

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **3.1. Kedudukan dan Koordinasi**

Pada bagian tersebut berisi informasi mengenai situasi kedudukan penulis dan alur koordinasi penulis bersama pembimbing lapangan pada waktu pengerjaan proyek.

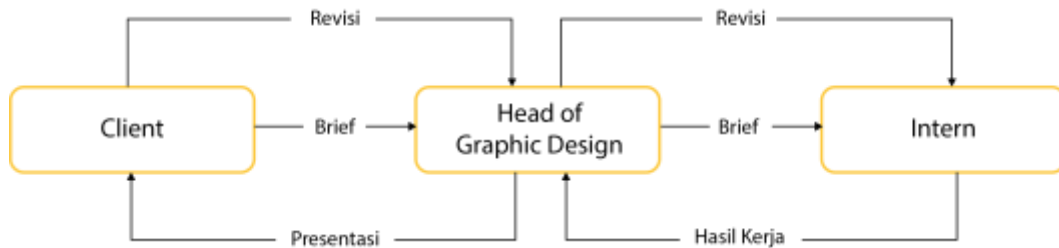
##### **1. Kedudukan**

Kedudukan merupakan situasi kedudukan penulis selama di tempat perusahaan magang, penulis ditempatkan dalam divisi *graphic design intern* saat penulis menjalankan program kerja magang. Selama menjalankan program kerja *internship*, penulis dibimbing oleh Silvia Isabella selaku *Head of Graphic Design*, Maria Nonita selaku *animator* dan *illustrator*, dan Damai Arungsamudra selaku *Junior Designer* dalam perancangan grafis. Penulis juga bertugas sebagai *intern graphic designer* terutama untuk bidang *illustrator*. Penulis bukan *intern* sendiri, ada 1 *intern* yang juga baru masuk seminggu setelah penulis didaftarkan untuk magang di Riposte, penulis merupakan *intern* Riposte bersama Aurel Elizabeth yang tugasnya juga sama dengan penulis, selama magang penulis telah mengerjakan desain dengan tim *deed* untuk berbagai klien.

##### **2. Koordinasi**

Koordinasi menjelaskan mengenai alur pekerjaan yang penulis telah lakukan pada perusahaan magang, banyak dari tugas diberikan oleh Lead Strategist tergantung dari kebutuhan suatu proyek. Silvia

Isabella, Maria Nonita, dan Damai Arungsamudra merupakan supervisi penulis yang telah memberi berbagai macam pekerjaan grafis untuk penulis dengan tujuan dapat mencapai batas akhir pengumpulan proyek. Setiap penulis diberikan pekerjaan, salah satu supervisi selalu melakukan *brief* dan konsultasi untuk penulis, setelah itu penulis melakukan *brainstorm* selama 30 menit atau sejam lalu melakukan asistensi dan konsultasi dengan supervisi yang telah memberikan tugas tersebut. Terkadang penulis *brainstorm* bersama.



Gambar 3.1. Struktur Alur Koordinasi

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama penulis menjalani program kerja *internship* di Riposte Business and Design (PT. Garis Tanpa Akhir), penulis telah mengerjakan berbagai macam proyek yang telah dijabarkan melalui tabel berikut;

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	I (15-19 Febuari 2021) 56 hrs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ayam Koplo – W3 &amp; W4 Instagram Feeds</li> <li>• Puyo – Web Icon Bahasa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 Tebak Kata, ATM Bank, Susun Huruf, Berita Hilang, Sikon Santai (1080p x 1350p)</li> <li>• Merubahkan 4 icon</li> </ul>

		<p>Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bean – Sketsa <i>Logotype</i></li> </ul>	<p>Puyo menjadi Bahasa Indonesia (600p x 600p)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat sketsa <i>logotype</i> Bean</li> </ul>
2	<p>II (22-26 Febuari 2021) 112 hrs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ayam Koplo – Mar W1 Instagram Feed</li> <li>• Double Jo – Sketsa pattern karakter, Bean Sketsa <i>logotype</i></li> <li>• Bean – Sketsa <i>logotype</i> dan ilustrasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat Instagram <i>feed</i> Tim Nasi Putih vs Nasi Wangi (1080p x 1350p)</li> <li>• Membuat 4 maskot untuk Double Jo, dan membuat pattern</li> <li>• Membuat <i>logotype</i> bean, dan membuat ilustrasi untuk detil kecil untuk zine Bean</li> </ul>
3	<p>III (1-5 Maret 2021) 160 hrs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bean - Illustrate</li> <li>• Xiaomi – Membuat <i>storyboard</i>, <i>digital imaging</i> produk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitalisasi sketsa Bean untuk zine</li> <li>• Membuat <i>storyboard</i> untuk <i>Instastory invitation</i> (1080p x 1920p), dan digital imaging 2 produk MI 10T (1080p x 1350p)</li> </ul>
4	<p>IV</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Xiaomi –</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digital imaging <i>feeds</i></li> </ul>

