



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 penulis menerangkan kedudukan penulis dan sistem koordinasi penulis selama melakukan praktik kerja magang daring di Kanoo Studio.

3.1.1. Kedudukan

Penulis memiliki kedudukan sebagai *graphic design intern*. Sebagai *graphic design intern* penulis melakukan perancangan penataan desain sesuai dengan brief yang telah diberikan oleh *Creative Director*. Penulis bekerja dengan pasangan *content writer intern*. Hasil visual perancangan desain akan diperiksa dan diawasi oleh *Creative Director* sebelum diberikan kepada klien.

3.1.2. Koordinasi

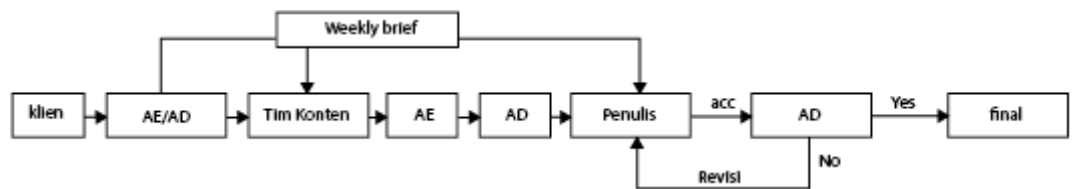
Di Kanoo Studio koordinasi dimulai saat klien mengajukan permintaan jasa desain kepada Kanoo Studio melalui *Creative Director*. *Creative Director* lalu akan menugaskan seorang desainer grafis dan seorang penulis konten yang bekerja sebagai satu tim untuk memenuhi keperluan klien. Proposal konten dari penulis konten akan diperiksa dan akan disetujui oleh *Head of Account Executive* yaitu Adelin Agustin.

Setelah disetujui oleh Adelin Agustin, *Creative Director* akan membuat sebuah rincian tugas yang dikerjakan oleh penulis sebagai desainer grafis. Tugas yang diberikan cukup beragam, mulai dari penataan atau *lay out*, *branding*, *photo editing*, ilustrasi, dan juga pengembangan grafis media sosial. Penulis kemudian mengerjakan perancangan grafis sesuai dengan rincian tugas yang diberikan.

Tahap berikut setelah perancangan grafis adalah diperiksa kembali oleh *Creative Director* untuk memastikan tidak ada kesalahan informasi atau

grafis yang belum tepat dengan keperluan klien. Bila terdapat kesalahan, maka *Creative Director* akan memberikan arahan dan masukan untuk memperbaiki kesalahan tersebut. Proses ini sangat krusial untuk memastikan bahwa hasil dari perancangan grafis dapat memenuhi keperluan dan kepuasan klien. Selama praktik kerja magang *online*, seluruh proses dilaksanakan melalui situs *Trello*, *Google drive*, dan *Google docs*. Bila hasil desain sudah memenuhi keperluan dan kepuasan klien, maka data dari penulis akan diunggah dan dikirimkan kepada klien.

Berikut ini adalah bagan alur koordinasi di Kanoo Studio



AE: Account executive AD: Art director

Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi Kanoo Studio

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3. 1 Detail pekerjaan yang dilakukan selama magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	Perancangan desain logo untuk merek Sneakers4play.	Membuat sebuah logo yang diinginkan klien yang mempunyai merek dagang Sneakers4play
2.	2	Perancangan proposal konten media sosial Sneakers4play	Membuat sebuah proposal rancangan desain media sosial yang akan digunakan oleh Sneakers4play
3.	3	Perancangan konten media sosial Kopi Anko bulan Agustus	Membuat sebuah rancangan desain media sosial yang akan digunakan oleh Kopi Anko di bulan Agustus

4.	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perancangan konten media sosial Sneakers4play bulan September 2. Perancangan konten media sosial Kopi Anko bulan September 	<p>Membuat rancangan desain media sosial yang akan digunakan oleh Sneakers4play dan Kopi Anko di bulan September</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Desain yang digunakan Sneakers4play menitikberatkan fotografi 2. Desain yang digunakan Kopi Anko menekankan penggunaan fotografi dan ilustrasi
5.	5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perancangan konten media sosial Sneakers4play bulan September 2. Perancangan konten media sosial Kopi Anko bulan September 	<p>Membuat rancangan desain media sosial yang akan digunakan oleh Sneakers4play dan Kopi Anko di bulan September</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Desain yang digunakan Sneakers4play menitikberatkan fotografi 2. Desain yang digunakan Kopi Anko menekankan penggunaan fotografi dan ilustrasi
6.	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perancangan konten media sosial Sneakers4play bulan September 2. Perancangan konten media sosial Kopi Anko bulan September 	<p>Membuat rancangan desain media sosial yang akan digunakan oleh Sneakers4play dan Kopi Anko di bulan September</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Desain yang digunakan Sneakers4play menitikberatkan fotografi 2. Desain yang digunakan Kopi Anko menekankan penggunaan fotografi dan ilustrasi
7.	7	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perancangan konten media sosial Sneakers4play bulan September 2. Perancangan konten media sosial Kopi Anko bulan September 3. Perancangan stiker <i>packaging</i> Kopi Anko 	<p>Perancangan stiker <i>packaging</i> untuk produk produk Kopi Anko</p> <p>Membuat rancangan desain media sosial yang akan digunakan oleh Sneakers4play dan Kopi Anko di bulan September</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Desain yang digunakan Sneakers4play menitikberatkan fotografi

			2. Desain yang digunakan Kopi Anko menekankan penggunaan fotografi dan ilustrasi
8.	8	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perancangan konten media sosial Sneakers4play bulan Oktober 2. Perancangan konten media sosial Kopi Anko bulan September 3. Perancangan profile perusahaan untuk 1mediakreasi 	<p>Perancangan susunan sebuah profile perusahaan untuk 1mediakreasi</p> <p>Membuat rancangan desain media sosial yang akan digunakan oleh Sneakers4play dan Kopi Anko di bulan September</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Desain yang digunakan Sneakers4play menitikberatkan fotografi 2. Desain yang digunakan Kopi Anko menekankan penggunaan fotografi dan ilustrasi
9.	9	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perancangan konten media sosial Sneakers4play bulan Oktober 2. Perancangan konten media sosial Anko bulan Oktober 3. Perancangan desain <i>hang tag</i> untuk produk Sneakers4play 4. Melakukan perancangan <i>motion graphic</i> untuk media sosial Sneakers4play 5. Perancangan <i>story</i> untuk media sosial Saintwitch 6. Perancangan profile 	<p>Perancangan <i>motion graphic</i> untuk media sosial Sneakers4play yang menekankan pada permainan gerakan tulisan</p> <p>Perancangan susunan sebuah profile perusahaan untuk 1mediakreasi</p> <p>Membuat rancangan desain media sosial yang akan digunakan oleh Sneakers4play, saintwitch dan Kopi Anko di bulan oktober</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Desain yang digunakan Sneakers4play menitikberatkan fotografi 2. Desain yang digunakan Kopi Anko menekankan penggunaan fotografi dan ilustrasi 3. Desain yang digunakan Saintwitch menekankan penggunaan fotografi.

