

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada tahap ini penulis memberikan keterangan serta informasi mengenai posisi kedudukan penulis dan koordinasi yang diberikan oleh pembimbing lapangan saat pengerjaan proyek sebagai *Graphic Designer* di Argo Asia.

##### 3.1.1 Kedudukan

Program magang kerja sebagai *Graphic Designer* penulis bekerja dalam divisi Tim kreatif di Argo Asia. Tim kreatif terdiri dari dua belas anggota yang didalamnya terdiri dari:

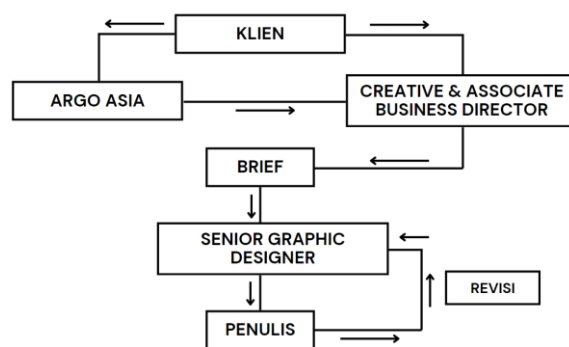
1. *Creative & Associate Business Director*
2. *Art Director*
3. *Art Artist*
4. *Senior 3D Designer*
5. *Creative Content*
6. *Senior Designer*
7. *Head of Curatorial*
8. *Head of Partnership*
9. *3D Designer*
10. *Virtual Motion Artist*
11. *Graphic Designer*
12. *Drafter/FA Artist*

##### 3.1.2 Koordinasi

Program Kerja Magang yang dilakukan penulis dibawah pengawasan Dimas C.K selaku *Creative & Associate Business Director*, Ridwan S selaku *Art Director*, Ryan Arya dan Dwika Putra Bramantya selaku *Senior Designer* dalam pembuatan turunan *mockup* produk dan *Final Artwork* untuk *event* serta pekerjaan yang berpengaruh terhadap desain – desain yang diterapkan. Pada desain Teh Pucuk Harum, penulis diberikan koordinasi dari Dwika

Putra Bramantya selaku *Senior Designer* dalam penerapan *key visual* untuk *mockup merchandise* pada setiap acara Teh Pucuk Harum salah satunya acara Pesta Pora. Sedangkan dalam penerapan desain *key visual* untuk *mockup* Sampoerna Academy dan Sampoerna EZD penulis dibimbing oleh Ryan Arya selaku *Senior Designer*. Pada produk Le Minerale dan IQOS penulis dibimbing langsung bersama Ridwan S selaku *Art Director* dan dibantu juga oleh Dwika Putra Bramantya selaku *Senior Designer* untuk penerapan *Key Visual* pada *mockup* dan *backdrop*.

Komunikasi dalam bekerja dilakukan tatap muka secara langsung dikarenakan kegiatan Magang Kerja penulis aktif masuk pada setiap hari Senin sampai Jumaat. Penggunaan aplikasi Whatsapp digunakan untuk berbagi referensi, agenda, dan pengingat pada *group* yang sudah disediakan dan untuk berbagi *link* Google Drive. Google Drive digunakan untuk mengunggah hasil pekerjaan *Final Artwork* untuk dicetak vendor serta penulis juga diberikan *link deck* untuk memahami isi maskud dan tujuan acara yang berlangsung. Berikut merupakan bagan alur kerja seperti dibawah ini:



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 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	1-2	Perancangan <i>design layout &amp; mockup</i> untuk acara On The Weekend	Connx mengadakan acara festival besar karaoke yang sedang disiapkan salah satunya perancangan design untuk <i>merch</i> dan tiket
2	3-6	Implementasi <i>design layout merchandise</i> Teh Pucuk Harum x Pestapora	Mempersiapkan <i>merch</i> untuk Teh Pucuk Harum di acara Pestapora serta mempersiapkan beberapa poster
3	4-5	Implementasi <i>design layout Facia Tenant</i> Teh Pucuk Harum x Sarinah	Mempersiapkan <i>design layout facia tenant</i> untuk Teh Pucuk Harum di acara Sarinah
4	5-6	Implementasi <i>key visual</i> Sampoerna Academy	Mempersiapkan turunan <i>mockup</i> untuk diimplementasikan dari <i>key visual</i> Sampoerna Academy
5	7-8	Revisi <i>design layout merchandise</i> Teh Pucuk Harum x Pestapora	Pada dua minggu tersebut penulis difokuskan untuk mengejar deadline Teh Pucuk Harum karena sudah mau acara
6	9-11	Perancangan <i>design layout</i> untuk <i>mockup</i> dan <i>update design backdrop</i> untuk Ajinomoto Museum	Melakukan turunan <i>mockup</i> dan pembuatan versi terbaru untuk <i>design backdrop</i> pada Museum Ajinomoto
7	11-12	Implementasi turunan <i>key visual</i> Dancow	Melakukan <i>implementasi</i> untuk turunan <i>key visual</i> Dancow agar dapat di presentasikan ke <i>client</i>
8	11-12	Implementasi <i>final artwork</i> IQOS <i>backdrop</i>	Melakukan implementasi <i>final artwork</i> untuk <i>backdrop</i> acara IQOS
9	12-	Implementasi <i>final artwork</i> Teh Pucuk Harum Generation	Mempersiapkan <i>final artwork</i> Banner Kantin Sekolah acara Teh Pucuk Harum Generation
10	12-13	<i>Update</i> Perancangan	Mendapatkan <i>feedback</i> dari <i>client</i>

		<i>design layout</i> untuk <i>mockup</i> dan <i>update design backdrop</i> untuk Ajinomoto Museum	untuk perancangan <i>design</i> yang sudah dibuat, adanya <i>update</i> dari <i>design</i> yang diminta untuk <i>backdrop</i>
11	13-14	Implementasi <i>print design launching</i> IQOS	Menyiapkan <i>print design</i> untuk acara IQOS di Tujuh Hari Coffe, Booth Sency, Vol. Bar, Lime Light Bar
12	14-	<i>Final Artwork</i> Sampoerna Academy	Menyiapkan <i>Final Artwork merch totebag</i> Sampoerna Academy
13	14-15	<i>Final Artwork</i> Ajinomoto, IQOS, Le Minerale	Menyiapkan <i>printing final artwork</i> untuk beberapa produk seperti Ajinomoto, IQOS, dan Le Minerale karena sudah final setelah revisi

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pada tahap pelaksanaan kerja magang yang telah dicantumkan di tabel, penulis akan uraikan proses – proses selama kerja magang dari awal hingga hasil final.

