



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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.

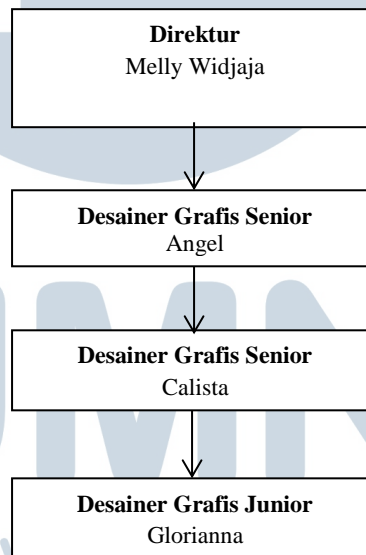
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis melakukan kerja magang di PT Arico Adhikencana dengan pengawas / supervisi yaitu Melly Widjaja selaku Direktur serta dibimbing oleh Angel dan Calista selaku Desainer Grafis Senior di PT Arico Adhikencana. Penulis melaksanakan berbagai proyek yang diberikan baik dalam kondisi baru atau sedang berlangsung. Penulis diawasi oleh Melly Widjaja dari awal hingga akhir penulis melakukan kerja magang. Untuk penanda tangan laporan magang pun juga di lengkapi oleh Melly Widjaja.

1. Kedudukan



Gambar 3.1. Bagan alur kedudukan penulis

Penulis umumnya mengerjakan tugas dari Ibu Melly Widjaja, namun pada keadaan tertentu tugas lebih sering diberikan oleh Angel dan Calista dibawah perintah ibu Melly. Apabila penulis telah menyelesaikan tugas yang diberikan, penulis akan meng asistensikan tugas kepada Angel dan Calista, atau ibu Melly Widjaja. Dan jika sudah di setuju, penulis akan meminta pekerjaan baru atau terkadang diberikan secara langsung oleh ibu Melly/Angel/Calista. Sebagai

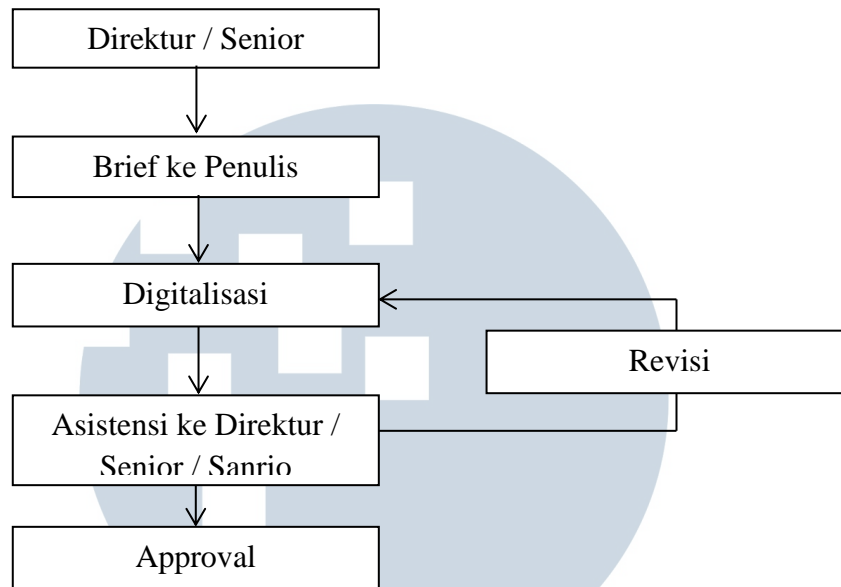
desainer grafis junior atau pekerja magang, proses pengerjaan tugas dimulai dengan penjelasan arahan dari direktur dan/atau desainer grafis Senior. Lalu saat tugas selesai dikerjakan, penulis asistensikan kepada direktur dan/atau desainer grafis senior. Umumnya akan diberikan masukan dari kesalahan yang penulis lakukan, dan kesalahan tersebut biasanya berupa ketidak sesuaian desain ataupun peletakan legal line dengan art guideline Sanrio.

Terdapat berbagai proyek yang telah dikerjakan oleh penulis yang diawali dengan proses brainstorming dan kemudian membuat 3 alternatif desain secara langsung di Adobe Illustrator. Selain itu penulis juga melakukan pencarian referensi dari *google* dan *pinterest* dalam perancangan alternatif desain. Referensi tentu sangat dibutuhkan untuk mengembangkan ide agar tidak buntu dan dapat membantu penulis menentukan gambaran desain seperti apa yang diinginkan. Umumnya penulis mengasistensikan desain langsung dalam bentuk digital kepada desainer grafis senior atau direktur dalam bentuk berbagai alternatif desain. Hal ini adalah agar senior dan direktur dapat langsung melihat desainnya dan tidak hanya membayangkan-bayangkan melalui sketsa saja. Dengan menggunakan alternatif desain, dapat mengembangkan ide-ide baru bagi senior dan direktur. Misalkan ada yang kurang di alternatif desain 1, dapat ditambahkan dari elemen desain di alternatif 2 dan alternatif 3. Atau sebaliknya. Selanjutnya biasanya ibu Melly mau melihat hasil digitalisasi dalam bentuk 3d atau *mock up*. Dalam pembuatan *mock up* ini, penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2. Koordinasi

Berikut ini adalah bagan mengenai proses koordinasi pekerjaan penulis yang bertempat di PT. Arico Adhikencana.



Gambar 3.2. Gambar alur kerja penulis

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut ini adalah tabel mengenai pekerjaan yang sudah penulis lakukan selama magang di PT. Arico Adhikencana.

| Minggu | Proyek | Keterangan |
|--------|--------------------|---|
| 1 | Art Guideline | Mempelajari Art Guideline Sanrio yang berisi peraturan penggunaan art source Sanrio. |
| | Desain Merchandise | Mendesain luggage tag dan gelas sebagai merchandise untuk Pop Up Store mendatang di Tunjungan Plaza Surabaya. |
| | Persiapan Event | Membantu persiapan event Gudetama Prosperous Year yang bertempat di Mall |

| | | |
|---|---------------------------|---|
| | | Kelapa Gading. |
| 2 | Revisi Desain Merchandise | Revisi Luggage tag dan gelas, merancang mock up gelas serta mendesain packaging gelas serta mock up. |
| | Concept Approval Form | Memasukkan desain luggage tag Hello Kitty dan Gudetama, desain gelas Hello Kitty dan Gudetama dan desain packagingnya , serta mockup gelas dan packaging ke dalam form konsep yang akan diasistensikan ke Sanrio. |
| | Desain Fasilitas | Mendesain fasilitas berupa properti <i>hanging decoration</i> untuk event Sanrio yang akan bertempat di AEON JGC. |
| | Desain Promosi | Mendesain poster untuk event Sanrio yang akan bertempat di AEON JGC serta mendesain template power point untuk presentasi konsep event. |
| 3 | Desain Fasilitas | Mendesain fasilitas berupa <i>stage</i> , rak baju, dan <i>main gate</i> yang akan berlokasi di AEON JGC. Serta merevisi desain <i>hanging decoration</i> . |
| | Desain Pattern | Membuat pattern Hello Kitty yang kemudian akan diaplikasikan ke desain sepatu Ittaherl. |
| 4 | Revisi Desain Fasilitas | Semua desain fasilitas yang sudah dibuat dan di setuju ibu Melly ditambahkan nuansa Ramadhan. |
| | Revisi Desain Merchandise | Packaging yang sudah dibuat diganti desainnya dan <i>mock up</i> nya dibuat dalam |

| | | |
|---|-----------------------|---|
| | | bentuk tas kain. |
| | Surat Jalan | Belajar membuat surat jalan untuk pengiriman barang ke klien. |
| 5 | Persiapan Event | Membantu persiapan Pop Up Store Sanrio yang bertempat di Tunjungan Plaza Surabaya. |
| | Desain Promosi | Mendesain flyer bertema hello kitty dan Gudetama untuk pre order gelas serta packagingnya. |
| | Concept Submission | Mengambil foto sampel baju dan men submitnya ke dalam <i>system approval</i> Sanrio. |
| | Key Visual | Dari key visual atau konsep untuk Event di AEON JGC yang diberikan oleh senior, dikurangi warna pink nya dan ditambahkan nuansa Ramadhan. |
| 6 | Revisi Key Visual | Key Visual dirasa belum pas sehingga masih membutuhkan penyempurnaan. Mengganti kue-kue yang ada di key visual dengan kue tradisional khas Ramadhan. |
| | Merapihkan Art Source | Mengurutkan dan merapihkan art source sesuai bulan dan tahunnya pada file folder. |
| 7 | AEON | Membenarkan aset kue-kue untuk key visual, membenarkan stage,gate,poster,hanging decoration, merancang pakaian Ramadan untuk karakter Sanrio, melayout information desk dan hanging decoration terbaru. |

