

## BAB III

### PELAKSANAAN MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama melakukan magang di PT Escative Digital Indonesia, penulis berperan sebagai *internship graphic designer*. Dalam proses pemberian tugas, penulis mendapatkan *brief* desain dari *account strategist*. Selain *account strategist*, biasanya penulis juga memperoleh *brief* desain dari *media planner*.

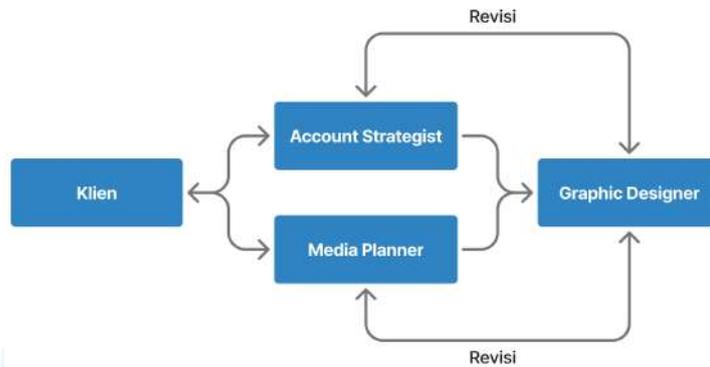
##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Selama kegiatan magang berlangsung, penulis berkesempatan menjadi seorang *internship graphic designer* di PT Escative Digital Indonesia. Dalam menjalankan tugas, penulis akan mendapatkan *brief* desain dari *account strategist* dan *media planner*. Biasanya, tugas yang didapatkan dari *account strategist* berupa desain untuk CPAS (*Collaborative Performance Advertising Solution*). Setiap *account strategist* memegang *brand* klien yang berbeda-beda sehingga *brief* desain yang diberikan membutuhkan hasil desain dengan gaya desain yang sesuai dengan *brand*nya masing-masing. Di samping itu, penulis juga mendapatkan *brief* desain dari *media planner*. Biasanya, tugas yang didapatkan dari *media planner* berupa desain untuk *programmatic ads*, yang mana desain yang dikerjakan adalah satu namun dibuat dalam berbagai ukuran.

##### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama bekerja, penulis melakukan koordinasi melalui platform Slack dan Whatsapp. Alur koordinasi pemberian tugas dimulai dari klien yang berkoordinasi dengan *account strategist* dan *media planner*, lalu *account strategist* dan *media planner* meneruskan tugas desain yang ada kepada *graphic designer* dalam bentuk *brief*. Setelah menyelesaikan tugas, penulis akan memberikan hasil desain kepada *account strategist* dan *media planner*

yang kemudian diteruskan kepada klien untuk memperoleh *feedback*. Berikut adalah alur koordinasi selama pelaksanaan magang berlangsung.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama melakukan kegiatan magang, penulis mendapatkan tugas-tugas di antaranya mendesain untuk CPAS (*Collaborative Performance Advertising Solution*), *programmatic ads*, dan PPT proposal *brand* klien. Selain desain grafis, penulis juga diberi kesempatan untuk memegang proyek yang berhubungan dengan desain UI UX dan beberapa desain untuk packaging *brand* klien. Penulis telah menjalankan tugas-tugas yang diberikan dan selesai dengan total 640 jam. Berikut adalah tabel rincian tugas yang telah penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	3 – 7 Februari 2025	Proris, Escative.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat desain PPT proposal Proris.</li> <li>- Membuat <i>content mapping &amp; editorial plan</i> untuk sosial media Escative.</li> </ul>
2	10 – 14 Februari 2025	Escative, Think Site, Extra Joss Active, HandMadeShoesBy, Florann Fleuriste.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat desain PPT proposal Think Site.</li> <li>- Membuat desain PPT proposal Extra Joss Active.</li> <li>- Desain CPAS Valentine Promo HandMadeShoesBy.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu mendesain Valentine untuk sosial media Florann Fleuriste.</li> </ul>
3	17 – 21 Februari 2025	Femmy, KCMTKU, BEJO Jahe Merah, Brand Vape.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Brief desain CPAS BEJO Jahe Merah.</li> <li>- Desain CPAS Femmy Payday.</li> <li>- Desain CPAS KCMTKU Special Promo.</li> <li>- Membuat desain PPT proposal Brand Vape.</li> </ul>
4	24 – 28 Februari 2025	BEJO Jahe Merah, Brand Vape, Femmy, Skinlogix Lab, EJ Sport, Omepros & Viostin.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain CPAS BEJO Jahe Merah Payday Date.</li> <li>- Desain CPAS EJ Sport March Megadays Promo.</li> <li>- Desain CPAS EJ Sport March Flash Sale.</li> <li>- Revisi desain CPAS EJ Sport March Megadays Promo.</li> <li>- Revisi desain EJ Sport March Flash Sale.</li> <li>- Revisi desain CPAS Femmy Payday.</li> <li>- Revisi desain CPAS BEJO Jahe Merah Payday Date.</li> <li>- Membuat desain PPT proposal Brand Vape.</li> <li>- Membuat desain PPT proposal Skinlogix Lab.</li> <li>- Membuat desain PPT proposal Omepros &amp; Viostin.</li> </ul>
5	3 – 7 Maret 2025	Femmy, BEJO Jahe Merah, EJ Sport, KCMTKU, Luxima Bizhub.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain CPAS Femmy Promo 3.3.</li> <li>- Desain CPAS BEJO March Double Date.</li> <li>- Desain CPAS EJ Sport Visibility Discount.</li> <li>- Membuat desain PPT proposal KCMTKU.</li> <li>- Desain UI/UX <i>Website</i> Luxima Bizhub.</li> </ul>
6	10 – 14 Maret 2025	Luxima Bizhub, Wells Lifestyle.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain UI/UX <i>Website</i> Luxima Bizhub.</li> <li>- Desain UI/UX <i>Website</i> Wells Lifestyle.</li> </ul>

7	17 – 21 Maret 2025	KCMTKU, Wells Lifestyle, Luxima Bizhub, YESMAN, BEJO Jahe Merah, EJ Sport.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain CPAS KCMTKU Lebaran Sale.</li> <li>- Desain CPAS BEJO Ramadhan Sale.</li> <li>- Desain UI/UX <i>Website</i> Wells Lifestyle.</li> <li>- Desain UI/UX <i>Website</i> Luxima Bizhub.</li> <li>- Desain <i>packaging</i> YESMAN.</li> </ul>
8	24 – 28 Maret 2025	Femmy, BEJO Jahe Merah, KCMTKU, Wells Lifestyle, Luxima Bizhub.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain CPAS Femmy Buy 3 Get 1.</li> <li>- Desain CPAS BEJO Ramadhan Sale.</li> <li>- Desain CPAS EJ Sport Double Date 4.4.</li> <li>- Revisi desain CPAS BEJO Ramadhan Sale.</li> <li>- Desain <i>programmatic ads</i> Laksana in 4 sizes.</li> <li>- Desain UI/UX <i>Website</i> Luxima Bizhub.</li> <li>- Desain UI/UX <i>Website</i> Wells Lifestyle.</li> <li>- <i>Shooting</i> menjadi <i>talent</i> untuk konten KCMTKU.</li> </ul>
9	1 – 4 April 2025	Wells Lifestyle, EJ Sport, Luxima Bizhub, YESMAN.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain UI/UX <i>Website</i> Wells Lifestyle.</li> <li>- Desain UI/UX <i>Website</i> Luxima Bizhub.</li> <li>- Desain tipe-tipe unit Luxima Bizhub.</li> <li>- Desain CPAS EJ Sport Special Promo.</li> </ul>

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

10	7 – 11 April 2025	EJ Sport, Wells Lifestyle, Luxima Bizhub, Extra Joss Ultimate, YESMAN.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain CPAS EJ Sport Special Promo.</li> <li>- Desain CPAS Extra Joss Ultimate Special Promo.</li> <li>- Desain 4 <i>programmatic ads</i> Luxima Bizhub dalam <i>motion graphic</i>.</li> <li>- Desain 3 <i>programmatic ads</i> EJ Sport.</li> <li>- Desain <i>packaging</i> YESMAN.</li> <li>- Desain UI/UX <i>Website</i> Wells Lifestyle.</li> </ul>
11	14 – 18 April 2025	Extra Joss Ultimate, EJ Sport, Femmy, USU.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain CPAS Extra Joss Ultimate Payday Promo.</li> <li>- Desain 4 <i>programmatic ads</i> Femmy dalam <i>motion graphic</i>.</li> <li>- Desain 3 <i>programmatic ads</i> EJ Sport.</li> <li>- Desain <i>matcha tin can packaging box</i> USU.</li> </ul>
12	21 – 25 April 2025	USU, BEJO Jahe Merah, EJ Sport, Proris Suspensi Anak, Escative, Femmy, Wells Lifestyle.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain CPAS BEJO Special Promo.</li> <li>- Desain CPAS BEJO April Payday.</li> <li>- Desain CPAS EJ Sport April Payday.</li> <li>- Desain CPAS Femmy Payday.</li> <li>- Revisi desain CPAS EJ Sport April Payday.</li> <li>- Revisi desain UI/UX <i>Website</i> Wells Lifestyle.</li> <li>- Desain <i>matcha tin can packaging box</i> USU.</li> <li>- Membuat desain PPT proposal Proris Suspensi Anak.</li> <li>- Brief desain UI/UX <i>Website</i> Escative.</li> </ul>

13	28 April – 2 Mei 2025	Proris Suspensi Anak, Escative, EJ Sport, Femmy, USU, Extra Joss Ultimate, BEJO Jahe Merah.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat desain PPT proposal Proris Suspensi Anak.</li> <li>- Desain UI/UX <i>Website</i> Escative.</li> <li>- Desain CPAS EJ Sport May Double Date.</li> <li>- Desain CPAS EJ Sport Extra Promo.</li> <li>- Desain CPAS EJ Sport Payday Deals.</li> <li>- Desain CPAS Extra Joss Ultimate Special Promo.</li> <li>- Desain CPAS BEJO Jahe Merah Double Date.</li> <li>- Desain 4 <i>programmatic ads</i> Femmy.</li> <li>- Brief desain UI/UX <i>Website</i> USU.</li> <li>- Revisi desain CPAS EJ Sport May Double Date.</li> </ul>
14	5 – 9 Mei 2025	Cottons, Femmy, USU, EJ Sport.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain CPAS Cottons May Special Deal.</li> <li>- Desain CPAS Femmy Double Date.</li> <li>- Desain UI/UX <i>Website</i> USU.</li> <li>- Revisi desain CPAS Cottons Amazing Deal.</li> <li>- Revisi desain CPAS EJ Sport Xtra Promo.</li> <li>- Revisi desain CPAS EJ Sport Payday Deal.</li> </ul>
15	13 – 16 Mei 2025	Luxima Bizhub, USU, Femmy, Cottons.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain <i>programmatic ads</i> Luxima Bizhub.</li> <li>- Desain UI/UX <i>Website</i> USU.</li> <li>- Desain CPAS Femmy Always On.</li> <li>- Desain CPAS Cottons (<i>full image</i>).</li> <li>- Revisi desain <i>programmatic ads</i> Luxima Bizhub.</li> <li>- Mengedit video untuk banner <i>website</i> USU.</li> </ul>

16	19 – 23 Mei 2025	Luxima Bizhub, USU, Albusmin, BEJO Jahe Merah.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain banner <i>website</i> Luxima Bizhub.</li> <li>- Desain UI/UX <i>Website</i> USU.</li> <li>- Membuat desain PPT proposal Albusmin.</li> <li>- Membuat desain PPT proposal BEJO Jahe Merah.</li> <li>- Revisi desain <i>programmatic ads</i> Luxima Bizhub.</li> <li>- Desain CPAS BEJO Jahe Merah May Payday.</li> </ul>
17	26 – 30 Mei, 2 Juni 2025	EJ Sport, Femmy, Luxima Bizhub.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain CPAS EJ Sport June Double Date.</li> <li>- Desain CPAS EJ Sport Megadays Deal.</li> <li>- Desain CPAS EJ Sport Payday Promo.</li> <li>- Desain CPAS Femmy Megadays Promo (Periode 1 – 7 June).</li> <li>- Desain CPAS Femmy Megadays Promo (Periode 24 – 30 June).</li> <li>- Desain CPAS Femmy Disc Up To 62%).</li> <li>- Desain <i>programmatic ads</i> Luxima Bizhub dalam 9 ukuran.</li> </ul>

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Dalam menjalankan tugas, penulis memperoleh tugas melalui *brief* desain dari *account strategist* dan *media planner*. Pada *brief* yang diberikan biasanya tertera tulisan-tulisan yang harus dimasukkan ke dalam desain, nama brand tersebut, dan referensi desain yang diinginkan. Setelah menyelesaikan desain, penulis akan mengirimkan hasilnya kembali kepada *account strategist* atau *media planner* untuk dikirimkan kembali kepada klien dan memperoleh *feedback* dari klien. Apabila ada revisi, *account strategist* dan *media planner* akan mengirimkan kembali kepada penulis untuk direvisi sesuai dengan *feedback* dari klien. Berikut terdapat beberapa tugas yang merupakan tugas utama penulis selama kegiatan magang berlangsung.

### 3.3.1 Proyek Desain CPAS

Tugas utama yang penulis kerjakan selama melakukan magang adalah membuat desain CPAS untuk beberapa *brand* klien. Untuk tugas desain CPAS ini, penulis akan mendapatkannya dari *account strategist*. Biasanya pengerjaan desain CPAS dibutuhkan untuk keperluan menaikkan iklan berupa promo dan digunakan pada platform Instagram dan Facebook. Berikut terdapat beberapa proyek desain CPAS sejumlah *brand* yang penulis kerjakan selama melakukan magang.

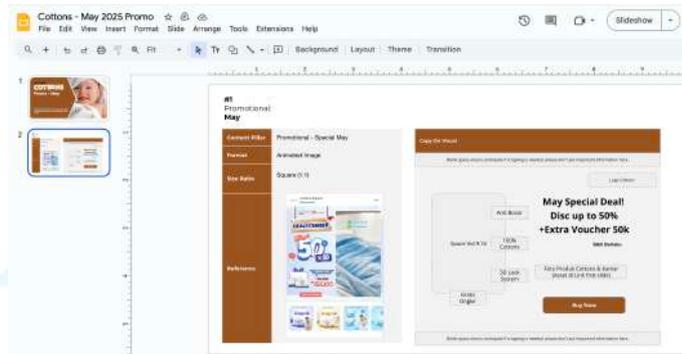
#### 3.3.1.1 Proyek Desain CPAS Cottons

Pada setiap proyek desain CPAS, *request* desain akan didapatkan dari klien terlebih dahulu. Kemudian, *account strategist* membuatkan *request* desain tersebut ke dalam *brief*. Setelah membuat *brief* barulah *account strategist* melakukan *request* desain kepada penulis melalui *platform* Slack.



Gambar 3.2 Request Desain Melalui Platform Slack

Setelah menuliskan *request* desain melalui platform Slack, *account strategist* akan menyertakan *brief* dalam bentuk *link*. *Brief* tersebut biasanya dibuat dalam bentuk Google Slides. Berikut adalah tampilan *brief* yang dimaksud.



Gambar 3.3 *Brief* Desain CPAS Cottons

Dalam *brief* tertera informasi berupa *content pillar brand*, ukuran desain yang diinginkan, formatnya seperti apa, referensi desain, dan gambaran dari penempatan tulisan-tulisan pada desain CPAS yang akan dihasilkan. Di samping itu, keperluan aset-aset juga diberikan melalui *brief* atau jika tidak ada, penulis dapat meminta langsung kepada *account strategist* melalui Whatsapp. Setelah membaca *brief*, penulis segera menerjemahkannya ke dalam visual menggunakan Adobe Illustrator dan/atau Adobe Photoshop.

Setelah membaca *brief*, hal pertama yang dilakukan penulis sebelum mulai mendesain adalah mencari referensi visual dari brand klien tersebut. Pada desain kali ini adalah untuk brand Cottons. Penulis mulai mencari referensi visual yang biasa digunakan Cottons melalui sosial medianya yaitu Instagram. Kesan tampilan visual yang biasa digunakan Cottons adalah lucu, ramah, dengan menggunakan warna pastel biru dan putih sebagai warna utamanya dan warna coklat muda sebagai warna sekunder Cottons. Berikut adalah referensi tampilan visual yang penulis jadikan acuan dalam mendesain CPAS untuk Cottons.



Gambar 3.4 Referensi Visual Cottons

Sumber: <https://www.instagram.com/cottons.diapers>

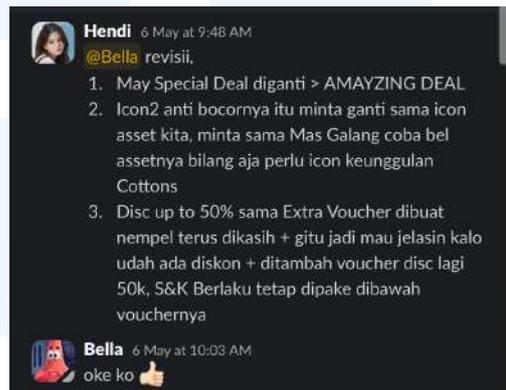
Setelah mendapatkan acuan gambaran visual utama dari *brand* tersebut, penulis mulai menerjemahkan *brief* yang diberikan ke dalam visual sesuai dengan referensi visual yang telah didapatkan. Penggunaan *font* dan pembuatan ikon juga penulis perhatikan dan disesuaikan dengan referensi visual yang telah diperoleh. Berikut adalah hasil dari desain CPAS Cottons yang penulis rancang.



Gambar 3.5 Desain CPAS Cottons

Sebelumnya, terdapat ruang kosong pada desain CPAS yang bertujuan untuk peletakkan *video ads* dari *brand* klien tersebut.

Setelah menyelesaikan desain CPAS Cottons, penulis kemudian mengirimkannya kepada *account strategist* untuk diteruskan kepada klien. Kemudian penulis memperoleh *feedback* dari klien melalui *account strategist* untuk melakukan revisi melalui platform Slack. Berikut adalah *feedback* yang penulis dapatkan.



Gambar 3.6 *Feedback* Mengenai Desain CPAS Cottons

*Feedback* yang diperoleh di antaranya penulis diminta untuk mengganti judul yang semula ‘May Special Deal’ menjadi ‘Amazing Deal’, ikon yang digunakan diganti dengan aset ikon yang dimiliki Cottons, dan penggabungan penulisan ‘Disc Up To 50%’ dan ‘Extra Voucher’ dibuat lebih dekat agar audiens lebih memahami bahwa diskon promo tersebut tidak terpisah. Setelah memperoleh *feedback*, penulis segera merevisi desain sesuai dengan *feedback* yang didapatkan. Setelah selesai merevisi, penulis mengirimkannya kembali kepada *account strategist*. Berikut adalah hasil desain yang telah penulis revisi.

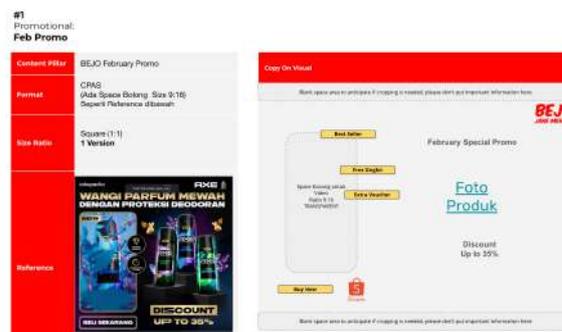


Gambar 3.7 Hasil Akhir Desain CPAS Cottons

Setelah menyelesaikan revisi, penulis segera mengirimkan hasil desain kepada *account strategist*. Kemudian, penulis akan mendapatkan *feedback* kembali apakah desain telah *diapprove* oleh klien atau belum. Setelah melakukan revisi pada desain CPAS Cottons “Amazing Deal” kali ini, desainnya telah disetujui oleh klien dan siap untuk digunakan.

### 3.3.1.2 Proyek Desain CPAS BEJO Jahe Merah

Sama seperti tahap sebelumnya, *account strategist* melakukan *request* desain terlebih dahulu kepada penulis melalui platform Slack. Selanjutnya, penulis mendapatkan *brief* mengenai desain CPAS yang ingin dihasilkan. Berikut adalah salah satu contoh *brief* desain untuk CPAS BEJO Jahe Merah.



Gambar 3.8 *Brief* Desain CPAS BEJO Jahe Merah

Setelah membaca *brief*, penulis mencari referensi tampilan visual yang biasa digunakan oleh BEJO Jahe Merah. Penulis mencari referensi tampilan visual tersebut melalui sosial media BEJO Jahe Merah yaitu Instagram. Berikut adalah acuan referensi tampilan visual yang penulis gunakan untuk menghasilkan desain CPAS BEJO Jahe Merah.



Gambar 3.9 Referensi Visual BEJO Jahe Merah

Sumber: <https://www.instagram.com/generasibejo>

Dari referensi tersebut, penulis mengamati bahwa warna utama yang digunakan *brand* BEJO Jahe Merah adalah paduan warna gradasi merah. Kesan tampilan visual yang dihasilkan adalah simpel, tegas, dan pesan yang disampaikan *to the point*. Setelah mendapatkan gambaran visual yang ingin dihasilkan, penulis dapat mulai mendesain CPAS untuk BEJO Jahe Merah. Setelah selesai mendesain, penulis mengirimkannya kepada *account strategist* dan penulis akan melalui tahapan revisi baik dari klien melalui *account strategist* maupun dari *account strategist* itu sendiri. Alhasil, berikut adalah beberapa hasil akhir desain CPAS untuk BEJO Jahe Merah selama penulis melakukan magang.



Gambar 3.10 Hasil Akhir Desain CPAS BEJO Jahe Merah

Setelah desain CPAS diapprove oleh klien, desain CPAS akan dipadukan dengan video iklan yang ingin ditampilkan. Setelah itu, desain CPAS akan ditampilkan pada platform Instagram dan Facebook dengan target audiens yang sesuai dan ingin disasar oleh brand tersebut. Berikut adalah salah satu contoh desain CPAS BEJO Jahe Merah yang sempat muncul pada platform Instagram penulis.



Gambar 3.11 Desain CPAS BEJO Jahe Merah di platform Instagram

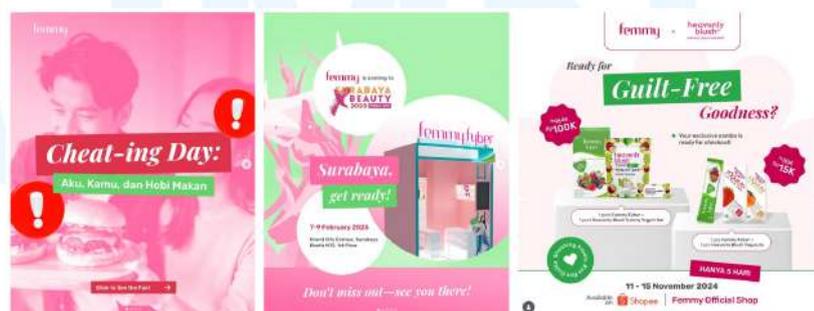
### 3.3.1.3 Proyek Desain CPAS Femmy

Sama halnya setiap sebelum mengerjakan desain, *account strategist* akan melakukan *request* desain kepada penulis melalui platform Slack. Kemudian, penulis mendapatkan *brief* mengenai desain CPAS yang ingin dihasilkan. Berikut adalah salah satu contoh *brief* desain untuk CPAS Femmy.



Gambar 3.12 *Brief* Desain CPAS Femmy

Setelah memperoleh dan memahami *brief*, penulis mencari referensi visual yang biasa digunakan Femmy. Penulis mencari referensi visual untuk Femmy melalui sosial media Femmy yaitu Instagram. Berikut adalah referensi visual yang penulis jadikan acuan dalam membuat desain CPAS Femmy.



Gambar 3.13 Referensi Visual Femmy

Sumber: <https://www.instagram.com/femmy.daily>

Referensi di atas adalah beberapa *post* yang diunggah pada Feeds Instagram Femmy. Berdasarkan referensi tersebut, penulis mendapatkan gambaran bahwa warna utama yang digunakan adalah warna pink sementara warna hijau digunakan sebagai warna

sekundernya. Mengenai elemen, biasanya Femmy menggunakan elemen foto yang dikombinasikan dengan elemen-elemen grafis berupa *vector*. Secara keseluruhan, desain Femmy menampilkan citra merek yang segar, terpercaya, dan efektif, serta menunjukkan pemahaman mengenai kebutuhan kecantikan, kesehatan, dan kepraktisan wanita modern. Setelah mendapatkan referensi visual Femmy, penulis dapat membuat desain-desain CPAS Femmy sesuai dengan referensi visual yang didapatkan. Berikut adalah beberapa hasil akhir desain CPAS untuk Femmy selama penulis melakukan kegiatan magang.



Gambar 3.14 Hasil Akhir Desain CPAS Femmy 1

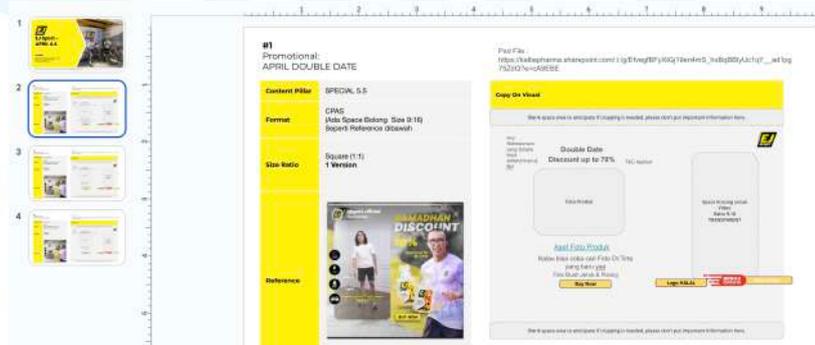
Berikutnya, Femmy menggunakan *key visual* berbeda untuk *campaign* selanjutnya yaitu ‘*Every Body Slay*’. Pada *key visual* ‘*Every Body Slay*’, elemen utama yang digunakan adalah elemen foto dengan warna *silver* sebagai warna utamanya. Berikut adalah beberapa hasil akhir desain CPAS Femmy yang penulis kerjakan menggunakan *key visual* terbaru Femmy selama melakukan magang.



Gambar 3.15 Hasil Akhir Desain CPAS Femmy 2

### 3.3.1.4 Proyek Desain CPAS EJ Sport

Untuk proyek desain CPAS EJ Sport, penulis kerjakan menggunakan referensi gaya visual yang telah didiskusikan bersama klien. Untuk referensi visual yang digunakan EJ Sport adalah tampilan visual yang memadukan elemen foto dengan tetap menggunakan elemen visual yang biasa digunakan EJ Sport dimulai dari penggunaan *font* hingga penggunaan warna abu dan kuning sebagai warna utamanya. Seperti biasa, penulis juga mendapatkan *brief* untuk penempatan tulisan yang perlu dilampirkan dalam desain. Berikut adalah salah satu contoh *brief* desain CPAS EJ Sport.



Gambar 3.16 Brief Desain CPAS EJ Sport

Setiap desain yang telah dikerjakan, penulis selalu mengirimkan kembali kepada *account strategist* dan klien untuk mendapatkan *feedback* mengenai apakah desain tersebut telah sesuai dengan keinginan klien atau belum. Jika terdapat *feedback*, *account strategist* akan menginformasikannya kepada penulis dan penulis segera melakukan revisi terhadap desain yang diberi *feedback* tersebut. Berikut adalah beberapa hasil akhir desain CPAS untuk EJ Sport yang telah melalui revisi di setiap pengerjaannya selama penulis melakukan magang.

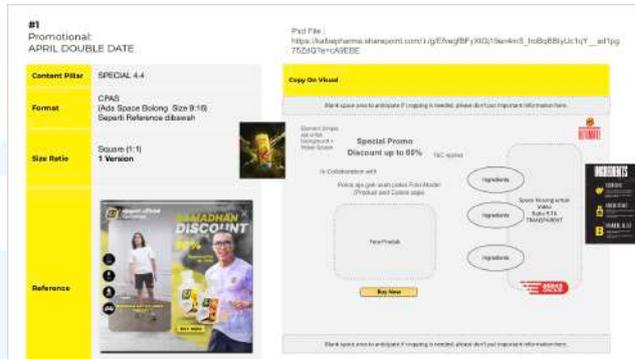


Gambar 3.17 Hasil Akhir Desain CPAS EJ Sport

### 3.3.1.5 Proyek Desain CPAS Extra Joss Ultimate

Untuk desain CPAS Extra Joss Ultimate, penulis kerjakan menggunakan referensi visual yang penulis dapatkan dan sesuaikan dengan tampilan desain pada salah satu sosial media Extra Joss Ultimate yaitu platform Instagram. Setelah melihat Instagram Extra Joss Ultimate, referensi visual yang penulis dapatkan adalah Extra Joss Ultimate mengandalkan elemen foto sebagai elemen utamanya dipadukan dengan penggunaan warna kuning, merah, dan hitam yang kontras serta penggunaan font yang ramping dan tegas menjadi kekhasan dari citra Extra Joss Ultimate. Sama halnya setiap sebelum mengerjakan desain, penulis akan mendapatkan *brief* dari *account*

*strategist* mengenai desain yang ingin dihasilkan. Berikut adalah salah satu contoh *brief* desain CPAS untuk Extra Joss Ultimate.



Gambar 3.18 *Brief* Desain CPAS Extra Joss Ultimate

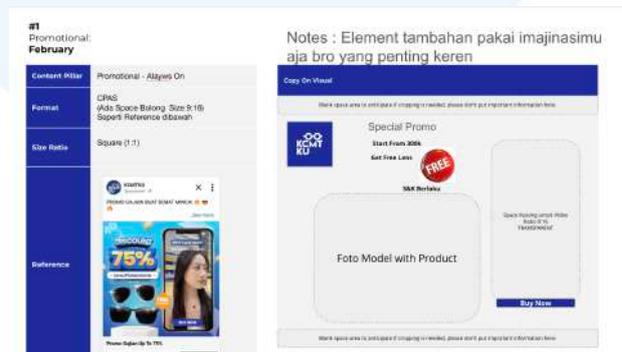
Setelah mendapatkan *brief* dan referensi visual, barulah penulis mulai mendesain CPAS Extra Joss Ultimate. Setelah selesai mendesain, penulis akan melalui tahapan revisi sesuai dengan *feedback* yang diperoleh dari *account strategist* dan klien. Setelah selesai merevisi dan telah sesuai dengan keinginan klien, desain CPAS siap digunakan untuk keperluan iklan Extra Joss Ultimate. Berikut ini adalah beberapa hasil akhir desain CPAS untuk Extra Joss Ultimate selama penulis melakukan magang.



Gambar 3.19 Hasil Akhir Desain CPAS Extra Joss Ultimate

### 3.3.1.6 Proyek Desain CPAS KCMTKU

Pada desain CPAS KCMTKU, penulis mengerjakan menggunakan referensi visual yang penulis eksplor melalui sosial media yaitu Instagram KCMTKU. Berdasarkan eksplor yang penulis lakukan, penulis simpulkan bahwa referensi tampilan visual KCMTKU mengandalkan elemen foto sebagai elemen utamanya. Sementara untuk penggunaan warna, KCMTKU menggunakan warna biru sebagai warna utama dan warna putih sebagai warna sekundernya. Setelah memperoleh referensi visual, penulis dapat mulai mendesain CPAS KCMTKU. Sebelum itu, penulis akan mendapatkan *brief* desain dari *account strategist* mengenai desain CPAS yang ingin dihasilkan. Berikut adalah salah satu contoh *brief* desain CPAS untuk KCMTKU.



Gambar 3.20 *Brief* Desain CPAS KCMTKU

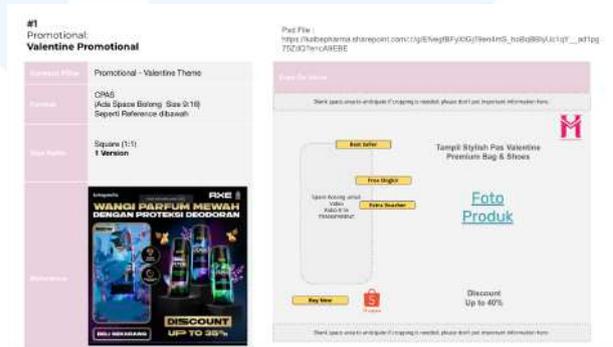
Setelah mendapatkan *brief*, penulis mulai mendesain CPAS untuk KCMTKU. Untuk desain CPAS KCMTKU penulis sempat mengerjakan untuk keperluan *special promo*, *Ramadhan sale*, dan April *double date*. Berikut adalah beberapa hasil akhir dari desain CPAS untuk KCMTKU yang telah penulis kerjakan selama melakukan magang.



Gambar 3.21 Hasil Akhir Desain CPAS KCM TKU

### 3.3.1.7 Proyek Desain CPAS HandMadeShoesBy

Terakhir pada desain CPAS adalah desain CPAS untuk HandMadeShoesBy. Pada *brand* ini, penulis sempat mengerjakan satu desain CPAS yang digunakan untuk keperluan promo pada hari Valentine. Berikut adalah *brief* desain yang penulis dapatkan untuk desain CPAS HandMadeShoesBy.



Gambar 3.22 *Brief* Desain CPAS HandMadeShoesBy

Untuk referensi visual, penulis menggunakan warna khas pada hari Valentine yaitu pink serta menggunakan elemen grafis berupa elemen berbentuk hati sebagai dekorasinya. Selain itu, penulis mendapatkan aset-aset produk HandMadeShoesBy yang dapat digunakan pada desain CPAS. Setelah memperoleh gambaran visual yang ingin dihasilkan, penulis segera mengerjakan desain tersebut. Saat desain telah selesai, penulis segera mengirimkannya kepada *account strategist* dan penulis mendapatkan beberapa revisi dari *account strategist*. Setelah melalui tahap revisi, desain segera dikirimkan kepada klien dan pada desain kali ini, desain tersebut

langsung disetujui tanpa revisi dari klien. Berikut adalah hasil akhir desain CPAS untuk HandMadeShoesBy.



Gambar 3.23 Hasil Akhir Desain CPAS HandMadeShoesBy

### 3.3.2 Proyek Desain *Programmatic Ads*

Selain desain CPAS, tugas utama selanjutnya adalah mendesain untuk *programmatic ads*. Mengenai tugas desain *programmatic ads* ini, penulis akan mendapatkannya dari *media planner* atau *account strategist*. Biasanya pengerjaan desain *programmatic ads* dibutuhkan untuk keperluan menaikkan iklan pada *website*. Berikut terdapat beberapa proyek desain *programmatic ads* sejumlah *brand* yang penulis kerjakan selama melakukan magang.

#### 3.3.2.1 Proyek Desain *Programmatic Ads* Luxima Bizhub

Untuk proyek desain *programmatic ads* penulis akan mengerjakannya sesuai dengan *brief* atau arahan yang diberikan oleh *media planner*. Biasanya *brief* yang penulis dapatkan adalah dengan cara didiskusikan secara langsung oleh *media planner* kepada penulis atau melalui Whatsapp. Pertama penulis mendapatkan proyek desain *programmatic ads* untuk Luxima Bizhub dari Laksana Business Park. Pada proyek ini, penulis diminta secara langsung oleh *media planner* untuk membuat desain mengenai *grand launching*

Luxima Bizhub dari Laksana Business Park dan membuat desain tersebut menjadi desain bergerak (*motion graphic*) sehingga hasil akhirnya berupa GIF. Selain itu, hasil akhir desain yang perlu penulis hasilkan berupa satu desain yang tersedia dalam berbagai ukuran berbeda sesuai dengan ukuran yang diminta oleh *media planner*. Pada desain kali ini, penulis diminta untuk menyediakannya dalam 4 ukuran berbeda yaitu 320x480 px, 300x250px, 300x600 px, dan 320x100 px. Aset-aset desain pun penulis dapatkan melalui *media planner* dari pihak Laksana Business Park sendiri. Setelah memahami *brief* yang diberikan, penulis segera mendesain *programmatic ads* sesuai dengan arahan yang diberikan. Setelah selesai mendesain, terdapat beberapa *feedback* yang diberikan oleh *media planner* untuk penulis lakukan revisi. Berikut adalah hasil akhir desain *programmatic ads* untuk *grand launching* Luxima Bizhub dari Laksana Business Park setelah melalui tahapan revisi dan telah disetujui oleh klien.

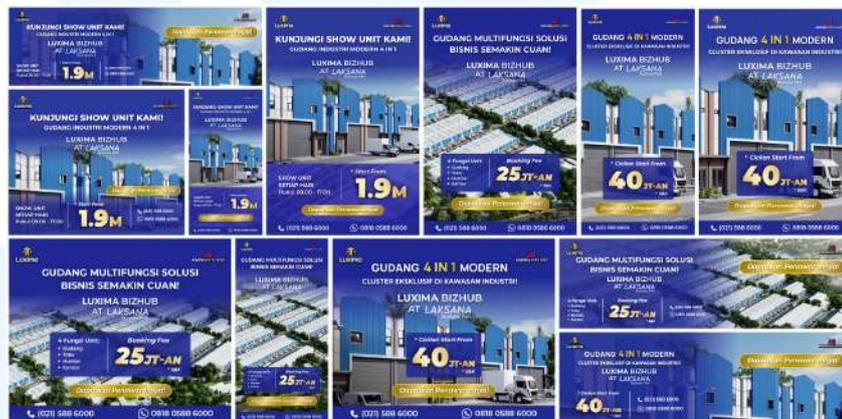


Gambar 3.24 Hasil Akhir Desain *Programmatic Ads* Luxima Bizhub 1

Setelah berlalu kurang lebih satu bulan, penulis diminta kembali untuk membuat *programmatic ads* Luxima Bizhub dari Laksana Business Park selanjutnya yang bertujuan untuk mempromosikan gudang Luxima Bizhub. Pada *programmatic ads*

kali ini, penulis diminta untuk membuat 3 desain berbeda dan masing-masing desain dibuat dalam 4 ukuran berbeda sehingga total ada 12 desain yang penulis kerjakan.

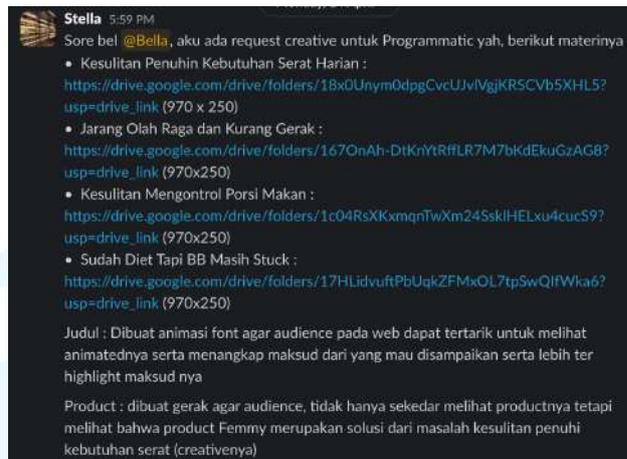
Pertama-tama, *media planner* memberikan *brief* terlebih dahulu kepada penulis mengenai desain yang ingin dihasilkan. Setelah selesai berdiskusi, penulis diminta untuk membuat tiga desain tersebut dalam satu ukuran terlebih dahulu. Jika tiga desain tersebut telah disetujui oleh *media planner* dan klien, barulah penulis mengerjakan desain tersebut ke dalam tiga ukuran lainnya. Penulis telah melalui berbagai tahap revisi selama proses mendesain tiga desain utama dari *programmatic ads* tersebut hingga akhirnya ketiga desain tersebut telah disetujui oleh klien. Berikut adalah hasil akhir desain *programmatic ads* untuk mempromosikan gudang Luxima Bizhub dari Laksana Business Park.



Gambar 3.25 Hasil Akhir Desain *Programmatic Ads* Luxima Bizhub 2

### 3.3.2.2 Proyek Desain *Programmatic Ads* Femmy

Pada proyek desain *programmatic ads* Femmy, penulis mendapatkan *brief* dari *account strategist* melalui platform Slack. *Programmatic ads* Femmy ini dibuat untuk mempromosikan salah satu produk Femmy yaitu Femmy Fiber. Berikut adalah *brief* yang penulis dapatkan.



Gambar 3.26 Brief Desain Programmatic Ads Femmy

Pada desain kali ini, penulis diminta untuk membuat empat desain *programmatic ads* Femmy dengan aset-aset yang telah tersedia dan masing-masing desain dibuat dalam satu ukuran yaitu 970x250 px. Penulis juga diminta untuk menghasilkan desain tersebut dalam bentuk *motion graphic* sehingga hasil akhirnya berupa GIF. Berikut adalah hasil akhir desain *programmatic ads* untuk Femmy.



Gambar 3.27 Hasil Akhir Desain *Programmatic Ads* Femmy 1

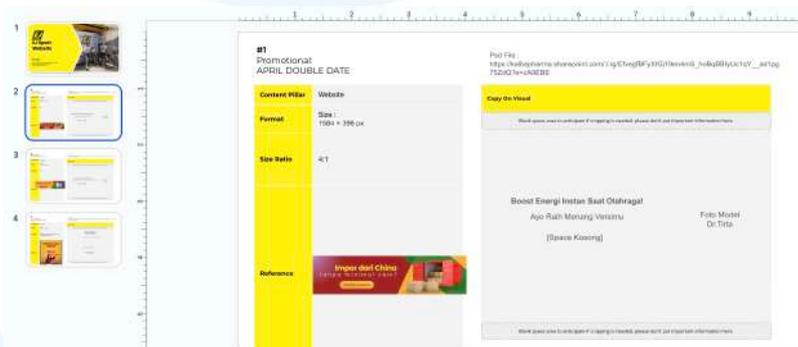
Setelah kurang lebih satu bulan kemudian, penulis diminta kembali untuk membuat desain *programmatic ads* Femmy dengan *copywriting* dan ukuran yang sama serta jumlah desain yang sama seperti *programmatic ads* Femmy sebelumnya. Namun, *key visual* yang digunakan berbeda karena Femmy telah mengeluarkan *campaign* terbarunya yaitu 'Every Body Slay'. Setelah memahami *brief* yang diberikan, penulis segera mendesain *programmatic ads* tersebut dan berikut adalah hasil akhir desain *programmatic ads* Femmy menggunakan *key visual* terbarunya.



Gambar 3.28 Hasil Akhir Desain *Programmatic Ads* Femmy 2

### 3.3.2.3 Proyek Desain *Programmatic Ads* EJ Sport

Terakhir pada proyek desain *programmatic ads*, penulis mendapatkan *brief* mengenai desain *programmatic ads* untuk EJ Sport melalui *account strategist*. *Programmatic ads* ini dibuat untuk mempromosikan produk EJ Sport yaitu EJ Sport Gel. Pada desain kali ini, penulis diminta untuk membuat tiga desain berbeda dan masing-masing desain dibuat dalam ukuran berbeda di antaranya 1584x396 px, 768x192 px, dan 768x960 px. Berikut adalah *brief* yang penulis dapatkan.



Gambar 3.29 *Brief* Desain *Programmatic Ads* EJ Sport

Setelah memperoleh dan memahami *brief* yang diberikan, penulis mulai mendesain *programmatic ads* untuk EJ Sport. Setelah selesai mendesain dan melalui tahap revisi, akhirnya desain pun telah disetujui oleh *account strategist* dan klien. Berikut adalah hasil akhir desain *programmatic ads* untuk EJ Sport.



Gambar 3.30 Hasil Akhir Desain *Programmatic Ads* EJ Sport

### 3.3.3 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selain tugas utama, penulis diberi kesempatan untuk mengerjakan beberapa tugas tambahan. Tugas tambahan tersebut berupa proyek desain UI/UX *website* dan proyek desain *packaging*. Selama 4 bulan melaksanakan magang, penulis telah mengerjakan 3 proyek desain UI/UX *website* dan 2 proyek desain *packaging*. Berikut adalah uraian dari tugas-tugas tambahan yang telah penulis lakukan selama magang.

#### 3.3.3.1 Proyek Desain UI/UX *Website* Luxima Bizhub

Proyek pertama dari tugas tambahan penulis adalah proyek desain UI/UX *website* untuk Luxima Bizhub dari Laksana Business Park. Pada proyek ini, penulis diminta untuk membuat satu halaman desain UI/UX *website* untuk *landing page* Luxima Bizhub dari Laksana Business Park. Pada *landing page* tersebut, penulis diminta untuk memasukkan beberapa *section* di antaranya banner utama, ‘Mengapa Kami?’, tampilan unit-unit Luxima Bizhub, tipe-tipe unit, fasilitas, dan spesifikasi unit Luxima Bizhub. Setelah memahami *brief* yang diberikan, penulis segera mendesain UI/UX *website* tersebut dalam tampilan PC dan *mobile*.

Selama mengerjakan proyek ini, penulis melalui berbagai tahap revisi bersama *media planner* dan *developer* hingga *website* yang dihasilkan sesuai dengan keinginan klien. Mengenai total waktu pengerjaan, penulis telah mengerjakan proyek desain UI/UX

*website* Laksana selama kurang lebih satu bulan. Pada intinya, ketika penulis telah menyelesaikan desain UI/UX *website* Luxima Bizhub, penulis menginformasikan kepada *developer* bahwa desain telah dapat diproses menjadi *website* yang dapat dilihat secara publik. Hingga akhir penulis melakukan magang, banner utama *website* selalu *diupdate* sesuai dengan *event* Laksana Business Park. Berikut adalah hasil terbaru desain UI/UX *website* untuk *landing page* Luxima Bizhub dari Laksana Business Park yang telah penulis lakukan dan dapat dilihat secara publik.



Gambar 3.31 *Homepage* UI/UX *Website* Luxima Bizhub

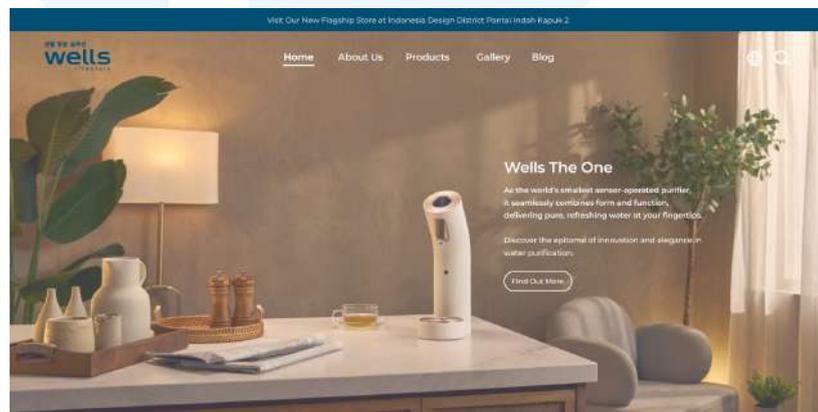
Sumber: <https://laksanabusinesspark.id/luxima/>

### 3.3.3.2 Proyek Desain UI/UX *Website* Wells Lifestyle

Proyek kedua dari tugas tambahan penulis adalah proyek desain UI/UX *website* untuk Wells Lifestyle. Sebelumnya, Wells Lifestyle adalah merek *water purifier* asal Korea yang kini telah hadir di Indonesia sejak bulan Maret 2025. Sebelum Wells Lifestyle melakukan *launching* pertamanya di bulan Maret, mereka ingin memiliki *website* terlebih dahulu dan penulis mendapatkan proyek untuk membuat desain UI/UX *website* untuk Wells Lifestyle Indonesia tersebut. Pada bulan Februari, penulis diajak *supervisor* untuk melakukan *meeting* secara *on site* bersama klien untuk berdiskusi mengenai proyek desain UI/UX *website* Wells Lifestyle.

Setelah *meeting* tersebut, penulis dapat memahami arahan mengenai desain UI/UX *website* yang diinginkan oleh klien sehingga keesokan harinya, penulis dapat mulai mendesain UI/UX *website* untuk Wells Lifestyle menggunakan Figma.

Selama mengerjakan proyek ini, penulis selalu berkoordinasi bersama *developer* dan klien secara langsung melalui Whatsapp dan fitur *comment* di Figma. Setelah kurang lebih dua bulan, penulis telah melalui berbagai revisi dan menyelesaikan desain UI/UX *website* untuk Wells Lifestyle dalam tampilan PC dan *mobile*. Setelah menyelesaikan desain UI/UX *website* Wells Lifestyle, desain tersebut kemudian diproses oleh *developer* untuk dijadikan *website* yang dapat dilihat secara publik. Berikut adalah hasil desain UI/UX *website* Wells Lifestyle Indonesia yang telah dapat dilihat secara publik.



Gambar 3.32 *Homepage* UI/UX *Website* Wells Lifestyle

Sumber: <https://wellslifestyle.com/>

### 3.3.3.3 Proyek Desain UI/UX *Website* USU

Terakhir mengenai proyek desain UI/UX *website*, penulis mendapatkan proyek desain UI/UX *website* untuk *brand* USU. Sebelumnya, USU merupakan *brand* matcha dan *tea bar* yang akan buka pada bulan Juni 2025. Pada proyek ini, penulis diminta untuk membuat desain UI/UX *website landing page* dan laman *register*

*member* USU. Setelah memahami arahan yang diberikan, penulis segera membuat desain UI/UX *website* USU dan penulis telah melalui berbagai tahap revisi serta menyelesaikan desain tersebut dalam tampilan PC dan *mobile* dengan kurun waktu kurang lebih satu bulan. Setelah menyelesaikan desain UI/UX *website* USU, penulis kemudian menginformasikan kepada *developer* bahwa desain UI/UX telah dapat diproses menjadi *website* yang dapat dilihat secara publik. Berikut adalah hasil desain UI/UX *website* untuk USU yang kini dapat diakses secara publik namun masih dapat berubah (*diupdate*) seiring berjalannya waktu.



Gambar 3.33 *Homepage* UI/UX *Website* USU

Sumber: <https://usumatcha.id/>

#### **3.3.3.4 Proyek Desain *Packaging* YESMAN**

Proyek selanjutnya pada tugas tambahan adalah mendesain *packaging*. Pertama, penulis mendapatkan *request* desain *packaging* untuk *brand* YESMAN. Sebelumnya, YESMAN adalah produk *men's oil head gel*. Pada proyek ini, penulis diminta untuk membuat *packaging* dengan ikon pria dan *highlight* visual rambut dari pria tersebut untuk menandakan bahwa produk tersebut adalah produk untuk rambut pria. Penulis juga mendapatkan ukuran *packaging* yang diinginkan klien melalui *supervisor*. Setelah diberi arahan oleh *supervisor*, penulis mendesain *packaging* untuk

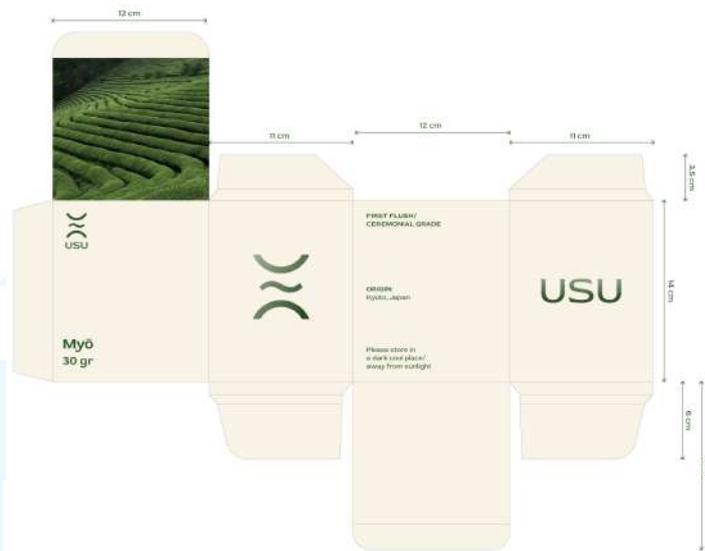
YESMAN dan telah melalui tahap revisi. Berikut adalah hasil akhir desain *packaging* untuk YESMAN yang telah penulis selesaikan saat melakukan magang.



Gambar 3.34 Hasil Akhir Desain *Packaging* YESMAN

### 3.3.3.5 Proyek Desain *Packaging* USU

Proyek terakhir yang penulis dapatkan pada tugas tambahan mengenai desain *packaging* adalah proyek desain matcha *tin can packaging box* untuk brand USU. USU akan memiliki produk matcha *powdery* sendiri sehingga dibutuhkan desain *packaging box* untuk memasukkan matcha *powder* mereka. Penulis diberikan *brief* desain serta ukuran *packaging* yang ingin dihasilkan dari klien. Setelah memahami *brief* yang diberikan, penulis mulai membuat desain *packaging* untuk *box* matcha *powder* USU. Setelah melalui tahap revisi, akhirnya desain *packaging box* USU telah disetujui oleh klien dan siap digunakan untuk kebutuhan mereka. Berikut adalah hasil akhir desain matcha *tin can packaging box* USU yang telah penulis selesaikan saat melakukan magang.



Gambar 3.35 Hasil Akhir Desain *Packaging* USU

### 3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama melakukan magang, penulis mampu mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dan merasa bahwa tugas-tugas yang diberikan turut berkontribusi dalam perkembangan diri penulis secara optimal terutama terhadap pemahaman penulis mengenai pembuatan desain di dunia kerja. Namun, terdapat beberapa kendala atau kesulitan yang penulis temukan selama menjalankan praktek kerja magang di PT Escative Digital Indonesia. Berikut adalah beberapa kesulitan yang penulis alami.

#### 3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Kendala pertama adalah pada saat awal melakukan magang, penulis sempat merasa bingung dengan tenggat waktu penyelesaian desain karena penulis tidak mendapat informasi apapun mengenai kapan *request* desain-desain yang penulis dapatkan harus selesai. Awalnya, penulis tidak terbiasa dengan hal tersebut namun setelah menjalankan magang beberapa bulan kemudian, penulis mulai terbiasa dengan hal tersebut. Namun alangkah baiknya apabila informasi mengenai tenggat waktu juga dibicarakan.

Kendala terakhir adalah penulis sempat mengalami kesulitan dalam menerjemahkan atau mengartikan *style* desain yang diinginkan klien pada proyek desain CPAS salah satu *brand*. Berhubung penulis mengirimkan desain

melalui perantara yaitu *account strategist* atau *media planner*, ketika desain telah disetujui oleh mereka, belum tentu pula desain tersebut disetujui oleh klien. Hal ini dikarenakan selera setiap orang terhadap *style* desain berbeda-beda alias bersifat sangat subjektif sehingga penulis sempat merasa kesulitan di bagian tersebut.

### 3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Dari kendala-kendala yang ada, penulis selalu mencoba untuk menemukan solusi yang efektif agar kendala-kendala tersebut dapat terselesaikan dan tidak menghalangi penulis dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Mengenai kendala tidak adanya informasi tenggat waktu, penulis hanya mampu mencari solusi dari sisi penulis sendiri yaitu penulis membiasakan diri untuk segera mulai mengerjakan tugas desain yang diberikan setelah *brief* diberikan dan biasanya penulis juga bertanya kepada *account strategist* atau *media planner* mengenai kapan maksimal waktu yang ada untuk akhirnya penulis harus menyelesaikan desain tersebut. Hal ini bertujuan agar ketika desain dibutuhkan secepatnya, penulis mampu memberikan hasil desain yang cepat namun maksimal. Namun akan lebih baik lagi apabila dari sisi yang memberikan *brief* desain dapat menginformasikan mengenai tenggat waktu kapan desain harus selesai agar desainer yang mendapat *request* desain tersebut tidak panik atau kebingungan terutama ketika ternyata desain tersebut dibutuhkan secepatnya alias *urgent*.

Untuk kendala terakhir mengenai kesulitan mengartikan *style* desain yang diinginkan klien, solusi yang bekerja selama penulis melakukan magang adalah mendiskusikan *style* desain yang diinginkan secara verbal, baik itu dibicarakan bersama klien maupun *account strategist* atau *media planner* secara langsung. Hal ini dikarenakan pembicaraan secara langsung dapat ditangkap lebih jelas dan apabila ada kebingungan, penulis dapat bertanya secara langsung untuk memperjelas maksud *style* desain yang ingin dihasilkan.