

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Penulis menempati posisi sebagai pegawai magang yang bekerja di bawah supervisi Desainer Grafis. Seluruh proses kerja akan dimulai dari *brief* dari klien yang akan ditranslasikan menjadi sebuah *brief* kreatif oleh *Creative Director*, yang kemudian akan diberikan kepada *Creative Manager* untuk dibagikan Desainer Grafis. Dalam proses ini, penulis sebagai pegawai magang akan mendapatkan tugas untuk membantu proses pembuatan desain maupun ilustrasi.

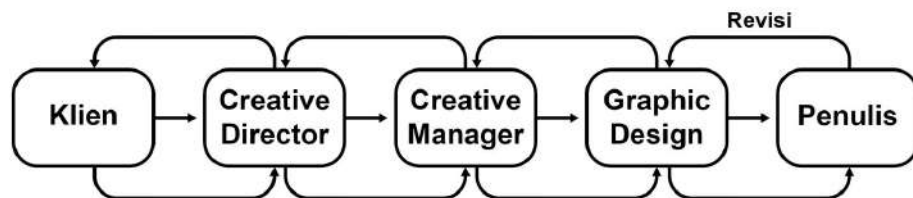
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Artcamp Studio merupakan sebuah perusahaan dibidang seni yang memiliki struktur perusahaan cukup sederhana, dipimpin oleh seorang *Creative Director* dengan bantuan seorang *Creative Manager* yang berfungsi untuk mengatur pekerjaan dari pekerja di Artcamp Studio, seperti tim keuangan dan tim desain dan ilustrasi. Tim desain dan ilustrasi sendiri terdiri atas empat orang, satu Desainer Grafis, satu Ilustrator, satu pegawai lepas waktu dan juga penulis sebagai pegawai magang. Penulis bekerja di bawah seorang Desainer Grafis dan juga di bawah arahan dari *Creative Director*.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Alur koordinasi di Artcamp dimulai dari penerimaan *brief* klien oleh *Creative Director*, yang kemudian diubah menjadi *Creative Brief* yang lebih terstruktur dan sudah lengkap dengan arahan desain ataupun arahan untuk pembuatan ilustrasi. *Creative brief* ini diteruskan kepada *Creative Manager* untuk dilakukan pengecekan yang kemudian didistribusikan sebagai tugas spesifik kepada tim kreatif, dibagikan kepada Desainer Grafis atau Ilustrator. *Brief* yang ditujukan kepada tim Desain Grafis akan diberikan kepada Desainer Grafis, dan kemudian Desainer Grafis akan memberikan arahan

lebih rinci kepada penulis untuk membantu proses desain atau bahkan membuat desain secara keseluruhan sesuai kebutuhan proyek.



Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi

Setelah penulis menyelesaikan seluruh tugas desain yang diberikan, hasil pekerjaan akan dikirimkan kembali kepada Desainer Grafis untuk ditinjau. Jika diperlukan, revisi dan umpan balik akan diberikan kepada penulis untuk memastikan hasil desain sesuai dengan standar dan kebutuhan klien. Saat penulis sudah menyelesaikan revisi sesuai dengan arahan, penulis akan kembali mengirimkan hasil pekerjaan kepada Desainer Grafis untuk dilakukan pengecekan, dan kemudian Desainer Grafis akan mengirimkan kembali kepada *Creative Manager*, dan proses akan terus berlanjut hingga desain final sampai di Klien. Proses ini memberikan penulis pengalaman langsung dalam alur kerja profesional, sekaligus memperdalam pemahaman tentang koordinasi tim dalam industri kreatif.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama proses magang, penulis mengerjakan beberapa tugas yang diberikan oleh atasan penulis. Tugas-tugas yang diberikan beragam dimulai dari *layouting*, membuat desain untuk *cover reels*, membuat desain untuk buku informasi, buku agenda, pembuatan ilustrasi dan masih banyak lagi. Tugas-tugas yang dilakukan penulis juga memiliki jangka waktu pengerjaan yang beragam, dimulai dari jangka waktu singkat sekitar 1 hingga 2 hari, namun ada juga proses perancangan dengan waktu pengerjaan yang cukup lama, sekitar 1 hingga 2 bulan. Penjabaran lebih

lanjut mengenai pelaksanaan tugas penulis sebagai seorang pegawai magang Desainer Grafis di Artcamp Studio tersebut diuraikan sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Detail pekerjaan yang dilakukan selama magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	15—19 Juli 2024	<i>Onboarding designer</i> Sosial media Artcamp Academy Artacamp x IFI	<ul style="list-style-type: none"> - Perkenalan dengan seluruh tim, terkhususkan tim desain dan ilustrasi - Menyusun moodboard referensi dan <i>mood</i> untuk sosial media Artcamp Academy - Bersama Desainer Grafis <i>brainstorming</i> untuk kolaborasi Artcamp x IFI - Membantu Desainer Grafis menyusun desain untuk kolaborasi Artcamp x IFI - Menyusun desain <i>story</i> untuk sosial media Artcamp.
2	22—26 Juli 2024	Artcamp X IFI Souvenir Packaging for Rachel's Wedding	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan proses pengerjaan untuk menyusun desain kolaborasi artcamp x IFI (mendesain <i>ppt sponsorship</i>) - Sketch desain untuk poster Artcamp x IFI - Desain packaging untuk souvenir Rachel's <i>Wedding</i>.
3	29 Juli—2 Agustus 2024	Sosial Media Artcamp Academy Collateral Artcamp Academy	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi desain untuk <i>cover reels</i> Artcamp Academy - Revisi desain <i>story</i> sosial media Artcamp - <i>Brainstorming</i> untuk desain poster Artcamp Academy
4	5—9 Agustus 2024	Sosial Media Artcamp Academy Artcamp x IFI	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Moodboard design</i> untuk konten Artcamp Academy - Revisi <i>ppt sponsorship</i> Artcamp X IFI - Mempersiapkan asset desain untuk sosial media Artcamp Academy

5	11—15 Agustus 2024	Sosial Media Artcamp Academy Letterist Artcamp x IFI Ideafest	<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi dengan Desainer Grafis untuk konten sosial media Artcamp Academy - <i>Moodboard</i> Lettersit - <i>Meeting</i> dengan Desainer Grafis dan <i>creative manager</i> untuk Letterist - <i>Sketch</i> Artcamp x IFI - <i>Brainstorming</i> Ideafest
6	19—23 Agustus 2024	Sosial Media Artcamp Academy Letterist Ideafest	<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi dengan Desainer Grafis untuk konten <i>opening new batch</i> kursus fundamental - Presentasi kepada <i>creative manager</i> dan <i>creative director</i> hasil <i>brainstorming</i> Ideafest - Desain <i>pattern</i> untuk Lettersit
7	26—30 Agustus 2024	Sosial Media Artcamp Academy Letterist Kakapo	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat konten desain untuk sosial media Artcamp Academy - Desain <i>pattern</i> untuk Letterist - <i>Recolor & Recomposition pattern</i> untuk Kakapo
8	2—6 September 2024	Sosial Media Artcamp Academy Artcamp x IFI	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan desain konten untuk Instagram Artcamp Academy - Ilustrasi untuk Artcamp x IFI
9	9—13 September 2024	Artcamp x IFI Pelatihan Tim	<ul style="list-style-type: none"> - Ilustrasi Artcamp x IFI - Desain sertifikat untuk lomba gambar Artcamp x IFI - Pelatihan seluruh tim
10	17—23 September 2024	<i>Collateral</i> Artcamp Academy Kakapo Letterist Ideafest	<ul style="list-style-type: none"> - Desain halaman tambahan pada <i>booklet</i> fundamental Academy - <i>Rework background</i> Kakapo - Ilustrasi Letterist - Desain <i>feeds</i> Instagram untuk Ideafest

11	24—30 September 2024	<i>Collateral</i> Artcamp Academy Ideafest Kakapo	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi desain <i>pricelist</i> Artcamp Academy - Revisi desain <i>booklet curriculum</i> fundamental Artcamp - Revisi desain Ideafest + tambahan <i>slide carousel post</i> - Recolor <i>pattern</i> Kakapo - Revisi warna <i>pattern</i> Kakapo - Compile Kakapo
12	1—7 Oktober 2024	Sosial media & <i>Collateral</i> Artcamp Academy Kakapo	<ul style="list-style-type: none"> - Konten regular sosial media Artcamp Academy - Desain rapor untuk kursus fundamental Artcamp
13	8—14 Oktober 2024	Sosial media & <i>Collateral</i> Artcamp Academy	<ul style="list-style-type: none"> - Desain konten instagram Artcamp Academy - Desain <i>cover reels</i> untuk fundamental - Desain rapor untuk kursus fundamental
14	15—21 Oktober 2024	Sosial media Artcamp Academy	<ul style="list-style-type: none"> - Persiapan asset konten untuk Artcamp Academy - Desain <i>cover reels</i>
15	22—28 Oktober 2024	Sosial media & <i>Collateral</i> Artcamp Academy	<ul style="list-style-type: none"> - Desain <i>cover reels</i> - Desain konten Instagram Artcamp Academy - Desain template untuk quotation, billing dan MOM Artcamp Academy - Desain <i>ppt workshop ideas</i> - Desain <i>ppt</i> untuk meeting evaluasi pengajar
16	29 Oktober— 4 November 2024	Sosial media & <i>Collateral</i> Artcamp Academy Anda Wellness Felix & Feren <i>Wedding</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Desain konten Instagram Artcamp Academy - <i>Moodboard</i> desain untuk Anda Wellness - <i>Moodboard</i> desain untuk Felix & Feren <i>Wedding Invitaion</i> - Desain ikon untuk peta undangan - Desain peta undangan

17	5—11 November 2024	Felix & Feren <i>Wedding</i> Rachel Ajeng's Project	<ul style="list-style-type: none"> - Desain label undangan Felix & Feren - Desain preview & mockup untuk undangan - Clean up ilustrasi undangan - Desain <i>template</i> MOM untuk Rachel Ajeng
18	12—18 November 2024	Sosial media & <i>collateral</i> Artcamp Academy Anda Wellness	<ul style="list-style-type: none"> - Desain <i>cover reels</i> Artcamp - Desain <i>pricelist</i> Artcamp Academy - Desain tumblr Anda Wellness & membuat <i>mockup</i> - Desain undangan Anda Wellness
19	19—23 November 2024	Sosial media & <i>collateral</i> Artcamp Academy Feren & Felix <i>wedding invitation</i> Anda Wellness	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi desain konten Instagram Artcamp Academy - <i>Moodboard</i> untuk sertifikat, agenda, dan rapor evaluasi Artcamp Academy - Revisi desain untuk label undangan Felix & Feren - Revisi logo tumblr Anda Wellness
20	25—29 November 2024	Sosial media & <i>collateral</i> Artcamp Academy Feren & Felix <i>wedding invitation</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi desain konten Instagram Artcamp Academy - Desain <i>cover reels</i> untuk konten Artcamp - Desain sertifikat untuk Artcamp Academy - Desain label undangan Felix & Feren
21	2—6 Desember 2024	Sosial media & <i>collateral</i> Artcamp Academy	<ul style="list-style-type: none"> - Desain konten untuk promosi <i>workshop</i> Artcamp - Desain sertifikat untuk Artcamp Academy & kursus fundamental - Desain agenda untuk Artcamp Academy

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Artcamp Studio memiliki dua fokus desain utama, yaitu desain untuk kebutuhan internal dan juga desain untuk klien eksternal. Desain internal mencakup berbagai kebutuhan visual seperti media kolateral dari Artcamp Academy dan konten media sosial Artcamp, yang bertujuan untuk memperkuat identitas *brand* dan menarik *audience*. Desain untuk pihak eksternal melibatkan proyek dari berbagai klien, baik individu maupun perusahaan, seperti perancangan pola kain (*pattern design*) dan desain undangan beserta turunan kolateralnya seperti kartu ucapan dan amplop.

Proses perancangan di Artcamp Studio diawali dengan riset mengenai target desain dan melakukan analisa, namun langkah ini biasanya dilewati jika proyek tersebut sudah memiliki target desain yang sudah spesifik. Proses selanjutnya dilakukan dengan proses pencarian dan pengumpulan referensi dalam bentuk *moodboard*. *Moodboard* ini kemudian diberikan dan harus melalui persetujuan oleh klien sebagai panduan untuk memastikan keselarasan konsep dan arah desain. Setelah itu, proses dilanjutkan dengan pembuatan *rough sketch* jika diperlukan, yang memberikan gambaran awal desain secara rinci sebelum dieksekusi lebih lanjut. Tahap akhir melibatkan proses finalisasi dan revisi untuk mencapai hasil yang sesuai dengan harapan klien. Pada beberapa proyek, desainer juga perlu membuat perancangan media implementasi untuk klien.

Selama magang, penulis terlibat dalam lima proyek yang berbeda-beda. Kelima proyek tersebut antara lain, desain media visual untuk Artcamp Academy yang meliputi media kolateral dan juga rancangan sosial media. Proyek selanjutnya mencakup desain pola kain untuk brand lokal yaitu Kakapo. Proyek Kakapo yang dikerjakan oleh Artcamp Studio selama melaksanakan proses magang merupakan proyek kolaborasi yang kedua antara Artcamp Studio dan juga Kakapo. Proyek lainnya adalah desain undangan pernikahan *custom* untuk acara pernikahan Felix dan Feren. Proyek terakhir yang dikerjakan penulis selama melaksanakan proses magang adalah proyek untuk Anda Wellness yang membuka cabang baru bernama Anda Reserva.

3.3.1 Proses Perancangan Desain Kolateral Artcamp Academy

Desain kolateral adalah proses merancang materi cetak ataupun materi digital yang bertujuan untuk menyampaikan pesan, nilai, dan penawaran sebuah merek secara efektif. Elemen kolateral ini merupakan elemen penting dalam strategi pemasaran dan *branding*, karena membantu organisasi menjangkau *audience*, meningkatkan pengenalan merek, serta menyampaikan pesan mereka dengan cara yang jelas dan tepat sasaran. Perancangan kolateral yang dilakukan oleh penulis mencakup desain untuk *booklet* Artcamp Academy, desain untuk agenda murid, jadwal kelas, hingga buku informasi.

Perancangan untuk *booklet* informasi Artcamp Academy ini diperuntukkan untuk memudahkan para calon pendaftar di Artcamp Academy untuk mendapatkan informasi mengenai Artcamp Academy seperti informasi mengenai profil pengajar, jadwal kelas, hingga biaya untuk masing-masing kelas. Media kolateral lain yang dirancang adalah desain untuk jadwal kelas, untuk desain jadwal kelas dibuat dengan memindahkan informasi jadwal yang ada pada *booklet* informasi Artcamp Academy, namun dibuat menjadi hanya satu halaman dengan rasio ukuran 4:5 yang dapat di-*posting* di sosial media Artcamp dan juga dapat dengan mudah disebarakan kepada calon murid yang menanyakan jadwal melalui sosial media Artcamp.

Media kolateral selanjutnya adalah buku agenda untuk para murid yang telah terdaftar di Artcamp Academy. Buku agenda ini dirancang dengan maksud untuk memudahkan para murid untuk mencatat informasi pribadi mereka, informasi mengenai garis besar kurikulum les, mencatat informasi kehadiran dan detail materi yang mereka pelajari di hari tersebut, menyimpan hasil evaluasi bulanan dari pengajar, dan juga halaman untuk menyimpan *reward* berupa stiker. Media kolateral selanjutnya adalah laporan akhir dari hasil les peserta yang memuat informasi lengkap mengenai penilaian terhadap masing-masing murid dari pengajarnya. Media kolateral terakhir yang dirancang adalah sertifikat yang menandakan bahwa peserta les telah menyelesaikan rangkaian kursus di Artcamp Academy.

Proses perancangan desain di Artcamp Studio berdasarkan pada teori proses desain oleh Robin Landa. Landa (2014) menyebutkan 5 fase dalam proses mendesain, dimulai dengan tahapan orientasi, analisis, konsep, desain, dan implementasi. Pada tahapan orientasi, Artcamp telah mencari informasi-informasi mengenai target pasar dari Artcamp Academy, yang kemudian di analisa perilakunya. Berdasarkan pengumpulan data dan analisa pihak Artcamp sebelum penulis bergabung di Artcamp Studio, Artcamp Academy memiliki target pasar yang cukup luas, dimulai dari usia 4 tahun, maka dari itu Artcamp ingin membuat desain yang cukup fleksibel untuk bisa menjangkau pasar usia mulai 4 tahun.

Hasil dari proses pengumpulan data dan juga analisa tim kreatif di Artcamp Studio kemudian dilanjutkan dengan penyusunan konsep melalui *moodboard* untuk perancangan desain visual dari Artcamp Academy. Setelah melakukan penyusunan konsep, meliputi *moodboard style* ilustrasi dan tata letak, serta konsep tipografi yang akan digunakan. Setelah seluruh proses tersebut dilakukan, Desainer Grafis kemudian membuat sketsa dan juga melakukan pembuatan karya berdasarkan sketsa. Hasil tersebut telah terwujudkan melalui *key visual* yang terlampir pada gambar berikut.



Gambar 3. 2 Key Visual Artcamp Academy

Sumber : Artcamp Studio (2024)

Key visual tersebut kemudian menjadi acuan bagi seluruh tim kreatif di Artcamp Studio dalam melakukan proses perancangan media visual untuk Artcamp Academy, baik untuk keperluan media informasi maupun media

promosi. Hal-hal yang perlu diperhatikan pada *key visual* media visual Artcamp Academy adalah penggunaan warna *background* abu krem, pewarnaan teks judul menggunakan banyak warna, hingga gaya ilustrasi yang digunakan. Berdasarkan *key visual* dan poin-poin penting tersebut, penulis diminta untuk merancang media-media kolateral yang telah disebutkan sebelumnya, seperti media informasi *booklet*, lembar jadwal les, buku agenda, rapor akhir peserta les, hingga sertifikat penyelesaian.

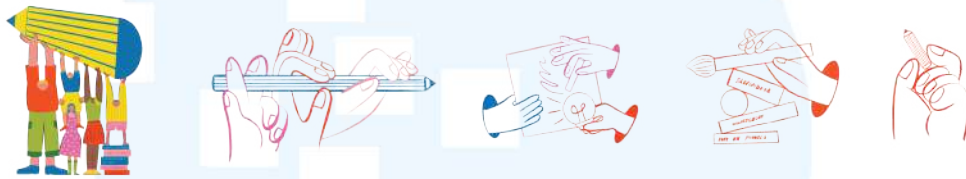
Perancangan pertama yang dilakukan penulis merupakan perancangan untuk media informasi berupa *booklet* Artcamp Academy. *Booklet* ini sudah pernah dibuat oleh tim desain Artcamp Studio sebelumnya, namun pada kesempatan ini, penulis diminta untuk melakukan revisi dengan menambahkan beberapa halaman tambahan yaitu satu halaman yang memuat jadwal les, satu halaman tambahan profil pengajar baru, dan juga dua halaman untuk daftar harga les di Artcamp Academy. Perancangan terhadap media ini dilakukan penulis di sebuah aplikasi bernama Adobe Illustrator, dimana penulis melanjutkan pengerjaan ini pada berkas digital yang telah disediakan oleh desainer sebelumnya.



Gambar 3. 3 Proses pengerjaan desain *booklet* informasi

Gambar 3.3 menunjukkan proses pengerjaan desain *booklet* informasi untuk Artcamp Academy. Proses desain dilakukan penulis mengikuti *margin* yang sudah ditetapkan sebelumnya. Penulis melakukan perancangan dengan

melakukan penataan seluruh elemen yang ada, termasuk elemen ilustrasi yang sudah disediakan oleh rekan kerja penulis, sambil menunggu detail mengenai informasi yang akan dimasukkan ke dalam desain. Pada saat proses perancangan tersebut, penulis mengerjakannya selama kurang lebih dua hari karena menunggu detail informasi jadwal, *copywriting* profil pengajar, dan juga daftar harga dari pihak Artcamp Academy.



Gambar 3. 4 Aset ilustrasi

Sumber : Artcamp Studio (2024)

Media informasi yang dirancang menggunakan Adobe Illustrator ini dirancang dengan ukuran kertas A4. Media berupa buku informasi ini diperuntukkan untuk penggunaan secara *digital*, namun dalam proses perancangan media ini, penulis diminta untuk tetap mendesain dengan format warna CMYK, dikarenakan tidak menutup kemungkinan untuk desain akan dicetak pada kemudian hari.



Gambar 3. 5 Desain revisi buku informasi

Setelah menyelesaikan proses perancangan desain untuk buku informasi, penulis diminta untuk membuat desain jadwal terpisah dari buku informasi tersebut. Desain ini dibuat dalam format *potrait* dengan rasio 4:5. Ukuran dari desain ini adalah 1080 x 1350 px. Desain ini dibuat masih menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dengan aset ilustrasi yang telah disediakan oleh rekan kerja. Desain ini dibuat dengan menggunakan format warna CMYK.



MONDAY	
Kids Pre-Inter	04:00 PM
Kids Beginner	06:00 PM
TUESDAY	
Explorer	01:00 PM
Explorer	03:00 PM
Adult Beginner	06:30 PM
WEDNESDAY	
Kids Beginner	05:00 PM
THURSDAY	
Adult Beginner	06:30 PM
FRIDAY	
No Class	
SATURDAY	
Kids Beginner	10:00 PM
Kids Pre-Inter	12:00 PM
Adult Beginner	02:30 PM
Adult Beginner	04:30 PM
Porto Prep	06:30 PM

Gambar 3. 6 Desain jadwal kelas

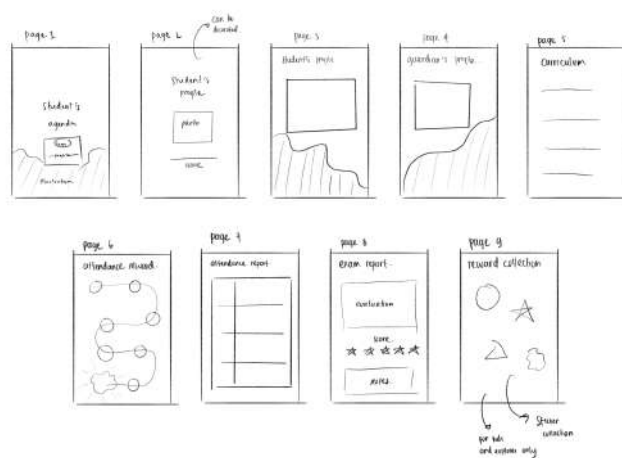
Setelah penulis menyelesaikan proses perancangannya untuk buku informasi dan jadwal kelas, penulis melanjutkan ke tugas selanjutnya yang diberikan oleh Desainer Grafis. Tugas selanjutnya yang diberikan adalah untuk melakukan perancangan media kolateral berupa buku agenda. Buku agenda ini dirancang untuk peserta Artcamp Academy, diharapkan dapat memudahkan dan memberikan kelancaran kepada para peserta selama melaksanakan les di Artcamp Academy. Penulis ditugaskan untuk melakukan proses perancangan buku agenda

ini secara individu, menggunakan aset-aset ilustrasi yang telah disediakan, penulis juga diminta untuk membuat aset ilustrasi secara mandiri jika dibutuhkan.



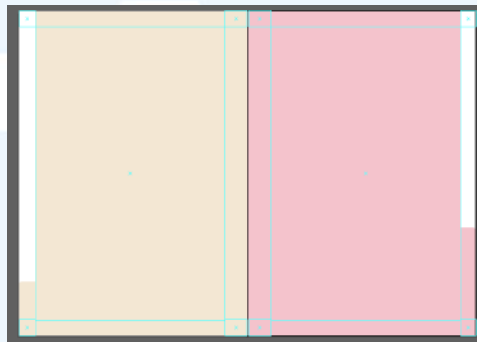
Gambar 3. 7 Poin penting isi agenda

Penulis memulai dengan proses diskusi dengan asisten pengajar di Artcamp Academy untuk mengetahui elemen-elemen apa yang perlu ada di dalam buku agenda. Hasil dari diskusi kemudian diringkas untuk ditentukan poin-poin penting. Poin-poin penting tersebut kemudian digunakan sebagai isi dari agenda, berupa bab-bab yang perlu dimasukkan dalam agenda, dan juga poin-poin tersebut disertai dengan beberapa *breakdown* masing-masing bab.



Gambar 3. 8 Sketsa buku agenda

Setelah proses penentuan poin-poin yang menjadi bab, penulis melanjutkan proses perancangannya ke dalam tahap pembuatan sketsa. Sketsa yang dibuat penulis meliputi sketsa *layout* dan beberapa elemen penting yang sudah dituliskan pada poin-poin *breakdown*. Sketsa yang sudah selesai kemudian dikirimkan penulis pada Desainer Grafis untuk dilakukan pengecekan, sebelum penulis bisa melanjutkan ke tahap pembuatan desain.



Gambar 3. 9 *Artboard* kerja buku agenda

Perancangan untuk buku agenda ini dilakukan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator. Buku agenda ini dirancang menggunakan format kertas *potrait* dengan ukuran A5. *Margin* untuk halaman kiri dan kanan dibuat berbeda, karena buku agenda ini nantinya akan dicetak bolak-bali. *Margin* untuk bagian kanan halaman pada halaman ganjil (sisi kiri saat buku dibuka) atau pada bagian kiri halaman pada halaman genap (sisi kanan saat buku dibuka) adalah 1,5 cm, sementara untuk bagian atas, bawah, dan kanan adalah 1,5 cm. Format warna yang digunakan adalah CMYK, karena buku agenda ini nantinya akan dicetak.



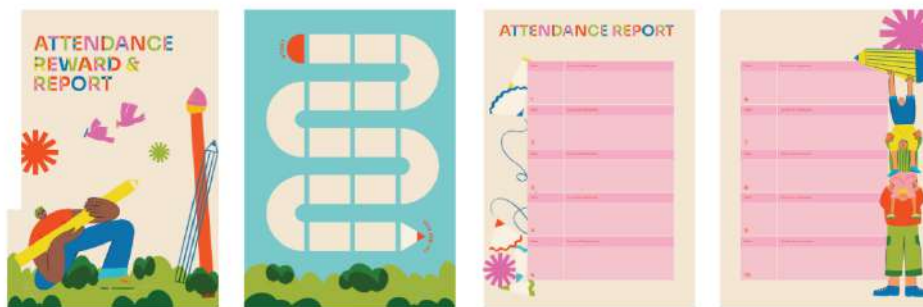
Gambar 3. 10 Buku agenda bab profil

Gambar 3.10 menunjukkan hasil final penulis dalam merancang desain untuk bab profil di buku agenda. Bab profil terdiri atas 1 halaman awal dan 3 halaman isi. Bab ini berfungsi bagi peserta Artcamp Academy untuk menuliskan profil lengkapnya, terutama untuk golongan kelas anak-anak di Artcamp Academy, baik anak maupun wali dapat menuliskan informasi mengenai data wali. Elemen teks yang ingin dimasukkan pada bab ini tidak banyak, sehingga penulis lebih banyak memasukkan elemen ilustrasi yang telah dibuat oleh rekan kerja penulis.



Gambar 3. 11 Buku agenda bab kurikulum

Bab selanjutnya memuat kurikulum dari Artcamp Academy. Penulis diminta untuk membuat dua versi halaman detail kurikulum, hal tersebut dikarenakan poin kurikulum yang diberikan oleh pengajar golongan anak-anak dan dewasa berbeda. Halaman kurikulum yang berisi 8 poin diperuntukkan untuk buku agenda kelas dewasa, sementara halaman kurikulum yang berisi 5 poin diperuntukkan untuk buku agenda kelas anak-anak. Pada bab ini, penulis menggunakan aset ilustrasi hanya pada satu halaman, sementara dua halaman lain pada bab ini hanya menggunakan elemen grafis berupa teks.



Gambar 3. 12 Buku agenda bab laporan kehadiran

Bab selanjutnya merupakan bab yang berisi laporan kehadiran dari peserta Artcamp Academy. Desain pada bab ini menekankan pada elemen grafis berupa bentuk dasar dan elemen ilustrasi dibandingkan pada halaman-halaman sebelumnya yang memiliki elemen teks cukup banyak atau bahkan mendominasi keseluruhan desain. Perancangan pada bab kehadiran ini menggunakan aset ilustrasi yang telah dibuat sebelumnya oleh rekan kerja penulis, dan juga ditambahkan aset ilustrasi yang dibuat sendiri oleh penulis.



Gambar 3. 13 Buku agenda bab laporan ujian

Gambar 3.13 ini menunjukkan halaman pada bab laporan ujian. Desain pada bab ini terdiri atas dua halaman untuk diisi oleh pengajar nantinya saat evaluasi bulanan selama masa les di Artcamp Academy. Pada bab ini, elemen desain yang digunakan berupa bentuk dasar seperti persegi, persegi panjang, serta bentuk bintang. Ada pula elemen ilustrasi dengan bentuk tangan mengepal dengan jempol naik ke atas dan juga elemen ilustrasi berbentuk pensil sebagai elemen hias pada halaman laporan ujian tersebut.



Gambar 3. 14 Buku agenda bab koleksi stiker

Setelah semua desain untuk bab-bab besar yang sudah dirincikan selesai. desain tersebut kemudian diajukan penulis untuk mendapatkan persetujuan dari Desainer Grafis yang kemudian nantinya akan melalui proses untuk disetujui oleh *Creative Director*. Selama proses perancangan buku agenda ini, penulis banyak bertanya kepada Desainer Grafis jika mengalami kebingungan, dan akan dibantu untuk diberikan masukan secara langsung. Masukan-masukan yang diberikan oleh Desainer Grafis seputar penempatan dan kombinasi aset ilustrasi, baik aset ilustrasi yang sudah diberikan ataupun aset ilustrasi yang penulis buat sendiri.



Gambar 3. 15 Aset ilustrasi yang disediakan

Sumber : Artcamp Studio (2024)

Gambar 3.15 merupakan gambar dari aset-aset ilustrasi yang diberikan kepada penulis oleh rekan kerja. Elemen-elemen tersebut digunakan penulis selama proses perancangan buku agenda. Penulis turut menggunakan aset-aset ilustrasi yang penulis buat sendiri. Penulis menambahkan aset ilustrasi baru guna melengkapi bagian yang belum terisi pada buku agenda. Aset ilustrasi yang dibuat penulis juga berdasarkan gaya ilustrasi yang digunakan oleh Artcamp Academy.



Gambar 3. 16 Aset ilustrasi buatan penulis

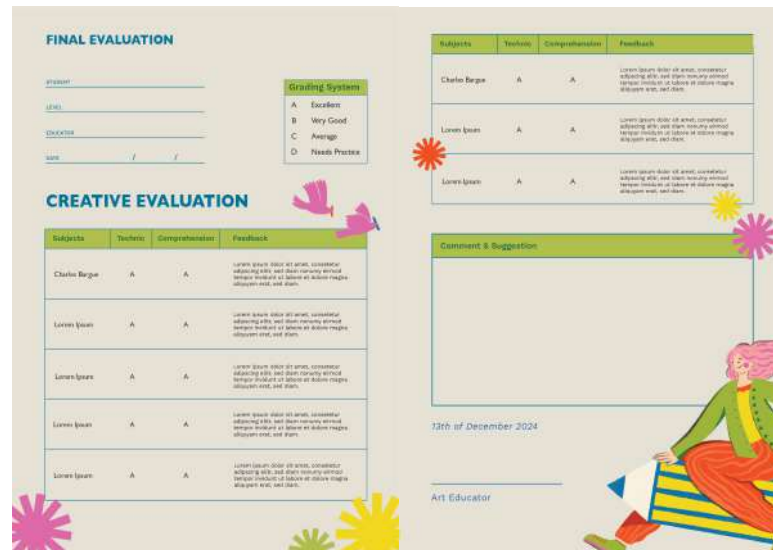
Proses perancangan buku agenda ditutup dengan pembuatan *preview* desain sistem dari buku agenda. Setelah mendapatkan persetujuan dari *Creative Director*, penulis diminta untuk dibuatkan *preview* sederhana mengenai sistem cetak dari buku agenda tersebut. Penulis merincikan sistem cetak dari buku agenda, dimana buku agenda ini dicetak dengan ukuran A5. Halaman sampul menggunakan *hard cover*, sementara untuk bagian isi menggunakan HVS tebal 100gsm. Buku agenda ini nantinya akan dicetak bolak balik dan di jilid menggunakan *ring* yang dapat dilepas pasang. Pada halaman utama setiap bab juga akan menggunakan *laser cut* untuk membuat *page divider*.



Gambar 3. 17 Sistem cetak desain

Setelah penulis menyelesaikan proses perancangan buku agenda hingga ke sistem cetak desain, penulis ditugaskan untuk melanjutkan proses perancangan media kolateral lainnya untuk Artcamp Academy. Media kolateral selanjutnya yang ditugaskan kepada penulis untuk dirancang adalah desain rapor. Desain rapor dari Artcamp Academy ini dibuat mengikuti gaya visual dari *key visual* yang ada dan juga berpatokan dengan desain buku agenda. Penulis diberikan *brief* isi dari rapor Artcamp Academy berupa poin-poin yang harus ada dalam rapor, seperti profil, elemen penilaian yang dikosongkan, kolom penilaian secara teknis dan kemampuan, serta bagian bagi pengajar untuk dapat menuliskan komentar, dan juga

memberikan tanda tangan. Penulis diminta untuk memasukkan informasi yang perlu ke dalam maksimal 2 halaman.



Gambar 3. 18 Desain rapor Artcamp Academy

Desain tersebut dirancang oleh penulis dengan format kertas *potrait A4* dengan format warna CMYK, karena media kolateral rapor ini akan dicetak. Desain tersebut kemudian dikirimkan oleh penulis kepada Desainer Grafis untuk ditinjau sebelum melalui proses *approval* oleh *Creative Director*. Setelah penulis mendapatkan *approval*, penulis diminta untuk mengunggah *file* desain yang lengkap pada *drive* yang telah disediakan perusahaan. Penulis kemudian kembali ditugaskan untuk mendesain media kolateral terakhir, yaitu *template* sertifikat penyelesaian kursus murid Artcamp Academy.



Gambar 3. 19 Desain sertifikat 1

Desain sertifikat dapat dikerjakan oleh penulis dengan mudah, menggunakan aset-aset yang telah diberikan oleh rekan desain sebelumnya, dan juga aset ilustrasi yang sempat penulis rancang sendiri saat menyusun desain untuk buku agenda. Desain sertifikat yang sudah selesai kemudian dikirimkan oleh penulis kepada Desainer Grafis untuk melalui proses peninjauan, dan desain tersebut mendapatkan revisi untuk *layout* teksnya.



Gambar 3. 20 Hasil revisi 1

Penulis melakukan revisi terhadap penataan teks, dimana pada hasil awal desain penulis, penulis membuat teks untuk kelas para murid atau kategori les dengan tata letak memanjang, memenuhi bidang hingga sisi kanan dan kiri. Desainer Grafis kemudian memberikan masukan untuk membuat bagian kelas dan kategori les murid dibagi menjadi dua baris agar desain memiliki *white space* yang cukup pada sisi kanan maupun kiri, mempertimbangkan adanya ilustrasi pada bagian kanan dan kiri.



Gambar 3. 21 Hasil revisi 2

Hasil revisi satu kemudian kembali mengalami revisi, dimana dari arahan *Creative Director*, penulis diminta untuk menghapus aset ilustrasi yang ada pada bagian tengah bawah, dan menggeser bagian bagi pengajar untuk tanda tangan di bagian tengah bawah halaman. Penulis juga diminta untuk membuat desain dengan mengosongkan teks, agar *template* sertifikat ini dapat dicetak dan ditulis tangan oleh bagian administrasi Artcamp Academy.



Gambar 3. 22 Hasil final sertifikat

Setelah proses revisi yang kedua, penulis diminta untuk kembali melakukan revisi sederhana, yaitu untuk memindahkan bagian tanggal pengesahan sertifikat yang sebelumnya terletak di atas tanda tangan pengajar menjadi di sebelah kanan bawah. Setelah melakukan revisi tersebut, penulis telah menyelesaikan proses perancangan media kolateral, dan penulis diminta untuk kembali melakukan pengunggahan *file* desain pada *drive* yang telah disediakan.

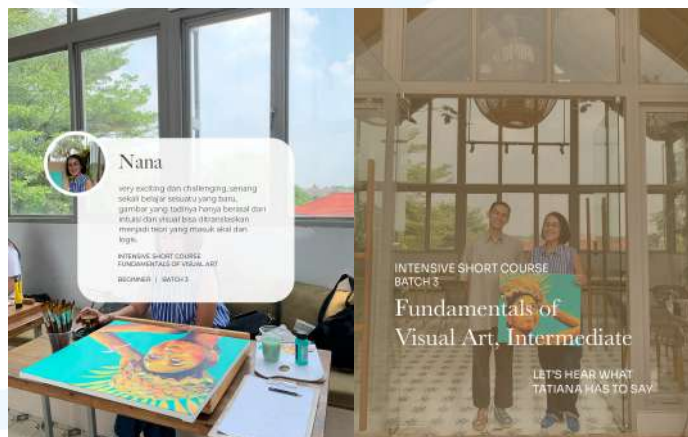
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Penulis mendapatkan kesempatan untuk mengerjakan beberapa tugas tambahan di luar tugas utama menyusun media kolateral Artcamp Academy. Penulis mendapatkan berbagai kesempatan untuk mengerjakan proyek-proyek baik dari internal maupun eksternal. Proyek internal lain selain media kolateral yang dikerjakan oleh penulis berupa proyek desain sosial media untuk Artcamp, selain itu penulis juga diberikan kesempatan untuk terlibat dalam pekerjaan studio yang berkolaborasi dengan beberapa *brand* maupun individu. Proyek

yang didapatkan oleh penulis berupa perancangan desain sosial media, desain untuk pola kain, dan desain undangan. Penulis berkesempatan untuk bekerja sama dengan tim desain internal Artcamp Studio maupun di luar Artcamp Studio dalam mengerjakan proyek-proyek tersebut.

3.3.2.1 Proyek Sosial Media Artcamp

Penulis mendapatkan tugas untuk membuat desain konten untuk diunggah di sosial media Artcamp. Desain untuk konten sosial media tersebut meliputi desain *story*, *cover reels*, dan *feeds* Instagram, baik konten yang menggunakan aset gambar maupun yang membutuhkan ilustrasi. Proses pengerjaan desain untuk sosial media Artcamp seluruhnya dikerjakan menggunakan Adobe Photoshop, jika dibutuhkan ilustrasi, penulis akan membuat ilustrasi menggunakan aplikasi Procreate yang kemudian akan di-*export* dalam format dokumen ‘.psd’.



Gambar 3. 23 Desain untuk video testimonial

Desain sosial media yang pertama adalah desain untuk video testimonial dari kursus fundamental intensif yang merupakan rangkaian kursus intensif di Artcamp Academy. Desain ini kemudian akan dimasukkan ke dalam video, untuk bagian awal sebagai sampul, dan juga sebagai bagian pengantar sebelum video testimonialnya. Desain yang sudah selesai akan dikirimkan penulis

kepada *Creative Assistant* untuk dilakukan *editing* videonya sebelum diunggah di sosial media Artcamp.

Proses desain untuk video testimonial itu diawali dengan pemberian *brief* singkat secara lisan oleh penulis, serta asisten pengajar dari Artcamp Academy akan mengirimkan foto serta teks berisi testimonial dari peserta kursus intensif fundamental. Berdasarkan foto dan teks yang telah diberikan, penulis bertugas untuk mengolah elemen foto dan teks menjadi suatu desain. Desain yang dibuat penulis kemudian dijadikan *template* yang dapat diubah sesuai dengan data peserta kursus intensif fundamental.



Gambar 3. 24 Desain untuk cover reels

Desain lain yang dirancang penulis selama proses magang adalah desain untuk *cover reels* Instagram. Desain ini merupakan desain untuk salah satu seri desain mengenai kursus fundamental yang dijalankan oleh Artcamp Academy. Proses desain untuk *cover reels* ini kurang lebih dengan desain untuk video testimonial. Penulis akan dikirimkan beberapa pilihan foto dan juga akan dikirimkan sebuah judul untuk dimasukkan ke dalam desain. Setelah proses desain selesai, penulis akan mengirimkan hasil desain kepada *Creative Assistant* untuk dilanjutkan dengan proses *editing* konten.

Selain desain testimonial dan *cover reels* untuk fundamental Artcamp Academy, penulis juga membuat desain testimonial dalam

bentuk *story*. Testimonial yang dimasukkan ke dalam desain berasal dari testimonial peserta didik kelas reguler Artcamp Academy yang dikirimkan melalui pesan di Whats App ataupun Instagram. Proses desain dari konten *story* testimonial ini dilakukan setelah *staff* sosial media Artcamp Academy mengirimkan tangkapan layar pesan dari peserta didik di Artcamp Academy. Setelah mendapatkan tangkapan layar tersebut, penulis dapat membuat desain menggunakan stok foto yang tersedia pada *drive* Artcamp Studio sebagai latar belakang desain yang dirancang.



Gambar 3. 25 Desain story

Desain untuk *cover reels*, *story*, maupun desain untuk bagian video biasanya tidak melalui banyak proses revisi, dikarenakan desain dari konten-konten yang disebutkan biasanya merupakan desain *template*. Sementara itu, proses desain untuk *post feeds* di Instagram biasanya melalui proses *approval* yang lebih panjang, terutama untuk konten yang menggunakan ilustrasi.

Ada dua tipe konten *feeds* Artcamp, salah satunya merupakan konten yang menggunakan banyak aset foto dan isinya lebih kepada

cerita-cerita. Postingan yang bersifat cerita atau narasi mengenai apa itu Artcamp, sejarah Artcamp, dan sejenisnya biasanya dibuat lebih sederhana, menggunakan banyak aset foto dibandingkan ilustrasi.



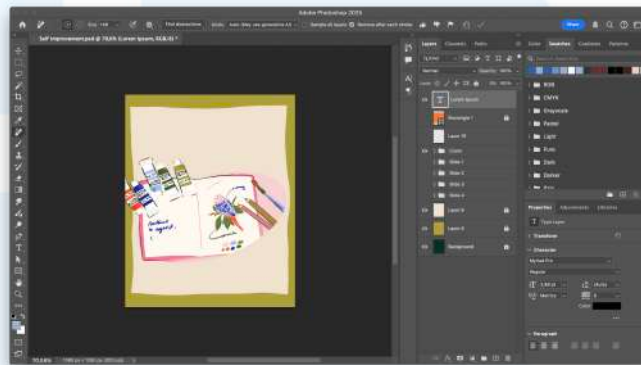
Gambar 3. 26 Desain untuk feeds Instagram

Gambar 3.26 merupakan contoh desain *feeds* Instagram Artcamp. Penulis melakukan proses perancangan desain tersebut setelah penulis mendapatnya arahan dari Desainer Grafis yang lengkap dengan *copywriting* yang ingin dimasukkan ke dalam desain. Penulis kemudian melakukan desain dengan memasukkan aset-aset foto yang telah diberikan di *drive* milik Artcamp Studio. Proses revisi untuk tipe konten seperti ini biasanya sangat minim, hanya berupa revisi terhadap tata letak teks, ataupun pemilihan foto. Setelah penulis selesai melakukan desain dan revisinya, penulis mengirimkan hasil desain kepada Desainer Grafis untuk ditinjau lagi sebelum akhirnya penulis mengirimkan *file high resolution* kepada *Creative Assistant* untuk diunggah di sosial media Artcamp.



Gambar 3. 27 Contoh desain ilustrasi

Desain konten untuk *feeds* Instagram Artcamp juga memiliki variasi, seperti desain dengan elemen ilustrasi yang dominan. Proses desain untuk tipe konten yang ini biasanya dilakukan penulis bersama dengan rekan kerja yang biasa membuat ilustrasi. Gambar 3.27 merupakan konten ilustrasi yang penulis rancang dari proses pembuatan ilustrasi hingga jadi keseluruhan konten.

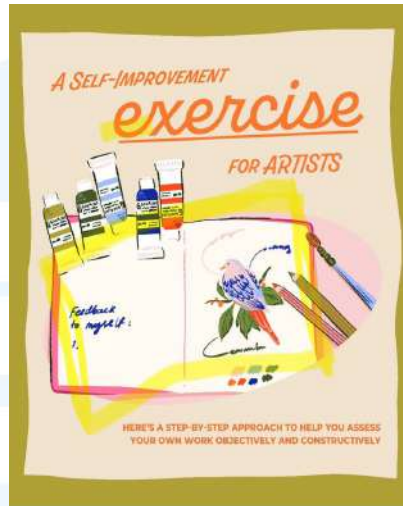


Gambar 3. 28 Proses pembuatan konten ilustrasi

Konten dengan tipe ilustrasi biasanya akan diberikan arahan hanya berupa teks yang perlu dimasukkan ke dalam desain. Penulis akan diminta untuk *brainstorming* sendiri mengenai ilustrasi apa yang akan cocok dengan topik yang akan dibahas. Setelah selesai melakukan *brainstorming*, penulis akan membuat ilustrasi yang sesuai dengan topik menggunakan aplikasi Procreate. Konten Instagram Artcamp selalu menggunakan rasio 4:5 atau 1080x1350px.

Setelah penulis membuat ilustrasi, yang biasanya akan dibuat sebanyak 3-5 *slide*, penulis akan melanjutkan proses pembuatan konten dengan melakukan *layout* teks pada *artboard*. Setelah selesai, sesuai dengan prosedur, penulis harus mengirimkan rancangan desainnya pada Desainer Grafis untuk ditinjau dan juga diberikan masukan jika perlu. Desain konten yang sudah baik akan dikirimkan oleh Desainer Grafis kepada *Creative Director* untuk melalui proses

approval lagi sebelum akhirnya penulis dapat mengirimkan *file high resolution* kepada *Creative Asisstant*.



Gambar 3. 29 Proses revisi dari *Creative Director*

Gambar 3.29 merupakan proses revisi yang dilakukan penulis saat mendapatkan *feedback* dari *Creative Director*. Revisi dari *Creative Director* biasanya hanya revisi minor, dimana pada contoh kasus diatas penulis diminta untuk sedikit merotasi elemen ilustrasi yang dibuat, dan juga penulis diminta untuk memperbesar elemen ilustrasi *tube* cat hingga bertabrakan dengan bingkai hijau. Penulis juga diminta untuk membuat teks lebih memanjang ke bawah, tidak terlalu lebar. Penulis kemudian melakukan revisi atas masukan-masukan tersebut, dan kemudian penulis akan mengirimkan desain kembali kepada Desainer Grafis untuk diperiksa kesesuaian revisi dengan *brief* revisi yang ada.

3.3.2.2 Proyek Kakapo

Kakapo merupakan sebuah merek *fashion* lokal. Kakapo memiliki keunikan pada mereknya, dimana seluruh produk pakaian mereka menggunakan desain pola bertemakan *floral*. Setiap tahunnya Kakapo juga mengeluarkan edisi khusus untuk hari raya Imlek. Menyambut Imlek tahun 2025, Kakapo bekerja sama dengan

Artcamp Studio untuk membuat desain pola pada kain. Pola kain yang ingin dibuat oleh pihak Kakapo kali ini bertemakan *floral* saja, tanpa memasukkan unsur *shio* di tahun 2025, berbeda dengan tahun 2024 saat Kakapo bekerja sama dengan Artcamp Studio untuk kolaborasi desain pakaian Imlek bertemakan naga, sesuai dengan *shio* pada tahun 2024. Pihak Kakapo juga meminta desain dengan varian warna sesuai dengan elemen-elemen *shio*, seperti logam, tanah, air, api, dan udara.

Penulis terlibat pada proyek ini di pertengahan, setelah proses finalisasi salah satu sketsa selesai. Penulis berkontribusi dalam membuat variasi warna sesuai dengan elemen yang dibutuhkan oleh klien menggunakan aplikasi Adobe Photoshop. Ada 5 jenis warna berdasarkan 5 elemen, yaitu elemen air, elemen tanah, elemen udara, elemen api, dan elemen logam. Penulis ditugaskan untuk mengerjakan pewarnaan untuk elemen air dan elemen logam pada finalisasi karya alternatif kedua.



Gambar 3. 30 Pola alternatif 2

Sumber : Artcamp Studio (2024)

Gambar 3.30 merupakan gambar dari pola yang sudah di finalisasi dari sketsa. Pola tersebut kemudian menjadi desain *master* untuk diubah warna-warnanya sesuai dengan elemen-elemen yang ada. Pola alternatif tersebut kemudian dikirimkan kepada penulis untuk diwarnai ulang dengan warna-warna elemen air dan juga logam, sesuai tugas penulis.



Gambar 3. 31 Hasil alternatif warna elemen air dan revisinya

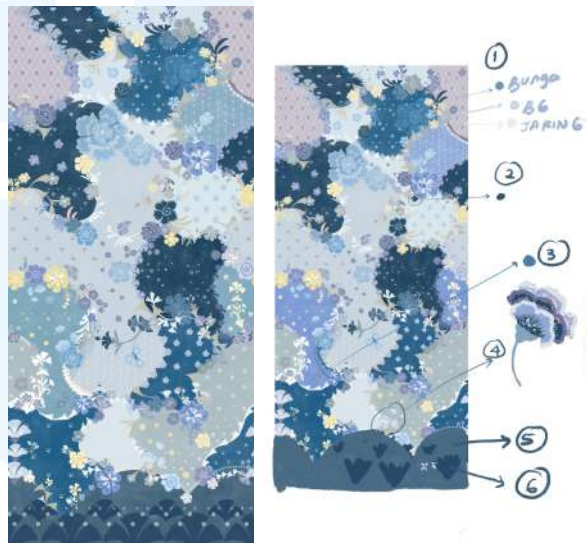
Setelah mendapatkan desain utama, penulis langsung melakukan pewarnaan untuk elemen air, yang mana penulis diminta untuk membuat pewarnaan bernuansa biru. Setelah selesai melakukan pewarnaan, penulis diminta untuk melakukan beberapa penyesuaian sesuai dengan arahan *Creative Director* langsung. Penyesuaian tersebut mengenai warna-warna yang dipakai, ada yang dilakukan perubahan warna total dengan *hue* yang berbeda, namun ada yang hanya disesuaikan *shade*-nya.



Gambar 3. 32 Hasil final warna untuk elemen air dan logam

Pewarnaan untuk elemen air hanya mengalami satu kali revisi yang sebelumnya sudah dilampirkan, sementara untuk elemen

logam tidak mendapatkan revisi. Penulis langsung mengirimkan *file high resolution* kepada *Creative Director* untuk diberikan kembali kepada klien. Setelah proses pewarnaan tersebut, klien meminta revisi komposisi, sehingga anggota tim yang lain perlu melakukan revisi pada komposisi sebelum akhirnya penulis bisa mengerjakan proses pewarnaan ulang.



Gambar 3. 33 Hasil pewarnaan alternatif 3 dan revisinya

Gambar 3.33 merupakan gambar dari hasil pewarnaan ulang terhadap revisi komposisi keseluruhan pola. Pewarnaan terhadap pola baru ini diminta untuk mengikuti pilihan warna pada pewarnaan pola yang sebelumnya, namun dibuat dengan adanya tambahan warna-warna gelap. Setelah penulis melakukan proses pewarnaan, penulis langsung mengirimkan *file* pada *Creative Director* untuk ditinjau lagi.

Penulis mendapatkan *feedback* untuk merevisi beberapa paduan warna elemen bunga, kemudian penulis juga diminta untuk melakukan penyesuaian terhadap warna *background* di beberapa bagian. Setelah penulis melakukan revisi, penulis kemudian kembali mengirimkan file. Gambar 3.34 di bawah merupakan hasil final dari pewarnaan elemen air yang sudah melalui proses revisi oleh

Creative Director. Penulis kemudian diminta untuk mengirimkan *file high resolution* dengan format .psd, .png, dan juga .jpeg.



Gambar 3. 34 Desain final alternatif 3

Desain final dengan ukuran kurang lebih 1,5 meter dan format warna CMYK tersebut kemudian dikirimkan kepada klien sebagai desain pola kain untuk baju imlek tahun 2025. Penulis hanya mengerjakan pewarnaan ulang elemen air untuk alternatif 3 ini. Warna lainnya untuk elemen api, tanah, logam, dan udara dikirimkan oleh tim desain yang lain.



Gambar 3. 35 Hasil implementasi desain pola pada baju

Sumber : Kakapo (2024)

Gambar 3.35 merupakan hasil implementasi pola kain dengan elemen air di baju yang telah selesai dijahit oleh pihak Kakapo. Pihak Kakapo sempat meminta beberapa *adjustment* kecil terhadap warna elemen air yang sudah dirancang oleh penulis. Proses revisi tersebut kemudian dilakukan langsung oleh *Creative Director* di Artcamp Studio.

3.3.2.3 Proyek *Wedding Invitation Felix dan Feren*

Proyek desain undangan untuk pernikahan Felix dan Feren dilakukan oleh penulis bersama *Creative Director* secara langsung. Pada kesempatan ini, penulis bertugas untuk membantu desain dari undangan, seperti koreksi tata letak desain undangan utama, pembuatan desain untuk kartu alamat, desain untuk label nama, hingga *preview* untuk desain undangan.

Pada undangan, terdapat beberapa ilustrasi, seluruh ilustrasi dibuat langsung oleh *Creative Director* dan penulis hanya bertugas untuk menyusun seluruh aset ilustrasi dalam undangan. Proses pengerjaan undangan ini dilakukan menggunakan Adobe Photoshop dan juga Adobe Illustrator.

pernikahan

Felix & Feren

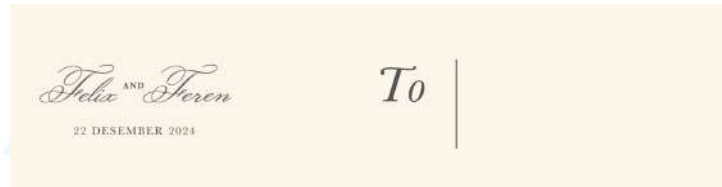
Yth.

mohon maaf apabila ada kesalahan dalam penulisan nama maupun gelar.

Gambar 3. 36 Desain label luar undangan

Penulis diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi bentuk desain label luar undangan, desain dari penulis kemudian direvisi langsung oleh *Creative Director*. Gambar 3.36 merupakan *draft* perancangan desain dari label luar undangan yang dirancang oleh penulis. *Draft* tersebut kemudian langsung diberikan *feedback* oleh *Creative Director* terkait dengan tata letak dan juga warna

background label yang digunakan oleh penulis. *Creative Director* meminta untuk label didesain dengan warna krem.



Gambar 3. 37 Desain label setelah revisi

Setelah selesai membuat desain label yang melalui beberapa revisi oleh klien, seperti revisi penggunaan bahasa, yang pada awalnya klien mau menggunakan bahasa Indonesia, kemudian direvisi menjadi bahasa Inggris. Revisi dari *Creative Director* mengenai warna pada label, hingga revisi ukuran label. Revisi tersebut diselesaikan oleh penulis, dan setelah menyelesaikan proses revisi tersebut, penulis diminta untuk melanjutkan pekerjaan dengan proses perancangan desain untuk kartu peta yang akan dilampirkan di undangan.



Gambar 3. 38 Aset ilustrasi untuk peta undangan

Penulis diberikan aset ilustrasi beberapa ikon untuk dimasukkan kedalam desain peta undangan. Aset ilustrasi tersebut dibuat oleh *Creative Director* secara langsung menggunakan

media *watercolor on paper*. Setelah proses itu selesai, penulis diminta untuk melakukan scan hasil *watercolor* tersebut dan melakukan *adjustment* warna dan juga menghapus warna *background*.



Gambar 3. 39 Desain kartu peta 1

Setelah melakukan penyesuaian warna secara digital, penulis diminta untuk membuat desain peta, melakukan *layout* sesuai dengan peta aslinya. Penulis menggunakan aplikasi Google Maps untuk referensi arah peta. Desain yang telah dibuat oleh penulis kemudian diberi masukan oleh *Creative Director*. Penulis diminta untuk menyesuaikan tata letak, dimana keseluruhan peta dibuat miring, kemudian penulis diminta untuk menambahkan beberapa bentuk untuk menambahkan warna. Penulis juga diminta untuk membuat penyesuaian terhadap ukuran-ukuran pohon.

Penyesuaian lain yang perlu dilakukan penulis adalah seputar tipografi dan teks. Penulis diminta untuk menambahkan judul 'DENAH LOKASI' pada desain, dan juga penulis diminta untuk mengubah arah teks yang menyatakan nama jalan menjadi horizontal. Proses revisi ini dilaksanakan secara langsung, dan

penulis diberikan arahan secara langsung oleh *Creative Director* selama proses revisi.



Gambar 3. 40 Desain kartu peta setelah revisi

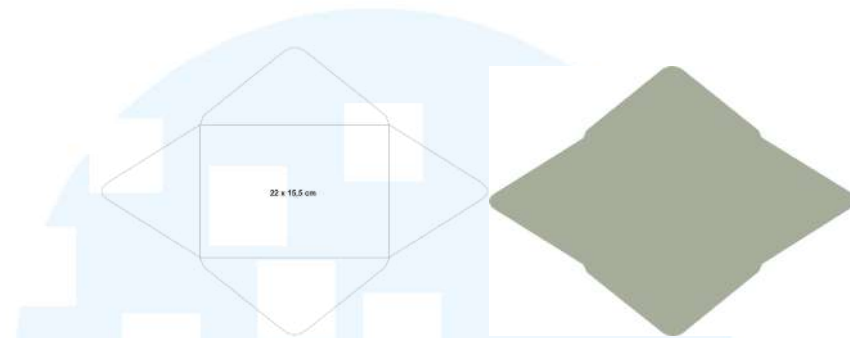
Setelah selesai mendesain seluruh aset undangan, dimulai dari desain kartu undangan utama, desain denah lokasi, dan desain label, baik oleh penulis maupun oleh *Creative Director*, penulis diminta untuk membuat desain *mockup* untuk *preview* terhadap klien. Desain *mockup* yang dibuat diminta untuk diberikan dua alternatif warna amplop, yaitu dengan warna *sage green* dan juga warna *pink*.



Gambar 3. 41 Preview 1 alternatif warna amplop

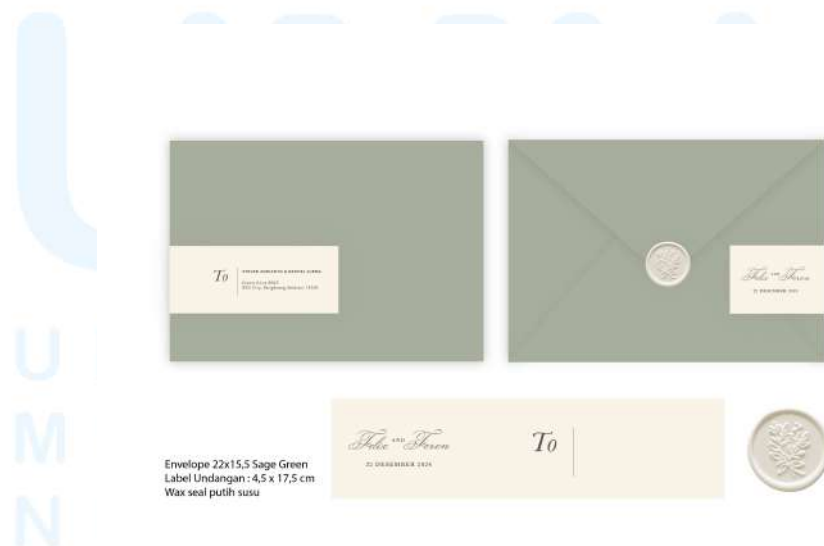
Preview 1 dibuat dengan dua alternatif warna amplop atas permintaan klien, yang kemudian klien setuju dengan warna *sage green* pada *preview 1*. Penulis kemudian diminta untuk melanjutkan proses pembuatan *mockup* final untuk *guideline* pihak

percetakan. Penulis juga diminta untuk membuat desain kerangka amplop.



Gambar 3. 42 Desain bentuk amplop

Penulis pertama-tama menyelesaikan tugas untuk mendesain kerangka amplop. Amplop yang dibuat memiliki ukuran setelah dilipat 22 x 15,5 cm. Penulis membuat desain dari amplop ini pada aplikasi Adobe Illustrator. Penulis turut menyertakan *preview* jika amplop dipotong sesuai kerangka luar dan ketika amplop dilihat dengan kondisi terbuka.



Gambar 3. 43 *Preview* amplop

Setelah menyelesaikan desain untuk kerangka amplop, penulis membuat desain *preview* untuk diberikan kepada pihak percetakan, dengan detail ukuran percetakan. Amplop dirancang menggunakan warna *sage green* dengan ukuran 22x15,5 cm. Label undangan memiliki ukuran 4,5x17,5 cm dengan warna krem. Amplop undangan nantinya akan menggunakan *wax seal* pada halaman belakang berwarna putih susu dengan detail *stamp* bermotif dedaunan.



Gambar 3. 44 *Preview main invitation*

Penulis juga diminta untuk membuat *preview* terhadap desain *main invitation* bagian depan maupun belakang. Penulis juga sempat melakukan beberapa penyesuaian terhadap ilustrasi bunga. Ilustrasi bunga dibuat dengan cara yang sama dengan aset ilustrasi kartu undangan lainnya, menggunakan *watercolor on paper*. Pada saat penulis membuat *preview*, penulis menemukan adanya beberapa *background* kertas *watercolor* yang masih belum bersih terhapus, sehingga *Creative Director* meminta penulis untuk melakukan penyesuaian tersebut. Setelah selesai melakukan penyesuaian, penulis diminta untuk membuat *preview* desain yang akan dikirimkan kepada pihak percetakan beserta dengan detail ukurannya. Undangan ini akan di cetak di sebuah kertas berukuran A5 dengan format potrait.

beserta *mockup*-nya, dan juga melakukan desain *layout* untuk undangan cetak.



Gambar 3. 46 Desain mockup 1

Penulis membuat desain *mockup* sesuai dengan aset ilustrasi yang telah diberikan oleh *Creative Director*. Penulis kemudian mencari bentuk botol minum yang tersedia dari pihak percetakan botol dan kemudian mengajukan kepada *Creative Director* untuk bisa disampaikan kepada pihak klien. Setelah klien menyetujui bentuk *tumblr* yang mereka inginkan, penulis langsung memasukkan ilustrasi utama pada *tumblr*, sesuai dengan arahan *Creative Director*.

Desain ini kemudian mendapatkan beberapa penyesuaian dari *Creative Director* sebelum diajukan kepada pihak klien. Penulis diminta untuk melakukan penyesuaian terhadap warna *background* agar lebih menyatu dengan keseluruhan ilustrasi, penulis juga diminta untuk melakukan *touch up* pada ilustrasi. *Creative Director* turut mengarahkan untuk memasukkan logo Anda Reserva yang telah dirancang oleh rekan kerja untuk dimasukkan ke dalam desain *tumblr*.



Gambar 3. 47 Desain mockup final

Desain *tumblr* yang sebelumnya di revisi juga diminta untuk dibuatkan dengan *view* 3 sisi berbeda. Penulis kemudian menambahkan satu *view* lagi dari yang sebelumnya untuk di-*preview* kepada klien. Setelah seluruh poin revisi selesai, *Creative Director* kemudian mengirimkan *preview* kepada pihak klien. Setelah disetujui oleh pihak klien, penulis diminta untuk mengirimkan *file high resolution* untuk cetak pada botol. Ukuran desain siap cetak ini adalah 21.9 x 17.1 cm.



Gambar 3. 48 File siap cetak *tumblr*

Setelah selesai dengan desain *tumblr*, penulis melanjutkan proses kerjanya untuk membuat desain undangan cetak. Desain

undangan yang dibuat penulis akan digunakan sebagai *template*. Penulis membuat satu desain *layout* undangan berisikan *asset* ilustrasi yang sama dengan desain *tumblr*, namun ditambahkan dengan adanya *copywriting* undangan. *Template* ini nantinya akan diubah-ubah nama penerima undangannya sesuai dengan daftar undangan dari Anda Reserva.



Gambar 3. 49 Desain undangan

Gambar 3.49 merupakan hasil final dari desain undangan. Undangan ini nantinya akan dibuat versi cetak menggunakan bahan *viafelt* 220gsm. Ukuran dari undangan ini adalah 12x27cm, dengan format kertas *potrait*. File siap cetak dari *tumblr* dan juga undangan dikirimkan oleh penulis kepada *Creative Director* dengan format file *'png'*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Dalam proses pelaksanaan magang, penulis tidak terlepas dari kendala. Kendala-kendala tersebut ada namun tidak memberikan dampak yang signifikan bagi penulis dan tidak memberikan hambatan yang besar dalam menyelesaikan proses magang. Kendala yang ada dialami oleh penulis wajar adanya dalam proses bekerja, namun dengan kendala-kendala tersebut, penulis dapat menemukan solusi dan belajar lebih baik dalam proses magang.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Kendala yang dialami penulis berupa banyaknya proyek dengan jenis yang berbeda, dan proyek-proyek tersebut dapat masuk dalam satu waktu yang sama. Penulis terkadang merasa bingung dengan proses pengerjaan, mana yang harus didahulukan. Penulis juga perlu menyesuaikan diri dengan *flow* kerja tim yang ada, dan perlu menyesuaikan *style* desain dengan anggota tim yang lain, dikarenakan banyak proyek yang dilakukan bersama-sama.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Dalam mengatasi kendala-kendala yang telah disebutkan sebelumnya, penulis memiliki beberapa upaya dalam mengatasinya. Dalam hal pengaturan prioritas, penulis mencatat seluruh detail proyek yang ada dan memperkirakan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan, dan kemudian juga menanyakan *deadline* untuk masing-masing proyek pada tim, sehingga penulis bisa menyusun jadwal pengerjaan proyek. Jadwal tersebut kemudian penulis konfirmasi kepada tim, agar sesama tim bisa menyesuaikan *timeline* kerja.

Dalam menyesuaikan diri dengan *flow* dan *style* kerja tim, penulis mencoba untuk sering-sering melihat *moodboard* desain yang sudah dibuat oleh tim agar penulis semakin *familiar* dengan *style* desain tim, penulis juga membiasakan diri untuk bertanya kepada tim jika ada keraguan dalam proses bekerja. Upaya-upaya tersebut dilakukan penulis agar penulis bisa bekerja sama dengan baik selama proses kerja magang.