

BAB III

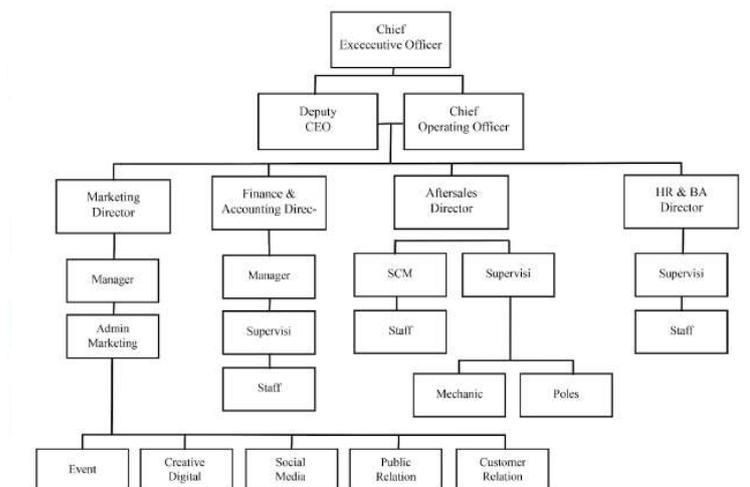
PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Setelah penulis diterima secara resmi pada perusahaan Ducati Indonesia, penulis ditetapkan sebagai pegawai magang divisi desain grafis yang bertanggung jawab untuk membantu keperluan desainer dalam membuat kebutuhan desain perusahaan. Alur kerja yang diterapkan pada perusahaan Ducati Indonesia dimulai dari arahan *Marketing Manager* kepada kepala divisi kreatif mengenai *brief* proyek dan *timeline* kerja desainer. Setelah itu, kepala divisi akan memberikan tugas kepada masing-masing desainer yang bertugas. Berikut merupakan kedudukan penulis selama melaksanakan program magang:

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Kedudukan penulis dalam perusahaan PT Legenda Motor Indonesia merupakan pegawai magang divisi desainer grafis. Dalam struktur perusahaan, penulis berada di bawah divisi *marketing* komunikasi yang terdiri dari Direktur Manajer, Administrasi, divisi Acara, Digital Kreatif, Sosial Media, Relasi Publik dan Relasi Pelanggan.

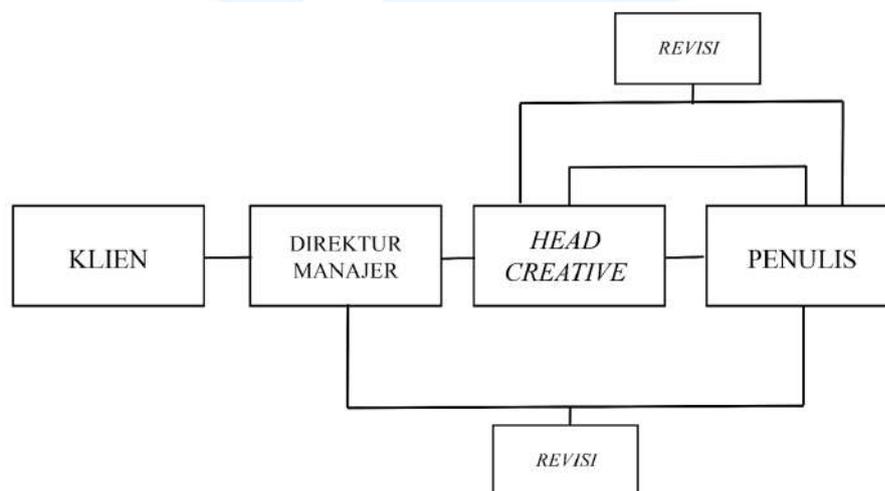


Gambar 3.1 Bagan Struktur Perusahaan
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Sebagai pegawai magang divisi desainer grafis, penulis memiliki tugas untuk membantu pekerjaan dari desainer grafis utama dan mengerjakan proyek yang diberikan langsung oleh Direktur Manajer dan Kepala Digital Kreatif yang berfungsi untuk membantu promosi digital bagi perusahaan.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam koordinasi pelaksanaan magang, penulis mendapatkan tugas proyek dari kepala divisi kreatif dan direktur manajer. Alur komunikasi berawal dari klien yang membutuhkan desain untuk promosi atau sebagai media informasi, berlanjut kepada direktur manajer yang akan mengelola informasi tersebut dan disampaikan oleh kepala divisi kreatif. Ketua divisi kreatif akan menyusun informasi dan membagi tugas para desainer untuk mengerjakan proyek yang bersangkutan, penulis akan mencatat arahan tersebut untuk menjadi pedoman desain yang akan di rancang.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

Setelah penulis menerima dan mencatat arahan, penulis akan melakukan proses desain yang bertahap. Setelah proses desain sudah selesai, penulis akan mengirimkan revisi pada grup *marketing* yang berisikan seluruh anggota *marketing* dan meminta pendapat oleh ketua divisi kreatif dan direktur manajer. Penulis akan mendapatkan arahan dan pendapat yang perlu direvisi dari proyek tersebut, setelah penulis selesai mengerjakan revisi

selanjutnya akan dikirimkan kembali ke dalam grup. Setelah mendapatkan *approval*, desain akan diproses oleh tim sosial media dan di unggah pada *platform* resmi Ducati Indonesia.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Tugas yang penulis jalankan selama program magang menjadi pegawai magang divisi desainer grafis yang digunakan dalam agenda perusahaan, beberapa proyek yang penulis lakukan seperti membuat poster, *flyer*, merchandise dan lain-lain. Berikut merupakan *daily task* penulis selama melakukan program magang pada perusahaan Ducati Indonesia:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	03-08 Febuari 2025	PPT <i>Pitching</i> “MotoGP 2025”	Membuat desain layout PPT <i>pitching</i> untuk acara MotoGP 2025.
2	09-15 Febuari 2025	<i>Table Card Logo</i>	Membuat design “ <i>Table Card Logo</i> ” untuk acara “Panigale 7G”.
3	16-22 Febuari 2025	Poster “Ducati <i>Party</i> ”	Membuat desain poster informatif mengenai acara Ducati <i>party</i> pada <i>event</i> WRAO.
4	23-28 Febuari 2025	<i>Flyer</i> VIP BOX	Membuat desain persuasif untuk VIP BOX pada acara MotoGP 2025.
5	02-08 Maret 2025	Hampers Lebaran	Membuat desain hampers lebaran untuk brand Ducati.
6	09-15 Maret 2025	<i>Hangtag</i> Hampers	Membuat desain <i>Hangtag</i> untuk hampers lebaran brand Ducati.
7	16-22 Maret 2025	Kertas Hampers	Membuat desain kertas hampers lebaran dengan logo Ducati.
8	23-29 Maret 2025	Poster Dj Dash Berlin	Membuat desain poster informatif mengenai acara yang tamu undangannya adalah Dj Dash Berlin untuk acara WRAO.
9	01-05 April 2025	<i>Flyer</i> MotoGP	Membuat desain sisi 2 <i>flyer</i> untuk acara MotoGP 2025.
10	06-12 April 2025	<i>Technical Meeting</i> WRAO	Membantu dalam persiapan acara <i>Technical Meeting</i> WRAO.
11	13-19 April 2025	WRAO <i>Preperation</i>	Membantu mempersiapkan kebutuhan acara WRAO.

12	20-26 April 2025	Menu “Ducati Party”	Membuat desain menu untuk keperluan acara Ducati <i>party</i> .
13	27-31 April 2025	Final Art Branding	Membantu dalam mengirimkan final art untuk membuat <i>branding</i> Ducati dalam acara WRAO.
14	04-10 Mei 2025	Sortir Foto Partisipan	Membantu dalam mensortir foto partisipan yang mengikuti acara WRAO.
15	11-17 Mei 2025		
16	18-24 Mei 2025	Revisi <i>Flyer</i> VIP Royal Box	Revisi untuk keperluan cetak <i>flyer</i> VIP Royal Box MotoGP Mandalika.
17	25-31 Mei 2025	Kain Unveiling	Mendesain kain <i>unveiling</i> untuk acara launching motor Ducati.

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Penulis melakukan praktik kerja magang pada perusahaan Ducati Indonesia selama 3 bulan, selama masa magang tersebut penulis sudah mengerjakan beberapa proyek untuk perusahaan. Proyek tersebut antara lain *flyer* penjualan VIP Royal Box, Poster DJ Dash Berlin, Menu Ducati *Party*, Poster MBC (*Mandalika Beach Club*) dan merancang desain kotak hampers lebaran. Kegunaan proyek yang sudah disebutkan memiliki kegunaan masing-masing dalam beberapa acara yang diselenggarakan oleh Ducati Indonesia, berikut merupakan uraian dari ke lima proyek yang sudah penulis lakukan untuk mendukung kebutuhan desain pada perusahaan Ducati Indonesia:

3.3.1 Perancangan *flyer* VIP Royal Box MotoGP 2025

Pada pelaksanaan program magang, penulis memilih salah satu proyek utama yaitu perancangan *flyer* VIP Royal Box MotoGP Mandalika 2025. Pemilihan proyek ini sebagai proyek utama dikarenakan MotoGP merupakan agenda terbesar dari Ducati Indonesia, dikarenakan hal tersebut penulis merasa terhormat membuat selebaran yang fungsinya membantu dalam penjualan tempat eksklusif khusus untuk menonton MotoGP. Pembuatan selebaran ini melalui proses yang panjang dikarenakan proyek ini merupakan proyek pertama penulis di Ducati Indonesia. Proses dimulai dengan adanya *meeting* dengan direktur manajer untuk membahas pembuatan selebaran yang

akan dibagikan pada bengkel motor, *cafe* dan *showroom* Ducati Indonesia, Direktur memberikan arahan langsung kepada penulis untuk membuat selebaran tersebut dengan rincian dibawah ini:

Tabel 3.2 Detail Arahan Proyek Selebaran

<i>Brief</i> Proyek Flyer <i>VIP Royal Box</i> MotoGP 2025	
Arahan Oleh	Direktur Manajer
Proyek	Flyer <i>VIP Royal Box</i> MotoGP 2025
Opsi	2 Opsi Flyer
Teks	<ul style="list-style-type: none"> • <i>VIP Royal Box Package</i> • <i>Mandalika GP 3-5 October 2025</i> <p>IDR 30.000.000 / <i>PAX</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>3 days access VIP Royal Box</i> • <i>10% Discount Voucher</i> • <i>Lunch & Coffee break</i> • <i>Exclusive Participant Kit</i> <p>IDR 3.500.000 / <i>Night</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>3-Night Stay at Swiss-Belcourt Lombok</i> • <i>3-days transportation</i>
Detail	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan background sirkuit • Menampilkan pembalap Ducati. • Flyer dengan ukuran A5.

Sebelum penulis masuk dalam proses desain, penulis mengumpulkan beberapa referensi dari *platform* Pinterest dan Instagram Ducati yang dapat membantu dalam mendesain selebaran promosi *VIP Royal Box* Mandalika GP 2025. Referensi yang dicari oleh penulis merupakan poster yang memiliki *style* balap otomotif yang memiliki kesan *motion* dalam gambar dan memiliki pusat utama gambar pada motor dan pembalap dengan informasi yang menjelaskan mengenai gambar yang menjadi fokus utamanya.



Gambar 3.3 Referensi Selebaran

Setelah penulis mendapatkan referensi yang dibutuhkan, penulis mulai mempelajari dan mengumpulkan beberapa keperluan yang perlu diketahui untuk membuat *flyer* untuk *brand* Ducati. *Brand* Ducati memiliki pedoman yang perlu diketahui oleh penulis seperti Ducati memiliki dua logo yaitu, *logotype* Ducati dan Logo *shield* Ducati Indonesia. Selanjutnya, Ducati juga memiliki warna yang spesifik digunakan oleh Ducati Indonesia yang sama dengan warna merah pada logo resmi Ducati Indonesia. Heksadesimal dari merah yang digunakan oleh Ducati Indonesia yaitu #cc0000 dan Ducati Indonesia juga menggunakan warna hitam (#000000) dan putih (#FFFFFF) sebagai warna pendukung. Tidak hanya warna, tetapi Ducati juga memiliki font khusus yang digunakan pada setiap *platform* untuk mendapatkan keeksklusifan dan menambah kesan personal. Font yang digunakan oleh Ducati Indonesia yaitu Ducati Style Font yang memiliki empat gaya antara lain: *Regular*, *Bold*, *Italic* dan *XBold*. Selanjutnya, penulis mengumpulkan aset yang diperlukan untuk membuat desain.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Indonesia



Ducati Style Font

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Gambar 3.4 Panduan Desain Perusahaan
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

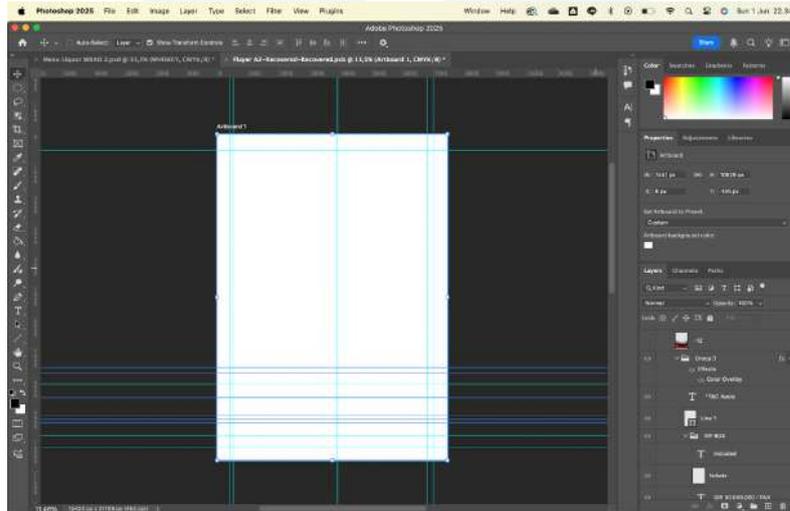
Aset yang diperlukan penulis untuk membuat flyer *VIP Royal Box* terdiri dari foto sirkuit Mandalika, foto pembalap Ducati (Pecco dan Marquez), motor Ducati, ikon hotel, ikon makanan, ikon mobil, ikon tiket dan ikon merchandise. Aset yang digunakan oleh penulis didapatkan dari aset perusahaan dan sumber internet. Setelah penulis selesai mengumpulkan aset yang diperlukan, penulis memulai proses desain untuk flyer *VIP Royal Box*.



Gambar 3.5 Aset Selebaran
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Tahap pertama dalam proses desain opsi pertama selebaran, yaitu membuat halaman desain dengan ukuran 14,8 x 21 cm, penulis membuat *grid* desain. Jenis *grid* yang digunakan merupakan jenis *grid* modular yang memiliki terbagi menjadi kolom dan baris, pada bagian tengah halaman

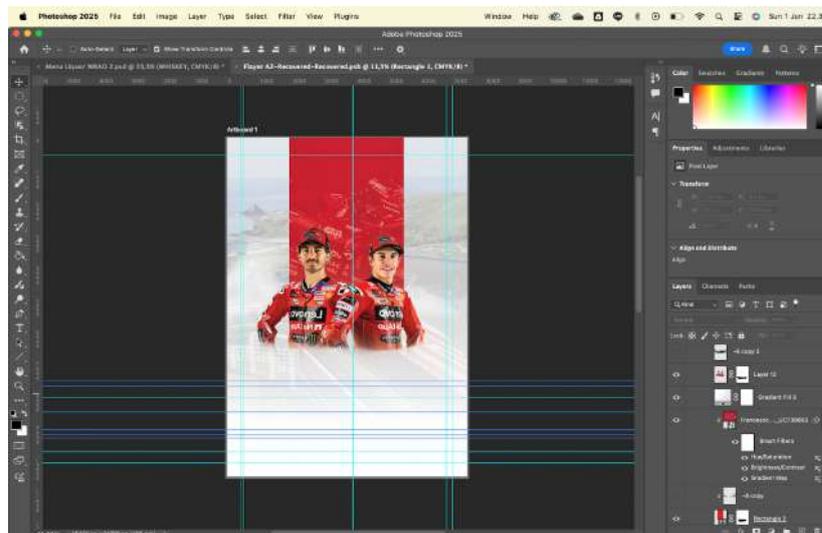
terbagi menjadi 2 kolom dan terdapat pembagian yang membentuk dua persegi panjang. Sebagai pembatas area bagian luar penulis membuat margin untuk membantu penulis dalam mengetahui *safe area* desain. Penambahan garis bantu pada bagian Tengah gambar difungsikan untuk membantu penulis dalam *snapping* gambar dan tulisan pada bagian Tengah area kerja.



Gambar 3.6 Layout Selebaran

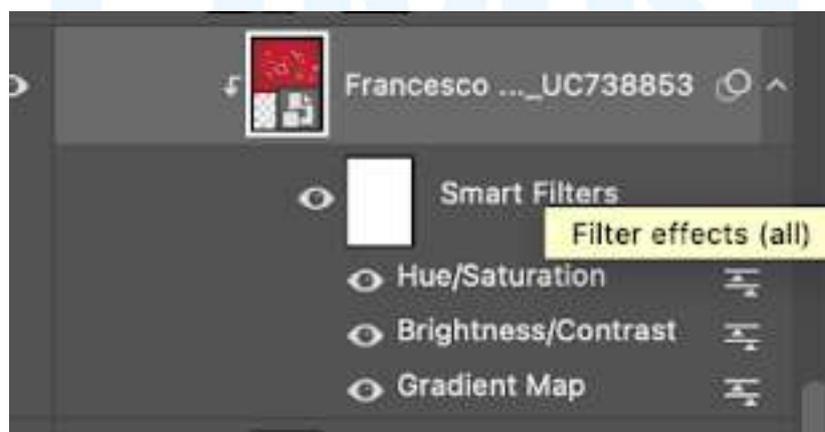
Pada tahap berikutnya, penulis memasukkan aset gambar Sirkuit Mandalika yang difoto oleh fotografer dari tim kreatif perusahaan. Selanjutnya, foto tersebut ditambahkan *layer* yang berisikan warna putih dengan opasitas 50% untuk membuat gambar terlihat lebih pudar dan tidak intens. Pada bagian tengah halaman kerja, penulis menambahkan aset foto pembalap Ducati dalam format gambar PNG. Penulis menambahkan foto tersebut melakukan seleksi serta pengapusan bagian tengah sampai bawah badan untuk memfokuskan gambar pada profil pembalap.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.7 Penempatan Aset Selebaran

Pada bagian belakang foto pembalap, penulis menambahkan persegi panjang dari atas halaman kerja sampai bagian belakang foto pembalap dan menambahkan foto motor balap di persegi panjang merah tersebut untuk menambahkan fokus pada bagian tengah flyer. Proses *editing* yang dilalui untuk aset motor yaitu penulis menduplikasi layer objek persegi panjang, lalu menyeleksi layer motor dan objek persegi panjang dan melakukan *Masking* dengan opsi *clipping mask*. Selanjutnya, penulis mengedit gambar motor dengan mengubah *hue* dan saturasi dari gambar, melakukan pengeditan *brightness contrast* dan melakukan *gradient map*.



Gambar 3.8 Pengeditan Aset Motor Selebaran

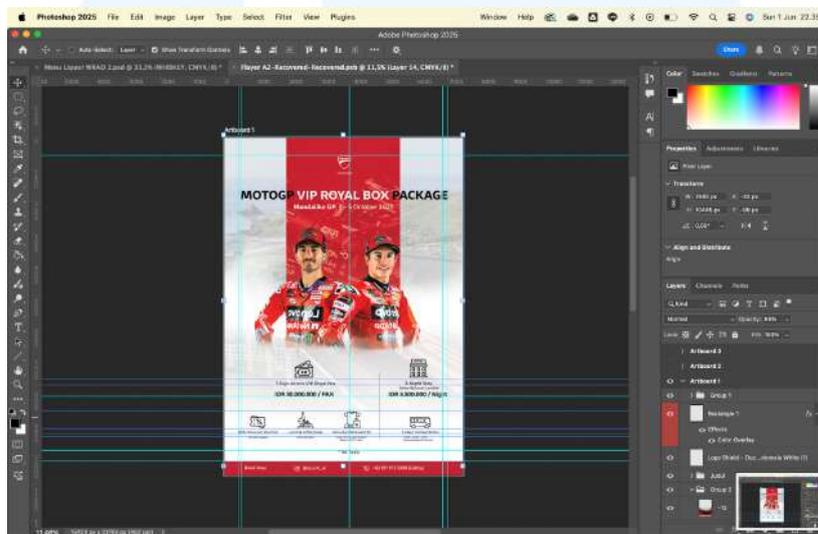
Tahap ketiga dalam proses desain yaitu memasukan teks *brief* dan aset pendukungnya. Pada bagian bawah halaman kerja, penulis menambahkan beberapa aset ikon yang sebelumnya sudah diunduh pada *platform* internet. Penulis menyusun *layout* ikon dan penjelasan teks rata tengah dan memanjang kebawah untuk memudahkan pembaca mengerti alur membaca dalam flyer. Pada sisi sebelah kiri penulis memasukkan ikon tiket dengan deskripsi “3 hari akses untuk *VIP Royal Box* dengan harga Rp30.000.000”, penulis juga memasukkan ikon dan penjelasan untuk hal pendukung yang datang jika peminat membeli tiket *VIP Royal Box*.