	(8-10, 12 Maret 2021) 208 hrs	<p><i>Digital imaging feeds</i>, membuat vector <i>background</i>,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dingiso – Membuat ideation dan sketsa ilustrasi untuk website.</li> </ul>	<p>Xiaomi “Proud to be me” (1080p x 1350p), membuat vector untuk background Hari Raya Nyepi (1080p x 1350p)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat <i>ideation 2</i> sketsa Dingiso, ‘Our Story; wanita Papua memetik biji kopi dan ‘Contact us’; membuat biji-biji kopi jatuh dari tas noken (task has dari Papua)</li> </ul>
5	V (15-19 Maret 2021) 264 hrs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Harubake – Membuat <i>ideation</i> special packaging lebaran, membuat <i>asset</i> dan buat Instagram <i>feed</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat <i>ideation</i> dan sketsa untuk visual untuk kemasan edisi bulan Ramadhan. Setelah melakukan <i>ideation</i>, lanjut ke sketsa</li> </ul>
6	VI (22-26 Maret 2021) 320 hrs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Harubake - Sketsa dan digitalisasi visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lanjut sketsa lalu digitalisasi ilustrasi lebaran, <i>digital imaging</i> untuk <i>post</i> Instagram</li> </ul>

		<p><i>packaging</i></p> <p>lebaran, <i>digital</i></p> <p><i>imaging</i></p>	<p>bulan Ramadhan.</p>
7	<p>VII</p> <p>(29 Maret- 1 April 2021)</p> <p>368 hrs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Harubake – Lebaran <i>packaging</i> visual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisi ilustrasi lebaran dan mulai mencetak kemasan untuk <i>hampers</i> lebaran (1000p x 1000p)</li> </ul>
8	<p>VIII</p> <p>(5-9 April 2021)</p> <p>424 hrs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hubb Link – <i>Instastory</i> <i>Hiring Intern</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat <i>Instastory</i> buka magang Web Developer (1080p x 1920p)</li> </ul>
9	<p>IX</p> <p>(12-16 April 2021)</p> <p>424 hrs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Qualia – Membuat visual <i>ideation</i>, sketsa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengumpulkan <i>ideation</i> visual yang cocok untuk Qualia dan mulai sketsa</li> </ul>
10	<p>X</p> <p>(19-23 April 2021)</p> <p>424 hrs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Qualia – Illustration menu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lanjut melakukan digitalisasi ilustrasi untuk 3 menu Qualia yang berbentuk kartu</li> </ul>
11	<p>XI</p> <p>(26-30 April 2021)</p> <p>424 hrs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Harubake – Sketsa <i>packaging</i> tiramisu, <i>digital</i> <i>imaging</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat sketsa untuk <i>packaging</i> baru tiramisu, lalu <i>digital</i> <i>imaging</i> foto produk untuk post lebaran</li> </ul>

		Instagram post	
12	XII (3-7 May 2021) 424 hrs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hubb Link – Sketsa animasi <i>link, celebrate,</i> dan <i>loading</i>. Animasi website <i>loading</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan sketsa <i>storyboard</i> untuk animasi <i>link, celebrasi,</i> dan <i>loading</i> untuk website Hubb.Link, lalu mengerjakan animasi <i>loading</i>.</li> </ul>
13	XIII (10-11 May 2021) 424 hrs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oh My Food – Sketsa dan digitalisasi stiker</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan 2 sketsa <i>sticker</i> untuk merchandise Oh My Food dan lanjut digitalisasi</li> </ul>

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis telah melaksanakan program *internship* selama 4 bulan dengan total 528 jam kerja di PT. Garis Tanpa Akhir (Riposte Business and Design) dimulai dari 15 Februari 2021 sehingga – 15 Mei 2021. Selama penulis telah menjalankan program kerja *internship* di studio Riposte, penulis melaksanakan berbagai macam proyek yang dibagi menjadi media sosial design, *logo design, editorial design* untuk kebutuhan klien dan tim kreatif Riposte.

Selama menjalankan program *internship*, penulis telah berperan dalam beberapa proyek oleh klien yang mengaitkan dengan *branding*, yaitu; Ayam Koplo, Dingiso, Bean, Oh My Food, Qualia, Harubake, Hubb Link, dan Xiaomi.

Bersumber pada kumpulan proyek tersebut, penulis menyoroti kumpulan proyek utama untuk dibahas dalam laporan tersebut antara lain, Ayam Koplo, Hubb Link, Harubake, dan Xiaomi.