#### 3.3.1 Proses Pelaksanaan

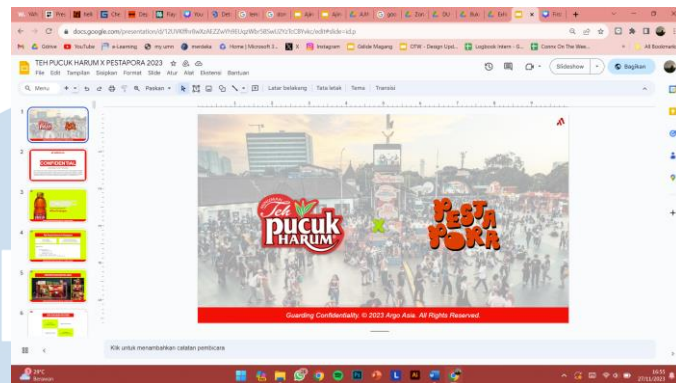
Pada tahap proses pelaksanaan yang dimulai dari mendapatkan *brief* dari *Art Director* atau *Senior Designer*, penulis memulai dengan memahami isi *deck powerpoint* yang sudah diberikan, setelah itu mencari referensi dari *pinterest* ataupun *shutterstock* dan memulai mengimplementasikan pada *mockup* yang sudah disiapkan sebelumnya. Selain itu, penulis juga disarankan dalam memberikan ide desain terbaru untuk produk atau acara tersebut agar dapat dipilih saat diajukan kepada *client*. Desain yang dibuat pada setiap proyek dilakukan pada *software* Adobe Illustrator. Penggunaan *software* tersebut dikarenakan *vector* dan pada hasil mencetak *final artwork* nanti dapat memberikan hasil yang terbaik.

### 3.3.1.1 Perancangan Mockup Teh Pucuk Harum x Pestapora

Pada proyek pertama, penulis diberi kesempatan dari *Supervisor* untuk mempelajari serta mengerjakan turunan untuk *mockup merchandise* dari acara pertama yang dilakukan penulis yaitu Teh Pucuk Harum x Pestapora. Pada acara Teh Pucuk Harum x Pestapora dilakukan beberapa tahap untuk menghasilkan hasil akhir yang diinginkan oleh *client* sebagai berikut:

#### 1. *Brief*

Perancangan desain untuk acara Teh Pucuk Harum x Pesta pora diawali dengan diberikan *brief* dari *Art Director dan Senior Designer* melalui *deck* yang sudah diberikan untuk dipelajari. Perancangan desain untuk *mockup* Teh Pucuk Harum x Pestapora dimulai dari referensi yang telah diberikan dan diinginkan oleh *client*. Kegiatan ini nantinya akan dikembalikan kepada *client* apakah sudah sesuai atau belum. Pada tahap ini dibutuhkan tema desain yang sesuai dengan acara utamanya yaitu Pestapora. Acara Pestapora pada tahun ini memiliki tema buah – buahan dengan tampilan yang lebih segar. Dengan memiliki warna yang cerah seperti oranye, kuning, biru muda dan seterusnya merupakan tampilan dari warna buah yang sesuai tema tersebut. Teh Pucuk Harum pada kesempatan ini ingin memberikan tampilan yang senada dengan tema Pestapora agar tetap menarik pada acara tersebut dengan memberikan ikon – ikon serta kesegaran yang dimiliki Teh Pucuk Harum namun tetap menggunakan warna *signature* Teh Pucuk Harum.



Gambar 3.2 Deck Brief Teh Pucuk x Pestapora

## 2. *Brainstorming*

*Brainstorming* dilakukan untuk mengumpulkan gagasan dan memunculkan beberapa ide kreatif yang akan dipilih. Dalam proyek ini *brainstorming* dilakukan dengan berdiskusi bersama *Art director* dan *Senior designer* sebagai perantara kepada *client*. Pada tahap ini, penulis bertanggung jawab dalam mengerjakan beberapa *mockup merchandise* yang nantinya akan diserahkan kembali kepada *client* sebagai bahan pertimbangan untuk *approval*. Pada kesempatan ini penulis melakukan diskusi bersama *Art director* dan *Senior designer* untuk menentukan ikon serta warna apa yang akan digunakan. Berdasarkan hasil diskusi yang telah dilakukan, penulis bersama *Art director* dan *Senior designer* menentukan tema untuk Teh Pucuk Harum pada acara Pestapora yaitu tetap menggunakan warna Teh Pucuk Harum namun menggunakan ikon yang sudah dibuatkan oleh *Senior designer* untuk diteruskan pada *mockup* yang penulis lakukan.

## 3. *Konsep*

Konsep dijadikan sebagai panduan dalam pengambilan keputusan. Konsep berasal dari gambaran, rencana, dan beberapa rancangan yang menjadi awal dalam

pembuatan desain. Pada tahap ini, penulis melakukan pencarian referensi untuk *Moodboard* sebagai acuan melalui Pinterest untuk menemukan ide dan inspirasi. Perancangan desain untuk *mockup* Teh Pucuk Harum x Pestapora dimulai dari mencari referensi yang telah diberikan dan diinginkan oleh *client*. Penulis diminta untuk mengimplementasikan pada beberapa *merchandise* untuk acara tersebut berupa *Handle fan*, *Scarft*, dan *Sticker pack*. Pada tahap pertama penulis diminta untuk membuat desain *mockup Scarft*, *Sticker pack*, dan *Handle fan* sesuai dengan *key visual* yang sudah dibuatkan oleh *Senior Designer*. Penulis memberikan beberapa opsi untuk *merchandise* tersebut agar dapat memberikan pilihan tetapi tetap sesuai dengan *key visual*. *Key visual* yang sudah dibuatkan berupa keinginan *client* yang menampilkan kesegaran serta keseruan dengan memberikan beberapa ikon *doodle* yang sudah dibuatkan oleh *Senior designer*.



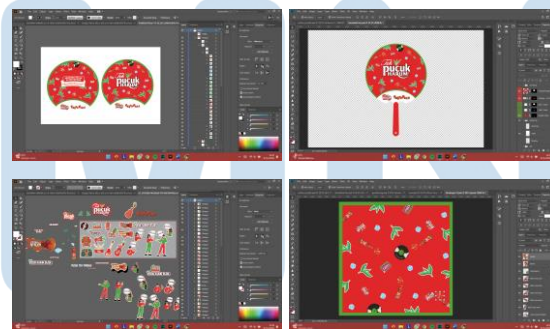
Gambar 3.3 Key Visual Teh Pucuk Harum x Pestapora

#### 4. Digitalisasi

Digitalisasi merupakan cara untuk menyampaikan informasi dari format analog menjadi format digital sehingga dapat mempermudah dalam proses produksi. Pada tahap ini, penulis melakukan turunan desain yang sudah dibuatkan oleh *Senior designer* menjadi sebuah *mockup merchandise*. Pada tahap awal digitalisasi, penulis

melakukan perkembangan pada desain yang sudah dibuat untuk diimplementasikan pada *mockup merchandise*.

