

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Penulis memiliki posisi sebagai seorang desainer grafis yang sebagian besar bertanggung jawab dalam membuat konten untuk mempromosikan unit apartemen yang masih tersedia di apartemen B Residence Grogol melalui sosial media. Penulis juga mempunyai kewajiban untuk memastikan desain dapat dipakai dan terlihat jelas, bila desain tersebut ingin dibawa sampai ke tahap percetakan. Seluruh tugas diberikan oleh *supervisor*, kemudian diarahkan ke tim *digital marketing* untuk membuat konten tersebut.

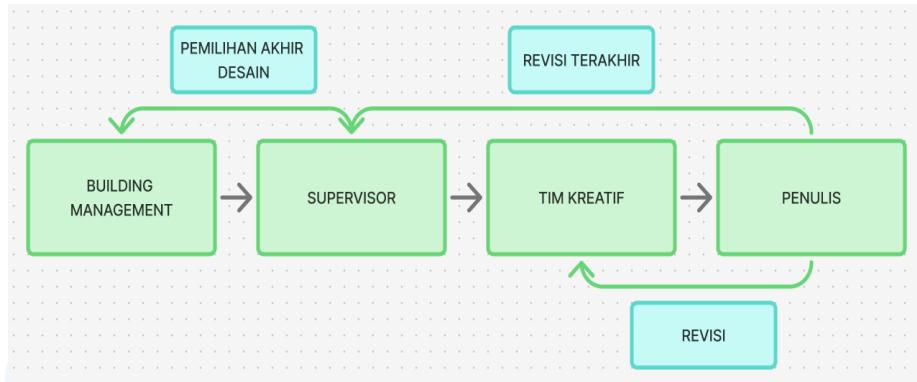
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Peran penulis adalah untuk melaporkan tugas apa yang sedang dikerjakan setiap minggunya kepada *supervisor*, untuk sekedar memberi tahu progres penggerjaan tugas selama melakukan pelaksanaan magang. *Supervisor* memberikan informasi mengenai apa saja yang sebaiknya dijelaskan di dalam konten tersebut, serta memastikan penyampaian informasi tepat dalam penggunaan bahasa dan kalimat, agar tidak menimbulkan kesalahpahaman. Setelah memberikan desain yang sudah disetujui oleh supervisor, beliau akan mengirimkan hasil desain kepada *building management*, kemudian *building management* akan melaporkan langsung kepada direktur perusahaan.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Pemberian tugas yang diberikan oleh *supervisor* adalah pemberian tugas yang diberikan oleh *building management* di awal untuk membuat suatu desain. Walau revisi juga dikirimkan kepada *supervisor*, *building management* tetap memegang pemilihan akhir desain mana yang akan diunggah atau dipakai. Sebagian besar penulis melakukan revisi minim terlebih dahulu kepada senior desainer grafis. Setelah itu, penulis baru

mengirimkan desain kepada *supervisor*. Bila ada revisi dari beliau maka penulis akan melakukan revisi kembali.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Banyak tugas yang diberikan kepada penulis selama melaksanakan magang di B Residence Group. Pemberian tugas kepada penulis selalu diberikan oleh *supervisor* terlebih dahulu. Berbagai proyek besar maupun kecil yang penulis kerjakan, dan penulis selalu menghasilkan desain pada setiap minggu.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	22-24 Juli 2025	Desain baju <i>Outing</i> ke pantai Anyer untuk B Residence Group	<ul style="list-style-type: none"> - briefing pemberian tugas - pengumpulan referensi - pengambilan warna dan elemen untuk dipakai di desain baju - pembuatan desain baju alternatif 1 - pembuatan desain baju alternatif 2 - pemilihan finalisasi alternatif desain - melakukan revisi - pengumpulan desain akhir di WhatsApp grup

2	24-30 Juli 2025	Desain <i>Feeds</i> Instagram untuk Buzz Billiard BSD	Pembuatan desain promosi dalam bentuk <i>feeds</i> (3 halaman) berupa <i>carousel</i> Instagram, info promo <i>girls day out</i> (promo berlaku untuk wanita saja), gratis main billiard sepantasnya setiap senin, dengan mengikuti ketentuan minimal pembelian makanan dan minuman. Berisi informasi juga mengenai jadwal atau paket billiard, senin sampai kamis.
3	1 Agustus 2025	Desain <i>Weekend Open House</i> untuk B Residence Grogol	Pembuatan desain promosi ukuran 3x4, info dijadakannya <i>weekend open house</i> setiap sabtu dan minggu jam 9 pagi sampai selesai, sekaligus mempromosikan harga unit apartemen 100% free PPN, yang akan diunggah di status WhatsApp.
4	6-7 Agustus 2025	Promo Ja'o Bajawa B Residence Grogol dapatkan hadiah berlibur dengan kapal pesiar	Pembuatan desain promosi berupa <i>feeds</i> Instagram ukuran 4x4, berisikan undangan ke restaurant Ja'o Bajawa, hari sabtu, jam 11 siang sampai selesai, berkesempatan untuk mendapat hadiah berlibur dengan kapal pesiar.
5	12 Agustus 2025	Desain <i>Weekend Open House</i> untuk B Residence Grogol	Pembuatan desain promosi ukuran 3x4, info dijadakannya <i>weekend open house</i> setiap sabtu dan minggu jam 9 pagi sampai selesai, sekaligus mempromosikan harga unit apartemen 100% free

			PPN, yang akan diunggah di status WhatsApp.
6	13-14 Agustus 2025	Desain promo kemerdekaan Lotus Residence free kanopi setiap lima pembelian unit	Pembuatan desain promosi ukuran 4x4, info promo kemerdekaan berkesempatan mendapatkan kanopi gratis, dari tanggal 15-30 Agustus.
7	20-21 Agustus 2025	Desain <i>Weekend Open House</i> untuk B Residence Grogol	Pembuatan desain promosi ukuran 3x4, info diadakannya <i>weekend open house</i> setiap sabtu dan minggu jam 9 pagi sampai selesai, sekaligus mempromosikan harga unit apartemen 100% free PPN, yang akan diunggah di status WhatsApp.
8	22 Agustus-2 September 2025	Desain promo Lotus residence rumah dua kamar tidur	Pembuatan desain serta membuat animasi motion grafis ukuran 3x4, info tersedianya promosi harga untuk unit perumahan di Lotus Residence.
9	3-4 September 2025	Desain <i>Weekend Open House</i> untuk B Residence Grogol	Pembuatan desain promosi ukuran 3x4, info diadakannya <i>weekend open house</i> setiap sabtu dan minggu jam 9 pagi sampai selesai, sekaligus mempromosikan harga unit apartemen 100% free PPN, yang akan diunggah di status WhatsApp.
10	8-10 September 2025	Membantu membuat ilustrasi untuk video promosi <i>smart office & private lounge</i>	Pembuatan ilustrasi kerangka ruangan untuk <i>reels</i> Instagram, mempromosikan ruangan <i>smart office & private lounge</i> . Hasil akhir gambar diberikan kepada

			video editor untuk diedit kembali di dalam video.
11	10-11 September 2025	Desain <i>Weekend Open House</i> untuk B Residence Grogol	Pembuatan desain promosi ukuran 3x4, info diadakannya <i>weekend open house</i> setiap sabtu dan minggu jam 9 pagi sampai selesai, sekaligus mempromosikan harga unit apartemen 100% free PPN, yang akan diunggah di status WhatsApp.
12	12-16 September 2025	Desain promo B Residence BSD hanya selangkah maju	Pembuatan desain serta membuat animasi motion grafis ukuran 3x4, info tersedianya promosi harga untuk unit perumahan di B Residence BSD.
13	25-26 September 2025	Desain <i>Weekend Open House</i> untuk B Residence Grogol	Pembuatan desain promosi ukuran 3x4, info diadakannya <i>weekend open house</i> setiap sabtu dan minggu jam 9 pagi sampai selesai, sekaligus mempromosikan harga unit apartemen 100% free PPN, yang akan diunggah di status WhatsApp.
14	29 September-1 Oktober 2025	Desain <i>Feeds</i> Instagram memperingati hari batik nasional	Pembuatan desain <i>feeds</i> Instagram ukuran 3x4 (1 halaman), memperingati hari batik nasional.
15	2-3 Oktober 2025	Desain <i>Weekend Open House</i> untuk B Residence Grogol	Pembuatan desain promosi ukuran 3x4, info diadakannya <i>weekend open house</i> setiap sabtu dan minggu jam 9 pagi sampai selesai, sekaligus mempromosikan harga unit apartemen 100% free PPN, yang akan diunggah di status WhatsApp.

