

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

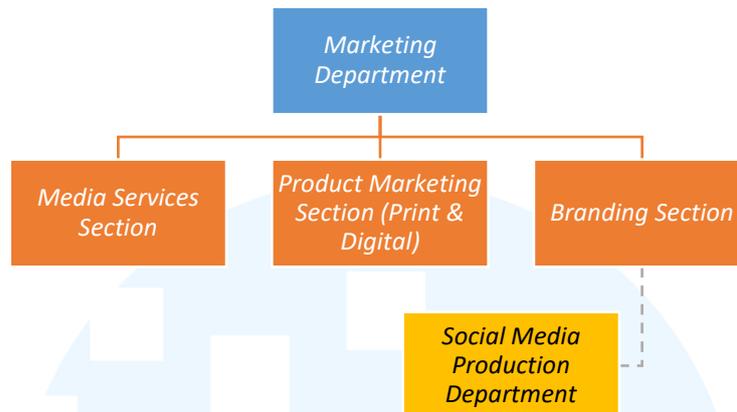
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Penulis menduduki posisi magang sebagai desainer grafis di bawah departemen *marketing* atau pemasaran dari KONTAN. Seluruh proses kegiatan magang berada dibawah pengawasan *Supervisor* dan dibimbing oleh beberapa mentor, yaitu mereka yang menduduki posisi tetap sebagai desainer grafis dan pemimpin dari divisi desain grafis. Posisi desainer grafis ini bersinggungan dengan divisi lainnya, seperti sosial media dan *marketing*, yang biasanya memberikan *brief* untuk didesain oleh desainer grafis. Pada bab ini, penulis menjelaskan secara lebih mendalam mengenai kedudukan dan koordinasi dari pelaksanaan magang di PT Grahanusa Mediatama dengan merek KONTAN.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Selama program *internship* berlangsung, penulis sebagai desainer grafis berada dibawah departemen *marketing* atau pemasaran. Departemen ini bertugas untuk mengamplifikasikan berita yang telah disusun oleh redaksi sehingga dapat tersampaikan kepada khalayak umum atau target *audiens* yang dituju. Departemen *marketing* ini dapat dibagi kembali menjadi beberapa bagian, yaitu bagian *Media Services*, bagian Produk *Marketing*, dan bagian *Branding*.

Media Services adalah bagian yang bertugas untuk mengadakan *event*. Lalu, untuk produk *marketing* adalah bagian yang bertugas dalam memasarkan produk-produk yang ditawarkan oleh perusahaan. Sedangkan bagian *Branding* adalah bagian yang bertugas untuk menentukan strategi dalam mengemas berita sehingga dapat terlihat sesuai dengan identitas perusahaan dan tersampaikan dengan baik ke *audiens* yang dituju. Bagian *Branding* juga biasanya melakukan kerja sama dengan bagian sosial media.



Gambar 3.1 Bagan Struktur Departemen Pemasaran KONTAN
 Sumber: PT Grahanusa Mediatama (2025)

Penulis berada dibawah *marketing* dan memiliki tugas yang hampir setiap saat berkesinambungan dengan bagian *Branding* atau sosial media. Tugas atau *brief* yang diberikan biasanya membuat desain yang nantinya akan disebarakan melalui kanal sosial media dari KONTAN, seperti *Instagram* dan *TikTok*. Selain tugas dari *Branding*, penulis juga kerap ditugaskan untuk membuat aset desain yang nantinya berencana digunakan untuk *event* yang diadakan oleh bagian *Media Services*. Meskipun penulis banyak mengerjakan produk digital, namun terkadang penulis diberikan tugas membuat poster yang dicetak dan dimasukkan ke dalam produk cetak.

Dalam melaksanakan tugas sebagai desainer grafis, penulis berada dibawah naungan mentor yang menduduki posisi tetap sebagai desainer grafis. Mentor tersebut adalah Desainer Grafis Senior dan Desainer Grafis Junior. Penulis yang berada di posisi magang berada dalam pengawasan kedua pihak tersebut. Semua tugas yang diberikan dari bagian lain juga disampaikan melalui kedua mentor terlebih dahulu, setelah itu diturunkan kepada posisi magang.

Beberapa contoh tugas yang dipercayakan untuk dikerjakan pegawai magang adalah desain untuk sosial media *Instagram*, berupa *feeds*, *story*, dan *carousel*, yang biasanya memiliki konten berupa *daily news*. Posisi magang sebagai desainer grafis hanya memindahkan berita yang sudah ada ke dalam

template yang disediakan perusahaan, sedangkan isi atau *copywriting* dari konten sosial media tersebut berasal dari bagian sosial media.

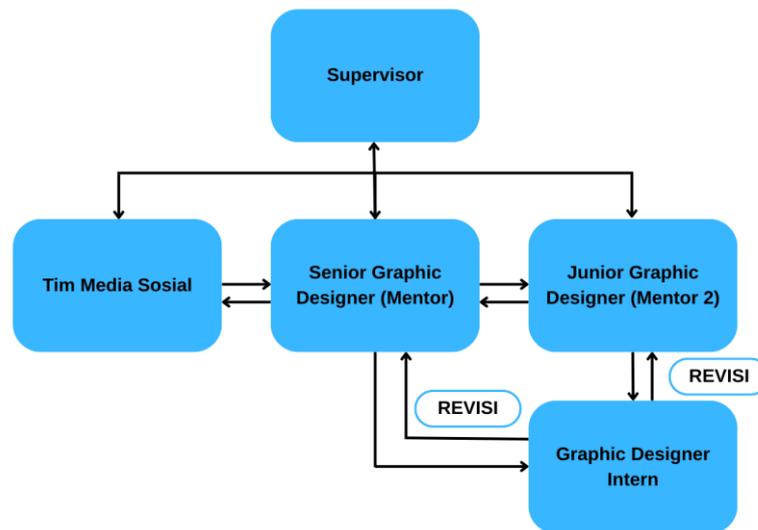
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama pelaksanaan program magang, penulis melakukan koordinasi dengan beberapa pihak. Sebelum sebuah karya ditunjukkan ke publik, terdapat beberapa pihak yang harus memberikan persetujuan terlebih dahulu. Untuk alur koordinasinya, pertama-tama bagian sosial media akan menyusun sebuah konten terlebih dahulu. Konten tersebut biasanya diambil dari berita yang sudah disediakan oleh Departemen Redaksi.

Setelah bagian sosial media menyusun isi konten, *file* tersebut akan dimasukkan ke dalam sebuah *platform* yang dinamakan Trello. Trello menjadi *platform* yang memudahkan dalam koordinasi antara bagian sosial media dengan bagian desainer grafis. Bagian sosial media dapat memasukkan *file* berisi konten dan kemudian desainer grafis dapat memasukkan *file* gambar ke dalamnya, yang nantinya akan di-*post* di kanal media sosial.

Setelah konten dimasukkan, konten tersebut akan di-*review* terlebih dahulu oleh pemimpin yang berada di sosial media. Setelah diterima, konten tersebut akan langsung dibuat desainnya oleh desainer grafis. Tugas ini adalah tugas yang dilakukan oleh penulis. Setelah desain sudah selesai, *output* gambar tersebut dimasukkan ke dalam *file* yang sama untuk di-*review* oleh mentor yaitu yang menduduki posisi desainer grafis junior dan senior.

Setelah itu, *file* tersebut juga akan dilihat oleh *Supervisor*. Dan jika tidak ada kesalahan, *file* akan langsung di-*upload* sesuai dengan jadwal. Jika ada revisi, mentor yang akan menghubungi penulis untuk memberitahu detail dari revisi. Dan setelah semua revisi diterima, konten tersebut baru dapat diserahkan ke bagian sosial media kembali untuk disebar. Berikut adalah alur kerja pelaksanaan magang:



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama pelaksanaan magang, penulis menuliskan *daily task* untuk memonitori pekerjaan apa saja yang telah dikerjakan pada hari tersebut. *Daily task* ini diisi melalui laman Merdeka. Pada *daily task* ini, penulis memasukkan tanggal, rentang jam kerja, dan keterangan mengenai deskripsi pekerjaan yang telah dilakukan pada hari tersebut. Setelah itu, penulis mengajukannya ke *supervisor*. Melalui *daily task ini*, penulis juga menuliskan untuk penulisan laporan dengan prosedur penulisan yang sama, hanya saja mengubah pengajuan ke *advisor*.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	3—7 Februari 2025	Pengenalan <i>job description</i> dan mulai mengerjakan desain untuk <i>daily news</i> . Lalu, melakukan <i>resize</i> untuk infografis yang sudah dibuat sebelumnya ke dalam ukuran-ukuran yang ditentukan.	<ul style="list-style-type: none"> Memasukkan ilustrasi gambar ke dalam <i>template</i> yang sudah dibuat untuk <i>post feeds</i> dan <i>story</i> Instagram. Mengubah teks dalam <i>template</i> menyesuaikan dengan judul berita

			dan sumber foto serta berita.
2	10 – 14 Februari 2025	Melanjutkan tugas mengerjakan <i>daily news</i> ke dalam <i>template</i> yang sudah ada dalam bentuk postingan <i>feed</i> dan <i>story</i> . Lalu, mengerjakan desain brosur untuk promosi.	<ul style="list-style-type: none"> • Memasukkan ilustrasi foto ke dalam <i>template</i> dan mengubah judul sesuai dengan judul berita. <i>Template</i> yang ada adalah untuk format <i>feeds</i> berukuran 1080x1350 px dan <i>story</i> dengan ukuran 1920x1080 px. • Mengerjakan <i>redesain</i> untuk brosur mengenai <i>merchandise</i> KONTAN. Brosur ini nantinya akan dicetak dan dibagikan pada <i>event OUTLOOK 2025</i>.
3	17 – 21 Februari 2025	Mengerjakan tugas untuk Kontan <i>Academy</i> , yaitu berupa memasukkan nama ke dalam sertifikat acara <i>workshop</i> dan mengubah orientasi poster untuk <i>workshop</i> dari horizontal menjadi vertikal.	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan tugas memasukkan <i>daily news</i> ke dalam <i>template</i> untuk <i>feeds</i> dan <i>story Instagram</i>. • Memasukkan nama peserta <i>workshop Success in B2B Selling</i> dan <i>IPO READY</i> yang diadakan Kontan <i>Academy</i> ke dalam sertifikat. • Mengubah orientasi cover poster <i>workshop IPO READY</i> yang merupakan acara Kontan <i>Academy</i> dari horizontal ke vertikal.

4	24 – 28 Februari 2025	Mengerjakan tugas memasukkan <i>daily news</i> ke dalam <i>template</i> dan memasukkan nama peserta <i>workshop</i> ke dalam <i>nametag</i> dan sertifikat.	<ul style="list-style-type: none"> • Memasukkan berita harian ke dalam <i>template feeds</i> berukuran 1080 x 1350 px dan <i>story</i> berukuran 1920 x 1080 px. • Memasukkan nama pada <i>nametag</i> dan sertifikat acara <i>Masterclass</i> yang diadakan Kontan <i>Academy</i>.
5	3 – 7 Maret 2025	Mengerjakan tugas <i>daily news</i> dengan memasukkan ilustrasi dan judul ke dalam <i>template</i> . Lalu, mengerjakan redesain <i>T&C</i> untuk BersalingSilang yang termasuk ke dalam <i>event</i> Tebar Kurma 2025. Dan mengerjakan desain untuk aset dekorasi gantungan, <i>banner tripod</i> , serta <i>banner row</i> untuk acara Tebar Kurma 2025.	<ul style="list-style-type: none"> • Memasukkan berita harian ke dalam <i>template feeds</i> dan <i>story Instagram</i>. • Mengerjakan redesain <i>Terms and Conditions</i> dari acara BersalingSilang yang merupakan rangkaian acara dari Tebar Kurma 2025. • Mengerjakan desain untuk aset dekorasi gantungan <i>venue</i> Tebar Kurma dengan dimensi lebar 35 cm dan tinggi 6 cm. • Dan mengerjakan desain <i>banner tripod</i> (60 x 90 cm) serta <i>row</i> (300 x 80 cm) untuk diletakkan di <i>venue</i>.
6	10 – 14 Maret 2025	Mengerjakan tugas <i>daily news</i> dengan memasukkan ilustrasi foto dan mengubah teks sesuai dengan judul berita ke dalam <i>template</i> yang sudah ada. Lalu, mengerjakan desain untuk konten Tebar Kurma	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan <i>feeds</i> dan <i>story</i> untuk berita seputar lebaran dan termasuk ke dalam acara Tebar Kurma. Desain sesuai <i>template</i> pada biasanya dengan

		2025. Dan mengerjakan <i>carousel</i> yang nantinya diunggah ke <i>Instagram</i> milik KONTAN.	<p>tambahan logo dari Tebar Kurma 2025.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan berita harian ke dalam <i>template</i> desain <i>feeds</i> dan <i>story Instagram</i>. • Mengerjakan desain untuk berita yang dijadikan <i>carousel</i> oleh tim sosial media.
7	17 – 21 Maret 2025	<p>Mengerjakan tugas memasukkan berita harian ke dalam <i>template</i> yang akan diunggah ke dalam <i>Instagram</i>. Lalu, mengerjakan tugas membuat desain untuk tampilan katalog produk di <i>website Kstore</i>, yaitu <i>website</i> yang menjual produk dan <i>merchandise</i> dari KONTAN. Kemudian, mengerjakan <i>carousel</i> yang diunggah ke <i>Instagram</i> KONTAN dan desain untuk konten Tebar Kurma.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memasukkan berita harian ke dalam <i>template</i> desain <i>feeds</i> dan <i>story Instagram</i> yang sudah ada. • Memasukkan berita untuk Tebar Kurma ke dalam <i>template</i> desain <i>feeds</i> dan <i>story Instagram</i> khusus untuk konten Tebar Kurma. • Mengerjakan desain untuk tampilan katalog produk di <i>website Kstore</i>. • Mengerjakan <i>carousel Instagram</i> sesuai dengan konten yang sudah disusun oleh tim sosial media.
8	24 – 27 Maret 2025	<p>Mengerjakan tugas dengan mengubah berita harian ke dalam bentuk <i>feeds</i> dan <i>story</i> sesuai dengan <i>template</i> yang sudah tersedia. Lalu, mengerjakan konten <i>carousel</i> untuk stok libur lebaran.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan tugas harian dengan memasukkan berita harian ke dalam <i>template feeds</i> dan <i>story Instagram</i>. • Mengerjakan desain untuk konten <i>carousel Instagram</i> yang akan diunggah

			pada saat libur hari raya Idul Fitri.
9	7 – 11 April 2025	Mengerjakan tugas memasukkan berita harian ke dalam <i>template feeds</i> dan <i>story</i> yang baru. Lalu, mengerjakan desain alternatif untuk poster <i>Money Fest 2025</i> .	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan tugas berita harian dengan memasukkan ilustrasi aset foto dan mengubah judul ke dalam <i>template</i> baru untuk <i>feeds</i> dan <i>story Instagram</i>. • Mengerjakan alternatif desain untuk poster <i>Money Fest 2025</i> dengan ukuran 1080 x 1350 px.
10	14 – 17 April 2025	Mengerjakan tugas memasukkan berita harian ke dalam <i>template</i> desain untuk <i>feeds</i> dan <i>story Instagram</i> . Lalu, mengerjakan tugas membuat <i>carousel Instagram</i> untuk konten stok libur panjang.	<ul style="list-style-type: none"> • Memasukkan berita harian ke dalam <i>template feeds</i> dan <i>story Instagram</i>. • Merancang desain untuk konten <i>carousel</i> untuk stok libur panjang.
11	21 – 25 April 2025	Mengerjakan berita harian ke dalam <i>template</i> desain <i>feeds</i> dan <i>story Instagram</i> dan mengerjakan <i>carousel Instagram</i> .	<ul style="list-style-type: none"> • Memasukkan ilustrasi dan judul berita harian ke dalam <i>template feeds</i> dan <i>story Instagram</i>. • Mendesain konten untuk di-<i>upload</i> sebagai <i>carousel Instagram</i>.
12	28 April – 2 Mei 2025	Mengerjakan berita harian ke dalam <i>template</i> desain <i>feeds</i> dan <i>story</i> yang diunggah di <i>Instagram</i> .	Memasukkan ilustrasi dari naskah berita ke dalam <i>template feeds</i> dan <i>story Instagram</i> dengan ukuran 1080x1350 px dan 1080x1920 px.
13	5 – 9 Mei 2025	Mengerjakan desain untuk naskah berita ke dalam <i>template feeds</i> dan <i>story</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan desain memasukkan ilustrasi naskah

