

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Berikut ini adalah penjabaran mengenai kedudukan penulis dan proses koordinasi dalam pelaksanaan program kerja magang di *Riposte Business and Design* yang dijalani penulis selama kurang lebih empat bulan.

3.1.1 Kedudukan

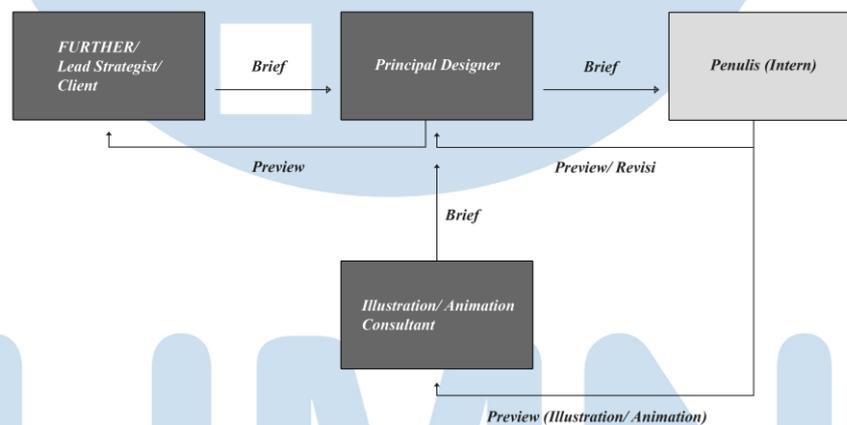
Kedudukan penulis di *Riposte Business and Design* adalah sebagai *intern graphic designer*, yang jika dilihat berdasarkan skema bab 2.2, kedudukan penulis masuk ke dalam divisi *Deed* atau *creative division* perusahaan. Selama bekerja sebagai *intern graphic designer*, penulis ditugaskan untuk mendesain berbagai macam media. Seperti *merch design*, *social media post*, turunan dari *branding design*, animasi sederhana, dan kebutuhan lainnya. Tugas diberi dan dibagikan oleh *principal designer*, yang sekaligus adalah *supervisor* penulis, kepada divisi *Deed*. Meskipun begitu, penulis diperbolehkan untuk melakukan asistensi tidak hanya kepada *principal designer*, tetapi juga kepada *graphic designer* dan *illustration consultant* perusahaan jika diperlukan. Namun *approval* tetap didapatkan dari *principal designer*.

3.1.2 Koordinasi

Dalam menjalankan program kerja magang di *Riposte Business and Design* sebagai *intern graphic designer*, terdapat dua cara dalam mengkoordinasikan tugas yang dijalani penulis. Pertama koordinasi dilakukan secara tatap muka, apabila kerja magang dijalani secara WFO. Dan kedua adalah koordinasi yang dilakukan via *Slack* atau *G-Meet*, apabila kerja magang dijalani secara WFH. Selama penulis menjalani program kerja magang, kedua cara koordinasi tidak mempengaruhi alur koordinasi secara keseluruhan. Justru kedua cara ini berlangsung sangat efektif dalam

menjalankan WFO maupun WFH. Berikut adalah alur koordinasi yang dilakukan selama menjalani program kerja magang.

Berdasarkan skema di atas, *brief* awal diberikan oleh divisi *Further*, yang merupakan agen komunikasi juga pemasaran strategis perusahaan. Oleh karena divisi *Further* yang berinteraksi langsung dengan *client*, di sana lah awal mula *brief* didapatkan. Setelah itu, *brief* diteruskan kepada *principal designer* yang sekaligus merupakan *supervisor* penulis di program kerja magang ini. Kemudian *brief* tersebut akhirnya akan diberikan kepada penulis dan divisi *Deed* untuk dilanjutkan ke proses desain. Meskipun biasanya begitu, tidak menutup kemungkinan jika *principal designer* memiliki ide dan *brief* pribadi untuk memulai suatu *personal/ initiative project*, yang sebelumnya juga harus mendapat *approval* dari divisi *Further*.



Gambar 3.1 Skema Alur Koordinasi

Pada dasarnya, alur koordinasi di dalam divisi *Deed* cukup sederhana. Dimana setelah mendapat *brief* dari divisi *Further*, *supervisor* akan menyampaikan *brief* tersebut kepada penulis/ divisi *Deed*. Penyampaian *brief* biasanya juga sekaligus dilanjutkan dengan diskusi atau *brainstorm* bersama untuk menyamakan visual yang dimiliki untuk suatu *project*, sebelum akhirnya dieksekusi. Setelah itu, *supervisor* memberikan waktu untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Pada pengerjaan tugas, penulis biasanya memulai dengan membuat *blocking* atau sketsa kasar sebagai gambaran dari

layout maupun komposisi suatu *project* dengan beberapa alternate, biasanya 3 – 4 alternatif. Juga memasukan hasil diskusi yang dilakukan sebelumnya.

Setelah itu penulis memberikan *preview* kepada *supervisor* untuk mendapatkan revisi dan masukan. Sekiranya pada *project* yang dikerjakan membutuhkan ilustrasi, *preview* ilustrasi maupun animasi juga diberikan kepada *illustration/ animation consultant* untuk masukan yang lebih *advance* terhadap sketsa ilustrasi. Dari situ, penulis bisa lanjut dengan melakukan revisi, tetapi jika sudah *approve* pada tahap *blocking/* sketsa kasar, penulis bisa melanjutkan ke tahap desain yang lebih komprehensif. Tahap *preview* kepada *supervisor* dan revisi akan terus dilakukan sampai desain dirasa sudah sesuai atau final. Yang jika sudah dirasa sesuai, desain final bisa *supervisor preview* kepada divisi *Further* yang nanti akan diteruskan kepada *client*. Dari sana baru bisa ditentukan desain sudah siap untuk di *upload* atau masih perlu revisi. Jika perlu revisi, alurnya akan kembali lagi dari divisi *Further* kepada *supervisor* dan kemudian direvisi oleh penulis/ divisi *Deed*.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tabel yang berisi tugas-tugas yang dilakukan penulis selama menjalankan program kerja magang di *Riposte Business and Design* per minggunya.

Tabel 3.2 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	<ul style="list-style-type: none"> - Unirsal - Sistergreens - Pelant Nursery - Agriva Vanilla 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan revisi dan tambahan dari <i>client</i> untuk <i>company profile</i> Unirsal - Sistergreens: Ikut dalam <i>photoshoot</i> produk Sistergreens; Membuat 2 <i>instagram story</i> untuk promosi adanya <i>booth</i> Sistergreens di 2 <i>event</i> berbeda, yaitu Market & Museum dan Brightspot

			<ul style="list-style-type: none"> - Mencari beberapa vendor untuk <i>packaging</i> Pelant Nursery - Agriva Vanilla: Melakukan perubahan orientasi <i>company profile</i> Agriva Vanilla dari 1920px x 1080px (digital), menjadi 29.7cm x 21cm (cetak)
2	<ul style="list-style-type: none"> - Il Sogno - Sistergreens - Pelant Nursery - Unirsal - Qualia Coffee 	<ul style="list-style-type: none"> - Il Sogno: Mencari beberapa vendor untuk keperluan percetakkan Il Sogno; <i>Update</i> dan <i>follow-up</i> vendor percetakkan Il Sogno - Sistergreens: Membuat 1 <i>instagram story</i> Sistergreens; <i>Re-touch</i> hasil <i>photoshoot</i> Sistergreens; Edit nama produk Sistergreens pada hasil <i>photoshoot</i> - Pelant Nursery: Melakukan <i>follow-up</i> dan <i>update</i> mengenai vendor <i>packaging</i> Pelant Nursery; Membuat <i>miniature packaging</i> Pelant Nursery - Melakukan revisi pada <i>company profile</i> Unirsal - Qualia Coffee: Memilih dan mengatur foto untuk di unggah pada sosial media Qualia Coffee; Membuat ilustrasi sesuai <i>quote</i> untuk unggahan sosial media Qualia Coffee; Membuat ilustrasi untuk <i>instagram story</i> Qualia Coffee dalam memperingati 17 Agustus 	
3	<ul style="list-style-type: none"> - Pelant Nursery - Antara Suara 	<ul style="list-style-type: none"> - Pelant Nursery: <i>Follow-up</i> dan <i>update</i> vendor 	

		<ul style="list-style-type: none"> - Bioma - Sistergreens - Agriva Vanilla - <i>by Deed</i> 	<p><i>packaging</i> Pelant Nursery; Melakukan revisi dari <i>tag</i> Pelant Nursery</p> <ul style="list-style-type: none"> - Antara Suara: Membuat <i>storyboard</i> untuk animasi logo Antara Suara; Mulai mengekskusi <i>motion graphic</i> Antara Suara - Membuat animasi sederhana untuk kompilasi desain poster Bioma - Merevisi desain <i>instagram story</i> Sistergreens - Mengubah format <i>file</i> Agriva Vanilla dari Ai menjadi PSD - <i>by Deed</i>: Membuat kompilasi karya secara kasar untuk video portofolio <i>by Deed</i>; Membuat animasi kompilasi karya untuk video portofolio <i>by Deed</i> dengan foto dan video <i>high resolution</i>
	4	<ul style="list-style-type: none"> - Ciak Kweh Katong 	<ul style="list-style-type: none"> - Ciak Kweh Katong: Melakukan riset tentang budaya Jakarta; Membuat sketsa kasar untuk <i>supergraphic</i> Ciak Kweh Katong; Membuat animasi sederhana logo Ciak Kweh Katong versi 1; <i>Vectorizing</i> sketsa <i>supergraphic</i> Ciak Kweh Katong
2	1	<ul style="list-style-type: none"> - Ciak Kweh Katong - Sistergreens 	<ul style="list-style-type: none"> - Ciak Kweh Katong: <i>Vectorizing</i> sketsa <i>supergraphic</i> Ciak Kweh Katong; Membantu membuat <i>presentation deck</i> Ciak Kweh Katong; Mencari vendor <i>packaging</i> Ciak Kweh Katong;