		perusahaan untuk 1mediakreasi	
10.	10	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perancangan konten media sosial Sneakers4play bulan Oktober 2. Perancangan visual <i>hang tag</i> untuk Sneakers4play 3. Perancangan konten media sosial Anko bulan Oktober 4. Melakukan perancangan <i>motion graphic</i> untuk Indihome Smart 	<p>Perancangan <i>motion graphic</i> untuk media sosial Indihome smart yang menunjukkan informasi yang berupa cara penggunaan aplikasi Indihome Smart</p> <p>Perancangan <i>hang tag</i> yang digunakan untuk produk Sneakers4play</p> <p>Membuat rancangan desain media sosial yang akan digunakan oleh Sneakers4play dan Kopi Anko di bulan Oktober.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Desain yang digunakan Sneakers4play menitikberatkan fotografi. 2. Desain yang digunakan Kopi Anko menekankan penggunaan fotografi dan ilustrasi.
11.	11	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perancangan konten media sosial Sneakers4play bulan Oktober 2. Perancangan konten media sosial Anko bulan Oktober 	<p>Membuat rancangan desain media sosial yang akan digunakan oleh Sneakers4play dan Kopi Anko di bulan Oktober.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Desain yang digunakan Sneakers4play menitikberatkan fotografi. 2. Desain yang digunakan Kopi Anko menekankan penggunaan fotografi dan ilustrasi.
12.	12	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perancangan konten media sosial Sneakers4play bulan Oktober 2. Perancangan konten media 	<p>Penulis membantu seorang rekan magang dalam memasukan aset visual dan perancangan tata letak.</p> <p>Membuat rancangan desain media sosial yang akan digunakan oleh Sneakers4play dan Kopi Anko di bulan Oktober.</p>

		<p>sosial Anko bulan Oktober</p> <p>3. Membantu revisi rekan magang dalam perancangan papan menu Saintwitch</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain yang digunakan Sneakers4play menitikberatkan fotografi 2. Desain yang digunakan Kopi Anko menekankan penggunaan fotografi dan ilustrasi
13.	13	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perancangan konten media sosial Sneakers4play bulan November 2. Perancangan <i>storyboard</i> untuk <i>motion graphic</i> Indihome Smart 3. Perancangan desain untuk cendera mata <i>totebag</i>. 	<p>Perancangan <i>motion graphic</i> untuk media sosial Indihome smart yang menunjukkan informasi yang berupa fungsi dan keuntungan Indihome Smart</p> <p>Merancang sebuah desain yang dapat digunakan untuk cendera mata Kopi Anko yang berupa tas jinjing. Perancangan desain menggunakan ilustrasi.</p> <p>Membuat rancangan desain media sosial yang akan digunakan oleh Sneakers4play di bulan Oktober</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Desain yang digunakan Sneakers4play menitikberatkan fotografi
14.	14	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perancangan konten media sosial Sneakers4play bulan November 2. Perancangan <i>storyboard</i> untuk <i>motion graphic</i> Indihome Smart 3. Perancangan desain untuk cendera mata <i>totebag</i>. 	<p>Perancangan <i>motion graphic</i> untuk media sosial Indihome smart yang menunjukkan informasi yang berupa fungsi dan keuntungan Indihome Smart</p> <p>Merancang sebuah desain yang dapat digunakan untuk cendera mata Kopi Anko yang berupa tas jinjing. Perancangan desain menggunakan ilustrasi.</p> <p>Membuat rancangan desain media sosial yang akan digunakan oleh Sneakers4play di bulan Oktober</p>

			1. Desain yang digunakan Sneakers4play menitikberatkan fotografi
15.	15	1. Merchandise <i>totebag</i> untuk Kopi Anko 2. <i>Motion graphic</i> untuk Indihome Smart	Perancangan <i>motion graphic</i> untuk media sosial Indihome smart yang menunjukkan informasi yang berupa fungsi dan keuntungan Indihome Smart Merancang sebuah desain yang dapat digunakan untuk cendera mata Kopi Anko yang berupa tas jinjing. Perancangan desain menggunakan ilustrasi.
16.	16	1. Merchandise <i>totebag</i> dan masker untuk Kopi Anko 2. Perancangan konten media sosial Hanuman Thermalsense	Merancang sebuah desain yang dapat digunakan untuk cendera mata Kopi Anko yang berupa tas jinjing dan masker. Perancangan desain menggunakan ilustrasi. Membuat rancangan desain media sosial yang akan digunakan oleh Hanuman Thermalsense 1. Desain yang digunakan Sneakers4play menitikberatkan pada ilustrasi
17.	17	1. Perancangan konten media sosial Hanuman Thermalsense	Membuat rancangan desain media sosial yang akan digunakan oleh Hanuman Thermalsense 2. Desain yang digunakan Sneakers4play menitikberatkan pada ilustrasi

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama penulis melakukan praktik kerja magang di Kanoo Studio, penulis ditugaskan untuk mengerjakan proyek yang bervariasi, yaitu: Sneakers4play, Kopi Anko, 1mediakreasi, Saintwitch, Indihome Smart, dan Hanuman Thermalsense.

Selama proses kerja, penulis diberikan rincian tugas dan arahan dari *Creative Director*. Setelah mendapatkan rincian tugas, penulis mengembangkan rancangan desain yang akan diperiksa oleh *Creative Director*. Setiap hari penulis bekerja selama 8 jam dan berusaha untuk memaksimalkan jam kerja, namun apabila terdapat pekerjaan yang direvisi, penulis bekerja lebih dari 8 jam dan terkadang bekerja di akhir pekan. Penulis merasa hal tersebut wajar untuk dialami dan dilakukan demi kepuasan klien Kanoo Studio.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Pada tahap awal setiap penugasan, *Creative Director* akan memberikan arahan dan rincian tugas mengenai rencana rancangan desain. Setelah mendapatkan rincian tersebut, penulis akan mencari referensi visual dari pekerjaan desainer sebelumnya. Apabila telah mendapatkan referensi visual yang cocok, penulis akan mencoba untuk mereka ulang dan mengembangkan rancangan visual yang akan digunakan. Lalu penulis akan meletakkan tulisan konten atau *copy* ke dalam rancangan visual. *Copy* telah disediakan oleh penulis konten di satu tim penugasan yang sama.

Setelah beberapa alternatif rancangan visual telah dirancang, penulis akan meneruskan hasil rancangan dan diperiksa oleh *Creative Director*. Jika terdapat visual atau *copy* yang tidak sesuai dengan rincian tugas, maka penulis akan mengulang dan memperbaiki rancangan tersebut. Proses ini akan berlangsung selama rancangan desain belum tepat dengan rincian tugas. Setelah mendapatkan rancangan desain yang sesuai, maka *Creative Director* akan menerima rancangan tersebut dan menyalurkannya kepada klien.

