

## BAB III

### PELAKSANAAN MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam perusahaan, penulis menyanggah posisi sebagai *intern graphic designer* yang berada dibawah divisi kreatif. Supervisor yang memiliki posisi di atas *intern* memiliki *gelar* sarjana desain dan sering kali berkecimpung di dunia kreatif. Hal tersebut mempermudah komunikasi dan kerjasama antara penulis dan *supervisor* untuk mencapai persetujuan bersama terkait *job desk* dan *task* yang diberikan oleh perusahaan selama praktik kerja magang berlangsung.

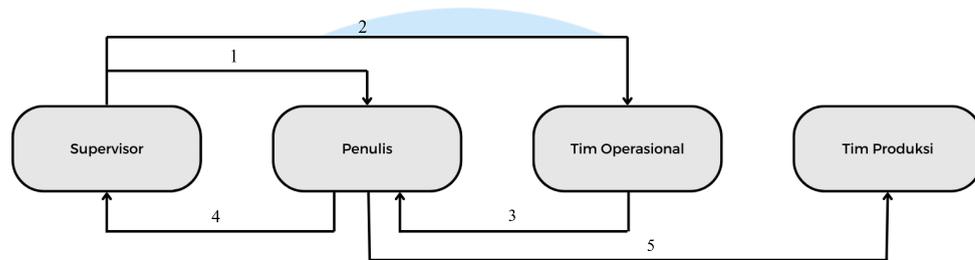
##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Sebagai perusahaan kecil dengan jumlah anggota yang tidak banyak, PT Geto Estetika Kreasi memiliki struktur perusahaan yang sederhana dan tidak sekompleks perusahaan besar pada umumnya. Penulis berkedudukan sebagai *graphic design intern* pada PT Geto Estetika Kreasi. Selama praktek kerja magang, penulis ditempatkan di bawah divisi kreatif yang berperan dalam *creative thinking process* yang mencakup pembentukan ide dan konsep visual untuk suatu produk, memahami dan mengeksekusi proses pembuatan produk dari tahap awal hingga produksi, memahami pola dan proses mendesain hingga tahap perakitan suatu produk, serta memberi kritik dan saran menyangkut desain dan kemungkinan solusi dari proses desain yang telah dilalui. Penulis dibimbing oleh *head designer* yang bergerak di bawah *chief executive manager*.

##### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Koordinasi perusahaan dengan penulis terjadi secara *hybrid* baik melalui aplikasi *Whatsapp* maupun pelaksanaan *meeting* dan *briefing* yang disampaikan secara luring. Proyek yang dikerjakan oleh penulis sebagai *graphic design intern* di bawah naungan PT Geto Estetika Kreasi akan disampaikan oleh *chief executive manager* kepada *head designer* yang

kemudian akan diteruskan kepada penulis. Setelah penulis selesai melakukan pekerjaan, maka penulis berdiskusi dengan *chief executive manager* (sebagai *supervisor* dalam praktek kerja magang) dan *head designer*. Alur koordinasi ini dapat pula dilengkapi dengan bagan alur kerja seperti contoh di bawah.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi  
Sumber : Dokumentasi Perusahaan

Berdasarkan bagan di atas, penulis menerima *brief* desain dari *supervisor*. Jika diperlukan, *supervisor* juga akan memberikan *brief* kepada kepala bagian operasional, yang akan ikut membantu dan membimbing dalam proses pengerjaan sebuah desain di PT Geto Estetika Kreasi. Apabila *task* desain sudah diselesaikan, maka penulis akan melakukan asistensi kepada *supervisor*. Setelah disetujui, penulis akan berkoordinasi dengan tim produksi mengenai desain apa saja yang harus mereka produksi untuk menghindari terjadinya miskomunikasi dan ketidaksesuaian desain yang ingin dicapai dengan hasil produksi oleh tim produksi.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Daftar berikut berisi seluruh tugas yang telah penulis lakukan sebagai *graphic design intern* di PT Geto Estetika Kreasi sebagai *graphic design intern*. Penulis bertanggung jawab untuk membuat desain yang diperlukan perusahaan tergantung kebutuhan dan urgensi yang diperlukan perusahaan.

Tabel 4.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	2 - 7 September 2024	Perkenalan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perkenalan kepada perusahaan dan sistem kerja perusahaan</li> <li>- Mempelajari sistem pembuatan skin ATM</li> <li>- Mempelajari dan membuat skin ATM berdasarkan <i>template</i> dan desain yang telah disediakan perusahaan</li> <li>- Melakukan revisi terhadap kesalahan-kesalahan yang dilakukan pada hasil cetak.</li> </ul>
2	9-14 September 2024	Custom skin ATM	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan custom skin atm hologram dan menyetor desain cetak ke vendor percetakan</li> <li>- Melakukan custom skin atm non hologram dan menyetor desain cetak ke vendor percetakan</li> </ul>
3	16-21 September 2024	Proyek ilustrasi stiker ATM.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan tahap awal pembuatan ilustrasi dan revisi proyek ilustrasi stiker ATM.</li> <li>- Pembuatan sketsa line art ilustrasi stiker ATM.</li> <li>- Pemberian <i>basic coloring</i> (belum diberikan <i>shading, lighting, dll.</i>) pada ilustrasi digital</li> </ul>
4	23-28 September 2024	<i>Finishing</i> proyek ilustrasi stiker ATM.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan revisi dan finalisasi untuk proyek ilustrasi stiker ATM.</li> <li>- Membuat <i>hologram spot</i> untuk cetakan stiker ATM yang sudah <i>final</i></li> <li>- Membuat file cetak skin ATM dengan desain baru.</li> </ul>
5	30 September-5 Oktober 2024	<i>NFC Pocket Album</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengerjaan proyek <i>NFC Pocket Album</i></li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan pengukuran <i>size</i> untuk aset <i>NFC Pocket Album</i></li> <li>- Membuat desain katalog untuk <i>online shop</i></li> </ul>
6	7-12 Oktober 2024	Desain skin ATM, Kolaborasi Geto Studios x Glory of Love	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengerjaan ilustrasi dan <i>holo spot</i> untuk stiker ATM</li> <li>- Pengerjaan <i>batch design</i> untuk kolaborasi Geto Studios dengan <i>band</i> musik lokal Bandung, Glory of Love</li> <li>- Pengerjaan <i>batch design custom order</i> untuk Geto Studios</li> </ul>
7	14-19 oktober 2024	Pengerjaan custom order dan katalog <i>NFC Pocket Album</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengerjaan <i>custom order</i> untuk Geto Studios</li> <li>- Pembuatan <i>batch</i> cetakan untuk keperluan konten di sosial media</li> <li>- Mengevaluasi dan merevisi hasil cetak desain <i>NFC Pocket Album</i></li> <li>- Membuat sampul katalog <i>NFC Pocket Album</i> untuk keperluan <i>online shop</i>.</li> </ul>
8	21-26 Oktober 2024	<i>NFC Pocket Album</i> (Katalog baru) & Stiker ATM <i>Dandadan</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat cetakan untuk katalog terbaru untuk diserahkan ke percetakan guna keperluan konten</li> <li>- Membuat cetakan custom geto studios</li> <li>- Membuat cetakan restock geto studios</li> <li>- Membalas email klien dengan preview desain yang diminta klien</li> <li>- Pembuatan cetakan <i>hologram sticker Dandadan series</i></li> <li>- Restock stiker ATM</li> </ul>

9	28 Oktober-2 November	<i>Custom Order</i> dan GTS Store	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan revisi <i>holo spot</i> stiker ATM <i>Dandadan series</i></li> <li>- Membuat cetakan <i>restock</i> KTP cover</li> <li>- Membuat cetakan untuk stiker ATM (<i>custom</i> dan <i>non-custom</i>)</li> <li>- Membuat revisi cetakan <i>restock</i> KTP cover</li> </ul>
10	4-9 November 2024	NFC <i>Pocket Album Indonesian Music Awards</i> (Langitmusik) dan Pengerjaan <i>custom order</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat cetakan <i>restock</i> dan <i>custom</i> untuk getostudios</li> <li>- Mengukur jarak antar cetakan CD <i>pocket album</i></li> <li>- Merevisi cetakan CD sehingga bisa muat lebih banyak dalam 1 lembar</li> <li>- Membuat cetakan CD dengan format baru</li> <li>- Handle <i>custom</i> dan <i>restock</i> stiker ATM</li> <li>- Membuat <i>batch</i> cetakan IMA AWARD (tes warna dengan berbagai macam opsi)</li> <li>- Mencetak <i>cover depan</i> untuk</li> </ul>
11	11-16 November 2024	NFC <i>Pocket Album Indonesian Music Awards</i> (Langitmusik) dan Pengerjaan katalog, <i>restock+custom order</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyiapkan cetakan untuk IMA AWARD (<i>Cover</i> depan, <i>cover</i> belakang dan CD)</li> <li>- Membuat cetakan <i>custom/request</i> album</li> <li>- Membuat cetakan <i>restock+custom</i> stiker ATM</li> <li>- Membuat cetakan <i>restock</i> Getostudios</li> <li>- Membuat dan merevisi katalog stiker ATM dengan <i>background</i> putih untuk <i>Etsy</i></li> </ul>

