

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama pelaksanaan magang, penulis memiliki kedudukan sebagai *graphic design intern* di PT Summarecon Agung Tbk. Sebagai *graphic design intern*, penulis memiliki peran dalam membuat setiap kebutuhan visual yang mendukung pengembangan bisnis perusahaan berbasis non teknologi. Setiap *brief* desain langsung diberikan oleh *Board of Directors*, yang juga berperan sebagai *supervisor* dalam kegiatan magang ini. Namun, dalam beberapa kesempatan, penulis juga menerima *brief* dari divisi marketing di *Tech Business* Summarecon.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Penulis sebagai *graphic design intern* dalam divisi *non-tech business* di PT Summarecon Agung Tbk memiliki kedudukan langsung berada di bawah *Board of Directors* yang mengurus berbagai bisnis di bawah naungan Summarecon. Maka, penulis mendapatkan *brief* secara langsung dari *Board of Directors* yang juga menjadi *supervisor* penulis. *Brief* tersebut diantara adalah pembuatan desain *website*, media sosial, *billboard* dan berbagai media promosi lainnya, serta melakukan riset data yang dibutuhkan, seperti *Key Opinion Leaders* (KOL), *digital agency*, dan berbagai keperluan *brand activation* lainnya. Penulis juga terkadang membantu divisi *tech business* khususnya di divisi marketing untuk membuat setiap kebutuhan visual, dimulai dari kampanye, *banner* dalam aplikasi dan media promosi yang dibutuhkan Summarecon Mall Apps.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dengan kedudukan penulis tersebut, maka *brief* proyek desain diberikan secara langsung oleh *Board of Directors*. Konsep besar seringkali sudah ditentukan oleh *Board of Directors*, namun tidak jarang juga penulis sebagai *intern* juga turut memberikan kontribusi dalam konsep tersebut. Setelah mendapatkan *brief* desain, penulis melakukan proses desain dari

desain kasar hingga menghasilkan desain akhir yang sudah melalui proses asistensi dengan *Board of Directors*. Dari hasil desain akhir tersebut, penulis juga tetap melakukan *review* akhir sebelum hasil karya dipublikasikan. Penulis juga terkadang mendapatkan tugas diluar desain berupa riset berbagai keperluan yang dibutuhkan perusahaan di bawah naungan Summarecon.

Apabila penulis membantu divisi marketing di *Tech Business Summarecon*, alur koordinasi dimulai dari *Board of Directors* yang memberikan *brief* dan mendiskusikan konsep maupun eksekusi desain dengan divisi marketing. *Brief* tersebut kemudian diteruskan kepada penulis sebagai *graphic design intern*. Hasil desain yang telah dikerjakan akan diasistensikan terlebih dahulu kepada divisi marketing untuk mendapatkan masukan dan revisi. Setelah revisi dilakukan, desain akan ditunjukkan kembali kepada *Board of Directors* untuk mendapatkan *approval*. Apabila masih diperlukan revisi lanjutan, *feedback* dari *Board of Directors* akan disampaikan kembali melalui divisi marketing kepada *intern*. Proses ini akan terus berlanjut hingga desain memperoleh *approval* akhir, dan selanjutnya akan dipublikasikan oleh divisi marketing.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama menjalani proses magang, penulis mendapatkan *brief* tugas dari *Board of Directors* dan divisi marketing di *Tech Business Summarecon*. *Brief* tersebut diantaranya terkait kampanye Summarecon Mall Apps, *banner* dalam aplikasi, desain *website*, *guideline* dan media promosi lainnya. Penulis juga berkesempatan membantu dalam melakukan riset data yang dibutuhkan oleh *Board*

of Directors. Berikut adalah detail pekerjaan yang dilakukan penulis selama menjalankan magang:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	20—24 Januari 2025	Riset <i>Business Model Canvas</i> dan <i>Campaign Summarecon Mall Apps</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Meeting</i> dengan <i>Board of Directors</i> dan divisi marketing untuk mendapatkan <i>brief</i> terkait <i>jobdesk</i> - Melakukan riset terkait sejarah dan jenis-jenis <i>fashion industry</i> - Melakukan riset terkait <i>Business Model Canvas</i> setiap jenis <i>fashion industry</i> - Mengumpulkan setiap hasil riset ke dalam format dokumen dan presentasi - Mencari referensi dan aset <i>Campaign Summarecon Mall Apps 7 Hari Upload Struk dan Gold Lounge</i> - Membuat desain <i>Feeds, Story, Reels, App Banner, Email Blast, Videotron, dan POP Campaign Summarecon Mall Apps 7 Hari Upload Struk dan Gold Lounge</i> - Melakukan asistensi dan perbaikan desain <i>Campaign Summarecon Mall</i> kepada divisi marketing - <i>Content police Summarecon Mall Apps</i>
2	30—31 Januari 2025	<i>Campaign Summarecon Mall Apps</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari referensi dan aset <i>Campaign Summarecon Mall Apps 7 Hari Upload Struk dan Gold Lounge</i> - Membuat desain <i>Feeds, Story, Reels, App Banner, Email Blast, Videotron, dan POP Campaign Summarecon Mall Apps 7 Hari Upload Struk dan Gold Lounge</i> - Melakukan asistensi dan perbaikan desain <i>Campaign Summarecon Mall</i> kepada divisi marketing - <i>Meeting</i> dengan <i>Board of Directors</i> dan divisi marketing untuk mendapatkan <i>brief</i> tugas sayembara logo Joysparks Group - <i>Content police Summarecon Mall Apps</i>

3	3—7 Februari 2025	<p><i>Campaign</i> Summarecon Mall Apps, Sayembara Logo Joyparks Group, dan <i>Rebranding</i> Rambla Coffee</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan proses desain dan <i>motion</i> untuk <i>Reels</i>, dan <i>Videotron Campaign</i> Summarecon Mall Apps 7 Hari Upload Struk - Mencari referensi dan aset <i>Campaign</i> Summarecon Mall Apps <i>Directory</i> dan <i>Reward</i> Summarecon Home Apps - Membuat <i>Feeds</i> dan <i>Story Campaign</i> Summarecon Mall Apps <i>Directory</i> dan <i>Reward</i> Summarecon Home Apps - Melakukan asistensi dan perbaikan desain <i>Campaign</i> Summarecon Mall kepada divisi marketing - Mencari referensi dan aset sayembara logo Joyparks Group - Membuat Email <i>Blast</i> dan poster sayembara logo Joyparks Group - <i>Meeting</i> dengan <i>Board of Directors</i> untuk melakukan asistensi, diskusi sayembara logo Joyparks Group dan mendapatkan <i>brief</i> tugas <i>rebranding</i> Rambla Coffee - Membuat kontes logo Joyparks Group melalui <i>crowdsourcing</i> Sribulancer - Membuat sketsa logo <i>rebranding</i> Rambla Coffee - Melakukan asistensi terkait sketsa logo <i>rebranding</i> Rambla Coffee
4	10—14 Februari 2025	<p>Sayembara Logo Joyparks Group, <i>Rebranding</i> Rambla Coffee, serta <i>Key Visual</i>, <i>Event</i> dan <i>Brand Activation</i> Sedaya Bintang</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari referensi <i>key visual</i> dan menu <i>rebranding</i> Rambla Coffee - Membuat sketsa <i>key visual</i> dan menu <i>rebranding</i> Rambla Coffee - Melakukan asistensi <i>key visual</i> dan menu <i>rebranding</i> Rambla Coffee - Melakukan revisi <i>key visual</i> dan menu <i>rebranding</i> Rambla Coffee - Menyeleksi dan menggabungkan logo terpilih sayembara logo Joyparks Group - Mengadakan voting internal sementara dari logo terpilih sayembara logo Joyparks Group - Melakukan riset KOL yang berdomisili di Bandung dan atau cocok untuk Sedaya Bintang - Mencari referensi <i>event</i> sekolah

			<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>brainstorming event</i> dan <i>brand activation</i> Sedaya Bintang - Membuat beberapa alternatif <i>key visual</i> Sedaya Bintang - Melakukan asistensi alternatif <i>key visual</i> Sedaya Bintang - Meeting dengan <i>Board of Directors</i> untuk berdiskusi terkait ide <i>event</i>, dan <i>brand activation</i> Sedaya Bintang
5	17—21 Februari 2025	Sayembara Logo Joysparks Group, <i>Campaign</i> Summarecon Mall Apps, <i>Guideline</i> , <i>Event</i> dan <i>Brand Activation</i> Sedaya Bintang, serta <i>Website</i> Sedaya Bintang	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan diskusi dengan Sribulancer dan <i>freelancer</i> - Menyusun <i>guideline</i> Sedaya Bintang - Mencari referensi dan aset <i>Campaign</i> Summarecon Mall Apps Tanggal Tua - Membuat desain <i>Feeds</i>, dan <i>Story Campaign</i> Summarecon Mall Apps Tanggal Tua - Melakukan asistensi dan perbaikan desain <i>Campaign</i> Summarecon Mall kepada divisi marketing - Menyeleksi dan menggabungkan logo terpilih sayembara logo Joysparks Group - Melakukan <i>brainstorming event</i> dan <i>brand activation</i> Sedaya Bintang - <i>Meeting</i> dengan tim marketing Sedaya Bintang - Mencari referensi <i>website desktop</i> Sedaya Bintang - Membuat desain <i>UI/UX website desktop</i> Sedaya Bintang - <i>Meeting</i> dengan <i>Board of Directors</i> untuk <i>update</i> sayembara logo dan asistensi terkait <i>event</i>, <i>brand activation</i> dan <i>website</i> Sedaya Bintang - Membuat desain <i>billboard</i> Sedaya Bintang - Melakukan asistensi <i>billboard</i> Sedaya Bintang
6	24—28 Februari 2025	<i>Campaign</i> Summarecon Mall Apps, <i>Event</i> dan <i>Brand Activation</i> Sedaya Bintang,	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat konsep awal <i>event</i> dan <i>brand activation</i> Sedaya Bintang - Mencari referensi dan aset <i>Campaign</i> Summarecon Mall Apps Upload Struk Batas Hari Kamis

		serta Desain Media Sosial, <i>Billboard</i> dan <i>Website</i> Sedaya Bintang	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain <i>Feeds</i>, dan <i>Story Campaign</i> Summarecon Mall Apps Upload Struk Batas Hari Kamis - Membuat <i>motion graphic Campaign</i> Summarecon Mall Apps Upload Struk Batas Hari Kamis - Melakukan asistensi dan perbaikan desain Campaign Summarecon Mall kepada divisi marketing - Mencari referensi desain <i>Feeds</i> dan <i>Story</i> untuk Sedaya Bintang - Melakukan riset Klub Anak dan EO Bandung - Mengontak KOL dan <i>Speaker</i> untuk Sedaya Bintang - Menggabungkan hasil riset Sedaya Bintang - Membuat desain <i>billboard</i> Sedaya Bintang - Mencari referensi <i>website desktop</i> Sedaya Bintang - Membuat desain <i>UI/UX website desktop</i> Sedaya Bintang - Meeting dengan <i>Board of Directors</i> untuk asistensi hasil riset dan desain untuk Sedaya Bintang
7	3—7 Maret 2025	<i>Event</i> dan <i>Brand Activation</i> , <i>Guideline</i> serta <i>Website</i> Sedaya Bintang	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan riset KOL dan <i>Speaker</i> untuk Sedaya Bintang - Mengontak KOL dan <i>Speaker</i> untuk Sedaya Bintang - Melakukan riset <i>event</i> lari anak dan keluarga - Menggabungkan hasil riset Sedaya Bintang - Melakukan perbaikan desain <i>UI/UX website desktop</i> Sedaya Bintang - <i>Meeting</i> marketing Sedaya Bintang untuk serah terima tugas - Menyusun <i>guideline</i> Sedaya Bintang - <i>Meeting</i> dengan <i>Board of Directors</i> untuk asistensi hasil riset dan desain untuk Sedaya Bintang
8	10—14 Maret 2025	Sayembara Logo Joysparks Group, <i>Guideline</i> , <i>Event</i> dan <i>Brand Activation</i> , Poster <i>Website</i> , serta	<ul style="list-style-type: none"> - Menyeleksi dan menggabungkan logo terpilih sayembara logo Joysparks Group - Membuat <i>worksheet</i> penilaian untuk pemilihan pemenang sayembara logo Joysparks Group

		<i>Topping Off</i> Sedaya Bintang	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Meeting</i> dengan seluruh <i>Board of Directors</i> di Plaza Summarecon untuk proses pemilihan pemenang sayembara logo Joysparks Group - Mengontak pemenang sayembara logo Joysparks Group - Mencari referensi dan aset untuk pengumuman pemenang lomba sayembara logo Joysparks Group - Membuat desain <i>Email Blast</i> pengumuman pemenang lomba sayembara logo Joysparks Group - Melakukan perbaikan desain <i>UI/UX website desktop</i> Sedaya Bintang - Menyusun <i>guideline</i> Sedaya Bintang - Melakukan riset digital <i>agency</i> di Bandung - Memperbaiki desain poster Sedaya Bintang <i>Open Day</i> dan <i>School Tour</i> - Mencari referensi dan aset untuk keperluan desain acara <i>Topping Off</i> Sedaya Bintang - Membuat <i>backdrop</i> untuk acara <i>Topping Off</i> Sedaya Bintang
9	17—21 Maret 2025	Sayembara Logo Joysparks Group, <i>Campaign</i> Summarecon Mall Apps, <i>Guideline</i> , <i>Website</i> , dan <i>Topping Off</i> Sedaya Bintang, serta <i>Voice Over</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengatur <i>Email Blast</i> pengumuman pemenang sayembara logo Joysparks Group - Mengontak pemenang sayembara logo Joysparks Group - Membuat berita acara sayembara logo Joysparks Group - Mencari referensi dan aset untuk <i>Campaign</i> Summarecon Mall Apps Verifikasi Akun dan Verifikasi KTP di Belakang - Membuat <i>Email Blast Campaign</i> Summarecon Mall Apps Verifikasi Akun dan Verifikasi KTP di Belakang - Mencari referensi dan aset untuk keperluan desain acara <i>Topping Off</i> Sedaya Bintang - Membuat <i>backdrop</i>, umbul-umbul, <i>T-banner</i>, <i>signage</i>, dan <i>wall branding</i> untuk acara <i>Topping Off</i> Sedaya Bintang

			<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan asistensi dan perbaikan keperluan desain acara <i>Topping Off</i> Sedaya Bintang - <i>Meeting</i> dengan <i>Board of Directors</i> untuk update, asistensi terkait tugas dan <i>brief</i> tugas - Melakukan revisi <i>guideline</i> Sedaya Bintang - Melakukan revisi <i>website desktop</i> Sedaya Bintang - Melakukan <i>Voice Over</i> video FAQ Summarecon Apps dan <i>Free IPL</i> - <i>Meeting</i> dengan divisi marketing
10	24—28 Maret 2025	Sayembara Logo Joysparks Group, <i>Guideline</i> , <i>Website</i> , dan <i>Banner</i> Proyek Sedaya Bintang, <i>Moodboard</i> Kawasan Kelapa Gading, serta PPT PINTU Incubator	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Meeting</i> dengan <i>Board of Directors</i> untuk asistensi dan <i>brief</i> tugas baru - Melakukan revisi berita acara sayembara logo Joysparks Group - Melakukan revisi <i>guideline</i> Sedaya Bintang - Melakukan revisi <i>website desktop</i> Sedaya Bintang - Membuat <i>Banner</i> Proyek Sedaya Bintang - Membuat desain <i>website mobile</i> Sedaya Bintang - Membuat <i>moodboard</i> kawasan Kelapa Gading - Membuat desain PPT PINTU Incubator
11	7—11 April 2025	<i>Website</i> Sedaya Bintang, dan PPT PINTU Incubator	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari referensi dan aset untuk keperluan desain PPT PINTU Incubator - Membuat desain PPT PINTU Incubator - <i>Meeting</i> dengan <i>Board of Directors</i> untuk asistensi terkait desain PPT PINTU Incubator, <i>website</i> Sedaya Bintang dan <i>moodboard</i> kawasan Kelapa Gading - Melakukan perbaikan desain PPT PINTU Incubator, <i>website</i> Sedaya Bintang dan <i>moodboard</i> kawasan Kelapa Gading
12	14—17 April 2025	<i>Website</i> , Media Sosial, <i>ID Card</i> , dan <i>Business Card</i> Sedaya Bintang, PPT PINTU	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan revisi desain PPT PINTU Incubator - Mengedit video untuk keperluan <i>Feeds</i> dan <i>Story</i> Sedaya Bintang - Melakukan revisi <i>website desktop</i> dan <i>mobile</i> Sedaya Bintang

		Incubator, serta <i>Voice Over</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Merekam <i>Voice Over</i> Buletin New Venture Business dan video FAQ Summarecon Apps - Meeting dengan <i>Board of Director</i> untuk asistensi dan <i>brief</i> tugas baru - Membuat ulang desain <i>ID Card</i> dan <i>Business Card</i> Sedaya Bintang
13	21—25 April 2025	<i>Website</i> Sedaya Bintang, <i>Moodboard</i> Kawasan, dan <i>Rebranding Brand</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Meeting</i> dengan <i>Board of Directors</i> untuk asistensi dan <i>brief</i> tugas baru - Melakukan revisi <i>website desktop</i> dan <i>mobile</i> Sedaya Bintang - Melakukan riset untuk <i>rebranding</i> sebuah <i>brand</i> - Membuat <i>moodboard rebranding</i> sebuah <i>brand</i> - Melakukan revisi <i>moodboard rebranding</i> sebuah <i>brand</i> - Melakukan <i>brainstorming</i> nama <i>rebranding</i> sebuah <i>brand</i> - Membuat desain PPT <i>rebranding brand</i>
14	28—30 April, 2 Mei 2025	<i>Rebranding Brand</i> , <i>Merchandising</i> , dan PPT <i>Company Portofolio</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan riset untuk <i>rebranding</i> sebuah <i>brand</i> - Membuat <i>moodboard rebranding</i> sebuah <i>brand</i> - Melakukan revisi <i>moodboard rebranding</i> sebuah <i>brand</i> - Melakukan <i>brainstorming</i> nama <i>rebranding</i> sebuah <i>brand</i> - Membuat desain PPT <i>rebranding brand</i> - Mencari referensi desain <i>merchandise totebag</i> dan payung - Membuat desain <i>merchandise totebag</i> dan payung - <i>Meeting</i> dengan <i>Board of Directors</i> untuk asistensi dan <i>brief</i> tugas baru - Mencari aset untuk PPT <i>Company Portofolio</i> - Membuat desain PPT <i>Company Portofolio</i>
15	5—9 Mei 2025	<i>Campaign</i> Summarecon Mall Apps, PPT <i>Company Portofolio</i> , dan Riset Proyek Bisnis Baru	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari referensi dan aset untuk keperluan desain PPT <i>Company Portofolio</i> - Membuat desain PPT <i>Company Portofolio</i> - Melakukan revisi desain PPT <i>Company Portofolio</i>

			<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>app banner</i> dan <i>push notif Campaign</i> Summarecon Mall Apps Kamis Terakhir Upload Struk - Melakukan riset untuk proyek bisnis baru - Meng-<i>compile</i> hasil riset ke dalam bentuk presentasi - <i>Meeting</i> dengan <i>Board of Directors</i> untuk asistensi
15	13—16 Mei 2025	PPT <i>Company Portofolio, Website</i> Sedaya Bintang dan Riset Proyek Bisnis Baru	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan revisi desain PPT <i>Company Portofolio</i> - <i>Meeting</i> dengan tim <i>developer website</i> Sedaya Bintang - Melakukan revisi <i>website desktop</i> dan <i>mobile</i> Sedaya Bintang - Melakukan riset untuk proyek bisnis baru - Meng-<i>compile</i> hasil riset ke dalam bentuk presentasi - Melakukan revisi desain PPT <i>rebranding brand</i>
16	19—23 Mei 2025	<i>Website dan Digital Ads</i> Sedaya Bintang, <i>Rebranding Brand</i> , dan Riset Proyek Bisnis Baru	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan revisi <i>website desktop</i> dan <i>mobile</i> Sedaya Bintang - Mengumpulkan aset <i>footage</i> untuk <i>digital ads</i> Sedaya Bintang - Membuat desain <i>frame digital ads</i> Sedaya Bintang - Mengedit video <i>digital ads</i> Sedaya Bintang - Melakukan asistensi dengan tim terkait <i>digital ads</i> Sedaya Bintang - Melakukan riset untuk proyek bisnis baru - Melakukan <i>data entry</i> dari riset proyek bisnis baru - Melakukan revisi desain PPT <i>rebranding brand</i> - <i>Meeting</i> dengan <i>Board of Directors</i> untuk asistensi dan <i>brief</i> tugas baru
17	26 dan 30 Mei 2025	<i>Website dan Digital Ads</i> Sedaya Bintang, Riset Digital Agency	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan revisi <i>website desktop</i> dan <i>mobile</i> Sedaya Bintang - Mengumpulkan aset <i>footage</i> untuk <i>digital ads</i> Sedaya Bintang - Membuat desain <i>frame digital ads</i> Sedaya Bintang - Mengedit video <i>digital ads</i> Sedaya Bintang - Melakukan asistensi dengan tim terkait <i>digital ads</i> Sedaya Bintang

			<ul style="list-style-type: none"> - <i>Meeting</i> dengan dengan <i>Board of Directors</i> untuk asistensi - <i>Meeting</i> dengan partner eksternal - Melakukan riset <i>digital agency</i> untuk Sedaya Bintang - Mengcompile hasil riset <i>digital agency</i> ke dalam presentasi
--	--	--	--

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama pelaksanaan magang, penulis terlibat dalam berbagai proyek desain untuk Sekolah Terpadu Sedaya Bintang. Tugas utama yang dikerjakan adalah merancang desain *website* versi *desktop* dan *mobile*. Selain itu, penulis juga mengerjakan desain untuk kebutuhan media sosial, *digital ads*, acara *topping off*, dan *billboard*. Secara keseluruhan, setiap desain melalui tahapan *brainstorming* seperti pencarian referensi, dilanjutkan dengan proses perancangan visual serta asistensi berkala hingga desain akhir mendapatkan persetujuan.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Tugas utama penulis adalah merancang dan membuat *website* untuk Sekolah Terpadu Sedaya Bintang. *Brief* proyek diberikan oleh *supervisor* penulis dengan tujuan utama untuk meningkatkan tampilan visual serta pengalaman pengguna (*user experience*) saat menjelajahi *website* sekolah tersebut. *Website* yang saat ini dimiliki oleh Sekolah Terpadu Sedaya Bintang dinilai masih memiliki beberapa keterbatasan, baik dari segi tampilan maupun konten. Konten yang tersedia saat ini terbatas pada *banner* informasi, beberapa *video* dengan topik tertentu, formulir pertanyaan, serta *footer* yang hanya memuat informasi kontak sekolah.

Brief pertama yang diterima penulis adalah merancang halaman awal dari *website* yang nantinya akan dikembangkan menjadi sebuah *website* yang utuh. Dalam proses perancangannya, penulis menggunakan pendekatan IDEO *Design Thinking* yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu *Inspiration*, *Ideation*, dan *Implementation*. Pendekatan ini dipilih karena mampu membantu penulis memahami kebutuhan perusahaan dan pengguna, sehingga dapat menghasilkan solusi kreatif secara lebih tepat dan efektif.

3.3.1.1 *Inspiration*

Sebagai langkah awal, penulis melakukan studi eksisting dan studi referensi terhadap *website desktop* Sekolah Terpadu Sedaya Bintang terdahulu serta beberapa *website* lainnya. Dalam studi eksisting dan studi referensi tersebut, penulis menganalisis kekuatan dan kelemahan tampilan yang ada, penempatan konten agar memiliki alur navigasi yang efektif, serta mencari inspirasi dari desain yang berhasil memberikan pengalaman pengguna yang baik. Hasil dari studi ini akan menjadi pedoman dalam merumuskan solusi desain *website* Sekolah Terpadu Sedaya Bintang pada tahapan *Ideation*.

1. Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan dengan melakukan analisis terhadap *website* Sekolah Terpadu Sedaya Bintang terdahulu. Dari hasil analisis tersebut, penulis menemukan bahwa tampilan *website* masih terkesan padat, khususnya pada bagian *banner* yang hampir memenuhi seluruh tampilan media *desktop*. *Website* juga bisa dibuat memiliki *clear space* yang cukup antar bagiannya sehingga mata pengguna bisa beristirahat sebelum membaca bagian selanjutnya. Navigasi *website* juga dapat dikembangkan dengan membuat *header* berisi *menu-menu* yang dimiliki *website*. Namun, *website* masih memiliki keunggulan berupa adanya tombol panah sebagai navigasi yang dapat membawa pengguna langsung ke bagian atas halaman tanpa melakukan *scroll*.

Website masih memiliki konten yang sangat sedikit sehingga belum dapat diandalkan sebagai media informasi utama sekolah. Oleh karena itu, pengembangan juga dilakukan dari segi konten yang bersumber langsung dari materi milik perusahaan. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, keunggulan dari *website* terdahulu akan tetap diimplementasikan dalam *website* yang dibuat penulis, dan

kekurangannya diperbaiki sehingga mampu memberikan pengalaman yang lebih informatif dan optimal bagi pengguna.



Gambar 3.2 Website Desktop Sedaya Bintang

2. Studi Referensi

Studi referensi dilakukan untuk mencari inspirasi desain untuk dapat dikembangkan dalam *website* sekolah. Pada tahapan ini, penulis banyak mengumpulkan ide desain dari menganalisis berbagai sumber, baik *website* sekolah lain, maupun *website* lain yang memiliki tampilan dan navigasi yang baik. Berikut adalah hasil analisis dari studi referensi tersebut:

a. Tzu Chi School

Studi referensi dimulai dari menganalisis *website* Tzu Chi School. *Website* ini dipilih sebagai referensi karena memiliki tampilan dengan *layout* yang rapih, jelas batasan antar bagian, dan memiliki *clear space* yang cukup untuk meningkatkan keterbacaan. *Website* juga memiliki konten yang lengkap dan informatif. Dengan navigasi yang jelas, *website* memiliki alur yang mudah dimengerti. Namun, pengembangan masih bisa dilakukan pada *copywriting* untuk setiap bagiannya yang dibuat lebih singkat agar pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami

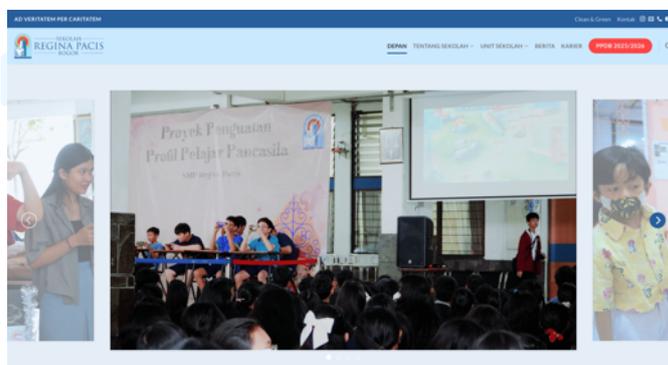
dan tidak membebani pengguna dengan informasi yang terlalu banyak, khususnya pengguna mengakses *website* melalui perangkat *mobile*.



Gambar 3.3 *Website Desktop* Tzu Chi School

b. Sekolah Regina Pacis Bogor

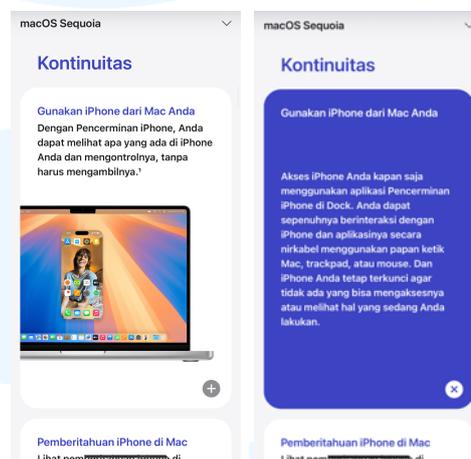
Penulis banyak mengambil referensi navigasi dari *website* Sekolah Regina Pacis Bogor. Referensi pertama yaitu pada penggunaan *primary button* pada *header* untuk fungsi utama *website* sebagai *channel* untuk pengguna yang ingin mendaftarkan anaknya ke sekolah. Dengan cara tersebut, fungsi utama memiliki *emphasis* untuk memudahkan pengguna mengenali informasi penting dan menjalankan navigasi dengan lebih terarah. Kejelasan navigasi lainnya adalah pada *banner* dengan penambahan *button panah*. Di sisi lain, pengembangan dapat dilakukan dengan memperbesar margin agar konten masih memiliki *clear space* untuk meningkatkan keterbacaan.



Gambar 3.4 *Website Desktop* Sekolah Regina Pacis Bogor

c. Apple

Walaupun bukan merupakan *website* sekolah, *website* Apple dapat menjadi referensi yang baik dalam merancang pengalaman pengguna yang responsif dan efisien. *Website* ini mampu melakukan penyesuaian ukuran dan *layout* konten secara optimal pada berbagai perangkat, baik *desktop*, tablet, maupun *mobile*. Informasi yang ditampilkan juga tidak terkesan penuh dengan adanya penggunaan *card* yang bisa diinteraksikan untuk dapat membuka penjelasan lebih lanjut. *Card* juga membantu membuat batasan antar bagian. Selain itu, transisi antar bagian terasa mulus dengan navigasi yang jelas dan terstruktur, serta penggunaan visual yang bersih dan modern. Pendekatan desain ini dapat menjadi inspirasi dalam merancang *website* sekolah agar tetap informatif namun tidak membebani tampilan, terutama ketika diakses melalui perangkat *mobile*.



Gambar 3.5 *Website Mobile* Apple

3.3.1.2 *Ideation*

Pada tahap *Ideation*, penulis mulai mengembangkan konsep desain dengan merancang konten dan halaman pada *website* dengan *Information Architecture* (IA) dan alur navigasi pengguna dalam bentuk *flowchart*. Setelah itu, dilakukan perancangan berbagai aset

visual yang mendukung kebutuhan *website*, seperti ikon, ilustrasi, fotografi, *button*, navigasi, *layout*, hingga *banner*. Seluruh elemen ini dirancang sesuai dengan identitas visual sekolah yang telah ditentukan melalui *guideline* visual agar mampu menyampaikan informasi secara jelas, menarik, serta mudah diakses oleh pengguna. Identitas visual tersebut diantaranya adalah penggunaan elemen yang berwarna biru, kuning, dan merah serta penggunaan garis membulat dengan ketiga warna tersebut.

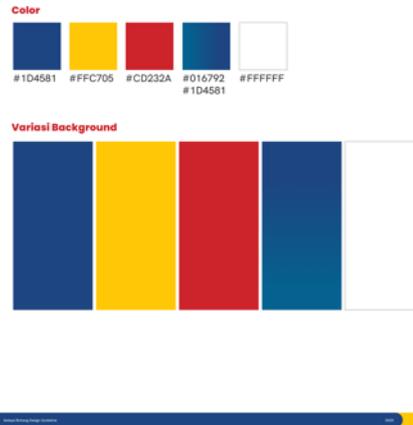
a. *Guideline* Visual Sekolah Terpadu Sedaya Bintang

Dalam merancang desain setiap media, penulis menggunakan *guideline* visual yang telah dibuat sebelumnya oleh penulis. Pedoman tersebut diantaranya adalah penggunaan *font*, warna, logo *placement*, *signature icon* yang akan diimplementasikan pada setiap media yang dibuat untuk Sedaya Bintang. *Font* yang digunakan adalah Poppins dan HK Grotesk. *Font* Poppins Extra Bold digunakan untuk *Headline* dan Poppins Bold untuk *Sub Headline*. *Body text* menggunakan HK Grotesk dengan ketentuan ukuran harus lebih besar dari 10 pt.



Gambar 3.6 *Guideline Font* Sedaya Bintang

Panduan warna untuk Sedaya Bintang terdiri dari 4 warna utama dan 1 warna *gradient*. Warna utama tersebut diambil dari warna logo yang terdiri dari biru (#1D4581), kuning (#FFC705), merah (#CD232A), putih (#FFFFFF) serta warna *gradient* gabungan warna biru (#016792 dan #1D4581). Warna-warna tersebut dapat digunakan sebagai variasi latar belakang berbagai desain.



Gambar 3.7 *Guideline* Warna Sedaya Bintang

Dalam *guideline* juga terdapat beberapa variasi logo yang dapat digunakan, seperti logo *portrait* dan juga *landscape* Sekolah Terpadu Sedaya Bintang. Dalam setiap medianya juga diwajibkan memiliki logo Summarecon. Untuk logo yang ditempatkan di latar belakang yang gelap, logo dirubah menjadi berwarna putih. Di sisi lain untuk latar belakang yang berwarna terang seperti putih dan kuning, logo tetap berwarna hitam dan tetap menggunakan warna hijau untuk logo Summarecon.

Sedaya Bintang juga memiliki dua *signature icon* yaitu elemen bulat yang menumpuk dan elemen garis dengan tiga warna. *Signature icon* pertama adalah elemen bulat yang ditumpuk dengan warna yang berbeda-beda dan dapat ditempatkan di bagian depan ilustrasi maupun aset fotografi. Pada *signature icon* kedua, elemen garis harus memiliki ujung membulat namun bobot panjang antar warna dibuat tidak sama rata. Kedua *signature* tersebut diharapkan tidak digabungkan antara satu sama lain.



Gambar 3.9 *Guideline Logo dan Signature Icon Sedaya Bintang*

Dalam *guideline* tersebut, terdapat aturan terkait penempatan gabungan logo. Apabila dalam desain memiliki 2 logo yaitu logo Sedaya Bintang dan Summarecon, logo Sedaya Bintang terletak di kiri dan logo Summarecon berada di sebelah kanan dengan ukuran yang sama. Penempatan 2 logo bisa juga dengan meletakkan logo Sedaya Bintang di bagian tengah dengan ukuran yang lebih besar dari logo Summarecon yang terletak bagian pojok kanan media. Di sisi lain untuk media yang memiliki 3 logo atau lebih, urutan logo menjadi logo Summarecon, Sedaya Bintang, dan logo lainnya dengan ukuran yang sama rata. Namun, apabila logo Sedaya Bintang terletak di bagian tengah dengan ukuran yang besar, maka logo Summarecon dengan ukuran yang lebih kecil berada di bagian pojok kiri dan logo lainnya berada di bagian pojok kanan dengan ukuran yang sama dengan logo Summarecon.



Gambar 3.8 *Guideline Logo Placement Sedaya Bintang*

Key visual yang bisa digunakan oleh Sedaya Bintang adalah karakter *flat design* dengan karakteristik memiliki *shadow* berwarna hitam. Sedaya Bintang juga dapat menggunakan aset fotografi yang bisa digabungkan dengan *signature icon* seperti elemen lingkaran yang menumpuk. Aset fotografi tersebut juga dapat dikombinasikan dengan elemen *gradient* yang masih memiliki *clarity* di objek utamanya dan disertai ikon yang berkaitan dengan sekolah.



Gambar 3.10 *Guideline Key Visual* Sedaya Bintang

b. *Information Architecture* (IA)

Information Architecture (IA) merupakan tahap penting dalam proses perancangan website karena menentukan struktur dan alur konten agar mudah dipahami oleh pengguna. Pada *website* Sekolah Terpadu Sedaya Bintang, IA disusun menjadi empat halaman utama yaitu “Beranda”, “Informasi Pendaftaran”, “Tentang Kami”, dan “Kontak Kami”. Setiap halaman memiliki berbagai konten yang berbeda, namun pada halaman “Beranda” terdapat bagian yang

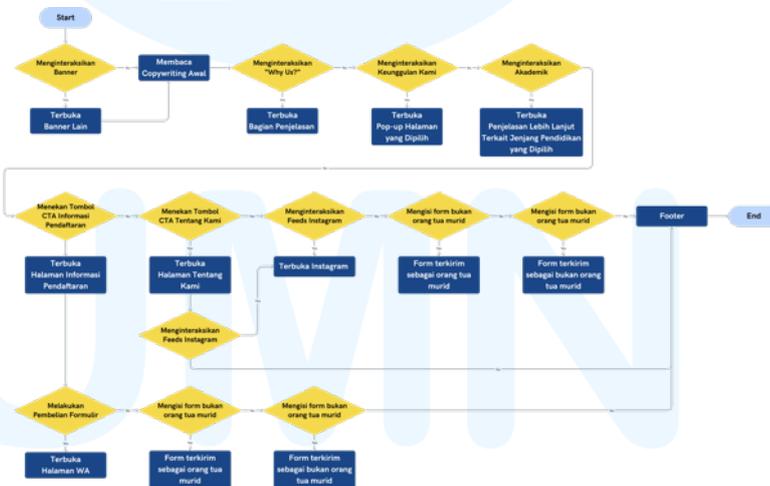


Gambar 3.11 *Information Architecture Website* Sedaya Bintang

menjadi navigasi menuju halaman yang lainnya, seperti pada *banner* “Informasi Pendaftaran”, dan “Tentang Kami”. Konten juga disusun secara intuitif dan terarah agar alur dapat membuat pengguna mengenal sekolah secara bertahap.

c. *Flowchart*

Flowchart digunakan untuk menggambarkan alur navigasi pengguna dalam menjelajahi *website* secara lebih rinci. Pada *website* Sekolah Terpadu Sedaya Bintang, *flowchart* menggambarkan bagaimana pengguna dapat berpindah dari halaman “Beranda” ke halaman lainnya, seperti ke halaman “Kontak Kami”. Alur ini dirancang agar pengguna, baik orang tua murid maupun non-orang tua murid, dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka butuhkan dan melakukan tindakan seperti mengisi form atau menghubungi sekolah. *Flowchart* ini membantu penulis dalam memastikan navigasi berjalan secara terstruktur dan efisien.



Gambar 3.12 *Flowchart Website Sedaya Bintang*

d. Perancangan Ikon

Tahapan *ideation* dilanjutkan dengan perancangan ikon yang dibutuhkan untuk keperluan navigasi seperti *hamburger button*, tanda panah, dan “x” untuk menutup halaman, serta ikon media sosial. Ikon dibuat secara langsung di Figma dengan ukuran 20 x 20 pixel dengan masing-masing memiliki *icon grid* sebesar 24 x 24 pixel. Untuk

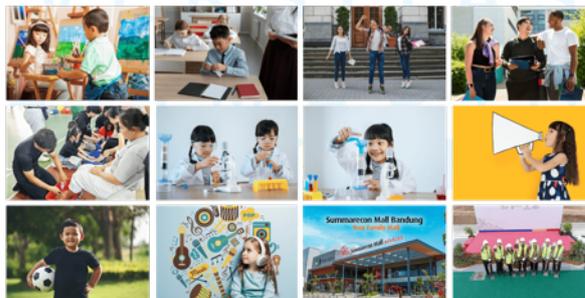
website Sekolah Terpadu Sedaya Bintang, ikon dibuat dengan gaya minimalis dengan karakteristik menggunakan *outline* dan memiliki bentuk membulat di setiap ujungnya. Variasi gaya ikon terdapat pada ikon media sosial yang tidak menggunakan *outline*, melainkan menggunakan *fill*.



Gambar 3.13 Perancangan Ikon

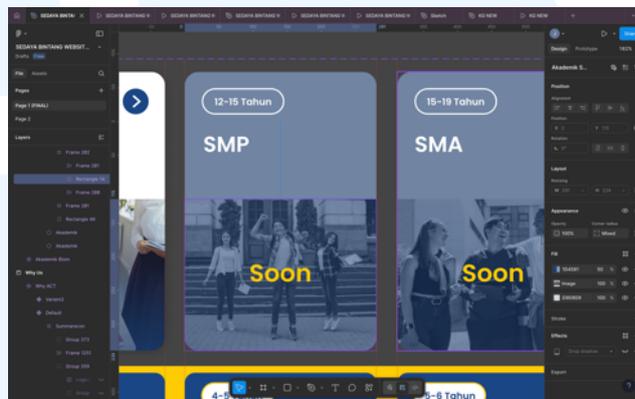
e. Perancangan Foto

Website membutuhkan beberapa aset foto yang berfungsi sebagai pendukung visual untuk memperkuat pesan, membangun suasana, serta memperjelas informasi yang disampaikan kepada pengguna. Pada *website* sekolah, beberapa aset foto bersumber dari aset yang dimiliki oleh perusahaan, khususnya dari Sekolah Terpadu Pahoia yang memiliki kurikulum yang sama dengan Sekolah Terpadu Sedaya Bintang. Penulis juga menambahkan aset foto dari situs Freepik dengan beberapa *keyword* seperti “*kids*”, “*school*”, “*kindergarden*”, “*elementary school*”, “*middle school*”, “*high school*”, dan *keyword* lain yang berkaitan dengan ekstrakurikuler yang dimiliki sekolah. Dalam memilih foto dari situs tersebut, penulis memilih foto yang memiliki *angle*, pencahayaan, dan juga penempatan subjek yang mampu menyampaikan pesannya dengan baik dan efektif.



Gambar 3.14 Kumpulan Foto *Website* Sedaya Bintang

Dari foto yang telah dikumpulkan, penulis hanya melakukan pengeditan pada foto jenjang pendidikan SMP, dan SMA. Foto tersebut dibuat monokromatik dengan menurunkan saturasi, penambahan latar belakang berwarna biru dan penyesuaian *opacity* foto pada Figma secara langsung. Pengeditan ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa jenjang pendidikan tersebut belum tersedia di Sekolah Terpadu Sedaya Bintang.



Gambar 3.15 Pengeditan Monokromatik Foto

Untuk beberapa foto, penulis juga menambahkan elemen lain. Misalnya, pada *card* ditambahkan gradasi pada bagian bawah foto, untuk meningkatkan daya tarik visual. Selain itu, penulis juga menambahkan *outline* berwarna putih dengan *shadow* pada beberapa foto. Penambahan elemen tersebut ditujukan untuk membuat foto terkesan seperti foto yang dicetak.



Gambar 3.16 Penambahan Elemen Foto

Setelah melalui proses tersebut, foto langsung dimasukkan dalam *prototype*. Foto dalam *prototype* dapat ditemukan hampir di seluruh bagian *website*, seperti pada *banner*, *carding* dan *pop-up* keunggulan kami, *carding* jenjang akademik, *banner* “Informasi Pendaftaran”, dan halaman “Tentang Kami”. Setiap foto dipilih dan disusun dengan alur visual yang terarah agar dapat merepresentasikan informasi secara jelas dan mendukung pesan yang ingin disampaikan.



Gambar 3.17 Penempatan Foto dalam *Website* Sedaya Bintang

f. Perancangan Ilustrasi

Ilustrasi dalam *website* memiliki peran penting sebagai elemen pendukung visual yang mampu menyampaikan sebuah informasi dengan lebih menarik dan mudah dipahami. Maka, selain menggunakan foto sebagai pendukung visual, penulis juga menggunakan ilustrasi untuk memperkuat konten dan membuat tampilan agar lebih menarik. Ilustrasi yang digunakan dirancang menyesuaikan konteks informasi pada setiap halaman, seperti pada bagian “Alur Pendaftaran” yang menggunakan ilustrasi berurutan untuk menjelaskan tahapan secara runtut dan intuitif.



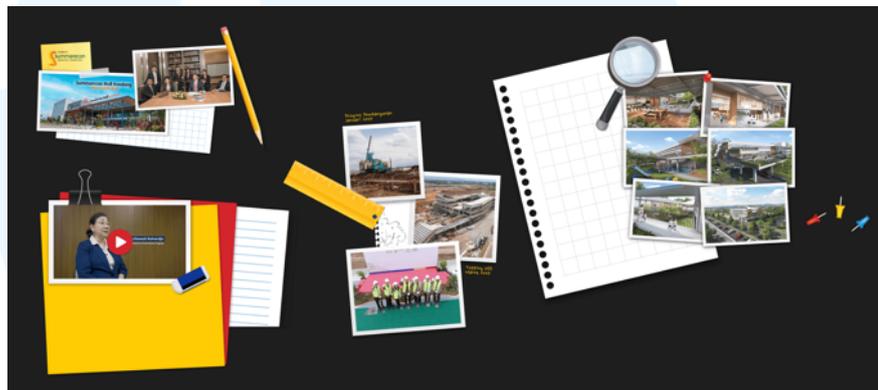
Gambar 3.18 Ilustrasi pada Alur Pendaftaran

Dalam *website*, penulis memilih ilustrasi dengan gaya *flat design*. Pemilihan gaya tersebut dipilih berdasarkan *guideline* visual yang telah ditetapkan oleh Sekolah Terpadu Sedaya Bintang. Penulis tidak membuat ilustrasi dari nol, melainkan penulis menggunakan aset dari situs Freepik dan melakukan penyesuaian warna maupun bentuk agar aset bisa terlihat harmonis dan konsisten dengan elemen *website* lainnya. Setelah melakukan penyesuaian tersebut, ilustrasi dapat ditemukan di *card* “Keunggulan Kami”, “*Di Zi Gui*” pada *pop-up* “Budi Pekerti” pada halaman “Beranda”, dan alur pendaftaran pada halaman “Informasi Pendaftaran”.



Gambar 3.19 Perubahan Ilustrasi pada *Website*

Pada halaman “Tentang Kami”, ilustrasi memiliki gaya yang sedikit berbeda dengan ilustrasi lainnya. Halaman “Tentang Kami” memiliki tema visual seperti meja yang dilengkapi dengan perlengkapan alat tulis. Maka, halaman ini membutuhkan ilustrasi dekoratif bergaya 3D untuk memperkuat tema dan memberikan tampilan yang lebih hidup. Ilustrasi tersebut disusun secara acak, namun tetap memperhatikan proporsinya.



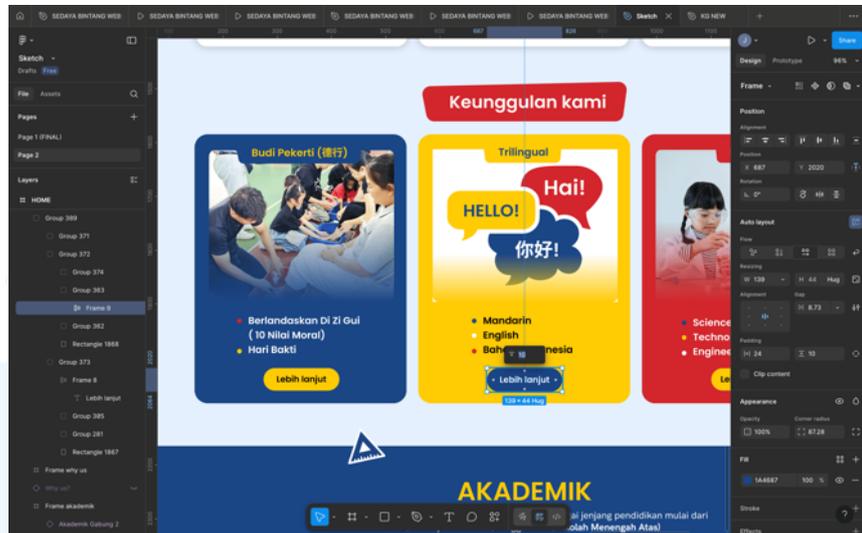
Gambar 3.20 Ilustrasi pada Halaman Tentang Kita

g. Perancangan *Button*

Button dapat ditemukan di hampir setiap bagian website sebagai bagian dari navigasi menuju suatu halaman tertentu. Variasi *button* yang digunakan dalam *website* terdiri dari *primary button*, *secondary button*, dan *icon on button*. Dalam tahapan ini, penulis membuat komponen dasar untuk setiap jenis *button* terlebih dahulu.

Button dibuat dengan *padding* horizontal sebesar 24 px dan *padding* vertikal sebesar 10 px sehingga *button* memiliki *clear space* yang cukup untuk keterbacaan tulisan. *Primary button* pada *website* ditandai dengan bentuk persegi panjang dengan ujung membulat berwarna kuning. Beberapa *primary button* memiliki pengecualian warna, misalnya pada *card* trilingual dan *button* pada “Informasi Pendaftaran” yang memiliki *button* berwarna biru. Perubahan warna tersebut terjadi karena *card* memiliki warna kuning sehingga *button* memerlukan warna yang memiliki kontras agar *button* tetap terlihat

dengan jelas dan menarik perhatian pengguna untuk menginteraksikan *button* tersebut.



Gambar 3.21 *Padding Primary Button*

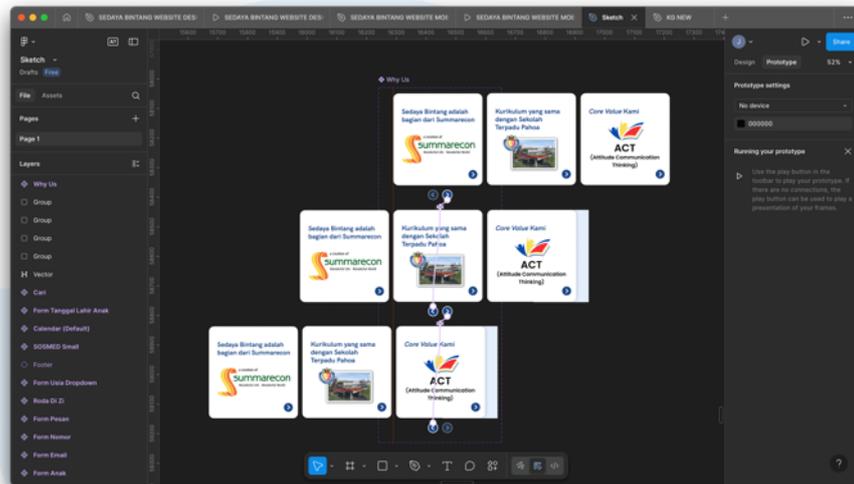
Secondary button terdapat pada *card* jenjang pendidikan ketika terbuka. *Secondary button* bertuliskan “Tutup” ini memiliki fungsi menunjukkan fungsi sekunder, seperti menutup *card* yang terbuka. Warna dibuat tidak terlalu kontras dengan elemen disekitarnya dengan tujuan agar fokus pengguna lebih tertuju pada fungsi yang lebih penting seperti menekan *primary button* “Lebih Lanjut” untuk mengetahui informasi lebih lanjut mengenai tingkat pendidikan yang tersedia dalam jenjang pendidikan tersebut.



Gambar 3.22 *Secondary Button Website Sedaya Bintang*

Icon on button pada *website* dapat ditemukan pada bagian yang membutuhkan fungsi seperti menutup halaman, membuka *card*, dan halaman selanjutnya, namun memiliki ruang yang sedikit untuk fungsi tersebut. *Icon on button* dibuat dengan menggabungkan aset ikon yang

telah dibuat sebelumnya dan elemen lingkaran berwarna biru dengan *outline* putih. Penambahan elemen tersebut membantu *button* terlihat menonjol dibandingkan elemen lainnya.



Gambar 3.23 *Icon on Button Website Sedaya Bintang*

Variasi *icon on button* terdapat pada *button* media sosial pada *footer* yang hanya memiliki *outline* berwarna biru tanpa memiliki *fill*. Variasi ini dibuat karena *button* memiliki fungsi sekunder dibandingkan *primary button* “Informasi Pendaftaran” yang mendorong pengguna untuk mendaftar ke Sekolah Terpadu Sedaya Bintang. *Icon on button* tersebut juga memiliki variasi yaitu ketika pengguna telah menekan *button* tersebut, yang ditandai dengan perubahan warna maupun bentuk.



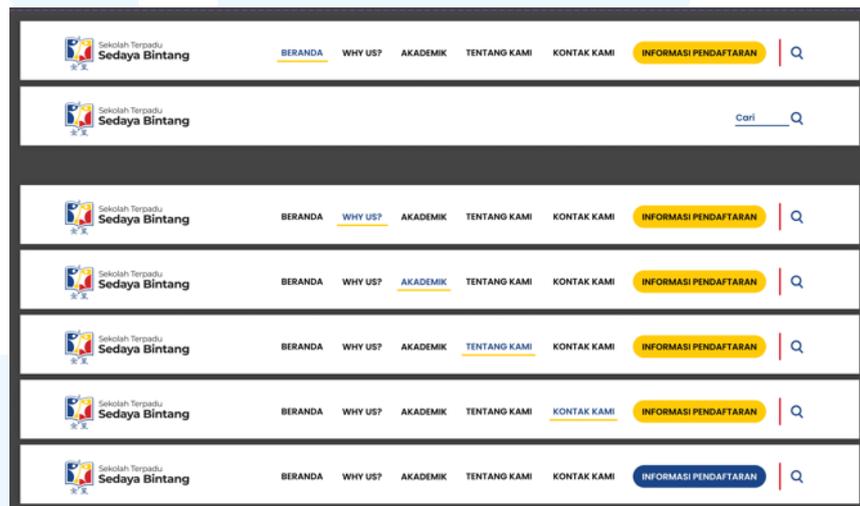
Gambar 3.24 Variasi *Icon on Button Website*

h. Perancangan *Navigation*

Navigasi berperan penting dalam mengarahkan pengguna dalam menjelajahi setiap konten dengan efisien dan intuitif. Navigasi yang dirancang dengan baik juga membantu memperkuat alur

informasi agar lebih mudah dipahami oleh pengguna. Pada *website*, penulis menggunakan beberapa bentuk navigasi seperti *text based tabs*, *contextual navigation*, dan *cards*.

Text based tabs dapat ditemukan pada bagian *header website desktop*. Navigasi ini menggunakan dua kategori warna yaitu biru untuk *tab* yang sedang aktif, dan warna hitam untuk *tab* yang sedang tidak aktif. *Tab* yang sedang aktif juga dirancang dengan tambahan elemen garis *rounded* dengan ketebalan 3 px berwarna kuning pada bagian bawahnya. Masing-masing *tab* memiliki *padding* sebesar 5 px dan disusun dengan jarak 10 px. *Text based tabs* ini dikombinasikan dengan *primary button* “Informasi Pendaftaran” untuk menciptakan sebuah *header website desktop* yang utuh.



Gambar 3.25 *Text Based Tabs Website Sedaya Bintang*

Contextual navigation terletak pada bagian bawah *form* pertanyaan yang dapat ditemukan di halaman “Beranda” maupun halaman “Informasi Pendaftaran”. Penggunaan *contextual navigation* ini bertujuan untuk mengarahkan pengguna yang bukan merupakan orang tua murid ke halaman “Kontak Kami” untuk dapat mengisi form untuk pertanyaan umum. Dengan penggunaan *contextual navigation* dan juga penggabungan ikon tanda panah, *contextual navigation* tidak mengganggu keberadaan *button* “Submit” pada form pertanyaan.

Gambar 3.26 *Contextual Navigation Website* Sedaya Bintang

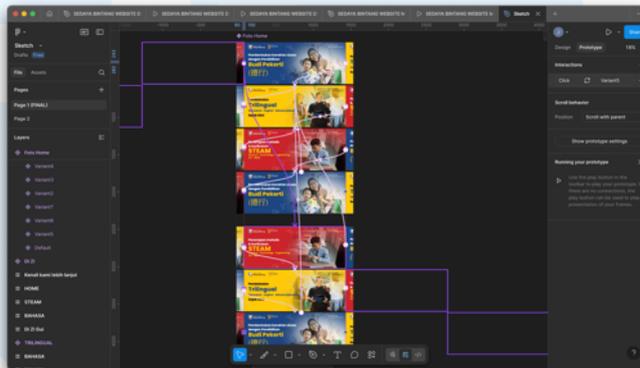
i. Perancangan *Banner*

Banner merupakan bagian yang menjadi hal pertama yang dilihat pengguna ketika membuka halaman *website*. Maka, *banner* harus memiliki tampilan yang menarik dan interaktivitas yang baik. Penulis membuat *banner* dengan ukuran 1352 x 558 px dengan *margin* 61 px pada bagian kiri dan kanan serta 85 px pada bagian atas dan bawah. *Banner* dibuat dengan kombinasi foto, gradasi, dan vektor dengan bentuk hal-hal yang berkaitan dengan sekolah. Selain itu, setiap *banner* menggunakan permainan hierarki tipografi, tanpa menghilangkan identitas Sekolah Terpadu Sedaya Bintang berupa logo sekolah, logo Summarecon, dan kontak. Penulis membuat tiga variasi *banner* dengan penggunaan identitas warna dan *copywriting* yang berbeda-beda untuk setiap *banner*-nya.



Gambar 3.27 *Banner Website* Sedaya Bintang

Ketiga *banner* dimasukkan ke dalam Figma dalam ukuran frame 1512 x 558 px. *Frame* dilengkapi dengan panah navigasi dan indikator untuk menunjukkan jumlah *banner* serta *banner* yang sedang aktif. Komponen ini dirancang sebagai *infinite carousel* yang berpindah otomatis dalam durasi waktu tertentu, namun tetap dapat dikendalikan secara manual melalui tombol panah kanan untuk membuka *banner* halaman selanjutnya, atau tombol panah ke kiri untuk membuka *banner* halaman sebelumnya.



Gambar 3.28 *Prototype Banner Website Sedaya Bintang*

Penulis mendapatkan *feedback* dari *prototype* tersebut yaitu berupa perubahan ukuran *banner* agar *banner* dapat terlihat penuh dalam bagian *website*. Maka, *banner* diubah menjadi ke dalam ukuran 1512 x 557 px dengan *margin* sebesar 140 px pada bagian kiri dan kanan serta 78 px pada bagian atas dan bawah. Penulis juga menyesuaikan ukurannya untuk *banner* di *website mobile* yaitu dengan ukuran 375 x 286 px dengan *margin* sebesar 31 px dan 43 px.

Dengan ukuran tersebut, *banner* dirancang sebagai media berita acara yang akan terus melakukan perubahan konten ketika ada suatu acara maupun informasi tertentu. Maka pada *prototype* ini, *banner* memiliki beragam variasi konten, mulai dari kebutuhan promosi, maupun berita informasi pembangunan. Setiap *banner* menggabungkan aset foto dan ilustrasi yang telah dikumpulkan sebelumnya. Dengan mengikuti *guideline* identitas visual sekolah, penulis menyusun setiap aset agar dapat harmonis dan memiliki

keterbacaan tulisan yang baik. Penulis juga memperhatikan clear space agar konten dalam banner tidak tertutupi oleh elemen navigasi pada website. Pada halaman *website mobile*, penulis melakukan penyesuaian berupa ukuran dan penempatan setiap elemennya.

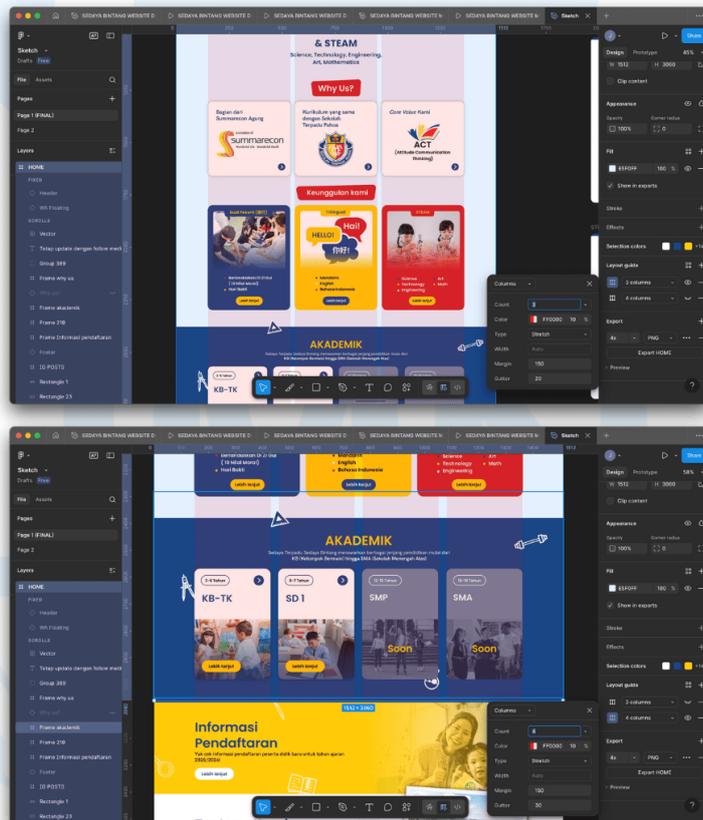


Gambar 3. 29 Perbaikan *Banner Website* Sedaya Bintang

j. Perancangan *Layout*

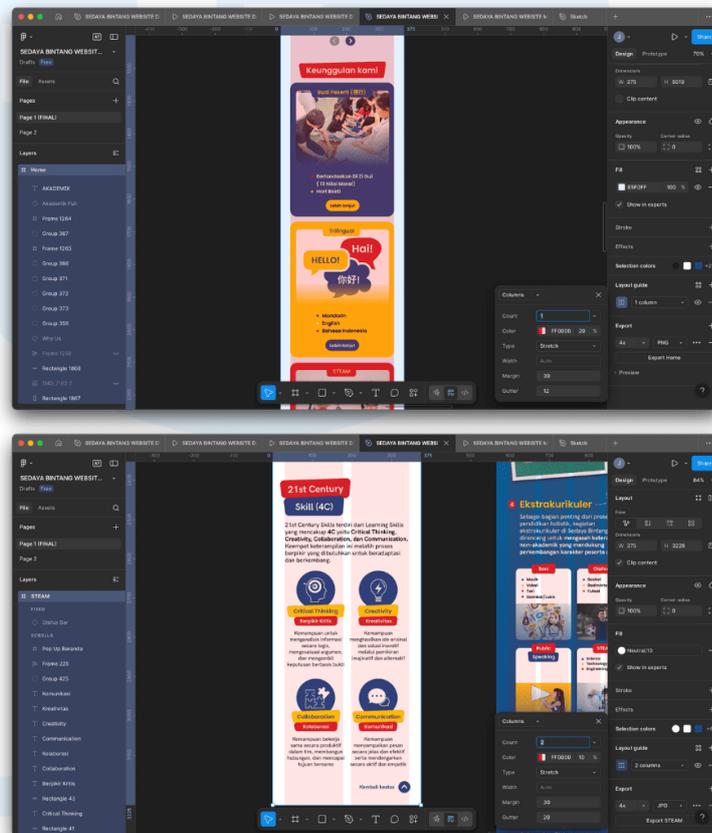
Dengan *brief* yang didapatkan penulis untuk membuat *website desktop* dan *website mobile*, penulis membuat *website* dalam ukuran 1920 x 1080 px untuk *desktop* dan 375 x 815 px untuk *mobile*. Masing-masing *device* memiliki ketentuan *grid* yang berbeda. Penulis kemudian menentukan *margin website desktop* sebesar 150 px dengan *gutter* 20 px, sedangkan *website mobile* memiliki *margin* sebesar 30 px dan *gutter* 12 px. Ukuran *margin* tersebut ditentukan berdasarkan kebutuhan *clear space* agar tampilan terasa tidak penuh dan elemen tidak menutupi satu sama lain.

Pada *website desktop*, penulis menggunakan *grid* dasar yaitu *column grid* dengan 3 kolom. *Grid* ini dapat dijumpai pada bagian seperti “Why Us?”, “Keunggulan Kami” dan juga “Alur Pendaftaran” pada halaman “Informasi Pendaftaran”. *Grid* tersebut dipilih berdasarkan kebutuhan penulis dalam menampilkan konten yang berjumlah 3 untuk setiap bagiannya. Namun, terdapat beberapa konten yang membutuhkan 4 kolom untuk penempatan kontennya. Untuk beberapa bagian tersebut, penulis menggunakan 4 *column grid*, khususnya pada bagian “Akademik” dan halaman “Tentang Kami”. Oleh karena itu, penulis merancang *website desktop* dengan kombinasi dari kedua *grid* tersebut, atau yang bisa disebut juga dengan *hierarchical grid*.



Gambar 3.30 *Layout Website Desktop* Sedaya Bintang

Berbeda dengan *website desktop*, penulis menggunakan *grid* dasar yaitu 1 *column grid*. *Grid* ini membuat tampilan *website mobile* terlihat rapih tanpa terlihat penuh. Beberapa pengecualian terdapat pada beberapa bagian seperti *banner* “Informasi Pendaftaran” dan “Tentang Kami” pada halaman “Beranda” dan bagian “21st Century Skill (4C)” pada *pop-up* STEAM. Bagian tersebut menggunakan 2 *column grid* karena memiliki konten yang sedikit untuk dapat ditampilkan secara berdampingan.



Gambar 3.31 Layout Website Mobile Sedaya Bintang

3.3.1.3 Implementation

Sebagai tahapan terakhir dalam IDEO's *Design Thinking*, tahap *Implementation* menjadi tahap untuk menyusun seluruh hasil perancangan yang telah disusun pada tahap *Ideation* untuk diimplementasikan ke dalam berbagai halaman pada *website*. Halaman-halaman tersebut meliputi halaman “Beranda”, halaman

“Pop-up Budi Pekerti”, “Pop-up Trilingual”, “Pop-up STEAM”, halaman “Informasi Pendaftaran”, halaman “Tentang Kami”, dan halaman “Kontak Kami”. Seluruh halaman dirancang tidak hanya dalam format *website desktop*, melainkan juga *website mobile*. Tahapan ini menjadi hasil akhir dari ide-ide desain yang telah dirumuskan sebelumnya.

a. Halaman Beranda

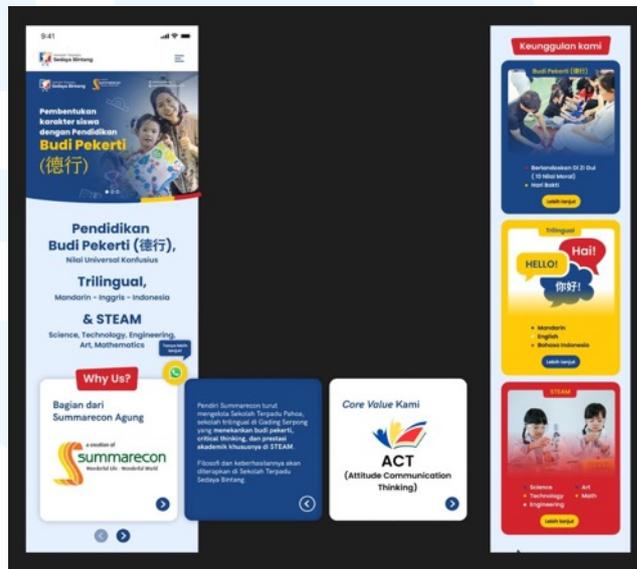
Halaman pertama yang dirancang oleh penulis adalah halaman “Beranda” sebagai tampilan utama yang dilihat pengguna ketika mengakses *website*. Penulis memasukkan *header*, dan *banner* yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya. Untuk membuat tampilan *banner* lebih menarik, penulis menambahkan elemen identitas visual Sekolah Terpadu Sedaya Bintang berupa 3 garis melengkung dengan warna biru, kuning, dan merah. Pada bagian bawahnya, penulis memasukkan *copywriting* yang berkaitan dengan *value* utama sekolah dengan tujuan untuk memberikan penekanan keunggulan Sekolah Terpadu Sedaya Bintang dibanding sekolah lainnya.



Gambar 3.32 Bagian Awal Halaman Beranda

Bagian dilanjutkan dengan “Why Us?” dan “Keunggulan Kami” yang memakai navigasi *card*. Walaupun keduanya memiliki sistem *card*, jenis interaksi kedua bagian tersebut berbeda. “Why Us?”

dapat diinteraksikan dengan menekan tanda panah untuk membuka bagian selanjutnya dan juga bisa dengan *scrolling* secara horizontal, sedangkan pada bagian keunggulan kami, konten dapat diinteraksikan dengan *scroll* secara vertikal. *Card* pada kedua bagian tersebut juga dibedakan melalui penggunaan warna yang berbeda sehingga memudahkan pengguna mengenali bahwa keduanya merupakan bagian yang berbeda.



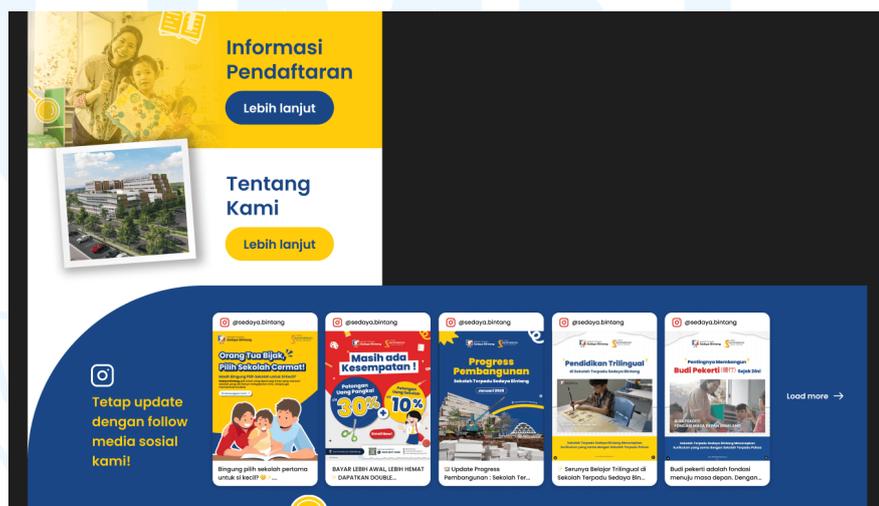
Gambar 3.33 *Why Us?* dan Keunggulan Kami pada Halaman Beranda

Pada bagian “Akademik”, penulis menambahkan *caption* singkat untuk menjelaskan jenjang pendidikan sekolah yang diikuti dengan *card* jenjang pendidikan yang dimiliki sekolah. *Card* yang ditekan akan membuka penjelasan lebih lanjut mengenai jenjang pendidikan tersebut. Namun, apabila pengguna menekan tombol CTA “Lebih Lanjut”, pengguna akan dibawa ke halaman “Informasi Pendaftaran”. Bagian “Akademik” juga diberikan latar belakang berwarna biru untuk menunjukkan batasan dengan bagian lainnya.



Gambar 3.34 Akademik pada Halaman Beranda

Bagian dilanjutkan dengan *banner* “Informasi Pendaftaran”, “Tentang Kami” dan “*feeds Instagram*”. *Banner* tersebut dilengkapi dengan button CTA “Lebih lanjut” untuk membuka halaman yang ingin dituju. Bagian “*feeds Instagram*” yang dapat memudahkan pengguna dalam mengakses informasi terbaru dari sekolah. Pada bagian ini, pengguna dapat melakukan *scroll* untuk melihat feeds lainnya dan juga dapat menekan *card Instagram* yang akan membawa pengguna ke unggahan Instagram tersebut. Selain itu, pengguna juga bisa melihat *feeds* lainnya dengan menekan *contextual navigation Load More*.



Gambar 3.35 Banner dan Feeds Instagram

Halaman “Beranda” juga memiliki form pertanyaan untuk orang tua murid. Form ini terdiri dari beberapa input *fields*, dan terdapat variasi berupa *date pickers* untuk *input field* Tanggal Lahir Anak. Setelah *input field* Pesan atau Pertanyaan, terdapat tombol CTA “Kirim” untuk pengguna mengirimkan form yang telah diisinya. Apabila pengguna bukan orang tua murid, pengguna bisa menekan *contextual navigation* “Bukan Calon Murid? Tanya Disini” yang akan membawa pengguna ke halaman Kontak Kami.

Gambar 3.36 Form Orang Tua Murid

Halaman diakhiri dengan *footer website mobile* yang dilengkapi dengan beberapa elemen seperti logo, informasi dasar tentang sekolah, *icon on button* media sosial, dan informasi *copyright website*. Agar tidak meninggalkan identitas visual sekolah, penulis menambahkan elemen garis untuk memisahkan bagian atas *footer* dengan bagian *copyright website*.

Gambar 3.37 Footer Website Mobile

Seluruh tampilan yang telah disetujui oleh *supervisor* kemudian diadaptasi kembali ke versi *desktop*. Bentuk navigasi dan *layout* disesuaikan dengan karakteristik tampilan *desktop*. Pada bagian “*Why Us?*”, elemen *card* yang sebelumnya menggunakan tanda panah sebagai navigasi, kini pada *website desktop* ditampilkan secara bersamaan tanpa perlu adanya interaksi dari pengguna. Sementara itu, bagian *banner* “Informasi Pendaftaran” dan “Tentang Kami” mengalami penyesuaian pada lebar, posisi, dan konten. Teks ditempatkan di sisi kiri dengan tambahan *caption* di bagian bawahnya, serta *background* memiliki tinggi yang lebih besar dibanding *website* versi *mobile*.

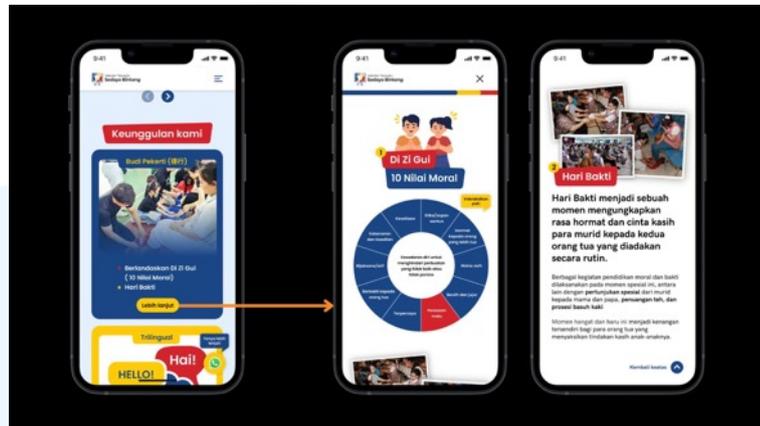


Gambar 3.38 Halaman Beranda *Website Desktop*

b. Halaman *Pop-up* Budi Pekerti

Halaman *pop-up* “Keunggulan Kami” dapat terbuka ketika pengguna menekan tombol CTA “Lebih lanjut” pada bagian keunggulan kami. Pada *pop-up* yang diakses melalui *website mobile*, navigasi pengguna dilakukan dengan *scroll* secara vertikal. Halaman tersebut dilengkapi dengan *Di Zi Gui* yang disertai grafik lingkaran interaktif grafik lingkaran dilengkapi animasi yang secara bergiliran meng-*highlight* setiap nilai moral. Lingkaran ini dibuat tetap interaktif yang ditandai dengan animasi *bubble text* bertuliskan “Interaksikan yuk!”. Bagian dilanjut dengan penjelasan terkait Hari Bakti yang dilengkapi dengan foto dan informasi penjelasan yang disusun dengan

penekanan yang berbeda. Pada bagian bawah halaman, terdapat tombol “Kembali keatas” untuk memudahkan pengguna menutup *pop-up* dan kembali ke halaman sebelumnya.



Gambar 3.39 *Pop-up Budi Pekerti Website Mobile*

Untuk halaman *pop-up* yang diakses melalui *website desktop*, navigasi dirancang tidak melakukan *scrolling* secara vertikal, melainkan melalui tombol panah untuk berpindah antar bagian. Khusus halaman Trilingual, seluruh konten ditampilkan dalam satu halaman berukuran 1384 x 788 px. Perbedaan lainnya terlihat pada grafik lingkaran *Di Zi Gui* yang bersifat interaktif yaitu bagian grafik akan berubah saat kursor diarahkan ke nilai moral tertentu, bukan berdasarkan durasi animasi seperti pada *website mobile*. Setiap konten dipisahkan dengan *outline* berbentuk persegi panjang. Untuk menutup *pop-up* atau berpindah ke bagian lainnya, pengguna dapat menekan ikon “X” di pojok kanan atas atau mengklik area di luar *pop-up*.



Gambar 3. 40 *Pop-up Budi Pekerti Website Desktop*

c. Halaman *Pop-up* Trilingual

Halaman *pop-up* Trilingual disusun seperti kolase yang berwarna-warni untuk membahas informasi terkait penggunaan bahasa di sekolah. Dalam *website mobile*, konten tersebut disusun secara vertikal, sedangkan dalam *website desktop*, *pop-up* trilingual ditampilkan dalam 1 halaman saja. Pada halaman juga terdapat video yang bisa diinteraksikan oleh pengguna berkaitan dengan penampilan pidato dari murid Sekolah Terpadu Pahoia yang terafiliasi dengan Sekolah Terpadu Sedaya Bintang.



Gambar 3.41 *Pop-up* Trilingual

d. Halaman *Pop-up* STEAM

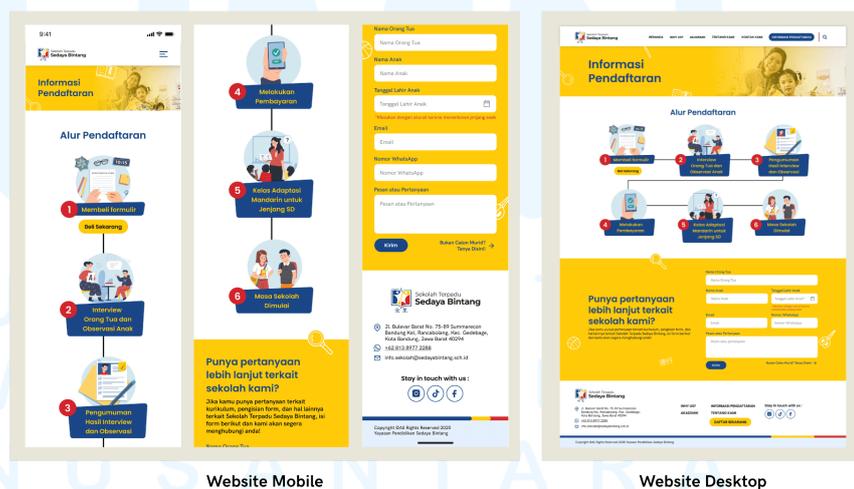
Halaman *pop-up* STEAM disusun untuk membahas informasi terkait kurikulum dan metode yang digunakan sekolah. Konten yang dibahas diantaranya adalah kurikulum, Model Matematika Dr. Yeap Ban Har, Metode *Corners* Prof. Lim, *Holistic Study*, serta *21st Century Skills* (4C). Untuk setiap bagiannya, penulis menggabungkan aset ikon dan ilustrasi untuk menampilkan tampilan yang menarik dan informatif. Sama seperti pada *pop-up* Budi Pekerti, *pop-up* STEAM pada halaman *website desktop* juga disusun dengan *outline* untuk memisahkan setiap kontennya dan terdapat navigasi berupa *button* panah untuk berpindah ke bagian lainnya.



Gambar 3.42 Pop-up STEAM

e. Halaman Informasi Pendaftaran

Bagian awal halaman ini dilengkapi dengan *banner* yang sama dengan yang ditampilkan pada halaman Beranda. Pada bagian “Alur Pendaftaran”, penulis menggabungkan berbagai ilustrasi untuk menyampaikan alur pendaftaran secara runtut, efektif, dan informatif. Selanjutnya, terdapat form pertanyaan yang sama seperti di halaman “Beranda” sehingga mempermudah pengguna dalam mengajukan pertanyaan. Pada *website desktop*, tidak terdapat banyak perubahan pada konten, melainkan hanya penyesuaian pada *layout* agar sesuai dengan tampilan layar yang lebih lebar.



Gambar 3.43 Halaman Informasi Pendaftaran

f. Halaman Tentang Kami

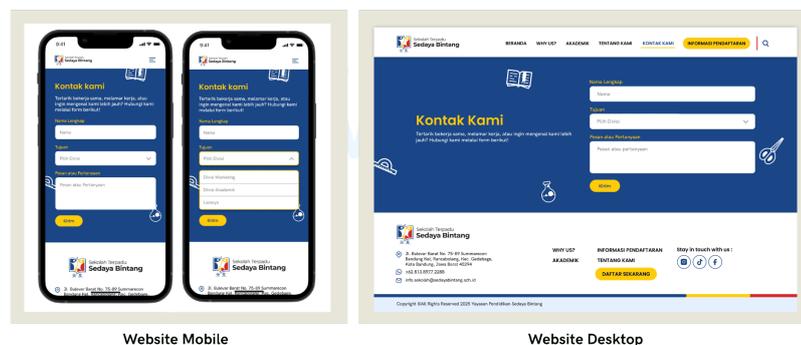
Halaman “Tentang Kami” ditujukan untuk membahas perjalanan singkat Sekolah Terpadu Sedaya Bintang. Desain dibuat seperti meja yang dilengkapi dengan perlengkapan alat tulis dan foto, atau video yang disertai penjelasannya. Penggunaan tema tersebut ditujukan untuk membuat *timeline* acara dengan menarik. Halaman ini juga dilengkapi dengan bagian *feeds* Instagram seperti di halaman “Beranda”. Pada *website desktop*, konten tiap poin disusun secara horizontal, namun tetap berurutan secara vertikal.



Gambar 3.44 Halaman Tentang Kami

g. Halaman Kontak Kami

Halaman Kontak Kami berisi form yang dapat diisi bagi pengguna yang bukan orang tua murid. Form ini memiliki *input fields* berupa “Nama Lengkap”, “Tujuan”, dan “Pesan atau Pertanyaan”. *Input fields* “Tujuan” dibuat dengan *drop down* untuk membuka pilihan tujuan yang tersedia. Pada *website desktop*, form ditempatkan di sisi kanan halaman untuk memaksimalkan penggunaan ruang layar. Halaman ini diakhiri dengan form pertanyaan dan elemen *footer*.



Gambar 3.45 Halaman Kontak Kami

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selain mengerjakan proyek utama berupa perancangan *website* Sekolah Terpadu Sedaya Bintang, penulis juga diberikan berbagai tugas tambahan selama masa magang. Tugas-tugas tersebut mencakup kebutuhan desain untuk media sosial, *digital ads*, acara *Topping Off*, serta *billboard* promosi sekolah. Masing-masing proyek ini memiliki *brief* dan proses yang berbeda-beda, namun masih berpedoman pada identitas visual sekolah agar memiliki kesatuan desain dan memperkuat identitas sekolah yang masih dianggap *brand* yang baru.

3.3.2.1 Proyek Media Sosial

Brief untuk tugas tambahan magang pertama ini adalah untuk membuat desain baru dengan mengolah materi dari konten yang pernah dibuat sebelumnya dikarenakan Instagram memiliki ukuran *feeds* yang baru. Konten yang menjadi pedoman adalah *post* Instagram *carousel* berukuran 1080 x 1080 px terkait “Kenapa memilih Sedaya Bintang?” yang membahas tentang keunggulan-keunggulan yang mampu meyakinkan orang tua untuk menyekolahkan anaknya di Sekolah Terpadu Sedaya Bintang. *Post* ini menggabungkan *flat design* yang mengikuti identitas visual sekolah dan juga *3D Design* berbentuk papan alat tulis untuk *slide* lainnya.



Gambar 3.46 Referensi Konten Instagram

Dengan materi tersebut, penulis memulai perancangan ini dengan mencari aset yang akan digunakan dalam konten. Penulis mencari aset dari situs “Freepik” dengan *keyword* “kids and parents”,

“teacher”, “school” dan berbagai *keywords* yang serupa lainnya. Dari aset ilustrasi tersebut, penulis membuat penyesuaian warna dan gaya visual agar serupa dengan gaya visual sekolah sebelumnya. Warna yang digunakan adalah warna sekitar warna biru, kuning, dan merah beserta turunannya. Penyesuaian gaya visual terdapat pada penggunaan *shadow* berwarna hitam.



Gambar 3.47 Aset Ilustrasi Media Sosial

Aset tersebut disusun ke dalam *frame* dengan ukuran *feeds* Instagram terbaru yaitu 1350 x 1080 px. Langkah pertama yang dilakukan penulis adalah merancang bagian *cover* dari *feeds carousel*. Pada halaman ini, desain menggunakan latar belakang dominan berwarna kuning dengan sedikit latar belakang berwarna biru sebagai transisi ke halaman berikutnya. Penulis kemudian menambahkan logo *mandatory* berupa logo sekolah dan Summarecon. Dari *copywriting* sebelumnya, penulis mengolahnya kembali menjadi “Orang Tua Bijak, Pilih Sekolah Cermat”. Penggunaan kalimat tersebut ditujukan sebagai *soft selling* bahwa sekolah mampu menjadi sekolah yang tepat dengan berbagai keunggulannya. Desain dilengkapi dengan *body text* penjelasan dari *copywriting* sebelumnya, dan vektor ilustrasi yang telah disesuaikan dengan identitas visual sekolah.



Gambar 3.48 Cover Media Sosial

Halaman untuk materi di dalam *carousel* memiliki warna biru seperti yang sudah terlihat dari halaman *cover*. Elemen yang masih sama juga adalah penempatan logo. Setiap halaman memiliki materi yang berbeda, dimulai dari garis besar keunggulan Sedaya Bintang hingga metode pembelajaran yang digunakan sekolah. Walaupun memiliki materi yang berbeda, desain masih tetap memiliki kesatuan dengan penggunaan elemen *paper notes* yang memiliki fungsi seperti *card*. Desain juga dilengkapi dengan ikon-ikon ilustrasi yang menggambarkan materi yang sedang diangkat, misalnya pendidikan budi pekerti digambarkan dengan tangan yang sedang memberi hati. Bagian kontak sekolah ditempatkan di bawah setiap halaman dengan latar belakang merah agar mudah dikenali oleh pembaca.



Gambar 3.49 Bagian Materi Media Sosial

Carousel diakhiri dengan materi penutup yang menjadi CTA dari postingan ini. Halaman ini dibuat agak sedikit berbeda dengan halaman

sebelumnya yaitu dengan penggunaan warna putih untuk latar belakang, namun tidak meninggalkan bagian transisi berupa bagian latar yang berwarna biru. CTA yang digunakan penulis berupa “Daftarkan si Kecil & Temukan lebih banyak keunggulannya”. *Copywriting* tersebut juga dilengkapi dengan *body text* “Fasilitas Lengkap” dan “Lokasi Strategis” serta aset ilustrasi beberapa anak sekolah dengan jenjang yang berbeda-beda. Pada bagian kontak juga memiliki perbedaan berupa penambahan lokasi dan tombol CTA “Informasi Lebih Lanjut Hubungi” yang disertai nomor telepon dan QR menuju WhatsApp.



Gambar 3.50 Slide Terakhir Media Sosial

Hasil perancangan yang telah disetujui oleh *supervisor* kemudian disesuaikan ke dalam ukuran Instagram Story, yaitu 1920 x 1080 px. Penyesuaian hanya dilakukan pada tata letak konten. Pembuatan *post* dalam ukuran berbeda ini bertujuan untuk melakukan *mirroring* konten agar materi sekolah dapat disebarluaskan ke audiens yang lebih luas.



Gambar 3.51 Media Sosial Format Story

3.3.2.2 Proyek *Digital Ads*

Untuk proyek tugas tambahan ini, penulis mendapatkan *brief* untuk membuat *digital ads* berbasis video dengan dua ukuran, yaitu 1080 x 1080 px berupa *carousel* dan 1200 x 628 px untuk *story*. Konten *digital ads* ini membahas dua topik utama, yaitu Budi Pekerti dan Trilingual. Sebelumnya, Sekolah Terpadu Sedaya Bintang telah memiliki materi *digital ads* untuk kedua topik tersebut, namun *supervisor* memberikan arahan untuk membuat versi baru dengan pendekatan visual yang berbeda. Namun, materi *digital ads* lama juga tetap dibuat ulang dengan gaya visual baru. Perancangan desain baru ini ditujukan sebagai bagian dari strategi *A/B Testing* untuk membandingkan efektivitas pesan dan materi dari versi lama dan baru.

Pada *digital ads* Budi Pekerti yang lama, desain menggunakan *frame* berwarna putih untuk area penting serta merah dan atau biru untuk informasi lainnya. Bagian penting tersebut diantaranya adalah logo sekolah, *copywriting* utama, dan video. *Copywriting* yang digunakan pada video ini adalah “Membangun Budi Pekerti Anak Sejak Dini” yang diikuti dengan video yang menunjukkan penerapan budi pekerti terhadap orang tua melalui Hari Bakti yang selalu dilakukan tiap tahunnya oleh Sekolah Terpadu Pahoa. Dalam video tersebut, terlihat anak-anak TK Pahoa yang memberikan kedua orang tuanya secangkir teh, dan membasuh kakinya. Informasi lain yang tertera dalam video *digital ads* adalah informasi penerimaan peserta didik baru yang diikuti dengan lokasi dan *website* Sedaya Bintang. Keseluruhan *frame* juga dihiasi dengan ikon yang berkaitan dengan sekolah.



Gambar 3.52 Referensi Konten *Digital Ads* Budi Pekerti Lama

Digital ads Trilingual lama memiliki *frame* yang hampir serupa dengan *frame digital ads* Budi Pekerti. Perbedaan *frame* terletak pada elemen ikon yang menggunakan bahasa Mandarin, warna yang digunakan yaitu warna merah, dan juga *copywriting* yang bertuliskan “Mau Anak Cas Cis Cus Berbahasa Mandarin”. Pada *copywriting* tersebut, terdapat penekanan pada bagian “Mandarin” dengan tujuan untuk meng-*highlight* bagian penting tersebut. Video yang digunakan adalah sebuah potongan video dari penampilan pidato berbahasa Mandarin dari siswi TK dalam acara pelepasan siswa.



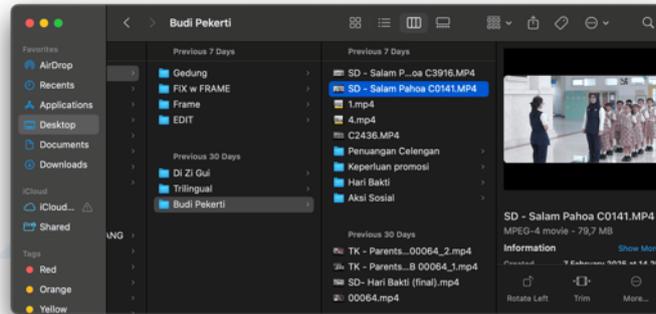
Gambar 3.53 Referensi Konten *Digital Ads* Trilingual Lama

Dengan referensi tersebut, langkah pertama yang dilakukan oleh penulis adalah membuat *frame* dengan desain yang baru. Mengikuti *guideline* visual Sekolah Terpadu Sedaya Bintang, penulis membuat *frame digital ads* dengan warna dominan biru, dan kuning yang berbeda untuk setiap topiknya. Warna biru untuk topik budi pekerti dan kuning untuk trilingual. Pemilihan warna tersebut didasari dari penggunaan warna yang digunakan dalam website untuk setiap bagian tersebut. *Digital ads* juga menggunakan ikon pada *website* yang diatur *opacity*-nya agar tidak mengganggu elemen lainnya sebagai latar belakang. Pada *frame* juga dilengkapi dengan informasi *mandatory* seperti logo Sedaya Bintang dan 50 tahun Summarecon, informasi “Penerimaan Peserta Didik Baru”, CTA “Tanya Informasi Lebih Lanjut”, lokasi dan kontak sekolah.



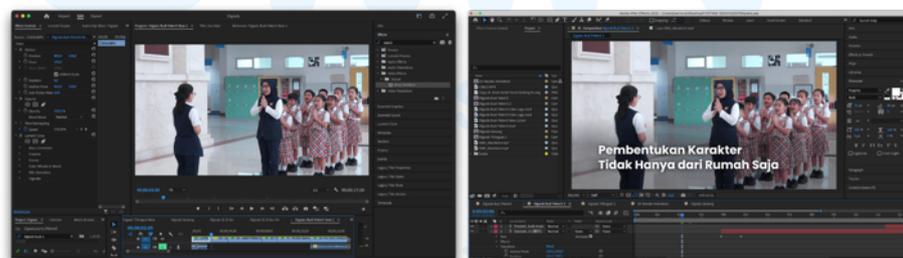
Gambar 3.54 *Template Frame Digital Ads*

Pada langkah selanjutnya, penulis mengumpulkan aset berupa *footage video digital ads* lama dan *raw footage* lainnya sebelum diedit menjadi materi baru. *Footage video* didapatkan dari aset perusahaan yang direkam langsung dari Sekolah Terpadu Pahoa sebagai sekolah terdahulu Sedaya Bintang yang memiliki kurikulum yang sama. Video tersebut diseleksi dan digabungkan menjadi video dengan durasi sekitar 15-30 detik yang disertai dengan *non-copyright music* yang sesuai dengan video yang ditampilkan.



Gambar 3.55 Proses Seleksi *Footage Digital Ads*

Video yang pertama kali diedit oleh penulis adalah video budi pekerti. Untuk materi baru, konsep yang ingin ditampilkan penulis adalah bagaimana sekolah berperan dalam mendidik anak budi pekerti. Hal tersebut ditunjukkan dengan menampilkan *footage* budaya antri dalam sekolah, salam Paho, dan juga hari bakti yang didalamnya terdapat kegiatan anak memberikan teh dan juga membasuh kaki orang tua. Dalam prosesnya, penulis mengatur *speed* untuk beberapa *footage* yang disertai dengan lagu yang membawa suasana yang membangun. Video difinalisasi dengan *script* “Pembentukan Karakter Tidak Hanya dari Rumah Saja. Sekolah Berperan dalam Pendidikan Budi Pekerti. Pendidikan Budi Pekerti adalah Bekal Terbaik Anak” yang muncul secara bergantian dalam durasi waktu tertentu. Dengan penggabungan tersebut, video memiliki durasi 18 detik yang sesuai untuk *digital ads* singkat di *platform* Instagram.



Gambar 3.56 Proses *Edit* Video Budi Pekerti

Dari *frame* yang telah dibuat sebelumnya, penulis perlu menambahkan *copywriting* yang singkat namun tepat sasaran untuk dapat menekankan bahwa Sekolah Terpadu Sedaya Bintang mengedepankan pendidikan budi pekerti. Maka, penulis memiliki ide untuk menggunakan kalimat “Budi Pekerti Sebagai Pendidikan Utama di Sekolah” sebagai elemen utama dalam *digital ads* budi pekerti versibarunya tersebut. Setelah itu, penulis menggabungkan video yang telah diedit sebelumnya ke dalam *frame* yang telah dibuat sebelumnya. Video kemudian diekspor dalam dua ukuran berbeda, yaitu 1080 x 1080 px untuk *feeds* dan 1200 x 628 px untuk *story*, sesuai dengan kebutuhan *digital ads* di media sosial.



Gambar 3.57 *Digital Ads* Budi Pekerti Materi Baru

Untuk materi yang lama yang berdurasi 29 detik, *supervisor* meminta penulis untuk menambahkan teks keterangan “Hari Bakti, Penerapan Pendidikan Budi Pekerti di Sekolah” pada video. Hal tersebut ditunjukkan untuk memperjelas konteks video terkait korelasinya dengan topik yang dibahas. Video tersebut digabungkan dengan *frame* dengan *copywriting* “Membangun Budi Pekerti Anak Sejak Dini”, yang merupakan *copywriting* yang digunakan pada *digital ads* sebelumnya.



Gambar 3.58 *Digital Ads* Budi Pekerti Renovasi Materi Lama

Langkah selanjutnya yang dilakukan penulis adalah mengedit video trilingual untuk materi baru. Dengan konsep serupa dengan materi lama, penulis memilih sebuah video murid SMA Sekolah Terpadu Pahoia yang berbicara dalam bahasa Mandarin dengan durasi kurang lebih 40 detik. Pemilihan video tersebut didasari oleh pendidikan bahasa Mandarin yang bisa menjadi nilai tambah dibandingkan sekolah yang saat ini sudah banyak yang menerapkan pendidikan bilingual. Penulis menambahkan *copywriting* berupa “Sekolah Terpadu Sedaya Bintang Menggunakan Standar Pengajaran Bahasa Mandarin yang Sama dengan Sekolah Terpadu Pahoia” untuk memperjelas korelasi antara Sekolah Terpadu Pahoia dengan Sekolah Terpadu Sedaya Bintang. Pada bagian tersebut, penulis menambahkan bentuk persegi panjang merah untuk meningkatkan fokus audiens yang sekaligus menutupi *subtitle* yang dirasa tidak terlalu terbaca dan kurang penting untuk media *digital ads* menurut *supervisor*.



Gambar 3.59 Proses *Edit* Video Trilingual

Video tersebut digabungkan kembali dengan *frame* yang berwarna kuning dan ditambahkan dengan *copywriting* “Sekolah Trilingual, Anak Siap Sambut Peluang!”. Pemilihan *copywriting* tersebut didasari dengan pesan utama yang ingin menekankan bahwa Sekolah Terpadu Sedaya Bintang merupakan sekolah trilingual, dan pentingnya anak bisa berkomunikasi dalam 3 bahasa untuk memperluas peluang anak di masa depan. Dengan *copywriting* tersebut, video kembali dibuat dalam ukuran *story* 1200 x 628 px.



Gambar 3.60 *Digital Ads* Trilingual Materi Baru

Materi *digital ads* trilingual yang lama dibuat kembali dengan desain baru. Dengan *frame* kuning baru dan *copywriting* yang sama, penulis membuat renovasi *digital ads* dalam 2 ukuran. Pada *copywriting*, penulis melakukan penekanan pada kata “Mandarin” untuk menyampaikan keunggulan sekolah yaitu pendidikan bahasa Mandarin. Di dalam kontennya, video tetap menunjukkan seorang murid TK yang berpidato dalam bahasa Mandarin pada pembubaran TK Pahoa dengan durasi 24 detik.



Gambar 3.61 *Digital Ads* Trilingual Renovasi Materi Lama

3.3.2.3 Proyek *Topping Off*

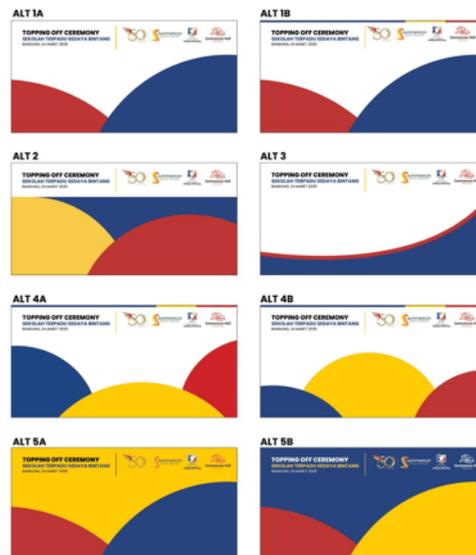
Untuk acara *Topping Off* Sekolah Terpadu Sedaya Bintang pada 24 Maret 2025, penulis mendapatkan *brief* untuk membuat *backdrop* berukuran 6 x 3 m. Penulis juga mendapatkan referensi dari acara desain *topping off* yang pernah diadakan Summarecon. Dalam *backdrop* tersebut, informasi yang hari tertera berupa nama acara, lokasi, tanggal, dan logo *mandatory* seperti logo Sekolah Terpadu Sedaya Bintang, Summarecon, dan 50 tahun Summarecon.



Gambar 3.62 Referensi *Backdrop Topping Off*

Dengan referensi dan *guideline* visual sekolah, penulis membuat beberapa alternatif *backdrop*. *Backdrop* dirancang penulis dengan

elemen-elemen sederhana seperti lingkaran dan juga garis berwarna biru, merah, dan kuning. Dari elemen-elemen tersebut, penulis membuat delapan alternatif yang diajukan ke *supervisor*.