### **3.3.1. Proses Pelaksanaan**

Pada bagian proses pelaksanaan tersebut, ada berbagai desain yang telah diuraikan, merancang Instagram Feeds Ayam Koplo merupakan salah satu proyek utama yang banyak dikerjakan oleh penulis. Penulis membuat berbagai aset dan elemen baru, dan ada beberapa aset dan elemen ada yang sudah tersedia oleh anggota divisi graphic desain dan sebagian ada yang dibuat oleh penulis, untuk foto ada yang diambil secara langsung yang sudah disedia oleh fotografer Riposte, dan ada sebagian foto yang diambil dari website *free for commercial use*, seperti undraw, freepik, dan unsplash.

Selaku proses program kerja magang di Riposte, penulis memberi informasi mengenai detail-detail desain yang telah di laksanakan pada studio tersebut. Berikut merupakan beberapa proyek yang telah dikerjakan oleh penulis:

#### **3.3.1.1. Ayam Koplo**

Proyek pertama yang penulis kerjakan yaitu dari salah satu dari grup Hangry, yaitu Ayam Koplo. Ayam Koplo merupakan tempat makan yang membawa esensi budaya ‘media massa viral’ di Indonesia, tapi tetap menjadi salah satu identitas yang mendasar di Indonesia oleh ‘netizen’. Ayam Koplo menawarkan makanan jalanan favorit anak-anak muda lokal yaitu ayam geprek dengan berbagai macam lauk sesuai dengan selera masing-masing.

Ayam Koplo menggunakan *mood* yang terkesan ‘koplo’, menggunakan warna-warna yang nyentrik dan *vivid*, warna dan *typeface* Ayam Koplo terinspirasi dari banner warung makan jalanan. *Typeface* yang digunakan untuk seluruh konten Ayam Koplo adalah Gomarice Mini, Corben, Subway Black, dan Shrikhand. Ayam Koplo memiliki ilustrasi ‘Kopluck’ yang menggambar adegan-adegan komikal yang dibuat oleh Maria Nonita yang diberikan penulis untuk konten di Instagram.



Gambar 3.2. *Color Palette* dan *pattern* Ayam Koplo



Gambar 3.3. Ilustrasi Kopluck Ayam Koplo



## A. Instagram Feeds

### 1. ATM Bank

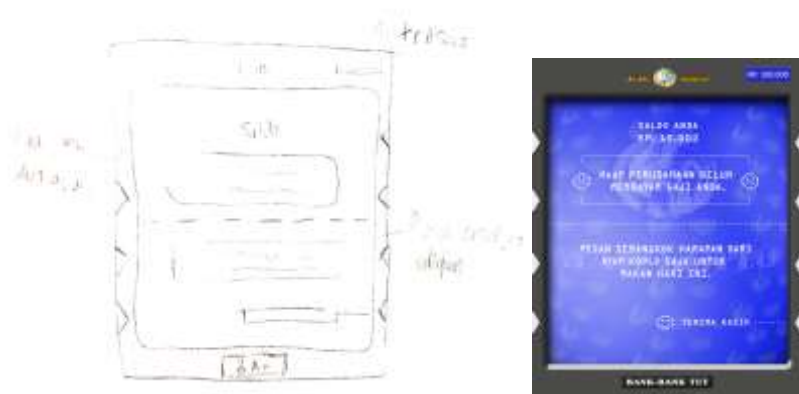
Konten tersebut merupakan konten hiburan sekaligus mempromosi makanan termurah di Ayam Koplo, yaitu Semangkok Harapan. Penulis mendapat inspirasi dari ATM yang memiliki layar kaca cembung, teks mono dan warna layar yang biru.



Gambar 3.4. Referensi ATM Bank

Sebelum penulis melakukan skesa, isi konten sudah disiapkan dan penulis hanya mempersiapkan tata letaknya. Penulis mencoba untuk membuat layar tersebut semirip mungkin dengan ATM, jika melihat saldo di ATM teks tersebut diletakan antara di atas atau di tengah layar, untuk konten berikut penulis meletakkan kata “saldo anda Rp.15.000” diatas agar mudah untuk dibaca. Lalu penulis mendapat revisi untuk jangan pilih secara acak tapi merubahkan jadi harga Rp. 17.900,- karena merupakan harga yang paling murah di menu Ayam Koplo yaitu Semangkok Harapan sehingga orang-orang yang melihat akan tau harga makanan tersebut tanpa melihat

menu Ayam Koplo. Konten tersebut dibuat lelucon teks “maaf perusahaan anda belum membayar gaji anda” dan menggunakan emoji sedih tapi dibuat 8-bit agar mendukung dengan layar, penulis mendapatkan ide memasukan emoji dari permainan *Minesweeper*. Lalu ada teks yang mengajak pembaca untuk membeli menu Semangkok Harapan dan terakhir memiliki teks “Terima Kasih” dan memiliki garis yang mengikuti tombol ATM di samping.



