

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Pada subbab ini, penulis akan menjabarkan kedudukan dan koordinasi pelaksanaan magang yang telah dilalui oleh penulis di PT Wira Imaji Nyata. Pada masa magang di PT Wira Imaji Nyata, penulis memiliki jabatan sebagai Junior Graphic Designer di Creative Department. Selain berkoordinasi dengan Supervisor dalam menjalankan tanggung jawab, penulis juga mendapat kesempatan untuk berhadapan dengan klien.

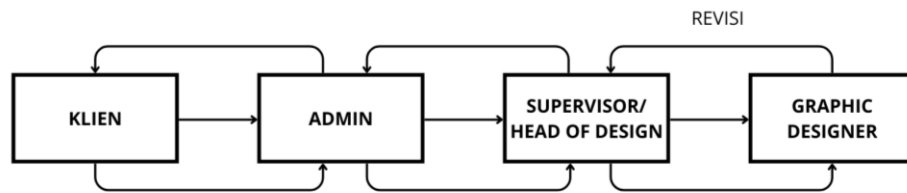
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Creative Department memiliki tanggung jawab untuk menciptakan ide-ide kreatif sebagai solusi terhadap permasalahan klien. PT Wira Imaji Nyata melayani kebutuhan klien dalam merancang *packaging design* dan kebutuhan media promosi lainnya. Sebagai Junior Graphic Designer, penulis memiliki tugas seperti sebagai berikut.

1. Merancang *packaging design* sebuah produk berdasarkan *brief* yang telah diberikan oleh klien.
2. Merancang *key visual* untuk keperluan promosi produk.
3. Menurunkan desain *key visual* menjadi berbagai media promosi sesuai dengan kebutuhan klien.
4. Menyusun *folder Final Artwork* (FA) dari desain terpilih untuk nantinya diberikan kepada klien.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam melaksanakan magang di PT Wira Imaji Nyata, penulis sebagai Junior Graphic Designer bertanggung jawab untuk mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh admin. Kemudian, hasil desain dari penulis akan diberikan tanggapan oleh Supervisor. Berikut adalah bagan alur koordinasi penulis selama di PT Wira Imaji Nyata.



Gambar 4.6 Bagan Alur Koordinasi

Di PT Wira Imaji Nyata, admin bertugas untuk menyampaikan *brief* yang telah diberikan oleh klien dan mengatur pembagian tugas kepada *designer*. *Designer* yang ditugaskan akan mendapatkan detail *brief* dan link Google Drive untuk bahan atau referensi desain yang akan dibuat. Setelah *designer* selesai membuat desain, *designer* akan mengirimkan desain tersebut di grup Telegram untuk ditinjau oleh *Head of Design*, yang juga berperan sebagai Supervisor magang, yang kemudian akan memberikan *feedback* dan revisi terhadap desain tersebut. Setelah hasil revisi sudah disetujui oleh *Head of Design*, admin akan mengirimkan hasil desain tersebut kepada klien. Jika klien memberikan *feedback* dan revisi, maka desainer harus kembali melakukan revisi terhadap desain lalu meminta peninjauan lagi kepada *Head of Design* sebelum hasil revisi dikirim ke klien oleh admin. Jika klien sudah puas dengan hasil revisi desain, maka admin akan meminta desainer untuk menyiapkan *folder Final Artwork* (FA) yang dapat memuat *file* JPEG, *font*, Adobe Photoshop, dan/atau Adobe Illustrator. *Folder* FA ini akan dikirim ke klien oleh admin.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama masa pelaksanaan magang di PT Wira Imaji Nyata, penulis sebagai Junior Graphic Designer diberi beberapa jenis pekerjaan di antaranya adalah untuk merancang *packaging design* sebuah produk berdasarkan *brief* yang telah diberikan oleh klien, merancang *key visual* untuk keperluan promosi produk, menurunkan desain *key visual* menjadi berbagai media promosi sesuai dengan kebutuhan klien, dan menyusun *folder Final Artwork* (FA) dari desain terpilih untuk nantinya diberikan kepada klien. Berikut adalah penjabaran pekerjaan yang telah dilakukan oleh penulis.

Tabel 4.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	3-7 Februari 2025	1. <i>Packaging</i> Kodomo 2. <i>Key visual</i> Pikopi 3. <i>Packaging</i> Bihunku	1. Mengerjakan alternatif desain bentuk produk baru Kodomo 2. Mengerjakan desain <i>key visual</i> Pikopi 3. Mengumpulkan dan membuat aset ilustrasi vektor untuk <i>packaging</i> Bihunku.
2	10-15 Februari 2025	1. <i>Packaging</i> Bihunku 2. <i>Packaging</i> Dilan Waffle 3. <i>Plastic bag</i> Gery 4. Maskot Kodomo 5. <i>Packaging</i> Gery Saluut Malkist	1. Melanjutkan mengerjakan aset ilustrasi vektor untuk <i>packaging</i> Bihunku. 2. Mengerjakan alternatif desain icon untuk <i>Packaging</i> Dilan Waffle. 3. Mengerjakan revisi desain <i>plastic bag</i> Gery. 4. Mengerjakan desain alternatif maskot singa Kodomo. 5. Mengerjakan <i>digital imaging</i> untuk <i>packaging</i> Gery Saluut Malkist Chocolate.
3	17-21 Februari 2025	1. <i>Packaging</i> Gery Saluut Malkist 2. <i>Packaging</i> Diamond	1. Melanjutkan mengerjakan <i>digital imaging</i> dan revisi desain untuk <i>packaging</i> Gery Saluut Malkist Chocolate, Chocolate Coconut, dan Sweet Cheese. 2. Mengerjakan alternatif desain <i>packaging</i> produk baru Diamond.
4	24-28 Februari 2025	1. <i>Packaging</i> Diamond 2. <i>Packaging</i> Bihunku	1. Melanjutkan mengerjakan alternatif desain <i>packaging</i> produk baru Diamond. 2. Mengerjakan revisi desain <i>packaging</i> Bihunku.
5	3-7 Maret 2025	1. <i>Packaging</i> Diamond 2. <i>Packaging</i> Bihunku 3. Maskot	1. Melanjutkan revisi <i>packaging</i> Diamond dan membuat visual <i>key note</i> . 2. Melanjutkan revisi <i>packaging</i> Bihunku dan membuat aset instruksi masak. 3. Mengerjakan <i>digital coloring</i> maskot.

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
6	10-14 Maret 2025	1. <i>Packaging</i> Bihunku 2. <i>Packaging</i> Kodomo Toothpaste 3. <i>Shelftaker</i> Clevo 4. <i>Key visual</i> Mi Sukses	1. Melanjutkan membuat aset instruksi masak. 2. Mengerjakan revisi dan menurunkan variasi rasa <i>packaging</i> . 3. Mengerjakan <i>shelftaker</i> Clevo rasa caramel. 4. Mengerjakan desain <i>key visual</i> untuk Mi Sukses.
7	17-21 Maret 2025	1. <i>Shelftaker</i> Clevo 2. <i>Key visual</i> Mi Sukses 3. <i>Key visual</i> Chocolatos Drink 4. <i>Packaging</i> Kodomo Toothpaste	1. mengerjakan revisi <i>shelftaker</i> Clevo rasa caramel. 2. Melanjutkan mengerjakan desain <i>key visual</i> Mi Sukses. 3. Mengerjakan desain <i>key visual</i> Chocolatos Drink versi panas dan dingin 4. Mengerjakan revisi <i>packaging</i> Kodomo Toothpaste
8	24-28 Maret 2025	1. <i>Packaging</i> Kodomo Toothpaste 2. <i>Packaging</i> Dilan Cereal Bar 3. Spanduk Promo Garudafood 4. <i>Key visual</i> Chocolatos Drink 5. <i>Packaging</i> Nusalera 6. <i>Key visual</i> Mi Sukses	1. Mengerjakan revisi <i>packaging</i> Kodomo Toothpaste. 2. Mengerjakan revisi <i>packaging</i> Dilan Cereal Bar 3. Mengerjakan desain spanduk promo Garudafood 4. Mengerjakan revisi <i>key visual</i> Chocolatos Drink 5. Mengerjakan desain <i>packaging</i> dan <i>digital imaging</i> untuk aset <i>packaging</i> Nusalera 6. Mengerjakan revisi <i>key visual</i> Mi Sukses.
9	3-4 April 2025	1. <i>Packaging</i> Nusalera 2. Kupon Garudafood	1. Melanjutkan mengerjakan desain dan <i>digital imaging</i> untuk <i>packaging</i> Nusalera. 2. Mengerjakan desain kupon Garudafood

