

## BAB III

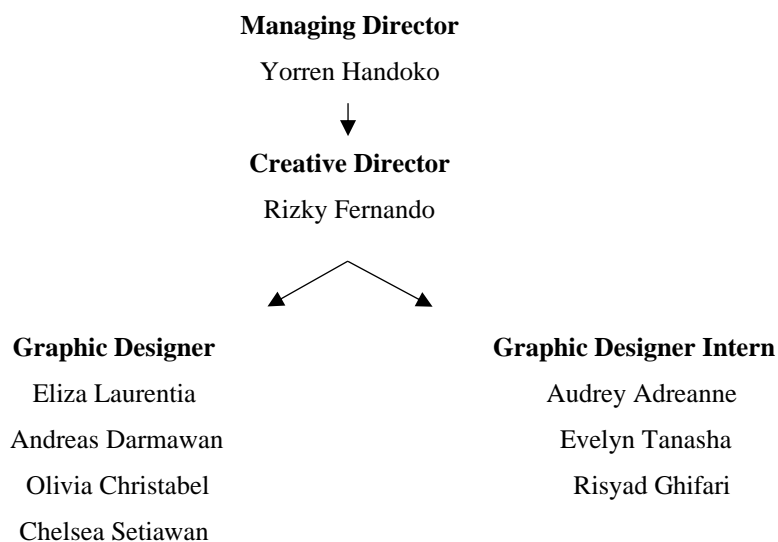
### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Berikut adalah posisi pekerjaan penulis serta alur kerja pada saat melakukan praktik kerja amgang di Kamarupa *Design Group*.

##### 1. Kedudukan

Dalam pelaksanaan magang di Kamarupa *Design Group*, penulis ditempatkan di bagian *Creative Department* sebagai *Graphic Designer Intern* yang ada dibawah bimbingan Rizky Fernando selaku *Creative Director* Kamarupa *Design Group*. Dalam divisi tersebut, terdapat 4 senior *graphic designer*, dan 2 *graphic designer intern* selain penulis. Berikut adalah struktur organisasi *Creative Department* di Kamarupa *Design Group*.

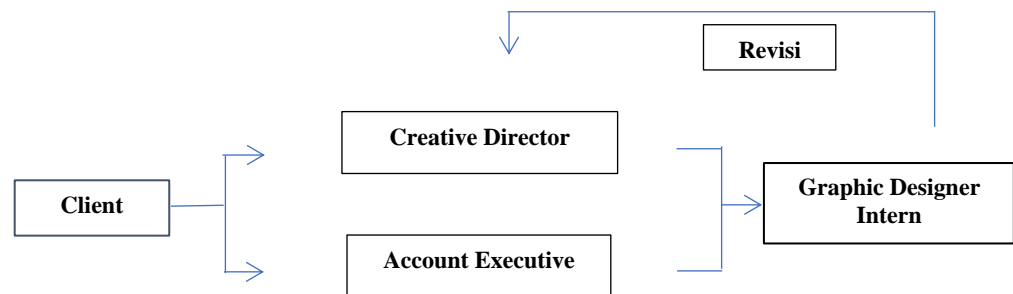


Gambar 3.1 Bagan Struktur *Creative Department* di Kamarupa *Design Group*

Selama pelaksanaan magang, penulis diberi kesempatan untuk mengerjakan berbagai proyek dari berbagai klien yang berbeda. Penulis turut ambil bagian dalam setiap proses pengerjaan dari tahap awal hingga akhir.