Gambar 3.5. Proses ATM Bank Ayam Koplo

Setelah di digitalisasi penulis memasukan minimal transaksi di pojok atas kanan dan nama bank di tengah bawah dengan kesan lelucon, agar terlihat seperti ATM yang kita gunakan pada umumnya. Penulis menggunakan efek cebung, memasukan pola dan logo di tengah layar yang terdistorsi menjadi 8-bit agar tidak terlihat terlalu kosong.



Gambar 3.6. Hasil ATM Bank Ayam Koplo

## 2. Sikon Santai Makan Ayam Koplo

Pada konten yang ini penulis ditugaskan untuk membuat adegan untuk ilustrasi ‘Kopluck’ yang sedang santai sembari makan Ayam Koplo di kamar kos-kosannya. Penulis melakukan riset referensi sebagai patokan untuk sketsa konten, sebagai dekorasi penulis memasukan benda-benda yang biasanya ada di kamar kos-kosan mahasiswa seperti kipas angin, gantungan untuk baju-baju, jaket, atau payung, lalu lemari kecil dan lampu malam.

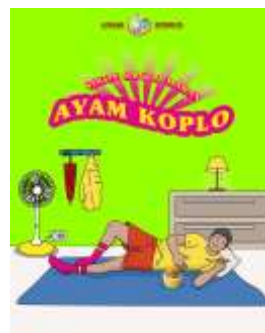


Gambar 3.7. Referensi Sikon Santai Ayam Koplo



Gambar 3.8. Proses Sikon Santai Ayam Koplo

Penulis digitalisasi dengan cara digital painting, penulis mengikuti alur garis karakter-karakter yang ada sebelumnya, penulis lalu memberi hasil kepada supervisi, ternyata cara penulis mendapatkan miskomunikasi, karena pada *brief* awal harus membuat ilustrasi yang garisnya rapih dan menggunakan program khusus ilustrasi, pada ukuran *outline* harus yang sama, penulis mengikuti ukuran ilustrasi sebelumnya yaitu 2 pt. Penulis mengaplikasikan untuk *base* menggunakan pola aset Ayam Koplo dan menggunakan warna yang paling nyentrik untuk tembok. Penulis lalu mendapatkan revisi lagi pada tembok untuk tidak menggunakan pola karena terlalu ramai, penulis lalu menghilangkan pola tersebut.



Gambar 3.9. Hasil ilustrasi Sikon Santai Ayam Koplo

### 3.3.1.2. Hubb Link

Hubb.link merupakan website untuk mengorganisir kumpulan *landing page* atau *link* banyak dan diletakan dalam Hubb Link, ini berguna untuk akun bisnis yang memiliki banyak *link* karena Hubb Link memudahkan pengguna yang ingin membuka *link* tertentu dan menampilkan kumpulan *link* dalam satu halaman.



Gambar 3.10. Color Palette Hubb Link



Gambar 3.11. Aset Hubb Link yang sudah ada

## A. Instagram Story

### 1. *Hiring Web Developer Interns*

Proyek tersebut merupakan proyek pertama yang penulis kerjakan untuk Hubb Link pada tanggal 7 April 2021, penulis diberikan arahan melalui Asana untuk membuat Instastory buka lowongan magang untuk Instagram Hubb Link. Ukuran yang digunakan yaitu 1080p x 1920p agar pas dengan ukuran layar untuk Instagram dan *typeface* yang digunakan untuk identitas Hubb Link adalah Sora dengan gaya *light* hingga *extra bold* dan merupakan jenis sans-serif.

Mengambil referensi dari konten yang sudah ada sebelumnya dan sebagai aset, proyek buka lowongan tersebut menggunakan bentuk dan warna yang sudah ada sebelumnya di akun Instagram Hubb Link. *Supergraphic* Hubb Link biasanya menggunakan bentuk-bentuk abstrak dan berbaris di setiap media. Dengan menggunakan aset visual yang sudah ada sebelumnya, penulis sketsa untuk memperlihatkan penataan yang cocok agar supergrafik tidak terlalu masif sehingga titik fokusnya di supergrafik dibanding teks deskripsi.