			<p>Membuat animasi Ciak Kweh Katong versi 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat 2 <i>instagram story</i> Sistergreens
2	<ul style="list-style-type: none"> - Sistergreens - Ciak Kweh Katong - <i>The Sloth Living</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Sistergreens: Membuat 10 <i>instagram story</i> Sistergreens untuk konten bulanan - Ciak Kweh Katong: Merevisi warna logo Ciak Kweh Katong pada animasi yang dibuat; Melanjutkan animasi logo versi 2 Ciak Kweh Katong; <i>Vectorizing</i> 2 sketsa <i>supergraphic</i> Ciak Kweh Katong - <i>The Sloth Living</i>: Membuat sketsa kasar untuk <i>artprint</i> yang akan di submit ke <i>Jakarta Doodle Fest 2023</i> 	
3	<ul style="list-style-type: none"> - <i>The Sloth Living</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>The Sloth Living</i>: Melanjutkan sketsa dan ilustrasi <i>artprint The Sloth Living: Go with The Sloth</i> untuk <i>Jakarta Doodle Fest 2023</i>; Masuk ke <i>coloring arprint</i>; Membuat <i>font</i> untuk judul <i>artprint</i>; Membuat desain untuk <i>background sticker set The Sloth Living</i> 	
4	<ul style="list-style-type: none"> - <i>The Sloth Living</i> - Pelant Nursery - Qualia Coffee - Bababos 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>The Sloth Living</i>: Mencari spesifikasi ukuran untuk <i>merch The Sloth Living</i>; Mengubah format ukuran <i>The Sloth Living</i> menjadi <i>Final Artwork</i>; Mencari vendor untuk <i>packaging sticker set The Sloth Living</i> - Membuat <i>packaging Pelant Nursery</i> secara manual 	

			<p>dengan karton yang suda dibeli sendiri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Qualia Coffee: Membuat ilustrasi berdasarkan <i>quote</i> untuk unggahan media sosial Qualia Coffee; Melanjutkan ilustrasi berdasarkan quote untuk unggahan media sosial Qualia Coffee; Mengatur foto untuk unggahan media sosial Qualia Coffee - Mengubah beberapa logo dari <i>brand</i> jualan bahan, otomotif, dll menjadi warna abu-abu untuk perancangan <i>website</i> desain Bababos
3	1	<ul style="list-style-type: none"> - Uncle T - The Sloth Living - Pelant Nursery 	<ul style="list-style-type: none"> - Merevisi ilustrasi tangan Uncle T pada desain <i>paperbag</i> - The Sloth Living: Membuat sketsa kasar untuk ilustrasi <i>artprint</i> judul baru The Sloth Living; Masuk ke dalam proses <i>coloring</i> The Sloth Living; Pembuatan <i>font</i> untuk <i>artprint</i> The Sloth Living - Pelant Nursery: <i>Attempt</i> hari kedua pembuatan <i>packaging</i> Pelant Nursery secara mandiri dengan kardus yang dibeli; Pembuatan sketsa untuk desain <i>merchandise</i> vol.2 Pelant Nursery (berkonsep <i>Flatlay</i>)
	2	<ul style="list-style-type: none"> - Pelant Nursery - Pelant Nursery x Titik Temu - The Sloth Living 	<ul style="list-style-type: none"> - Pelant Nursery: Melanjutkan proses pembuatan desain <i>merchandise</i> vol.2 Pelant Nursery; Membuat desain

			<p>media sosial “Main Bersama Pelant: Camping 101 bersama kak Audrey”;</p> <p>Membuat ilustrasi berdasarkan <i>quote</i> untuk media sosial Pelant Nursery</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melaksanakan <i>photoshoot</i> untuk <i>merchandise</i> Pelant x Titik Temu - Mengubah warna <i>The Sloth Bar</i> menjadi hanya empat warna, yaitu <i>CMYK</i> (<i>cyan, magenta, yellow, key</i>)
	3	<ul style="list-style-type: none"> - Pelant - Pelant x Titik Temu - Qualia Coffee - <i>The Sloth Living</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengubah orientasi menu Pelant nursery, dari vertikal menjadi horizontal - Mengkonsepkan desain menjadi sebuah cerita dari foto-foto hasil <i>photoshoot</i> - Merancang foto untuk media sosial Qualia Coffee - Mengganti warna <i>artprint</i> menjadi empat warna saja, CMYK
	4	<ul style="list-style-type: none"> - Pelant x Titik Temu - Pelant 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengeksekusi <i>merchandise</i> kolaborasi antara Pelant x Titik Temu - Pelant Nursery: Membuat ilustrasi bernuansa Halloween untuk baju kegiatan Pelant Nursery yang diadakan untuk <i>Halloween</i>; Merevisi isi dari menu Pelant Nursery; Merevisi <i>tag</i> jualan Pelant Nursery di Titik Temu
4	1	<ul style="list-style-type: none"> - Pelant Nursery - Pelant Nursery x Titik Temu 	<ul style="list-style-type: none"> - Pelant Nursery: Membuat poster jualan Pelant untuk

			<p>diletakkan di meja Titik Temu SCBD;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat animasi sederhana untuk <i>sneak-peak</i> desain <i>merchandise</i> kolaborasi Pelant Nursery dengan Titik Temu untuk JACOWEEK 2023
	2	<ul style="list-style-type: none"> - Pelant Nursery - Fajar Indah - <i>The Sloth Living</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan desain poster jualan Pelant Nursery di Titik Temu; - Fajar Indah: Membuat <i>template</i> karangan bunga ucapan, “Selamat dan Sukses” dan “Turut Berduka Cita” untuk Fajar Indah; Membuat <i>template</i> katalog Fajar Indah - Mencari vendor untuk mencetak <i>The Sloth Living</i>
	3	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Puyo Turns Ten</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Puyo Turns Ten</i>: Membuat animasi <i>logomark</i>, <i>mockup</i> media sosial, dan penjabaran <i>type</i> dan <i>color project</i>

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut ini adalah lima *project* terbaik selama penulis melaksanakan program kerja magang di *Riposte Business and Design*. Lima *project* di bawah ini dibuat oleh penulis atau juga hasil kerjasama dengan divisi *Deed* yang dimana adanya keikutsertaan penulis dalam proses pembuatannya. *Project* yang diangkat berupa desain untuk kebutuhan cetak maupun digital. Seperti desain *merch*, ilustrasi untuk unggahan media sosial, hingga animasi sederhana.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Sejak awal mengajukan diri sebagai *intern* di *Riposte Business and Design*, penulis sudah mengira bahwa tugas yang diberikan akan beragam. Mengetahui bahwa *Riposte Business and Design* merupakan sebuah agensi, dimana mereka memiliki banyak *client* yang berbeda-beda, tentu kebutuhan desain juga akan menyesuaikan. Mulai dari desain *branding*, *social media*, ilustrasi, desain *merch*, animasi sederhana, dan lain sebagainya. Dan hal tersebut memang merupakan sesuatu yang penulis kejar sejak awal, karena dengan semakin beragamnya tugas yang penulis dapatkan, semakin banyak pengalaman yang penulis bisa pelajari. Juga dengan begitu, penulis bisa mencoba mengimplementasikan ilmu-ilmu dasar yang telah di pelajari di perkuliahan ke dalam dunia kerja. Penerapan ilmu yang penulis lakukan adalah dengan menggunakan teori yang pernah dijelaskan di masa perkuliahan ke dalam lima perancangan yang akan penulis sampaikan di bawah ini.