16	7-8 Oktober 2025	Desain <i>Weekend Open House</i> untuk B Residence Grogol	Pembuatan desain promosi ukuran 3x4, info diadakannya <i>weekend open house</i> setiap sabtu dan minggu jam 9 pagi sampai selesai, sekaligus mempromosikan harga unit apartemen 100% free PPN, yang akan diunggah di status WhatsApp. Kali ini menggunakan desain <i>template</i> yang baru.
17	9-10 Oktober 2025	Video promosi memperkenalkan seluruh fasilitas yang ada di B Residence BSD	Pembuatan desain serta membuat animasi motion grafis ukuran 3x4, info memperkenalkan seluruh fasilitas yang ada di B Residence BSD.
18	13-15 Oktober 2025	Video promosi unit untuk B Residence Grogol	Pembuatan desain serta membuat animasi motion grafis ukuran 3x4, info tersedianya promosi harga untuk unit perumahan di B Residence Grogol.
19	16-17 Oktober 2025	Desain <i>Weekend Open House</i> untuk B Residence Grogol	Pembuatan desain promosi ukuran 3x4, info diadakannya <i>weekend open house</i> setiap sabtu dan minggu jam 9 pagi sampai selesai, sekaligus mempromosikan harga unit apartemen 100% free PPN, yang akan diunggah di status WhatsApp. Kali ini menggunakan desain <i>template</i> yang baru.
20	20 Oktober-20 November 2025	Desain <i>signage</i> untuk ditempel di kantor dan tata tertib kolam renang B Residence Grogol	Pembuatan desain ruangan 2 ukuran, yaitu 25x8 cm dan 30x10cm, serta pembenaran <i>layout</i> , penambahan warna perusahaan, dan logo perusahaan. Pembuatan tata tertib kolam renang,

			membenarkan <i>layout</i> dan penyesuaian warna seperti warna logo B Residence Group.
21	23-24 Oktober 2025	Desain <i>Weekend Open House</i> untuk B Residence Grogol	Pembuatan desain promosi ukuran 3x4, info diadakannya <i>weekend open house</i> setiap sabtu dan minggu jam 9 pagi sampai selesai, sekaligus mempromosikan harga unit apartemen 100% free PPN, yang akan diunggah di status WhatsApp. Kali ini menggunakan desain <i>template</i> yang baru.
22	30-31 Oktober 2025	Desain <i>Weekend Open House</i> untuk B Residence Grogol	Pembuatan desain promosi ukuran 3x4, info diadakannya <i>weekend open house</i> setiap sabtu dan minggu jam 9 pagi sampai selesai, sekaligus mempromosikan harga unit apartemen 100% free PPN, yang akan diunggah di status WhatsApp. Kali ini menggunakan desain <i>template</i> yang baru.
23	3-4 November 2025	Desain <i>Weekend Open House</i> untuk B Residence Grogol	Pembuatan desain promosi ukuran 3x4, info diadakannya <i>weekend open house</i> setiap sabtu dan minggu jam 9 pagi sampai selesai, sekaligus mempromosikan harga unit apartemen 100% free PPN, yang akan diunggah di status WhatsApp. Kali ini menggunakan desain <i>template</i> yang baru.
24	13-14 November 2025	Desain <i>Weekend Open House</i> untuk B Residence Grogol	Pembuatan desain promosi ukuran 3x4, info diadakannya <i>weekend open house</i> setiap sabtu

			dan minggu jam 9 pagi sampai selesai, sekaligus mempromosikan harga unit apartemen 100% free PPN, yang akan diunggah di status WhatsApp. Kali ini menggunakan desain <i>template</i> yang baru.
25	12-17 November 2025	Desain baju <i>Outing</i> ke pantai Anyer untuk B Residence Group	Melakukan revisi desain baju <i>Outing</i> serta penambahan alternatif desain lagi, mengganti warna baju dari putih ke biru muda.

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Langkah pertama selalu diawali pemberian briefing, atau pemberian tugas pertama kali yang dijelaskan oleh *supervisor* kepada tim *digital marketing*. Informasi yang diberikan saat briefing berupa konten apa yang ingin dibuat, tujuan dibuatnya konten, dan media apa yang akan dipakai untuk mempromosikan konten tersebut. Pemberian tugas dicantumkan di grup WhatsApp bernama “*Brainstorming Marcom*”, marcom adalah singkatan dari *Marketing & Communication*. Grup tersebut digunakan juga sebagai tempat untuk tim berdiskusi mengenai pembuatan konten, tempat untuk menaruh revisi desain, dan yang terakhir adalah pengumpulan desain akhir setelah melakukan revisi.

Setiap minggu *supervisor* memberikan tugas dan meminta tim *digital marketing* untuk membuat konten promosi harian, biasanya dua sampai tiga buah postingan. Postingan dapat dibuat lebih dari tiga tergantung jadwal pengunggahan konten bulanan. Seluruh konten promosi diarahkan untuk diunggah di Instagram resmi B Residence Grogol (@bresidencegrogolofficial). Sebagian besar konten yang diunggah merupakan media *reels* Instagram selama 1-2 menit. Pengunggahan *feeds* Instagram biasanya hanya dibuat untuk mempostingan memperingati hari khusus.

Langkah berikutnya adalah mencari dan mengumpulkan referensi. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan bayangan ide untuk bentuk dan *feel* desain. Setelah ini, penulis dapat langsung mencoba untuk membuat desain tersebut. Langkah terakhir tetapi tidak kalah pentingnya adalah mengajukan desain kepada *supervisor* untuk direvisi. Bila tidak ada revisi, maka pekerjaan penulis sudah selesai dan penulis dapat lanjut untuk melakukan tugas desain lainnya.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

1) Desain baju *Outing* ke pantai Anyer

Penulis ditugaskan untuk membuat desain baju *Outing* untuk kegiatan rekreasi B Residence Group ke pantai Anyer, yang akan dilakukan pada akhir bulan. Pemberian briefing oleh *supervisor* selalu diberikan melalui grup WhatsApp bernama “*Brainstorming Marcom*”, dimana penulis sudah diajak masuk ke grup WhatsApp oleh *supervisor*. Grup tersebut adalah tempat untuk mengumpulkan semua hasil desain yang dibuat oleh tim *digital marketing*, sekaligus tempat penulis untuk melakukan asistensi dan pemberian desain setelah diasistensikan. Penulis langsung bertanya bagaimana progres desain baju yang penulis sudah bahas oleh *supervisor* di hari sebelumnya.



Gambar 3.2 Briefing Desain Baju *Outing* di Grup WhatsApp

Setelah penulis menanyakan hal tersebut ke grup, senior desainer grafis memberikan progress desain baju yang sudah ia buat. Beliau menugaskan penulis untuk membuat desain alternatif baju sebanyak 2 buah dari desain baju *Outing* yang sudah beliau buat. Hasil desain baju yang dibuat penulis akan dicetak di baju *Outing* yang nanti saat *Outing* akan dipakai, hal ini sudah disetujui oleh *supervisor*.



Gambar 3.3 Desain Baju *Outing* Senior Grafis Desainer

Senior desainer grafis juga memberitahu penulis bahwa warna baju yang akan dicetak menggunakan warna putih. Sehingga penulis tidak perlu memikirkan lagi warna apa yang cocok untuk baju *Outing*. Setelah briefing selesai, penulis mengumpulkan referensi visual baju rekreasi dengan melakukan searching di Google dan Pinterest. Penulis kemudian menggabungkan banyak gambar menjadi satu, untuk mengetahui warna apa yang cocok untuk digunakan, elemen gambar apa yang cocok, dan mengetahui kesan yang ingin didapatkan melalui desain baju *Outing* yang baru.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



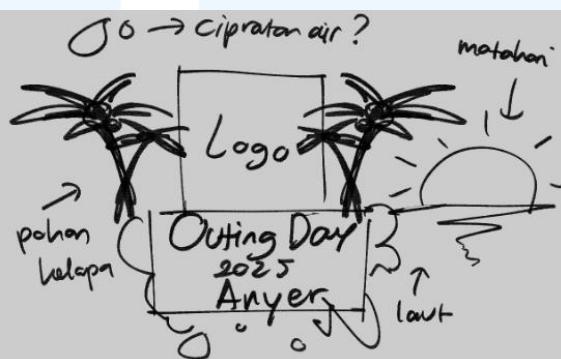
Gambar 3.4 Referensi Desain Baju *Outing*

Penulis akan membuat desain baju *Outing* menggunakan aplikasi Adobe Illustrator. Aplikasi ini adalah salah satu aplikasi yang dipakai desainer grafis untuk membuat ilustrasi berbasis vektor. Seperti yang sudah dijelaskan oleh Adobe sendiri, vektor adalah gambar yang terdiri dari titik, garis, kurva, dan bentuk geometris lainnya yang didasarkan dari rumus matematika. Dikarenakan merupakan gambar digital yang dihasilkan dari rumus matematika, bukan dari banyak titik (*pixel*), gambar vektor tidak akan terlihat pecah ketika ukuran gambar diperbesar maupun diperkecil, juga tidak akan pecah saat baju dicetak nanti. Sehingga penulis tidak perlu khawatir untuk melakukan perubahan drastis dalam pembuatan desain baju *Outing*.



Gambar 3.5 Pengambilan Warna dan Elemen dari Referensi

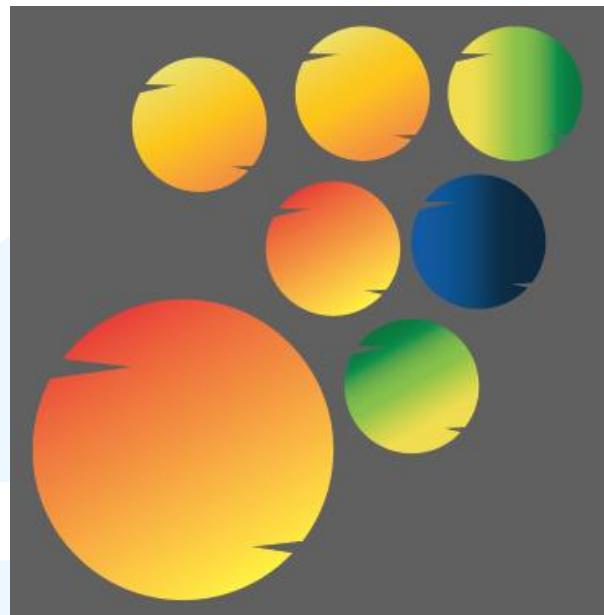
Penulis mengambil beberapa warna dan elemen ilustrasi yang menggambarkan kesan rekreasi ke pantai, dari referensi yang penulis sudah kumpulkan sebelumnya. Warna biru muda dan tua dipakai untuk menggambarkan warna langit dan laut. Mayoritas penulis memakai warna-warna hangat, seperti merah, oranye, dan kuning, untuk menggambarkan kesan hangat, kekeluargaan, dan kebersamaan. Tentunya sebelum membuat desain, penulis membuat sketsa awal untuk desain baju *Outing* alternatif desain 1, seperti berikut:



Gambar 3.6 Sketsa Desain Alternatif 1

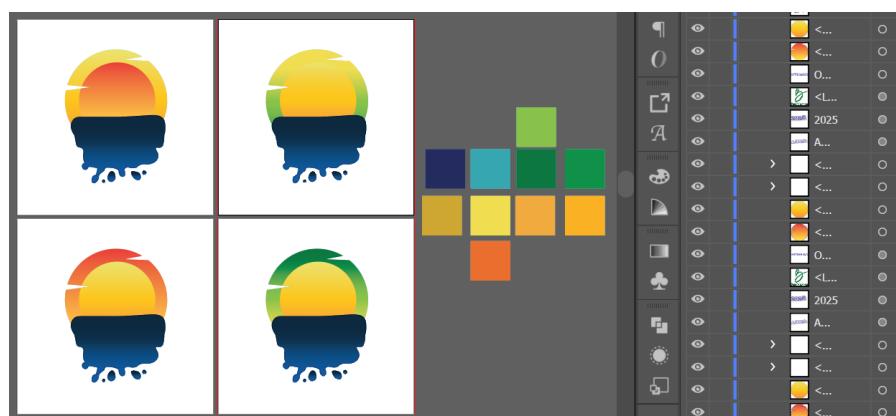
Dari sketsa, penulis memutuskan untuk membuat satu buah lingkaran, lalu bereksperimen dengan mencampurkan warna yang penulis sudah kumpulkan. Penulis ingin membuat desain yang segar dan minimalis, memanipulasikan hanya dari bentuk dan warna saja. Penulis tidak ingin memakai garis *outline* untuk pembuatan ilustrasi desain. Dengan menggunakan alat *gradient* di Adobe Illustrator, penulis dapat membuat gradasi warna di dalam lingkaran seperti berikut:

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.7 Gradasi Warna Lingkaran

Setelah melakukan observasi ke lingkaran tersebut, penulis mendapatkan ide baru. Penulis dapat membayangkan bentuk matahari terbenam yang berada di pantai dari gradasi lingkaran yang dibuat. Elemen gambar yang perlu ditambahkan adalah membuat bentuk laut di bawah matahari tersebut.



Gambar 3.8 Penambahan Elemen di Bawah Lingkaran

Pada bagian ini, penulis tinggal menambahkan elemen gambar pohon kelapa mengitari matahari tersebut, untuk memperjelas penggambaran suasana pantai. Tidak lupa penulis untuk menambahkan logo B Residence Group di tengah-tengah matahari dan penambahan

tulisan “*Outing day 2025 Anyer*”. Desain ini adalah desain alternatif ke 1, tetapi penulis ingin membuat alternatif warna lainnya untuk desain baju *Outing*.



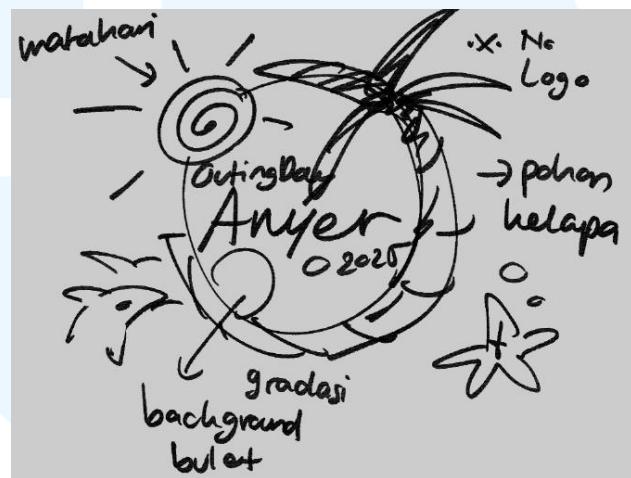
Gambar 3.9 Desain Baju *Outing* Alternatif Desain 1

Penulis kemudian memasukkan hasil desain ke dalam *mockup* baju menggunakan aplikasi Adobe Photoshop. *File mockup* baju sudah diberikan oleh senior desainer grafis. Penulis lalu menyimpan masing-masing hasil *mockup* dalam bentuk JPEG.



Gambar 3.10 *Mockup* Desain Baju *Outing* Alternatif Desain 1

Selesai dari membuat desain alternatif ke 1, penulis lanjut untuk membuat desain alternatif yang ke 2. Penulis memanfaatkan pemakaian gradasi lingkaran seperti yang dilakukan di pembuatan desain alternatif ke 1. Penulis juga menambahkan elemen gambar pohon kelapa, matahari, dan lumba-lumba untuk pembuatan desain alternatif ke 2. Berikut sketsa yang dibuat sebelum pembuatan desain baju *Outing* alternatif ke 2:



Gambar 3.11 Sketsa Desain Alternatif 2

Penulis bereksperimen kembali menggunakan warna gradasi yang terdapat di alternatif desain 1 kepada asset lingkaran dan pohon kelapa. Kali ini lingkaran tidak menyimbolkan matahari, melainkan menyimbolkan suasana langit sore. Sebelumnya penulis ingin memasukkan asset bintang laut ke dalam desain alternatif 2, hanya saja setelah dicoba kembali lebih cocok untuk memasukkan asset lumba-lumba di dalam gradasi lingkaran.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.12 Progres Desain Baju *Outing* Alternatif Desain 2

Penulis menambahkan tulisan “*Outing day 2025 Anyer*” di tengah-tengah lingkaran. Penulis juga membuat alternatif warna untuk desain baju *Outing* alternatif ke 2. Untuk desain ini, penulis tidak menambahkan logo B Residence Group, melainkan hanya menuliskannya nama perusahaan di bagian bawah elemen gambar matahari, untuk membedakan desain alternatif ke 1 dengan desain alternatif ke 2.



Gambar 3.13 Desain Baju *Outing* Alternatif Desain 2

Selesai mendesain, penulis kembali lagi memasukkan hasil desain ke dalam mockup baju menggunakan aplikasi Adobe Photoshop. Penulis mengatur letak desain agar pas tertampil di bagian tengah *mockup* baju. Penulis menyimpan masing-masing hasil *mockup* dalam bentuk JPEG.



Gambar 3.14 *Mockup* Desain Baju *Outing* Alternatif Desain 2

Dikarenakan seluruh desain baju *Outing* sudah selesai, penulis langsung mengirimkan hasil desain ke WhatsApp di grup “*Brainstorming Marcom*”. Penulis langsung meminta revisi kepada *supervisor*. Penulis juga sudah memberi informasi kepada tim *digital marketing* bahwa desain sudah selesai dikerjakan.



Gambar 3.15 Pengumpulan Desain Baju *Outing*

Setelah lama berdiskusi dan memilih, desain alternatif satu lah yang terpilih menjadi desain yang akan nanti dicetak di baju *Outing*. Beberapa minggu kemudian, perusahaan berhasil mencetak desain baju *Outing* yang sudah penulis buat. *Supervisor* memanggil penulis untuk mengecek cetakan baju tersebut. Pada tahap ini, baju sudah dapat digunakan untuk kegiatan rekreasi *Outing*.



Gambar 3.16 Desain Baju *Outing* yang Sudah Dicetak

2) Konten Promosi B Residence Grogol

Penulis ditugaskan membuat video untuk mempromosikan unit yang tersedia di apartemen B Residence Grogol, yaitu berupa 2 kamar tidur, tipe studio, dan tipe loft. Sebelumnya tim kreatif sudah membuat video seperti ini untuk diunggah di akun Instagram, sehingga penulis hanya perlu mengikuti gaya visual dan gaya animasi untuk membuatnya. Video bukan merupakan animasi yang digambarkan manual secara *frame by frame*, melainkan menggunakan teknik motion grafis, yaitu penggerakan asset berupa gambar, teks, ikon, dan penambahan audio untuk menyampaikan suatu informasi.

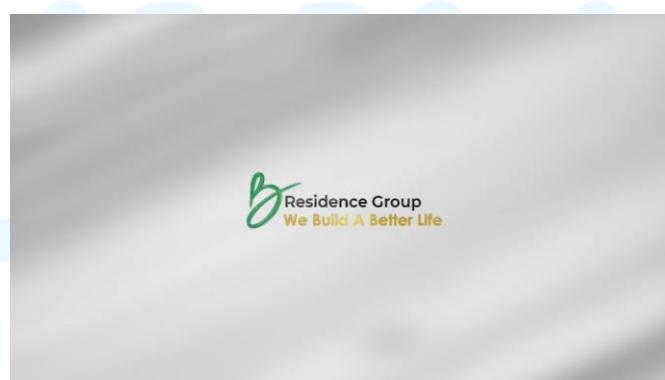
Penulis tidak perlu membuat asset lagi karena senior desainer grafis sudah membuat dan menyediakannya di folder tertentu yang dapat

penulis pakai. Hal ini berlaku untuk seluruh pembuatan video promosi. Penulis dipersilahkan untuk membuat aset sendiri bila diperlukan. Informasi dan *copywriting* sudah diberikan oleh *supervisor* di catatan briefing. Logo B Residence Group harus selalu ditaruh di pojok kanan dan kiri, dan informasi kontak perusahaan di paling bawah, sesuai dengan brief.



