



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

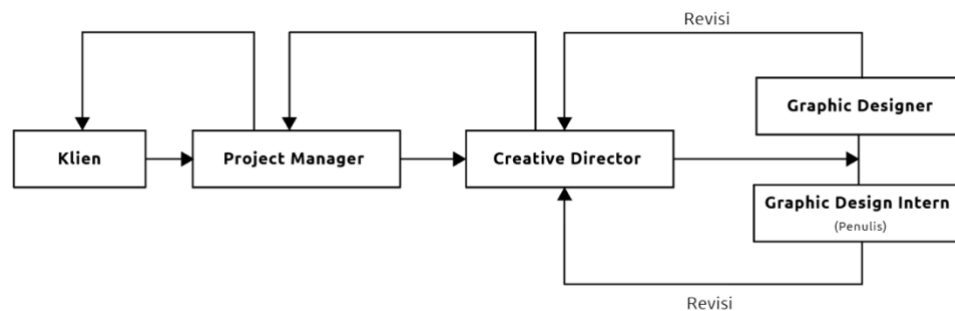
Berikut adalah penjelasan kedudukan dan alur koordinasi yang diterapkan oleh Arterie Studio selama penulis melakukan kerja magang.

1. Kedudukan

Dalam praktik kerja magang di Arterie Studio, penulis ditempatkan dengan posisi *graphic design intern* bersama dengan 1 orang lainnya di bawah pengawasan *Creative Director* dan *Project Manager*. Dalam proses pengerjaan proyek, penulis akan bekerja sama dengan sesama *intern* dan *graphic designer*. Untuk beberapa proyek, penulis hanya membantu pekerjaan sesama *graphic designer* sehingga eksekusi desain hanya berupa revisi *minor*.

2. Koordinasi

Berikut adalah alur koordinasi yang diterapkan oleh Arterie Studio:



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

Proses diawali dengan klien melakukan *meeting* dan memberikan *brief* kepada *Project Manager*. Brief tersebut akan diteruskan kepada *Creative Director* untuk diterjemahkan ke dalam *creative brief* yang akan disampaikan secara langsung kepada *graphic designer*, termasuk penulis. Terkadang *Project Manager* juga ikut memberikan arahan agar *brief* lebih jelas dan tidak miskomunikasi.

Setelah mendapatkan *brief*, penulis akan melakukan diskusi dengan sesama desainer untuk pembagian kerja. Bila pekerjaan telah selesai, maka salah satu *graphic designer* akan menyatukan pekerjaan dan melakukan presentasi kepada *Creative Director*. Bila tidak ada revisi, maka presentasi akan dilanjutkan kepada klien oleh *Project Manager*. Jika ada revisi dari klien, maka *Project Manager* akan langsung menghubungi *Creative Director* sekaligus *graphic designer* untuk melakukan revisi.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tugas yang penulis lakukan selama melakukan kerja magang di Arterie Studio.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	Kopinang	Mendesain <i>IG Post</i> Kopinang
		Desain Socmed Oadkids	Mendesain <i>IG Story</i> Oadkids dengan 3 tema awal terdiri dari 1 cover, 9 katalog, dan 2 template kosong per tema.
		Teman CEO	Mendesain <i>IG feeds</i> Teman CEO
2	2	Kopinang	Mendesain <i>IG Post</i> Kopinang
		Skin Junkie	Merancang bentuk dan desain packaging Skin Junkie - Sungel
		Oadkids	Mendesain <i>IG Story</i> Oadkids dengan 5 tema awal terdiri dari 1 cover, 9 katalog, dan 2 template kosong per tema.
3	3	Oadkids	Mendesain <i>IG Story</i> Oadkids dengan 5 tema (10 post/tema)
		Kopinang	Mendesain <i>IG Post</i> Kopinang
		Skin Junkie	Revisi desain packaging Skin Junkie -