Menggunakan *software* Adobe illustrator penulis diberikan *key visual* dan menerapkan layout yang sesuai dengan *mockup merch*. Pada tahap ini penulis hanya menggunakan *grid* untuk penempatan sebuah ikon dan dilanjutkan dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop untuk diterapkan pada *mockup* yang sudah penulis unduh dari *website* Shutterstock ataupun Freepik. Pada *software* Adobe Photoshop penulis menggunakan *move tool* untuk memindahkan atau memilih suatu objek, dilanjutkan dengan memilih *layer* dan klik pada *smart object* untuk mengimplementasikan desain *layout merch* yang sudah dibuat. Penerapan tersebut dilakukan berulang kali karena pada acara ini kebutuhan *client* sudah dikerjakan oleh *Senior designer* dan penulis hanya melakukan turunan *mockup* saja. Aset – aset visual yang sudah diterima akan penulis kembangkan dalam bentuk *mockup merchandise* yang dibutuhkan oleh *client*.



Gambar 3.4 Digitalisasi Proses Mockup Merch The Pucuk Harum x Pestapora

##### 5. Asistensi dan Revisi

Asistensi bertujuan untuk memastikan bahwa desain yang telah dibuat sesuai dengan format yang telah ditetapkan. Setelah penulis menyelesaikan desain *mockup merchandise*, penulis melakukan asistensi yang dilakukan



secara langsung bersama *Senior designer* dan *Art director* sebagai perantara kepada *client* untuk dimintai persetujuan terhadap desain *mockup merchandise* yang sudah dibuat. Dalam pembuatan desain terdapat beberapa perbaikan karena ketidaksesuaian menurut *client*. Perbaikan desain biasanya berupa penempatan aset visual, *layout*, dan *copywriting*. Penulis melakukan hal yang sama yaitu pembaruan desain *mockup* untuk *merchandise* karena permintaan *client* yang seiring perkembangan adanya perubahan pada *key visual*.

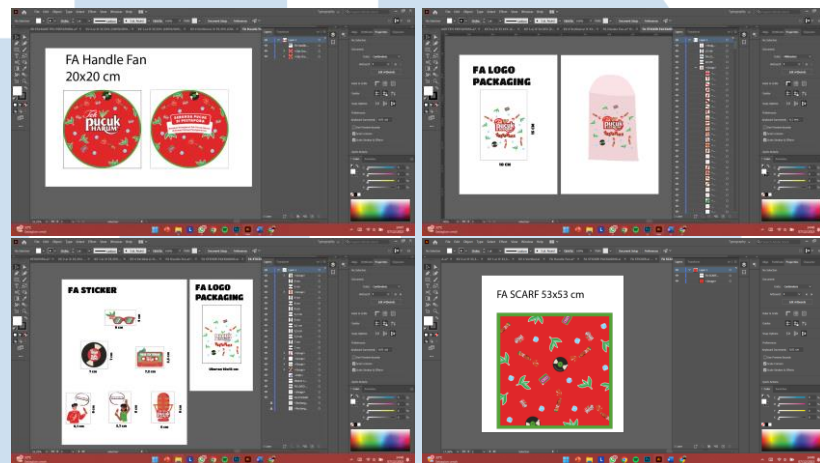


Gambar 3.5 Revisi Key Visual

## 6. *Finalisasi*

Pada tahap finalisasi, desain sudah dinyatakan selesai dan mendapatkan persetujuan dari *Art Director*, *Senior Designer*, dan *Client*. Penulis menyelesaikan desain *mockup merchandise* untuk acara Teh Pucuk Harum x Pestapora dan diteruskan kepada bagian produksi untuk dicetak dan digunakan. Penulis juga menyiapkan *Final Artwork* untuk dicetak dengan ukuran asli atau pun ukuran skala jika ukuran asli tersebut terlalu besar dan penulis mempelajari bagaimana cara menyiapkan file akhir yang baik dan benar. Tahap pertama, penulis harus menyiapkan beberapa *artboard* sesuai dengan kebutuhan yang akan dicetak. Tahap kedua, penulis melakukan pengukuran dari ukuran asli dan diterapkan pada *artboard* yang sudah disiapkan.

Tahap ketiga, penulis memberikan detail berupa keterangan ukuran, garis putus untuk petunjuk dan menyimpan file tersebut berupa “save PDF” agar memiliki resolusi tinggi dan aman saat dicetak.



September  
TPH PestaPora



Gambar 3.6 Mockup Teh Pucuk Harum x Pestapora Final

UIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

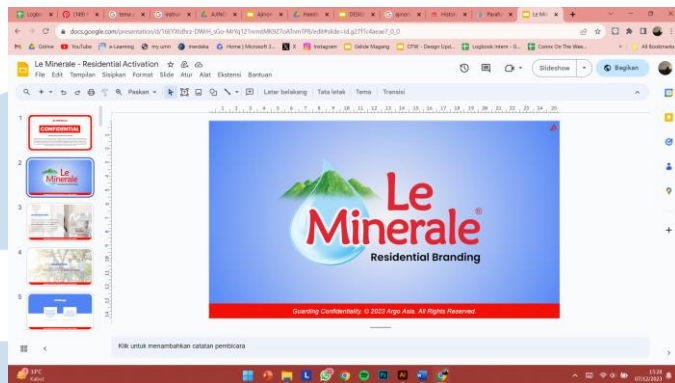
### 3.3.1.2 Perancangan Mockup Le Minerale Residential Activation

Pada proyek kedua, penulis diberi kesempatan dari *Art dorector* untuk mempelajari serta mengerjakan turunan untuk *mockup signage* dari acara kedua yang dilakukan penulis yaitu Le Minerale Residential Activiton. Pada acara Le Minerale Residential Activiton dilakukan untuk iklan promosi pada sebuah perumahan. Beberapa tahap dilakukan untuk menciptakan hasil akhir yang diinginkan oleh client sebagai berikut:

#### 1. *Brief*

Perancangan desain untuk acara Le Minerale Residential Activation kurang lebih sama halnya dengan acara sebelumnya yaitu, diawali dengan diberikan *brief* dari *Art Director* melalui *deck* yang sudah diberikan untuk dipelajari. Perancangan desain untuk *mockup* Le Minerale Residential Activation dimulai dari referensi yang telah diberikan dan diinginkan oleh *client*. Kegiatan ini nantinya akan dikembalikan kepada *client* apakah sudah sesuai atau belum. Le Minerale Residential Activation merupakan pemasaran produk melalui perumahan – perumahan yang untuk saat ini tujuannya berlokasi di BSD. Penulis harus menyesuaikan bentuk promosi sesuai daerah yang dipilih oleh *client* agar dapat tersampaikan informasi yang akan diberikan.