| | | |
|----|------------------|--|
| | Poster thankyou | Membuat poster bertuliskan terimakasih kepada Surabaya sebagai akhir dari penyelenggaraan event di Tunjungan Plaza Surabaya |
| 8 | Konten Instagram | Merancang desain dengan karakter sanrio untuk posting Instagram. |
| | Key Visual | Membuat konsep berupa key visual untuk perayaan natal 2018 dengan menggunakan karakter hello kitty. |
| 9 | Key Visual | Merancang berbagai konsep berupa key visual dengan karakter hello kitty, konsep bertema summer holiday, underwater, elegan, back to school, tropical fruit pattern, sushi pattern, carnival. |
| 10 | Key Visual | Merancang berbagai key visual dengan karakter hello kitty dengan tema retro café, Bali, halloween, dan sugar skull. |
| 11 | Desain Fasilitas | key visual terpilih yaitu yang bertema summer holiday, merevisi key visual serta merancang stage. |
| 12 | Desain Fasilitas | merevisi key visual, merancang hanging decoration, photobooth, gate, poster, t-shirt, rak, serta melakukan revisi ke stage, gate, hanging decoration, serta photobooth. |

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pekerjaan magang dimulai dari pukul 08.30 WIB hingga pukul 17.30 WIB atau terkadang lembur di PT. Arico Adhikencana. Sejak melakukan praktik magang di PT. Arico Adhikencana, penulis mempelajari bagaimana cara mengaplikasikan karakter Sanrio sesuai dengan peraturannya yang sangat ketat. Penulis juga belajar dalam membuat konsep dan mengajukan konsep ke system Sanrio secara langsung. Dari beberapa pekerjaan yang sudah penulis lakukan, terdapat 3 proyek besar dengan proses panjang yang penulis kerjakan. Pekerjaan tersebut antara lain adalah desain untuk AEON Jakarta Garden City, desain untuk Pop Up Store Tunjungan Plaza, dan Konsep Summer Holiday. Praktik magang desain grafis di PT Arico Adhikencana umumnya menggunakan software Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop. Untuk kebutuhan desain menggunakan Adobe Illustrator, sedangkan untuk kebutuhan Mock Up menggunakan Adobe Photoshop.

Proses mendesain ini dimulai dengan brief singkat mengenai konsep dari Ibu Melly Widjaja atau Desainer Grafis Senior. Selanjutnya penulis melakukan brainstorming dan mencari referensi-referensi desain dari pinterest dan google untuk brief atau konsep yang sudah diberikan. Penulis tidak melalui proses sketsa, namun langsung membuat digitalisasi dari konsep dan *art source* yang diberikan. Konsep tersebut biasanya berupa *file* adobe illustrator yang kemudian harus penulis kembangkan dalam bentuk desain lain untuk mencapai tujuan. Dari konsep, penulis merancang berbagai alternatif desain yang kemudian akan dipilih oleh Ibu Melly Widjaja atau Desainer Grafis Senior. Saat ibu Melly Widjaja tidak hadir di kantor, penulis biasanya melakukan asistensi kepada Desainer Grafis Senior. Selanjutnya Senior atau Ibu Melly Widjaja akan memberi masukan, meminta penulis memperbaiki desain, atau menggabungkan desain dari satu alternatif ke alternatif lainnya sehingga mencapai persetujuan.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Selama melaksanakan pekerjaan magang di PT. Arico Adhikencana selaku perwakilan perusahaan Sanrio di Indonesia, tentu setiap desain yang penulis

kerjakan tidak luput dari karakter dan style desain Sanrio. Dalam pengerjaan desain ini, penulis menggunakan dua jenis software, yaitu Adobe Illustrator dan Adobe photoshop. Berikut ini adalah sebagian dari pekerjaan yang sudah penulis lakukan di PT. Arico Adhikencana :

1. Desain untuk keperluan Event di AEON Jakarta Garden City.



Gambar 3.3. Gambar Logo Aeon

Seperti yang diketahui, AEON adalah pusat perbelanjaan atau mall yang berasal dari Jepang. Di Indonesia sendiri, AEON sudah berdiri di 2 tempat yaitu di Bumi Serpong Damai dan Jakarta Garden City. Tiap mall AEON mempunyai Atrium nya sendiri yang digunakan untuk keperluan Event yang biasanya diadakan pada hari-hari raya. Dalam mempersiapkan event ini, AEON kerap kali menggunakan karakter Sanrio seperti contohnya adalah event natalan di AEON BSD ini.



Gambar 3.4. Event Sanrio di AEON

Untuk memeriahkan acara Ramadan tahun 2018 ini, AEON pun kembali menggelar event dengan menggunakan karakter Sanrio yaitu Hello Kitty, Kerokerokeroppi, Cinnamoroll, Gudetama, dan My Melody. Pada kesempatan kali ini, penulis berperan dalam mendesain kebutuhan promosi dan fasilitas yang akan digunakan pada event seperti rak, stage, hanging decoration, poster, dan lain sebagainya. Dalam mendesain untuk kebutuhan event ini, penulis diwajibkan untuk mendesain sesuai dengan key visual yang diberikan oleh senior penulis.

a. Brief

Brief yang diberikan oleh senior penulis adalah key visual atau konsep sebuah dalam bentuk file adobe illustrator. Dari key visual yang diberikan, penulis diharuskan membuat desain yang beracuan pada key visual tersebut walaupun boleh di kreasikan lagi. Key visual di buat oleh senior penulis yaitu Angel. Dari AEON sendiri memberikan konsep picnic & sweets sehingga key visual pun bernuansa piknik dan makanan manis. Berikut ini adalah contoh key visual yang diberikan kepada penulis sebagai acuan desain.



Gambar 3.5. Key Visual awal

b. Brainstorming

Berdasarkan key visual yang diberikan, penulis pun mencari referensi gambar yang berhubungan dengan piknik dan manisan yang umumnya dimakan pada saat piknik. Referensi tersebut ditemukan di pinterest dan google dan penulis pun mulai merancang aset yang berhubungan dengan piknik dan manisan. Penulis mencari referensi gambar makanan manis yang dapat digunakan sebagai *stage*, *gate*, poster, *hanging decoration*, dan rak.

c. Digitalisasi

Setelah menemukan referensi dan memikirkan aset apa saja yang akan masuk kedalam konsep, penulis pun mulai merancang desain secara digital melalui software adobe illustrator. Dalam proses perancangan, penulis umumnya membuat berbagai alternatif desain agar senior dan direktur penulis dapat memilih dan memberikan masukan ke pada penulis. Dalam perancangan digitalisasi ini, penulis menggunakan art guideline Sanrio juga sebagai acuan mendesain.

1. Poster



Gambar 3.6. Alternatif Poster

Dari ke 6 alternatif poster yang penulis rancang berdasarkan key visual, yang terpilih adalah poster nomor 5 karena kesan manis nya sangat terasa menurut senior penulis. Selain itu karakter Sanrio juga berkesan seolah-olah berada diatas pulau yang sebenarnya adalah topping cream pada cupcake sehingga terasa seolah-olah sedang melakukan piknik sesuai dengan konsepnya. Pada perancangan poster, tentu penulis harus mengikuti aturan yang ada pada art guideline. Pada poster ini pun penulis belajar, bahwa tiap karakter Sanrio memiliki proporsinya sendiri yang jika harus digunakan secara bersama-sama perbandingan ukurannya harus sesuai. Sehingga karakter-karakter Sanrio yang ada jika ingin dibesarkan/dikecilkan harus secara bersama-sama. Selain itu di pojok kanan bawah terdapat legal line yang terdiri dari tahun lahir karakter-karakter Sanrio yang berurutan dari karakter paling tua hingga paling muda. Legal line ini harus selalu berada di sebelah kanan bawah pada desain-desain seperti brosur, poster, dan media promosi lainnya.