			Sungel
	4	Clean Original	Content Clean Original
		Arterie	Desain <i>IG Feeds</i> dan menyusun kalender konten
		Skin Junkie	Merancang bentuk dan desain packaging Skin Junkie – <i>Body Oil</i>
	5	Clean Original	Konten Clean Original
		TemanCEO	Desain kemasan Petalux
		Glospport	Logo dan <i>packaging</i> Glospport
	6	HOCL Indonesia	Desain <i>IG Feeds (+caption)</i>
		Evil Genius	<i>Moodboard & brand identity</i> Evil Genius
		Glospport	Revisi logo dan <i>packaging</i>
		Skin Junkie	Desain packaging Skin Junkie – <i>Body Wash</i>
	7	HOCL Indonesia	Desain <i>IG Feeds (+caption)</i>
		Evil Genius	Brand guideline Evil Genius
		Kopinang	Desain <i>IG Post & IG Story</i> Kopinang
		Skin Junkie	Desain packaging Skin Junkie – <i>Body Wash</i>
	8	HOCL Indonesia	Desain <i>IG Feeds (+caption)</i>
		Kopinang	Desain <i>IG Post & IG Story</i> Kopinang
	9	Mulia Signature	Desain Katalog
		Nol Collective	<i>Research project brandground & moodboard</i>
		Kopinang	Desain <i>IG Post & IG Story</i> Kopinang
	10	HOCL Indonesia	Desain <i>IG Feeds (+caption)</i>
		Glospport	Desain <i>IG Feeds</i> Glospport
		Kopinang	Desain <i>IG Post & IG Story</i> Kopinang
		Skin Junkie	Revisi desain packaging Skin Junkie –

			<i>Body Wash</i>
	11	Okuru	Desain <i>IG Story</i> Okuru
		Kopinang	Revisi Desain <i>IG Post & IG Story</i> Kopinang
		Glospport	Desain <i>IG Feeds</i> Glospport

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama proses pelaksanaan magang, penulis mengerjakan berbagai proyek, seperti *branding*, desain media sosial, dan desain kemasan. Dari proyek tersebut, terdapat beberapa proyek yang penulis kerjakan dari awal hingga akhir. Berikut adalah penjelasan proyek utama penulis selama pelaksanaan magang berlangsung.

3.3.1. Perancangan *Brand Identity* Evil Genius

Evil Genius merupakan salah satu brand produk makanan khususnya saus pasta khas Italia yang berdomisili di Surabaya. Keunikan Evil Genius dari produk lain yaitu saus pasta yang diproduksi secara *handmade* dan *homemade*, serta menggunakan bahan yang *fresh* dan terjamin. Evil Genius memiliki visi dan misi yaitu menyediakan ‘makanan rumah’ (*home cooking*) Italia yang dapat dinikmati oleh semua orang dan semua usia.

1. *Briefing*

Pembimbing memberikan kuesioner yang telah diisi oleh klien. Dalam lampiran kuesioner tersebut, klien telah mengisi pertanyaan-pertanyaan yang dibutuhkan dalam proses membuat *branding*, seperti visi dan misi hingga *target market* produk. Kuesioner ini berfungsi sebagai *creative brief* yang dijadikan acuan bagi *graphic designer* dalam mengembangkan *key visual brand*.

First, your business.

Which industry does your business belong to?

- Apparel & Fashion
- Arts & Crafts
- Commercial Real Estate
- Cosmetic & Beauty
- Banking
- Food & Beverages
- Hotel & Resort
- Photography / Videography
- Media Production
- Medical
- Other: _____

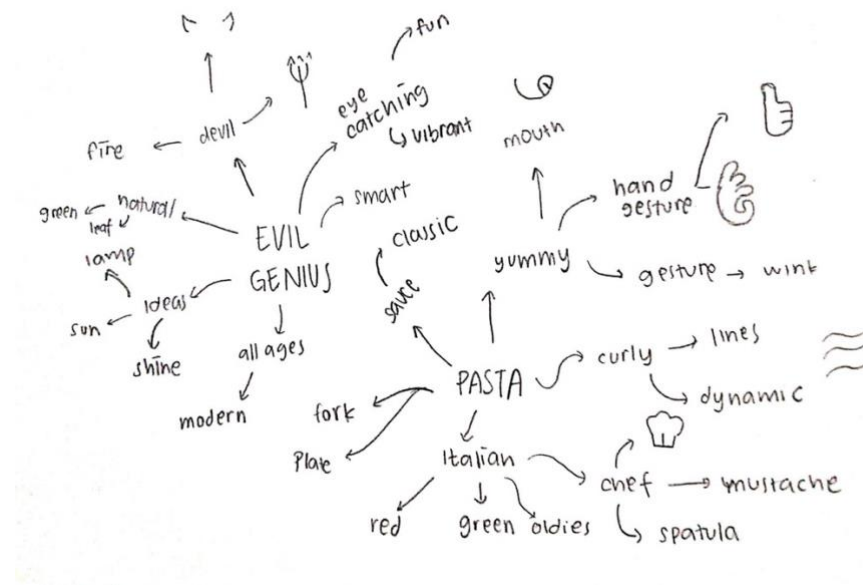
Background of your business *

Good Food from my kitchen to yours, mainly Italian pasta sauces

Gambar 3.2. Kuesioner Evil Genius
(Dokumentasi Arterie Studio)

