BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama melaksanakan kegiatan kerja magang di TXT Creative, penulis bekerja sebagai *Graphic Design Intern* yang ditempatkan pada divisi EPIXX dan bertugas untuk membantu dan mempermudah waktu pengerjaan proyek dari karyawan *full-timer*. Dalam alur kerja sehari-hari, *brief* awalnya diberikan dari *Team Account* yang kemudian diteruskan kepada *Team Lead* divisi EPIXX. Selanjutnya, *Team Lead* akan menjelaskan isi *brief* kepada para desainer, dan kemudian membagikan *workload* yang ada kepada mereka.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Selama menjalani kegiatan magang, penulis ditempatkan pada posisi *Graphic Design Intern* yang bertugas membuat desain sesuai kebutuhan klien dan membantu proses pengerjaan para karyawan *full-timer*. Dalam pelaksanaannya, penulis berada di bawah *monitoring Supervisor* untuk memastikan ketepatan hasil desain dengan *brief*. Setelah itu, desain akan dikaji kembali oleh *Team Lead* sebelum akhirnya dikirimkan kepada klien.

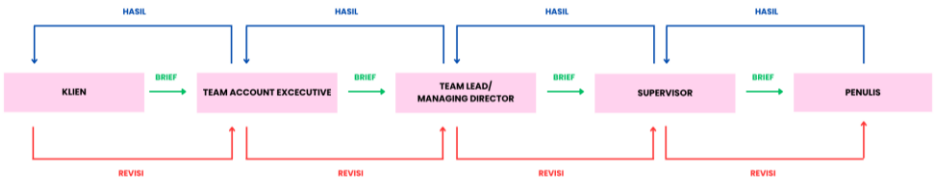
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam setiap pengerjaan desain, penulis melakukan koordinasi saat bekerja dengan berbagai pihak, sehingga terciptanya desain yang sesuai dan diingikan oleh perusahaan. Koordinasi dilakukan oleh penulis dengan *Supervisor* dan *Team Lead yang* berada di dalam divisi penulis. Berikut adalah bagan alur koordinasi sebagai gambaran yang lebih jelas terhadap koordinasi yang terjadi di dalam perusahaan :

Proses dimulai dari *Tim Account* yang menerima brief dari klien, kemudian menyampaikannya kepada *Team Lead* Epixx. *Team Lead*

kemudian melakukan *briefing* ulang kepada *Supervisor* dan penulis untuk memastikan pemahaman yang sama terhadap *brief* tersebut.

Setelah desain selesai dikerjakan, penulis menyerahkannya kepada *Supervisor* untuk kemudian diperiksa. Jika tidak ada revisi, desain diteruskan kepada *Team Lead.* Namun, jika terdapat revisi dari sisi *Team Lead, Supervisor* akan menyampaikannya kembali kepada penulis untuk diperbaiki. Setelah desain akhir disetujui, hasilnya dikirimkan ke *Tim Account* untuk kemudian disampaikan kepada klien.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Dalam proses menjalankan proyek kerja magang, terdapatnya pekerjaan yang harus dikerjakan dan diselesaikan setiap harinya, dan TXT Creative memiliki *timeline* untuk mengatur seluruh pekerjaannya. Di bawah ini adalah tabel yang berisi seluruh proyek kerja magang yang dilakukan oleh penulis dalam periode magang. Proyek ini dikerjakan dari tanggal hingga. Penulis menentukan perancangan visual *gimmick* Teh Pucuk Harum sebagai proyek utama yang dilaksanakan dan beberapa proyek lainnya sebagai proyek tambahan magang.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	03—07 Februari 2025	*Banner* Marie Gold	Membuat *banner* turunan Marie Gold sesuai dengan *KV*

		Seragam SPG Kopiko78	Mencari referensi untuk seragam SPG Kopiko78, melakukan *recoloring* pada seragam yang telah ditentukan sesuai dengan *KV*, melakukan revisi untuk seragam Kopiko78
		Running Text Marie Gold	Membuat *running text* untuk iklan produk Marie Gold, melakukan revisi untuk *running text* Marie Gold
		Poster *Mockup* TXT	Mencari *mockup* untuk keperluan poster TXT, memasukkan poster TXT yang telah ditentukan ke dalam mockup untuk keperluan *website* TXT
2	10—14 Februari 2025	Seragam SPG Kopiko78	Melakukan revisi untuk seragam SPG Kopiko78,
		Banner Marie Gold	Membuat banner turunan Marie Gold sesuai dengan *KV*
		Banner Tora Bika	Membuat banner turunan Tora Bika sesuai dengan *KV*
		Banner Le Minerale	Membuat banner turunan Le Minerale sesuai dengan *KV*
		Slide Marie Gold	Membuat salah satu slide presentasi untuk Marie Gold, merevisi salah satu slide presentasi untuk Marie Gold
		Freezing Scene Marie Gold	Melakukan revisi untuk banner turunan *(freezing scene)* Marie Gold
		Seragam Kopi Turkish	Mencari referensi seragam untuk Kopi Turkish, melakukan *recoloring* untuk seragam *belly dancer* Kopi Turkish
3	17—21 Februari 2025	Seragam Kopi Turkish	Melakukan *recoloring* untuk seragam *belly dancer* Kopi Turkish
		Banner Tora Bika	Melakukan revisi untuk *banner* Tora bika
		Foto Nano KOL	Melakukan *edit* untuk keperluan foto nano kol sari roti

		Poster WOW Spageti	Membuat poster turunan Wow Spageti sesuai dengan *KV, m*elakukan revisi untuk poster Wow Spageti, melakukan editing untuk turunan dari poster Wow Spageti lainnya
		Freezing Scene Marie Gold	Melakukan revisi untuk *freezing scene* Marie Gold
		Squeeze Frame Le Minerale	Membuat *squeeze frame* untuk Le Minerale sesuai dengan *KV, m*embuat alternatif lain untuk *squeeze frame* Le Minerale
		Running Text Le Minerale	Melakukan revisi untuk *running text* Le Minerale
		Slide Marie Gold	Melakukan revisi untuk *slide* Marie Gold, melakukan revisi untuk salah satu *slide* Marie Gold
		Slide Wow Spageti	Membuat salah satu *slide* untuk Wow Spageti
		Lift Ads Le Minerale	Membuat *Lift Ads* Le Minerale
4	24-28 Februari 2025	*Lift Ads* Le Minerale	Melakukan revisi untuk *Lift Ads* Le Minerale, membuat alternatif opsi untuk *Lift Ads* Le Minerale, melakukan revisi untuk *Lift Ads* Le Minerale
		Slide Marie Gold	Melakukan revisi *font* untuk salah satu *slide* Marie Gold
		IG Story untuk Wow Spageti	Membuat *IG Story* untuk Wow Spageti
		Squeeze Frame Le Minerale	Membuat *squeeze frame* Le Minerale, Melakukan revisi, membuat alternatif untuk *Squeeze Frame* Le Minerale
		Papercup dan *foamboard* AWS	Membuat *design* & melakukan revisi untuk *papercup* dan *foamboard* untuk AWS, melakukan revisi untuk *papercup* AWS

		KRL *Billboard* Le Minerale	Membuat *design* KRL Billboard Le Minerale sesuai dengan *KV*
5	03-07 Maret 2025	KRL *Billboard* Le Minerale	Melanjutkan *design* KRL Billboard Le Minerale, melanjutkan *design* & melakukan revisi KRL *Billboard* Le Minerale
		Poster Wow Spageti	Melakukan revisi untuk poster Wow Spageti
		Banner Torabika	Melakukan revisi untuk banner Torabika
		Telop Le Minerale	Membuat Telop Le Minerale, Membuat revisi untuk Telop Le Minerale
		Template presentasi Kopiko	Membuat *template* presentasi Kopiko
6	10-14 Maret 2025	*Banner* Torabika	Melakukan revisi untuk *headline banner* Torabika,
		Squeeze Frame Le Minerale	Membuat dan melakukan revisi untuk *squeeze frame* Le Minerale
		Running Text Le Minerale	Membuat *running text* Le Minerale
		Item turunan dari KV Champion	Membuat item turunan (*Gondola, Shelf Divider, dan Floor Display)* dari KV yang diberikan untuk Champion, melanjutkan item turunan Champion
		Umbul - umbul Wow Spageti	Membuat umbul - umbul untuk Wow Spageti, melakukan revisi dan penambahan alternatif untuk umbul - umbul Wow Spageti
		Tripod banner Wow Spageti	Membuat *tripod banner* untuk Wow Spageti
		Totebag Le Minerale	Membuat *totebag* untuk Le Minerale
7	17-21 Maret 2025	*Totebag* Le Minerale	Membuat *totebag* untuk Le Minerale, Melanjutkan membuat *design* dan

			melakukan revisi untuk totebag Le Minerale
		Banner Wow Spageti	Membuat *banner* Wow Spageti
		IG Motion *Wow Spageti*	Membuat *design* untuk *IG Motion* Wow Spageti
		Squeeze Frame Le Minerale	Membuat *squeeze frame* untuk Le Minerale, Melakukan *resizing* untuk *squeeze frame* Le Minerale
		Branding pintu *lift* Le Minerale	Membuat desain *branding* pintu *lift* untuk Le Minerale
		Banner landscape Tora Bika	Melakukan *resizing* untuk *banner landscape* Tora Bika menjadi beberapa ukuran lainnya
8	24-28 Maret 2025	*Squeeze Frame* Le Minerale	Melakukan revisi untuk *squeeze frame* Le Minerale, membuat *squeeze frame* Le Minerale dengan tema lain
		Branding pintu *lift* Le Minerale	Melakukan revisi dan membuat alternatif baru untuk *branding* pintu *lift* Le Minerale
		Running Text Le Minerale	Membuat *running text* yang berupa turunan dari *Squeeze Frame* Le Minerale, melakukan revisi untuk *Running Text* Le Minerale
		Item turunan Teh Pucuk Harum	Membuat *item* turunan (*Wobbler* dan *Shelf Strip*) untuk Teh Pucuk Harum, Membuat desain *item* turunan *(Shelf Divider* dan *End Gondola)* untuk Teh Pucuk Harum
		Branding TV Le Minerale	Membuat 2 alternatif opsi & melakukan revisi untuk *branding* TV Le Minerale
9	08-11 April 2025	*Paper cup* Wow Spageti	Membuat *design paper cup* Wow Spageti
		Squeeze Frame Le Minerale	Membuat *Squeeze Frame* Le Minerale, melakukan revisi untuk *Squeeze Frame* Le Minerale

		Branding TV Alfamart Le Minerale	Melakukan revisi untuk *Branding* TV Alfamart Le Minerale
		Running Text Le Minerale	Membuat *running text* Le Minerale
10	14-18 April 2025	*Gimmick* Teh Pucuk Harum	Membuat salah satu alternatif untuk *Gimmick* dari Teh Pucuk Harum, melanjuti pembuatan alternatif lain untuk *Gimmick* dari Teh Pucuk Harum
		Shelf Divider Wow Spageti	Membuat *Shelf Divider* untuk Wow Spageti, Melakukan revisi & membuat alternatif untuk *Shelf Divider* Wow Spageti
		Roll Banner S7K	Membuat *design* & membuat alternatif untuk *Roll Banner* S7K
		Squeeze Frame Le Minerale	Melakukan revisi untuk *Squeeze Frame* Le Minerale
11	21-25 April 2025	*Roll Banner* S7K	Melakukan revisi *Roll Banner* S7K
		Squeeze Frame dan *Running Text* Le Minerale	Membuat *Squeeze Frame* Le Minerale, melakukan revisi untuk *Squeeze Frame* dan *Running Text* Le Minerale
		Gimmick TPH	Melakukan revisi untuk tas *Spunbound* TPH, membuat *Gimmick* TPH (handuk), melakukan pengukuran untuk *Gimmick* TPH (handuk, tumblr, dan *wristband*)
		Item turunan TPH	Membuat *gondola* dan *floor display* TPH dari KV yang diberikan, Melakukan revisi untuk *Floor display* dan *Gondola* TPH
12	28-30 April 2025	*Planogram* TPH	Melakukan *impose* untuk planogram TPH
		Gimmick TPH	Membuat *cup sleeve* untuk TPH, Membuat *bag charm* untuk TPH

		Item turunan TPH	Melakukan revisi *floor display* TPH
		Running Text Le Minerale	Melakukan revisi *running text* Le Minerale
		Poster *word search* Champion x Wow Spageti	Membuat poster *word search* Champion x Wow Spageti
13	05-08 Mei 2025	*Voucher* potongan Indomaret Marie Gold	Melakukan revisi untuk *voucher* potongan Indomaret Marie Gold
		Spanduk Wow Spageti	Melakukan *resizing* spanduk Wow Spageti menjadi 2 ukuran
		Word Search Champion x Wow Spageti	Melakukan revisi *Word Search* Champion x Wow Spageti
		Item turunan TPH	Melakukan revisi untuk *floor display* TPH, melakukan revisi untuk gondola TPH
		Skirting *Wow Spageti*	Membuat *Skirting* Wow Spageti
		Paper Bowl Wow Spageti	Membuat *Paper Bowl* Wow Spageti
		Flyer B6 TPH	Membuat *flyer* ukuran B6 untuk TPH, membuat revisi untuk *flyer* TPH B6
14	13-20 Mei 2025	*Shelf Talker* Le Minerale	Membuat *shelf talker* untuk Le Minerale
		Gimmick PRJ	Membuat *totebag* PRJ untuk Le Minerale
		Poster promo S7K	Membuat poster promo S7K
		Shelf Talker Le Minerale	Melakukan revisi untuk *shelf talker* Le Minerale
		Signage Menu Wow Spageti	Membuat *signage menu* Wow Spageti

		Skirting Wow Spageti	Membuat *skirting* Wow Spageti, Melakukan revisi *skirting* wow spageti
		Resizing booklet TPH LS	Melakukan *resizing* untuk booklet TPH LS
		Squeeze Frame dan *Running Text* Le Minerale	Melakukan revisi *SF RT* Le Minerale
		Transparant plastic bag Wow Spageti	Membuat *transparant plastic bag* untuk Wow Spageti
		Totebag Le Minerale	Membuat *totebag* Le Minerale dan beberapa alternatif lainnya
15	23-27 Mei 2025	*Skirting* Wow Spageti	Membuat *skirting* untuk Wow Spageti
		Squeeze Frame Le Minerale	Membuat dan melakukan revisi *Squeeze Frame* Le Minerale
		Floor Display TPH	Melakukan revisi untuk *Floor Display* TPH
		Tenda TCL	Membuat desain tenda untuk TCL
		Poster “Cara Membuat” Kopi Turkish	Membuat poster "cara membuat" untuk Kopi Turkish berdasarkan KV yang disediakan
		Jersey Roma Sari Gandum	Membuat desain *jersey* untuk Roma Sari Gandum
16	28-04 Juni 2025	Tenda Torabika Creamy Latte	Membuat alternatif opsi warna tenda untuk Torabika Creamy Latte
		Sticker Rack Trolley Kopi Turkish	Melakukan *resizing* untuk membuat *Sticker Rack Trolley* Kopi Turkish berdasarkan KV yang disediakan, melakukan revisi untuk *Sticker Rak Trolley* Kopi Turkish

		End Gondola Teh Pucuk Harum	Revisi untuk *End Gondola* Teh Pucuk Harum, membuat alternatif opsi untuk End Gondola TPH
		Squeeze Frame Le Minerale	Membuat desain dan melakukan revisi untuk *Squeeze Frame* Le Minerale
		Resizing Web Banner Champion	Melakukan resizing untuk *Web Banner* Champion
		IG Feeds divisi TXT	Membuat postingan *IG Feeds* untuk salah satu divisi TXT
		Poster iklan Wow Spageti	Membuat poster iklan Wow Spageti berdasarkan *KV* yang ada
		Item turunan POSM	Membuat *item* turunan POSM dari *KV* sebuah brand air minum
		Roll banner Kopi Turkish	Membuat *roll banner* Kopi Turkish berdasarkan *KV* yang ada
		Event Desk Teh Pucuk Harum	Membuat *Event Desk* Teh Pucuk Harum berdasarkan *KV* yang disediakan

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama menjalani program magang sebagai *graphic design intern*, penulis telah terlibat dalam sejumlah proyek desain. Dari lima proyek yang dikerjakan, satu proyek utama yang dipilih adalah perancangan desain visual *gimmick* untuk Teh Pucuk Harum. Adapun empat proyek lainnya meliputi pembuatan *tripod banner* untuk Wow Spageti, pembuatan *key visual* untuk keperluan presentasi *PowerPoint brand* Marie Gold, desain poster *word search* untuk Champion, serta desain *totebag* untuk Le Minerale.

Dalam merancang seluruh proyek selama masa magang, penulis menggunakan metode *User Centered Design (UCD),* yang mencakup tahapan analisis, desain, evaluasi, dan implementasi (Multazam et al., 2020, h.1). Tahap analisis dilakukan untuk memahami kebutuhan desain berdasarkan *brief* yang diterima, dilanjutkan dengan tahapan desain, yaitu merancang karya sesuai dengan

brief yang ada. Evaluasi merupakan tahapan dimana penulis mendapatkan *feedback* pada desain yang telah dibuat. Setelah terjadinya evaluasi, adanya tahapan implementasi yang dimana karya desain sudah menjadi final dan akan digunakan oleh pihak *brand*. Dalam beberapa proyek yang dikerjakan, proses hanya mencapai tahap evaluasi karena keputusan untuk melanjutkan ke tahap implementasi sepenuhnya berada di tangan pihak klien/*brand*.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Dalam proses mengerjakan kerja magang, penulis memilih proyek pembuatan desain visual *gimmick* untuk Teh Pucuk Harum sebagai tugas utama karena hasil desain akhirnya yang dijadikan sebagai *key visual* dan kemudian diterapkan pada berbagai item *gimmick* lainnya. *Gimmick* yang termasuk dalam kategori POSM *(Point of Sales Materials)* merupakan elemen penting dalam strategi komunikasi visual suatu brand, khususnya dalam konteks promosi di titik penjualan seperti pameran atau event besar yang ada. Wijayanti (dalam Asprian, 2021, h.16) menjelaskan bahwa *POSM* bertujuan untuk menarik minat dari konsumen, sehingga mereka tertarik dengan produk yang ada.

Point Of Sale Materials adalah materi promosi yang ditempatkan di tempat penjualan, supaya menarik perhatian pembeli. Hal ini dapat berupa brosur, spanduk, iklan, *flyer* atau media promosi lainnya yang ditujunkan kepada konsumen. Selain itu, *POSM* juga bisa berupa hadiah atau *gimmick*, yang biasanya dicetak dengan nama merek atau informasi tentang produk. Dengan ini, pembuatan visual *gimmick* Teh Pucuk Harum digunakan sebagai kebutuhan promosi dalam acara Pekan Raya Jakarta (PRJ) yang akan datang.

1. Analisis

Gambar 3.2 *Brief Gimmick* TPH

Pada tahapan ini, penulis awalnya menerima *brief* dari *team Account Excecutive* untuk membuat item desain tas *spunbond* yang akan digunakan dalam acara PRJ. *Brief* tersebut memuat beberapa *poin* penting yang harus diterapkan dalam desain, yang mencakup penggunaan elemen *"race"* serta penggunaan RTB *(Reason to Believe)* diambil dari *Key Visual* Teh Pucuk Harum.

2. Desain

Tahapan ini dimulai dengan pencarian referensi oleh penulis untuk pembuatan desain, yang kemudian dilanjutkan hingga terciptanya desain akhir. Melalui *brief* yang telah diberikan sebelumnya, penulis kemudian mencari referensi terkait poster yang berhubungan dengan *"race"* dan mengumpulkan beberapa referensi poster menjadi acuan desain.

Gambar 3.3 Referensi Tas *Spunbond*

Berdasarkan referensi desain yang telah dikumpulkan, penulis mengidentifikasi beberapa elemen penting yang dapat memperkuat kesan perlombaan, seperti garis lintasan untuk berlari serta garis *finish* yang umumnya ditandai dengan pola kotak-kotak putih. Kedua elemen tersebut kemudian diimplementasikan dalam desain akhir yang dibuat. Hasilnya, penulis merancang salah satu alternatif desain tas *spunbond* yang disesuaikan dengan *brief* yang telah diterima.

Gambar 3.4 Alternatif Pertama Tas *Spunbond*

Penggunaan *tone* warna merah, kuning, hijau dalam desain tas *spubound* disesuaikan dengan *colour guide* dari TPH, serta desain RTB dibuat menyerupai *KV* yang ada. Setelah menyelesaikan desain alternatif pertama dari tas *spunbond*, Penulis kemudian merancang alternatif desain berikutnya dengan pendekatan yang berbeda, yakni dengan mendesain kedua sisi tas *spunbond*, baik bagian depan maupun belakang.

Gambar 3.5 Alternatif Kedua Tas *Spunbond*

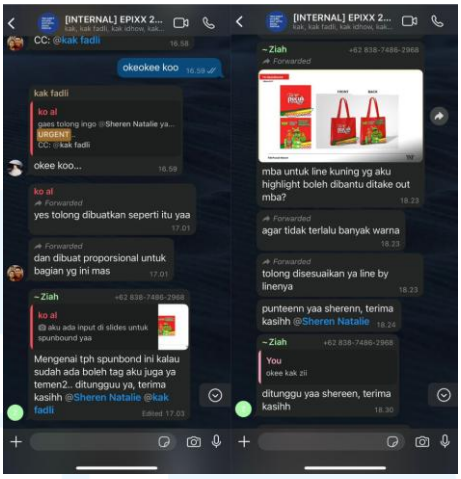
Bagian depan tas *spunbond* dirancang secara *simple* dengan menampilkan logo yang berukuran besar, agar mudah dikenali oleh

masyarakat sebagai tas milik Teh Pucuk Harum, sambil tetap mempertahankan nuansa *"race"* melalui penambahan garis lintasan dan elemen kotak-kotak. Sementara itu, bagian belakang tas dilengkapi dengan ilustrasi maskot Teh Pucuk Harum sesuai permintaan klien. Pendekatan desain dua sisi ini dipilih dengan mempertimbangkan penggunaan *white space*, sehingga tampilan tidak terlihat terlalu padat dan informasi tambahan dapat ditempatkan di bagian belakang tas.

3. Evaluasi

Gambar 3.6 Revisi *Team Lead* Tas *Spunbond*

Penulis mengajukan hasil desain kepada *supervisor* untuk dipersiksa kembali sebelum diteruskan ke *team lead*. Setelah melalui beberapa revisi guna memperkuat tampilan visual, desain final tas *spunbond* dikirimkan ke *team lead* untuk dievaluasi lebih lanjut. Penulis menerima masukan terkait penggunaan warna latar yang dinilai cukup mengganggu, sehingga *overlay* pada warna *background* desain dihilangkan agar tampilannya lebih nyaman dilihat. Setelah desain akhir disetujui, penulis menyerahkannya kepada tim *account* untuk kemudian diteruskan kepada klien.



Gambar 3.7 Revisi Klien Tas *Spunbond*

Beberapa hari kemudian, penulis menerima masukan dari klien terkait dua alternatif desain tas *spunbond* yang telah diajukan. Alternatif yang dipilih adalah desain yang menampilkan visual pada kedua sisi tas, yaitu tampak depan dan belakang. Selain itu, klien juga meminta beberapa revisi, seperti penghapusan garis kuning agar tidak terlalu banyak warna, elemen bendera di sekitar logo pada tampak depan, serta penyelarasan tiga *wording* pada RTB agar sejajar pada tampak belakang tas. Setelah melakukan revisi, desain akhir disetujui dan akan digunakan dalam PRJ mendatang.

4. Implementasi

Gambar 3. 8 Implementasi Tas *Spunbond*

Pada tahap akhir, penulis menerima informasi melalui grup besar divisi EPIXX bahwa klien meminta file asli dari desain tas *spunbond*. Menanggapi hal tersebut, penulis melakukan pengecekan ulang terhadap *file* kerja untuk memastikan bahwa *file* sudah tersusun dengan rapi dan siap untuk dikirimkan. Berikut adalah hasil final akhir dari desain tas *spunbond* yang telah dibuat, dan kedua tampak sisinya:

Gambar 3.9 Hasil Final Tas *Spunbond*

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selama melaksanakan proyek kerja magang, terdapat juga 4 proyek kerja lainnya yang turut mengembangkan skill penulis dalam *graphic design.* Beberapa proyek tambahan lainnya yang telah dikerjakan penulis adalah *Tripod Banner* Wow Spageti, Poster *Word Search* Champion, *KV* PPT Marie Gold, *Totebag* Le Minerale. Berikut adalah penjelasan proses masing-masing proyek:

3.3.2.1 Proyek *Tripod Banner* Wow Spageti

Proyek tambahan pertama yang dikerjakan oleh penulis adalah untuk membuat *tripod banner* Wow Spageti yang berfungsi untuk menginformasikan promo harga hemat dari Wow Spageti bagi konsumen yang melakukan pembelian dalam jumlah banyak secara langsung, serta adanya informasi mengenai kesempatan memperoleh *merchandise* melalui undian (*lucky draw*) dengan minimal pembelian tertentu. Dalam proyek ini, penulis menerima *working file* dari *tripod banne*r yang telah

dibuat sebelumnya, sehingga penulis kemudian melakukan penyempurnaan atau *rework* terhadap desain *banner* yang sudah ada.

1. Analisis

Gambar 3.10 *Brief Tripod Banner* Wow Spageti

Pada tahapan analisa, penulis awalnya menerima *brief* yang diberikan oleh team *Account Excecutive*. Setelah membaca dan memahami isi brief, penulis kemudian mengunduh *working file* yang telah disediakan pada *dropbox* yang tersedia. Penulis kemudian diarahkan untuk mencari contoh referensi poster Wow Spageti yang pernah dibuat sebelumnya untuk menjadi acuan dalam mendesain *tripod banner.*

2. Desain

Penulis kemudian mencari referensi terkait desain yang akan dibuat dengan melihat referensi poster Wow Spageti yang pernah dibuat sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk tetap menjaga konsistensi dari *brand* dan mendapatkan gambaran yang sesuai. Berikut adalah desain poster Wow Spageti yang pernah dibuat sebelumnya.

Gambar 3.11 Referensi *Tripod Banner* Wow Spageti

Berdasarkan referensi desain yang telah dikumpulkan, penulis memutuskan untuk menggunakan referensi desain di sisi kiri sebagai acuan, karena lebih sesuai dengan poster hemat yang akan dibuat. Referensi tersebut menampilkan penggunaan warna merah sebagai *highlight*, yang menurut teori warna efektif dalam menarik perhatian karena sifatnya yang dominan, sehingga tepat digunakan untuk menonjolkan informasi harga hemat pada poster. Selain itu, penulis juga mempertahankan treatment *font* dari referensi yang didapat.

Gambar 3.12 Hasil awal *Tripod Banner* Wow Spageti

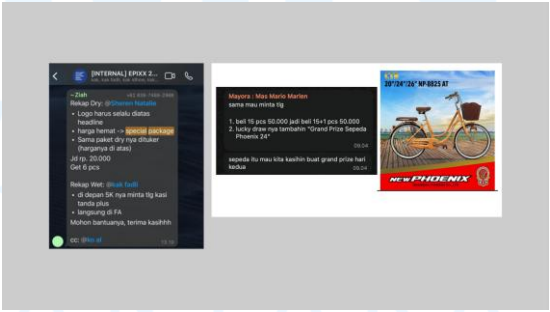
Penulis kemudian merancang desain *tripod banner* berdasarkan referensi yang telah dipilih. Untuk semakin menambah kesan meriah, elemen konfeti ditambahkan ke dalam *banner*. Selain itu, penulis menyisipkan beberapa gambar visual *merchandise* guna menarik minat konsumen, dan memberikan penekanan khusus pada tulisan "pembelian minimum 50k" agar konsumen lebih mudah memahami syarat untuk mendapatkan *merchandise* yang ditampilkan.

Pemberian sebuah *emphasize* penting dalam desain, karena berfungsi sebagai titik fokus dan membantu mengarahkan perhatian audiens pada pesan utama yang ingin disampaikan.

3. Evaluasi

Gambar 3.13 Revisi *Team Lead Tripod Banner* Wow Spageti

Penulis kemudian mengajukan hasil karya kepada *supervisor,* dan kemudian kepada *Team Lead.* Setelah dilakukan pengajuan, hasil *feedback* yang didapatkan oleh penulis adalah untuk merapihkan *confetti* yang ada, hingga terasa "ramai" namun tidak terkesan berantakan, selain itu adanya perubahan lokasi logo dan teks. Dilakukannya revisi, dan setelah mendapatkan *approval* dari *Team Lead*, penulis kemudian mengirimkan hasil desain kepada *Team Account* untuk kemudian diserahkan kepada klien.



Gambar 3.14 Revisi Klien *Tripod Banner* Wow Spageti

Keesokan harinya, penulis menerima revisi terkait desain *tripod banner* yang telah dibuat sebelumnya. Masukan yang diberikan mencakup penambahan *copy* dan visual sepeda sebagai elemen utama dari keseluruhan *lucky draw*, perubahan pada *copy* "harga hemat", dan juga menukar lokasi *copy*. Setelah melakukan revisi, penulis kemudian mengajukan hasil revisi kepada *supervisor* dan *Team Lead*, kemudian diteruskan ke *Team Account* untuk disampaikan kepada klien. Setelah itu, adanya *feedback minor* dari klien yang langsung diperbaiki sebelum desain dikirim kembali kepada *Team Account.*

4. Implementasi

Gambar 3.15 Implementasi *Tripod Banner* Wow Spageti

Pada tahap implementasi, penulis mengunggah file asli *(working file)* sesuai dengan permintaan dari team *Account Executive.* Sebelum file dikirimkan kembali ke mereka, penulis melakukan pengecekan ulang untuk memastikan bahwa *file* telah tersusun dengan baik. Langkah ini dilakukan guna menghindari potensi kebingungan dari pihak klien serta memastikan file yang diterima sudah dalam kondisi yang layak digunakan. Berikut adalah hasil final akhir dari desain *Tripod Banner* Wow Spageti:

Gambar 3.16 Hasil Final *Tripod Banner* Wow Spageti

3.3.2.2 Proyek Poster *Word Search* Champion

Proyek tambahan kedua yang dikerjakan oleh penulis adalah untuk membuat poster *Word Search* Champion x Wow Spageti. Poster *Word Search* yang dibuat ditujukan untuk anak SD sehingga tidak diperbolehkan untuk membuat desain yang terlalu rumit. Maka dari itu, penulis memulai pembuatan poster dengan mencari referensi poster *Word Search* untuk anak SD melalui tahap analisis.

1. Analisis

Word search
Champion x WOWspageti

A4 potrait
Teka-teki huruf acak, lalu cari kata-kata tersembunyi.
Ada 10 kata yg harus dicari:

1.Champion
2.Susu
3.Sarapan
4.Cokelat
5.Protein
6.Vitamin
7.WOW Spageti
8.Itali
9.Carbonara
10.Gurih

Gambar 3.17 *Brief* Poster *Word Search* Champion x WowSpageti

Pada proyek yang dilaksanakan, penulis awalnya mendapatkan *brief* dari *Team Account* untuk membuat sebuah poster teka-teki huruf acak. Dalam *brief* juga dicantumkan daftar kata yang harus dimuat dalam poster. Selain itu, *Team Account* kembali menjelaskan bahwa warna dari poster harus berkaitan dengan

identitas *visual* Champion (merah-kuning) dan meminta agar kemasan produk Champion dan Wow Spageti turut dimasukkan ke dalam desain karena adanya kolaborasi antara kedua *brand* yang sedang berlangsung.

2. Desain

Penulis kemudian mencari referensi desain *Word Search* yang sesuai untuk anak SD di laman internet. Pencarian referensi dilakukan sehingga penulis mendapatkan bayangan terkait kemungkinan desain yang akan dibuat. Berikut adalah hasil referensi desain poster *Word Search* yang dibuat oleh penulis:

Gambar 3.18 Referensi Poster *Word Search* Champion x WowSpageti

Dari referensi yang ditemukan, penulis memperoleh *insight* bahwa desain sebaiknya dibuat sederhana karena ditujukan untuk siswa sekolah dasar. Mencantumkan nama juga menjadi elemen penting dalam poster tersebut. Selain itu, teka-teki dirancang agar tidak terlalu sulit, sehingga memudahkan anak-anak dalam menemukan kata-kata. Penulis juga memperhatikan

jarak antar huruf *(spacing)* agar tidak terlalu rapat, sehingga huruf-huruf lebih mudah dibedakan satu sama lain.

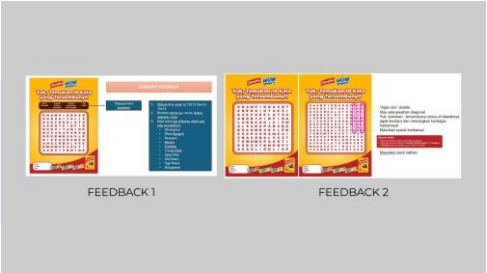
Gambar 3.19 Hasil Awal Poster *Word Search* Champion x WowSpageti

Penulis kemudian merancang desain awal berdasarkan referensi yang telah dikumpulkan, yaitu menyusun teka-teki dengan kata-kata yang mudah ditemukan, mengatur jarak antar huruf agar tidak terlalu rapat (mendukung prinsip keterbacaan (*legibility*) dalam desain), serta menambahkan kolom nama untuk diisi oleh anak-anak. Daftar kata diberi warna mencolok agar sesuai dengan prinsip desain berupa kontras, dan diletakkan di bagian atas teka-teki supaya lebih mudah ditemukan. Pada bagian bawah desain, garis dibuat sedikit melengkung ke atas, dan produk Wow Spageti ditempatkan secara tidak sejajar untuk menciptakan kesan yang lebih *"playful*" dan santai.

3. Evaluasi

Desain awal poster kemudian diajukan terlebih dahulu kepada *supervisor*, lalu diteruskan kepada *Team Lead*. Setelah dilakukan revisi minor, desain tersebut dikirimkan ke *Team Account* untuk selanjutnya disampaikan kepada klien. Setelah beberapa hari, penulis kemudian mendapatkan *feedback* terkait

desain dari poster. Dalam hal ini, terjadi 2 kali *feedback* yang diberikan oleh klien.



Gambar 3.20 *Feedback* Poster *Word Search Champion x WowSpageti*

Feedback pertama yang diterima mencakup permintaan untuk menghapus petunjuk jawaban, menambahkan informasi biodata yang lebih lengkap, mengganti beberapa kata, serta membuat dua versi ukuran teka-teki, yaitu 12x12 dan 15x15. *Feedback* kedua mencakup revisi pada kata-kata dalam teka-teki serta penambahan elemen visual dan *copy* baru. Penulis kemudian segera melakukan revisi sesuai dengan masukan yang diberikan, lalu mengajukan hasil revisi tersebut kepada *supervisor* dan *Team Lead* untuk mendapatkan *approval*, sebelum dikirimkan kepada klien melalui *Team Account.*

4. Implementasi

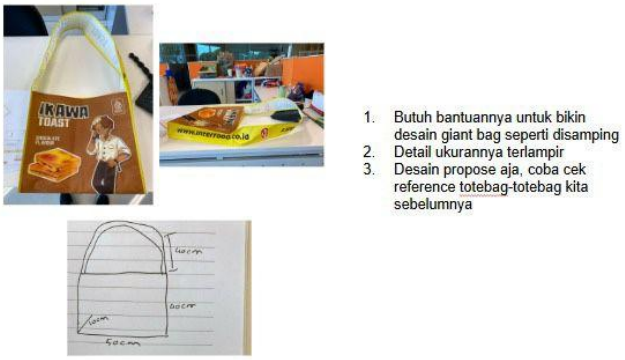
   Pada tahapan terakhir, penulis kemudian mengunggah desain Poster *Word Search* Champion berdasarkan permintaan *file* asli dari klien yang disampaikan oleh *Team Account*. Berikut adalah hasil final dari desain Poster *Word Search* Champion :

Gambar 3.21 Hasil Final Poster Word Search *Champion x WowSpageti*

3.3.2.3 Proyek *Totebag* Le Minerale

Proyek tambahan ketiga yang dikerjakan oleh penulis adalah pembuatan desain *totebag* untuk Le Minerale. Dalam proyek ini, *brief* yang diberikan oleh tim *Account,* yang juga didasarkan oleh informasi dari klien, hanya mencantumkan ukuran *totebag* yang harus digunakan. Maka dari itu, penulis memulai dengan mencari dan mengumpulkan referensi *totebag* Le Minerale yang pernah dibuat sebelumnya.

1. Analisis



Gambar 3.22 Brief Awal *Totebag* Le Minerale

Seperti biasa, tahapan awal adalah dengan memahami *brief* yang diberikan oleh *Team Account*. Namun adanya tantangan utama yang dihadapi penulis, yaitu tidak adanya tujuan komunikasi yang jelas maupun pesan khusus yang ingin disampaikan melalui desain, sehingga penulis harus memulai dari nol dan mengusulkan konsep secara mandiri berdasarkan referensi *totebag* Le Minerale yang pernah dibuat sebelumnya.

2. Desain

Tahapan selanjutnya dilanjutkan dengan mencari referensi desain yang sesuai untuk *totebag,* dan juga mengumpulkan referensi *totebag* Le Minerale. Berdasarkan desain yang pernah ada, penulis mendapatkan *insight* bahwa *copy* yang terdapat pada *totebag* menonjolkan "kesegaran" Le Minerale dan bahwa Le Minerale berasal dari sumber mata air pegunungan terpilih yang terfilter dan "kaya mineral alami".

Penulis kemudian membuat *moodboard* terkait hal-hal yang akan diimplementasikan pada totebag Le Minerale.

Gambar 3.23 *Moodboard Totebag* Le Minerale

Gaya desain yang digunakan untuk *totebag* dirancang agar tampak *modern* dan sesuai dengan tren saat ini, lalu dipadukan dengan elemen-elemen visual yang memperkuat identitas Le Minerale. Elemen gunung digunakan untuk merepresentasikan bahwa Le Minerale berasal dari sumber air pegunungan terpilih, sementara elemen air menegaskan bahwa produk ini merupakan air minum yang mengandung mineral alami.

Gambar 3.24 Proses *Totebag* Pertama Le Minerale

Penulis kemudian menyusun tata letak desain sesuai dengan acuan referensi yang telah ditentukan, dengan menerapkan prinsip hierarki visual, di mana logo memiliki ukuran paling besar untuk menunjukkan identitas *brand* dan elemen gunung dan air ditampilkan dalam ukuran yang lebih besar dibandingkan elemen lainnya untuk memperkuat pesan utama dari *totebag*. Warna merah digunakan untuk menekankan kandungan mineral dalam produk Le Minerale. Selain itu, penulis juga merancang bagian samping dan tali selempang

totebag agar tidak terlihat kosong, serta tetap menghadirkan elemen *branding* dari Le Minerale. Untuk asset dari *totebag*, penulis mengambilnya dari *shutterstock*, sehingga sudah bebas royalty. Berikut alternatif 1 dari desain totebag Le Minerale.

Gambar 3.25 Alternatif Pertama *Totebag* Le Minerale

3. Evaluasi

Pada tahap evaluasi, penulis mengajukan desain akhir kepada *supervisor*, yang kemudian diteruskan kepada *Team Lead.* Berdasarkan masukan dari *Team Lead,* diperlukan pembuatan alternatif kedua dengan penyesuaian hierarki visual, yaitu menempatkan botol Le Minerale sebagai elemen utama, namun tetap mempertahankan dua elemen pendukung dari alternatif pertama, yakni gunung dan mineral. Penulis kemudian melakukan revisi sesuai dengan arahan tersebut, dan berikut merupakan hasil dari alternatif kedua berdasarkan *feedback*:

Gambar 3.26 Alternatif Kedua *Totebag* Le Minerale

4. Implementasi

Penulis kemudian mengirimkan *preview* dari kedua alternatif desain kepada *Tim Account* untuk diteruskan kepada klien. Hingga saat ini, penulis belum menerima informasi lebih lanjut

terkait keputusan akhir mengenai penggunaan desain totebag tersebut.

3.3.2.4 Proyek *Key Visual* PPT Marie Gold

Proyek tambahan keempat yang dikerjakan oleh penulis adalah pembuatan *key visual* untuk kebutuhan *Power Point* Marie Gold. *Slide* yang dibuat akan digunakan untuk mempresentasikan mengenai 3 kelebihan dari *biscuit* Marie Gold, dan memperindah *slide* tersebut hingga terlihat menarik di mata klien. Proses awal pembuatan *slide* dimulai dengan proses analisis.

1. Analisis

Gambar 3.27 Brief *Key Visual* PPT Marie Gold

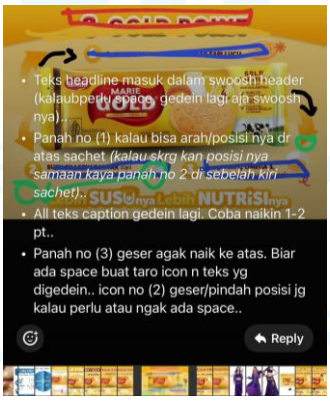
Tahap awal dalam proses perancangan desain dimulai dengan memahami isi *brief* secara menyeluruh. Berdasarkan *brief* yang diberikan, klien telah menyampaikan dengan jelas informasi-informasi yang perlu disampaikan dalam *slide*. Oleh karena itu, tugas penulis adalah menyusun tata letak (*layout*) secara efektif dan memperindah tampilan visual slide agar lebih menarik.

2. Desain

Gambar 3.28 Desain Awal *Key Visual* PPT Marie Gold

Pada tahap selanjutnya, penulis mulai melakukan proses desain dan penataan layout agar tampilan *slide* menjadi lebih menarik berdasarkan brief yang diberikan. Kemasan Marie Gold ditempatkan sebagai elemen hierarki utama untuk menciptakan titik fokus bagi audiens. Penyesuaian dilakukan terhadap layout *slide* agar selaras dengan *brief* yang diterima, di mana tiga poin utama ditampilkan secara lebih dinamis tanpa bingkai, guna menghindari kesan penuh dan memaksimalkan penggunaan ruang kosong *(white space)*. Selain itu, ditambahkan ornamen-ornamen pendukung di setiap poin untuk memperindah tampilan, serta anak panah yang didesain secara dinamis, seolah-olah keluar dari kemasan dan mengarah langsung ke masing-masing poin.

3. Evaluasi



Gambar 3.29 Revisi *Team Lead Key Visual* PPT Marie Gold

Setelah desain diajukan kepada *supervisor*, tahap selanjutnya adalah penyampaian kepada *Team Lead*. Penulis kemudian menerima sejumlah masukan, di antaranya adalah memasukkan teks *headline* ke dalam elemen *swoosh header*, mengubah arah panah bagian atas agar tampak keluar dari bagian atas kemasan, memperbesar ukuran seluruh teks, serta mengatur ulang posisi panah kedua dan ketiga. Seluruh revisi ini ditujukan untuk mengoptimalkan penggunaan ruang kosong agar desain tidak terlihat penuh. Penulis kemudian melakukan penyesuaian sesuai arahan hingga menghasilkan desain akhir sebagai berikut, dengan adanya 2 alternatif warna panah :

Gambar 3.30 Revisi *Key Visual* PPT Marie Gold

Setelah desain dikirimkan oleh *Team Account* kepada klien, penulis kemudian mendapatkan feedback kembali terkait panah yang digunakan. Klien meminta untuk *keep* panah seperti pada brief yang langsung keluar dari belakang *pack*, tidak berbentuk elok-elok karena ingin memberikan penegasan. Selain itu, terdapat revisi untuk *header* dan *font* Marie Gold, yang menghasilkan desain akhir sebagai berikut:

Gambar 3.31 Hasil Akhir *Key Visual* PPT Marie Gold

4. Implementasi

Gambar 3.32 Implementasi *Key Visual* PPT Marie Gold

Pada tahap implementasi, penulis telah mengirimkan *preview slide* presentasi kepada *Team Account* untuk selanjutnya disampaikan kepada klien. Sampai saat ini, penulis belum memperoleh kepastian mengenai keputusan akhir terkait penggunaan desain KV PPT *Slide* tersebut. Namun, berdasarkan pengamatan dalam grup divisi, penulis melihat bahwa terdapat pengembangan item turunan lainnya yang merujuk pada slide key visual (KV) PPT yang telah dibuat.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama menjalani sebagai *graphic design intern* di TXT Creative, penulis dapat dikatakan telah berhasil menyelesaikan seluruh tugas yang diberikan dengan baik. Meskipun demikian, dalam proses pelaksanaannya, penulis menghadapi beberapa tantangan saat mengerjakan sejumlah proyek. Kendala yang dialami meliputi masalah kurang efisiennya manajemen waktu, koneksi internet, serta kesulitan teknis dalam pengoperasian Adobe Photoshop. Penjelasan lebih rinci akan kendala yang dialami akan dijelaskan pada bagian selanjutnya.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Kendala utama yang dihadapi penulis selama periode magang adalah kesulitan dalam mengatur waktu dalam menyelesaikan proyek yang ada. Terkadang, jumlah proyek yang harus diselesaikan dalam satu hari cukup banyak, sehingga penulis merasa kewalahan dalam membagi waktu. Beberapa proyek juga memiliki tingkat kerumitan/kesulitan yang cukup tinggi sehingga memerlukan waktu pengerjaan yang lebih lama. Selain itu, dengan sistem kerja yang sepenuhnya WFO *(Work From Office)*, penulis mengalami kesulitan dalam mengatur waktu untuk menyelesaikan pekerjaan di luar tanggung jawab dari perusahaan.

Kendala lain yang turut memengaruhi kinerja adalah ketidakstabilan koneksi internet di kantor. Kondisi ini berdampak pada kinerja kerja penulis, seperti memperlambat pengunduhan file, mengakses *brief*, dan kebutuhan komunikasi lainnya yang bergantung pada koneksi internet. Oleh karena itu, gangguan koneksi ini cukup berpengaruh dalam menghambat efektivitas kerja.

Kendala ketiga yang dirasakan penulis berkaitan dengan aspek teknis desain, khususnya dalam penggunaan Adobe Photoshop. Selama masa perkuliahan di UMN, penulis lebih terbiasa menggunakan Adobe Illustrator, sehingga membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan tools dan UI/UX Adobe Photoshop yang berbeda. Proses penyesuaian ini sempat memperlambat pengerjaan proyek di tahap awal kerja magang.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Kendala dari pelaksanaan magang yang telah diuraikan sebelumnya tentunya sudah dapat teratasi dengan baik, hal ini dikarenakan penulis memiliki rasa tanggung jawab baik itu bagi perusahaan, ataupun diluar perusahaan. Seperti masalah pada koneksi internet yang kurang stabil, dapat penulis atasi dengan menghubungkan data dari *handphone* ke laptop. Untuk mengatasi manajemen waktu penulis yang kurang baik, penulis mengatasinya dengan membuat daftar pengerjaan tugas dan mengurutkannya berdasarkan skala prioritas dari yang penting hingga tidak terlalu penting. Penulis juga memberikan tenggat waktu kepada diri sendiri sehingga proses pengerjaan tidak melewati batas yang telah ditentukan. Terkait kendala kurangnya pemahaman penulis terkait penggunaan Adobe Photoshop, penulis mengatasi kendala ini dengan menonton *tutorial* dari Youtube dan juga bertanya kepada *supervisor* atau karyawan tetap lainnya yang sudah berepengalaman menggunakan *software* tersebut.