Secara garis besar proses pelaksanaan perancangan desain menggunakan teori dari Robin Landa (2010) dari bukunya pada halaman 14 yang berjudul “*Advertising by Design: Generating and Designing Creative Ideas Across Media*”. Dimana pada teori ini Landa berpendapat adanya enam tahap dalam *creative thinking* (Dwipracila, 2023). Enam tahap tersebut adalah *overview*, *strategy*, *ideas*, *design*, *production*, dan *implementation*. *Overview* adalah dimana penulis mencari atau mendapatkan informasi dan data mengenai tugas yang akan penulis lakukan, baik dicari secara mandiri maupun dibantu jelaskan oleh *principal designer* dan *supervisor* penulis, yaitu kak Silvia. Kemudian *strategy* adalah tahapan dimana setelah mendapatkan informasi tersebut, penulis diberikan *brief* oleh *supervisor*. Tahap ketiga yaitu *ideas*, dimana penulis melakukan *brainstorming*, penentuan *big idea*, kemudian *mood-boarding*, *sketching*, dan turunan proses desain lainnya. Dilanjut kepada tahap *design*, dimana penulis mulai melakukan eksekusi desain berdasarkan hasil pada tahap *ideas*. Tahap kelima adalah *production*, dimana desain siap untuk dicetak. Namun pada lima karya di bawah ini tidak semuanya dicetak atau diproduksi. Beberapa karya di

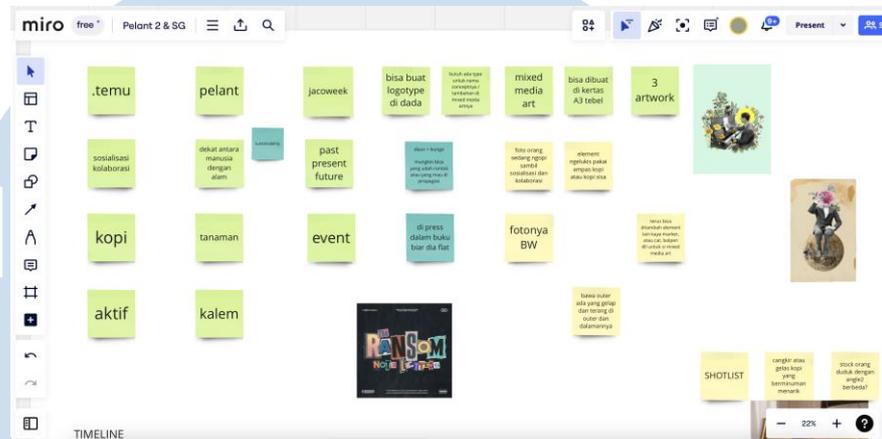
bawah ini ada yang berbentuk digital. Maka dari itu, tahap ini merupakan tahap dimana karya sudah final. Untuk karya yang perlu diproduksi, maka desain harus sudah siap dicetak, dan jika berbentuk digital, maka desain sudah siap untuk di *preview* kepada *supervisor*. Dan terakhir adalah *implementation*, dimana karya sudah di-approve atau hasil desain cetak sudah siap untuk dijual ke khalayak luas.

3.3.1.1 Desain Merchandise Kolaborasi “Perlahan Bertemu” Seri “Meneguk Kopi” Pelant Dan Titik Temu Untuk Jakarta Coffee Week 2023

Dikutip dari Kontan.co.id, *Jakarta Coffee Week* atau yang disingkat JACOWEEK, merupakan *platform* yang sangat menguntungkan bagi para pekerja di industri kopi. Tahun ini, Titik Temu yang merupakan salah satu kafe terkenal di Jakarta ikut berpartisipasi di JACOWEEK 2023. Dengan *co-owner* dari Titik Temu SCBD yang juga merupakan *owner* dari salah satu *client* Riposte Group, yaitu Pelant Nursery. Riposte Group diminta untuk membuat *merchandise* kolaborasi yang nantinya akan diperjual belikan di *booth* Titik Temu pada JACOWEEK 2023. Pertama-tama penulis dijelaskan oleh *principal design* yaitu kak Silvia, mengenai konsep *merchandise*, konsep *photoshoot*, *big idea*, bentuk *merchandise*, *mood-board*, dan penurunan ide lainnya, via *Google Meet* dan *Miro*.

Konsep utama dari *merchandise* ini adalah untuk bisa membawa pesan dari penggabungan *value* masing-masing *brand*, dimana Pelant Nursery memiliki *value* ingin menciptakan hubungan antara manusia dan alam lewat tanaman, dan Titik Temu sebagai tempat berkumpul masyarakat dalam menikmati waktu senggang mereka. Menghasilkan sebuah *big idea* yaitu bagaimana tanaman dan kopi bisa merangkul masyarakat untuk menikmati waktu dengan tenang di tengah hiruk pikuk dunia. Setelah itu, *big idea* diturunkan menjadi sebuah bentuk *merchandise* (suatu barang yang mendorong promosi dari suatu

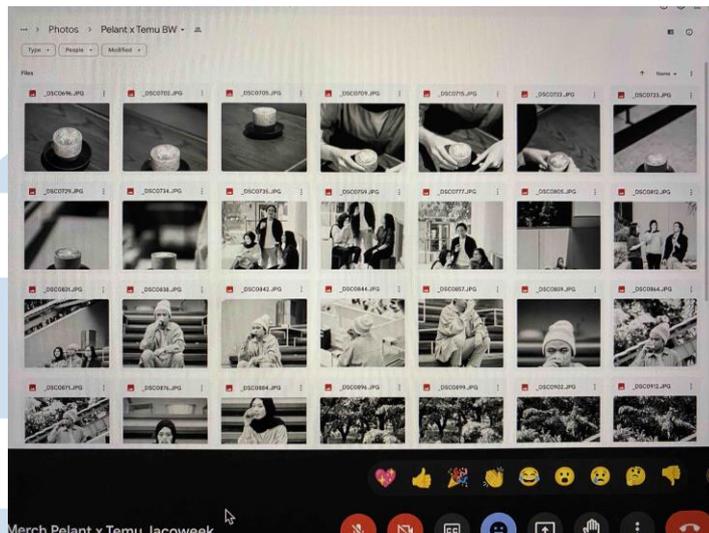
brand). Di sini desain *merchandise* diperkirakan untuk dibuatkan tiga buah desain.



Gambar 3.2 Gambar Hasil *Brainstorming* Konsep *Merchandise* Kolaborasi

Dikarenakan ingin mempertahankan sisi organik dari masing-masing *brand*, pembuatan *merchandise* ini menggunakan teknik *mix media*, dimana bentuk asli dari masing-masing *brand* (tanaman dan kopi) digabungkan ke satu *artboard* berbentuk sebuah foto (sebagai gambaran suasana/ cerita) yang akan dilengkapi dengan teks tulisan tangan. Hasil ini nantinya akan di-transfer menjadi sablon baju, *art print*, dan *postcard*. Tahap desain dimulai dengan *principal designer* atau kak Silvia, memberikan *brief* kepada penulis untuk merancang sketsa *layout* dan komposisi lewat Miro berdasarkan foto yang telah dikurasi, menjadi suatu cerita atau pesan. Penulis diberikan kebebasan saat melakukan *brainstorming*. Bahkan kak Silvia mengatakan tidak masalah jika sketsa dari desain *merchandise* membawa unsur surealis tetapi harus tetap bisa memikat pelanggan.

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 3.3 Gambar Hasil Foto Kurasi

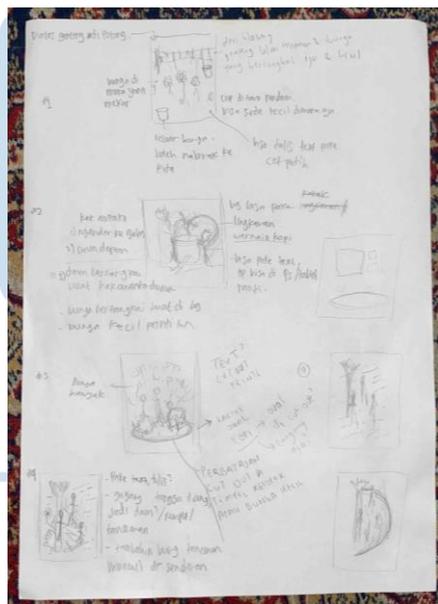
Dari situ penulis memiliki ide untuk mengangkat pesan bahwa dalam bersosialisasi, manusia tidak melulu hanya bertemu dengan orang lain saja. Namun kita juga bisa bertemu dengan diri sendiri. Pencarian jati diri lewat renungan, introspeksi, atau sekedar menikmati waktu sendiri yang sekarang biasa disebut dengan *me-time*. Maka dari itu desain yang disketsa adalah dengan menggabungkan tiga foto kak Ananto, salah satu member Riposte Group, dari *angle* yang berbeda yang akan diletakkan pada foto sebuah tangan yang sedang memegang gelas kopi. Dengan mengetahui pesan dibalik desain ini, kak Adri selaku *lead strategist* Riposte Group, yang disini adalah sebagai *copywriter*, menamakan desain ini dengan judul, Meneguk Kopi.

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 3.4 Gambar Sketsa Konsep *Merchandise* Meneguk Kopi

Pembuatan *mix media art* dilakukan besok harinya di kantor bersama kak Silvia. Dimulai dengan menggantung foto yang sudah dicetak, kemudian *layouting* di satu kertas A3 sesuai dengan sketsa komposisi yang ada di Miro. Foto tangan dan tiga foto kak Ananto diletakkan di tengah sebagai fokus utama. Disekelilingnya akan diisi dengan tanaman dan bunga. Dan pada bagian yang kosong, kak Silvia menyarankan untuk diisi dengan bentuk yang akan dilukis menggunakan air kopi.