2. Brainstorming

Dari hasil kuesioner tersebut, penulis melakukan *brainstorming* melalui mindmapping dan dilanjutkan dengan pencarian konsep, referensi dan sketsa kasar logo. Dalam membuat mind mapping, penulis mencoba merumuskan 3 kata kunci terlebih dulu yang dapat menjadi benang merah brand. Dari ketiga kata kunci tersebut, setiap kata kunci dikembangkan kembali.



Gambar 3.3. Mind mapping Evil Genius

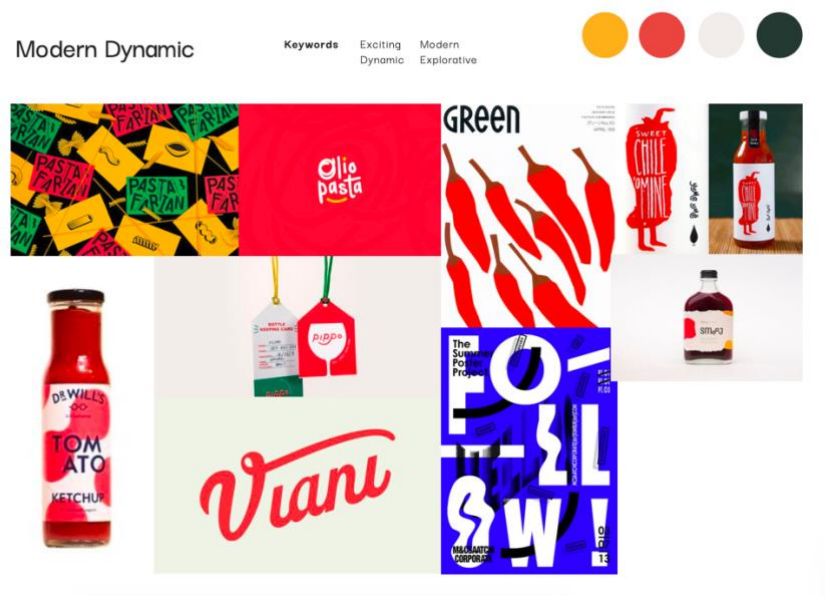
Dari *mind mapping* di atas, penulis mengambil yang dapat menjadi konsep utama, yakni modern, klasik, dan dinamis.

3. Moodboard

Setelah melakukan *mindmapping*, penulis mendapat 2 konsep yang dapat diajukan dan cocok untuk dikembangkan. Konsep pertama adalah *classic colorful vintage*, dengan tagline “*Happiness is Homemade*” serta memiliki kesan yang hangat dan dapat dipercaya. Sedangkan untuk konsep kedua yaitu *modern dynamic*, dengan pembawaan yang lebih menyenangkan, dinamis dan eksploratif. Konsep tersebut kemudian dilanjutkan dengan mencari dan mengumpulkan referensi untuk menyusun moodboard untuk masing-masing konsep.