Gambar 3.7. Poster terpilih

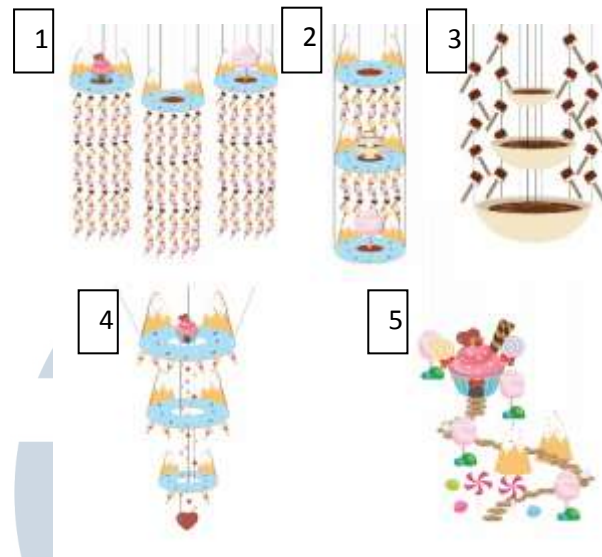
2. Gate



Gambar 3.8. Alternatif desain *gate*

Penulis merancang 4 alternatif desain *gate* untuk *event* di mall AEON. Untuk sementara, yang dipilih oleh senior penulis adalah nomor 2, sedangkan yang dipilih oleh direktur penulis di kantor adalah nomor 4 sehingga masih membutuhkan perundingan. Menurut senior penulis, desain nomor 1 terlihat terlalu ramai, sedangkan desain nomor 3 terlalu rendah sehingga sulit untuk orang melewati *gate*. Sehingga senior penulis memilih dan menyetujui nomor 2, namun direktur penulis kurang menyukai desain nomor 2 karena menurutnya kurang kreatif dan masih terlalu berpegangan kepada *art source* yang dimiliki Sanrio. Direktur memilih yang nomor 4 karena terlihat lebih menarik, serta kue-kue yang dibuat penulis desain sendiri tidak sekedar menggunakan *art source* yang ada di key visual. Namun menurut direktur, desain nomor 4 terlihat terlalu tebal sehingga perlu sedikit dikecilkan karena atrium yang berada di AEON Jakarta Garden City berukuran cukup kecil sehingga takut tidak muat. Sehingga untuk desain *gate*, masih menggantung karena acaranya juga masih lama.

3. Hanging Decoration



Gambar 3.9. Alternatif desain *Hanging Decoration*

Penulis merancang 5 alternatif desain *hanging decoration*. *Hanging decoration* ini akan ditempatkan sebagai hiasan gantung di langit-langit mall. Dari ke 5 alternatif desain yang dibuat, yang terpilih adalah desain nomor 5 karena menurut senior penulis, terlihat menarik seperti jalanan menuju ke rumah-rumahan *cup cake*. Menurut para senior, desain nomor 1 terlihat terlalu heboh. Sedangkan pada desain ke 2 dan ke 3, para senior kurang menyukai *chocolate fountain* yang ada sehingga tidak dipilih. Semua yang penulis gunakan dalam mendesain *hanging decoration* berasal dari key visual yang diberikan.



Gambar 3.10. *Hanging Decoration* Terpilih

4.Stage



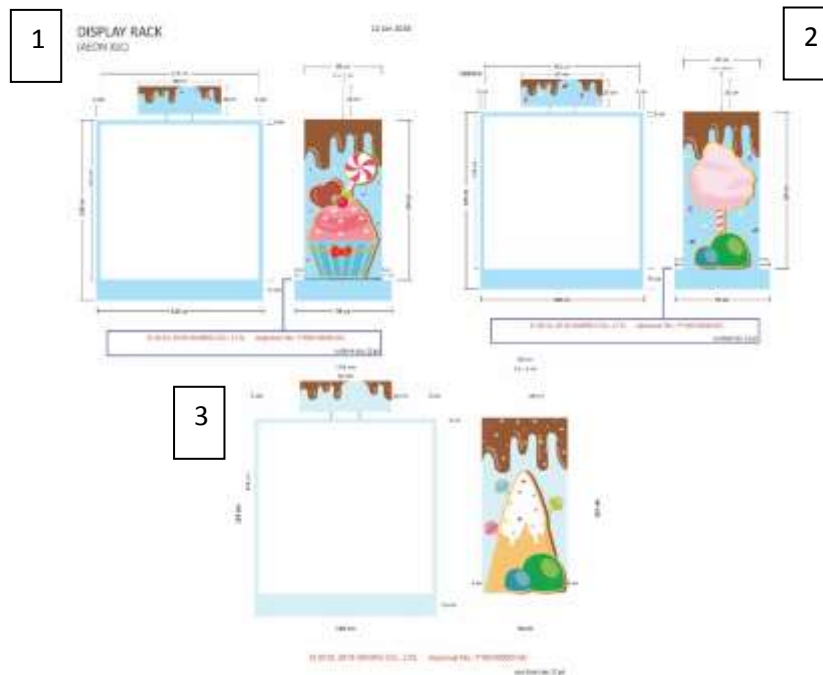
Gambar 3.11. Alternatif *stage*

Penulis merancang 4 alternatif desain *stage*. *Stage* ini nantinya berguna untuk memulai acara, pada dasar *stage* terdapat gambar-gambar yang berupa *print* an dan tidak diberikan dekorasi 3d karena akan digunakan untuk *dance*. Dekorasi 3d ditempatkan dibelakang *stage* sebagai hiasan. Karena konsepnya piknik dan makanan manis, penulis berkreasi dengan membuat keranjang piknik, piring *high tea*, teko, dan kue-kue lainnya sebagai dekorasi untuk *stage*. Dari ke 4 alternatif yang saya buat, yang dipilih oleh senior dan direktur saya adalah *stage* nomor 2.



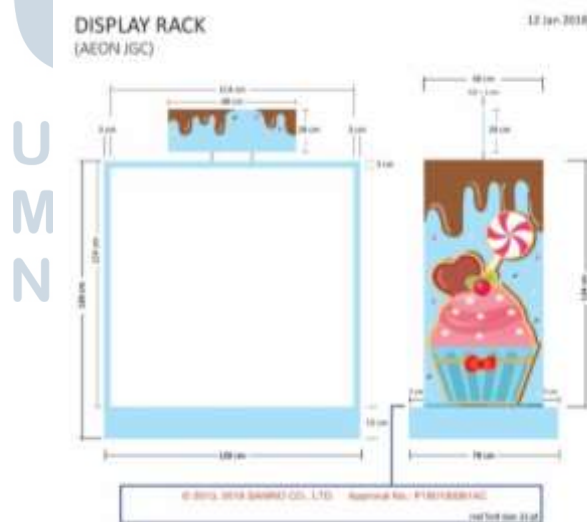
Gambar 3.12. *Stage* terpilih

5. Display Rack



Gambar 3.13. alternatif *display rack*

Penulis merancang 3 alternatif desain untuk *display rack*. *Display rack* ini digunakan sebagai rak untuk barang-barang yang dijual pada saat *event*. Dari 3 alternatif yang penulis rancang, yang terpilih adalah *display rack* nomor 1.



Gambar 3.14. *Display Rack* terpilih

d. Revisi dan Final

Setelah mengerjakan pekerjaan-pekerjaan diatas, ternyata ada perubahan konsep dari AEON Jakarta Garden City. AEON menginginkan konsep bernuansa Ramadan untuk event yang akan datang sehingga penulis serta para desainer harus merubah *Key Visual*. Penulis ditugaskan untuk merombak *Key Visual* dengan tema Ramadan dan berikut ini adalah hasil yang telah penulis kerjakan dan disetujui oleh senior penulis di PT Arico Adhikencana.



Gambar 3.15. *Key Visual* Ramadan

Namun ternyata ibu Melly Widjaja kurang menyukai *key visual* yang sudah dibuat sehingga perubahan *key visual* final pun dikerjakan oleh senior penulis yaitu Angel. Namun sebagian besar kue-kue yang sudah penulis buat tetap digunakan pada *key visual* terbaru sehingga desain *key visual* terbaru menjadi seperti berikut ini.



Gambar 3.16. *Key Visual* Ramadan paling Fix

Aset desain yang penulis buat diantara lain adalah kue yang digunakan sebagai stage ramadan namun warnanya diubah, lampion gantung yang kemudian sedikit dibenarkan oleh senior penulis, nastar, kurma gendang dan pemukul gendang, pakaian para karakter Sanrio yaitu Gudetama, Kerokerokeroppi, dan Cinamoroll, serta bulan dan bintang yang telah sedikit dirubah oleh senior penulis. Tadinya pun karakter Sanrio penulis rancang menggunakan peci dan kerudung untuk memperkuat suasana Ramadan yang sudah disetujui oleh senior dan direktur penulis, namun tidak disetujui oleh Sanrio saat meminta *approval*.