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



Gambar 3.7 Deck Brief Le Minerale Residential Activation

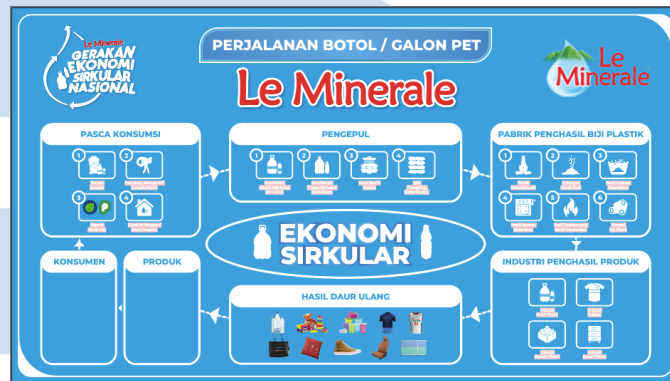
## 2. *Brainstorming*

*Brainstorming* dilakukan untuk mengumpulkan gagasan dan memunculkan beberapa ide kreatif yang akan dipilih. Dalam proyek ini *brainstorming* dilakukan dengan berdiskusi bersama *Art director* langsung sebagai perantara kepada *client*. Pada tahap ini, penulis bertanggung jawab dalam mengerjakan beberapa *mockup* untuk kepentingan produk yang nantinya akan diserahkan kembali kepada *client* sebagai bahan pertimbangan untuk *approval*.

## 3. *Konsep*

Konsep dijadikan sebagai panduan dalam pengambilan keputusan. Konsep berasal dari gambaran, rencana, dan beberapa rancangan yang menjadi awal dalam pembuatan desain. Pada tahap ini, penulis mencari referensi melalui Pinterest untuk mendapatkan ide dan inspirasi. Perancangan desain *signage* untuk Le Minerale Residential Activation dimulai dari mencari referensi yang diberikan dan diinginkan *client*. Penulis diminta untuk mengimplementasikan pada beberapa tempat seperti *portal gate*, *baliho*, *signage*, dan papan informasi untuk turunan *mockup* tersebut. Langkah awal penulis diminta untuk membuat model *portal gate*, *baliho*, *signage*, dan papan

informasi sesuai gambar utama yang telah dibuat oleh *Art director*.



Gambar 3.8 Key Visual Le Minerale Residential Activation

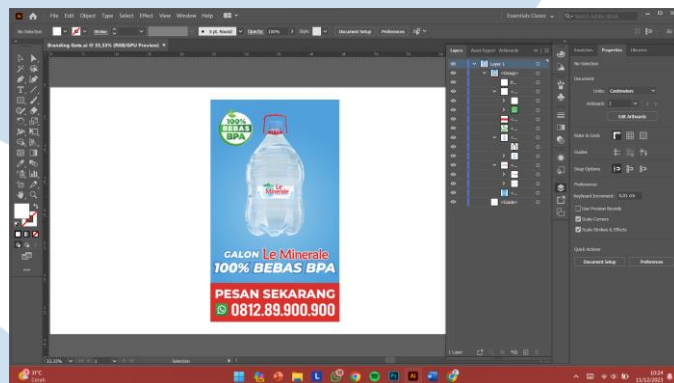
#### 4. *Digitalisasi*

Digitalisasi merupakan cara untuk menyampaikan informasi dari format analog menjadi format digital sehingga dapat mempermudah dalam proses produksi. Pada tahap ini, penulis melakukan desain dari awal namun tetap sesuai dengan *key visual* untuk promosi produk Le Minerale Residential Activation. Berdasarkan referensi yang sudah dicari, penulis membuat beberapa bentuk desain promosi berupa *signage* yang meliputi *portal gate*, *baliho*, dan papan informasi untuk beberapa komplek. Pembuatan *mockup* desain tersebut bersifat *template* agar tetap seragam dan sama dengan komplek yang namun hanya berbeda dengan logo atau nama komplek yang dituju. Pada tahap ini penulis membuat *mockup* sendiri dan beberapa diambil dari *website* Shutterstock untuk diimplementasikan menjadi sebuah *signage mockup*.

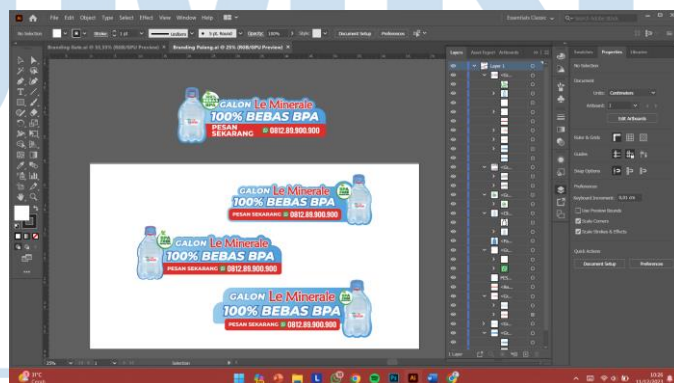
Pembuatan bentuk *mockup* dilakukan di *software* Adobe Illustrator dengan menggunakan warna dan aset logo yang sudah ada dan dikembangkan menjadi sebuah *baliho* atau papan informasi. Selanjutnya, penulis terapkan pada

sebuah foto perumahan yang sudah ada diberikan sebelumnya saat proses sesi *brief* pada *software* Adobe Photoshop. Pada saat pembuatan di Adobe Illustrator penulis menggunakan beberapa *tools* dan dominan menggunakan *rectangle tool* dan *Ellips tool* sebagai bentuk medianya dan *text tool* untuk tambahan pada sebuah tulisan papan informasinya. Setelah penerapan tersebut selesai dilakukan, penulis jadikan sebuah gambar dengan melakukan *export to png* agar dapat mempermudah saat proses menjadikan sebuah *mockup* pada Adobe Photoshop.

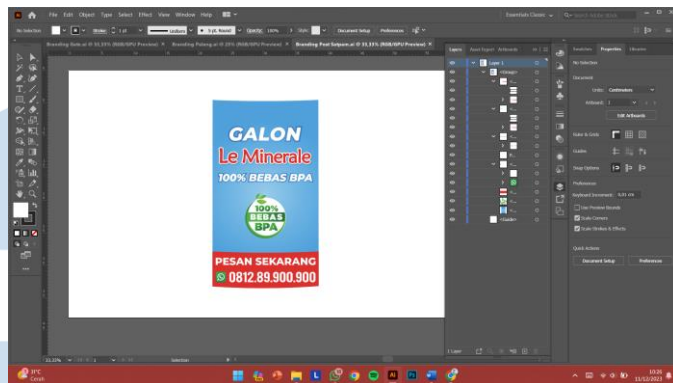
Aset – aset visual yang sudah diterima akan penulis kembangkan dalam bentuk *mockup merchandise* yang dibutuhkan oleh *client*.