12	18-23 November 2024	Geto Studios x AVVATH Kuntari (Album <i>Ephemeral Passage</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat pratinjau untuk <i>custom album</i> Avvath</li> <li>- Melakukan revisi sesuai <i>brief</i> dari pihak Avvath</li> <li>- Menyamakan warna <i>cover</i> depan dengan desain aslinya karena hasil cetak terlalu gelap</li> <li>- Membuat cetakan <i>custom/request</i> album</li> <li>- Membuat cetakan <i>restock+custom</i> stiker ATM</li> <li>- Membuat cetakan <i>restock</i> Getostudios</li> <li>- Membuat cetakan Avvath x Geto dengan desain yang sudah direvisi sebanyak 60 buah.</li> </ul>
13	25-30 November 2024	NFC <i>Pocket Album, Guide book</i> Getocards	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat Cetakan untuk <i>Guide book</i> Geto Cards</li> <li>- Membuat katalog untuk <i>Dandadan</i></li> <li>- Membuat cetakan <i>guide book</i></li> <li>- Membuat cetakan <i>custom</i> dan <i>restock pocket album</i></li> <li>- Membantu proses pembuatan <i>pocket album</i> Perunggu (Keperluan KOL) dan Bernadya (Keperluan Konten)</li> </ul>
14	2-7 Desember 2024	NFC <i>Pocket Album</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat cetakan <i>custom/request</i> album</li> <li>- Membuat cetakan <i>restock+custom</i> stiker ATM</li> <li>- Membuat cetakan <i>restock</i> Getostudios</li> <li>- Memperbaiki CD Album Bernadya</li> <li>- Membantu pembuatan etalase <i>NFC Pocket Album Etsy</i></li> </ul>

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Pekerjaan yang penulis lakukan sebagian besar berkaitan dengan pembuatan desain untuk keperluan percetakan, pembuatan desain untuk keperluan toko *online* seperti desain katalog atau etalase, desain *header* toko, desain unggahan media sosial, dan membuat ilustrasi untuk desain produk. Penulis juga berhadapan dengan pelanggan dalam pembuatan katalog khusus yang dapat dikustomisasi oleh konsumen. Selama berjalannya proses magang di PT Geto Estetika Kreasi, penulis sudah membantu dan ikut andil dalam perancangan beberapa desain sebagai berikut.

#### 3.3.1 Perancangan NFC Pocket Album

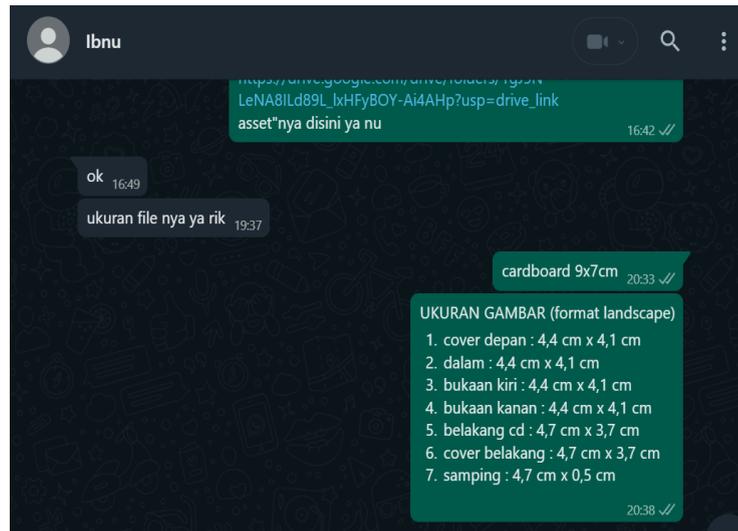
Penulis ikut andil dalam perancangan produk baru yang dirilis PT Geto Estetika Kreasi, yaitu Geto NFC Pocket Album. Produk tersebut berupa sebuah aksesoris berupa gantungan menyerupai album CD lengkap dengan *jewel case* berukuran mini. Produk ini dibuat agar penggemar musik dapat merasakan pengalaman memiliki pernak-pernik yang berkaitan dengan selera musik masing-masing, terutama karena berkembangnya jumlah pendengar musik yang menggunakan *streaming service* di *platform* digital. Sehingga perusahaan merancang produk berupa sebuah gantungan kunci berbentuk album musik dengan NFC *chip* di dalamnya.

NFC merupakan singkatan dari *near field communication*, sebuah protokol untuk menghubungkan dua buah perangkat elektronik dalam jarak sangat dekat. Fitur NFC sendiri sudah banyak diterapkan pada perangkat ponsel pintar masa kini. Dalam pembuatan produk NFC *Pocket Album*, NFC bertujuan untuk menyimpan tautan sebuah lagu, album, *music video*, atau artis musik yang kemudian dapat dipindai menggunakan ponsel pintar yang mendukung fitur NFC. Sehingga ketika NFC *Pocket Album* dipindai, ponsel akan mengarahkan pengguna kepada tautan lagu, album, *music video*, atau artis yang mereka sukai.

Dalam perancangan produk NFC *Pocket Album*, penulis berperan untuk melakukan perancangan aset visual produk, mencakup *display* produk pada etalase *online shop* perusahaan serta pembuatan *template* cetakan yang memuat desain sampul dari setiap album musik. Penulis memilih proyek ini sebagai proyek utama karena penulis merasakan proses yang lebih panjang dan rumit dalam pengerjaannya jika dibandingkan dengan proyek-proyek lain.

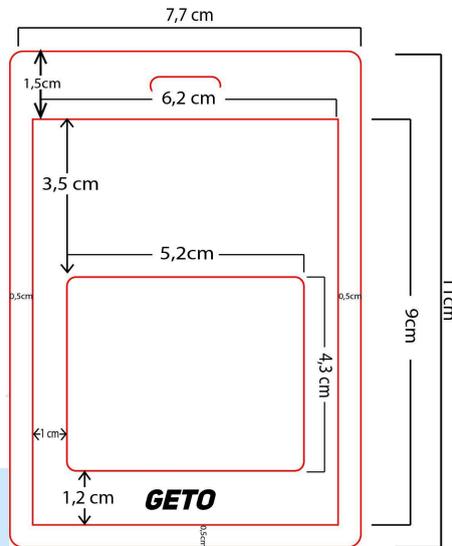
Proses perancangan produk diawali dengan pengukuran *acrylic/jewel case*, merupakan kerangka yang dipakai dalam pembuatan album CD pada umumnya, namun berukuran lebih kecil dari asli. *Jewel case* didapatkan perusahaan melalui pembelian sampel secara *online* yang kemudian digunakan sebagai acuan. Penulis didampingi *supervisor* mencatat bagian-bagian apa saja yang diperlukan dalam pembuatan satu buah NFC Pocket Album, untuk mengetahui jumlah *cost* dan jumlah desain yang diperlukan dalam pembuatan tiap produk. *Cost* setiap produk dikalkulasi oleh *supervisor*, sedangkan penulis bertanggung jawab menghitung jumlah desain yang dibutuhkan dalam satu produk hingga produk jadi. Disimpulkan bahwa dibutuhkan 8 buah desain untuk 1 buah NFC Pocket Album, mencakup desain sampul depan, sampul belakang, sampul dalam bagian kiri, sampul dalam bagian kanan, sampul bukaan, CD, *cardboard* (yang menjadi bagian dari kemasan eksternal produk) bagian depan, serta *cardboard* bagian belakang.