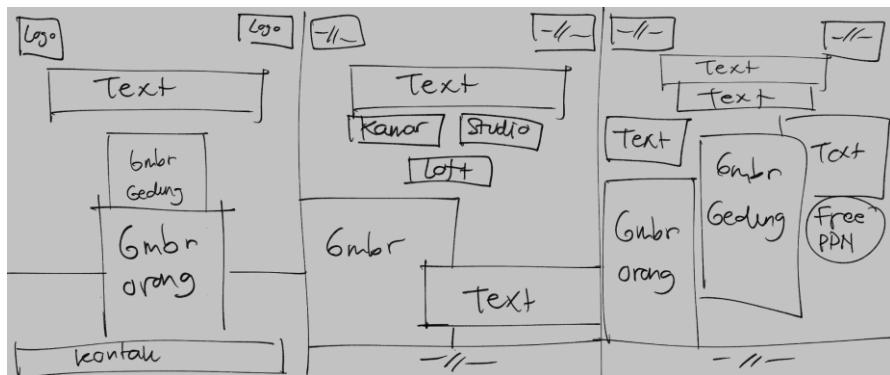
Gambar 3.17 Contoh Video B Residence Grogol Sebelumnya

Seluruh video promosi berukuran 3x4 *landscape*. Untuk video ini, penulis ditugaskan untuk membuat 3 halaman yang perlu ditransisikan di setiap halaman, seperti contoh di atas. Seluruh pembuatan video promosi harus ditutupi dengan video penutup yang sudah disediakan oleh tim kreatif.



Gambar 3.18 Video Penutup

Penutup video harus digunakan di setiap pembuatan konten. Video tersebut sudah diberikan oleh tim kreatif dan sudah diberikan izin untuk dipakai. Sebelum memulai mendesain, penulis membuat sketsa *layout* terlebih dahulu, seperti berikut:



Gambar 3.19 Sketsa *Layout* Video B Residence Grogol

Tentunya penulis juga membuat asset tambahan yang dibuat penulis sendiri menggunakan aplikasi Adobe Photoshop, untuk menambahkan informasi ke dalam video. Setelah itu, penulis memisahkan masing-masing asset ke dalam layer yang berbeda dengan nama *layer* masing-masing, kemudian dimasukkan lagi ke dalam folder yang sudah diberikan judul. Perapian penempatan *layer* dilakukan untuk memudahkan penulis saat mencari gambar, serta saat melakukan proses animasi. Penulis tidak lupa untuk menyiapkan gambar sebagai *background* video. Pembuatan asset dibuat menggunakan *shape*, *font*, dan gradasi warna.





Gambar 3.20 Pembuatan Aset Video B Residence Grogol 1

Penulis juga mengambil beberapa stok foto gratis dari folder yang diberikan senior desainer grafis. Stok foto selalu digunakan setiap pembuatan video promosi. Penulis menggunakannya juga sesuai dengan brief dan untuk menjaga konsistensi gaya visual perusahaan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.21 Pembuatan Aset Video B Residence Grogol 2

Setelah itu, penulis menggabungkan aset yang sudah dibuat dengan aset dari perusahaan untuk membuat satu halaman sebelum ditransisikan. Penulis berpindah ke aplikasi adobe Photoshop untuk penggabungan seluruh aset dan perapianan *layer*. Penulis menggunakan sistem *grid* selama proses pembuatan halaman.



Gambar 3.22 Pembuatan Grid Halaman 1

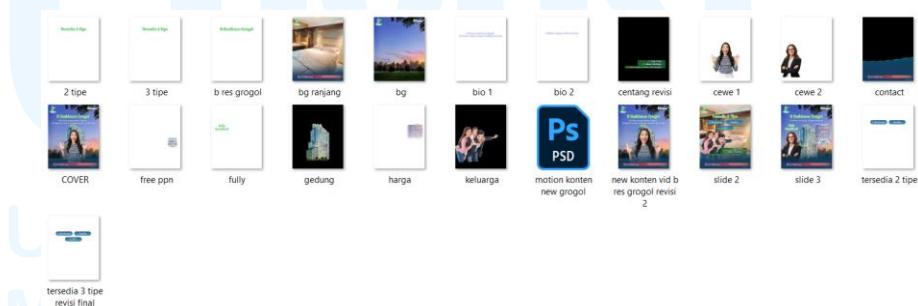
Penulis melakukan hal yang sama untuk halaman 2 dan 3. Menggunakan bantuan *ruler* dan menggeser *grid* untuk setiap halaman.

Hal ini dilakukan untuk memastikan informasi yang tersedia terbaca dengan jelas dan pembuatan *layout* rapih untuk setiap halaman. Selama proses ini penulis meminta revisi ke *supervisor* untuk memastikan informasi yang tertera sudah benar dan gaya visual sudah cocok, sebelum lanjut ke tahap animasi.



Gambar 3.23 Pembuatan Grid Halaman 2 dan 3

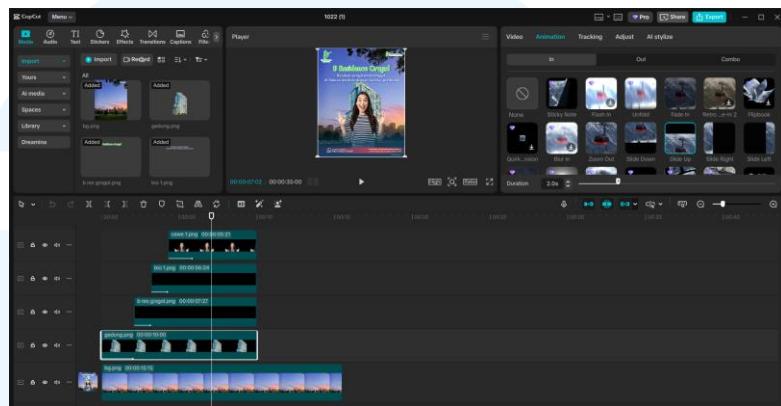
Selesai pembuatan seluruh halaman, setiap *layer* yang sudah penulis buat disimpan ke dalam *file* yang terpisah dalam bentuk PNG. Tujuan pemisahan *file* adalah agar mudah dimasukkan ke dalam aplikasi Capcut untuk dianimasikan. Penulis juga melakukan penamaan ulang untuk setiap *file* agar mengetahui apa isi dari setiap file tersebut.



Gambar 3.24 Pemisahan dan Penamaan Ulang File

Penulis kemudian berpindah ke aplikasi Capcut untuk melakukan animasi video. Setiap *file* diurutkan dari bawah ke atas, sesuai dengan urutan gambar yang ingin dianimasikan terlebih dahulu.

Untuk membuat gambar bergerak, penulis memencet tab *Animation*. Pada tab tersebut, sudah disediakan banyak transisi oleh aplikasi yang dapat langsung dipakai untuk menggerakkan setiap gambar. Penulis dapat mengatur kecepatan dan kelambatan pergerakan transisi.



Gambar 3.25 Pembuatan Video B Residence Grogol

Setelah animasi selesai dilakukan, penulis menambahkan *background* musik dengan lisensi gratis yang penulis unggah dari Youtube. Untuk mendapatkan video mp4, penulis melakukan *export* video dengan resolusi 1080p dan frame rate 30fps (*frame per seconds*). Ukuran video sama dengan ukuran halaman yaitu ukuran 3x4 *landscape*. Penulis kemudian mengumpulkan video yang sudah selesai ke grup chat WhatsApp.

3) Konten Promosi B Residence BSD

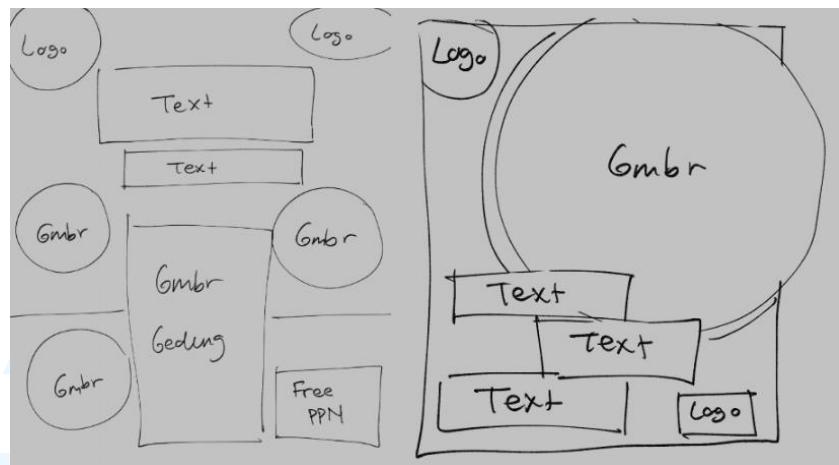
Penulis ditugaskan membuat video untuk mempromosikan unit yang tersedia di apartemen B Residence BSD. Mempromosikan mengenai berbagai fasilitas yang dekat dengan apartemen B Residence BSD. Untuk tahap pembuatan desain hampir serupa seperti yang sudah dijelaskan di sub bab sebelumnya. Berikut contoh video yang sudah pernah dibuat oleh tim kreatif:



Gambar 3.26 Contoh Video B Residence BSD Sebelumnya

Contoh video di atas akan digunakan sebagai referensi pembuatan video. Dikarenakan video ini menjelaskan mengenai banyak fasilitas yang dapat dikunjungi dekat dengan apartemen, penulis kali ini mencantumkan *copywriting* sendiri yang sudah disetujui oleh *supervisor*. Judul untuk halaman cover adalah “*All you need, just steps away*” dan “*B Residence BSD, dekat kemana saja*”. Sebelum memulai mendesain, penulis membuat sketsa *layout* terlebih dahulu, seperti berikut:

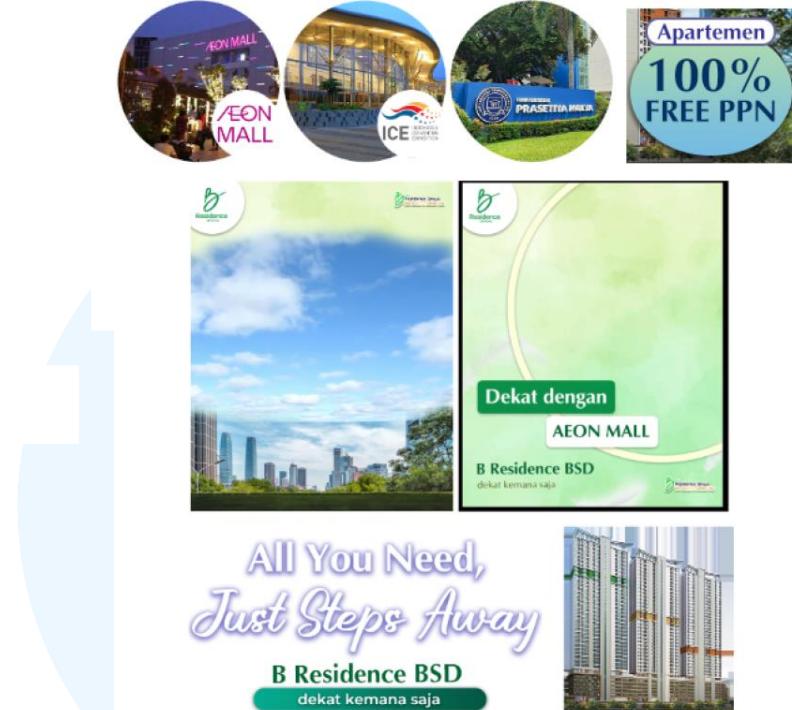
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.27 Sketsa Layout Video B Residence BSD

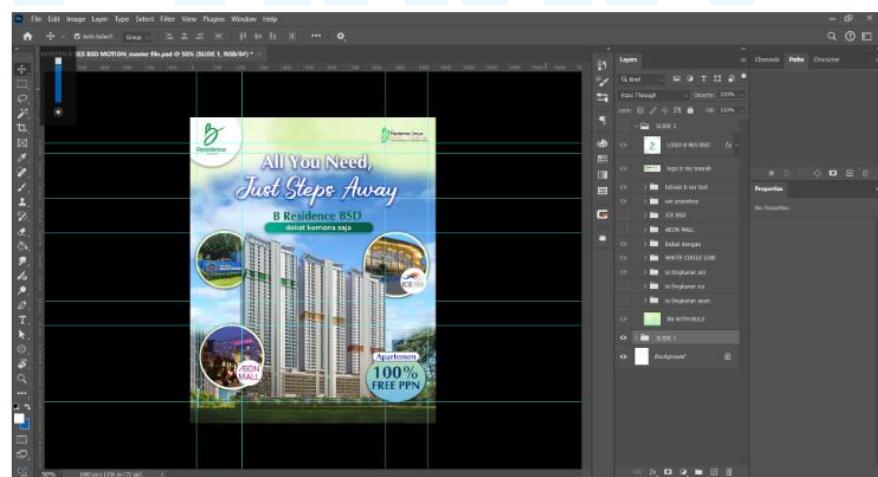
Penulis akan menempatkan logo B Residence Group di pojok atas kanan dan kiri seperti yang diberikan di brief, berbeda dari contoh video sebelumnya. Untuk video ini, sebagian besar asset dibuat sendiri oleh penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop. Aset yang penulis gunakan dari pemberian *file* tim kreatif hanyalah gambar gedung B Residence BSD dan 3 buah bola yang menggambarkan tempat AEON mall, *Indonesia Convention Exhibition* (ICE), dan Universitas Prasetiya Mulya. Penulis juga membuat background gambar untuk halaman *cover* dan halaman isi.





Gambar 3.28 Pembuatan Aset Video B Residence BSD

Setelah seluruh asset sudah dibuat, penulis menggabungkannya untuk membuat masing-masing halaman. Penulis kemudian membuat layout halaman *cover* dengan bantuan sistem *grid*. Penulis juga memisahkan setiap *layer* dan mengelompokkan ke dalam folder masing-masing.



Gambar 3.29 Pembuatan Grid Halaman Cover

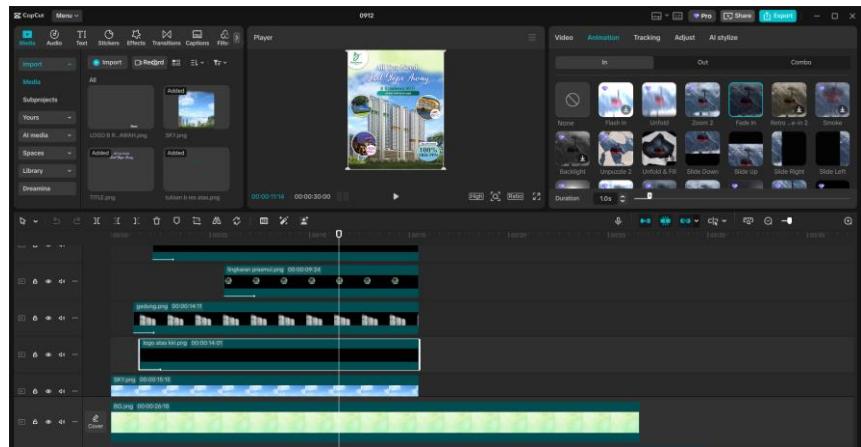
Tersisa 3 halaman lainnya, yaitu halaman isi yang masih perlu dibuat. Penulis memasukkan gambar dan memberi ulang informasi mengenai seberapa dekat masing-masing tempat dari apartemen B Residence BSD. Dekat dengan tempat AEON mall, *Indonesia Convention Exhibition* (ICE), dan Universitas Prasetiya Mulya. Penerapan sistem *grid* juga dilakukan pada seluruh halaman isi.



Gambar 3.30 Pembuatan *Grid* Halaman Isi

Selesai pembuatan halaman *cover* dan isi selesai, penulis menyimpan seluruh halaman dan asset-asset yang ingin dianimasikan dalam bentuk PNG. Kemudian memindahkannya ke aplikasi Capcut untuk diedit menjadi video dan ditambahkan transisinya. Video di export dalam bentuk mp4 dengan *background* musik yang memiliki lisensi gratis. Resolusi yang diatur adalah 1080p dan dengan frame rate 30fps (*frame per seconds*). Ukuran video sama dengan ukuran halaman yaitu ukuran 3x4 *landscape*. Penulis kemudian mengumpulkan video yang sudah selesai ke grup chat WhatsApp.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.31 Pembuatan Video B Residence BSD

4) Konten Promosi Lotus Residence

Penulis ditugaskan membuat video untuk mempromosikan ketersediaan unit berupa 2 kamar tidur, di perkomplekan rumah Lotus Residence. Lotus Residence sendiri merupakan perkomplekan rumah yang dekat dengan bandara, PIK, Tangcity mall, dan berbagai fasilitas lainnya. Hal ini menjadi salah satu *selling point* dari Lotus Residence yang biasanya ditawarkan. Ditambah dengan cicilan 2,6 juta ribu rupiah per bulan. Berikut contoh promo Lotus Residence yang sudah dibuat oleh tim kreatif sebelumnya:

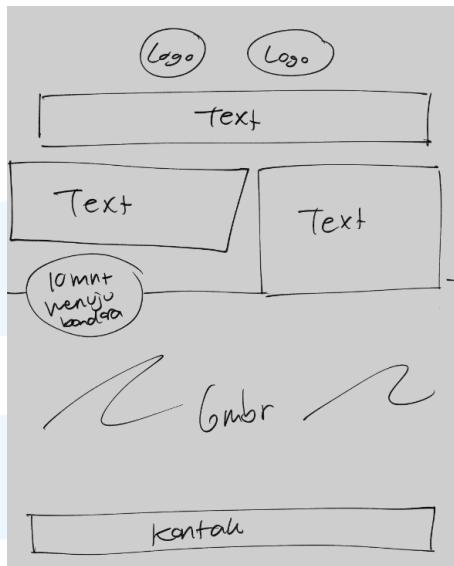




Gambar 3.32 Contoh Video Lotus Residence Sebelumnya

Untuk pemberian informasi sudah diarahkan oleh *supervisor*, bahwa penulis hanya perlu mengikuti penyampaian informasi seperti gambar di atas. Pewarnaan desain juga sebisanya menyerupai contoh di atas. Sebelum memulai mendesain, penulis berhasil membuat sketsa *layout* seperti berikut:

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.33 Sketsa Layout Video Lotus Residence

Penulis membuat gambar *background* terlebih dahulu. Penulis mengambil gambar rumah dari situs resmi Lotus Residence. Warna *background* yang dipilih adalah warna putih, dengan gambar rumah diubah opasitasnya menjadi 10% saja.



Gambar 3.34 Gambar *Background* Video Lotus Residence

Setelah itu, penulis membuat berbagai macam aset untuk mengisi halaman. Penulis mengambil warna emas untuk menggambarkan logo Lotus Residence, dan warna hijau menggambarkan logo B Residence Group. Tidak hanya satu warna yang dipakai, warna gradasi juga digunakan untuk desain ini. Penulis memilih jenis *font* dan membuat bentuk bangun ruang tidak terlalu kaku atau runcing, untuk memberikan gaya desain yang simpel dan profesional.