Gambar 3.9 Digitalisasi Proses Mockup Baliho Le Minerale Residential Activation



Gambar 3.10 Digitalisasi Proses Mockup Portal Gate Le Minerale Residential Activation



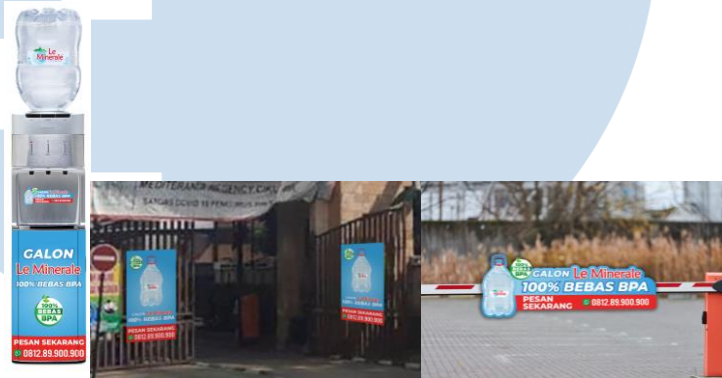
Gambar 3.11 Digitalisasi Proses Mockup Stiker Dispenser Le Minerale Residential Activition

### 5. Asistensi dan Revisi

Asistensi bertujuan untuk memastikan bahwa desain yang telah dibuat sesuai dengan format yang telah ditetapkan. Setelah penulis menyelesaikan beberapa desain *mockup* untuk promosi produk Le Minerale Residential Activition, penulis melakukan asistensi yang dilakukan secara langsung bersama *Art director* sebagai perantara kepada *client* untuk diminta persetujuan terhadap desain *mockup* untuk promosi produk yang sudah dibuat. Dalam pembuatan desain terdapat beberapa perbaikan karena ketidaksesuaian menurut *client* dan *art director*. Perbaikan desain untuk saat ini berupa perubahan bentuk *signage* yang seharusnya menyesuaikan kelas ekonomi perumahan yang dituju agar tetap menarik saat diproduksi dan dipasang. Penulis melakukan hal yang sama yaitu pembaruan desain *mockup* sesuai permintaan *client* dan *art director*. Tahap ini dilakukan beberapa kali karena diikuti perkembangan ide dan konsep. Revisi yang biasanya diterapkan pada Le Minerale Residential Activiton berupa perubahan bentuk *mockup* yang dapat dijadikan sebuah *template* agar tetap sesuai dengan kompleks yang dituju.

## 6. Finalisasi

Pada tahap finalisasi, desain sudah dinyatakan selesai dan mendapatkan persetujuan dari *Client* dan *Art director*. Penulis menyelesaikan desain *mockup* produk Le Minerale Residential Activation dan diteruskan kepada bagian produksi untuk dicetak dan digunakan. Tahap ini penulis tidak melakukan dalam mempersiapkan *final artwork* untuk beberapa *signage* yang dibutuhkan karena masih dalam proses. Namun, penulis sudah mempersiapkan dalam berbentuk *mockup* pada tahap ini sebagai berikut.



Gambar 3.12 Mockup Le Minerale Residential Activation Final

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

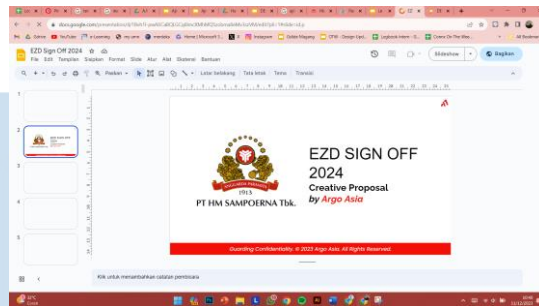


### 3.3.1.3 Perancangan Mockup Merchandise Sampoerna Academy dan EZD

Pada proyek ketiga, penulis diberi kesempatan dari *Senior designer* untuk mempelajari serta mengerjakan turunan untuk *mockup merchandise* dari acara ketiga yang dilakukan penulis yaitu Sampoerna Academy dan EZD. Pada acara Sampoerna Academy dan EZD dilakukan beberapa tahap untuk menghasilkan hasil akhir yang diinginkan oleh *client* sebagai berikut:

#### 1. Brief

Pada tahap ini penulis diberikan brief oleh *Senior Designer* secara langsung. Tahap ini yaitu perancangan desain untuk mockup Sampoerna Academy dan EZD dimulai dari *client* yang memberikan referensi desain yang diinginkan, penulis diberi arahan melalui *deck* yang sudah diberikan kepada penulis untuk dipelajari. Project desain yang telah dibuat akan dikembalikan kepada *client* untuk mengetahui desain yang sudah dibuat atau perlu perbaikan.



Gambar 3.13 Deck Brief Sampoerna Academy dan EZD

#### 2. Brainstorming

*Brainstorming* dilakukan untuk mengumpulkan dan memunculkan beberapa ide kreatif yang akan dipilih. Tahap *brainstorming* dilakukan dengan diskusi bersama *Senior Designer* sebagai perantara kepada *client*. Pada tahap ini, penulis bertanggung jawab untuk mengerjakan *mockup welcome sign* untuk di kamar hotel dan di bandara, *tent*

*card, totebag, cover book, medali, innovation visual, notebook, dan mockup undangan pada handphone* yang nantinya akan diserahkan kembali kepada *client* sebagai bahan pertimbangan untuk mendapat persetujuan.

### 3. Konsep

Pembuatan desain dilakukan dengan mencari gambaran, rencana, dan beberapa rancangan. Pada tahap ini, penulis melakukan pencarian referensi melalui beberapa platform untuk menemukan ide dan inspirasi. Perancangan desain dimulai dengan mencari referensi yang diinginkan oleh *client*. Penulis diminta untuk mengimplementasikan pada *mockup welcome sign* untuk di kamar hotel dan di bandara, *tent card, totebag, cover book, medali, innovation visual, notebook, dan mockup undangan pada handphone*. Pada tahap ini juga, penulis menyesuaikan dengan desain *key visual* secara langsung yang sudah dibuat oleh *Senior designer* dan terdapat beberapa revisi yang diberikan yaitu berupa perubahan bentuk pada tulisan “Level Up”



Gambar 3.14 Key Visual Sampoerna Academy dan EZD

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



Gambar 3.15 Revisi Key Visual Sampoerna Academy dan EZD 1

#### 4. Digitalisasi

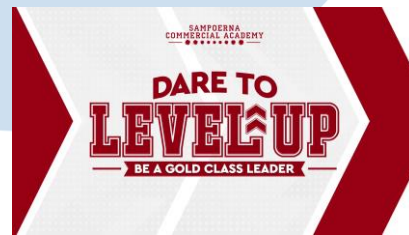
Pada tahap ini, penulis mengerjakan turunan desain yang sudah dibuatkan oleh *Senior designer* menjadi sebuah *mockup* yang sudah disiapkan sebelumnya. Aset – aset visual yang sudah diterima akan penulis kembangkan dalam bentuk *mockup* yang dibutuhkan oleh *client* dan arahan dari *Senior Designer*. Penulis melakukan hal ini dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop untuk meimplementasikan pada *mockup* yang sudah disiapkan sebelumnya melalui *website* Freepik ataupun hanya menambahkan teks dengan tulisan “Welcome” untuk *signage* nya dengan menggunakan *text tool* pada Adobe Photoshop.



