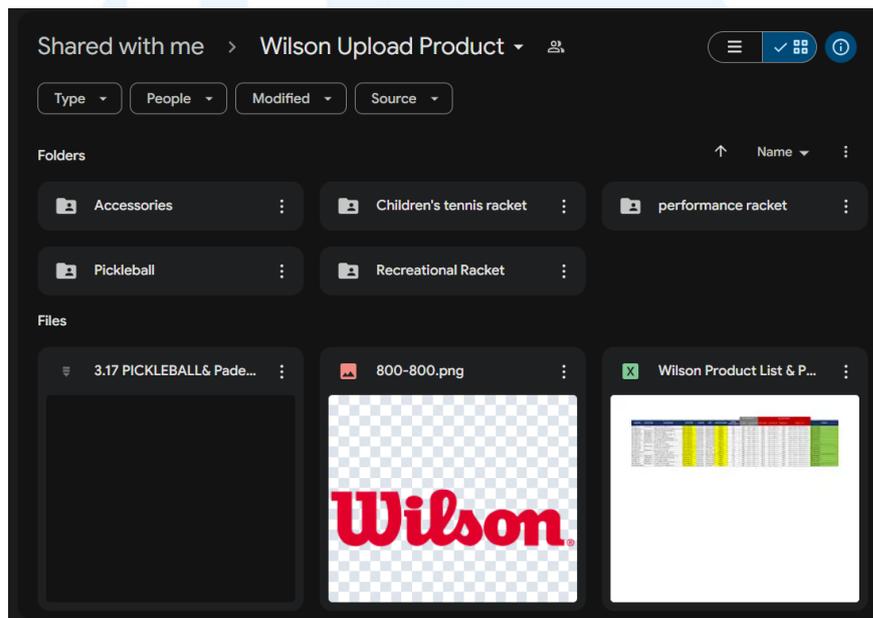
#### 3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Tugas utama yang dilakukan penulis dalam proses magang merupakan perancangan *thumbnail* katalog untuk Wilson yang akan digunakan pada *live streaming TikTok* tepatnya untuk diletakkan pada keranjang kuning. Perancangan dilakukan di *Adobe Illustrator* dengan rasio 1:1 berukuran 1080 x 1080. Proyek diberikan oleh *supervisor* secara langsung di kantor.

Tabel 2 Lampiran Briefing

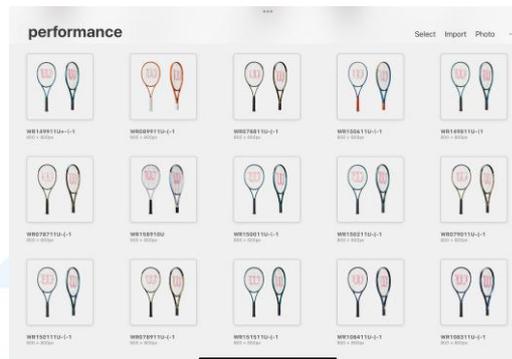
Supervisor	(Melambaikan tangan dari meja sebelah) “Zef, sini deh.”
Penulis	(Berdiri dari meja, mendatangi meja supervisor) “Iya, kenapa?”
Supervisor	“Coba bikin ini dong.” (Mengambil <i>smartphone</i> , membuka app <i>TikTok</i> , membuka akun <i>Wilson</i> lalu memberi lihat etalasnya) “Ini kalo dilihat jelek banget, kan? Polos banget cuma produknya doang.” (Menunjuk foto <i>thumbnail</i> katalog yang hanya putih polos dengan foto produk di tengah)
Penulis	(Mengangguk) “Oh, iya. Jadi coba dibuat seperti katalog ya?”
Supervisor	“Iya, betul.” (Meletakkan <i>smartphone</i> ) “Ini mesti dipotong manual dulu tapi. Brand gak ada kasih file png nya. Nanti buat fotonya minta sama Amal ya.”
Penulis	“Oke, pak. Ada referensinya gak, pak? Biar abis motong bisa langsung kerja?”
Supervisor	“Oh, ada ini, dari <i>douyin</i> . Nanti dikasih ya. Potong dulu saja.”
Penulis	“Oke, pak.”

Pertama-tama, penulis diarahkan untuk meminta foto produk yang sudah dipisahkan sesuai dengan etalase yang ada kepada rekan kerja. Foto produk diberikan dalam bentuk *Google Drive* dimana di dalam *Drive* yang penulis akses, produk sudah dipisahkan sesuai *folder*. Sesuai dengan arahan dari *supervisor*, penulis harus membuat desain katalog untuk setiap produk dalam lima kategori yang berbeda seperti yang ada di dalam *Drive* tersebut



Gambar 3. 2 Drive Foto Produk

Foto produk yang sudah tertera dalam *Google Drive*. harus dipotong secara manual terlebih dahulu. Pemotongan gambar penulis lakukan dengan sebuah *software* bernama *Procreate*. Langkah ini sangat penting dan perlu dilakukan karena pihak brand tidak memberikan file *png* untuk produk-produk yang ingin dimasukkan kedalam etalase. Tahapan ini memakan waktu yang cukup lama karena jumlah produk yang lumayan banyak dan penulis menghabiskan waktu kurang lebih tiga hari hanya untuk memotong foto produk, sedangkan *supervisor* memberikan *deadline* tepat di hari ke-tujuh setelah memberikan *brief*.



Gambar 3. 3 Pemotongan Gambar

Setelah sudah mendapatkan foto produk yang sudah dipotong, penulis melanjutkan ke dalam proses desain dimana *supervisor* memberikan referensi untuk memberikan gambaran terhadap karya yang ingin dibuat dengan catatan untuk menggunakan warna putih sebagai *background*. Referensi itu sendiri diambil melalui *douyin* yang merupakan *platform* video pendek yang dimiliki oleh China. *Supervisor* memberikan arahan untuk *highlight* setiap produk etalase dan juga memberikan *copywriting* simpel yang bisa diambil langsung dari situs web milik Wilson.



Gambar 3. 4 Referensi

Setelah mendapatkan referensi dan arahan untuk proses desain, penulis mulai membuat katalog tersebut pada *software Adobe Illustrator*. Pertama-tama, penulis membuat kanvas dengan ukuran sesuai ketentuan seperti yang disebutkan sebelumnya dengan rasio 1:1 dan resolusi 1080 x 1080 px. Di dalam kanvas tersebut, penulis membuat 5 *artboard* untuk 5 desain awal yang berbeda. Desain ini dibuat secara kasar agar memiliki gambaran yang akan menjadi patokan penulis untuk membuat desain final dari katalog.



Gambar 3. 5 Desain Kasar

Setelah melakukan asistensi kepada *supervisor*, tidak ada revisi yang diberikan sehingga penulis bisa langsung melanjutkan proses desain. Langkah selanjutnya adalah untuk masuk ke desain dari setiap produk yang ada per-kategorinya. Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, penulis harus membuat *thumbnail* katalog produk dari lima kategori berbeda. Karena katalog yang akan dibuat memiliki satu tema universal, penulis akan menggunakan typeface yang sama untuk seluruh desain.



Gambar 3. 6 Typeface

Penulis menggunakan Cera Pro Black sebagai *headline* dan Montserrat sebagai *sub-text*. Cera Pro Black dipilih karena ingin memberikan kesan tegas, kuat, dan percaya diri sedangkan Montserrat sendiri memberikan kesan rapi, bersih, dan modern yang dapat mendukung *headline* yang *bold*. Untuk kategori pertama, terdapat *Children's Racket* dimana produk ini ditujukan untuk anak-anak, sesuai dengan namanya. *Children's Racket* sendiri memiliki 2 variasi yaitu *Blade Comp JR* dan *Ultra UV* dimana aset produk yang dipakai diambil dari foto produk yang sudah dipotong sebelumnya, sedangkan *copywriting* yang digunakan diambil melalui situs web *Wilson* dan sudah diparafrasekan.



Gambar 3. 7 Children's Racket Blade Comp JR

Untuk Variasi *Blade Comp JR*, foto produk yang dicantumkan hanya satu saja karena jenis produk yang ingin ditampilkan kurang banyak. Untuk jenisnya sendiri dibagi lagi menjadi dua yaitu 23 dan 25. *Copywriting* diletakkan di pojok kiri bawah untuk menyeimbangkan jenis produk di kanan atas serta foto produk di tengah katalog.



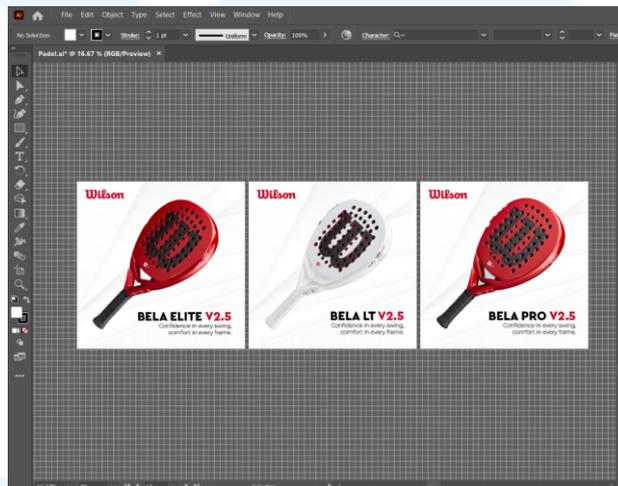
Gambar 3. 8 Children's Racket Ultra UV JR

Variasi berikutnya merupakan *Ultra UV* yang memiliki 3 jenis raket dengan 2 warna berbeda yang ditotalkan menjadi 6 buah raket. Karena jenisnya yang lebih banyak, penulis meletakkan 3 buah raket pada desain katalog dimana raket paling tengah merupakan jenis raket sesuai *headline* dengan kedua jenis lainnya sebagai pendukung di kiri dan kanan. Desain yang digunakan untuk variasi ini diambil dari desain kasar yang sudah dibuat sebelumnya dengan jenis raket di pojok kanan atas, *headline* dan *sub-text* tepat dibawah produk, dan logo *brand* di kiri atas.