Berikut ini adalah rincian proses pengerjaan tugas diurutkan per klien yang telah penulis lalui.

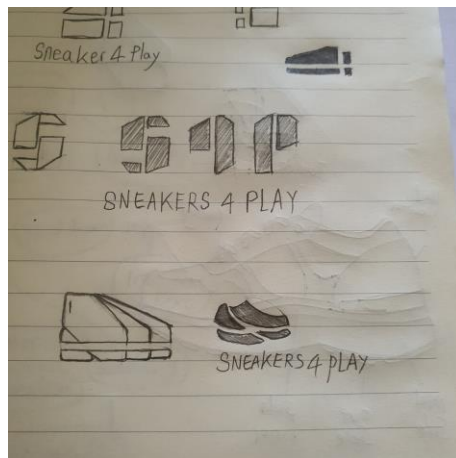
3.3.1.1. Perancangan Desain Logo dan Media Sosial Sneakers4play

Sneakers4play adalah sebuah usaha yang menjual sepatu *hype* yang diminati oleh pencinta sepatu. Sneakers4play menjadi salah satu klien yang menggunakan jasa *branding* dan manajemen media sosial dari Kanoo Studio. Peran penulis dalam perancangan ini adalah desainer logo dan

desainer visual media sosial. Penulis bekerja sama dengan desainer lain pada tahap perancangan logo. Tugas yang ditugaskan kepada penulis adalah perancangan logo, proposal identitas visual, proposal promosi visual media sosial, desainer promosi visual media sosial, *animator* motion graphic.

3.3.1.1.1. Perancangan Desain Logo

Proyek ini merupakan tugas awal yang dikerjakan oleh penulis. Penulis ditugaskan untuk membuat alternatif visual logo yang dirancang berdasarkan referensi yang diberikan oleh klien. Referensi utama yang diberikan oleh klien adalah sebuah merek usaha dari Singapura, yaitu *Novelship*. Melalui referensi tersebut penulis menentukan *Shoes*, *Premium*, dan *Bold* sebagai *brand mantra* dari Sneakers4play. Penulis lalu membuat sketsa logo secara digital dan manual. Berikut adalah sketsa manual dan digital yang dibuat oleh penulis



Gambar 3 2 Sketsa Manual

Setelah diperiksa oleh *Creative Director*, penulis diarahkan untuk mengembangkan kembali berdasarkan bentuk logo yang terlihat di gambar 3.2. Berikut ini adalah digitalisasi dan pengembangan dari bentuk tersebut.



Gambar 3.3 Pengembangan logo

(Dokumen Penulis)

Setelah mengajukan pengembangan logo kepada *Creative Director*, terpilih 1 variasi logo yang dapat dikembangkan lebih lanjut. Yaitu pengembangan logo yang terdapat di gambar 3.5 terletak di bagian tengah atas. Penulis kemudian mencoba merancang sebuah logo dengan tipe logo abstrak. Berikut adalah hasil pengembangan lanjut



Gambar 3.4 Pengembangan Logo

(Dokumen Penulis)

Namun setelah diperiksa kembali oleh *Creative Director*, penulis disarankan untuk membuat rancangan baru. Oleh karena itu, penulis merancang kembali dengan menggunakan sketsa digital dan menyediakan berbagai variasi alternatif logo. Berikut ini adalah alternatif logo yang dirancang kembali.



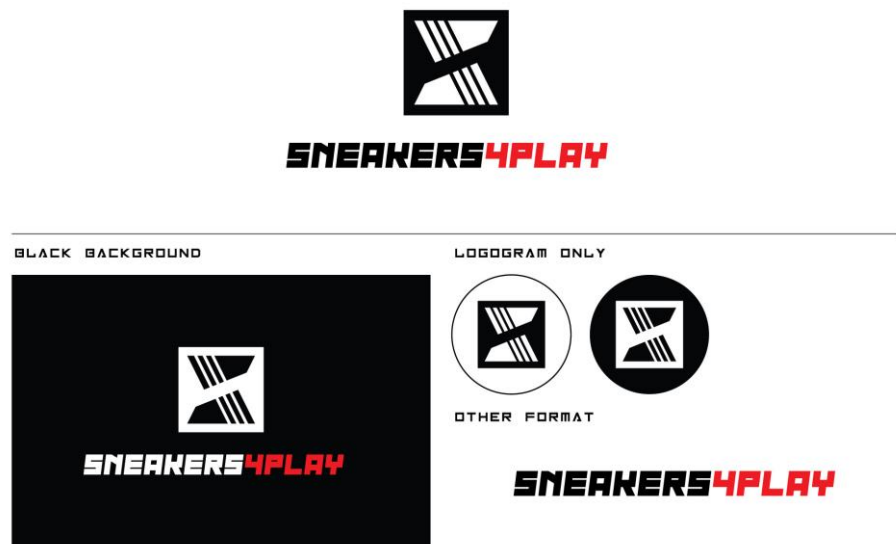
Gambar 3.5 Pengembangan Logo

(Dokumen Penulis)

Penulis mengajukan kembali rancangan logo yang baru kepada *Creative Director*. Dari hasil dari rancangan desain logo termasuk dari rekan desainer, beberapa alternatif terpilih untuk diajukan kepada klien. Rancangan logo penulis terpilih oleh klien. Namun tidak ada *logotype* yang terpilih dari alternatif tersebut, maka sebuah *logotype* dari rekan desainer terpilih untuk dikombinasikan dengan alternatif logo dari penulis. Berikut ini adalah hasil akhir dari perancangan logo desain Sneakers4play yang diterima oleh klien.

ALTERNATIVE 2

KA
NB



Gambar 3.6 Hasil Final Desain logo

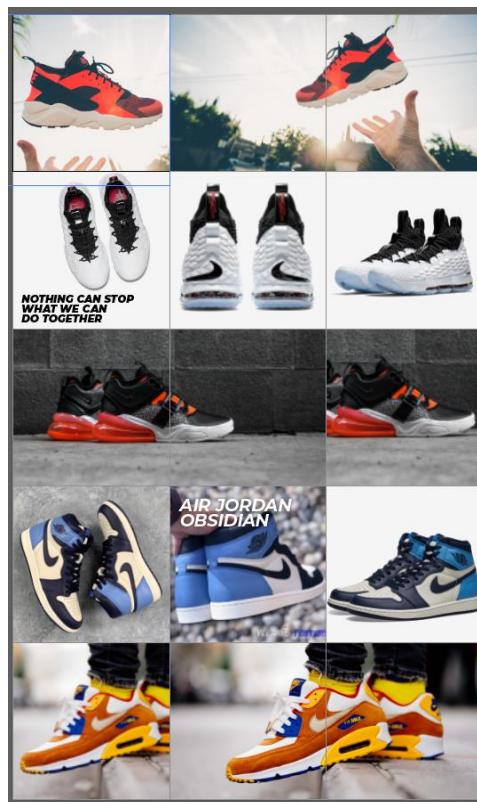
(Dokumen Penulis)

Hasil final dari perancangan terpilih oleh klien dan menjadi basis visual untuk media promosi digital yang akan dirancang untuk Sneakers4play. Penjelasan dari ikon logo adalah sebuah kotak yang berisikan sepatu. 3 garis yang melintang adalah sebuah referensi dari salah satu merek dagang sepatu yang terkenal. Di dalam proyek ini penulis telah mencoba untuk menerapkan pelajaran yang

didapatkan di mata kuliah VCD 4 dan mendapatkan hasil yang memuaskan.