Gambar 3.16 Digitalisasi Mockup Sampoerna Academy dan EZD

## 5. Asistensi dan Revisi

Asistensi dilakukan untuk memastikan bahwa desain yang telah dibuat sesuai dengan format yang telah ditetapkan. Penulis menyelesaikan desain *mockup merchandise*, kemudian melakukan asistensi yang dilakukan secara langsung bersama *Senior designer* sebagai perantara kepada *client* untuk dimintai persetujuan terhadap desain *mockup merchandise* yang sudah dibuat. Dalam pembuatan desain terdapat beberapa perbaikan karena adanya ketidaksesuaian keinginan *client*. Perbaikan desain tidak jauh dari penempatan aset visual, *layout*, warna dan *copywriting*. Penulis melakukan pembaruan desain *mockup* untuk *merchandise* karena permintaan *client* yang seiring perkembangan adanya perubahan *key visual*.



Gambar 3.17 Revisi Key Visual Sampoerna Academy dan EZD 2



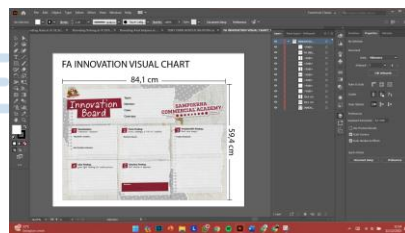
Gambar 3.18 Revisi Mockup Sampoerna Academy dan EZD 2

## 6. Finalisasi

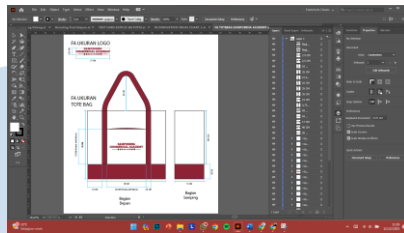
Pada tahap finalisasi, desain sudah dinyatakan selesai dan mendapatkan persetujuan dari *Art Director*, *Senior Designer*, dan *Client*. Penulis menyelesaikan desain *mockup merchandise* untuk Sampoerna Academy dan EDZ lalu melanjutkan tambahan berupa *totebag*, *notebook*, *Innovation visual*, *medali*, *tent card*. Tahap ini, menggunakan hal yang sama dalam mengerjakannya dengan menggunakan Adobe Illustrator untuk *final artwork* dan menggunakan Adobe Photoshop untuk menerapkan *mockup* pada desain tersebut, kemudian diteruskan kepada bagian produksi untuk dicetak. Untuk desain *mockup* sebelumnya penulis tidak membuat *Final Artwork* karena hanya untuk *pitching* pada *client*, namun penulis membuat *final artwork* yang sudah siap di *accept* dan diberi arahan oleh *Senior designer*. Berikut merupakan *final artwork* untuk beberapa *merch* yang sudah siap untuk dicetak.



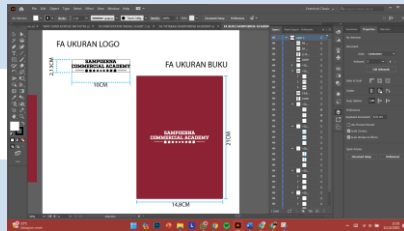
Gambar 3.19 Final Artwork Tent Card



Gambar 3.20 Final Artwork Innovation Visual



Gambar 3.21 Final Artwork Totebag



Gambar 3.22 Final Artwork Notebook

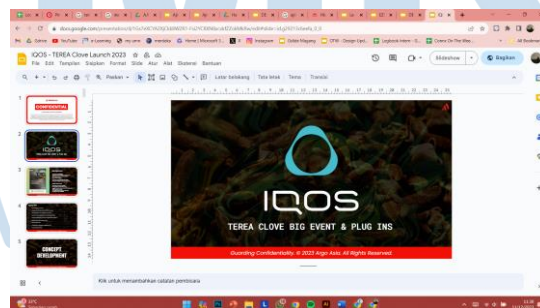
UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3.3.1.4 Perancangan Mockup Backdrop Acara IQOS

Pada proyek keempat, penulis diberi kesempatan dari *Art director* untuk mempelajari serta mengerjakan turunan untuk *backdrop* dari acara ketiga yang dilakukan penulis yaitu IQOS. Pada acara tersebut dilakukan beberapa tahap untuk menghasilkan hasil akhir yang diinginkan oleh *client* sebagai berikut:

#### 1. *Brief*

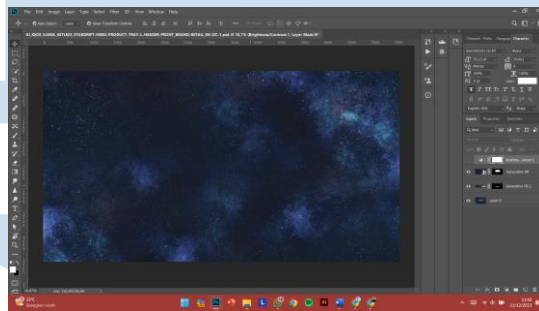
Perancangan desain untuk acara IQOS, penulis diberikan *brief* oleh *Art Director* melalui *deck* yang sudah diberikan untuk dipelajari. Perancangan desain untuk *mockup backdrop* IQOS dimulai dengan menelusuri referensi yang diberikan dan diinginkan oleh *client*. Proyek ini nantinya akan dikembalikan kepada *client* untuk mendapatkan kesesuaian keinginan *client*. Proyek acara IQOS akan dilaksanakan di Tujuh Hari Coffe, Booth Sency, Vol. Bar, Lime Light Bar, Innercircle, dan STALK di daerah SCBD. Pada acara ini tidak melakukan *brainstorming* serta revisi karena desain sudah ditentukan oleh *Art director* dan penulis hanya melakukan *final artwork* secara langsung. Aset – aset juga sudah disiapkan terlebih dahulu oleh *Art director* untuk mempersingkat waktu.



Gambar 3.23 Deck Brief IQOS Product Launching

#### 2. *Digitalisasi*

Digitalisasi dilakukan dengan mengunggah desain dari format analog menjadi format digital sehingga dapat mempermudah dalam proses produksi. Pada tahap ini, penulis menerima desain dari *Art director* kemudian penulis akan mengembangkannya dalam bentuk *Final artwork*. Penulis diberikan satu *file* Adobe Photoshop yang berisi desain yang sudah jadi untuk dijadikan *backdrop* pada acara *launching* produk IQOS. Penulis hanya menerapkan langsung pada *software* Adobe Illustrator untuk pembuatan siap cetaknya dengan menggunakan ukuran yang di skala 1:10 agar tidak berat saat proses percetakan.

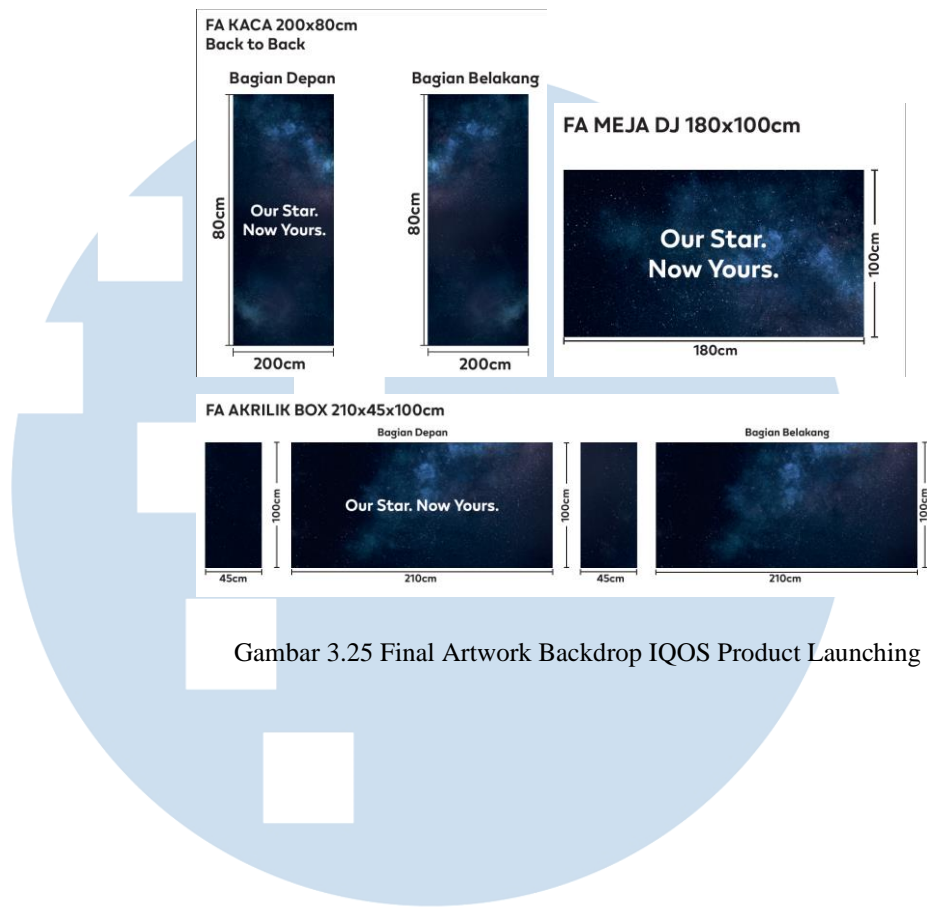


Gambar 3.24 Visualisasi Backdrop IQOS

### 3. *Finalisasi*

Pada tahap finalisasi, desain sudah dinyatakan selesai dan mendapatkan persetujuan dari *Client* dan *Art director*. Penulis menyelesaikan desain *backdrop* IQOS dan diteruskan kepada bagian produksi untuk dicetak dan digunakan. Tahap ini penulis juga mengimplementasikan *final artwork* dan pembuatan *final artwork* dilakukan dengan Adobe Illustrator agar mendapatkan hasil yang maksimal dan tidak pecah saat dicetak.





Gambar 3.25 Final Artwork Backdrop IQOS Product Launching

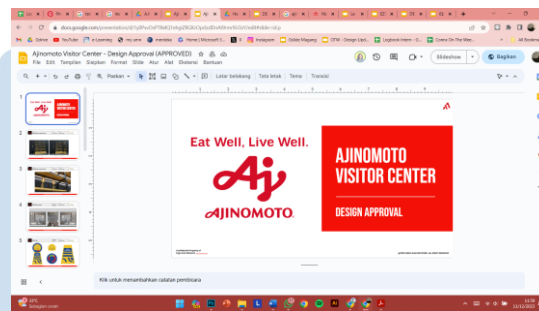
UMMN  
 UNIVERSITAS  
 MULTIMEDIA  
 NUSANTARA

### 3.3.1.5 Perancangan Mockup Backdrop Ajinomoto Museum

Pada proyek kelima, penulis diberi kesempatan dari *Supervisor* untuk mempelajari serta mengerjakan turunan untuk *backdrop* dari acara ketiga yang dilakukan penulis yaitu Ajinomoto. Pada acara tersebut dilakukan beberapa tahap untuk menghasilkan hasil akhir yang diinginkan oleh *client* sebagai berikut:

#### 1. Brief

Perancangan desain untuk Museum Ajinomoto diawali dengan *brief* yang diberikan oleh *Supervisor dan Senior Designer* melalui *deck* untuk dipelajari. Perancangan desain untuk *mockup* Museum Ajinomoto dimulai dari referensi yang telah diberikan dan diinginkan oleh *client*. Proyek ini nantinya akan dikembalikan kepada *client* untuk disesuaikan dengan keinginannya. Pada tahap ini penulis diberikan kepercayaan dalam pembuatan *final artwork packshoot* produk, pembaruan Sejarah Ajinomoto, pembaruan *backdrop* Ajinomoto di Seluruh Dunia, *final artwork* Menu SLP.