Gambar 3.5 Gambar Sketsa *Layout Mix Media Art*

Setelah itu, penulis pergi ke toko Pelant Nursery yang berada sama seperti kantor Riposte, di *Open Door Alam Sutera*. Di sana penulis mencari sekaligus *brainstorming* untuk penggunaan bunga yang sekiranya ukuran dan warnanya selaras dan muat untuk ditempel di *artboard*. Penulis memilih bunga *cosmos* kuning, *pink bugenvill* dan bunga ekor kucing yang juga berwarna *pink* terang. Penulis sengaja memilih warna kuning dan *pink* terang adalah agar menonjol pada nuansa monokrom. Setelah memilih dan memetik bunga, penulis kembali ke kantor Riposte dan mulai membuat *mix media art* tersebut bersama kak Silvia. Menempatkan bunga sesuai sketsa, memotong ukuran bunganya jika perlu, menempel, melukis menggunakan air kopi. Selama proses pembuatan *mix media art*, penulis disupervisi dan dibantu juga oleh kak Silvia.



Gambar 3.6 Gambar *Layout* Desain Meneguk Kopi

Tahapan dari proses pembuatan *mix media art* ini juga dilakukan ke dua desain lainnya untuk *project* ini, masing-masing berjudul, Menikmati Kopi dan Kembali ke Kopi. Setelah proses *assembling* pada semua desain sudah selesai, kami pergi ke percetakan untuk melakukan *scanning* dari ketiga *mix media art*. Hal ini dilakukan untuk melanjutkan proses desain ke digital. Melanjutkan secara digital adalah untuk mempermudah proses finalisasi dan menghindari

kesalahan yang lebih sulit diperbaiki jika dibuat secara langsung, seperti *touch-up* hasil *scan* dan edit foto maupun *background* menggunakan *Photoshop*, dan penulisan teks yang penulis lakukan menggunakan *Procreate*. Pada tahap digital, tugas dibagi-bagi kepada divisi *Deed* agar cepat selesai dan bisa segera dilanjut ke proses produksi dan cetak.



Gambar 3.7 Gambar Hasil *Scanning* Meneguk Kopi

Pada tahap ini, penulis ditugaskan untuk menghilangkan *background* dari hasil *scan* dan dipindahkan ke *artboard* (*background* baru), kemudian *touch-up* hasil *scan*, menambahkan tekstur pada hasil *scan* dengan *photoshop*, memilih warna *background* dengan opsi yang disediakan vendor baju, mencari area yang bisa ditempatkan oleh judul “Meneguk Kopi”, dan menulis teks yang sudah disediakan. Teks yang dibuat oleh kak Adri, berupa sebuah puisi yang menceritakan pesan dari masing-masing desain. Penempatan tulisan teks pada desain “Meneguk Kopi” ditulis sesuai dengan referensi yang diberikan oleh kak Silvia. Oleh karena gaya yang ingin dicapai adalah se-artistik mungkin, penulisan teks ditulis dengan tulis sambung yang

diletakkan menimpa desain (hasil *scan mix media art*) maupun ditimpa desain.



Gambar 3.8 Gambar *Brief* Untuk Proses Desain Digital

Setelah desain final, perancangan ini dilanjutkan ke tahap produksi, yang diatur oleh kek Silvia dengan cukup singkat hingga semua desain berhasil dicetak dan siap untuk dijual di JACOWEEK 2023. Dimana desain akan dicetak poster berbentuk A3 dan A6 (*postcard*). Proses cetak dilakukan di Qualita Company dengan menggunakan bahan kertas Splendorgel 100 gsm. Bahan kertas ini bertekstur tetapi tetap halus ketika dipegang, sehingga hasil cetak sangat bagus dan detail. Selain poster, desain juga disablon di atas baju berbahan polister voxy menggunakan sablon DTF (Direct to Film). Ini adalah karena desain yang dibuat sangat detail, sehingga menggunakan sablon DTF tidak akan menghilangkan detail dari desain yang dibuat.

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 3.9 Gambar Hasil *Merchandise* “Perlahan Bertemu”

Desain yang sudah dicetak dijual di JACOWEEK 2023 sebagai merchandise *limited series* dari kolaborasi antara Pelant Nursery dan Titik Temu. Namun *merchandise limited series* ini bisa ditemukan juga di kafe Titik Temu cabang SCBD.

3.3.1.2 Ilustrasi *Merchandise* “*The Sloth Living: Go With The Sloth*” Untuk *Jakarta Doodle Fest 2023*

Dilansir dari trf.news, *Jakarta Doodle Fest* (JDF) merupakan selebrasi selama tiga hari yang menyorot praktisi dari industri seni dan desain. Acara ini diisi oleh *booth* seni milik kreator terpilih dari Indonesia, dan salah satu *booth* yang ikut berjualan di JDF 2023 adalah Qualita Company. Untuk acara JDF 2023 ini mereka membuka submisi bagi para kreator seni untuk dipilih agar karyanya bisa dicetak dan dijual di *booth* Qualita pada *Jakarta Doodle Fest 2023*. Dengan dibukanya submisi karya, *By Deed* atau divisi desain dari Riposte Group, ingin ikut berpartisipasi dalam submisi karya orisinal yang diadakan oleh Qualita Company. Maka dari itu, kak Silvia menginisiatifkan untuk membuat *merch brand original* berjudul *The Sloth Living*, yang memiliki konsep utama untuk mengingatkan kepada khalayak banyak bahwa dalam hidup kita perlu sesekali beristirahat sejenak dari ramai dan hectic-nya dunia. Istirahat sejenak

ini digambarkan oleh *Sloth*, seekor hewan yang terkenal dengan gerakannya yang lambat.

Brief yang diberikan dari kak Silvia kepada penulis adalah untuk membuat ilustrasi berdasarkan kalimat “*Go with The Sloth*” yang seharusnya adalah “*Go with the flow*”. Tata bahasa yang digunakan cukup *playful* karna hal itu merupakan pendekatan yang ingin dicapai dari brand *The Sloth Living*, *playful* dan nyeleneh. Ilustrasi ini nantinya akan dicetak menjadi poster berukuran A3 dan A5, dan menjadi *sticker*.

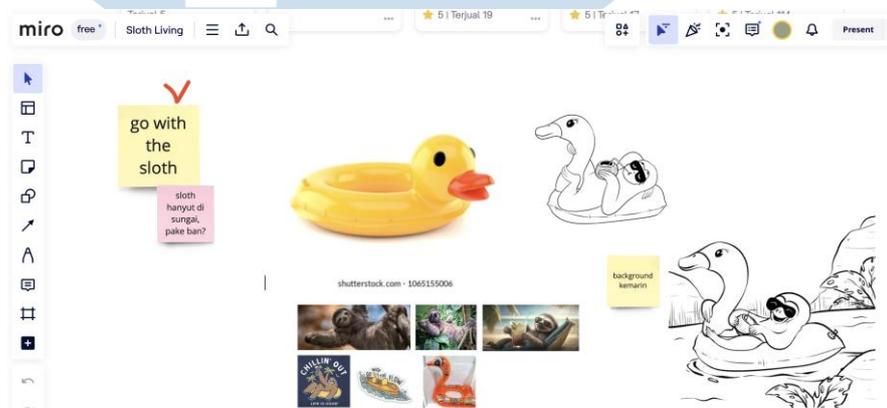


Gambar 3.10 Gambar Merchandise *The Sloth Living*

Pada perancangan gambaran ilustrasi dimulai sedikit lebih mudah karena sejak awal kak Silvia juga sudah memberikan ide gambaran untuk ilustrasi “*Go with The Sloth*”. Dimana akan ada *sloth* yang sedang bersantai di atas ban mengapung mengikuti alur sungai sambil menikmati hutan yang sejuk. Maka dari itu penulis lebih mudah dalam melakukan *brainstorm* dan pembuatan *moodboard*, yang idenya diletakkan di Miro. *Mood-board* tersebut penulis asistensikan kepada kak Silvia via *Slack*. *Mood-board* yang penulis asistensikan berisi *angle* yang diambil, bentuk atau gaya *sloth*, serta *color palette* yang akan digunakan untuk *coloring*.

Setelah *moodboard* telah di-approve oleh kak Silvia, penulis mulai membuat sketsa kasar menggunakan *procreate* dari ilustrasi desain *Go with The Sloth*. Lebih detail, gambaran awal dikembangkan dengan bagaimana *sloth* yang sedang duduk bermalas-malasan di atas ban menggunakan kacamata, sekaligus sedang menikmati minuman kelapa segarnya. Oleh karena karya ini secara gamblang berjudul *Go with The Sloth*, penempatan gambar *sloth* akan diletakkan di tengah sebagai fokus utama yang jelas dan di sekelilingnya akan diisi dengan pohon dan tanaman, karna latar suasana dari *sloth* ini berada cukup di dalam hutan.