## 2. Koordinasi

Dalam bekerja diperlukan koordinasi yang baik untuk memperlancar proses kerja, agar tidak terjadi kesalahan berulang dan menimbulkan banyak kerugian. Berikut adalah alur koordinasi pekerjaan yang dilakukan di Kamarupa *Design Group*.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

Pada tahap pertama, *Creative Director* dan *Account Executive* akan memberikan *project brief* kepada penulis untuk dikerjakan. Kemudian, penulis akan membuat *moodboard*, mengumpulkan berbagai referensi gambaran yang sesuai dengan *brief project* yang akan dikerjakan. Setelah itu, penulis melakukan brainstorming bersama *Creative Director* dari *moodboard* yang sudah dibuat, dan membahas konsep desainnya. Lalu penulis akan mengerjakan desainnya sesuai dengan *brief* dan kesepakatan antara atasan penulis dan klien. Setelah hasil desain telah selesai, *Creative Director* atau *Account Executive* akan memperlihatkan hasilnya kepada klien. Ketika klien memberikan *feedback*, penulis akan diberitahu *project brief* yang baru oleh *Creative Director*, dan mengerjakan revisi demi revisi sampai mendapatkan hasil akhir yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan klien.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama pelaksanaan magang, penulis mengerjakan berbagai proyek dari klien yang berbeda-beda yaitu: Make Over, Madam Gie, TKK BPK Penabur Pondok Indah, dan Saprotan Utama. Penulis mengerjakan berbagai kebutuhan desain dalam proyek tersebut, beberapa di antaranya adalah, *media promotion*, *packaging design*, dan *book design*. Berikut adalah detail pekerjaan yang dilakukan penulis selama praktik kerja magang:

Tabel. 3.2. *Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang*

<b>Minggu</b>	<b>Tanggal</b>	<b>Keterangan</b>
1	25-31 Januari	<ul style="list-style-type: none"><li>• Make Over Powerskin IG post</li><li>• Revisi Powerskin IG Post</li><li>• Make Over Brandcomm Poster Design</li><li>• Revisi Brandcomm Poster Design</li><li>• IG Ads Poster Design + Alternatif</li><li>• Madam Gie Skincare Product Packaging Design</li></ul>
2	1-7 Februari	<ul style="list-style-type: none"><li>• Revisi Madam Gie Skincare Product</li><li>• Box Packaging dan Revisi</li><li>• Madam Gie Nail Polish Display</li><li>• Revisi Madam Gie Nail Polish Display</li><li>• Dieline Madam Gie Skincare Packaging</li></ul>
3	8-15 Februari	<ul style="list-style-type: none"><li>• Saprotan Utama Moodboard &amp; Brainstorming</li><li>• Kindergarten Yearbook Layout and Design</li><li>• Kamarupa Instagram Post</li></ul>

### **3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang**

Selama pelaksanaan kerja magang, penulis cenderung lebih banyak mengerjakan proyek *media promotion* dan *graphic design*. Pada awalnya penulis langsung diberikan proyek desain *brand* Madam Gie, dalam hal mengerjakan *packaging design* produknya. Tetapi karena ada proyek lain yang mendesak membutuhkan hasil desain dapat selesai lebih cepat, maka penulis sempat dialihkan sementara untuk mengerjakan Instagram *Post* untuk proyek Make Over.

Dalam pelaksanaan kerja magang, proses pengerjaan yang paling banyak memakan waktu adalah *packaging design* untuk *brand* Madam Gie dan pengerjaan *Yearbook* Sekolah TKK BPK Penabur Pondok Indah. Di laporan ini, penulis hanya akan membahas proses pengerjaan 3 proyek yang dikerjakan selama kerja magang yaitu desain kemasan Madam Gie, perancangan desain *layout* desain *Yearbook* Sekolah TKK BPK Penabur Pondok Indah, dan Instagram Post Make Over. Penulis akan membahas proses yang dilakukan dari tahap awal hingga akhir.

#### **3.3.1 Proses Pelaksanaan**

Dalam proses pelaksanaan pekerjaan, penulis akan menjabarkan tahapan yang dilakukan selama mengerjakan 3 proyek desain yaitu *packaging design skincare* Madam Gie, perancangan desain *layout Yearbook* Sekolah BPK Penabur Pondok Indah, dan *Instagram Post* Make Over di Kamarupa *Design Group*.

