BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam menjalankan program magang, Penulis menjalankan posisi sebagai *graphic design intern* yang bertanggung jawab dalam menjalankan tugas untuk membuat desain dari 4 *brand*. Selain itu, Penulis juga berpartisipasi dalam proyek dari *brand* lainnya dalam membuat ilustrasi dan proyak lainnya. Penulis menjalankan projek dari 4 *brand*, yaitu Alkagra Seniglass, Souli, Georgia, dan The Best Vision, serta proyek tambahan dari *brand* lainnya selagi berjalannya program magang seperti Pedima, Nefta, dan Project 24. Berikut merupakan penjabaran dari kedudukan dan koordinasi dari pelaksanaan program magang.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Dalam perusahaan, Penulis berada di posisi sebagai graphic designer intern. Penulis berada di dalam tim designer dari perusahaan yang dipimpin oleh Head of Creative yang juga merupakan supervisor Penulis dalam program magang. Dalam menjalankan tugas sebagai graphic designer intern, Penulis juga diawasi oleh Head of Design yang juga memberikan arahan ketika Penulis melakukan tugas. Dalam menjalankan tugas, Penulis juga melakukan komunikasi bersama social media manager intern yang merencanakan tugas Penulis dan dimonitor oleh Head social media manager dalam memberikan brief tugas.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam menjalankan tugas pada saat menjalankan program magang, Penulis diberikan arahan pada saat *on boarding* oleh *Chief Operating Officer, Head of Design, dan Head Social Media Manager*. Selanjutnya, *brief* tugas yang akan dikerjakan selama program magang berlangsung diberikan dalam bentuk Google Sheets yang telah dibuat oleh tim *social media manager*.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Berdasarkan penjelasan oleh Angela Santosa selaku brand manager pada Maji Branding Agency, alur proyek dimulai dari klien yang memerlukan layanan branding dari Maji Branding Agency. Lalu, Brand Manager dan Head Social Media Manager (SMM) akan melakukan perjanjian kerjasama antar brand dan Maji Branding Agency. Setelah menjalin hubungan kerjasama, Brand Manager bersama Head SMM melakukan pengumpulan data, kepentingan dari klien, dan meriset brand untuk menjadi acuan bagi SMM dalam merancang brand guidelines dan social media plan. Social media plan yang telah dirancang, disusun pada Google Sheets untuk dijadwalkan dan sebagai brief bagi para graphic designer yang akan membuat desain dari social media plan tersebut.

Dalam proses membuat desain *brand, graphic designer* membut desain dari konten sesuai dengan *timeline* yang telah diberikan pada *brief.* Seiring pembuatan desain, *graphic designer* meengasistensikan dan dapat berdiskusi dengan *Head of Design* atau *Head of Creative.* Ketika hasil desain yang dirancang telah disetujui oleh *Head of Design,* desain konten yang sudah selesai diberikan kepada tim SMM untuk di *preview* ke klien secara langsung. Jika terdapat revisi dari pihak klien, maka hasil desain akan diperbaiki kembali oleh desainer dan diasistensikan kembali kepada *Head of Design.* Namun, jika hasil desain sudah diterima, maka hasil desain akan diunggah ke Google Drive untuk menjadi stok konten yang akan di *post* pada media sosial *brand* yang sudah dikerjakan (Santosa, 2025).

3.2 Tugas yang Dilakukan

Dalam melakukan program magang, tugas utama yang dilakukan oleh Penulis adalah mendesain konten media sosial sesuai *brief* yang telah diberikan. Tugas mendesain konten media sosial yang dikerjakan oleh Penulis adalah berupa desain *feeds, story,* dan *reels motion graphic*. Selain itu, Penulis juga mendapatkan kesempatan untuk mengerjakan proyek lainnya seperti membuat ilustrasi maskot. Tugas-tugas yang diberikan tersebut merupakan bagian dari *daily task* yang diisi oleh Penulis pada merdeka.umn.ac.id. Berikut merupakan dari tugas yang telah dilakukan oleh Penulis dalam menjalankan magang di Maji Branding Agency.

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	13—17 Januari 2025	 Konten media sosial (Georgia, Souli) Ilustrasi (Nefta) 	 Internship Onboarding Georgia (1 story, 1 feeds, 1 cover reels) Souli (2 feeds, 2 story) Nefta (5 character illustration explore, core character deck)
2	20—24 Januari 2025	 Konten media sosial (Georgia, Souli, Alkagra) Ilustrasi (Nefta) 	 Georgia (Promo poster, 4 <i>feeds</i>, 4 <i>story</i>) Souli (Revisi promo CPAS, 1 <i>feed</i>, 3 <i>story</i>) Alkagra (1 <i>cover reels</i>, 6 <i>feeds</i>, 6 <i>story</i>) Nefta (<i>core character</i> <i>illustration</i> + Vector)
3	30—31 Januari 2025	 Konten media sosial (Georgia, Souli, Alkagra) 	 Georgia (2 feeds, 4 story, 1 cover reels) Souli (4 feeds, 4 story) Alkagra (4 feeds, 5 story)
4	3—7 Februari 2025	 Konten media sosial (Georgia, Souli, Alkagra) Ilustrasi (Nefta) 	 Georgia (Poster promo Valentine, 3 <i>feeds</i>, 5 <i>story</i>) Souli (5 <i>feeds</i>, 6 <i>story</i>) Alkagra (1 <i>cover reels</i>, 5 <i>feeds</i>, 5 <i>story</i>) Nefta <i>character deck</i>)

Tabel 3.1 Tugas yang Dilakukan

-			
5	10—14 Februari 2025	Konten media sosial (Georgia, Alkagra)-Georgia (1 cover re feeds, 2 story)Alkagra) 	els, 2 aphic ign)
6	17—21 Februari 2025	Konten media sosial (Georgia, Souli, Alkagra)-Georgia (1 cover re -Souli (Georgia, Souli, Alkagra)-Souli (5 feeds story) -Ilustrasi dan desain sticker (Nefta)-Nefta (on going stic design)	els)) ory) :ker
7	25—28 Februari 2025	Konten media sosial (Georgia, Souli, Alkagra)-Georgia (Ramadan y poster, dessert menu design, 3 feeds story)Desain menu (Georgia)-Souli (Desain sticket harga, 2 story)Desain sticker (Souli)-Alkagra (1 cover re motion graphic, 6 fe story)Ilustrasi dan desain sticker (Nefta)-Nefta (+1 character design)	promo u y) er els, 1 eeds
8	3—7 Maret 2025	Konten media sosial (Georgia, Souli, Alkagra)-Georgia (Desain por flyer, 4 feeds story)Souli, Alkagra)-Souli (7 feeds story)Ilustrasi dan desain sticker (Nefta)-Alkagra (1 motion g sticker)	ster) graphic) 1
9	10—14 Maret 2025	Konten media sosial (Georgia, Souli, Alkagra)-Georgia (4 feeds, 5 for Souli (4 feeds, 6 sto Alkagra (1 cover re- motion graphic)Ilustrasi dan desain sticker (Nefta)-Alkagra (1 cover re- motion graphic)	story) ry) els, 1
10	17—21 Maret 2025	Konten media sosial (Georgia, Alkagra)-Georgia (Digital im menu butter salmon design buku menu, i story)Re-design buku menu (Georgia)-Alkagra (1 feeds, 2 i story)Ilustrasi dan desain sticker (Nefta)-Nefta (final charact 	aging , re- 3 feeds story) ter &

11	2427 Maret	-	Konten media	_	Georgia (Promo poster
11	2025	-	Konten media sosial (Georgia, Alkagra) Photoshoot (Georgia) Desain poster (Georgia)	-	Ramadan special, 7 <i>feeds</i> story) Alkagra (3 <i>feeds story</i>) Nefta (Tambahan pose karakter)
		-	Ilustrasi (Nefta)		
12	7—11 April 2025	-	Konten media sosial (Georgia, Alkagra) Desain sticker (Pedima)	-	Georgia (6 <i>feeds</i> , 8 story) Alkagra (5 <i>feeds</i> , 1 <i>motion</i> <i>graphic</i> , 6 <i>story</i> , 1 <i>cover</i> <i>reels</i>) Pedima (Desain sticker)
13	14—17 April 2025	-	Konten media sosial (Georgia, Alkagra) Desain sticker (Pedima)	-	Georgia (7 feeds story, 1 cover reels) Alkagra (1 motion graphic, 1 cover reels, 3 feeds story) Pedima (Desain sticker)
14	21—25 April 2025		Konten media sosial (Georgia, Georgia) Desain poster promo (Georgia) Desain kaos (Pedima) Desain sticker (Pedima)	-	Georgia (4 story, 1 promo poster) Alkagra (1 reels, 1 cover reels, 1 story) Pedima (T shirt design, sticker design)
15	28 April – 2 Mei 2025		Konten media sosial (Georgia, Alkagra) Desain poster promo (Georgia) Desain kaos (Pedima)	-	Georgia (1 Desain poster promo, 7 <i>feeds story</i>) Alkagra (1 <i>reels</i> , 1 <i>cover</i> <i>reels</i> , 6 <i>story feeds</i>) Pedima (<i>t shirt design</i> , <i>final deck</i>)
16	5—9 Mei 2025	-	Konten media sosial (Georgia, Alkagra) Pitching deck (Project 24)	-	Georgia (8 feeds story) Alkagra (2 reels, 2 cover reels, 3 feeds, 4 story) Project 24 (pitch deck design)

17	13—16 Mei 2025	-	Konten media sosial (Georgia, Alkagra)	-	Georgia (2 <i>feeds story</i>) Alkagra (2 <i>reels, 2 cover</i> <i>reels</i>)
18	19—23 Mei 2025	-	Konten media sosial (Georgia, Alkagra, The Best Vision) Desain signage	- -	Georgia (1 Desain poster promo, 7 <i>feeds story</i>) Alkagra (3 <i>story feeds</i>) The Best Vision (5 <i>feeds</i> , 2 <i>story</i> , desain signage)
19	26—30 Mei 2025	-	Konten media sosial (Georgia, Alkagra, The Best Vision) Desain poster promo (Georgia)		Georgia (3 feeds story) Alkagra (5 feeds story) The Best Vision (7 feeds story, signage deck)

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Dalam melaksanakan magang, pekerjaan yang dilakukan oleh Penulis adalah membuat desain konten media sosial dari *brand-brand* yang telah diberikan oleh Perusahaan. Dalam membuat konten media sosial, Penulis membuat desain dari *feed* dan *story* instagram, juga membuat *motion graphic* yang menjadi salah satu konten dari *brand* yang dipegang oleh Penulis. Selain itu Penulis juga bertanggung jawab untuk membuat proyek lain diluar konten media sosial yang ditugaskan, seperti membuat ilustrasi dan desain lainnya. Selama menjalankan program magang, Penulis menggunakan *software* yang membantu Penulis dalam mendesain seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effect, dan Procreate.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Dalam menjalankan program magang, Penulis menjalankan berbagai macam proyek desain. Proyek besar utama yang Penulis kerjakan adalan pembuatan karakter maskot untuk *brand* Nefta. Dalam proyek ini, Penulis ditugaskan untuk membuat karakter maskot laki-laki dan perempuan. Selain itu Penulis juga ditugaskan untuk membuat desain stiker untuk Nefta.



Gambar 3.2 Referensi Karakter dari Klien

Dalam pembuatan karakter, *client* memberikan referensi karakter berupa visualisasi dari pekerja proyek yang sesuai dengan jasa yang ditawarkan oleh *client*. Dari *brief* yang diberikan oleh *client*, tidak dicantumkan spesifik referensi jenis karakter maskot yang diinginkan, maka dari itu, Penulis berkonsultasi kepada *Head of Creative* untuk alternatif karakter. Menurut Pontillas (2011), dalam menciptakan karakter maskot terdapat beberapa prinsip desain yang digunakan, yaitu *shape, proportion, pose,* dan *silhoutte* (Masum & Kusumandyoko, 2024, h. 212). Keempat prinsip tersebut ditentukan dari referensi dan citra dari karakter maskot yang akan divisualisasikan. Dalam tahap awal membuat maskot, Penulis membuat 4 alternatif sketsa maskot dengan karakteristik yang berbeba-beda sesuai dengan prinsip desain untuk membuat maskot.



Gambar 3.3 Alternatif Sketsa Karakter Maskot

Keempat alterntif maskot yang dibuat memiliki proporsi badan yang berbeda-beda dan berdasarkan *style* yang berbeda. Namun dari alternatif maskot tersebut, Penulis menerapkan baju yang sama pada maskot, yaitu baju *safety* yang sesuai dengan referensi yang diberikan oleh *client*. Dari keempat maskot tersebut, Penulis berkonsultasi bersama *Head of Design* dan *Head of Creative* untuk menentukan sketsa mana yang akan dieksplorasi lebih lanjut dan yang akan difinalisasikan. Dari 4 alternatif sketsa tersebut, *Head of Design* dan *Head of Creative* memilih 2 alternatif sketsa, yaitu nomor 3 untuk dikembangkan pose beserta ekspresi dan nomor 4 untuk dikembangkan



Gambar 3.4 Sketsa Eksplorasi Karakter Maskot

Setelah membuat ekplorasi yang lebih banyak, Penulis melanjutkan proses asistensi kepada *Head of Design* dan *Head of Creative*. Kemudian, para *Head* memilih desain ke 1 untuk dilanjutkan ke proses digitalisasi menjadi vektor dengan menggunakan Adobe Illustrator. Proses membuat karakter maskot dimulai dengan memasukkan sketsa karakter yang telah dibuat. Lalu dengan menggunakan *pen tool* pada Adobe Illustrator, Penulis melakukan *tracing* pada garis sketsa maskot. Kemudian setelah menyelesaikan keseluruhan garis, Penulis memberi warna yang sesuai dengan *colour palette* Nefta. Setelah selesai membuat karakter, Penulis membuat *final deck* proses dari pengerjaan karakter untuk dikirimkan kepada SMM untuk melakukan *preview* ke *client*.



Gambar 3.5 Deck Preview Karakter Maskot

Proses pengerjaan tersebut memakan waktu 1 minggu sembari Penulis mengerjakan proyek lainnya juga. Setelah mengirimkan *deck*, SMM memberikan informasi lanjutan kepada Penulis untuk melakukan revisi lebih lanjut. Pada revisi yang diberikan, *client* memberikan referensi lanjutan untuk membuat alternatif karakter lain. *Client* memberikan masukkan untuk membuat proporsi karakter yang lebih tinggi, sehingga Penulis membuat alternatif sketsa proporsi lainnya.



Gambar 3.6 Alternatif Sketsa Tambahan Karakter Maskot

24

Dari *feedback* yang diberikan oleh *client*, Penulis membuat alternatif sketsa lainnya sebanyak 8 sketsa dan menambahkan sketsa pertama yang sudah dibuat oleh Penulis sebelumnya. Dari sketsa yang telah dibuat tersebut, Penulis mengasistensikan hasil sketsa kepada *Head of Design* dan *Head of Creative*. Para *head* memilih sketsa ke 4 dan 5 untuk difinalisasikan. Namun seiring berjalannya pengerjaan digitalisasi menjadi vektor, para *head* memilih nomor 3 dan 4 untuk difinalisasikan untuk di *preview* selanjutnya. Setelah difinalisasikan menjadi vektor, para *head* memilih karakter ke 3 untuk dibuat pose lainnya dengan menambahkan atribut remot yang biasanya digunakan oleh karyawan Nefta dalam proyek. Setelah memfinalisasikan karakter, Penulis kembali menyusun *final deck* untuk dikirimkan kepada SMM dan diteruskan ke *client*.



Gambar 3.7 Deck Preview Karakter yang Dipilih

Setelah mendapatkan *approval* dari *client*, karakter dieksplorasi kembali untuk pose serta ekspresi. Pembuatan pose dan ekspresi dari karakter dibuat dengan referensi dari sketsa secara digital yang kemudian dilakukan proses *tracing* kembali pada Adobe Illustrator dan disatukan dengan karakter. Alternatif pose yang dibuat berdasarkan hasil dari asistesi para *head* hingga *approval* dari *client brand*.



Gambar 3.8 Eksplorasi Pose Karakter Maskot

Setelah membuat karakter laki-laki Nefta, *client* kembali meminta karakter lainnya, yaitu karakter wanita. Pada karakter wanita, Penulis mendapatkan *brief* dari *client* yang diteruskan oleh SMM untuk menggunakan karakter yang sama namun dengan penambahan rambut. Dari *brief* tersebut, Penulis membuat eksplorasi rambut untuk karakter wanita Nefta. Penambahan rambut dari karakter wanita dibuat berdasarkan referensi yang telah dikumpulkan oleh Penulis dari foto-foto wanita yang biasa bekerja di pekerjaan proyek.



Gambar 3.9 Referensi Rambut Karakter Maskot Wanita 26 Perancangan Karakter Maskot..., Valent Antovia, Universitas Multimedia Nusantara

Dari referensi yang telah dikumpulkan, Penulis melakukan asistensi kepada para *head*. Setelah mendapatkan *approval*, Penulis melanjutkan pengerjaan penambahan rambut pada karakter untuk membuat desain karakter wanita Nefta. Penulis menambahakn rambut secara langsung dengan menggnakan *pen tool* pada Adobe Illustrator dan menyesuaikan dengan *stroke* lainnya pada karakter.



Gambar 3.10 Alternatif Rambut Karakter Maskot Wanita

Dari hasil eksplorasi rambut yang telah dibuat, Penulis kembali melakukan proses asistensi kepada *Head of Design* dan *Head of Creative* untuk menentukan rambut yang akan dipakai untuk karakter wanita Nefta. Dari hasil diskusi bersama, para *head* bersama Penulis memilih jenis rambut yang ke 1 untuk menjadi karakter wanita Nefta. Setelah memfinalisasikan karakter wanita Nefta, Penulis kembali mengirimkan hasil desain kepada SMM untuk diteruskan ke *client*. Selanjutnya, setelah mendapatkan *approval* dari *client*, Penulis menyatukan karakter wanita dan laki-laki Nefta pada satu *final character deck* untuk menjadi acuan karakter maskot Nefta. Pada karakter wanita, juga menyesuaikan pose yang telah dibuat pada karakter laki-laki Nefta.



Gambar 3.11 Final Character Deck Nefta

Dalam *final deck* yang disusun, Penulis terlebih dahulu menyertakan maskot utama Nefta versi laki-laki maupun perempuan. Selanjutnya, penulis membuat *breakdown* enam jenis pose untuk karakter maskot laki-laki, kemudian dilanjutkan dengan enam jenis pose untuk karakter maskot perempuan. Semua hasil dari perancangan karakter maskot Nefta digabungan dalam satu *final deck*.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selain menjalankan tugas utama dalam program magang, Penulis juga menjalankan proyek-proyek lainnya. Terdapat berbagai jenis proyek dan juga penggunaan *tools* yang digunakan dalam mengerjakan tugas magang. Terdapat berbagai macam proyek seperti membuat ilustrasi, desain vektor, *digital imaging, photoshoot,* dan lainnya yang dijabarkan sebagai berikut:

3.3.2.1 Proyek Sticker Nefta

Proyek tambahan pertama yang dilakukan oleh Penulis adalah lanjutan dari proyek karakter maskot untuk *client* Nefta. Pada tugas tambahan ini, Penulis ditugaskan untuk membuat beberapa stiker yang akan digunaan untuk proyek Nefta. Dari *brief* yang telah diberikan, Penulis ditugaskan untuk membuat desain visualisasi stiker khusus untuk Nefta dengan menggunakan karakter maskot yang telah dibuat. Desain stiker yang ditugaskan dibuat berdasarkan referensi yang telah diberikan oleh *client*. Tugas tambahan yang diberikan kepada Penulis adalah untuk membuat 17 desain stiker yang dibuat dengan *layout* dan gaya ilustrasi vektor yang lebih rapi.

<section-header><complex-block><complex-block>

Sticker References

Gambar 3.12 Referensi Stiker

Dalam pembuatan stiker Nefta, Penulis diberikan *brief* untuk membuat stiker dengan ukuran 7 x 5 cm untuk stiker vertikal dan ukuran 5 x 5 cm untuk stiker 1:1. Pada penjabaran tugas tambahan ini, Penulis akan fokus untuk membedah satu stiker yang berukuran 5 x 5 cm yang berisi konten "PERINGATAN!!! Jangan biarkan selang tertekuk dan dilarang memanggul selang boom saat melakukan pengecoran". Awal dari pembuatan desain stiker dimulai dengan diskusi antara Penulis, SMM, *Head of Design*, dan *Head of Creative* yang membahas tentang bagaimana gaya visual dari stiker yang akan dibuat.



Gambar 3.13 Referensi Stiker Peringatan

Dari hasil diskusi internal, ditentukan untuk membuat stiker dengan gaya visual yang sama dengan karakter maskot, dari segi ketebalan garis, warna, dan lekuk dari garis. Setelah melakukan diskusi, Penulis memulai proses pembuatan stiker yang dimulai dari sketsa untuk pose dari karakter dengan melakukan sketsa secara digital. Penjelasan dari tahap pembuatan stiker akan dijabarkan melalui tabel berikut:

No.	Foto Proses Pengerjaan	Tools	Deskripsi
1		Software: Procreate Tools: Sketching 6B Pencil	Penulis melakukan sketsa kasar untuk menjadi panduan dalam membuat pose maskot sesuai dengan referensi.
2		Software: Adobe Illustrator Tools: Pen Tool	Setelah memasukkan sketsa kasar yang telah dibuat, Penulis melakukan <i>tracing</i> dengan menggunakan <i>pen tool</i> pada Adobe Illustrator.
3		Software: Adobe Illustrator Tools: Pen Tool, Fill	Setelah membuat semua <i>outline</i> dari aset, Penulis memberi warna pada aset dengan menggunakan <i>shape</i> yang dibentuk dengan menggunakan <i>pen tool</i> . Warna yang digunakan pada karakter merupakan warna yang telah menjadi <i>guide brand</i> Nefta.

Tabel 3.2 Proses Pengerjaan Proyek Tambahan 1

4		Software: Adobe Illustrator Tools: Layer	Ketika membuat <i>shape</i> pada aset, beberapa <i>shape</i> yang telah dibuat bertumpuk. Dengan menggunakan <i>layer</i> , Penulis menyesuaikan <i>layer</i> sesuai dengan visualisasi dari aset agar dapat menyampaikan pesan dengan baik.
5		Software: Adobe Illustrator Tools: Rectangle Tool	Setelah selesai membuat aset maskot yang sesuai dengan referensi, Penulis membuat <i>shape</i> yang akan menjadi <i>base</i> dari stiker.
6	Transform BODO X: -62.9418 c W: 5 cm Y: -108.821 c H: 5 cm X H++ 5 cm Ø 5 cm X Image: Solid state of the state of	Software: Adobe Illustrator Tools: Transform	Shape yang dibuat mengikuti panduan dari brief yang telah diberikan ole SMM, yaitu dengan ukuran 5x5 cm dan penambahan curve pada bagian ujung dari rectangle.
7	Appearance Fill Stroke 3 pt Opacity 100% >	Software: Adobe Illustrator Tools: Appearance	Selain itu, <i>client</i> juga memberikan <i>request</i> untuk menambahkan <i>border</i> pada stiker. Sehingga, Penulis membuat <i>stroke</i> pada <i>shape base</i> dari stiker dengan cara menambahkan ketebalan <i>stroke</i> pada <i>appearance settings</i> .
8		Software: Adobe Illustrator Tools: Fill, Rectangle tool	Pada tahap selanjutya, Penulis membuat <i>shape</i> sebagai tambahan <i>space</i> untuk memuat tulisan.

9	JANGAN BIARKAN SELANG TERTEKUK DAN DILARANG MEMANGGUL SELANG BOOM SAT MELAKUKAN PENGECORAN	Software: Adobe Illustrator Tools: Text tool	Lalu dengan menggunakan <i>text</i> <i>tool</i> , Penulis membuat tulisan yang sesuai dengan <i>brief</i> yang telah diberikan oleh <i>client</i> . Selain itu, Penulis juga menggunakan <i>font</i> yang sesuai dengan <i>brand guideline</i> Nefta, yaitu dengan menggunakan <i>font</i> Archivo. Pada tahap membuat teks, Penulis juga menyesuaikan ukuran, <i>kerning</i> , dan <i>leading</i> pada teks agar pesan dapat tersampaikan dengan jelas pada saat stiker ditempel ke proyek.
10		Software: Adobe Illustrator Tools: Ruler, Guide line	Setelah membuat semua aset yang diperlukan untuk stiker, Penulis menambahkan guide pada base stiker. Untuk menambahkan guide, Penulis mengaktifkan ruler pada workspace. Setelah itu, Penulis menarik garis guide dan menyesuaikan batas margin yang dapat menjadi panduan bagi Penulis agar stiker yang dibuat berada di dalam safe space dan menjadi guide yang konsisten untuk pembuatan stiker lainnya.
11	PERINGATAN !!! JANGAN BIARKAN SELANG TERTEKUK DAN DILARANG MEMANGGUL SELANG BOOM SAAT MELAKUKAN PENGECORAN	Software: Adobe Illustrator Tools: Align, expand	Tahap terakhir dalam membuat sticker adalah dengan memasukkan dan menyesuaikan aset-aset yang telah dibuat sebelumnya menjadi stiker yang utuh. Untuk menyesuaikan aset pada <i>layout</i> <i>base</i> stiker, Penulis mengubah teks menjadi objek terlebih dahulu. Sehingga teks dapat disesuaikan ketika diratakan dengan aset lainnya. Aset-aset tersebut diratakan dan disesuaikan dengan menggunakan <i>align</i> untuk meluruskan aset yang telah dibuat dengan komposisi yang sesuai dan rapi.

Setelah stiker dibuat, Penulis melakukan asistensi kepada *Head of Creative* dan *Head of Design*. Ketika desain sudah disetujui, Penulis melanjutkan proses pembuatan stiker lainnya dengan panduan *layout* dan ukuran sama yang juga menyesuaikan dengan *brief* dari *client*. Terdapat 17 stiker yang dibuat dengan informasi dan visualisasi yang berbeda-beda pada setiap stikernya.



Gambar 3.14 Proyek Stiker Nefta

Dari total 17 stiker yang telah dibuat, penulis juga merancang stiker berukuran 7 x 5 cm sesuai dengan *brief*. Seluruh stiker menggunakan gaya visual yang seragam, baik yang berlatar belakang maupun yang polos. Penempatan teks pun disesuaikan dengan kebutuhan, sehingga ada yang diletakkan di atas, tengah, maupun bawah, sesuai arahan klien.

3.3.2.2 Proyek Digital Imaging Georgia

Proyek tambahan kedua yang dijalankan oleh Penulis adalah melakukan *digital imaging* pada hasil fotografi untuk *client* dari *brand* Georgia. Hasil dari *digital imaging* yang dilakukan digunakan untuk menjadi konten media sosial Instagram Georgia. Selain itu, hasil dari *digital imaging* juga dapat digunakan untuk kebutuhan lain Georgia seperti pada buku menu, poster, atau *flyer*. Dalam melakukan *digital imaging*, tentu dibutuhkan aset foto Georgia. Maji Branding Agency juga menyediakan jasa fotografi yang berfungsi untuk proyek seperti Georgia ini, yang dimana memerlukan aset foto untuk konten pada media sosial. Untuk mengambil foto pada Georgia, dibutuhkan *brief* kebutuhan foto atau jika ada poster yang diperlukan per bulannya.

Tahap awal untuk mengambil foto pada Georgia adalah dengan *brief* list menu yang akan diambil fotonya, yang kemudian diteruskan ke SMM untuk dibuat *moodboard* dan referensi foto yang akan diambil. Pada saat mengerjakan *moodboard* dan pencarian referensi, Penulis akan berdiskusi bersama SMM untuk menyusun *dummy* dari postingan yang akan ditampilkan pada media sosial Instagram Georgia. Pada tahap ini, dilakukan penyesuaikan konten untuk makanan, *human interaction, close up photo, ambience photo,* atau konsep lainnya. Pembuatan *moodboard* dan referensi dilakukan dengan cara mencari inspirasi dari Pinterest dan Instagram dengan mempertimbangkan *angle,* kecocokan dengan keseluruhan desain Georgia, properti, dan *talent* pada saat proses pengambilan foto.



Gambar 3.15 Referensi Photoshoot Georgia

Kemudian setelah referensi dikumpulkan, SMM akan melakukan *preview* kepada *Head SMM* untuk mendapatkan *approval*. Setelah mendapatkan *approval*, SMM membuat perencanaan *photoshoot* seperti tanggal foto, keperluan properti, pakaian *talent*, dan keperluan lainnya. Selanjutnya ketika *brief* sudah jadi, Penulis beserta SMM, *talent*, dan fotogafer akan ke Georgia untuk melakukan proses *photoshoot*. Pada saat proses *photoshoot*, Penulis beserta SMM juga berkontribusi dalam menjadi *talent*, menata makanan serta minuman, dan merealisasikan referensi pada menu yang disajikan oleh Georgia untuk difoto.



Gambar 3.16 Proses Photoshoot di Georgia

Setelah melakukan proses *photoshoot*, fotografer akan memilah foto dan memasukkan foto ke dalan Google Drive untuk diteruskan ke SMM. Setelah itu, SMM akan memilah foto secara spesifik untuk dimasukkan ke dalan Google Sheets yang menjadi panduan konten media sosial Georgia. Dari *brief* tersebut, Penulis yang sebagai desainer mendapatkan aset foto yang perlu di *touch up* dengan teknik *digital imaging*.



Gambar 3.17 Brief Georgia

Tahap awal dalam mengerjakan *digital imaging* foto adalah membaca *brief* yang telah dibuat oleh SMM dan mengunduh foto yang telah dipilih untuk di edit. Dari *brief* yang diberikan pada Google Sheets, terdapat permintaan untuk menggabungkan 2 foto untuk menjadi *cover reels*. Setelah membaca *brief*, Penulis melanjutkan proses desain dengan menggunakan Adobe Photoshop. Proses mendesain akan dijelaskan dengan penjabaran berikut: Tabel 3.3 Proses Pengerjaan Proyek Tambahan 2

No.	Foto Proses Pengerjaan	Tools	Deskripsi
1	Солония 2	Create new	Ketika membuka Adobe
		document	Photoshop, Penulis membuat file
	* → + → + → + → + → + → + → + → + → + →		dengan format Instagram <i>feeds</i>
			dan <i>story</i> , dengan ukuran 1350 x
			1080 pixel untuk <i>feeds,</i> dan 1920
			x 1080 pixel untuk story.
2		Artboard	Setelah membuat ukuran tersebut,
		tool	Penulis membuat artboard dengan
			menggunakan artboard tool.
	•		
3	\mathbf{O} \sim 28 APRIL COVER REELS	Rename	Selanjutnya, Penulis membuat
		Artboard	penamaan artboard untuk
			memudahkan Penulis dalam
			memisahkan konten sesuai dengan
			brief.
4	New guide layout X	New Guide	Setelah itu, Penulis membuat guide
	Target: Selected Artboards Cancel	Layout	layout dengan menggunakan new
	Color: Cyan ~		guide layout untuk membuat
	Columns Rows Number Number		margin pada artboard. Margin
	Width Height Gutter Gutter		yang digunakan untuk Instagram
	Margin Top: Left: Bottom: Right: 170 px 80 px		feeds, menggunakan panduan yang
	Center Columns Clear Existing Guides		telah ditetapkan oleh Maji untuk
		ERS	ukuran <i>feeds</i> instagram dengan
			rasio 1350 x 1080 px, yaitu bagian
			top dan bottom sebesar 170 px,
			serta <i>left</i> dan <i>right</i> sebesar 80 px.
L			

5	28 APRIL COVER REELS	Open	Lalu. Penulis memasukkan aset
		1	foto yang telah dinilih oleh SMM
			vong gogyoi dengen kuist
			yang sesual dengan <i>briej</i> .
	¢ ((((((((((((((((((((((((((((((((((((
6	GE0_MAR'25-46 (2)	New layer	Penulis membuat <i>layer</i> baru di atas
	• Layer 11		foto pertama untuk melakukan
			proses digital imaging.
	• GEO_MAR'25-39 (1)		
7	Marine Control of Cont	Spot healing	Selanjutnya, Spot healing brush
		brush tool	tool digunakan untuk
			membersihkan bercak-bercak pada
			foto, juga pada objek makanan.
8	28 APRIL COVER REELS	Rectangular	Kemudian, dengan Rectangular
		marquee	Marquee tool, Penulis membuat
		tool, Content	blok di bagian atas dan bawah foto,
		aware tool	yang selanjutnya diproses
			menggunakan content aware tool
			untuk mengisi bagian atas bawah
			sesuai dengan latar yang terdapat
		EKS	pada foto.
0		Manag	Satalah itu Damulia malaladar
9	GEO_MAR'25-39 (1) copy	Merge	Seleian ilu, Penulis melakukan
	• GEO_MAR'25-39 (1)	selection	merge pada dua layer hasil dari
		tool, Convert	digital imaging atau editan pada
		to smart	foto dan menjadikan foto tersebut
		object	menjadi smart object.

10	28 APRIL COVER REELS	Resize	Penulis melakukan resize pada foto
			pertama agar sesuai dengan
			proporsi yang dibutuhkan, sesuai
			brief. Selanjutnya, layer foto kedua
	P 🐻 -		diaktifkan kembali untuk diedit.
11		Spot healing	Dengan langkah serupa, Penulis
		brush tool	menambahkan <i>layer</i> baru dan
			menggunakan spot healing brush
	Di Terraria		tool untuk membersihkan bercak-
			bercak pada foto kedua.
12		Pen tool	Penulis menggunakan pen tool
			untuk melakukan tracing objek
	Create Vector Mask Dates Path Define Custom Shape		pada foto kedua sesuai brief,
	Hare Section Here Gudes From Shape H Right Stoke Rath Ciping Path		sebagai persiapan untuk proses
	For Teachers For Teachers Fo		cropping.
13		Make	Setelah selesai tracing, Penulis
		selection,	membuat <i>selection,</i> lalu
		new layer	menambahkan <i>layer</i> baru di atas
		E R S	foto kedua dan melakuka paste
	- I NA	pada objek yang telah di-trace	
			tersebut.

14	Layer 13 📿 ^	Convert to	Selanjutnya, <i>layer</i> foto kedua yang
	Smart Filters	smart object,	asli dihapus, dan objek hasil copy-
		Smart filter	<i>paste</i> dijadikan <i>layer</i> baru
	O biiginuleonuast 🚣		tersendiri. Layer baru tersebut
			kemudian di-adjust menggunakan
			smart filter untuk mengubah tone
			warna sesuai kebutuhan.
15	28 APRIL COVER REELS	Smart filter.	Setelah proses pengeditan selesai.
		Adjustment	kedua foto disusun dalam satu
		najusimeni	frame andboard Dopulis kombali
			Jrame arabbara. Fendus Kemban
			melakukan color adjustment untuk
			menyeragamkan <i>tone</i> warna,
			sehingga hasil akhir terlihat
			harmonis dan sesuai arahan brief.
16		Ellipse tool	Untuk membuat kedua objek
			terlihat lebih menyatu, Penulis
			menggunakan ellipse tool guna
			membuat bayangan di bawah
	1 10 🖉 Stoke 🗖 0 pr		tatakan gelas pada objek kedua
17	55550	Masking.	Selaniutnya, Penulis menerapkan
	C Ellipse 1 O A	Gaussian	masking pada laver tersebut dan
	Smart Filters	hlur	menambahkan efek gaussian blur
		0111	untul membuot houseness was
		E K S	untuk membuat bayangan yang
	Gaussian Blur	1	halus dan realistis.
1			

Dalam mengerjakan proyek magang untuk *brand* Georgia, Penulis melakukan tahapan *digital imaging* yang serupa, seperti menambahkan atau menghapus objek, membersihkan elemen pada foto, serta melakukan penyesuaian lain untuk menghasilkan visual yang lebih bersih dan layak digunakan. Setelah proses *digital imaging* selesai, Penulis biasanya menerima arahan dari tim *Social Media Manager* (SMM) untuk menambahkan elemen seperti teks, call to action, dan logo. Hasil akhir dari proses ini kemudian digunakan sebagai aset konten untuk media sosial Georgia.



Gambar 3.18 Media Sosial Georgia

Berikut hasil *digital imaging* yang digunakan untuk sosial media Georgia. Hasil dari *digital imaging*, dapat digunakan untuk menjadi konten *feeds*, *story*, ataupun *cover reels*. Konten foto yang biasanya dilakukan *digital imaging*, untuk keperluan Georgia biasanya digunakan foto makanan, *human interaction*, *ambience*, dan eksplorasi foto lainnya yang dapat dilihat di Instagram Georgia dengan nama @georgia.cuisine.

3.3.2.3 Proyek Desain Konten Media Sosial

Proyek ketiga yang dikerjakan oleh Penulis adalah pembuatan konten media sosial untuk *client* dari *brand* The Best Vision. Pada proyek pembuatan desain konten media sosial ini, Penulis ditugaskan untuk membuat konten Instagram dalam bentuk *feeds, story,* dan *reels.* Dalam proses pengerjaan, Penulis yang berperan sebagai desainer grafis mendapatkan arahan berupa *brief* desain serta copywriting yang telah dirangkum dalam Google Sheets *brief* konten The Best Vision yang disusun oleh tim SMM *(Social Media Management)*.



Gambar 3.19 Brief The Best Vision

Setelah menerima *brief* konten media sosial yang biasanya diberikan per minggu tersebut, Penulis mulai merancang desain konten berdasarkan foto, arahan, dan *copywriting* yang telah tersedia. Dalam proses desain ini, Penulis mendapatkan panduan visual dari *brand guideline* yang telah disusun oleh *Head of Design* dari Maji Branding Agency, sehingga Penulis dapat mengikuti arahan yang telah ditetapkan agar desain tetap konsisten dengan identitas visual brand The Best Vision. Untuk pengerjaan desain, Penulis menggunakan software Adobe Photoshop dalam membuat keseluruhan desain konten media sosial *feeds* dan *story*, serta Adobe After Effect untuk pembuatan konten yang berupa *reels*. Berikut merupakan proses desain konten media sosial The Best Vision

No.	Foto Proses Pengerjaan	Tools	Deskripsi
1	Solument Same Free For Alt Baseline and Malle Free Name Same Trans. p.c. Same Contract Trans. p.c. Same Contract Trans. p.c. Same Contract Trans. p.c.	Create new	Ketika membuka Adobe
		document	Photoshop, Penulis membuat file
		<u> </u>	dengan format Instagram <i>feeds</i> dan
			<i>story</i> , dengan ukuran 1350 x 1080
	A third rest of third head		pixel untuk <i>feeds</i> , dan 1920 x 1080
			pixel untuk story.

2		Artboard	Setelah membuat ukuran tersebut,
		tool	Penulis membuat artboard dengan
			menggunakan artboard tool.
3	→ 1 JUNE TBV - 1	Rename	Selanjutnya, Penulis membuat
		Artboard	penamaan artboard untuk
			memudahkan Penulis dalam
			memisahkan konten sesuai dengan
			brief.
4	New guide layout X Preset: Custom V OK	New Guide	Setelah itu, Penulis membuat guide
	Target: Selected Artboards Cancel	Layout	layout dengan menggunakan new
	Color: Cyan		guide layout untuk membuat
	Number Number Width Height		margin pada artboard. Margin
	Gutter Gutter		yang digunakan untuk Instagram
	Top: Left: Bottom: Right: 170 px 80 px 170 px 80 px		<i>feeds</i> , menggunakan panduan yang
	Center Columns Clear Existing Guides		telah ditetapkan oleh Maji untuk
			ukuran <i>feeds</i> instagram dengan
			rasio 1350 x 1080 px, yaitu bagian
			top dan bottom sebesar 170 px,
	<u> </u>	2	serta <i>left</i> dan <i>right</i> sebesar 80 px.
5	1 JUNE TBV - 1	Open	Untuk konten media sosial yang
			ditugaskan pada <i>briej</i> , konten <i>jeeas</i>
			yang diperlukan merupakan juli
			grupnic content yang memuat
			visualisasi dari pesan yang terdapat
			pada isi konten Penulis
			menggunakan fasilitas dari Maji
			Branding Agency untuk
			menggunakan stock image vang
	NUS	AN ⁻	didapatkan dari Envanto dan
			Freepik. Setelah mengunduh foto
			yang sesuai dengan visualisasi dari
			konten <i>feeds</i> , Penulis memasukkan
			<i>J</i> ,

Perancangan Karakter Maskot..., Valent Antovia, Universitas Multimedia Nusantara

			foto tersebut ke artboard Adobe
			Photoshop.
6	friends-tou49-44-utc	Convert to	Penulis mengubah foto yang telah
		Smart	dimasukkan ke dalam artboard
	nand-noidi09-24-utc	Object	menjadi smart object, agar aset
			yang sedang di desain dapat di
			sesuaikan lagi tanpa mengubah
			kualitas aset aslinya.
7	a 19UNE TBV ~ 1	Rectangle	Dari kedua aset foto yang telah
		tool, gradient	dipilih oleh Penulis tersebut,
		tool	Penulis memiliki ide untuk
			membuat 2 foto tersebut menjadi
	•		gradient sebagai visualisasi dari
			kata "diramal" pada bagian atas
			dan "direncanakan" pada bagian
			bawah. Untuk membuat foto
			menjadi gradient, Penulis
			menggunakan rectangle tool untk
			membuat bentuk kotak yang
			kemudian diisi dengan gradient.
			Setelah itu, gradient tersebut
			diturunkan opacity pada bagian
			bawah untuk <i>rectangle</i> yang di atas
			dan bagian atas untuk rectangle
			yang ada di bawah.
8	Rasterize Layer	Create	Setelah membuat gradient, Penulis
	Color	clipping	mulai memasukkan foto pada
	Rectangle 41	mask	shape dengan cara menggunakan
			clipping mask. Dengan
			penambahan gradient tersebut,
			kedua aset yang berbeda tersebut
			dapat membentuk gradasi pada

	1 JUNE TBV - 1		bagian tengah, sehingga membuat
			efek foto menyatu atau bertransisi.
	8		
9	2. JUNE TBV - 1	Rectangle	Setelah itu, Penulis menambahkan
	SAN DE	tool, fill	layer shape untuk memberi warna
			pada bagian atas foto untuk
			menyesuaikan warna artboard
			sehingga memiliki colour palette
			yang sesuai dengan brand guide
			The Best Vision. Penulis membuat
			vang sedang dijabarkan ini dengan
			cara menambahkan <i>shane</i> dengan
			rectangle tool yang diberi warna
			biru. Kemudian, <i>opacity</i> dari <i>shape</i>
			diturunkan menjadi 50% agar foto
			yang menjadi visualisasi dari pesan
			dapat terlihat.
10	J JUNE TBV - 1		Setelah itu, Penulis menempatkan
			logo The Best Vision pada bagian
			atas dari <i>feeds</i> .
		ERS	BITAS
			EDIA
	Sh	A N ⁻	T A R A
	•		

11		Text tool	Kemudian, Penulis menambahkan
			teks sesuai dengan brief yang telah
			diberikan. Pada brief yang telah
			diberikan oleh SMM, terdapat
			headline dan sub-headline. Untuk
			headline pada The Best Vision,
			berdasarkan brand guideline,
			digunakan font Helvetica.
			Sedangkan untuk sub-headline,
			font yang digunakan adalah Karla.
12	J DINE TRY - 1	Text tool	Setelah memasukkan seluruh aset
			teks yang dibutuhkan untuk feeds
	MASA DEPAN ITU BUKAN		tersebut, Penulis menyesuaikan
			peletakan teks headline dan sub-
			headline. Teks dan konten yang
	DIRENCANAKAN		dimuat dalam <i>feeds</i> harus berada di
			dalam batas margin atau safe area
	•		dari artboard.
13	d' JUNE TBY - 1	Rectangle	Setelah itu, Penulis juga
		tool, Align	menambahkan elemen shape untuk
DIDAM		memberikan highlight pada kata-	
	MASA DEPAN ITU BUKAN DIRAMAL TAPI DIRENCANAKAN		kata yang perlu difokuskan dan
			menjadi pesan utama pada
			headline.
	•		
1		1	

Setelah konten selesai dibuat, Penulis akan melakukan asistensi kepada *Head of Design*, dan ketika sudah mendapatkan *approval*, Penulis akan melakukan *export file* yang sudah di desain untuk kemudian dikirimkan ke *group* Maji *production* yang diterima oleh pihak SMM yang memegang *brand client* The Best Vision juga. Setelah desain disetujui, tim SMM pun menjadwalkan desain untuk di *upload* ke Instagram. Konten media sosial The Best Vision tidak hanya menggunakan elemen foto, tetapi juga menampilkan variasi *layout* dan format visual sesuai dengan informasi yang ingin disampaikan. Dalam proses mendesain konten untuk *brand* ini, penulis masih terus mengeksplorasi berbagai pilihan *layout* dan elemen digital guna menciptakan visual yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu mengkomunikasikan pesan secara efektif.



Gambar 3.20 Media Sosial The Best Vision

3.3.2.4 Proyek Motion Graphic Konten Media Sosial

Proyek keempat yang dikerjakan oleh Penulis adalah pembuatan konten *motion graphic* untuk *client* dari *brand* Alkagra Seniglass. Di Maji Branding Agency, layanan *social media management* tidak hanya mencakup pengelolaan *feeds*, tetapi juga mencakup pembuatan konten *reels* yang dapat berupa video dokumentasi asli *brand* maupun konten visual dalam bentuk *motion graphic*. Tugas yang diberikan kepada Penulis berupa pembuatan konten *motion graphic* yang diimplementasikan pada konten Instagram *reels* maupun *story* pada akun media sosial Alkagra.



Gambar 3.21 Brief Alkagra

Panduan untuk pembuatan konten *motion graphic* telah dirangkum dalam Google Sheets *Social Media Content Plan* Alkagra Seniglass, yang memuat informasi detail mengenai jenis konten, *copywriting*, serta arahan visual yang perlu diikuti. Untuk *client* Alkagra, Penulis biasanya ditugaskan untuk membuat sekitar 1–2 konten *reels* per bulannya. Dalam proses pembuatannya, Penulis menggunakan Adobe Photoshop terlebih dahulu untuk mengedit foto dan membuat aset visual, seperti *copywriting* dan *shape* yang diperlukan. Setelah aset selesai disiapkan, Penulis melanjutkan proses dengan menggunakan Adobe After Effects untuk menggabungkan seluruh aset menjadi satu kesatuan *motion graphic* akan dijabarkan lebih lanjut melalui tabel di bawah ini:

No.	Foto Proses Pengerjaan	Tools	Deskripsi
1	Contract Series Finds Find Add Strategies Finds F	Software:	Ketika membuka Adobe
		Adobe	Photoshop, Penulis membuat file
		Photoshop	dengan format 1920 x 1080 pixel
		Tools:	untuk story.
	A history angular an Adde And	Create new	
		document	
2	18 MEI STORY	Software:	Setelah membuat ukuran tersebut,
		Adobe	Penulis membuat artboard dengan
		Photoshop	menggunakan artboard tool.
		Tools:	BITAS
	• +	Create new	
		document	EDIA
		Δ Ν Γ	
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
	(+)		

Tabel 3.5 Proses Pengerjaan Proyek Tambahan 4

2		Software	Lalu Donulia momoguistron and
5	sojiware:	Laiu, renuits memasukkan aset	
		Adobe	Toto yang telah dipilih oleh SMM
		Photoshop	yang sesuai dengan brief.
		Tools:	
		Create new	
	I A CPA	document	
4		Software:	Dengan menggunakan pen tool,
		Adobe	Penulis membuat jendela pada aset
		Photoshop	foto menjadi transparan. Kemudian
	— <u> </u>	Tools:	foto di export menjadi file png
		Pen tool	untuk dimasukkan ke dalam Adobe
			After Effect.
5	Composition Settings X Composition Nume Allagea 18 May net(d	Software:	Setelah itu, Penulis membuka
	Baric Advanced 3D Renderer Preset: Castrom V 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	Adobe After	Adobe After Effect dan membuat
	Neight: 1920 per LockApec Rates +34.0(330) Pitel Apec Rates: Square Reads Pitel Apec Rates: Square Reads Frame Rate: 24 V frames per second Dear Frame	Effect	file dengan format Instagram reels
	Resolution: Mult v Stat 400,2 Skill per Marchane Skill Ford Timesche: 0.00.40.00 is 6:00000 Rese 24 Distribution: 0.00 15:00 is excess to cause 14	Tools:	dengan ukuran 1920 x 1080 pixel.
	Buckground Celer 🗾 🍠 White	Create new	Penulis juga memberikan nama file
		document	sesuai dengan proyek yang akan
			dibuat, sera Penulis menempatkan
			durasi sepanjang 35 detik, dan
			menggunakan background baord
			berwarna putih.
6		Software:	Langkah selanjutnya, Penulis
		Adobe After	memasukkan aset foto yang telah
		Effect	diedit di Adobe Photoshon ke
		Tools	dalam <i>composition</i> di Adobe After
		10015.	Effects dan menvesuaikannya
		Δ N ⁻¹	dengen <i>lavout</i> Alkegre
			dengan <i>iuyoui A</i> ikagra.
1	1	1	1

48

Perancangan Karakter Maskot..., Valent Antovia, Universitas Multimedia Nusantara

7	·	Software	Selaniutnya Penulis
		Adoba A Ga	monombolizer eret et i ter eret
		Adobe After	menambahkan aset video yang
		Effect	telah disediakan oleh SMM dan
		Tools:	menempatkannya pada <i>layer</i> di
		Layer	belakang foto, untuk memberikan
			efek video tersebut masuk ke
			dalam <i>frame</i> jendela.
	and the second second		
8		Software:	Dengan menggunakan text tool dan
	Tepat untuk Segala Cuaca	Adobe After	shape tool, Penulis menambahkan
	Tempered Glass by Alkagra	Effect	elemen copywriting untuk konten
		Tools:	video motion graphic ini, lalu
		Text tool,	memberikan animasi gerakan
		Transform	menggunakan fitur transform,
			dengan transisi teks bergerak dari
			bawah ke atas.
9	×	Software:	Penulis kemudian menyesuaikan
	T T	Adobe After	keyframe pada setiap elemen yang
	Effect	telah disatukan, termasuk	
	Tools:	melakukan pemotongan atau	
		Transform,	perpanjangan durasi video agar
		Keyframe	komposisi terlihat seimbang.
10		Software:	Untuk memperhalus gerakan,
		Adobe After	Penulis menambahkan efek motion
		Effect	blur dan easy ease pada setiap
		Tools:	keyframe, sehingga animasi terlihat
Untuk keperluan Te Rubbungi ka Qi wwwyati W 0211536		Easy ease,	lebih smooth dan dinamis.
	Hubungi kami melaluu Q. www.alkagra.com Q. 021 fi36522 f13/87	Motion blur	EDIA
	C SLOP	Δ ΝΙ Γ	
11		Software:	Semua elemen yang telah
	> 4 Rainwa	Adobe After	dianimasikan kemudian
	Nam.wa	Effect	dikompilasi meniadi satu dalam

Perancangan Karakter Maskot..., Valent Antovia, Universitas Multimedia Nusantara

		Tools: Pre-compose	bentuk <i>Pre-compose</i> , agar proses penambahan audio menjadi lebih mudah dan terorganisir.
12	Render Queue × ALKAGRA 18 MEI REELS ST 0:00:10:14 > >2324 (24:00 (ps)) > >3 2 >4 > >3 2 >4 > >5 2 242 • 6 > 25 2 26 2 27 > 28 4 29 > 29 4 20 2 20 2 20 2 20 2 20 2 20 2 20 2 20 2 20 2 20 2 20 2 20 2 20 3 20 3 20 3 20 3 20 3 20 3 20 3 20 4 20 3 20 4 20 4 20 5 21 3 21 4 21 4 21 4 <td>Software: Adobe After Effect Tools:</td> <td>Penulis menambahkan logo Alkagra serta bumper <i>ending</i> yang telah disediakan oleh Maji sebagai bagian dari identitas visual brand. Terakhir, video diekspor dan disiapkan untuk masuk ke tahap asistensi kepada <i>head</i>.</td>	Software: Adobe After Effect Tools:	Penulis menambahkan logo Alkagra serta bumper <i>ending</i> yang telah disediakan oleh Maji sebagai bagian dari identitas visual brand. Terakhir, video diekspor dan disiapkan untuk masuk ke tahap asistensi kepada <i>head</i> .

Desain *motion graphic* yang telah dibuat kemudian melalui proses asistensi. Setelah mendapatkan persetujuan dari pihak klien, maka konten siap untuk dipublikasikan. Tim SMM selanjutnya bertanggung jawab untuk mengunggah video tersebut ke media sosial Instagram Alkagra. Berikut merupakan publikasi hasil video yang telah dibuat oleh Penulis yang terdapat pada media sosial Instagram Alkagra dengan nama @Alkagra.



Gambar 3.22 Media Sosial Alkagra

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Dalam menjalani program magang, Penulis yang memiliki posisi sebagai graphic designer intern di Maji Branding Agency tentu mengalami beberapa kendala. Dalam menjalani program magang, tentu ada beberapa kendala dikarenakan Penulis sedang menjalani tugas dan kewajiban baru yang diberikan oleh Perusahaan. Namun dari kendala tersebut, Penulis dapat belajar banyak hal dalam dunia kerja.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Kendala pertama yang dialami oleh Penulis adalah penyesuaian gaya visual desain dari setiap *brand client* yang dipegang, karena masing-masing *brand* memiliki karakteristik dan gaya visual yang berbeda-beda. Selanjutnya, kendala kedua adalah revisi dari *client* yang sering kali datang mendekati *deadline*, sehingga Penulis harus bekerja lebih cepat dalam melakukan penyesuaian desain. Kendala terakhir atau ketiga yang dihadapi oleh Penulis adalah pada aspek komunikasi saat proses asistensi desain, terutama ketika menjalani sistem *work from home*. Pada saat Penulis menerima proyek ilustrasi atau tugas yang berada di luar lingkup konten media sosial, proses asistensi menjadi kurang optimal karena *head* sulit memberikan arahan secara langsung.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Solusi atas kendala pertama yang dilakukan oleh Penulis adalah dengan belajar secara langsung bersama *graphic designer* lain serta bersama *head*, sambil mempelajari *guideline* dari masing-masing *brand* yang dikerjakan. Sehingga dapat menyesuaikan gaya visual seiring berjalannya waktu. Untuk mengatasi kendala kedua, Penulis mulai mengantisipasi dengan menyiapkan beberapa alternatif desain sejak awal. Selanjutnya, solusi dari kendala ketiga adalah dengan mengatur beban kerja saat *work from home*, yaitu dengan mengerjakan tugas-tugas yang lebih ringan atau bukan ilustrasi, serta mencicil pekerjaan yang membutuhkan asistensi agar dapat didiskusikan secara langsung saat *work from office*.