Gambar 3.17. *Stage* kue dan lampu-lampu buatan penulis



Gambar 3.18. *Key Visual* Ramadan hampir Fix

Sedangkan berikut ini adalah desain stage, hanging decoration, poster, rak, dan gate versi Ramadan yang sudah dibuat hanya sebagai alternative bagi senior dan bu direktur sebelum *KV* yang sudah di fix kan oleh ibu Direktur, design tersebut tidak jadi digunakan, namun sebagian aset-aset yang ada digunakan pada *KV* terbaru.



Gambar 3.19. Alternatif Ramadan 1



Gambar 3.20. Alternatif Ramadan 2

Setelah adanya *Key Visual* terbaru, penulis ditugaskan untuk mendesain *hanging decoration* dan *information desk*. Berikut ini adalah desain *hanging decoration* dan *information desk* tersebut yang sudah di setujui oleh senior dan direktur.



Gambar 3.21. *Information Desk*



Gambar 3.22. *Hanging Decoration dan Mock up*

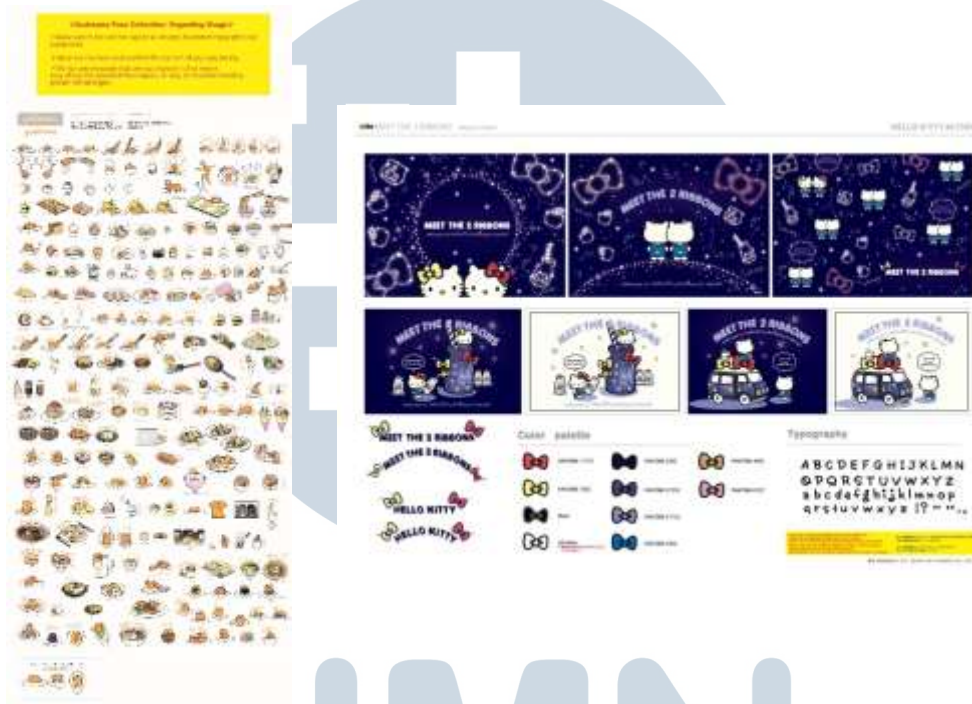
2. Desain untuk keperluan Event di Tunjungan Plaza Surabaya.

Pada tanggal 8-18 Maret di Tunjungan Plaza Surabaya, terdapat event berupa *pop up store* yang menggunakan 2 karakter yaitu Hello Kitty dan Gudetama. *Pop up store* ini terdiri dari store-store lokal yang berkolaborasi dengan Sanrio. *Brand* lokal yang terdapat di Tunjungan Plaza Surabaya antara lain adalah ittaherl, Ezo, Doots, Lavie, dan lain sebagainya. Pada *event* tersebut, peran penulis adalah merancang desain gelas, packaging gelas dan luggage tag sebagai *merchandise* yang didapatkan dengan menukarkan poin, selain itu penulis juga merancang brosur dalam keperluan promosi gelas, serta poster untuk di post pada *social media*.

a. Brief

Brief yang diberikan oleh ibu Melly selaku direktur di PT Arico Adhikencana adalah perancangan seluruh desain menggunakan *artsource* gudetama pose dan hello kitty meet the two ribbons. Terdapat beberapa aturan pada desain kali ini,

dengan aturan utama yaitu desain gudetama tidak boleh digabungkan dengan desain hello kitty pada 1 desain yang sama. Untuk mengkolaborasikan karakter pada 1 desain yang sama, harus terdapat minimal 3 karakter yang berbeda misalnya terdapat hello kitty, gudetama, dan my melody. Berikut ini adalah contoh *artsource* gudetama pose dan hello kitty meet the two ribbons.



Gambar 3.23. *art source* gudetama dan hello kitty

b. Brainstorming

Berdasarkan *art source* yang diperintahkan, penulis pun mencari referensi gambar yang dapat dikreasikan dengan gudetama yang berbentuk telur. Untuk Hello Kitty, benar-benar harus menggunakan *art source* yang ada. Referensi tersebut ditemukan di google dan penulis pun mulai merancang desain makanan yang berhubungan dengan telur, serta telur tersebut diganti dengan gudetama. Penulis mencari referensi gambar makanan yang menggunakan telur untuk dapat digabungkan dengan karakter gudetama atau hanya *layout* berdasarkan *art source* gudetama yang ada.

c. Digitalisasi & Revisi

Penulis kemudian merancang desain secara digital menggunakan software adobe illustrator, untuk desain gelas, penulis juga menyertakan *mock up* yang dibuat dengan software adobe photoshop. Penulis mendesain menggunakan *art source* yang diperintahkan. Selain itu pada perancangan digitalisasi ini, penulis pun juga menggunakan *art guideline* Sanrio dalam mendesain. Berikut ini adalah beberapa hasil desain penulis.