##### **3.3.1.1 Perancangan *Packaging Design Skincare* Madam Gie**

Pada bagian ini, penulis akan menjabarkan proses pengerjaan kemasan produk skincare Madam Gie, dimulai dari *brief*, proses desain, dan revisi.

###### **1. *Project Brief***

Madam Gie adalah merk produk kecantikan milik selebriti Indonesia yaitu Gisella Anastasia. Beberapa produk kecantikan yang dijualnya adalah kosmetik, *nail polish*, *skincare* dan lainnya. Dengan banyaknya varian dalam masing-masing jenis produk, dan kualitas yang terjamin, harga jualnya juga ekonomis. Madam Gie

menjadi salah satu *brand* kosmetik dengan harga terjangkau serta aman bagi kesehatan dan kebutuhan masyarakat.

Saat ini Madam Gie sedang ingin meluncurkan macam-macam produk baru *skincare* nya, terdapat 6 produk *skincare* yang sedang ingin diluncurkan yaitu, *toner, facial wash, serum, face mist, eye cream, dan moisturizer*. Penulis diberikan brief oleh *Creative Director* untuk mengerjakan bagian desain kemasan yang masih perlu di eksplor lagi dari hasil sebelumnya. *Creative Director* menyampaikan pesan klien yang masih ingin melihat beberapa alternatif warna dan *font*, dan klien juga memberi request pada *type font* seperti *calligraphy* atau *handwritten font* agar terlihat lebih manis untuk *target market* nya yaitu perempuan. *Creative Director* juga memberikan beberapa keperluan *asset file* untuk mendesain seperti, logo, *mockup* produk, *moodboard*, dan konten tulisan yang perlu dimasukkan dalam desain kemasan produk.



### 3.3. Gambar *Mockup* Desain Kemasan Sebelum *Feedback*

## 2. Proses Desain

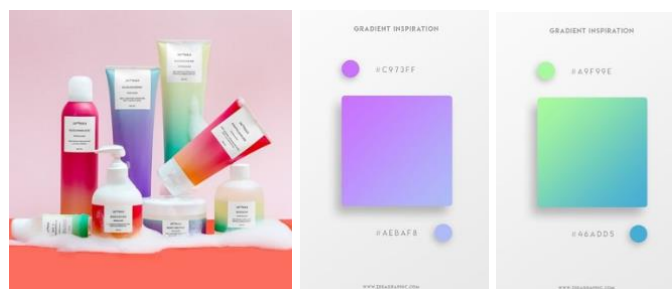
Terdapat beberapa tahap dalam proses mendesain antara lain: mencari referensi tambahan, mencari aset-aset desain yang dibutuhkan, eksplor dan implementasi desain, serta *feedback* dari klien pada hasil desain.

### a. *Moodboard* dan Referensi Tambahan

Tahap pertama dalam proses mendesain, penulis melakukan pencarian referensi lagi dari *moodboard* yang sudah diberikan, untuk memperluas ide desain pada perancangan. Mencari referensi *color palette* dan *layout design*.



3.4 Gambar *Moodboard* dan Referensi dari *Brief*



3.5 Gambar *Moodboard* dan Referensi Tambahan dari Penulis

Penulis mencari *color palette* yang lebih *colourful* dan *friendly* menyesuaikan dengan target pasar Madam Gie. Penulis memberikan 2 referensi warna sebagai alternatif desain.

b. Pencarian Aset Desain

Dalam tahap ini, penulis mencari *asset* berupa *font type* untuk kebutuhan nama produk yang perlu diletakkan pada desain kemasan produk. Penulis memakai 2 tipe *font* di masing-masing kemasan produk, dan juga memberi berbagai alternatif *font*, sesuai dengan permintaan dalam *brief project*.



Gambar 3.6 Aset *Font*

c. Eksplorasi dan Implementasi Desain

Setelah itu, penulis langsung mengeksplor desain sesuai dengan *moodboard brief* yang diberikan *Creative Director*. Pertama, penulis membuat *gradient color* sebagai asset utama pada kemasan produk.