3.3.1.1.2. Perancangan Visual Promosi Media Sosial Sneakers4play

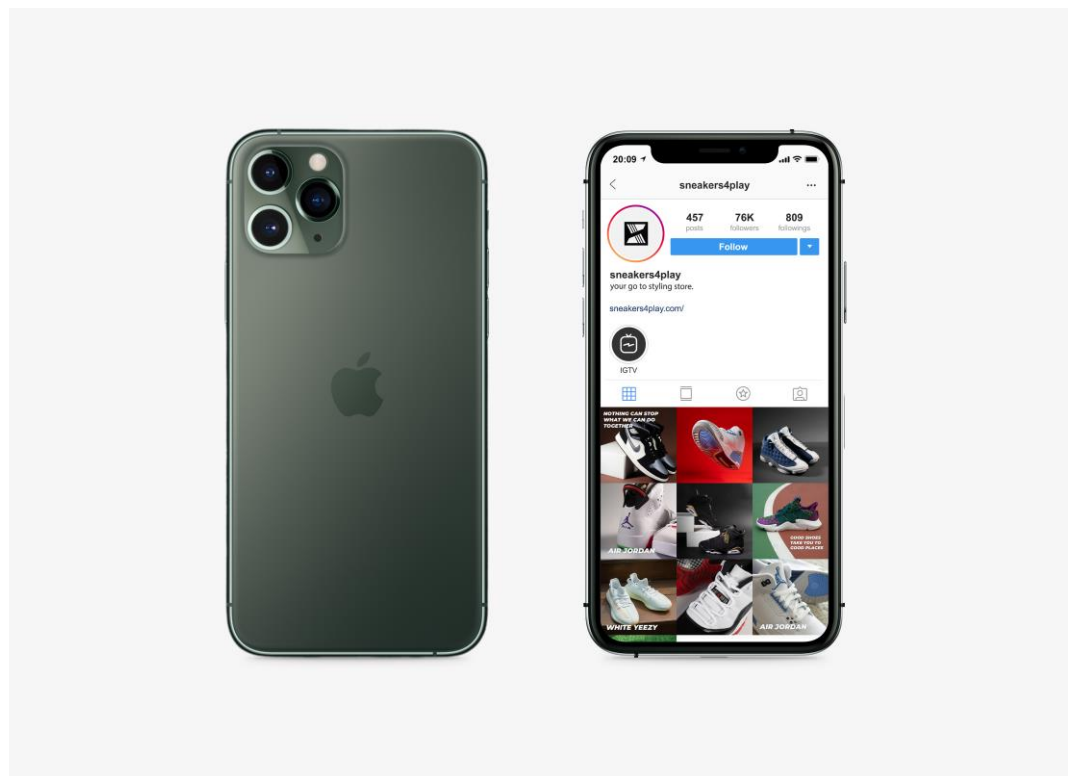
Pada perancangan visual promosi media sosial untuk Sneakers4play, rincian tugas telah diberikan oleh *Creative Director*. Konten yang dipromosikan akan disiapkan oleh penulis konten. Pada tahap awal perancangan visual, susunan untuk media sosial Sneakers4play telah direncanakan oleh penulis konten. Penulis diarahkan untuk menggunakan foto produk sepatu yang dapat diambil dari situs *Google* dan menggunakannya sebagai purwarupa visual media sosial. Berikut adalah susunan yang telah diajukan kepada *Creative Director*.



Gambar 3.7 Pengajuan *Feeds Instagram*

(Sumber Foto Google)

Creative Director menyetujui ajuan visual promosi media sosial. Penulis ditugaskan untuk membuat sebuah proposal yang dapat diberikan kepada klien. Proposal dibuat sesuai dengan contoh yang telah disiapkan *Creative Director*. Berikut adalah sebagian dari proposal yang dibuat oleh penulis.

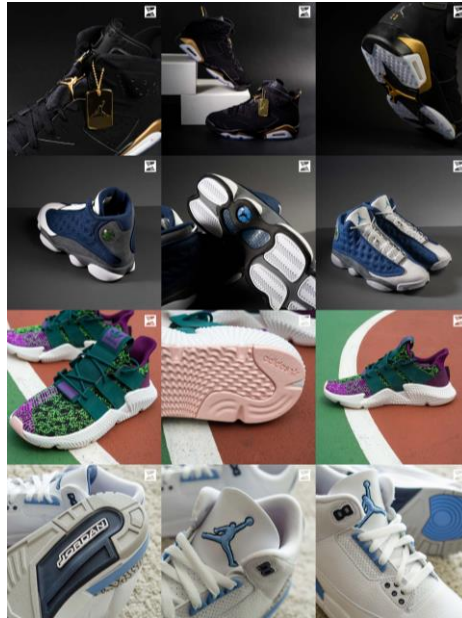


Gambar 3.8 Purwarupa Visual Promosi Media Sosial

(Dokumen Penulis)

Klien menyetujui proposal tersebut dan menugaskan penulis untuk segera visual promosi media sosial yang sudah disetujui. Format visual yang ditugaskan adalah *feeds* dan *story Instagram*. Pada perancangan *feeds*, tidak diletakan copy dalam visual, tetapi *copy* diterapkan pada *story Instagram* yang akan *mirroring* dengan *feeds Instagram*. Susunan visual promosi media sosial akan menyorot masing masing seri sepatu. Setiap sepatu akan ditampilkan dalam

satu baris yang sama dan ditampilkan dengan sudut pandang yang berbeda. Berikut ini adalah hasil perancangan visual *feeds* dan *story* Instagram Sneakers4play.



Gambar 3.9 Sebagian Dari Visual Promosi Media Sosial
(Dokumen Penulis)



Gambar 3.10 Story Instagram Sneakers4play
(Dokumen Penulis)

Setelah mengerjakan visual promosi sosial media, penulis mencoba merubah tata letak elemen visual agar menjadi lebih rapih dan mudah dibaca oleh calon pelanggan Sneakers4play. Perubahan tersebut saya ajukan kepada *Creative Director* dan disetujui olehnya. Berikut ini adalah hasil perubahan visual pada *story Instagram Sneakers4play*.