1. Gelas dan packaging



Gambar 3.24. desain gelas sebelum revisi

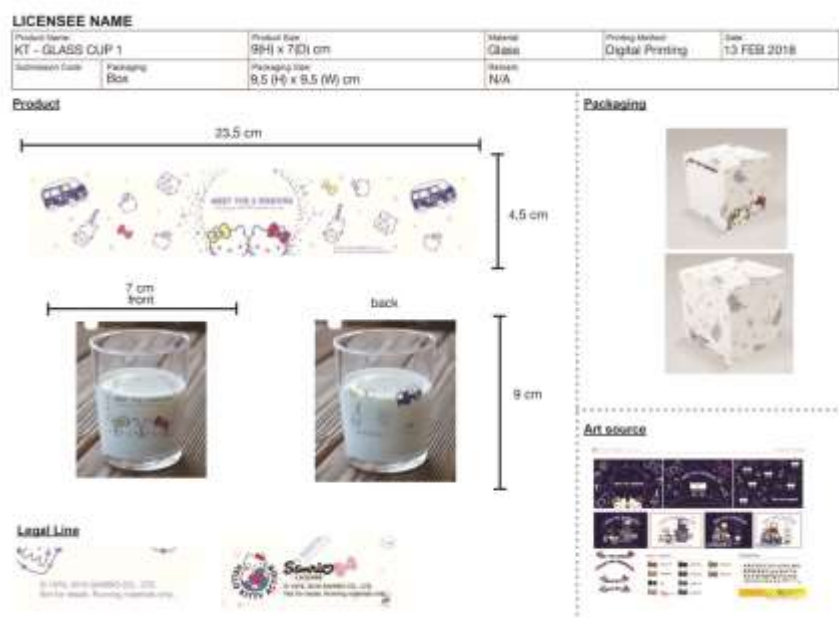


Gambar 3.25. desain gelas setelah revisi

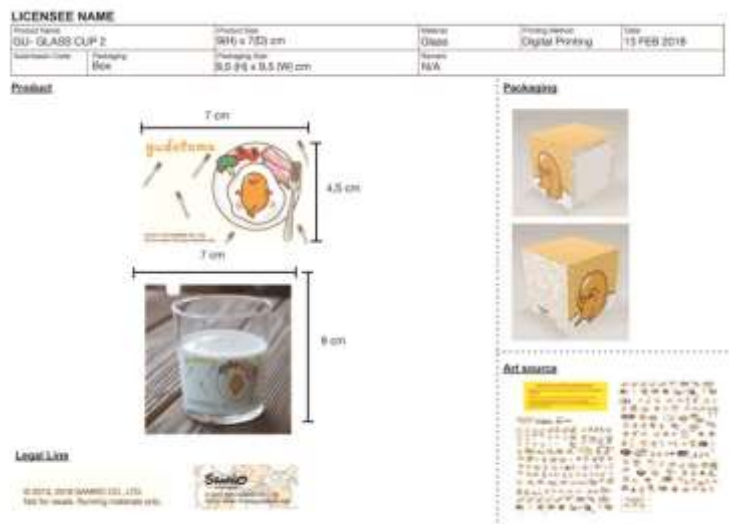


Gambar 3.26. desain packaging gelas

Desain hello kitty paling atas yang berwarna biru adalah buatan senior penulis yaitu Calista, namun warna dan beberapa bagian penulis ganti sehingga menjadi desain pada gambar kedua, serta penulis tambahkan bintang-bintang kecil. sedangkan yang kecil-kecil dan gudetama paling bawah adalah buatan penulis. Ukuran gelas adalah 9 x 7 cm. desain yang panjang akan mengelilingi gelas, sedangkan desain yang kecil hanya dibagian depan gelas. Sedangkan untuk *packagingnya* penulis berencana membuat ukurannya 9,5 x 9,5cm dan penulis desain sendiri. Dalam proses desain, penulis juga merancang *concept approval form* yang harus dikirimkan ke Sanrio. Dan Bentuk *form* serta *mock up* tersebut adalah seperti ini. Penulis hanya memaparkan 2 dari 4 desain yang ada karena akhirnya yang dicetak hanya 2 desain beserta *packagingnya*.

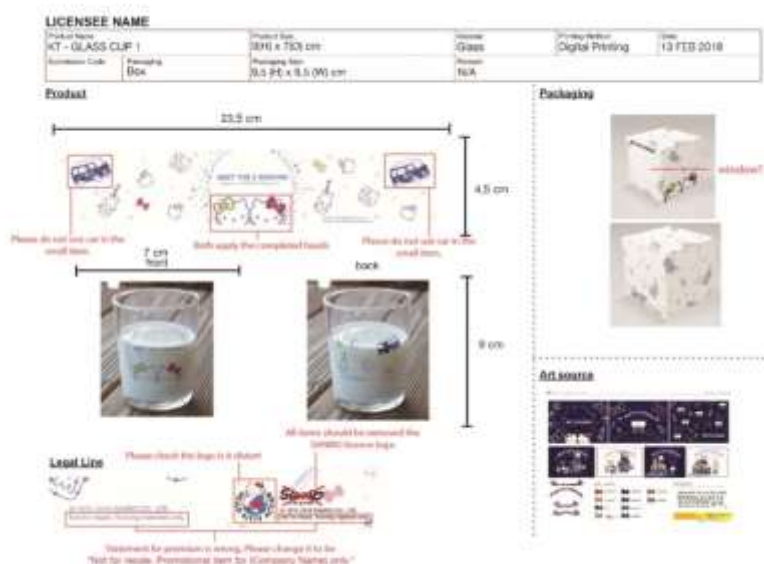


Gambar 3.27. concept form gelas hello kitty

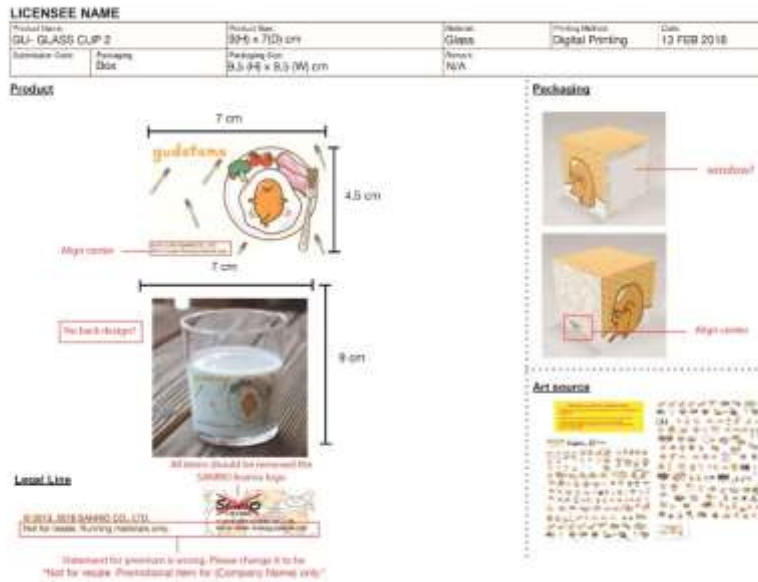


Gambar 3.28 concept form gelas gudetama

Form yang dikirimkan kemudian akan di comment oleh Sanrio, dan penulis harus membenarkan desain gelas tersebut sesuai revisi yang diberikan. Berikut ini adalah contoh revisi yang diberikan dari Sanrio. Untuk final desain gelas hello kitty adalah seperti pada gambar 3.24 yang paling atas. Sedangkan untuk gelas gudetama, diperbaiki lagi oleh senior penulis. Revisi dari sanrio sendiri pada gelas hello kitty adalah harus mengubah gambar bus pada *pattern*, kepala hello kitty jangan terpotong, logo hello kitty action distort, legal line salah. Sedangkan untuk gelas gudetama diperbaiki tata letak dan *legal line* nya.



Gambar 3.29. Revisi gelas Hello Kitty



Gambar 3.30. Revisi gelas Gudetama

2. Luggage Tag



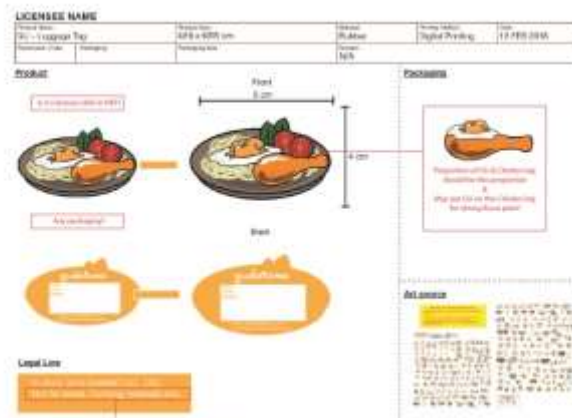
Gambar 3.31. Alternatif desain luggage tag

Gambar diatas adalah hasil digitalisasi penulis dalam merancang luggage tag hello kitty dan gudetama. Dari sekian banyaknya alternatif yang ada, akhirnya desain yang terpilih adalah kedua *luggage tag* ini. Untuk yang gudetama, penulis membuatnya seperti desain indomie yang akhirnya disetujui oleh ibu direktur. Sedangkan yang hello kitty terpilih karena bentuknya yang tidak biasa, karena desain sebelumnya hanya menggunakan bentuk kotak.



Gambar 3.32. Luggage tag terpilih

Namun dari Sanrio sendiri terdapat sedikit revisi yaitu seperti berikut. Pada desain gudetama, sanrio meminta untuk meletakkan gudetama diatas ayam. Serta *legal linenya* diubah menjadi promotional item dan bukan *running material*. Lalu untuk yang hello kitty, hanya diminta untuk mengubah *legal line* nya saja.



Gambar 3.33. Revisi luggage tag Gudetama

3. Brosur



Gambar 3.34. Alternatif desain brosur

Gambar diatas adalah hasil digitalisasi penulis dalam merancang brosur untuk kebutuhan promosi gelas dan packaging gelas hello kitty serta gudetama. Dari 2 alternatif desain yang penulis buat, akhirnya desain yang terpilih adalah desain ke dua atau sebelah kanan. Desain brosur yang sebelah kiri menurut direktur penulis terlalu biasa, dan hanya menggunakan art source dari hello kitty meet the two ribbons. Sedangkan event di Tunjungan Plaza ini menggunakan 2 karakter yaitu hello kitty dan gudetama, sehingga desain ke dua lah yang terpilih. Brosur tersebut terlihat terpisah karena memang peraturan dari Sanrio adalah tidak boleh menggabungkan 2 karakter pada 1 desain, minimal karakter untuk digabungkan adalah 3 karakter. *Copywriting* juga penulis rancang, brosur ini untuk mempromosikan pre order gelas yang bisa didapatkan pada tanggal 14 Maret dengan menukarkan poin belanja. Maka dari itu di bagian kanan bawah terdapat kolom untuk menulis jumlah poin yang dimiliki.