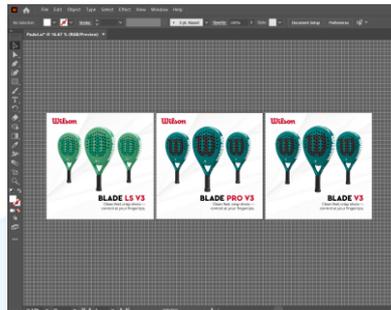
Gambar 3. 9 Hasil Final *Children's Racket*

Kategori kedua adalah Padel, yang merupakan sebuah raket yang digunakan dalam olahraga padel. Produk ini dibagi menjadi 6 variasi yaitu *Bela*, *Blade*, *Carbon Force*, *Defy*, *Optix*, dan *Pace*. Proses desain yang dilakukan sama dengan kategori sebelumnya dengan mengikuti referensi yang sudah diberikan dan juga desain awal yang sudah dibuat.



Gambar 3. 10 *Padel Racket Bela*

*Bela* merupakan variasi padel pertama yang dibagi menjadi 3 jenis berbeda. Penulis hanya menggunakan satu produk dalam setiap katalog karena kurang adanya variasi yang mendukung untuk memasukkan aset produk lain sebagai pendukung. Produk yang di-*highlight* diletakkan secara diagonal ditengah *artboard* dengan penempatan logo *brand* di pojok kiri atas. *Headline* dan *sub-text* pun diletakkan di pojok kanan bawah agar terbentuk sebuah hierarki visual yang lebih enak dilihat.



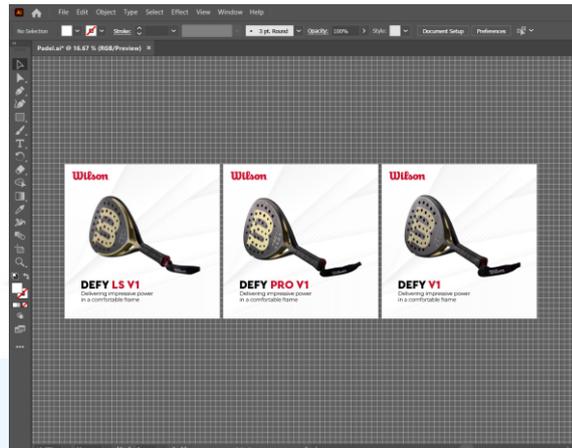
Gambar 3. 11 Padel Racket Blade

Variasi padel yang kedua merupakan *Blade* yang dibagi menjadi tiga jenis berbeda. Dengan warna yang cenderung mirip dengan satu sama lain, yaitu hijau, penulis memutuskan untuk meletakkan tiga foto produk dengan jenis yang sama pada desain *thumbnail* katalog kali ini. Ketiga foto produk tersebut diletakkan ditengah dengan logo *brand* di pojok kiri atas beserta *headline* dan *sub-text* di pojok kanan bawah. Desain untuk variasi ini dibuat berdasarkan desain kasar yang dibuat untuk padel pada awal proses desain.



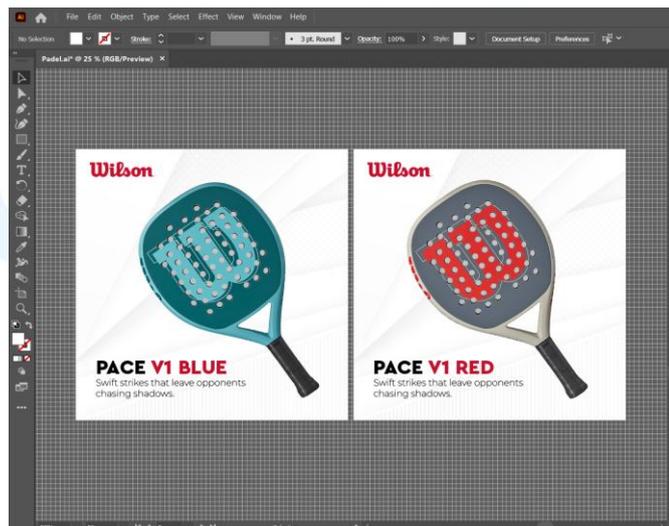
Gambar 3. 12 Padel Racket Carbon Force dan Optix

Berikutnya, penulis memulai proses desain untuk variasi *Carbon Force* dan *Optix*. Penulis menggunakan desain yang mirip untuk kedua variasi ini dengan hanya menggunakan dua aset produk saja karena memang variasi ini hanya memiliki 2 jenis. Untuk *Carbon Force*, aset produk diletakkan secara lebih tersebar untuk mengisi ruang kosong sedangkan untuk *Optix*, aset produk diletakkan lebih berdekatan untuk membentuk sebuah kipas. Untuk penempatan logo *brand* kedua desain variasi ini tetap berada di pojok kiri atas. Sedangkan *headline* dan *sub-text* untuk *Carbon Force* berada di pojok kanan bawah dan *Optix* berada di pojok kiri bawah untuk melengkapi satu sama lain.



Gambar 3. 13 Padel Racket Defy

Padel variasi *Defy* memiliki 3 jenis produk berbeda dengan warna yang sama dimana perbedaan produk terletak pada diameter dan ukuran permukaan raket. Karena kemiripan antar jenis, penulis hanya menggunakan satu aset produk untuk setiap desain. Produk diposisikan di bagian tengah dengan logo *brand* yang diletakkan di pojok kiri atas seperti desain lainnya beserta *headline* dan *sub-text* yang diletakkan di pojok kiri bawah dengan tujuan agar tidak tertabrak dengan ornamen tali yang lumayan panjang pada produk yang ditampilkan.



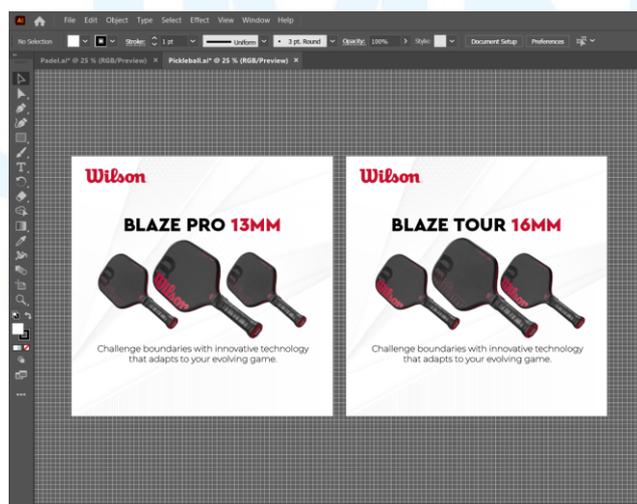
Gambar 3. 14 Padel Racket Pace

Variasi *Pace* merupakan variasi terakhir dalam raket padel yang memiliki dua jenis dengan warna yang berbeda. Aset produk diletakkan secara diagonal dari pojok kanan bawah dan mengarah ke pojok kiri atas. Oleh karena itu, *headline* dan *sub-text* diletakkan di pojok kiri bawah agar tidak bentrok dengan aset produk yang digunakan dalam desain.



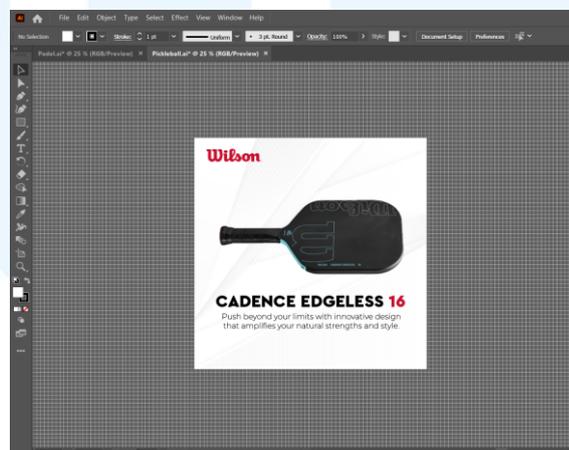
Gambar 3. 15 Hasil Final Padel Racket

Kategori selanjutnya merupakan *Pickleball*, yang digunakan dalam olahraga *pickleball*. Pada kategori ini, terdapat 3 variasi yaitu *Blaze*, *Carbon Edgeless*, dan *Fierce*. Desain yang digunakan untuk kategori ini tidak jauh berbeda dengan desain kategori lain karena dikembangkan dari satu desain kelesuruhan dan referensi yang sama.



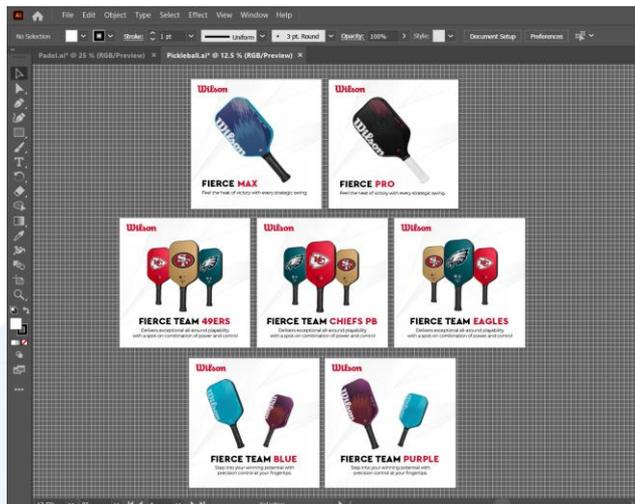
Gambar 3. 16 Pickleball Racket Blaze

Variasi pertama adalah *Blaze* yang memiliki 2 jenis raket berbeda. Penulis mengambil desain kasar di awal untuk di aplikasikan ke variasi ini. Terdapat 1 aset yang menjadi objek utama yang diletakkan pada bagian tengah dan 1 aset lainnya yang di duplikat dan dijadikan pendukung di bagian kiri dan kanan dari produk utama. Secara visual, jenis-jenis dari variasi *Blaze* terlihat senada, hanya terdapat perbedaan warna pada tulisan di badan permukaan raket saja. Aset produk didukung dengan *headline* yang diletakkan pada bagian atas dan *sub-text* pada bagian bawah sehingga kedua teks ini terlihat mengapit produk yang ada.



Gambar 3. 17 Pickleball Racket Cadence Edgeless

Berikutnya terdapat variasi *Cadence Edgeless* yang hanya memiliki satu jenis. Karena hanya terdapat satu tipe, penulis hanya menggunakan satu aset produk yang diletakkan secara horizontal untuk menyeimbangkan logo *brand* di pojok kiri atas karena produk melebar semakin ke kanan. Produk yang ditampilkan didukung oleh *headline* dan *sub-text* yang diletakkan tepat dibawah produk dengan *alignment* rata tengah.