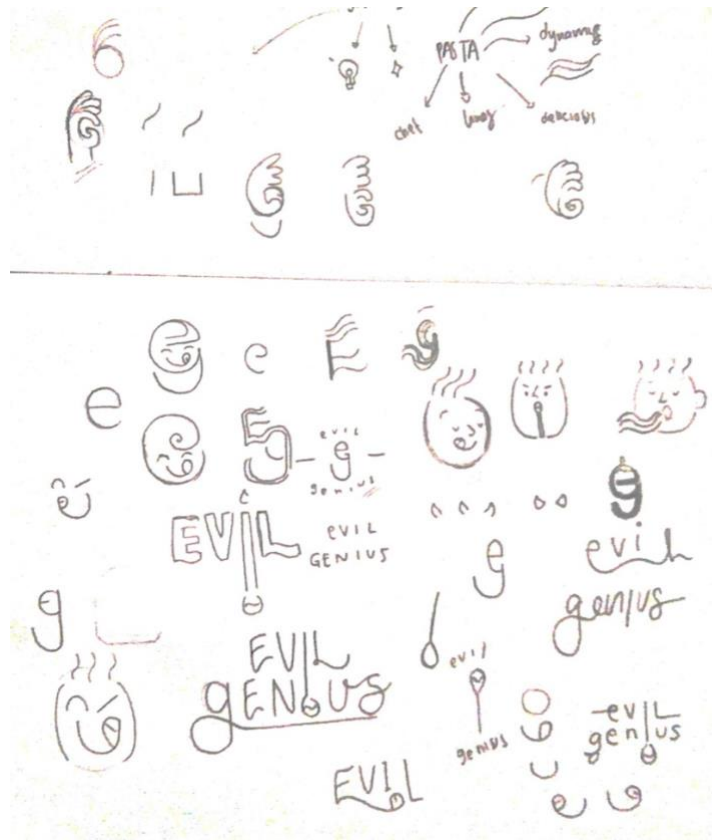
Gambar 3.4. Moodboard 1 Evil Genius



Gambar 3.5. Moodboard 2 Evil Genius

4. Sketsa

Berdasarkan hasil mindmapping dan konsep, penulis membuat sketsa kasar logo terlebih dahulu. Sketsa logo yang telah dibuat kemudian dipilih kembali oleh penulis untuk didigitalisasikan. Selain itu penulis juga membuat sketsa supergrafis yang akan digunakan sebagai elemen pendukung.



Gambar 3.6. Sketsa Logo Evil Genius

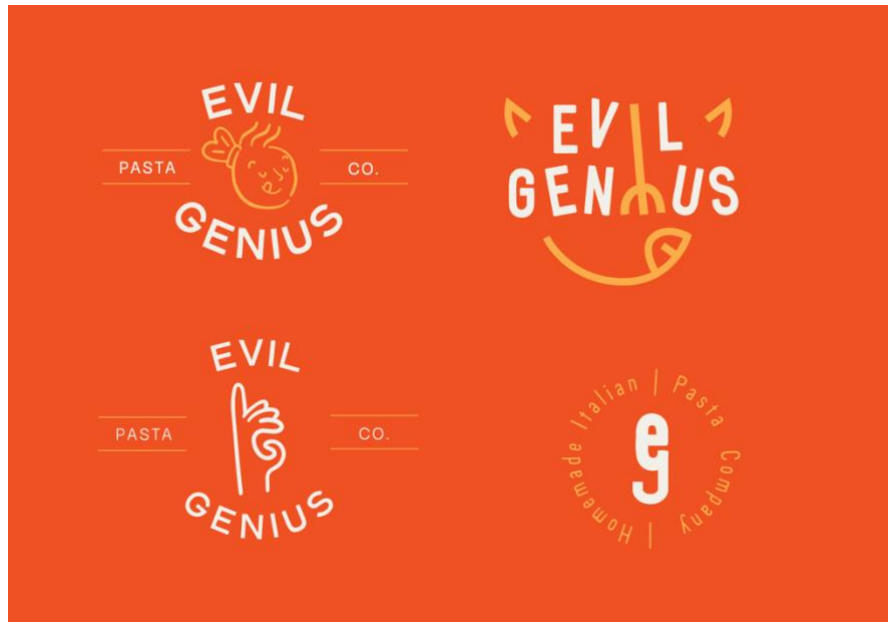
5. Proses Desain

Dari hasil elemen-elemen logo yang telah dibuat, penulis mulai menata *logogram* dengan *logotype*. Setelah proses merancang, terdapat 4

alternatif logo yang dihasilkan, 3 alternatif dengan konsep 1 dan 1 alternatif dengan konsep kedua.



Gambar 3.7. Alternatif 1 Logo Evil Genius



Gambar 3.8. Alternatif 2 Logo Evil Genius

Dari 4 alternatif logo yang diajukan, pembimbing memilih 2 logo, yaitu logo 1b dan 2. Kedua logo tersebut akan dimasukkan ke dalam *preview 1* kepada klien bersama dengan desain label kemasan pasta.

