

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada proyek magang yang penulis jalankan di Papermint Studio, penulis memiliki kedudukan sebagai desainer yang memiliki tugas untuk merancang desain tertentu seperti konten media sosial, *branding* merek tertentu, *packaging* merek tertentu yang sesuai dengan keperluan perusahaan. Selama menjalankan proyek magang, penulis dibimbing oleh Abraham Yos Natapraja selaku supervisor dan Stefanus Natapraja selaku art director. Pada bab ini, penulis menjabarkan kedudukan dan koordinasi penulis selama menjalankan proyek magang di Papermint Studio.

3.1.1 Kedudukan

Kedudukan penulis dalam Papermint Studio yakni sebagai *intern graphic designer*. Adapula tanggung jawab penulis mencakup pengembangan ide dan perancangan desain. Penulis juga memiliki kewajiban untuk bekerja sama dengan seluruh anggota tim saat sedang merancang sebuah identitas *brand* agar desain dan perancangan keseluruhan merek terlihat selaras dan tidak keluar dari tema yang telah dipilih.

3.1.2 Koordinasi

Dalam proyek magang yang dijalankan oleh penulis, dibutuhkan komunikasi yang baik dalam merancang suatu desain agar hasil akhir dari rancangan sesuai dengan target yang ingin dicapai oleh perusahaan. Penulis wajib berkoordinasi terlebih dahulu dengan supervisor dan pembimbing di perusahaan terkait hasil akhir rancangan desain sebelum hasil tersebut akhirnya diberikan kepada klien. Berikut dilampirkan alur kerja penulis selama menjalani proyek magang di Papermint Studio:



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Dalam setiap perancangan desain selama menjalankan proyek magang, penulis memiliki keharusan untuk berkomunikasi dan berkoordinasi dengan *art director* atau supervisor terkait dengan hasil desain yang telah penulis rancang. Hal ini dilakukan agar hasil akhir desain sesuai dengan keinginan klien atau sesuai dengan brief yang telah diberikan. Sesuai dengan yang telah ditampilkan pada bagan, supervisor terlebih dahulu berkomunikasi dengan klien untuk mendapatkan *brief* terkait desain yang ingin dibuat atau target yang ingin dicapai. Supervisor lalu memberikan *brief* tersebut kepada *art director* untuk kemudian diberikan lagi kepada penulis selaku *intern graphic designer*. Setelah menerima *brief*, penulis kemudian mulai melakukan proses perancangan hingga menghasilkan suatu desain yang sekiranya layak untuk diberikan kepada klien. Hasil desain tersebut terlebih dahulu ditunjukkan kepada *art director* untuk diperiksa. *Art director* akan memberikan masukan atau revisi jika ada sesuatu yang perlu diperbaiki atau dirasa kurang cocok dengan *brief* yang diberikan. Setelah menerima masukan, penulis kemudian memulai proses revisi atau perbaikan yang hasilnya dikembalikan kepada *art director*. Hasil yang dikira sudah cocok lalu diberikan kepada supervisor untuk kemudian ditunjukkan kepada klien.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan tugas-tugas yang dilakukan oleh penulis selama menjalankan proyek magang di perusahaan Papermint Studio:

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	19 Feb- 23 Feb	Konten media sosial Klikpayroll	Merancang dan merevisi konten media sosial Klikpayroll tanggal 20-24 Februari 2024
2	26 Feb- 1 Mar	Konten media sosial Agneskin	Merancang dan merevisi konten media sosial Agneskin berupa Instagram <i>feeds</i> , carousel dan Instagram <i>reels</i> tanggal 1-3 Maret 2024
3	4 Mar- 8 Mar	Konten media sosial Agneskin	Merancang dan merevisi konten media sosial Agneskin berupa Instagram <i>feeds</i> , carousel dan Instagram <i>reels</i> tanggal 3-9 Maret 2024
4	12 Mar- 15 Mar	Konten media sosial Agneskin	Merancang dan merevisi konten media sosial Agneskin berupa Instagram <i>feeds</i> , carousel dan Instagram <i>reels</i> tanggal 12-15 Maret 2024
5	18 Mar- 22 Mar	Alternatif portfolio <i>brand</i> Makai	Merancang desain alternatif portfolio untuk <i>brand</i> Makai
6	25 Mar- 29 Mar	<i>Branding</i> Mavis	Merancang branding Mavis berupa logo brand hingga brand collateral
7	1 Apr- 5 Apr	<i>Branding</i> Mavis, Alternatif portfolio brand Makai, Konten media sosial Agneskin	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang branding Mavis berupa logo brand hingga brand collateral • Merancang dan merevisi desain alternatif portfolio untuk <i>brand</i> Makai • Merancang dan merevisi konten media sosial Agneskin

8	8 Apr- 12 Apr	Konten media sosial Agneskin, Libur Idul Fitri	Merancang dan merevisi konten media sosial Agneskin
9	15 Apr- 19 Apr	<i>Branding Mavis</i>	Merancang branding Mavis berupa logo brand hingga brand collateral
10	22 Apr- 26 Apr	Konten media sosial Agneskin, <i>Packaging Belmary Tea</i> , <i>Branding Mavis</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang dan merevisi konten media sosial Agneskin berupa Instagram <i>reels</i> • Merancang alternatif untuk <i>packaging</i> Belmary Tea • Merancang dan merevisi <i>branding</i> Mavis berupa logo <i>brand</i> hingga <i>brand collateral</i>
11	29 Apr- 3 Mei	<i>Branding Mavis</i> , <i>Packaging Belmary Tea</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang dan merevisi <i>branding</i> Mavis berupa logo <i>brand</i> hingga <i>brand collateral</i> • Merancang dan merevisi <i>packaging</i> Belmary Tea
12	7 Mei- 10 Mei	<i>Packaging</i> Belmary Tea, Konten media sosial Agneskin	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang dan merevisi <i>packaging</i> Belmary Tea • Merancang dan merevisi konten media sosial Agneskin berupa Instagram <i>feeds</i>, carousel dan Instagram <i>reels</i> tanggal 22-28 Mei 2024
13	13 Mei- 17 Mei	Konten media sosial Agneskin, <i>Branding Mavis</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang dan merevisi konten media sosial Agneskin berupa Instagram <i>feeds</i> • Merancang dan merevisi <i>brand collateral</i> Mavis
14	20 Mei- 24 Mei	Konten media sosial Agneskin, <i>Branding Mavis</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Merevisi konten media sosial Agneskin yang sebelumnya telah dirancang • Merancang dan merevisi <i>brand collateral</i> Mavis

15	27 Mei- 31 Mei	<i>Branding</i> Mavis	Merancang dan merevisi <i>brand collateral</i> Mavis
16	3 Jun- 7 Jun	Konten media sosial Agneskin, <i>Branding</i> Gelato	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang dan merevisi konten media sosial Agneskin berupa Instagram <i>feeds</i> • Mencari ide dan konsep untuk <i>brand</i> gelato.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pada bagian ini penulis lampirkan seluruh pekerjaan yang penulis lakukan selama 640 jam kerja magang di perusahaan Papermint Studio. Berikut penulis uraikan proses dari setiap pekerjaan yang telah penulis lakukan selama menjalani proyek magang.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Dalam bagian ini, penulis melampirkan pekerjaan atau proyek yang penulis kerjakan selama bekerja di perusahaan Papermint Studio. Hasil desain yang penulis lampirkan merupakan hasil perancangan dari nol, perbaikan dari hasil yang sudah ada, dan adapula yang merupakan perancangan desain dari konsep yang sudah dibuat sebelumnya.

3.3.1.1 Konten Media Sosial *Brand* Klikpayroll

Klikpayroll adalah aplikasi atau *software* HR yang berbasis *cloud* asal Indonesia yang bertujuan untuk membantu perusahaan dengan menyederhanakan proses HR mereka, mulai dari mendaftarkan kehadiran karyawan, pengajuan cuti, lembur, penggantian biaya, dan yang paling penting yakni penggajian. Karyawan memiliki kemampuan untuk mengontrol tugas HR mereka sendiri dengan aplikasi *mobile* Klikpayroll. Aplikasi ini memudahkan karyawan untuk mengajukan cuti, mengubah kehadiran/jadwal *shift*, atau bahkan melengkapi data pribadi mereka.

Klikpayroll merupakan salah satu klien Papermint Studio yang menggunakan jasa produksi konten sosial media. *Brand* Klikpayroll sendiri menggunakan warna biru sebagai warna utamanya. Pada minggu pertama penulis bekerja di Papermint Studio, penulis ditugaskan untuk merancang desain konten media sosial yang sesuai dengan tema yang telah ditentukan.

a) *Briefing*

Penulis diberikan *brief* awal berupa isi dari konten yang perlu dibuat. Adapula penulis diberi tahu mengenai elemen dari *brand* Klikpayroll berupa logo, *color palette*, dan *font* apa saja yang harus digunakan dalam perancangan konten media sosial merek Klikpayroll.



Gambar 3. 1 Peletakan Logo dan Warna Utama *Brand* Klikpayroll

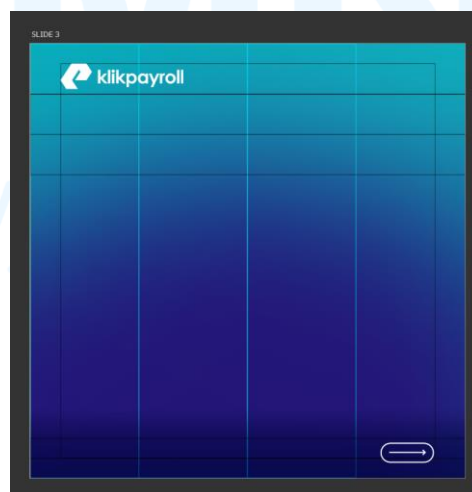
Warna dari *brand* yang digunakan yakni warna biru dan putih, menggunakan *font* Mollen dan dua alternatif logo yakni logo yang berwarna dan logo putih yang akan digunakan untuk layout dengan background berwarna *solid* selain putih.

Adapula *brief* dalam google *sheets* yang diberikan merupakan isi dari konten media sosial yang akan penulis rancang yang sebelumnya ditulis oleh *art director* dan sudah dilihat dan disetujui oleh klien dan *supervisor*.

Tanggal Posting	Tema	Pilar	Format	Bahan	Warna Background
FEBRUARI MINGGU KE - 4					
19 Feb	pekerjaan impian	Entertainment	reels/story	<p>Alu, apa kamu loangin kerja yang sesuai, gaji 2 digit atau turjangan, lokasi dekat rumah, lingkungan kerja gak toxic.</p> <p>(slide 1) Strategi promosi diri di LinkedIn biar cepet diririk HRIS (slide 2) Pasang foto formal yang bisa nunjukin profesionalismu (slide 3) Isi lengkap profil dan deskripsikan pekerjaan kamu dan pencapaian yang sudah diraih (slide 4) Sertakan link portfolio terbaikmu (slide 5) Jangan males update profil, misalnya jabatan atau tempat kerja baru</p>	Putih
20 Feb	Strategi promo diri di LinkedIn	Edukasi	slide	<p>Slide 1 Tips Memilih Software HRIS Terbaik. Bagi perusahaan, untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas SDM, maka penting mengguna Slide 2 1. Perhatikan Sistem Keamanan HRIS: penting untuk menyimpan data karyawan, termasuk inform 2. Akurat dan Integrasi Data Lengkap Pilih HRIS yang menghitung secara akurat dan dapat mengintegrasikan data dengan sistem lain d Slide 3 3. Cari yang User Friendly Selain efisien, HRIS juga harus mudah digunakan dan sederhana dalam penggunaannya sehari-har 4. Pilih yang Hemat Biaya Biaya penggunaan HRIS bergantung pada fitur-fiturnya. Carilah yang sesuai kebutuhan perusaha Slide 4 Klikpayroll merupakan software HRIS tepat dan terbaik yang layak dijadikan pilihan bagi perusaha</p>	
21 Feb	4 Tips memilih Software HR terbaik	Product	slide	<p>Tips kelola gaji pertama supaya gak boncos 1. Langsung bikin daftar pengeluaran, prioritas kewajiban dulu misal bayar kos, paket data, atau ti 2. Atur gaya hidup. Punya penghasilan sendiri bukan bisa boros dan impulsif. 3. Menabung di awal bulan. Biar gaji gak ngapap coba memisahkan menabung, uang yang terkun</p>	
22 Feb	tips kelola gaji pertama	Edukasi	reels		
23 Feb	meme rapat diundur	Entertainment	feed	Ekspressiku pas tahu rapat diundur minoou depan	

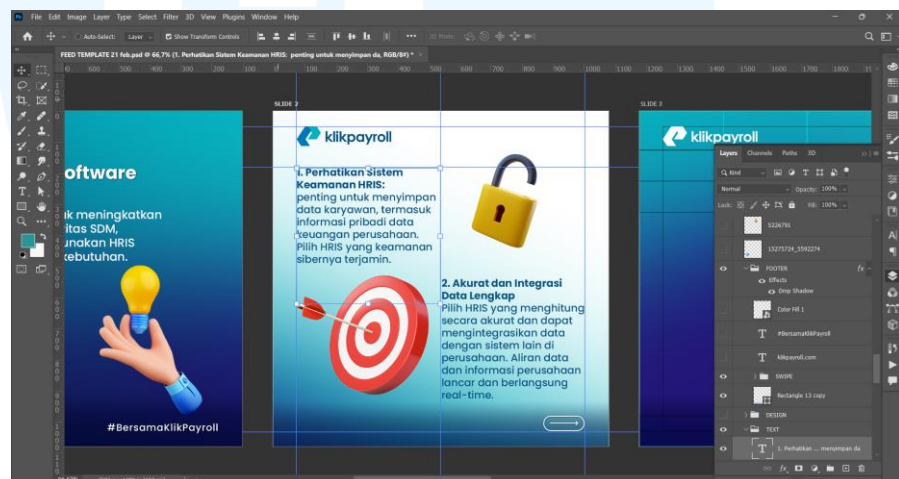
Gambar 3. 2 Brief Konten Klikpayroll Bulan Februari 2024

Dalam *brief* yang diberikan, sudah tertulis kapan konten akan di-*post*, bentuk dari konten apakah itu berbentuk Instagram *feeds*, Instagram *carousel*, ataupun Instagram *reels*. Adapula dipaparkan judul dari konten yang akan digunakan dan *copywriting* yang akan ditullis didalam konten tersebut.



Gambar 3. 3 Guide yang Diberikan oleh Art Director

Adapula *brief* yang berisikan *guide* atau panduan yang telah dirancang sedemikian rupa oleh *art director* dengan persetujuan oleh *supervisor* dalam bentuk *file* Adobe Photoshop. Dari *guide* tersebut, penulis bisa mendapatkan *grid* yang sesuai yang kemudian penulis gunakan untuk seluruh perancangan konten media sosial Instagram untuk akun Instagram Klikpayroll.



Gambar 3. 4 *Grid* yang Digunakan untuk Perancangan Konten

b) Perancangan Desain

Setelah mendapatkan *brief* untuk konten media sosial merek Klikpayroll, penulis langsung memulai perancangan desain dari *feeds* Instagram yang diperlukan dan akan diberikan kepada klien. Dalam perancangan konten media sosial Klikpayroll, penulis menggunakan *software* desain Adobe Photoshop dan menggunakan aset gambar berbayar ataupun gratis dari *website* Freepik.



Gambar 3. 5 Desain Pertama untuk *Post* Klikpayroll

Desain pertama ini juga sudah menyesuaikan dengan *layout* dan *grid* yang telah diberikan kepada penulis sejak awal proses perancangan. *Layout* yang diberikan berbentuk *file* Adobe Photoshop dari perancangan desain sebelumnya yang telah dikumpulkan dan diunggah ke akun Instagram klien yakni Klikpayroll.

c) Revisi

Setelah penulis menyelesaikan perancangan desain konten media sosial pertama, penulis kemudian menunjukkan hasil perancangan kepada *art director* dan *supervisor* di tempat penulis bekerja untuk mendapatkan masukan dan mengetahui hal apa saja yang bisa diperbaiki dan ditingkatkan pada hasil perancangan desain tersebut. Masukan-masukan yang penulis terima merupakan perbaikan minor seperti perubahan posisi tulisan, posisi gambar, ataupun penggantian aset gambar yang lebih sesuai. Adapula *input* atau masukan yang diberikan kepada penulis secara spesifik untuk perancangan desain pada gambar diatas yakni memperkecil aset gambar pada slide ketiga, mengganti aset gambar pada slide keempat, dan menggeser posisi aset gambar dari slide kelima. Perbaikan dari desain pertama ini penulis

lakukan secara langsung setelah penulis menerima masukan, dan langsung penulis tunjukkan kepada *art director* untuk menerima masukan lagi secara berkala sebelum proses finalisasi.

d) Finalisasi

Setelah menerima masukan untuk unggahan media sosial pertama yang penulis rancang, penulis langsung memasuki proses finalisasi karya sesuai dengan masukan yang telah diberikan. Setelah menyelesaikan perbaikan minor yang ditunjukkan, penulis kembali meminta masukan untuk desain yang telah penulis rancang.

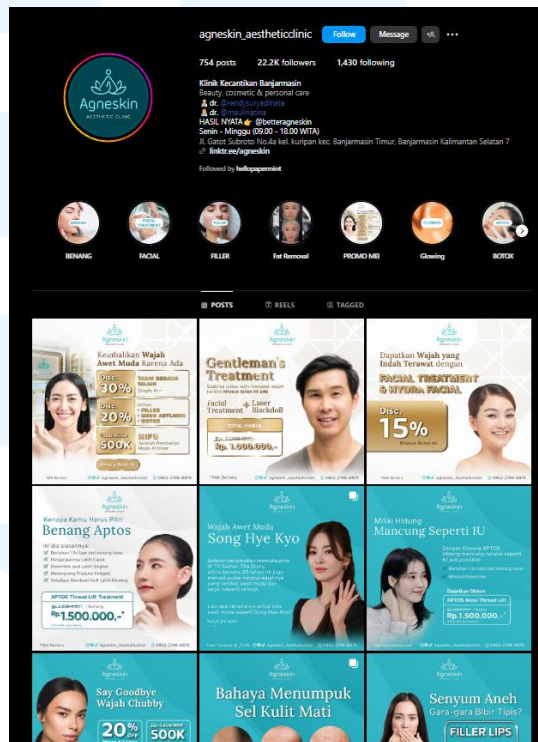


Gambar 3. 6 Hasil Akhir untuk *Post* Klikpayroll

Jika sudah tidak ada masukan yang bisa diberikan dan rancangan desain sudah dirasa siap untuk unggah, penulis kemudian diminta untuk mengumpulkan hasil desain ke *folder google drive* yang telah ada untuk seluruh hasil desain konten media sosial Klikpayroll.

3.3.1.2 Konten Media Sosial *Brand* Agneskin

Agneskin merupakan *brand* untuk klinik kecantikan yang berpusat di daerah Banjarmasin. Agneskin juga menggunakan jasa Papermint Studio untuk memproduksi konten media sosial Instagram @agneskin_aestheticclinic.



Gambar 3. 7 Akun Media Sosial Instagram *Brand* Agneskin

Brand Agneskin pada awalnya memproduksi isi konten sendiri dan tugas dari Papermint Studio hanya merancang desain dari *post* konten media sosial Instagram tersebut. Namun, pada akhirnya Agneskin meminta Papermint Studio merancang isi dari konten sekaligus desain dari konten tersebut.

a) *Briefing*

Sama halnya dengan perancangan konten media sosial *brand* Klikpayroll, pada perancangan konten media sosial Agneskin penulis juga diberikan *brief* mengenai elemen-elemen utama dari merek Agneskin berupa *color palette* yang digunakan, logo utama, alternatif logo, tipe-tipe *font* yang digunakan, dan juga darimana aset gambar yang digunakan. Agneskin menggunakan dua *layout feeds* dengan warna utama yang berganti untuk setiap sekian unggahan. Adapula dua warna yang utama yang digunakan untuk dua *layout* tersebut adalah warna cyan dan warna putih.

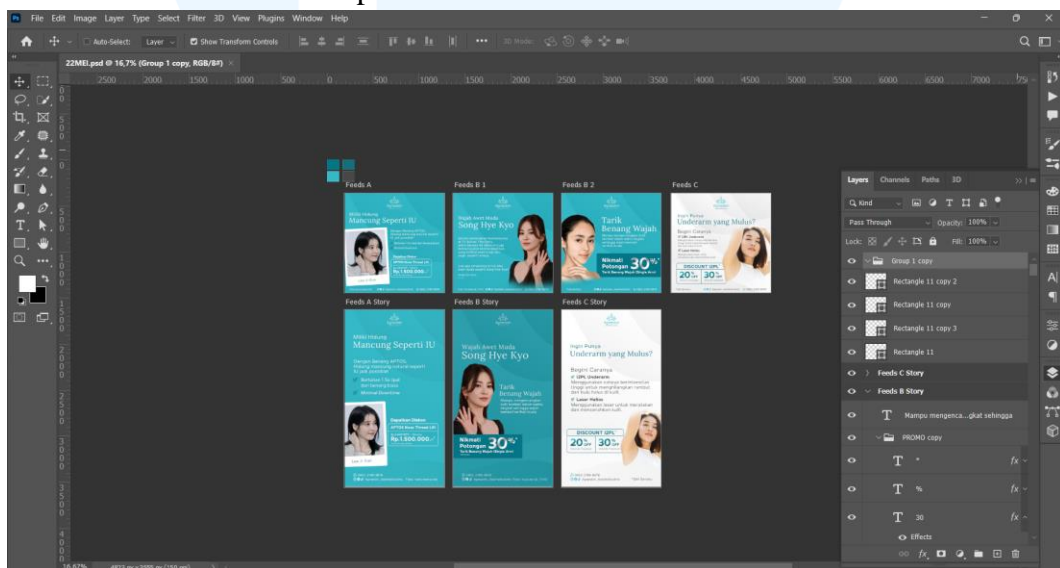


Gambar 3. 8 Dua *Layout* Konten Media Sosial Instagram Agneskin

Jenis desain konten media sosial yang penulis buat sendiri beragam mulai dari Instagram *feeds*, Instagram *reels*, dan juga unggahan *feeds* berjenis *carousel* atau beberapa unggahan sekaligus. Adapula *brief* tertulis yang berbentuk *google sheets* dan berisi konten-konten yang akan dirancang untuk jangka waktu tertentu yang telah sebelumnya dirancang oleh *art director* dan sudah dibaca dan disetujui oleh klien dan *supervisor*.

b) Perancangan Desain

Pada proses perancangan desain konten media sosial Instagram untuk *brand* Agneskin, penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop dan menggunakan aset gambar berbayar maupun gratis dari *website* Freepik. Selain dari *website* Freepik, penulis juga bisa mengunduh dan menggunakan aset gambar dari *website* lainnya jika aset gambar yang diperlukan tidak tersedia di *website* Freepik. Sebelum memulai proses perancangan, penulis harus terlebih dahulu membaca isi konten yang sudah ada di *google sheet* yang dibuat oleh Papermint Studio.



Gambar 3. 9 Proses Perancangan Konten Media Sosial Agneskin dengan Adobe Photoshop

Penulis kemudian memulai perancangan desain dengan memikirkan *template* dan juga mencari aset gambar yang sesuai dengan isi konten. Penulis diwajibkan untuk merancang Instagram *feeds* dan juga Instagram *reels* untuk setiap konten yang diperlukan.

Adapula penulis mendapatkan referensi untuk perancangan konten media sosial Agneskin dari konten media sosial Agneskin yang sudah dirancang dan diunggah sebelumnya pada akun Instagram @agneskin_aestheticclinic.



Gambar 3. 10 Contoh Konten Media Sosial Agneskin

Penulis juga sebelumnya sudah mendapatkan *template* dan *layout* dari konten sebelumnya dari *art director* yang sudah berbentuk *file* Adobe Photoshop. *File* yang telah diberikan tersebut sudah mencakup *layer grid* yang digunakan untuk semua *post* baik itu dalam bentuk konten Instagram *feeds* maupun Instagram *story*.

c) Revisi dan Finalisasi

Sama halnya dengan perancangan konten media sosial Klikpayroll, penulis menunjukkan hasil perancangan yang dirasa sudah sesuai kepada *art director* dan supervisor untuk meminta masukan terhadap rancangan desain yang sudah penulis buat. Proses revisi dilakukan

berulang kali hingga mendapatkan hasil akhir yang sesuai dengan standar yang telah ada dan digunakan dalam *post* Instagram sebelumnya.



Gambar 3. 11 Hasil Akhir Instagram *Story* Agneskin

Penulis kemudian memperbaiki hasil desain sesuai dengan hasil masukan yang diberikan dan kemudian mengumpulkan hasil akhir atau hasil *final* pada *google drive folder* yang sudah disediakan. Bentuk perubahan atau revisi konten media sosial Instagram yang dilakukan beragam mulai dari perubahan ukuran tulisan, perubahan aset gambar, perubahan posisi gambar dan tulisan, dan juga pergantian visual dari promo yang dirancang baik itu dalam segi warna, ukuran, keterbacaan, dan visibilitas dari data yang disajikan pada promo tersebut. Contohnya, dalam konten yang telah penulis rancang diatas, penulis diminta untuk mengganti warna *background* dari kotak promo tersebut agar data yang disajikan dalam promo tersebut bisa terbaca oleh konsumen yang melihatnya.

3.3.1.3 Alternatif Portfolio *Brand* Makai

Makai adalah *brand interior design* yang berpusat di daerah Jakarta Selatan dan sudah berdiri sejak tahun 2018. *Brand* ini sendiri memiliki tujuan untuk tidak hanya merancang bangunan yang menakjubkan, tetapi juga meningkatkan kualitas hidup pelanggan yang menggunakan jasa dari perusahaan Makai Design.



Gambar 3. 12 Logo Makai Design

Makai menggunakan jasa Papermint Studio untuk merancang portfolio *brand* Makai yang baru, karena klien ingin mengubah dan meningkatkan konsep *brand* Makai tersebut. Penulis lalu diminta untuk merancang satu alternatif untuk portfolio yang diperlukan. Berikut penulis lampirkan proses perancangan alternatif portfolio dari *brand* Makai tersebut.

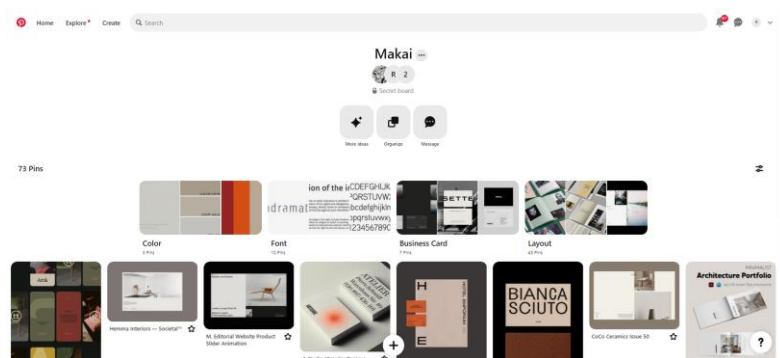
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

a) Briefing

Penulis pertama-tama diberikan *brief* mengenai warna apa yang kira-kira ingin digunakan oleh klien untuk perancangan desain portfolio *brand* Makai. Warna-warna yang akan digunakan yakni warna yang klien sukai yakni warna merah, dan putih. Penulis juga diharuskan untuk mencari alternatif *font* yang akan digunakan untuk keseluruhan desain portfolio. Penulis sudah sebelumnya diberitahukan bahwa preferensi *font* yang akan digunakan yakni *font* sans serif agar desain yang dirancang terlihat lebih elegan, simpel, namun tetap profesional dengan mempertimbangkan keterbacaan dari jenis *font* tersebut. Dalam perancangan alternatif portfolio Makai Design, penulis menggunakan *software* Adobe Illustrator dan aset gambar diambil dari hasil dokumentasi proyek-proyek yang sudah dikerjakan dan diselesaikan oleh Makai.

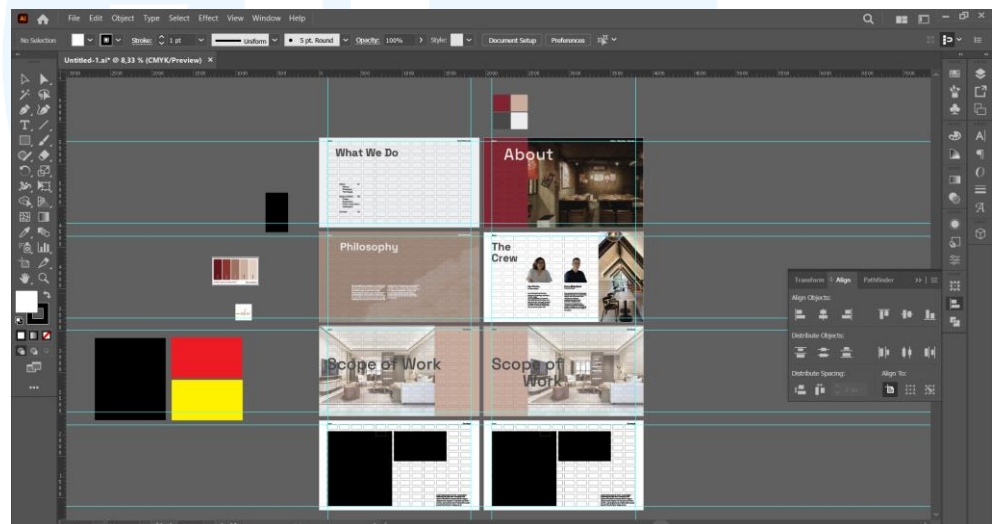
b) Perancangan Desain

Proses perancangan dimulai dengan pemilihan warna dan *font* dengan bantuan referensi dari *website* Pinterest. Proses mencari referensi ini tidak penulis lakukan sendiri namun juga dibantu oleh *supervisor*, *art director* dan rekan kerja penulis di Papermint Studio.



Gambar 3. 13 Referensi dari *Website* Pinterest

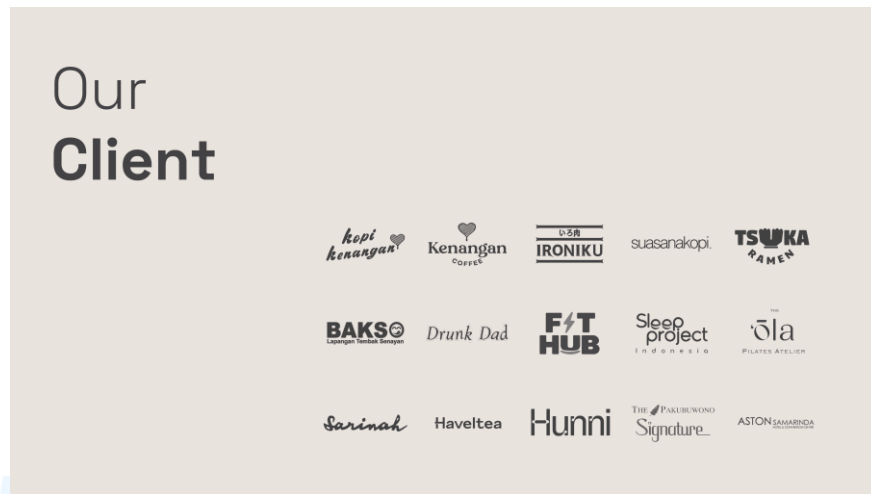
Setelah mendapatkan referensi dari *website* Pinterest, penulis kemudian memulai proses desain dengan warna dan *font* yang kira-kira akan digunakan untuk alternatif *portofolio* yang akan dirancang. Dari hasil referensi tersebut, penulis juga kemudian mendapatkan warna spesifik yang akan penulis gunakan untuk seluruh alternatif *layout* *portofolio brand* Makai yakni merah, putih, krim, dan beige.



Gambar 3. 14 Perancangan Alternatif Portofolio Makai dengan *Software* Adobe Illustrator

c) Revisi dan Finalisasi

Setelah membahas dan menunjukkan hasil alternatif kepada klien, klien pada akhirnya memilih alternatif lain yang didesain oleh rekan kerja penulis. Penulis kemudian ditugaskan untuk membantu rekan kerja di Papermint Studio untuk memasukkan gambar dokumentasi ke alternatif *template* portofolio yang telah dipilih.



Gambar 3. 15 Portfolio Makai Halaman *Our Client*

Adapula penulis merancang desain halaman “*our client*” sesuai dengan *template* yang telah dipilih seperti gambar diatas, dan juga membantu memilih gambar atau foto dokumentasi yang sesuai yang telah diberikan oleh klien untuk dimasukkan kedalam *template* yang telah dirancang oleh rekan kerja penulis.

3.3.1.4 *Packaging Belmary Tea*

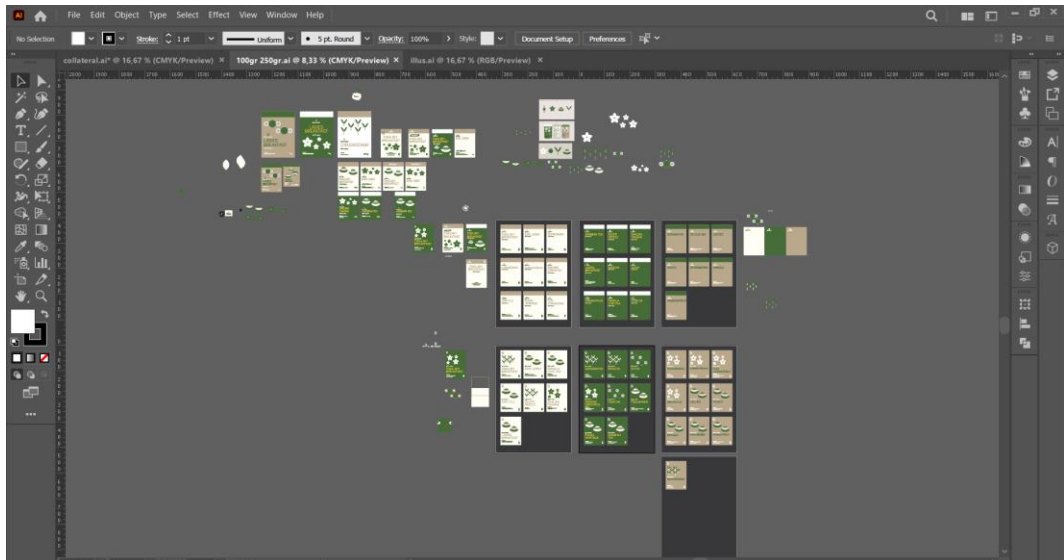
Belmary Tea merupakan merek *supplier* daun teh dengan beragam varian rasa yang belum dirilis. Papermint Studio memiliki tugas untuk merancang *branding* dari merek Belmary Tea dimulai dari nama *brand*, warna utama, logo merek, ilustrasi untuk *packaging*, dan tipografi yang akan digunakan. Pada kesempatan ini, penulis ditugaskan untuk merancang *template* untuk *packaging* dari merek Belmary Tea. Berikut penulis lampirkan proses pengerjaan dari kemasan Belmary Tea tersebut. *Brand* Belmary Tea sudah terlebih dahulu dirancang oleh *intern graphic designer* periode sebelum penulis masuk ke Papermint Studio. Tugas penulis hanya merancang alternatif kemasan untuk produk *brand* Belmary Tea tersebut.

a) *Briefing*

Penulis pertama-tama diberikan *brief* mengenai *brand* Belmary Tea dimulai dari warna utama *brand* yakni hijau, krim, dan coklat, ilustrasi yang sudah diterima oleh klien dan akan digunakan dalam perancangan kemasan, dan juga *font* yang akan digunakan. Dalam perancangan alternatif *packaging* Belmary Tea, penulis menggunakan *software* Adobe Illustrator untuk desain kemasan dan beberapa ilustrasi tambahan yang diperlukan untuk perancangan kemasan.

b) Perancangan Desain

Penulis memulai dengan mencari referensi kemasan untuk produk teh di *website* Pinterest. Setelah menemukan beberapa referensi, penulis kemudian mencoba untuk merancang beberapa alternatif *layout* untuk desain kemasan.



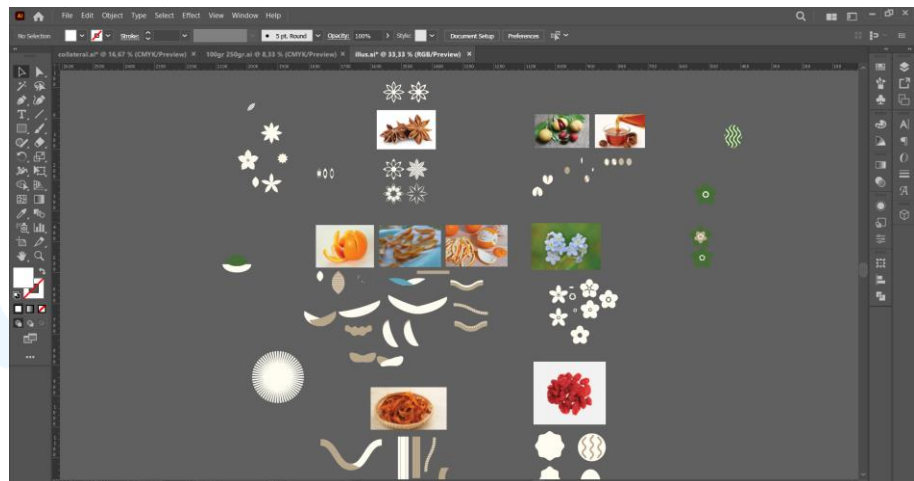
Gambar 3. 16 Proses Perancangan Kemasan Belmary Tea

Dalam proses perancangan desain kemasan Belmary Tea, penulis harus menyesuaikan *template* dan *layout*

yang telah dibuat dengan beragam varian rasa teh yang disediakan oleh *brand* Belmary Tea. Hasil yang telah dibuat oleh penulis kemudian ditunjukkan kepada supervisor untuk mendapat masukan mengenai ada atau tidaknya hal yang perlu diperbaiki sebelum akhirnya ditunjukkan kepada klien.

c) Revisi

Klien yang sudah melihat hasil desain sebelumnya kemudian memberikan saran dan kemauannya terkait hasil akhir desain yang ingin dicapai. Klien menginginkan ilustrasi tambahan lagi untuk bahan komposisi yang digunakan selain dari empat aset ilustrasi yang pertama kali telah diterima. Penulis kemudian ditugaskan untuk merancang beberapa ilustrasi bahan komposisi dari beberapa varian rasa teh *brand* Belmary Tea.



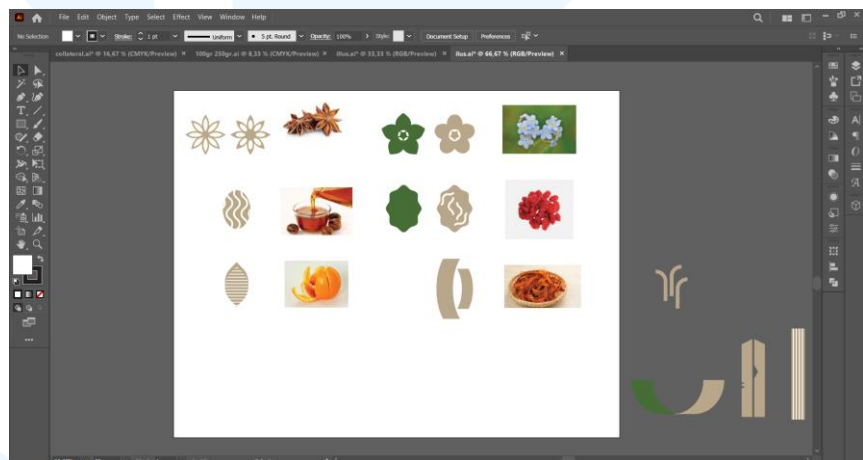
Gambar 3. 17 Proses Perancangan Aset Ilustrasi Belmary Tea

Dalam proses perancangan ilustrasi ini, penulis bekerja sama dengan supervisor dan *supervisor* juga menentukan mengenai ilustrasi bahan pangan apa saja yang perlu penulis rancang untuk perancangan desain kemasan tersebut. Ilustrasi yang penulis rancang meliputi ilustrasi

kulit jeruk, bunga forget me not, buah ceri kering, kayu secang, adas manis, dan buah pala. Hasil ilustrasi kemudian penulis berikan kepada *supervisor* untuk mendapat masukan mengenai hal-hal apa saja yang perlu diperbaiki dalam ilustrasi yang telah penulis rancang tersebut.

d) Finalisasi

Hasil akhir perancangan ilustrasi kemudian ditunjukkan kepada *supervisor* untuk diperiksa, masukan yang diterima pada tahap ini bentuknya cenderung minor. Perbaikan atau masukan minor pada tahap ini termasuk penyesuaian ukuran aset, perbaikan bentuk aset, dan lain-lain.



Gambar 3. 18 Proses Finalisasi Ilustrasi Komposisi Belmary Tea

Tugas penulis dalam perancangan kemasan *brand* Belmary Tea berakhir pada perancangan *layout* dan beberapa ilustrasi bahan pangan tersebut. Proses *finishing* kemudian dilanjutkan secara langsung oleh *supervisor* agar sesuai dengan standar yang *supervisor* sudah tetapkan sebelumnya.

3.3.1.5 *Branding Mavis*

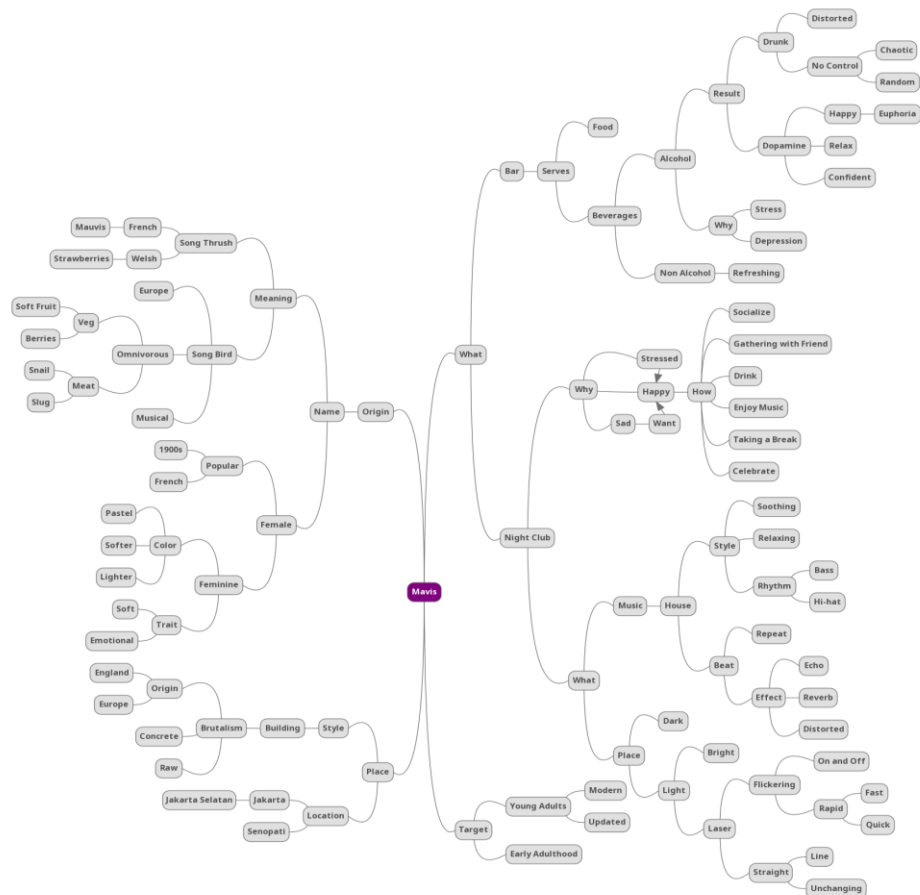
Mavis merupakan merek *bar* yang berlokasi di Senopati yang belum diresmikan. Papermint Studio memiliki tugas untuk merancang ulang identitas visual dari merek tersebut. Hal-hal yang Papermint Studio rancang mencakup logo baru merek, warna utama, konsep, *brand collateral*, dan tipografi yang akan digunakan. Pada proyek ini, penulis merancang konsep baru Mavis, alternatif logo baru Mavis, menentukan warna Mavis, memilih alternatif tipografi yang akan digunakan, dan visual *brand collateral* yang akan digunakan untuk *bar* tersebut.

a) *Briefing*

Penulis pertama-tama diberikan *brief* mengenai warna apa yang kira-kira ingin digunakan oleh klien untuk perancangan *branding* dan *brand collateral* Mavis. Penulis diharuskan untuk mencari alternatif *font* yang akan digunakan untuk keseluruhan *brand*, warna yang akan digunakan, dan juga merancang aset-aset untuk *brand collateral* Mavis. Warna-warna yang akan digunakan disesuaikan dengan warna dari desain interior yang telah dirancang sebelumnya oleh Makai. Warna tersebut mencakup, ungu, biru, dan indigo. Adapula *font* yang akan digunakan diminta untuk menyesuaikan dengan konsep yang akan dirancang, misalnya dalam kasus ini *font* dengan kesan sedikit futuristik. Dalam perancangan *branding* Mavis, penulis menggunakan *software* Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop untuk merancang alternatif logo *brand*, aset yang akan digunakan, desain dari *brand collateral*, dan *mockup brand collateral* Mavis.

b) Perancangan Desain Tahap Awal

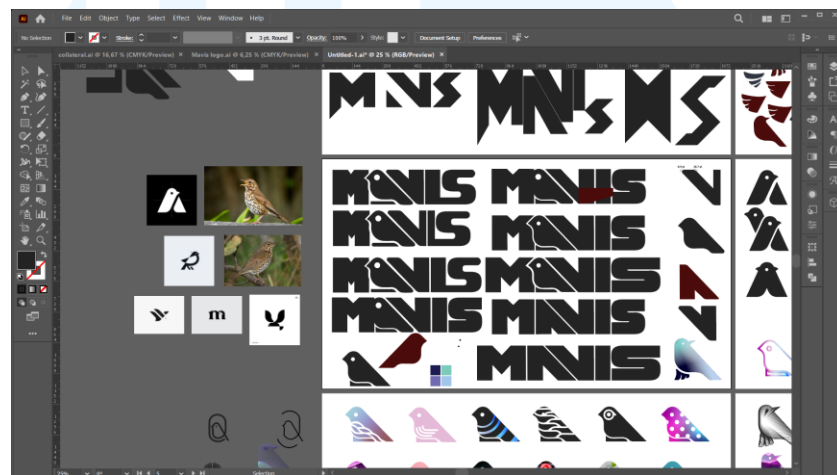
Dalam perancangan *branding* Mavis, perancangan dibagi menjadi beberapa tahapan yakni tahapan awal, tahapan setelah menerima revisi dari klien, dan tahapan akhir. Pada tahapan awal perancangan, penulis memulai perancangan desain dengan terlebih dahulu dengan merancang *mindmapping brand* Mavis untuk mendapatkan gambaran yang sesuai dengan *brand*.



Gambar 3. 19 Mindmap *Brand* Mavis

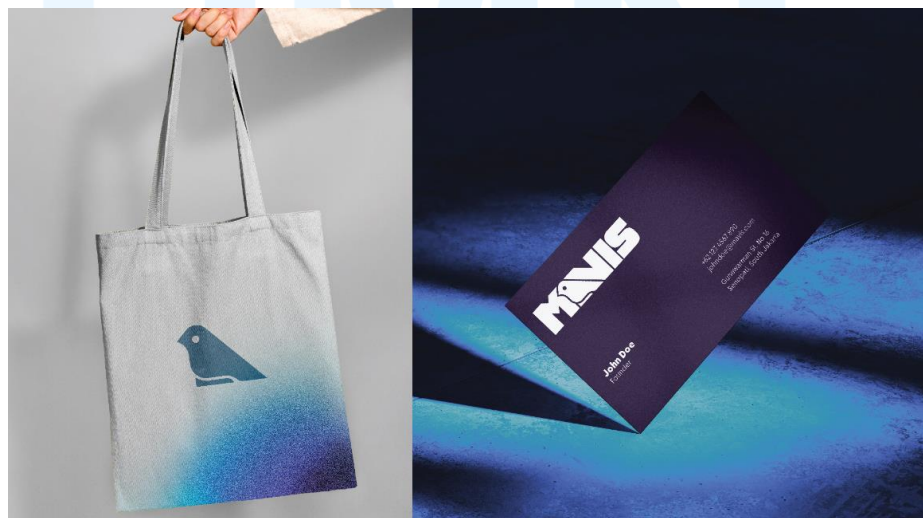
Selain merancang *mindmap*, penulis juga melakukan riset SWOT, dan gaya desain dari merek-merek yang berada di lokasi yang sama dan bidang yang serupa. Penulis kemudian mencari referensi di *website* Pinterest,

Behance, dan BP&O sesuai dengan konsep yang sudah didapat dari proses *mindmapping*. Setelah mendapatkan beberapa referensi, penulis mulai dengan membuat sketsa untuk desain logo *brand*. Penulis lalu mulai merancang desain logo dalam bentuk vektor pada *software* Adobe Illustrator.



Gambar 3. 20 Perancangan Alternatif Logo Mavis

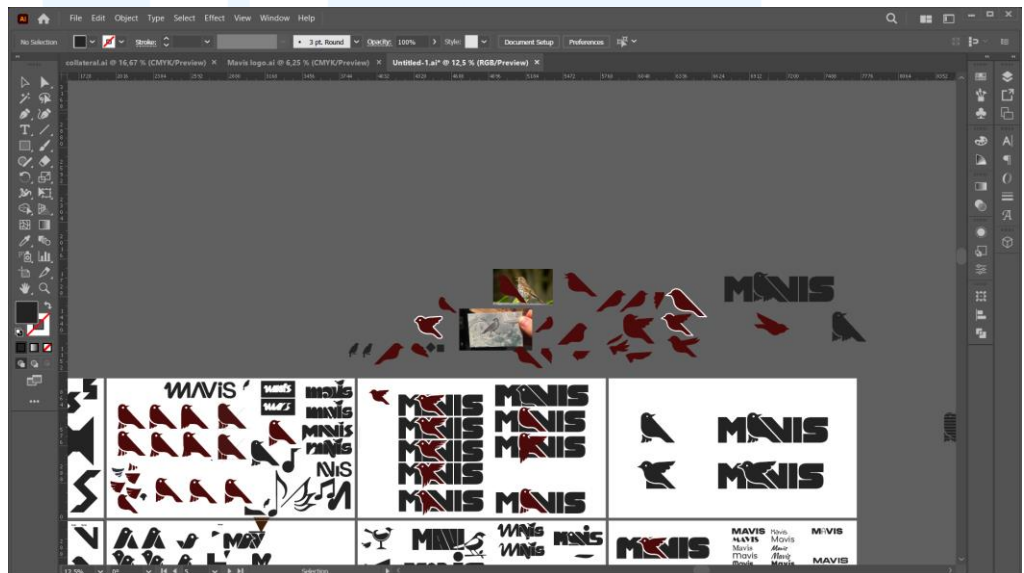
Hasil jadi dari logo yang terpilih kemudian coba diaplikasikan pada beberapa *mockup* lalu dibuat dalam bentuk slide presentasi untuk dipresentasikan kepada klien sebagai salah satu alternatif desain *brand*.



Gambar 3. 21 Contoh Pengaplikasian Logo pada *Brand Collateral*

c) Revisi

Setelah menunjukkan beberapa alternatif ide, konsep, dan desain kepada klien, terpilihlah alternatif yang dibuat oleh penulis. Klien juga menambahkan beberapa preferensi seperti misalnya ingin logo yang memiliki kesan yang lebih kuat dan jantan. Penulis kemudian kembali merancang beberapa alternatif logo baru dengan masukan dari supervisor setelah mendengar masukan dari klien.

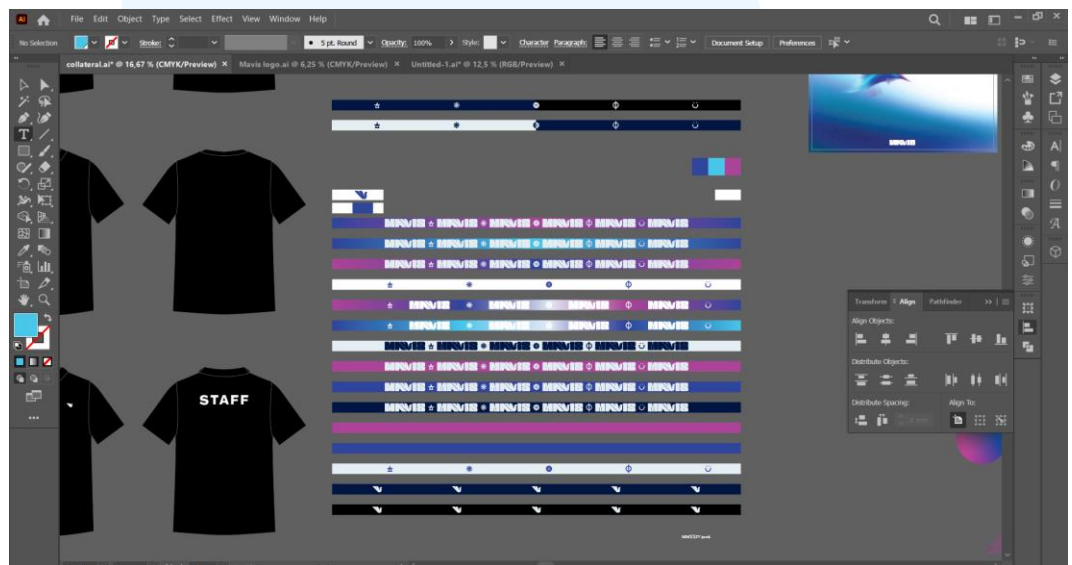


Gambar 3. 22 Perancangan Alternatif Logo Mavis Setelah Menerima Masukan

Setelah melakukan presentasi kedua kepada klien, alternatif yang terpilih bukan alternatif milik penulis. Tugas yang diberikan kepada penulis selanjutnya yakni merancang *brand collateral*.

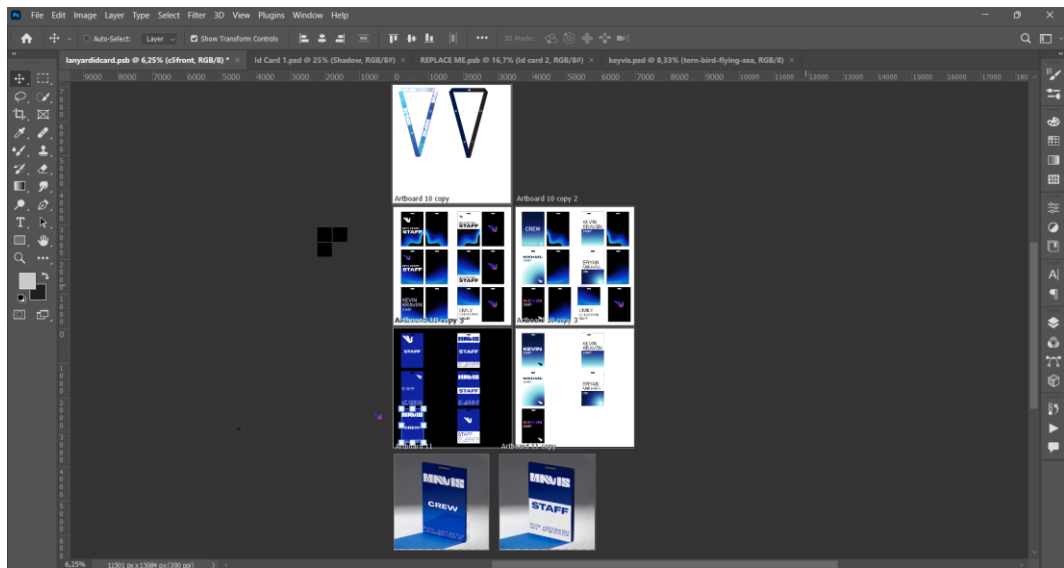
d) Perancangan *Brand Collateral*

Dengan konsep dan logo yang sudah disetujui oleh klien dan supervisor, penulis mulai mengerjakan perancangan *brand collateral* yang ditugaskan kepada penulis yang meliputi aset gradien, *key visual*, desain *lanyard* dan *id card*, *totebag*, dan alternatif *table mat*.



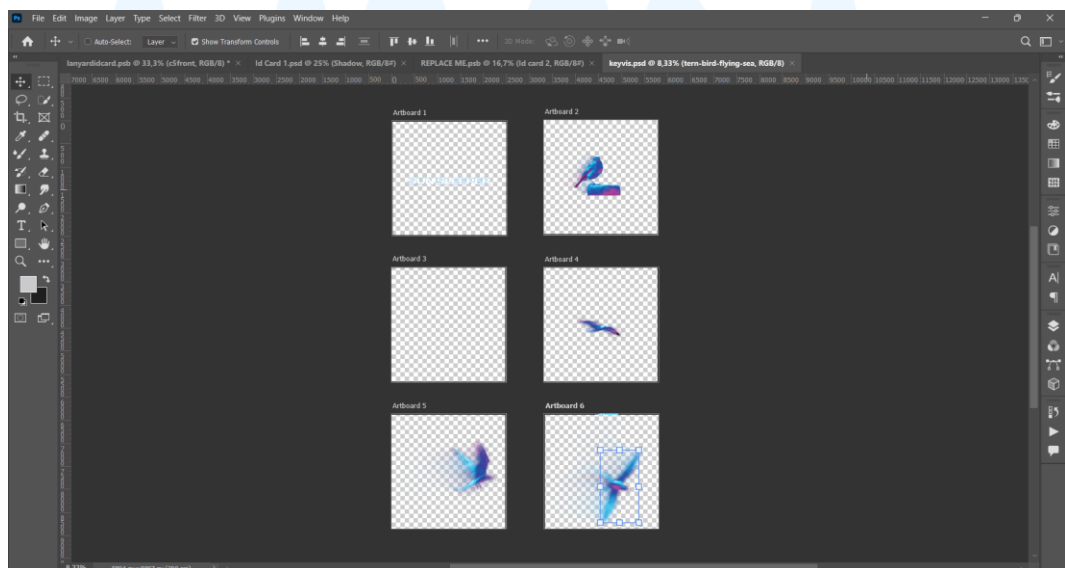
Gambar 3. 23 Perancangan Alternatif *Lanyard*

Dalam proses perancangannya, penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator sebagai *software* utama untuk perancangan ini. Adapula *tools* yang digunakan pada *software* Adobe Illustrator yakni *pen tool*, *shape tool*, *gradient tool*, *mesh tool*, *effect*.



Gambar 3. 24 Proses Perancangan ID Card

Adobe Illustrator penulis gunakan untuk merancang desain yang berbasis vektor seperti desain lanyard dengan ukuran asli. Selain itu, penulis menggunakan Adobe Photoshop untuk perancangan desain *key visual* yang menggunakan efek seperti *motion blur*, *gaussian blur*, *noise*, dan masih banyak lagi.

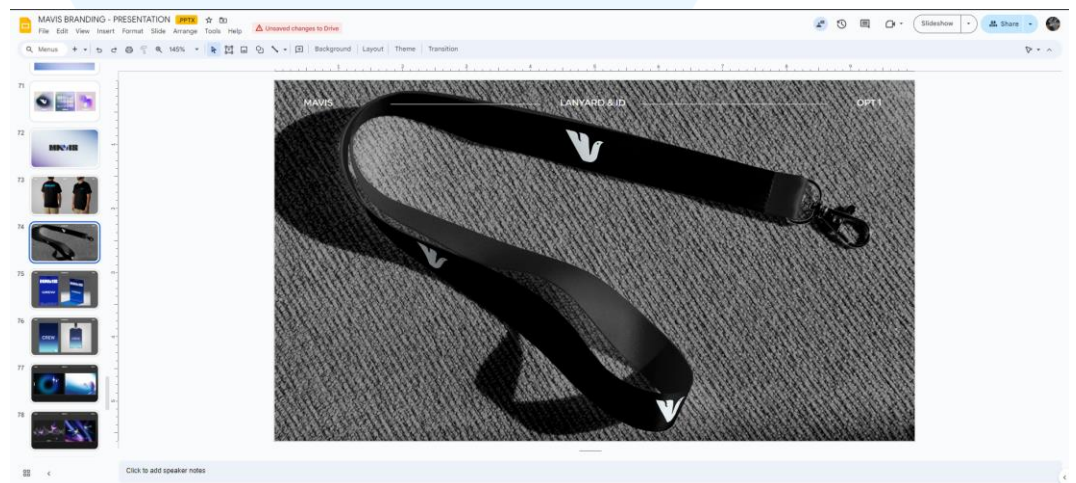


Gambar 3. 25 Proses Perancangan Key Visual

Hasil perancangan ini kemudian ditunjukkan kepada supervisor untuk dipilih lagi alternatif terbaik dan yang layak untuk diberikan kepada klien.

e) Finalisasi

Pada tahap ini, alternatif yang telah dipilih pada tahap sebelumnya diperbaiki lagi jika ada revisi minor, disempurnakan, dan disesuaikan lagi ukuran dan penampilannya sebelum hasil akhirnya diberikan kepada klien. Revisi minor bisa berupa penyesuaian ukuran aset, penyesuaian ukuran *artboard* untuk *collateral* yang akan dicetak, dan juga pengecekan warna untuk aset yang akan dicetak dan ditampilkan.



Gambar 3. 26 Hasil Akhir Dikumpulkan di Google Slides

Semua hasil jadi dari perancangan *brand collateral* akan terlebih dahulu ditunjukkan kepada klien untuk terakhir kalinya sebagai konfirmasi bahwa hasil perancangan sudah sesuai dengan kemauan klien.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani proyek magang, penulis mengalami beberapa kesulitan yang menghambat kerja penulis di perusahaan dimana penulis menjalani kerja magang. Pada bagian ini, penulis lampirkan kendala atau kesulitan-kesulitan yang penulis alami selama menjalani praktek kerja magang di Papermint Studio.

a) Diri Sendiri (Internal)

Masalah utama yang penulis alami yakni penulis belum pernah bekerja secara profesional di bidang desain dan tidak memiliki pengalaman di dunia kerja desain. Hal ini menyebabkan penulis kesulitan untuk beradaptasi di perusahaan Papermint Studio. Penulis juga menyadari kurangnya kemampuan *hardskills* penulis khususnya dalam pengetahuan dan kemampuan penulis dalam menggunakan *software* Adobe Photoshop karena penulis lebih cenderung menggunakan *software* Adobe Illustrator selama masa perkuliahannya. Adapula kendala dimana penulis kesulitan untuk memahami brief yang diberikan baik itu oleh perusahaan, *supervisor*, ataupun *art director* mengenai proyek yang akan penulis kerjakan.

b) Pihak Kampus (Eksternal)

Penulis merasa bahwa *timeline* dan waktu yang disediakan oleh pihak kampus tidak cukup dan tidak sesuai dengan *timeline* tempat penulis bekerja. Hal ini tentu menimbulkan banyak masalah lainnya dan mengganggu proses kerja penulis.

c) Pihak Perusahaan (Eksternal)

Kendala yang penulis temui selama bekerja di Papermint Studio yakni masalah komunikasi. Penulis merasa kurang memiliki kesempatan untuk berkomunikasi dengan *supervisor* dan *art director* karena *timeline* di tempat kerja yang cukup padat.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Setelah mengalami kendala yang menghambat kerja penulis selama menjalani proyek magang, penulis berusaha untuk mencari dan menemukan solusi untuk mengatasi kendala yang ditemukan. Pada bagian ini, penulis melampirkan solusi atas kendala yang penulis temukan.

a) Diri Sendiri (Internal)

Untuk mengatasi masalah kurangnya pengalaman penulis di bidang desain profesional selama menjalani proyek magang di perusahaan Papermint Studio, penulis banyak bertanya mengenai hal-hal yang kurang penulis pahami baik itu masalah secara teknis ataupun teori desain di bidang profesional kepada supervisor ataupun *art director* disaat ada waktu luang. Hal ini membantu penulis untuk memahami teknis desain di dunia kerja dan tentunya menambah pengalaman dan pengetahuan penulis.

b) Pihak Kampus (Eksternal)

Untuk mengatasi masalah *timeline* yang padat, penulis pada akhirnya menetapkan suatu sistem dimana penulis membagi waktu untuk mengerjakan pekerjaan magang di saat jam kerja, dan mengerjakan pekerjaan kampus berupa laporan dan keperluan lainnya di waktu luang. Dengan dilakukannya hal ini, penulis berhasil mengatasi masalah *timeline* yang mengganggu proses kerja penulis.

c) Pihak Perusahaan (Eksternal)

Untuk mengatasi masalah komunikasi di perusahaan Papermint Studio selama menjalani proyek magang, penulis memperhatikan dan mencari waktu yang tepat untuk berkomunikasi dengan supervisor ataupun *art director*, misal diwaktu yang tidak terlalu sibuk, ataupun disaat jam istirahat.