Gambar 3. 18 Pickleball Racket Fierce

Variasi terakhir dalam *pickleball* adalah *Fierce* yang memiliki 7 jenis berbeda. Kali ini, penulis membuat 3 desain berbeda walaupun semua tipe dikelompokkan menjadi satu variasi. Penulis memisahkan produk dari desain, warna, dan tipe. Untuk jenis *Fierce Max* dan *Fierce Pro*, penulis hanya meletakkan masing-masing satu aset utama untuk produk yang di-*highlight* karena kedua tipe raket ini memberikan kesan yang lebih profesional.

Pada kelompok kedua yaitu *Fierce Team 49ers*, *Fierce Team Chiefs PB*, dan *Fierce Team Eagles*, penulis meletakkan ketika aset produk untuk melengkapi satu sama lain karena tipe raket ini berupa raket kolaborasi yang saling berhubungan dengan satu sama lain. Sehingga, biarpun hanya ada satu produk utama, kedua produk tetangga tetap ditambahkan agar pelanggan dapat tahu kolaborasi lainnya walaupun hanya melihat satu katalog saja.



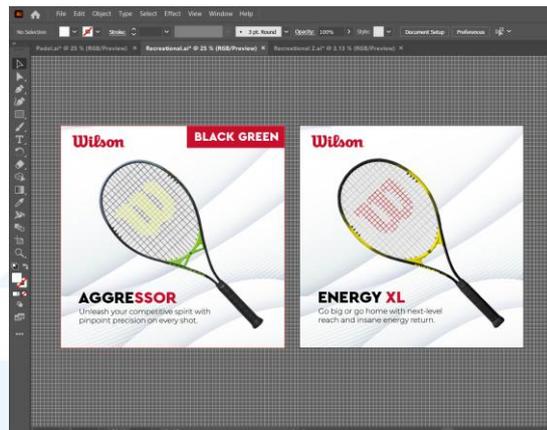
Gambar 3. 19 Hasil Final Pickleball Racket

Kategori keempat merupakan *Recreational Racket* dimana produk ini direkomendasikan untuk pemula yang ingin bermain secara kasual dibanding kompetitif. *Recreational Racket* ini memiliki 17 variasi yang berbeda yaitu *Aggressor Black Green*, *Blade Feel*, *Energy*, *Envy XP*, *Essence*, *Fusion*, *Hammer*, *Impact*, *Intrigue*, *Minions 3.0*, *Pro Staff Precision*, *Roland Garros*, *Shift*, *Six*, *Tour Slam*, *Triumph*, dan *Ultra*.



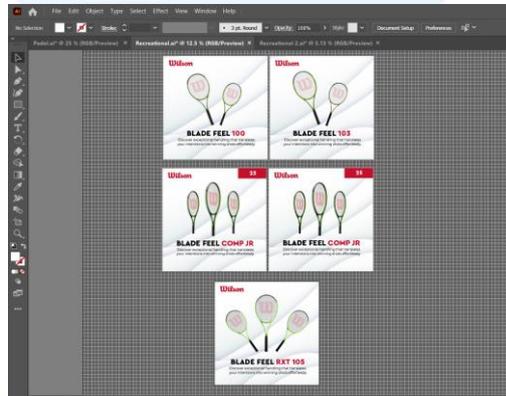
Gambar 3. 20 *Recreational Racket Singular 1*

Karena terdapat lumayan banyak variasi yang ada, penulis akan mulai dari variasi *singular* terlebih dahulu atau yang hanya memiliki 1 jenis raket pada setiap variasi. Pada desain ini, terdapat variasi *Envy XP*, *Essence*, *Fusion*, *Impact*, *Intrigue*, *Minions 3.0*, *Shift*, *Tour Slam*, dan *Triumph*. Karena ke-9 variasi ini hanya memiliki satu jenis raket, produk *highlight* diletakkan di bagian kanan dengan posisi vertikal. Disamping produk, terdapat *headline* dan *sub-text* untuk melengkapi aset produk beserta logo *brand* yang ada di pojok kiri atas.



Gambar 3. 21 *Recreational Racket Singular 2*

Sebenarnya, kedua variasi di atas yaitu *Aggressor Black Green* dan *Energy* merupakan produk *singular* seperti sebelumnya. Namun, desain dibuat sedikit berbeda dengan tujuan agar memiliki sedikit variasi dan juga karena *Agressor Black Green* harus mencantumkan warnanya sesuai dengan etalase sehingga penulis menambahkan tipe warna pada pojok kanan atas.

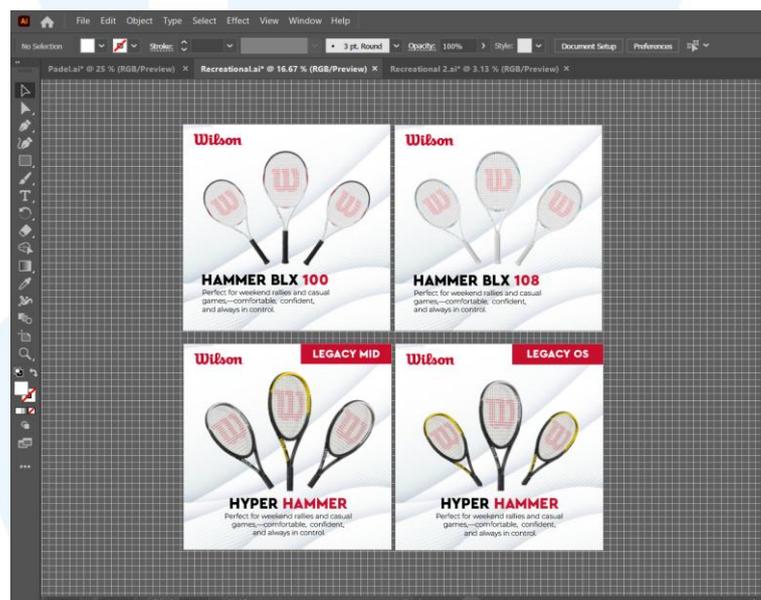


Gambar 3. 22 *Recreational Racket Blade Feel*

Variasi selanjutnya adalah *Blade Feel* yang memiliki 5 jenis yang berbeda. Kelima jenis raket tersebut terbagi lagi menjadi 3 kelompok. Kelompok pertama merupakan *Blade Feel standard* yang terdiri dari 2 jenis raket. Desain untuk kelompok ini menggunakan 2 aset produk dimana produk utama dibuat lebih besar pada sebelah kiri dan produk pendukung dibuat lebih kecil di bagian kanan yang diikuti dengan *headline* dan *sub-text* dibawah produk.

Pada kelompok kedua yaitu *Blade Feel Comp JR*, jenis raket ini ditujukan untuk pemain yang lebih muda dimana tipe raket juga dibedakan melalui tahun terbit. Karena kedua tipe raket ini menyerupai satu sama lain, penulis menggunakan desain yang sebelumnya sudah dipakai dimana ada 2 produk yang diletakkan pada desain yaitu 1 produk utama dan 1 produk pendukung yang diduplikat menjadi dua. Produk disertai juga dengan teks dibawahnya dengan *alignment* rata tengah.

Tipe raket terakhir pada variasi ini berupa *Blade Feel RXT 105* yang ditujukan untuk pemain yang lebih profesional. Aset produk yang digunakan dalam desain merupakan tiga buah raket dengan jenis yang sama. Penulis mengambil desain kasar yang sudah dibuat sebelumnya untuk *Recreational Racket* dan diaplikasikan pada tipe raket ini.



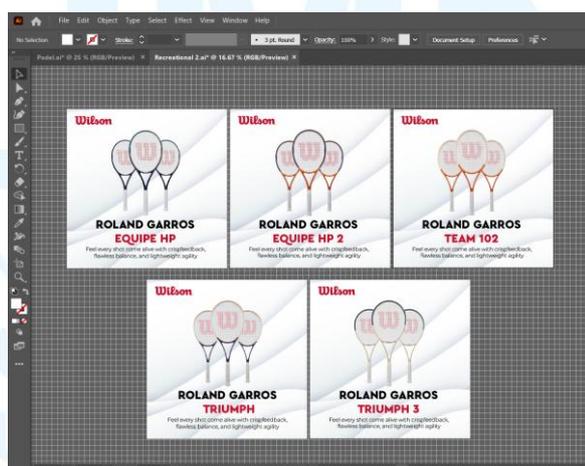
Gambar 3. 23 *Recreational Racket Hammer*

Pada Variasi *Hammer*, terdapat 4 tipe raket dengan 2 kategori berbeda yaitu *Hammer* dan *Hyper Hammer*. Desain yang penulis gunakan secara keseluruhan sama dan menyerupai desain awal untuk *Recreational Racket*. Yang berbeda hanya penempatan teks dimana pada *Hyper Hammer*, teks memiliki *alignment* rata tengah, sedangkan pada *Hammer*, teks memiliki *alignment* rata kiri.



Gambar 3. 24 *Recreational Racket Pro Staff*

Variasi *Pro Staff* memiliki 6 jenis raket berbeda dimana kelompok pertama terdapat raket *Pro Staff Precision 100* dan *103* dengan tipe dan warna berbeda dimana kelompok kedua terdiri dari *Pro Staff Precision RXT 105* yang hanya dibedakan dengan warna saja. Penulis membuat desain menyerupai satu sama lain dengan produk utama diletakkan diagonal beserta dengan teks rata kanan. Perbedaannya hanya penambahan tipe warna raket pada pojok kanan atas dan produk utama diletakkan di bagian kanan, didukung oleh tipe warna pada pojok kiri bawah dan juga teks rata kiri di atasnya. Seperti desain-desain yang lain, logo *brand* tetap diletakkan di bagian pojok kiri atas.



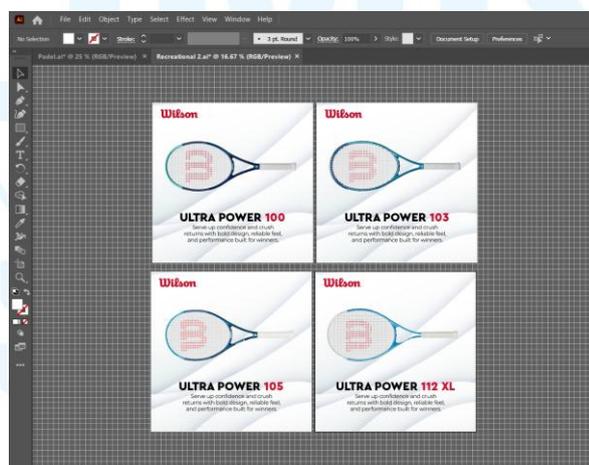
Gambar 3. 25 *Recreational Racket Roland Garros*

Ada 5 jenis raket berbeda pada variasi *Roland Garros*. Pada variasi ini, penulis menggunakan desain yang sama dengan meletakkan 3 aset produk diikuti dengan teks rata tengah tepat di bawah produk yang ada. Penulis melakukan *duplicate* pada produk utama yang akan di-*highlight* sehingga terlihat seakan-akan ada produk pendukung. Hal tersebut dilakukan karena tipe warna pada variasi ini kurang beragam.