Gambar 3.12. Proses *Hiring Web Developer Interns*

Bahasa utama yang digunakan oleh Hubb Link adalah Bahasa Inggris, jadi deskripsi yang sudah disediakan untuk Instastory adalah “*Hubb is looking for Web Developer Interns. Understand the basic of React JS Framework, Developing with HTML, CSS, Javascript, PHP language, Majoring in Information Technology, Information System or Computer Science. Send your E-mail to hi@hubb.link*”



Gambar 3.13. Hasil *Hiring Web Developer Interns*

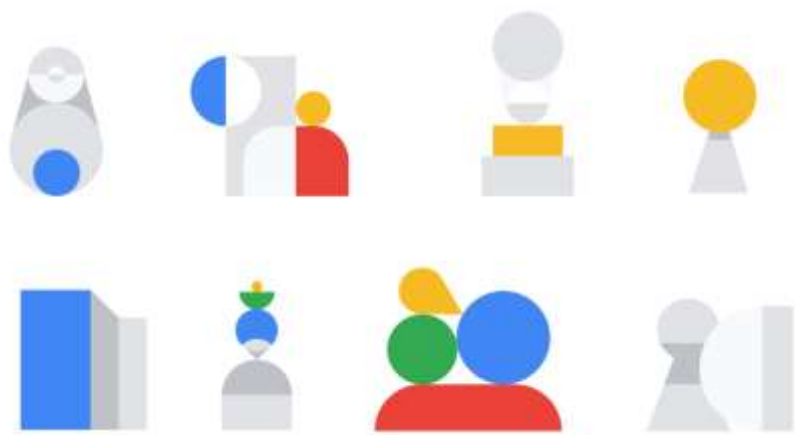
Setelah penulis selesai mengerjakan versi supergrafik oval, penulis lalu membuat 2 alternatif lagi dengan *color combination* yang sudah ada dari aset-aset sebelumnya.

## B. Motion Graphic

### 1. Website *Loading Animation*

Perancangan berikutnya yang ditugaskan penulis merupakan animasi untuk pemuatan atau *loading* di webside Hubb Link, agar pengguna bisa terhibur dan tidak terlihat monoton, maka animasi *loading* yang akan dibuat lebih hidup dan interaktif.

Penulis diberikan referensi animasi Google Home App. Pada awal perancangan penulis membuat *storyboard* sebagai gambaran untuk di asistensi, pada *storyboard* penulis menggunakan system *modular grid* yang diaplikasikan untuk seluruh animasi proses seperti *success*, *link*, *media*, *text*, dan *loading*. Animasi tersebut tidak mengandung lebih dari 3 atau 4 bentuk dan secara visual dibuat lebih mudah dilihat dan simpel karena animasi pemuatan tidak mengandung rasa yang menghebohkan seperti animasi untuk *success* dan *text*.



Gambar 3.14. Referensi Animasi Pemuatan  
(Sumber: <https://www.gunner.work/googlehome/>)



Gambar 3.15. Logo Hubb Link  
(Sumber: Data Internal Riposte)



Untuk *storyboard loading*, penulis menggunakan aset dari logo Hubb Link yang merupakan bentuk kotak dan bulat, bentuk tersebut akan dibuat seperti permainan tenis meja atau *'ping-pong*.



Gambar 3.16. Sketsa storyboard animasi *loading* website

Sebelum gerak seperti permainan tenis meja, pada *frame* awal hingga ke menit 1 dan detik 9 bentuk kotak muncul dari bawah ke atas dan kotak kiri lebih tinggi di banding kotak kanan, karena kotak kanan mengandung bentuk bola yang keluar dari bagian atas kotak kanan. Pada menit 1 dan detik 10 bola muncul dari kanan sehingga kotak kanan jadi tinggi dan jatuh mengarah ke bagian atas kotak kiri sehingga kotak kiri jadi mengecil. Animasi tersebut berlalu sehingga menit 4 detik 23 dimana bentuk akan kembali lagi ke kotak kanan yang mengecil dan pada menit 6 detik 10 kotak kembali lagi ke posisi semula yaitu menghilang dari atas ke bawah. Awal asistansi dengan supervisi penulis mendapatkan revisi bahwa animasinya masih kaku dan harus di haluskan lagi dan coba untuk buat bola dan kotak hidup dengan gerakan yang melambung.



Gambar 3.17. Hasil animasi *loading* untuk website

Setelah animasinya selesai, penulis *render* animasi *loading* dengan *plug-in* *bodysmovin* agar file tersebut menjadi *format file* *json* yang mengubah video tersebut menjadi data JavaScript, cara tersebut sangat berguna jika ingin memasukan suatu animasi *loading* untuk website. Setelah *render*, penulis lalu mengunggah *file* *json* tersebut ke website Lottie Files agar bisa melihat hasil animasi UI di website, dengan cara tersebut animasi akan menjadi file yang berukuran kecil tanpa menurunkan kualitas, tetapi meningkat kualitasnya.

### 3.3.1.3. Harubake

Harubake merupakan salah satu toko kue oleh Nadya Selamat atau Nana. Nana merupakan *chef* selaku *baker* berdedikasi yang memiliki Nana's Cake Boutique dan Harubake. Harubake adalah toko yang menawarkan makanan penutup *premium* yang siap untuk dimakan dan dibuat dengan bahan-bahan terbaik dan berkualitas, seperti *cheesecake pudding*, lapis legit, lapis Surabaya, chiffon, dan seterusnya.

