

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1 Kedudukan

Penulis berperan sebagai *intern Graphic Designer* dari instansi nasional Indonesia Design Development Center yang dimana penulis berkedudukan dibawah *graphic designer* IDDC yaitu Baginda Wisnu Wardhana dan *trade analyst* Indonesia Design Development Center yaitu Elizabeth Anggi Maria Widodo dan Feranika Pakpahan. *Graphic designer* berperan sebagai pembimbing desain yang membimbing penulis dalam pengerjaan desain, sedangkan *trade analyst* berperan sebagai *project manager* yang memberikan brief dan konten kepada penulis.

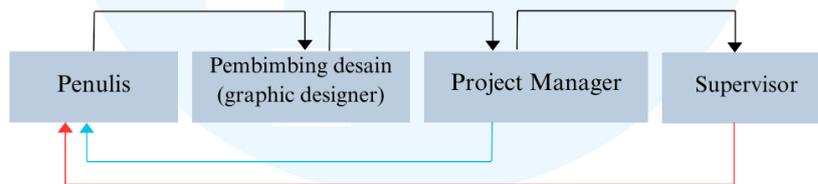
Intern graphic designer Indonesia Design Development Center ditugaskan untuk membuat buku panduan kemasan produk yang akan digunakan sebagai patokan pembuatan desain kemasan dan pengemasan produk UMKM yang akan diekspor ke negara tujuan. Secara spesifik, tugas penulis dalam program magang ini adalah membuat desain *cover* dan aset-aset visual berbasis *vector* yang digunakan dalam penyusunan buku panduan kemasan. Buku panduan kemasan yang dikerjakan ditujukan kepada beberapa negara tujuan ekspor yaitu Taiwan dan Australia.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.1.2 Koordinasi

Alur koordinasi pekerjaan penulis selama melakukan magang di IDDC dapat dijabarkan dalam bagan sebagai berikut :

Koordinasi dalam pelaksanaan kerja magang di Indonesia Design Development Center terbagi menjadi beberapa alur yaitu alur pemberian tugas, alur asistensi, dan alur *approval*. Alur pemberian tugas dimulai dari pemberian *brief* yang diberikan oleh *project manager* kepada penulis selaku *intern graphic designer*. *Brief* yang diterima akan dikelola menjadi sebuah desain dengan dibantu oleh pembimbing desain. Selanjutnya, alur asistensi dimulai dari penulis setelah menyelesaikan desain, akan mengajukan desain tersebut kepada pembimbing desain sebagai proses asistensi.



- Alur pemberian brief
- Alur asistensi visual dan konten
- Alur *approval* oleh supervisor

Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi Indonesia Design Development Center

Apabila hasil desain disetujui, maka akan diteruskan kepada *project manager* untuk di cek kesesuaian dengan *brief*, kemudian dari *project manager* akan diteruskan ke supervisor. Alur terakhir yaitu alur *approval* yang dimulai dari supervisor yang telah menerima desain yang dibuat penulis menyetujui hasil desain tersebut, maka desain dikembalikan pada *Intern graphic designer* untuk di unggah ke dalam *google drive* magang.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah uraian pekerjaan yang penulis lakukan selama menjalani magang di Indonesia Design Development Center.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	Buku Panduan Kemasan Produk Ekspor (negara tujuan Taiwan).	<ul style="list-style-type: none">- Melakukan riset seputar pelabelan produk makanan dan minuman negara Taiwan.- Melakukan riset mengenai referensi desain <i>cover</i> dan layout buku panduan.
2.	2	Buku Panduan Kemasan Produk Ekspor (negara tujuan Taiwan).	<ul style="list-style-type: none">- Membuat PPT hasil riset referensi desain meliputi referensi <i>cover</i>, <i>art style</i>, elemen visual, warna, dan layout.- Mengeksistensikan hasil riset referensi desain pada <i>project manager</i>.
3.	3	Buku Panduan Kemasan Produk Ekspor (negara tujuan Taiwan).	<ul style="list-style-type: none">- Menerima <i>brief</i> dari <i>project manager</i> berupa konten isi buku dan referensi desain.- Membuat sketsa digital untuk <i>cover</i> depan buku panduan kemasan.- Membuat sketsa digital untuk aset-aset visual buku panduan kemasan.
4.	4	Buku Panduan Kemasan Produk Ekspor (negara tujuan Taiwan).	<ul style="list-style-type: none">- Melakukan <i>zoom meeting</i> sekaligus asistensi karya

			<p>desain dengan pembimbing desain dan <i>project manager</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat sketsa sesuai dengan hasil asistensi dan petunjuk pembimbing desain.
5.	5	Buku Panduan Kemasan Produk Ekspor (negara tujuan Taiwan).	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>zoom meeting</i> sekaligus asistensi karya desain dengan pembimbing desain dan <i>project manager</i>. - Melakukan riset seputar <i>trend</i> desain yang ada di negara Taiwan. - Membuat digitalisasi <i>cover</i> dan aset visual dari sketsa yang telah dibuat minggu lalu di Adobe Illustrator. - Menyusun <i>layout</i> keseluruhan ilustrasi <i>cover</i> sesuai dengan <i>grid</i> dan <i>gutter</i>.
6.	6	Buku Panduan Kemasan Produk Ekspor (negara tujuan Taiwan).	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>zoom meeting</i> sekaligus asistensi karya desain dengan pembimbing desain dan <i>project manager</i>. - Melakukan perbaikan pada penggunaan warna pada <i>cover</i> agar menyesuaikan <i>trend</i> desain yang ada di negara Taiwan.
7.	7	Buku Panduan Kemasan Produk Ekspor (negara tujuan Taiwan).	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>zoom meeting</i> sekaligus asistensi karya