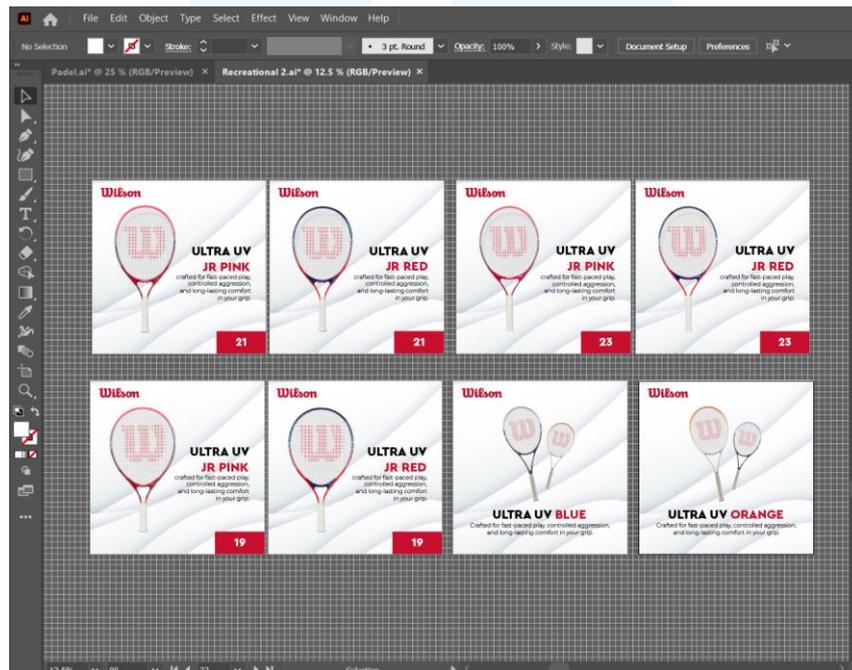
Gambar 3. 26 *Recreational Racket Six*

Variasi *Six* memiliki 3 jenis raket berbeda dan karena warnanya cukup kontras dengan satu sama lain, penulis menyertakan ketiga tipe pada desain masing-masing produk. Produk utama diletakkan di tengah dan dua lainnya diletakkan lebih kecil di bagian kiri dan kanan sebagai pendukung produk utama diikuti dengan teks rata kiri yang diletakkan dibawah produk.



Gambar 3. 27 *Recreational Racket Ultra Power*

Pada variasi berikutnya, yaitu *Ultra Power*, terdapat 4 jenis raket berbeda yang memiliki warna *shade* biru yang menyerupai satu sama lain. Produk utama diletakkan secara horizontal di tengah-tengah kanvas. Desain ini dilengkapi dengan *headline* dan *sub-text* rata tengah di bawah produk dan juga logo *brand* di pojok kiri atas.

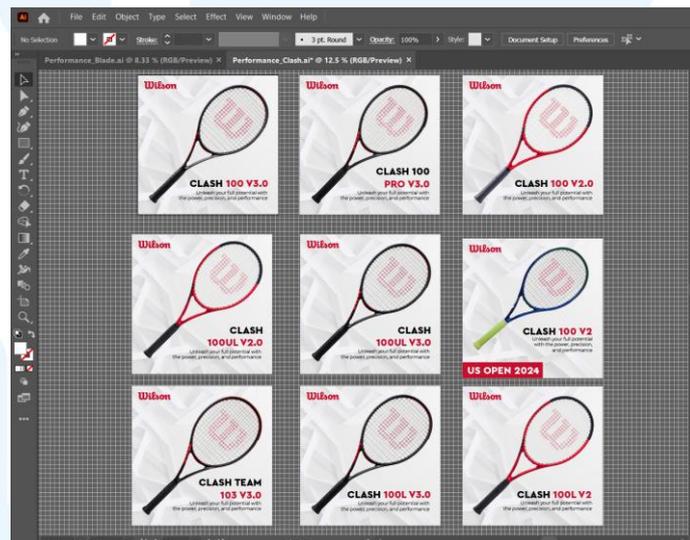


Gambar 3. 28 *Recreational Racket Ultra UV*

Variasi terakhir pada *Recreational Racket* merupakan *Ultra UV* yang dibagi berdasarkan warna dan tahun. Desain *thumbnail* untuk tipe per-tahun dibuat *singular* dimana produk utama diletakkan pada bagian kiri, dibawah logo *brand* yang diletakkan di pojok kiri atas. Pada bagian kanan terdapat *headline* dan *sub-text* beserta dengan seri tahun dari raket yang diletakkan pada pojok kanan bawah untuk menyeimbangkan elemen visual lainnya. Kedua jenis warna tersisa, yaitu *Blue* dan *Orange*, dibuat dengan desain berbeda karena tidak memiliki seri tahunan dimana penulis menyertakan kedua raket dalam desain untuk mendukung satu sama lain.

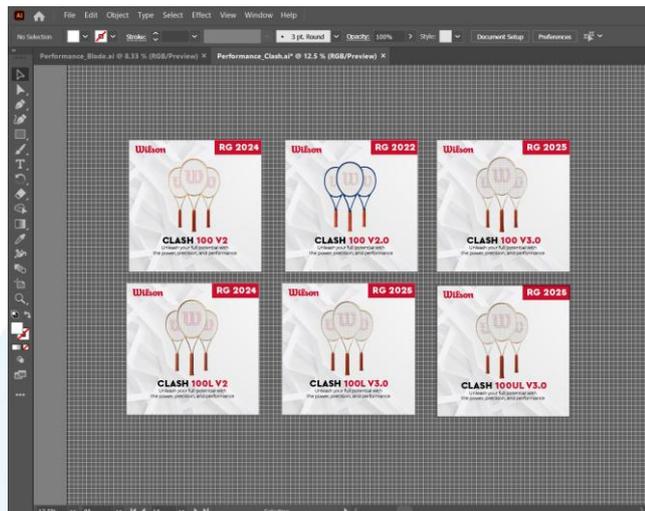


Variasi pertama dari *Performance Racket* adalah *Blade* yang memiliki 3 tipe, yaitu *Blade 100*, *Blade 98*, dan *Blade 98* dengan seri tahunan. Penulis membuat desain yang berbeda untuk setiap tipe raket, untuk *Blade 100*, penulis mengikuti desain kasar yang sudah dibuat di awal untuk *Performance Racket* dan menyesuaikan penempatan aset baik secara *layout* maupun *alignment*. Tipe kedua adalah *Blade 98* dimana pengguna melakukan duplikat pada aset produk utama untuk menjadi aset pendukung di bagian kiri dan kanan yang dilengkapi dengan teks dibawahnya yang memiliki *alignment* rata tengah. Tipe terakhir adalah *Blade 98* dengan seri tahunan dimana penulis meletakkan aset produk secara diagonal yang melebar ke kiri atas, sehingga penulis meletakkan teks dan juga serial tahun di pojok kiri bawah untuk menyeimbangkan tampilan visual yang ada.



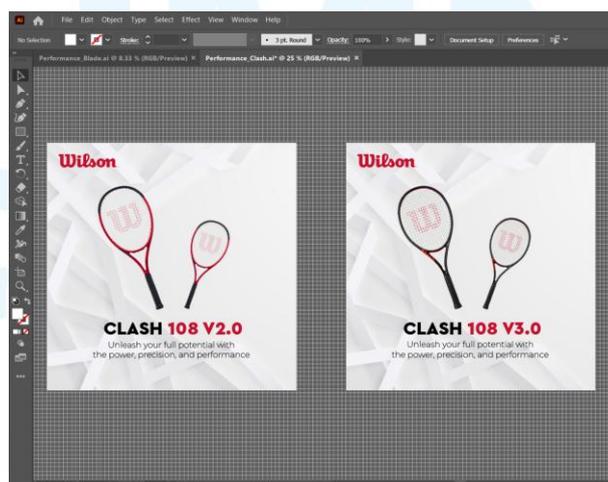
Gambar 3. 31 *Performance Racket Clash 1*

Variasi selanjutnya dalam *Performance Racket* adalah *Clash* yang penulis bagi menjadi 3 kelompok dengan 3 desain berbeda. Desain pertama yang digunakan adalah desain *singular* dimana aset produk yang ingin di *highlight* diletakkan pada bagian tengah secara diagonal yang melebar ke pojok kanan atas. Dari aset produk yang sudah diletakkan, terdapat *headline* dan *sub-text* pada pojok kanan bawah untuk mengisi ruang kosong agar lebih enak dilihat secara visual.



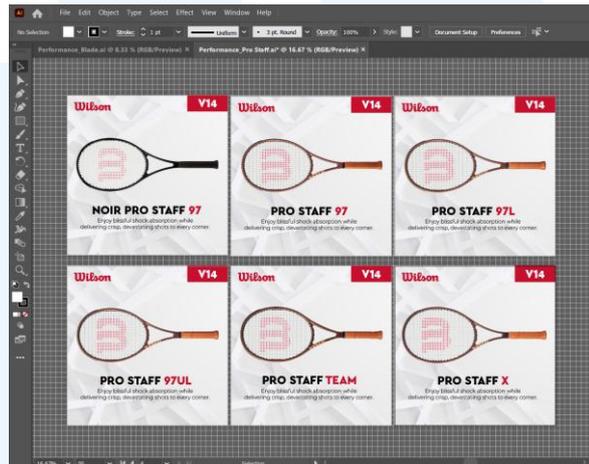
Gambar 3. 32 *Performance Racket Clash 2*

Untuk desain kedua pada serial *Clash*, penulis menggunakan 3 aset produk sebagai *highlight*. Penulis membuat desain yang berbeda dengan sebelumnya karena kelompok produk ini memiliki serial tahun, sehingga penulis melakukan duplikat pada aset utama, lalu melakukan *scaling* untuk mengecilkan objek dan diletakkan dibelakang sebagai pendukung aset utama yang lebih besar. Desain dilengkapi dengan teks dibawah aset produk yang memiliki *alignment* rata tengah beserta deengan seri tahunan di pojok kanan atas.