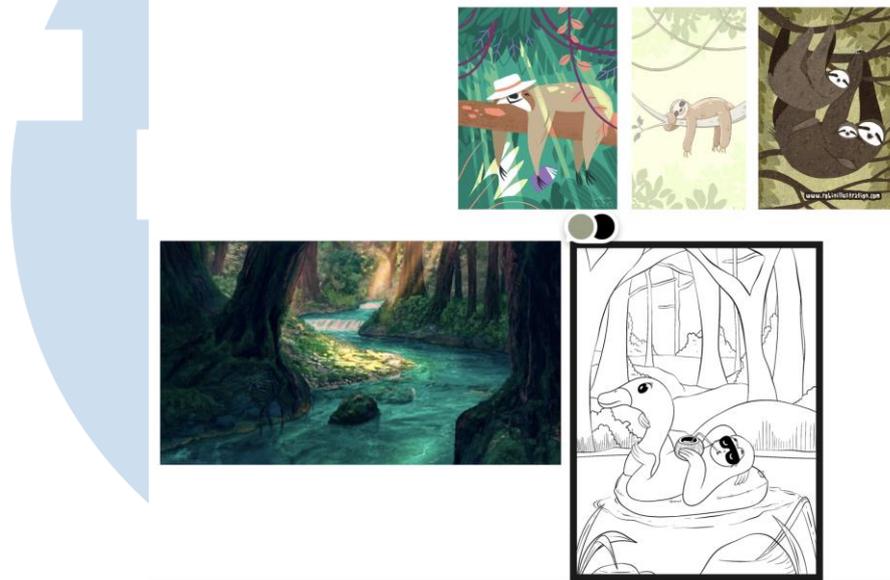
Kemudian penulis asistensikan sketsa kasar tersebut via *Slack* dan *WhatsApp* dengan kak Silvia dan kak Yulio (*illustration consultant*). Revisi yang didapatkan berupa masukan bagaimana bentuk dan gestur *sloth* yang duduk di ban bisa menjadi lebih proporsional.



Gambar 3.11 Gambar Hasil *Brainstorming*, *Mood-boarding*, dan Sketsa

Setelah merevisi hingga memfinalisasi sketsa, penulis melanjutkannya kepada proses *coloring*. Pada tahap *coloring* penulis kembali mengasistensikan *color palette* dan referensi *coloring* via *WhatsApp* dan *Slack* kepada kak Silvia dan kak Yulio. Penulis mendapat masukan dan arahan mengenai pemilihan warna dan teknik *coloring* yang membutuhkan *value* dan *depth* untuk mencapai nuansa hutan yang dalam dengan *sunlight cutting through the trees*. Kak

Silvia memberikan masukan mengenai *color palette* yang seharusnya bisa lebih *soft* atau pastel warnanya, karena nuansa yang ingin dicapai adalah ketenang. Kemudian masukan dari kak Yulio adalah jika dilihat berdasarkan *color palette* dan referensi yang penulis pilih, pewarnaan harus dipastikan untuk dilakukan dengan baik dan benar.



Gambar 3.12 Gambar Sketsa Hasil Revisi Dan Referensi *Color Palette*

Hal ini adalah karna menyangkut kepada *value* dan *depth*. Oleh karena itu penulis juga meminta tips dan trik kepada kak Deva (salah satu rekan kerja satu divisi saat itu) mengenai cara mewarnai yang benar pada bagian *value* dan *depth*.

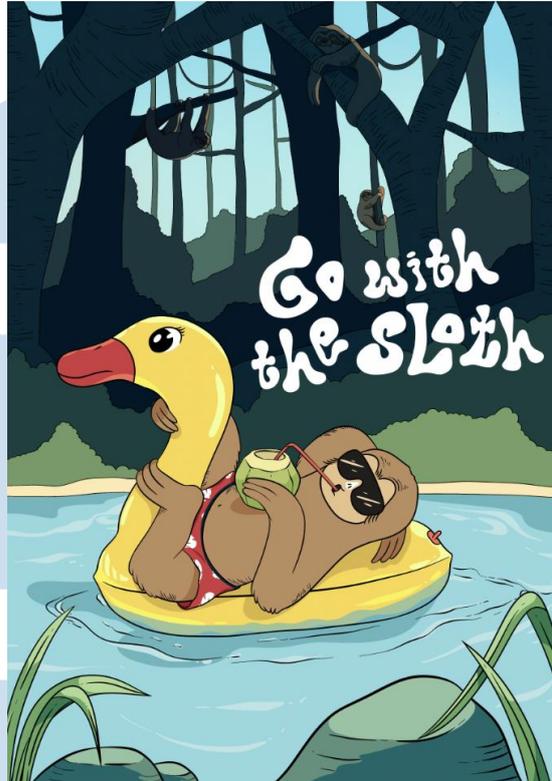
U M I N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.13 Gambar Proses *Coloring Value* Dan *Depth*

Setelah menyelesaikan proses *coloring* dan *rendering*, penulis diminta untuk melanjutkan ke tahap pembuatan teks untuk judul karya, yaitu *Go with The Sloth*. Penulis memiliki ide untuk mengangkat dari kata “*flow*” pada kalimat *go with the flow* itu sendiri, sehingga penulis membuat *type sans serif* agar gayanya dinamis dan tidak kaku. Teks berwarna putih agar teks kontras dan bisa terbaca di tengah ilustrasi yang didominasi dengan warna yang gelap. *Layout* dari teks, penulis tempatkan di area yang tersisa, yaitu dibagian kanan atas dekat dengan ilustrasi *sloth*. Dengan begini, teks akan berfungsi dengan baik sebagai penjelasan dari ilustrasi.

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 3.14 Gambar Art print *The Sloth Living: Go with The Sloth*

Bentuk karya yang di-submit kepada Qualita dari *by Deed* adalah empat desain poster berukuran A3 dan A5, stiker, dan *postcard*. Tidak hanya “*Go with The Sloth*”, brand ini membuat beberapa desain lain, seperti “*Slot Judi Judi Sloth*”, “*Ready Sloth, Gak?*”, “*Brewing Slothly*”, dan permainan kata lainnya. Submisi ini diakhiri dengan kabar baik, dimana *The Sloth Living* berhasil debut bersama dengan beberapa *brand merchandise* lain di JDF 2023.

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 *Art Print Go with The Sloth* di Booth Qualita pada JDF 2023

Karya dicetak oleh Qualita Company menggunakan kertas berbahan Splendorgel 100 gsm untuk poster juga postcard. Kemudian desain juga dicetak menjadi stiker menggunakan bahan chromo yang sifatnya sangat lekat saat sudah menempel. Semua karya ini perdana dijual di *Jakarta Doodle Fest* dan *Jakarta Art Book Fair 2023* yang diadakan 27 – 29 Oktober 2023 lalu.

3.3.1.3 Ilustrasi Konten Unggahan Media Sosial Qualia Coffee

Qualia Coffee adalah sebuah kafe yang berlokasi di BSD, Tangerang Selatan, merupakan salah satu *client* dari Riposte Group. Strategi pengelolaan media sosial mereka adalah dengan mengunggah 15 unggahan setiap bulannya. Unggahan tersebut terbagi menjadi 12 unggahan foto dan 3 unggahan konten *quote* disertai ilustrasi. Pada kesempatan ini, penulis ditugaskan untuk membuat ilustrasi konten unggahan media sosial Qualia Coffee. Tahapan pembuatan konten ilustrasi ini berlaku kepada ketiga konten ilustrasinya.

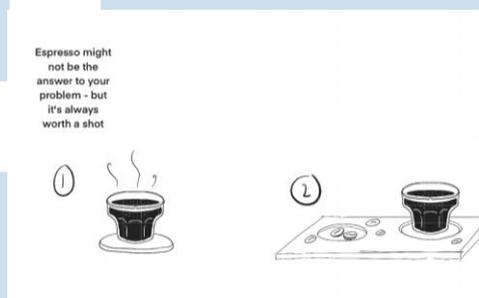
Pertama penulis diberikan 3 *quotes* yang sudah dibuat oleh kak Adri lewat *Asana* yang diatur oleh kak Silvia. Kemudian penulis akan diberi waktu untuk mencari referensi di *Pinterest* dan kemudian membuat sketsa kasar dengan beberapa alternatif, biasanya penulis membuat sekitar 2 – 4 buah alternatif. Pengerjaan dilakukan secara satu persatu, sehingga penulis akan lebih fokus dalam setiap proses pembuatan ilustrasi *quotes*-nya. Karya yang akan penulis angkat disini adalah ilustrasi untuk *quote* yang berbunyi “*Espresso might not be the answer to your problem – but it’s always worth a shot*”. *Brainstorming* dilakukan secara mandiri, dimana biasanya penulis mendapat visualisasi secara eksplisit dari *quotes* atau bisa juga mengulik referensi menggunakan *Pinterest*. Disini penulis mencari inspirasi dan referensi dengan melihat Instagram Qualia.



Gambar 3.16 Gambar *Instagram* Qualia Sebagai Inspirasi

Dengan *quote* ini, ide yang penulis dapatkan cukup eksplisit, dimana penulis langsung menggambarkan *point* utama berupa secangkir *espresso* saja. Alternatif yang penulis berikan cukup sederhana,

karena perbedaannya hanya ada pada bentuk *coaster* dari gelas *espresso*. Yang pertama *coaster* berbentuk bulat, yang mana secara komposisi lebih *straightforward* dalam menunjukkan fokus yang ada di tengah. Ini dilakukan untuk menggambarkan kata “*shot*”. Dan alternatif kedua adalah *coaster* yang penulis gambarkan sesuai bagaimana *Qualia* menyuguhkan kopi kepada pelanggan mereka. Memberikan komposisi yang terlihat lebih lebar dan fokus yang bisa terbelah. Namun elemen visual lain yang ada di samping *espresso* tetap dibuat tidak mengalahkan fokus dari *espresso*-nya.