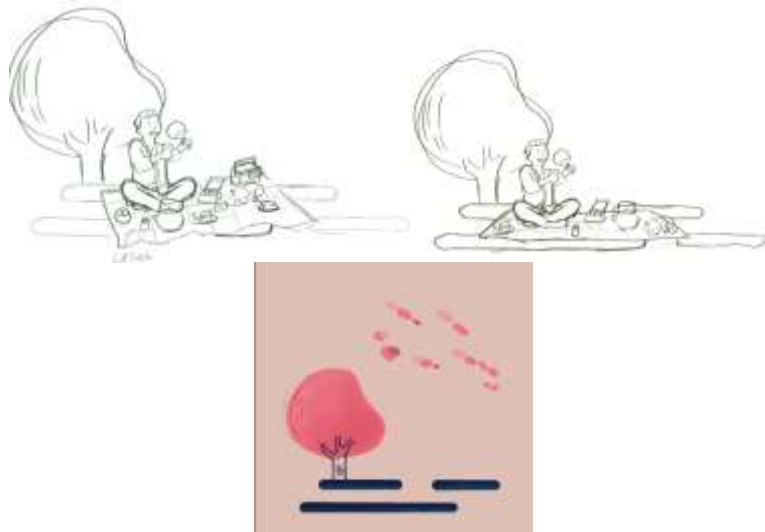


Gambar 3.18. Color Palette 4 musim Harubake

## A. Instagram Feeds

### 1. Hanasaka Jiisan Haru Sakura Piknik

Penulis diberikan *brief* untuk membuat konten ilustrasi. Ilustrasi Harubake mengikuti 4 musim di setiap bulannya, saat penulis mendapat tugas ini sedang musim sakura di Jepang. Karena karakter Harubake mengikuti tradisi dan rutinitas warga Jepang maka penulis harus mencari kegiatan yang bersangkutan dengan musim sakura. Setelah penulis melakukan riset dan *brainstorming* bersama supervisi penulis untuk konten tersebut, kegiatan yang akan diaplikasikan untuk konten musim semi atau musim sakura adalah piknik dibawah pohon sakura. Karena setiap musim semi warga Jepang mengadakan piknik Hanami untuk menikmati makanan sembari melihat keindahan pohon sakura.



Gambar 3.19. Proses Hanaka Jiisan Haru sedang piknik di musim sakura

Pada sketsa tersebut Hanaka Jiisan Haru sedang menikmati teh dan sedang mengipas, potongan kue dan kotak kue khas Harubake yaitu lapis Surabaya tersedia di samping Hanaka San dengan peliharaan selaku sahabat Hanaka San sedang beristirahat di ujung kain. Penulis lalu mendapatkan *feedback* yang berhubungan dengan kain yang berserong terlihat terlalu terpandang dalam dan terlalu padat di atas kain karena banyak makanan, penulis diberi saran untuk merubah posisi jadi lurus agar memiliki *tone* yang sama dan mengurangi sebagian makanan dan memindahkan peliharaan kakeknya di ujung kain. Penulis mengikuti instruksi dari supervisi dan mencoba untuk improvisasi.



Gambar 3.20. Hasil ilustrasi Hanaka Jiisan Haru sedang piknik di musim sakura.

Setelah melakukan digitalisasi untuk aset piknik, penulis lalu memuat *scene* ke dalam tema musim semi dengan satu buah pohon, empat tanah biru, dan bunga-bunga yang jatuh.

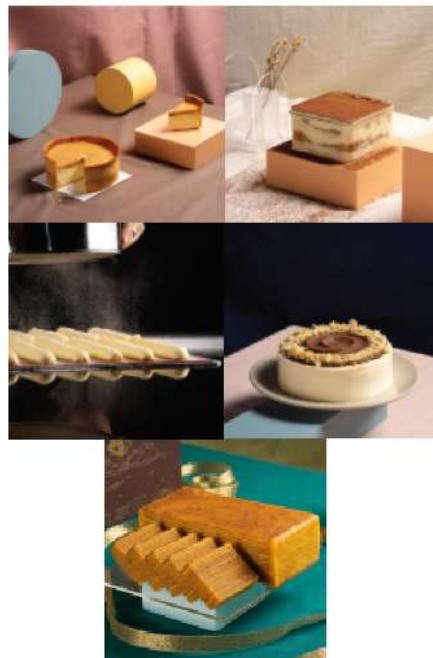
## 2. Post-Ramadhan Kareem

Sebelum lebaran, penulis ditugaskan untuk *digital imaging* beberapa foto untuk menghilangkan serpihan-serpihan kecil, merapihkan kain yang digantung dan di meja, dan merapihkan keterampilan kue dari bolong-bolong agar terlihat lebih menggiurkan.