Gambar 3.35 Aset Video Lotus Residence

Kemudian penulis menggabungkan seluruh aset dan merapikannya menyesuaikan *layout* dari sketsa. Penulis juga menambahkan logo Lotus Residence dan logo Kokarga di paling atas tengah halaman. Setelah selesai, penulis langsung memberi hasil desain kepada *supervisor* untuk direvisikan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.36 Hasil Desain Sebelum Direvisi

Selesai melakukan revisi, terdapat beberapa aset yang perlu diubah. *Supervisor* meminta penulis untuk menghilangkan logo Kokarga, serta menghilangkan kotak hijau tua di bagian kiri serta isinya. Dikarenakan bagian kiri halaman sekarang kosong, penulis menggeser kotak yang bertuliskan “Cicilan hanya” lalu menggesernya ke bagian kiri agar lebih enak dilihat dari arah baca. Logo Lotus Residence juga dipindahkan ke atas tengah halaman tanpa didampingi logo lainnya. *Supervisor* juga meminta penulis untuk menambahkan 2 buah ikon berbentuk lingkaran, yang berisikan informasi “tanpa DP” dan “Free PPN 100%”.



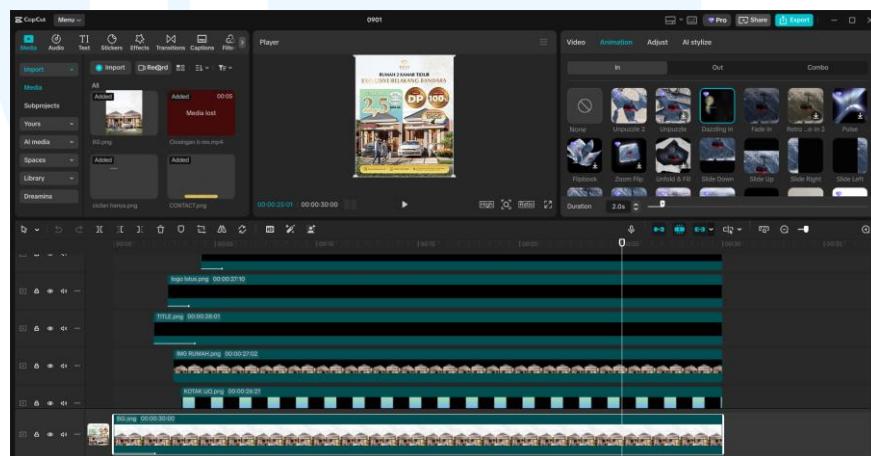
Gambar 3.37 Penambahan 2 Ikon

Dikarenakan bagian kanan halaman sekarang kosong, penulis menaruh kedua ikon tersebut di area tersebut. Catatan tambahan lagi dari *supervisor* untuk mengganti tulisan 10 menit menjadi 20 menit, di bagian menuju ke bandara. Cicilan hanya 2,6 juta diganti dengan hanya 2,5 juta. Adanya pula penambahan informasi untuk bebas biaya surat-surat. Alhasil bentuk revisi dan hasil akhir desain terlihat seperti berikut:



Gambar 3.38 Hasil Desain Sesudah Direvisi

Setelah hasil akhir desain sudah jadi, penulis langsung menyimpan seluruh asset dan halaman dalam bentuk PNG. Penulis memindahkan semua *file* ke aplikasi Capcut untuk dianimasikan. Seperti biasa, penulis melakukan transisi dengan memencet tab *Animation*, dan video di export dalam bentuk mp4. Penulis tidak lupa menambahkan *background* musik yang memiliki lisensi gratis. Ukuran video sama dengan ukuran halaman yaitu ukuran 3x4 *landscape*. Resolusi video adalah 1080p dan dengan frame rate 30fps (*frame per seconds*). Penulis kemudian mengumpulkan video yang sudah selesai ke grup chat WhatsApp.



Gambar 3.39 Pembuatan Video Lotus Residence

5) Konten Promosi *Weekend Open House*

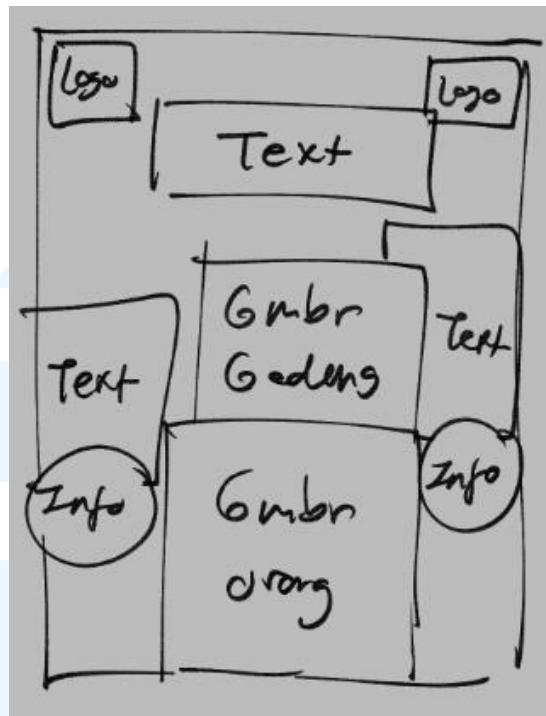
Setiap sabtu dan minggu di jam 9 pagi sampai selesai, B Residence Grogol mengadakan kegiatan *weekend open house*. *Weekend open house* ini khusus hanya diadakan untuk karyawan kantor saja. Seluruh karyawan dapat bergabung di kantor dan mendapatkan gratis satu roti dan kopi dari brand Kopi dari Hati. Informasi diadakanya kegiatan tersebut disebarluaskan melalui WhatsApp status dan gambar ajakan yang disebarluaskan ke grup kantor.



Gambar 3.40 Contoh Desain *Weekend Open House* Sebelumnya

Penulis bertanggung jawab setiap minggunya untuk membuat desain *weekend open house*, berukuran 3x4 *portrait*. Sebelumnya tim kreatif sudah membuat desain *weekend open house*. Penulis membantu mengganti tanggal dan *layout* untuk desain *open house* setiap minggunya. Untuk asset desain *open house* sudah disiapkan di *folder* yang diberikan oleh tim kreatif. Berikut sketsa yang penulis buat sebagai *layout* desain *weekend open house* untuk minggu berikutnya:

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.41 Sketsa Layout Weekend Open House

Penyampaian informasi mengikuti desain yang sudah dibuat sebelumnya. Penulis hanya perlu menata ulang asset dengan *layout* yang berbeda. Penulis juga boleh membuat asset baru untuk dimasukkan asal melakukan bimbingan dalam informasi yang ingin dimasukkan kepada *supervisor*. Logo B Residence Group terdapat di pojok atas dan kiri halaman, sesuai dengan brief. Pada tahap ini, penulis sekaligus membuat gambar *background* dan menempatkan asset gedung B Residence Grogol di tengah halaman.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.42 Gambar Background Weekend Open House

Terdapat beberapa aset yang penulis pakai kembali, seperti aset kontak, aset gedung perusahaan, dan aset judul. Penulis membuat aset sendiri untuk informasi harga unit *office* dan apartemen. Penulis juga mengganti gaya desain untuk 100% *Free PPN*.



Gambar 3.43 Pembuatan Aset Weekend Open House

Pada tahap ini, seluruh asset digabungkan menyesuaikan *layout* dari sketsa. Penulis menggunakan sistem *grid* untuk membantu menempatkan asset secara rapih dan tidak saling bertabrakan. Setelah penulis meraca cukup terhadap hasil akhir desain, penulis langsung menyimpan satu halaman tersebut dalam bentuk PNG. Lalu mengirimkannya ke grup WhatsApp untuk dikumpulkan.



Gambar 3.44 Pembuatan Grid Weekend Open House

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Berbagai tugas yang penulis kerjakan sambil membuat desain baju *Outing*. Sebagian besar yang penulis tangani adalah konten promosi untuk media sosial, seperti postingan *feeds* dan *reels* Instagram. Juga proyek-proyek lainnya seperti membuat signage dan pembuatan konten harian promosi setiap minggunya.

3.3.2.1 Proyek Promosi Buzz Billiard BSD

B Residence Group memiliki cabang utama yang berlokasi di BSD. Di dalam apartemen B Residence BSD, disediakan tempat bermain billiard. Tempat billiard tersebut bernama *Buzz Billiard*, yang dikelola oleh B Residence BSD sendiri. Terdapatnya akun Instagram resmi untuk *Buzz Billiard* (@buzzbilliardbsd). Pemberian informasi berupa jadwal tempat billiard dibuka dan promosi yang diadakan di jam, hari, minggu, atau bulan tertentu. Postingan Instagram juga

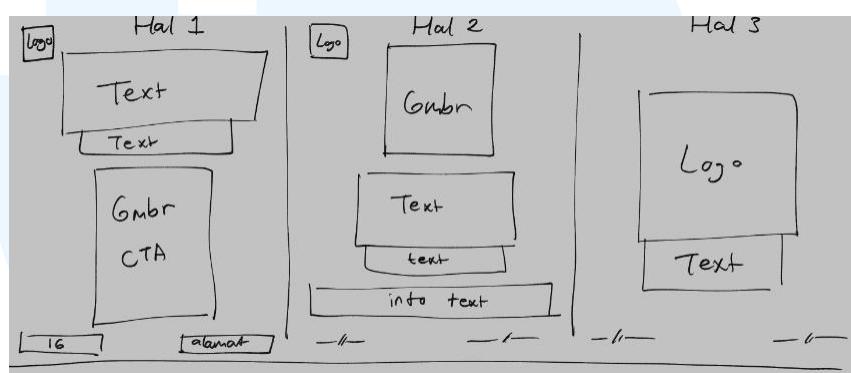
menampilkan suasana bermain di *Buzz Billiard* dan penampakan ruangannya.