Gambar 3.17 Gambar Sketsa Konten Ilustrasi *Quotes Qualia Coffee*

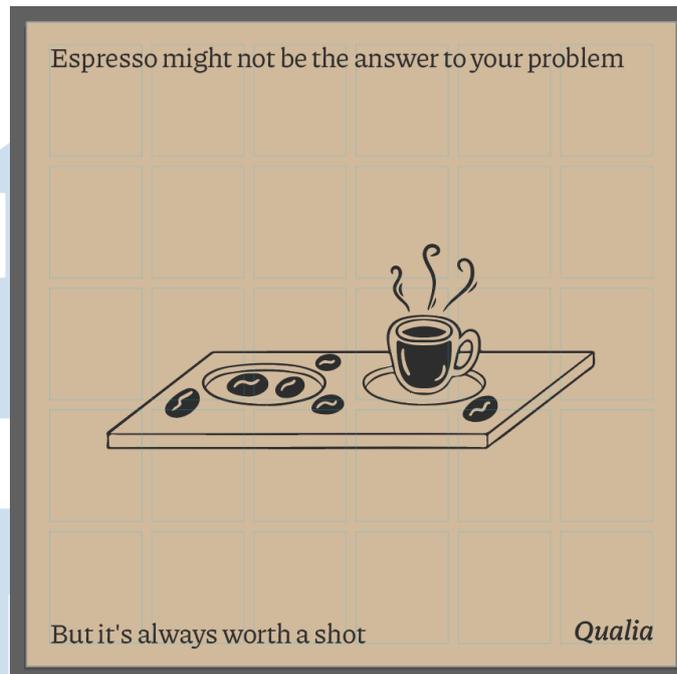
Sketsa kasar ini penulis asistensikan kepada kak Silvia via *Slack*. Pada tahap ini beliau memilih untuk menggunakan alternatif kedua, dan memberikan revisi mengenai cangkir *espresso*. Dimana cangkir yang penulis buat terlalu besar dibandingkan cangkir *espresso* yang sesungguhnya. Dari sini, penulis melakukan revisi yang setelah di-approve, penulis lanjut ke tahap digitalisasi dan *vectorize*. Awalnya penulis membuat sketsa ilustrasi di *Procreate*, sekarang dipindahkan ke *Adobe Illustrator* (Ai) agar resolusi lebih tajam. Selain *vectorizing*, penulis juga mulai mengatur *layout* dan komposisi dari ilustrasi menggunakan *grid*, peempatan teks dan logo yang sudah tersedia di dalam file Ai *Qualia Coffee*.



Gambar 3.18 Gambar Final Sketsa Unggahan Konten Media Sosial Qualia Coffee

Setelah penulis memindahkannya ke Ai, penulis biasanya akan melakukan *image trace* kepada ilustrasi yang telah dibuat sebelumnya. Ini dilakukan apabila ilustrasi pecah atau terlalu *pixelated*. Ketika melakukan *image trace*, penulis akan memilih opsi *image trace* yang hasilnya paling bagus, karena terkadang penggunaan *image trace* cukup membuat hasilnya tidak rapi. Dilanjutkan ke pada tahap finalisasi, penulis akan mengatur komposisi keseluruhan agar seimbang dan mengganti warna *background* sesuai *color palette* yang sudah disediakan di dalam *file*. Selama mengerjakan ilustrasi dari *quote* untuk Qualia Coffee, *layout* dari konten ilustrasi sudah ditentukan oleh Riposte Group. Ilustrasi akan diletakkan di tengah, kemudian teks dan logo akan ditempatkan, baik di bawah, di atas, ataupun keduanya, tergantung seberapa panjang teks, yang disesuaikan dengan logo.

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 3.19 Gambar Final Unggahan Konten Media Sosial Qualia Coffee

Pada bagian *layouting* penulis hanya mengikuti *guide* yang sudah disediakan dari *file* yang diberikan. *Guide* ini membantu penulis menempatkan teks *quote* di tempat yang benar dan menghasilkan komposisi yang seimbang. Contohnya pada karya ini, *quote* yang diberikan ternyata cukup panjang, sehingga penempatan *quote* ditaruh di bagian atas dan bawah. Pemenggalan kalimat juga disesuaikan dengan bagaimana teks nyaman dibaca. Pada karya ini, teks atas lebih panjang dibandingkan teks yang ada di bawah. Agar komposisi seimbang, penempatan logo diletakkan di bawah bagian kanan.

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 3.20 Gambar Unggahan Konten Media Sosial Qualia Coffee

Jika sudah selesai dan sudah di-approve, hasil ilustrasi akan dimasukkan ke dalam *folder Google Drive* milik Qualia Coffee sesuai dengan bulannya. Yang nantinya akan diunggah ke Instagram Qualia Coffee sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan.

3.3.1.4 Animasi Logo Sederhana Antara Suara

Anantara Suara merupakan promotor musik yang pernah menjadi *client rebranding* Riposte Group. Pada tugas kali ini, penulis diminta untuk membuat animasi logo sederhana Antara Suara untuk dimasukkan ke portofolio *by Deed* yang akan di-upload di *Behance* pribadi Riposte. Penulis dijelaskan mengenai *rebranding* yang sudah pernah dilakukan oleh Deed via *G-meet* oleh kak Silvia. Kemudian beliau memberikan *brief* untuk pembuatan animasi ini dengan catatan agar animasi logo dibuat dinamis, dari segi gerakannya maupun bentuknya. Apalagi logo yang telah dibuat oleh *Deed* untuk Antara Suara menggambarkan

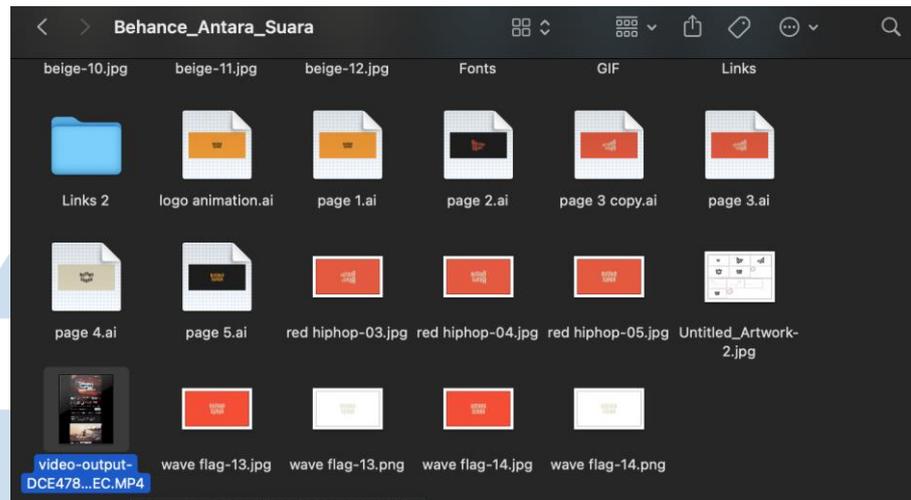
gelombang suara dari musik. Dan beliau juga memberikan salah satu referensi animasi sederhana seperti yang diinginkan.



Gambar 3.21 Gambar Logo Antara Suara

Pada tahap pertama dalam *brainstorming*, penulis kembali membuka *pitch-deck* Antara Suara untuk mencari inspirasi, gambaran, dan ide dari bentuk *motion* yang ingin dibuat untuk animasi. Di dalam *pitch-deck*, penulis menemukan *supergraphic* Antara Suara yang desainnya disesuaikan dengan masing-masing *genre* musik. Dari sini, penulis mendapatkan sebuah konsep untuk membuat *motion* yang juga disesuaikan dengan masing-masing *genre*. Hal ini adalah karena Antara Suara merupakan promotor musik untuk banyak *genre*, maka dari itu *motion* yang dibuat harus memiliki esensi dan *feel* dari musik itu sendiri.

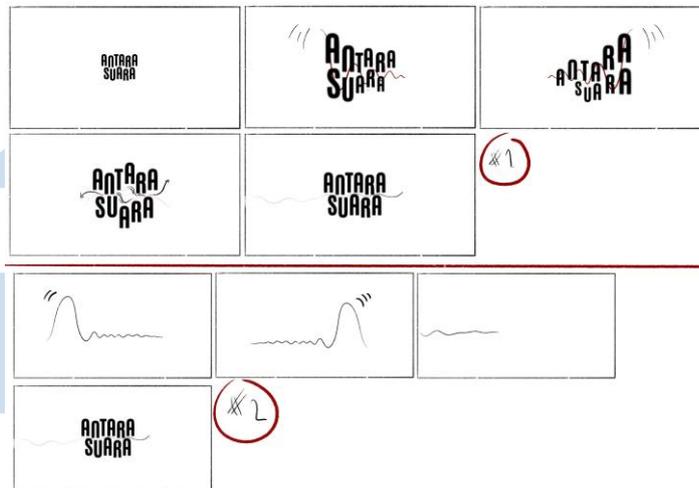
Dengan konsep tersebut, penulis memulai proses perancangan ini dengan mencari *free background music* di *YouTube* terlebih dahulu. Hal ini juga merupakan bagian dari tahap *brainstorming* penulis untuk mempermudah penulis membayangkan *motion* logo pada masing-masing *genre*. Penulis memilih 3 *genre* untuk animasi berdurasi 15 detik, yaitu *rock*, *hip-hop latin*, dan *pop*. Dilanjutkan dengan menggabungkan 3 musik tersebut (berbentuk *screen-record* dari *handphone*) menjadi 1 musik dengan format video. Nantinya video tersebut akan di-convert menjadi MP3.