4. Poster social media



Gambar 3.35. desain poster

Gambar di atas adalah desain poster untuk di post di Instagram Story @Sanrioindonesia. Senior penulis membuat motion graphic Gudetama, sedangkan penulis membuat poster Hello Kitty yang inti isinya adalah ucapan terima kasih dan perpisahan kepada orang-orang Surabaya yang sudah berpartisipasi pada event yang diadakan.

d. Final



Gambar 3.36. Final Gelas Hello Kitty



Gambar 3.37. Final Gelas Gudetama



Gambar 3.38. Final *Luggage Tag*



Gambar 3.39. Final Tas Gelas

Foto-foto di atas adalah hasil final dari pencetakan gelas, *luggage tag*, dan *packaging* gelas. Untuk pattern garpu pada gelas gudetama akhirnya diubah oleh senior penulis menjadi *pattern* tomat. Semua desain yang penulis buat di sempurnakan lagi oleh senior penulis sehingga hasil akhirnya dapat dilihat seperti di atas. Namun untuk *luggage tag* gudetama ada sedikit kesalahan cetak di mana outline gudetama tidak muncul dan belum ada cetakan terbaru.

3. Desain untuk Event Summer Holiday

Di masa mendatang, direktur PT. Arico Adhikencana yaitu ibu Melly Widjaja ingin lebih sering mengadakan berbagai event di *mall-mall* di Indonesia. Untuk itu ibu Melly Widjaja meminta penulis untuk merancang salah satu konsep untuk event mendatang. Penulis ditugaskan untuk merancang *key visual* dengan berbagai tema, serta jika tema sudah dipilih selanjutnya penulis harus merancang *stage*, *gate*, *hanging decoration*, poster, *t-shirt*, rak, dan *photo booth*.

a. Brief

Brief yang diberikan oleh ibu Melly selaku direktur di PT Arico Adhikencana adalah perancangan seluruh desain menggunakan artsource Hello Kitty apapun bebas dengan berbagai tema dan bentuk. Tidak terlalu banyak aturan pada *brief* kali ini, ibu Melly Widjaja cenderung membebaskan penulis untuk merancang *key visual* dengan aneka tema namun dengan karakter Hello Kitty. Berikut ini adalah berbagai rancangan *key visual* yang sudah penulis buat berikut dengan tema-temanya.





Gambar 3.40. Key Visual Hello Kitty

Dari berbagai *key visual* yang sudah penulis rancang akhirnya Ibu Melly Widjaja selaku direktur PT. Arico Adhikencana menyetujui *key visual* summer holiday yang akan digunakan pada event berikutnya. Namun ibu Melly Widjaja akhirnya meminta penulis untuk menambahkan karakter-karakter lain yaitu gudetama, cinnamoroll, my melody, dan kerokerokeroppi pada *key visual* sehingga *key visual* menjadi sebagai berikut. Penulis juga merubah sebagian *key visual* agar terlihat lebih ramai dan tidak membosankan.

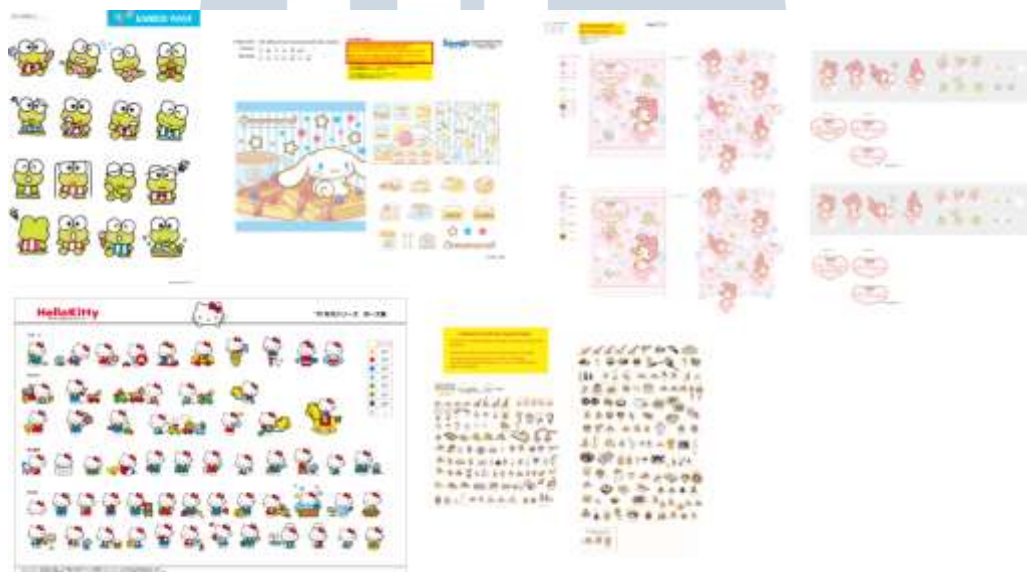


Gambar 3.41. Key Visual Summer Holiday

b. Brainstorming

Berdasarkan brief yang diperintahkan, penulis mencari referensi gambar yang dapat dikreasikan dalam tema Summer Holiday. Sehingga dari *key visual*

sebelumnya penulis menambahkan papan selancar, *beach huts*, dan pohon palem. Referensi penulis dapatkan dari google, dengan menggabung-gabungkan referensi hasil *key visual* dapat dilihat seperti gambar di atas. Selain itu untuk desain *stage*, *gate*, *hanging decoration*, dan lain sebagainya penulis juga mencari referensi dari google seperti hasil bentukannya kira-kira akan seperti apa. Referensi ini berguna juga untuk memberikan gambaran bagaimana hasil jadinya desain tersebut. Selain itu karena *key visual* menggunakan *outline*, penulis pun mencari dan menggunakan *art source* karakter-karakter Sanrio yang ber *outline* agar sesuai dengan *key visual* namun penulis sesuaikan lagi dengan *key visual*.

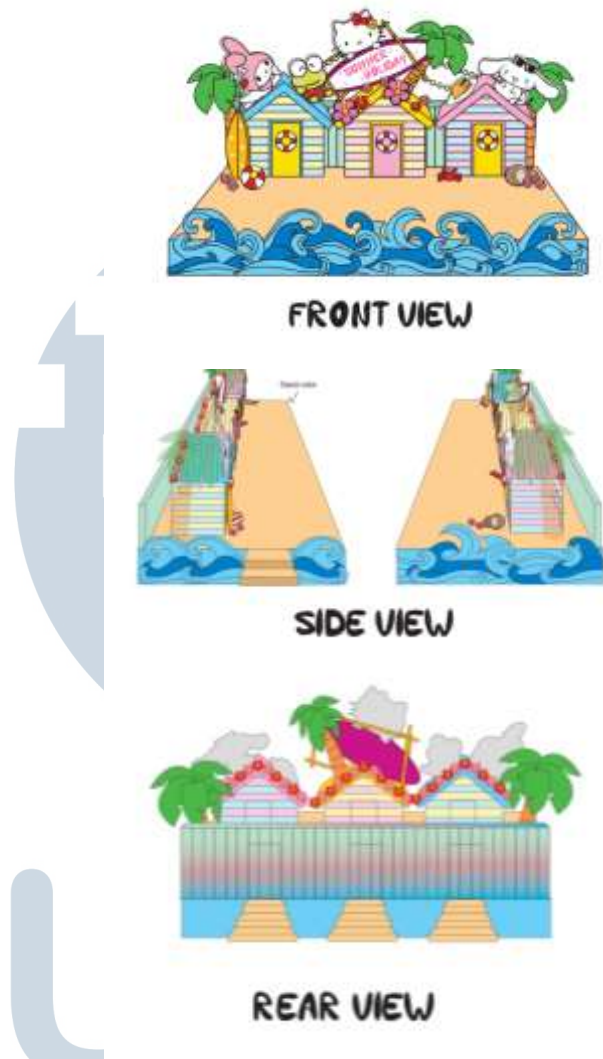


Gambar 3.42. *Art source Sanrio Characters*

c. Digitalisasi

Setelah *key visual* dirancang, Penulis kemudian merancang desain *gate*, *stage*, *hanging decoration*, *t-shirt*, poster, rak, denah *event* dan *photo booth* secara digital menggunakan software adobe illustrator. Untuk desain *gate*, *stage*, *photo booth*, rak, penulis di haruskan untuk membuat tampak samping dan tampak belakang dari desain tersebut . Penulis mendesain menggunakan *art source* yang penulis pilih seperti di atas. Selain itu pada perancangan digitalisasi ini, penulis tentu juga menggunakan art guideline Sanrio dalam mendesain namun penulis melakukan improvisasi seperti menambahkan aksesoris pada karakter Sanrio dan mengubah warna *outline* menjadi hitam. Berikut ini adalah hasil desain penulis.