Gambar 3.21. Foto sebelum di *digital imaging*

Penulis menghilangkan serpihan kecil dan kain kucel dengan menggunakan stamping, lalu menutupi sebagian lobang kue dengan *brush* yang lembut dan menggunakan *healing brush* agar terlihat lebih alami bagian yang sudah di tambal. Selama mengerjakan *digital imaging*, penulis tidak mendapatkan revisi untuk tugas konten ini.



Gambar 3.22. Finalisasi *digital imaging*

## **B. Packaging**

### 1. Harubake Lebaran *Hampers Packaging*

Pada perancangan tersebut, penulis ditugaskan untuk membuat kemasan *hampers* khusus untuk bulan Ramadhan, tahun ini Harubake membuat kemasan yang mengikuti tema dari tanggal merah seperti *Chinese New Year*, kini bulan Ramadhan adalah bulan untuk memberi *hampers*. Penulis melakukan *brainstorming*

bersama seluruh divisi deed untuk membahas kemasan tersebut agar mengumpulkan opini, kritik, dan saran.



Gambar 3.23. Color Palette Harubake Spesial Lebaran

*Color palette* telah ditentukan dengan menggunakan warna hijau teal dan kuning, untuk aset penulis mencoba untuk sketsa dengan menggunakan onta, lampion Timur Tengah, dan karakternya menggunakan syal kotak-kotak. Namun penulis diberi *feedback* untuk ide tersebut terlihat aneh dan akan terlihat tidak konsisten jika menambahkan seekor onta di sketsanya, karena karakter Harubake harus konsisten hanya menggunakan dua karakter yaitu yang kakek dan peliharaan anjingnya. Penulis lalu mengaplikasikan kakek yang sedang memukul beduk yang berukuran besar, dan penulis melakukan asistensi dan diterima, penulis lalu masuk ke tahap digitalisasi. Namun, penulis diberi *feedback* bahwa digitalisasi bedukannya terlalu besar.



Gambar 3.24. Proses *packaging* dan *greeting card* Lebaran

Penulis sketsa dan mengaplikasikan bedukan yang lebih kecil yaitu gendang yang terinspirasi dari marawis, yang merupakan musik kolaborasi Timur Tengah dengan Indonesia. Dekorasi lampion Timur Tengah dituker dengan mushola, karena di tanggal merah sebelumnya yaitu *Chinese New Year* isi konten ilustrasi tersebut memiliki kakek dan peliharaannya menggunakan kostum barongsai dan terlihat rumah tradisional Tiong Hoa pada sisi kanan karakter-karakter tersebut. Setelah menambahkan masjid penulis menambahkan bulan dan bintang besar di pojok kanan karena bulan dan bintang selalu bersama pada setiap masjid, lalu memasukan aset awan. Penulis juga membuat kartu selamat lebaran untuk diletakkan di dalam kemasan. Setelah melakukan digitalisasi, penulis merubah pakaian kakek pada *greeting card* menjadi pakaian yang digunakan oleh kakek di *scene packaging*.



Gambar 2.25. Hasil Digital *Scene Packaging* dan *Greeting Card* Lebaran

Hasil digitalisasi pada kemasan ada revisi karena masih kurang cocok tapi karakter kakek dan bulan bintang masih digunakan, penulis mencoba untuk merubah dengan konsep animasi *Aladdin* dengan kakeknya sedang terbang dengan karpet



sihir sembari melewati gedung-gedung dan mushola. Lalu penulis diberi saran untuk merubah posisi kartu menjadi horizontal dan memasukan kata-kata yang sudah disiapkan oleh supervisi penulis jadi depannya memiliki kata-kata, dimana dibagian belakang memiliki garis-garis untuk *consumer* tulis. Penulis lalu digitalisasi ulang revisi dan dua desain telah diterima, lalu diberikan ke supervisi penulis untuk di cetak.



Gambar 3.26. Hasil Cetak *Packaging Hampers* Lebaran

(Sumber: Foto internal Riposte, 2021)

#### **3.3.1.4. Xiaomi**

Xiaomi merupakan merek teknologi global yang memiliki berbagai macam jenis teknologi selain seluler genggam yaitu pembersih udara, penyedot debu, televisi, lampu bohlam, ruter internet, kamera CCTV, skuter, bahkan pulpen.

Penulis diberikan kumpulan aset untuk konten untuk media sosial Xiaomi Indonesia, penulis mengunduh *Typeface* yang digunakan untuk konten-konten Xiaomi adalah Helvetica, namun Xiaomi tidak memiliki warna tetap kecuali untuk logo.