Gambar 3.22 Gambar Hasil Gabungan *Background Music* Format MP4

Setelah itu penulis baru melakukan sketsa *storyboard* untuk menuangkan ide yang dimiliki. Logo akan bergerak sesuai dengan ciri khas dari *genre* musiknya dan perpindahan antar *genre* akan bergerak seperti bentuk *volume*. Pertama pada *motion* saat musik *rock*, ciri khas dari musik ini sendiri adalah keras. Sehingga *motion* pada *genre rock*, logo akan bergerak mengikuti *beat* atau *bass* yang kencang ke arah kiri dengan mengikuti video tutorial di kanal *YouTube Motion Window*. Kemudian transisi dengan bergerak ke kanan saat berpindah ke *genre* musik *hip-hop latin*, dimana perpindahan ini penulis ikuti caranya dengan melihat video tutorial di kanal *YouTube Olufemii*. Dilanjutkan kepada perpindahan *genre pop*, penulis memiliki ide huruf logo menyala satu persatu mengikuti melodi musik. Dan diakhiri dengan logo kembali ke posisi semula.

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 3.23 Gambar Sketsa *Storyboard* Antara Suara

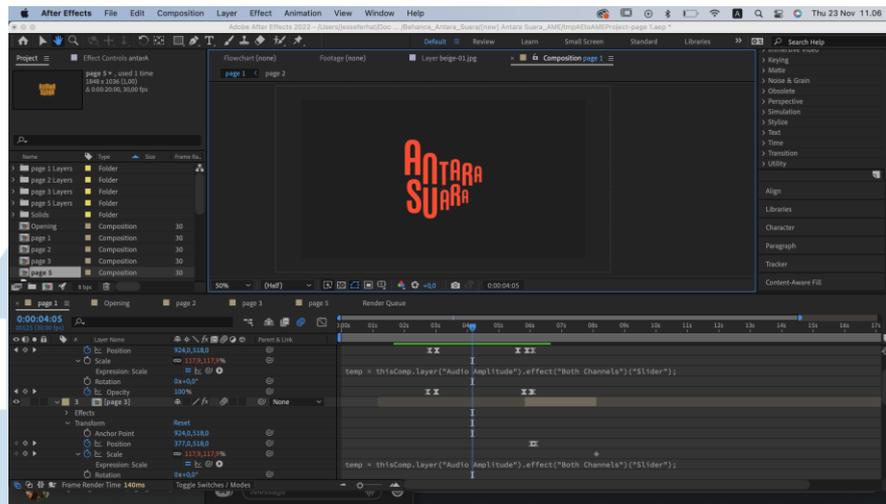
Setelah melakukan sketsa, penulis mengasistensikannya kepada kak Silvia via *Slack*, dan pada asistensi ini kak Silvia menyetujui sketsa yang pertama. Setelah itu penulis diminta untuk membuat *still layout* terlebih dahulu menggunakan *Adobe Illustrator* (Ai) sebelum bermain ke *Adobe After Effects* (Ae). Ini dilakukan untuk mengatasi kesalahan *layout* dan warna sebelum mengeksekusi ke bagian animasi, sehingga pekerjaan yang dilakukan akan lebih efisien. Disini penulis menggunakan warna dari *color palette* yang sudah ada dari Antara Suara dan menyesuaikan gabungan warna dengan *scene genre* yang dipilih. Seperti pada *genre rock*, penggabungan warnanya adalah hitam dengan merah agar terlihat kuat dan keras. Kemudian *hip-hop latin* menggunakan merah dengan putih agar terasa nuansa fun dan seksi. Terakhir adalah *pop* menggunakan warna putih dan hitam agar terlihat kontras saat huruf muncul satu persatu.

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



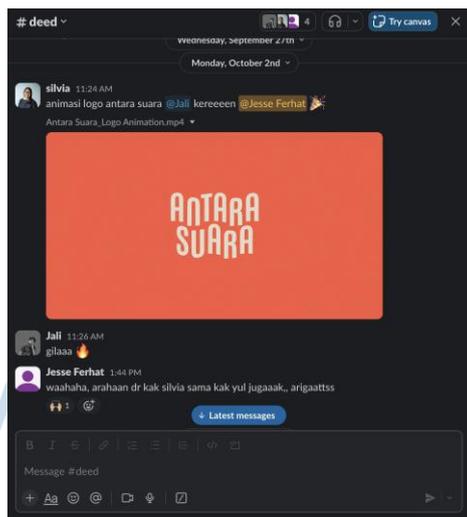
Gambar 3.24 Gambar *Layout Still* Animasi Antara Suara

Kemudian setelah membuat *still layout*, *storyboard* kembali diasistensikan kepada kak Silvia. Setelah disetujui, penulis bisa melanjutkan dengan penggunaan Ae untuk membuat animasi. Tugas ini disupervisi oleh kak Silvia dan kak Yulio (*animation/ illustration consultant*). Maka dari itu, setelah penulis mencoba untuk membuat animasi sesuai dengan *storyboard*, penulis melakukan asistensi kepada kak Silvia dan juga kak Yulio. Pada asistensi pertama, penulis mendapatkan masukan dari kak Yulio mengenai *motion* logo saat masuk ke *genre hip-hop*. Musik *hip-hop* yang penulis ambil sedikit memiliki nuansa samba (latin) di dalamnya, sehingga masukan yang diberikan adalah untuk mengganti pergerakan hentakkan pada logo menjadi lambaian seperti bendera yang berkibar agar sesuai dengan nuansa musik. Pada efek kibaran penulis menggunakan *wave warp effect* mengikuti video tutorial dari *YouTube iraFX Studio*.



Gambar 3.25 Gambar Proses Animasi Antara Suara

Kemudian masukan yang kedua adalah pergerakan logo saat di *genre pop*. Daripada huruf pada *logotype* menyala satu per satu sesuai dengan melodi musik, lebih baik huruf yang menyala menggambarkan bagaimana kunci gitar di tekan. Seperti 1 huruf bagian atas menyala bersama 2 huruf bagian bawah juga menyala. Dan masukan lainnya seperti penggunaan *ease in*, *ease out*, dan *easy ease* yang bisa disesuaikan lagi agar *motion* lebih mulus. *Work-flow* dilakukan terus seperti itu, hingga animasi di-approve oleh kak Silvia dan kak Yulio.



Gambar 3.26 Gambar Hasil Animasi Antara Suara

Animasi yang sudah selesai bisa dikirim kepada kak Silvia menggunakan *link we-transfer* via Slack untuk digabungkan dengan

materi lain yang akan dimasukkan ke dalam portfolio desain untuk nantinya di *upload* ke *Behance* pribadi Riposte Group.

3.3.1.5 Animasi Logo Sederhana *Puyo Turns Ten*

Animasi logo sederhana untuk *Puyo Turns Ten* ditugaskan kepada penulis untuk dimasukkan ke dalam portofolio desain *by Deed* yang akan diunggah di *Behance* pribadi Riposte. Sama seperti proses pembuatan animasi yang sebelumnya, penulis dijelaskan terlebih dahulu mengenai client-nya sendiri, yaitu *Puyo Desserts* via *Slack* dan *G-meet*. Disini *branding* mereka adalah untuk merayakan Puyo Desserts yang ke-10 tahun. Oleh karena itu, konsep yang ingin dicapai adalah untuk membuat *motion* yang *festive* dan *fun* agar menggambarkan perayaan dari Puyo Turns 10 sendiri.



Gambar 3.27 Gambar *Brief* Animasi Logo *Puyo Turns Ten*

Di dalam *G-meet* bersama kak Silvia dan kak Jali (salah satu *graphic designer* Riposte Group), kami membahas perancangan keseluruhan portofolio desain. Juga membahas bersama mengenai *motion* dari *logomark*, dimana kak Silvia memberikan ide agar puyo terlihat *jiggling* karena sifatnya adalah puding. Saat pembahasan berlangsung, penulis sekaligus menunjukkan referensi video tutorial untuk *jiggling pudding* lewat *YouTube*.

Beberapa *link* dan tutorial tersebut disetujui dan setelah melakukan *G-meet*, penulis sudah bisa memulai pembuatan animasi menggunakan *Ae*. Kali ini proses pembuatan sketsa *storyboard* tidak dilakukan, karna saat pembahasan, kita semua sudah sepaham tentang gambaran *motion* yang akan dibuat. Pada pembuatan animasi tutorial pertama yang digunakan adalah tutorial dari *ECA Brams* di *YouTube*, dimana *jiggling pudding* bergerak dari kanan ke kiri. Dalam proses pembuatan animasi ini, penulis belajar menggunakan *puppet tool* dan *layer null* untuk mengendalikan *jiggling motion* pada puding. Penulis juga belajar untuk meng-edit *expression* dari suatu *layer*. Pada video tutorial, *youtuber* tersebut mengarahkan penulis untuk mendapatkan *expression script* dari *website graymachine.com* yang memberikan *script expression* untuk beberapa *motion* yang sering digunakan, dan dalam *project* ini adalah *Inertial Bounce*. Setelah *motion* selesai, penulis merasa bahwa *motion jiggling* pada puding sebenarnya kurang terlihat. Hal ini adalah karena bentuk puding pada *logomark* lebih *compact* dibandingkan contoh puding yang ada pada tutorial.