1. Stage

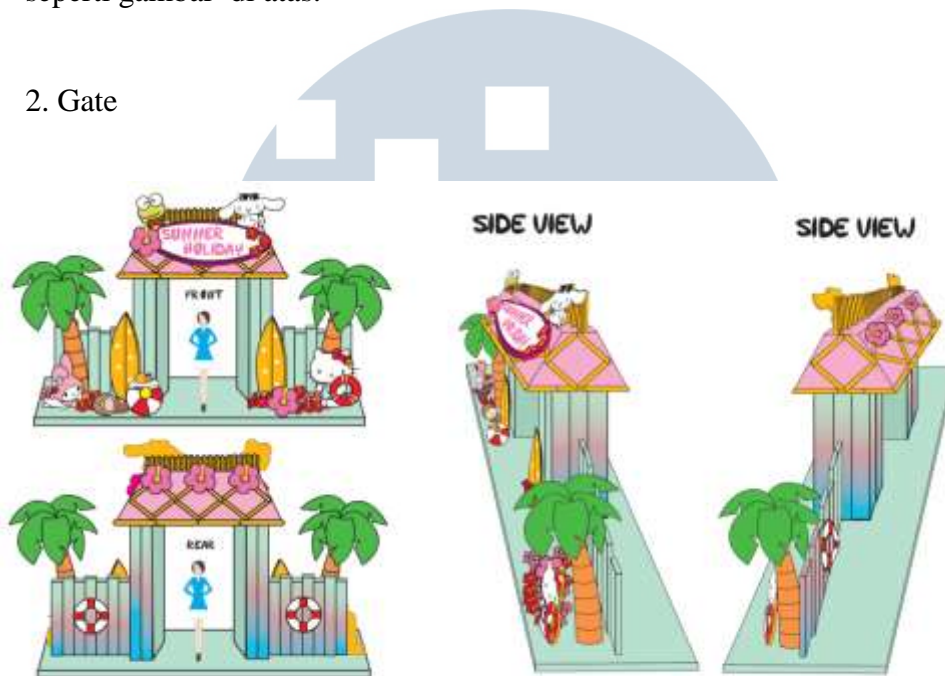


Gambar 3.43. Desain *Stage Summer Holiday*

Stage penulis desain berdasarkan key visual yang sudah penulis rancang, konsep *stage* ini berupa *beach huts* yang ada di pantai. Dengan dekorasi di depan panggung berupa ombak laut. Di atas *beach huts*, terdapat semacam papan bergambar karakter Sanrio dengan Hello Kitty memegang papan selancar bertuliskan "Summer Holiday". Pada kanan dan kiri *beach huts* terdapat pohon palem palsu serta di sekitar *beach huts* terdapat benda-benda yang umum dijumpai di pantai seperti selancar, kelapa, dan bola pantai. Di atas *beach huts* juga terdapat lampu-lampu yang nantinya dapat dinyalakan. Pada belakang *beach huts* pun terdapat pintu masuk, sebagai pintu masuk dari *back stage*. Tinggi masing-masing

beach huts adalah sama dapat dilihat pada gambar dengan bentuk yang cenderung agak kotak. *Beach huts* dihiasi dengan banyak bunga *hibiscus* karena bunga *hibiscus* umum dilihat pada desain-desain yang menggunakan tema *summer*. Karena *summer* identik dengan pantai dan laut maka dari itu desain *stage* menjadi seperti gambar di atas.

2. Gate



Gambar 3.44. Desain *Gate Summer Holiday*

Gate yang penulis desain berkonsep seperti tampilan depan *beach shack*. *beach shack* sendiri adalah restoran atau bar yang umum ditemukan di pantai-pantai. Biasanya terbuka dan terdiri dari banyak kayu-kayu dan bambu yang di cat. Pada gate yang saya desain, dapat dilihat terdapat karakter sanrio di bagian depan *gate*. Lalu pada bagian belakang terdiri dari kayu yang diberi warna gradasi dan hiasan berupa ban pelampung renang. Di atas atap terdapat tulisan *summer holiday* pada sebuah selancar dan terdapat kerokerokeroppi serta *cinnamoroll*. Sedangkan pada kanan kiri *gate*, terdapat pohon palem serta *hello kitty* dan *my melody*. Terdapat juga dekorasi berupa papan selancar, bola, bunga-bunga dan kelapa. Gudetama berada di atas bola tersebut. Untuk karakter, harus dibuat pada sebilah papan dan tidak dapat dibentuk 3d karena karakter menggunakan *outline*. Tampak samping karakter dapat dilihat pada *side view* desain *gate* di atas.

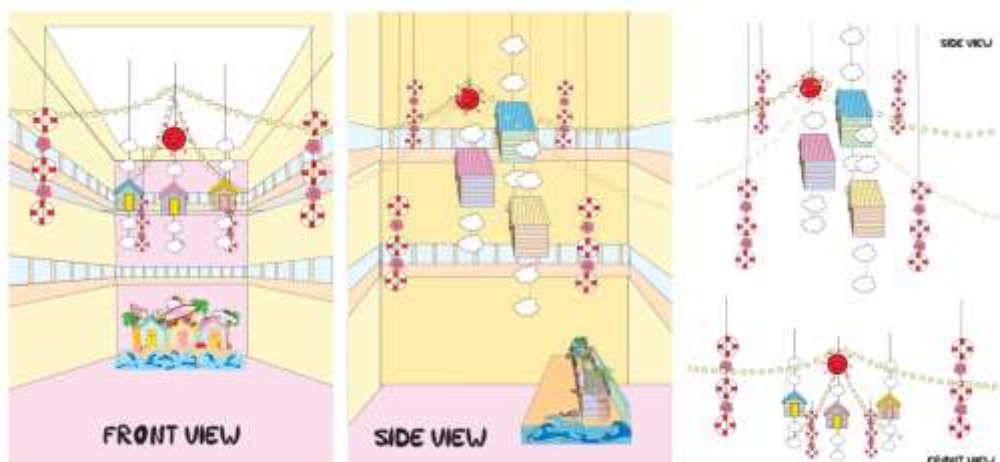
3. Photo Booth



Gambar 3.45. Desain *Photobooth* Summer Holiday

Photobooth berbentuk seperti *beach huts* dengan masing-masing *photobooth* terdiri dari beberapa karakter. Pada bagian samping terdapat celah untuk masuk ke dalam *photobooth* dan untuk pengambilan gambar dapat dilakukan dari depan sehingga seolah-olah objek foto sedang berada didalam *beach huts* bersama para karakter Sanrio. Warna *photobooth* pun disamakan dengan *beach huts* yang berada pada *stage* untuk menjaga kekonsistenan desain.

4. Hanging Decoration



Gambar 3.46. Desain *Hanging Decoration* Summer Holiday

Hanging decoration adalah hiasan gantung yang biasanya ada di langit-langit mall. *Hanging decoration* yang penulis desain adalah seperti gambar di atas. Dengan 3 *beach huts* ditengahnya serta gantungan awan-awan. Selain itu terdapat matahari di paling atas seolah-olah menyinari seluruh bagian *hanging decoration*. Pada sudut-sudut *hanging decoration* terhadap gantungan berupa ban dan bunga *hibiscus*. Serta diatas matahari terdapat lampu panjang. Terdapat juga *mockup hanging decoration* jika dipasang di *mall* serta tampak depan dan tampak samping *hanging decoration* tersebut. Konsep dari *hanging decoration* ini adalah *beach huts* yang disinari matahari, ban serta bunga di ujung-ujung *hanging decoration* adalah penguat kesan pantai pada *hanging decoration*.

5. Rak



Gambar 3.47. Desain Rak Summer Holiday

Rak memiliki 5 desain dengan karakter yang berbeda pada masing-masing rak. Serta pada bagian atas rak diberikan logo summer holiday. Namun untuk background tiap-tiap rak semuanya sama untuk menjaga konsistensi desain. Hanya karakter dan sedikit dekorasi yang berbeda pada tiap-tiap raknya.

6. T-Shirt



Gambar 3.48. Desain *T-Shirt* Summer Holiday

Kaus ini akan digunakan oleh para *staff* yang akan membantu di *event* summer holiday. Penulis hanya menggunakan 1 warna sesuai dengan permintaan oleh ibu Melly Widjaja selaku direktur PT. Arico Adhikencana. Pada kaus diberikan tulisan Sanrio Characters yang umum digunakan jika desainer memakai banyak karakter pada 1 desain. Selain itu terdapat elemen-elemen lainnya juga yang berdasarkan dari key visual yang sudah dibuat.