Gambar 3.45 Desain Feeds *Buzz Billiard* Sebelumnya

Penulis ditugaskan untuk membuat *carousel* Instagram berisikan 3 halaman, berukuran 3x4 *portrait*. Informasi yang diberikan adalah diadakannya promo setiap hari senin, khusus untuk wanita saja, dengan minimal pembelian makanan dan minuman seharga Rp 200.000,00. Desain sebelumnya sudah dibuat oleh tim kreatif, tetapi hanya 1 halaman saja. Penulis ditugaskan untuk merapikan kembali *layout* dan melebarkan 1 halaman tersebut menjadi 3 halaman dengan informasi yang tidak jauh berbeda untuk setiap halaman, tetapi saat dibaca secara keseluruhan informasi tersebut saling sambung menyambung. Untuk penggunaan *font* juga perlu diubah.

Penulis melakukan bimbingan dengan *supervisor* untuk isi setiap halaman. Informasi yang tertera tidak jauh dari contoh yg diberikan sebelumnya. Hanya saja penulis perlu membuat beberapa *copywriting* baru, agar pemberian informasi efektif dan tidak berulang-ulang untuk setiap halaman. Setelah disetujui, barulah penulis membuat sketsa untuk mendapatkan bayangan visual untuk desain yang dibuat, seperti berikut:



Gambar 3.46 Sketsa Feeds Buzz Billiard

Mengikuti brief, logo ditaruh di pojok kiri atas. Nama akun Instagram *Buzz Billiard* ditaruh di pojok kiri bawah, dan alamat B Residence BSD di pojok kanan bawah. Sesuai diskusi dan revisi oleh *supervisor*, halaman 1 merupakan cover dan *Call To Action* (CTA). Halaman 2 untuk informasi lebih mengenai promosi. Halaman 3 adalah ajakan untuk mengikuti akun Instagram *Buzz Billiard*.



Gambar 3.47 *Background Feeds Buzz Billiard*

Setelah selesai membuat sketsa, penulis membuat *background* gambar untuk digunakan di seluruh halaman. Penulis menggunakan campuran warna gelap seperti hitam, dan gradasi warna pink. Warna gelap untuk membantu isi tulisan terbaca dengan jelas, dan warna pink untuk merepresentasikan wanita, sesuai dengan promosi yaitu khusus wanita saja.



Gambar 3.48 Pembuatan Aset *Feeds Buzz Billiard*

Penulis meminta logo *Buzz Billiard* dari senior desainer grafis, dan meminta gambar cewe yang terdapat di desain sebelumnya untuk dipakai kembali. Kemudian penulis memilih *font* yang cocok untuk digunakan, berwarna putih dan menggunakan border tebal

berwarna pink. Penulis menaruh *copywriting* dan gambar mengikuti *layout* sketsa yang sudah dibuat. Setelah seluruh halaman selesai dibuat dan tidak ada revisi lagi, penulis meng-*export* ketiga halaman tersebut menjadi PNG. Seperti biasa, penulis mengumpulkan hasil desain ke grup chat WhatsApp untuk diberikan kepada *supervisor*.



Gambar 3.49 Hasil Desain Feeds Buzz Billiard

3.3.2.2 Proyek Promosi *Smart Office & Private Lounge*

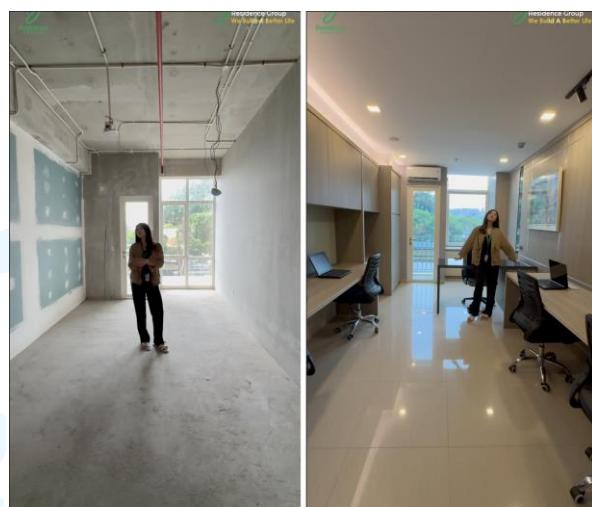
Penulis diminta untuk membuat ilustrasi kerangka ruangan *smart office & private lounge* B Residence Grogol. Ilustrasi tersebut akan digunakan sebagai aset untuk video promosi berupa *reels* Instagram. Video ini menjelaskan mengenai kondisi kedua ruangan sebelum dan sesudah di *fully furnished*. Penulis bekerja sama dengan tim *digital marketing* untuk membuat proyek ini, dari tahap briefing sampai selesai. Berikut referensi yang diberikan oleh *talent* social media, sebagai patokan untuk pembuatan video promosi:

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



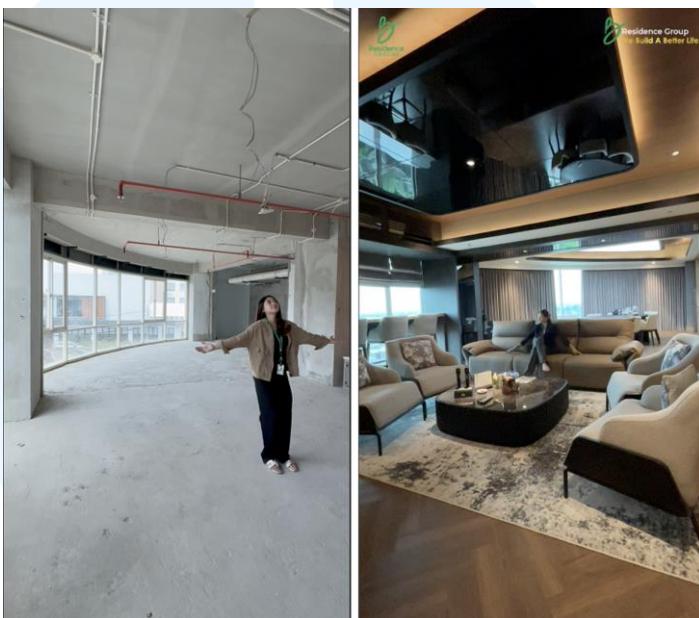
Gambar 3.50 Referensi Video dari Akun Instagram
Sumber: <https://www.instagram.com/reel/DMO6uNPz0Pn>

Setelah melihat video referensi, video editor dan *talent* social media bersama penulis, langsung berjalan menuju ruangan *smart office & private lounge* yang sebelum di *fully furnished* untuk merekam. Sebelum itu, video editor dan penulis berdiskusi mengenai mana sudut ruangan yang cocok untuk direkam, untuk memastikan *talent* social media dan seluruh perabotan rumah tangga tidak keluar dari bingkai kamera.



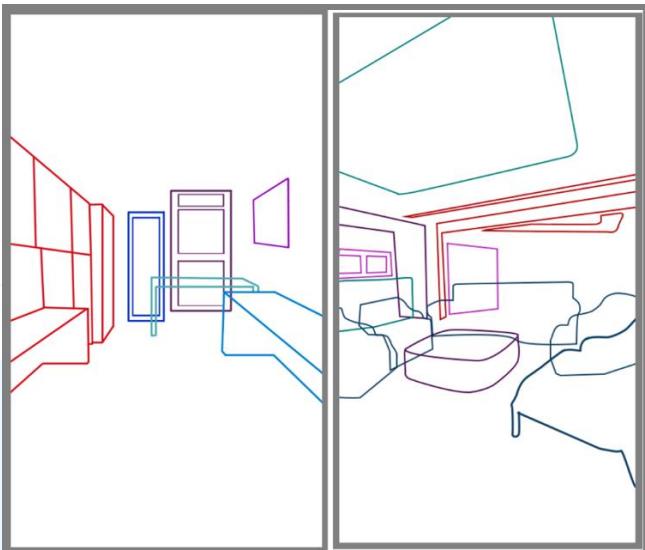
Gambar 3.51 Screenshot Video Smart Office Sebelum dan Sesudah Fully Furnished

Setelah itu, tim berpindah ke ruangan yang sudah di *fully furnished* dan melakukan perekaman kembali. Penempatan posisi kamera untuk setiap ruangan harus sama. Tujuannya adalah agar perbandingan ruangan sebelum dan sesudah terlihat jelas, dan transisi akan terlihat mulus saat melakukan pengeditan video.



Gambar 3.52 *Screenshot Video Private Lounge Sebelum dan Sesudah Fully Furnished*

Selesai merekam, penulis meminta *screenshot* video perbandingan kedua ruangan dari video editor. Tugas penulis sekarang adalah untuk membuat ilustrasi perabotan rumah tangga dengan menggunakan metode meniplak atau yang dapat disebut juga dengan istilah “*tracing*”. Menurut salah satu entri oleh Stephen Trump dari situs *Design+Encyclopedia*, “*tracing*” dalam desain merupakan salah satu teknik dasar yang digunakan untuk menciptakan gambar atau pola yang sudah ada, dengan presisi dan konsistensi tinggi dari objek aslinya.



Gambar 3.53 Ilustrasi Kerangka Ruangan *Smart Office* dan *Private Lounge*

Penulis membuat ilustrasi dengan menurunkan opasitas *screenshot* video menjadi sekitar 50%. Kemudian penulis menambahkan satu *layer* lagi di atas halaman untuk melakukan metode *tracing*. Penulis juga menggunakan bantuan *ruler* untuk membuat garis yang lurus dan tebal. Setiap perabotan rumah digambar dengan garis warna yang berbeda untuk membedakan satu sama lain. Kedua kerangka ilustrasi tersebut penulis berikan kepada video editor untuk ia animasikan dan masukkan ke dalam video promosi.