Gambar 3.28 Gambar Hasil Animasi Logo Pertama

Oleh karena itu saat asistensi, kak Silvia memberikan masukan untuk mengubah *motion jiggling* yang awalnya dari kanan ke kiri, menjadi dari atas ke bawah. Kemudian penulis mencoba mencari video tutorial yang sesuai dengan *motion* yang diinginkan. Setelah mendapatkan video tutorialnya, penulis mengaplikasikannya ke animasi yang

dibuat. Pada proses ini penulis kembali belajar tentang hal baru di *After Effects* yaitu *effect warp* dari video tutorial pada kanal *YouTube* *Hoop Studios*. Dengan menggunakan *effect* ini, kita dapat mengatur *bend* secara vertikal maupun horizontal dari sebuah bentuk. Setelah mencoba mengikuti video tutorial, hasil dari *motion jiggling* lebih terlihat dibandingkan dengan yang pertama. Ketika penulis melakukan asistensi, kak Silvia juga mengatakan bahwa *motion jiggling* lebih terlihat pada percobaan animasi kedua.



Gambar 3.29 Gambar Hasil Animasi Logo Kedua

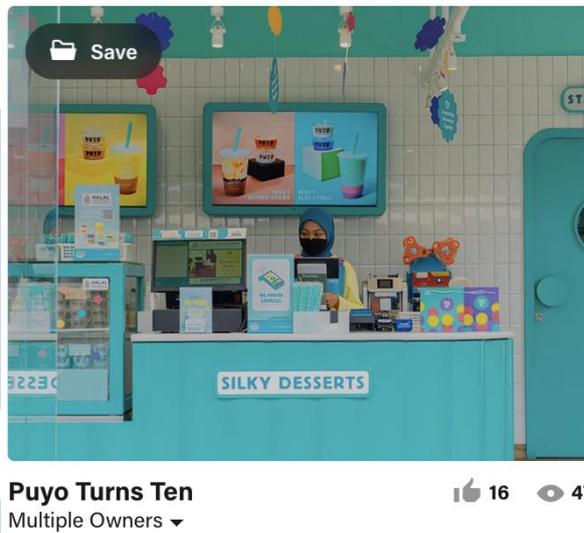
Setelah animasi puding selesai, penulis melanjutkan proses animasi ke bagian *motion* topi dan angka 10 yang ada di dalam puding. Di tahap ini penulis kembali melihat kepada konsep awal, dimana mengangkat kesan *festive* untuk merayakan ulang tahun *puyo desserts* yang ke-10. Pada bagian kedua ini, penulis memiliki ide untuk memperbesar *scale* dari puding, dan membuatnya maju. Dan karena pergerakan maju cukup cepat, membuat topi yang digunakan tergelincir sedikit ke kanan dan setelah itu topi akan bergerak ke tempat semula. Pada proses pembuatan, penulis mencoba membuat *motion* sendiri tanpa melihat tutorial. Penulis menggunakan *scale*, *position*, dan *easy ease*. Kemudian penulis mengasistensikan keseluruhan animasi kepada kak Silvia dan kak Jali. Kak Jali memiliki ide tambahan, untuk memberikan sifat untuk angka 0 di tahap animasi bagian kedua. Ketika topi terjatuh, angka 0 mengangkat topi untuk balik ke tempat

semula sehingga angka 0 akan sedikit bergerak seperempat berputar untuk terlihat seperti membenarkan topi yang tergelincir. Revisi dilakukan dan setelahnya penulis melakukan asistensi keseluruhan animasi kepada kak Yulio.



Gambar 3.30 Gambar Proses Animasi Topi Logo Kedua

Saat asistensi ini, kak Yulio merasa animasi sudah baik. Namun ada masukan tambahan, dimana daripada topi hanya tergelincir ke kanan, topi lebih baik lompat berputar *mid-air* untuk menggambarkan *excitement* dari konsep *festive* ini. Catatan kak Yulio juga menambahkan ketika topi lompat dan berputar *mid-air*, angka 0 akan sedikit *squeezed* ke arah atas. Dan catatan terakhir dari kak Yulio adalah untuk penggunaan *follow-through* pada *motion* putaran topi. Yaitu gerakan *delay* pada dua ujung di salah satu titik tumpu yang sama. Pada *case* ini, ujung topi akan lebih terlambat kembali ke posisi semula, dan gerakan ini juga dibuat sangat *subtle* karna merupakan detail kecil agar terasa organik dan realistis.



Gambar 3.31 Gambar *Behance Design Portfolio Puyo Turns Ten* by Deed

Dan itu merupakan revisi terakhir dari *project* animasi ini, sehingga setelah penulis sudah selesai dengan animasinya, penulis langsung mengirim file-nya kepada kak Silvia via *Slack*. Portofolio desain ini akhirnya diunggah di beberapa media sosial milik Riposte Group, seperti *Behance*, *Instagram*, dan *LinkedIn*.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang ditemukan selama menjalani program kerja magang di *Riposte Business and Design* adalah dimana penulis merasa belum sepenuhnya terbuka dengan *Riposte Group*. Hal ini muncul bukan karena lingkungan *Riposte Group*, melainkan karena penulis masih malu dan merasa tidak enak untuk membuka diri kepada *Riposte Group* yang sudah lebih dahulu kenal satu sama lain lebih lama.

Kemudian kendala kedua yang ditemukan dalam proses pengerjaan tugas adalah, penulis pernah beberapa kali lupa untuk meng-cross-check kembali langkah-langkah yang penulis harus lakukan dalam menjalani tugas. Hal tersebut membuat tugas yang dijalani penulis harus mengulang ke tahap sebelumnya, sehingga tugas yang diberikan menjadi kurang efisien.

Kendala ketiga yang pernah penulis alami adalah dimana penulis merasa masih belum sepenuhnya menguasai *software Adobe After Effects*,

sehingga cukup membuat penulis tidak percaya diri untuk mengerjakan tugas yang berhubungan dengan animasi. Namun seiring berjalannya waktu, penulis belajar lebih dalam penggunaan *Adobe AE* karena semakin sering penulis mendapatkan tugas untuk membuat animasi.

Kendala terakhir yang sangat spesifik pada salah satu karya adalah dimana penulis harus bekerja dengan ketakutan penulis, yaitu bunga. Pada karya kolaborasi “Perlahan Bertemu” antara Pelant Nursery dengan Titik Temu, bahan-bahan yang digunakan meliputi, tanaman/ bunga, kopi, dan foto. Tanaman/ bunga perlu dipilih dan dipetik langsung dari kebun Pelant Nursery yang setelah itu penulis harus mengatur *layout* dan komposisi dari penempatan bahan-bahan tersebut. Sehingga dalam pembuatan karya ini, penulis banyak bekerja dan berhadapan langsung dengan bunga.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi untuk kendala pertama adalah dimana penulis hanya perlu lebih terbuka dengan lingkungan sosial dan kantor di Riposte Business and Design. Hal ini didorong dari bagaimana mereka menunjukkan pribadi yang sangat hangat, ramah, dan humoris. Dengan begitu, membuat penulis lebih santai untuk terbuka dengan lingkungan kantor.

Untuk kendala kedua, penulis dan *supervisor* telah sama-sama membahas akan hal ini. Yang kemudian menetapkan untuk kedepannya bisa saling mengingatkan dan *cross-check* mengenai langkah yang akan dikerjakan. Melakukan sesuai tahapan agar lebih efektif dan efisien dalam menjalani tugas yang diberikan. Namun di luar dari pembahasan bersama, penulis juga perlu lebih memperhatikan arahan, dengan menulis di notes agar mengingat tahapan dan menjalani tugas yang diberikan dengan lancar.

Solusi untuk kendala ketiga adalah sebelum hari dimana penulis memulai mengerjakan tugas yang memerlukan animasi, penulis kembali melihat tutorial dari penggunaan *adobe after effects*. Hal ini dilakukan untuk *refreshing* ilmu yang telah diberikan pada perkuliahan agar bisa

mengaplikasikannya kepada tugas yang diberikan. Dan beruntung juga, *illustration consultant* perusahaan memiliki keahlian dalam penggunaan *adobe after effects*. Sehingga ketika adanya pertanyaan atas limitasi penulis dalam penggunaan *software* tersebut, penulis bisa bertanya lebih spesifiknya kepada beliau.

Dan solusi terakhir untuk kendala keempat adalah, penulis mengetahui bahwa pembuatan karya ini merupakan sebuah tanggung jawab yang sudah dipercayakan oleh perusahaan kepada pekerjanya. Sehingga dengan menyadari hal tersebut, penulis bisa menyampingkan rasa tidak nyaman dan lebih fokus kepada tugas yang diberikan dan keseruan yang ternyata terdapat di dalam prosesnya.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA