

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Penulis melaksanakan kegiatan magang selama lima bulan di PT Aneka Bintang Gading dengan posisi sebagai *Graphic Designer Intern*. Selama magang, penulis tergabung dalam tim desain yang berada di bawah divisi *Operational Upper 1*. Dalam pelaksanaan tugas sehari-hari, penulis diberikan proyek oleh *project manager* dan berkoordinasi langsung dengan *supervisor* divisi yang membimbing dan memberikan arahan dalam setiap pengerjaan proyek. Proyek-proyek tersebut dikoordinasikan terlebih dahulu antara *project manager* dan *supervisor*, kemudian diteruskan oleh *project manager* untuk dibagikan kepada anggota tim sesuai dengan kebutuhan desain yang diperlukan.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Selama menjalani program magang di PT Aneka Bintang Gading (Holywings Group), penulis menempati posisi sebagai *Graphic Designer Intern* yang berada di bawah naungan Departemen Seni & Desain, yang dikenal dengan sebutan Holywings Visual (HWV). Penulis tergabung dalam tim desain pada divisi *Operational Upper 1*, yang terdiri dari seorang *supervisor*, seorang *project manager*, dan tiga orang *graphic designer*. Departemen ini dipimpin oleh seorang manajer yang berperan sebagai penghubung antara departemen dengan jajaran direksi perusahaan. Dalam menjalankan tugasnya, manajer dibantu oleh *assistant manager* yang bertanggung jawab untuk memastikan bahwa alur kerja antardivisi berjalan dengan konsisten dan efisien.

Dalam setiap divisi, dipimpin oleh seorang *supervisor* yang bertugas untuk membimbing anggotanya serta turut andil dalam pengerjaan proyek-proyek kreatif. *Project manager* dalam tim memiliki tanggung jawab untuk menyampaikan *brief* dari tim *marketing communication (marcom)*,

serta mendistribusikan tugas desain kepada *graphic designer* sesuai kebutuhan proyek yang sedang berjalan. *Graphic designer* bertugas mengerjakan proyek desain berdasarkan brief yang telah diberikan, sesuai dengan kebutuhan dan standar visual perusahaan.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan magang di Divisi *Operational Upper 1*, penulis menjalani alur koordinasi kerja yang cukup terstruktur dan sistematis. Setiap hari, *project manager* membagikan daftar tugas (*to-do list*) yang telah disesuaikan dengan kebutuhan desain dari masing-masing *brand* yang berada di bawah divisi ini, yaitu Phoenix, Cabin, H Club, Mimi Livehouse, Mimi Social House, Xiao Mei Mei, dan Sayap Suci Coffee. Pembagian tugas dilakukan setelah melalui koordinasi dengan *supervisor*, lalu disampaikan kepada seluruh anggota tim melalui platform Discord. Setiap proyek yang diberikan sudah dilengkapi dengan *brief* yang detail, termasuk tenggat waktu, referensi visual, serta *working file* dari proyek-proyek sebelumnya, semuanya tersusun dalam sistem manajemen tugas menggunakan Trello.

Dalam pembagian tugas, penulis secara khusus lebih banyak menangani proyek-proyek desain untuk *brand* Phoenix, sementara *graphic designer* lainnya bertanggung jawab terhadap *brand* lain yang ada di divisi tersebut. Setelah menerima arahan dari *supervisor*, penulis mulai merancang desain sesuai dengan *brief* dan tenggat waktu yang ditentukan. Apabila dalam proses perancangan dibutuhkan aset tambahan seperti ilustrasi, elemen 3D, atau animasi yang bersifat kompleks dan spesifik, penulis dapat mengajukan permintaan bantuan kepada tim ilustrasi, tim 3D, maupun tim *motion*, dengan terlebih dahulu mendapatkan persetujuan dari *supervisor*.

Setelah desain selesai, penulis mengirimkan *preview* hasil desain melalui Discord untuk ditinjau oleh *supervisor*. Desain tersebut kemudian diteruskan oleh *project manager* ke tim *marcomm brand* Phoenix melalui grup WhatsApp. Jika terdapat revisi, penulis akan menyesuaikan desain berdasarkan masukan dari *supervisor*, *project manager*, dan tim *marcomm*.

Setelah desain dianggap final, penulis mengunggah *working file* dan hasil akhir proyek ke dalam folder Google Drive yang telah disediakan perusahaan.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama menjalani kegiatan magang selama kurang lebih 16 minggu atau 4 bulan di PT Aneka Bintang Gading, penulis memperoleh berbagai tugas yang berkaitan dengan kebutuhan visual *brand*. Sebagian besar tugas yang diberikan kepada penulis berfokus pada perancangan media kolateral untuk *brand* Phoenix, termasuk berbagai kebutuhan desain promosi digital dan cetak. Namun, pada beberapa minggu tertentu, seperti minggu ke-10 dan minggu ke-14, penulis juga turut mengerjakan proyek desain untuk *brand* lain, salah satunya adalah Sayap Suci Coffee.

Tabel 3.2 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	3—7 Februari 2025	Merancang kebutuhan media kolateral untuk <i>brand</i> Phoenix	- Mendesain <i>flyer</i> Phoenix X Banonuts - Mendesain set menu dan <i>tent card valentine</i> Phoenix
2	10—14 Februari 2025	Merancang kebutuhan media kolateral untuk <i>brand</i> Phoenix	- Mendesain IG <i>feed</i> untuk Phoenix Potion - Mendesain identitas IG edisi <i>valentine</i> untuk Phoenix - Mendesain <i>guest comment card</i> Phoenix
3	17—21 Februari 2025	Merancang kebutuhan media kolateral untuk <i>brand</i> Phoenix	- Revisi desain Phoenix X Banonuts - Mendesain <i>ramadan beverage flyer</i> Phoenix
4	24—28 Februari 2025	Merancang kebutuhan media kolateral untuk <i>brand</i> Phoenix	- Mendesain <i>motion greeting</i> puasa Phoenix
5	3—7 Maret 2025	Merancang kebutuhan media kolateral untuk <i>brand</i> Phoenix	- <i>Daily schedule</i> Phoenix

6	10—14 Maret 2025	Merancang kebutuhan media kolateral untuk <i>brand</i> Phoenix	- Mendesain cocktail book Phoenix - Mendesain flyer snap & win Phoenix - Mendesain e-voucher snap & win Phoenix
7	17—21 Maret 2025	Merancang kebutuhan media kolateral untuk <i>brand</i> Phoenix	- Mendesain <i>flyer</i> BTO Phoenix - Mendesain stiker WA Phoenix
8	24—26 Maret 2025	Merancang kebutuhan media kolateral untuk <i>brand</i> Phoenix	- Mendesain steak menu Phoenix
9	7—11 April 2025	Merancang kebutuhan media kolateral untuk <i>brand</i> Phoenix	- Mendesain <i>flyer</i> stampel <i>exclusive gifts</i> Phoenix - Mendesain <i>flyer promo bottle</i> BTO Phoenix
10	14—17 April 2025	Merancang kebutuhan media kolateral untuk <i>brand</i> Sayap Suci Coffee	- Mendesain <i>flyer</i> Kopitiam Sayap Suci Coffee
11	21—25 April 2025	Merancang kebutuhan media kolateral untuk <i>brand</i> Phoenix	- Mendesain <i>icon IG highlights, profile picture</i> Phoenix - Mendesain <i>thank you card</i> Phoenix
12	28 April—2 Mei 2025	Merancang kebutuhan media kolateral untuk <i>brand</i> Phoenix	- Mendesain <i>menu frame</i> Phoenix - Mendesain <i>napkin</i> Phoenix
13	5—9 Mei 2025	Merancang kebutuhan media kolateral untuk <i>brand</i> Phoenix	- Mendesain menu mandarin Phoenix
14	13—16 Mei 2025	Merancang kebutuhan media kolateral untuk <i>brand</i> Sayap Suci Coffee	- Mendesain flyer Timur Night Shintya Mariska untuk Sayap Suci Coffee
15	19—23 Mei 2025	Merancang kebutuhan media kolateral untuk <i>brand</i> Phoenix	- Mendesain <i>flyer Tuesday Mingle</i> Phoenix
16	26—28 Mei 2025	Merancang kebutuhan media kolateral untuk <i>brand</i> Phoenix	- Mendesain <i>flyer</i> BTO Stanley Hao Phoenix

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan magang di divisi *Operational Upper 1*, penulis mayoritas menggunakan *software* Adobe Photoshop sebagai alat utama dalam merancang kebutuhan desain. Selama magang, penulis lebih banyak mengerjakan berbagai media kolateral untuk *brand* Phoenix yang penulis bagi dalam lima kategori proyek. Proyek tersebut meliputi desain *flyer event* sebagai tugas utama, serta tugas tambahan lainnya seperti stiker WhatsApp, kartu, identitas Instagram, serta *flyer* sosial media. Rata-rata waktu pengerjaan untuk setiap proyek berkisar minimal antara 1 hingga 2 jam, namun dapat memakan waktu lebih lama tergantung pada kompleksitas desain maupun jumlah revisi yang dibutuhkan.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Proyek utama yang dipilih penulis selama pelaksanaan magang adalah perancangan desain *flyer event* BTO (*Bar Takeover*) untuk *brand* Phoenix dengan *guest bartender* bernama Stanley Hao. Proyek ini dianggap penting karena mencakup banyak elemen desain, baik *still* maupun *motion*, serta memperkuat pengalaman penulis dalam memahami alur kerja profesional di industri kreatif. Tugas ini diberikan oleh *project manager* melalui platform Trello pada tanggal 19 Mei 2025, dengan tenggat waktu pengumpulan final pada tanggal 27 Mei 2025. Permintaan berasal dari tim *marcomm brand* Phoenix, yang memberikan *brief* singkat untuk mendesain *flyer* BTO, dengan ketentuan mengikuti desain *template* dari Phoenix namun diminta agar *mood*-nya disesuaikan dengan warna IQOS yang *turquoise*, karena *guest* dari *event* ini merupakan *brand ambassador* dari *brand* IQOS.



Gambar 3.1 Tampilan Trello

Desain *template* dari Phoenix yang sebelumnya biasanya menggunakan warna-warna coklat, putih, dan emas. Namun pada desain ini diminta untuk diubah dalam segi warnanya. Di Trello juga disertakan dua referensi desain sebelumnya dan *copywriting*. Penulis juga diminta untuk memberikan dua opsi desain, dengan pemilihan *font* dan penempatan teks yang membedakan, agar dapat menyesuaikan dengan kedua referensi yang diberikan. Selain referensi, telah disertakan foto aset yang digunakan, yaitu foto *guest*-nya, Stanley Hao. Kedua referensi yang diberikan merupakan desain *event BTO* Phoenix yang sebelumnya, dan pada setiap desain *flyer BTO*, penempatan judul dan informasi akan selalu serupa agar dapat mempertahankan identitas.



Gambar 3.2 *Presskit* dan Referensi desain

Flyer ini dirancang untuk mendukung *event Bar Takeover* Phoenix, yaitu acara rutin di mana bar mengundang *guest* untuk mengambil alih selama satu malam. *Output* yang diminta terdiri dari dua jenis, yaitu *still* (Instagram *story*, *feeds*, *tent card*, dan ukuran 1:1) serta *motion* (Instagram *story* dan *feeds*). Setelah menerima *brief*, penulis memetakan kebutuhan visual dan mulai merancang *key visual* pada ukuran Instagram *Story* menggunakan Adobe Photoshop. Penulis kemudian membuat tiga opsi desain dengan mengikuti referensi yang sudah disediakan. Desain yang penulis rancang mengusung gaya visual *brand* Phoenix yang elegan, profesional, dan mewah, serta menggabungkan warna identitas Phoenix dengan aksen *turquoise* sebagai penyesuaian dari *brief*.

Penulis menambah aksen *turquoise* dengan cara memberikan gradasi di bagian atas dan asap di bagian bawah. Latar belakang desain menggunakan foto *outlet* Phoenix yang di-*motion blur* dan diberikan efek bokeh. Perbedaan pada ketiga opsi ada dalam penggunaan *font* dan penempatan posisi teksnya. Pada opsi 1 dan 2, penulis menggunakan logo “*Rise of the Cocktail*” yang sudah disediakan, dan pada opsi 3 penulis bebas berkarya menggunakan *font* yang biasa digunakan oleh Phoenix, yaitu mengkombinasikan *font* *Birds of Paradise* dan *font* *Canela*, yang diberikan efek

bevel & emboss, *gradient overlay*, dan *drop shadow*. Untuk bagian informasi, penulis menggabungkan *font* Canela dan *font* Baskerville. Ketiga *font* ini yang digunakan merupakan *font* yang memang biasa digunakan oleh Phoenix.



Gambar 3.3 Hasil Desain Awal

Pada tanggal 20 Mei 2025, ketiga opsi desain diunggah ke Discord untuk ditinjau oleh *supervisor* dan kemudian dikirim ke tim *marcomm* melalui *project manager*. Revisi pertama dari *marcomm* adalah permintaan untuk mengubah *background* agar lebih gelap dan mengikuti *background* dari referensi pertama yang diberikan, yaitu yang SuperCoolBen.



Gambar 3.4 Hasil Revisi 1

Penulis kemudian melakukan revisi dan mengambil aset *background* dari *working file* referensi yang diberikan, karena *marcomm* ingin agar *background*-nya sama persis dengan referensi. Penulis hanya mengubah aksesoris warnanya agar menjadi biru *turquoise*. Setelah jadi, penulis mengirim ulang di Discord, dan setelah disampaikan ke *marcomm*, terdapat revisi tambahan untuk menghapus elemen gradasi biru pada bagian atas desain.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



1. Komposisi text bisa di ganti
2. self made rich kids - text biasa dan kecil
3. Nama Stanley HAO ganti ke Stanley Hao (highlight ini)
4. text tanggal jangan capslock semua terutama 8pm onwards (kasi harinya juga SUN)

no wa sm alamat take out diganti sm RSVP ONLY
Limited Slot

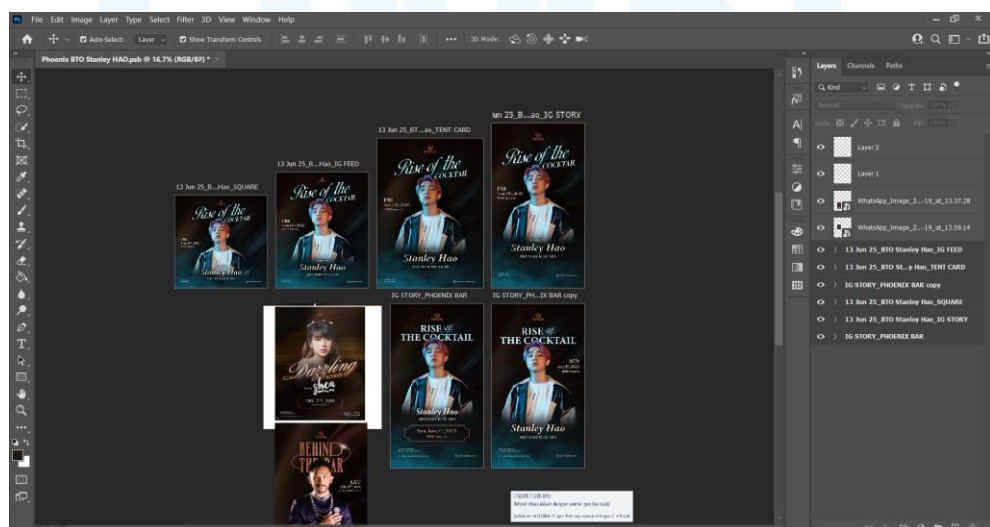
Gambar 3.5 Hasil Revisi 2 dan Revisinya

Penulis pun menghapus gradasinya dan mengirim hasil revisi di Discord, kemudian *marcomm* memberikan revisi dengan jumlah 4 poin. Revisi berikutnya menyangkut penyesuaian pada tata letak teks, gaya penulisan (*self-made rich kids* ditulis biasa dan kecil), penyesuaian kapitalisasi pada nama “Stanley Hao” dan tanggal acara agar tidak full *capslock*, serta mengganti teks “No WA sm alamat” dengan “*RSVP ONLY – Limited Slot*”.



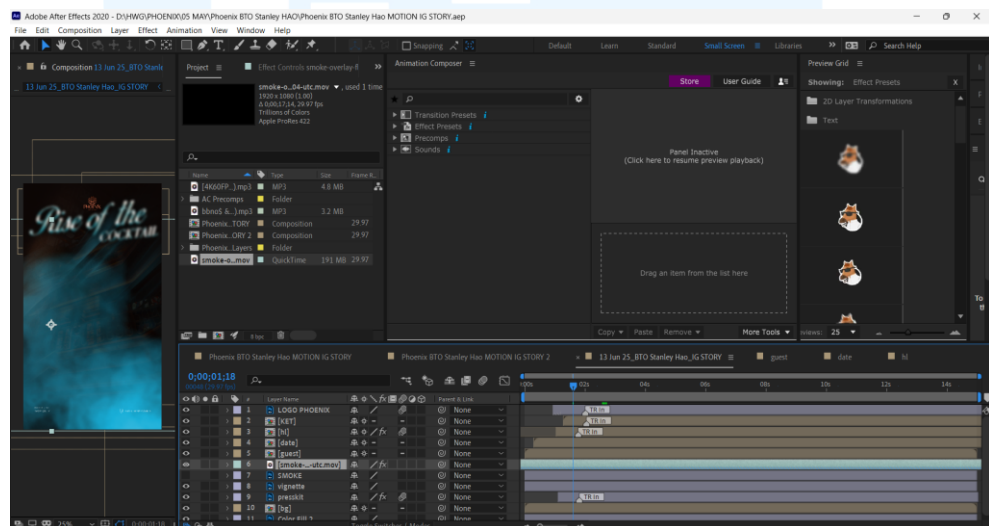
Gambar 3.6 Hasil Revisi 3

Revisi dilakukan oleh penulis dan akhirnya *marcomm* memilih opsi yang paling kanan, namun diminta agar warna *headline* diubah ke warna silver-biru. Setelah desain final untuk *still* dipilih, penulis membuat turunannya dalam berbagai format *still* yang diminta, yaitu untuk Instagram *story*, *feeds*, *tent card*, dan ukuran 1:1.



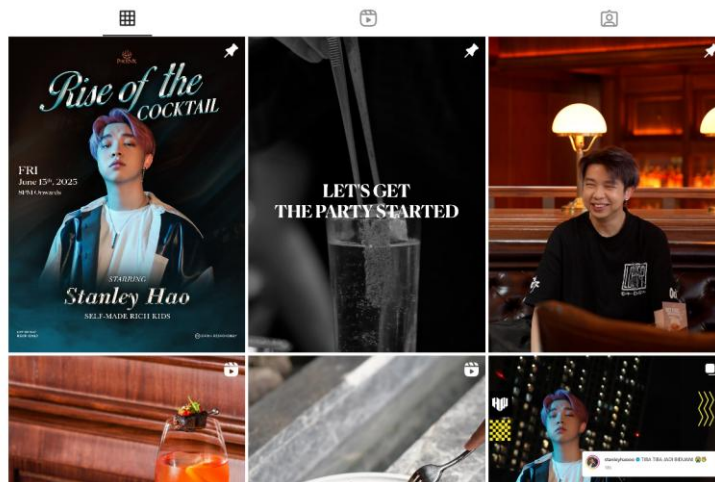
Gambar 3.7 Desain Final dan Turunannya

Setelah semua *still* selesai, penulis melanjutkan ke versi *motion* menggunakan Adobe After Effects. Salah satu tantangan dalam proyek ini adalah menciptakan efek transisi visual sesuai arahan *marcomm*, yaitu agar Stanley Hao muncul dari kegelapan atau asap (“*motion*-nya mau Stanley Hao di *blackout* terus muncul *from the smoke* atau *darkness* gitu”). Untuk memenuhi permintaan ini, penulis menggunakan elemen asap bergerak yang diunduh dari Envato Elements menggunakan akun perusahaan dan mengaplikasikan transisi menggunakan plugin Mister Horse untuk mempermudah proses.



Gambar 3.8 Proses Pembuatan *Motion*

Dalam proses ini, penulis juga banyak berdiskusi dan dibantu oleh rekan *graphic designer* lainnya karena masih cukup baru dalam pembuatan *motion graphic*. Setelah *visual motion* selesai, *marcomm* memberikan dua opsi lagu latar—“Edamame” oleh Rich Brian dan “Handlebars” oleh Jennie dan Dua Lipa. Penulis mengunduh kedua lagu tersebut dan menyisipkannya ke dalam versi *motion*, sebelum akhirnya tim *marcomm* memilih lagu “Edamame” sebagai final audio. Setelah seluruh *output motion* selesai, penulis membuat turunan versi *feed*-nya dan mengunggah seluruh file final beserta *working file*-nya ke dalam Google Drive yang telah disediakan oleh perusahaan.



Gambar 3.9 Instagram Phoenix

Dari keseluruhan proses pengerjaan proyek ini, penulis memperoleh banyak pembelajaran, terutama dalam pembuatan konten *motion* yang sebelumnya jarang dikerjakan selama masa magang. Proyek ini memberikan tantangan baru bagi penulis dalam memahami ritme kerja desain *motion*, mulai dari eksplorasi aset hingga penggunaan transisi yang sesuai dengan mood visual. Meski begitu, dalam perancangan *key visual* untuk desain *still*, penulis tidak mengalami kesulitan yang berarti karena telah disediakan referensi dan *template* yang jelas dari *brand* Phoenix, sehingga proses perancangan dapat dilakukan lebih terarah dan efisien.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selain menyelesaikan tugas utama berupa desain *flyer event*, penulis juga mengerjakan beberapa tugas tambahan selama masa magang di divisi *Operational Upper 1*. Beberapa di antaranya meliputi pembuatan stiker WhatsApp untuk kebutuhan komunikasi internal maupun promosi, desain kartu terima kasih, identitas visual untuk Instagram seperti *icon highlights*, serta berbagai *flyer* sosial media dengan format yang disesuaikan untuk *feeds*. Meskipun merupakan tugas tambahan, proyek-proyek ini tetap menuntut

ketelitian, konsistensi dengan identitas *visual brand*, serta kemampuan dalam menyampaikan informasi secara efektif melalui desain.

3.3.2.1 Proyek Desain Flyer *Snap and Win*

Salah satu tugas tambahan yang dikerjakan penulis selama magang adalah proyek desain *flyer* untuk kampanye sosial media “*Snap & Win*” dari *brand* Phoenix. Kampanye “*Snap & Win*” merupakan kampanye yang mengajak pengunjung Phoenix untuk membuat konten mengenai momennya seputar Phoenix, baik suasananya, makanannya, atau lokasinya. *Brief* proyek diberikan melalui Trello pada tanggal 13 Maret 2025 oleh *project manager*, yang berisi permintaan untuk membuat poster atau *flyer* Instagram *feeds* berjumlah dua *slide*, lengkap dengan *copywriting* dan referensi desain. *Slide* pertama diberikan satu referensi visual, yaitu seorang perempuan dalam *frame* sosial media, seolah-olah ia keluar dari *post-an*, disertai *likes* dan *comments* yang keluar juga.



Gambar 3.10 Referensi Desain

Sementara *slide* kedua diberi dua referensi berbeda, dengan intensi menginginkan desain yang memiliki tema “*games*” seperti permainan kartu, ular tangga, dan lainnya. Setelah membaca *brief*, penulis mulai mengerjakan desain menggunakan Adobe Photoshop dengan mengadaptasi gaya visual khas Phoenix. Desain yang penulis buat terinspirasi dari referensi ilustrasi kartu, dari segi *mood* dan warnanya. Untuk yang *slide* yang pertama, penulis mengambil inspirasi dari referensi, namun perbedaannya seorang perempuan keluar dari

handphone, disertai *icon likes* dan *follow* yang keluar juga dan diberi efek *outer glow* agar lebih mencolok.

Untuk *background*-nya menggunakan warna merah *maroon*, karena merupakan warna *brand* Phoenix. Penulis menggunakan foto *outlet* untuk *background* dan untuk teksturnya menggunakan aset dari platform Freepik. Untuk *headline* dan isinya, penulis menggunakan *font brand* Phoenix, yaitu kombinasi *font* Aston Script dan *Canela* yang diberi efek *bevel & emboss*. Yang *slide* kedua penulis mendesain mengikuti referensi yang permainan kartu, dengan kartu yang dibuat bertumpuk. *Slide* dua berisi langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk ikut serta kampanye *Snap & Win*.



Gambar 3.11 Desain Sebelum Revisi

Setelah versi awal selesai, penulis menerima beberapa revisi dari *marcomm*, seperti menyamakan *font* pada judul, mengatur ulang posisi kartu pada *slide* kedua agar jadi sejajar, serta menyederhanakan *wording* karena teks terlalu panjang. Revisi terakhir menyangkut visual utama *slide* pertama, yaitu mengganti foto model perempuan agar tampilannya lebih sesuai dengan target audiens. Awalnya penulis mengganti dengan model yang memakai *dress*, namun dianggap terlalu formal dan “*intimidating*”, sehingga *marcomm* meminta tampilan dengan

blazer dan *dress* satin yang lebih elegan dan *approachable*. Penulis kemudian mengajukan beberapa opsi visual model perempuan dan akhirnya dipilih satu yang dianggap paling sesuai, sehingga desain final pun disetujui.



Gambar 3.12 Desain Final

Dari proyek ini, penulis merasa memiliki ruang eksplorasi yang lebih luas dalam hal gaya desain karena tidak terikat pada *template* atau *guideline* ketat seperti proyek lainnya, sehingga dapat lebih bebas berkreasi dan mengekspresikan ide visual. Hal ini menjadi pengalaman yang menyenangkan sekaligus menantang. Namun, tantangan utama justru muncul pada proses pemilihan foto model untuk visual utama, karena *marcomm* sempat beberapa kali mengganti arahan tanpa kejelasan pasti mengenai gaya atau tampilan yang diinginkan. Akibatnya, penulis harus menyediakan lebih dari 20 opsi foto model sebelum akhirnya satu dipilih sebagai final. Meski proses tersebut cukup melelahkan, secara keseluruhan proyek ini sangat berkesan karena memberikan keleluasaan dalam eksplorasi konsep dan visual.

3.3.2.2 Proyek Desain Stiker WhatsApp Eid Mubarak

Pada salah satu tugas tambahan, penulis diminta untuk merancang dua stiker WhatsApp bertema hari besar Islam, yaitu Eid al-

Adha dan Ramadan Kareem. Proyek ini memiliki pendekatan visual yang berbeda dari tugas sebelumnya karena diminta berbentuk ilustrasi animasi sederhana dalam format GIF. *Brief* diberikan oleh *project manager* dengan arahan membuat satu stiker bertema unta untuk Eid al-Adha dan satu lagi bertema lampion untuk Ramadhan Kareem, lengkap dengan palet warna yang sudah ditentukan, yaitu menggunakan warna pada desain Phoenix yang sebelumnya sudah pernah dibuat oleh desainer lainnya. Palet warnanya adalah warna gradasi biru dan jingga.



Gambar 3.13 Proses Desain

Penulis mengerjakan proyek ini menggunakan Adobe Illustrator untuk membuat ilustrasi utama. Untuk stiker pertama, penulis merancang suasana padang pasir dengan latar piramida dan tiga unta berjalan dari kiri ke kanan. Desain ini terinspirasi dari gambar yang penulis dapatkan dari Freepik ketika *browsing* dengan *keyword* “islamic”. Penulis hanya menyederhanakan *style* dan mengubah warnanya. Ilustrasi ini dibagi menjadi 10 *frame* untuk kebutuhan animasi. Di *frame* awal ketiga unta berada di sebelah kiri, dan berjalan terus ke kanan hingga akhirnya keluar di *frame* terakhir.

Stiker kedua menggambarkan lampion yang berkedip menyala-mati dengan tulisan "Ramadan Kareem", yang kemudian dirancang dalam 4 *frame* animasi. Aset lampion penulis dapatkan dari

Freepik dengan menggunakan *keyword* yang sama juga. Penulis menambahkan gradasi biru-hijau dan ilustrasi bulan dan bintang. Animasi dibuat seolah-olah lampion dan bintang terlihat berkelap-kelip. Setelah seluruh *frame* selesai dibuat, penulis mengeksport setiap *frame* ke Adobe Photoshop dan membuat animasi GIF dengan bimbingan dari *supervisor*. Hasil akhir kemudian dijadikan stiker WhatsApp menggunakan aplikasi *Sticker Maker* dan berhasil digunakan sesuai kebutuhan kampanye *brand*.

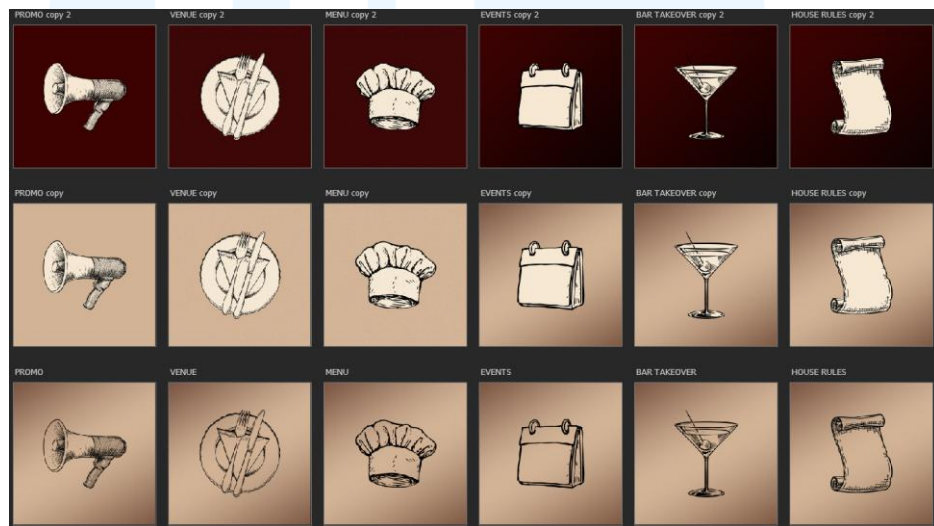


Gambar 3.14 Desain Final

Proyek ini menjadi pengalaman pertama penulis dalam merancang stiker WhatsApp berbentuk animasi GIF, karena sebelumnya penulis hanya pernah membuat stiker dengan format *still*. Tantangan utama yang dihadapi adalah pada proses animasi di Adobe Photoshop, karena penulis sama sekali belum familiar dengan teknik animasi *frame-by-frame* di *software* tersebut. Meskipun sempat merasa kewalahan, penulis bersyukur mendapatkan bimbingan langsung dari *supervisor* yang secara sabar menjelaskan langkah-langkah pengerjaan secara detail. Namun, karena prosesnya cukup kompleks dan melibatkan banyak pengaturan layer serta *timing*, penulis mengakui belum sepenuhnya mengingat seluruh langkah dengan jelas. Meski begitu, proyek ini menjadi salah satu pengalaman yang sangat berharga dan memperluas keterampilan penulis di bidang desain ilustratif dan animasi sederhana.

3.3.2.3 Proyek Desain *Icon Highlights* Instagram Phoenix

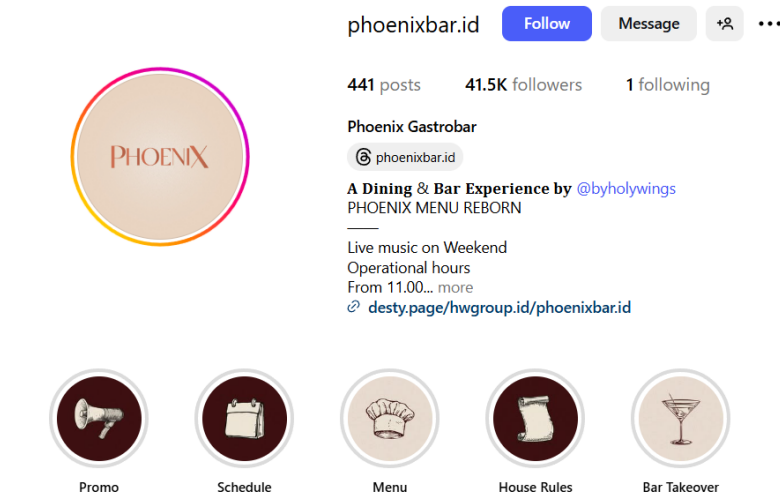
Pada tanggal 21 April 2025, penulis mendapatkan tugas untuk merancang *icon highlight* Instagram sebagai bagian dari proses *rebranding* visual *brand* Phoenix. Dalam *brief* yang disampaikan melalui Trello, penulis diminta untuk membuat enam *icon highlight* dengan kategori: *Promo*, *Venue*, *Menu*, *Events*, *Bar Takeover*, dan *House Rules*. *Brief* tidak disertai dengan referensi yang spesifik, namun dijelaskan bahwa diinginkan gaya visual ilustrasi dengan palet warna cokelat, *cream*, atau merah *maroon* agar tetap sejalan dengan identitas baru Phoenix.



Gambar 3.15 Opsi Desain

Penulis mengerjakan proyek ini menggunakan Adobe Photoshop dan merancang lima varian desain, yaitu versi warna *maroon solid*, *maroon gradient*, *cream solid*, *cream gradient*, serta *cream gradient* dengan *icon* transparan. *Icons* pada desain penulis cari satu-satu di Freepik dengan cara memasukkan *keyword* dan memilih mode *hand-drawn illustration*. Penulis juga membuat opsi yang ilustrasinya berwarna dan yang transparan. Setelah seluruh opsi selesai dibuat, hasil desain diajukan ke Discord dan ditinjau oleh tim *marcomm*. Akhirnya, *marcomm* memilih dua varian yang dinilai paling sesuai, yaitu versi *maroon solid* dan *cream solid*. *Icon-icon* tersebut kemudian diekspor dan langsung dipasang

sebagai *highlight* di akun Instagram resmi Phoenix untuk memperkuat tampilan *branding* yang baru.



Gambar 3.16 Instagram Phoenix

Proyek desain *icon highlight* Instagram ini tergolong cukup mudah bagi penulis karena arahan visual yang diberikan tidak terlalu kompleks dan penulis sudah terbiasa menggunakan Adobe Photoshop. Namun, tantangan utama dalam proyek ini adalah mencari aset ilustrasi yang memiliki gaya visual seragam, mengingat keenam *icon* mewakili kategori yang berbeda-beda namun tetap harus terlihat konsisten sebagai satu kesatuan. Proses pencarian aset melalui Freepik membutuhkan ketelitian ekstra karena penulis harus mencocokkan gaya *hand-drawn* dari tiap ikon agar tidak tampak timpang saat ditampilkan bersama. Meski memakan waktu yang cukup lama, penulis akhirnya berhasil menemukan aset dengan gaya serupa sehingga hasil akhir tetap selaras dengan identitas visual Phoenix.

3.3.2.4 Proyek Desain *Thank You Card*

Pada tanggal 23 April 2025, penulis menerima tugas mendesain *thank you card* untuk *brand* Phoenix melalui platform Trello, dengan tenggat waktu penyelesaian pada hari yang sama. Saat menerima

proyek ini, posisi penulis sedang melakukan *work from home*, sehingga semua proses desain dilakukan hampir seluruhnya sendirian. Desain ini ditujukan untuk dicetak dalam ukuran A6 dan akan digunakan sebagai kartu ucapan terima kasih kepada pelanggan. *Brief* yang diberikan menyertakan acuan gaya desain yang diinginkan, yaitu dengan menggunakan *font handwritten* dan untuk *background*-nya menggunakan *watercolour paper* atau *broken white paper*.

Penulis memulai proses perancangan dengan membuat dua opsi desain untuk bagian depan dan empat opsi desain untuk bagian belakang. Untuk *background*-nya, penulis menggunakan tekstur *watercolour paper* yang sudah menjadi aset *template* Phoenix. Penulis menggunakan warna *cream* dan pada beberapa opsi, penulis menyertakan *icon* logo Phoenix sebagai supergrafis. Pada desain bagian depan, penulis membuat dua opsi, satu yang menggunakan supergrafis logo, dan satu lagi yang menggunakan beberapa ilustrasi makanan dan minuman yang penulis dapatkan di Freepik.



Gambar 3.17 Desain Sebelum Revisi

Lalu setiap opsi pada bagian belakang dibedakan berdasarkan pemilihan *font*, gaya ilustrasi, dan tata letak. Disini penulis diberikan kebebasan untuk mengeksplor *font*, dan penulis memilih

beberapa variasi *font handwritten*. Setelah diajukan ke Discord, tim *marcomm* memberikan revisi berupa pengurangan jumlah ilustrasi agar tampilannya lebih minimalis. *Marcomm* juga menginginkan penggantian warna latar menjadi *broken white*, serta penggunaan *font* yang lebih terbaca.

Penulis melakukan revisi sesuai keinginan *marcomm*, dan setelah mencoba-coba *font*, *marcomm* akhirnya memilih untuk menggunakan *font* Monotype Corsiva. Revisi tambahan juga mencakup penghapusan logo pada bagian depan, dan penambahan elemen teks besar bertuliskan “*Thank You*” pada bagian depan kartu serta garis kosong untuk menuliskan nama pelanggan secara manual. Setelah melalui kurang lebih lima kali proses revisi, akhirnya tim *marcomm* memilih satu desain final yang dianggap paling sesuai dengan citra dan kebutuhan *brand* Phoenix. *Font* “*Thank You*” menggunakan *font handwritten* High Spirited. Desain tersebut kemudian digunakan sebagai materi cetak resmi untuk menunjang pengalaman pelanggan.



Gambar 3.18 Desain Final

Dalam pengerjaan proyek desain *thank you card* ini, penulis menghadapi dua tantangan utama. Pertama, karena sedang dalam kondisi *work from home*, penulis merasa kesulitan dalam berkomunikasi langsung dengan *supervisor*, sehingga seluruh proses harus dilakukan secara mandiri tanpa arahan *real-time*, yang biasanya sangat membantu untuk mempercepat proses revisi dan validasi desain. Kedua, tim *marcomm*

cukup berubah-ubah dalam preferensi desainnya, sehingga penulis harus melakukan beberapa kali revisi karena arah visual yang diberikan tidak konsisten sejak awal. Meski demikian, secara keseluruhan proyek ini tetap tergolong mudah karena konsep desainnya tidak terlalu kompleks dan penulis diberikan keleluasaan dalam mengeksplorasi gaya visualnya.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama menjalani program magang di PT Aneka Bintang Gading (Holywings Group), penulis tidak hanya memperoleh pengalaman praktis dalam dunia kerja, tetapi juga menghadapi berbagai tantangan yang turut membentuk proses pembelajaran. Seperti halnya proses adaptasi di lingkungan baru, penulis menemui sejumlah kendala yang berkaitan dengan ritme kerja, komunikasi tim, hingga teknis pengerjaan proyek desain. Namun, setiap kendala tersebut menjadi bagian penting dari proses pembelajaran yang mendorong penulis untuk berkembang dan menemukan solusi secara aktif selama pelaksanaan magang berlangsung.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Magang di PT Aneka Bintang Gading menjadi pengalaman pertama penulis dalam menjajaki dunia kerja setelah menyelesaikan perkuliahan. Selama menjalani proses magang, penulis tentu mengalami beberapa kendala, terutama di minggu-minggu awal. Penulis sempat mengalami kesulitan untuk menyesuaikan diri dengan ritme kerja di lingkungan HW Group yang cukup cepat dan dinamis. Beberapa proyek bahkan harus diselesaikan dalam waktu satu hari, sehingga penulis perlu beradaptasi dengan tekanan waktu yang ketat. Selain itu, penulis juga masih asing dengan struktur *brief* yang dibagikan oleh *project manager*, terutama dalam memahami detail kebutuhan desain secara tepat. Penulis juga perlu menyesuaikan diri dengan penggunaan perangkat lunak baru seperti Trello.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Untuk mengatasi berbagai kendala yang dihadapi selama masa magang, penulis secara bertahap mulai menyesuaikan diri dengan ritme kerja dan sistem yang berlaku di lingkungan PT Aneka Bintang Gading. Dalam menghadapi tekanan waktu yang ketat, penulis belajar mengatur waktu dan memprioritaskan tugas-tugas sesuai urgensi. Penulis juga mulai membiasakan diri untuk lebih teliti membaca dan memahami *brief* yang diberikan oleh *project manager*, serta tidak ragu untuk bertanya kepada *supervisor* atau rekan satu tim jika ada bagian yang kurang jelas. Selain itu, penulis aktif mengeksplorasi dan mempelajari fitur-fitur pada aplikasi Trello dan Slack, sehingga koordinasi dan alur komunikasi menjadi lebih lancar. Dukungan dan arahan dari rekan satu tim, *supervisor*, serta suasana kerja yang terbuka juga sangat membantu penulis dalam proses adaptasi ini.