Gambar 3.11 Hasil Perubahan Visual Story Instagram
(Dokumen Penulis)

Dibalik semua pengerjaan visual media sosial *Instagram* penulis belajar menggunakan program sunting gambar *Adobe Photoshop* dan *Lightroom* dengan lebih baik. Hasil foto sepatu yang diambil oleh rekan desainer disunting menjadi gambar sepatu yang memperlihatkan detail dan warna asli sepatu yang dijual. Beberapa foto harus disunting lebih jauh untuk menghilangkan kekurangan dari foto, seperti debu yang mengotori latar belakang, kerutan sepatu yang mengganggu, dan latar belakang yang tidak rapih. Lalu penulis menggunakan program *Adobe Illustrator* untuk menata hasil foto untuk visual promosi media sosial Sneakers4play. Penulis belajar untuk menggunakan skala dalam pengerjaan tugas. Penggunaan skala guna meringankan proses tata letak visual.

Selain visual yang digunakan untuk *feeds* dan *story Instagram*. Penulis juga ditugaskan untuk membuat ikon *highlights Instagram*. Ikon Highlight guna untuk membuat sebuah arsip *story* per kumpulan seri sepatu. Ikon dibuat dengan cara ilustrasi dengan format *vector* berdasarkan bentuk ciri khas seri sepatu tersebut. Berikut ini adalah ikon-ikon tersebut.



Gambar 3.12 Ikon Highlights

(Dokumen Penulis)

3.3.1.1.3. Perancangan *Motion Graphic* untuk media sosial Sneakers4play

Klien meminta kepada *Creative Director* untuk membuat sebuah video *motion graphic* sebuah seri sepatu. Penulis ditugaskan untuk merancang sebuah *storyboard* terlebih dahulu. Penulis kemudian merancang sebuah *storyboard* berdasarkan seri sepatu yang diminta klien. Penulis mempunyai konsep untuk membuat sebuah *motion graphic* yang menekankan permainan tulisan. Berikut ini adalah upaya perancangan *storyboard* oleh penulis.



Gambar 3.13 *Storyboard* yang Diajukan

(Dokumen Penulis)

Setelah menjelaskan *storyboard* dan konsep dibaliknya, *Creative Director* masih belum menyetujui pengajuan tersebut. Lalu penulis dan *Creative Director* berdiskusi untuk menentukan solusi yang tepat. *Creative Director* menyarankan untuk menggabungkan ilustrasi *vector* dan permainan tulisan seperti yang penulis ajukan. Berikut ini adalah potongan gambar dari *motion graphic*.



Gambar 3.14 Potongan Dari *Motion Graphics*

(Dokumen Penulis)

Motion graphic berdurasi 15 detik sesuai dengan ketentuan *story Instagram*. Penulis kemudian mengajukan video kepada *Creative Director*. *Creative Director* menyetujui dan video diajukan kepada klien. Klien menyukai dan berkemungkinan untuk meminta video *motion graphic* di masa yang mendatang. Pada saat penulisan laporan ini, belum ada permintaan pembuatan video lagi.

3.3.1.2. Perancangan Visual Promosi Kopi Anko

Kopi Anko adalah merek dagang usaha yang menjual minuman berbahan kopi. Kopi Anko terletak di Gading Serpong. Konsep visual dari Kopi Anko adalah desain yang minimalis dan menggunakan fotografi dan ilustrasi. Kopi Anko mempunyai karakter yang menjadi mascot Kopi Anko. Karakter tersebut adalah Anak Juragan, Anak kota, Anak Kopi, Anak Kantoran, dan Mafia. Pewarnaan merek Kopi Anko menggunakan monochrome biru muda.

3.3.1.2.1. Perancangan Visual Promosi Media Sosial Kopi Anko

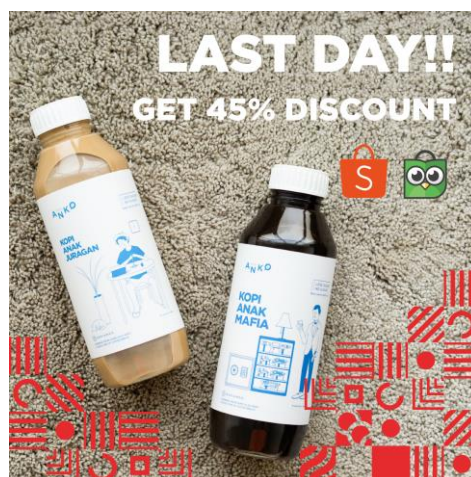
Penulis meneruskan perancangan yang telah dibuat oleh rekan desainer. Penulis ditugaskan untuk menyunting foto yang sudah disediakan oleh *Creative Designer*. Setelah mempelajari visual promosi media sosial Kopi Anko, penulis mencoba untuk menyunting foto sesuai dengan hasil visual sebelumnya. Setelah mengajukan kepada *Creative Director*, penulis diberi tahu bahwa hasil sunting foto tidak sesuai dengan visual sebelumnya. Lalu *Creative Director* memutuskan untuk mengajar penulis mengenai penyuntingan foto untuk Kopi Anko. Berikut ini adalah hasil sunting foto setelah diajari oleh *Creative Director*.



Gambar 3.15 Hasil Sunting Foto

(Dokumen Penulis)

Setelah penulis lebih mengerti mengenai cara sunting foto untuk Kopi Anko, Penulis ditugaskan untuk membuat sebuah *Story* dan feed *Instagram* untuk promosi Kopi Anko. *Story* dan feed berisi konten promosi diskon harga. Berikut ini adalah visual dari feed tersebut.



Gambar 3.16 Feed Promosi

(Dokumen Penulis)

Setelah penugasan promosi diskon harga. Penulis ditugaskan untuk merancang *feeds* dan *story Instagram* dengan periode perbulan. Beberapa visual *feeds* dan *story* menggunakan ilustrasi vector. Ilustrasi yang digunakan selalu berkonsep dengan kegiatan yang dilakukan oleh karakter Kopi Anko. Penulis ditugaskan untuk membuat ilustrasi untuk dijadikan *feeds* dan *story Instagram*,



Gambar 3.17 Ilustrasi dan Deferensi

(Dokumen penulis dan rekan penulis konten)

Penulis mengalami beberapa kesulitan karena ilustrasi bukan titik kuat dari penulis. Penulis mendapatkan beberapa revisi dari *Creative Director* dan arahan. Pada akhirnya penulis mendapatkan poin-poin penting pada ilustrasi untuk Kopi Anko. Yaitu membuat ilustrasi dengan menggunakan *brush* dengan *stroke style rounded 3.0*. Ilustrasi Kopi Anko selalu mengutamakan kesederhanaan dan kegiatan yang dilakukan oleh karakter Kopi Anko. Pada perancangan konten visual untuk merayakan Hari Pelanggan, penulis dibantu oleh penulis konten dengan referensi visual. Referensi visual tersebut adalah yang diinginkan oleh tim konten. Berikut ini adalah ilustrasi yang digunakan untuk merayakan Hari Pelanggan.



Gambar 3.18 Ilustrasi Hari Pelanggan
(Dokumen Penulis)

Setelah penulis mempelajari membuat ilustrasi, penulis ditugaskan untuk menggambar ilustrasi lainnya untuk visual media sosial *Instagram*. Selain menggunakan ilustrasi, penulis juga menggunakan *Photoshop* untuk menempelkan grafis kepada gelas kaca. Hal tersebut adalah bagian dari rincian tugas visual promosi

media sosial Kopi Anko. Berikut ini adalah hasil dari penempelan grafis.



Gambar 3.19 Visual Instagram Kopi Anko
(Dokumen Penulis)

3.3.1.2.2. Perancangan Stiker *Packaging* Kopi Anko

Packaging makanan Kopi Anko adalah sebuah kotak putih. *Creative Director* telah membuat rincian tugas. Rincian tugas tersebut adalah harus mempunyai logo, maskot, *Instagram*, dan keterangan *open here*. Berikut ini adalah beberapa alternatif stiker packaging.



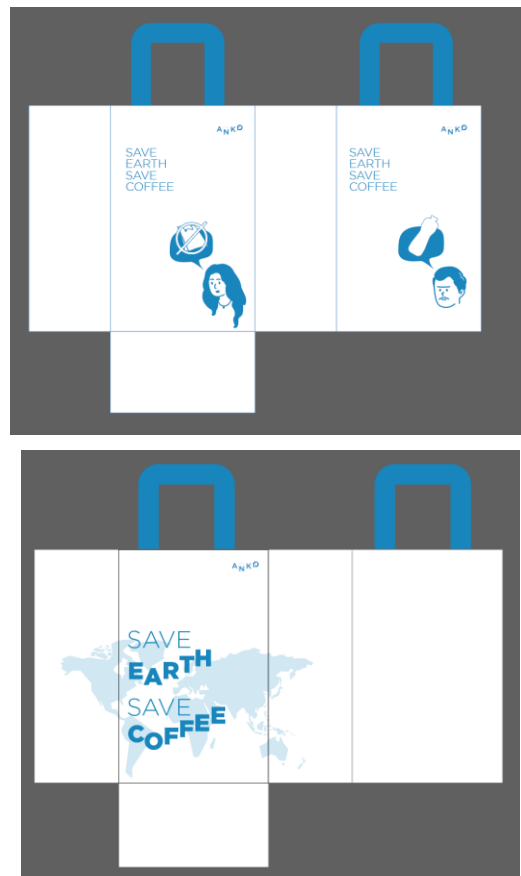
Gambar 3.20 Stiker Packaging

(Dokumen Penulis)

Setelah mengajukan kepada *Creative Director*, hasil rancangan packaging belum ada yang disetujui oleh *Creative Director*. Namun karena penulis ditugaskan untuk membuat *company profile* 1mediakreasi, proyek stiker packaging dialihkan kepada *Creative Director*.

3.3.1.2.3. Perancangan Desain Totebag dan Masker Kopi Anko

Rincian proyek perancangan ini diberikan langsung oleh *Creative Director*. Terdapat 3 ukuran totebag dan 1 ukuran masker yang akan diproses menjadi cendera mata Kopi Anko. Penulis kemudian meminta detail lebih jelas mengenai konsep cenderamata. *Creative Director* menginginkan topik *Green Living*. Penulis mencoba untuk membuat desain yang menggunakan tulisan beserta *vector* atlas bumi dan hanya kepala maskot saja. Namun desain tersebut ditolak dan penulis diarahkan untuk membuat desain yang lain. Berikut ini adalah desain yang ditolak



Gambar 3.21 Pengajuan Rancangan yang Ditolak
(Dokumen Penulis)

Penulis diarahkan untuk membuat ilustrasi yang menunjukkan kegiatan green living. Penulis kemudian mencoba untuk membuat sebuah ilustrasi dengan konsep memperbaiki bumi. Bumi di lambangkan dengan pecahan puzzle yang sudah terisi maupun belum. Lalu terdapat 2 maskot Kopi Anko sedang mencoba melengkapi puzzle tersebut. Konsep ini bertujuan untuk menyampaikan pesan bahwa aksi manusia dapat memperbaiki bumi. Berikut ini adalah visual dari ilustrasi tersebut.



Gambar 3.22 Ilustrasi konsep
(Dokumen Penulis)

Kemudian penulis mencoba untuk mengajukan ilustrasi tersebut kepada *Creative Director*. Namun ide tersebut ditolak karena tidak sesuai dengan gaya visual Kopi Anko. Penulis akhirnya mencoba membuat ilustrasi yang lebih sederhana dengan ilustrasi maskot mengerjakan kegiatan yang lebih sederhana. Berikut ini adalah hasil dari ilustrasi tersebut.



Gambar 3.23 Ilustrasi Kegiatan Sederhana
(Dokumen Penulis)

Setelah melakukan revisi ilustrasi, penulis mengajukan kembali kepada *Creative Director*. *Creative Director* menyukai ilustrasi tersebut dan menyetujui hasil ilustrasi. Penulis lalu mencoba untuk membuat purwarupa digital agar mudah dilihat oleh klien. Berikut ini adalah hasil dari purwarupa tersebut



Gambar 3.24 Purwarupa *Totebag*

(Dokumen Penulis)

Lalu selain perancangan desain untuk totebag, penulis juga mengerjakan desain untuk masket Kopi Anko. Berikut ini adalah purwarupa dari desain masker.



Gambar 3.25 Purwarupa masker

(Dokumen Penulis)

Penulis harus melepas perancangan merchandise dan dipindah alihkan karena penulis harus membuat rancangan visual promosi media sosial untuk Hanuman Thermalsense. Pada saat penulisan laporan ini, penulis sudah tidak merancang cendera mata Kopi Anko.

3.3.1.3. Perancangan *Company Profile* 1mediakreasi

Perancangan *Company Profile* ditugaskan kepada 3 desainer, termasuk penulis. Penulis diarahkan untuk membuat sebuah *Company Profile* dengan format ukuran A4 dan memiliki 12 halaman. Gaya visual yang diinginkan oleh klien adalah modern dan dinamis. Seluruh konten dapat diambil dari situs milik 1mediakreasi. *Company profile* harus meliputi konten *cover, about company & how we work, our service and specialty, list of clients, portfolio, dan back cover*. Penulis kemudian mengolah rincian tersebut dan mencoba merancang sebuah purwarupa visual. Berikut ini adalah referensi yang disusun oleh penulis.



Gambar 3.26 Referensi Visual

(Dokumen Penulis)

Setelah mempelajari referensi visual, penulis mengolah informasi dan membuat sebuah sketsa *company profile*. Penulis ditugaskan untuk merancang sebuah alternatif. Penulis ingin menekankan *dinamis* dengan ilusi pergerakan grafis. Berikut ini adalah rancangan pertama yang dirancang oleh penulis.



Gambar 3 27 Rancangan *Company Profile*

(Dokumen Penulis)

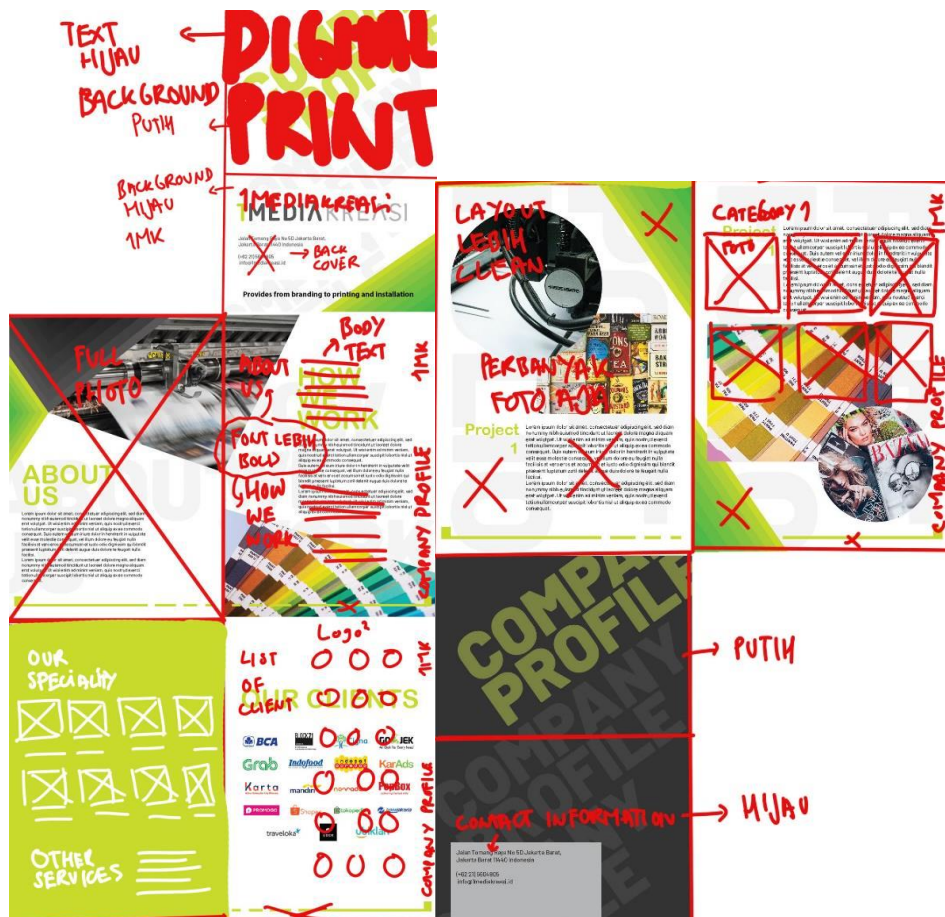
Namun dalam pengerjaan perancangan ini penulis lalai untuk mempersiapkan waktu kerja yang baik. Penulis mengerjakan perancangan ini dengan konsep yang tidak matang dan susunan yang tidak rapih. Oleh karena itu hasil dari perancangan ini ditolak oleh *Creative Director*, penulis dikomentari bahwa desain terlihat kuno dan berntakan. Oleh karena itu penulis membuat rancangan baru. Dengan menggunakan elemen grafis yang geometris untuk menunjukkan kesan yang modern dan tata letak miring untuk menunjukkan pergerakan menanjak. Penulis memutuskan untuk membuat *company profile* yang berorientasi tegak. Berikut ini adalah usaha kedua penulis dalam perancangan *company profile*.



Gambar 3.28 Rancangan kedua
(Dokumen Penulis)

Creative Director lalu merevisi perancangan tersebut. Alasan ditolaknya perancangan adalah karena visual terlalu dan ramai, oleh karena itu penulis

merombak kembali hasil perancangan tersebut menjadi lebih sederhana sesuai dengan keputusan *Creative Director*. Berikut ini adalah hasil perancangan yang lebih sederhana.



Gambar 3.29 Catatan Revisi Creative Director

(Dokumen Penulis)



Gambar 3.30 Perancangan Ketiga
(Dokumen Penulis)

Setelah mengajukan kembali perancangan tersebut, *Creative Director* merasa penulis belum mendapatkan solusi yang tepat. Oleh karena itu penulis menyerahkan proyek ini untuk diurus oleh *Creative Director*. *Creative Director* lalu memberikan hasil rancangannya lalu penulis membuat purwarupa untuk ditunjukkan pada klien. Berikut ini adalah salah satu hasil purwarupa.



Gambar 3.31 Purwarupa *Company Profile*

(Dokumen Penulis)

Dari 3 alternatif yang disediakan oleh Kanoo Studio, alternatif yang dibuat oleh rekan penulis terpilih oleh klien. Pembelajaran bagi penulis dalam proyek ini adalah harus mencari referensi yang lebih baik dan mempelajari variasi lay out yang sedang diminati oleh khalayak umum.

3.3.1.4. Perancangan Visual Promosi dan Menu Saintwitch

Saintwitch adalah sebuah merek usaha yang bergerak di bidang makanan dan minuman. Saintwitch menyediakan jenis makanan *sandwich*. Saintwitch memiliki konsep untuk menyediakan makanan yang sehat maupun kurang sehat. Konsep tersebut guna pelanggan Saintwitch dapat memilih berbagai pilihan makanan yang cocok dengan suasana hati pelanggan.

Dalam pengerjaan proyek Saintwitch penulis berperan untuk membantu rekan desainer lain. Penulis mengerjakan sunting fotografi makanan, menata letak elemen grafis untuk *story Instagram*, dan menata letak grafis menu. Berikut ini adalah rincian pekerjaan penulis dalam proyek Saintwitch.

3.3.1.4.1. Penyuntingan Foto Makanan

Penulis bertugas untuk membantu rekan desain dengan mempersiapkan sunting foto makanan yang digunakan sebagai aset visual Saintwitch. Penulis mengerjakan penyuntingan dengan menggunakan *Adobe Lightroom* dan *Photoshop*. Berikut ini adalah foto foto hasil penyuntingan.



Gambar 3.32 Foto Hasil Sunting
(Dokumen Penulis)

3.3.1.4.2. Membantu Revisi Papan Menu

Penulis disini membantu untuk memperbaiki menu berdasarkan keinginan klien. Pada saat penugasan penulis membantu untuk merubah tata letak dan konten papan menu. Perubahan yang terjadi adalah penambahan menu makanan *mentai shrimp* dan Beef Burger Bagel. Selain itu juga ada penambahan paket menu yaitu dengan menambahkan Rp. 15.000 pelanggan dapat mendapatkan kentang dan minuman. Berikut ini adalah hasil perubahan menu.



Gambar 3.33 Papan Menu Saintwitch

(Dokumen Penulis)

3.3.1.5. Perancangan *Motion Graphic* Indihome Smart

Indihome Smart adalah pelayanan dan fitur baru dari Indihome yang memudahkan pengguna untuk mengawasi rumah dari manapun pengguna berada. Pada perancangan motion graphic Indihome smart terdapat dua tugas yang diberikan kepada penulis. Penulis mengerjakan satu motion graphic yang menjelaskan fungsi aplikasi Indihome Smart dan satu motion graphic yang menjelaskan alasan untuk menggunakan Indihome Smart.

3.3.1.5.1. Perancangan *Motion Graphic* video 1

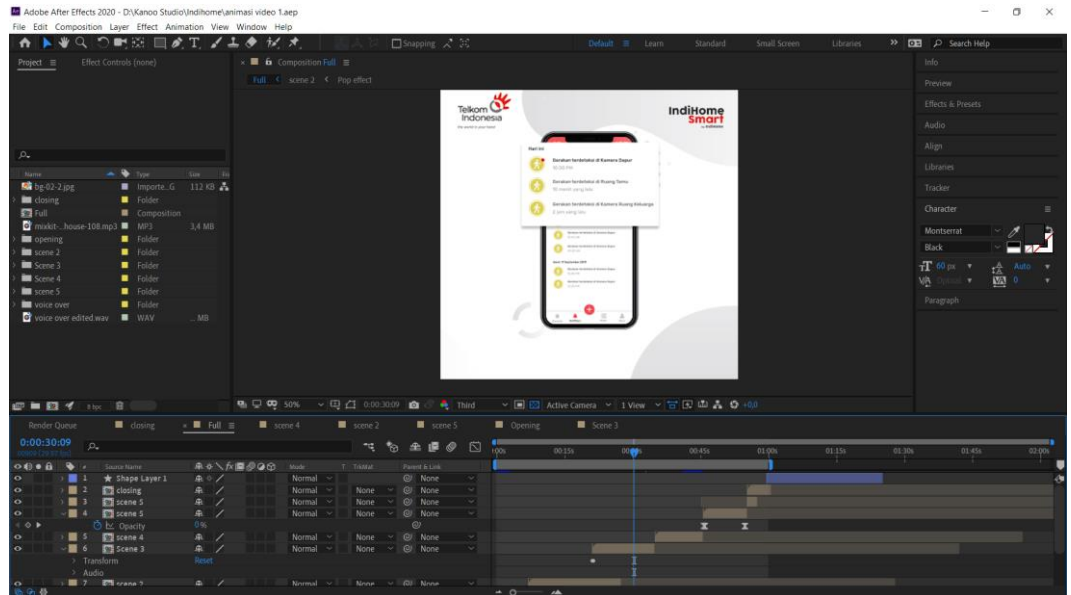
Perancangan video telah dibantu oleh tim konten. Tim konten telah menyediakan *storyboard* yang dapat menuntun proses pengerjaan video.

INDIHOME SMART | VIDEO 2 | OCTOBER



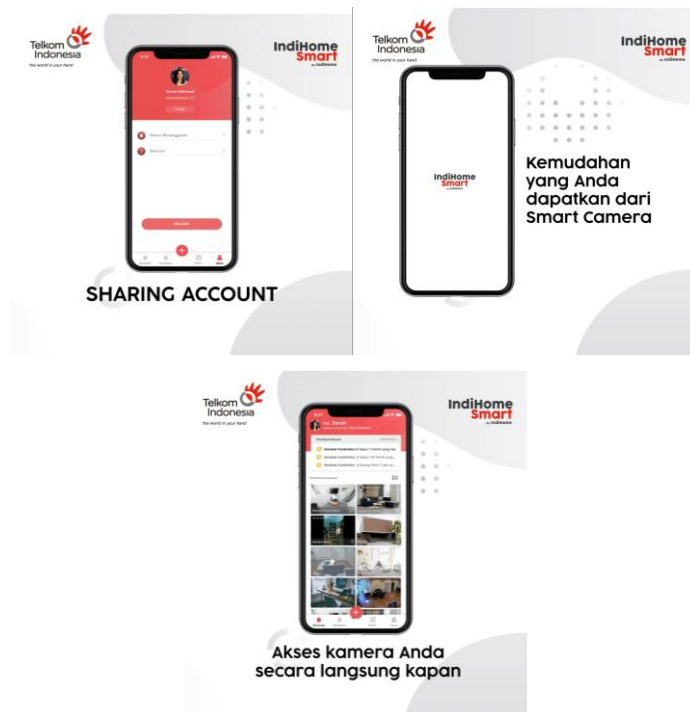
Gambar 3.34 Sepotong Storyboard Video
(Dokumen Penulis)

Penulis kemudian membuat video tersebut dengan program *Adobe After Effects*. Berikut ini adalah tampilan



Gambar 3.35 Proses Pengerjaan Video
(Dokumen Penulis)

Selama pengerjaan, penulis dapat mengerjakan tugas dengan lancar dan dengan hasil video yang memuaskan. Penulis kemudian mengajukan hasil video tersebut dan *Creative Director* mengarahkan penulis untuk menggunakan latar belakang yang telah dibuat. Setelah merubah latar penulis lalu mengajukan kembali video tersebut. *Creative Director* menyetujui hasil video dan diajukan kepada klien.



Gambar 3.36 Cuplikan Video

(Dokumen Penulis)

Penulis mendapatkan banyak pengalaman mengerjakan video *motion graphic* dan menyukai pembuatan video. Penulis merasakan bahwa mengembangkan karir *motion graphic* dapat menjadi pilihan karir penulis.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang kerap dialami oleh penulis meliputi kesusahan yang terjadi di Kanoo Studio atau di rumah penulis. Berikut ini adalah kendala-kendala yang terjadi kepada penulis dalam pelaksanaan praktik kerja magang.

1. Kendala memperoleh data dari *cloud server* yang dimiliki oleh Kanoo Studio. Sering kali *cloud server* tidak bisa diakses penulis.
2. Brief awal yang terkadang cenderung ambigu, sehingga membuat penulis merancang dengan arahan yang tidak jelas.
3. Kendala lain yang dialami oleh penulis saat melaksanakan *WFH* adalah kerap kali diminta untuk membantu anggota keluarga di rumah. Hal ini yang terkadang membuat penulis tidak tepat waktu untuk menyelesaikan perancangan desain.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang diterapkan oleh Kanoo Studio dan penulis secara pribadi adalah sebagai rincian berikut.

1. Penulis akan mengajukan permintaan data kepada *Creative Director*. Lalu *Creative Director* akan memberikan data kepada penulis melalui situs pesan kilat *Whatsapp* atau situs manajemen proyek *Trello*.
2. Penulis berinisiatif untuk bertanya kepada *Creative Director* untuk mendapatkan masukan dan arahan untuk konsep perancangan visual dari proyek terkait.
3. Penulis memberikan penjelasan kepada anggota keluarga di rumah dan meminta untuk tidak diganggu saat bekerja *WFH*. Bila memang harus membantu anggota keluarga dirumah, maka penulis akan memastikan bahwa pekerjaan visual sudah selesai sekitar 80%.