			<p>desain dengan pembimbing desain dan <i>project manager</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan perbaikan pada penggunaan <i>font</i> dan warna <i>font</i> pada penulisan judul di <i>cover</i> depan untuk meningkatkan keterbacaan.
8.	8	Buku Panduan Kemasan Produk Ekspor (negara tujuan Taiwan).	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>zoom meeting</i> sekaligus asistensi karya desain dengan pembimbing desain dan <i>project manager</i>. - Membuat keseluruhan bentuk <i>cover</i> yang terdiri dari <i>cover</i> depan, tulang buku dan <i>cover</i> belakang.
9.	9	Buku Panduan Kemasan Produk Ekspor (negara tujuan Taiwan).	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>zoom meeting</i> sekaligus asistensi karya desain dengan pembimbing desain dan <i>project manager</i>. - Melakukan perubahan pada keseluruhan aset visual <i>cover</i> agar lebih menyesuaikan dengan suasana industri. Perubahan dimulai dari sketsa hingga digitalisasi.
10.	10	Buku Panduan Kemasan Produk Ekspor (negara tujuan Taiwan).	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>zoom meeting</i> sekaligus asistensi karya desain dengan pembimbing desain dan <i>project manager</i>.

			<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan perbaikan aset-aset visual yang ada dan menambahkan beberapa elemen visual baru yang merepresentasi negara Taiwan.
11.	11	Buku Panduan Kemasan Produk Ekspor (negara tujuan Taiwan).	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>zoom meeting</i> sekaligus asistensi karya desain dengan pembimbing desain dan <i>project manager</i>. - Memperbaiki <i>layout</i> keseluruhan ilustrasi cover sesuai dengan grid dan gutter. - Mengupload hasil <i>final design</i> ke <i>google docs</i> magang.
12.	12	Buku Panduan Kemasan Produk Ekspor (negara tujuan Australia).	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>zoom meeting</i> sekaligus asistensi karya desain dengan pembimbing desain dan <i>project manager</i>. - Melakukan riset referensi visual berupa elemen visual, warna, dan trend desain yang ada di negara Australia. - Membuat sketsa sesuai dengan hasil asistensi dan petunjuk pembimbing desain. - Membuat digitalisasi <i>cover</i> dan aset visual dari sketsa

			yang telah dibuat di Adobe Illustrator.
13.	13	Buku Panduan Kemasan Produk Ekspor (negara tujuan Australia).	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>zoom meeting</i> sekaligus asistensi karya desain dengan pembimbing desain dan <i>project manager</i>. - Melakukan perbaikan aset-aset visual yang ada, menghilangkan beberapa elemen/symbol yang tidak berkaitan dengan konten buku, serta menambahkan beberapa elemen visual baru yang merepresentasi negara Australia. - Membuat keseluruhan bentuk cover yang terdiri dari cover depan, tulang buku dan cover belakang.
14.	14	Buku Panduan Kemasan Produk Ekspor (negara tujuan Australia).	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>zoom meeting</i> terakhir sekaligus asistensi terakhir dengan pembimbing desain dan <i>project manager</i>. - Memperbaiki <i>layout</i> keseluruhan ilustrasi cover sesuai dengan grid dan gutter. - Mengupload hasil <i>final design</i> ke <i>google drive</i> magang.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

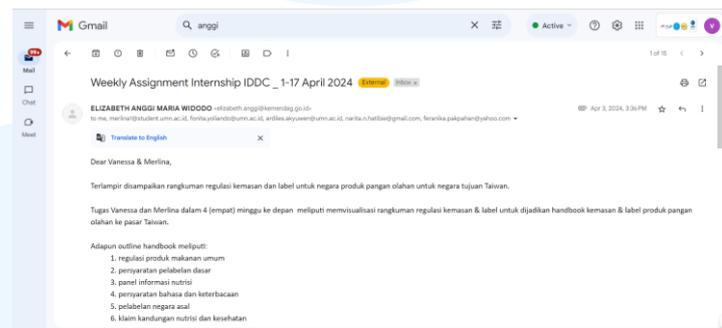
Selama menjalani magang di Indonesia Design Development Center, penulis berperan sebagai *intern graphic designer* dan diberikan tugas untuk mendesain *cover* buku panduan kemasan produk ekspor dengan negara tujuan Taiwan dan Australia. Pelaksanaan magang dilakukan secara inkubasi di UMN dan proses asistensi dilakukan melalui *google meeting* dan *zoom meeting*.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Tugas Magang yang diberikan pada penulis adalah untuk membuat desain buku panduan kemasan produk ekspor yang ditujukan untuk aktivitas ekspor negara Taiwan dan Australia.

3.3.1.1 Sketsa dan pembuatan template desain buku panduan kemasan ekspor

Pada awalnya penulis mengirimkan sebuah *file* rangkuman referensi desain pada *project manager*. Referensi tersebut berisikan 3 referensi desain *cover* depan dan belakang, dan 1 referensi desain *layout*.



Gambar 3.2 Bukti penerimaan brief melalui *e-mail*.

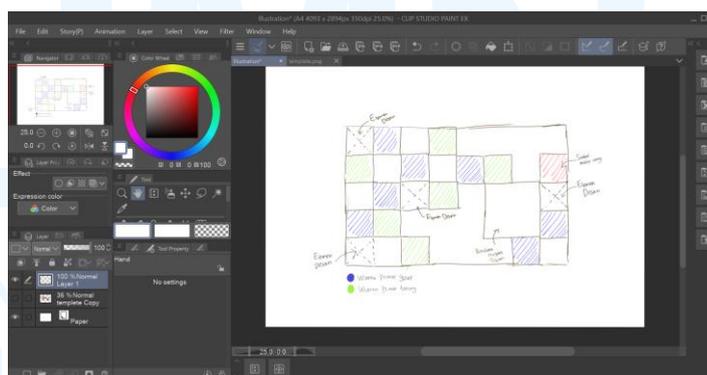
Kemudian penulis menerima *brief* konten isi dari buku panduan yang akan dikerjakan dari *project manager*. *Brief* dikirimkan melalui *e-mail* kepada penulis.

Dalam email tersebut *Project manager* juga menyetujui untuk menggunakan konsep desain 1 dari 3 konsep desain yang penulis kirimkan.



Gambar 3.3 Konsep referensi desain terpilih.

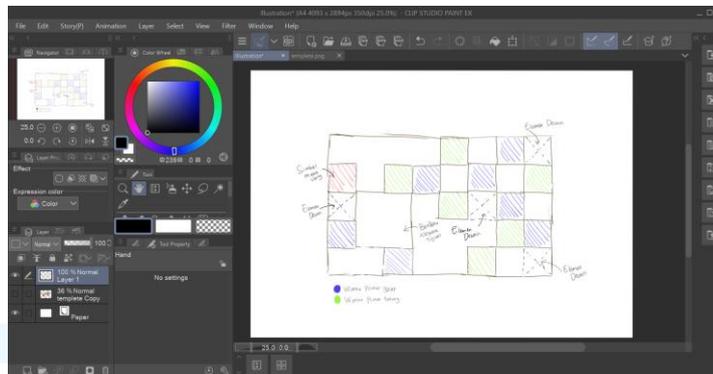
Setelah menerima brief dan persetujuan project manager, penulis melanjutkan ke proses sketsa. Sketsa yang dibuat terinspirasi dari gaya *Bauhaus* yang kental akan bentuk-bentuk geometris dan bersudut dengan sedikit ornamen visual. Sketsa pertama yang dibuat adalah sketsa untuk negara tujuan Taiwan. Sketsa dibuat secara *hand drawn* dengan menggunakan *clip studio paint*.



Gambar 3.4 Sketsa cover buku panduan kemasan Taiwan.

Pembuatan sketsa ini berguna sebagai acuan dalam mendesain agar mengetahui penempatan warna dan ornamen visual yang digunakan. Pada sketsa *cover* kedua negara tujuan, dijelaskan *cover* akan

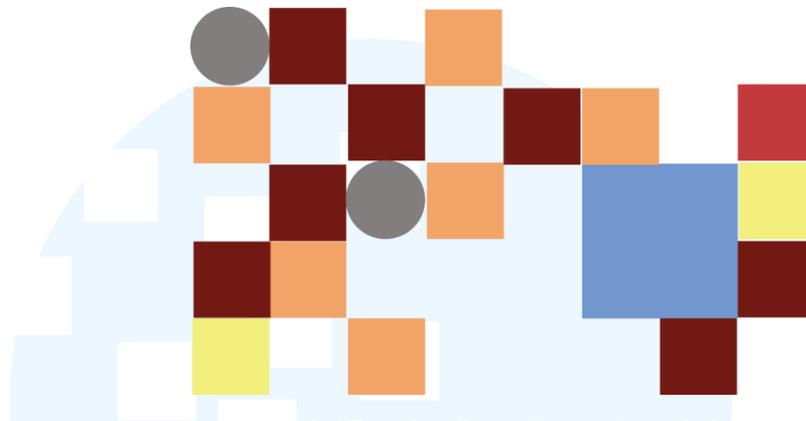
memiliki banyak bentuk geometris dan menggunakan warna-warna komplementer yang juga mengacu pada konsep *Bauhaus* dan *Flat design*. Sketsa untuk buku panduan kemasan produk ekspor negara tujuan Taiwan memiliki *base* berwarna putih dan ilustrasi yang diletakkan pada bagian tengah *cover*. Ilustrasi *cover* terdiri dari bangun datar persegi yang tersusun secara acak. Ilustrasi tersusun dari persegi dengan kombinasi 3 warna komplementer. Selain menggunakan bentuk geometris persegi, penulis juga menambahkan ornamen visual yang diletakkan pada beberapa bagian yang ditandai dengan *wireframe*. Meskipun pada dasarnya gaya *Bauhaus* minim akan ornamen visual, penulis ingin untuk menghadirkan ornament visual pada *cover*. Tidak hanya sebagai dekorasi, tetapi elemen visual yang ditambahkan berperan sebagai identitas visual pada *cover*. Selain itu, bendera negara Taiwan diletakkan pada bagian kanan *cover* untuk menciptakan *negative space* di sekitarnya sehingga bendera negara tampak menonjol.



Gambar 3.5 Sketsa *cover* buku panduan kemasan Australia.

Sketsa kedua adalah sketsa untuk buku panduan kemasan produk ekspor negara tujuan Australia. Bentuk sketsa kurang lebih mengikuti sketsa sebelumnya. Perbedaan dari kedua sketsa terletak pada peletakkan bendera Australia yang diletakkan di sebelah kiri, sedangkan pada sketsa sebelumnya bendera Taiwan diletakkan di

sebelah kanan. Selain itu, warna yang digunakan kedua *cover* juga berbeda sehingga kedua *cover* buku dapat dibedakan dengan mudah.



Gambar 3.6 Template ilustrasi *cover* depan buku panduan

Setelah melalui proses asistensi dengan pembimbing desain, diambil keputusan untuk menggunakan sketsa versi Taiwan untuk digunakan pada kedua sampul buku. Selanjutnya, penulis mengubah sketsa yang terpilih menjadi sebuah template desain. *Template* tersebut berbasis *vector* dan memiliki style pewarnaan *flat design* yang menggunakan warna solid dan cerah. Pengerjaan template dilakukan di *Adobe Illustrator*. *Template* nantinya akan digunakan sebagai dasar untuk menunjukkan peletakan elemen-elemen desain di kedua *cover* yang dirancang. Peletakan setiap ornamen pada *templete* dibedakan melalui warna. Persegi berwarna biru untuk peletakkan bendera negara, persegi berwarna merah untuk meletakkan simbol mata uang, 2 lingkaran berwarna abu-abu untuk meletakkan *pattern* dengan bentuk dasar lingkaran, 2 persegi berwarna kuning untuk meletakkan *pattern* dengan bentuk dasar persegi, sedangkan persegi berwarna coklat dan jingga tidak diubah bentuknya namun diubah warnanya mengikuti warna yang digunakan pada masing-masing *cover*.

3.3.1.2 Pembuatan *pattern* pada buku panduan kemasan produk ekspor negara tujuan Taiwan

Selain warna dan bangun geometris, *cover* depan buku panduan kemasan produk ekspor untuk negara Taiwan dan Australia juga terdiri dari ornamen visual didalamnya. Dalam pembuatan elemen desain, penulis melakukan riset dan menentukan untuk menggunakan *pattern* atau tradisional dari negara Taiwan dan Australia untuk digunakan pada kedua *cover* buku yang dibuat. Selain sebagai dekorasi, penggunaan motif tradisional negara juga bertujuan memunculkan identitas negara tujuan yang dalam konteks ini negara Taiwan.

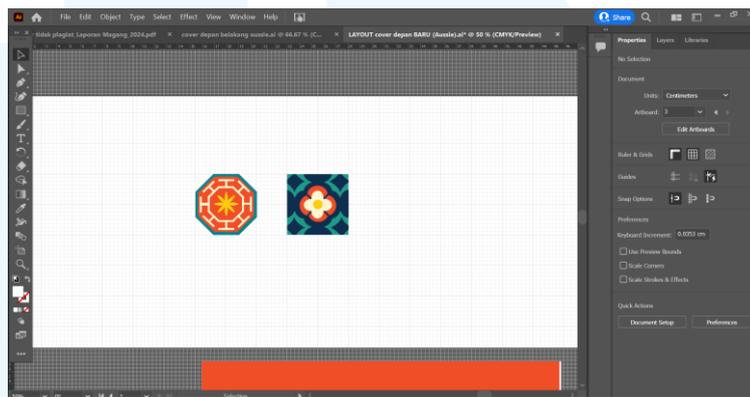


Gambar 3.7 Referensi *Majolica tiles* Taiwan.

Sumber: <https://taiwantoday.tw/news.php?unit=18,19,20&post=157731>

Secara geografis negara Taiwan terletak di Benua Asia Timur. Berdasarkan fakta tersebut, penulis melakukan pencarian di internet seputar jenis *pattern* yang berkembang di wilayah Asia Timur. Berdasarkan hasil pencarian di internet, negara di Asia Timur cenderung menggunakan dan mengabadikan motif tradisional negara tersebut pada media keramik. Maka dari itu, penulis memutuskan untuk menggunakan motif yang ada pada seni keramik yang berkembang di Taiwan yaitu *Majolica tiles* sebagai referensi *pattern*

pada *cover* buku panduan kemasan untuk negara Taiwan. Seni keramik *Majolica tiles* yang berkembang di Asia Timur terutama negara Taiwan cenderung menggambarkan *flora* seperti tumbuh-tumbuhan terutama yang memiliki bunga, buah-buahan, dan bentuk-bentuk geometris dengan warna cerah.



Gambar 3.8 Proses pengerjaan aset *pattern* Taiwan.

Pengerjaan *pattern* dilakukan di *Adobe illustrator*, sehingga input akhir motif berupa *vector* dengan pewarnaan *flat*. *Pattern* dikerjakan dengan menggunakan beberapa *tools* seperti *Shape tool*, *Pen tool*, dan *Curvature tool* untuk membuat bentuk dasar. Penulis juga menggunakan *Selection tool*, *Shape Builder tool*, *Reflect tool*, *Pathfinder*, dan *Rotate tool* untuk menggabungkan dan menata bentuk dasar menjadi sebuah *pattern*. Setelahnya, khusus *pattern* berbentuk persegi penulis menggunakan fitur *make clipping mask* untuk memotong *pattern* menjadi bentuk persegi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Kedua *pattern* memiliki unsur bunga dan bangun geometris didalamnya sesuai dengan bentuk *Majolica tiles* yang beredar di Taiwan. Warna kedua *pattern* disesuaikan dengan *pallette* warna dari keseluruhan desain *template cover* depan buku panduan.

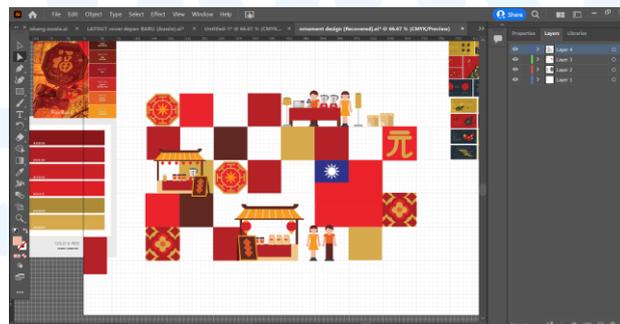


Gambar 3.9 Hasil akhir *pattern* Taiwan.

Pattern akan digunakan secara berulang pada *cover* buku panduan dan diletakkan menyesuaikan *template* desain yang telah dibuat maupun digunakan sebagai dekorasi pada halaman isi buku panduan.

3.3.1.3 Pembuatan aset-aset visual buku panduan kemasan produk ekspor negara tujuan Taiwan

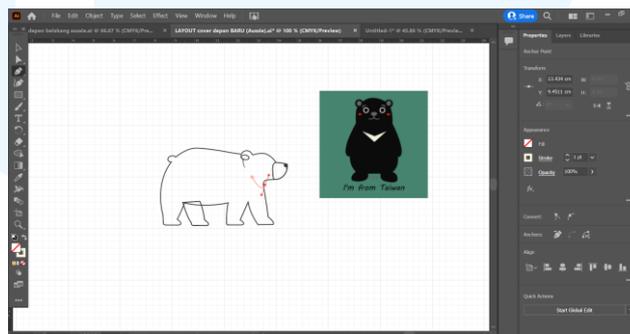
Pada awalnya konten pada *cover* depan buku terdiri dari *template* desain dan *Pattern*. Setelah proses asistensi dengan pembimbing desain, penulis diminta untuk menambahkan elemen desain pada *cover* depan buku panduan.



Gambar 3.10 Desain awal keseluruhan elemen desain buku panduan kemasan negara Taiwan.

Penulis memutuskan untuk mengisi *negative space* pada *cover* dengan ilustrasi yang menggambarkan kegiatan perdagangan di

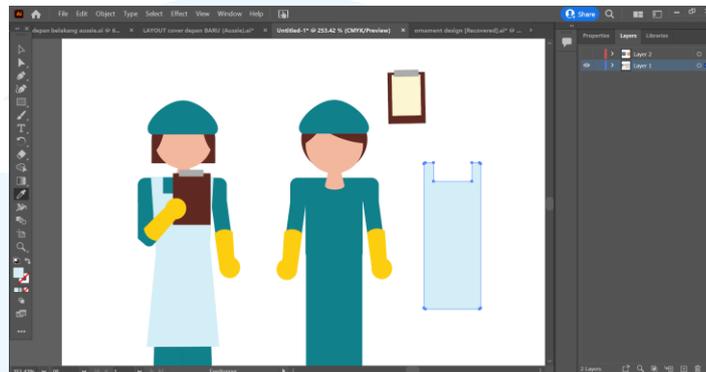
negara Taiwan. Pada awalnya penulis menggambarkan kegiatan perdagangan di Taiwan secara umum seperti, menggambarkan orang-orang yang berjualan benda-benda tertentu dan juga penggambaran *stand* yang memiliki ciri khas negara Taiwan. Namun pembimbing desain menyarankan untuk membuat ulang aset visual karena dirasa ilustrasi yang penulis buat kurang memiliki suasana industri. Selain itu, penulis juga dianjurkan untuk tidak menggunakan simbol yang tidak memiliki hubungan dengan isi konten buku panduan. Karena hal tersebut, penulis tidak jadi memasukan simbol mata uang negara Taiwan pada *cover* depan buku karena tidak berkaitan dengan isi buku panduan.



Gambar 3.11 Pengerjaan aset visual Beruang Formosan.

Project manager memberikan *brief* yang menyatakan aset visual baru harus mencakup beberapa hal seperti kegiatan industri, dan identitas negara. Dari *brief* singkat tersebut penulis melakukan riset seputar negara Taiwan dan memutuskan untuk menggambarkan ikon negara Taiwan yaitu Taipei 101 Tower dan hewan endemik Taiwan yaitu Beruang Formosan sebagai identitas negara Taiwan. Pengerjaan aset visual dilakukan di *Adobe illustrator*. Aset visual dikerjakan dengan menggunakan beberapa *tools* seperti *Shape tool*, *Pen tool*, dan *Curvature tool* untuk membuat bentuk dasar. Penulis juga menggunakan *Selection tool*, *Shape Builder tool*, dan *Rotate tool* untuk menggabungkan dan menata bentuk dasar menjadi bentuk objek

yang ingin digambarkan. Aset visual yang penulis buat adalah bentuk simplifikasi dari bentuk objek sebenarnya dan menggunakan pewarnaan *flat color*.



Gambar 3.12 Pengerjaan aset visual pekerja pabrik.

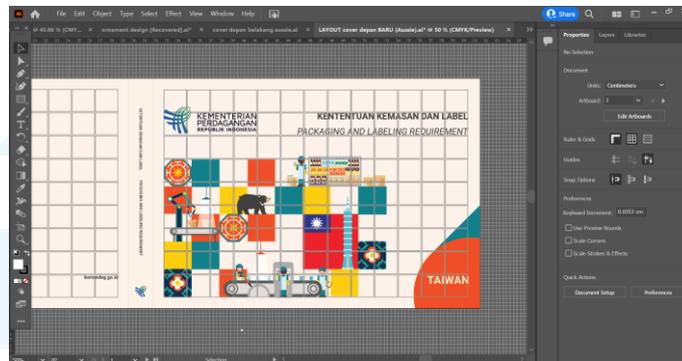
Selain menggambarkan ikon negara dan hewan endemik, penulis juga mengajukan untuk menggambarkan kegiatan industri dengan merubah pakaian orang-orang pada aset visual menjadi berseragam pabrik dan menggambarkan beberapa item seperti mesin industri. Ide tersebut disetujui *pembimbing desain* dan *project manager*, sehingga penulis melanjutkan ke tahap pembuatan desain. Seperti sebelumnya, penulis menggunakan *Adobe illustrator* untuk membuat aset sambil menggunakan referensi desain yang ada di internet.



Gambar 3.13 Hasil akhir aset visual baru Taiwan.

Aset visual yang dibuat terdiri dari 7 jenis objek yang berbeda. Aset visual dapat digunakan secara berulang pada buku panduan dan diletakkan menyesuaikan template desain yang telah dibuat

sebelumnya, maupun digunakan sebagai aset dekoratif pada halaman isi buku panduan.



Gambar 3.14 *Grid cover* buku panduan Taiwan.

Setelah menyelesaikan ornamen visual, penulis menggabungkan keseluruhan aset mulai dari template desain, *pattern*, dan aset visual yang menunjukkan ikon negara dan suasana kegiatan industri. Penulis menggunakan margin 2 cm untuk seluruh sisi *cover*. *Grid* yang penulis gunakan terdiri dari tinggi 9 kotak, dan lebar 13 kotak dengan *gutter* 0,1 cm.



Gambar 3.15 Hasil akhir desain *cover* Taiwan.

Kemudian penulis menambahkan judul, logo Kemendag, sekaligus merancang tulang buku dan *cover* belakang yang berisi informasi alamat dan *website* Indonesia Design Development Center. Setelah mendapatkan *approval* dari *supervisor*, penulis mengunggah *file cover* tersebut ke *google drive* magang.

3.3.1.4 Pembuatan *pattern* pada buku panduan kemasan produk ekspor negara tujuan Australia

Selain warna dan bangun geometris, *cover* depan buku panduan kemasan produk ekspor untuk negara Taiwan dan Australia juga terdiri dari elemen-elemen desain didalamnya. Dalam pembuatan elemen desain tersebut penulis melakukan riset dan menentukan untuk menggunakan *pattern* tradisional suku Aborigin untuk digunakan pada *cover* buku yang dibuat. Selain sebagai dekorasi, penggunaan *pattern* tersebut juga bertujuan memunculkan identitas negara tujuan yang dalam konteks ini negara Australia.

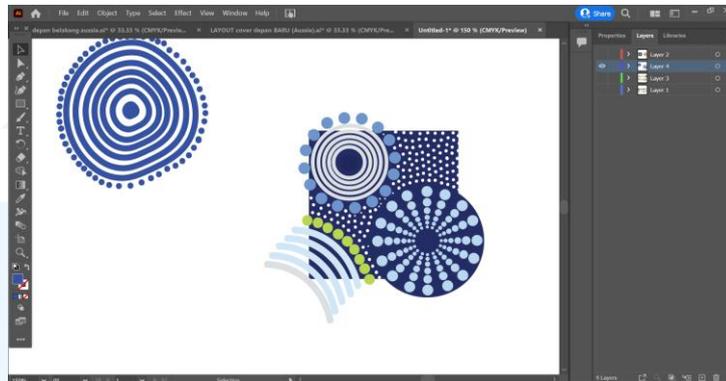


Gambar 3.16 Referensi *Aboriginal dot painting*.

Sumber: <https://japingkaaboriginalart.com/articles/aboriginal-dot-painting/>

Sama seperti sebelumnya, sebelum menentukan *pattern* yang digunakan penulis melakukan riset seputar negara tujuan ekspor. Penulis menemukan bahwa terdapat warisan budaya dari suku asli Benua Australia, suku Aborigin yang melibatkan penggunaan motif yaitu *Dot painting*. Sehingga, penulis menggunakan teknik lukis *Dot painting* sebagai referensi pembuatan *pattern* untuk elemen desain pada *cover* buku panduan kemasan untuk negara Australia. Teknik lukis *Dot painting* sendiri menggunakan titik-titik berukuran ukuran kecil berwarna terang yang dibentuk menjadi berbagai pola seperti melingkar dan memanjang dengan jarak yang berdempetan sehingga dari jarak jauh terlihat seperti garis. *Dot painting* biasanya dibuat

diatas dasar berwarna gelap sehingga titik-titik yang membentuk lukisan dapat terlihat dengan jelas.



Gambar 3.17 Proses pengerjaan aset *pattern Dot painting*.

Pengerjaan motif dilakukan di *Adobe illustrator*, sehingga input akhir *pattern* berupa *vector* dengan pewarnaan *flat*. *Pattern* dikerjakan dengan menggunakan beberapa *tools* dasar seperti *Shape tool*, *Pen tool*, dan *Curvature tool* untuk membuat titik dan garis. Penulis juga menggunakan fitur *Radial repeat* untuk Menyusun Sebagian besar pola melingkar pada *pattern*. Selain itu, penambahan penggunaan garis pada *pattern* ini dikarenakan penulis yang mengikuti berbagai referensi *Dot painting* yang berkembang saat ini. Warna yang digunakan pada *pattern* menyesuaikan dengan pewarnaan keseluruhan desain.



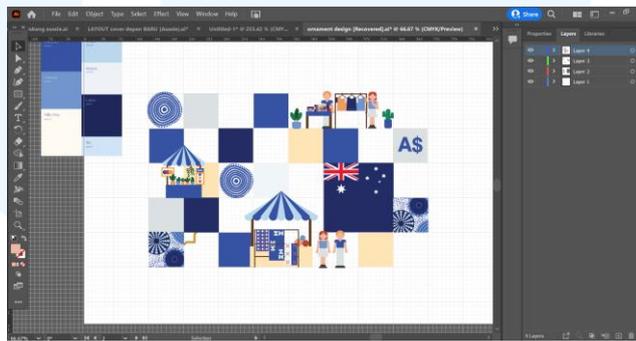
Gambar 3.18 Hasil akhir *pattern* Australia

Motif yang selesai dibuat akan digunakan secara berulang pada buku panduan dan diletakkan menyesuaikan template desain yang telah

dibuat sebelumnya, maupun digunakan sebagai aset dekoratif pada halaman isi buku panduan.

3.3.1.5 Pembuatan aset-aset visual buku panduan kemasan produk ekspor negara Australia

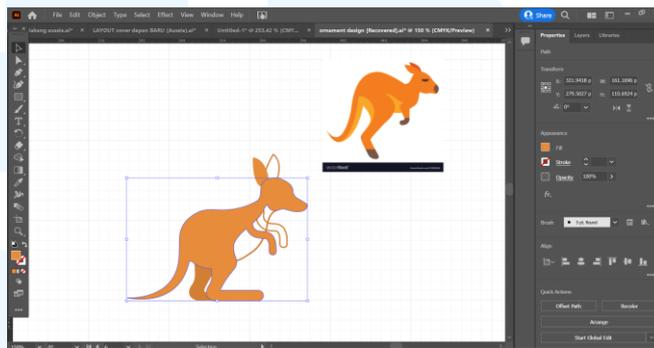
Sebelumnya, penulis telah membuat aset visual untuk *cover* buku panduan kemasan negara Australia bersamaan dengan saat pembuatan aset visual awal untuk *cover* buku panduan negara Taiwan. Hal tersebut menjadikan *negative space* pada *cover* penulis isi dengan ilustrasi yang menggambarkan kegiatan perdagangan di negara Australia.



Gambar 3.19 Desain awal keseluruhan elemen desain buku panduan kemasan negara Australia.

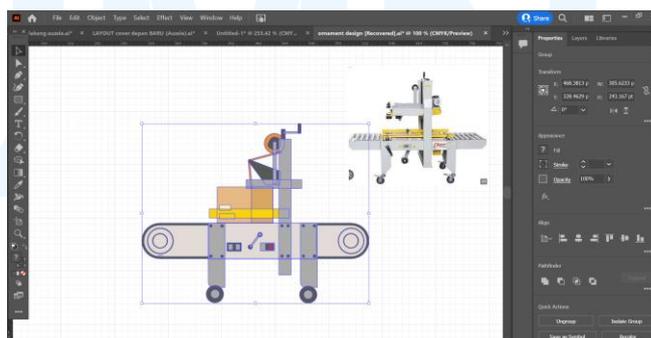
Sama seperti desain *cover* buku panduan untuk negara Taiwan, penulis hanya menggambarkan kegiatan perdagangan di Taiwan secara general sehingga tidak memberikan kesan industri. Akhirnya penulis membuat ulang aset visual agar lebih menggambarkan suasana industri. Selain itu penulis juga diingatkan untuk menghilangkan penggunaan simbol mata uang dolar Australia agar tidak menyebabkan miskonsepsi terhadap *cover* dan isi buku.

Sebelum membuat desain, penulis melakukan riset seputar negara Australia terkait hal-hal yang menjadi identitas negara tersebut. Setelah melakukan riset penulis memutuskan untuk menggambarkan ikon negara Australia yaitu Sydney Opera House dan hewan endemik Australia yaitu Kanguru sebagai identitas negara Australia.



Gambar 3.20 Pengerjaan aset visual kanguru.

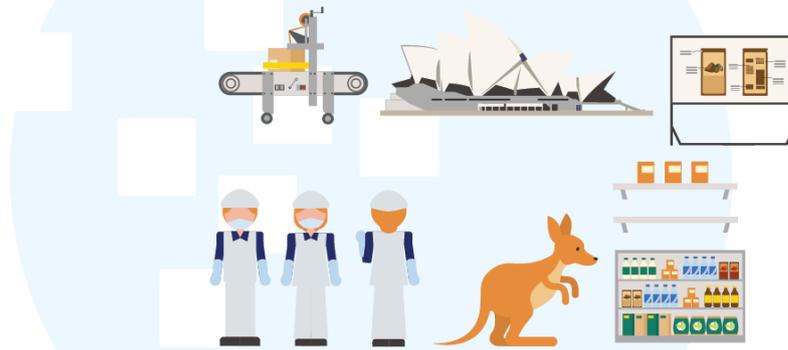
Pengerjaan aset visual dilakukan di *Adobe illustrator*. Aset visual dikerjakan dengan menggunakan beberapa *tools* seperti *Shape tool*, *Pen tool*, dan *Curvature tool* untuk membuat bentuk dasar objek. Penulis juga menggunakan *Selection tool*, *Shape Builder tool*, dan *Rotate tool* untuk menggabungkan dan menata bentuk dasar menjadi bentuk objek yang ingin digambarkan.



Gambar 3.21 Pengerjaan aset visual mesin pabrik.

Selain membuat ikon negara dan hewan endemik, penulis juga menggambarkan kegiatan industri dengan merubah pakaian orang-orang pada aset visual awal menjadi berseragam pabrik dan menggambarkan mesin pabrik industri. Pembuatan aset mesin pabrik

ini penulis referensikan pada objek aslinya, sebagai contoh diatas adalah *sealing machine* yang telah disimplifikasi dari objek aslinya. Ide tersebut disetujui *pembimbing desain* dan *project manager*, sehingga penulis melanjutkan ke tahap desain. Seperti sebelumnya, penulis menggunakan *Adobe illustrator* untuk membuat aset sambil menggunakan referensi desain dan foto yang ada di internet.



Gambar 3.22 Hasil akhir aset visual baru Australia.

Aset visual yang dibuat terdiri dari 7 jenis objek yang berbeda. Aset visual dapat digunakan secara berulang pada buku panduan dan diletakkan menyesuaikan template desain yang telah dibuat sebelumnya, maupun digunakan sebagai aset dekoratif pada halaman isi buku panduan.



Gambar 3.23 *Grid cover* buku panduan Australia.

Setelah penulis menyelesaikan seluruh ornamen visual, penulis menggabungkan keseluruhan aset mulai dari template desain, *pattern*, dan aset visual yang menunjukkan ikon negara dan suasana kegiatan

industri. Penulis menggunakan margin 2 cm untuk seluruh sisi *cover*. *Grid* yang penulis gunakan sama dengan *grid* sebelumnya yaitu terdiri dari tinggi 9 kotak, dan lebar 13 kotak dengan *gutter* 0,1 cm.



Gambar 3.24 Hasil akhir desain cover Australia.

Kemudian penulis menambahkan judul, logo Kemendag, sekaligus merancang tulang buku dan *cover* belakang yang berisi informasi alamat dan *website* Indonesia Design Development Center. Setelah mendapatkan *approval* dari *supervisor*, penulis mengunggah *file cover* tersebut ke *google drive* magang.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama mengikuti magang di Indonesia Design Development Center terdapat beberapa kendala yang penulis hadapi terutama mengenai waktu pemberian *brief* and konten. Pemberian *brief* dan konten pada project pertama memakan waktu yang cukup lama sehingga banyak waktu yang tidak digunakan secara efektif. Hal ini membuat pengerjaan *project* pertama akhirnya melewati batas waktu yang telah ditentukan. Selain itu akses penulis pada logo dan berbagai aset lain Indonesia Design Development Center juga terbatas dan pembukaan akses pada penulis juga memakan waktu yang cukup lama, hal ini juga menjadi faktor terhambatnya pengerjaan *project* pertama yang dikerjakan penulis. Namun penulis mengetahui dan mengerti bahwa hal-hal tersebut diluar kendali dan tidak dapat dicegah.

Selain hal-hal diatas, kendala lain yang dihadapi penulis adalah seputar perombakan konten secara mendadak yang dimana hal tersebut cukup menjadi kendala bagi penulis dalam mendesain. Perubahan negara tujuan

secara mendadak menjadikan waktu pengerjaan desain dan ilustrasi lebih singkat.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang penulis temukan untuk menghadapi kendala yang ada terutama pada kendala terkait perubahan konten secara mendadak adalah dengan menggunakan beberapa aset visual secara berulang. Solusi ini dapat mempersingkat waktu pengerjaan desain serta memberikan kesan kesatuan dan memperkuat identitas visual pada desain buku panduan yang penulis kerjakan. Penulis juga membiasakan diri untuk mencatat ketika melakukan sesi asistensi dengan pembimbing desain, dan langsung bertanya pada beliau apabila ada hal yang tidak dimengerti. Selain itu, penulis juga sadar akan kendala seperti perubahan konten secara mendadak adalah hal yang sangat lazim terjadi di lingkungan kerja sehingga penulis dapat belajar untuk lebih menyesuaikan diri dengan perubahan tersebut.