6. Hasil Akhir Logo dan *Packaging*

Setelah logo dan desain label kemasan telah dirancang, maka penulis menyatukan semuanya ke dalam *preview 1* yang akan diajukan kepada klien.



Gambar 3.9. *Preview 1* Alternatif 1 Logo Evil Genius



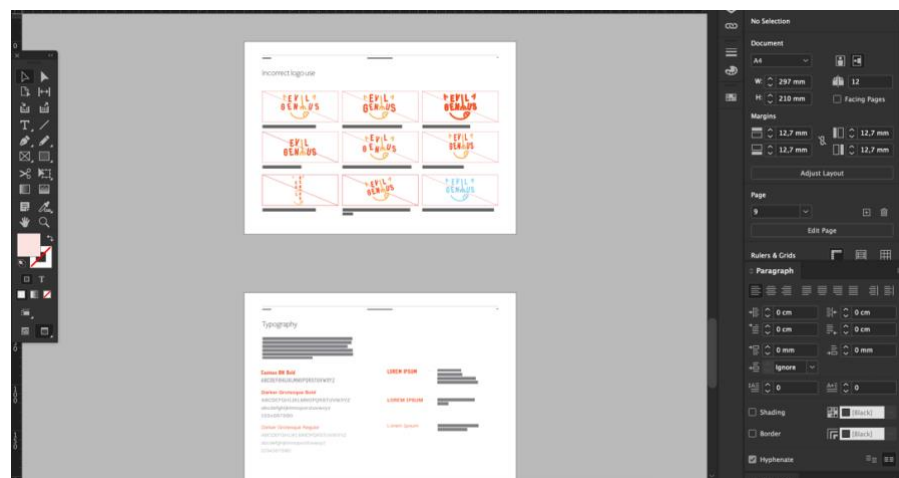
Gambar 3.10. Preview 1 Alternatif 1 Logo Evil Genius



Gambar 3.11. Preview 1 Desain Kemasan Evil Genius

7. Proses Desain Brand Guideline

Setelah klien memilih dan menentukan logo, proyek dilanjutkan dengan pembuatan *brand guideline*. Penulis bertugas untuk mengerjakan *brand guideline* tersebut dengan format konten yang telah disediakan oleh Arterie Studio.



Gambar 3.12. Proses Desain Brand Guideline Evil Genius

8. Hasil Akhir Brand Guideline

Berikut adalah hasil akhir desain *brand guideline* yang telah diasistensikan dengan *Creative Director* dan langsung diajukan kepada klien.



Gambar 3.13. Hasil Akhir *Brand Guideline* Evil Genius

3.3.2. Perancangan Ulang Desain Kemasan Skin Junkie

Skin Junkie merupakan *brand* skincare lokal dengan visi misi menjadi produk unggulan dengan menghadirkan produk yang terbuat dari bahan premium dan *natural*. *Brand* Skin Junkie memiliki karakteristik yang elegan, menyenangkan, dan kesan *vintage*. Dalam proyek ini, penulis melakukan desain ulang kemasan Skin Junkie karena kemasan lama kurang memberikan kesan *vintage*.



Gambar 3.14. Logo Skin Junkie

(<http://www.helloskinjunkie.com/content/8-about-us>)

1. *Brief*

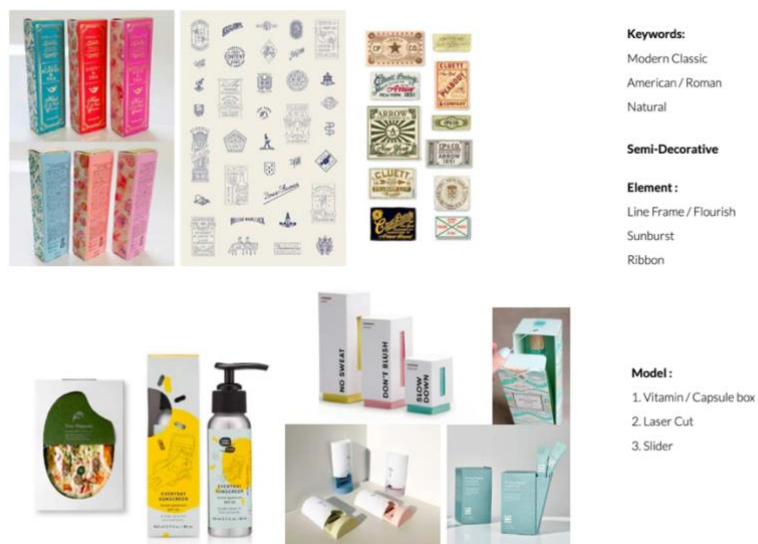
Penulis mendapatkan *brief* dari *Creative Director* untuk merancang ulang desain kemasan dengan mengikuti *brand guideline* Skin Junkie dan desain kemasan sebelumnya. Desain kemasan awal dirasa ‘terlalu