UMMN



Gambar 3.2 Komunikasi yang dilakukan penulis dengan supervisor melalui aplikasi *Whatsapp*  
 Sumber: Dokumentasi Penulis

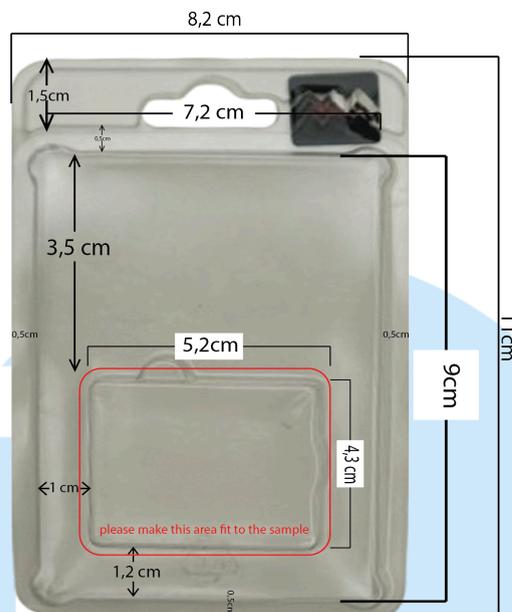
Setelah menemukan ukuran yang dibutuhkan dalam setiap desain, penulis ditugaskan membuat sketsa *digital* untuk keterangan ukuran kemasan *blister* dengan desain yang sudah ditentukan *supervisor*. Penulis hanya melakukan digitalisasi, yaitu merubah sketsa manual yang telah dibuat oleh *supervisor* menjadi sketsa digital untuk vendor luar negeri. Hal ini berguna agar sketsa lebih rapi dan teratur, sehingga mempermudah komunikasi antara perusahaan dengan vendor. Sketsa dibuat dalam bentuk vektor sederhana menggunakan *software Adobe Illustrator*. Penulis menggunakan *shape tool* (*line*, *rounded rectangle tool*, *rectangle*, dan *ellipse*) untuk membuat sketsa kemasan tersebut serta *text tool* untuk menambahkan keterangan ukuran yang diperlukan. Dengan *output* berupa gambar dengan format *.png* disertai detail ukuran (dalam sentimeter).



Gambar 3.3 Sketsa digital kemasan sesuai *brief* yang diberikan *supervisor*.  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Penulis menggunakan pemilihan warna merah dan hitam sebagai pembeda antara bentuk kemasan dan detail ukuran. Sketsa digital kemudian dikirimkan perusahaan kepada vendor internasional yang membuat berbagai jenis kemasan plastik, dengan komunikasi via *online* yang dilakukan *supervisor*. Penulis diminta untuk membuat revisi dengan mengganti sketsa vektor menggunakan foto sampel kemasan berbahan plastik yang diberikan perusahaan agar memberi *image* yang lebih realistis dengan beberapa keterangan tambahan sehingga dapat mengurangi miskomunikasi terhadap vendor.

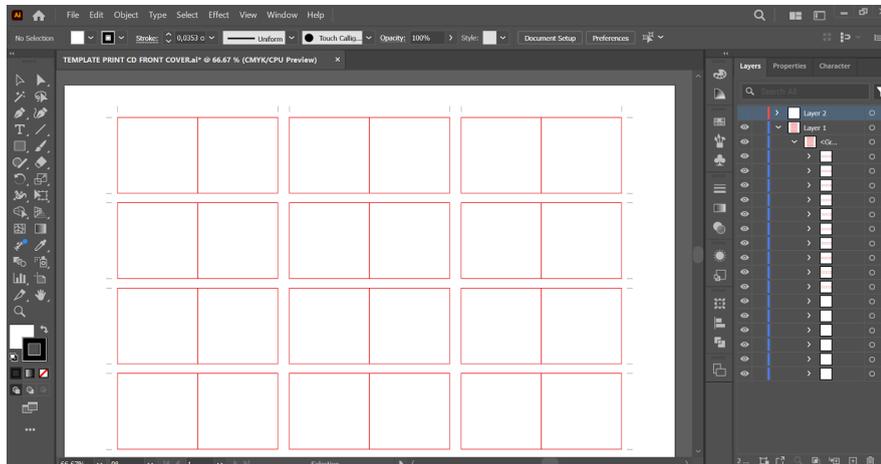
Sketsa tersebut digunakan oleh vendor sebagai acuan untuk mencetak sampel kemasan. Sampel kemudian dikirimkan dan sampai di tangan perusahaan setelah beberapa hari. Dikarenakan hasilnya sudah sesuai dengan standar perusahaan, perusahaan melakukan order dalam jumlah banyak kepada vendor tanpa evaluasi atau revisi lebih lanjut.



Gambar 3.4 Revisi sketsa digital kemasan sesuai *brief* yang diberikan *supervisor*.

Sumber: Dokumentasi Penulis

Seusai proses pembuatan kemasan *blister*, penulis diberikan tugas membuat *template* untuk proses pencetakan desain. *Template* dibutuhkan untuk keperluan pencetakan sekaligus produksi partikel-partikel desain untuk pembuatan satu buah produk NFC Pocket Album. *Template* berisi panduan area cetak dan panduan pemotongan untuk setiap partikel desain. Vendor percetakan merekomendasikan penggunaan garis pandu untuk memudahkan proses produksi yang mencakup pemotongan cetakan secara manual menggunakan alat *cutter*, *cutting mat*, serta penggaris. *Template* juga berfungsi untuk menciptakan keseragaman ukuran untuk tiap partikel desain saat diproduksi.



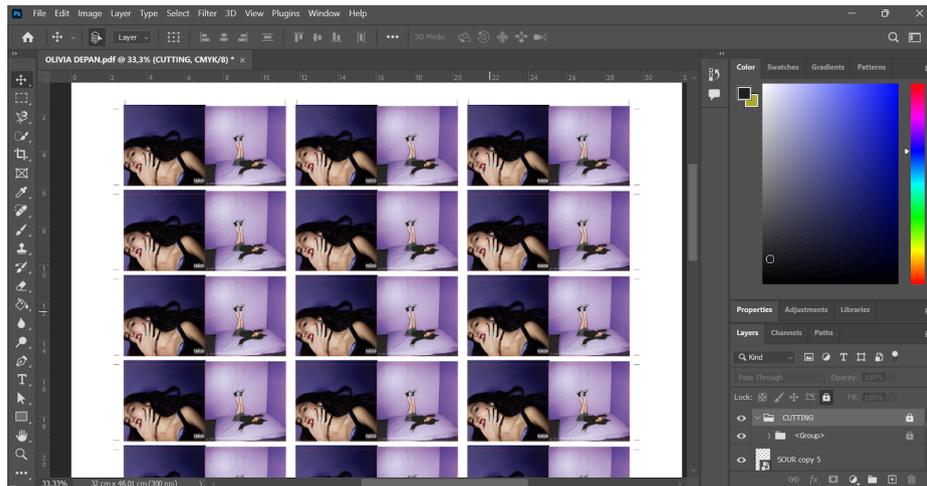
Gambar 3.5 Salah satu *template grid* cetakan untuk komponen NFC Pocket Album.

Sumber : Dokumentasi Penulis

Penulis melakukan pembuatan *template* dengan *software Adobe Illustrator*, menggunakan *rectangle tool* dengan ukuran yang telah disesuaikan untuk setiap desain dengan tujuan untuk menentukan area desain dan area potong untuk tahap produksi. *Template* dapat memuat belasan hingga puluhan desain dalam satu lembar cetakan berukuran A3 dengan material *art paper* 150 gram per meter persegi. *Template* dibuat dengan jarak yang seragam, dengan memaksimalkan *space* dalam format A3 dengan tujuan meminimalisir *cost* produksi dan memperbanyak jumlah desain yang dapat dimuat dalam sebuah lembar A3. Pemilihan material cetak ditentukan perusahaan berdasarkan pertimbangan ketebalan kertas yang berpengaruh pada tahap produksi.

Setelah *template* pencetakan selesai dibuat, dilakukan uji cetak dengan memasukkan aset-aset gambar sampul album musik yang telah dikumpulkan perusahaan. Terdapat beberapa bagian desain yang dicetak secara terpisah untuk kemudian dirakit menjadi satu buah NFC Pocket Album. Penulis kemudian mengevaluasi hasil cetakan setelah melalui proses pemotongan dan perakitan dengan memeriksa kelebihan maupun kekurangan ukuran yang disesuaikan dengan ukuran *jewel case*. Proses evaluasi ini bertujuan memastikan bahwa *template* yang dihasilkan sesuai dengan standar kualitas

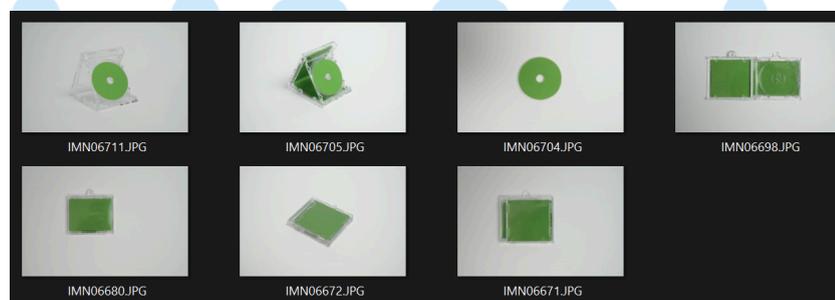
produk dan mempermudah produksi di tahap berikutnya. Pada tahap evaluasi, disimpulkan bahwa *template* yang dibuat sudah sesuai dengan panduan ukuran yang ditentukan pada awal perancangan produk.



Gambar 3.6 Berkas cetakan dengan *grid* yang sudah di-*input* aset desain.

Sumber: Dokumentasi Penulis

Setelah pembuatan *template* untuk keperluan cetak, penulis ditugaskan untuk membuat desain katalog berdasarkan materi fotografi yang disediakan oleh fotografer perusahaan. Fotografer menyediakan beberapa gambar yang diambil menggunakan kamera DSLR untuk digunakan dan diedit menjadi *mockup*. Foto produk diambil dari beberapa *angle* sebagai alternatif. Beberapa contoh foto produk yang diambil adalah sebagai berikut.

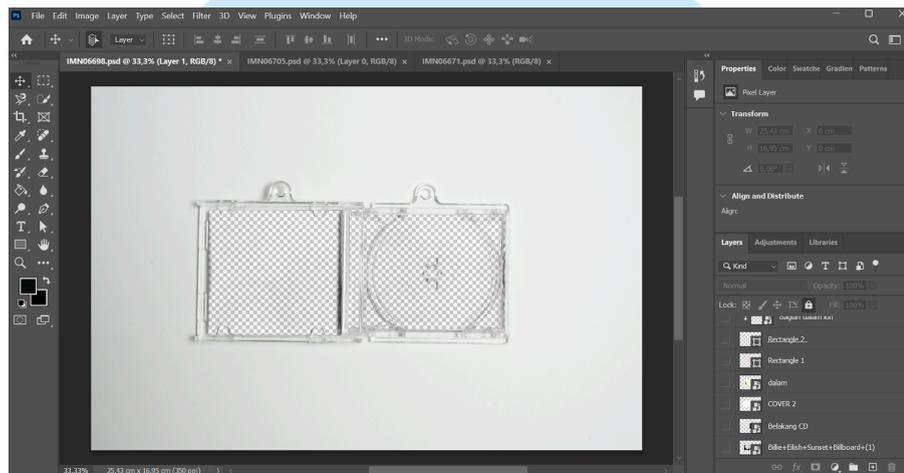


Gambar 3.7 Hasil fotografi produk.

Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Mulanya, penulis melakukan proses *editing* dengan melakukan seleksi warna menggunakan *software Adobe Photoshop*. Seleksi warna dilakukan

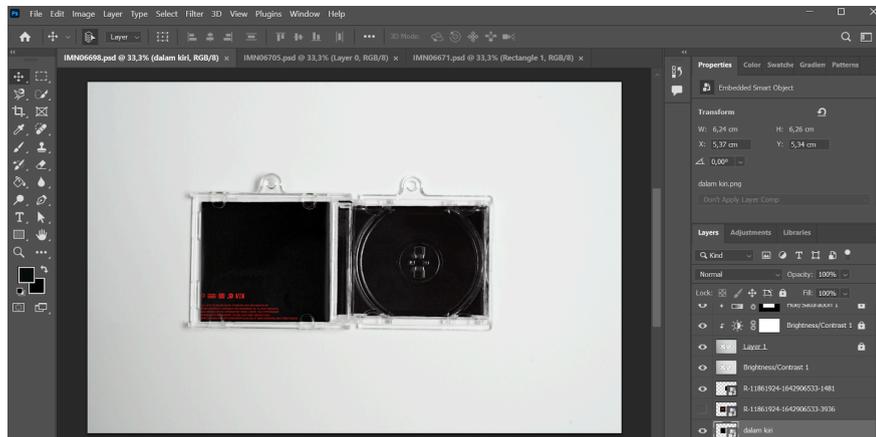
pada daerah berwarna hijau dengan *color range selection tool*, yang menyebabkan *selection* di bagian warna tertentu saja, dalam kasus ini warna hijau pada bagian yang akan diganti dengan aset sampul album. Setelah terjadi seleksi warna pada area berwarna hijau, penulis menghapus area tersebut sehingga dihasilkan area transparan yang dapat dimasukkan aset desain seperti berikut.



Gambar 3.8 Hasil *editing* foto produk dengan teknik *color selection*.

Sumber: Dokumentasi Penulis

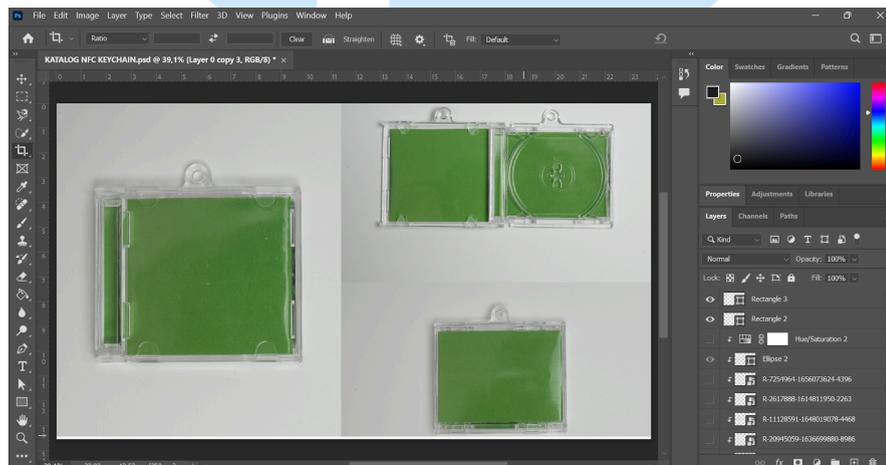
Hasil tersebut memberi akses untuk menambahkan aset desain *Pocket Album* di bawah layer yang baru saja di edit. Penulis kemudian mencoba memasukkan salah satu aset sampul album ke dalam hasil *editing* sebelumnya, dengan hasil sebagai berikut. Penulis kemudian mengkonsultasikan kepada *supervisor* dan desain berikut disetujui, namun *supervisor* menginginkan penggabungan beberapa alternatif *angle* foto ke dalam satu desain yang akan digunakan sebagai sampul katalog toko.



Gambar 3.8 Tampilan hasil *editing* foto produk setelah ditambahkan aset.

Sumber: Dokumentasi Penulis

Penulis kemudian ditugaskan untuk menyatukan beberapa aset foto yang sudah disediakan ke dalam satu berkas desain, dengan modifikasi seperti pada gambar di atas. *Supervisor* memberikan *brief* kepada penulis mengenai pemilihan aset foto yang akan dipakai ke dalam desain serta peletakkan setiap aset foto dalam satu desain. *Brief* diberikan secara lisan dengan tatap muka di kantor. Hingga akhirnya tercipta susunan seperti berikut.

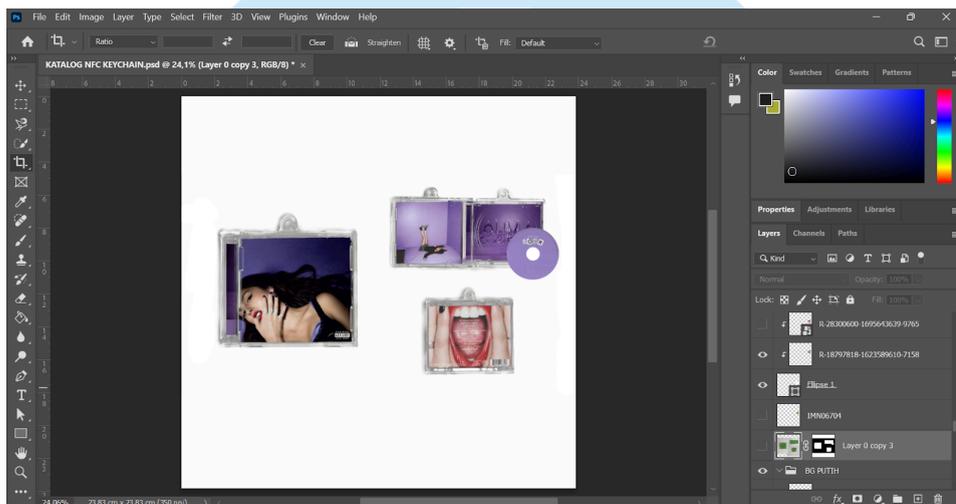


Gambar 3.9 Tampilan hasil kolase foto-foto *raw* produk.

Sumber: Dokumentasi Penulis

Selain itu, penulis juga diminta merevisi *ratio* desain menjadi 1:1 untuk menyesuaikan dengan *ratio* standar yang dipakai *e-commerce*, dengan perubahan warna background yang semula terlihat abu menjadi putih untuk

menyamakan dengan warna UI *website* dan aplikasi *e-commerce* agar katalog terlihat menyatu (*seamless*) bersama warna *background website* dan aplikasi. Perubahan warna dilakukan dengan menghapus background yang masih berwarna abu dengan *color selection tool*, menambahkan *rectangle* berwarna putih untuk menutupi area transparan, serta pengaturan *hue*, *saturation*, *brightness* dan *contrast* pada beberapa bagian dengan teknik *masking*.



Gambar 3.10 Tampilan sampul katalog untuk produk NFC Pocket Album Geto Studios yang sudah dilengkapi dengan aset album.

Sumber: Dokumentasi Penulis

Desain tersebut kemudian digunakan sebagai *mock up* yang akan dipajang di etalase toko *online* milik perusahaan agar pembeli dapat melihat isi daripada NFC *Pocket Album* yang ingin dibeli. *Supervisor* memberikan persetujuan sehingga penulis dapat melanjutkan proses penyusunan katalog dengan memasukkan aset visual album-album lainnya secara bertahap untuk katalog NFC *Pocket Album* pada *online shop* lainnya, dikarenakan banyaknya jumlah varian barang yang akan dijual. Apabila seluruh aset selesai dimasukkan ke dalam template, file kemudian diekspor dalam format JPG dengan resolusi sedang. Untuk mencegah penggunaan aset oleh pihak lain, watermark Geto Studios juga ditambahkan pada sampul katalog dengan *template* yang sudah disediakan perusahaan. Hasil akhir sampul katalog akan ditinjau oleh tim lain guna memastikan kesesuaiannya dengan standar yang

telah ditetapkan. Berikut adalah hasil final sampul katalog yang digunakan pada *online shop* milik PT Geto Estetika Kreasi.



Gambar 3.11 Sampul katalog final dengan *watermark* perusahaan.

Sumber: Dokumentasi Perusahaan.

### 3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

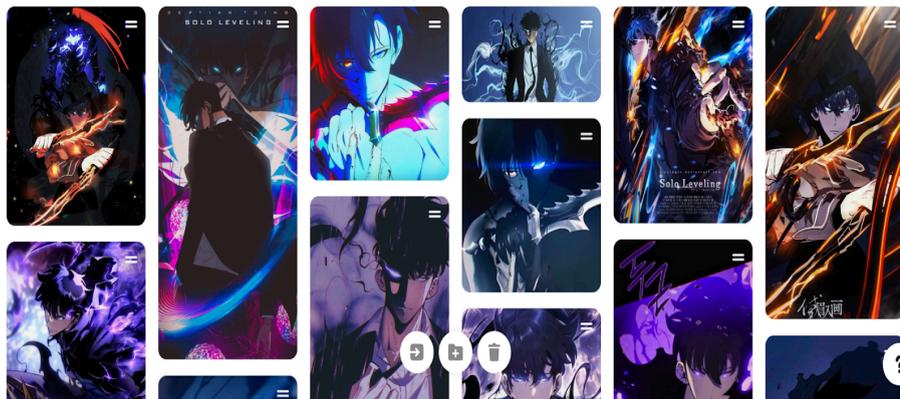
Selain proyek utama, penulis juga ikut andil dalam pengerjaan beberapa proyek tambahan PT Geto Estetika Kreasi. Pekerjaan dalam proyek tambahan memiliki range yang beragam, mulai dari pembuatan desain produk lainnya yang berbasis ilustrasi, pembuatan katalog produk untuk produk baru, dan lain-lain. Proyek tambahan memiliki proses yang lebih singkat karena proses development produk sudah selesai dilakukan dan tidak perlu memulai dari nol, melainkan hanya mengikuti arahan berdasarkan template yang sudah dirancang sebelumnya.

#### 3.3.2.1 Proyek Skin ATM Solo Leveling

Penulis dipercaya untuk membuat ilustrasi untuk salah satu *main product* PT Geto Estetika Kreasi, yaitu ATM *skin* atau stiker ATM dengan tema utama yang berkaitan dengan *anime*. Dalam proyek ini, penulis ditugaskan untuk membuat stiker ATM edisi *Solo Leveling*. Pada tahap awal, penulis menerima *mood board* untuk referensi karakter yang akan digunakan pada desain melalui perusahaan. *Mood board* diberikan oleh perusahaan dan dapat diakses melalui *website Pinterest*. Perusahaan

meminta penulis untuk membuat ilustrasi dengan karakter utama dari seri *Solo Leveling* dengan pose karakter memegang bilah pisaunya.

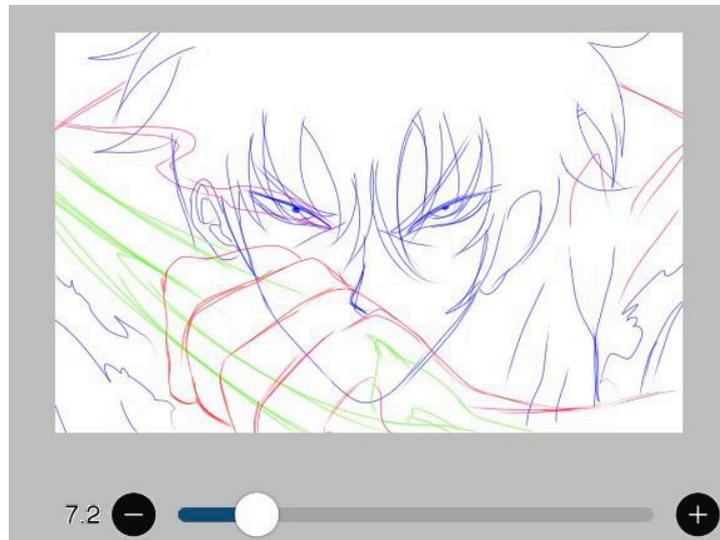
Hal ini bertujuan untuk menciptakan ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik karakter utama yaitu Sung Jin-Woo yang menggunakan bilah pisau tersebut sebagai senjatanya. Bilah pisau menjadi sebuah *emphasis* pada ilustrasi karena karakter menggunakan senjata tersebut dalam *series Solo Leveling* sebagai alat pertahanan.



Gambar 3.12 *Mood board* yang dikumpulkan perusahaan.

Sumber: Dokumentasi Perusahaan.

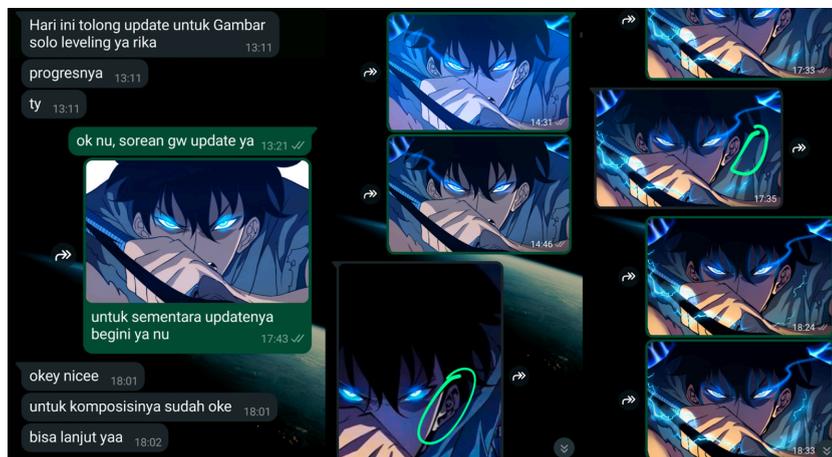
Penulis kemudian melakukan pembuatan sketsa secara digital. Pembuatan sketsa dilakukan berdasarkan beberapa referensi dan *moodboard* yang telah disediakan perusahaan. Dengan menggunakan beberapa warna pembeda, penulis membuat beberapa elemen utama dalam sketsa, yang nantinya akan diimplementasikan ke karya ilustrasi secara keseluruhan. Sketsa dibuat dengan beberapa elemen wajib yang diminta perusahaan, antara lain penggunaan senjata (pisau) yang identik dengan karakter Sung Jin-Woo, serta penambahan efek 'aura' berwarna biru atau ungu, yang juga merupakan ciri khas karakter tersebut.



Gambar 3.13 Pembuatan sketsa

Sumber: Dokumentasi Penulis.

Saat pembuatan sketsa selesai, penulis menunjukkan sketsa kepada *supervisor* secara *hybrid*. Saat *work from office* dan *work from home*, dengan komunikasi via *Whatsapp*. *Supervisor* memberikan revisi pada bagian-bagian yang dirasa kurang, seperti *outline* yang terlalu tebal atau tipis, pewarnaan yang terlalu pucat, maupun *render* pada ilustrasi. Hal ini bertujuan untuk mempertahankan *style* ilustrasi *Solo Leveling*, agar menciptakan desain yang otentik dan tidak melenceng jauh dari *style* aslinya.



Gambar 3.14 Proses asistensi dilakukan dengan supervisor secara *hybrid*

Sumber: Dokumentasi Penulis.

Ilustrasi dibuat dengan *software* Ibispaint X dengan pemilihan aksesoris warna biru dengan tujuan menciptakan ilustrasi sedekat mungkin dengan *style* asli seri *Solo Leveling*. Dimana karakter memiliki *skill* yang membuat dirinya dikelilingi cahaya berwarna biru. Hal ini juga dapat dilihat dari beberapa referensi yang penulis dapatkan melalui *mood board* dari perusahaan. Tahap pengerjaan memakan waktu kurang lebih 2 minggu, mulai dari tahap pengerjaan sketsa, *outline*, hingga pewarnaan.



Gambar 3.15 Hasil final ilustrasi digital.

Sumber: Dokumentasi Penulis.

Setelah keseluruhan ilustrasi disetujui, penulis diberikan tugas untuk memberikan *spot hologram* pada stiker. Penulis menyediakan beberapa alternatif desain *spot hologram* untuk keperluan uji cetak, untuk memeriksa bagaimana hasil pengaplikasian *hologram spot* yang berbeda-beda. *Spot hologram* final ditempatkan pada beberapa area yang menjadi *emphasis* seperti di bagian mata, pisau, dan aura berwarna biru pada *background*.



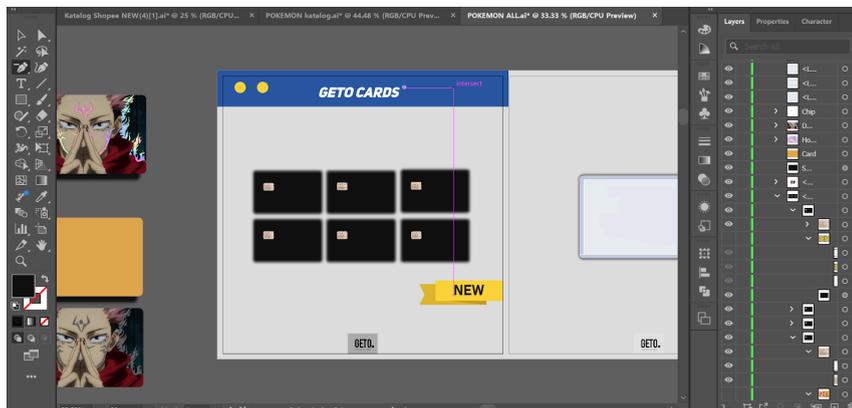
Gambar 3.16 Penempatan *hologram spot* final yang disetujui perusahaan.

Sumber: Dokumentasi Penulis.

Pemberian *spot hologram* dilakukan dengan membuat layer baru dengan menutupi ilustrasi dengan teknik blok warna pada area yang tidak akan terkena efek *hologram*, sementara bagian yang diberikan *hologram* dibiarkan terekspos. Terdapat dua buah *output* yang diciptakan dalam tahap ini, yaitu *output* ilustrasi dan *output* blok warna. Kedua *file* diekspor dalam format png. File tersebut akan diteruskan oleh perusahaan ke percetakan untuk diproses menjadi sebuah cetakan stiker *hologram*.

### 3.3.2.2 Proyek Katalog Stiker ATM *Pokemon*

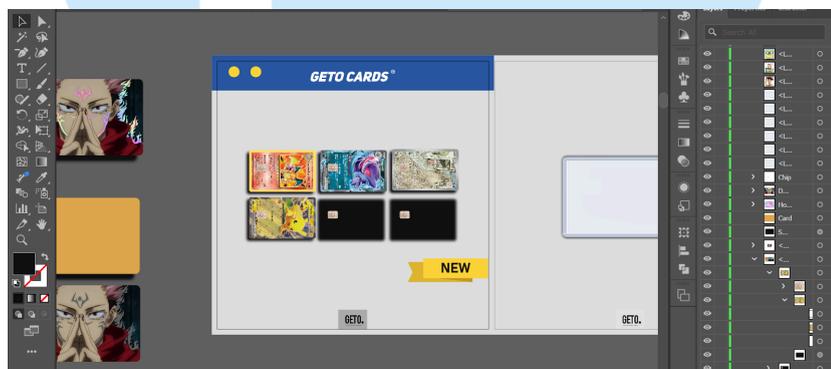
Proyek ini merupakan proyek lanjutan dari proyek sebelumnya. Penulis mendapat tugas dari *supervisor* untuk membuat desain katalog dengan desain stiker ATM yang telah dibuat penulis. Dalam prosesnya, *supervisor* meminta agar desain katalog mengikuti template yang digunakan pada *online shop* Geto untuk menjaga keseragaman visual. Penulis menerima template desain dari perusahaan dalam format ai yang kemudian digunakan pada *software Adobe Illustrator*.



Gambar 3.17 *Template* katalog stiker ATM.

Sumber: Dokumentasi Penulis.

Selanjutnya, penulis memasukkan desain stiker yang diberikan oleh perusahaan ke dalam *mockup* yang telah tersedia. Terdapat *clipping mask* dengan bentuk kartu ATM yang dapat dimasukkan desain. Penulis kemudian memasukkan beberapa desain yang akan dirilis perusahaan.

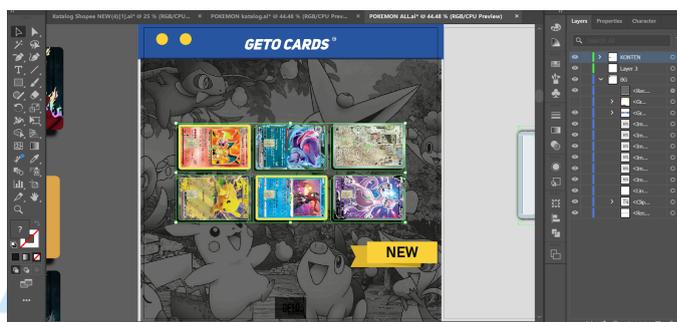


Gambar 3.18 Proses *input* desain ke dalam *template* katalog stiker ATM.

Sumber: Dokumentasi Penulis.

Setelah memasukkan seluruh desain ke dalam *template*, penulis menambahkan latar belakang bertema *Pokemon* yang didapatkan melalui *Google*. Aset tersebut dijadikan latar belakang dengan mengurangi saturasi warna sehingga gambar menjadi hitam putih, ditambah layer berwarna hitam dengan *opacity* 65 persen. Hal ini disesuaikan sebagai standarisasi katalog perusahaan. Penulis melakukan ekspor *file* dalam format *png*. Hasil ekspor tersebut kemudian

dimasukkan ke dalam *Google Drive* perusahaan untuk ditinjau oleh *supervisor*. Karena penulis hanya memasukkan desain sesuai dengan standar *template* katalog perusahaan, tidak ada revisi lebih lanjut yang dilakukan *supervisor*.



Gambar 3.19 Katalog final stiker ATM *Pokemon*.

Sumber: Dokumentasi Penulis.

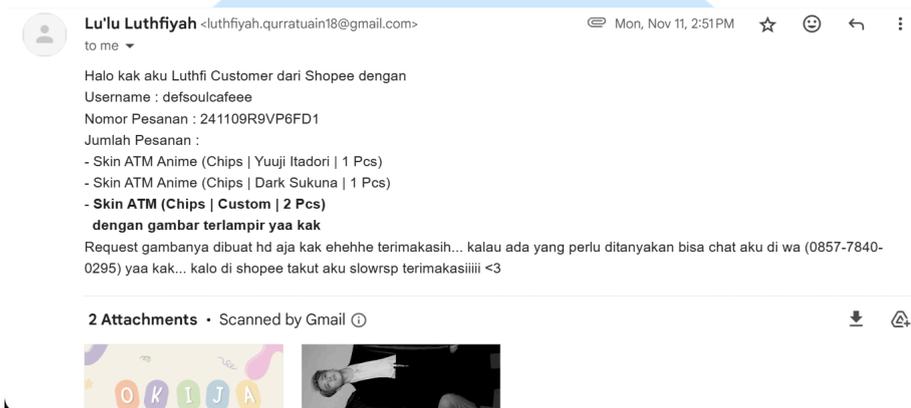
Hasil sampul katalog yang sudah final akan diunggah perusahaan pada laman *online shop* dalam katalog produk terkait. Sampul katalog digunakan dalam berbagai platform dengan rasio ukuran 1:1. Gambar digunakan sebagai sampul katalog pada *platform* Shopee dan Tokopedia.

### 3.3.2.3 Proyek Custom Stiker ATM

Proyek ini merupakan sebuah tugas tambahan karena merupakan proyek berjalan yang rutin dilakukan oleh perusahaan. Penulis hanya melanjutkan mekanisme yang sudah dijalankan untuk menangani proyek *custom* stiker ATM. Stiker ATM/*ATM skin card* sendiri merupakan salah satu produk unggulan perusahaan, karena merupakan produk yang pertama kali diciptakan dan dipasarkan perusahaan.

Stiker ATM sendiri merupakan sebuah produk dalam bentuk stiker yang dapat ditempelkan ke kartu ATM dengan fungsi sebagai aksesoris tambahan yang dapat menambah estetika kartu ATM. PT Geto Estetika Kreasi menyediakan opsi bagi *customer* yang ingin menggunakan desain pribadi sesuai dengan preferensi masing-masing pelanggan.

Mulanya, penulis akan melakukan pengecekan *order* pada website *Seller Centre* untuk memeriksa apakah terdapat pesanan yang bersifat *custom* dan pesanan standar. Katalog untuk pesanan *custom* stiker ATM sendiri dikhususkan dan dipisah dari katalog biasanya. Apabila terdapat pesanan *custom*, penulis akan memeriksa surel perusahaan karena disitulah pembeli mengirimkan desain yang diinginkan.



Gambar 3.20 Format *custom order* stiker ATM yang dikirimkan pembeli.

Sumber: Dokumentasi Penulis.

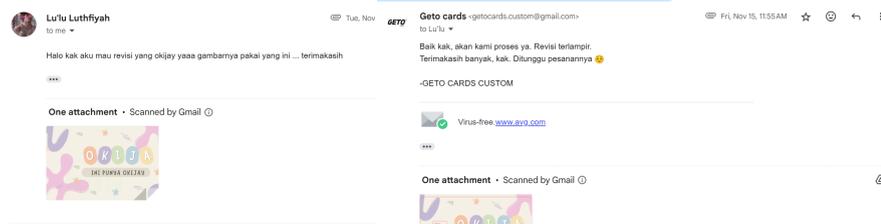
Penulis akan membaca format dan detail order yang diberikan oleh *customer*. Format order disampaikan oleh perusahaan melalui *chat* dan akan diisi oleh *customer* melalui surel. Setelah membaca detail order dengan saksama, penulis akan melakukan *input* desain yang diinginkan *customer* ke dalam template *custom order* stiker ATM menggunakan *software Photoshop*, dengan panduan ukuran yang sudah disesuaikan perusahaan dengan ukuran kartu ATM sesungguhnya. Hal ini bertujuan agar *customer* dapat melihat pratinjau dari desain yang mereka sediakan saat diterapkan ke format ukuran kartu ATM. Karena tidak semua desain dapat diterapkan dengan baik.



Gambar 3.21 Salah satu desain yang terpotong.

Sumber: Dokumentasi Penulis.

Dalam beberapa kasus, pembeli menyediakan desain yang peletakkannya tidak ideal untuk diimplementasikan pada produk stiker ATM. Penulis akan tetap memberikan pratinjau kepada *customer* untuk melihat tanggapan konsumen. Apabila konsumen tidak masalah desainnya terpotong dan ingin melanjutkan proses pembuatan, maka desain akan masuk dalam tahap produksi. Namun jika konsumen ingin melakukan revisi, maka konsumen dapat mengkonsultasikan solusi dengan penulis.

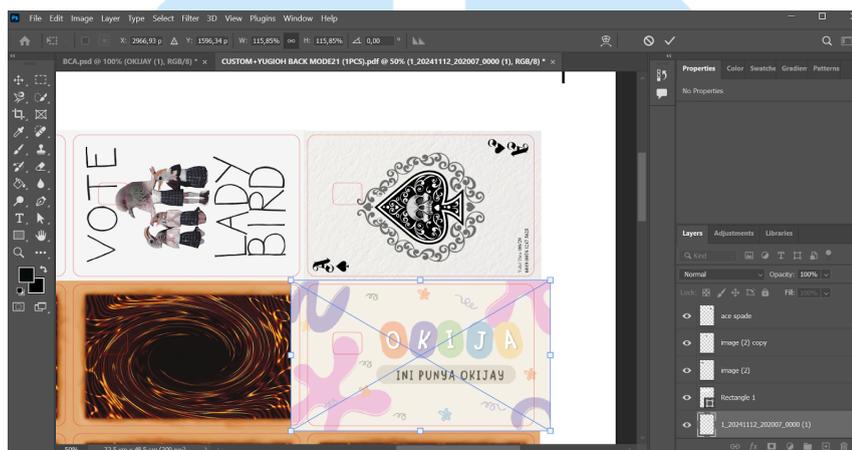


Gambar 3.22 Revisi yang dilakukan dengan penggantian desain (disediakan konsumen).

Sumber: Dokumentasi Penulis.

Penulis kemudian akan kembali mengirimkan pratinjau dengan metode pengerjaan dan *software* yang sama untuk kebutuhan asistensi dengan konsumen. Revisi hanya dapat dilakukan sebanyak satu kali sebagai kebijakan dari perusahaan. Apabila konsumen sudah puas dengan hasil revisi maka penulis akan melanjutkan ke proses pembuatan cetakan stiker.

Setelah pratinjau desain disetujui konsumen, maka penulis akan memasukkan desain tersebut ke dalam format siap cetak. Format tersebut sudah dibuat oleh desainer sebelumnya sehingga penulis hanya perlu menggunakan dan memasukkan desain customer ke dalam format tersebut. Dalam proses pembuatan cetakan stiker ATM penulis hanya perlu melakukan *resize* pada desain yang ingin dicetak agar *fit* dengan ukuran stiker.



Gambar 3.23 Proses *input* desain *custom* stiker ATM.

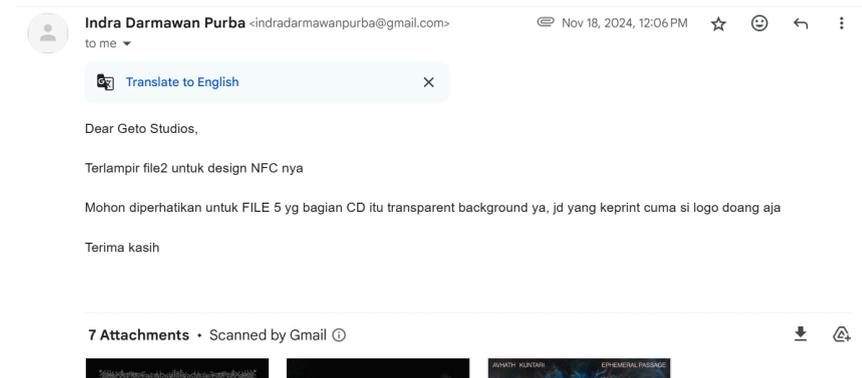
Sumber: Dokumentasi Penulis.

Saat desain sudah selesai di-*input* ke dalam format cetakan, maka penulis akan menyampaikan pesan ke vendor percetakan untuk memproses dan mencetak berkas desain yang penulis berikan. Perusahaan menggunakan *Google Drive* sebagai media untuk mengunggah dan *sharing* berkas cetakan kepada vendor percetakan. Hasil cetak kemudian ditangani oleh tim produksi untuk proses pemotongan.

#### 3.3.2.4 Proyek Geto x Avvath

Dalam proyek ini perusahaan berkolaborasi dengan salah satu *band* Indonesia Avvath. Dimulai dengan pemberitahuan perusahaan kepada penulis mengenai adanya kolaborasi yang diadakan dengan salah satu *band* musik lokal secara lisan. Komunikasi terjadi antara *supervisor* dengan klien, untuk menentukan jumlah pembelian, harga, dan lain-lain.

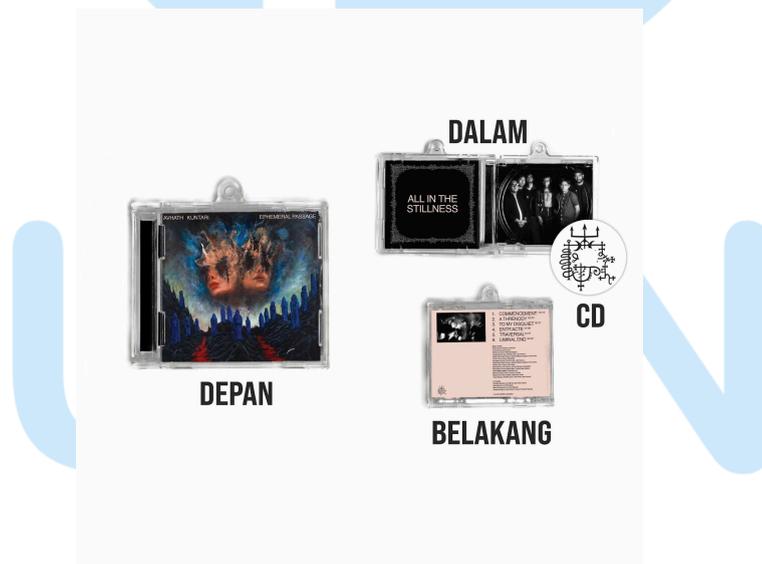
Setelah terjadi kesepakatan, klien mengirimkan surel berisikan file-file desain kepada perusahaan.



Gambar 3.24 Surel yang diberikan oleh klien.

Sumber: Dokumentasi Perusahaan.

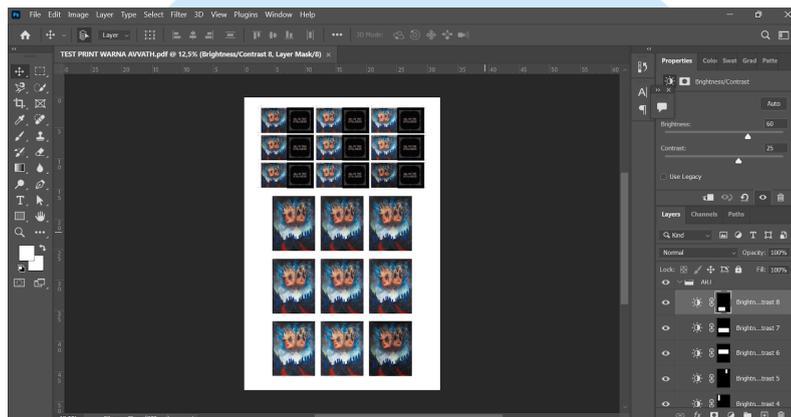
Penulis ditugaskan untuk memeriksa surel tersebut dan memberikan pratinjau desain NFC *Pocket Album* melalui *mockup* produk. Setelah penulis memasukkan aset-aset desain yang diberikan klien ke dalam *mockup*, maka penulis membalas surel dari *band* Rekah dengan mencantumkan pratinjau produk berdasarkan desain yang telah diberikan.



Gambar 3.25 Pratinjau *mockup* yang diberikan pada klien (Avvath).

Sumber: Dokumentasi Perusahaan.

Kemudian, pihak klien membalas email untuk memberikan beberapa revisi. Revisi juga dikomunikasikan pihak klien kepada *supervisor*. *Supervisor* menekankan kepada penulis bahwa klien ingin agar warna *cover* album yang dicetak dapat dibuat sedekat mungkin dengan warna aslinya. Penulis menyediakan beberapa alternatif desain untuk dicetak, dengan meningkatkan tingkat kecerahan dan kontras pada gambar sebagai solusi untuk hasil cetak yang terlalu gelap.



Gambar 3.26 Penyesuaian kecerahan dan kontras untuk desain Avvath.

Sumber: Dokumentasi Penulis.

Penulis meningkatkan kecerahan gambar dengan tujuan agar hasil cetak tidak terlalu gelap, tanpa merubah warna desain. Selain tingkat kecerahan, penulis juga merubah kontras pada gambar yang ditingkatkan kecerahannya. Hal ini bertujuan untuk menyeimbangkan daerah gelap yang memudar karena peningkatan kecerahan pada desain. Selesaiannya, penulis memberikan *file* cetakan kepada vendor untuk dicetak. Setelah dicetak, *supervisor* mengirimkan foto hasil jadi produk kepada klien. Klien kemudian setuju dengan salah satu alternatif hasil cetak yang telah dinaikkan tingkat kecerahannya sebanyak 60 persen dan kontras yang telah ditingkatkan sebanyak 25 persen. Setelah hasil cetak disetujui klien, penulis membuat desain cetakan untuk disetor ke vendor percetakan dengan jumlah banyak untuk menghasilkan 60 buah *NFC Pocket Album*. Proyek pengerjaan dilanjutkan oleh tim produksi.

### 3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Dalam proses praktek kerja magang, terdapat beberapa kendala yang dihadapi. Kendala-kendala yang muncul beragam, contohnya komunikasi yang tidak efektif dengan rekan kerja, klien yang kurang pemahaman atas produk, kesalahan divisi lain yang dapat mempengaruhi penulis, dan lain-lain. Kendala ini tidak terhindarkan, namun akan menjadi evaluasi untuk penulis di kemudian hari.

#### 3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

1. Kendala komunikasi yang terjadi antara *supervisor*, penulis, dan karyawan dari divisi lain. Terutama karena sistem kerja di PT Geto Estetika Kreasi sangat bergantung satu sama lain.
2. Terdapat perbedaan idealisme terutama dalam bidang desain, yang ingin dicapai *supervisor*, tim, maupun individu.
3. Beberapa klien tidak memahami sistematika pengerjaan atau pemesanan barang.
4. Kesalahan dalam pembuatan sebuah produk pada divisi produksi, padahal desain yang diberikan penulis sudah benar.
5. Kesalahan komunikasi admin *online shop* dengan *customer* mengenai desain, sehingga timbul beberapa mispersepsi *customer* menyangkut desain produk.
6. Terdapat beberapa pekerjaan yang harus dilakukan mendadak karena mengejar *demand* dan *trend*. Namun *supervisor* seringkali meminta agar diselesaikan secepat mungkin.

#### 3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Meskipun terdapat beberapa kendala yang dihadapi penulis selama praktik kerja magang, namun perusahaan seringkali melakukan evaluasi mengenai permasalahan yang ditemui. Hal tersebut dilakukan guna menemukan solusi atas tiap kendala. Beberapa solusi yang diambil untuk penyelesaian adalah sebagai berikut.

1. Penulis dan tim mendapatkan *advice* untuk komunikasi yang lebih baik kedepannya sehingga tidak terjadi miskomunikasi lagi di kemudian hari.
2. Mencari titik tengah mengenai desain seperti apa yang ingin dicapai penulis dan desain seperti apa yang ingin dicapai *supervisor*; serta mengkomunikasikan satu sama lain jika terdapat ide atau saran.
3. Baik penulis, admin, atau *supervisor* akan menjelaskan kepada klien mengenai sistematisa pembuatan produk. Tergantung seperti apa hal yang tidak diketahui klien.
4. Penulis memberikan *brief* kepada tim produksi terlebih dahulu mengenai *treatment* khusus ke beberapa desain.
5. *Supervisor* mengevaluasi masing-masing divisi dan pengerjaan desain dilakukan ulang.
6. Komunikasi kepada *supervisor* apabila sekiranya membutuhkan waktu lebih panjang untuk menyelesaikan *task* yang diberikan secara mendadak.

UMMN