Gambar 3.7 Eksplorasi *Gradient Color* Desain Kemasan

Setelah membuat *gradient color* sebagai *asset* utama desain kemasan, penulis langsung mencoba mengimplementasikan ke dalam *mockup* botol produk yang sudah diberikan oleh *Creative Director*, dan langsung *me-layout text* produk pada desain kemasan. Penulis memberikan beberapa alternatif *layout* dan *font* pada *preview* sementara untuk dilihat oleh *Creative Director* terlebih dahulu, untuk dapat dikoreksi oleh *Creative Director* sebelum dipresentasikan kepada klien.





Gambar 3.8. *Preview Sementara untuk Creative Director*

Pada *preview sementara untuk Creative Director*, penulis mencoba memperlihatkan dan mengasistensikan terlebih dulu layout dan warna pada desain kemasan, dan ingin mendapatkan *feedback* serta arahan dari *Creative Director*. Gambar diatas adalah *preview sementara* yang pertama, maka dari

itu tipe botol produk belum dilengkapi sampai jumlah 6 produk sesuai dengan *brief*.

Setelah mendapatkan *feedback* dari *Creative Director*, penulis mulai mencoba mengubah beberapa *font* dan *layout* sesuai dengan *feedback* yang diberikan oleh *Creative Director*.



Gambar 3.9 *Preview* Pertama untuk Klien

d. *Feedback*

Setelah *preview* pertama dipresentasikan kepada klien oleh *Creative Director*, klien memberikan *feedback* bahwa *layout* dan desain *gradient* sudah menarik dan sesuai dengan yang diinginkan, tetapi klien ingin melihat eksplorasi alternatif lain pada warna *gradient* dan *font type*.



Gambar 3.10. *Preview Setelah Feedback*



Gambar 3.11. *Preview Setelah Feedback*

Dapat dilihat dari gambar diatas bahwa setiap botol kemasan memiliki warna *gradient* yang sama, tetapi hanya ada perbedaan *layout* atau *font type*. Hal ini adalah *request* dari klien untuk menggunakan warna *gradient* yang sama pada semua kemasan tiap tipe-tipe produk. Pada alternatif tertentu penulis memberikan shape perbedaan warna pada *text* nama produknya agar memudahkan audiens untuk membedakan tiap tipe-tipe produk, jika klien menyetujui hal itu.

e. *Print Layout Design*

Sambil menunggu konfirmasi dari klien yang membutuhkan waktu lagi untuk mempertimbangkan hasil desain mana yang terpilih, penulis diberi tugas oleh *Creative Director* untuk lanjut mengerjakan tahapan *layout print design* atau *Dieline* dari semua alternatif desain kemasan produk *skincare* tersebut.



Gambar 3.12 *Preview Style 1 Layout Print Packaging Design*

Gambar diatas adalah *file* desain *layout* untuk kebutuhan cetak atau *printing* kemasan produk. Penulis perlu menyesuaikan setiap ukuran kemasan produk sesuai *brief* yang diberikan, termasuk ukuran tiap *font* pada *ingredients* di sisi bagian belakang kemasan. Pada setiap tipe produk memiliki *ingredients* dan *text* yang berbeda, penulis perlu teliti menata hal tersebut.



Gambar 3.13. *Dieline Packaging Design*

Gambar diatas adalah *Dieline* untuk kebutuhan cetak produk, kegunaannya adalah membantu mencetak desain presisi sesuai dengan *mockup* desain yang sudah dirancang, agar tidak ada kesalahan cetak.



Gambar 3.14. *File Box Packaging Design*

Lalu proses akhir adalah membuat *Box Packaging Design* untuk produk tersebut. Penulis membuat berbagai *visual* desain *box* mengikuti pilihan *style* yang sudah di desain. Ukuran disesuaikan dengan *brief* yang diberikan, setiap tipe produk tentunya memiliki perbedaan ukuran.

### **3.3.1.2 Perancangan *Layout Design Yearbook* BPK Penabur Pondok Indah**

Pada bagian ini, penulis akan menjabarkan proses pengerjaan *Layout Design Yearbook* TKK BPK Penabur Pondok Indah, dimulai dari *brief*, proses desain, dan revisi.

#### *1. Project Brief*

TKK BPK Penabur Pondok Indah adalah salah satu cabang dari sekolah utama BPK Penabur di Indonesia, dikhususkan untuk anak-anak balita berumur 4-5 tahun. *Managing Director* dan *Creative Director* menjelaskan beberapa hal soal proyek sekolah ini kepada penulis, bahwa TKK BPK Penabur Pondok Indah sedang mempersiapkan kelulusan angkatan tahun 2020-2021 yang akan segera diselenggarakan tahun ini, dan sekolah ingin menyiapkan buku tahunan seperti pada tahun angkatan sebelumnya.

Karena masa pandemi masih berlanjut, sekolah ingin memberikan buku tahunan dalam bentuk *file pdf* yang dapat dikirim melalui *online* kepada setiap siswa-siswinya, dan menginginkan desain *yearbook* yang lebih menarik dan berkesan walaupun hanya berupa *file pdf*. Lalu penulis diberikan contoh buku tahunan pada tahun angkatan sebelumnya yang berupa buku, sebagai gambaran dan referensi isi konten pada buku tahunan.





Gambar 3.15. Yearbook TKK BPK Penabur Pondok Indah 2016-2017

Dapat dilihat dari contoh gambar diatas adalah *yearbook* TKK BPK Penabur Pondok Indah pada tahun angkatan sebelumnya. Desainnya masih kurang *modern*, *layout design* nya terlalu ramai antara *background* dan konten foto yang ingin ditunjukkan menjadi kurang terlihat jelas, karena semua aset terlalu menonjol.

Penulis ditugaskan oleh *Creative Director* untuk membuat *layout design yearbook* yang lebih *modern*, dengan *layout* yang cukup *simple*, dan ilustrasi yang menarik untuk anak-anak.



## 2. Proses Desain

Terdapat beberapa tahap dalam proses mendesain antara lain: membuat *moodboard*, mencari aset *font* yang sesuai, eksplor dan implementasi desain.

### a. *Moodboard*

Pertama-tama, penulis membuat *moodboard* yang sesuai dengan *brief* yang diberikan, mencari referensi *style design* yang menarik, *layout design*, dan lain-lain.

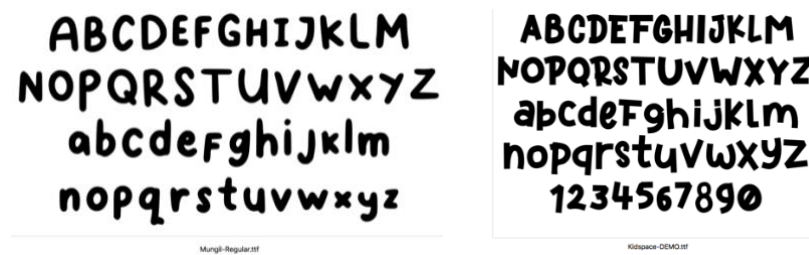


Gambar 3.16. *Moodboard Yearbook* TKK BPK Penabur Pondok Indah

Penulis mengumpulkan berbagai referensi desain yang menggunakan ilustrasi, dan *layout* yang *colourful* agar sesuai dengan target pengerjaan proyek *yearbook* BPK Penabur Pondok Indah yang adalah untuk anak-anak TKK.

b. Pencarian Aset *Font*

Selanjutnya, penulis mengumpulkan berbagai aset *font* bertema *cartoon*, *school handwritten* yang dapat menyesuaikan tema anak-anak pada *yearbook*.



Gambar 3.17. Aset *Font Yearbook* TKK BPK Penabur Pondok Indah

c. Ekplorasi dan Implementasi Desain

Penulis diberi waktu cukup singkat untuk dapat memberi *preview* terlebih dahulu, dan dapat langsung diberi beberapa masukan agar pengerjaan dapat lebih cepat terselesaikan.



Gambar 3.18. *Preview Awal Yearbook* TKK BPK Penabur Pondok Indah

Dari hasil *preview* pertama, penulis diberi *feedback* oleh *Creative Director* bahwa warna dan *layout* sudah cukup baik, tetapi *Creative Director* ingin untuk penulis dapat mengeksplor desain lebih lagi.



Gambar 3.19. Preview Akhir Yearbook TKK BPK Penabur Pondok Indah



Gambar 3.20. Preview Akhir Yearbook TTK BPK Penabur Pondok Indah

Pada hasil akhir, penulis membuat tema desain *virtual and adventure*. Penulis membuat ilustrasi sebagai aset desain pada *layout*, untuk mengambil perhatian anak-anak ketika melihat *yearbook* tersebut. Tema dan konsep nya dibuat seperti kondisi yang dialami saat tahun akademik, belajar secara *daring* atau *virtual*, tetapi momen-momen didalamnya sangat menyenangkan. Hal yang ingin disampaikan dalam konsep adalah, meski belajar secara *daring*, tetapi banyak hal baru yang dipelajari dan menyenangkan seperti petualangan yang baru.

Pada pengerjaannya, penulis hanya mengerjakan *layout* dan desainnya saja dan akan dilanjutkan oleh rekan yang lain, mengingat waktu praktik kerja magang penulis yang sudah hampir selesai. *Creative Director* juga menyampaikan bahwa beberapa *layout* seperti data diri masing-masing siswa hanya perlu dibuat beberapa perbedaan saja, tidak perlu semua siswa memiliki berbeda tampilan *layout* desain.

### **3.3.1.3 Perancangan Desain *Brandcomm* Poster Make Over**

Make Over adalah salah satu *brand* kosmetik lokal ternama di Indonesia. Dalam masa pandemi seperti saat ini, banyak bisnis-bisnis termasuk Make Over membangun promosi dan penjualannya melalui *online*. Pada bagian ini, penulis akan menjabarkan proses pengerjaan proyek desain poster *brandcomm* Make Over yang penulis lakukan dari tahap awal hingga akhir.

#### *1. Project Brief*

Pada proyek ini, *brief* diberikan oleh *Marketing Executive* Kamarupa Design Group yang melakukan komunikasi langsung dengan klien. Penulis diberikan *brief* konten yang sudah disiapkan oleh klien dan *Marketing Executive* yang berisi konten teks pada poster, aset-aset foto yang diperlukan, *moodboard* dan tema warna yang diinginkan.



**BRIEF BRANDCOMM**

**Size :**

1. IG Story
2. Landscape, 1240 x 620 px (Rekomendasi : Tidak lebih dari 500Kb, Ratio16:9, Ppi : 200ppi, Note : size tidak boleh lebih dari 2MB)
3. Portrait, 620 x 1170 px (Rekomendasi : Tidak lebih dari 500Kb, Ppi : 200ppi, Notes : size tidak boleh lebih dari 2MB)

**Mood :**  
White, black, fuschia -> design baru, moodnya lebih ke mood website MO

**Content :**  
Logo Make Over

Payday Sale!  
Save up to 70%  
Storewide

Disc voucher 30K min. purchase 200K  
Code : MAKEOVERJAN30K

Disc voucher 20K min. purchase 150K  
Code : MAKEOVERJAN20K

Period : 28 - 31 January 2021  
Button -> SHOP NOW!  
Only at shop.makeoverforall.com

Packshot : Hydrastay cushion (kasih sticker tag NEW!), transferproof, multifix, brow mascara, hyperblack

Hanya reference, contoh design Emina campaign

Gambar 3.21. Project Brief Brandcomm Poster Make Over

Di dalam *project brief* yang diberikan kepada penulis, terdapat konten *text* untuk poster, *moodboard* yang berisi *request mood* desain, *color palette* desain, dan referensi desain.

## 2. Proses Desain

Dalam proses desain, ada beberapa tahap yang harus dilakukan seperti mengunduh aset-aset yang disediakan seperti foto produk, mengeksplor *layout* desain yang menarik dan sesuai dengan *moodboard* pada *brief* yang diberikan.

### a. Mengunduh Aset Foto

Pada tahap pertama proses mendesain, penulis perlu mengunduh aset foto yang sudah disediakan oleh klien sebagai konten dalam desain poster nya. Terdapat berbagai pilihan foto yang disediakan dan dikirimkan kepada penulis untuk dapat diseleksi dan disesuaikan dengan desainnya.



Gambar 3.22. Aset Foto *Brandcomm Poster* Make Over

#### b. Explorasi Desain

Setelah semua aset telah siap, penulis mulai mengeksplor desain poster sesuai dengan *brief* yang diberikan. Menggunakan *color palette*, *font*, dan konten *text* yang diminta. Warna utama yang diminta klien adalah *fuchsia*, *black*, dan *white* disesuaikan dengan *mood* desain pada *website* Make Over.



Gambar 3.23. Preview 1 *Brandcomm Poster Make Over*

Pada *preview* pertama, penulis membuat *handwritten text* pada *text* yang ingin ditonjolkan. Membuat beberapa aset *doodle* yang menyamakan tema pada *website* Make Over. Penulis juga memberikan alternatif, hanya perbedaan *border* pada poster tersebut, yang cukup membedakan *image* pada poster.

c. Feedback

Setelah *preview* pertama sudah disampaikan kepada klien oleh *Marketing Executive*, terdapat beberapa *feedback* yang diberikan oleh klien. Penulis harus melakukan revisi sesuai dengan *feedback* yang diberikan klien bahwa tidak ingin menggunakan *font handwritten* yang dibuat oleh penulis, dan juga tidak ingin menggunakan semua aset *doodle* pada poster ini. Terdapat beberapa *point feedback* yang cukup *detail* diberikan oleh klien, seperti aset foto yang hanya perlu 1 perwakilan dari setiap produknya, dan klien juga menginginkan untuk penulis dapat mengeksplor *layout* desain lebih lagi.





Gambar 3.24. Preview 2 Brandcomm Poster Make Over

Pada *preview* kedua, penulis mengubah *font* yang diminta dan menghilangkan semua aset *doodle* pada poster. Merubah sedikit *layout* pada bagian bawah poster, karena mengikuti *request* dari klien yang meminta agar memberi *space* tidak tertimpa tombol *icon* pada aplikasi Instagram *Story* nantinya.

### **3.3.2 Kendala yang Ditemukan**

Kendala yang dialami penulis pada saat pelaksanaan kerja magang di Kamarupa *Design Group* antara lain:

#### 1. Kendala Pribadi

Alat penunjang pekerjaan yaitu *laptop* pribadi yang digunakan penulis kurang memadai. Kapasitas dan kemampuan *laptop* pribadi penulis tidak menjangkau kapasitas *file* yang begitu berat dan tuntutan untuk mengerjakan proyek sesuai dengan *deadline* yang diberikan, serta penggunaan *laptop* secara rutin setiap hari membuat *laptop* pribadi penulis sering mengalami kendala *not responding*, *file* yang dikerjakan tidak tersimpan, waktu pengerjaan menjadi lebih lama, dan lain-lain.

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

Solusi atas kendala yang dialami penulis pada saat pelaksanaan kerja magang di Kamarupa *Design Group* yaitu:

#### 1. Kendala Pribadi

Penulis mengusahakan untuk meminjam *laptop* saudara penulis untuk sementara waktu, tetapi tidak lama perusahaan memberikan pinjaman fasilitas 1 buah iMac untuk dapat dibawa pulang sebagai alat penunjang pekerjaan dirumah selama melakukan *work from home*. Setelah penulis menggunakan fasilitas yang dipinjamkan oleh perusahaan, pekerjaan menjadi lebih efisien, tidak mengalami kendala perangkat lambat dan sebagainya.