7. Poster

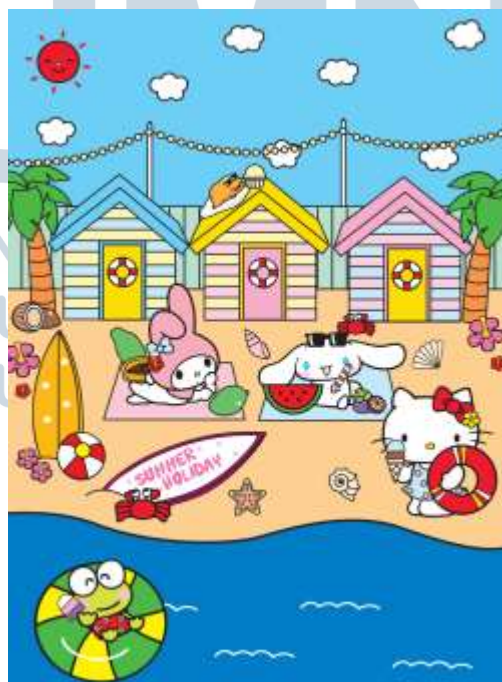


Gambar 3.49. Desain Poster Summer Holiday

Untuk poster penulis merancang templatnya dahulu karena memang belum ada isinya. Desain poster hamper mirip dengan desain baju untuk staff karena memang desain baju penulis ambil dari poster. Poster ini bertujuan untuk mempromosikan dan mengiklankan event, serta menjadi panduan desain untuk desain banner, flyer, umbul-umbul dan lain sebagainya yang digunakan untuk mengiklankan.

d. Revisi dan Final

Setelah mengerjakan pekerjaan-pekerjaan diatas, ternyata ada perubahan pada key visual serta desain gate, stage, hanging decoration, dan photobooth. Ibu Melly menginginkan desain yang lebih meriah sehingga penulis harus merevisi sedikit desain yang sudah penulis buat, kecuali pada hanging decoration ibu Melly Widjaja merasa menggantungkan rumah-rumahan terlalu berat sehingga harus di ubah total. Penulis mula-mula memperbaiki *Key Visual* dengan menambahkan dekorasi seperti kerang-kerangan, es krim dan buah-buahan. Selain itu penulis juga menambahkan desain denah untuk event Summer Holiday dan berikut ini adalah hasil yang telah penulis kerjakan dan disetujui oleh Ibu Melly Widjaja selaku direktur di PT Arico Adhikencana.



Gambar 3.50. *Key Visual* Summer Holiday Revisi



Gambar 3.51. Gate Summer Holiday Revisi

Seperti yang dapat dilihat, pada gate penulis hanya sedikit meramaikan dengan bunga-bunga *hibiscus* di bagian depan gate, serta menambahkan aneka kerang di bagian belakang gate. Lalu penulis juga menambahkan lampu dan bunga-bunga pada bagian belakang gate agar terlihat meriah. Lampu yang ada nantinya bukan sekedar hiasan, namun dapat dinyalakan.



FRONT VIEW

Gambar 3.52. Stage Summer Holiday Revisi

Untuk stage sendiri juga hanya ditambahkan kerang-kerangan, eskrim-eskriman, dan buah-buahan pada masing-masing beach huts sehingga tiap beach hut berkesan memiliki tema yang berupa tema kerang, eskrim, dan buah.



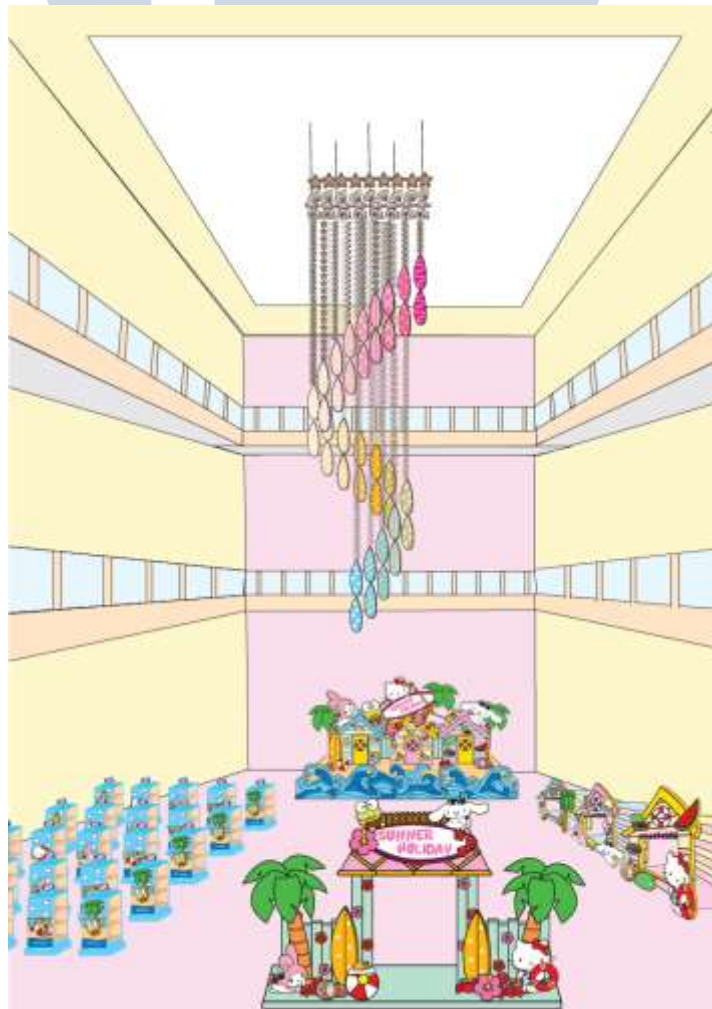
Gambar 3.53. *Hanging Decoration Summer Holiday Revisi*

Hanging decoration diubah total menjadi seperti gambar di atas, kerang-kerangan digunakan sebagai tali penggantung, sedangkan benda yang digantung yaitu selancar dengan gradasi warna sehingga dapat menciptakan ritme dan permainan warna yang baik. Selain itu pada tiap selancar memiliki desain dan warna yang berbeda. Selancar-selancaran ini dapat dibuat dengan benda yang ringan seperti gabus agar tidak terlalu berat saat digantungkan. Bentuk selancar tersebut melingkar dengan bagian bawah agak semakin mengecil. Desain Hanging decoration seperti ini dapat memancing perhatian sehingga orang-orang tertarik untuk menghadiri event yang diadakan.



Gambar 3.54. *Photobooth* Summer Holiday Revisi

Photobooth hanya ditambahkan kerang-kerangan, eskrim-eskriman, dan buah-buahan 2 dimensi seperti pada gate. Sehingga tiap photobooth berkesan memiliki temanya masing-masing dan terlihat lebih meriah.



Gambar 3.55. Denah Summer Holiday

Gambar sebelumnya adalah denah bagaimana jika hanging decoration, stage, photobooth, gate, dan rak sudah disatukan dalam sebuah mall. Kira-kira bentukannya adalah seperti pada gambar di atas ini. Pada bagian tengah dibuat kosong untuk orang-orang berlalu lalang atau tempat orang berpijak untuk menonton acara pada stage, serta mengambil foto di photobooth. Di tengah-tengah atas terdapat hanging decoration sebagai pusat perhatian yang memancing orang untuk datang.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Penulis mendapatkan beberapa kendala saat melaksanakan pekerjaan magang di PT. Arico Adhikencana selama kurang lebih 3 bulan yakni :

- a. Dalam mendesain menggunakan karakter Sanrio, penulis terkadang kesulitan dalam mengikuti aturan Sanrio yang sangat banyak sehingga terkadang penulis kurang yakin jika yang penulis kerjakan itu boleh atau tidak.
- b. Penulis kesulitan dalam berkomunikasi dan takut untuk bertanya sehingga terkadang penulis mengalami mis komunikasi dengan direktur atau senior penulis. Serta terkadang kurang memahami keinginan direktur serta senior penulis.
- c. Penulis terkadang mengalami kebuntuan ide sehingga pekerjaan menjadi sedikit terhambat.
- d. Penulisan *legal line* menurut penulis cukup memusingkan, karena tiap benda bisa saja memiliki *legal line* yang berbeda-beda.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

- a. Penulis membaca ulang kembali aturan-aturan dalam mendesain dengan karakter Sanrio serta memberanikan diri lebih bereksplorasi dalam mendesain menggunakan karakter Sanrio.
- b. Penulis akan memberanikan diri bertanya secara rinci kepada direktur dan senior penulis, serta menanyakan masukan dalam mengerjakan desain.
- c. Penulis akan lebih banyak mencari referensi pada google atau pinterest, lalu jika benar-benar buntu penulis akan sedikit beristirahat dengan membuat dan meminum milo hingga mendapatkan ide.
- d. Penulis melakukan *double check* jika menuliskan *legal line*.