## A. Instagram Feeds

### 1. *Digital Imaging Produk*

Xiaomi Mi 10T merupakan produk terbaru yang belum dirilis di Indonesia, penulis ditugaskan untuk melakukan *digital imaging* untuk *teaser* produk Xiaomi terbaru untuk Instagram Xiaomi Indonesia. Pada awal, penulis diberi aset foto Xiaomi Mi 10T dan diminta untuk merubah posisi telepon genggam yang menyerong menjadi lebih lurus dibanding aset sebelumnya. Penulis telah membuat proses atau *draft* dan sketsa untuk berkonsultasi dengan supervisi penulis.



Gambar 3.27. Aset dan tata letak produk Xiaomi Mi 10T

Penulis melakukan duplikasi bagian rusuk aset Mi 10T belakang dan mengaplikasikan ke aset Mi 10T depan, lalu layar Mi 10T depan diubah agar sama *tone* dengan *background*.



Gambar 3.28. Hasil digital imaging produk Xiaomi Mi 10T menyimpang

## 2. *Digital Imaging Model*

Perancangan tersebut penulis ditugaskan untuk melakukan *digital imaging* dua model untuk perayaan *International Women's Day* dan Xiaomi mengadakan filter Instagram #ProudToBeMI dengan mengajak wanita untuk foto dengan filter tersebut bahwa mereka bangga dengan diri mereka sendiri. Untuk tugas penulis yang ini, hanya menyoroti dua wanita yang inspiratif tanpa filter. Seluruh foto-foto mentah telah difoto oleh pihak Xiaomi, penulis hanya melakukan digital imaging pada foto mentahnya.



Gambar 3.29. Foto sebelum digital imaging

Penulis ditugaskan untuk menggantikan *background*, menghilangkan jam tangan yang ada di model, dan memasukan *hashtag* #ProudToBeMi di bawah tengah. *Background* untuk wanita menggunakan pakaian merah, menulis membuat background biru gelap dengan cahaya ditengah agar *foreground* terlihat lebih kontras. Lalu background untuk wanita menggunakan pakaian biru penulis telah di *brief* oleh supervisi penulis dengan menggunakan *background* Xiaomi yang sudah ada sebelumnya.



Gambar 3.30. Ideation untuk digital imaging

Penulis mendapatkan *feedback* untuk rapihkan rambut model-model tersebut juga karena pada bagian rambut fotonya terlihat pecah-pecah, dengan menggunakan *brush* dan *healing brush tool* agar terlihat lebih alami. Setelah selesai bagian modelnya, gelap terang lalu di aplikasikan agar mendapatkan kedalaman fotonya dan agar tidak terlihat di *digital imaging*.



Gambar 3.31. Hasil digital imaging

### 3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama menjalankan program kerja *internship*, ada beberapa kendala yang ditemukan oleh penulis selama melaksanakan *internship* di Riposte, menurut penulis adalah komunikasi kurang efektif karena ada beberapa *brief* atau revisi yang penulis masih kurang mengerti. Terkadang penulis juga masih beradaptasi dengan gaya desain yang disesuaikan dengan klien. Kendala lain adalah kurang teliti dalam memeriksa kembali hasil proyek sehingga ilustrasi yang masih kurang teliti terkadang terjadi dalam pembuatan proyek, terutama untuk ilustrasi proyek awal. Lalu, pada awal-awal magang di Riposte penulis kurang menyesuaikan *time*

*management* sehingga tidak menyelesaikan proyek di waktu yang tepat. Terakhir, penulis sering kali memiliki koneksi internet yang buruk dan dan tidak stabil akibat cuaca buruk, sehingga telepon Google Hangout sering putus koneksi.

### **3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan**

Solusi yang telah ditemukan oleh penulis adalah jika penulis mendapatkan kendala kurang jelas dalam *brief* dan revisi, penulis langsung menghubungi supervisi penulis melalui platform Slack, *facecall* melalui Google Hangout atau Gather yang bersangkutan agar penulis lebih mengerti *brief* dan revisi yang telah didapatkan. Peneliti harus lebih teliti terhadap proyek yang dikerjakan oleh penulis agar tidak miskomunikasi dan sering *crosscheck* proyek yang telah dikerjakan. Lebih banyak mempelajari referensi desain yang tepat untuk proyek tertentu. Solusi koneksi yang buruk yang penulis dapatkan adalah jika cuaca mulai buruk, maka secepatnya penulis mencari tempat yang memiliki koneksi internet yang kuat dan stabil. Karena *Work From Home (WFH)*, penulis mendapatkan kesusahan untuk fokus jika bersama keluarga, sehingga seperti terlihat penulis tidak kerja.