

BAB III

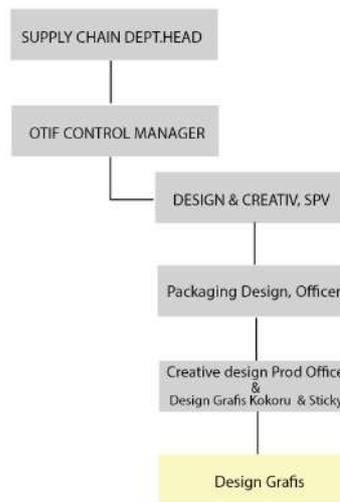
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada saat magang, penulis melakukan beberapa peningkatan dan juga kreasi yang awalnya dimulai dari bentuk flat design packaging maupun wrapper untuk kertas yang kemudian menciptakannya dalam bentuk visual 3D dengan cara melakukan mockup, membuat intagram post dan juga reels untuk Instagram pada akun kokoru. Dalam kedudukan ini penulis tidak hanya mengeksplorasi bagaimana cara melakukan mockup hingga membentuk 3D akan tetapi penulis juga mengeksplorasi elemen desain serta membangun relasi dengan rekan kerja.

3.1.1 Kedudukan

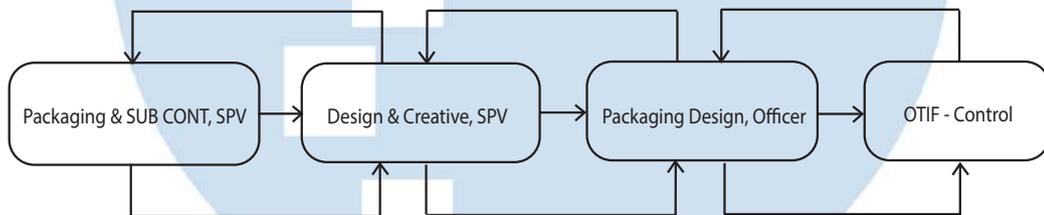
Jabatan penulis pada saat di tempat magang adalah sebagai OTIF Control. Yang dimana penulis berperan dalam mengerjakan proyek yang menyangkutkan sebagai ide kreatif serta konsep untuk visual seperti melakukan 3D mockup sebagai kebutuhan officer dalam mempermudah bagi *user* untuk membayangkan letak serta posisi dari design yang awalnya tidak mempunyai garis bantu dan hanya berbentuk 2D. Melakukan video dan membuat post Instagram untuk keperluan akun pada Instagram kokoru.



Gambar 3.1 Bagan Kedudukan

3.1.2 Koordinasi

Selama magang penulis yang berkedudukan OTIF control, yang akan mengkoordinasi menjadi bagian dalam mendekati kunci kesuksesan dalam proyek. Alur dalam koordinasi pekerjaan penulis pertama-tama akan dimulai dari Packaging & SUB, CONT, SPV yang meminta untuk dibuatkan mockup dalam bentuk 3D maupun design ke *social media*, menyampaikan kepada *Design & Creative, SPV* dan memberitahukan kepada *Packaging Design, Officer* dan memberitahukan kepada *OTIF-Design* untuk mengerjakan design.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

Kedudukan saya dikantor adalah sebagai design grafis yang bekerja untuk membantu Packaging Design, Officer maupun Creative design Prod officer dan juga Design grafis kokoru & Sticky Officer. Disini saya membantu para officer untuk mengerjakan design post Instagram kokoru dan juga mockup box

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan tabel yang penulis lakukan selama melaksanakan magang.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	6-9 Febuary 2024	Mempelajari cara membuka aplikasi SAP, mengerjakan 3D mockup untuk box serta wrapper untuk kertas A4 70g 5x500sh dan F4 70g 5x500sh	Melakukan mockup dari hasil desain yang sudah dibuat oleh user sebelumnya dan menetapkan desain tersebut ke dalam mockup dalam bentuk 3D

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
2.	12 Febuary 2024	Mengerjakan 3D mockup box dan transparent wrapper untuk A4 80g 5x500sh.	Melakukan mockup dengan hasil desain yang sudah jadi lalu diaplikasikan ke dalam bentuk mockup 3d selain itu desainer juga harus mengaplikasikan warna sesuai dengan warna yang tertera pada label box
3.	13, 15- 16 Febuary 2024	Mengerjakan mockup tipe SIDU A4 80g 10x250sh cover rainbow dan SIDU A4 80g 20x50sh plastic bag	Melakukan mockup dengan hasil desain yang sudah jadi lalu diaplikasikan ke dalam bentuk mockup 3d selain itu desainer juga harus mengaplikasikan warna sesuai dengan warna yang tertera pada label box
4.	19-20 Febuary 2024	Mengerjakan Video di aplikasi Adobe After Effect karya pesawat kokoru	Merancang latarbelakang video dengan adobe illustrator kemudian diaplikasikan ke adobe after effect dan membuat latarbelakang ssert akarya pada kokoru pesawat yang dapat bergerak
5.	21-23 Febuary 2024	Mengerjakan Video di aplikasi Adobe After Effect karya Badut kokoru	Merancang latarbelakang video dengan adobe illustrator kemudian diaplikasikan ke adobe after effect dan membuat latarbelakang serta karya pada kokoru badut yang dapat bergerak
6.	27 Feb- 20 Mar 2024	Mengerjakan Instagram feed untuk keperluan kokoru	Mendesain berbaagai macam jenis bentuk kokoru yang sudah dibuat dengan membuat berbagai macam jenis pertanyaan, ucapan untuk event-event tertentu seperti lebaran, hari ibu, hari nyepi dll
7.	21-28 Mar 2024	Mengerjakan Instagram feed untuk keperluan kokoru	Melanjutkan mengerjakan Instagram kokoru dengan berbagai jenis event sesuai dengan karakter kokoru

No	Minggu	Proyek	Keterangan
8.	03-22 April 2024	Mengerjakan video untuk Instagram kokoru	Mendesain, mencari berbagai macam referensi yang mendukung kokoru menggunakan aplikasi adobe after effect dan adobe illustrator
9.	23-26 April 2024	Merevisi video	Menambahkan gerakan yang kurang pada video serta menambahkan logo kokoru pada video tersebut
10.	29-30 April 2024	Mempersiapkan workshop kokoru	Membuat label yang akan diaplikasikan pada souvenir kokoru serta melakukan dokumentasi video pada workshop kokoru saat dilaksanakan
11.	02-06 April 2024	Mengerjakan video dokumentasi workshop kokoru	Melakukan cut dan edit video dengan menggunakan hp serta aplikasi adobe after effect

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

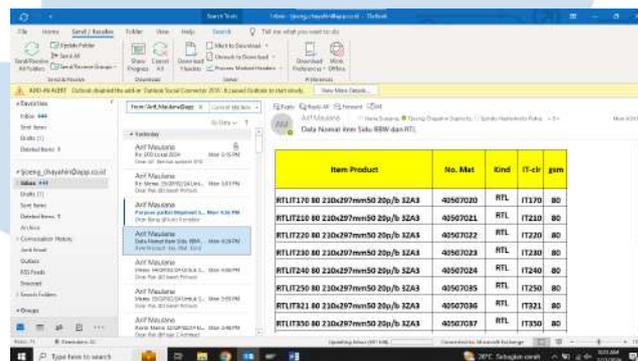
Saat melakukan magang, penulis dilandaskan dengan cara bereksplorasi dan melakukan pelaksanaan konsep dengan mengembangkan ide yang menarik pada proyek yang telah dierikan. *OTif-Control* memberikan penulis kepercayaan untuk membuat *mengaplikasikan design* kedalam *mockup* gambar dalam bentuk 3D. hasil dari Mockup 3D dan design pada packaging box maupun *wrapper* untuk kertas yang bermerek SIDU yang telah dibuat oleh *Otif-Design*. Penulis merunjuk kedalam beberapa proyek tersebut karena menyangkutkan gabungan dengan keahlian suatu desain grafis cara berpikir kritis bagaimana cara membayangkan tampak pada design lalu diaplikasikan ke bentuk mockup 3D yang bertujuan untuk membantu para user yang akan membuka kode material produk langsung terarah dengan diberikan mockup tersebut serta dengan keterangannya kode material pada top box, bottom box, wrapper maupun pada box label yang berada pada box tersebut

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Proses pelaksanaan magang, penulis akan memulai dari cara mendownload design yang tertera pada program SAP

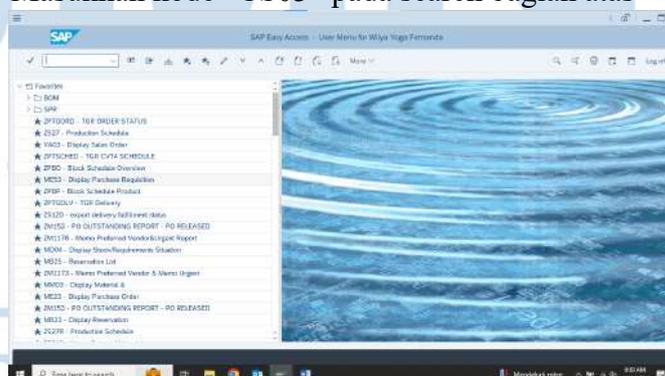
Cara pertama dalam membuka SAP Logon 760

1. Buka outlook terlebih dahulu pada laptop yang telah disediakan, lalu cari anggota yang bernama Arif Maulana pada search yang telah dikirimkan kore untuk dibuka kedalam Aplikasi SAP
2. Melakukan copy pada No. Mat (Material) yang telah diberikan lalu perlahan melakukan copy No. Mat tersebut secara satu persatu yang nantinya akan dimasukkan kedalam program SAP



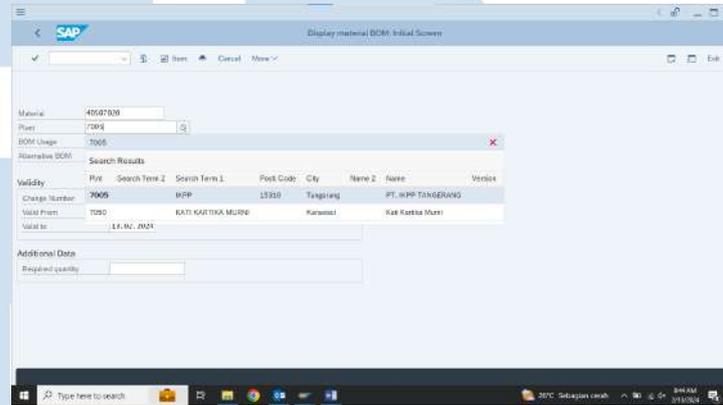
Gambar 3.1 Tampilan pada aplikasi Outlook

3. Setelah membuka pada tampilan SAP setelah itu masukkan password yang telah diberikan oleh officer kemudian pencet enter lalu tampilan pun akan terbuka seperti gambar yang sudah tertera dibawah lalu Masukkan kode “CS03” pada search bagian atas



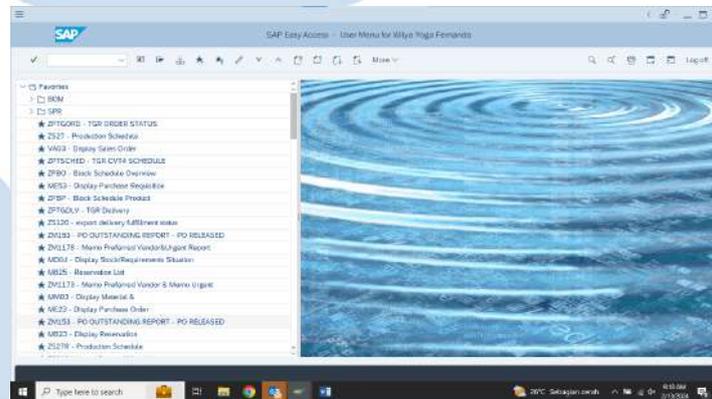
Gambar 3.2 Tampilan awal program SAP Logon 760

4. Tampilan akan berubah kemudian masukkan kode material yang sebelumnya buka pada aplikasi outlook, masukkan kode *plant* yang harus diingat “7005” dan *BOM Usage* “1” lalu enter



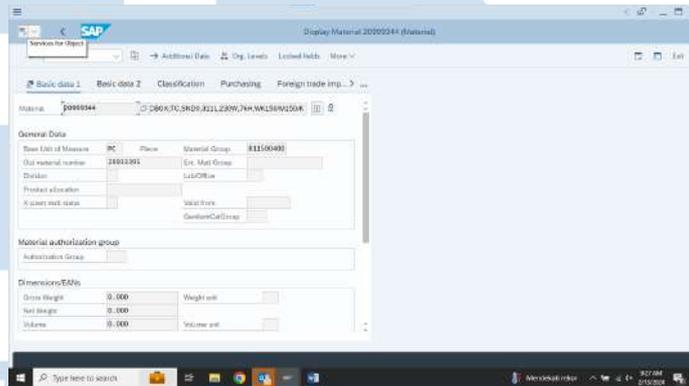
Gambar 3.3 Tampilan pada kode 7005

5. Tampilan akan berubah, lalu copy nomor pada *component*. Buka new GUI Pada window yang berbentuk bintang pada pojok kanan atas Masukkan kode “MM03” untuk melihat maupun mendownload gambar



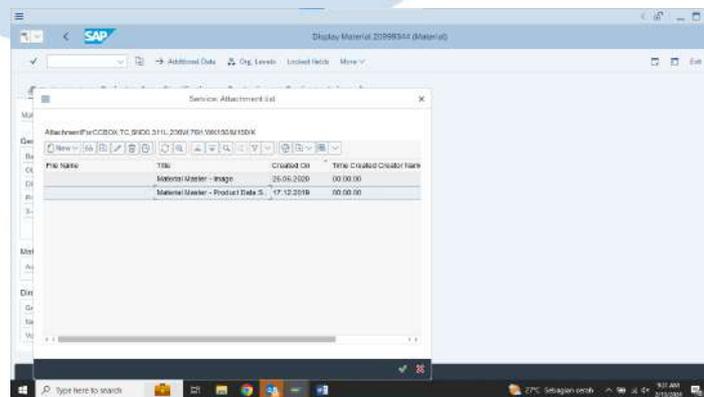
Gambar 3.4 Tampilan untuk membuka tab baru

- Masukkan kode material pada component untuk melihat gambar dan mengklik *select view* lalu centang *basic data 1*. Tampilan akan menampilkan *select view* lalu centang *basic data 1*