		<p><i>Instagram</i>. Mengerjakan desain <i>carousel</i> untuk naskah berita.</p>	<p>berita harian ke dalam <i>template feeds</i> dan <i>story Instagram</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan desain untuk naskah berita <i>carousel</i> mengenai “10 Pengusaha Kuliner Terkaya di Dunia Tahun 2025”. • Mengerjakan desain <i>carousel</i> untuk naskah berita mengenai “Permintaan Emas Global Untuk Investasi Diprediksi Akan Terus Meningkat Sepanjang 2025”.
14	13 – 16 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> • Memasukkan naskah berita harian ke dalam <i>template feeds</i> dan <i>story Instagram</i>. • Melanjutkan mengerjakan desain katalog produk untuk <i>website</i> Kontan <i>Store</i>. • Mempelajari <i>Sketchup</i> dengan mentor dan hal-hal mengenai <i>software InDesign</i> dan hal-hal mengenai produksi desain. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan desain untuk naskah berita harian ke dalam <i>template feeds</i> dan <i>story Instagram</i> dengan ukuran 1080x1350 px dan 1080x1920 px. • Melakukan finalisasi desain untuk desain katalog dengan ukuran 168x210 px. Dan membuat desain turunannya.
15	19 – 23 Mei 2025	<p>Mengerjakan desain untuk iklan promo hari Pancasila. Mengerjakan desain untuk naskah berita ke dalam <i>template feeds</i> dan <i>story Instagram</i>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan desain iklan promo Hari Pancasila. • Mengerjakan desain iklan promo Hari Pancasila ke dalam 6 turunan ukuran, yaitu

			1080x1920 px, 1500x456 px, 1500x750 px, 1500x880 px, 1800x2723 px, 1800x2823 px. <ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan desain untuk naskah berita harian ke dalam template <i>feeds</i> (1080x1350 px) dan <i>story</i> (1080x1920 px) <i>Instagram</i>.
16	26 – 30 Mei 2025	Mengerjakan desain untuk naskah berita harian ke dalam <i>template feeds</i> dan <i>story Instagram</i> .	Mengerjakan desain untuk naskah berita harian ke dalam <i>template feeds</i> (1080x1350 px) dan <i>story</i> (1080x1920 px) <i>Instagram</i> .

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama melaksanakan program magang di PT Grahanusa Mediatama, penulis berkesempatan untuk mengerjakan sejumlah desain untuk kebutuhan Departemen Marketing di KONTAN. Dalam pembuatan karya, penulis menjalani beberapa tahap perancangan. Berikut adalah tahap selama pelaksanaan magang selama berada di KONTAN.

1. Tahap Pembagian *Brief*

Pada tahap ini, penulis mendapatkan *brief* desain dari Senior Graphic Designer dan Social Media Officer. Untuk bentuk penyampaian *brief* desain, Senior Graphic Designer biasanya menyampaikannya secara lisan atau melalui aplikasi komunikasi Whatsapp Messenger. Lalu untuk *brief* dari Social Media Officer, *brief* desain biasanya diberikan melalui aplikasi Trello.

Senior Graphic Designer biasanya memberikan *brief* yang berhubungan dengan desain untuk acara-acara internal. Contohnya seperti desain poster untuk seminar Kontan *Academy* atau acara tahunan seperti Money Fest 2025 atau Tebar Kurma. Sedangkan *brief* dari Social Media Officer biasanya memberikan *brief*

untuk konten di sosial media, seperti desain untuk *feeds*, *story*, dan *carousel* Instagram.

2. Tahap *Brainstorming*

Setelah diberikan *brief* desain, penulis melakukan tahap *brainstorming* dengan mencari beberapa referensi desain atau menentukan tema desain yang kira-kira sesuai dengan *brief*. Tahap ini dilakukan selama melakukan perancangan desain poster atau aset desain untuk acara-acara internal perusahaan. Sedangkan untuk *brief* desain untuk sosial media, tahap ini tidak terlalu digunakan dalam merancang desain untuk *feeds* dan *story* Instagram karena sudah memiliki *template* dari perusahaan. Namun, untuk perancangan *carousel*, tahap ini masih dilakukan untuk menentukan desain *cover* yang menarik dan sesuai dengan informasi yang harus ditampilkan.

3. Tahap Digitalisasi Desain

Setelah melakukan tahap *brainstorming*, penulis melakukan digitalisasi desain di *software* dari Adobe, seperti Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop. *Software* Adobe Illustrator sebagian besar digunakan untuk merancang desain seperti *layouting*, merancang ilustrasi vektor, dan merancang aset desain lainnya. Untuk *software* Adobe Photoshop digunakan untuk mengedit aset foto, seperti memberikan efek, *filter* warna, dan menghapus *background* pada foto. Selain kedua *software* tersebut, penulis juga terkadang menggunakan *tools-tools* dari *platform* lain untuk mendapatkan aset, seperti aset foto dari Kooleds dan Keranjang Foto yang berisi stok foto dari perusahaan KONTAN.

4. Tahap *Review*

Setelah selesai melakukan digitalisasi desain, penulis akan mengirimkan hasil karya ke Senior Graphic Designer atau Junior Graphic Designer untuk mendapatkan *approval* dan *feedback*. Pada tahap ini, penulis mendapatkan masukan terkait desain dari segi *layout*, komposisi, warna, dan hal-hal yang berkaitan dengan desain lainnya. Untuk berita harian yang diunggah pada konten sosial media, masukan yang didapatkan lebih banyak adalah berupa pemenggalan kata dan kalimat yang harus di-*highlight*. Saran-saran ini diambil oleh penulis untuk dilakukan revisi.

5. Tahap Revisi dan Finalisasi

Tahap revisi ini dilakukan saat penulis mendapatkan saran atau kritik dari Senior Graphic Designer atau Junior Graphic Designer. Saran ini diberikan jika penulis melakukan kesalahan dalam menginput judul atau menggunakan ilustrasi yang kurang baik saat mengerjakan tugas untuk *feeds* dan *story Instagram*. Untuk desain aset acara internal, saran yang diberikan kurang lebih mengenai komposisi ilustrasi, teks, atau hal-hal yang berhubungan dengan desain. Setelah tahap revisi, penulis mengajukan desain final ke Senior atau Junior Graphic Designer dan menunggu *approval* atau jika ada yang harus direvisi kembali.

6. Tahap *Launching* Desain

Setelah desain mendapatkan *approval*, hasil karya akan disimpan dengan format yang sudah ditentukan dalam *brief*. Terdapat dua format yang biasanya digunakan, yaitu format .jpg dan .pdf. Lalu, untuk resolusinya sendiri, setiap karya memiliki resolusinya sendiri yang disesuaikan dengan produksinya. Untuk konten sosial media, hasil karya akan dilakukan *export* dalam bentuk digital dan akan diunggah di akun sosial media Kontan. Untuk hasil karya proyek acara internal perusahaan, hasil karya akan dicetak dengan media seperti poster, *banner*, atau aset dekorasi.

Berikut adalah rincian dari sejumlah proyek karya desain yang penulis kerjakan selama magang di perusahaan PT Grahanusa Mediatama, di merek KONTAN.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Selama melakukan proses magang, penulis mengerjakan sejumlah desain untuk Departemen *Marketing* di Kontan. Dari sejumlah karya ini, penulis mengerjakan satu desain yang mendominasi yaitu mengerjakan desain untuk konten yang diunggah pada sosial media milik Kontan. Konten sosial media ini mencakup desain *feeds*, *story*, dan *carousel* Instagram.

Isi konten-konten yang diunggah di sosial media berasal dari berita harian yang dikemas kembali dari bentuk artikel ke dalam bentuk *feeds*, *story*, dan *carousel* Instagram. Untuk desain *feeds* dan *story* dikerjakan setiap hari kerja, sedangkan untuk *carousel* dikerjakan beberapa konten dalam seminggu. Dalam perancangan desain konten sosial media, penulis sudah diberikan *template* dari tim desain grafis untuk diimplementasikan pada media-media yang dikerjakan.

Untuk media *feeds* dan *story*, tugas yang dikerjakan penulis adalah dengan memasukkan ilustrasi dari stok foto perusahaan dan mengubah teks sesuai dengan judul artikel, sumber foto, dan sumber artikel. Sedangkan untuk media *carousel*, penulis ditugaskan untuk merancang ilustrasi yang lebih menarik, namun menggambarkan informasi yang disampaikan berita tersebut. Untuk tugas *carousel*, penulis diberikan kebebasan untuk menjadi lebih kreatif dalam merancang desain selama dapat menarik perhatian *audiens* untuk membaca, tanpa mengesampingkan keterbacaan dan kejelasan informasi yang ingin disampaikan.

Dalam melakukan tugas ini, penulis bersama dengan desainer grafis lain bekerja sama dengan tim sosial media Kontan. Untuk memudahkan komunikasi antara kedua tim, perusahaan menggunakan aplikasi Trello. Dalam aplikasi tersebut, perusahaan membagi ke dalam beberapa bagian, yaitu Naskah *News*, *ACC* Naskah *FEED*, Desain *OK*, dan beberapa bagian untuk jadwal *posting*. Pengerjaan tugas ini dilakukan secara harian sehingga hasil karya yang dihasilkan cukup banyak.

Dari sekian banyaknya desain yang sudah dibuat, penulis akan menjelaskan 1 desain untuk masing-masing media *feeds*, *story*, dan *carousel* Instagram. Berikut adalah penjabaran dari proses perancangan desainnya.

1. Tahap Pembagian *Brief*

Pada tahap *briefing*, Head of Promotion and Branding akan memilah berita apa saja yang akan dijadikan *feeds* atau *carousel* dalam grup WhatsApp Messenger. Setelah itu, Social Media Officer akan membuat *copywriting* untuk naskah tersebut, yang kemudian

dimasukkan ke dalam *platform* Trello di dalam *card* Naskah *News*. Tugas *feeds* serta *story* dan *carousel* dibedakan dengan warna *card* yang digunakan. Warna ungu digunakan menandakan bahwa naskah merupakan berita untuk *feeds* dan *story* Instagram. Sedangkan untuk konten *carousel*, warna yang digunakan adalah warna jingga.

Setiap *card* terdiri dari judul dan isi konten. Format penulisan judul *card* adalah “Tanggal Berita_Kategori Berita_Headline”. Lalu, untuk isinya akan dimasukkan *link* artikel berita dan *caption*. Jika konten *carousel*, isi *card*-nya adalah *link* artikel berita, *file* Google Docs berupa *brief carousel*, dan *caption*.

Untuk salah satu contoh, media *feeds* dan *story* Instagram yang akan dibahas pada bab ini memiliki judul berita “Ekonomi Indonesia Rentan Tekanan Global, Bank Dunia Ingatkan Risiko Serius”. Berita tersebut dimasukkan ke dalam Trello dengan judul *card* “24-6-2025_Makroekonomi_Ekonomi Indonesia Rentan Tekanan, Global, Bank Dunia Ingatkan Risiko Serius”. Pada *card* ini, Social Media Officer menuliskan *link* artikel berita dan *caption*.

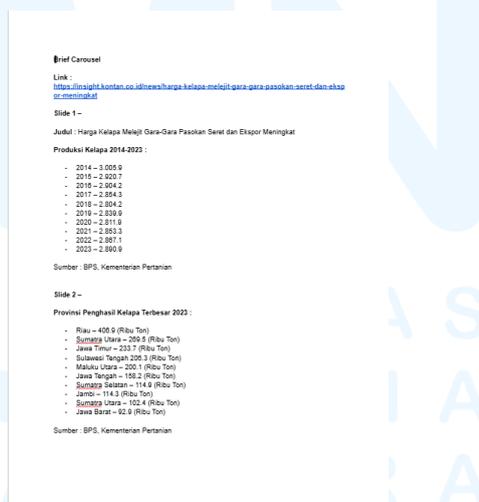
Untuk contoh media *carousel* Instagram, pada bab ini penulis akan membahas berita dengan judul “Harga Kelapa Melejit gara-gara Pasokan Seret dan Ekspor Meningkat”. Berbeda dengan media *feeds* dan *story Instagram*, penulisan judul *card* untuk *carousel* adalah “14-4-2025_Carousel_Harga Kelapa Melejit gara-gara Pasokan Seret dan Ekspor Meningkat”. Lalu, untuk isi dari *card*, Social Media Officer memasukkan *link* dari artikel berita, *link Google Docs* yang berisi *brief*, dan *caption*.

Selanjutnya, naskah tersebut akan dilakukan *review* oleh Head of Promotion and Branding untuk mendapatkan *approval* naskah. Jika sudah mendapatkan *approval*, *card* berita akan berpindah ke bagian ACC Naskah. Kemudian, penulis sudah dapat mulai mengerjakan desain sesuai dengan *brief* yang sudah terkumpul di *card ACC* Naskah.

2. Tahap *Brainstorming*

Untuk *media feeds* dan *story* Instagram, tahap ini dilakukan dengan mencari gambar yang sesuai dengan berita. Pada berita ini, sumber gambar yang digunakan dalam artikel dapat digunakan dan konteks foto sudah sesuai dengan isi dari berita. Oleh sebab itu, penulis dapat langsung menggunakan foto dari artikel tersebut. Terkadang, penulis menemukan berita yang memiliki foto dengan sumber yang tidak memiliki ijin untuk digunakan dalam sosial media. Selain itu, terkadang foto yang digunakan dalam artikel memiliki resolusi yang kurang sehingga harus dicari kembali foto yang sesuai.

Dalam merancang *carousel*, penulis akan membaca dan memahami *copywriting* yang telah disusun oleh Social Media Officer. Setelah itu, penulis akan mengumpulkan beberapa referensi untuk merancang desain yang sesuai dengan berita yang diangkat. Untuk perancangan *carousel* dengan judul “Harga Kelapa Melejit gara-gara Pasokan Seret dan Ekspor Meningkat”, penulis mencari ilustrasi foto yang berhubungan dengan kelapa. Lalu, penulis juga mencari referensi desain grafik data untuk menyajikan informasi yang menunjukkan data jumlah produksi dan penghasil kelapa.



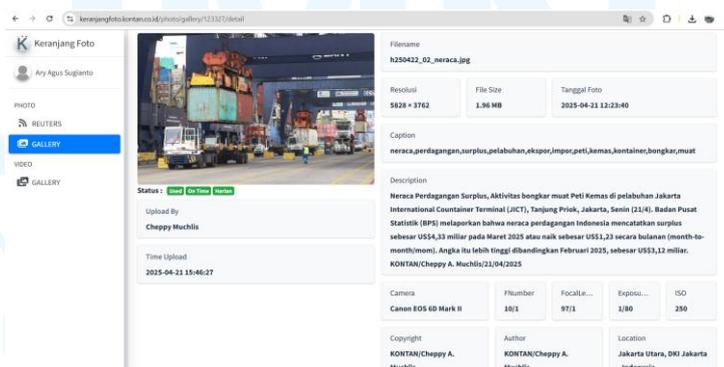
Gambar 3.3 File *Brief* Naskah untuk *Carousel*
Sumber: *Google Docs* (2025)

Dalam merancang desain *carousel* tersebut, terdapat lima *slide* dengan 1 *cover* dan 4 isi. Penulis ditugaskan untuk mengerjakan 2 *slide*, yaitu *slide* 1 yang berupa *cover* dan *slide* 2 yang berisi data. Dalam tahap *brainstorming*, penulis dengan Senior Graphic Designer melakukan diskusi mengenai bagaimana cara mengemas data yang ingin ditampilkan. Lalu, Senior Graphic Designer mengirimkan referensi desain untuk grafik yang akan dibuat kepada penulis.

3. Tahap Digitalisasi Desain

Setelah tahap *brainstorming*, penulis melakukan digitalisasi desain di *software* Adobe Illustrator. Selama pengerjaan desain untuk *feeds*, *story*, dan *carousel* Instagram, penulis mengikuti *template* yang sudah disediakan oleh perusahaan. Selama penulis melakukan magang, *template* ini sudah mengalami perubahan tiga kali. Pada bab ini, penulis akan membahas desain yang sudah menggunakan *template* terbaru.

Dari banyaknya desain *feeds* dan *story* Instagram, penulis mengambil contoh tugas dari berita dengan judul “Ekonomi Indonesia Rentan Tekanan Global, Bank Dunia Ingatkan Risiko Serius”. Untuk foto yang digunakan, penulis mengikuti gambar yang digunakan dalam artikel berita dari *website* Kontan.co.id. Gambar diambil dalam *website* stok foto milik Kontan yaitu Keranjang Foto.



Gambar 3.4 Tampilan Keranjang Foto
Sumber: Kooleds dan keranjang foto

Foto yang sudah diunduh akan penulis masukkan ke dalam *template* yang sudah diberikan. Penulis kemudian mengatur komposisi

foto dan ukurannya hingga terlihat baik untuk dilihat. Setelah mengubah foto, penulis memasukkan judul berita ke dalam *template*. Lalu, penulis menambahkan cetak tebal pada kata-kata yang penting dan ingin ditonjolkan. Selain itu, penulis juga menyesuaikan ukuran teks dan penggalan kata per baris agar nyaman dibaca.

Kemudian, penulis juga harus memasukkan sumber foto dan sumber berita di bagian bawah judul. Untuk sumber foto, penulis menuliskan bagian *Copyright* dari foto yang diambil pada *website* Keranjang Foto. Untuk sumber dari foto dari berita di atas adalah “KONTAN/Cheppy A. Muchlis”. Dan untuk sumber berita, penulis mengambil dari sumber artikel berita. Untuk berita tersebut, sumber artikel berasal dari *website* Kontan.co.id.



Gambar 3.5 Desain *Template Feeds* Instagram

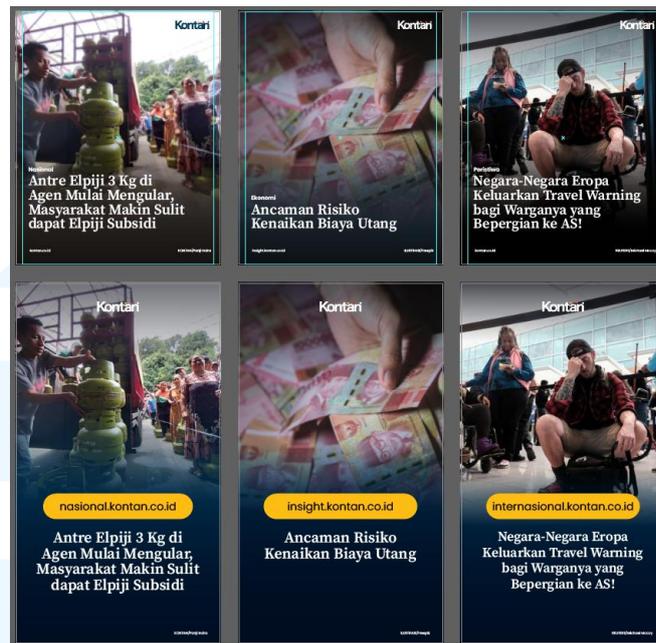
Untuk desain *story* Instagram, prosedurnya sama dengan perancangan desain *feeds*. Perbedaannya hanya dari ukuran *template*-nya saja. Desain untuk *feeds* menggunakan ukuran 1080 x 1350 px, sedangkan untuk *story* menggunakan 1080 x 1920 px. Setelah membuat kedua desain, penulis melakukan ekspor menjadi *file* JPG dengan resolusi 72 dpi.



Gambar 3.6 Desain *Template Story* Instagram

Template yang diberikan perusahaan menggunakan *font* Source Serif Variable. Lalu, untuk ukurannya biasanya adalah 65 pt. Lalu, warna yang digunakan adalah warna krem (#F0EDE8) sebagai *background*, warna hitam (#000000) untuk penulisan judul dan sumber berita atau foto, dan dekorasi bentuk kotak berwarna kuning (#FDBD13), merah (#EC2025), dan biru (#00385B).

Untuk penggunaan warna kuning, merah, dan biru adalah warna yang diambil dari logo KONTAN. Menurut Supervisor, warna kuning menggambarkan periode peralihan. Lalu, warna merah menggambarkan krisis ekonomi. Dan warna biru menggambarkan ekonomi yang sedang dalam kondisi baik dan sejahtera. Dari penjelasan berikut, warna-warna tersebut memiliki arti bahwa Kontan akan selalu menemani pembaca dari segala keadaan situasi ekonomi.

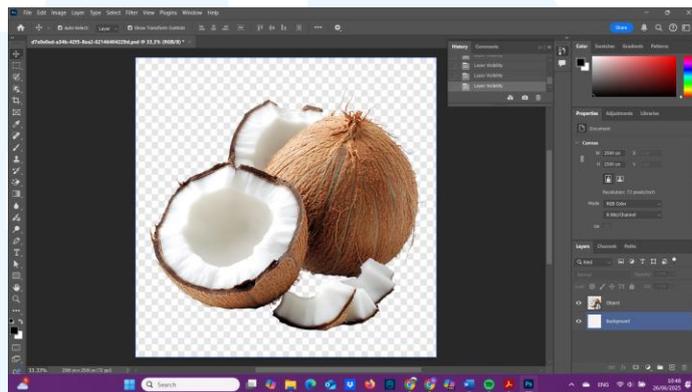


Gambar 3.7 Desain Lama *Template Feeds* dan *Story Instagram*

Foto di atas menunjukkan versi *template* lama yang digunakan oleh perusahaan. Untuk letak ilustrasi dalam *template* kedua atau yang terbaru, foto diletakkan dalam format *landscape* dengan ukuran 1090 x 760 px untuk *feeds* dan ukuran 1090 x 1011 px untuk *story Instagram*. Sedangkan untuk versi terdahulu, letak foto dijadikan *background* untuk *feeds* dan untuk *story* berukuran hingga setengah dari ukuran *story Instagram*. Lalu, untuk *template* lama, desain lebih bermain pada gradasi warna. Warna yang sering digunakan antara warna hitam (#000000) dan warna biru tua (#00385B).

Selain *feeds* dan *story Instagram*, penulis juga mengerjakan desain untuk *carousel*. Setelah mendapatkan referensi dari tahap *brainstorming*, penulis mulai mengerjakan digitalisasi desain di *software* Adobe Illustrator. Untuk *layout* desainnya, penulis menggunakan *layout* dari *template* yang sudah disediakan perusahaan. Resolusi ukuran dari *template*-nya adalah 1080 x 1350 px yang merupakan ukuran terbaru dari *feeds Instagram*. Untuk desain *carousel* ini, penulis juga harus membuat desain untuk diunggah di *story Instagram* yang berukuran 1080 x 1920 px.

Untuk *color palette* dari desainnya, penulis menggunakan *color palette* dari perusahaan yaitu warna biru tua, merah, dan kuning. Warna-warna tersebut adalah warna yang digunakan dalam logo dari KONTAN. Penulis juga menggunakan warna netral, seperti hitam dan putih. Namun, warna hitam yang digunakan adalah kode #333333 agar tidak tampak terlalu hitam untuk dilihat dalam *website* atau *digital*.



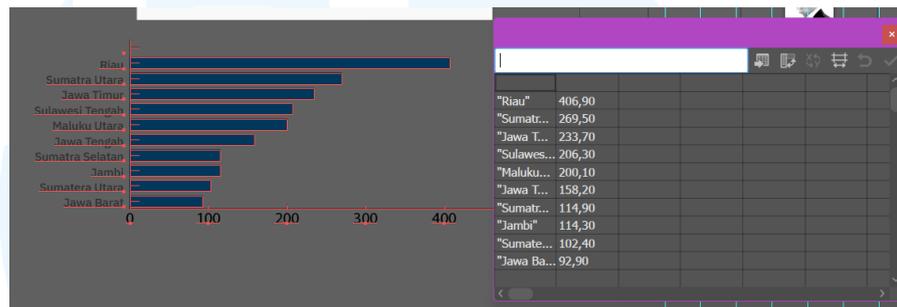
Gambar 3.8 Aset dari Carousel

Pertama-tama, penulis membuat desain *cover* dari *carousel*-nya terlebih dahulu. Untuk aset yang digunakan, penulis menggunakan foto yang bersumber dari Freepik. Lalu, penulis mengedit foto-foto tersebut di Adobe Photoshop untuk menghapus bagian *background* dari foto. Setelah itu, penulis menggabungkan semua aset ilustrasi di Adobe Illustrator dan menambahkan beberapa efek, seperti *shadow*, agar tampak lebih realistis.



Gambar 3.9 Gambar Desain *Carousel* Berita Harian

Cover adalah *slide* pertama dari *carousel* yang berisi judul naskah berita dan ilustrasi yang menggambarkan berita yang diangkat. Dari contoh *carousel* yang sudah dibahas sebelumnya, penulis menggunakan aset ilustrasi yang berhubungan dengan kenaikan harga dan jumlah ekspor kelapa. Oleh karena itu, penulis menggunakan foto yang berhubungan, seperti kelapa, pohon kelapa, dan pantai.



Gambar 3.10 Tampilan Pengolahan Data pada Grafik di Adobe Illustrator

Setelah *cover*, penulis mulai mengerjakan *slide* selanjutnya yang berisi data ekspor kelapa. Data-data tersebut berisi angka yang menunjukkan perkembangan dari tahun ke tahun. Untuk memudahkan pembaca untuk memahami konten, maka penulis menggunakan grafik garis dan batang. Untuk membuat grafik, penulis menggunakan *graph tools* di Adobe Illustrator. Setelah memasukkan data-data ke dalam tabel *Graph Data*, penulis kemudian mengedit grafik agar dapat terlihat lebih menarik. Penulis mengubah warna grafik dan menambahkan ilustrasi kelapa di setiap penunjuk data.

4. Tahap *Review*

Setelah selesai melakukan digitalisasi desain, penulis mengirimkan desain tersebut ke *dalam* Trello untuk dilakukan *review*. Untuk desain *feeds* dan *story* Instagram, *review* dilakukan oleh Junior Graphic Designer. Jika desain sudah benar, maka desain langsung mendapatkan *approval* untuk diunggah. Dan jika ada revisi, penulis akan dihubungi secara langsung untuk diberi tahu bagian yang harus diperbaiki.

Untuk desain *carousel*, tahap *review* juga dilakukan melalui Trello. Namun, terkadang dapat dilakukan langsung secara lisan atau dengan

Whatsapp Messenger. Setelah selesai mengerjakan desain, penulis menunjukkan hasil pengerjaan ke Senior Graphic Designer secara langsung. Lalu, untuk *feedback* akan langsung disampaikan saat asistensi tersebut. Pada desain ini, Senior Graphic Designer melakukan *review* secara langsung.

5. Tahap Revisi dan Finalisasi

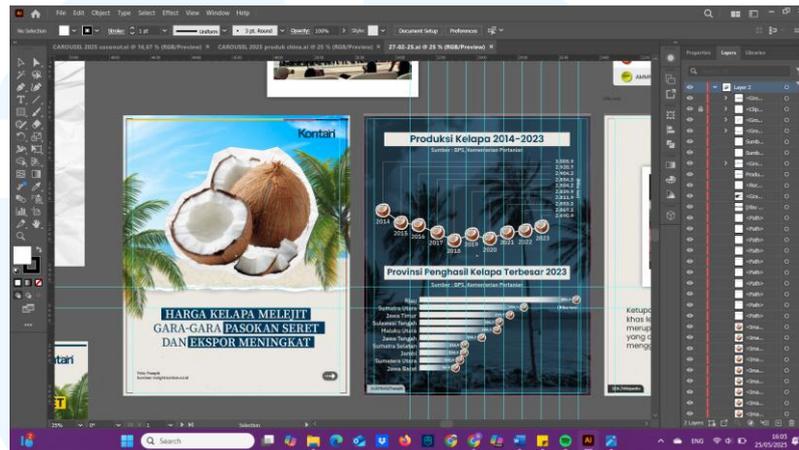
Setelah mendapatkan *feedback* dari Senior Graphic Designer, penulis melakukan revisi desain. Pada desain *feeds* dan *story Instagram* di atas, desain tidak menerima revisi. Oleh karena itu, desain langsung mendapatkan *approval* dari Junior Graphic Designer. Setelah mendapatkan *approval*, desain akan dipindahkan ke bagian untuk diunggah oleh Social Media Officer di Instagram.

Untuk media *feeds*, revisi yang biasanya dilakukan tidak terlalu banyak mengenai desain, namun terkait dengan format penulisan judul. Contohnya adalah seperti penempatan *highlight* yang kurang tepat, kesalahan penulisan sumber foto atau berita, dan jika ilustrasi yang digunakan kurang menggambarkan topik yang diangkat. Jika revisi yang diberikan berupa kesalahan foto dan penulis merasa kesulitan mencari ilustrasi yang tepat, Senior Graphic Designer atau Junior Graphic Designer akan membantu penulis dalam memilihkan ilustrasi. Namun, semua pengerjaan memasukkan foto ke *template* tetap dikerjakan penulis.



Gambar 3.11 Contoh Revisi Desain *Feeds* Instagram

Untuk *carousel*, salah satu contohnya adalah *carousel* mengenai kenaikan harga dan ekspor kelapa, revisi yang dilakukan adalah desain *cover* dan desain grafik. Untuk *cover*, revisi yang dilakukan adalah *layout* atau penempatan ilustrasi dan judul teks. Lalu, untuk isinya, penulis melakukan perubahan pada ukuran grafik dan teks agar terlihat seimbang.



Gambar 3.12 Revisi Desain *Carousel*

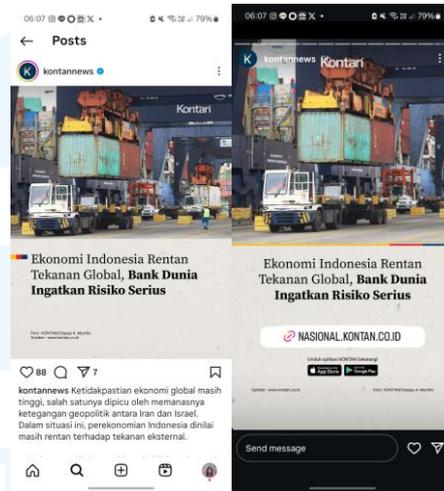
Lalu, penulis juga menambahkan *overlay* foto untuk menjadi *background* dari *slide* data grafik agar terlihat lebih menarik dan tidak terlalu sederhana. Foto ini didapatkan penulis dari Freepik. Untuk *background*, penulis mengedit fotonya terlebih dahulu di Adobe Photoshop dari berwarna menjadi *black & white*. Setelah itu, penulis menaruh foto tersebut di Adobe Illustrator dan kemudian menggunakan *opacity multiply* untuk warna biru tua di atas foto tersebut.

6. Tahap *Launching* Desain

Untuk desain media *feeds* dan *story* Instagram di atas, desain tidak menerima revisi. Artinya, desain mendapatkan approval untuk diunggah di akun Instagram Kontan. Head of Promotion and Branding biasanya yang akan menentukan jadwal *posting* dari berita-berita yang sudah dibuat desainnya. Jika sudah diunggah, *card* yang berisi desain tersebut akan langsung di-*archive* di Trello.

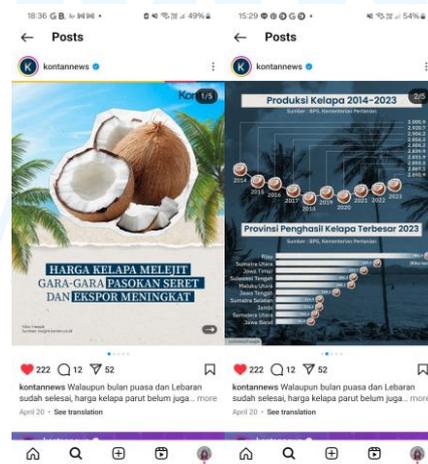
Untuk media *carousel* yang terdapat revisi desain, penulis mengirimkan kembali hasil revisi hingga desain mendapatkan *approval*. Penulis mengirimkan hasil revisi ini dengan menambahkan *Attachment*

pada *card* di *platform* Trello. Setelah dilihat oleh Senior Graphic Designer dan mendapatkan *approval*, *card* tersebut akan dipindahkan ke bagian Desain OK.



Gambar 3.13 Gambar Unggahan *Feeds* dan *Story* Instagram
Sumber: Instagram (2025)

Setelah mendapatkan ACC, desain *carousel* akan diunggah ke *platform* Instagram. Senior Graphic Designer melihat bahwa desain sudah menyajikan informasi yang jelas, artinya mudah dipahami dan terbaca oleh *audiens*. Senior Graphic Designer mementingkan kejelasan informasi terlebih dahulu daripada ilustrasi karena perusahaan menyajikan sebuah berita. Karena hal tersebut, ilustrasi yang digunakan tidak mendominasi desain yang penulis buat.



Gambar 3.14 Publikasi Desain *Carousel* Instagram
Sumber: Instagram (2025)

Penjelasan di atas merupakan salah satu contoh dari sekian banyak naskah berita yang dikerjakan oleh penulis. Berita ini dikerjakan secara harian dengan jumlah kurang lebih 6-10 per harinya. Pada perancangan desain berita lainnya, terkadang terdapat beberapa tahapan yang dilewati karena satu dan lain hal. Oleh karena itu, penjelasan di atas adalah gambaran umum dari proses pengerjaan desain untuk media sosial yang dilakukan penulis selama magang.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selama melakukan magang, penulis berkesempatan untuk mengerjakan sejumlah tugas desain untuk perusahaan. Tugas desain yang diberikan cukup beragam, dari desain brosur iklan untuk *merchandise* KONTAN, desain poster untuk *event* Money Fest 2025, katalog untuk *website* KONTAN Store, dan desain ulang *Term & Condition* untuk *event* Tebar Kurma. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai 4 proyek tambahan selama melaksanakan magang

3.3.2.1 Proyek Brosur Iklan Merchandise KONTAN

Untuk proyek pertama yang dikerjakan oleh penulis adalah sebuah desain untuk brosur yang mengiklankan *merchandise* KONTAN. Brosur ini dicetak serta dibagikan pada para peserta yang menghadiri *event* *OUTLOOK* 2025. Saat memberikan tugas ini, Senior Graphic Designer sudah memiliki referensi brosur dari tahun sebelumnya. Tugas penulis adalah untuk melakukan eksplorasi desain dengan isi informasi yang sama. Berikut adalah proses perancangan dari desain brosur.

1. Tahap Pembagian *Brief*

Brief untuk tugas ini diberikan oleh Senior Graphic Desain secara lisan. Pada saat pemberian *brief* desain, penulis juga diberikan referensi dan *file* master dari desain brosur yang sudah didesain sebelumnya. Penulis diberikan kesempatan untuk melakukan eksplorasi desain dari desain terdahulu agar terlihat lebih baru dan tidak monoton. Senior Graphic Designer juga

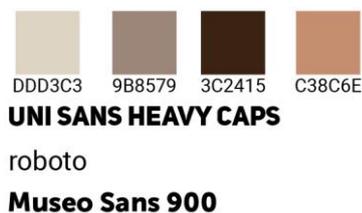
memberikan beberapa aset foto barang *merchandise* yang digunakan dalam brosur.



Gambar 3.15 Desain Awal dari Brosur

2. Tahap *Brainstorming*

Setelah diberikan *brief* desain, penulis melakukan *brainstorming* dengan mencari beberapa referensi desain. Untuk tema yang dipikirkan oleh penulis adalah dengan menggunakan gaya *scrapbook*. Penulis memilih gaya tersebut karena melihat desain dari barang *merchandise* yang memiliki gaya kasual dan menggunakan gaya yang serupa dengan *scrapbook*. Lalu, dari desain *merchandise*-nya, penulis merasa bahwa perusahaan berusaha untuk menargetkan para *audiens* di generasi muda. Hal ini dapat dilihat penggunaan *quotes* yang menggunakan bahasa informal dan gaul. Oleh karena itu, penulis mengumpulkan referensi desain yang lebih terkesan informal.



Gambar 3.16 Warna dan *Font* Poster *Merchandise*

Untuk warna yang digunakan, penulis mengambil *tone* dari barang *merchandise*, yaitu warna *earth tone*, seperti coklat, hijau, dan warna-warna netral. Lalu, penulis juga menggunakan *overlay*

tekstur kertas agar desain lebih terlihat seperti *scrapbook*. Penulis juga menambahkan beberapa dekorasi *halftone* sebagai penambah estetika dan agar desain tidak terlihat kosong.

Setelah menentukan warna, penulis menentukan *typeface* yang digunakan. *Typeface* yang penulis gunakan adalah Uni Sans Heavy Caps, Roboto, dan Museo Sans. Uni Sans Heavy Caps digunakan untuk penulisan judul. Sedangkan Roboto dan Museo Sans digunakan untuk penulisan keterangan. Ketiga *typeface* berikut adalah sans serif sehingga cocok digunakan untuk poster informal untuk *merchandise* ini.

3. Tahap Digitalisasi Desain

Setelah mengumpulkan beberapa referensi, penulis mulai melakukan digitalisasi desain di Adobe Illustrator. Penulis mengacu kepada desain terdahulu yang sudah dibuat oleh Senior Graphic Designer. Dari *file master* yang diberikan Senior Graphic Designer, ukuran *artboard* untuk brosur adalah 150x210 mm. Lalu, warna dokumen yang digunakan adalah CMYK karena desain akan memiliki *output* berupa media cetak.

Hal pertama yang penulis lakukan adalah membuat *background* untuk brosur. Untuk *background*, penulis menggunakan foto tekstur kertas yang terlipat-lipat. Fotonya sendiri penulis ambil dari *Freepik*. Setelah itu, foto tersebut dimasukkan ke Adobe Illustrator sebagai *background*.

Setelah itu, penulis memasukkan teks yang diperlukan dalam brosur. Brosur sebelumnya memiliki kata “Gratis *Tshirt* atau *Tumblr*” sebagai teks paling atas dan yang ditonjolkan dari brosur. Oleh karena itu, penulis juga menaruh kata “Gratis” sebagai kata teratas dari komposisi. Penulis membuat tulisan “Gratis” berukuran cukup besar agar membuat kata tersebut menonjol.



Gambar 3.17 Aset Huruf Teks Tempelan

Lalu, penulis menambahkan tulisan “*Tshirt* atau *Tumblr*” dibawah kata “*Gratis*” sebagai keterangan. Agar terlihat menonjol, penulis menggunakan *typeface* beragam dengan tipe dekorasi tempelan agar terlihat seperti tipe *typeface* yang sering digunakan dalam *scrapbook*. Dekorasi ini didapatkan penulis dari stok yang dimiliki Junior Graphic Designer.



Gambar 3.18 Desain Awal dari Judul Brosur

Untuk *typeface* yang digunakan pada kata “*Gratis*”, penulis menggunakan aset yang diberikan oleh *Junior Graphic Designer*. Dari aset *font* tersebut, penulis melakukan beberapa perubahan dari warna dan juga struktur hurufnya. Penulis menyesuaikan warna *font* agar senada dengan keseluruhan *color palette* yang digunakan, yaitu warna-warna bumi.



Gambar 3.19 Perubahan Warna pada Penulisan Judul

Setelah memasukkan judul, penulis mulai memasukkan gambar barang-barang *merchandise* yang ditawarkan. Gambar tersebut diletakkan dibawah judul dan kurang lebih berada di tengah *artboard*. Tujuannya adalah untuk menjadikan foto

merchandise sebagai *focal point*. Penulis menambahkan *outline* disekitar foto *merch* untuk memberikan tampilan *scrapbook*. Untuk memberikan dimensi, penulis menambahkan efek *shadow* dibawah foto dan *outline*.



Gambar 3.20 Desain Awal Foto *Merchandise*

Setelah memasukkan judul dan foto *merchandise*, penulis meletakkan keterangan tambahan di bagian paling bawah. Untuk desain bagian ini, penulis membuat desain yang polos agar pembaca tidak terdistraksi dan dapat membaca dengan jelas tulisannya. Keterangan ini diletakkan diatas bentuk yang menjadi *text box*. Lalu, agar tidak terlihat terlalu polos, penulis menambahkan dekorasi *halftone* dibelakang *text box*. *Opacity* yang digunakan adalah 30% agar tidak terlalu mengganggu perhatian pembaca.



Gambar 3.21 Tampilan Desain Awal Brosur *Merchandise*

4. Tahap *Review*

Setelah penulis selesai membuat desain, penulis mengirimkan hasil untuk dilakukan *review* oleh Senior Graphic Designer. Untuk *review* dilakukan secara berkala selama proses digitalisasi desain dan disampaikan secara langsung kepada penulis. *Feedback* diberikan oleh *Supervisor* dan juga Senior Graphic Designer. *Feedback* yang diberikan oleh *Supervisor* adalah mengenai struktur and *legibility* dari *font*, sedangkan Senior Graphic Designer memberikan saran terkait komposisi dan tekstur *background*. Selain itu, penulis juga harus mengubah gambar yang digunakan untuk *merch Tumblr* karena gambar yang digunakan sebelumnya adalah desain lama.

5. Tahap Revisi dan Finalisasi

Setelah melakukan tahap *review* dan mendapatkan *feedback*, penulis melakukan revisi terhadap desain brosur di Adobe Illustrator. Hasil revisi desain brosur adalah sebagai berikut.



Gambar 3.22 Desain Sebelum Revisi (Kiri) dan Sesudah Revisi (Kanan)

Penulis mengatur *opacity* tekstur kertas menjadi *multiply* dengan *transparency* sebesar 79% agar tidak terlihat mencolok. Tujuannya adalah agar desain terlihat memiliki tekstur seperti halaman *scrapbook*. Penulis juga menghilangkan *background* berwarna putih karena membuat desain terlihat seperti *frame*.

Frame ini membuat desain terlihat terlalu kaku. Lalu untuk struktur *font*, penulis melakukan penyesuaian agar huruf memiliki *legibility* yang lebih baik sehingga pembaca tidak akan kebingungan atau salah membaca huruf.



Gambar 3.23 Perubahan pada Struktur *Font*

Untuk revisi dari *Supervisor*, penulis mengubah struktur dari *font* karena terlihat kurang terbaca. Penulis menambahkan panjang untuk bagian *arm* dari huruf “G”. Lalu, penulis juga menambahkan lebar untuk *cross stroke* dari huruf “t” karena terlalu tipis sehingga kurang terbaca dari jarak jauh. Untuk memberikan dimensi pada huruf, penulis disarankan menambahkan efek *shadow* di setiap hurufnya.

6. Tahap *Launching* Desain

Setelah melalui tahap revisi, penulis menunjukkan hasil desain kepada Senior Graphic Designer untuk mendapatkan *approval*. Setelah desain dilakukan *review* kembali, Senior Graphic Designer melihat bahwa brosur sudah memiliki keterbacaan yang baik. Lalu, untuk gaya desainnya pun sudah terlihat senada dengan foto *merchandise*. Oleh karena itu, untuk sementara desain sudah mendapatkan *approval* dan penulis dapat mengirimkannya ke *link* Google Drive untuk dikumpulkan kepada Senior Graphic Designer.

Untuk bentuk *output* dari brosur ini adalah media cetak. Kertas yang digunakan adalah kertas yang berlaminasi *glossy* berukuran 15 x 21 cm. Untuk desain final yang dicetak, Senior Graphic Designer melakukan beberapa revisi dari desain akhir yang penulis rancang. Untuk gaya desainnya tetap mengikuti apa

yang penulis telah buat. Namun, terdapat perubahan pada penempatan untuk foto-foto dari *merchandise*.



Gambar 3.24 Hasil Cetak Desain Brosur

Pada awalnya, penulis membuat setiap foto objeknya memiliki *background* berwarna dan penempatannya pun hanya bermain di rotasi kemiringannya saja. Pada desain final, Senior Graphic Designer menghilangkan *background* per objek dan membuat satu *background* yang berbentuk *block* sebagai latar dari keempat foto *merch*. Selain itu, penulis awalnya meletakkan dua foto kaos di sebelah kiri dan dua foto *Tumbler* di sebelah kanan. Dan untuk desain akhirnya adalah menjadi 2 foto kaos berada di tengah dengan diapit oleh foto *Tumbler* di kiri dan kanannya. Selain itu, desain dari penulis tetap digunakan.

3.3.2.2 Proyek *Redesign Terms and Conditions* dari kegiatan BersalingSilang dalam *event* Tebar Kurma

Pada bulan Maret 2025, perusahaan mengadakan sebuah *event* dengan nama Tebar Kurma. Tebar Kurma merupakan sebuah *event* tahunan yang diadakan untuk membagikan kebahagiaan di bulan suci Ramadhan. Dalam *event* tersebut, dilakukan beberapa kegiatan seperti BersalingSilang. Kegiatan ini adalah kegiatan dimana orang-orang dapat menukarkan barang yang mereka miliki dengan barang milik orang lain. Barang-barang tersebut akan dikurasi terlebih dahulu oleh pihak panitia

sesuai dengan syarat dan ketentuan (*Terms & Conditions*) yang sudah dibuat oleh panitia.

Syarat dan ketentuan ini sudah dibuat desainnya oleh pihak luar yang bekerja sama untuk melancarkan kegiatan ini. Tugas penulis adalah untuk melakukan redesain syarat dan ketentuan agar sesuai dengan gaya *key visual* dari perusahaan. *Output* dari media ini adalah berbentuk digital dan diunggah ke dalam akun sosial media perusahaan. Berikut adalah tahap perancangan desain yang telah dilakukan penulis.

1. Tahap Pembagian *Brief*

Untuk tahap pembagian *brief*, penulis bekerja sama dengan *graphic designer* yang bekerja dalam *layout* harian dan tabloid cetak. Penulis, Senior Graphic Designer, dan dua desainer grafis lainnya yang memegang desain untuk Tebar Kurma melakukan rapat dan menjelaskan *brief* kepada penulis dan satu pegawai magang desainer grafis lainnya. Setelah melakukan rapat, penulis diberikan *file master* untuk *key visual* dari *event* Tebar Kurma. *File master* diberikan di dalam *folder* Google Drive.

Pada saat pembagian *brief*, penulis diberi tahu tugas yang harus dilakukan adalah melakukan desain ulang dari halaman informasi mengenai Syarat dan Ketentuan untuk berpartisipasi pada kegiatan BersalingSilang. Desain untuk syarat dan ketentuan ini sudah memiliki desain yang dibuat oleh pihak eksternal yang bekerjasama dalam kegiatan ini. Namun, desain yang sudah dibuat itu memiliki desain yang berbeda dengan *key visual* dari Tebar Kurma yang sudah dibuat oleh perusahaan sehingga harus dilakukan redesain

2. Tahap *Brainstorming*

Setelah dibagikan *brief*, penulis memulai tahap *brainstorming* dengan melihat referensi. Referensi yang diacu adalah desain yang sudah dibuat sebelumnya oleh desainer grafis yang ditugaskan membuat visual dalam *event* Tebar Kurma. Desain

yang sudah ada adalah desain untuk media *feeds* dan media promosi *event* Tebar Kurma lainnya.



Gambar 3.25 *Key Visual* dari Tebar Kurma
Sumber: Desainer Grafis di PT Grahanusa Mediatama (2025)

Desain dari Tebar Kurma memiliki tema yang mengangkat bulan Ramadhan. Warna yang mendominasi adalah warna hijau (#057C2D dan # 118C35) dan kuning (#F7B814). Lalu, warna sekunder yang digunakan adalah warna krem (FFF7E6) dan warna merah (DD4343). Warna hijau dan kuning digunakan karena memberikan nuansa Ramadhan.



Lexend **Black**
 Bold
 Light

Gambar 3.26 Warna dan *Font* dari Tebar Kurma

Untuk *font* yang digunakan adalah Lexend. *Font* ini memiliki jenis *typeface* berupa *sans serif*. Hal ini membuat desain terlihat lebih informal dan nyaman dibaca jika digunakan dalam paragraf. *Typeface* ini juga memiliki variabel yang beragam, yaitu *regular*, *thin*, *extra light*, *light*, *medium*, *semibold*, *bold*, *extra bold*, dan *black*. Variabel yang beragam ini memudahkan penulis dalam memberikan *highlight* pada kata atau kalimat sehingga informasi dapat tersampaikan dengan jelas.

Aset ilustrasi yang digunakan juga memiliki tema Ramadhan. Lalu, aset ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi lentera, bintang bersegi delapan, masjid, dan ilustrasi orang-orang. Aset ini sudah diberikan oleh desainer grafis yang ditugaskan untuk menangani *event* ini sebelumnya. Penulis dapat menggunakan aset tersebut dalam desain atau membuat aset yang baru.

Lalu, karena penulis ditugaskan membuat media informasi mengenai syarat dan ketentuan, penulis melakukan eksplorasi *layout* untuk menentukan *layout* yang tepat. Penentuan *layout* dilakukan agar desain terlihat rapih dan informasi dapat nyaman untuk dibaca. Untuk memudahkan pembaca untuk mengerti syarat dan ketentuan, penulis berusaha untuk memberikan ilustrasi pada bagian tahap-tahap pendaftaran dan pada karakteristik barang yang diterima atau tidak diterima.

3. Tahap Digitalisasi Desain

Setelah menentukan *layout* dan mendapatkan gambaran yang jelas, penulis mulai melakukan digitalisasi desain di Adobe Illustrator. Dalam pengerjaan proyek ini, penulis dibantu oleh satu pegawai magang desain grafis lainnya. Pada desain *Terms and Conditions* yang telah dibuat oleh pihak eksternal, terdapat 8 halaman yang harus dikerjakan. Penulis ditugaskan mengerjakan halaman 1 – 4 dan untuk sisanya dilakukan oleh pegawai magang yang lain.



Gambar 3.27 Desain *T&C* dari Pihak Eksternal
Sumber: Local Joy melalui Canva (2025)

Desain ini dirancang dalam ukuran *artboard* 1080x1350 px.

Untuk format warna dokumen yang digunakan adalah *RGB* karena

hasil *output* akan berbentuk digital. Isi konten dari desain dapat dilihat pada *link Canva* yang sudah diberikan oleh desainer grafis sebelumnya. Untuk isi konten, terdapat halaman 1 meliputi *cover* dan halaman 2 – 4 merupakan isi dari syarat dan ketentuan.

Pada tahap digitalisasi, penulis memulai dengan mengerjakan *cover* atau halaman 1 *T&C* terlebih dahulu. Penulis menentukan *background* terlebih dahulu. Pada awalnya penulis menggunakan warna krem (#FFF7E6) sebagai warna latar. Lalu, penulis menambahkan tekstur seperti kardus di atasnya. Penulis menggunakan *opacity multiply* pada tekstur agar mempertahankan *shadow* dari tekstur. Penulis juga menambahkan ilustrasi bangunan masjid di sebelah kiri bawah halaman agar latar tidak terlihat terlalu kosong.



Gambar 3.28 Proses Desain *Background* dari Halaman 1 *T&C*

Setelah menentukan *background*, penulis mulai memasukkan isi dari *cover*. Pada bagian tengah, penulis menambahkan logo dari *event* dan *partner* kerja sama, kalimat ajakan, ilustrasi dari kegiatan BersalingSilang, dan kalimat keterangan mengenai kegiatan ini. Lalu, pada bagian bawah halaman, penulis memasukkan keterangan waktu dan tempat dari kegiatan, informasi untuk registrasi, dan penunjuk agar pembaca membaca halaman selanjutnya.



Gambar 3.29 Desain Awal Halaman 1 T&C

Setelah selesai membuat desain untuk *cover*, penulis melihat kembali hasil desain dan merasa bahwa *cover* kurang terlihat mencolok. Selain itu, penulis merasa desain masih belum terfokus pada isi konten. Oleh karena itu, penulis mengubah warna *background* menjadi warna gelap, yaitu menggunakan gradasi warna hijau, dengan kode #057C2D dan kode #118C35.

Penggunaan warna gradasi dari hijau tua ke hijau yang lebih cerah untuk memberikan dimensi pada *background*. Tujuannya agar latar tidak terlihat terlalu polos. Penulis membuat sebuah *shape* di bagian tengah halaman dengan warna yang kontras dengan *background*. *Shape* ini ditujukan untuk menaruh judul dan menjadi *focal point* dari *page*.



Gambar 3.30 Perubahan Desain Awal Halaman 1 T&C

Setelah itu, penulis merasa bawah masih terlalu banyak *space* yang kosong. Hal ini membuat *cover* juga terlihat cukup polos sehingga kurang mencolok untuk menarik perhatian pembaca. Oleh sebab itu, penulis menambahkan beberapa ilustrasi di bagian kiri dan kanan halaman yang kosong. Dekorasi yang ditambahkan adalah ilustrasi baju, lentera, bintang-bintang, atau ilustrasi yang menggambarkan barang-barang yang dapat ditukarkan dan bernuansa Ramadhan.



Gambar 3.31 Desain Awal Setelah Ditambahkan Dekorasi

Pada halaman kedua, konten berisi instruksi mengenai cara mengikuti BersalingSilang. Terdapat 5 tahap dalam mengikuti kegiatan BersalingSilang. Untuk memudahkan pembaca dalam

memahami instruksi, penulis menambahkan ilustrasi di sebelah informasinya. Untuk memudahkan pembaca dalam memahami alur kegiatan, penulis menyusun instruksi dari atas ke bawah dengan menambahkan keterangan nomor juga.

Untuk *background* pada halaman kedua, penulis menggunakan warna krem (#FFF7E6) agar lebih nyaman dibaca. Pada halaman kedua, informasi yang disajikan cukup banyak. Selain instruksi, terdapat informasi mengenai sesi yang buka. Oleh karena itu, penulis cukup kebingungan dalam menentukan penempatan teks dan ilustrasi agar tidak terlihat berantakan dan terlalu penuh. Penulis terus melakukan eksplorasi dengan mengubah ukuran *font* atau ilustrasi sampai desain terlihat rapih. Penulis juga menambahkan beberapa dekorasi pada tempat yang kosong.



Gambar 3.32 Desain Halaman 2 pada T&C

Pada halaman ketiga, penulis memberikan *background* dengan warna hijau sama seperti halaman pertama. Namun, untuk halaman ketiga ini, penulis membuat bentuk yang cukup abstrak dengan menggunakan 2 warna hijau, yaitu hijau gelap dan hijau cerah. Hal ini membuat latar terlihat lebih berdimensi sehingga penulis tidak perlu menambah dekorasi pada *background*.

Pada halaman ketiga, penulis menjelaskan kategori hasil *Decluttering* yang diperbolehkan untuk disalingsilangkan. Untuk mempermudah pembaca dalam memahami barang-barang apa saja

yang disebutkan, penulis menyediakan ilustrasi barang-barang tersebut. Ilustrasi yang digunakan merupakan aset yang telah diberikan oleh desainer grafis sebelumnya. Aset-aset tersebut penulis *edit* kembali di dalam Adobe Illustrator dengan mengubah warna agar kontras dengan warna *background*.

Setelah itu, penulis menyusun penempatan dari aset-aset tersebut agar terlihat dengan jelas dan rapih. Lalu, penulis menambahkan teks keterangan untuk setiap objek di samping ilustrasi dengan menggunakan tanda panah. Tujuannya agar pembaca dapat mengenali objek dengan mudah.

Di bagian bawah ilustrasi, penulis menuliskan informasi yang lebih panjang mengenai ketentuan umum barang apa saja yang diperbolehkan. Penulis menggunakan poin-poin agar pembaca tidak kebingungan dan kewalahan dalam membaca. Warna yang digunakan untuk menuliskan teks adalah warna hijau. Lalu, penulis menambahkan *background* berwarna krem agar teks dapat mudah dibaca. Penulis kemudian menambahkan beberapa dekorasi pada tempat yang kosong agar tidak terlihat terlalu kosong dan polos.



Gambar 3.33 Desain Halaman 3 pada T&C

Pada halaman keempat, penulis menuliskan syarat-syarat khusus dalam kurasi barang BersalingSilang. Pada halaman ini, penulis membahas ketentuan untuk barang *fashion* dewasa. Informasi dipecah menjadi 2, yaitu barang yang diperbolehkan dan yang tidak diperbolehkan. Oleh sebab itu, penulis membagikan kedua informasi ke dalam dua tempat yang terpisah.

Untuk *background* dari halaman keempat, penulis menggunakan warna krem dan warna hijau. Warna krem berada di bagian atas halaman dan warna hijau berada di bagian bawah. Penulis menggunakan batas yang berbentuk ombak antara warna krem dan hijau agar tidak terlihat terlalu kaku.

Setelah menentukan warna dasar halaman, penulis mulai memasukkan teks ke dalamnya. Pertama, penulis menambahkan judul dengan menggunakan *variable font bold* dan dengan ukuran 48 pt. Tujuannya agar judul mencolok dan berbeda dengan bagian isi. Lalu, penulis memasukkan sub-judul yaitu “*Fashion* Dewasa” dan “Yang Tidak Diterima”.

Teks “*Fashion* Dewasa” menunjukkan kategori barang yang sedang dibahas. Sedangkan “Yang Tidak Diterima” adalah informasi mengenai kondisi dari barang *fashion* dewasa yang tidak diterima. Untuk menunjukkan dua informasi yang bertolak belakang, penulis menggunakan warna merah pada sebagai *text box* dari kata “Yang Tidak Diterima”.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.34 Desain Halaman 4 T&C

Untuk bagian isi, penulis menggunakan *font* dengan variabel *regular* agar nyaman untuk dibaca dalam teks panjang. Sama seperti halaman ketiga, penulis juga menuliskan bagian isi dalam bentuk poin-poin agar pembaca tidak kebingungan. Untuk memberikan *highlight* pada kata yang penting, penulis menggunakan huruf *Uppercase* atau variabel *bold* pada kata yang diinginkan. Setelah itu, penulis menambahkan beberapa ilustrasi yang berhubungan dengan fashion dewasa pada *space* yang terlihat kosong.

Setelah desain untuk keempat halaman selesai dikerjakan, penulis melakukan ekspor *file* dari Adobe Illustrator ke format PNG. Lalu, penulis memasukkan *file* tersebut ke dalam folder baru pada *link* Google Drive yang sudah dibagikan oleh desainer grafis perusahaan. Kemudian, penulis menghubungi desainer grafis perusahaan untuk melakukan *review* pada desain.

4. Tahap *Review*

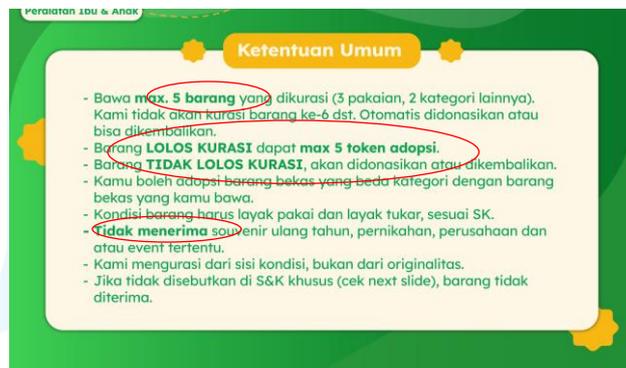
Setelah menyelesaikan digitalisasi desain, penulis mengajukan *review* kepada Senior Graphic Designer. Proses *review* ini dilakukan secara langsung atau bertatap muka. *Review* ini dilakukan secara berkala sehingga *feedback* yang diberikan

akan langsung dikerjakan oleh penulis. Oleh karena itu, terdapat beberapa desain dimana tahap *review* dan revisi dilakukan secara bersamaan.

Selain Senior Graphic Designer, penulis juga melakukan *review* ke desainer grafis yang sebelumnya ditugaskan untuk menangani desain *event* Tebar Kurma ini. Proses *review* ini dilakukan melalui Whatsapp Messenger. Penulis mengirimkan *file* ke dalam *link* Google Drive dan *link* tersebut dikirimkan melalui Whatsapp Messenger untuk dilakukan *review*.

5. Tahap Revisi dan Finalisasi Desain

Dari tahap *review* yang sudah dilakukan, penulis menerima revisi minor terkait desain. Penulis melakukan revisi pada halaman ketiga. Pada awalnya, penulis hanya menggunakan *Uppercase* saja untuk meng-*highlight* teks yang penting. Namun, menurut Senior Graphic Designer, teks tersebut akan lebih baik jika menggunakan cetak tebal. Oleh sebab itu, penulis memberikan cetak tebal kepada teks yang menggunakan *Uppercase*.

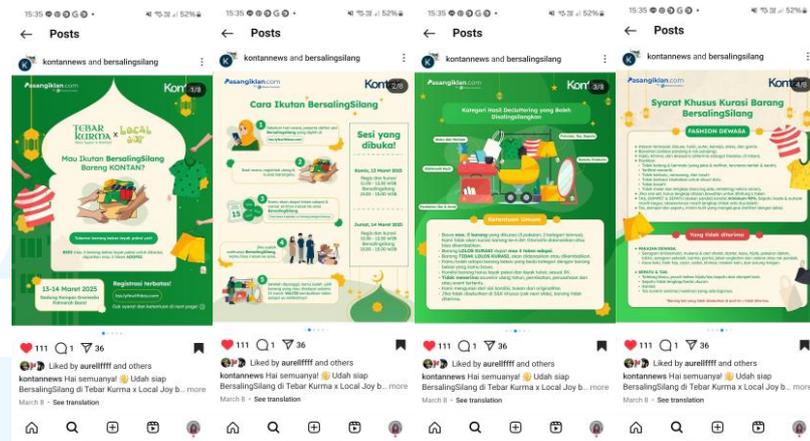


Gambar 3.35 Revisi Halaman 3 dari *T&C*

6. Tahap *Launching* Desain

Setelah melakukan revisi, penulis mengirimkan hasil desain untuk dilakukan *review* kembali oleh Senior Graphic Designer dan desainer grafis yang menangani *event* Tebar Kurma. Lalu, penulis dikabarkan bahwa desain sudah mendapatkan *approval* dari Senior Graphic Designer. Oleh karena itu, hasil desain sudah dapat

diunggah dan dipublikasikan dalam *platform* sosial media *Instagram* milik Kontan.



Gambar 3.36 Publikasi dari T&C pada *Platform* Instagram

Foto di atas merupakan output dari hasil desain ulang *Terms and Conditions* dari kegiatan BersalingSilang yang dikerjakan oleh penulis. Unggahan ini diunggah dalam bentuk *carousel*.

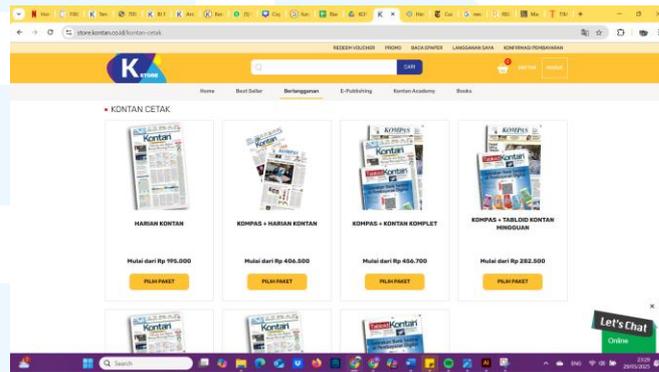
3.3.2.3 Proyek Desain Katalog Produk di *Website* Kontan Store

Saat melaksanakan magang di perusahaan, Senior Graphic Designer memberikan sebuah tugas yang dapat penulis kerjakan. Senior Graphic Designer memberikan tawaran untuk membuat sebuah desain *background* untuk menghiasi katalog produk di *website* Kontan Store. Pada saat itu, Senior Graphic Designer membuat desain untuk katalog produk ini secara terburu-buru sehingga hasil yang dikerjakan pun terbatas dan masih sederhana. Oleh karena itu, penulis ditawarkan untuk mengerjakan desain ini dengan harapan dapat menampilkan desain yang baru dan terdapat variasi antara setiap kategori produk yang berbeda. Berikut adalah penjelasan dari proses perancangan desain tersebut.

1. Tahap Pembagian *Brief*

Pada tahap pembagian *brief*, penulis bersama dengan satu rekan magang di perusahaan melakukan meeting dengan Senior Graphic Designer. Pada *meeting* tersebut, Senior Graphic Designer

menawarkan penulis dan sesama rekan magang untuk mengerjakan tugas membuat desain untuk katalog produk di *website* Kontan Store. Kontan Store adalah sebuah *website e-commerce* yang dimiliki perusahaan untuk menjual produk yang ditawarkan perusahaan.



Gambar 3.37 *Website* Kontan Store
Sumber: <https://store.kontan.co.id/>

Pada *website* tersebut, terdapat beberapa bagian yang diperlukan untuk redesain katalog. Bagian tersebut adalah katalog untuk Kontan Cetak, Kontan Harian, dan Kontan Tabloid. Katalog tersebut membutuhkan redesain karena Senior Graphic Designer merasa bahwa desain masih terlalu sederhana dan tidak ada unsur pembeda dari setiap kategori katalog yang berbeda. Karena hal tersebut, penulis ditugaskan untuk membuat beberapa desain bagi katalog agar tidak terlihat kosong dan monoton di setiap katalognya.

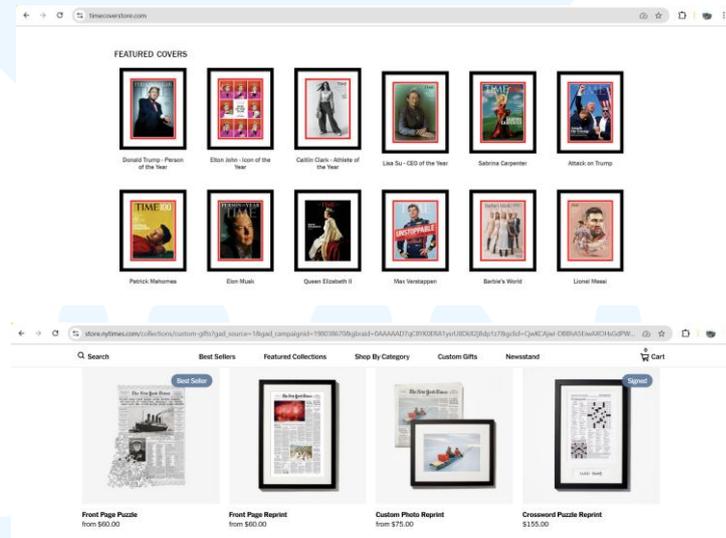
Untuk tema desainnya, Senior Graphic Designer memberikan kebebasan kepada penulis untuk melakukan eksplorasi desain. Penulis diberikan kebebasan namun tetap harus memiliki kesatuan dengan keseluruhan visual *website*. Selain itu, penulis juga harus memperhatikan desain *guidelines* dari perusahaan yang dominan menggunakan desain yang minimalis.

Pada tahap ini, Senior Graphic Designer memberikan ukuran resolusi yang diperlukan dalam merancang katalog. Selain itu, penulis juga diberikan *file* berupa foto produk agar memudahkan

dalam perancangan desain. Untuk tenggat waktunya sendiri, Senior Graphic Designer memberikan waktu yang cukup panjang karena tugas tidak terlalu *urgent*.

2. Tahap *Brainstorming*

Setelah dibagikan *brief* desain, penulis melakukan tahap *brainstorming* dengan mengumpulkan beberapa referensi desain. Untuk sumber referensi, penulis berusaha untuk mencari contoh dari *website-website* perusahaan *publishing* surat kabar lainnya, baik secara umum atau yang juga bergerak di bidang ekonomi. Beberapa contohnya adalah *New York Times*, *TIME Magazine*, dan *Barnes & Noble*. Namun, setelah melihat katalog dari perusahaan berikut, penulis melihat bahwa semuanya memiliki desain katalog yang sangat sederhana.



Gambar 3.38 Referensi Katalog Produk pada *Website*
Sumber: Timescoverstore.com dan Store.nytimes.com (2025)

Penulis melihat dari contoh referensi bahwa mereka memiliki desain katalog yang berisikan foto *cover* majalah atau surat kabar saja tanpa ada hiasan. Hal ini membuat penulis merasa kesulitan untuk menentukan desain seperti apa yang harus dirancang. Namun, dari referensi tersebut, penulis dapat mengetahui bahwa desain tetap harus menampilkan foto *cover* produk yang lebih

dominan daripada hiasannya. Selain itu, hampir semua referensi desain memiliki desain yang minimalis. Oleh karena itu, penulis memutuskan tidak akan menambahkan ilustrasi yang berlebihan.



Gambar 3.39 *Color Palette* dari Desain Katalog Produk

Untuk warnanya dari desain, penulis mengambil referensi dari *website* Kontan Store dan juga warna dari logo perusahaan. Hal ini bertujuan agar desain katalog memiliki kesatuan dengan keseluruhan desain *website* dan sesuai dengan identitas dari perusahaan. Warna-warna tersebut adalah kuning, merah, dan biru. Penulis juga menggunakan warna-warna netral yaitu warna hitam dan putih.

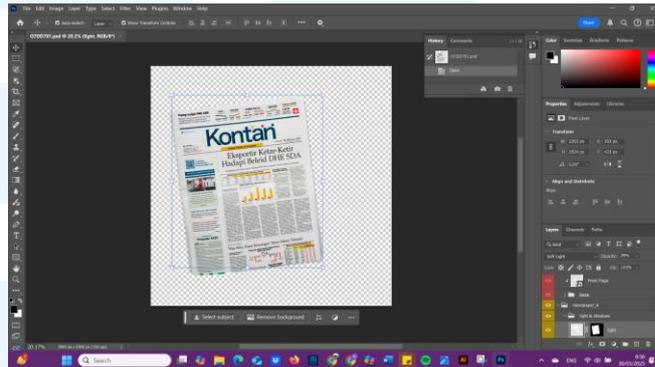
Untuk teks yang akan digunakan, penulis menggunakan *font* Poppins. Penulis memilih *font* ini karena berupa *sans serif* sehingga terlihat sama dengan *font* yang digunakan dalam *website*. Selain itu, *font* ini memiliki variabel yang beragam sehingga penulis dapat melakukan eksplorasi dengan mudah. Lalu, meskipun berbentuk *sans serif*, Poppins memiliki sudut yang tegas sehingga tidak terlihat terlalu informal dan tetap memberikan kesan profesional.

3. Tahap Digitalisasi Desain

Setelah melakukan tahap *brainstorming*, penulis mulai melakukan digitalisasi desain. Proses digitalisasi desain dilakukan di Adobe Illustrator. *Artboard* yang digunakan memiliki ukuran 168x210 px. Lalu, untuk warna dokumen yang digunakan adalah *RGB* karena hasil *output* nanti akan ditampilkan di media digital yaitu *website*.

Tahap pertama yang dilakukan penulis adalah dengan menambahkan warna *background* terlebih dahulu. Penulis

menggunakan efek gradasi warna pada *background*. Warna yang digunakan adalah warna kuning, merah, dan biru. Penulis menggunakan setiap warna untuk menggambarkan tipe katalog yang berbeda, contohnya adalah warna kuning untuk koran harian, warna merah untuk tabloid, dan sebagainya.



Gambar 3.40 Menghapus *Background* Foto di Adobe Photoshop

Setelah membuat *background*, penulis menambahkan foto produk di bagian tengah *artboard*. Foto produk ini didapat dari Senior Graphic Designer. Namun, foto yang dikirim masih berupa desain mentah dan bukan *mockup*. Oleh karena itu, penulis mengubah desain menjadi *mockup* terlebih dahulu di Adobe Photoshop.

Setelah itu, penulis melakukan ekspor *file mockup* tersebut ke dalam file PNG tanpa *background*. Kemudian, foto *mockup* ini digunakan penulis untuk membuat desain di dalam Adobe Illustrator. Untuk menambahkan dimensi pada foto produk, penulis menggunakan efek *shadow*.

Selanjutnya, penulis menambahkan keterangan teks pada bagian kanan bawah foto produk. Tujuannya adalah agar memudahkan *audiens* dalam mengetahui jenis produk yang ditampilkan. *Font* yang digunakan adalah Poppins dengan variabel *italic*. Penulis menggunakan variabel *italic* agar memberikan *emphasis* pada teks.

Lalu, penulis juga menambahkan *overlay* gradasi warna diatas teks. Gradasi warna yang digunakan sama dengan warna *background*. Hal ini dilakukan agar teks memiliki transisi yang lembut.



Gambar 3.41 Desain Awal dari Katalog Produk

Setelah melihat desain secara keseluruhan, penulis merasa desain masih terlihat kosong dan kurang menarik sehingga penulis memutuskan untuk menambahkan beberapa dekorasi. Dekorasi yang dibuat adalah bentuk oval berwarna ungu, kuning, dan biru. Bentuk ini merupakan ilustrasi yang digunakan pada *website* Kontan *Store*. Penulis menggunakan bentuk ini agar desain memiliki kesatuan dengan *website*. Bentuk-bentuk ini disusun dan diletakkan dibawah *layer* foto produk agar tidak menghalangi.

4. Tahap *Review*

Setelah melakukan digitalisasi desain, penulis melakukan bimbingan dengan Senior Graphic Designer untuk *review* desain tersebut. Dari hasil *review* ini, penulis mendapatkan beberapa *feedback* yang disampaikan secara lisan kepada penulis. Pertama, Senior Graphic Designer merasa bahwa teks tidak diperlukan dalam desain katalog ini. Kedua, *background* desain masih terlihat terlalu ramai sehingga menghilangkan fokus pembaca dari foto produk. Ketiga, penulis disarankan untuk menggunakan satu warna dan turunannya saja dalam 1 desain katalog.

Dekorasi berbentuk *oval* yang dibuat penulis sebelumnya memiliki terlalu banyak warna sehingga desain terlihat terlalu

ramai. Selain itu, penulis disarankan untuk menempelkan desain katalog ke atas foto tangkapan layar dari *website* terlebih dahulu. Hal ini dilakukan untuk memperkirakan apakah desain terlalu ramai atau tidak jika diletakkan di *website* tersebut.

Dari beberapa *feedback* tersebut, penulis memutuskan untuk mengubah secara total desain yang sebelumnya telah dibuat. Penulis juga mencoba untuk melakukan eksplorasi dari tekstur bentuk dan gradasi pada desain hingga terlihat seperti *image* perusahaan. Dari eksplorasi ini, penulis merancang beberapa desain alternatif untuk dipilih oleh Senior Graphic Designer.

5. Tahap Revisi dan Finalisasi Desain

Setelah mendapatkan *feedback* dari tahap *review*, penulis melakukan revisi total terhadap desain. Pada desain hasil revisi ini, penulis mengikuti arahan dari Senior Graphic Designer, yaitu tidak menggunakan teks pada desain dan menggunakan satu warna dan turunannya saja untuk 1 desain. Agar mempercepat proses desain dan *approval*, penulis membuat beberapa alternatif desain sekaligus. Alternatif desain ini merupakan hasil eksplorasi desain dari penulis sehingga memiliki gaya desain yang berbeda-beda.

Untuk alternatif pertama, penulis menggunakan *frame* segi empat yang diletakkan dekat dengan sisi-sisi *artboard*. *Frame* ini digunakan untuk menampilkan kesan formal dan profesional dari surat kabar. Lalu, penulis meletakkan foto produk di bagian tengah *frame* untuk menjadikan foto sebagai *focal point*.

Penulis juga menambahkan bentuk kotak dengan warna merah, kuning, biru tua, dan putih di setiap ujung *frame*. Hal ini terinspirasi dari tanda *bar* warna CMYK yang terdapat pada dokumen percetakan pada umumnya. Lalu, karena masih terlihat terlalu kosong, penulis menambahkan dekorasi berbentuk oval berwarna kuning di setiap sudut *frame*.



Gambar 3.42 Desain Alternatif Katalog Produk 1

Untuk alternatif desain kedua, penulis menggunakan tekstur kertas dengan bekas terlipat-lipat sebagai *background* desain. Lalu, untuk menambahkan *focal point* pada foto produk, penulis menambahkan *frame* berwarna dibawah *layer* foto produk. Agar tidak terlihat terlalu polos, penulis menambahkan dekorasi kotak-kotak di setiap sudut *artboard* yang terinspirasi dari bar warna CMYK pada format percetakan.



Gambar 3.43 Desain Alternatif Katalog Produk 2

Untuk alternatif desain ketiga, penulis menggunakan desain yang minimalis. Agar tidak menghilangkan fokus pada foto produk, penulis menggunakan *background* berwarna putih dan hanya terdapat bentuk lingkaran. Lingkaran ini menggunakan warna gradasi *radial*, dimana warna akan semakin pudar dari bagian tengah ke bagian luar lingkaran. Hal ini memberikan kesan tampilan *halo* kepada foto produk. Lalu, agar tidak terlalu polos,

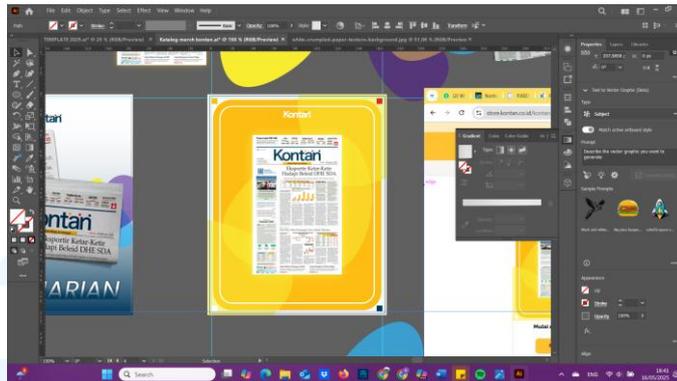
penulis kembali menggunakan dekorasi kotak-kotak di setiap ujung *artboard*.



Gambar 3.44 Desain Alternatif Katalog Produk 3

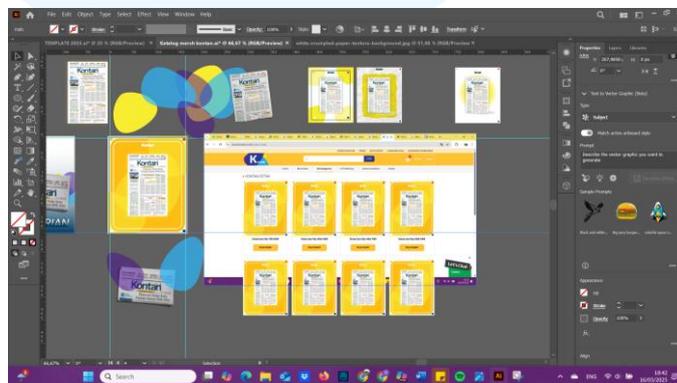
Untuk alternatif desain keempat, penulis menggunakan blok warna untuk membentuk *frame* di sekitar foto produk. Pada desain ini, penulis menggunakan warna kuning yang lebih dominan daripada warna putih. Penulis melakukan ini karena melihat *website* yang memiliki latar putih. Oleh karena itu, penulis merasa desain akan lebih mencolok jika menggunakan *background* dengan warna yang lebih luas.

Selain itu, penulis menambahkan dekorasi berbentuk oval berwarna kuning lebih cerah (#F9ED32) dari warna kuning *background* (#FDBD13). Dekorasi ini diletakkan secara diagonal dari ujung kanan atas *artboard* ke ujung kiri bawah *artboard*. Agar tidak terlalu mencolok, penulis menurunkan *opacity* dekorasi oval ini menjadi 50%.



Gambar 3.45 Desain Alternatif Katalog Produk 4

Setelah membuat keempat alternatif tersebut, penulis melakukan bimbingan kembali dengan Senior Graphic Designer. Dari hasil *review*, Senior Graphic Designer memilih desain alternatif keempat untuk difinalisasi. Alternatif ini dipilih karena *background* desain tidak terlalu ramai sehingga tidak mengambil fokus dari foto produk. Lalu, setelah ditempelkan diatas tangkapan layar dari *website*, desain juga tidak terlihat terlalu ramai.



Gambar 3.46 Perkiraan Tampilan Desain Katalog Produk pada *Website*

Untuk hasil finalisasi desain, penulis perlu untuk membuat desain turunan dari alternatif keempat. Desain turunan ini akan digunakan untuk desain *background* katalog dengan jenis yang berbeda. Sebagai unsur pembeda, penulis memutuskan untuk menggantikan warna dari *background* saja, yaitu ke dalam warna kuning, merah, dan biru. Warna-warna tersebut adalah warna yang digunakan dalam logo perusahaan.



Gambar 3.47 Desain Turunan dari Katalog Produk

6. Tahap *Launching* Desain

Untuk tahap *launching* desain, desain ini akan dipublikasikan di *website* *Kontan Store*. Namun karena keterbatasan waktu, desain ini belum dipublikasikan saat penyusunan laporan ini berlangsung. Untuk *output*-nya sendiri, desain hanya akan digunakan di dalam *frame* katalog yang berada pada *website*.

3.3.2.4 Proyek Poster *Event Money Fest 2025*

Perusahaan PT Grahanusa Mediatama memiliki program-program yang diselenggarakan setiap tahunnya. Salah satu program tahunan dari perusahaan adalah Money Fest. Money Fest ini adalah acara yang berisi kegiatan-kegiatan untuk mengedukasi *audiens* mengenai hal-hal ekonomi. Money Fest 2025 diadakan pada tanggal 29 April 2025 dengan kegiatan utamanya yaitu *talkshow* dengan tokoh-tokoh ekonomi di Indonesia. Pada tahun ini, Money Fest menargetkan para siswa SMA dan datang ke sekolah-sekolah, lebih tepatnya di Jakarta. Untuk perhentian pertama dari rangkaian acara ini, Money Fest diadakan di SMA Katolik Sang Timur Jakarta terlebih dahulu.

Untuk melakukan promosi *event*, penulis bersama dengan satu rekan magang ditugaskan untuk membuat poster alternatif dari *key visual* Money Fest 2025 yang sudah dirancang oleh Senior Graphic Designer. *Key visual* ini akan menjadi desain yang diacu penulis dalam merancang

desain untuk poster alternatif *event* ini. Berikut adalah proses perancangan dari poster *event* Money Fest 2025.

1. Tahap Pembagian *Brief*

Pada tahap pembagian *brief*, penulis bersama dengan rekan magang desain grafis melakukan rapat bersama dengan Senior Graphic Designer. Pada *meeting* ini, penulis diberikan informasi terkait *event* hingga tema seperti apa yang ingin digunakan pada *event* tahun ini. Untuk temanya sendiri, belum ditentukan awalnya. Karena itu, penulis ditugaskan untuk mencari referensi-referensi untuk tema yang akan digunakan.

2. Tahap *Brainstorming*

Setelah diberikan *brief*, penulis mulai mencari referensi untuk menentukan tema yang sesuai dengan *event*. Beberapa hal yang menjadi pertimbangan dalam menentukan tema adalah *audiens* yang merupakan siswa-siswi SMA, topik yang diangkat adalah seputar ekonomi, dan *tagline* dari *event* Money Fest tahun 2025 adalah “*Invest in Yourself*”. Dari *tagline* tersebut, penulis dapat mengetahui tujuan dari *event* ini adalah untuk mengajak anak muda untuk belajar investasi dari usia muda. Oleh karena itu, penulis mengumpulkan referensi tema yang memberikan kesan *motivational* atau membangun.



Gambar 3.48 Referensi *Moodboard* dari Alternatif Tema Y2K

Sumber: Pinterest (2025)

Penulis mengumpulkan 2 alternatif tema, yaitu tema bergaya Y2K dan *Back to School*. Penulis memilih alternatif pertama dengan gaya Y2K. Karakteristik dari gaya Y2K ini adalah

menggunakan ilustrasi foto-foto objek jaman 90an dan awal 2000an. Gaya ini menggabungkan gaya retro dengan futuristik dan menggunakan estetika barang-barang elektronik, seperti tekstur grain, *VHS*, dan sebagainya. Warna-warna yang digunakan juga terlihat *vibrant* dan cerah. Penulis memilih gaya ini karena melihat tren Generasi Z yang suka bernostalgia ke tahun 2000an yang merupakan tahun kelahiran mereka.



Gambar 3.49 Referensi *Moodboard* dari Alternatif Tema *Back to School*
Sumber: Pinterest (2025)

Untuk alternatif tema kedua adalah tema *Back to School*. Penulis memilih tema ini karena berhubungan dengan *audiens* yang sedang berada di bangku SMA. Karakteristik dari tema ini adalah dengan menggunakan ilustrasi objek yang ada di sekolah, seperti papan tulis, buku catatan, dan sepatu hitam putih. Warna yang digunakan adalah warna-warna cerah yang sering digunakan pada peralatan sekolah dan juga keceriaan pada saat masuk sekolah.

Setelah menentukan kedua alternatif tersebut, penulis melakukan *brainstorming* bersama dengan Senior Graphic Designer untuk menentukan tema. Dari hasil diskusi, Senior Graphic Designer setuju dengan alternatif desain pertama yaitu gaya Y2K. Untuk tema *Back to School*, Senior Graphic Designer merasa bahwa tema terlalu terkesan kekanak-kanakan dan kurang menggambarkan acara.

Tema Y2K lebih mendekati gambaran yang sudah dimiliki oleh Senior Graphic Designer. Namun, penulis merasa bahwa tema tersebut terlihat terlalu *festive*. Tema *festive* kurang cocok untuk acara yang cukup formal. Oleh karena itu, penulis dan Senior Graphic Designer sepakat untuk tidak sepenuhnya mengimplementasikan tema Y2K.



Gambar 3.50 Key Visual dari Event Money Fest 2025
Sumber: Senior Graphic Designer (2025)

Lalu, beberapa hari kemudian, Senior Graphic Designer sudah mengerjakan *key visual* dari Money Fest 2025 terlebih dahulu. *file* tersebut dikirimkan ke penulis untuk dibuat alternatif desain dari poster *key visual*. Untuk memudahkan pengerjaan desain, penulis dikirimkan *file master* yang sudah dikerjakan Senior Graphic Designer dan juga beberapa referensi yang digunakan.



Bagel Fat One Regular

Greycliff CF

Dela Gothic One Regular

Gambar 3.51 Color Palette dan Font dari Key Visual Money Fest 2025

Dari referensi *key visual* tersebut, penulis mendapatkan *color palette* dari desain yaitu warna hijau muda, merah muda, ungu, dan biru. Lalu untuk *font* yang digunakan adalah Bagel Fat One untuk *headline*, Dela Gothic untuk sub-judul, dan Greycliff CF untuk *body text*. Ketiga *font* tersebut memiliki tipe *sans serif*.

Font Bagel Fat One memiliki karakteristik *font* yang *rounded* dan tebal. *Font* ini bersifat dekorasi sehingga hanya cocok digunakan sebagai judul atau teks yang pendek. Lalu, untuk *font* Dela Gothic memiliki karakteristik *font* yang *boxy* sehingga memberikan kesan *futuristic*. Dan untuk *font* Greycliff CF memiliki karakteristik *font* yang bulat sehingga terlihat ramah dan ceria. *Font* ini memiliki *legibility* yang baik sehingga cocok digunakan untuk menulis teks yang panjang.



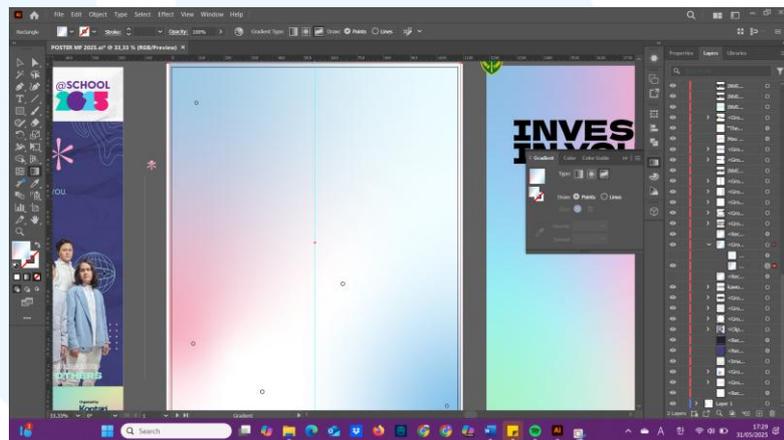
Gambar 3.52 Referensi dan Aset Ilustrasi Money Fest 2025

Senior Graphic Designer juga memberikan referensi poster yang memiliki gaya Y2K. Selain itu, penulis juga diberikan aset-aset ilustrasi yang dapat digunakan untuk dekorasi. Aset Ilustrasi yang diberikan memiliki elemen berupa bentuk bintang, spiral, dan grid. Referensi dan aset tersebut diberikan dalam *file* master dari poster *key visual* yang sudah dibuat oleh Senior Graphic Designer.

3. Tahap Digitalisasi Desain

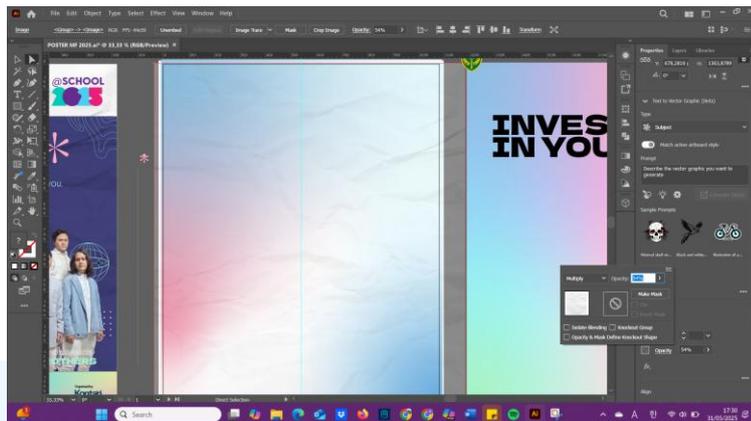
Setelah melakukan *brainstorming*, penulis mulai melakukan digitalisasi desain di Adobe Illustrator. Dari referensi *key visual* yang telah diberikan, penulis pertama-tama membuat *background*

dari poster. Penulis melihat bahwa *background* poster *key visual* milik Senior Graphic Designer terbagi menjadi 3 bagian, yaitu bagian atas berisi logo, bagian tengah berisi isi dan informasi kegiatan, dan bagian bawah berisi tanggal dan lokasi acara. Ketiga bagian tersebut memiliki warna yang berbeda sehingga terlihat terpisah. Oleh karena itu, penulis menghilangkan ketiga bagian tersebut dengan membuat *background* dengan warna yang sama.



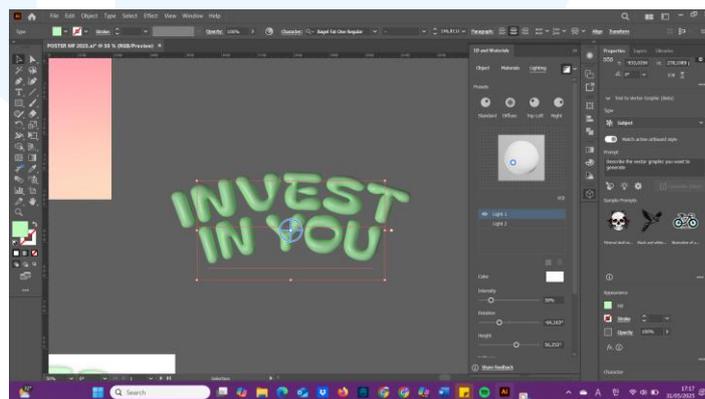
Gambar 3.53 Pembuatan Warna Gradasi pada *Background* Poster

Untuk *background*, penulis menggunakan warna gradasi *freeform* dengan warna merah muda, biru, dan putih. Penulis menggunakan warna yang cerah dan *soft* agar Diatas *layer* gradasi tersebut, penulis menambahkan tekstur kertas. Lalu, penulis mengubah *opacity* dari tekstur menjadi *multiply* agar tekstur terlihat nyata. Penulis juga menurunkan *opacity* menjadi 54% agar *shadow* tidak terlalu gelap sehingga menghilangkan fokus pembaca dari informasi yang akan ditaruh di atasnya.



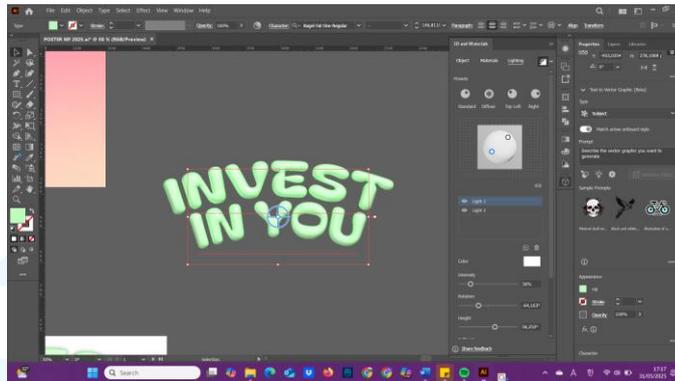
Gambar 3.54 Pembuatan Tekstur Kertas pada *Background*

Setelah membuat desain *background*, penulis mulai menambahkan teks di atasnya. Untuk judul, penulis menggunakan *tagline* dari event yaitu “Invest in Yourself”. Penulisan judul menggunakan *typeface* Bagel Fat One Regular.



Gambar 3.55 Penggunaan Efek *3D Inflate* di Adobe Illustrator

Untuk memberikan gaya Y2K, penulis mengubah teks menjadi *3D* dengan menggunakan *Inflate*. Efek *Inflate* ini akan membuat teks terlihat seperti balon. Setelah menentukan *depth* yang tepat, penulis melakukan pengaturan pada letak cahaya. Penulis menggunakan 2 titik cahaya agar teks terlihat cerah dan jelas untuk dilihat. Setelah itu, penulis menambahkan efek *shadow* agar teks terlihat timbul dan nyata. Warna yang digunakan adalah hijau muda karena warna hijau sering diasosiasikan dengan uang.



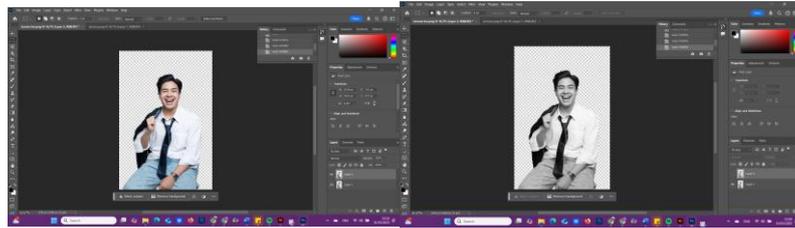
Gambar 3.56 Penambahan Cahaya pada Judul

Setelah membuat desain untuk judul, penulis menambahkan teks isi. Penulis memasukkan *quotes* dari Warren Buffet di bawah judul. Lalu, penulis menambahkan teks ajakan atau *CTA* di bawah *quotes* tersebut. Untuk isi teks, penulis menggunakan *typeface* Greycliff CF. Greycliff CF memiliki *legibility* yang baik sehingga cocok digunakan untuk menuliskan *body text* dengan teks panjang.



Gambar 3.57 Penambahan Efek *Shadow* pada Judul

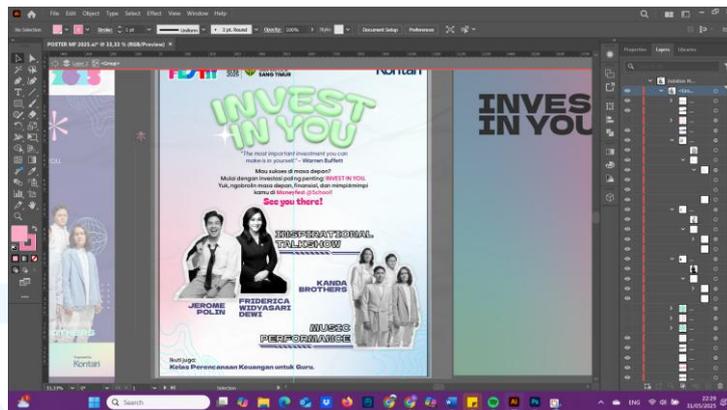
Dalam poster *key visual*, Senior Graphic Designer memasukkan foto-foto dari guest star yang akan datang meramaikan acara. Melihat contoh tersebut, penulis juga memasukkan foto-foto mereka ke dalam poster. Namun, penulis mengedit foto-foto *guest star* terlebih dahulu di Adobe Photoshop dan menjadikannya *black & white*. Kemudian, penulis memasukkan foto tersebut ke dalam Adobe Illustrator.



Gambar 3.58 Proses *Editing* Foto di Adobe Photoshop

Saat dimasukkan ke dalam Adobe Illustrator, penulis menambahkan *outline* putih pada foto-foto *guest star*. Tujuannya agar foto terlihat seperti tempelan atau stiker. Penulis mengatur posisi foto dan membaginya ke dalam 2 kategori, yaitu bintang tamu yang memberikan “*Inspirational Talks*” dan bintang tamu yang akan memberikan “*Music Performance*”.

Setelah mengatur posisi foto penulis menambahkan keterangan nama dan kategori dari bintang tamu. *Typeface* yang digunakan untuk menuliskan teks keterangan ini adalah *font* Dela Gothic One. *Font* tersebut memiliki karakter yang *boxy* sehingga terlihat *futuristic*. Karena itu, *font* digunakan karena sesuai dengan tema Y2K.



Gambar 3.59 Proses Desain pada Poster Alternatif *Money Fest*

Setelah membuat desain untuk isi utama poster, penulis menambahkan logo Money Fest 2025 pada kiri atas halaman. Penulis juga memasukkan tanggal dan lokasi acara di sebelah kanan logo. Lalu, penulis memasukkan logo Kontan di sebelah kanan atas halaman. Dan yang terakhir, penulis menambahkan teks

“Ikuti Juga: Kelas Perencanaan Keuangan untuk Guru” di sebelah kiri bawah karena berupa informasi tambahan.



Gambar 3.60 Hasil Desain Poster Alternatif Money Fest 2025

Dan untuk sentuhan terakhir, penulis menambahkan ilustrasi dekorasi untuk menghiasi poster. Ilustrasi yang digunakan memiliki bentuk bunga yang menggunakan efek *3D Inflate* sama seperti judul dan juga garis-garis melengkung. Warna dari hiasan ini menggunakan warna *soft* atau lembut agar tidak mencolok dan distraksi pembaca.

4. Tahap *Review*

Setelah selesai melakukan desain, penulis menyerahkan hasil ke Senior Graphic Designer untuk *review*. Tahap ini dilakukan secara langsung sehingga *feedback* disampaikan secara langsung. Dari tahap *review* ini, Senior Graphic Designer memberikan beberapa komentar.

Pertama, tekstur kertas pada *background* masih terlihat mencolok sehingga membuat pembaca terdistraksi. Selain itu, warna gradasi pada *background* juga terlihat terlalu *soft*. Lalu, penempatan gambar juga masih terlihat kurang baik dan kurang disukai oleh Senior Graphic Designer. Namun, Senior Graphic Designer menyukai judul yang dibuat penulis karena sesuai dengan gaya Y2K yang ingin dicapai.

5. Tahap Revisi dan Finalisasi Desain

Setelah melakukan *review*, penulis tidak disuruh untuk melakukan revisi kembali melainkan untuk melakukan finalisasi dengan desain yang dibuat oleh rekan magang desainer grafis. Namun, Senior Graphic Designer memberikan saran untuk mengubah judulnya menggunakan desain judul yang penulis telah buat. Oleh karena itu, penulis menggabungkan desain dengan sesama rekan magang desainer grafis.

Setelah itu, hasil desain dilakukan *review* kembali oleh Senior Graphic Designer dan mendapatkan *approval*. Desain dikirim dalam bentuk JPG 72 dpi dan dimasukkan ke dalam *link Google Drive* bersamaan dengan *file master*. Namun, saat ingin diproduksi terdapat masalah dalam tampilan judul. Karena desain merupakan 3D, gambar menjadi *pixelate* dan tidak jernih. Oleh karena itu, pada akhirnya *Senior Graphic Designer* melakukan perubahan dadakan dan membuat desain yang baru.

6. Tahap *Launching* Desain

Setelah melakukan finalisasi desain, hasil desain dipublikasikan ke dalam *platform* sosial media *Instagram*. *Output* yang dihasilkan adalah bentuk *Instagram feeds*. Hasil desain yang dipublikasikan merupakan hasil finalisasi desain yang dibuat Senior Graphic Designer. Hal ini dilakukan secara *last-minute* karena masalah di atas baru diketahui saat sebelum produksi. Namun, untuk desain keseluruhan tetap tidak terlalu jauh berbeda dari desain yang sudah penulis buat.



Gambar 3.61 Desain Final dan Publikasi Desain di *Instagram*
 Sumber: Instagram (2025)

Foto di atas adalah desain akhir yang dirancang oleh Senior Graphic Designer. Untuk desain keseluruhan terlihat tidak terlalu berbeda dari desain awal yang diberikan sebelumnya. Namun, untuk penulisan judul berubah menjadi menggunakan efek *3D Inflate* yang serupa dengan yang penulis telah buat sebelumnya.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama melaksanakan praktek magang di PT Grahanusa Mediatama, penulis menghadapi beberapa kesulitan dan tantangan. Namun, setiap tantangan yang dialami oleh penulis selalu memiliki solusinya. Berikut adalah uraian mengenai kendala yang dihadapi penulis serta solusinya.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Selama pelaksanaan magang di PT Grahanusa Mediatama, penulis menghadapi beberapa tantangan dan kendala. Kendala tersebut mengakibatkan penulis mengalami kesulitan selama perancangan desain. Berikut adalah kesulitan yang dihadapi oleh penulis selama pelaksanaan magang.

1. Setiap proyek memiliki *deadline* yang pendek. Jarak waktu dari pemberian *brief* hingga *launching* desain biasanya memiliki rentang waktu dari 1 minggu. Hal ini membuat terdapat tahap perancangan

yang tidak dilalui atau dilakukan dengan baik sehingga membuat desain kurang optimal.

2. Penulis tidak diberikan terlalu banyak tugas yang beragam. Karena waktu tenggat yang pendek, desain untuk acara-acara yang diadakan perusahaan biasanya sudah dikerjakan oleh pegawai tetap untuk mengejar *deadline*. Hal ini membuat penulis cukup kesulitan dalam menentukan proyek apa saja yang masuk ke dalam laporan magang.
3. Penulis merasa belum menguasai cara menulis *copywriting* dan menentukan hirarki yang baik dalam desain. Penulis sering mendapatkan revisi mengenai format penulisan dalam desain, seperti dalam pemenggalan kata atau pemberian *highlight* pada *headline* berita. Selain itu, penulis juga sering mendapatkan revisi mengenai hirarki desain. Hal ini mengakibatkan keterlambatan bagi penulis untuk menyelesaikan sebuah desain.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Dari kendala yang dialami oleh penulis, terdapat banyak pihak dari perusahaan yang membantu memberikan solusi atas tantangan yang dialami. Berikut adalah Solusi atas kendala yang dialami oleh penulis.

1. Saat merasa kesulitan dalam mengejar waktu tenggat, penulis meminta bimbingan dan asistensi dari Senior Graphic Designer dan Junior Graphic Designer. Penulis disarankan untuk tidak terlalu menggunakan ilustrasi yang rumit dan banyak. Hal ini dikarenakan penyampaian informasi yang baik menjadi hal terpenting dari perancangan desain untuk berita. Selain itu, komunikasi yang baik antara penulis dengan Senior Graphic Designer membuat revisi dan proses perancangan menjadi lebih cepat sehingga penulis dapat menyelesaikan desain sebelum batas waktu yang ditentukan.
2. Saat merasa tugas yang dilakukan belum cukup, penulis menghubungi Senior Graphic Designer dan membicarakan mengenai pembagian tugas ini. Setelah dibicarakan, Senior Graphic

Designer membantu penulis dengan memberikan penulis kesempatan untuk mengerjakan tugas-tugas baru.

3. Untuk kendala yang ketiga, solusi yang ditemukan penulis adalah dengan terus melakukan bimbingan dengan Senior Graphic Designer mengenai penulisan yang baik dan benar. Untuk hirarki, penulis melakukan lebih banyak eksplorasi ukuran dan penempatan desain. Selain itu, penulis juga mengumpulkan lebih banyak referensi dan mengambil contoh dari referensi tersebut agar hirarki terlihat baik dan nyaman untuk dilihat.