Gambar 3.63 Alternatif Desain *Backdrop*

Dari beberapa pilihan alternatif desain tersebut, desain yang terpilih adalah desain alternatif 2 dan desain 4A untuk dikembangkan lebih lanjut. Pengembangannya berupa penambahan foto Sekolah Terpadu Sedaya Bintang yang diberi efek akromatik dan penyesuaian elemen lingkaran agar tidak terlalu memenuhi area bawah *backdrop*. Kedua desain yang sudah disetujui oleh *supervisor* kemudian ditampilkan pada saat *meeting* panitia *topping off*.



Gambar 3.64 Perbaikan *Backdrop Topping Off*

Dari hasil *meeting* tersebut, penulis kembali mendapatkan *feedback* dari beberapa panitia *topping off* untuk mengubah keseluruhan tampilan *backdrop* agar terlihat lebih sederhana. Panitia juga meminta adanya penambahan elemen supergrafis 50 tahun Summarecon, melihat bahwa Summarecon sedang dalam merayakan ulang tahunnya yang ke 50 tahun. *Feedback* tersebut disetujui oleh *supervisor*, maka penulis membuat 5 desain alternatif dengan gaya desain yang baru. Diantara 5 desain tersebut, alternatif 1 menjadi desain akhir yang disetujui oleh panitia *topping off*.



Gambar 3.65 Alternatif Terakhir Desain *Backdrop Topping Off*

Dalam desain alternatif 1, penulis menempatkan nama acara “*Topping Off Ceremony*” sebagai bagian yang paling atas dengan tujuan agar bagian utama tersebut tidak tertutupi oleh para tamu undangan yang foto di depannya. Tulisan diikuti dengan nama sekolah, serta tempat dan tanggal acara. Logo yang diletakkan dalam *backdrop* terdiri dari logo 50 tahun Summarecon, Sekolah Terpadu Sedaya Bintang, dan Summarecon Bandung sebagai kawasan Summarecon yang turut mengembangkan sekolah ini. Pada bagian bawah, terdapat supergrafis 50 tahun Summarecon. Tanpa melupakan identitas visual Sedaya Bintang, penulis menambahkan elemen garis tebal berwarna biru, kuning, dan merah.



Gambar 3.66 Desain Akhir *Backdrop Topping Off*

Dalam acara *topping off* tersebut, penulis mendapatkan *brief* tambahan untuk membuat beberapa kebutuhan desain lainnya seperti umbul-umbul, *T-banner*, *signage*, *wall branding*, dan papan proyek. Secara keseluruhan, desain untuk media tersebut tidak mengalami banyak perubahan, melainkan hanya menjadi turunan desain dari *backdrop*. Penyesuaian dilakukan pada ukuran, *layout*, serta penempatan elemen agar sesuai dengan format masing-masing media, tanpa menghilangkan identitas visual yang telah dibangun pada desain utama yaitu *backdrop*.

Umbul-umbul dibuat dengan ukuran 3 x 1 m. Umbul-umbul terdiri dari 2 desain yaitu desain turunan dari *backdrop* terkait *topping off*, dan desain baru yang menginformasikan kapan sekolah buka. Kedua desain dibuat memiliki karakteristik yang berbeda, dengan desain baru memiliki warna dominan kuning. Perbedaan tersebut dibuat dengan tujuan membedakan pesan yang disampaikan, serta menarik perhatian pengguna jalan atau pengunjung terhadap informasi penting terkait sekolah. Desain yang sudah disetujui tersebut lalu dibuat turunannya yaitu *T-banner* dengan ukuran 380 x 90 cm.



Gambar 3.67 Umbul-umbul dan *T-banner Topping Off*

Untuk memudahkan navigasi partisipan acara, penulis juga membuat *signage* dengan ukuran 1,5 x 1 m. *Signage* terdiri dari 3 variasi yang berbeda, arah kiri, arah lurus, dan arah kanan. Ketiga variasi tersebut dibuat memiliki karakteristik yang berbeda, yang dimana latar belakang warna kuning untuk arah kiri, merah untuk arah lurus, dan biru untuk arah kanan. Pemilihan warna ini bertujuan untuk memperjelas panduan arah bagi para pengunjung di lokasi acara.



Gambar 3.68 *Signage Topping Off*

Proyek pembangunan menggunakan pagar seng sebagai pembatas area konstruksi. Agar area tersebut tidak menjadi lahan kosong, penulis membuat *wall branding* yang ditempel pada pagar seng tersebut yang dapat menjadi media informasi dan juga memiliki tampilan yang menarik. *Wall branding* dibuat dalam ukuran 5 x 2,4 m dengan tujuan untuk menginformasikan pembukaan sekolah dan pendaftaran siswa baru. *Wall branding* ini ditujukan untuk jangka panjang selama proses pembangunan sekolah hingga selesai, maka informasi yang ditampilkan juga merupakan informasi mendasar, tidak terfokus untuk kepentingan *topping off* saja. Pada *wall branding* ini juga

terdapat gambar bangunan sekolah yang sudah selesai sebagai penggambaran gedung sekolah nantinya.



Gambar 3.69 *Wall Branding Topping Off*

Desain *wall branding* juga dibuat turunannya untuk papan proyek yang berada pada bagian depan proyek pembangunan sekolah. Papan proyek memiliki ukuran 7 x 5 m. Penyesuaian desain dari *wall branding* hanya berupa penyesuaian *layout* dan penggunaan variasi logo yang menggunakan logo horizontal. Dengan menggunakan desain yang sama untuk media yang berbeda, penulis memastikan bahwa informasi terkait *topping off* dan sekolah dapat tersampaikan dengan baik melalui media visual yang menarik, informatif, dan konsisten.

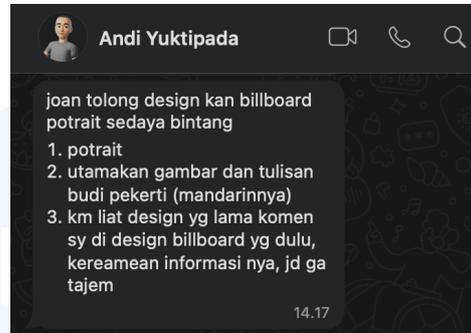


Gambar 3.70 Papan Proyek *Topping Off*

3.3.2.4 Proyek *Billboard*

Pada proyek ini, penulis mendapatkan *brief* untuk membuat *billboard* dengan format *portrait* yang akan dipasang di Bandung. *Supervisor* juga menekankan bahwa dalam *billboard*, penekanan terdapat pada gambar dan tulisan budi pekerti dengan *hanzi* Mandarinnya. Dari desain *billboard* terdahulu, *supervisor* berharap pada desain baru ini, tulisan tidak terlalu penuh sehingga informasi

yang disampaikan lebih jelas dan memiliki kualitas yang baik sebagai media cetak.



Gambar 3.71 *Brief* Proyek Billboard

Billboard sebelumnya berukuran 4 x 8 m dan memuat berbagai informasi, seperti keunggulan Sekolah Terpadu Sedaya Bintang yaitu budi pekerti, trilingual, dan STEAM yang disertai dengan foto bangunan sekolah, serta informasi penerimaan peserta didik baru. Namun, informasi yang terlalu padat membuat desain sulit terbaca, terutama untuk media luar ruang yang dilihat sambil lalu. Oleh karena itu, pada desain terbaru, penulis menghadirkan tata letak dengan *clear space* dan meminimalkan *copywriting* agar audiens dapat membaca konten dengan lebih fokus, dan mudah terbaca dari kejauhan.



Gambar 3.72 *Billboard* Terdahulu Sedaya Bintang

Pada tahap berikutnya, penulis mengumpulkan aset visual untuk keperluan *billboard*. Aset yang digunakan merupakan gambar yang sebelumnya telah digunakan pada *website* yaitu foto guru dan anak serta gedung Sekolah Terpadu Sedaya Bintang yang berasal dari aset yang dimiliki perusahaan. Penulis tidak melakukan banyak pengolahan ulang terhadap foto-foto tersebut, hanya menghilangkan latar belakang dan menambahkan elemen *outline* putih pada objek guru dan anak untuk memisahkan bagian objek utama dengan latar belakang.



Gambar 3.73 Modifikasi Aset Foto *Billboard*

Dengan aset tersebut, penulis menyusun desain pada *frame* yang berukuran 4 x 8 m. Penulis membuat 3 variasi desain yang berbeda dengan empat alternatif *copywriting* yang berbeda. Dalam membuat 6 alternatif berbeda tersebut, penulis tidak melupakan identitas visual Sekolah Terpadu Sedaya Bintang. Maka, beberapa elemen seperti *copywriting* menggunakan gaya visual yang serupa dengan yang ditampilkan pada media lainnya. Penulis kemudian melakukan asistensi desain kepada *supervisor*.



Gambar 3.74 Opsi Desain Billboard

Supervisor memilih desain opsi 1 dengan *copywriting* opsi 2A. Namun *supervisor* meminta adanya perbaikan pada desain opsi 1 agar *billboard* membawa identitas sekolah dengan kuat. Desain *billboard* saat ini dianggap masih kurang memiliki warna biru maupun elemen 3 garis berwarna biru, kuning, dan merah yang mencerminkan Sekolah Terpadu Sedaya Bintang. Maka, penulis kembali membuat perbaikan dengan memberikan dua alternatif desain yang berbeda dengan *copywriting* opsi 2A pada desain sebelumnya.



Gambar 3.75 Perbaikan 1 Billboard

Dari kedua desain tersebut, *supervisor* telah menyetujui desain opsi 1A, namun masih ingin melakukan perbaikan pada bagian *copywriting*. *Supervisor* meminta untuk membuat penggambaran *billboard* dengan *copywriting* sebagai berikut:

1. Pembentukan Karakter dengan Pendidikan Budi Pekerti (德行)

2. Pembentukan Karakter Anak dengan Pendidikan Budi Pekerti (德行)
3. Pembentukan Karakter Siswa dengan Pendidikan Budi Pekerti (德行)
4. Pembentukan Karakter Murid dengan Pendidikan Budi Pekerti (德行)

Seluruh pilihan *copywriting* tersebut dimasukkan ke dalam desain opsi 1A untuk menghasilkan 4 opsi yang berbeda.



Gambar 3.76 Perbaikan 2 Billboard

Opsi 1C atau *copywriting* ketiga menjadi pilihan *supervisor* untuk proyek billboard ini. Desain kemudian di *export* dalam bentuk pdf dan dikirimkan ke tim marketing sekolah yang berlokasi di Bandung untuk dicetak dan dipasang di daerah Bandung. Tim marketing Bandung juga sempat melakukan penyesuaian ukuran billboard sebelum akhirnya dipasang di papan billboard Jalan Kebon Kawung.



Gambar 3.77 Penempatan Billboard di Jalan Kebon Kawung

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama enam bulan menjalani magang, penulis mengerjakan berbagai tugas yang memberikan beragam pengalaman. Penulis tidak hanya berkesempatan mengembangkan kemampuan di bidang desain, melainkan juga memperoleh banyak pembelajaran dalam hal *soft skills*, terutama melalui kendala yang muncul selama pelaksanaan magang. Setiap kendala yang dihadapi mendorong penulis untuk mencari solusi agar penulis dapat menyelesaikan setiap tugas dan menjalankan magang dengan baik.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Selama menjalani program magang, penulis menghadapi beberapa kendala, khususnya dalam hal komunikasi dan manajemen waktu. Salah satu kendala utama muncul saat penulis mengerjakan proyek desain untuk acara *topping off* Sekolah Terpadu Sedaya Bintang. Proyek ini melibatkan berbagai pihak dari instansi berbeda di bawah naungan Summarecon sehingga informasi dan *feedback* desain didapatkan dari beragam sumber dengan visi yang berbeda. Tidak adanya satu jalur komunikasi dan batasan yang jelas menyebabkan penulis menerima arahan yang berbeda, dan berubah-ubah. Hal tersebut menyebabkan penulis harus membuat desain baru beberapa kali.

Selain kendala komunikasi, penulis juga menghadapi tantangan dalam pemberian *brief* yang mendadak. Beberapa kebutuhan desain baru seperti umbul-umbul, *T-banner*, *signage*, *wall branding* dan papan proyek baru diberikan dalam waktu yang sangat mepet menjelang hari pelaksanaan acara. Hal tersebut membuat penulis harus membawa pekerjaan kantor dan mengerjakan di luar jam kerja. Hal ini menjadi salah satu kendala utama yang dirasakan penulis selama menjalankan magang, terutama pada proyek yang melibatkan banyak orang dengan visi yang berbeda dan memiliki banyak hal yang harus dikerjakan dalam waktu yang singkat.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Untuk mengatasi kendala komunikasi yang melibatkan banyak pihak, solusi terbaik yang bisa dilakukan penulis adalah meminta *brief* yang lengkap dari semua pihak terkait. Penulis perlu untuk melakukan konfirmasi ulang

kepada *supervisor* atau pihak yang bertanggung jawab sebelum mengerjakan revisi dengan tujuan untuk memastikan desain tetap sesuai arahan awal dan tidak menyimpang. Selain itu, *supervisor* berperan sebagai penyaring permintaan perubahan mendadak agar tujuan desain tidak semakin meluas. Pendekatan ini sudah diterapkan secara efektif oleh *supervisor* selama masa proyek *topping off* yang dimana *supervisor* menjadi kontak utama apabila ada pihak yang meminta adanya perubahan desain. Permintaan perbaikan akan diinformasikan kepada penulis apabila telah disetujui oleh *supervisor*. Hal tersebut membuat penulis tidak perlu mengerjakan berbagai permintaan perbaikan yang berbeda-beda dan tidak sevisi.

Dalam menghadapi *brief* desain yang diberikan secara mendadak dengan waktu pengerjaan yang singkat, penulis perlu mengatur ulang prioritas dan menyusun jadwal kerja pribadi agar semua tugas dapat selesai tepat waktu. Penulis harus mengutamakan tugas yang bersifat mendesak dan penting untuk diselesaikan lebih dulu, sebelum melanjutkan pekerjaan lain yang sebelumnya sedang dikerjakan. Selain itu, penulis juga harus belajar menyederhanakan proses desain tanpa mengurangi kualitas visual sehingga pekerjaan dapat diselesaikan lebih cepat dan efisien. Dengan demikian, dari pelaksanaan magang ini, penulis belajar bahwa kemampuan beradaptasi dan bersikap fleksibel menjadi kunci penting dalam menjalani berbagai proyek yang diberikan selama masa magang.