Pada bagian bawah penjelasan harga tiket, penulis memasukkan hal pendukung yang didapat jika membeli tiket. Ikon pertama yaitu voucher diskon yang akan didapatkan pembeli yang bisa digunakan untuk membeli apparel, ikon kedua yaitu snack dengan deskripsi yang menjelaskan pembeli akan mendapatkan makan siang dan snack selama berada di *VIP Royal Box*, berikutnya ikon merchandise yang menjelaskan bahwa pembeli akan mendapatkan merchandise official jika membeli *VIP Royal Box*. Penulis juga membuat garis di bagian tengah antara kedua ikon kanan dan kiri sebagai pemisah, bagian kanan merupakan informasi mengenai harga hotel di Swiss-Belcourt Lombok selama 3 hari yang sudah di siapkan transportasi menuju Sirkuit Mandalika.



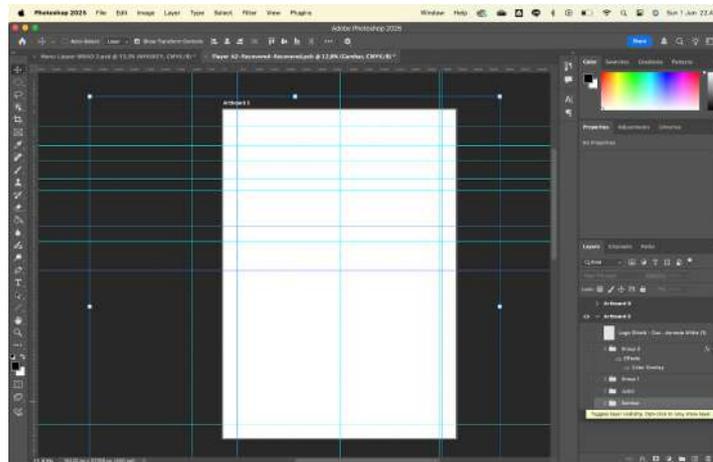
Gambar 3.9 Penempatan Ikon Pada Selebaran

Tahap keempat dalam proses desain yaitu menambahkan judul, subjudul dan teks informasi dan logo perusahaan. Penulis menambahkan judul “*MOTOGP VIP ROYAL BOX PACKAGE*” dan menambahkan tempat dan tanggal “Sirkuit Mandalika, 3-5 October 2025”, penempatan yang dipilih oleh penulis yaitu di atas gambar dari pembalap untuk memusatkan perhatian pada tengah flyer. Penulis juga menambahkan *contact person* admin Ducati Indonesia untuk memudahkan komunikasi antara pelanggan dan admin.



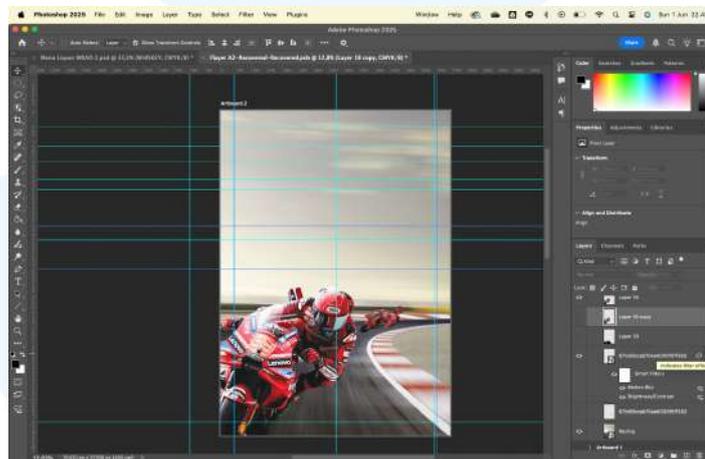
Gambar 3.10 *Flyer* Opsi Pertama

Setelah penulis menyelesaikan desain opsi pertama, penulis mulai membuat opsi kedua untuk *flyer VIP Royal Box*. *Layout* yang digunakan untuk membuat desain opsi kedua menggunakan *single grid* untuk menemukan *safe scape* dalam halaman kerja. Pada tahap berikutnya, penulis memasukkan aset gambar sirkuit dan pembalap motor Ducati yang sudah dikumpulkan sebelumnya.



Gambar 3.11 *Layout* Selebaran Opsi Kedua

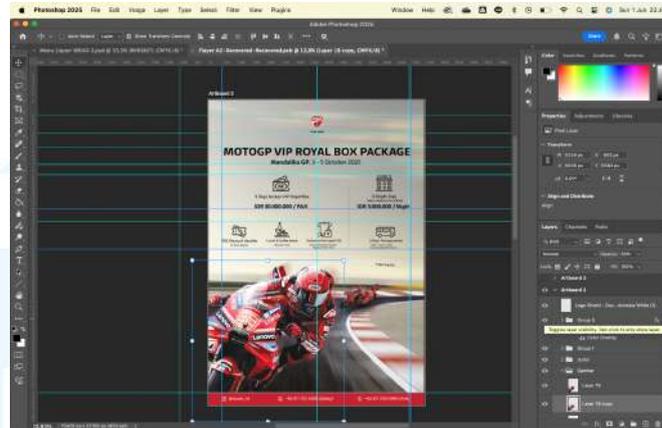
Aset gambar untuk pembalap Ducati dilakukan pengeditan pada latar belakang gambar yaitu dengan melakukan seleksi dengan *tool* “*Magic wand*”, lalu penulis menempatkan kedua motor tersebut pada posisi yang pas dengan menggunakan rasio yang pas yang ditunjukkan dengan besar kecilnya gambar pembalap sesuai dengan jarak pandang.



Gambar 3.12 Penempatan Aset Selebaran Opsi Kedua

Tahap berikutnya, penulis memasukkan keterangan flyer seperti opsi sebelumnya pada bagian atas halaman kerja. Penjelasan dan ikon yang digunakan tidak memiliki perubahan, penulis tidak melakukan pengeditan pada *layout* informasi. Pada bagian atas flyer, penulis menambahkan logo *brand* Ducati Indonesia dan judul flyer yaitu “*MOTOGP VIP Royal Box Package*” dengan lokasi Mandalika Sirkuit pada 3-5 Oktober 2025. Tahap

selanjutnya, penulis memasukkan aset gambar sirkuit dan pembalap motor Ducati yang yang sudah dikumpulkan sebelumnya.



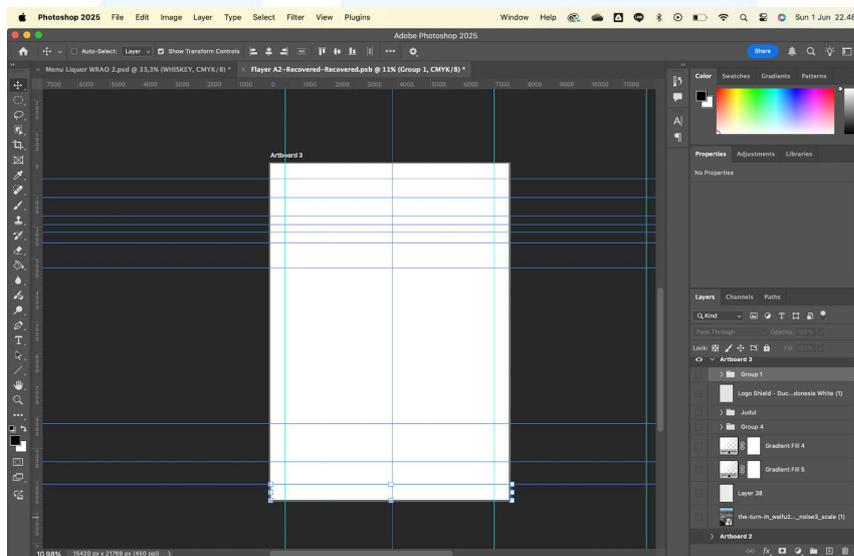
Gambar 3.13 Penempatan Ikon Dan Judul Selebaran

Desain untuk kedua opsi flyer yang diminta untuk dibuat sudah diselesaikan. Penulis mengirimkan hasil opsi desain kepada *platform* WhatsApp grup untuk ditinjau oleh Direktur Manajer. Setelah mendapatkan keputusan bahwa desain yang akan digunakan dan dicetak merupakan opsi pertama, penulis kembali mendapatkan proyek lanjutan berupa flyer yang lebih rinci yang menjelaskan merchandise yang didapatkan pembeli *VIP Royal Box* pada halaman belakang *flyer* opsi pertama. Berikut merupakan isi *brief* untuk halaman belakang *flyer*:

Tabel 3.3 Detail Arahan Proyek Selebaran Halaman Belakang

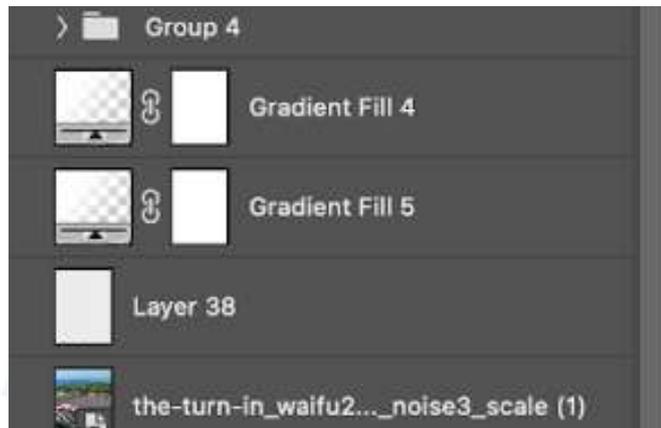
<i>Brief</i> Proyek Flyer <i>VIP Royal Box</i> MotoGP 2025	
Arahan Oleh	Direktur Manajer
Proyek	Halaman belakang flyer <i>VIP Royal Box</i> MotoGP 2025
Teks	<i>VIP Access, Exclusive Reward ! Get an official Replica GP 25 T-shirt with every VIP Box MotoGP ticket purchase with Ducati Indonesia. Make it yours!</i>
Detail	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan background sirkuit • Menampilkan pembalap Ducati. • Flyer dengan ukuran A5.

Sebelum masuk kembali ke dalam proses desain, penulis mengunduh aset merchandise resmi Ducati pada asset perusahaan. Setelah penulis mendapatkan aset yang dibutuhkan, penulis memulai proses desain untuk sisi belakang *flyer VIP Royal Box*. Tahap pertama yang dilalui yaitu penulis menentukan *grid* yang akan digunakan, jenis *grid* yang digunakan oleh penulis merupakan jenis *grid* modular seperti opsi pertama yang memiliki garis bantu untuk penempatan komponen seperti logo, teks dan lain-lain.



Gambar 3.14 *Layout* Halaman Belakang Selebaran

Tahap kedua dalam proses desain yaitu penulis memasukkan gambar *background* sirkuit Mandalika, gambar tersebut merupakan gambar yang sama yang digunakan penulis untuk *flyer* halaman depan hanya saja beda sisi dari bagian sirkuit. Selanjutnya, penulis menggunakan teknik yang sama untuk membuat *background* tampak tidak menonjol. Penulis menyalin *layer* dari halaman kerja *flyer* opsi 1 untuk bagian *overlay* putih dan *gradient fill* yang digunakan di halaman kerja *flyer* opsi 1, lalu menempelkannya di atas *layer background* pada halaman kerja sisi belakang *flyer*. Setelah itu penulis memasukkan gambar merchandise.



Gambar 3.15 *Gradient Fill* Halaman Belakang Selebaran

Pada tahap berikutnya, penulis memasukkan aset merchandise yang sebelumnya sudah diunduh. Penulis melakukan seleksi pada masing-masing objek menggunakan *tools Magic wand* dan bantuan *Lasso tool*. Setelah penyeleksian selesai penulis menghapus *background* pada gambar dan menempatkan kedua objek pada bagian tengah halaman kerja untuk menjadi pusat utama *flyer*.



Gambar 3.16 Penempatan Aset Halaman Belakang Selebaran

Tahap keempat yang penulis lakukan merupakan penambahan teks pada desain, penulis menambahkan judul dan juga subjudul yang berisikan informasi bahwa merchandise resmi yang tertera dapat diperoleh dengan membeli tiket VIP Royal Box Mandalika GP. Bagian sub judul dalam halaman kerja, berisikan kata-kata persuasif yang mengajak pembaca untuk membeli tiket agar tidak ketinggalan penawaran spesial tersebut. Pada bagian

bawah gambar, penulis menambahkan teks penjas untuk gambar merchandise yaitu “*Official Replica T-shirt and Ducati Course Official Hat*”.



Gambar 3.17 Halaman Belakang Selebaran

Setelah penulis menyelesaikan desain, penulis mengirimkan hasil desain kepada direktur manajer melalui *platform* WhatsApp grup. Penulis mendapatkan approval untuk desain yang sudah diranang, desain tersebut di lanjutkan pada proses pencetakan menjadi selebaran. Selebaran sudah dicetak dan disebarluaskan sebagai media informasi dan penjualan untuk tiket eksklusif menonton MotoGP, selebaran tersebut sudah di sebarakan pada *café*, bengkel dan *showroom* resmi Ducati Indonesia.

3.3.1.1 Proyek Poster Ducati Party WRAO

Penjelasan dari proyek 1. Konten proses menyesuaikan pelaksanaan yang terjadi di perusahaan. Jika memasukkan gambar, tabel, atau grafik, selalu buat paragraf untuk mengapitnya. Paragraf minimal terdiri atas tiga kalimat.

Tabel 3.4 Detail Arahan Proyek Poster Ducati Party WRAO

<i>Brief</i> Proyek Poster Ducati Party WRAO	
Arahan Oleh	Direktur Manajer

Proyek	Poster Ducati <i>Party</i> WRAO
Opsi	3 Opsi Poster
Teks	Ducati party yang menampilkan spesial oleh Dash Berlin yang diselenggarakan di Mandalika Beach Club pada tanggal 3 mei 2025.
Detail	Memperlihatkan kemeriahan dan memusatkan perhatian dengan foto DJ Dash Berlin yang akan diundang dalam adara Ducati <i>Party</i> .

Brief yang didapatkan oleh penulis langsung melalui Direktur Manajer, semua desainer ditugaskan untuk membuat poster untuk *feed* instagram yang berukuran rasio 4:5 dengan *brief* yang sama dan akan dipilih kembali saat para desainer sudah menyajikan opsi desain. Sebelum masuk dalam proses desain, penulis mengumpulkan referensi sebagai pedoman dan arahan untuk membuat desain. Penulis mengambil referensi dari *platform* Pinterest dan official Instagram Ducati Indonesia. Referensi yang digunakan oleh penulis memiliki ciri khas poster musik dengan nuansa merah yang menyala dengan *background* sorotan lampu, judul yang besar dan penempatan foto bintang utama yang menarik mata.



Gambar 3.18 Referensi Poster Ducati *Party* WRAO

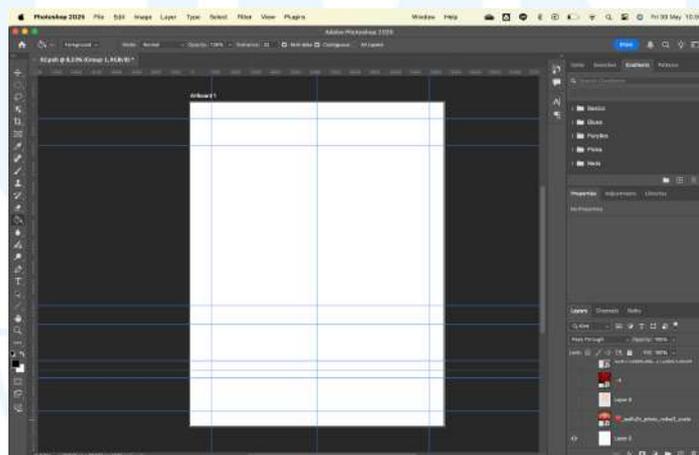
Setelah pencarian referensi dilakukan, penulis mengumpulkan aset yang diperlukan untuk membuat desain yang tersebut. Penulis mencari

aset yang berhubungan dengan konser, seperti sorotan cahaya, penonton, konfeti, dan ruangan bernuansa gelap.



Gambar 3.19 Aset Poster *Ducati Party*

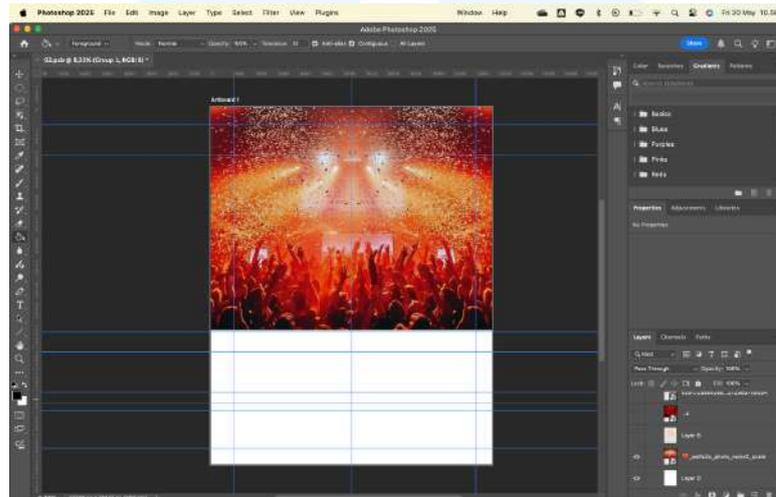
Proses desain pertama yaitu, penulis memulai proses desain dengan menata halaman desain dengan ukuran 28,6 x 35,8 cm menggunakan modular grid yang memisahkan area kerja menjadi beberapa kotak. Pada halaman juga ditambahkan margin untuk *safe area* di halaman kerja, penulis juga menambahkan garis bantu untuk penempatan logo dan teks yang digunakan dalam poster “*Ducati Party*”.



Gambar 3.20 Layout Poster *Ducati Party* WRAO

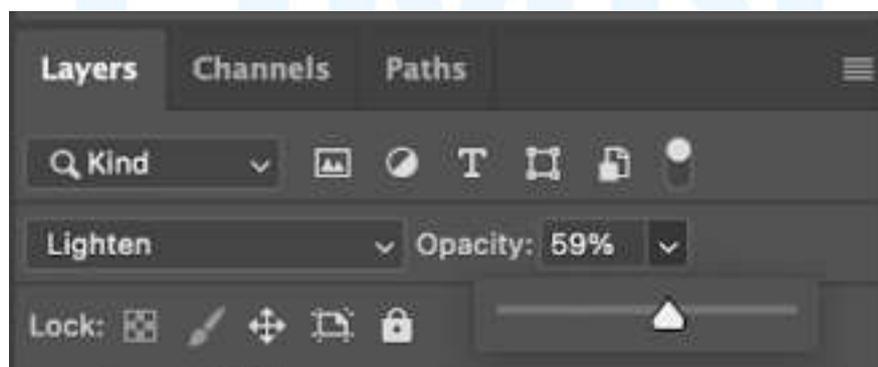
Dalam prosesnya, penulis melalui proses pemotongan gambar, menyatukan kesan gambar dengan mengatur opasitas dan warna gambar

pada opsi *blending option* dan menambahkan efek *flare* untuk menambahkan kesan pantulan cahaya pada desain poster. Tahap pertama, penulis menambahkan aset *background* foto “crowd” dengan memosisikannya di bagian tengah ke atas dan menyisakan bagian tengah ke bawah untuk teks.



Gambar 3.21 Penempatan Aset Poster Ducati WRAO

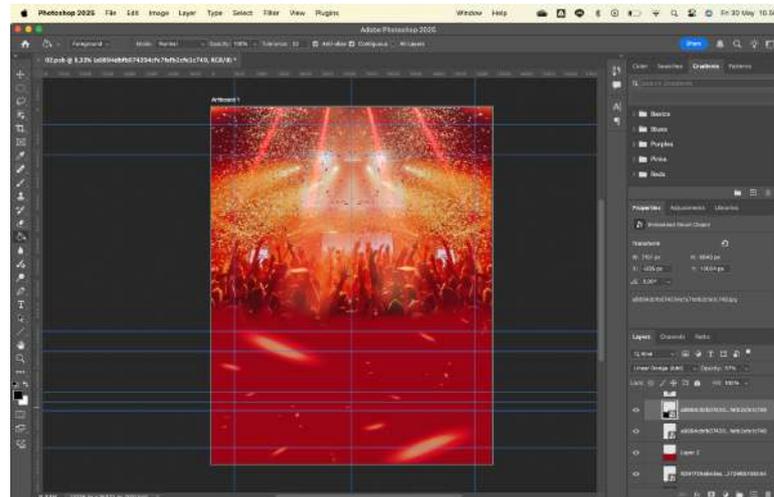
Tahap kedua yaitu menambahkan beberapa elemen cahaya pada bagian atas kanvas, aset yang ditambahkan melalui tahap penyuntingan efek dan pengaturan opasitas. Efek gambar yang digunakan untuk cahaya lampu dan *flare* menggunakan tipe “Lighten” dan opasitasnya diatur menjadi 59%.



Gambar 3.22 Pengeditan *Background* Poster

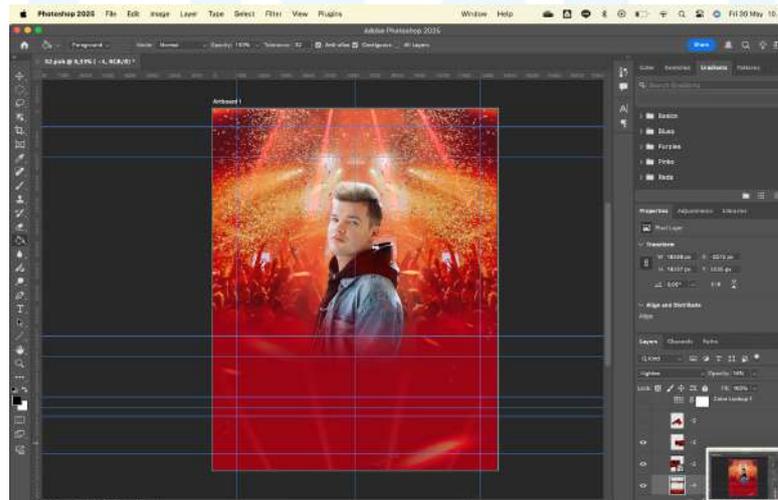
Tahap desain ketiga yaitu dengan penambahan *background* untuk bagian bawah poster dengan warna merah. Warna tersebut dilakukan

pengeditan pada bagian atas agar memiliki transisi yang baik, menggunakan *brush* dengan warna yang sama, dan dihaluskan hingga menghasilkan transisi yang sesuai.



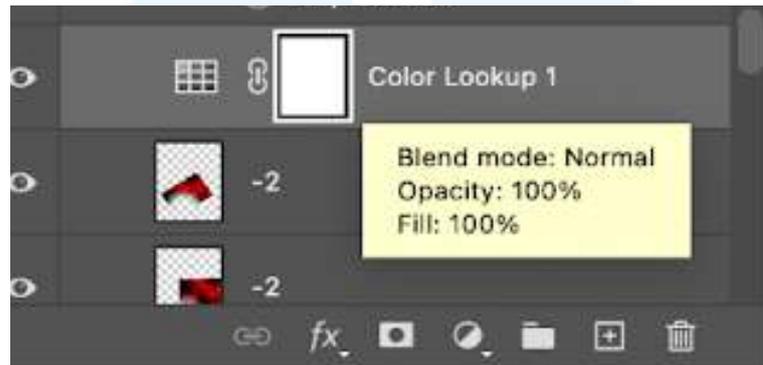
Gambar 3.23 Penyambungan Aset Gambar

Setelah tahapan penambahan *background* tersebut selesai, penulis memasukkan aset foto DJ Dash Berlin tengah kanvas dan melakukan pengeditan. Pertama, *background* merah pada tahap sebelumnya di *copy* di atas foto DJ Dash Berlin, lalu dilakukan penghapusan menggunakan tool “*Eraser*” agar gradasi antara *background* dan foto lebih menyatu.



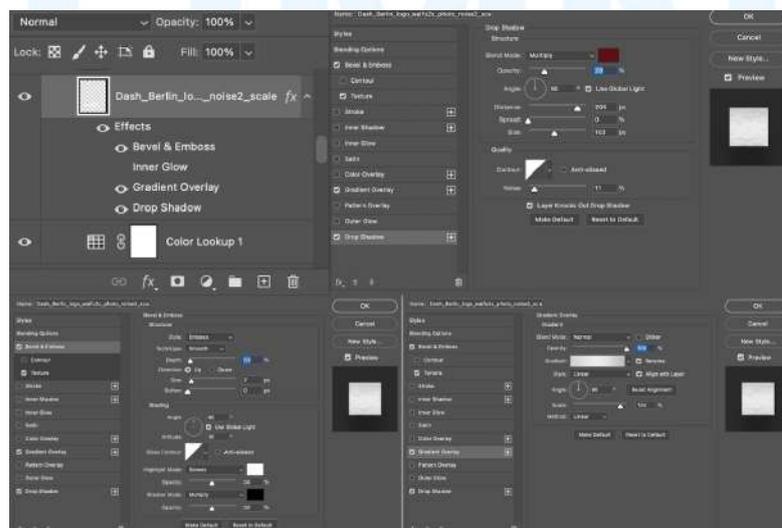
Gambar 3.24 Gambar DJ Dash Berlin

Tahap keempat dalam proses desain yaitu melakukan pengeditan warna secara keseluruhan pada aset desain. Penulis menggunakan *tool* “*Colour lookup*” dengan memilih opsi 3DLUT File “*Crisp_Warm.look*” untuk menambahkan kesan *warm* dalam gambar dan membantu gambar untuk terlihat lebih berbaur satu dan lainnya.



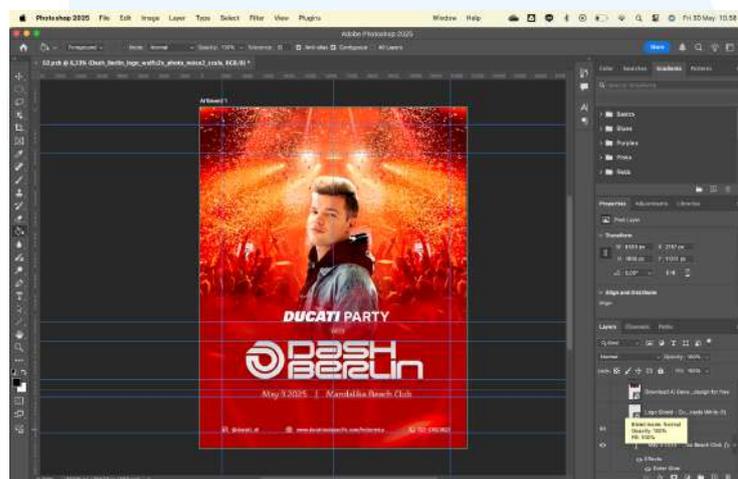
Gambar 3.25 *Color Lookup*

Tahap berikutnya dalam proses desain yaitu menambahkan logo DJ Dash Berlin. Logo Dash Berlin yang digunakan dilakukan pengeditan pada *blending option*. Pengeditan yang dilakukan antara lain penambahan efek “*Bevel & Emboss*” yang memiliki *inner glow*, “*Gradient Overlay*” dan “*Drop shadow*” untuk menambahkan efek material besi yang memiliki kedalaman dan pencahayaan pada logo. Berikut pengaturan yang penulis lakukan untuk mengedit logo DJ Dash Berlin:



Gambar 3.26 Penyambungan Aset Gambar

Selanjutnya, penulis melakukan tahapan penambahan teks yang berisikan informasi mengenai *brief* yang sudah diberikan yaitu informasi mengenai acara Ducati *party* yang akan diadakan pada acara WRAO dengan bintang tamu DJ Dash Berlin pada tanggal 3 Mei 2025 di Mandalika Beach Club, Mandalika, Lombok. Font yang digunakan untuk teks pada poster ini merupakan font resmi Ducati yang digunakan di seluruh dunia.



Gambar 3.27 Penambahan Teks Pada Poster

Penempatan untuk teks pada poster menggunakan teks rata tengah sejajar dengan penempatan gambar DJ Dash Berlin, penulis juga menambahkan *contact person* pada bagian bawah poster untuk kemudahan akses informasi untuk peminat pada acara tersebut.



Gambar 3.28 Hasil Poster Ducati Party

Setelah proses desain selesai, penulis mengirimkan hasil desain pada *platform* WhatsApp grup untuk ditinjau oleh Direktur Manajer dan *Supervisor*, setelah poster selesai ditinjau kembali direktur manajer memilih desain yang dibuat oleh desainer terdahulu dikarenakan lebih memiliki kesan yang mewah dan eksklusif. Dikarenakan poster merupakan merupakan salah satu opsi yang diberikan dari beberapa desainer, poster penulis tidak dipilih dan tidak diunggah pada media sosial resmi Ducati.

3.3.1.2 Proyek Hampers Lebaran 2025

Pada pelaksanaan proyek tambahan hampers lebaran Ducati 2025, penulis diberikan arahan untuk mendesain tampilan untuk kotak hampers lebaran Ducati. Arahan tersebut langsung disampaikan oleh Direktur Manajer kepada penulis melalui *Head CRM (Customer Relation Management)*. Berikut isi *brief* yang diberikan:

Tabel 3.5 Detail Arahan Proyek Hampers Lebaran

<i>Brief</i> Proyek Poster Mandalika Beach Club

Arahan Oleh	<i>Head CRM (Customer Relation Management)</i>
Proyek	Desain Hampers Lebaran Ducati Indonesia 2025
Opsi	2 Opsi Desain
Detail	<ul style="list-style-type: none"> • Nuansa Lebaran • Motor Ducati • <i>Pattern</i> • <i>Lineart</i>

Penulis diminta untuk membuat 2 opsi desain untuk tampilan box hampers lebaran Ducati Indonesia 2025 yang memiliki kesan mewah dan elegan. Sebelum memulai proses desain, penulis melakukan pencarian referensi dan *moodboard* yang perlu diajukan kepada Direktur Manajer. *Keyword* yang diberikan yaitu memiliki nuansa lebaran, motor Ducati, terdapat *pattern* lebaran dan berupa *lineart drawing*.



Gambar 3.29 Referensi Hampers Lebaran

Setelah penulis sudah mengumpulkan referensi, penulis mulai tahap pertama yaitu membuat opsi sketsa pada aplikasi Procreate. Pembuatan sketsa memakan waktu yang lama dikarenakan diperlukan membuat total dua belas opsi untuk mendapatkan dua final sketsa. Dalam proses pembuatan sketsa penulis membuat kanvas A4 dengan ukuran 21 x 29,7 cm agar desain dapat dimodifikasi secara fleksibel oleh penulis,

dalam proses sketsa penulis menentukan berbagai *layout* untuk ke dua belas sketsa tersebut. Progres pengerjaan sketsa juga dengan aktif dikirimkan oleh penulis pada *platform* WhatsApp grup untuk mendapatkan *feedback* dari pihak yang bersangkutan.



Gambar 3.30 Alternatif Sketsa Hampers Lebaran

Setelah penulis mengirimkan dua belas opsi tersebut, Direktur Manajer memilih dengan cara memberikan *emoticon* “centang” yang menandakan sketsa tersebut bisa lanjut ke tahap digitalisasi. Pada proses digitalisasi, penulis langsung memasukan hasil draft sketsa terpilih ke dalam aplikasi Illustrator dan melakukan pengeditan hasil raster menjadi vektor. Tahapan yang dilakukan penulis yaitu memasukan *lineart* sketsa kedalam illustrator lalu mengklik *image trace* dan *expand* untuk mengubah *line art* dengan format raster menjadi vektor.



Gambar 3.31 Proses Membuat Vektor

Setelah mengubah format gambar, penulis secara manual menghapus bagian putih pada gambar yang sudah diubah menjadi vektor dan mengubah warna dari *lineart* menjadi warna yang diinginkan.



Gambar 3.32 Pengantian Warna Vektor

Dalam tahapan selanjutnya, penulis melakukan *export* dan menggunakan format “*Use Artboard*” agar vektor yang ada di luar *artboard* tidak terbaca. Setelah proses digitalisasi selesai, penulis mengirimkan kembali hasil kerja ke *platform* WhatsApp grup untuk mendapatkan *approval* dari Direktur Manajer. Pada tahap tersebut desain sudah mendapatkan *approval* dan disetujui untuk diproduksi kepada vendor *packaging*.



Gambar 3.33 Draft Opsi Vektor Terpilih

Pada tahapan pembuatan *packaging*, vendor melakukan sedikit *editing* dari hasil desain dari penulis yang disetujui oleh Direktur Manajer, penulis juga berkesempatan memberikan ide untuk *lineart* yang akan dicetak diberikan *gold flake* untuk menambahkan kesan mewah dan keeksklusifan produk hampers dari *brand* Ducati.



Gambar 3 34 Penambahan Teks Pada Poster

Produksi kotak hampers memakan waktu satu minggu, setelah proses produksi kotak hampers selesai dilakukan pemotretan untuk

menjadikan portofolio dari perusahaan. Pada hari yang sudah ditentukan, kotak tersebut dikirimkan kepada pelanggan untuk bentuk perayaan hari raya idul fitri dari perusahaan kepada pelanggan.

3.3.1.3 Proyek Poster Mandalika Beach Club

Pada pelaksanaan proyek tambahan poster MBC (*Mandalika Beach Club*) penulis mendapatkan arahan oleh *supervisor* untuk membuat poster yang menyatakan bahwa dalam acara WRAO 2025 oleh Ducati terdapat puncak acara yaitu *Ducati Party* yang diselenggarakan di MBC, Mandalika, Indonesia. *Brief* yang diberikan merupakan *brief* verbal yang dicatat oleh penulis, isi dari *brief* tersebut seperti berikut:

Tabel 3.6 Detail Arahan Poster Mandalika Beach Club

<i>Brief</i> Proyek Poster Mandalika Beach Club	
Arahan Oleh	<i>Head Digital</i>
Proyek	Poster Mandalika Beach Club
Opsi	3 Opsi Poster
Teks	Ducati party yang menampilkan spesial oleh Dash Berlin yang diselenggarakan di Mandalika Beach Club pada tanggal 3 Mei 2025. Tiket untuk <i>Ducati Party</i> dapat dibeli melalui Tiket.com
Detail	<i>Background</i> foto Mandalika Beach Club dengan view drone

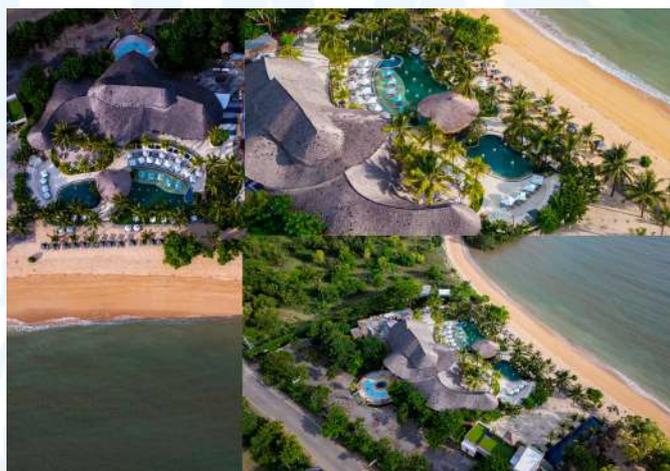
Penulis diminta untuk membuat tiga opsi desain untuk poster MBC dan mengacu kepada desain Ducati yang sudah ada pada *platform* Instagram, dengan ukuran 28,6 x 35,8 cm. Selanjutnya penulis mengumpulkan referensi dari Instagram Ducati Indonesia sebagai acuan, penulis melakukan observasi pada aplikasi Instagram untuk melihat referensi untuk acuan poster MBC yang akan dibuat. Desain Ducati memiliki ciri khas menonjolkan desain pada teks dan gambar yang berhubungan langsung dengan proyek yang akan dikerjakan, desain

Ducati juga cenderung memiliki kesan foto yang gelap dan mempunyai fokus cahaya pada suatu hal yang ingin di pusatkan.



Gambar 3.35 Referensi Poster Mandalika Beach Club

Setelah melakukan observasi, penulis masuk kedalam proses pencarian aset untuk desain poster. Aset yang digunakan untuk membuat poster merupakan gambar Mandalika Beach Club yang diambil dari *drone view* yang diambil oleh tim Ducati Indonesia. Berikut tiga opsi gambar drone yang menangkap *Mandalika Beach Club* dari atas langit:



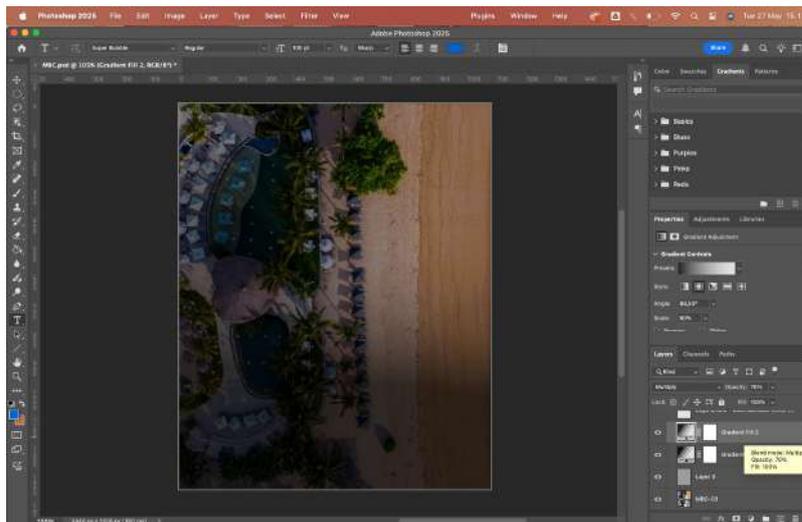
Gambar 3.36 Tiga Opsi Aset Mandalika Beach Club

Proses desain pertama yang dilakukan penulis yaitu membuat margin atas, kanan kiri dan bagian bawah untuk membentuk *safe area* halaman kerja. Kemudian penulis membuat grid yang akan membantu dalam proses desain dengan jenis Modular Grid yang didalamnya terdiri dari kolom dan garis. Tahap kedua yaitu memasukan foto drone dari MBC yang ditangkap *videografer* perusahaan dan memasukkannya kedalam halaman kerja, foto tersebut digunakan sebagai *background* poster yang diedit untuk mendapatkan kesan yang dramatis.



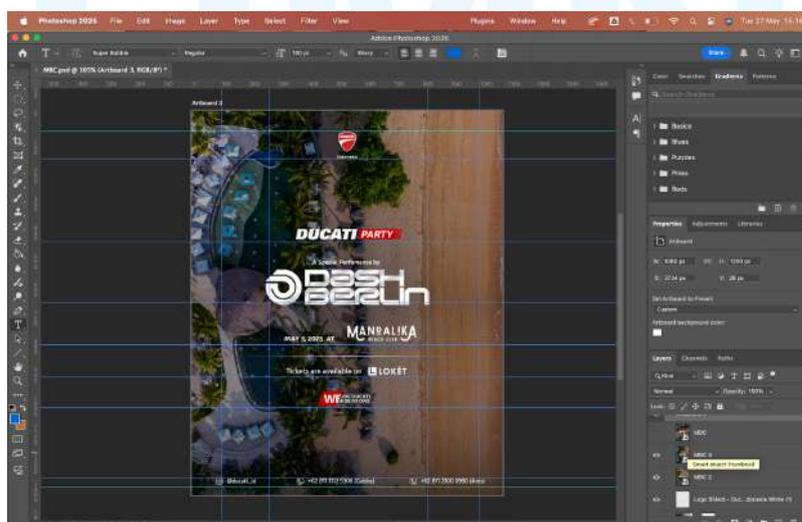
Gambar 3.37 Layout Poster Mandalika Beach Club

Background foto yang digunakan memiliki beberapa rasio, seperti bagian tengah dan lurus, miring kesamping dan juga atas dan bawah, pembatas yang membuat rasio merupakan area MBC dan juga pasir dan pantai. Pengeditan yang dilakukan yaitu, penulis menambahkan *overlay* berwarna abu-abu pada *layer* atas gambar dengan opasitas 70%. Lalu, Penulis juga menambahkan gradient pada bagian atas dan bawah gambar untuk menambahkan *depth* pada gambar dengan opasitas 70%.



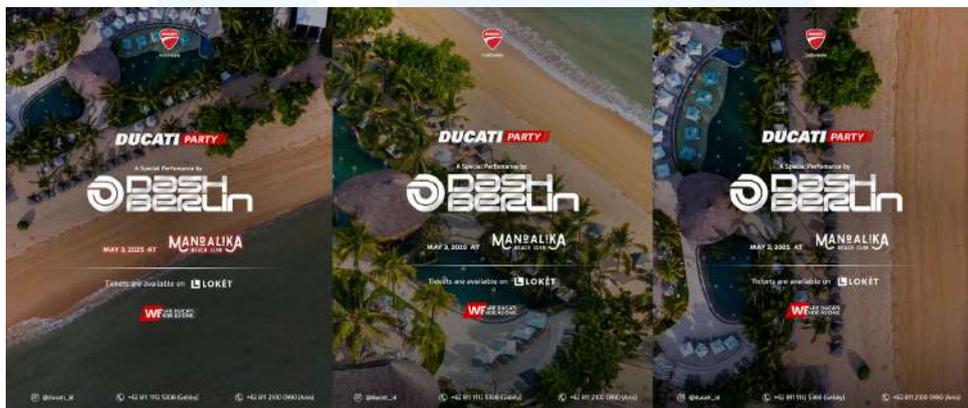
Gambar 3.38 Penempatan Aset Mandalika Beach Club

Setelah itu, penulis menambahkan aset logo Dash Berlin yang diunduh dengan format .Png di situs yang disediakan oleh promotor, logo Ducati *party*, logo Mandalika Beach Club, Logo We Ride As One dan logo *shield* dari Ducati Indonesia. Tahap ketiga yaitu penulis menambahkan teks yang berisikan informasi mengenai Ducati *Party*. Teks yang masukan kedalam poster merupakan informasi mengenai acara Ducati *party* yang memiliki penampilan khusus oleh Dash Berlin yang akan diadakan di Mandalika Beach Club pada tanggal 3 Mei 2025 dan tiket Ducati *party* dapat dibeli lewat platform [Loket.com](https://loket.com).



Gambar 3.39 Tiga Opsi Aset Mandalika Beach Club

Pada bagian bawah poster penulis juga menambahkan *contact person* Ducati untuk informasi lebih lanjut bagi peserta. Setelah proses desain sudah selesai dikerjakan oleh penulis, desain tersebut dikirimkan pada *platform* WhatsApp grup untuk mendapatkan ulasan dari Direktur Manajer. Design yang dikirimkan merupakan tiga opsi yang diminta dalam *brief* proyek, pembeda dari ketiga desain tersebut terdapat pada *background* poster yang memiliki rasio yang berbeda.



Gambar 3.40 Opsi Poster Mandalika Beach Club

Desain yang terpilih merupakan desain dengan peletakan gambar yang dinamis dan memperlihatkan keindahan MBC dari atas langit, desain tersebut berada di tengah dokumentasi gambar nomor 3.12 pada bagian tengah. Kelanjutan dari desain tersebut tidak di publikasikan pada media sosial resmi Ducati Indonesia dikarenakan waktu kegiatan yang sudah dekat dan tidak memerlukan promosi kembali.

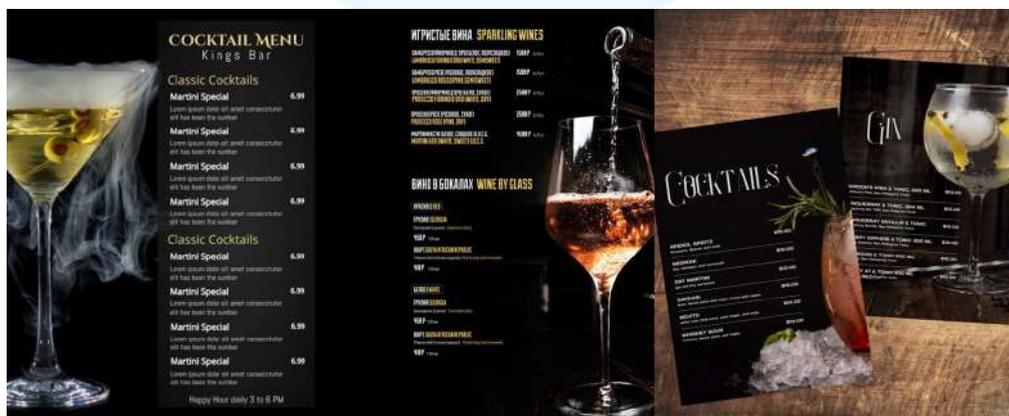
3.3.1.4 Proyek Menu *Ducati Party*

Pada pelaksanaan proyek tambahan desain menu *Ducati Party*, penulis diarahkan untuk membuat menu dengan list minuman yang akan disajikan pada acara *Ducati Party* di dalam acara WRAO. Penulis mendapatkan *brief* langsung dari Direktur Manajer untuk membuat poster tersebut, *brief* yang diberikan merupakan arahan secara verbal yang dicatat oleh penulis, berikut merupakan isi dari arahan tersebut:

Tabel 3.7 Detail Arahan Menu *Ducati Party*

Brief Proyek Flyer Menu <i>Ducati Party</i>	
Arahan Oleh	Direktur Manajer
Proyek	Flyer Menu <i>Ducati Party</i>
Teks	<ul style="list-style-type: none"> • Menu <i>Ducati Party</i> • List Minuman yang akan diperjual belikan
Detail	2 Sisi desain

Penulis diminta untuk membuat dua sisi menu minuman yang akan di acara *Ducati Party* WRAO dengan ukuran kertas A4 untuk menu dengan bentuk selebaran. Sebelum proses desain dilakukan, penulis melakukan riset untuk referensi desain menu untuk minuman di *platform* Pinterest. Referensi yang dikumpulkan oleh penulis memiliki kesan estetika yang simpel dan elegan sesuai dengan big idea yang ditentukan untuk membuat desain menu *Ducati Party*.



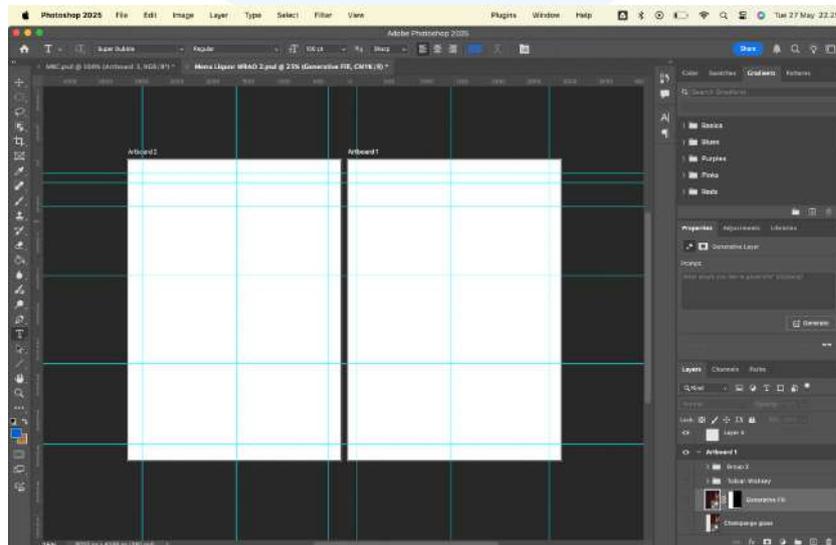
Gambar 3.41 Referensi Menu *Ducati Party*

Setelah proses pencarian referensi, penulis melanjutkan ke proses pencarian aset untuk poster. Pada tahapan ini penulis memiliki ide untuk menggunakan fitur *Generate image* pada *platform* Photoshop untuk belajar dan juga memahami bagaimana cara *Generate image* bekerja.



Gambar 3.42 Aset Menu Ducati Party

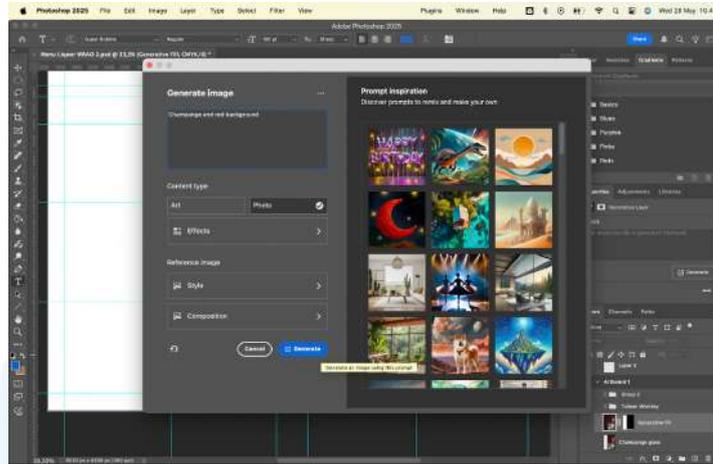
Pada tahap awal dalam proses desain, penulis mencari aset yang memiliki kesan mewah untuk *background* berwarna merah dan gelas yang memiliki bentuk elegan. Tahap kedua yaitu, penulis membuat margin pada bagian atas, samping dan bagian bawah halaman untuk membentuk *safe space* area kerja. Lalu, penulis membuat grid menggunakan jenis Modular Grid yang terdiri dari kolom dan grid.