Gambar 3. 33 *Performance Racket Clash 3*

Desain terakhir pada variasi *Clash* merupakan *Clash 108* yang memiliki dua versi berbeda, sehingga penulis memisahkan kedua raket ini dari desain yang lain. Penulis menggunakan dua aset produk sesuai dengan jenisnya dimana satu aset dibuat lebih besar dari satunya. Dengan demikian, diletakkan teks dibawah produk yang memiliki *alignment* rata tengah.



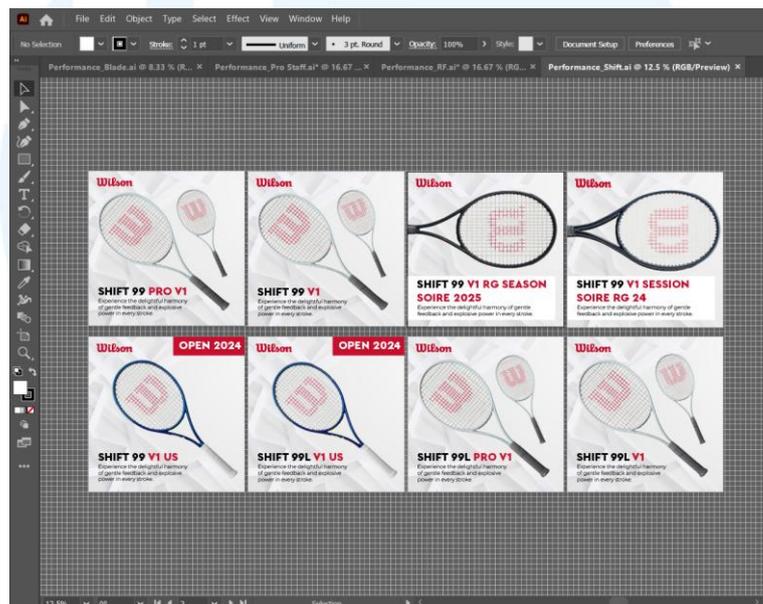
Gambar 3. 34 Performance Racket Pro Staff

Variasi ketiga dari *Performance Racket* merupakan *Pro Staff* yang memiliki 3 jenis raket berbeda dengan satu tipe yang sama. Penulis menggunakan desain *singular* dimana produk diletakkan secara horizontal. Terdapat tipe raket di pojok kanan atas dan juga teks tepat dibawah aset produk. Untuk variasi kali ini dibuat sama karena memiliki tipe raket yang sama yaitu *V14*.



Gambar 3. 35 Performance Racket RF

Pada variasi raket *RF*, penulis membuat satu desain yang sama dengan meletakkan aset produk utama secara diagonal. Penulis kemudian melakukan duplikat pada aset tersebut untuk di-*scaling* lebih kecil dan diletakkan pada ruang kosong di kanan atas agar lebih enak dilihat secara visual. Desain dilengkapi dengan teks yang diletakkan di pojok kiri bawah dengan *alignment* rata kiri.



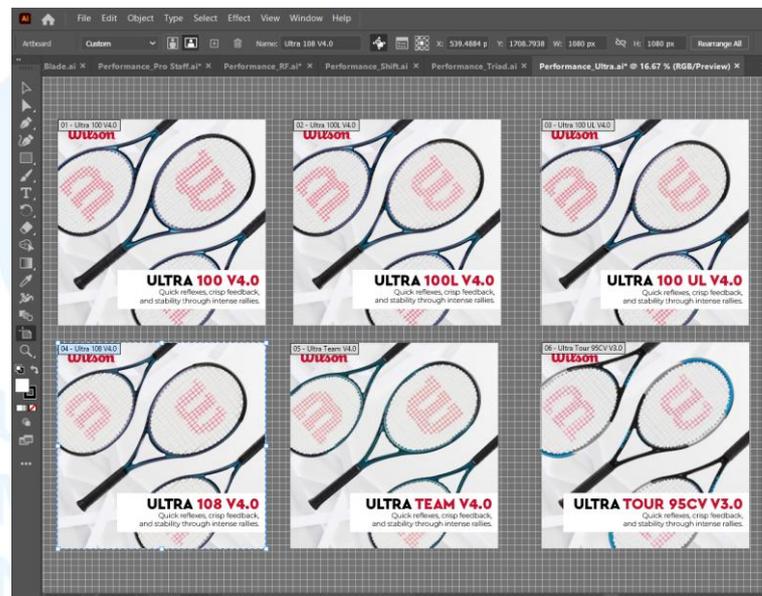
Gambar 3. 36 Performance Racket Shift

Variasi *Shift* memiliki 3 desain berbeda di dalamnya yang dibedakan dari seri tahunan. Desain pertama merupakan jenis raket normal yang dibuat menyerupai desain di variasi *RF* sebelumnya dengan meletakkan aset utama secara diagonal dan melakukan duplikat beserta *scaling* agar dapat mengisi ruang kosong di pojok kanan atas dan dilengkapi dengan teks pada pojok kiri bawah. Desain berikutnya dibuat untuk serial tahun 2024 dimana aset raket dibuat secara *singular* dan diletakkan secara diagonal, dilengkapi dengan serial tahun di pojok kanan atas dan teks pada pojok kiri bawah dengan *alignment* rata kiri. Tipe terakhir dalam variasi ini merupakan *Shift 99 Soire* yang dibuat secara *singular* menyerupai serial sebelumnya, namun diletakkan secara horizontal untuk melakukan *highlight* pada permukaan raket yang dibawahnya memiliki teks yang di-*framing* dengan kotak putih agak memiliki *readability* lebih.



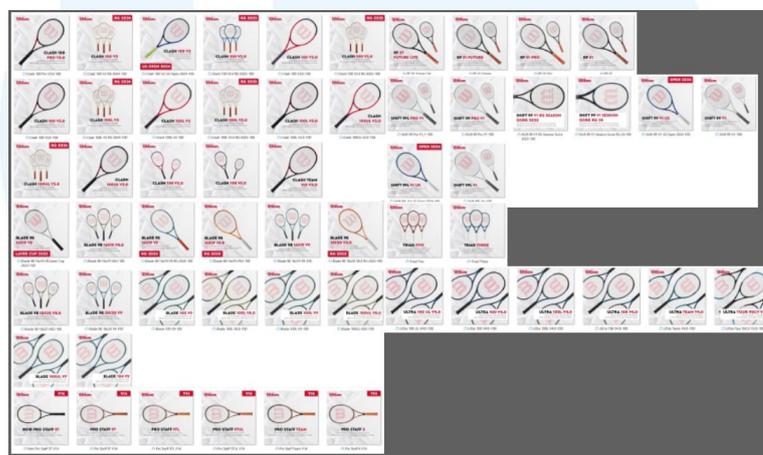
Gambar 3. 37 Performance Racket Triad

Variasi *Triad* hanya memiliki dua jenis raket yang berbeda yaitu *Triad Three* dan *Triad Five*. Penulis menggunakan desain simpel yang sudah pernah dipakai sebelumnya dengan melakukan duplikat pada aset utama beserta *scaling* yang kemudian diletakkan dibelakang aset utama untuk menjadi pendukung. Desain dilengkapi dengan *headline* dan *sub-text* dibawahnya yang memiliki *alignment* rata tengah.



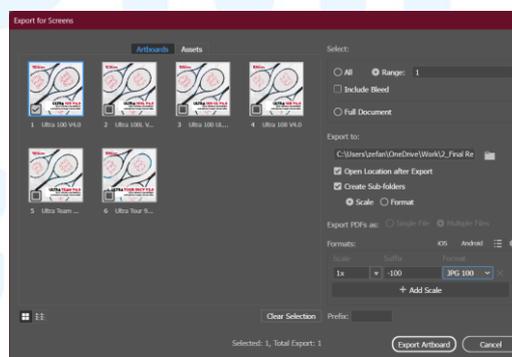
Gambar 3. 38 Performance Racket Ultra

*Ultra* merupakan variasi terakhir dalam *Performance Racket* dimana penulis menggunakan desain kasar yang sudah buat di awal dan diaplikasikan pada variasi ini. Aset raket diletakkan secara diagonal ditengah dengan dua aset duplikat yang juga diletakkan secara diagonal di pojok kiri atas dan pojok kanan bawah untuk mengisi ruang kosong. Teks diletakkan di pojok kanan bawah dan menggunakan kotak putih dibelakangnya untuk meningkatkan *readability* sehingga dapat terbaca dengan baik.



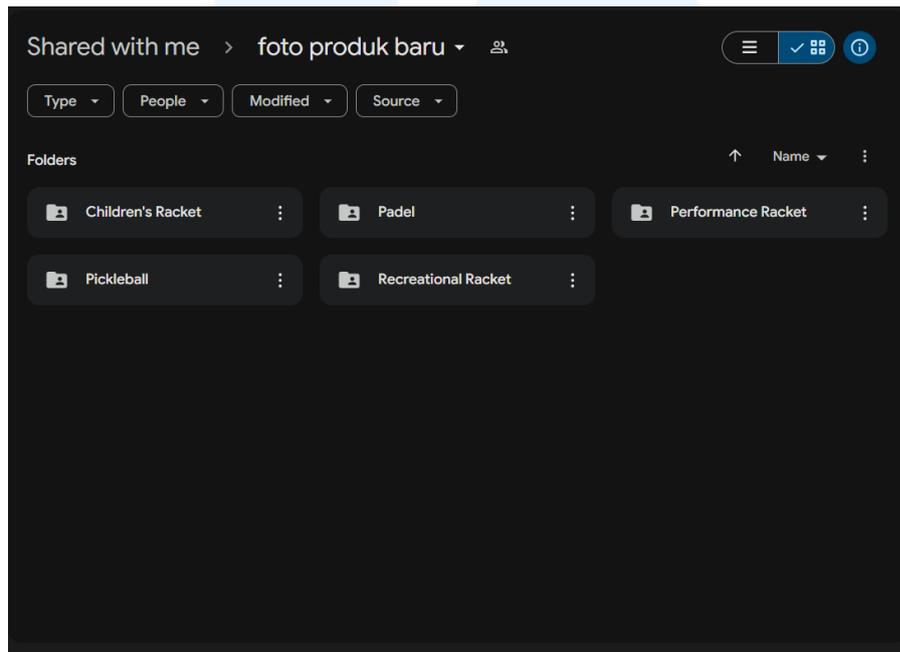
Gambar 3. 39 Hasil Final *Performance Racket*

Setelah penulis menyelesaikan semua desain produk yang ada, dilakukan *export* untuk setiap desain yang ada. *Export* dilakukan pada setiap *artboard* desain dengan format JPG 100. Setelah berhasil melakukan *export*, penulis menyortir desain-desain yang ada terlebih dahulu sesuai dengan kategori dan variasinya.



Gambar 3. 40 Proses *Export*

Setelah penulis menyortir desain *thumbnail* katalog, penulis diberikan akses kepada sebuah *Google Drive*. Penulis membuat *folder* per-kategori agar rekan kerja dapat lebih mudah untuk mengambil desain dan tidak bingung. Proses dilanjutkan dengan pengunggahan desain ke *folder-folder* yang sudah dibuat dan dipisahkan sesuai dengan kategorinya.



Gambar 3. 41 *Google Drive* Desain Akhir

Dengan demikian, rekan kerja yang merupakan *PIC* atau *Person-in-Charge* memberikan *Google Drive* tersebut pada staff lain yang ditugaskan untuk mengunggah masing-masing desain menjadi *thumbnail* katalog pada keranjang kuning sesuai dengan etalase produk yang sudah disediakan untuk dipakai saat *live streaming*. Pada tugas utama ini, kendala terbesar yang penulis temukan adalah waktu dan kuantitas dimana penulis harus menyelesaikan proyek ini dalam waktu seminggu sedangkan produk yang diminta berjumlah banyak. Awalnya, penulis lumayan kesusahan membagi waktu karena sudah menghabiskan 3 hari hanya untuk memotong gambar dan bahkan sampai mengerjakan proyek ini di rumah. Namun pada akhirnya, penulis dapat menyelesaikan proyek ini tanpa revisi dan mendapatkan *approval* baik dari *supervisor* maupun *brand*.

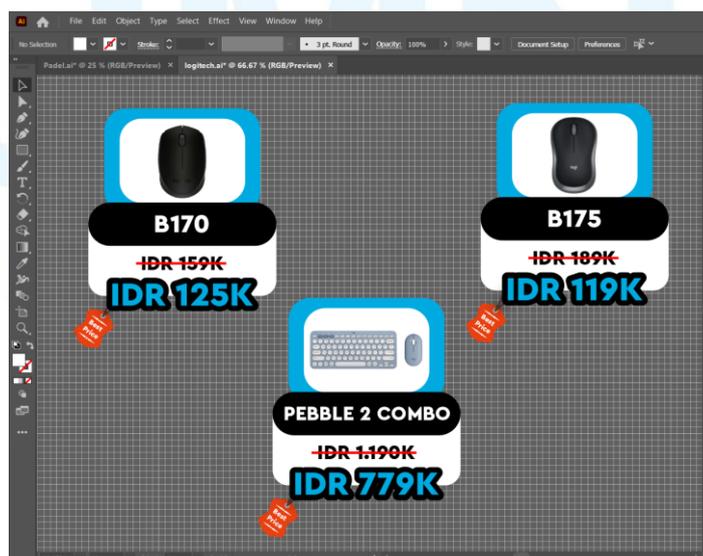
### 3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Berikut ini merupakan penjabaran atas proses tugas tambahan yang dilakukan saat magang. Terdapat 4 proyek lainnya yang dilalui oleh penulis antara lain sebagai berikut.

#### 3.3.2.1 Proyek Stiker *Live Logitech*

Proyek ini diberikan oleh *supervisor*, dimana pada awalnya penulis diberikan akses *Google Drive* berisikan aset *brand*. Terdapat *color palette*, dan juga logo dari *brand*. Dari sana, penulis diarahkan untuk mengambil 3 produk dari *TikTok Shop Logitech* yang dipilih oleh *supervisor* untuk dijadikan stiker. Ketiga produk tersebut dipotong dahulu secara manual oleh penulis dalam aplikasi *Procreate*.

Setelah ketiga produk yang diperlukan sudah dipotong, penulis melanjutkan proses desain pada *Adobe Illustrator* dan membuat kanvas dengan resolusi 1080 x 1920 px. Dalam membuat stiker produk, penulis menggunakan desain yang sama untuk ketiga produk sesuai dengan ketentuan dari *brand*. Warna yang digunakan dominan biru, putih, dan hitam dimana penulis langsung mengambil warna-warna yang dipakai dari warna *brand Logitech* sendiri.



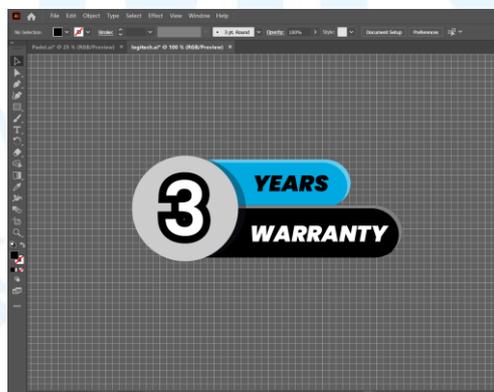
Gambar 3. 42 Stiker Produk Logitech

Untuk desain yang digunakan, produk yang di-*highlight* diletakkan pada bagian tengah dimana penulis menggunakan kotak putih dan biru untuk melakukan *framing*. Setelah itu, penulis menambahkan nama produk beserta dengan harga dibawahnya diikuti dengan *price tag* kecil yang tergantung pada teks harga agar terlihat lebih menarik. *Typeface* yang digunakan untuk membuat stiker ini adalah Cera Pro Black karena diarahkan oleh atasan untuk menggunakan *font* tersebut.



Gambar 3. 43 Stiker *Voucher Logitech*

Aset selanjutnya merupakan stiker *voucher* untuk pembeli baru yang berbelanja pada saat *live streaming* berlangsung. Warna yang digunakan dominan merah untuk memberikan kesan urgensi akan potongan harga yang sedang diadakan. Untuk *typeface* sendiri, penulis menggunakan Poppins untuk *headline* maupun *sub-text* dari stiker *voucher* ini.



Gambar 3. 44 Stiker Garansi *Logitech*

Aset terakhir yang penulis buat dalam proyek ini berupa stiker garansi. Dengan mengikuti ketentuan *brand*, penulis membuat stiker garansi simpel menggunakan warna yang senada dengan aset stiker lainnya yaitu biru, hitam, dan putih. *Typeface* yang digunakan sama dengan stiker *voucher* yaitu menggunakan Poppins.

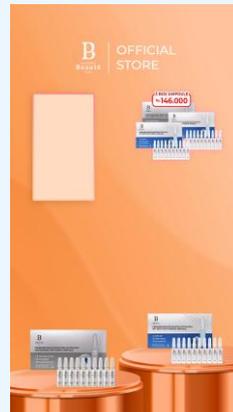


Gambar 3. 45 Tampilan Final Stiker Logitech

Setelah membuat semua aset, penulis tidak mendapatkan revisi dari atasan dan diarahkan untuk langsung mengirimkan *file* sesuai dengan ketentuan. Penulis melakukan proses *export* pada *Adobe Illustrator* dengan jenis file *png* yang langsung dikirimkan ke atasan setelahnya. Untuk proyek ini, sebuah tantangan yang dihadapi penulis adalah memikirkan desain untuk stiker produknya dimana penulis cenderung berpikir terlalu jauh untuk membuat hal yang sebenarnya tidak membingungkan. Untungnya, atasan desain sempat mengatakan bahwa untuk desain *e-commerce* seperti ini tidak perlu menggunakan yang terlalu *meaningful* karena yang penting adalah pesan yang ingin disampaikan ke *customer* dapat dimengerti.

### 3.3.2.2 Proyek *Background Live Premiere Beaute*

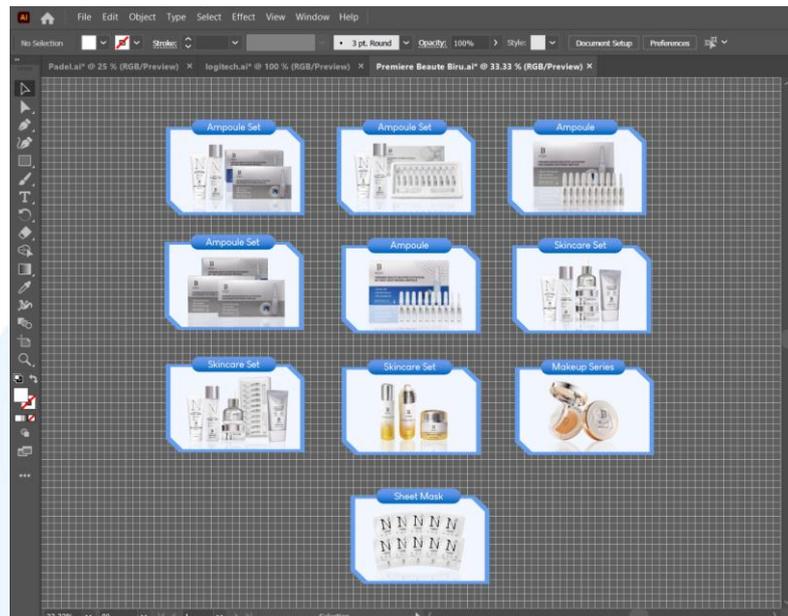
Proyek ini diberikan oleh atasan secara langsung di kantor. Dari *briefing* yang diberikan, pihak *brand* sebenarnya sudah memiliki aset-aset yang diperlukan untuk *live*, tetapi meminta untuk merevisi beberapa bagian dari desain awal. Desain awal memiliki warna dominan oranye yang sudah dilengkapi dengan *display* dan stiker produk beserta logo dari *brand* terkait.



Gambar 3. 46 Desain Awal *Premiere Beaute*

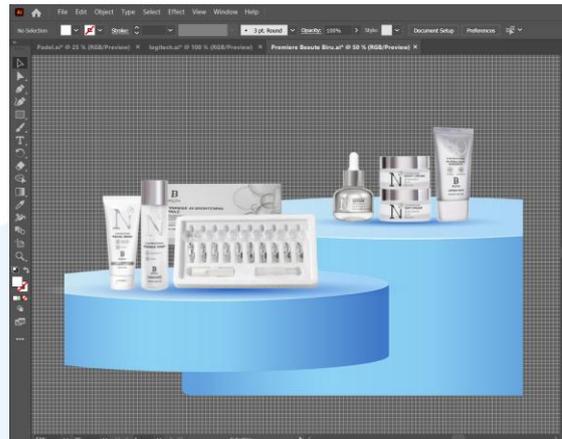
Penulis diberikan arahan untuk membuat aset *live* dengan warna dominasi biru dan juga untuk membuat *background handphone*. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara menggabungkan semua aset yang dibuat menjadi satu ukuran sehingga dapat diaplikasikan dan ditempel langsung sesuai dengan ukuran *handphone*. Proses desain dilakukan sepenuhnya di dalam *Adobe Illustrator* dengan resolusi kanvas 1080 x 1920 px.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



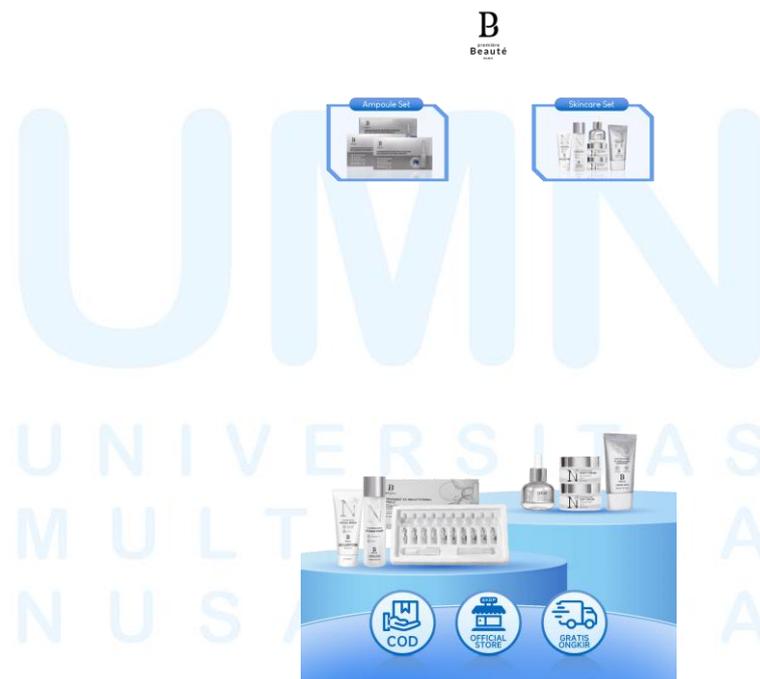
Gambar 3. 47 Stiker Produk *Premiere Beaute*

Untuk stiker produk, penulis membuat sesuai dengan arahan yaitu hanya aset produk saja dengan nama dan *frame* tanpa harga. Dari produk yang diberikan, ada 10 stiker yang dibuat. Pihak *brand* hanya meminta satu file *png* saja sehingga atasan memilih 2 stiker pada akhirnya yaitu *ampoule set* dan *skincare set* agar masing-masing dapat diletakkan di sebelah kiri dan kanan. Namun, pada awalnya, sempat terjadi miskomunikasi antara penulis dengan atasan karena penulis tidak paham maksud *png handphone* dan mengira bahwa penulis harus membuat animasi bergulir untuk stiker produknya. Namun setelah meminta kejelasan dan konsultasi lebih lanjut dengan atasan, penulis akhirnya mengetahui bahwa yang dimaksud dengan *png handphone* adalah *background livestream* yang bersifat statis, bukan yang bergerak seperti yang pernah penulis buat beberapa kali sebelumnya di perusahaan ini.



Gambar 3. 48 Display Produk *Premiere Beaute*

Aset berikutnya yang perlu penulis buat adalah *display* produk. Penulis mengambil podium biru yang digunakan dari situs *freepik* sesuai dengan arahan atasan. Kemudian, penulis melakukan *duplicate* pada aset podium dan membuat satu podium lebih tinggi agar lebih enak dilihat. Setelah itu, penulis menyusun aset-aset produk di atas *display* dan memberikan *drop shadow* agar terlihat lebih realistis.



Gambar 3. 49 *Background Live Final Premiere Beaute*

Untuk membuat *background handphone*, seluruh aset yang sudah dibuat oleh penulis disusun dalam ukuran 1080 x 1920. Penulis juga menyantumkan logo pada bagian atas dan stiker garansi pada bagian bawah dimana keduanya sudah disiapkan oleh pihak *brand*, sehingga penulis hanya perlu menaruhnya saja. Setelah itu, penulis melakukan *export* dengan jenis *file png* yang kemudian penulis unggah ke dalam *Google Drive* dimana *link* untuk *folder* tersebut langsung dikirimkan ke atasan untuk diteruskan ke pihak *brand*.

### 3.3.2.3 Proyek *Instagram Post Unitary*

Proyek ini diberikan oleh atasan secara langsung di kantor dan meneruskan komunikasi pada aplikasi *Whatsapp* untuk proses asistensi dan penggunggahan. Pertama-tama, penulis diarahkan untuk membuka *Google Sheets* berisikan *content plan* untuk *brand Unitary* pada tanggal 16 Mei. Secara general, *brand* sudah memberikan gambaran akan konten yang ingin dibuat yaitu tentang pentingnya *sunscreen* pada kerja lapangan.

	A	B	C	D	E	F	G
26	5/14/2025	What's the Point of Sunscreen?	Content Brief	TikTok & Instagram	Product Knowledge	Campaign	Showing information about what make a sunscreen important
27	5/15/2025	How to Commonly Get to Use Sunscreen	Content Brief	TikTok & Instagram	Education	Campaign	Because boys really hard to asked to wear sunscreen, we give girls tips to ask the
28	5/18/2025	Fadbook, Barburu-Fee	Content Brief	TikTok & Instagram	Entertainment	Single Picture	Showing Fadbooking startup and put Unitary inside
29	5/17/2025	"School Kids: Don't Need Sunscreen? You Sure?"	Content Brief	TikTok & Instagram	Education	Video	a video highlights that active school kids still need sun protection, especially with z

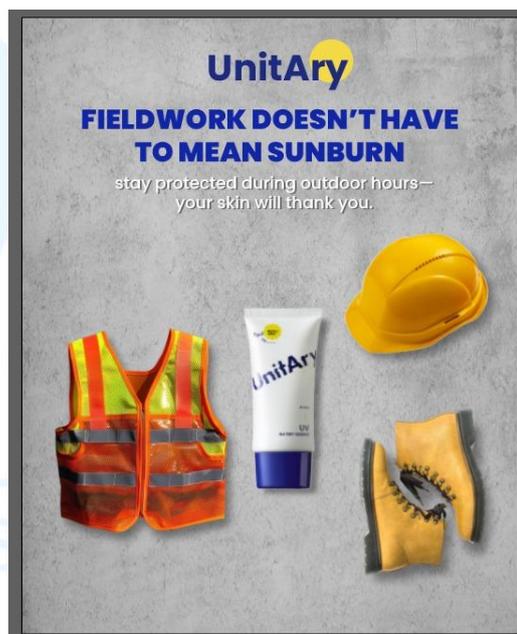
Gambar 3. 50 *Google Sheets Content Plan*

Mengetahui hal tersebut, penulis mulai melakukan proses desain pada aplikasi *Adobe Illustrator* dengan membuat kanvas yang memiliki rasio 3:4 dan resolusi 1080 x 1350 px. Dari pihak *brand* hanya memberikan *color palette*, logo, dan aset produknya saja, sehingga penulis diarahkan oleh atasan untuk mengambil foto atau aset dari situs *freepik*.



Gambar 3. 51 Desain Awal *UnitAry*

Dari pihak *brand* sendiri meminta untuk menggunakan helm konstruksi, masker, dan *notepad* sehingga mempermudah penulis dalam proses pencarian aset. Namun, setelah mengirimkan desain ke atasan, *brand* meminta untuk menambahkan tekstur pada *background* dan mengganti masker serta *notepad* dengan sepatu konstruksi dan rompi, sehingga penulis melakukan revisi pertama untuk desain ini.



Gambar 3. 52 Revisi 1 *UnitAry*

Setelah melakukan revisi, penulis mengirimkan kembali desain yang sudah dibuat kepada atasan untuk diteruskan ke pihak *brand* dan penulis mendapatkan beberapa catatan yaitu logo *brand* yang terlalu besar, *background* yang terlalu gelap, tipografi terlalu berat, dan juga rompi yang kurang estetik. Dengan catatan tersebut, penulis kembali melakukan revisi untuk yang kedua kalinya. Sejak mengerjakan revisi pertama ini, penulis menemukan kesulitan untuk menentukan warna teks karena pihak *brand* menginginkan warna sesuai dengan palet warna mereka dimana penulis menggunakan kuning di awal tetapi akan terlalu menyatu dengan background apabila diganti menjadi putih. Setelah bereksperimen dengan desain yang dikerjakan, penulis akhirnya mencoba menggunakan *drop shadow* sejak revisi pertama ini yang akhirnya diterima oleh *brand*.



Gambar 3. 53 *Final Design UnitAry*

Dalam revisi kedua, penulis mencari aset rompi yang lebih estetik untuk dimasukkan dalam desain dan juga membuat *background* yang lebih cerah namun tetap memiliki tekstur. Logo yang sebelumnya terlalu besar sudah diperkecil dan tipografi diganti menjadi *bold* saja dibandingkan dengan penggunaan *black* di awal. Setelah mengirimkan desain baru, atasan dan *brand* menyetujui desain tersebut sehingga penulis melakukan *export* dengan jenis file *jpg* yang penulis kirimkan langsung ke atasan untuk di *forward* kepada pihak *brand*.

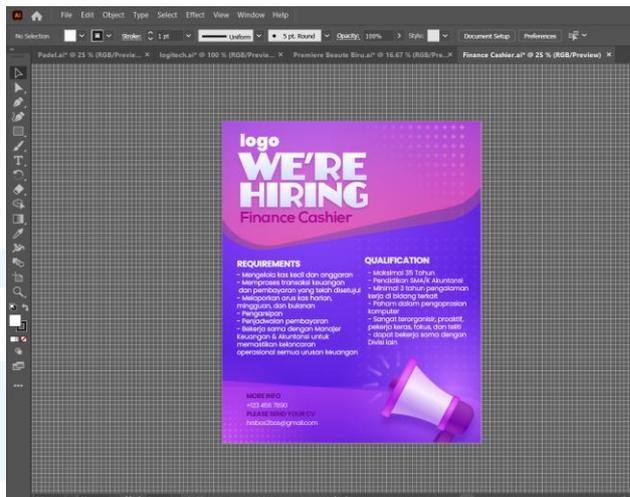
### 3.3.2.4 Proyek Poster Lowongan

Proyek ini diberikan oleh atasan melalui *Whatsapp* dimana penulis diminta untuk membuat poster lowongan untuk perusahaan. Poster lowongan dibuat untuk posisi *Finance Cashier* dan *KOL Specialist*. Penulis membuat karya ini sepenuhnya di dalam *Adobe Illustrator* dengan kanvas resolusi 1080 x 1350 karena akan diunggah ke *Instagram*. Untuk poster *Finance Cashier*, penulis membuat tiga alternatif untuk diajukan kepada atasan.



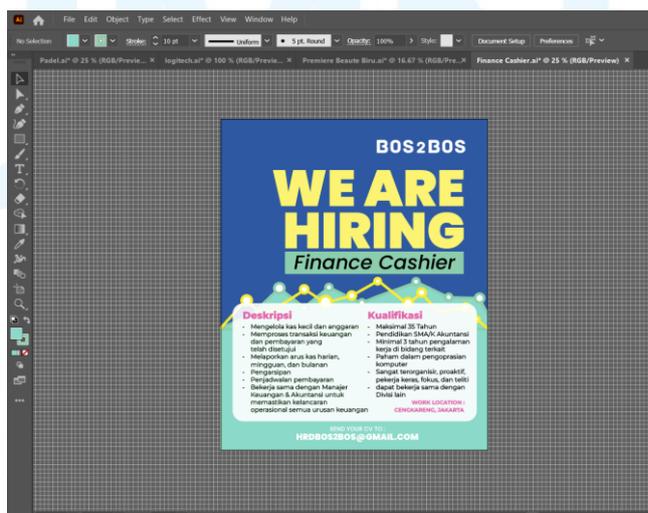
Gambar 3. 54 Poster Lowongan *Finance Cashier* Alternatif 1

Untuk alternatif pertama, penulis mengambil referensi dari poster-poster *retro* yang biasa dilihat pada tahun 90-an dengan menggunakan palet warna yang mendukung. Penulis meletakkan *headline* di pojok kiri atas beserta *sub-text* terkait posisi lamaran agar tidak menabrak dengan aset grafik yang digunakan. Logo diletakkan pada pojok kanan atas, namun karena pada saat ini penulis belum mendapatkan akses untuk logo perusahaan, penulis meletakkan teks sebagai panduan terlebih dahulu. Di bawah aset grafik, penulis meletakkan deskripsi pekerjaan beserta kualifikasi yang dilengkapi dengan *e-mail* perusahaan di pojok kanan bawah.



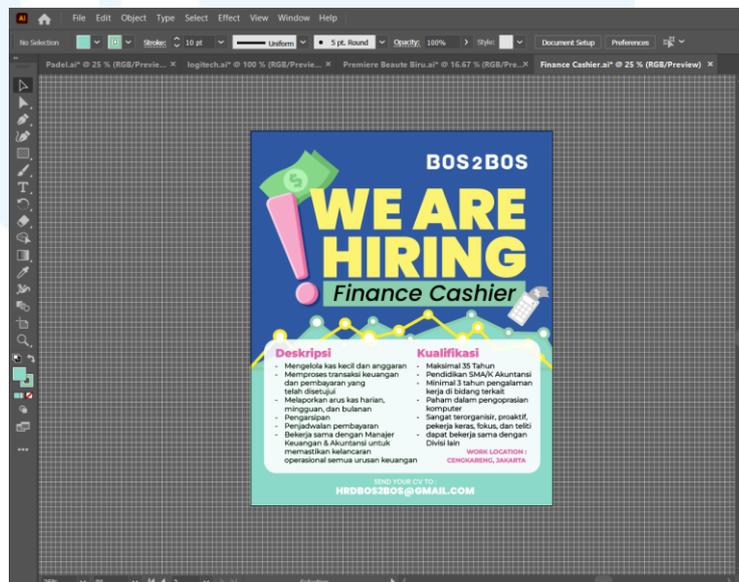
Gambar 3. 55 Poster Lowongan Finance Cashier Alternatif 2

Berbeda dengan alternatif pertama, penulis menggunakan desain yang lebih *modern* pada alternatif kedua dengan warna dominan ungu. *Headline* dan *sub-text* diletakkan di pojok kiri atas beserta dengan logo karena mengikuti *framing* desain yang sudah dibuat. Dibawahnya terdapat deskripsi pekerjaan dan kualifikasi. Penulis meletakkan *megafon* pada pojok kanan bawah untuk menyeimbangkan hierarki visual karena teks pada kualifikasi lebih sedikit daripada deskripsi pekerjaan. Desain diakhiri dengan kontak perusahaan pada pojok kiri bawah.



Gambar 3. 56 Poster Lowongan *Finance Cashier* Alternatif 3

Pada alternatif poster ketiga, penulis membuat desain yang lebih kasual dengan menggunakan warna dominan biru, kuning, dan hijau. *Headline* dan *sub-text* diletakkan pada bagian kanan atas beserta dengan logo perusahaan yang sudah penulis dapatkan. Dibawahnya, penulis membuat aset grafik sebagai *background* dan meletakkan teks terkait deskripsi dan kualifikasi pekerjaan di atasnya dengan menggunakan sebuah kotak untuk *framing*. Lokasi perusahaan dicantumkan dibawah teks kualifikasi untuk mengisi ruang, dilengkapi dengan *e-mail* perusahaan yang diletakkan pada bagian bawah.



Gambar 3. 57 Poster Lowongan *Finance Cashier* Alternatif 3 Revisi 1

Setelah mengirimkan ketiga alternatif pada atasan, poster ketiga merupakan poster terpilih. Namun, atasan memberikan catatan bahwa desain terlalu polos dan kosong untuk bagian *headline*. Oleh karena itu, penulis meletakkan beberapa aset pendukung yang berhubungan dengan posisi pekerjaan dan yang dapat mengisi ruang.



Gambar 3. 58 Desain Final Poster Lowongan *Finance Cashier*

Setelah mengirimkan desain baru, atasan merasa masih ada yang kurang sehingga beliau memberikan arahan untuk mencoba meletakkan sebuah gambar terkait keuangan sebagai *background* pada bagian bawah grafik. Dari sana, penulis mencari aset foto melalui *freepik* dan menggunakannya sebagai *background* pada poster sesuai dengan arahan dari atasan. Setelah itu, atasan menyetujui desain sehingga penulis melakukan *export* dengan jenis file *jpg* untuk dikirimkan kepada atasan sedangkan, untuk *KOL Specialist*, penulis hanya membuat satu desain yang sudah disetujui oleh atasan. Seperti poster sebelumnya, *copywriting* sudah diberikan oleh atasan sehingga penulis hanya perlu melakukan desain saja dimana penulis menggunakan desain yang cenderung lebih realistis.



Gambar 3. 59 Desain Awal Poster Lowongan KOL Specialist

*Headline* diletakkan di bagian atas dengan *alignment* rata kanan dilengkapi dengan teks *We are looking for* di atasnya untuk mengimbangi logo yang diletakkan di pojok kiri atas. *Background* yang digunakan merupakan aset foto studio yang penulis berikan overlay warna hitam agar lebih gelap dan tulisan bisa lebih terlihat. Dibawah *headline* terdapat rincian tanggung jawab dan juga persyaratan yang diletakkan diatas kotak hitam agar lebih terlihat terhubung teks yang digunakan agak tipis. Untuk mengisi ruang kosong, penulis meletakkan aset manusia pada sebelah kiri kotak teks, dilengkapi dengan *e-mail* perusahaan di pojok kanan bawah.



Gambar 3. 60 Desain Final Poster Lowongan KOL Specialist

Setelah mengirimkan desain kepada atasan, penulis mendapatkan *feedback* bahwa bagian atas terlihat terlalu kosong sehingga penulis akhirnya menambahkan dua aset pendukung untuk desain poster. Setelah disetujui, penulis mengirimkan kedua *file* poster yang sudah dibuat langsung kepada atasan melalui *whatsapp*. Untuk proyek ini, penulis mengalami kesulitan untuk menentukan *style* dan tema keseluruhan dari desain karena *brief* yang diberikan kurang spesifik. Namun setelah mencari referensi melalui *internet* dan melalui proses revisi dengan atasan, desain poster yang dibuat pun akhirnya diterima.

### **3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang**

Berikut adalah kendala atau kesulitan-kesulitan yang penulis temukan selama menjalani praktek kerja magang di perusahaan.

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

Selama proses magang, kendala terbesar yang dihadapi penulis adalah manajemen waktu dan penggunaan *software* baru. Bekerja dalam perusahaan berbeda dengan tugas kuliah karena dibandingkan dengan perkuliahan yang selalu terstruktur, dunia kerja sangat *fast paced* sehingga pada awalnya penulis sempat kesulitan untuk membiasakan diri dengan *timeline* yang ditentukan dalam proses magang di perusahaan ini.

Dalam proses magang ini, *software* yang paling banyak digunakan adalah *Adobe Illustrator*. Penulis merupakan mahasiswi dengan penjurusan *Interactive Design*, sehingga penulis sendiri kurang mahir dalam melakukan *digital imaging*, pembuatan poster, dan aset lainnya pada *Adobe Illustrator* karena penulis lebih terbiasa membuat aset yang digunakan untuk gim. Sehingga, pada awalnya, penulis ada hambatan untuk mengerjakan beberapa hal karena kurang mengerti dalam menggunakan *software*.

### 3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Dari kendala yang dirasakan penulis temukan selama menjalani praktik magang, penulis merasa bahwa solusi yang tepat ialah belajar. Dari proses magang ini, penulis belajar banyak sekali baik dari cara membagi waktu secara efisien dan juga penggunaan *software* tertentu. Tidak hanya itu, pihak kantor terutama atasan grafik desain penulis saat ini sangat terbuka untuk ditanya dan mau mengajarkan sehingga penulis dapat belajar dan mendalami grafik desain. Dari sana, penulis mendapatkan *skill* baru terutama dalam *digital imaging* dan pembuatan aset yang dapat digunakan dalam bidang *e-commerce*.