3.3.2.3 Proyek Memperingati Hari Batik Nasional

Dalam memperingati hari batik nasional, penulis ditugaskan untuk membuat *feeds* Instagram ukuran postingan 3x4 *portrait*, untuk memperingati hari tersebut. Desain ini juga akan dipakai sebagai cover untuk *reels* Instagram. Sebelumnya sudah terdapat beberapa *feeds* instagram di akun resmi B Residence Group yang juga memperingati hari-hari khusus, seperti berikut:



Gambar 3.54 Contoh Desain *Feeds* Memperingati Hari Khusus

Dari kumpulan gambar tersebut setelah melakukan observasi, penulis menemukan bahwa seluruh gambar tersebut memakai *layout* yang sama. Untuk *file* asset gedung dan nama cabang anak perusahaan sudah disediakan oleh senior desainer grafis. Penulis mengambil salah satu gambar yang berada di pojok kiri atas, dan berhasil mengidentifikasi layout seperti berikut:

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.55 Identifikasi Layout

Layout berikut akan diarahkan ke desain yang akan dibuat untuk mempertahankan konsistensi desain untuk pembuatan *feeds* Instagram memperingati hari khusus. Pertama-tama, penulis membuat gambar *background* sebagai warna utama postingan. Dikarenakan postingan ini untuk memperingati hari batik nasional, penulis menambahkan motif batik Megamendung dan tekstur lainnya yang seragam agar gambar *background* tidak terlalu kosong.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.56 Gambar *Background Feeds* Hari Batik Nasional

Setelah selesai membuat gambar *background*, penulis mulai mencari stok foto gratis lisensi berupa orang sedang menenun kain batik di Google dan menaruhnya di tengah halaman. Penulis menaruh aset bangunan di paling bawah tengah halaman. Penulis juga tidak lupa untuk mencantumkan logo B Residence Group di atas tengah halaman, dan mencantumkan tulisan “Selamat Memperingati Hari Batik Nasional”.



Gambar 3.57 Pembuatan Aset *Feeds* Hari Batik Nasional

Seluruh aset tersebut digabungkan dan dirapihkan kembali. Hasil akhir desain disimpan dalam bentuk PNG. Penulis kemudian mengumpulkan hasil desain ke dalam grup WhatsApp.



Gambar 3.58 Hasil Desain *Feeds* Hari Batik Nasional

3.3.2.4 Proyek *Signage Ruangan* dan Tata Tertib Kolam Renang

Penulis diminta *supervisor* untuk membuat desain sekaligus merapihkan *layout signage* untuk beberapa ruangan yang ada di kantor, serta membuat *signage* untuk tata tertib kolam renang. Tujuan penambahan *signage* di wilayah perkantoran adalah untuk memberikan arahan lokasi atau ketentuan yang perlu diikuti, baik bagi para pengunjung maupun karyawan perusahaan. Berikut contoh *signage* etika penggunaan toilet yang sudah dibuat oleh senior desainer grafis:



Gambar 3.59 *Signage* Etika Penggunaan Toilet

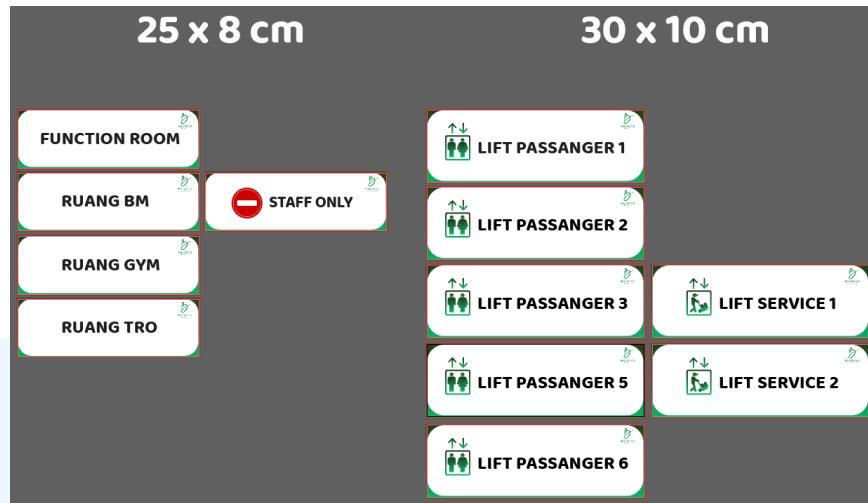
Penulis akan memakai *signage* di atas sebagai patokan desain untuk membuat *signage* tata tertib kolam renang dan *signage* ruangan. Dikarenakan senior desainer grafis yang membuat *signage* tersebut, beliau memberikan *file* Adobe Illustrator berisi aset-aset yang sudah ia buat sebelumnya selama ia mengerjakan *signage* yang serupa. Beliau memberikan *file* tersebut agar penulis mempertahankan gaya desain yang konsisten untuk keseluruhan pembuatan *signage*.



Gambar 3.60 Aset *Signage* Etika Penggunaan Toilet

Untuk list *signage* ruangan sudah diinformasikan oleh *supervisor*. Penulis hanya perlu menambahkan border di sekeliling *signage*, dengan warna gradasi hijau muda dan tua, menyesuaikan logo perusahaan. Sesuai dengan brief, penulis menambahkan logo B Residence Group di pojok kanan atas *signage*. Penulis juga menambahkan beberapa ikon di sebelah nama ruangan, untuk

memperjelas arti dari *signage* tersebut. Untuk ikon mana yang cocok untuk dipasang sudah didiskusikan dan direvisi oleh *supervisor*.



Gambar 3.61 *Signage Ruangan*

Berpindah ke pembuatan tata tertib kolam renang. Senior desainer grafis sudah membuatnya terlebih dahulu, sehingga tugas penulis adalah untuk membenarkan *layout* yang beliau sudah buat. Untuk *copywriting* juga sudah disediakan oleh Building Management.



Gambar 3.62 Tata Tertib Kolam Renang

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Penulis mendapatkan banyak ilmu selama menjadi seorang *graphic designer* di B Residence Group. Dimulai dari memecahkan masalah dan mencari solusi untuk setiap tugas yang dilaksanakan. Tantangan yang muncul selama

magang turut membentuk rutinitas bekerja dalam memahami alur kegiatan serta budaya perusahaan. Meskipun sebagian hambatan tidak bersifat signifikan, penulis memanfaatkan periode ini sebagai ruang untuk belajar dan proses pengembangan diri yang dapat dibawa ke jenjang karir. Setiap kendala desain yang didapatkan membantu mendorong perkembangan sisi *creative thinking* penulis. Bagian berikut menjelaskan dinamika penulis dalam menghadapi kendala, serta upaya dalam menemukan solusi selama pelaksanaan magang.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Terdapat beberapa kendala yang dialami penulis selama melakukan aktivitas magang. Salah satunya adalah mendapatkan banyak tugas dalam satu hari secara mendadak. Penulis perlu menyesuaikan diri dengan melakukan *multitasking* dari tugas satu ke tugas lainnya untuk mengejar *deadline*, serta gesit dalam menyelesaikan setiap tugas. Belum ditambah dengan waktu yang diperlukan untuk mencari informasi dan materi referensi yang cocok untuk menghasilkan desain.

Beberapa tugas juga memiliki ketentuan brief yang kurang spesifik dan belum *final*. Alhasil banyak alternatif desain yang tidak jadi dipakai di tahap akhir desain, serta revisi yang berulang kali baik dari segi konsep dan visual desain. Revisi sebaiknya diberikan di tengah-tengah proses melakukan desain agar tidak merusak alur perancangan desain yang sudah terjadwal. Situasi tersebut dapat dicatat sebagai salah satu bentuk tantangan yang dialami penulis. Diperlukannya fleksibilitas dan kemampuan beradaptasi yang kuat agar desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan perusahaan dan dapat selesai tepat waktu.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Solusi yang didapatkan penulis adalah dengan mendahulukan tugas yang paling dekat dengan *deadline*. Untuk mengurangi pemborosan waktu yang kurang efektif, beberapa hari sebelum diberikan brief, penulis sudah membuat dan menyediakan aset desain lainnya yang dapat langsung dipakai saat melakukan proses pembuatan desain. Cara ini mempermudah dan mempercepat

alur penulis dalam menyelesaikan tugas. Penulis memastikan aset desain yang dibuat tetap sesuai dengan konsep dan tidak berbeda jauh dari gaya visual yang telah dibuat sebelumnya oleh perusahaan.

Di luar jam kerja, penulis merancang jadwal yang fleksibel setiap minggu untuk mendapat gambaran seberapa lama waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan setiap tugas. Sehingga memungkinkan adanya waktu tambahan untuk mengantisipasi terjadinya perubahan atau revisi mendadak. Metode lainnya yang dilakukan adalah penulis maksimal membuat tiga alternatif desain untuk setiap tugas. Tujuannya adalah untuk menyimpan energi dan mempertahankan produktivitas selama bekerja, agar setiap tugas dapat dikerjakan dengan semaksimal mungkin.

Terkait ketentuan brief yang semisalnya kurang dipahami atau memerlukan konteks lebih, penulis selalu aktif bertanya kepada *supervisor* untuk meminimalisir terjadinya miskomunikasi. Beberapa kali penulis juga menanyakan pendapat terkait desain yang telah dibuat kepada rekan kerja tim *digital marketing* untuk mendapatkan saran dan melakukan evaluasi kembali, sebelum mengajukan desain kepada *supervisor* untuk mengurangi revisi yang berulang kali.