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
10	7-11 April 2025	1. Kupon Garudafood 2. <i>Packaging</i> Nusalera	1. Melanjutkan mengerjakan desain kupon Garudafood. 2. Mengerjakan aset <i>digital imaging</i> dan variasi desain <i>packaging</i> Nusalera.
11	14-18 April 2025	1. Kardus Ting-Ting 2. <i>Eventdesk</i> Gery	1. Mengerjakan revisi desain kardus Ting-Ting. 2. Mengerjakan desain <i>eventdesk</i> Gery
12	21-25 April 2025	1. <i>Packaging</i> Kodomo Toothpaste 2. <i>Sticker</i> Crunchy Potato Twister 3. <i>Sticker</i> Crunchy Potato Sky Mix 4. FA <i>Sleeves</i> Ting-Ting 5. <i>Packaging</i> TOP Coffee 6. <i>Backdrop</i> Gery	1. Mengerjakan revisi desain <i>packaging</i> Kodomo Toothpaste. 2. Mengerjakan desain <i>sticker</i> Crunchy Potato Twister. 3. Mengerjakan desain <i>sticker</i> Crunchy Potato Sky Mix. 4. Menyusun <i>folder</i> FA <i>sleeves</i> Ting-Ting. 5. Mengerjakan revisi desain <i>packaging</i> TOP Coffee. 6. Mengerjakan desain <i>backdrop</i> Gery.
13	28 April-2 Mei 2025	1. Kupon Garudafood 2. FA <i>Sticker</i> Crunchy Potato Twister 3. <i>Shop blind</i> Pikopi 4. <i>Packaging</i> Kul-Kul 5. <i>X-banner</i> kupon Garudafood 6. Poster Crunchy Potato Twister	1. Mengerjakan revisi desain kupon Garudafood. 2. Menyusun <i>folder</i> FA <i>sticker</i> Crunchy Potato Twister. 3. Mengerjakan desain <i>shop blind</i> Pikopi Coffeemix dan Gula Aren. 4. Mengerjakan revisi desain <i>packaging</i> Kul-Kul dan membuat <i>mockup view</i> samping <i>packaging</i> Kul-Kul. 5. Mengerjakan desain <i>x-banner</i> untuk promosi kupon Garudafood. 6. Mengerjakan revisi desain poster Crunchy Potato Twister.
14	5-9 Mei 2025	1. <i>X-banner</i> kupon Garudafood	1. Melanjutkan mengerjakan desain <i>x-banner</i> untuk promosi kupon Garudafood.

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
		2. <i>Eventdesk</i> Chocolatos 3. FA <i>Sticker</i> Crunchy Potato Sky Mix 4. Poster dan <i>banner</i> Ting-Ting 5. <i>Billboard</i> dan gapura Garudafood 6. <i>Key visual</i> Mi Sukses 7. <i>Key visual</i> Pikopi Coffemix	2. Mengerjakan desain <i>eventdesk</i> Chocolatos 3. Menyusun <i>folder</i> FA <i>sticker</i> Crunchy Potato Sky Mix. 4. Mengerjakan desain poster dan <i>banner</i> Ting-Ting. 5. Mengerjakan desain <i>billboard</i> dan gapura Garudafood. 6. Mengerjakan revisi desain <i>key visual</i> Mi Sukses. 6. Mengerjakan revisi desain <i>key visual</i> Pikopi Coffeemix.
15	12-16 Mei 2025	1. FA kupon Garudafood 2. FA <i>key visual</i> Pikopi Coffeemix 3. <i>Key visual</i> Mi Sukses 4. <i>Billboard</i> dan gapura Garudafood 5. FA <i>banner</i> Ting-Ting 6. <i>Packaging</i> Rosta	1. Menyusun <i>folder</i> FA kupon Garudafood. 2. Menyusun <i>folder</i> FA <i>key visual</i> Pikopi Coffeemix 3. Mengerjakan revisi desain <i>key visual</i> Mi Sukses. 4. Mengerjakan revisi desain <i>billboard</i> dan gapura Garudafood. 5. Menyusun <i>folder</i> FA <i>banner</i> Ting-Ting. 6. mengerjakan revisi desain <i>packaging</i> Rosta.
16	19-23 Mei 2025	1. FA <i>billboard</i> dan gapura Garudafood 2. FA <i>key visual</i> Mi Sukses 3. <i>Packaging</i> Kul-Kul 4. <i>Key visual</i> Pikopi Coffeemix 5. <i>X-banner</i> kupon Garudafood 6. <i>Packaging</i> Diamond	1. Mengerjakan revisi desain dan menyusun <i>folder</i> FA <i>billboard</i> dan gapura Garudafood. 2. Mengerjakan revisi desain dan menyusun <i>folder</i> FA <i>key visual</i> Mi Sukses. 3. Mengerjakan revisi desain <i>packaging</i> Kul-Kul. 4. Mengerjakan revisi desain <i>key visual</i> Pikopi Coffeemix.

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
			5. Mengerjakan alternatif revisi desain <i>x-banner</i> kupon Garudafood. 6. Mengerjakan revisi desain <i>packaging</i> Diamond.
17	26-30 Mei 2025	1. <i>Packaging</i> Kodomo Toothpaste 2. Poster Crunchy	1. Mengerjakan revisi desain <i>packaging</i> Kodomo Toothpaste. 2. Mengerjakan desain poster promo Crunchy Corn Tornado dan Crunchy Potato Sky Mix.

Dari penjabaran tabel di atas, dapat dilihat bahwa selama pelaksanaan masa magang, penulis telah mengerjakan berbagai tugas desain di perusahaan. Penulis memiliki kecenderungan untuk mengerjakan desain media promosi seperti *key visual*, *banner*, poster, dan lain-lain. Selain itu, penulis juga telah mengerjakan desain *packaging*.

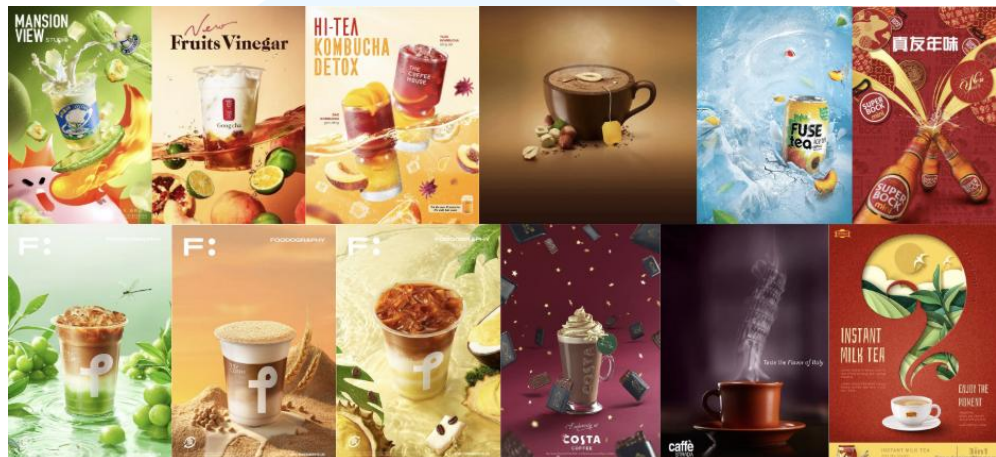
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama melaksanakan magang di PT Wira Imaji Nyata, penulis memiliki tanggung jawab untuk mengerjakan desain *packaging* produk, desain *key visual*, desain media promosi, dan menyusun *folder Final Artwork* (FA). Salah satu tugas yang diberikan adalah untuk mengerjakan desain *key visual* untuk Chokolatos Drink. Selain itu, penulis juga mengerjakan tugas-tugas lainnya seperti desain media promosi dalam bentuk *x-banner*, *sticker*, *eventdesk*, dan *shelftaker*.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Penulis diberi tugas untuk mengerjakan desain *key visual* Chokolatos Drink untuk keperluan iklan di Youtube. Oleh karena itu, *key visual* ini dibuat dengan dimensi 1920x1080 *pixel* dan berbentuk horizontal. Produk yang akan dipromosikan adalah Chokolatos Drink Chocolate dan Chokolatos Drink Vanilla. Pesan yang ingin disampaikan dari *key visual* ini adalah bahwa Chokolatos Drink dapat dinikmati pada cuaca hujan maupun cuaca panas dan Chokolatos Drink dapat diseduh menggunakan air suhu ruang dan air panas.

Untuk *key visual* yang menggambarkan suasana cuaca hujan, produk yang digunakan adalah Chocolatos Drink Chocolate. Sedangkan, untuk cuaca panas, produk yang digunakan adalah Chocolatos Drink Vanilla. Berikut adalah beberapa referensi yang dikumpulkan oleh penulis.



Gambar 4.7 Referensi *key visual* Chocolatos Drink

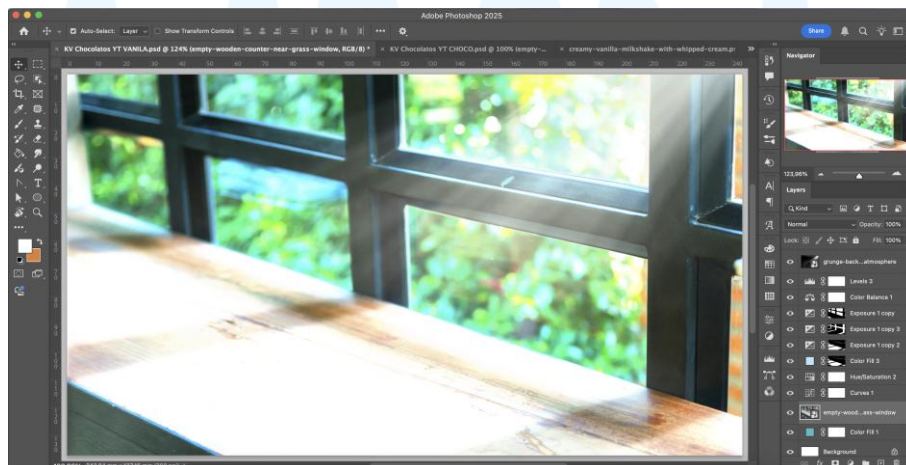
Dari referensi yang telah dikumpulkan oleh penulis dari Pinterest, penulis mengamati bahwa minuman dingin lebih umum ditampilkan menggunakan gelas tinggi sedangkan minuman hangat/panas lebih umum ditampilkan menggunakan cangkir. Penulis kemudian mengambil konsep meminum Chocolatos Drink di sebuah meja dekat jendela di sebuah kafe. Konsep ini diambil karena dapat menampilkan produk dan cuaca dengan efektif. Untuk memperlihatkan perbedaan cuaca yang jelas, penulis menggunakan teknik *digital imaging* untuk mengubah suasana pada foto yang digunakan sebagai latar belakang. Berikut adalah foto yang dipilih oleh penulis sebagai latar belakang *key visual*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 4.8 Aset Foto Latar *Key Visual* Chocolatos Drink
Sumber: <https://www.freepik.com/premium-photo/...>

Foto yang digunakan oleh penulis berasal dari situs Freepik. Foto tersebut dipilih oleh penulis karena menampilkan meja yang berdekatan dengan jendela sehingga memungkinkan penulis untuk melakukan *digital imaging* yaitu menaruh gelas atau cangkir berisi produk, ilustrasi *packaging* produk, dan mengubah cuaca di luar di Adobe Photoshop. Penulis pertama mengerjakan desain *key visual* untuk Chocolatos Drink Vanilla. Berikut adalah hasil *digital imaging* (DI) untuk *key visual* yang bercuaca panas.



Gambar 4.9 Proses Desain *Key Visual* Chocolatos Drink Vanilla, 1

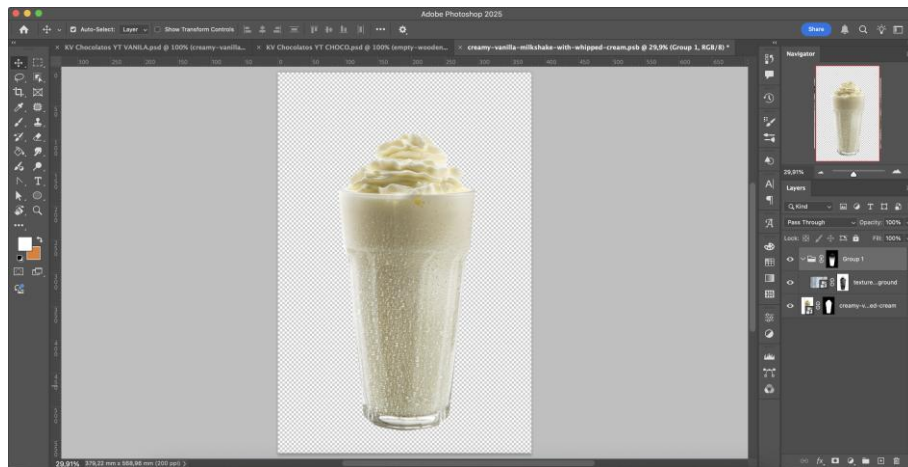
Untuk menampilkan suasana cuaca panas, penulis pertama melakukan *color grading* menggunakan fitur Adjustment Layer yaitu Curves dan Hue/Saturation untuk meningkatkan kecerahan dan saturasi foto. Kemudian,

penulis menggunakan Exposure dipadukan dengan Layer Mask untuk menciptakan efek bayangan dan sorotan cahaya dari jendela yang lebih dramatis agar terlihat seperti sedang ada matahari terik. Selanjutnya, penulis menggunakan Color Balance dan Levels untuk melakukan penyesuaian terhadap komposisi warna dan tingkat cahaya pada foto. Terakhir, penulis menambahkan overlay berupa sorotan cahaya dari pojok kanan atas foto untuk menambah kesan terik. Setelah selesai melakukan DI pada foto latar, penulis lalu memulai proses DI pada aset foto gelas minuman yang telah diunduh sebelumnya. Berikut ada aset foto minuman yang digunakan oleh penulis pada desain ini.



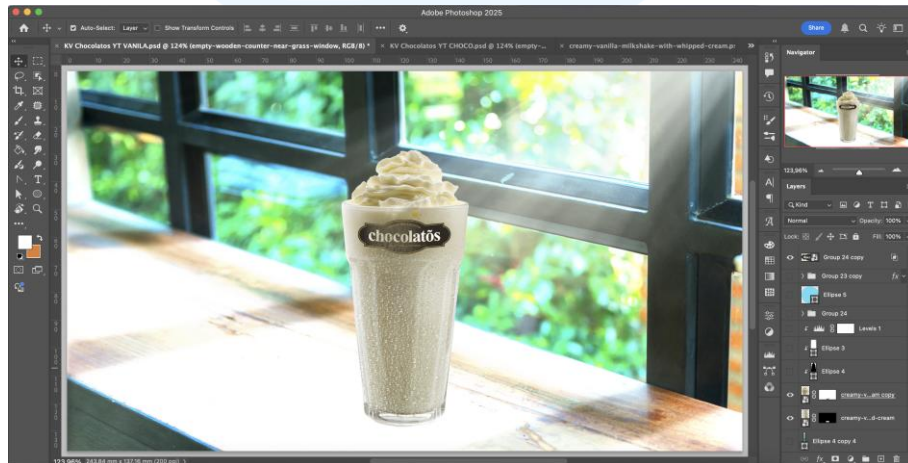
Gambar 4.10 Aset Minuman untuk *Key Visual* Chocolatos Drink Vanilla
Sumber: <https://www.freepik.com/premium-photo/...>

Foto minuman di atas didapatkan oleh penulis dari situs Freepik. Foto minuman di atas dipilih karena penulis mengamati bahwa pada beberapa referensi, minuman dingin kerap memakai gelas kaca tinggi dan memiliki tambahan es krim sebagai topping. Penulis lalu melakukan DI pada foto tersebut dengan hasil sebagai berikut.



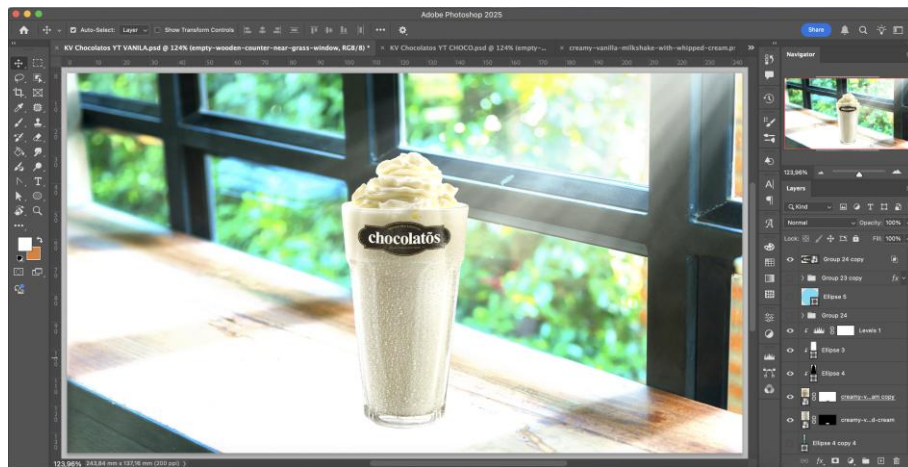
Gambar 4.11 Proses Desain *Key Visual* Chocolatos Drink Vanilla, 2

Pada aset grafis minuman ini, penulis pertama melakukan masking pada subjek. Kemudian, penulis menambahkan efek embun pada sisi luar gelas untuk menunjukkan perbedaan suhu antara minuman yang dingin dan cuaca yang panas. Berikut adalah penampikan desain aset minuman yang sudah diposisikan pada desain.



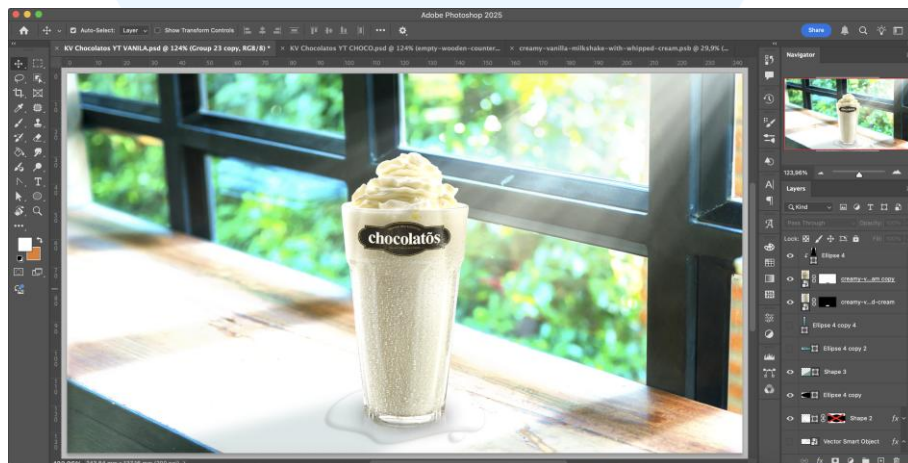
Gambar 4.12 Proses Desain *Key Visual* Chocolatos Drink Vanilla, 3

Setelah memposisikan minuman pada foto latar agar sesuai dengan perspektif pada foto, penulis menambahkan logo Chocolatos pada gelas. Logo Chocolatos lalu diberi efek distorsi agar sesuai dengan bentuk permukaan gelas. Setelah posisi gelas sekiranya sesuai, penulis lalu memulai menggunakan Adjustment Layer untuk menyesuaikan pencahayaan pada gelas dengan foto latar. Berikut adalah hasil dari proses tersebut.



Gambar 4.13 Proses Desain *Key Visual* Chocolatos Drink Vanilla, 4

Untuk menyesuaikan pencahayaan gelas dengan foto latar, penulis pertama menggunakan Levels untuk menyesuaikan tingkat terang dan kontras gelas dengan foto latar.



Gambar 4.14 Proses Desain *Key Visual* Chocolatos Drink Vanilla, 5

Untuk menyesuaikan pencahayaan gelas dengan foto latar, penulis pertama menggunakan Levels untuk menyesuaikan tingkat terang dan kontras gelas dengan foto latar. Selanjutnya, penulis menambahkan efek cahaya dan bayangan menggunakan Shape untuk membuat efek *backlight*, sesuai dengan posisi arah cahaya matahari pada gelas. Penulis lalu menambahkan efek bayangan pada bawah gelas sesuai dengan arah kedatangan cahaya matahari yaitu dari arah kanan foto. Terakhir, penulis menggunakan Shape yang dipadukan dengan Drop Shadow dan Emboss untuk membuat grafis genangan

air. Genangan air ini berfungsi untuk lebih menekankan cuaca panas yang ada. Penulis juga menambahkan refleksi gelas pada genangan air.



Gambar 4.15 Proses Desain *Key Visual* Chocolatos Drink Vanilla, 6

Kemudian, penulis menaruh ilustrasi *packaging* produk Chocolatos Drink Vanilla beserta dengan label “Baru!”. Penulis juga menambahkan efek bayangan di bawah *packaging* sesuai dengan arah cahaya dari jendela dan di depan *packaging* untuk efek *backlight*.



Gambar 4.16 Proses Desain *Key Visual* Chocolatos Drink Vanilla, 7

Selanjutnya, penulis menambahkan *tagline* “Teguk Chocolatos, Sejuk kan?”. *Tagline* ini dicetuskan oleh penulis sendiri dan memiliki tujuan untuk menunjukkan kesan sejuk yang dapat diberikan setelah meminum Chocolatos yang diseduh dengan air dingin. Penulis menaruh *emphasis* pada kata “Chocolatos” dengan warna coklat sesuai *brand* Chocolatos. Untuk

memperjelas keterbacaan teks, penulis juga menaruh lingkaran biru di belakang teks agar warna putih pada teks tidak terlihat menyatu dengan foto latar.



Gambar 4.17 Proses Desain *Key Visual* Chocolatos Drink Vanilla, 8

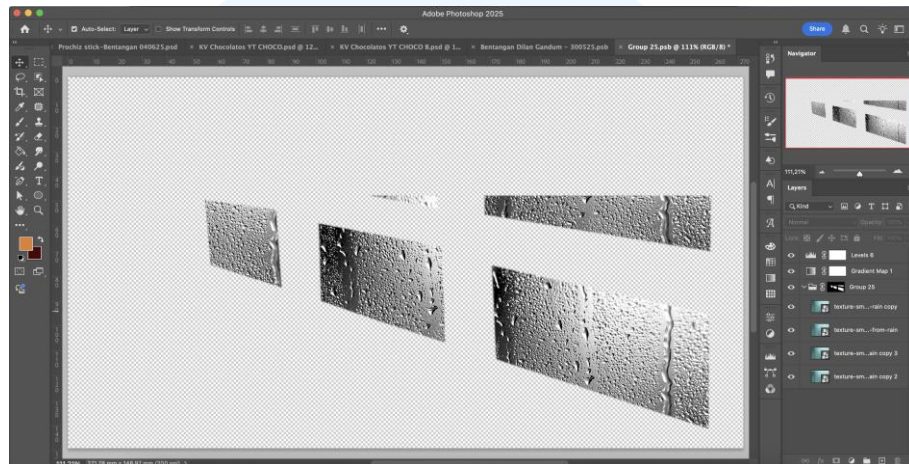
Terakhir, penulis membentuk *frame* berbentuk oval yang berfokus pada objek gelas dan *packaging*. *Frame* ini berwarna biru, sesuai dengan warna *packaging* Chocolatos Drink Vanilla, dengan tambahan pola *brand* Chocolatos. Penulis lalu menaruh logo Chocolatos dan Garudafood di bagian atas *key visual*. Berikut adalah hasil akhir desain *key visual* Chocolatos Drink Vanilla yang telah dibuat oleh penulis.



Gambar 4.18 *Key Visual* Chocolatos Drink Vanilla

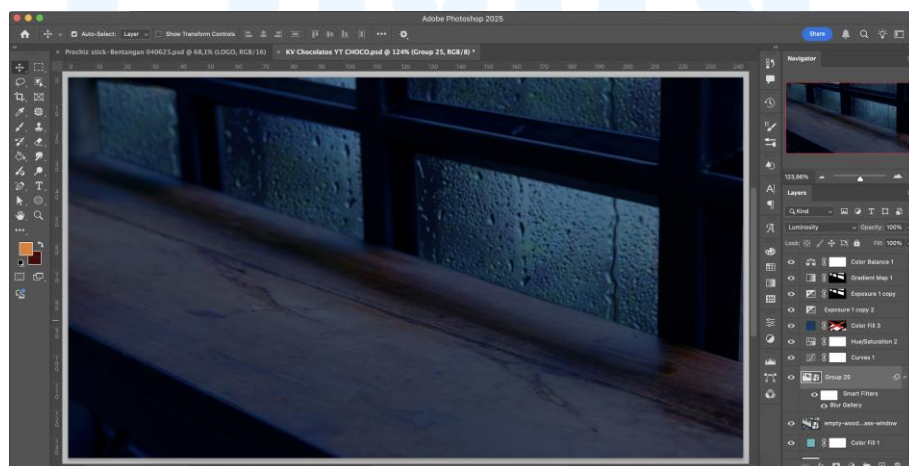
Selanjutnya, penulis memulai proses pengerjaan desain *key visual* Chocolatos Drink Chocolate. Pada *key visual* ini, penulis ingin menampilkan

suasana yang cocok untuk meminum Chocolatos Drink yang diseduh dengan air hangat. Oleh karena itu, penulis memilih cuaca hujan di malam hari. Untuk desain ini, penulis memakai foto latar yang sama dengan desain sebelumnya. Berikut adalah proses desain *key visual* Chocolatos Drink Chocolate.



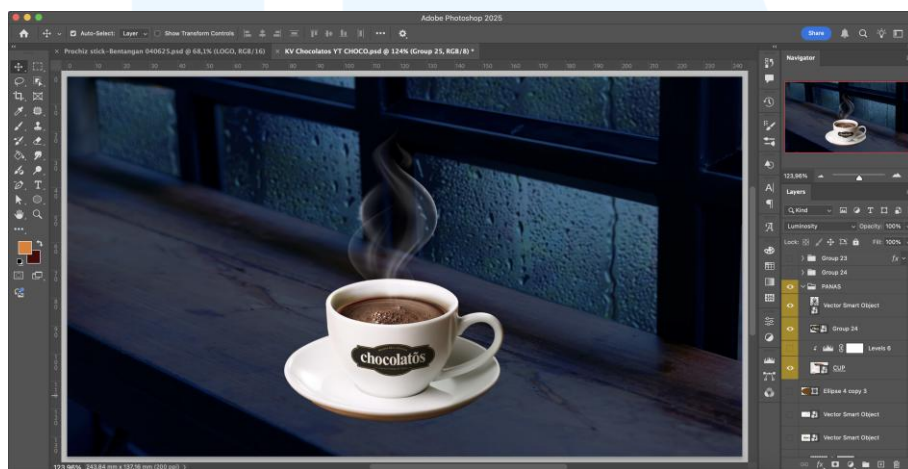
Gambar 4.19 Proses Desain *Key Visual* Chocolatos Drink Chocolate, 1

Untuk menampilkan cuaca hujan, penulis menggunakan foto tetesan hujan pada jendela untuk melakukan DI pada foto latar. Pertama, penulis menyusun foto tetesan hujan agar sesuai dengan posisi jendela pada foto latar lalu didistorsi dan dilakukan masking agar sesuai dengan permukaan jendela. Penulis lalu menggunakan Gradient Map untuk mengubah warna foto menjadi grayscale dan mengatur tingkat kontras foto menggunakan Levels. Hasil DI tetesan hujan yang sudah digabung dengan foto latar adalah sebagai berikut.



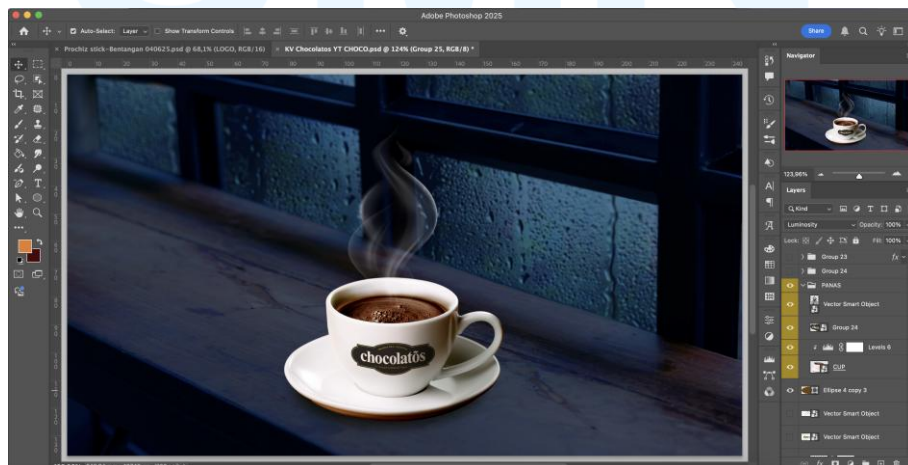
Gambar 4.20 Proses Desain *Key Visual* Chocolatos Drink Chocolate, 2

Kemudian, untuk menampilkan suasana malam hari, penulis melakukan *color grading* menggunakan Adjustment Layer yaitu Curves, Hue/Saturation, Exposure, Solid Color bewarna biru gelap untuk mempergelap pencahayaan pada foto. Lalu, penulis melakukan masking dengan Exposure dan Gradient Map untuk mengubah color *tone* bagian jendela menjadi biru gelap. Kemudian, penulis menggunakan Color Balance dan Levels untuk menyesuaikan kontras dan komposisi warna pada foto.



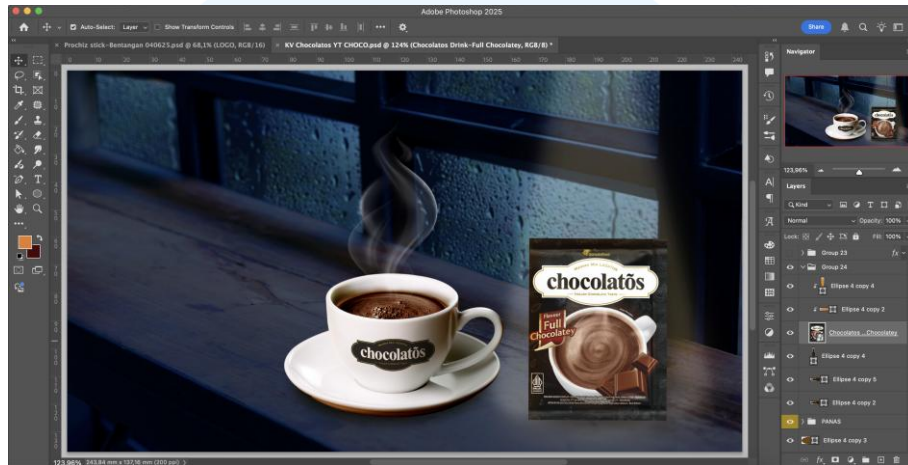
Gambar 4.21 Proses Desain *Key Visual* Chocolatos Drink Chocolate, 3

Penulis lalu menaruh ilustrasi produk yang sudah diseduh menggunakan foto cangkir. Aset grafis ini penulis dapatkan dari desainer lain yang juga mengerjakan proyek ini. Dari aset cangkir beserta logo Chocolatos yang penulis dapatkan, penulis kemudian menambahkan grafis asap untuk menampilkan kesan minuman yang panas.



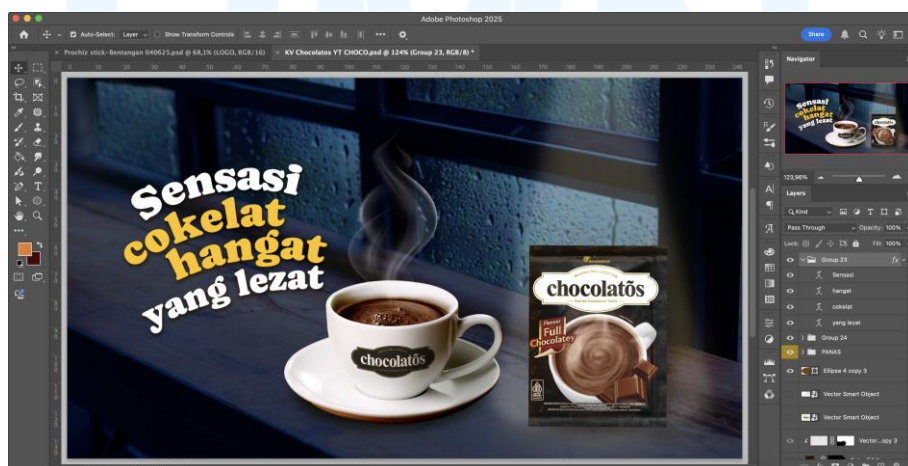
Gambar 4.22 Proses Desain *Key Visual* Chocolatos Drink Chocolate, 4

Selanjutnya, penulis menggunakan Levels untuk menyesuaikan kontras pada foto cangkir agar sesuai dengan tingkat kontras pada foto latar dan menambahkan efek bayangan pada bawah cangkir.



Gambar 4.23 Proses Desain *Key Visual* Chocolatos Drink Chocolate, 5

Selanjutnya, penulis menambahkan ilustrasi *packaging* Chocolatos Drink Chocolate di samping cangkir dan lampu sorot menggunakan Shapes agar ilustrasi terlihat dengan lebih baik. Penulis juga menambahkan efek bayangan di bawah *packaging* sesuai dengan arah lampu sorot. Pada ilustrasi *packaging* juga ditambah efek cahaya agar terlihat lebih menonjol.



Gambar 4.24 Proses Desain *Key Visual* Chocolatos Drink Chocolate, 6

Penulis kemudian menambahkan *tagline* “Sensasi coklat hangat yang lezat” pada desain. *Tagline* ini berasal dari *brief* klien. Penulis menaruh

emphasis pada cokelat hangat menggunakan warna kuning agar terlihat kontras dengan bagian latar yang didominasi warna biru.



Gambar 4.25 Proses Desain *Key Visual* Chocolatos Drink Chocolate, 7

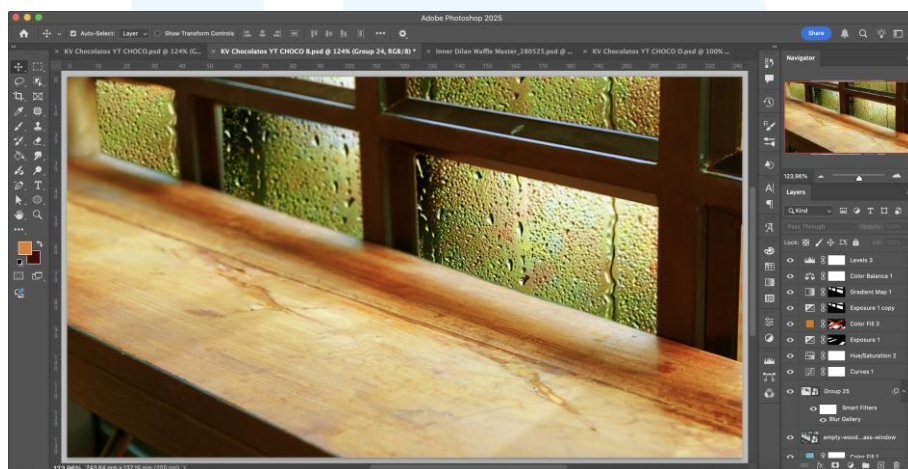
Terakhir, penulis membentuk *frame* berbentuk oval yang berfokus pada objek cangkir dan *packaging*. *Frame* ini berwarna cokelat, sesuai dengan rasa produk Chocolatos Drink Chocolate, dengan tambahan pola *brand* Chocolatos. Penulis lalu menaruh logo Chocolatos dan Garudafood di bagian atas *key visual*. Berikut adalah hasil akhir desain *key visual* Chocolatos Drink Chocolate yang telah dibuat oleh penulis.



Gambar 4.26 *Key Visual* Chocolatos Drink Chocolate

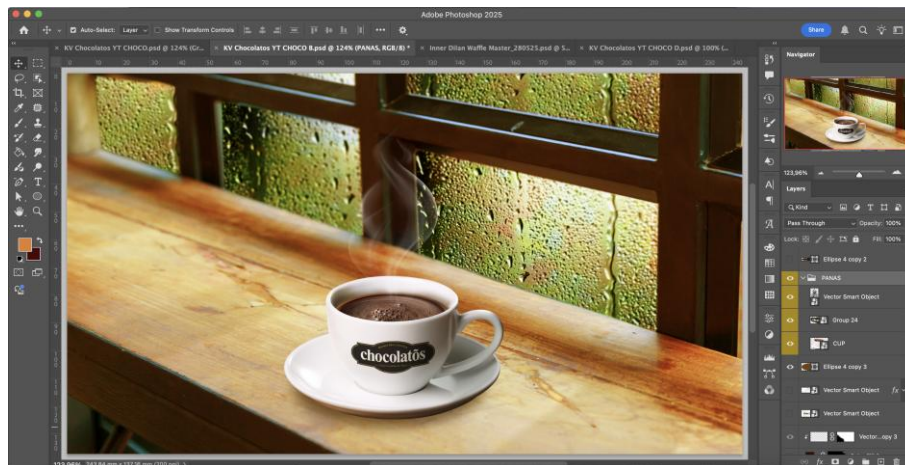
Dari beberapa alternatif desain yang telah dikirim oleh PT Wira Imaji Nyata kepada klien, klien memilih desain *key visual* Chocolatos Drink

Chocolate milik penulis. Namun, terdapat beberapa revisi yang harus dilakukan, salah satunya adalah untuk mengubah *tone key visual* menjadi lebih hangat dan romantis. Untuk revisi desain ini, penulis diminta untuk memberikan dua alternatif foto latar, yaitu menggunakan foto latar sebelumnya dan menggunakan foto latar baru. Berikut adalah proses desain revisi *key visual* Chocolatos Drink Chocolate dengan foto latar sebelumnya yang telah dilakukan oleh penulis.



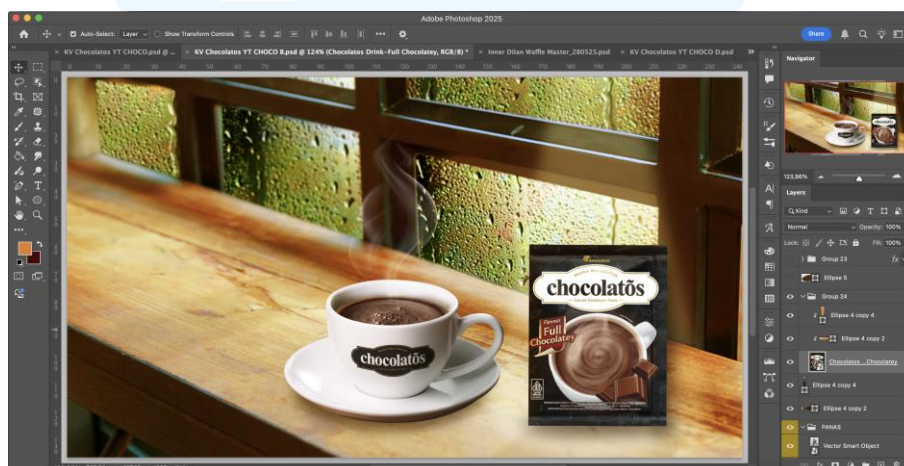
Gambar 4.27 Proses Revisi *Key Visual* Chocolatos Drink Chocolate Alt 1, 1

Revisi yang dilakukan pada desain bertumpu pada perubahan suasana dari hujan di malam hari ke hujan yang sudah reda di sore hari. Untuk menciptakan suasana ini, pertama-tama penulis mengatur ulang tingkat cahaya pada latar menggunakan Curves dan Hue/Saturation. Kemudian, penulis menambahkan bayangan sekat jendela pada meja sesuai dengan arah datangnya cahaya menggunakan Exposure dipadukan dengan Layer Mask. Penulis juga mengatur ulang warna pada jendela menggunakan Gradient Map agar terlihat lebih oranye dan menggunakan Exposure untuk mengatur tingkat cahaya pada jendela. Terakhir, penulis menggunakan Color Balance dan Levels untuk menyesuaikan komposisi warna dan tingkat kontras agar mencapai visualiasi yang diinginkan.



Gambar 4.28 Proses Revisi *Key Visual* Chocolatos Drink Chocolate Alt 1, 2

Penulis kemudian menaruh foto cangkir produk. Efek bayangan juga ditambahkan tepat di bawah cangkir dan sesuai dengan arah datangnya cahaya dari jendela. Penulis juga menyesuaikan grafis asap agar lebih terlihat jelas.



Gambar 4.29 Proses Revisi *Key Visual* Chocolatos Drink Chocolate Alt 1, 3

Selanjutnya, penulis menambahkan ilustrasi *packaging* Chocolatos Drink Chocolate dan sorot lampu. Pada revisi ini, sorot lampu memiliki warna yang lebih kuning untuk menyesuaikan dengan warna foto latar. Efek bayangan untuk *packaging* juga ditambah dengan bayangan yang searah dengan cahaya dari jendela.



Gambar 4.30 Proses Revisi Key Visual Chocolatos Drink Chocolate Alt 1, 4

Terakhir, penulis menaruh *tagline* “Sensasi cokelat hangat yang lezat”, *frame* warna dan pola *brand* Chocolatos, logo Garudafood, dan logo Chocolatos. Keempat objek ini tidak mengalami perubahan posisi dari desain sebelumnya. Namun, di belakang teks *tagline*, diberi sedikit warna cokelat agar teks dapat terbaca dengan lebih jelas. Berikut adalah hasil desain *key visual* Chocolatos Drink Chocolate yang sudah direvisi.



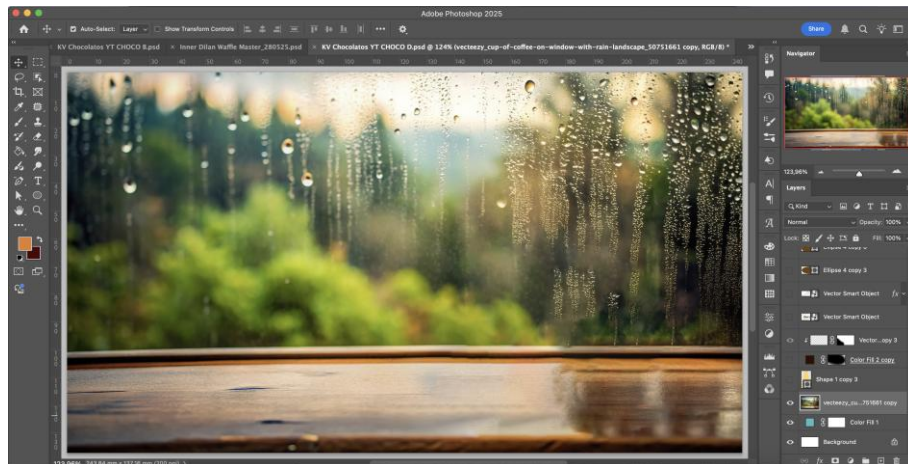
Gambar 4.31 Revisi Key Visual Chocolatos Drink Chocolate Alt 1

Untuk revisi desain dengan alternatif foto latar, penulis mengambil aset foto dari Vecteezy sebagai berikut.



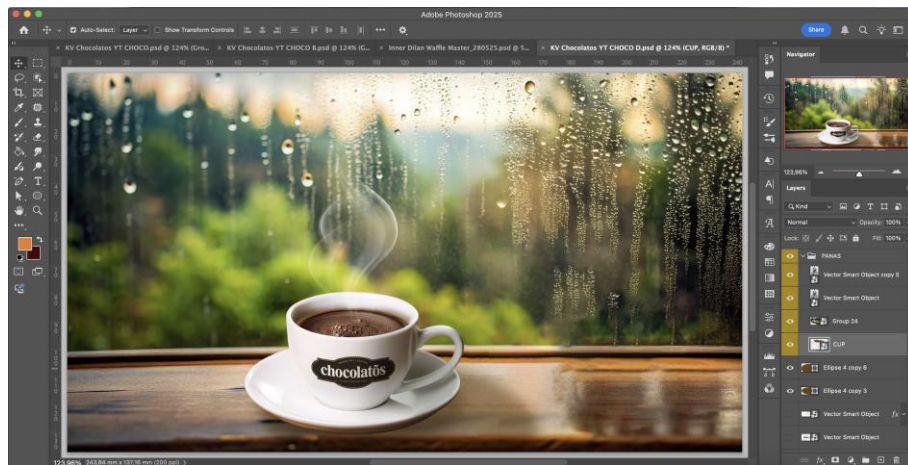
Gambar 4.32 Aset Foto Latar Alternatif *Key Visual* Chocolatos Drink Chocolate
Sumber: <https://www.vecteezy.com/photo/...>

Foto tersebut dipilih karena memiliki kualitas serupa dengan foto latar sebelumnya yaitu sebuah meja yang dekat dengan jendela yang menghadap ke suasana luar. Setelah memilih foto latar, penulis memulai proses desain untuk alternatif revisi *key visual* Chocolatos Drink Chocolate.



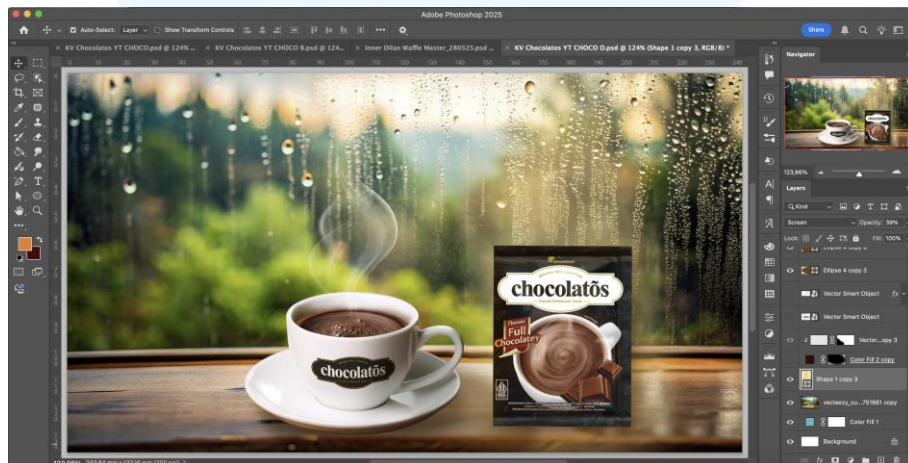
Gambar 4.33 Proses Revisi *Key Visual* Chocolatos Drink Chocolate Alt 2, 1

Pertama, penulis menggunakan fitur Fill untuk menghilangkan objek cangkir pada foto. Hal ini dilakukan agar penulis dapat dengan lebih leluasa meletakkan objek-objek grafis yang dibutuhkan. Penulis tidak melakukan penyesuaian warna lainnya terhadap foto latar.



Gambar 4.34 Proses Revisi *Key Visual* Chocolatos Drink Chocolate Alt 2, 2

Penulis lalu menaruh aset grafis cangkir pada meja. Kemudian, efek bayangan ditambahkan di bawah cangkir dan mengarah ke sisi kanan. Efek asap juga diatur sehingga terlihat dengan cukup jelas.



Gambar 4.35 Proses Revisi *Key Visual* Chocolatos Drink Chocolate Alt 2, 3

Kemudian, penulis menambahkan ilustrasi *packaging* Chocolatos Drink Chocolate dengan cahaya lampu sorot berwarna kuning. Lampu sorot ini berguna untuk membantu menonjolkan ilustrasi *packaging*. Selanjutnya, penulis menambahkan efek bayangan untuk *packaging*.



Gambar 4.36 Proses Revisi *Key Visual* Chocolatos Drink Chocolate Alt 2, 4

Terakhir, penulis menambahkan *tagline* “Sensasi cokelat hangat yang lezat”, *frame* warna dan pola *brand* Chocolatos, logo Garudafood, dan logo Chocolatos. Posisi *tagline* mengalami sedikit pergeseran ke atas untuk menyesuaikan komposisi pada desain. *Frame* warna juga dibuat lebih kecil. Berikut adalah hasil revisi alternatif desain *key visual* Chocolatos Drink Chocolate yang telah dibuat.



Gambar 4.37 Revisi *Key Visual* Chocolatos Drink Chocolate Alt 2

Selama proses pengerjaan, terjadi komunikasi dua arah antara penulis dengan Head of Design. Penulis akan mengirimkan hasil desain kepada Head of Design untuk meminta feedback. Setelah desain sudah disetujui oleh Head of Design, maka desain akan kembali dikirim kepada klien oleh admin.

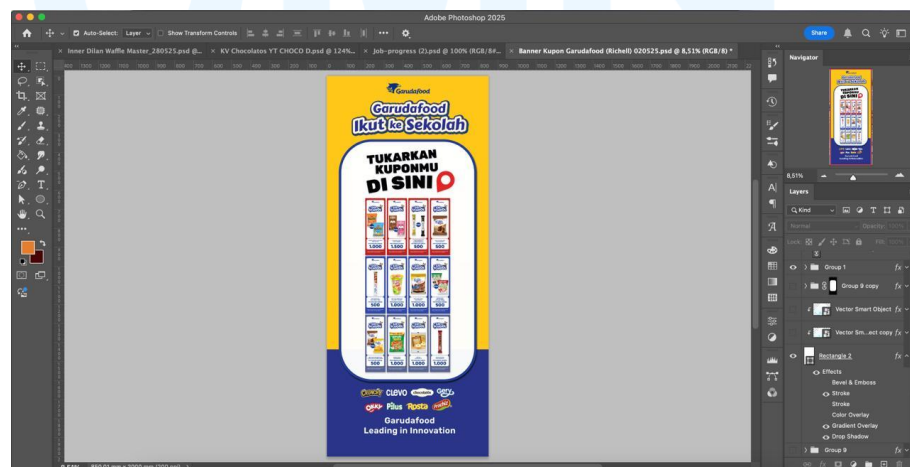
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Penulis mengerjakan berbagai jenis tugas selama masa magang di PT Wira Imaji Nyata. Beberapa di antaranya adalah mengerjakan desain untuk desain *x-banner* kupon Garudafood, *sticker* Crunchy Potato Twister dan Crunchy Potato Sky Mix, *shelftaker* Clevo, dan *eventdesk* Chocolatos. Berikut adalah penjabaran dari tugas-tugas tersebut.

3.3.2.1 Proyek *X-banner* Kupon Garudafood

Pada proyek ini, penulis ditugaskan untuk mengerjakan alternatif desain media *x-banner* sebagai bagian dari kampanye promosi Go to School yang dilakukan oleh Garudafood. Kampanye promosi ini dilaksanakan di sekolah jenjang SD, SMP, dan SMA dengan membagikan kupon potongan harga kepada para murid sesuai dengan jenjang sekolah mereka. Media *x-banner* memuat informasi daftar produk Garudafood yang diikutsertakan dan juga berfungsi sebagai identification signage untuk menunjukkan lokasi penukaran kupon.

Dari *brief* yang diberikan oleh klien, desain *x-banner* harus memuat nama program dalam Bahasa Indonesia, frase “Tukarkan kuponmu di sini”, *tagline* “Garudafood Leading in Innovation”, dan logo-logo *brand* ditaruh di bagian bawah gambar kupon. Desainer diberi kebebasan untuk mengajukan nama program yang akan dipakai di *x-banner*. Dari *brief* tersebut, berikut adalah proses desain yang telah dilakukan oleh penulis.



Gambar 4.38 *X-banner* Kupon Garudafood

Pertama, penulis menyusun objek-objek yang diperlukan pada desain. Penulis menampilkan sejumlah 4 kupon dari masing-masing kategori kupon yang ada dari SD, SMP, dan SMA. Penulis memilih kupon-kupon tersebut dengan pertimbangan agar mencakup semua *brand* yang terlibat. Kupon-kupon juga disusun sesuai dengan kategorinya. Pada desain ini, penulis mengambil konsep menyenangkan dengan menggunakan warna yang terang, grafis ilustrasi sederhana, dan pemilihan *typography* yang tidak kaku. Desain ini didominasi oleh warna kuning dan biru yang diambil dari warna *brand* Garudafood. Untuk nama program, penulis mengajukan nama “Garudafood Ikut ke Sekolah” dan membuat desain *typography* yang sederhana namun cukup dinamis.



Gambar 4.39 X-banner Kupon Garudafood

Untuk menciptakan kesan yang menyenangkan, penulis menambahkan ilustrasi awan, bintang jatuh, dan objek-objek yang berkaitan dengan sekolah agar sesuai dengan target audiens yang adalah siswa/i SD-SMA. Selain untuk menambahkan kesan ceria, objek-objek tersebut juga berfungsi untuk menyeimbangkan visual pada desain. Penulis juga menambahkan Stroke pada kotak tempat kupon agar terlihat lebih menonjol.

3.3.2.2 Proyek *Sticker* Crunchy Potato Twister dan Crunchy Potato Sky Mix

Pada proyek ini, penulis diberi tugas untuk mengerjakan desain *sticker* promosi dengan menggunakan desain poster yang telah ada. Pada desain *sticker* promosi, klien meminta untuk menambahkan teks yang menyoroti harga produk dan gramasi produk yang bertambah, selain teks “Crunchy Baru!” yang telah ada di desain poster. Berikut adalah proses desain yang telah dilakukan untuk *sticker* Crunchy Potato Twister.



Gambar 4.40 Proses Desain *Sticker* Crunchy Potato Twister

Untuk *sticker* Crunchy Potato Twister, penulis mempertahankan gaya *typography* yang dipakai pada poster dan menggunakannya kembali untuk teks yang baru ditambahkan. Proses ini dimulai dengan menambahkan teks pada desain dan memberikan *style* yang sama dengan teks yang sudah ada yaitu Stroke dan Drop Shadow. Selanjutnya, penulis memposisikan teks di area yang diinginkan. Selain itu, teks harga produk memiliki ukuran yang lebih besar dan diberi warna kuning agar lebih tersorot daripada teks mengenai tambahan gramasi dan menciptakan keseimbangan dengan teks “Baru!” di atas.



Gambar 4.41 Sticker Crunchy Potato Twister

Mengikuti desain poster, teks mengalami distorsi perspektif sehingga terlihat seperti tertarik oleh tornado yang ada di belakangnya. Untuk membuat efek distorsi, penulis menggunakan fitur Warp dan Skew. Sesuai dengan gaya *typography* pada teks “Baru!”, teks harga produk juga berwarna gradasi warna kuning ke putih. Berikut adalah proses desain *sticker* Crunchy Potato Sky Mix.



Gambar 4.42 Proses Desain Sticker Crunchy Potato Sky Mix

Untuk *sticker* Crunchy Potato Sky Mix, penulis pertama menambahkan teks harga produk dan keterangan gramasi. Gaya *typography* pada *sticker* ini diambil dari media promosi Crunchy Potato

Sky Mix lain yang telah ada. Gaya *typography* dengan warna teks putih dan stroke biru ini membuat teks tidak tenggelam dalam latar grafis yang berwarna biru gelap, menjadikannya menonjol dan dapat dibaca dengan lebih jelas.

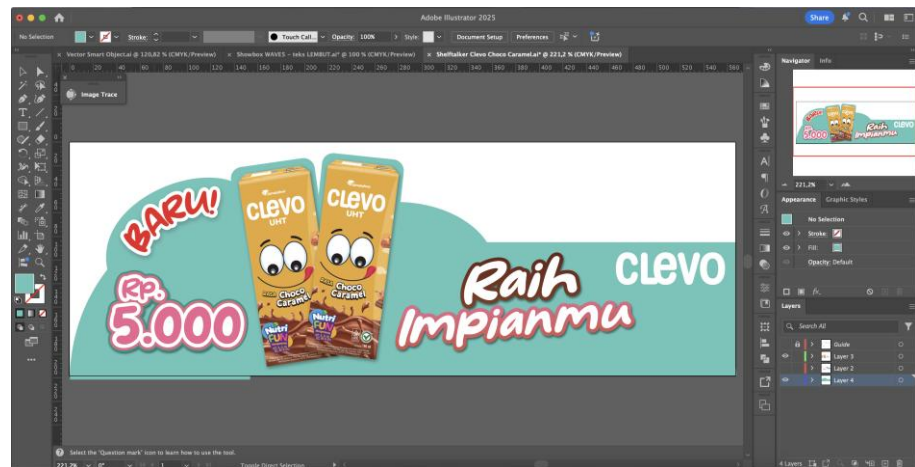


Gambar 4.43 Sticker Crunchy Potato Sky Mix

Seperti pada desain sebelumnya, penulis menggunakan Warp dan Skew untuk menciptakan efek distorsi pada teks. Penulis juga menambahkan warna putih di belakang teks gramasi dan warna kuning neon di bawah teks harga, agar teks-teks tersebut dapat lebih menonjol. Pada teks harga, penulis juga menambahkan efek Drop Shadow berwarna kuning neon yang *blur* untuk menambah kesan luar angkasa.

3.3.2.3 Proyek *Shelftaker* Clevo

Pada proyek ini, penulis ditugaskan untuk membuat desain *shelftaker* untuk produk baru Clevo. Berdasarkan *brief* dari klien, *shelftaker* harus memuat harga produk, ilustrasi produk, *tagline* “Raih Impianmu”, dan logo Clevo. Berikut adalah proses desain *shelftaker* Clevo yang telah dilakukan oleh penulis.



Gambar 4.44 Proses Desain *Shelftaker* Clevo

Pada desain *shelftaker* ini, penulis warna tosca khas *brand* Clevo sebagai warna dari bentuk dasar *shelftaker*. Bentuk dasar *shelftaker* sendiri dibuat cukup sederhana agar teks “BARU!” dan ilustrasi *packaging* produk dapat menonjol dengan baik. . *Typography* pada teks “Rp. 5.000” dan “BARU!” menggunakan *typeface* pada desain *tagline* yang telah ada agar tercipta keharmonisan. Setelah menyusun objek-objek tersebut, penulis memulai proses desain untuk latar *shelftaker*.



Gambar 4.45 *Shelftaker* Clevo

Pada desain *shelftaker* ini, penulis menggunakan elemen grafis awan, bintang, dan pelangi agar memunculkan kesan kekanak-kanakan sesuai dengan target pasar Clevo. Warna tosca khas *brand* Clevo dipecah menjadi beberapa value yang berbeda agar bentuk elemen grafis lebih terlihat jelas dan desain tidak terlihat *flat*. Kontras warna ini juga membuat teks dan *packaging* dapat menonjol dengan baik.

3.3.2.4 Proyek *Eventdesk* Chocolatos

Pada proyek ini, penulis ditugaskan untuk mengerjakan desain *eventdesk* produk Chocolatos. Desain yang digunakan pada *eventdesk* ini mengikuti desain *header* toko yang telah dibuat sebelumnya. Berdasarkan *brief* dari klien, *header eventdesk* hanya memuat logo Chocolatos beserta *pattern brand*, sisi depan memuat *tagline* “Coklat Italia Berlimpah” beserta ilustrasi produk, dan sisi samping memuat teks “Mamma Mia Lezatos” beserta ilustrasi *wafer roll* coklat. Klien juga meminta dua buah alternatif desain sisi depan. Untuk desain *eventdesk*, desain pada sisi samping kiri harus dapat mengalir ke sisi depan lalu ke sisi samping kiri, sehingga terlihat seperti sebuah kesatuan. Berikut adalah proses desain *eventdesk* Chocolatos.



Gambar 4.46 *Eventdesk* Chocolatos, Alt 1

Proses desain *eventdesk* ini dilakukan di 3 *file* Adobe Photoshop dengan pembagian *file* untuk bagian *header*, bagian samping, dan bagian depan. Kemudian, penulis menggunakan Adobe Illustrator untuk mengecek alur objek grafis antara desain samping kanan, depan, dan ke samping kiri agar tidak terputus. Pada desain alternatif pertama, ilustrasi produk dan *tagline* berjajar secara horizontal.



Gambar 4.47 Eventdesk Chocolatos, Alt 2

Sedangkan, pada alternatif kedua, ilustrasi produk dan *tagline* berjajar secara vertikal. Alternatif ini disusun sesuai dengan *brief* dari klien. Kemudian, juga terdapat alternatif ilustrasi *wafer roll* cokelat di sisi samping.



Gambar 4.48 Mockup Eventdesk Chocolatos

Oleh karena itu, penulis menggunakan alur pita yang sama pada desain latar agar memungkinkan klien untuk melakukan mix-and-match terhadap 2 alternatif yang telah diberikan. Selanjutnya, penulis dan admin mengecek kembali *brief* yang telah disampaikan oleh klien dengan hasil

desain yang telah dibuat. Setelah sesuai, maka hasil desain dikirim kepada klien oleh admin.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Dalam periode magang, penulis mendapat pengalaman kerja nyata pertama dalam mengerjakan tugas. Pada bagian ini, penulis akan menjabarkan kendala yang dialami selama pelaksanaan magang dan solusi yang dicapai untuk mengatasi kendala tersebut. Berikut adalah penjabaran kendala dan solusi yang telah terjadi.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Kendala yang dialami oleh penulis selama pelaksanaan magang dapat dibagi menjadi dua poin besar yaitu ukuran *file* dan *timeline* pekerjaan. Terkait ukuran *file*, tidak jarang penulis ditugaskan untuk mengerjakan desain dengan dimensi yang besar dan/atau objek grafis yang kompleks. Hal ini menyebabkan ukuran *file* yang berat sehingga proses desain menjadi lebih lambat. Selain itu, ukuran *file* yang berat ini juga menghambat proses pengecekan desain yang dilakukan oleh desainer lain, terutama ketika sudah memasuki tahap pengecekan *folder* FA. Kemudian, terkait *timeline* pekerjaan, ada beberapa tugas yang sangat berbeda namun memiliki tenggat waktu yang berdekatan sehingga memaksa desainer untuk bekerja lebih keras demi mencapai tenggat waktu. Pernah juga ada tugas yang baru diberikan di hari yang sama dengan tenggat waktu.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Dalam menanggapi kendala-kendala tersebut, penulis telah berusaha melakukan adaptasi dan melakukan penyesuaian cara kerja. Jika harus bekerja dengan *file* yang berukuran besar, penulis memiliki beberapa opsi yang dapat dilakukan. Seperti memperkecil angka dpi, menghapus objek yang tidak terpakai, dan mengecek dengan seksama apa yang membuat *file* tersebut menjadi berat. Jika terdapat tenggat waktu yang tumpang tindih, maka penulis akan bertanya dahulu kepada admin mengenai prioritas proyek sebelum memulai proses desain.