

## BAB III

### PELAKSANAAN MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Penulis melakukan praktik magang di PT Citra Nusa Insan Cemerlang (CNI Indonesia) dengan periode praktik magang selama 6 bulan dengan posisi *Graphic Design Intern*. *Graphic Design Intern* pada perusahaan ini merupakan posisi yang berada pada departemen *Brand Activation* yang memiliki tugas membuat dan membantu berbagai media visual yang dibutuhkan oleh perusahaan. Tentunya dalam menjalankan tugas tersebut, penulis mendapatkan bimbingan langsung dari *Supervisor* yang ada pada departemen ini dan sebagai *Art Director* pada perusahaan CNI Indonesia. Setiap tugas dan tanggung jawab penulis dalam membuat dan membantu dalam hal pekerjaan perusahaan, diawasi oleh *supervisor* yang dimiliki oleh penulis. Berikut merupakan penjabaran mengenai kedudukan dan koordinasi pelaksanaan magang yang dijalani oleh penulis dalam perusahaan PT Citra Nusa Insan Cemerlang (CNI Indonesia).

##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Penulis dalam menjalani pelaksanaan magang di PT Citra Nusa Insan Cemerlang (CNI Indonesia) memiliki kedudukan sebagai *Graphic Design Intern* yang tentunya dipertanggung jawabkan kepada *Art Director* pada perusahaan CNI Indonesia dalam *Brand Activation Department*. Penulis memiliki *jobdesk* untuk membantu serta membuat perihal visual tidak bergerak ataupun bergerak (video) yang dibutuhkan oleh perusahaan. Seperti yang telah disebutkan, penulis tidak hanya mengerjakan pekerjaan visual tidak bergerak (desain grafis seperti poster, spanduk, *social media post*, dan berbagai bentuk desain lainnya), tetapi penulis juga mengerjakan beberapa pekerjaan visual bergerak seperti pembuatan video ataupun produksi-produksi yang dilakukan oleh perusahaan. Tentunya semua pekerjaan yang dimiliki oleh penulis dipertanggungjawabkan kepada pembimbing penulis

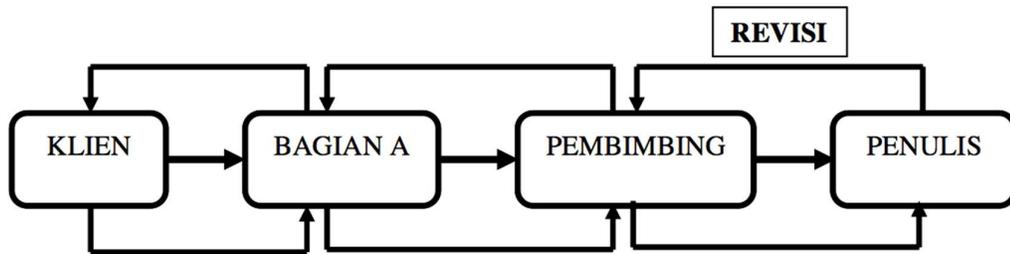
dalam perusahaan CNI Indonesia, sehingga pekerjaan penulis masih dalam lingkup pekerjaan yang seharusnya dilakukan oleh penulis dalam perusahaan.

Dalam menjalani tugas yang diminta oleh pihak departemen, semua hasil yang dibuat oleh penulis akan melalui proses pengiriman *preview* terlebih dahulu kepada *supervisor* yang menjadi penanggung jawab selama penulis melakukan praktik magang di perusahaan. Setelah melakukan *preview* dan revisi, nantinya *supervisor* akan memberikan *preview* kembali kepada kepala divisi yang nantinya ditujukan untuk mendapatkan *approval* sehingga visual yang dibuat akan digunakan perusahaan. Dalam melakukan proses desain, penulis akan diberikan *brief* terlebih dahulu oleh *supervisor* penulis yang diberikan oleh suatu *software* yang memiliki nama *Lark*. Semua pekerjaan yang dibuat oleh penulis didasari oleh tugas-tugas yang telah di *list* dalam *Lark* sehingga pekerjaan yang dipunyai penulis tertata dengan baik atau alur pekerjaan penulis lebih terstruktur. Tidak hanya itu, penulis juga diwajibkan oleh *supervisor* penulis untuk mengisi jadwal harian dalam *Lark* sehingga terdapat *track record* apa saja yang dilakukan penulis setiap harinya dalam menjalani tugas di perusahaan CNI Indonesia sebagai *Graphic Design Intern* yang berada pada *Brand Activation Department*.

### **3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang**

Selama penulis melakukan praktik magang di PT Citra Nusa Insan Cemerlang (CNI Indonesia) penulis perlu selalu melakukan koordinasi kepada penanggung jawab penulis selama berada di perusahaan yaitu *art director* yang ada dalam perusahaan. *Art director* perusahaan akan mendapatkan *brief* yang nantinya akan diturunkan kepada penulis untuk dikerjakan. Tidak hanya itu, penulis juga terkadang langsung mendapatkan tugas dari kepala divisi secara langsung namun hal tersebut tentunya akan dikerjakan sesudah koordinasi terlebih dahulu kepada penanggung jawab penulis dalam melakukan praktik magang di perusahaan. Berikut merupakan alur koordinasi penulis dalam menjalani praktik magang selama di perusahaan CNI Indonesia.

Alur koordinasi ini dapat pula dilengkapi dengan bagan alur kerja



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi perusahaan

Penulis akan mengerjakan segala sesuatu kebutuhan perusahaan yang telah disetujui oleh pembimbing penulis (*art director* perusahaan). Penulis tidak diperbolehkan mengerjakan suatu pekerjaan perusahaan tanpa diketahui oleh pembimbing penulis. Maka dari itu, jika ada suatu permintaan pekerjaan dari divisi lain mengenai masalah desain, penulis perlu memberikan informasi tersebut terlebih dahulu kepada pembimbing penulis kemudian penulis mengerjakan tugas yang diminta tersebut. Seperti yang telah terlampir pada gambar diatas, setelah penulis telah menyelesaikan tugas yang diberikan, penulis akan memberikan kepada pembimbing kemudian melakukan revisi jika diperlukan. Setelah tugas yang diberikan telah dikonfirmasi oleh pembimbing, tugas tersebut akan dikonfirmasi kembali oleh kepala divisi untuk konfirmasi dan melakukan revisi jika perlu sehingga akhirnya karya yang dibuat akan dipublikasikan kepada klien yang meminta.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama program magang dilakukan, penulis mendapatkan beberapa tugas yang diberikan oleh pembimbing untuk membantu menyelesaikan tugas perusahaan mengenai masalah visual dan hal-hal desain lainnya. Tugas-tugas ini tentunya telah dikonfirmasi dan melakukan berbagai revisi sehingga nantinya dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dari tugas yang telah dibuat tersebut. Berikut merupakan seluruh tugas yang penulis kerjakan dalam perusahaan CNI Indonesia yang tentunya telah dikonfirmasi lebih lanjut oleh pembimbing penulis dalam perusahaan yang ditempati oleh penulis dalam melakukan program magang.

Tabel 4.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	10—14 Februari 2025	<i>Redesign Product Display Lobby C3, CNI Indonesia</i>	Melakukan redesign display product dan glorifier setiap produk yang telah ditentukan.
2	17- 21 Februari 2025	Materi Grand Opening CNI Store (Medan & Lubuk Dalam)	Membuat materi promosi sesuai dengan arahan yang ditentukan (Brosur, X-Banner, Kartu Undangan, Poster, Promo, dll.)
3	24-28 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ucapan Selamat CNI Store Sehati &amp; Bumi Asri</li> <li>- Revisi konten produk</li> <li>- Materi <i>Grand Opening</i> CNI Store Abepura (Jayapura)</li> <li>- <i>Designing glorifier product personal care category</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat desain ucapan menggunakan template yang telah dipunyai oleh perusahaan</li> <li>- Revisi konten kemasan produk yang ditentukan</li> <li>- Membuat desain kolateral yaitu glorifier tiap produk yang telah ditentukan</li> </ul>
4	3-7 Maret 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Designing glorifier product health food category</i></li> <li>- <i>Sticker RJ Daily Moisturizer</i></li> <li>- Kartu ucapan Idul Fitri</li> <li>- Promo materi Jakarta Lebaran Fair</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat desain <i>glorifier</i> produk yang telah ditentukan</li> <li>- Membuat sticker suatu produk yang telah ada</li> <li>- Membuat desain kartu ucapan dengan visual yang masih terikat dengan visual perusahaan</li> <li>- Membuat desain dengan konten promo produk powerfulx untuk dibawa ke Jakarta Lebaran Fair</li> </ul>
5	10-14 Maret 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisi kartu ucapan Idul Fitri</li> <li>- Spanduk Ucapan Idul Fitri &amp; Hari Raya Nyepi</li> <li>- <i>Asisting live Podcast ICHI-I Honeycomb Cookware Set</i></li> <li>- <i>Resize packaging Ginseng Coffee Classic</i></li> <li>- Materi buka Bersama CNI</li> <li>- Revisi <i>display lobby</i> lt. 1 C3, CNI Indonesia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat revisi sekaligus <i>finishing</i> desain ucapan idul fitri perusahaan</li> <li>- Membuat desain spanduk ucapan hari raya Idul Fitri &amp; Nyepi</li> <li>- Melakukan <i>set up</i> untuk melakukan konten <i>livestreaming</i> Youtube di perusahaan tentang salah satu produk perusahaan</li> <li>- Membuat desain <i>still image</i> buka bersama perusahaan</li> <li>- Melakukan revisi <i>display lobby</i> lt. 1 yang telah dibuat sebelumnya</li> </ul>

6	17-21 Maret 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CNI News Catalog</li> <li>- <i>Designing Event Desk Ginseng Coffee</i></li> <li>- Dokumentasi <i>event</i> Jakarta Lebaran Fair</li> <li>- Flyer Reuni Akbar SMP Negeri 1129</li> <li>- Umbul-umbul, roll banner, &amp; spanduk Reuni Akbar SMP Negeri 1129</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat desain cover CNI News Catalog</li> <li>- Membuat desain <i>event desk</i> produk Ginseng Coffee Classic</li> <li>- Mendokumentasikan sekaligus membuat <i>recap</i> kegiatan Jakarta Lebaran Fair bersama CNI</li> <li>- Membuat desain kebutuhan dari acara reuni akbar SMP 1129 berkolaborasi dengan produk Well3 Flower Honey</li> </ul>
7	24-28 Maret 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Key Visual April 2025</li> <li>- Promo Produk Progene April 2025</li> <li>- X Banner &amp; Spanduk CNI Store Datae (Sidrap)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat <i>Key Visual</i> bulan April <i>campaign product</i> perusahaan</li> <li>- Membuat desain promo produk sesuai <i>brief</i> yang diberikan</li> <li>- Membuat desain yang diminta oleh CNI Store Datae (Sidrap) dengan nuansa Ramadhan</li> </ul>
8	8-11 April 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Materi Grand Opening CNI Store Curug (Tangerang)</li> <li>- Materi Grand Opening CNI Store Serang (Serang)</li> <li>- Materi Grand Opening CNI Store Tanjung Redeb (Berau)</li> <li>- Materi Grand Opening CNI Store Sambaliung (Berau)</li> <li>- Materi Grand Opening CNI Store Dumai Kota (Dumai)</li> <li>- Materi Grand Opening CNI Store Pondok Hijau Indah (Bandung)</li> <li>- Materi Grand Opening CNI Store Soekarno Hatta (Bukittinggi)</li> <li>- Revisi Logo Packaging UP Sugar Free</li> <li>- Design Lift produk Well3 C-500</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat materi beberapa cabang CNI Store yang ada di beberapa daerah dengan beberapa media seperti spanduk, 4 poster, brosur, poster promo, X-Banner, dan kartu undangan</li> <li>- Membuat desain baru untuk mengganti poster yang ada pada <i>lift</i> di C3, kantor perusahaan CNI</li> </ul>

9	14-18 April 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Referensi packaging produk Progene &amp; Phytolite</li> <li>- Designing Packaging produk Phytolite</li> <li>- Materi Grand Opening CNI Store Sisingamangaraja (Medan)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencari referensi kemasan baru untuk produk Progene &amp; Phytolite (Produk perusahaan)</li> <li>- Membuat desain baru kemasan baru Phytolite</li> <li>- Membuat materi media <i>Grand Opening</i> CNI Store Sisingamangaraja (Medan)</li> </ul>
10	21-25 April 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mockup packaging produk Phytolite</li> <li>- Referensi promosi produk RJ Deodorant, Mie Sehati, &amp; UP Frost Coffee</li> <li>- Materi CNI Store Meeting 2025 (KV, spanduk, X-banner, still image)</li> <li>- Kartu Ucapan CNI Store</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memasukkan desain kemasan baru yang sudah ada ke dalam <i>mockup</i> untuk dilakukan <i>preview</i> yang nantinya akan disetujui oleh kepala divisi dan atasan perusahaan</li> <li>- Mencari referensi promosi beberapa produk CNI</li> <li>- Membuat desain beberapa media untuk kebutuhan CNI Store Meeting 2025</li> <li>- Membuat kartu ucapan untuk CNI Store daerah</li> </ul>
11	28 April-2 mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisi materi CNI Store Meeting 2025</li> <li>- Referensi video produk packaging baru produk Well3 C-500 Extra</li> <li>- Materi promo Mei 2025</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan revisi CNI Store Meeting yang sudah dibuat pada minggu sebelumnya</li> <li>- Mencari referensi iklan produk untuk video kemasan baru produk Well3 C-500 Extra</li> <li>- Membuat desain materi promo produk yang terdiri dari IG Feeds dan poster untuk marketplace khusus CNI</li> </ul>
12	5-9 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kartu ucapan CNI Store Tegal Sari (Pekanbaru)</li> <li>- Materi special price produk Progene Mei 2025</li> <li>- Plang 1x4 M CNI Store Cibubur (Jakarta Timur)</li> <li>- Revisi packaging Well3 EC-500</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendesain kartu ucapan CNI Store Tegal Sari (Pekanbaru) sesuai <i>template</i> yang dipunyai oleh perusahaan</li> <li>- Membuat desain promo produk Progene bulan Mei 2025 untuk diunggah ke beberapa <i>marketplace</i></li> <li>- Membuat desain plang untuk CNI Store (Jakarta Timur)</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan revisi konten yang ada pada produk Well3 EC-500</li> </ul>
13	12-16 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introduction video tutorial produk Plant Catalyst 2006</li> <li>- Rough edit video tutorial produk Plant Catalyst 2006</li> <li>- Kartu ucapan selamat CNI Store Sisingamangaraja (Medan)</li> <li>- Kartu ucapan selamat CNI Store Curug (Tangerang)</li> <li>- Kartu ucapan selamat CNI Store Cibubur (Jakarta Timur)</li> <li>- Moodboard video produk kemasan baru produk Well3 C-500 Extra</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat <i>motion graphic</i> untuk intro video tutorial pengaplikasian produk Plant Catalyst 2006</li> <li>- Membuat <i>rough edit</i> untuk video tutorial pengaplikasian produk Plant Catalyst 2006</li> <li>- Membuat desain kartu ucapan CNI Store Sisingamangaraja (Medan), Curug (Tangerang), dan Cibubur (Jakarta Timur) sesuai <i>template</i> yang telah dipunyai oleh perusahaan</li> <li>- Membuat <i>moodboard</i> video produk kemasan baru produk Well3 C-500 Extra</li> </ul>
14	19-23 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisi moodboard video produk kemasan baru produk Well3 C-500 Extra</li> <li>- Materi iklan live Podcast Dikepoin Yuk! Produk Vitasigi-F &amp; Phytolite</li> <li>- <i>Sticker</i> promo &amp; <i>wobbler</i> produk Ginseng Coffee Classic</li> <li>- 3 Reels Instagram produk Vitasigi-F, Phytolite, &amp; Progene</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan revisi <i>moodboard</i> yang telah dibuat minggu lalu</li> <li>- Membuat desain promosi <i>live Podcast</i> Dikepoin Yuk! Produk Vitasigi-F &amp; Phytolite</li> <li>- Mendesain <i>sticker</i> promo &amp; <i>wobbler</i> produk Ginseng Coffee Classic</li> <li>- Membuat 3 buah video Reels Instagram produk Vitasigi-F, Phytolite, &amp; Progene</li> </ul>
15	26-30 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Set up list &amp; breakdown materi voice over video produk Plant Catalyst 2006</li> <li>- Merchandise Jakarta Fair X CNI (Necklace, handheld fan, fan, can, clap balloon)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakuakn <i>breakdown</i> materi <i>voice over</i> yang telah diberikan dan membuat <i>list voice over</i> mengenai video produk Plant Catalyst 2006</li> <li>- Membuat desain <i>merchandise</i> untuk <i>event</i> Jakarta Fair X CNI Indonesia</li> </ul>

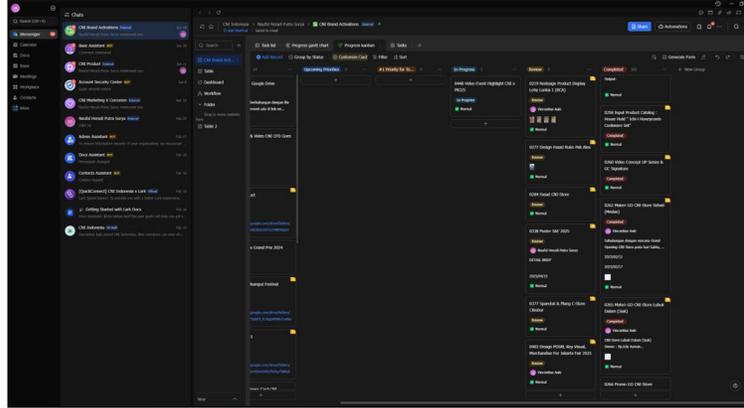
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisi isi materi kemasan produk RJ Triple Active Serum</li> <li>- Plang CNI Store Banjarmasin</li> <li>- Spanduk &amp; X-banner CNI Store Cimone (Tangerang)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan revisi konten yang ada pada kemasan produk RJ Triple Active Serum</li> <li>- Membuat desain plang &amp; X-banner CNI Store Cimone (Tangerang)</li> <li>- Membuat desain plang CNI Store Banjarmasin</li> </ul>
16	2-5 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisi &amp; Finalisasi merchandise Jakarta Fair X CNI</li> <li>- Revisi packaging produk Sun Wakasa Gold Plus, UP Dark Chocolate, UP Frost Coffee, &amp; Ginseng Coffee Signature</li> <li>- Sticker wobblers produk custom</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan revisi dan finalisasi desain <i>merchandise</i> yang telah dibuat pada minggu lalu</li> <li>- Melakukan revisi desain pada kemasan produk Sun Wakasa Gold Plus, UP Dark Chocolate, UP Frost Coffee, &amp; Ginseng Coffee Signature</li> <li>- Membuat desain wobblers produk custom untuk CNI Store Donri-Donri</li> </ul>

Tugas-tugas yang telah diberikan seperti yang telah disebutkan pada tabel tersebut, tentu terdapat *brief* sebagai awal dalam pemberian tugas. *Brief* yang diberikan biasanya diberikan melalui sebuah *software* bernama *Lark* yang dimana, *software* tersebut memberikan akses kepada penulis dan seluruh anggota dari *Brand Activation Department* melakukan *list* tugas perusahaan yang perlu diselesaikan. Maka dari itu, sistem penyelesaian tugas selalu terorganisir dengan baik.

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama program magang yang dilakukan oleh penulis di CNI Indonesia, penulis mendapatkan beberapa proyek atau tugas seperti yang telah disebutkan sebelumnya. Sebagai *intern graphic designer*, penulis memiliki tanggung jawab untuk membantu membuat desain yang menyesuaikan dengan kebutuhan dari perusahaan khususnya pada bidang visual dan kreatif pada *Brand Activation Department* yang ada pada perusahaan. Penulis memiliki beberapa tugas selama melakukan program magang dalam perusahaan CNI Indonesia. Tugas yang diberikan, akan diberikan melalui sebuah *software* bernama *Lark*. Pada *software* tersebut, penulis mendapatkan semua *brief* oleh pembimbing penulis di perusahaan

yang nantinya perlu dikerjakan. Berikut merupakan gambaran umum yang ada pada *display* utama dari *Lark*.



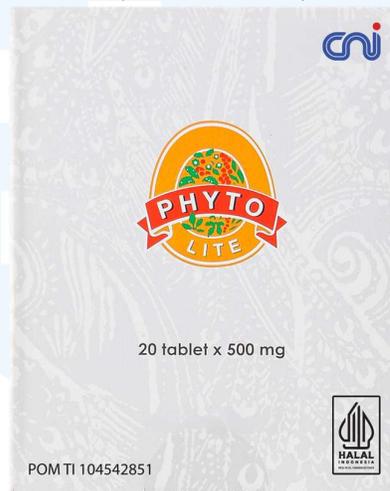
Gambar 3.2 *Display* Utama *Lark*

Pada *software Lark*, terdapat beberapa fitur seperti pemberian tugas dan brief yang nantinya akan di *list* dan dikerjakan sesuai dengan penugasan yang diberikan. Tidak hanya itu, terdapat juga *calendar* yang perlu diisi setiap harinya untuk mengetahui apa saja yang dikerjakan pada hari itu sehingga semua pekerjaan tetap *on track*. Dalam *Lark* juga terdapat fitur yang dapat memberikan informasi penugasan yang menjadi prioritas, sedang dikerjakan, sedang *direview*, dan sudah selesai. Hal tersebut memudahkan departemen ini dalam menata tugas-tugas yang ada dalam perusahaan. Berikut merupakan penjelasan yang dibuat oleh penulis dalam menjelaskan proses pembuatan tugas utama dan tugas tambahan yang telah dikerjakan oleh penulis selama berada pada perusahaan CNI Indonesia.

### 3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang *Rejuvenate* Produk

Pada pelaksanaan tugas program magang, seperti yang ada pada judul laporan ini, penulis melakukan merancang packaging baru untuk menggantikan packaging yang telah ada sejak dahulu. Tugas ini dapat dikatakan sebagai perancangan *rejuvenate* packaging baru untuk salah satu produk yang dimiliki oleh perusahaan CNI Indonesia, yaitu *Phytolite*. Tugas ini diberikan dan dipertanggung jawabkan seluruhnya oleh pembimbing penulis kepada penulis untuk mengganti kemasan produk yang lama menjadi kemasan produk yang baru agar produk tersebut memiliki wajah yang baru dan berkembang.

*Phytolite* merupakan suplemen herbal alami, vitamin, dan mineral yang dibutuhkan sel-sel otak serta mental anak terutama pada masa tumbuh kembang mereka. Produk ini memiliki manfaat untuk meningkatkan daya konsentrasi, fungsi koordinasi otak, peredaran darah ke otak, mencegah kepikunan, kelelahan, stres, dan membantu metabolisme serta pembentukan energi. Produk ini biasanya dikonsumsi oleh anak-anak dengan umur 6-12 tahun dan anak remaja 12 tahun ke atas. Berikut merupakan kemasan yang masih digunakan oleh perusahaan sejak dahulu (kemasan lama).



Gambar 3.3 Kemasan Phytolite Lama

Pada kasus ini, penulis diminta oleh pembimbing penulis yang berada di perusahaan untuk melakukan *rejuvenate* kemasan produk *phytolite* menjadi lebih *reliable* dengan segmentasi yang dipunyai oleh produk tersebut. Jika dilihat dari kemasan sebelumnya, produk ini hanya menampilkan logo dari produk dan nama produk dengan *background* supergrafis serta jumlah isi yang dipunyai oleh produk tersebut. Jika kita melihat dari teori yang dipunyai oleh Brutou & Margaret (2006) mengenai produk desain, tujuan dari pembuatan desain produk yaitu untuk menampilkan identitas produk, spesifikasi produk, dan memberikan informasi mengenai pengguna dari produk tersebut. Maka dari itu, diperlukan adanya penjelasan yang baik dalam segi visual dalam produk yang dimiliki sehingga konsumen dapat mengetahui produk tersebut merupakan produk seperti apa. Jika dilihat dari produk yang lama, memang tidak diperlihatkan bahwa produk tersebut merupakan vitamin yang

diperuntukkan untuk anak-anak sehingga para konsumen kurang mengetahui siapa yang memerlukan produk tersebut. Sebelum masuk kedalam pembedahan lebih lanjut, berikut merupakan *brief* yang diterima oleh penulis yang diberikan oleh pembimbing penulis.



Gambar 3.4 *Brief* Pemberian Pembimbing Penulis

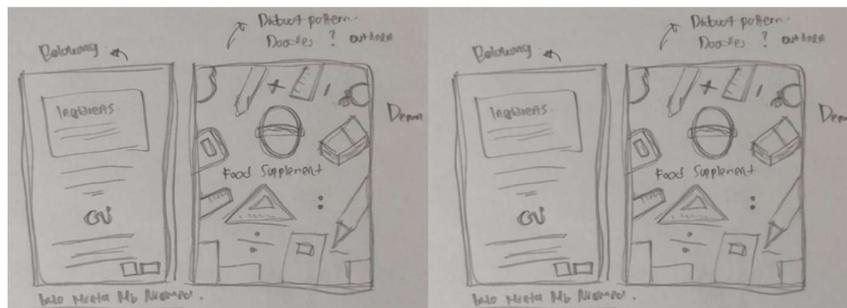
Jika dilihat dari *brief* yang diberikan oleh pembimbing penulis pada perusahaan CNI Indonesia, penulis diminta untuk memberikan 2 opsi yang nantinya akan diberikan kepada pembimbing untuk nantinya akan difinalisasikan. Setelah mengetahui isi dari *brief* yang diberikan, dan menganalisis apa yang dibutuhkan untuk melakukan perancangan kemasan baru dari produk yang diminta, penulis kemudian mencari referensi untuk memudahkan penulis membuat sketsa dan melakukan finalisasinya. Sebelumnya, disebutkan bahwa penulis diminta untuk memberikan 2 opsi kemasan, yang dimana pada opsi pertama penulis diminta untuk membuat visual kemasan dengan memberikan subjek yaitu anak-anak dan untuk opsi yang kedua, penulis diminta untuk memberiksan visual kemasan berupa supergrafis yang menggambarkan anak-anak secara langsung. Kedua opsi tersebut memiliki kesamaan, yaitu ingin memberikan kesan baik terhadap target produk tersebut, yaitu anak-anak. Setelah penulis mengerti apa yang dimaksud dalam *brief*, penulis kemudian mulai mencari referensi kemasan produk yang cocok dengan kedua opsi yang ada. Referensi ini akan diasistensikan kepada pembimbing penulis sehingga nantinya pembimbing penulis akan memilih

gambaran kasar yang penulis akan buat dalam desain visual kemasan baru dari produk *Phytolite*. Berikut merupakan referensi yang dimiliki penulis.



Gambar 3.5 Referensi Kemasan Baru Produk

Setelah referensi diberikan, terdapat 2 opsi referensi kemasan yang cocok dengan keinginan dari pembimbing sehingga penulis dapat melanjutkan pada tahapan selanjutnya. Pada tahapan selanjutnya, penulis mulai membuat sebuah sketsa untuk kedua opsi tersebut yang nantinya akan difinalisasikan. Pada opsi pertama penulis membuat beberapa karakter anak dengan gaya visual *flat design* dikarenakan gaya visual ini memberikan kesan yang mudah dikenal oleh para masyarakat luas terutama anak-anak dan orang tua. Pada opsi yang kedua, penulis membuat sebuah sketsa dengan membuat beberapa objek terlebih dahulu yang berkaitan dengan anak-anak sehingga kemasan yang akan dibuat nantinya memiliki keterkaitan terhadap target konsumen produk ini.



Gambar 3.6 Sketsa Kemasan Baru Produk

Pada sketsa yang ada pada opsi pertama memperlihatkan anak-anak yang memiliki wajah yang gembira dalam suatu taman yang menggambarkan keceriaan, semangat, dan kesehatan tubuh yang baik pada anak-anak tersebut yang dimana hal tersebut berhubungan dengan produk yang dimiliki, yaitu produk vitamin anak. Sedangkan untuk opsi sketsa yang kedua, penulis membuat beberapa peralatan sekolah yang biasanya anak-anak gunakan dalam

pembelajaran yang mereka lakukan. Setelah membuat sketsa komprehensif, penulis mulai membuat melakukan finalisasi kedua opsi sketsa tersebut sehingga nantinya akan diasistensikan kepada pembimbing penulis pada perusahaan tersebut. Pada kedua opsi sketsa tersebut yang ingin difinalisasikan, penulis menggunakan warna yang *colorful* untuk memberikan kesan keceriaan yang dipunyai oleh anak pada umumnya.

Tentunya penulis menggunakan prinsip-prinsip desain yang dikemukakan oleh Dewojati (2009, h.176) mengenai *hierarchy*, *alignment*, *unity*, dan *space*, sehingga visual yang dibuat penulis terarah dan memiliki visual yang baik dan dapat diterima dengan baik oleh para masyarakat terutama target. Pada finalisasi juga penulis menggunakan margin dan *manuscript grid* agar visual yang dibuat memiliki keseimbangan dan ketertataan teks yang baik sehingga keseluruhan desain dan tipografi yang dibuat memiliki kesain yang baik pula di mata para konsumen. Dalam mengaplikasikan sketsa menjadi sebuah desain yang utuh, penulis diperbolehkan menggunakan aset dari internet. Maka dari itu, penulis menggunakan *Freepik* untuk mencari aset karakter anak-anak untuk opsi pertama dan objek-objek peralatan sekolah untuk sketsa pada objek yang kedua. Namun aset yang penulis gunakan akan diberikan sedikit perubahan untuk menyelaraskan dengan visual yang diinginkan oleh penulis. Berikut merupakan objek-objek yang digunakan penulis yang didapatkan dari internet, namun telah mendapatkan sedikit perubahan oleh penulis seperti yang telah disebutkan.



Gambar 3.7 Aset Gambar yang Telah Termodifikasi

Dari gambar-gambar atau ilustrasi yang telah mengalami perubahan minor oleh penulis, akan diaplikasikan dengan melakukan finalisasi sketsa yang telah dibuat sehingga nantinya akan disempurnakan. Pada opsi yang pertama,

penulis menambahkan beberapa karakter anak-anak dengan beberapa kegiatan untuk memberikan kesan yang lebih ramai dalam kemasan pada opsi pertama. Untuk opsi yang kedua, penulis juga menambahkan beberapa objek yang masih berhubungan dengan pendidikan sekolah anak dengan gaya visual mengikuti aset yang digunakan dan telah sedikit diubah. Berikut merupakan hasil finalisasi pertama yang dibuat oleh penulis yang nantinya akan diberikan kepada pembimbing untuk dilakukan konformasi atau adanya proses revisi yang diberikan oleh pembimbing penulis dalam pembautan desain yang dibuat.



Gambar 3.8 Finalisasi 2 Opsi Desain Kemasan Baru Produk

Penulis diberikan kebebasan untuk menggunakan aset dari internet seperti *Freepik*. Maka dari itu, penulis mencari aset karakter dari *website* tersebut kemudian memodifikasi aset karakter untuk dijadikan subjek pada desain kemasan yang dibuat. Setelah melakukan finalisasi kedua opsi tersebut, Untuk isi tipografi mengenai informasi kemasan, penulis mendapatkan informasi tersebut dari kemasan yang lama dan sedikit terdapat perubahan yang disesuaikan dan dikoordinasikan kepada atasan penulis. penulis memberikan 2 opsi desain yang telah difinalisasikan kepada pembimbing penulis dalam perusahaan CNI Indonesia. Pada opsi pertama terdapat revisi mengenai ilustrasi yang dibuat. Pembimbing penulis memberikan saran untuk memberikan suasana yang lebih ramai sehingga terlihat beberapa anak yang memang sedang berkegiatan di taman. Tidak hanya dalam ilustrasi, pembimbing penulis juga menyarankan untuk memberikan *font* yang lebih *fun* dalam penjelasan produk (isi jumlah produk pada kemasan depan). Setelah mendapatkan serangkaian

komentar yang diberikan, penulis kemudian melakukan revisi desain visual kemasan produk. Berikut merupakan revisi yang penulis buat setelah mendapatkan komentar yang diberikan oleh pembimbing.



Gambar 3.9 Revisi Desain Opsi 1 Kemasan Baru Produk

Setelah revisi dilakukan, penulis kembali memberikan hasil revisi kepada pembimbing penulis pada perusahaan. Revisi yang telah dibuat telah dikonfirmasi oleh pembimbing, namun terdapat beberapa revisi minor yang perlu diperbaiki seperti penempatan objek dan ukuran beberapa objek yang ada pada kemasan. Penulis kemudian melakukan revisi minor tersebut sehingga akhirnya mendapatkan konfirmasi kembali oleh pembimbing penulis. Sedangkan untuk opsi yang kedua, penulis juga mendapatkan sedikit revisi mengenai *layouting* tipografi yang ada pada sisi depan desain kemasan yang dibuat. Visual yang dibuat juga telah sesuai dan telah dikonfirmasi. Maka dari itu, penulis melakukan revisi minor kembali terhadap kedua opsi yang nantinya akan kembali di berikan kepada pembimbing penulis yang nantinya kedua opsi tersebut akan diteruskan kepada kepala departemen atau kepala divisi *Brand Activation* yang nantinya akan diteruskan kembali kepada dewan direksi perusahaan untuk dikonfirmasi. Berikut merupakan finalisasi kedua opsi yang telah dilakukan revisi oleh penulis dan telah dikonfirmasi oleh pembimbing penulis dalam perusahaan CNI Indonesia.



Gambar 3.10 Finalisasi Kedua Opsi Kemasan Baru Setelah dikonfirmasi

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, kedua opsi desain kemasan produk yang telah dibuat akan diberikan kepada kepala divisi dan kepala direksi perusahaan. Setelah kedua pihak tersebut melihat desain yang telah dibuat, pada akhirnya opsi pertama menjadi pilihan yang menjadi kemasan baru produk *Phytolite* untuk perusahaan nantinya. Pada saat penulis membuat laporan ini, produksi kemasan baru ini sedang dalam tahapan produksi kemasan namun belum dilakukannya persebaran kemasan baru. Hal tersebut dikarenakan perusahaan ingin menghabiskan *stock* produk *Phytolite* dengan kemasan lama terlebih dahulu sebelum *launching* kemasan baru. Media promosi juga belum ditentukan hingga penulis membuat laporan ini, sehingga kedepannya, pastinya diperlukan adanya media promosi yang diperlukan untuk mempromosikan kemasan baru oleh perusahaan CNI Indonesia.

Dalam mengerjakan tugas utama ini, penulis memiliki kendala dan tantangan tersendiri. Kendala yang dialami oleh penulis adalah saat penulis mulai mencari referensi dan ide untuk membuat perancangan mengenai *rejuvenate* kemasan *Phytolite* ini. Sedangkan untuk tantangannya tersendiri yaitu tugas *rejuvenate* ini, yang dimana perancangan kemasan baru ini merupakan proyek pertama penulis di dalam dunia pekerjaan secara langsung. Maka dari itu, terkadang saat penulis mulai membuat sketsa, penulis merasakan

kebingungan dan pikiran negatif mengenai pandangan orang terhadap desain yang dibuat oleh penulis. Namun seiring dengan perjalanan penulis dalam melakukan proyek ini, penulis memiliki pemikiran bahwa dalam membuat desain tidak perlu terlalu di pikirkan, namun harus ada tindakan terlebih dahulu dan tidak perlu memikirkan terus menerus mengenai pikiran orang lain terhadap desain yang dibuat penulis. Pembimbing penulis juga pernah mengatakan demikian, bahwa dalam membuat desain, penulis perlu langsung melakukan tindakan nyata dalam merealisasikan ide yang ada pada pikiran sehingga banyak opsi yang nantinya akan digunakan hingga mendapatkan yang terbaik.

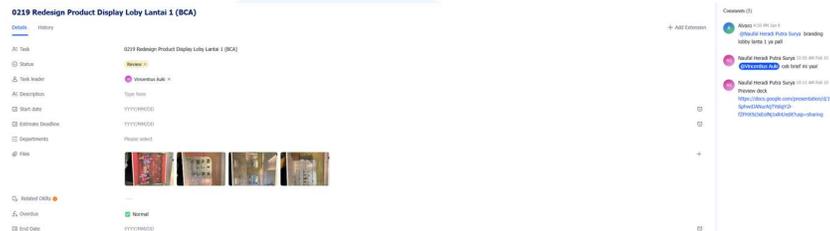
### **3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang**

Selama program magang berlangsung, penulis mendapatkan tugas-tugas lain yang berhubungan dengan visual dan desain grafis. Penulis biasanya mengerjakan media promosi yang dilakukan oleh perusahaan dan *request* dari partner perusahaan dikarenakan perusahaan ini berjalan pada jenis B2B dan B2C. Penulis memiliki peran sebagai pendukung perusahaan ini dapat berkembang lebih baik kedepannya dan memiliki citra yang baik pula. Berikut merupakan beberapa tugas yang dilakukan penulis dalam menjalani program magang di perusahaan CNI Indonesia.

#### **3.3.2.1 Proyek Perancangan *Glorifier* Produk CNI Indonesia**

Salah satu proyek yang pernah penulis kerjakan yaitu merancang *glorifier* produk-produk yang ada di CNI Indonesia. Nantinya *Glorifier* yang dibuat akan dijadikan sebagai *display* pada *lobby* lantai 1 *C3 Building* (gedung utama perusahaan CNI Indonesia). Tugas ini dimulai melalui pembimbing penulis yang memberikan *brief* tugas kepada penulis melalui *software Lark*. *Glorifier product* dibuat dengan tujuan untuk mempromosikan produk dengan cara yang menarik. Penulis diberikan tanggung jawab kepada pembimbing penulis untuk membuat seluruh *glorifier* produk yang dikategorikan menjadi beberapa jenis produk yang dipunyai oleh CNI Indonesia. *Brief* yang diberikan kepada penulis diberikan melalui *software* bernama

Lark. Berikut merupakan *brief* yang diberikan oleh pembimbing penulis dalam perusahaan CNI Indonesia atau PT Citra Nusa Insan Cemerlang.



Gambar 3.11 *Brief* Desain *Glorifier* Produk

Dalam *brief* diatas, penulis diberikan tugas untuk melakukan *redesign* beberapa kategori produk-produk yang telah didisplay pada lobby perusahaan. Kategori produk tersebut meliputi *Healthfood*, *Beverage*, *Household*, dan *Personal Care*. Maka dari itu, penulis perlu membuat sebuah *glorifier* untuk memberikan kesan yang lebih baru dan menarik. Setelah mendapatkan *brief*, penulis kemudian mengumpulkan aset-aset yang diperlukan dan mencoba untuk membuat beberapa *glorifier* dengan menambahkan USP (*Unique Selling Point*) untuk setiap produk. USP disini memiliki manfaat sebagai keunikan-keunikan setiap produk sehingga terlihat berbeda daripada produk-produk yang mungkin memiliki kegunaan yang sama. Berikut merupakan kumpulan proses dan aset-aset yang dibuat oleh penulis dalam membuat beberapa *glorifier* produk yang telah ditentukan oleh perusahaan.



Gambar 3.12 Proses dan Aset Proyek Perancangan *Glorifier* Produk CNI Indonesia

Dalam proses pembuatan *glorifier-glorifier* ini, penulis perlu mencari dan membuat sebuah *moodboard* terlebih dahulu sehingga

penulis mendapatkan sebuah gambaran kecil mengenai pembuatan desain tiap produk tersebut. Maka dari itu, penulis dapat membuat desain *glorifier* ini dengan menyesuaikan keunikan yang dipunyai oleh tiap produk yang ada. Untuk dalam pewarnaan juga penulis pikirkan sehingga keserasian tiap objek pada *glorifier* tiap produk memiliki nilai keserasian yang baik. Setiap proses dan aset yang penulis punya, tentu akan penulis asistensikan terlebih dahulu kepada pembimbing penulis dalam perusahaan tersebut sehingga pembuatan *glorifier* produk yang ditentukan ini tetap pada jalan yang seharusnya atau tetap *on track* sehingga waktu yang digunakan untuk pembuatan desain lebih efisien.

Aset-aset yang digunakan penulis digunakan untuk mendukung visual dari *glorifier* yang dibuat. Jika seseorang melihat *glorifier* tersebut, langsung terlihat jelas informasi mengenai produk tersebut. Aset-aset tersebut berupa USP dari produk itu sendiri dan ilustrasi seperti bahan yang digunakan pada produk tersebut sehingga produk yang nantinya akan didisplay akan terlihat lebih hidup. Tidak hanya itu, pemilihan aset yang baik juga memberikan komposisi pada tiap *glorifier* yang dibuat menjadi lebih baik. Maka dari itu, seperti yang disebutkan pada paragraf sebelumnya, aset-aset yang dikumpulkan juga dilakukan asistensi kepada pembimbing penulis dalam perusahaan.

Aset-aset yang digunakan dari *Freepik* dan buatan sendiri tentu saja memiliki perbedaan. Untuk aset-aset dari *Freepik* yaitu *background* dari *glorifier* tersebut yang kemudian penulis sedikit ubah sedemikian rupa. Tidak hanya itu, aset yang penulis ambil adalah objek-objek pendukung yang ada pada *glorifier* seperti contohnya, objek bunga, vas bunga, sikat gigi, cangkir, dan beberapa objek realistik lainnya yang mendukung pembuatan desain tersebut. Untuk contoh aset sendiri yang digunakan oleh penulis adalah ilustrasi objek dari semua USP dari tiap produk yang ada.

Pada proyek ini, penulis membuat *glorifier* produk sejumlah 5 *glorifier*, yang terdiri dari produk-produk yang dipunyai oleh CNI

Indonesia. Produk-produk tersebut diantaranya yaitu, Nutrimoist Krim, Nutrimoist Sunscreen, Winz, SC88 Liquid, SC88 Powder, dan keseluruhan produk dalam kategori produk Well3. Dalam membuat desain *glorifier* diatas, penulis memunculkan *Unique Selling Point* (USP) dari tiap produk yang ada untuk menarik perhatian. Tidak hanya itu, penulis juga memberikan objek-objek pendukung untuk dapat menghidupkan suasana dalam tiap *glorifier*. Pada pembuatan proyek ini, penulis diperbolehkan untuk menggunakan aset dari internet. Maka dari itu, sebagian aset yang ada pada *glorifier* yang telah dibuat penulis mempunyai aset-aset dari internet, khususnya penulis sering menggunakan *website Freepik*. Hal tersebut memudahkan penulis untuk membuat semua *glorifier* produk yang diminta oleh perusahaan.

Pada dasarnya penulis menggunakan 2 *software* untuk membuat proyek ini diantaranya yaitu Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop. Untuk melakukan *finishing* pada tiap *glorifier* yang ada, penulis menggunakan Adobe Photoshop, dikarenakan *software* tersebut memudahkan penulis untuk menggabungkan beberapa aset yang diperlukan untuk membuat sebuah *glorifier* produk yang diminta. Setelah semua *glorifier* produk telah jadi, penulis mengirimkan kepada pembimbing penulis dalam perusahaan dan kemudian penulis mendapatkan tugas untuk melakukan revisi *minor* beberapa kali. Berikut merupakan contoh dari beberapa revisi *minor* yang diberikan pembimbing penulis untuk desain yang dibuat oleh penulis.



Gambar 3.13 Contoh Revisi *Minor* Desain *Glorifier* Produk

Beberapa *glorifier* yang dibuat penulis hanya mendapatkan beberapa revisi *minor* seperti gambar di atas seperti reposisi objek dan warna. Namun hal tersebut membuat penulis sadar akan kekurangan penulis dalam membuat sebuah *glorifier* produk. Maka dari itu, desain *glorifier* ini menjadi bahan penulis untuk menambah ilmu penulis dalam membuat sebuah desain terutama desain promosi produk seperti pembuatan *glorifier*. Berikut merupakan hasil dari pembuatan tiap *glorifier* produk yang telah ditentukan oleh perusahaan.



Gambar 3.14 Hasil Proyek Perancangan *Glorigier* Produk CNI Indonesia

Pada awal pembuatan *glorigier* produk ini, penulis mengalami kesulitan untuk mencari ide-ide yang cocok. Maka dari itu, walaupun memang memakan waktu, penulis melakukan pencarian referensi di internet sebagai pendukung keluarnya ide-ide kreatif yang dimiliki oleh penulis. Proyek ini merupakan hal yang baru bagi penulis, sehingga penulis merasa tertantang dan memberikan penulis banyak ilmu yang baru bagi penulis. Walaupun seperti yang telah disebutkan bahwa terdapat beberapa revisi yang diberikan, namun hal tersebut menyadarkan penulis untuk dapat membuat *glorigier* produk yang baik dan kreatif sehingga dapat menarik perhatian masyarakat.

### 3.3.2.2 Proyek Perancangan Spanduk & Banner Ramadhan

Dalam proses program magang ini, terdapat beberapa tanggal-tanggal penting bagi umat beragama. Maka dari itu, CNI Indonesia juga ikut serta merayakan hari raya khususnya pada saat itu adalah hari raya umat yang beragama Islam, yaitu bulan Ramadhan dan hari raya Idul Fitri. Pada kesempatan kali ini, penulis mendapatkan

tanggung jawab yang diberikan oleh pembimbing penulis di perusahaan CNI Indonesia untuk membuat spanduk dan banner yang memperlihatkan CNI Indonesia juga ikut serta merayakan hari raya dan bulan Ramadhan ini khususnya pada CNI Store Datae (Sidrap). Permintaan pembuatan media spanduk dan banner ini diminta langsung dari CNI Store Datae Sidrap yang ingin melakukan kegiatan *Umroh* bersama dengan keluarga yang ada dan berhubungan dengan CNI Store Datae (Sidrap).

Pembimbing penulis kemudian langsung memberikan *brief* lengkap dimana terdapat ukuran media, konten atau objek (produk) yang wajib perlu ada pada media yang telah ditentukan, dan nuansa yang perlu ada pada media yang telah ditentukan. Hal tersebut membuat kinerja penulis semakin efektif dikarenakan *brief* yang diberikan sangat detail sehingga penulis dapat langsung mengerjakan proyek tersebut. Berikut merupakan *brief* yang diberikan kepada penulis untuk tugas ini.



Gambar 3.15 *Brief* Desain Spanduk & Banner Ramadhan CNI Store Datae (Sidrap)

Dalam *Brief* ini dijelaskan bahwa penulis diminta untuk membuat sebuah desain spanduk dan banner bertema Ramadhan untuk CNI Store Datae (Sidrap). Penulis diminta untuk menggunakan ornamen-ornamen Ramadhan namun masih memiliki gaya visual dari perusahaan sehingga terlihat lebih masuk kedalam tema yang diminta. Spanduk dan banner ini dibuat dengan tujuan untuk acara yang diselenggarakan oleh CNI Store tersebut. Dalam *brief* tersebut juga diberikan ketentuan produk apa saja yang perlu ada pada materi desain tersebut. Tidak hanya itu ukuran tiap materi desain juga diberikan

dalam *brief* tersebut sehingga semua yang diperlukan penulis dalam membuat desain sudah terlengkapi.

Setelah *brief* telah diterima dengan baik oleh penulis, penulis langsung melakukan eksekusi terhadap tugas yang diberikan kepada pembimbing penulis. Desain yang dibuat tidak dibuat dari sketsa namun langsung dibuat oleh penulis secara digital. Namun proses pertama yang dibuat penulis adalah mencari referensi desain terlebih dahulu, kemudian penulis dapat membuat desain yang diperlukan dalam *brief*. Referensi yang dimiliki oleh penulis didapatkan melalui desain yang pernah dibuat sebelumnya yang digunakan sebagai materi *grand opening* dari tiap CNI Store. Berikut merupakan referensi dari desain yang telah ada dan digunakan sebagai materi *grand opening* dari tiap CNI Store setiap wilayah di Indonesia.



Gambar 3.16 Eksistensi desain CNI Store

Setelah penulis mendapatkan gambaran apa yang perlu penulis desain dalam tugas ini, penulis langsung mengumpulkan aset-aset yang diperlukan. Aset-aset yang digunakan penulis diperbolehkan oleh perusahaan untuk menggunakan aset-aset yang sudah ada dan telah diminta oleh pembimbing penulis untuk boleh menggunakan aset-aset

yang ada pada *Freepik*. Namun hal tersebut hanya sebagai pendukung untuk membuat desain yang orisinal. Berikut merupakan desain pertama sebelum diasistensikan kepada pembimbing penulis.



Gambar 3.17 Desain Pertama Spanduk & Banner Ramadhan CNI Store Datae (Sidrap)

Desain pertama tersebut penulis buat berdasarkan dengan *brief* yang diberikan dan mengikuti gaya visual yang dipunyai oleh perusahaan. Penulis hanya membuat desain banner saja ditujukan untuk sebagai acuan dalam membuat desain spanduk nantinya. Pembimbing penulis kemudian memberikan komentar mengenai desain yang dibuat dan meminta untuk membuat desain tersebut dengan warna-warna yang memiliki *vibes* Ramadhan. Maka dari itu, penulis kemudian mencoba menggabungkan beberapa warna yang memiliki *vibes* Ramadhan dan diaplikasikan ke dalam desain yang dibuat penulis. Berikut merupakan proses dan aset hasil revisi yang dimiliki oleh penulis dalam membuat kedua desain yang diminta.



Gambar 3.18 Proses Revisi Desain Spanduk & Banner Ramadhan CNI Store Datae (Sidrap)

Aset-aset *Freepik* yang digunakan penulis dalam desain tersebut adalah *background* tempat dari desain spanduk dan banner tersebut. Dalam pembuatan kedua media ini penulis mendapatkan beberapa komentar revisi yang diberikan oleh pembimbing penulis secara langsung. Setelah pembimbing memberikan apa saja yang perlu direvisi, penulis langsung melaksanakan revisi tersebut agar pembuatan desain yang dibuat dapat selesai dengan *on time* sehingga dapat diberikan konfirmasi kepada pihak yang bertanggung jawab atas permintaan media yang diminta untuk CNI Store Datae (Sidrap). Berikut merupakan hasil finalisasi dari spanduk dan banner yang diminta oleh perusahaan untuk CNI Store Datae (Sidrap).

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.19 Finalisasi Desain Spanduk & Banner Ramadhan CNI Store Datae (Sidrap)

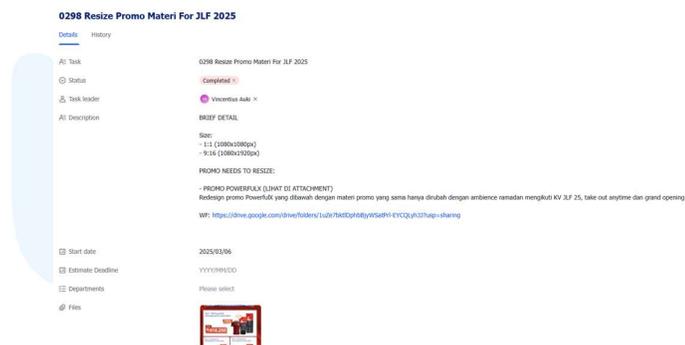
Penulis menggunakan warna hijau dan emas sebagai warna utama dikarenakan kedua warna tersebut mempresentasikan suasana Ramadhan dan menggunakan beberapa *islamic ornament* untuk mendukung suasana Ramadhan pada desain tersebut. Tidak hanya itu, untuk menyempurnakan desain tersebut, terdapat juga siluet tempat ibadah agama islam yang menjadi pendukung kedua desain tersebut dibuat. Dalam pembuatan kedua desain ini, penulis tidak mendapatkan banyak kendala dikarenakan semua yang diperlukan oleh penulis dalam menyelesaikan tugas ini telah terlengkapi semua.

### 3.3.2.3 Proyek Promo Jakarta Lebaran Fair Produk *Power Fulx*

Pada awal bulan Maret hingga akhir bulan Maret merupakan bulan yang sangat penting bagi umat beragama Islam. Pada bulan Ramadhan terdapat *event* yang diikuti oleh perusahaan CNI Indonesia. Acara yang diikuti oleh perusahaan pada bulan Maret tersebut adalah Jakarta Lebaran Fair. CNI Indonesia ikut serta dalam melakukan *bazaar* yang masuk dalam kategori produk *food & beverages*. CNI Indonesia pada *event* ini memiliki tujuan untuk meningkatkan *awareness* dan meningkatkan penjualan produk yang dimiliki oleh CNI Indonesia

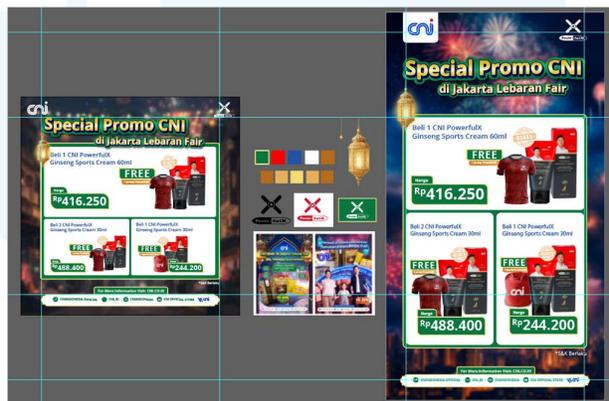
sendiri. CNI Indonesia memasarkan produknya dengan mengikuti tema dari *Jakarta Lebaran Fair* yaitu suasana Idul Fitri dan menjual beberapa produk langsung yang dapat dikonsumsi oleh para pengunjung dengan variasi-variasi yang unik.

Pada kesempatan kali ini, penulis diberikan tanggung jawab untuk membuat sebuah desain promo salah satu produk yang dipromosikan pada *bazaar* yang ada di Jakarta Lebaran Fair, khususnya pada *booth* CNI Indonesia yang ada pada acara Jakarta Lebaran Fair. Promo produk yang perlu dibuat oleh penulis merupakan promo produk hasil dari kolaborasi CNI Indonesia dengan Shin Tae-yong yang merupakan pelatih sekaligus *manager* sepak bola Timnas Indonesia pada masanya yang memiliki nama produk yaitu Power Fulx. Penulis langsung diberikan brief oleh pembimbing penulis pada perusahaan, dan pada *brief* tersebut terdapat detail yang perlu diperhatikan penulis dalam membuat desain promo produk tersebut. Berikut merupakan *brief* yang diberikan kepada penulis oleh pembimbing penulis dalam perusahaan



Gambar 3.20 Detail *Brief* Promo Produk Jakarta Lebaran Fair

Pada proyek ini, dikarenakan perusahaan perlu untuk mengejar waktu acara Jakarta Lebaran Fair, penulis mendapatkan *dateline* untuk diselesaikan pada hari itu juga sehingga, promo yang dibuat dapat dipublikasikan dan dimaterialisasikan secara fisik untuk *booth* CNI Indonesia pada acara Jakarta Lebaran Fair. Berikut merupakan desain promo produk yang telah dibuat oleh penulis berdasarkan dengan *brief* yang telah diberikan. Setelah penulis mendapatkan aset yang diperlukan melalui *brief* dan internet, penulis langsung melakukan eksekusi materi desain tersebut untuk diselesaikan. Berikut merupakan proses desain yang dibuat penulis.



Gambar 3.21 Proses Desain Promo Produk Power Fulx untuk Jakarta Lebaran Fair

Promo yang ditentukan tentunya telah diberikan pada *brief* yang telah dibuat. Untuk visual yang dibuat juga telah berdasarkan dengan *Key Visual* yang telah dibuat untuk Jakarta Lebaran Fair sehingga visual yang dibuat memiliki *look & feel* yang sama dengan desain material lainnya untuk Jakarta Lebaran Fair. Desain dibuat juga dengan didasarkan dari *modular grid* dan prinsip desain sehingga pembuatan desain terstruktur dan memiliki hierarki yang baik pula.

Berikut merupakan hasil dari desain yang dibuat oleh penulis dan telah di konfirmasi oleh atasan penulis.



Gambar 3.22 Hasil Desain Promo Produk Power Fulx untuk Jakarta Lebaran Fair

Kendala yang didapatkan penulis dalam menyelesaikan tugas ini yaitu penulis hanya diberikan waktu setengah hari kurang untuk dapat menyelesaikan visual yang dibuat dikarenakan untuk mengejar *vendor* yang nantinya akan diminta untuk melakukan *printing* promo yang akan digunakan pada *Booth* CNI di Jakarta Lebaran Fair. Maka dari itu, penulis mempunyai solusi yaitu penulis perlu menhemat waktu dan menggunakan waktu secara efisien untuk dapat menyelesaikan desain promo tersebut sehingga dapat selesai sesuai dengan waktu yang diberikan. Kendala seperti yang telah disebutkan, telah dialami oleh penulis beberapa kali sehingga penulis dapat mulai beradaptasi dengan *flow* kerja yang ada pada perusahaan yang ditempati oleh penulis untuk program kerja magang.

#### 3.3.2.4 Proyek Design Materi Kolaborasi Reuni Akbar SMP 1129 & Produk Well3 Flower Honey

Perusahaan CNI Indonesia memiliki hubungan baik kepada beberapa pihak selain dari pemegang retail dari CNI Indonesia itu sendiri (CNI Store). Salah satu bentuk kerja sama ini adalah produk

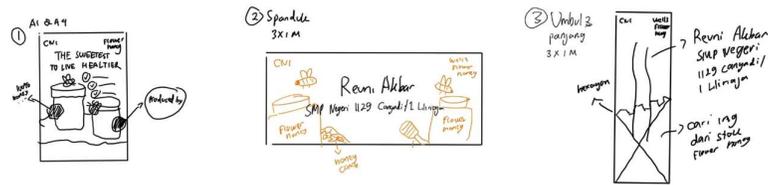
CNI Indonesia ini yang membantu mensponsori dan melakukan kolaborasi kepada salah satu acara reuni akbar instansi sekolah yaitu SMP 1129. Pada kesempatan ini, pembimbing penulis memberikan tanggung jawab penuh terhadap media-media yang diminta oleh klien untuk digunakan pada acara tersebut. Pembimbing penulis langsung memberikan *brief* yang dapat penulis langsung pahami, sehingga penulis dapat mengerjakan dengan efisien. Beberapa media tersebut yaitu, X-banner, spanduk, *flyer*, dan umbul-umbul. Dalam *Brief* desain yang dibuat, penulis perlu membuat desain dengan ukuran yang telah ditentukan dimana terdapat produk yang telah ditentukan yaitu Well3 Flower Honey sebagai bentuk kolaborasi kepada acara reuni akbar SMP1129. Berikut merupakan desain-desain yang telah dibuat oleh penulis disesuaikan dengan *brief* yang diberikan kepada penulis. Berikut merupakan *brief* yang diberikan kepada penulis oleh pembimbing penulis dalam perusahaan yang penulis tempati.



Gambar 3.23 *Brief* Reuni Akbar SMP 1129 X Well3 Flower Honey

Penulis dalam membuat desain yang dibuat perlu mempersiapkan aset-aset terlebih dahulu kemudian baru membuat desain. Penulis membuat visual dengan tema yang disesuaikan dengan *tone* yang dipunyai oleh produk agar terlihat mempunyai keselarasan yang baik. Penulis membuat desain dengan visual dan warna dominan berwarna jingga dan coklat dikarenakan kedua warna tersebut mempresentasikan produk Well3 Flower Honey. Tidak hanya itu penggunaan aset dan USP produk juga digunakan oleh penulis untuk mendukung desain promo yang dimiliki oleh perusahaan. Berikut

merupakan proses dari pembuatan desain dari tugas tambahan yang dibuat penulis.



Gambar 3.24 Sketsa Desain Reuni Akbar SMP 1129 X Well3 Flower Honey

Pembuatan beberapa sketsa untuk *output-output* yang nantinya akan dibuat bertujuan untuk memudahkan penulis untuk membuat desain setiap media yang diperlukan. Setelah penulis selesai untuk membuat sketsa, penulis mulai mengumpulkan semua aset yang ada kemudian penulis membuat desain untuk beberapa media yang telah ditentukan sebelumnya pada *brief* yang ada. Setiap desain yang nantinya akan dibuat kepada beberapa media yang telah ditentukan tersebut, akan dilengkapi dengan produk dari CNI Indonesia yaitu Well3 Flower Honey sebagai bentuk kolaborasi antara perusahaan CNI Indonesia dan SMP Negeri 1129 dalam acara reuni akbar yang diselenggarakan. Berikut merupakan proses selanjutnya dalam penyelesaian tugas yang diberikan kepada penulis oleh pembimbing penulis dalam perusahaan yang ditempati penulis.



Gambar 3.25 Proses Desain Reuni Akbar SMP 1129 X Flower Honey

Setelah desain dibuat, penulis melakukan asistensi kepada pembimbing penulis yang ada pada perusahaan CNI Indonesia yang nantinya akan dikonfirmasi juga oleh atasan penulis sebelum dikirimkan kepada klien. Penulis mendapatkan sedikit revisi pada tulisan dan *layout* yang ada pada desain yang telah dibuat. Setelah melakukan revisi, penulis kemudian menyiapkan materi tersebut untuk dikonfirmasi kembali kepada atasan penulis. Berikut merupakan hasil finalisasi dari desain yang telah direvisi oleh penulis.



Gambar 3.25 Hasil Desain Reuni Akbar SMP 1129 X Flower Honey

Dalam penyelesaian tiap desain yang dibuat, penulis mendapatkan beberapa revisi minor seperti reposisi objek dari pembimbing penulis yang setelah mendapatkan revisi tersebut, penulis langsung membuat revisi tersebut dan melakukan konfirmasi kepada pembimbing dan mendapatkan konfirmasi pula dari atasan perusahaan yang ditempati penulis. Penulis mempunyai kendala pada waktu pengerjaan dikarenakan, permintaan tugas ini perlu diselesaikan dengan waktu 1 hari kerja. Tentu hal tersebut wajar diberikan dikarenakan hal tersebut merupakan sistem dunia kerja yang seharusnya. Maka dari itu, penulis perlu terus beradaptasi dengan lingkungan kerja dan selalu memaksimalkan kinerja penulis setiap tugas yang diberikan.

### 3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Dalam menjalani program magang ini, tentunya penulis menghadapi beberapa kendala yang mempengaruhi proses kerja yang dilakukan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh perusahaan. Terdapat beberapa kendala yang penulis alami saat mengerjakan beberapa tugas yang berikan yaitu penulis mengalami *art block* yang menghambat penulis dalam mengeksplorasi kreativitas dan ide dalam membuat sebuah desain, masih belum sepenuhnya memahami *software* yang digunakan untuk membuat sebuah desain, serta beberapa kali belum memahami secara jelas *brief* yang diberikan penulis untuk dikerjakan. Tidak hanya itu, terdapat kendala dari faktor eksternal yaitu dari perangkat yang digunakan oleh penulis yang terkadang mengalami *error* saat mengerjakan desain yang ingin dibuat. Meskipun demikian, dalam setiap kendala yang dialami, penulis selalu mencari solusi untuk hal tersebut dan mencoba untuk dapat menyelesaikan tugas yang diberikan perusahaan dengan baik.

#### 3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Kendala yang dialami penulis terdapat beberapa faktor yaitu dari faktor internal dan eksternal. Seperti yang telah disebutkan, faktor internalnya yaitu penulis mengalami *art block* yang menghambat penulis untuk mengeluarkan ide-ide yang dipunyai penulis untuk disalurkan kepada tugas yang diberikan untuk diselesaikan. Kejelasan *brief* dan kemampuan penulis dalam menggunakan *software* yang dipakai untuk menyelesaikan tugas yang diberikan juga penulis belum dapat menyempurnakan serta memahami dengan jelas dan baik. Sedangkan untuk faktor eksternalnya yaitu dari perangkat yang dimiliki penulis dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Dalam beberapa situasi, *software* yang digunakan oleh penulis mengalami *crash* dikarenakan terlalu banyak objek, efek, dan lain sebagainya yang digunakan dalam menyelesaikan pekerjaan yang diberikan. Terkadang hal tersebut membuat penulis perlu menunggu lebih lama untuk dapat menyelesaikan tugas tersebut. Bahkan penulis pernah mengalami *crash* yang membuat *file* tersebut hilang

sehingga perlu mengulangi apa yang dibuat penulis untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh perusahaan.

### 3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Solusi untuk kendala yang muncul saat menjalankan program magang dari faktor internal maupun eksternal yaitu dengan menyelesaikannya dengan seksama. Solusi untuk masalah internal yang dipunyai seperti kurang pemahamnya akan *brief* yang diberikan, biasanya penulis akan menanyakan kembali kepada pembimbing penulis dalam perusahaan, maksud tujuan yang jelas pada *brief* yang diberikan. Kemudian untuk kendala dalam penggunaan *software* yang digunakan, biasanya penulis juga mencari tahu melalui internet bagaimana cara menggunakan *tools* dengan baik sehingga penulis dapat menggunakan *software* tersebut dengan lebih efisien. Sedangkan untuk faktor eksternalnya, penulis saat mengalami *crash* dan *file* yang tidak tersimpan, penulis mulai lebih berhati-hati dalam menyelesaikan tugas dengan cara selalu menyimpan setiap beberapa menit untuk memastikan *file* tersimpan dan untuk masalah *crash* dari perangkat atau *software* sendiri, solusi yang penulis punya adalah melakukan *refresh* pada perangkat dan mencoba untuk menutup *software-software* atau *file* yang tidak diperlukan untuk meringankan perangkat dalam menjalani *software* yang sedang digunakan oleh penulis.