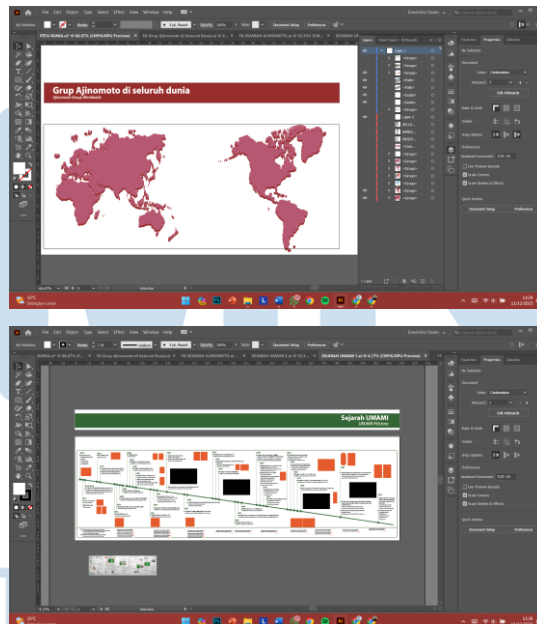


Gambar 3.26 Deck Brief Ajinomoto Museum

#### 2. Digitalisasi

Pada tahap ini, penulis langsung menerapkan apa yang diminta oleh *Client* melalui *Senior designer* dan tidak melakukan tahapan *brainstorming* karena kebutuhan serta penjelasan pada *brief* sudah jelas. Penulis membuat dan menerapkan digitalisasi dari aset – aset visual yang sudah

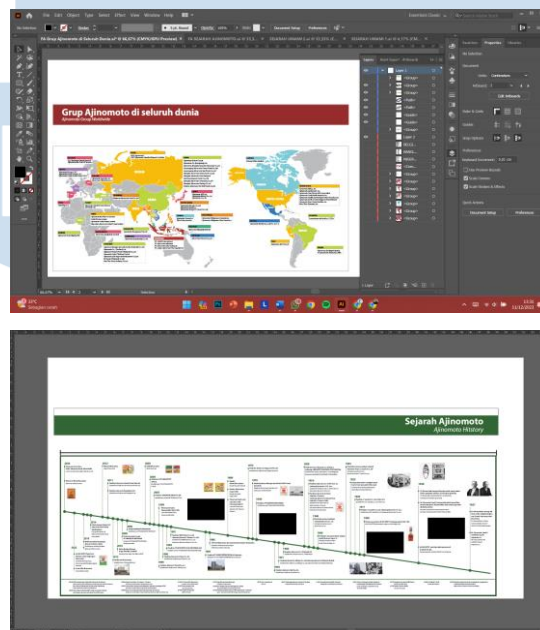
ada dan disiapkan dari *client*. Namun untuk beberapa desain *backdrop* adanya perubahan dalam bentuk visualnya namun tetap sama seperti desain sebelumnya hanya perubahan dalam warna. Dalam hal ini, penerapan untuk desain Ajinomoto dibuat pada *software* Adobe Illustrator dan penulis melakukan *tracing* bentuk dari *backdrop* yang sudah ada sebelumnya yaitu Sejarah Ajinomoto dan Ajinomoto di seluruh dunia. Penentuan *layout* pada desain *backdrop* menggunakan *layout* yang sudah ada arahan dari *supervisor* dan *Senior designer* agar dapat memenuhi sesuai dengan permintaan dan kebutuhan pada *client*. Ajinomoto di seluruh dunia, penulis mengambil gambar dari *website* Freepik sesuai arahan dari *Senior designer* untuk menghemat waktu dan hanya mengganti warna sesuai dengan permintaan. Sedangkan untuk Sejarah Ajinomoto penulis hanya memberikan tambahan *update* konten yang dibutuhkan *client*.



Gambar 3.27 Digitalisasi Backdrop Ajinomoto Museum

### 3. Asistensi dan Revisi

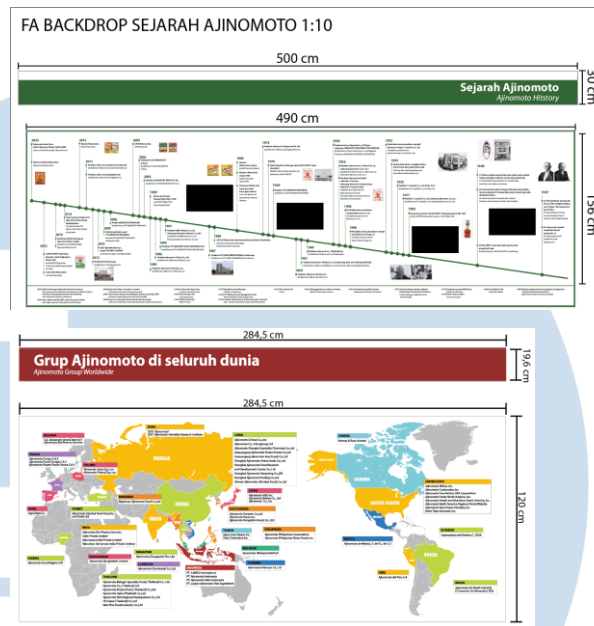
Penulis melakukan asistensi setelah menyelesaikan desain *layout* dan desain *backdrop*. Asistensi dilakukan secara langsung bersama *Senior designer* dan *Art director* sebagai perantara kepada *client* untuk dimintai persetujuan terhadap desain yang sudah dibuat. Dalam pembuatan desain terdapat beberapa perbaikan karena ketidaksesuaian menurut *client*. Ketidaksesuaian desain membuat penulis melakukan hal pembaruan desain karena permintaan *client* berupa perubahan warna pada Ajinomoto di seluruh dunia dan perubahan foto pada Sejarah Ajinomoto.



Gambar 3.28 Revisi Backdrop Ajinomoto Museum

### 4. Finalisasi

Penulis menyelesaikan desain *backdrop* untuk Museum Ajinomoto setelah mendapatkan *approval* dan diteruskan kepada bagian produksi untuk dicetak dan digunakan. Penulis juga menyiapkan *Final Artwork* untuk dicetak dengan ukuran asli



Gambar 3.29 Final Artwork Backdrop Ajinomoto Museum

### 3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang ditemukan pada bagian ini yaitu penulis menghadapi waktu yang tidak cukup untuk menyelesaikan tugas serta kerjaan dan *brief* yang diberikan terkadang tidak lengkap sehingga mengulur waktu untuk menunggu informasi terbarunya. Adanya hal tersebut dalam masalah waktu, penulis tidak berkesempatan dalam melakukan dokumentasi hasil dari kerja magang yang dilakukan untuk laporan magang. Hal ini menjadi bagian penting untuk penulis agar terbiasa dalam bidang Industri Kreatif.

### 3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi atas kendala yang ditemukan penulis mendapatkan pembelajaran dalam mengatur waktu, *deadline*, dan lingkungan. Adanya kebiasaan dalam bekerja dan lingkungan pekerjaan membantu penulis dalam memecahkan masalah yang sedang dihadapi serta saran yang diberikan dari tim kreatif yang dapat membantu penulis dalam proses desain salah satunya menggunakan *website* Freepik atau Shutterstock untuk mempersingkat waktu dan Pinterest untuk mencari referensi yang lebih.