minimalis' sehingga kesan *vintage* yang menjadi karakteristik utama Skin Junkie kurang terlihat.

Dari kemasan awal, penulis harus tetap mempertahankan *icon* gambar yang menjadi ciri khas setiap kemasan. Terdapat 3 kemasan utama yang akan dirancang ulang, yaitu kemasan *sungel*, *body wash*, dan *body oil*.

2. *Brainstorming*

Selanjutnya penulis membuat *moodboard* dengan mengumpulkan referensi untuk mengembangkan elemen yang sudah ada serta menentukan *color palette*.



Gambar 3.15. *Moodboard* bentuk kemasan



Gambar 3.16. Moodboard desain kemasan dan color palette

3. Sketsa

Setelah mengumpulkan referensi, penulis mulai melakukan sketsa kasar secara digital. Hal ini membantu penulis untuk menyesuaikan tata letak desain dengan ukuran serta bentuk kemasan. Saat melakukan sketsa, penulis juga sudah menggunakan dan menyesuaikan warna yang akan digunakan.



Gambar 3.17. Sketsa Desain Kemasan *Sungel* Skin Junkie



Gambar 3. 18. Sketsa Desain Kemasan *Body Oil* Skin Junkie



Gambar 3.19. Sketsa Desain Kemasan *Body Oil* Skin Junkie



Gambar 3.20. Sketsa Desain Kemasan *Body Wash* Skin Junkie

4. Proses Desain

Setelah melakukan sketsa kasar, penulis mulai mendesain dengan Adobe Illustrator. Proses desain dan revisi dilakukan secara bertahap per produk, sehingga penulis dapat fokus mengembangkan 1 desain kemasan terlebih dahulu. Penulis mulai mendesain kemasan sungel, dilanjutkan dengan *body oil* dan *body wash*.



Option 2

Gambar 3.21. Proses Desain Kemasan *Sungel Skin Junkie*

Penulis juga mencantumkan keterangan untuk keperluan *printing* seperti keterangan bahan dan finishing. Hal ini agar klien dapat mendapat gambaran hasil akhir ketika kemasan dicetak.



Gambar 3.22. Proses Desain Kemasan *Body Oil Skin Junkie*

Selain itu, penulis juga memberikan 2 opsi desain agar klien dapat memilih serta menyertakan *mockup* agar desain dapat tergambaran dengan lebih baik ketika presentasi kepada klien.



Gambar 3.23. Proses Desain Kemasan *Body Wash Skin Junkie*

5. Revisi

Penulis melakukan asistensi terlebih dahulu setiap menyelesaikan satu produk kepada *Creative Director*. Bila *Creative Director* sudah setuju, maka desain akan dilanjutkan kepada klien melalui *Project Manager*. Berikut beberapa hal yang perlu direvisi, baik saran dari *Creative Director* maupun klien:

- a. Perubahan bentuk kemasan *body oil* sehingga penulis perlu melakukan revisi dan penambahan desain.
- b. Terdapat beberapa desain yang terlihat sama dan kurang eksplorasi elemen dari penulis, sehingga perlu adanya pengembangan elemen agar tidak dipakai secara berulang.

6. Hasil Akhir

Dari proses desain dan revisi, maka berikut adalah hasil akhir desain kemasan yang ditampilkan pada presentasi akhir proyek.



Gambar 3.24. Desain Kemasan *Sungel* Skin Junkie



Gambar 3.25. Desain Kemasan *Body Oil* Skin Junkie



Gambar 3.26. Desain Kemasan *Body Wash* Skin Junkie Opsi 1



Gambar 3.27. Desain Kemasan *Body Wash* Skin Junkie Opsi 2

3.3.3. Perancangan Desain Media Sosial Kopinang Kau Hari Ini

Kopinang Kau Hari Ini merupakan salah satu *brand* kopi di Indonesia yang saat ini sedang berkembang. Kopinang memiliki konsep utama “mencari teman baru atau jodoh dengan minuman di *outlet* Kopinang”. Hal ini ditujukan agar minuman Kopinang dapat menjadi sarana komunikasi bagi *customernya*. (“Kopinang kau hari ini”, n.d)

1. *Brief*

Dengan konsep “mencari teman atau jodoh”, visualisasi media promosi yang ditampilkan oleh Kopinang juga menceritakan tentang percintaan dan pertemanan. Penulis diminta untuk membuat ilustrasi pria dan wanita berbasis vector yang disesuaikan dengan referensi yang diberikan.



Gambar 3. 28. Referensi Ilustrasi Kopinang Kau Hari Ini
 (<https://www.instagram.com/rencan.id/>)

2. Sketsa

Selanjutnya penulis membuat sketsa pria dan wanita yang menjadi acuan utama dalam merancang desain. Hal ini agar ilustrasi tetap konsisten. Pada pembuatan ilustrasi ini, penulis mendapat brief untuk membuat ilustrasi karakter pria dengan kepribadian pemalu dan wanita dengan kepribadian *outgoing*.

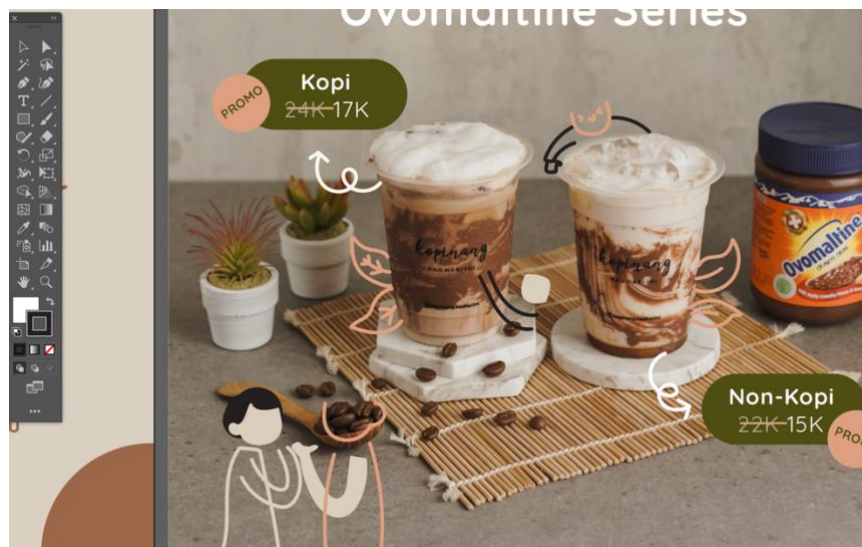


Gambar 3.29. Sketsa Ilustrasi Kopinang Kau Hari Ini

3. Proses Desain

Setelah membuat sketsa, penulis melakukan digitalisasi ilustrasi yang telah dibuat. Digitalisasi ilustrasi dikerjakan secara bersamaan dengan memasukkan konten dan merancang desain. Dalam membuat ilustrasi,

penulis menggunakan *pen tablet* dan langsung dikerjakan pada aplikasi Adobe Illustrator.



Gambar 3.30. Proses Desain *Post Instagram Feeds* Kopinang Kau Hari Ini



Gambar 3.31. Hasil Desain *Post Instagram Feeds* Kopinang Kau Hari Ini

Ciri khas visual kopinang adalah ilustrasi karakter pria dan wanita, tempat, serta elemen grafis. Selain itu, warna yang digunakan terdiri atas warna coklat, krem, pink dan hijau. Warna dapat ditambah dan diubah oleh penulis untuk menyesuaikan ilustrasi, namun hanya dapat digunakan untuk aksent.

a. Karakter

Karakter yang dibuat terdiri atas pria dan wanita atau sepasang kekasih. Penulis juga harus menyesuaikan ekspresi dan *gesture* setiap ilustrasi karakter sesuai dengan konten yang ada.



Gambar 3. 32. Proses Desain Karakter Kopinang Kau Hari Ini

b. Tempat

Tempat yang dimunculkan ke dalam ilustrasi merupakan *outlet* Kopinang. Ilustrasi tempat akan muncul jika konten berkaitan dengan pembukaan *outlet* baru atau informasi lokasi. Penulis melihat referensi tempat melalui laman Instagram untuk membantu proses pembuatan ilustrasi.



Gambar 3.33. Referensi Ilustrasi Tempat Kopinang Kau Hari Ini

(<https://www.instagram.com/kopinang.kauhariini/?hl=en>)



Gambar 3.34. Contoh Ilustrasi Tempat Kopinang Kau Hari Ini

c. Elemen grafis

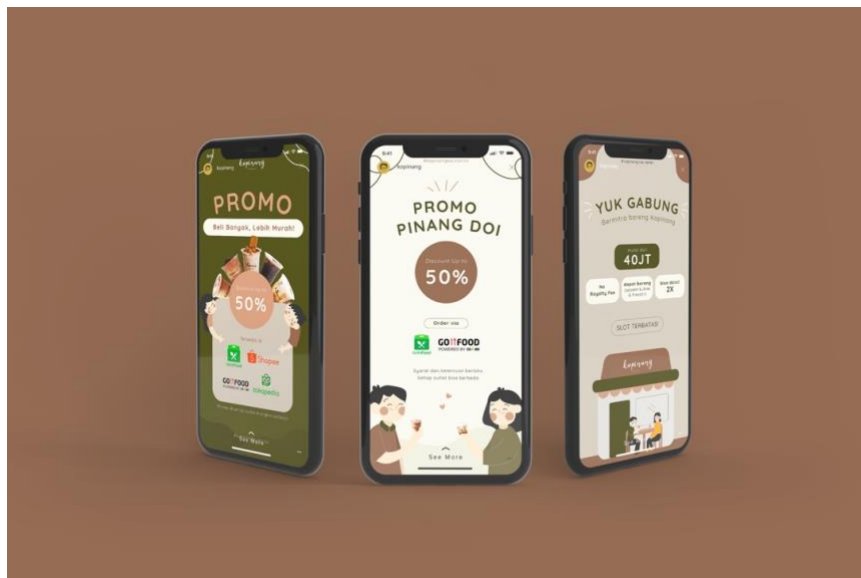
Elemen grafis sudah ada pada identitas visual Kopinang, sehingga penulis hanya mengembangkan yang sudah ada. Elemen grafis yang dimaksud berupa akses garis dan lingkaran.

4. Hasil Akhir

Berikut adalah hasil akhir desain *post* Instagram Kopinang Kau Hari Ini secara keseluruhan.



Gambar 3.35. Hasil Akhir *Instagram Post Feed* Kopinang Kau Hari Ini



Gambar 3.36. Hasil Akhir *Instagram Post Story* Kopinang Kau Hari Ini

3.3.4. Kendala yang Ditemukan

Dalam pelaksanaan magang, terdapat beberapa kendala yang ditemukan oleh penulis, sebagai berikut:

1. Praktik kerja magang dilakukan secara WFH, sehingga komunikasi sedikit terhambat dan membutuhkan waktu yang lebih lama, terutama saat melakukan revisi.
2. Terdapat beberapa proyek yang dikerjakan dalam satu waktu dan butuh dikerjakan dalam waktu yang cukup cepat, sehingga penulis mengalami kesulitan dalam menentukan prioritas.
3. Karena keadaan WFH, penulis sulit untuk bersosialisasi antar *graphic designer* sehingga butuh waktu untuk saling mengenal.

3.3.5. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan paparan kendala yang telah disebutkan di atas, penulis menemukan dan melakukan solusi demi kelancaran magang, sebagai berikut:

1. Penulis mengerjakan proyek lain selama menunggu *feedback* dari proyek yang telah selesai dikerjakan. Selain itu, penulis juga mencoba melakukan asistensi kepada *graphic designer* terlebih dahulu.
2. Penulis menanyakan prioritas proyek kepada pembimbing dan berusaha *multi-tasking* dalam proses pengerjaan. Penulis juga mendapat bantuan dari *graphic designer* lain bila proyek yang dikerjakan terlalu banyak.
3. Berusaha untuk melakukan komunikasi dan bercerita di luar pekerjaan magang dengan sesama *graphic design intern* dan *graphic designer* lainnya. Penulis juga mendapat kesempatan untuk bertemu, sehingga dapat lebih mengenal satu sama lain.