Gambar 3.43 Layout Menu Ducati Party

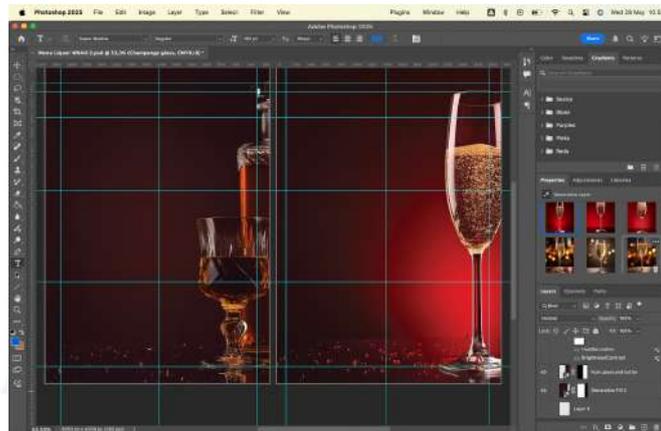
Tahap kedua yaitu menggunakan *Generate Image* pada *platform* Photoshop, Pada bagian kolom *Generate image* penulis memasukan kata kunci “*Champagne glass and red background*”. Penulis juga memilih

pilihan *Art style* “*Photo*” dan memasukan referensi ke dalam format “*Reference image*”.



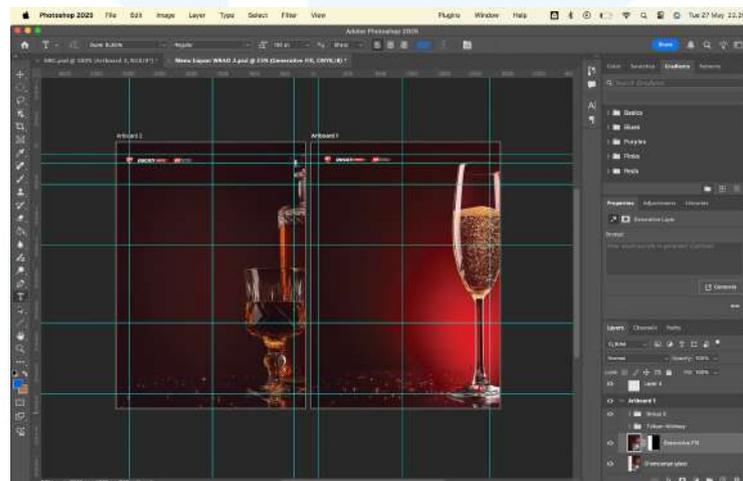
Gambar 3.44 *Generate Image* Aset Gambar

Setelah penulis memberikan *prompt*, sistem akan memberikan opsi gelas dan *background* yang bisa digunakan. Penulis beberapa kali mengganti gelas Champagne untuk mendapatkan kesan mewah, penulis juga mengganti *background* dengan cara melakukan seleksi pada gelas lalu seleksi tersebut di *invert* untuk mendapatkan seleksi pada *background*. Setelah itu, *background* dapat diganti sesuai keinginan penulis. Cara tersebut digunakan pada masing-masing *Artboard*, pada *artboard* dua penulis memberikan *prompt* “Whiskey bottle and glass with red background”. Agar poster memiliki kesan yang sama, penulis memberikan ulang *prompt* untuk *background artboard* 2 yaitu “Red background with light” dan memilih kembali opsi yang diberikan oleh *Generate Image* Photoshop.



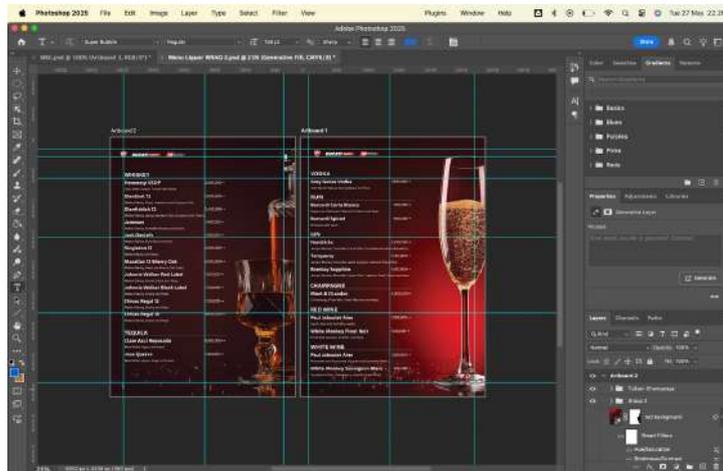
Gambar 3.45 *Generative Layer Champagne*

Tahap ketiga pada proses desain yaitu, menambahkan teks pada hasil penempatan aset. Pada bagian kiri atas poster penulis menambahkan logo Ducati Indonesia, We Ride As One dan logo Ducati *Party*. Ketiga ukuran logo tersebut disesuaikan dengan *layout* yang sudah dibuat pada awal proses desain.



Gambar 3.46 Aset Menu Ducati *Party*

Tahap selanjutnya merupakan tahap dimana penulis menambahkan teks dengan materi yang sudah diberikan sebelumnya yaitu jenis minuman, deskripsi minuman dan harga dari minuman tersebut. *Layout* yang penulis gunakan untuk teks merupakan sisi kiri dan disesuaikan kembali jarak antar kata dan per kategorinya, penulis memberikan jarak antar tulisan dengan gambar disebelah msing-masing *artboard*.



Gambar 3.47 Hasil Menu Ducati Party

Setelah penulis menyelesaikan proses desain, desain menu di kirim ke *platform* WhatsApp grup untuk mendapatkan ulasan dari Direktur Manajer. Dengan mendapatkan *approval* desain tersebut lanjut pada tahap produksi di Lombok dan dicetak sebagai menu pada puncak acara WRAO yaitu Ducati Party pada tanggal 3 Mei 2025.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Pada masa praktik kerja magang yang dilalui oleh penulis, ada beberapa kendala dan kesulitan yang dihadapi selama program ini berlangsung. Dalam pelaksanaan magang, penulis mengalami kesulitan dalam mengerjakan pekerjaan yang diakibatkan oleh faktor eksternal dan faktor internal dari diri penulis. Namun, seiring berjalannya waktu penulis mendapatkan solusi untuk permasalahan yang dihadapi. Penulis juga belajar untuk lebih memahami alur pekerjaan dan juga kepribadian dari masing-masing orang yang ada di dalam kantor khususnya yang berhubungan langsung dengan alur kerja penulis dalam perusahaan.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Kendala yang penulis alami selama program magang pada perusahaan PT Legenda Motor Indonesia khususnya pada brand Ducati, terbagi menjadi dua faktor yaitu faktor eksternal dan juga faktor internal dari penulis. Faktor

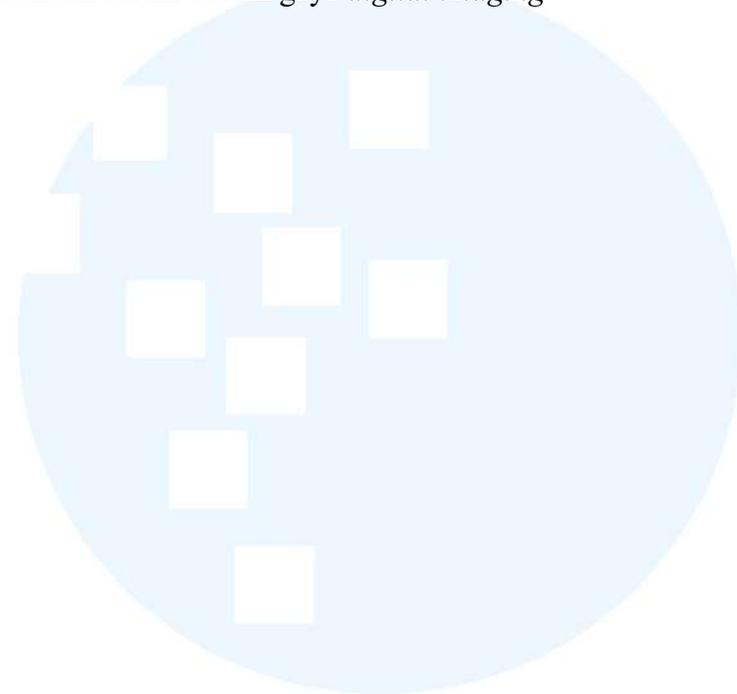
eksternal yang dihadapi oleh penulis dalam menyelesaikan proyek yaitu penyampaian *brief* suatu proyek tidak memiliki hierarki tertentu, permintaan desain bisa saja langsung datang dari Direktur Manajer, *Head Creative* ataupun *Head Division* yang tidak menaungi divisi desain grafis. Dikarenakan hal tersebut, penulis memiliki pekerjaan yang menumpuk dan tidak bisa memfokuskan untuk pekerjaan yang memiliki prioritas tinggi. Dalam kebijakan perusahaan juga menetapkan bahwa karyawan magang bisa sewaktu-waktu dipindahkan ke divisi lain jika diperlukan, dikarenakan hal tersebut penulis sering kali mengerjakan pekerjaan yang tidak sesuai dengan divisi awal dan berakhiran menumpuknya pekerjaan.

Kendala kedua yang dialami oleh penulis yaitu faktor internal dari penulis yang datang dari pengetahuan yang kurang, pengalaman yang belum cukup dari penulis untuk membuat desain grafis yang bersifat *digital imaging* akhirnya menghambat pekerjaan dari penulis di perusahaan. Akibat dari terhambatnya pekerjaan, penulis diharuskan membagi waktu untuk belajar membuat desain dan bekerja, alhasil penulis kesulitan mempunyai waktu untuk membuat laporan magang ataupun waktu untuk istirahat. Dengan adanya kendala dari kedua faktor tersebut, penulis memerlukan solusi atas kendala yang dialami semasa periode magang.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Solusi yang didapatkan oleh penulis setelah menjalani 3 bulan program magang pada perusahaan PT Legenda Motor Indonesia dari kedua kendala yang sudah sebutkan pada poin sebelumnya. Pada faktor eksternal, sebagai karyawan magang diperlukan pengetahuan dan sikap adaptasi yang baik untuk memahami *flow* pekerjaan pada perusahaan yang bersangkutan, kendala yang dialami oleh penulis dari faktor luar memerlukan adaptasi dengan sistem kinerja pada perusahaan yang diampu dan diperlukan ketangkasan dalam menampung informasi dan pekerjaan yang diberikan. Sementara itu pada faktor internal, penulis belajar untuk memiliki sikap mau

belajar lebih. Penulis memilih untuk belajar dari desainer pendahulu untuk mendapatkan ilmu yang lebih baik dalam bidang otomotif khususnya kendaraan motor dan belajar secara mandiri untuk menambahkan pengetahuan dalam desain gaya *digital imaging*.



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA