

BAB III

PELAKSANAAN KERJA

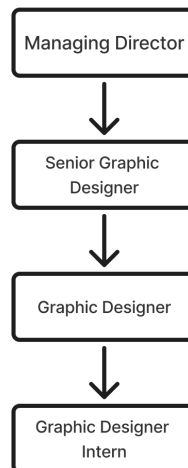
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Dalam pelaksanaan magang, terdapat alur kerja yang dilakukan antar karyawan atau divisi sesuai dengan sistem kerja pada perusahaan. Sebagaimana dengan kedudukan penulis sebagai *graphic designer intern* dalam *team* EPIXX yang telah ditentukan oleh HRD, penulis melakukan koordinasi dengan *senior graphic designer* serta *managing director* sebagai pembimbing lapangan dalam pengerjaan proyek. Selain berkoordinasi dengan pembimbing lapangan, penulis juga harus memahami alur kerja dimulai dari penerimaan *design brief* hingga koordinasi dengan divisi lain.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Dalam TXT Creative, terkhusus dalam *team* EPIXX kedudukan penulis adalah sebagai *graphic designer intern*. Pada *team* EPIXX, penulis berada dalam bimbingan oleh *managing director* serta *senior graphic designer* dalam setiap proyeknya. Penulis akan mendapatkan *design brief* yang telah diatur dan diberikan oleh *managing director*. Seluruh pengerjaan proyek berada dalam pengawasan *managing director* agar sesuai dengan standar perusahaan serta tetap mengikuti *design brief* dari *client*. Tetapi selain *managing director*, penulis juga berada dalam pengawasan *senior graphic designer* sebagai pembimbing lapangan untuk proses *feedback* serta *approval*.

STRUKTUR DIVISI POSM (EPIXX)



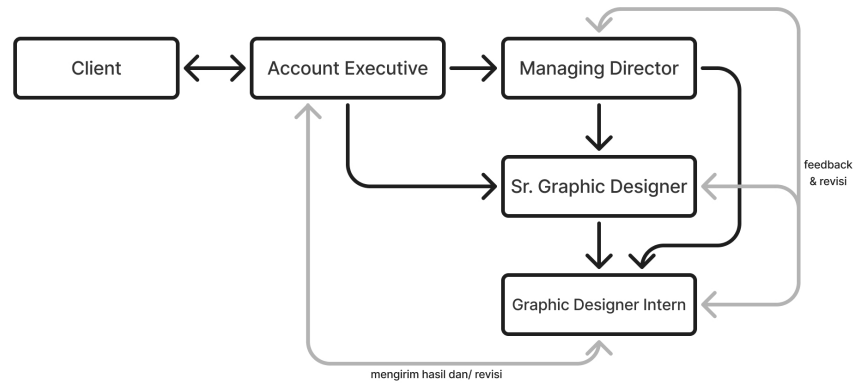
Gambar 3.1 Struktur Divisi
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Sebagai *graphic designer intern*, penulis mempunyai tanggung jawab untuk membuat kebutuhan *design* untuk keperluan promosi atau informasi sebuah *brand*. Penulis bekerja sama dengan *managing director* serta *senior graphic designer* sebagai pembimbing lapangan serta pemberi arahan dalam setiap proyek yang dikerjakan. Selain mendapatkan arahan dari *managing director* serta *senior graphic designer*, penulis juga terbantu dengan adanya *graphic designer* lain yang memberikan arahan serta masukan. Seluruh proses pengerjaan proyek berada dalam pengawasan dan arahan profesional sesuai dengan realita bekerja dalam industri kreatif.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Dalam pelaksanaan magang, penulis sebagai *graphic designer intern* yang berada dalam *team* EPIXX atau POSM bekerja sama dengan *managing director*, *senior graphic designer*, serta *graphic designer*. Selain *internal team*, penulis juga berkoordinasi dengan *team* Account yang merupakan perpanjangan tangan dengan *client*. Sehingga penulis mendapatkan *design brief* sesuai dengan kebutuhan *client* dari *account executive* yang diatur

kembali oleh *managing director*. Berikut merupakan alur koordinasi dalam setiap pengerjaan proyeknya:



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi Tugas
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Alur koordinasi yang terstruktur memudahkan komunikasi antara *client*, *account executive*, serta penulis sebagai *intern*. *Account executive* akan mendapatkan *design brief* atau permintaan dari *client* yang kemudian dialihkan kepada *managing director* atau ditugaskan langsung kepada *graphic designer* dan *intern*. Kemudian *managing director* akan membagikan tugas serta mengawasi setiap proses pengerjaannya. Dalam proses *approval*, penulis akan berkoordinasi dengan *senior graphic designer* dahulu. Setelah mendapatkan *approval* dari *senior graphic designer*, penulis akan meminta *approval* dari *managing director* sebelum dikirim kembali kepada *account executive* untuk diteruskan kepada *client*. Proses *approval* termasuk dengan *feedback* serta revisi. Jika masih terdapat revisi dari *client*, *account executive* akan memberitahu langsung kepada *graphic designer* atau *intern* untuk segera dilakukan revisi hingga finalisasi proyek.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Penulis melakukan magang dengan durasi selama 6 bulan terhitung sejak 21 Juli 2025 hingga 21 Januari 2026. Selama 6 bulan menjalani magang, penulis telah mengerjakan beberapa proyek dari berbagai *brand*. Media yang dikerjakan juga beragam sesuai dengan kebutuhan serta permintaan *client*. Beberapa media yang pernah dikerjakan oleh penulis meliputi *banner*, *poster*, *wobbler*, *shelftalker*,

flagchain, *hanger display*, media digital, *apparel*, dan lain sebagainya. Berikut merupakan detail dari proyek yang dikerjakan oleh penulis:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	21 - 25 Juli 2025	1. Teh Pucuk Harum Less Sugar 2. Teh Pucuk Harum 3. Sosro Teh Celup 4. WOW Spageti 5. Le Minerale 6. Slaiolai 7. Champion	1a. Membuat desain poster A3 untuk <i>tripod banner</i> . 1b. Membuat instagram <i>story</i> serta <i>frame</i> instagram <i>story</i> untuk kebutuhan acara. 2a. Merevisi poster promosi. 3a. Membuat desain postingan media sosial untuk konten instagram. 4a. Membuat properti <i>photobooth</i> untuk kebutuhan acara. 4b. Merevisi desain garpu. 5a. Merevisi <i>banner</i> digital untuk hari anak. 6a. Membuat desain <i>packaging</i> . 7a. Merevisi <i>motion graphic</i> untuk keperluan promosi.
2	28 Juli 2025 - 1 Agustus 2025	1. Slaiolai 2. Le Minerale 3. Wow Spageti 4. Teh Pucuk Harum 5. Champion	1a. Membuat desain <i>packaging</i> . 2a. Membuat desain <i>xbanner</i> . 3a. Membuat desain <i>event desk</i> untuk kebutuhan promosi. 4a. Membuat desain <i>merchandise</i> . 5a. Membuat desain untuk <i>WhatsApp blast</i> .
3	4 - 8 Agustus 2025	1. Champion 2. Le Minerale 3. Sosro Teh Celup 4. Susu Tujuh Kurma	1a. Merevisi desain untuk <i>WhatsApp blast</i> . 1b. Membuat desain <i>hanger</i> dan jepit <i>hanger</i> untuk <i>display</i> produk. 2a. Membuat desain <i>xbanner</i> .

			<p>3a. Membuat desain postingan media sosial untuk instagram.</p> <p>4a. Membuat desain untuk <i>xbanner</i> dan <i>shelftalker</i>.</p>
4	11 - 15 Agustus 2025	<p>1. Susu Tujuh Kurma</p> <p>2. Sosro Teh Celup</p> <p>3. Le Minerale</p> <p>4. Teh Pucuk Harum Less Sugar</p> <p>5. WOW Spageti</p> <p>6. Champion</p> <p>7. AMWAY Nutrilite</p>	<p>1a. Membuat banner digital untuk kolaborasi <i>brand</i>.</p> <p>1b. Membuat desain untuk media digital yaitu <i>banner</i> dan <i>pop up</i>.</p> <p>2a. Membuat desain postingan media sosial untuk instagram.</p> <p>3a. Membuat desain <i>xbanner</i> dan <i>wobbler</i>.</p> <p>3b. Membuat desain <i>squeeze frame</i> dan <i>running text</i>.</p> <p>4a. Membuat desain <i>banner</i> digital.</p> <p>5a. Merevisi desain <i>key visual</i> untuk negara Filipina.</p> <p>6a. Membuat desain untuk <i>sticker hanger</i>.</p> <p>7a. Membuat desain untuk konten media sosial instagram.</p>
5	18 - 22 Agustus 2025	<p>1. AMWAY Nutrilite</p> <p>2. Susu Tujuh Kurma</p> <p>3. Better</p>	<p>1a. Membuat desain untuk konten media sosial instagram.</p> <p>1b. Membuat desain <i>motion graphic</i> untuk konten media sosial.</p> <p>2a. Finalisasi desain <i>banner</i> digital kolaborasi <i>brand</i>.</p> <p>3a. Membuat desain untuk kertas riset.</p>

6	26 - 29 Agustus 2025	1. Teh Pucuk Harum Less Sugar 2. Susu Tujuh Kurma 3. AMWAY Nutrilite 4. Le Minerale 5. Mayora	1a. Membuat desain untuk <i>pouch</i> . 2a. Membuat desain <i>xbanner</i> . 3a. Membuat desain <i>motion graphic</i> untuk konten media sosial. 4a. Membuat desain <i>xbanner</i> untuk ditempatkan pada rumah sakit. 4b. Membuat desain jersey. 5a. Membuat desain untuk kebutuhan <i>WhatsApp blast</i> meliputi <i>brand</i> Teh Celup Sosro, WOW Spageti, Champion, serta Energen.
7	1 - 4 September 2025	1. Le Minerale 2. AMWAY Nutrilite 3. Susu Tujuh Kurma	1a. Membuat desain jersey. 1b. Membuat desain poster untuk <i>flowchart WhatsApp chatbot</i> . 2a. Membuat desain untuk konten media sosial serta <i>motion graphic</i> . 3a. Merevisi desain <i>xbanner</i> . 3b. Membuat desain <i>template</i> presentasi.
8	8 - 12 September 2025	1. Susu Tujuh Kurma 2. Champion 3. ICHITAN 4. Dahlia 5. AMWAY Nutrilite 6. Roma Sari Gandum 7. WOW Spageti	1a. Merevisi desain <i>xbanner</i> . 2a. Membuat desain poster digital. 2b. Membuat desain lembar mewarnai. 3a. Membuat desain <i>event desk</i> . 4a. Membuat desain <i>packaging</i> . 5a. Membuat desain <i>motion graphic</i> untuk konten media sosial. 6a. Membuat desain <i>roll banner</i> . 7a. Membuat desain <i>vest</i> untuk <i>staff</i> .

9	15 - 19 September 2025	1. Champion 2. WOW Spageti 3. Slaiolai 4. Susu Tujuh Kurma 5. Roma Sari Gandum 6. CHARM 7. AMWAY Nutrilite	1a. Merevisi desain lembar mewarnai. 2a. Membuat desain <i>vest, shirt</i> , dan <i>pants</i> untuk <i>staff</i> . 3a. Membuat desain <i>photocard</i> dan <i>photostrip</i> . 4a. Merevisi desain <i>template</i> presentasi dan <i>xbanner</i> . 5a. Membuat desain poster <i>retail</i> . 6a. Membuat desain postingan untuk konten instagram. 7a. Membuat desain untuk konten media sosial.
10	22 - 26 September 2025	1. AMWAY Nutrilite 2. Champion 3. Better 4. Susu Tujuh Kurma 5. Wafello 6. Roma Sari Gandum 7. ICHITAN 8. WOW Spageti	1a. Membuat desain untuk keperluan <i>motion graphic</i> . 2a. Merevisi desain poster digital serta lembar mewarnai. 2b. Membuat desain <i>roll banner</i> . 3a. Membuat desain postingan instagram. 4a. Finalisasi desain <i>xbanner</i> serta merevisi desain <i>roll banner</i> . 5a. Membuat desain stiker promo. 6a. Membuat desain stiker promo. 7a. Membuat desain ppt presentasi untuk <i>deck</i> . 8a. Membuat desain postingan instagram. 8b. Membuat desain stiker promo.

11	29 September - 3 Oktober 2025	1. ICHITAN 2. WOW Spageti 3. Better 4. Susu Tujuh Kurma 5. Le Minerale 6. Teh Pucuk Harum Less Sugar 7. Teh Pucuk Harum	1a. Membuat desain ppt presentasi untuk <i>deck</i> . 2a. Membuat desain <i>tbanner</i> . 2b. Merevisi desain kupon promo. 2c. Membuat desain <i>blouse</i> dan <i>pants</i> untuk <i>staff</i> . 3a. Merevisi desain poster <i>retail</i> . 3b. Membuat desain <i>lockup</i> untuk <i>big idea</i> . 4a. Finalisasi desain <i>xbanner</i> . 5a. Membuat desain <i>banner</i> digital. 6a. Membuat desain poster digital untuk <i>packshot</i> baru. 7a. Membuat desain <i>wobbler</i> promo WOW Spageti.
12	6 - 11 Oktober 2025	1. Teh Pucuk Harum 2. Better 3. Champion 4. WOW Spageti 5. Migelas 6. Le Minerale 7. Roma Kelapa	1a. Membuat desain <i>wobbler</i> promo WOW Spageti. 1b. Membuat desain <i>lockup</i> untuk kebutuhan acara. 2a. Finalisasi desain kertas riset. 2b. Membuat asset untuk kebutuhan TVC. 3a. Membuat desain <i>divider</i> untuk <i>template</i> ppt presentasi. 4a. Membuat desain poster promo. 4b. Membuat desain <i>dress</i> dan <i>headband</i> untuk <i>staff</i> . 4c. Membuat desain <i>banner</i> parkir. 5a. Membuat desain <i>hanger display</i> , <i>spanduk</i> , <i>flagchain</i> , serta <i>template</i> ppt presentasi. 6a. Membuat desain <i>banner</i> digital, <i>squeeze frame</i> untuk <i>instagram reels</i> ,

			serta <i>squeeze frame</i> testimoni untuk aplikasi. 7a. Membuat desain <i>lockup</i> digital.
13	15 - 17 Oktober 2025	1. Migelas 2. WOW Spageti 3. Le Minerale 4. Nipis Madu	1a. Merevisi desain <i>motion graphic</i> . 2a. Merevisi desain periode <i>wobbler</i> dan desain lembar lomba mewarnai. 2b. Merevisi desain <i>totebag</i> Asmara Gen Z. 3a. Merevisi desain <i>banner</i> rumah sakit. 3b. Membuat desain <i>feeds</i> instagram. 4a. Membuat desain <i>floor display</i> .
14	20 - 24 Oktober 2025	1. WOW Spageti 2. Le Minerale 3. Kolektive 4. Lasegar Twist 5. Better 6. Susu Tujuh Kurma 7. Champion	1a. Membuat desain poster lomba mewarnai. 2a. Membuat desain <i>feeds</i> instagram Jakarta Running Festival. 2b. Merevisi <i>final design xbanner</i> . 3a. Membuat desain <i>feeds</i> instagram. 4a. Membuat desain <i>popcorn bucket</i> . 5a. Membuat desain <i>feeds</i> instagram. 6a. Membuat desain poster <i>trade promo</i> . 7a. Membuat desain <i>banner</i> kolasan.

15	27 - 31 Oktober 2025	1. WOW Spageti 2. Susu Tujuh Kurma 3. Champion 4. Migelas 5. Le Minerale 6. Nipis Madu	1a. Merevisi poster lomba mewarnai serta poster <i>word search</i> . 2a. Merevisi poster <i>trade promo</i> serta membuat desain <i>background</i> ppt. 3a. Merevisi desain <i>banner</i> kolasan. 3b. Merevisi desain <i>plastic cup</i> . 3c. Membuat desain seragam SPG serta merevisi desain kaos polo. 4a. Membuat desain plastik <i>seal</i> . 4b. Merevisi desain poster tukar hadiah. 4c. Membuat desain kaos polo. 5a. Membuat desain <i>squeeze frame</i> untuk <i>platform</i> VIU, WeTV dan VIDIO. 5b. Membuat desain <i>branding lightbox</i> dan <i>staircase</i> pada stasiun KRL Juanda. 6a. Membuat <i>impose</i> untuk <i>floor display</i> .
----	----------------------------	---	---



16	3 - 7 November 2025	1. Le Minerale 2. Champion 3. Lasegar Twist 4. Migelas 5. WOW Spageti 6. Collagena	1a. Membuat desain <i>squeeze frame</i> untuk <i>platform</i> VIDIO dan VIU. 1b. Membuat desain <i>branding lightbox</i> dan <i>staircase</i> pada stasiun KRL Juanda. 2a. Membuat desain <i>banner</i> kolasan. 2b. Merevisi desain <i>plastic cup</i> , kaos polo, dan seragam SPG. 3a. Merevisi desain <i>popcorn bucket</i> . 4a. Merevisi kaos polo. 4b. Membuat <i>final design</i> untuk spanduk, <i>hanger</i> , serta <i>flagchain</i> . 4c. Membuat desain <i>dress</i> , <i>one set</i> , serta kemeja SPG. 5a. Mengupdate <i>wobbler</i> periode Januari - Februari, November - Desember. 6a. Membuat desain TV <i>display lift</i> , <i>frame motion</i> , <i>impose motor</i> , serta <i>ice cream cone sleeve</i> .
----	---------------------------	---	---



17	10 - 14 November 2025	1. Champion 2. Roma Kelapa 3. Migelas 4. Le Minerale 5. Collagena 6. WOW Spageti 7. Better 8. Lasegar Twist	1a. Melakukan <i>update final design</i> kaos polo SPG. 1b. Melakukan <i>resize</i> spanduk kolasan. 1c. Membuat desain <i>bundling</i> lembar mewarnai. 2a. Membuat desain spanduk pemenang umroh. 3a. Membuat desain <i>one set</i> seragam SPG. 4a. Merevisi <i>scene 1 squeeze frame</i> pada <i>platform</i> VIU. 4b. Membuat desain <i>feeds</i> instagram Borobudur Marathon. 5a. Membuat desain TV <i>display</i> lift. 6a. Membuat desain <i>banner</i> Asmara Gen Z. 7a. Membuat desain <i>wobbler</i> , <i>shelftalker</i> , serta solasi. 8a. Melakukan <i>final design</i> untuk <i>popcorn bucket</i> .
----	-----------------------------	--	---

18	17 - 21 November 2025	1. Better 2. Makuku 3. Collagena 4. Champion 5. Roma Kelapa 6. WOW Spageti 7. Migelas 8. Susu Tujuh Kurma 9. Kopi Turkish	1a. Membuat <i>impose end gondola</i> . 2a. Merevisi desain <i>divider</i> , seragam SPG, <i>booth</i> , <i>floor display</i> , serta <i>shelf frame</i> . 3a. Membuat desain TV <i>display lift</i> . 4a. Membuat desain kemeja. 4b. Membuat <i>final design bundling page</i> lomba mewarnai. 5a. Membuat desain spanduk pemenang umroh. 6a. Membuat desain <i>banner</i> dan umbul-umbul Asmara Gen Z. 6b. Membuat desain pilar dan rak <i>display</i> AEON. 6c. Membuat desain sertifikat dan plakat. 7a. Merevisi desain <i>hanger</i> . 7b. Membuat desain <i>wobbler</i> . 7c. Membuat <i>final design</i> seragam SPG. 8a. Membuat desain instagram <i>story</i> poster <i>trade promo</i> . 9a. Membuat desain spanduk, <i>wobbler</i> , <i>pricetag</i> , buku menu, serta poster.
----	-----------------------------	---	---

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Sebagai *graphic designer intern* di TXT Creative, penulis mempunyai tugas untuk membantu serta menyelesaikan proyek sesuai dengan kebutuhan dan permintaan *client*. Selama magang berlangsung, penulis berkesempatan untuk membuat berbagai media untuk beberapa *brand*. Media yang dikerjakanpun beragam mulai dari media cetak hingga digital. Semua kebutuhan media tersebut lebih diutamakan untuk keperluan iklan dan promosi. Pada bagian ini, penulis menjelaskan beberapa proyek yang dikerjakan selama magang berlangsung.

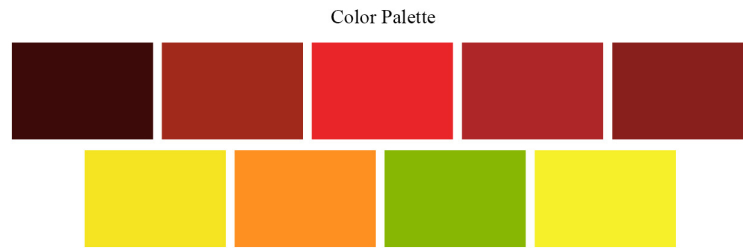
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

Penulis telah mengerjakan berbagai macam proyek sesuai kebutuhan promosi sebuah *brand* mulai dari media cetak hingga digital. Salah satunya merupakan *brand* Migelas milik PT. Mayora Indah Tbk. Migelas merupakan produk makanan instan yang beredar sejak lama di masyarakat hingga sekarang. Saat ini migelas sedang meluncurkan varian baru yaitu Migelas Pedas. Penulis mendapatkan tugas untuk membuat desain turunan dari *key visual* yang sudah ada. Desain tersebut diturunkan kedalam 4 media yaitu spanduk, *flagchain*, *hanger*, dan *template* presentasi. Berikut merupakan penjelasan pengerjaan proyek dari mulai *brief* hingga *final design* yang penulis kerjakan.



Gambar 3.3 Key Visual Migelas Pedas
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Penulis mendapatkan *key visual* Migelas Pedas yang telah dibuat oleh salah satu *graphic designer* di team EPIXX. Pada *key visual* tersebut terdapat logo Migelas Pedas, *packshot* Migelas Pedas, *text* " BARU ", *tagline* " Pedasnya Gurih Bikin Nagih! ", serta ornamen visual. Penulis kemudian menganalisis *background* pada *key visual*, sehingga ditemukan terdapat beberapa *layer effect*, *lighting*, elemen garis-garis, *glow*, dan *gradient color*.



Font Type

Baloo Extra Bold

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
 Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv
 Ww Xx Yy Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Gambar 3.4 Color Palette dan Font Type Migelas Pedas

Penulis menganalisa *color palette* serta *font type* yang dipakai dari *key visual* Migelas Pedas yang sudah ada. *Color palette* pada bagian *background* didominasi dengan warna merah sedangkan untuk ornamen visual serta teks memakai warna kuning, oranye, dan hijau (untuk daun). Kemudian untuk *font type* memakai Baloo Extra Bold dengan menambahkan *effect* dan didistorsi.



Gambar 3.5 Background Asset Migelas Pedas

Setelah mendapatkan *color palette* serta *font type* yang akan digunakan, penulis juga menganalisa *background* yang akan dipakai. Untuk *layer background* paling bawah memakai warna merah tua yang ditimpa dengan *shape* sinar cahaya merah yang lebih tua. Kemudian *layer* selanjutnya merupakan *gradient* merah gelap pada bagian sisi kiri untuk mendapatkan

kedalaman. Pada bagian bawah *background* terdapat *effect* percikan api dan semburan api dengan memakai *blending mode screen* serta *opacity* yang diturunkan. *Layer* tersebut kemudian ditimpa dengan *lighting effect* dari kiri atas dan bagian kanan.



Gambar 3.6 Visual Asset Migelas Pedas

Berikut merupakan aset visual yang dipakai untuk turunan desain Migelas Pedas dari *key visual*. *Packshot* Migelas Pedas ditambahkan *shadow* merah tua pada bagian belakang untuk memperjelas serta membuat produk menonjol. Terdapat logo Migelas yang pada bagian bawahnya sudah ditambahkan dengan gambar cabai serta tulisan ' PEDAS '. Karena Migelas Pedas merupakan produk baru, sehingga terdapat penambahan *lockup* ' BARU ' dengan *shape platform* yang menggambarkan semburan api. Selain itu terdapat *tagline* " PEDASNYA GURIH BIKIN NAGIH! " dengan *font* Baloo. *Tagline* berwarna kuning, memakai *bevel & emboss* berwarna merah, *stroke* berwarna merah, serta *shadow* berwarna merah tua. Setelah *tagline* diberi *effect*, teks tersebut didistorsi pada bagian ujungnya untuk memberi kesan kecil ke besar.

1) Spanduk

Desain turunan pertama dari *key visual* Migelas Pedas merupakan spanduk berukuran 2 x 1 m. Setelah menganalisa *background* dan aset visual, penulis mulai membuat *artboard* pada Adobe Photoshop berukuran 200 x 100

cm dengan resolusi 150ppi. Keseluruhan elemen pada *key visual* harus masuk kedalam spanduk tersebut, sehingga terdapat penyesuaian pada *layout* dan ukuran dari setiap elemennya.



Gambar 3.7 Guide Desain Spanduk Migelas Pedas

Penulis menggunakan bantuan *grid* pada Adobe Photoshop untuk membuat tampilan desain yang rapih. Bantuan *grid* juga membuat semua elemen masuk kedalam *safe area* yang tidak akan terpotong apabila dicetak. Tetapi untuk keseluruhan desain, penulis mengatur keseluruhan komposisi sesuai dengan ketersediaan *space* serta elemen visual apa yang ingin lebih ditonjolkan. Penulis menggunakan *margin* 0,5 cm pada setiap sisinya. dengan 3 kolom dan 3 *row* sebagai pembatas untuk *packshot* dan *text* komunikasi.

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



alt 1



alt 2

Gambar 3.8 Tahap Pertama Desain Spanduk Migelas Pedas

Penulis membuat dua alternatif desain untuk spanduk. Alternatif desain pertama menggunakan *layout* yang sama dengan *key visual* yaitu *packshot* pada bagian kiri, *lockup* 'BARU' di sebelahnya, serta *tagline* yang diubah menjadi dua baris untuk menyesuaikan area spanduk lebar. Pada bagian *background* menggunakan komposisi *layer* yang sama seperti *key visual*. Terdapat penambahan logo Migelas Pedas pada bagian kanan atas. Pada bagian yang kosong diisi dengan elemen cabai dan daun yang berterbangan. Untuk alternatif desain kedua, penulis mengubah *layout* tetapi tetap mempertahankan *mood and feel* dari *key visual*. *Packshot* Migelas Pedas ditempatkan ditengah untuk menjadi pusat perhatian. Pada bagian kanan atas ditempelkan *lockup* 'BARU'. *Tagline* " PEDAS GURIHNYA BIKIN NAGIH " dibagi menjadi dua sisi. Pada

sisi kiri menjadi " PEDAS GURIHNYA " dengan distorsi ke kiri, serta sisi kanan menjadi " BIKIN NAGIH! " dengan distorsi ke kanan. Terdapat penambahan logo Migelas Pedas di bagian kiri atas, serta elemen daun dan cabai yang berterbangan untuk mengisi *space* kosong. Penulis mengirimkan kedua alternatif desain sebagai preview pertama untuk spanduk.

Final Design



Gambar 3.9 Tahap Kedua Desain Spanduk Migelas Pedas

Setelah mengirim *preview* kedua alternatif desain, *client* memilih alternatif desain kedua sebagai *final design*. Tetapi terdapat penyesuaian pada bagian *tagline* agar teks tidak terlalu menjorok kedalam. Penulis akhirnya merevisi bagian *tagline* dengan membuat distorsi tidak terlalu miring kedalam agar teks bisa dengan jelas dibaca. Setelah revisi, penulis membuat *impose* di warung untuk memberikan gambaran asli bila spanduk sudah terpasang.

2) *Flagchain*

Flagchain merupakan media iklan berbentuk bendera terdiri dari beberapa lembar kertas yang terhubung dengan tali. Biasanya penempatan *flagchain* akan digantung yang fungsinya mirip umbul-umbul atau spanduk tetapi dengan bentuk yang lebih kecil sehingga lebih fleksibel untuk ditempatkan. Penulis bertugas untuk membuat 2 desain *flagchain* yang nantinya akan direpetisi menjadi panjang. Satu lembar atau desain *flagchain* berukuran 20 x 20 cm dengan sisi *rounded* bagian bawahnya. Penulis membuat masing-masing *artboard* pada Adobe Photoshop untuk kedua desain tersebut dengan resolusi 300ppi.



Gambar 3.10 Guide Desain Flagchain Migelas Pedas

Penulis menggunakan *grid* sebagai *guide* untuk membuat desain *flagchain* menjadi lebih rapi dan menghindari area yang terpotong saat di cetak. *Margin* yang digunakan adalah 0,75 cm pada setiap sisinya. Penulis juga menggunakan 3 kolom dan 3 *row* untuk memastikan elemen visual berada pada area tengah *flagchain*.



Gambar 3.11 Tahap Pertama Desain Flagchain Migelas Pedas

Penulis membuat dua alternatif desain untuk *flagchain* tersebut. Pada alternatif desain pertama, untuk sisi kiri hanya terdapat *packshot* serta *lockup* ' BARU ' yang besar. Pada sisi kanan terdapat logo Migelas Pedas serta *tagline* dengan ukuran kecil ke besar dari atas. Bagian *background* masih dengan komposisi *layer* yang sama dengan *key visual*. Untuk alternatif desain kedua, sisi kiri sama seperti *key visual* yaitu *packshot* di kiri, *lockup* serta *tagline* di sebelahny. Sedangkan sisi kanannya terdapat logo Migelas Pedas yang besar serta *lockup* ' BARU ' diatasnya untuk memperjelas bahwa Migelas Pedas merupakan varian produk yang baru. Penulis mengirimkan kedua alternatif desain tersebut sebagai *preview* pertama kepada *client* untuk dipilih.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Final Design



Gambar 3.12 Tahap Kedua Desain Flagchain Migelas Pedas

Client pada akhirnya memilih alternatif desain pertama untuk dijadikan *final design* serta meminta *impose* di kantin sekolah. Sehingga penulis membuat *impose* dengan mengambil gambar kantin sekolah di internet kemudian menempelkan *flagchain* yang sudah berjajar menggantung pada bagian atap kantin dan diberi *shadow*. Penulis juga mengirimkan panduan ukuran 20 x 20 cm agar tidak salah saat dicetak.

3) Hanger

Migelas Pedas merupakan produk yang dijual secara rencengan sehingga dibutuhkan hanger untuk digantung pada warung-warung. Hanger berupa kertas yang terdapat lubang pada bagian tengahnya untuk menggantung

rencengan. Hanger Migelas Pedas berukuran 15 x 35 cm dengan lubang ukuran 29 x 2 cm. Penulis membuat *artboard* berukuran 15 x 35 cm dengan resolusi 300ppi di Adobe Photoshop.



Gambar 3.13 Guide Desain Hanger Migelas Pedas

Penulis menggunakan *grid* sebagai *guide* untuk memastikan setiap elemen tidak akan terpotong saat dicetak. *Margin* yang digunakan yaitu 0,75 cm pada setiap sisinya. Penulis menggunakan 2 kolom sebagai pembagi untuk elemen visual di kiri dan kanan karena area desain yang terbatas sehingga hanya bisa ditaruh bersebelahan. 5 *row* digunakan untuk menentukan area potong atau bolong untuk menggantung rencengan.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



alt 1



alt 2



alt 1



alt 2

Gambar 3.14 Tahap Pertama Desain Hanger Migelas Pedas

Sebagai *preview* pertama, penulis membuat dua alternatif desain untuk *hanger*. Alternatif desain pertama menggunakan *layout* yang sama seperti pada *key visual* tetapi dengan penambahan logo Migelas Pedas yang besar pada bagian kanan. Untuk alternatif desain kedua, penulis membuat sisi ujung *hanger* *rounded* serta memberikan *die cut* pada bagian atas dan samping agar *hanger* tidak terlihat kaku. *Packshot* serta *lockup* dibuat lebih besar dan keluar dari kotak *hanger*. *Tagline* dibuat menjadi dua baris untuk mengisi *space hanger*. Pada bagian samping, elemen cabai dibuat keluar dari kotak untuk mendapatkan kesan *pop up*. Penulis juga membuat *impose* yang sudah ditambahkan rencengan Migelas Pedas untuk kedua desain tersebut.



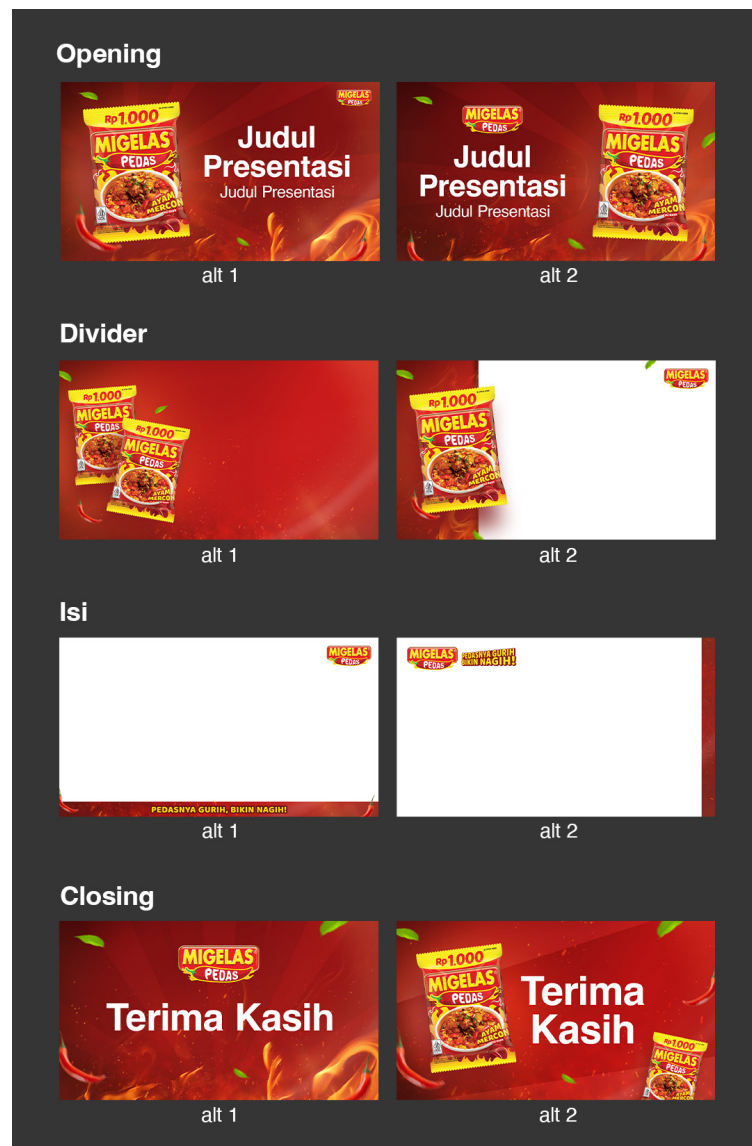
Gambar 3.15 Tahap Kedua Desain Hanger Migelas Pedas

Client pada akhirnya memilih alternatif desain kedua untuk dijadikan *final design* tetapi dengan penyesuaian kembali pada bagian *tagline* agar tidak terlalu miring kedalam serta ukuran lubang yang diperbesar menjadi 29 x 5 cm mengantisipasi jika rencangan tidak dapat dimasukkan. Setelah melakukan revisi, penulis membuat *impose* untuk *final design*. *Impose* terdiri dari *impose* rencangan serta *impose* di warung untuk memberikan gambaran asli jika dijual di warung. Penulis juga menyertakan panduan ukuran luar dan lubang dalamnya.

4) *Template PPT*

Template PPT dibutuhkan untuk keperluan *internal* dari Migelas Pedas. Terdapat 4 *template* yang harus dibuat yaitu *slide opening*, *divider*, isi, serta *closing*. Dalam membuat *template* presentasi, harus menyesuaikan *space* kosong agar isi konten tetap terbaca serta tidak terganggu oleh elemen visualnya. Penulis kemudian membuat *artboard* berukuran 1080 x 1920 px dengan resolusi 300ppi di Adobe Photoshop.

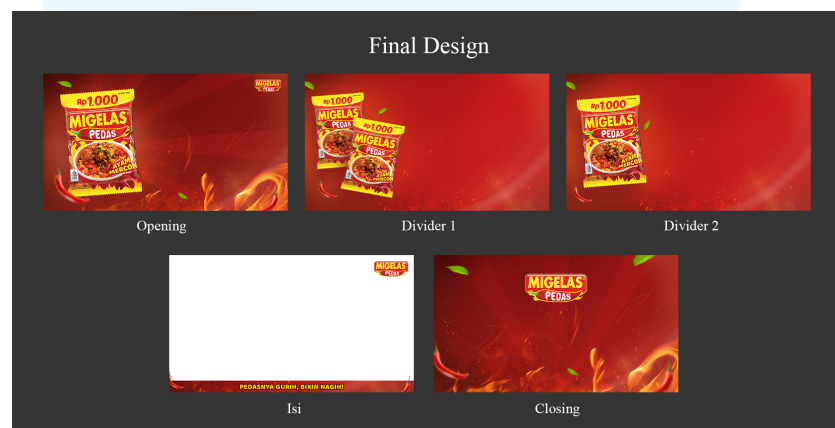
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.16 Tahap Pertama Desain PPT Migelas Pedas

Penulis membuat dua desain alternatif untuk masing-masing *slide*. Pada *slide opening* perbedaan alternatif pertama dan kedua hanya pada posisi *packshot* serta judul presentasi. Pada *slide divider* alternatif pertama, penulis menambahkan dua *packshot* dengan *background* merah serta sedikit percikan api. *Slide divider* alternatif kedua, penulis membagi dua sisi merah dan putih. Pada bagian tengahnya diberi *packshot* dengan *shadow* sehingga terlihat menonjol keluar. Untuk *slide isi*, penulis tidak memberi *background* merah karena isi konten akan banyak teks pada *slide* ini sehingga *background* putih dirasa lebih sesuai. Untuk alternatif desain pertama, penulis menambahkan

footer dengan *tagline* Migelas Pedas. Pada bagian kiri dan kanan *footer* terdapat gambar cabai ukurannya keluar sedikit dari *footer*. Untuk alternatif desain kedua, *tagline* yang dipakai merupakan *tagline* dua baris yang telah didistorsi. Agar tetap satu *tone* dengan *slide* lainnya, penulis menambahkan garis merah pada bagian kanan. Kemudian untuk *slide closing* alternatif pertama, *background* yang dipakai sama dengan *key visual* hanya saja memakai logo Migelas Pedas tanpa ada *packshot* atau *tagline*. Untuk *slide closing* alternatif kedua, penulis menambahkan dua *packshot* serta mengganti *background* dengan satu *shape* cahaya yang besar sehingga tidak terlihat seperti cahaya matahari yang dipakai pada *key visual*. Penulis mengirimkan kedua alternatif desain tersebut sebagai *preview* pertama kepada *client* untuk dipilih.



Gambar 3.17 Tahap Kedua Desain PPT Migelas Pedas

Pada akhirnya *client* memilih alternatif desain pertama untuk seluruh *slide*. *Client* juga meminta untuk menambah satu *slide divider* dengan satu *packshot* saja. Penulis akhirnya mengirimkan *final design* dalam bentuk JPG satuan serta dokumen pptx. Selain itu, *client* juga meminta aset logo dan *footer* yang terpisah untuk bagian slide isi agar bisa disesuaikan sendiri bila perlu.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Selain mengerjakan POSM Migelas Pedas yang penulis pilih sebagai proyek utama, penulis juga mendapatkan tugas untuk mengerjakan desain untuk berbagai macam *brand* yang menjadi *client* dari TXT Creative. Media desain yang dikerjakan oleh penulis beragam mulai dari materi cetak POSM hingga

media digital. Berikut merupakan penjelasan dari sebagian tugas yang dikerjakan oleh penulis sebagai *graphic designer intern*.

3.3.2.1 Proyek T-Banner WOW Spageti

Salah satu kebutuhan *brand* yang dikerjakan oleh penulis merupakan milik WOW Spageti dari PT. Mayora Indah Tbk. Penulis mendapatkan tugas untuk membuat desain T-Banner WOW Spageti dengan *brand ambassador* yaitu Fadil Jaidi. T-Banner tersebut akan digunakan atau dipasang pada pinggir jalan raya. Penulis mendapatkan *design brief* yang diberikan oleh *account executive* termasuk ukuran spanduk, *copywriting*, hingga aset visual yang akan dipakai. Setelah mendapatkan *brief*, penulis menganalisa referensi yang diberikan oleh *client* serta aset visual yang akan digunakan dalam desain tersebut.

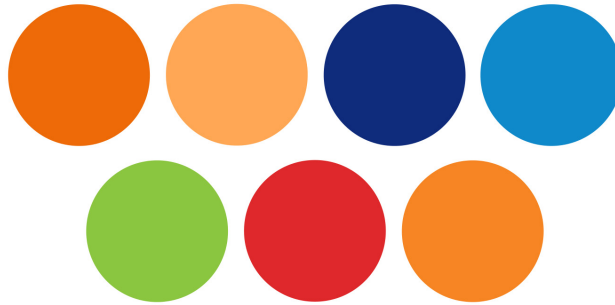


Referensi spanduk

Referensi aset visual

Gambar 3.18 Referensi Visual Spanduk WOW Spageti

Referensi tersebut merupakan referensi untuk *layouting* serta ukuran spanduk yang akan dicetak. Spanduk berukuran 180 x 60 cm harus mencantumkan logo WOW Spageti, *tagline*, foto produk (spageti carbonara, aglio olio, dan bolognese), foto makanan, serta foto Fadil Jaidi sebagai *brand ambassador*. Setelah menerima referensi dan aset visual, penulis mulai untuk menentukan *color palette* sesuai dengan *key visual* dan warna dari *brand* WOW Spageti.



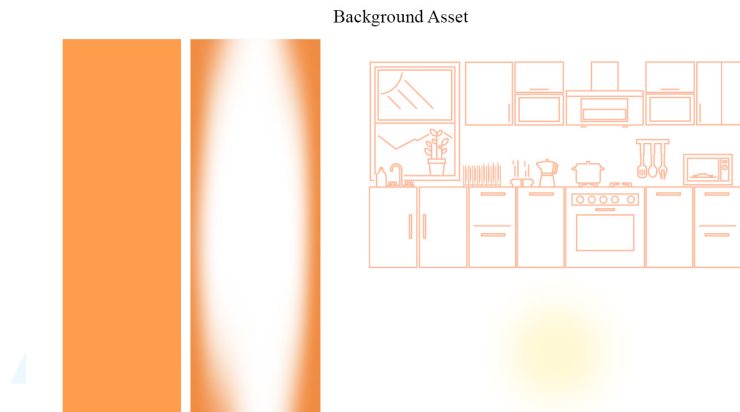
Gambar 3.19 Color Palette WOW Spageti

Warna tersebut merupakan *color palette* utama yang dipakai oleh *brand* WOW Spageti. Warna oranye tua dan muda sering dipakai untuk keperluan *background* dalam desain, sedangkan biru tua dan biru muda merupakan warna dari logo WOW Spageti. Tetapi tidak jarang penulis juga memakai warna biru sebagai *background* dengan tetap memperlihatkan atau menggambarkan *brand* WOW Spageti. Sedangkan tiga warna pada bagian bawah yaitu hijau, merah, dan oranye merupakan warna dari kemasan masing-masing varian rasa produk. Hijau untuk spageti aglio olio, merah untuk spageti bolognese, serta oranye untuk spageti carbonara.



Gambar 3.20 Font Type WOW Spageti

Terdapat dua *font type* yang dipakai yaitu Soup Of Justice dan Alt Frantic. *Font type* Soup Of Justice dipakai untuk *tagline* WOW Spageti yaitu " JAMAN NOW MAKAN YANG WOW ". *Font type* Alt Frantic dipakai untuk teks " RASANYA SERU-SERU! " yang dikombinasikan dengan bentuk segitiga sebagai ornamen tambahan.



Gambar 3.21 Background Asset WOW Spageti

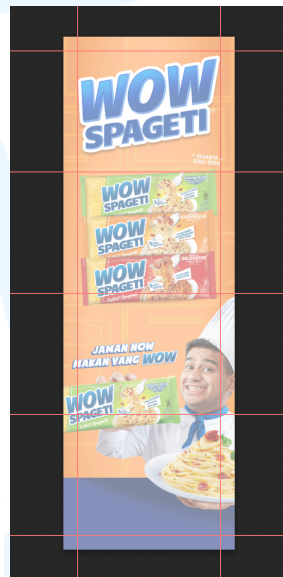
Background banner menggunakan warna oranye yang kemudian ditimpa dengan *gradient* oranye lebih tua pada bagian pinggirnya untuk menciptakan *depth* atau kedalaman. Pada bagian *background* juga terdapat *line art* dapur yang penulis dapatkan dari *key visual* WOW Spageti serta dokumen perusahaan. *Line art* dapur tersebut dibuat dengan warna oranye yang kemudian diturunkan *opacity*nya menjadi 35% sehingga tidak terlalu mengganggu isi konten. Terdapat *yellow glow* yang penempatannya ditempatkan pada belakang gambar utama untuk memperjelas tampilan.



Gambar 3.22 Visual Asset WOW Spageti

Berikut merupakan aset visual akhir yang dipakai oleh penulis. Terdapat gambar meja yang sudah didistorsi yang penulis dapatkan dari

internet kemudian disesuaikan kembali warna serta *shadownya* agar masuk ke dalam *tone* warna WOW Spageti. *Packshot* WOW Spageti serta gambar makanan spageti carbonara penulis dapatkan dari *key visual* WOW Spageti atau dokumen perusahaan. Penulis menyusun tumpukan *packshot* WOW Spageti agar terlihat rapi dan sesuai dengan area yang ditempati pada *banner*. *Tagline* " JAMAN NOW MAKAN YANG WOW " serta teks " RASANYA SERU-SERU! " juga penulis dapatkan dari *key visual* atau dokumen perusahaan. Sehingga penulis hanya menyesuaikan *layout* serta ukuran dari aset-aset tersebut agar terlihat proporsional. Selain aset visual akhir yang dipakai, sebelumnya terdapat foto Fadil Jaidi yang memegang *packshot* WOW Spageti yang penulis dapatkan dari *key visual* atau dokumen perusahaan juga. Tetapi foto tersebut tidak jadi dipakai untuk *final design*. Setelah mendapatkan *color palette*, *font type*, serta aset visual, penulis mulai membuat *artboard* pada aplikasi Adobe Photoshop dengan ukuran 180 x 60 cm serta resolusi 300 ppi, untuk mendapatkan *preview* desain yang jernih.



Gambar 3.23 Guide Desain WOW Spageti

Penulis menggunakan *grid* sebagai *guide* untuk memastikan area desain tidak terpotong saat dicetak untuk hasil yang maksimal. Tetapi tetap disesuaikan juga dengan penempatan serta ukuran setiap elemennya.

Margin yang digunakan yaitu 5 cm pada setiap sisinya. Terdapat pembagian 4 row untuk logo, *packshot*, serta gambar pada bagian bawah sehingga tidak terlihat terlalu menumpuk dan enak untuk dibaca.



Gambar 3.24 Tahap Pertama Desain T-Banner Fadil Jaidi

Pada tahap awal, penulis membuat dua alternatif desain yang telah didiskusikan dengan *senior graphic designer*. Perbedaan kedua desain tersebut terletak pada penempatan logo, *tagline*, serta foto produk. Penulis juga melakukan *impose* dengan kedua desain *banner* tersebut agar dapat terlihat gambaran bila *banner* telah dipasang. Pada bagian *background banner*, penulis memberikan ilustrasi *line art* dapur dengan warna oranye. Penulis juga menambahkan gradasi oranye tua ke oranye muda pada bagian *background* untuk mendapatkan kesan kedalaman. Pada bagian foto Fadil Jaidi, tangan yang memegang produk dan makanan lebih besar untuk memperjelas produk serta makanannya. Foto Fadil Jaidi hanya diambil sampai bagian dada dan ditutupi dengan meja biru.



Gambar 3.25 Tahap Kedua Desain T-Banner Fadil Jaidi

Setelah mengajukan *preview* desain pertama kepada *client*, penulis mendapatkan revisi berupa perubahan meja biru yang perlu dikembangkan lagi serta badan *chef* (Fadil Jaidi) jangan terpotong. Penulis kemudian mengganti meja biru menjadi meja kayu agar terlihat lebih realistis serta *mood and feel* keseluruhan *banner* menjadi hangat tanpa ada warna biru yang dominan. Penulis juga melakukan perubahan pada ukuran meja menjadi lebih ke bawah sehingga badan *chef* lebih terlihat.



Gambar 3.26 Tahap Ketiga Desain T-Banner Fadil Jaidi

Setelah mengirim *preview* desain kedua kepada *client*, terpilihlah *design* alternatif satu tetapi dengan beberapa perubahan yang perlu diperbaiki. Foto produk spageti yang tertumpuk tiga menjadi dua saja karena *pack* spageti aglio olio sudah dipegang oleh chef agar menghindari isi konten yang *double*. Kemudian *tagline* " Jaman Now Makan Yang WOW " dipindahkan ke bagian atas logo. Terdapat *space* yang kosong karena *pack* aglio olio dihapus, penulis jadi memanfaatkan *space* kosong dengan memperbesar ukuran foto produk dan *text* " Rasanya Seru-Seru ".

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.27 Tahap Keempat Desain T-Banner Fadil Jaidi

Penulis kembali mengirimkan *preview* desain kepada client melalui *account executive*. Kemudian penulis mendapatkan kembali *feedback* yaitu memperbesar foto *chef* hingga 40% dari keseluruhan ukuran *banner*. Selain itu, penulis juga diminta untuk membuat satu desain alternatif lainnya tanpa foto *chef* Fadil Jaidi. Sehingga foto *chef* diganti dengan foto makanan yang diperbesar.



Gambar 3.28 Tahap Kelima Desain T-Banner Fadil Jaidi

Setelah mengirim *preview* desain kepada *client* sebagai bahan pertimbangan, penulis mendapatkan *feedback* untuk menghilangkan meja yang berada di depan *chef*, sehingga badan *chef* dapat terlihat dengan jelas. Untuk alternatif dua, tidak didapatkan revisi apapun. Sehingga penulis langsung merevisi desain *banner* alternatif satu dengan

melakukan penyesuaian kembali foto produk, *chef*, serta makanan agar terlihat lebih proporsional.



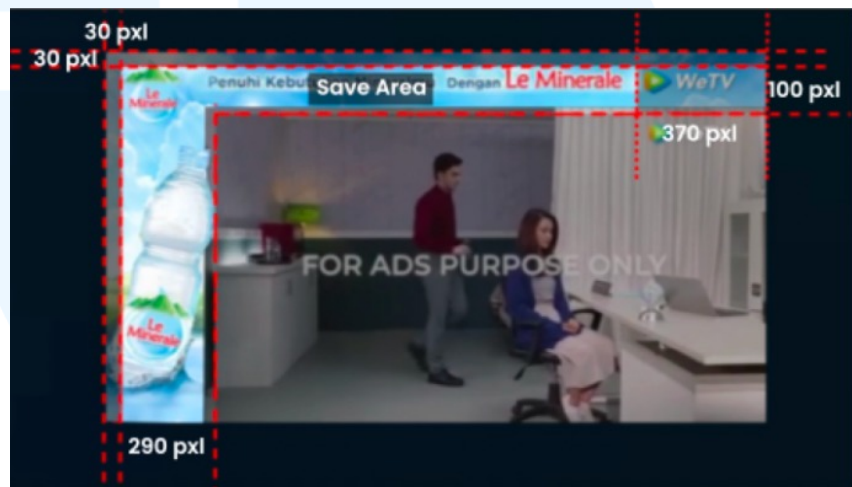
Gambar 3.29 Final Desain T-Banner Fadil Jaidi

Client pada akhirnya memilih alternatif desain kedua tanpa foto Fadil Jaidi. Terdapat penyesuaian terakhir pada spanduk yaitu perubahan *layout* untuk teks "Rasanya Seru-Seru" yang sebelumnya berada di bawah foto produk, dipindahkan ke bagian atas foto produk. Foto makanan spageti yang semula miring juga dilakukan penyesuaian sehingga terlihat lebih rapi. Pada akhirnya, penulis melakukan finalisasi T-Banner setelah mendapatkan *approval* dari *client*, *senior graphic designer*, serta *managing director*.

3.3.2.2 Proyek Squeeze Frame WeTV Le Minerale

Penulis mendapatkan tugas untuk membuat *squeeze frame* milik *brand* Le Minerale untuk dipasang pada *platform* WeTV. *Squeeze frame* tersebut berisi testimoni dari pengguna Le Minerale, *packshot* botol Le

Minerale, serta *tagline* Le Minerale. Pada *brief* yang diberikan kepada penulis, terdapat dua testimoni yang harus dibuatkan menjadi *squeeze frame* yaitu testimoni dari Amara dan Prinka. Selain itu, terdapat dua *scene squeeze frame* yang harus dibuat, *scene* pertama berisi testimoni dan *scene* kedua berisi *packshot* serta *tagline* Le Minerale. Penulis kemudian menganalisis ukuran *squeeze frame* pada platform WeTV serta aset visual yang akan digunakan.



Gambar 3.30 Ukuran Squeeze Frame Le Minerale

Ukuran *squeeze frame* untuk WeTV adalah 1920 x 1080 px. Terdapat *safe area* untuk *design* iklan, karena jika melebihi batas yang telah ditentukan *design* akan terpotong atau tidak terlihat sehingga penulis harus memanfaatkan sisa ukuran yang ada. Karena area *squeeze frame* untuk testimoni terbatas, foto *talent* boleh dibuat sebagai *die cut*. Sehingga foto *talent* boleh melebihi *safe area* yang ditentukan dan menutupi area video. Berikut merupakan aset visual, *color palette*, *font type*, serta logo yang dipakai oleh penulis.



Gambar 3.31 Visual Asset Le Minerale

Penulis mendapatkan foto *talent* Amara dan Prinka dari dokumen perusahaan yang telah diedit sehingga penulis hanya mengambil foto tanpa *background* untuk dipakai pada *squeeze frame*. Selain foto *talent*, penulis juga sudah mendapatkan *packshot* botol Le Minerale 600ml yang telah diedit dengan penambahan *shadow* di sekitar botol dan bagian bawah botol. Untuk *color palette* terdapat warna biru muda dan tua sesuai dengan *brand identity* dari Le Minerale. Warna biru muda #74d5ff biasa dipakai untuk warna *background*, sedangkan biru tua #214e6f dipakai untuk warna tulisan dan *tagline*. Terdapat dua *font type* yang dipakai yaitu Optima LT Std Bold untuk tulisan testimoni serta Montserrat Bold untuk *tagline* Le Minerale.



Gambar 3.32 Visual Asset Scene Satu



Gambar 3.33 Visual Asset Scene Dua

Scene 1 terdiri dari logo, foto *talent* Amara atau Prinka, testimoni Amara "Seger kayak ada manis-manisnya" atau Prinka "Ada segelnya, bikin yakin aman dari debu" yang menggunakan *font type* Optima LT Std Bold dengan warna biru tua #214e6f. Sedangkan *scene 2* terdiri dari logo, *packshot* botol Le Minerale 600ml, *tagline* "Sehatnya Minerale Terlindungi" yang menggunakan *font type* Montserrat Bold dengan warna biru tua #214e6f.

1) Testimoni Amara

Berikut merupakan penjelasan *squeeze frame* testimoni Amara. Foto *talent* Amara telah dilakukan *digital imaging* sehingga saat penulis mendapatkan aset gambar, tidak diperlukan *editing* lagi. Penulis membuat *safe area* dengan warna abu sebagai penanda sesuai dengan *brief* ukuran yang diberikan.



Gambar 3.34 Tahap Pertama Desain Amara

Pada tahap awal, testimoni amara menggunakan foto *talent* dengan *gesture* yang berbeda, testimoni "Seger... kayak ada manis-manisnya" serta nama Amara di bagian bawah testimoni. Pada bagian belakang logo

terdapat *glow* putih yang membuat logo terlihat lebih jelas karena logo Le Minerale berwarna biru muda yang mirip dengan warna *background squeeze frame*. Foto Amara dibuat keluar dari *frame* atau *die cut* sebagian untuk memenuhi area *design* serta membuat foto lebih besar. Untuk *scene* 2 di sebelah *tagline* terdapat *text* Le Minerale yang diganti dengan logo Le Minerale. Kemudian *packshot* dibuat lebih besar untuk memenuhi area *design*. Tetapi setelah mengirimkan *design* pertama, penulis mendapatkan revisi untuk mengganti foto Amara menjadi foto Amara dengan *gesture* sedang meminum Le Minerale.



Gambar 3.35 Tahap Kedua Desain Amara

Penulis mendapatkan revisi untuk mengubah testimoni menjadi "Seger kayak ada manis-manisnya" dan merubah *font type* menjadi Montserrat Bold seperti *tagline* di *scene* 2. Untuk *glow* di belakang logo juga perlu disesuaikan agar seluruh logo Le Minerale terlihat jelas dan tidak terpotong. Tetapi terdapat perubahan lagi setelah mengirimkan hasil revisi yaitu perubahan *font type* testimoni menjadi Optima LT Std Bold seperti *design* awal.



Gambar 3.36 Final Design Amara

Setelah mengirimkan hasil revisi, penulis akhirnya mendapat *approval* dari *client* dengan hasil akhir foto Amara dengan *gesture* sedang minum Le Minerale, logo dengan *glow* putih yang lebih besar, menambah logo *text* Le Minerale di sebelah testimoni pada *scene* 1. Penulis mengirimkan hasil *final artwork* dengan garis pembatas yang telah dihilangkan pada kedua *scene* tersebut.

2) Testimoni Prinka

Berikutnya merupakan testimoni dari *talent* Prinka. Foto *talent* yang dipakai telah dilakukan digital imaging, oleh karena itu penulis tidak memerlukan *editing* lainnya. Pada *squeeze frame* testimoni Prinka, komposisi elemen yang dipakai sama seperti sebelumnya.



Gambar 3.37 Tahap Pertama Desain Prinka

Penulis juga mendapatkan tugas untuk membuat *squeeze frame* dengan testimoni Prinka dengan ukuran dan isi konten yang sama. Tetapi terdapat beberapa penyesuaian karena pada foto *talent* terdapat dua orang dan tulisan testimoni yang lebih panjang. Sehingga penulis mengubah penempatan logo menjadi lebih bawah, foto *talent* menjadi lebih kecil dibandingkan dengan Amara, serta ukuran *packshot* botol menjadi lebih kecil untuk menyesuaikan dengan *scene* 1.



Gambar 3.38 Tahap Kedua Desain Prinka

Saat mengirimkan hasil *design* pertama penulis mendapatkan revisi pada bagian foto *talent* yang perlu dibalik, penurunan letak logo, membesarkan ukuran *text* testimoni dan *tagline*, serta ukuran *packshot*. Penyesuaian kembali untuk keseluruhan *layout* agar terlihat lebih proporsional dan rapi.



Gambar 3.39 Final Design Prinka

Setelah beberapa revisi, *client* merasa foto *talent* masih terpotong cukup banyak, sehingga perlu disesuaikan kembali ukuran foto *talent*, penempatan logo, serta *packshot*. Pada akhirnya penulis mendapatkan *approval* untuk *design* akhir dengan bagian logo yang lebih kecil. Penulis mengirimkan *final artwork* dengan bagian batas *safe area* yang telah dihilangkan pada kedua *scene* tersebut.

3.3.2.3 Proyek Popcorn Bucket Lasegar Twist

Penulis mendapatkan tugas untuk membuat *popcorn bucket* milik *brand* Lasegar Twist untuk kebutuhan promosi pada *event* Nu Highschool Fest 2025. *Popcorn bucket* berukuran 8 x 8 x 13 cm dengan *branding* logo Lasegar Twist serta warna yang mencerminkan *brand* Lasegar Twist dengan konsep ceria, anak muda, dan festival. Setelah mendapatkan *brief*, penulis mulai menganalisa aset visual yang akan digunakan serta *color palette* dari *brand* Lasegar Twist. Berikut merupakan pemilihan aset visual yang akan digunakan oleh penulis.



Gambar 3.40 Visual Asset Lasegar Twist

Lasegar Twist mempunyai *color palette* dengan warna-warna terang seperti hijau muda, kuning, pink, serta biru muda yang memberi kesan ceria dan cocok untuk anak muda. Penulis mendapatkan elemen visual berbentuk buah (leci, jeruk, lemon, daun) yang berasal dari dokumen perusahaan yang sering dipakai untuk kebutuhan *design* milik Lasegar Twist mengikuti referensi buah yang ada pada *packshot* kaleng Lasegar Twist. Selain itu terdapat logo yang wajib untuk ada pada popcorn bucket serta *tagline* "Sehatnya Segar, Segarnya Sehat" sebagai tambahan.

Alternatif Design 1



Alternatif Design 2



Gambar 3.41 Tahap Pertama Desain Popcorn Bucket

Dengan mengusung konsep festival dan ceria, penulis membuat dua alternatif *design* untuk *popcorn bucket* tersebut. Pada *design* pertama, penulis memanfaatkan kedua sisi *popcorn bucket* untuk membuat kesan gambar yang menyambung antara dua sisi. Kata 'TWIST' dibagi sesuai huruf masing-masing dan diatur agar dapat dibaca dengan arah ke kanan bawah. Pada bagian *background* biru, penulis menambahkan *light effect* menggunakan kotak dengan warna *gradient* putih ke biru untuk menciptakan kesan festival. Bagian bawah terdapat gambar *popcorn* dengan *treatment outer glow* agar terlihat lebih cerah. Selain itu terdapat ornamen daun dan buah-buahan yang menggambarkan varian rasa segar dari Lasegar Twist.

Sedangkan pada *design* kedua, penulis mengusung tema festival dengan konsep yang playful. Terdapat tumpukan *shape* kotak dengan berbagai warna seperti lego atau *glitch effect*. Pada bagian *background* menggunakan warna putih dengan menambahkan *color halftone* biru tua. Terdapat ornamen daun dan buah-buahan juga yang menggambarkan varian rasa segar Lasegar Twist. Pada *design* kedua, setiap sisi *popcorn bucket* tidak menyambung.

Alternatif Design 1



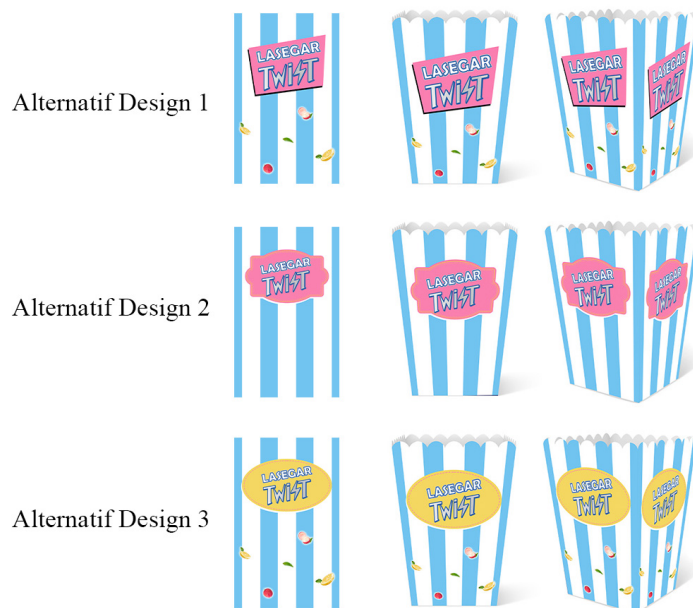
Alternatif Design 2



Gambar 3.42 Tahap Kedua Desain Popcorn Bucket

Kemudian penulis mendapatkan *feedback* dari supervisor lapangan untuk kedua *design* tersebut. Pada *design* pertama, kata 'TWIST' dibuat menyambung pada kedua sisi, sehingga tidak terjadi penumpukan huruf saat dibaca pada kedua sisi. Gambar *popcorn* pada bagian bawah diganti dengan *popcorn comic style*. Warna biru pada bagian *background* juga diganti menjadi lebih biru dibandingkan sebelumnya yang terlihat seperti ungu mengikuti warna brand Lasegar Twist. Pada sisi samping, logo Lasegar Twist diganti menjadi *tagline* "Sehatnya Segar, Segarnya Sehat" agar terlihat bervariasi. Ornamen buah dan daun ditaruh lebih banyak pada kedua sisi tersebut yang saling terhubung.

Pada *design* kedua, *shape* kotak-kotak pada bagian bawah dibuat tidak menonjol sehingga penempatannya menjadi lebih di bawah. Terdapat penambahan tiga *packshot* Lasegar Twist serta ukuran logo yang diperbesar. Pada sisi lainnya, logo Lasegar Twist diganti dengan *tagline* tetapi tetap ada logo pada bagian atasnya. Bagian bawah diisi dengan ornamen buah dan daun dengan ukuran yang disesuaikan agar area tersebut tidak terlalu kosong dibandingkan sisi lainnya dengan tiga *packshot* besar.



Gambar 3.43 Tahap Ketiga Desain Popcorn Bucket

Saat diberikan kepada *client*, ternyata terdapat penyesuaian kembali. *Client* memberikan referensi untuk membuat *design* garis biru dan putih dengan logo Lasegar Twist pada bagian tengah. Sehingga penulis merevisi menjadi tiga alternatif *design* yang baru menggunakan *background* garis biru dan putih. Alternatif *design* pertama menggunakan bentuk persegi panjang sebagai *platform* untuk logo Lasegar Twist. Bentuk persegi panjang dibuat miring kemudian didistorsi pada bagian ujungnya. Warna *platform* adalah pink sesuai dengan *color palette* Lasegar Twist serta terdapat *shadow* hitam dibelakangnya. Pada bagian bawah terdapat ornamen daun dan buah menggambarkan varian rasa Lasegar Twist. Untuk alternatif *design* kedua, penulis hanya menghilangkan ornamen daun dan buah serta mengganti *platform shape* di belakang logo. Penulis mengambil referensi *vintage popcorn bucket* dengan bentuk seperti *sample* berwarna pink dengan garis kuning di dalamnya. Pada alternatif *design* ketiga, penulis menggunakan *platform* berbentuk oval berwarna kuning dengan garis putus-putus di dalamnya. Pada bagian bawah terdapat penambahan kembali ornamen daun serta

buah-buahan. Setelah itu, penulis mengirimkan kembali ketiga alternatif kepada *client* melalui *account executive*.



Gambar 3.44 Final Design Popcorn Bucket

Pada akhirnya, *client* memilih alternatif *design* pertama, dengan penyesuaian kembali dihilangkannya ornamen daun dan buah sehingga *popcorn bucket* terlihat lebih *clean* serta keterbacaan logo Lasegar Twist yang jelas. Untuk mengirimkan *final design* ke percetakan, penulis mendapatkan *template* ukuran dari supervisor lapangan yang sudah disesuaikan dengan ukuran *popcorn bucket* permintaan *client* yaitu 8 x 8 x 13 cm. *Template* ukuran *popcorn bucket* untuk dicetak dibuat melengkung agar setelah dirangkai menjadi membesar dari bawah ke atas seperti wadah. Penulis juga menambahkan garis putus-putus sebagai penanda pada bagian yang akan dilipat.

3.3.2.4 Proyek Wobbler Migelas Mienya Kenyal

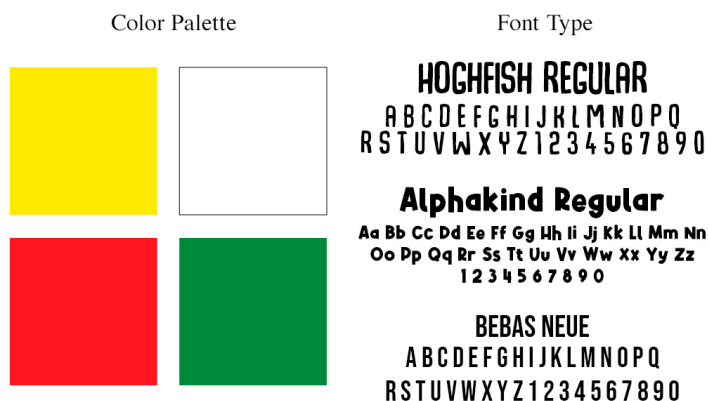
Migelas merupakan salah satu *brand* mie instan yang sudah lama dikenal oleh masyarakat. Berbagai varian rasa dimiliki oleh Migelas dan menjadi pilihan favorit bagi masyarakat yang ingin makan mie kapan saja dan dimana saja karena kepraktisannya. Biasanya Migelas dijual dalam bentuk rencengan yang dapat ditemui di warung maupun supermarket. Oleh karena itu, penulis mendapatkan tugas untuk membuat *wobbler* promo harga Migelas yang akan dipasang pada toko.

Brief & Referensi



Gambar 3.45 Brief dan Referensi Desain Wobbler Migelas

Penulis mendapatkan *brief* untuk membuat *wobbler* berukuran 10x10cm yang merupakan turunan desain dari *banner* yang sebelumnya pernah dibuat oleh salah satu *graphic designer* di TXT Creative. Penulis juga mendapatkan referensi desain *wobbler* sebelumnya. Penulis akan *me-rework* desain *wobbler* lama yang akan dipadukan dengan aset visual Migelas yang terbaru. *Client* meminta dua alternatif desain untuk *wobbler* tersebut, yang pertama adalah *dish* Migelas dengan garpu didalamnya dan alternatif kedua yaitu foto *packshot* tanpa *dish* Migelas.



Gambar 3.46 Color Palette dan Font Type Migelas

Setelah mendapatkan *brief*, penulis menganalisis *color palette* yang dipakai oleh Migelas. Warna kuning, merah, dan hijau merupakan warna *brand identity* dari Migelas. Warna kuning sering dipakai untuk

background. Sedangkan warna putih, hijau, dan merah dipakai untuk *text* atau *shape*. *Font type* yang digunakan untuk *tagline* merupakan font Hogfish Regular serta Alphakind Regular. Sedangkan *font* Bebas Neue digunakan untuk komunikasi promo harga.

Background Asset



Gambar 3.47 Background Asset Wobbler Migelas

Penulis kemudian menganalisa elemen pada *background* yang didapatkan dari dokumen perusahaan. Terdapat warna kuning sebagai latar utama yang ditimpa dengan *wave pattern*. Kemudian terdapat efek *vignette* dari gradien oranye di setiap sisinya. Untuk menambah kesan *fun* dan *depth*, terdapat efek cahaya dan efek *zoom* yang ditambahkan dengan mengubah *opacity* menjadi *screen 35%*.

Visual Asset



Gambar 3.48 Visual Asset Wobbler Migelas

Berikut merupakan aset visual yang digunakan oleh penulis, berasal dari dokumen perusahaan. Pada gambar *dish* Migelas, penulis menambahkan garpu yang sedang menyendok mie dengan bantuan AI untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan realistis. Kemudian terdapat logo Migelas yang akan ditempel pada gelas. *Packshot* dari berbagai varian Migelas ditempatkan secara berjejeran. *Lockup tagline* Migelas juga sudah penulis dapatkan dari desain *banner* dan *wobbler* sebelumnya.



Gambar 3.49 Guide Desain Wobbler Migelas

Penulis menggunakan bantuan *grid* untuk membuat desain *wobbler* langsung dari Adobe Photoshop. Pada bagian sisi terdapat *safe area* untuk desain sehingga tidak akan terpotong saat dicetak. Komposisi antara *text* dengan gambar juga disesuaikan kembali dengan *space* yang tersedia serta lebih ingin *highlight* bagian tertentu. *Margin* yang digunakan yaitu 0,5 cm pada setiap sisinya. 2 kolom digunakan untuk pembagian elemen kiri dan kanan agar terlihat selaras. Serta 3 *row* untuk pembagian *headline* serta komunikasi lainnya pada bagian bawah.



alt 1



alt 2



Gambar 3.50 Tahap Pertama Desain Wobbler Migelas

Setelah menganalisa *background* dan aset visual, penulis mulai membuat dua alternatif desain. Pada kedua alternatif desain, penulis menggunakan komposisi *background* yang sama. Untuk alternatif desain pertama dikarenakan komunikasi yang padat, penulis menempatkan *dish* Migelas hanya setengah pada bagian kanan. *Headline* " MIE-NYA KENYAL KUAHNYA GURIH DAN SEGAR " dibuat miring mengikuti gambar *dish* yang miring. *Text* " LEBIH ENAK LEBIH BERGIZI! " juga ditempatkan pada *platform* hijau dan merah, yang seakan-akan muncul dari balik *dish* menandakan komunikasi tersebut mengarah pada produk Migelas. Pada bagian bawah terdapat tempat untuk menulis harga rencengnya. Untuk alternatif desain kedua, penulis membuat *headline* dan *text* lebih besar daripada *packshot* karena *packshot* yang besar dan menumpuk akan membuat tampilan visual terlalu penuh serta bingung untuk dibaca. *Text* " LEBIH ENAK, LEBIH BERGIZI! " tidak menggunakan *platform shape* seperti pada alternatif desain pertama untuk meminimalisir penggunaan *shape* yang menumpuk. Terdapat lantai hijau untuk *support packshot* tersebut. Pada bagian bawah terdapat kotak

untuk menulis harga. Dikarenakan *space* bagian bawah yang luas, maka kotak harga dibuat melebar kesamping sehingga dapat lebih besar terbacanya. Penulis juga membuat *impose* untuk kedua desain tersebut sebagai *preview* kepada *client*.



Gambar 3.51 Tahap Kedua Desain Wobbler Migelas

Setelah mengirimkan kedua alternatif desain, akhirnya *client* memilih alternatif desain pertama untuk dijadikan *final design* tetapi dengan beberapa penyesuaian. Karena ingin lebih mengutamakan promo harga, *text* " LEBIH ENAK LEBIH BERGIZI! " dihilangkan saja. Kemudian *headline tagline* dibuat lebih besar dan berada di tengah. Kotak harga dibuat lebih besar juga dan ditempatkan pada samping *dish* Migelas. Penulis membuat kotak harga seakan-akan keluar dari *dish* Migelas untuk menonjolkan Migelas dengan harga yang lebih murah sekarang.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Selama menjalani magang di TXT Creative, penulis tentunya pernah menghadapi kendala dalam pelaksanaannya baik secara pribadi maupun secara *team*. Setiap kendala yang dihadapi menjadi sebuah pengalaman serta pembelajaran yang dapat penulis pelajari dalam dunia profesional. Sehingga setelah magang selesai, diharapkan penulis dapat mengevaluasi serta meningkatkan kemampuan bekerja baik dalam *soft skill* maupun *hard skill*. Tetapi dari setiap kendala yang

dihadapi penulis saat magang di TXT Creative, penulis belajar banyak dan mendapatkan banyak dukungan dari *team* atau rekan-rekan kerja yang lebih berpengalaman sehingga penulis merasa setiap kendala dapat ditemukan solusinya agar tidak menghambat kinerja kerja.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Kendala yang dihadapi oleh penulis sebagai *graphic designer intern* yang baru terjun kedalam dunia *creative agency* profesional adalah *workload* pekerjaan yang cukup tinggi dan menumpuk. Sehingga penulis seringkali mengalami *artblock* saat mengerjakan beberapa proyek sekaligus. Permintaan dari *client* yang sering berganti-ganti dengan *deadline* yang cepat membuat penulis harus bekerja secara maksimal tetapi tetap efektif. Selain dari sisi pekerjaan, penulis juga mengalami kendala dalam mempelajari serta mempraktikkan *skill* desain. Pada saat awal, penulis mengalami kesulitan untuk menggunakan *tools* desain untuk menciptakan hasil desain sesuai dengan standar industri. Sehingga diperlukan waktu untuk belajar membuat *effect*, *digital imaging*, *editing*, dan *skill* lainnya yang dibutuhkan untuk mempercepat proses pengerjaan proyek. Penggunaan *artificial intelligence* dalam dunia profesional tidak dapat dipungkiri. Dalam dunia perkuliahan, penggunaan *artificial intelligence* tidak diperbolehkan, tetapi dalam praktik dunia kerja penggunaan AI sangat membantu dan diperlukan untuk membuat hasil desain yang lebih profesional. Sehingga penulis juga harus beradaptasi dengan penggunaan *artificial intelligence* untuk mempercepat proses mendesain dan sesuai dengan standar industri.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Setiap kendala yang dihadapi oleh penulis selama magang, mendapatkan solusi yang sangat membantu penulis baik dari *team* maupun rekan-rekan kerja lainnya. Beragam solusi menjadi sebuah pembelajaran yang sangat bermanfaat bagi penulis untuk diimplementasikan maupun ditingkatkan kemudian hari. Dalam segi kendala *workload*, *team* sangat mendukung dan

membantu penulis untuk menyelesaikannya. Manajemen proyek yang baik membuat proyek yang menumpuk dapat terselesaikan tepat waktu. Meskipun penulis dan *team* harus meluangkan waktu lebih untuk menyelesaikan *workload* yang masih ada setiap harinya. Setiap pengarah revisi serta *feedback* yang didapatkan penulis, sangat membantu penulis untuk menciptakan desain yang memenuhi standar industri. Apabila terjadi kendala dalam menggunakan *tools* atau bingung saat *editing*, terdapat rekan-rekan yang bersedia untuk membantu dan mengajarkan penulis. Sehingga banyak yang dapat penulis pelajari selama magang berlangsung baik secara *soft skill* maupun *hard skill*.