Gambar 3.5 Tampilan untuk mengklik *service for object*

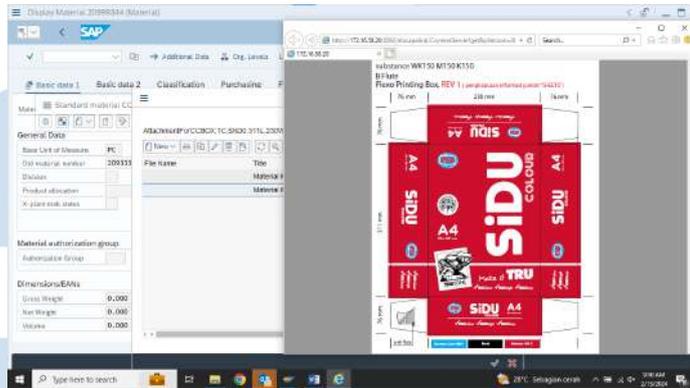
- Pilih pada bagian pojok kiri yang dinamakan *Service for object* lalu enter. Setelah muncul standart material lalu pilih yang *Attachment file* dan enter



Gambar 3.6 Tampilan *Attachment file*

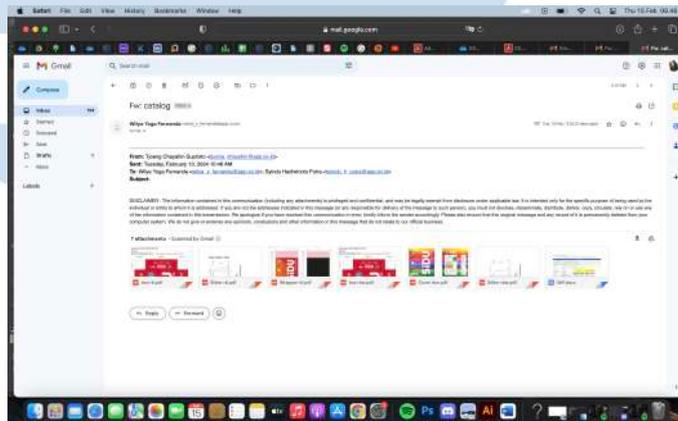
- Setelah muncul service attachment list pilih yang bagian ke dua untuk melihat gambar lalu pencet enter. Pencet Allow dan gambar akan muncul pada tab baru

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.7 Tampilan gambar 2D

9. Tampilan akan muncul seperti gambar setelah itu melakukan download lalu akan dikirimkan melalui email dan mockup design pun siap untuk dibuat pada aplikasi Photoshop.



Gambar 3.8 Tampilan Email

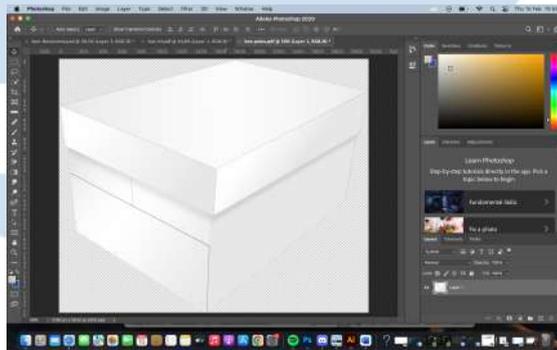
3.3.1.1 Melakukan mockup untuk kertas yang berukuran A4 80g 5s pada box serta plastic bag

1. Brief

Desainer diberikan tugas untuk mengaplikasikan mockup pada tipe SIDU yang berukuran tipe SIDU A4 80g 20x 500sh
Plastic bag

2. Proses pengerjaan

Desainer mulai membuka mockup box pada aplikasi Photoshop serta desain box yang sebelumnya penulis melakukan download pada aplikasi SAP yang telah officer kirimkan melalui email



Gambar 3.9 Tampilan box mockup

Setelah itu penulis mulai untuk memasukkan desain packaging yang telah di download dalam aplikasi SAP ke dalam box mockup yang bertampilan 3D sehingga dapat mempermudah user untuk melihat kode produk material



Gambar 3.10 Tampilan mockup box

Setelah melakukan mockup box pendek untuk kertas plastic bag yang berukuran A4-80g-50s. Desainer juga akan melakukan *crop* pada tanda yang telah tertera pada label box setelah itu diberikan warna yang sesuai pada label tersebut.



Gambar 3.11 Tampilan label box

Desainer harus memasukkan *colour pallete* yang telah diberikan dan di sesuaikan pada box label yang sudah di tulis untuk warna-warna tersebut. Setelah itu desainer akan memasukkan warna sesuai dengan kode label



Gambar 3.12 Tampilan warna label box

Setelah desainer memasukkan warna sesuai dengan kode label yang sebelumnya telah diberikan oleh Supervisor, selanjutnya desainer akan membuat label tersebut yang akan diaplikasikan pada kotak box yang pertama kali sudah desainer lakukan sebelumnya ke dalam mockup SIDU Box sesuai dengan keterangan yang diinginkan oleh Supervisor.



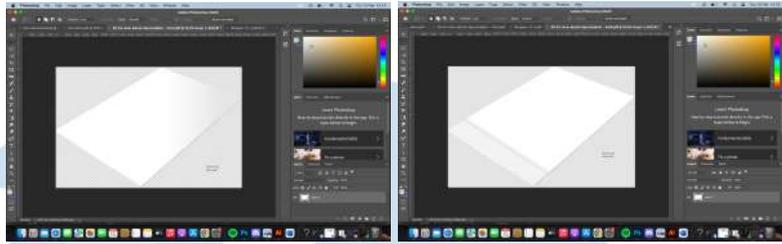
Gambar 3.13 Tampilan box final yang sudah di mockup

Selanjutnya desainer akan mengaplikasikan mockup untuk wrapper pada bungkus plastik untuk kertas brand Sidu. Warna tersebut diambil sesuai dengan label yang telah ditentukan di dalam 1boxnya. Pada tampak desain 2D tersebut berupa pada bagian depan dan juga bagian belakang.



Gambar 3.14 Tampilan design 2d wrapper plastik

Setelah itu desainer akan melakukan mockup wrapper dalam bentuk tampak depan dan tampak belakang pada aplikasi photoshop, lalu melakukan crop gambar yang nantinya akan digunakan pada aplikasi photoshop untuk melakukan mockup pada bagian belakang dan juga bagian depan sesuai dengan ketentuan yang telah dijelaskan sbelumnya oleh Supervisor.



Gambar 3.15 Tampilan mockup wrapper plastik

Desainer akan memasukkan crop gambar yang sebelumnya sudah dilakukan lalu desainer akan melakukan edit pada mockup yang awalnya terlihat seperti bentuk 2D akan terlihat menjadi mockup seperti bentuk 3D dengan cara melakukan multiply pada aplikasi Adobe Photoshop agar mockup tersebut terkesan seperti gambar 3D



Gambar 3.16 Tampilan desain mockup wrapper plastik

Desainer menggunakan efek plastik yang ditaru diatas desain mockup yang sudah jadi sebelumnya agar terlihat seperti bungkus plastik pada kertas. Hal ini dapat membedakan mata pengamat/ officer untuk mengenali bahwa gambar tersebut merupakan wrapper yang terlihat seperti plastik



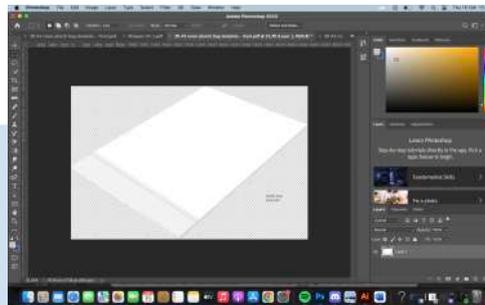
Gambar 3.17 Tampilan memasukkan efek plastik

Berikut merupakan hasil final dari tampak depan wrapper yang telah desainer lakukan dengan menggunakan Adobe Photoshop yang berguna untuk digunakan pada bungkus kertas plastik/ disebut juga dengan wrapper.



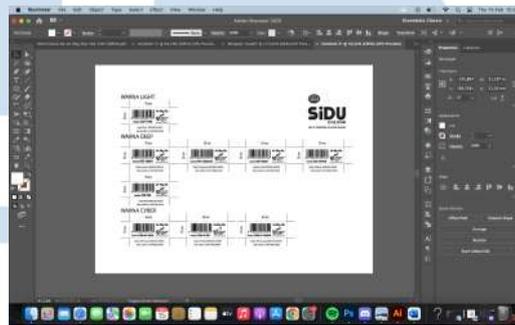
Gambar 3.18 Tampilan final mockup wrapper plastik tampak depan

Berikut merupakan tampak belakang mockup pada plastik wrapper yang nantinya desainer masukkan ke dalam bentuk 2D dengan aplikasi photoshop. Dengan adanya mockup tersebut dapat membantu untuk menjelaskan kepada officer maupun pengamat lainnya dengan menjelaskan melalui gambaran saja.



Gambar 3.19 Tampilan mockup wrapper plastik tampak belakang

Berikut merupakan tampak dari stiker plastic bag yang nantinya akan di crop sesuai dengan warna pada wrapper yang telah ditentukan pada saat mockup. Biasanya stiker plastic bag tersebut akan diletakkan pada bagian belakang mockup wrapper



Gambar 3.20 Tampilan stiker plastic bag

Berikut merupakan tampilan dari hasil crop warna yang telah desainer lakukan yang akan digunakan pada saat mockup pada tampak belakang wrapper plastic bag. Desainer melakukan pengeditan beserta dengan crop dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator.



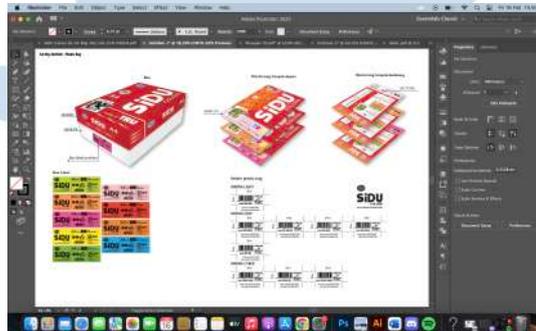
Gambar 3.21 Tampilan stiker plastic bag sudah di crop

Berikutnya desainer akan memasukkan desain dalam bentuk 2d yang sudah di sertai dengan barcode sesuai dengan kode warna yang tertera pada warna kertas tersebut. kemudian saya juga menambahkan efek pada plastic bag yang ditandai dengan efek putih pada bagian bawah tersebut serta diberikan efek plastik pada seluruh gambarnya agar terkesan seperti plastic dan memudahkan bagi officer untuk mengetahui maupun mengenali barang tersebut.



Gambar 3.22 Tampilan final plastic bag

Setelah semua mockup telah dilakukan desainer akan memasukkan semua hasil yang telah di mockup ke dalam aplikasi Adobe Illustrator serta diberikan keterangan pada nomor material yang tercantum dalam sistam SAP serta keterangan tambahan yang diperlukan untuk target audience dalam memahami gambar tersebut.



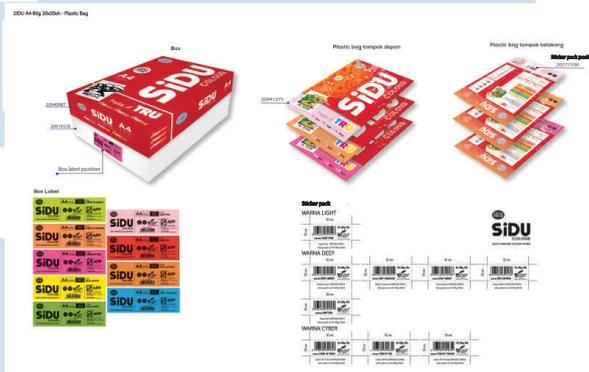
Gambar 3.23 Tampilan semua mockup

3. Asistensi & Revisi

Pada tahap ini desainer melakukan revisi dengan memberikan keterangan pada produk tersebut agar memudahkan bagi target audience dalam memahami produk tersebut. kendala yang pernah saya alami selama pengerjaan mockup yaitu setelah saya melakukan asistensi kepada supervisor setelah di approve kemudian harinya saya diminta untuk memperbaiki hasil mockup tersebut dikarenakan tidak sesuai dengan permintaan supervisor yang lainnya.

4. Finalisasi

Berikut merupakan hasil finalisasi dari mockup tipe SIDU A4 80g 20x50sh plastic bag yang telah desainer lakukan. Mockup ini akan digunakan pada sistem SAP yang nantinya bisa membantu para officer lainnya untuk mengenali kode yang tertera pada sistem SAP tersebut.



Gambar 3.24 Finalisasi tipe SIDU A4 80g 20x50sh plastic bag

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.1.2 Melakukan mockup dengan kertas berukuran A4 80g 5s pada box serta cover rainbow

1. Brief

Desainer diberikan tugas untuk mengaplikasikan mockup pada tipe SIDU yang berukuran A4 80g 10x250sh *cover rainbow*

2. Proses Pengerjaan

Awalnya desainer akan memasukkan gambar pada kode yang tertera dalam guide yang berada di samping kanan untuk menentukan gambar yang akan digunakan. Untuk pengerjaan tersebut saya menggunakan aplikasi Adobe Illustrator untuk mengerjakannya



Gambar 3.25 Tampilan colour yang digunakan

Selanjutnya desainer akan membuka mockup dalam bentuk 2D di photoshop kemudian memasukkan desain gambar 2D pada tampak depan yang sudah desainer sudah download melalui email yang telah diberikan oleh Supervisor.



Gambar 3.26 Tampilan cover tampak depan

Desainer akan memasukkan warna pada bagian bawah samping mockup yang berfungsi sebagai tanda bahwa berisi kertas yang terlampir dengan warna yang telah di tentukan pada kode yang sudah tertera kedalam mockup 3D tersebut.



Gambar 3.27 Tampilan dengan warna yang ditentukan

Desainer akan memasukkan tampilan pada bagian belakang yang sebelumnya berbentuk 2D kedalam mockup yang berbentuk 3D dengan photoshop. Kemudian desainer juga melakukan mockup pada bagian bawah dan bagian samping mockup.



Gambar 3.28 Tampilan mockup bagian bawah

Selanjutnya desainer akan melakukan mockup pada box dengan menggunakan photoshop terlebih dahulu setelah itu memasukkan gambar yang awalnya berbentuk 2D menjadi 3D. desainer juga memasukkan box label pada box mockup tersebut.



Gambar 3.29 Tampilan final mockup box cover

Setelah itu desainer akan mengelompokkan hasil mockup yang telah dibuat sebelumnya kedalam aplikasi Adobe Illustrator lalu akan di save menjadi bentuk pdf yang akan dikirimkan melalui email kepada supervisor.



Gambar 3.30 Tampilan mockup cover rainbow

3. Asistensi dan revisi

Pada tahap terdapat revisi desainer disuruh oleh Supervisor dengan memperbaiki nomor materialnya dikarenakan alasannya adalah kode pada tampilan yang tertera pada mockup Sidu box kurang tepat, sehingga desainer harus melakukan revisi kembali terkait dengan Kode yang telah diberikan oleh Supervisor secara tepat dan tidak boleh kurang maupun salah untuk memasukkan kode tersebut.

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

4. Finalisasi

Berikut merupakan hasil dari vinalisasi yang telah dilakukan oleh Supervisor dengan tipe SIDU A4 80g 10x250sh cover rainbow. Mockup ini akan digunakan pada sistem SAP yang akan membantu officer untuk mengenali Sidu box.



Gambar 3.31 Tampilan final mockup cover rainbow

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.1.3 Melakukan mockup untuk kertas yang berukuran A4 70g 5x500sh pada box serta plastic bag

1. Brief

Desainer diberikan tugas untuk mengaplikasikan mockup pada tipe SIDU yang berukuran A4 70g 5x500sh *box* dan *plastic bag*

2. Proses pengerjaan

Awalnya desainer akan membuka mockup dan juga hasil dari desain mockup yang sudah di download pada email yang telah diberikan oleh konsumen. Setelah itu desainer akan mengaplikasikan desain yang telah diberikan kedalam mockup yang disertai dengan tampak atas samping kanan dan juga tampak bawah pada box tersebut. untuk bagian box terdiri dari label box pada bagian bawah box.



Gambar 3.32 Tampilan mockup box A4 70g 5x500sh

Selanjutnya desainer akan memasukkan mockup pada wrapper (bungkus plastik) yang digunakan pada bungkusan kertas. Kedalam photoshop setelah itu memasukkan hasil desain yang sudah di download pada email yang telah diberikan oleh konsumen.



Gambar 3.33 Tampilan mockup wrapper A4 70g 5x500sh

Kemudian desainer akan menggabungkan hasil mockup box dan juga hasil mockup wrapper pada ukuran kertas A4 70g 5x500sh kedalam adobe illustrator dan diberikan keterangan nomor material yang tertera pada sistem SAP.



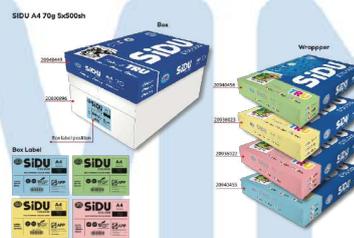
Gambar 3.34 Tampilan seluruh mockup wrapper A4 70g 5x500sh

3. Asistensi & Revisi

Pada tahap ini desainer diminta untuk melakukan revisi dengan menambahkan nomor material pada produk wrapper dikarenakan desainer keliru saat menulis kode yang sudah berikan oleh Supervisor sebagai keterangan yang diberikan

4. Finalisasi

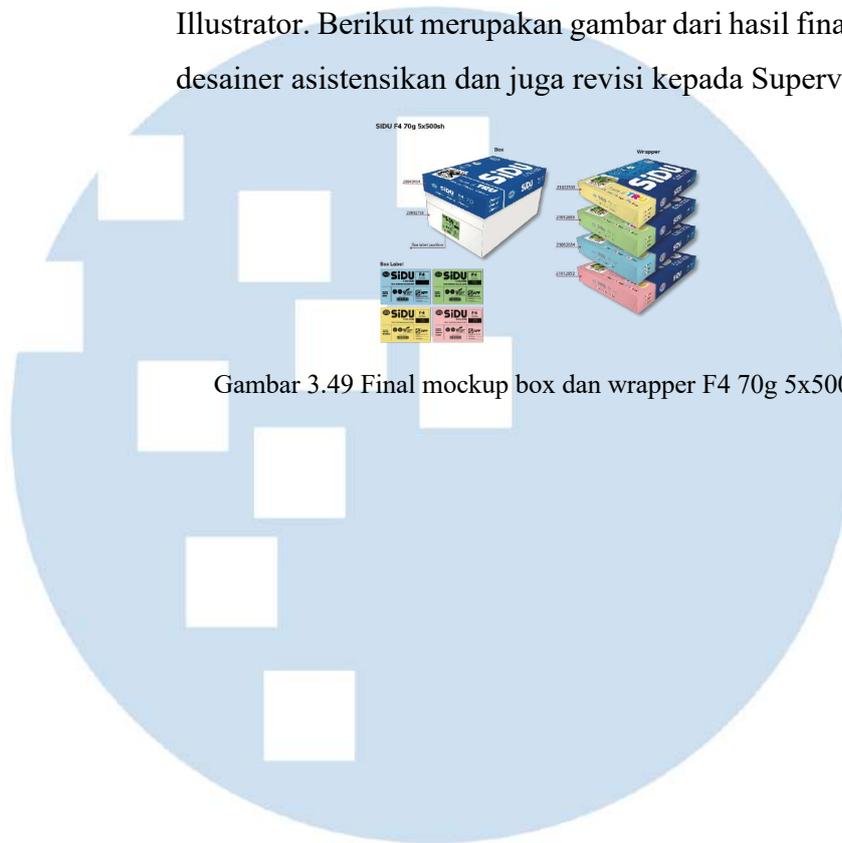
Berikut merupakan hasil finalisasi dari mockup box dan wrapper A4 70g 5x500sh yang telah desainer revisi dan diasistensikan oleh Supervisor



Gambar 3.35 Final mockup box dan wrapper A4 70g 5x500sh

Desainer juga mengerjakan box dan wrapper dengan ukuran F4 70g 5x500sh yang sedikit berbeda dari mockup sebelumnya. Teknik tersebut serupa dengan mockup yang telah desainer lakukan sebelumnya, hanya saja adanya perbedaan dari desain yang diberikan dikarenakan ukurannya tidak sesuai dengan yang telah desainer kerjakan. Desainer melakukan mockup tersebut

dengan menggunakan Adobe Photoshop dan juga Adobe Illustrator. Berikut merupakan gambar dari hasil final yang telah desainer asistensikan dan juga revisi kepada Supervisor.



Gambar 3.49 Final mockup box dan wrapper F4 70g 5x500sh

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.1.4 Melakukan mockup untuk kertas yang berukuran A4 80g 5x500sh pada box serta transparent wrapper

1. Brief

Desainer diberikan tugas untuk mengaplikasikan mockup pada tipe SIDU yang berukuran c pada *box* dan juga *transparent wrapper*

2. Proses pengerjaan

Selanjutnya desainer akan melakukan mockup dengan ukuran yang berbeda A4 80g 5x500sh - transparent wrapper dan juga box. Pada tahap ini persis dengan karya yang sebelumnya telah saya lakukan. Hanya saja desainer harus melakukan latabelakang pada kode box label sesuai dengan warna yang telah tertera pada stiker tersebut



Gambar 3.50 Tampilan mockup box A4 80g 5x500sh

Berikutnya desainer akan melakukan mockup untuk transparent wrappernya dengan menggunakan aplikasi photoshop untuk mengaplikasikan desain 2d kedalam desain dalam bentuk 3d untuk mockup. selain itu desainer juga menambahkan efek plastik akan terlihat seperti *real* sehingga audience dapat membedakan wrapper dengan box biasa



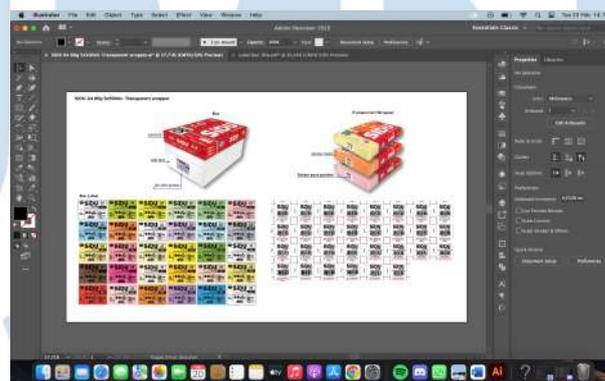
Gambar 3.51 Tampilan mockup transparent wrapper A4 80g 5x500sh

Desainer harus melakukan crop satu per satu dengan menggunakan adobe illustrator dengan *clipping mask* kemudian desainer akan memberikan warna pada background diperlukan pada *label box* tersebut sesuai dengan warna yang sudah tertera pada label tersebut., setelah itu desainer. Akan menyusunnya secara satu persatu didalam new tab baru pada aplikasi Adobe Illustrator.



Gambar 3.52 Tampilan 30 warna

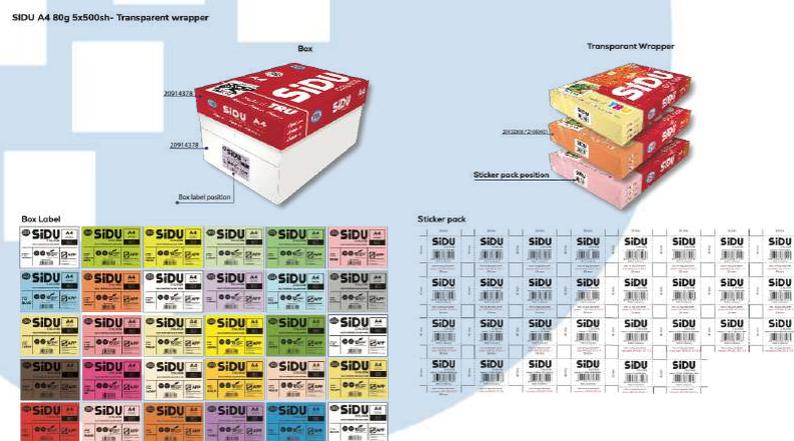
Setelah hasil mockup pada box dan wrapper sudah jadi, berikutnya desainer akan menyatukan hasil mockup tersebut melalui aplikasi adobe illustrator kemudian memberikan keterangan pada produk yang sudah di mockup



Gambar 3.53 Tampilan A4 80g 5x500sh transparent wrapper

3. Asistensi & revisi

Pada tahap ini. Sebelumnya desainer hanya menambahkan keterangan wrapper pada bagian kanan setelah revisi desainer diminta Supervisor untuk menambahkan keterangan “*stiker pack*” pada bagian label stiker. Hal ini dapat mempermudah bagi pembaca yang akan melihat gambar pada mockup tersebut. Hasil mockup tersebut akan dipublishkan kedalam sistem SAP yang berguna untuk membantu *officer* untuk mengenali materialnya



Gambar 3.54 Tampilan keseluruhan A4 80g 5x500sh transparent wrapper



3.3.1.5 Mengerjakan video animasi berdurasi 4-5 menit untuk Instagram kokoru post

Video ini dibuat untuk kebutuhan promosi produk pada kertas kokoru

1. *Brief*

Desainer mempunyai tugas yang harus di selesaikan untuk membuat promosi video yang nantinya akan diupload pada Instagram kokoru. Desainer juga harus mengaplikasikan gambar yang telah diberikan dari konsumen kedalam video tersebut.

2. *Brainstorming*

Setelah mendapatkan tugas yang harus dilaksanakan, selanjutnya desainer memilih berbagai macam referensi visual yang ada di freepik dan juga pinterest dengan *keywords* 'Airport' dikarena *key visual* ini mengenai pesawat.

3. *Konsep*

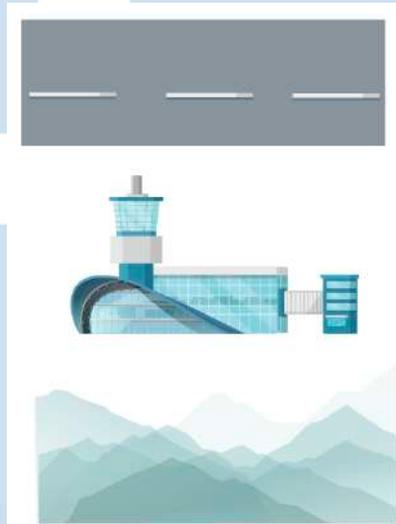
Desainer membuat *moodboard* untuk menetapkan tema sebelum membuat *design*. Berikut ini adalah beberapa gambar yang telah penulis peroleh dari pinterest dan mengambil beberapa macam variasi dan juga warna dari referensi tersebut untuk penulis gunakan.



Gambar 3.55 Refrensi Moodboard

(Sumber: pintrest)

Setelah *menenntukan moodboard* selanjutnya desainer akan memperluas ide desain agar mendapatkan ide yang dapat berguna untuk mendesain karya agar menarik untuk dilihat bagi khalayak.



Gambar 3.56 Asset
(Sumber: Freepik)

4. Digitalisasi

Proses digitalisasi pada awalnya desainer akan membuat latar belakang terlebih dahulu yang akan digunakan pada video yang akan dibuat dengan aplikasi Adobe After Effect. Asset pada gambar tersebut desainer dapatkan melalui freepik. Selain itu desainer juga menambahkan gradasi warna pada latar belakang.



Gambar 3.57 Proses pembuatan latar belakang

Desainer juga menambahkan rumput serta pegunungan yang tidak terlalu tampak jelas hal ini disebabkan untuk membuat latarbelakang pada video menjadi lebih menarik



Gambar 3.57 Proses menambah asset gunung dan rumput

Selanjutnya desainer akan menambahkan asset tempat bandara pada bagian tengah latar belakang yang sudah desainer melakukan kombinasi pada asset freepik.



Gambar 3.58 Hasil digital latar belakang pesawat

Selanjutnya desainer akan membuat video promosi pesawat dengan menggunakan aplikasi Adobe After Effect. Pesawat yang dibuat dengan kertas kokoru tersebut terbang diatas langit dari bagian kiri hingga ke bagian paling kanan. Tidak hanya itu saja desainer juga menambahkan efek pada rumput yang bergoyang ke kiri dan kekanan dengan menggunakan puppet tool selain itu desainer juga mengedit pada bagian awan diatas langit yang awalnya berbesar dari kiri dan dibuat menjadi fade setelah awan tersebut berjalan kearah kanan makin lama awan tersebut akan semakin jelas.



Gambar 3.56 Pesawat melaju

Setelah itu desainer mengarahkan pesawat tersebut yang dibuat animasi perlahan-lahan mendarat ke daratan. Hal ini desainer membuat pesawat tersebut dibuat semakin besar setelah pesawat mendarat.



Gambar 3.57 Pesawat membesar

Selanjutnya desainer akan menampilkan pesawat dengan tampak samping kanan yang akan melaju pada jalan tersebut. hal ini akan terlihat menarik jika pesawat sedang melaju dan tidak hanya diam ditempat saja.



Gambar 3.58 Pesawat tampak samping

5. Asistensi & Revisi

Pada tahap ini desainer ditugaskan untuk melakukan revisi dengan menambahkan tampak depan pada pesawat setelah menampilkan pesawat pada tampak sebelah kanan. Hal ini akan terlihat bahwa pesawat tersebut sedang meluncur ke arah depan bagi khalayak yang melihatnya.



Gambar 3.59 Pesawat tampak depan

6. Finalisasi

Video ini berdurasi akan diletakkan pada aplikasi Instagram sebagai *reels* kokoru hasil video tersebut dan nantinya penulis akan mengirimkan ke pada *supervisor* terkait dengan tugas yang telah diberikan melalui *google drive*. Video Animasi pendek ini juga akan dipublishkan ke dalam Instagram Post Kokoru

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.1.6 Membuat Instagram post untuk event (hari besar) untuk instagram kokoru

1. Brief

Desainer diberikan tugas untuk membuat Instagram post sesuai dengan kreatifitas pada karya bentuk kokoru yang sebelumnya sudah dibuat.

2. Brainstorming

Penulis memperoleh refrensi yang berupa key visual dan juga keyword yang telah diberikan oleh mentor pada media sosial yaitu tebak kata maupun hari penting nasional Indonesia. Refrensi ini didapatkan pada pintrest untuk mendapatkan ide desain yang disesuaikan dengan keyword. Berikut merupakan refrensi yang diberikan oleh mentor untuk membuat Instagram post:



Gambar 3.60 Refrensi visual insta feeds

3. Konsep

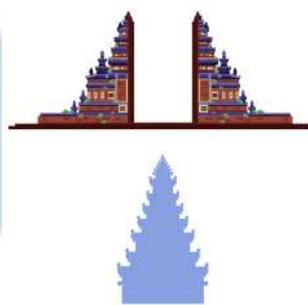
Awalnya desainer akan melakukan *moodboard* untuk menetapkan sebuah tema sebelum membuat *design*. Berikut ini merupakan sejumlah gambar yang telah penulis memperoleh dari pinterest maupun di google, saat desainer telah menentukan beberapa warna yang sudah sesuai dari gambar referensi yang

telah desainer dapatkan, selanjutnya designer akan gunakan dalam proses melakukan desain post Instagram dengan tema “Event hari besar nyepi”.



Gambar 3.61 Moodboard Nyepi

Setelah *menentukan moodboard* selanjutnya desainer mengembangkan gagasan desain yang selanjutnya penulis rancang. Dengan meningkatkan ide yang akan desainer letakkan pada Instagram post agar terlihat menarik bagi khalayak yang akan melihat Instagram post tersebut.



Gambar 3.62 Asset Nyepi
(Sumber: Freepick)

4. Digitalisasi

Ditahap ini penulis membuat visual gambar dengan menggunakan adobe Illustrator, awalnya desainer akan

menginput assets yang berupa gambar dalam bentuk *vector* dan menggunakan *select tool* untuk mengatur posisi, dan *rectangle* untuk menciptakan menjadi kotak. Untuk layer pertama desainer meletakkan latar belakang yang berwarna biru, awan dan juga bayangan pada kuil bali. Untuk bentuk kuil yang terbelah menjadi dua bagian (bagian kiri dan kanan), karakter kokoru dengan adat bali, serta copywriting ucapan (hari besar bali) desainer meletakkan pada layer kedua. Selanjutnya untuk layer ketiga desainer meletaknya dedaunan yang berada pada sudut frame yang berfungsi sebagai *frame* untuk memfokuskan audience untuk melihat karakter yang terbuat dari kertas Kokoru serta *copywriting*nya. Untuk layer keempat desainer meletakkan logo Kokoru disudut kiri dan menulis



Gambar 3.63 Proses pembuatan Nyepi

5. Asistensi dan revisi

Design yang telah dibuat oleh penulis akan diasistensikan ke mentor ataupun kepada *supervisor*, penulis mendapatkan komentar dari mentor yang harus di revisi terkait dengan peletakkan logo Kokoru yang seharusnya diletakkan pada sudut kiri atas agar menonjolkan sebuah merek, membantu menarik perhatian dan merek akan lebih terlihat



Gambar 3.64 Revisi visual Nyepi

Berikut merupakan hasil dari hasil revisi yang telah desainer ubah sesuai dengan keinginan oleh mentor. Setelah penulis menyelesaikan desain Instagram feeds yang telah direvisi kemudian penulis menyimpan file tersebut dengan ukuran kecil lalu akan dikirimkan kepada email mentor. Selain itu penulis juga memudahkan mentor untuk melihat hasil karya-karya yang telah penulis kerjakan selama magang pada google docs untuk menaruh file dalam bentuk jpg.



Gambar 3.65 Finalisasi visual Nyepi

6. Finalisasi

Design yang telah penulis lakukan akan di share pada Instagram feeds pada saat merayakan hari besar Bali yaitu (Hari raya nnyei). Hasil dari visual yang sudah revisi dengan keinginan mentor akan dikirimkan ke pengguna melalui email maupun google drive khusus untuk mengumpulkan hasil kerja di tempat magang.

3.3.1.7 Membuat post Instagram promosi untuk kokoru

1. Brief

Desainer diberikan tugas untuk mempromosikan karya yang telah dibuat dengan menggunakan kertas kokoru untuk di post pada Instagram sesuai dengan kreatifitas

2. Brainstorming

Penulis memperoleh refrensi yang berupa key visual dan juga keyword yang telah diberikan mentor pada media sosial yaitu tebak kata maupun hari penting nasional Indonesia. Refrensi ini didapatkan pada pintrest untuk mendapatkan ide desain yang disesuaikan dengan keyword. Berikut merupakan refrensi yang diberikan oleh mentor untuk membuat Instagram post:



Gambar 3.66 Refrensi visual insta feeds

3. Konsep

Desainer akan melakukan *moodboard* untuk menetapkan sebuah tema sebelum membuat sebuah *design*. Berikut merupakan sejumlah gambar yang sudah penulis dapatkan dari pinterest dan menentukan warna dari gambar referensi yang akan penulis gunakan dalam melakukan proses mendesain.



Gambar 3.67 Moodboard promosi

Setelah menentukan *moodboard* selanjutnya desainer mengembangkan gagasan desain hal ini dapat mempermudah desainer untuk meletakkan maupun membayangkan Instagram post lebih menarik lagi untuk dilihat. Berikut merupakan asset yang telah desainer dapatkan melalui freepick



Gambar 3.68 Asset Promosi
(Sumber: Freepick)

4. Digitalisasi

Pada tahap selanjutnya penulis membuat visual gambar dengan menggunakan adobe Illustrator, awalnya desainer akan *menginput* assets yang berupa gambar *vector* ke dalam kanvas dengan menggunakan *select tool* untuk mengatur posisi, dan *rectangle* untuk menciptakan menjadi kotak. Untuk layer pertama desainer meletakkan latar belakang yang berwarna biru sebagai background, Adapun tempat tidur bayi, mainan kokoru

dengan model beragam macam hewan serta tempat duduk untuk mendukung produk promosi karakter kokoru yang berbentuk bayi laki-laki.. Desainer meletakkan wallpaper sebagai latar belakang yang berwarna biru dan putih dan juga jendela. Untuk layer kedua desainer meletakkan tempat tidur bayi serta sofa. Selanjutnya untuk layer ketiga, desainer meletakkan bayi dengan karakter yang dibuat dengan kertas kokoru serta karakter hewan-hewan lainnya sebagai mainan. Untuk layer keempat desainer meletakkan border yang berada di samping kanan dikreasikan dengan adanya hiasan bunga untuk memfokuskan audience serta *copywriting* didalam border serta logo kokoru. . Terdiri dari copywriting dengan ucapan yang mengajak seperti (Mari Berkeasi dengan kokoru) hal ini untuk mengajak para konsumen agar bersama-sama untuk berkreasi dengan menggunakan kertas kokoru yang dapat membuat dengan karakter.



Gambar 3.69 Proses pembuatan promosi

5. Asistensi dan revisi

Design yang telah dibuat oleh penulis akan diasistensikan kepada mentor ataupun kepada *supervisor*, penuli mendapatkan komentas dari mentor yang harus di revisi terkait dengan border yang berada pada sisi kanan terlalu polos seharusnya di banner tersebut diletakkan kreasi binatang kokoru lainnya.



Gambar 3.70 Revisi visual promosi

Berikut merupakan hasil dari hasil revisi yang telah desainer ubah sesuai dengan keinginan oleh mentor. Setelah penulis menyelesaikan desain Instagram feeds yang telah *direvisi* kemudian penulis menyimpan file tersebut dengan ukuran kecil lalu akan dikirimkan kepada email mentor. Selain itu penulis juga memudahkan mentor untuk melihat hasil karya-karya yang telah penulis kerjakan selama magang pada google docs untuk menaruh file dalam bentuk jpg.



Gambar 3.71 Finalisasi visual promosi

6. Finalisasi

Design yang telah penulis lakukan akan di share pada Instagram feeds pada saat melakukan promosi pada produk kokoru. Hasil dari visual yang sudah revisi dengan keinginan mentor akan dikirimkan ke pengguna melalui email maupun google drive yang telah desainer buat khusus untuk mengumpulkan hasil kerja selama di tempat magang.

3.3.1.8 Membuat post Instagram tebak-tebakan untuk kokoru

1. Brief

Desainer diberikan tugas untuk membuat pertanyaan seperti pertanyaan tebak-tebakan adat. Pada post Instagram tersebut terdiri dari kertas yang terbuat dengan karakter kokoru karya yang telah dibuat dengan menggunakan kertas kokoru untuk di post pada Instagram sesuai dengan kreatifitas

2. Brainstorming

Penulis memperoleh refrensi yang berupa key visual dan juga keyword yang telah diberikan oleh mentor pada media sosial yaitu tebak kata maupun hari penting nasional Indonesia. Refrensi ini didapatkan pada pintrest untuk mendapatkan ide desain yang disesuaikan dengan keyword. Berikut merupakan refrensi yang diberikan oleh mentor untuk membuat Instagram post kokoru:



Gambar 3.72 Refrensi visual insta feeds

3. Konsep

Desainer akan melakukan *moodboard* untuk menetapkan sebuah tema sebelum membuat *design*. Berikut ini merupakan sejumlah gambar yang telah penulis memperoleh dari pinterest dan menentukan beberapa warna dari gambar referensi yang akan penulis gunakan dalam melakukan proses mendesain.



Gambar 3.73 Moodboard adat

Setelah menentukan *moodboard* selanjutnya desainer mengembangkan gagasan desain yang selanjutnya penulis akan rancang. Hal ini dapat mempermudah untuk desainer dalam membuat karya post Instagram kokoru agar terlihat lebih menarik lagi bagi khalayak.



Gambar 3.74 Asset adat

(Sumber: Freepick)

4. Digitalisasi

Pada tahap selanjutnya penulis membuat visual gambar dengan menggunakan adobe Illustrator, awalnya desainer akan *menginput* assets yang berupa gambar *vector* ke pada kanvas dengan menggunakan *select tool* yang berfungsi untuk mengatur posisi, dan *rectangle* untuk menciptakan menjadi otak. Untuk layer pertama desainer meletakkan latar belakang yang berwarna coklat sebagai background. Untuk layer kedua desainer meletakkan dekorasi seperti kipas dengan model kuno serta wayang. Untuk layer ketiga serta awan yang tebal serta karakter yang dikreasikan dengan menggunakan kertas kokoru. Layer terakhir meletakkan logo kokoru serta copywrite sebagai teka-teki yang menanyakan “wayang kulit berasal dari provinsi?” hal ini untuk mengasah para konsumen/ khalayak

yang melihat ig post tersebut, selain itu juga dapat dijadikan sebagai pedoman untuk membuat karakter adat dengan menggunakan kertas kokoru yang dapat membuat dengan berkarakter.



Gambar 3.75 Proses pembuatan adat

5. Asistensi dan revisi

Design yang sudah dibuat oleh penulis akan diasistensikan ke mentor ataupun kepada *supervisor*, penuli mendapatkan komentar dari mentor yang harus di revisi terkait dengan karakter kokoru dikarenakan ukurannya terlalu kecil seharusnya karakter kokoru diperbesar sedikit lagi.



Gambar 3.76 Revisi visual Adat

Berikut merupakan hasil dari hasil revisi yang telah desainer ubah sesuai dengan keinginan oleh mentor. Setelah penulis menyelesaikan desain Instagram feeds yang telah *direvisi* kemudian penulis menyimpan file tersebut dengan ukuran kecil lalu akan dikirimkan kepada email mentor. Selain itu penulis juga memudahkan mentor untuk melihat hasil karya-karya yang telah

penulis kerjakan selama magang pada google docs untuk menaruh file dalam bentuk jpg.



Gambar 3.77 Finalisasi visual promosi

6. Finalisasi

Design yang telah penulis lakukan akan di share pada Instagram feeds pada saat melakukan promosi pada produk kokoru maupun pada saat adanya hari Kartini yang dapat membantu untuk membuat khalayak berpikir terkait dengan tebak-tebakan pada Instagram post yang telah desainer lakukan. Hasil dari visual yang sudah revisi dengan keinginan mentor akan dikirimkan ke pengguna melalui email maupun google drive khusus untuk mengumpulkan hasil kerja di tempat magang.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Pada saat penulis menjalankan magang, adanya beberapa kendala yang telah ditemukan seperti dalam kendala hardskill, soft skill dan fasilitas. Dalam kendala hardskill, penulis menemukan adanya sistem SAP yang hanya berupa kubus dan design kemasan yang flat, sehingga customer harus membayangkan terlebih dahulu terkait dengan penempatan design. Untuk kendala softskill penulis mendapatkan bahwa sulitnya untuk beradaptasi dengan para officer lainnya. Untuk kendala yang terakhir tidak adanya fasilitas seperti wifi maupun komputer untuk mendesign.

3.3.2 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan dari kendala yang telah ditemukan yaitu tidak adanya wifi untuk anak magang maupun komputer yang memiliki Adobe illustrator, Adobe After Effect maupun Adobe Photoshop untuk mengerjakan desain yang diminta oleh Supervisor, solusinya yaitu penulis harus membawa laptop sendiri ke kantor dan menggunakan data sellular untuk mencari refrensi. Untuk kedepannya semoga disediakan komputer dan juga wifi yang dapat membantu anak magang, sedangkan untuk design yang telah dirancang semoga dapat memudahkan officer dengan cara melihat data dengan melalui gambar maupun melakukan promosi untuk event kokoru

