

PERANCANGAN DESAIN *PACKAGING* PRODUK

DI EYEDEA STUDIO



LAPORAN MAGANG

Chyntia

0000055453

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN DESAIN *PACKAGING* PRODUK

DI EYEDEA STUDIO



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Chyntia

0000055453

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Chyntia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055453
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul: **PERANCANGAN DESAIN *PACKAGING* PRODUK DI EYEDEA STUDIO** merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 19 Desember 2024



(Chyntia)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Chyntia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055453
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Eyedea Studio
Alamat Perusahaan : Jl. Kamal Raya Outer Ring Road Ruko Sedayu
Square E18, Cengkareng, Jakarta Barat 11730
Email Perusahaan : eyedeastudio.id@gmail.com

1. Perusahaan tempat saya melakukan magang dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melakukan magang, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 11 Desember 2024

Mengetahui



A circular stamp for Eyedea Studio is overlaid on the signature. The stamp contains the text 'EYEDEA STUDIO' around the perimeter and 'UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA' in the background.

(Kevin Taij)

Menyatakan



(Chyntia)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN DESAIN *PACKAGING* PRODUK
DI EYEDEA STUDIO**

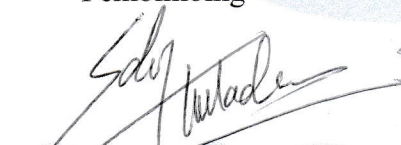
Oleh

Nama Lengkap : Chyntia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055453
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Desember 2024
Pukul 10.00 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Pembimbing


Edo Tirtadarma, M. Ds.
0324128506/071279

Penguji


Vania Hefra, S.Ds., M.M.
0317099801/100021

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M. A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Chyntia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055453
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN DESAIN *PACKAGING* PRODUK DI EYEDEA STUDIO

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (**pilih salah satu**):

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk memublikasikan hasil laporan magang saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh civitas academica UMN/ publik. Saya menyatakan bahwa laporan magang yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- Saya tidak bersedia memublikasikan hasil laporan magang ini ke dalam repositori Knowledge Center karena ada data yang bersifat konfidensial.
- Lainnya, pilih salah satu:
 - Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara.
 - Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 19 Desember 2024



(Chyntia)

KATA PENGANTAR

Penulis ingin mengucapkan puji syukur sebesar-besarnya kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kehendak-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan magang ini yang berjudul “Perancangan Desain *Packaging* Produk di Eyedea Studio”. Laporan berikut ini merupakan kegiatan yang dilakukan penulis selama melaksanakan magang di perusahaan agensi desain, Eyedea Studio. Dengan adanya program magang, penulis mampu mendapatkan pengalaman baru tentang dunia kerja yang tentunya ada pasang surut. Namun pengalaman ini telah meluaskan wawasan penulis terhadap *Branding design* sebagai mahasiswa dari jurusan DKV *Interactive design*.

Tanpa bantuan dan dukungan, penulis tidak mampu menyelesaikan Penulis juga bersyukur kepada berbagai pihak- pihak berikut:

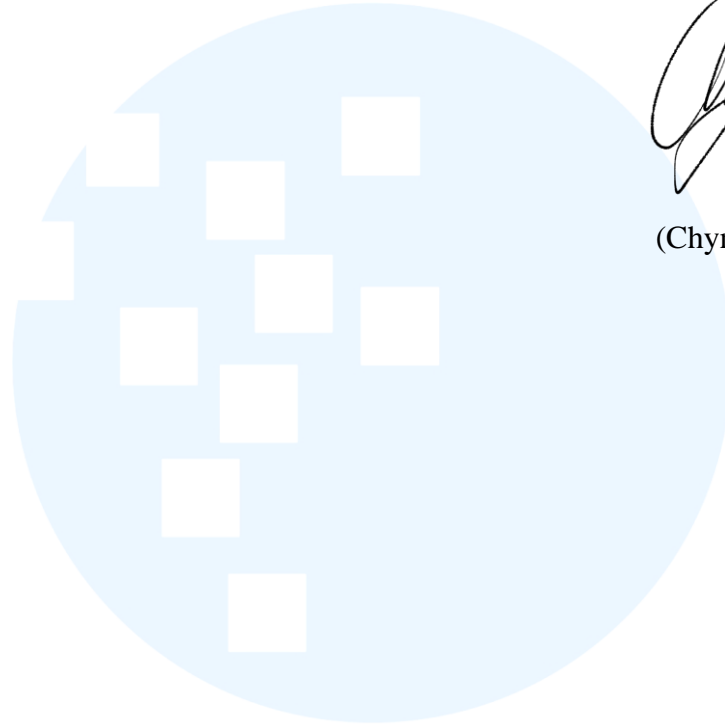
1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
5. Eyedea Studio, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Kevin Tajj, S.Ds., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Edo Tirtadarma, M.Ds., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
8. Para senior-senior dari Eyedea Studio
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Semoga laporan magang ini bermanfaat bagi pihak-pihak yang sedang membaca laporan ini

Tangerang, 19 Desember 2024



(Chyntia)



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN DESAIN *PACKAGING* PRODUK

DI EYEDEA STUDIO

(Chyntia)

ABSTRAK

Laporan magang ini meliputi pekerjaan-pekerjaan desainer grafis yang di lakukan selama di Eyedea Studio. Magang merdeka merupakan salah satu program yang wajib diikuti oleh mahasiswa-mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara namun karena ini, penulis mampu mempelajari banyak hal yang berkaitan dengan *Brand Design*. Laporan hanya meliputi beberapa proyek namun semua proyek-proyek yang dilakukan selama magang menjadi sebuah pengalaman baru bagi penulis. Klien yang hadir di Eyedea Studio meliputi banyak macam proyek seperti sosial media, video, *packaging* desain, dan bahkan maskot desain. Langkah dan kecepatan yang dilakukan saat proses desain pada agensi desain sangat berbeda dengan saat membuat desain untuk proyek kuliah, sehingga menguji kemampuan penulis untuk beradaptasi di lingkungan kerja. *Brand Design* bukan merupakan ilmu yang dipelajari penulis selama berkuliah sehingga setiap proyek yang dilakukan saat magang selalu menjadi pelajaran bagi penulis. Walau ada banyak kendala saat magang, namun pengalaman tersebut memberi sebuah peringatan terhadap hal-hal kecil yang harus diperhatikan saat mendesain.

Kata kunci: *Branding*, Desain, Kemasan



DESIGNING PRODUCT PACKAGING AT EYEDEA STUDIO

(Chyntia)

ABSTRACT

This internship report contains all of the design work done during the author's at Eyedea Studio. Merdeka internship was one of the programs that all of the students at Universitas Multimedia Nusantara had to take because the program is one of the requirements for graduation, the author was able to learn so much about Brand design. This report only mentions some of the projects that the author did during the internship period. Still, the other projects that weren't mentioned are crucial to the author's experience. Clients at Eyedea Studio bring various projects such as social media, video, packaging design, and even mascot design. The steps and pacing of designing at an agency were very different to the pacing we are used to in University which tests the author's abilities to adapt and keep up in the work environment. Brand Design was not in the author's knowledge that's why every project that the author's done became a learning experience. Although there were ups and downs during the internship, overall the experience became crucial to pay attention to small details.

Keywords: Branding, Design, Packaging

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

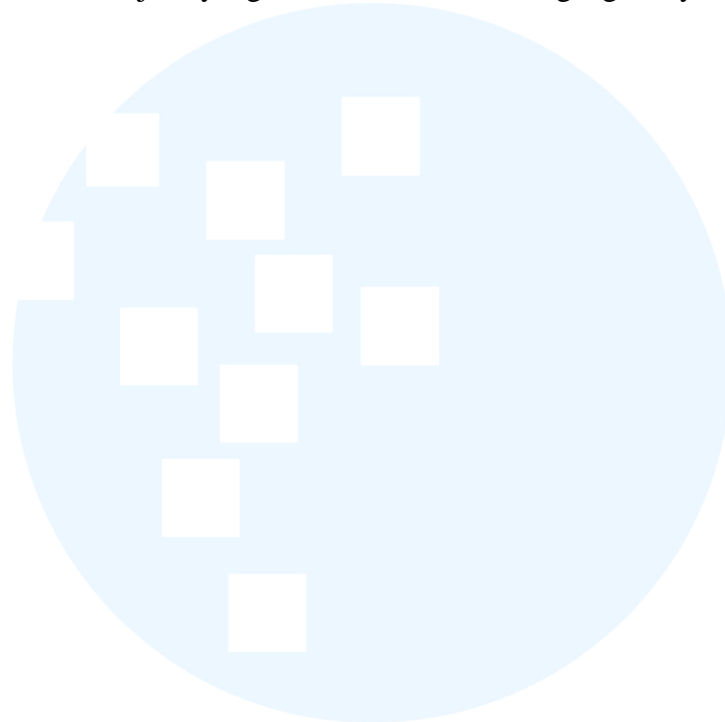
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Magang	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	6
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	6
2.1.1 Profil Perusahaan	6
2.1.2 Sejarah Perusahaan.....	7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	7
2.3 Portofolio Perusahaan	9
2.3.1 Luxmatters <i>Branding</i>	9
2.3.2 Confitty <i>Photoshoot</i>	10
2.3.3 Iklan Baliho Marina <i>Body Wash</i>	11
2.3.4 Placenta <i>Social Media</i>	12
2.3.5 Kampanye Marck's Classic	14
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	16
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	16
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang	16
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	17

3.2 Tugas yang Dilakukan	19
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	26
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....	28
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang	48
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	114
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang	114
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang	115
BAB IV PENUTUP	116
4.1 Simpulan	116
4.2 Saran	116
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN.....	xiv



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Prosedur Pelaksanaan Magang Merdeka <i>Track</i> 1	3
Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang di Eyedea Studio ..	19



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Eyedea Studio	6
Gambar 2.2 Contoh Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	7
Gambar 2.3 <i>Branding Luxmatters</i>	9
Gambar 2.4 <i>Photoshoot Luxmatters</i>	10
Gambar 2.5 <i>Confitty Photoshoot</i>	11
Gambar 2.6 <i>Marina Billboard Design</i>	12
Gambar 2.7 <i>Eyedea Studio Placenta Social Media Portofolio</i>	13
Gambar 2.8 Foto Produk untuk <i>Brand Marcks</i>	14
Gambar 2.9 Foto Produk untuk <i>Brand Marcks</i>	14
Gambar 3.1 Bagan Struktur posisi Eyedea Studio	17
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi di Eyedea Studio	18
Gambar 3.3 Diagram Tahap Perancangan Desain di Eyedea Studio	27
Gambar 3.4 <i>Confitty Brand Guideline</i> oleh <i>Creative Director</i> Eyedea Studio	28
Gambar 3.5 Referensi Pose Kucing	29
Gambar 3.6 Sketsa Pertama Pose Kucing	30
Gambar 3.7 Sketsa Pose Kucing setelah Revisi.....	31
Gambar 3.8 Sketsa Final Pose Kucing	32
Gambar 3.9 Gambar Final Pose Kucing dalam Bentuk	33
Gambar 3.10 Referensi Produk yang akan Dijadikan Ikon.....	33
Gambar 3.11 Proses Pembuatan Ikon dengan Menggunakan <i>Shape Tool</i>	34
Gambar 3.12 Gambar Final Ikon Kosmetik dalam Bentuk Vektor	35
Gambar 3.13 Referensi Ikon Deskripsi untuk Produk Kosmetik.....	35
Gambar 3.14 Sketsa Ikon dengan <i>Brush Tool</i> Adobe Illustrator	36
Gambar 3.15 Proses Perancangan Ikon dan Hasil Ikon <i>Confitty</i>	37
Gambar 3.16 Referensi Kemasan dengan Ilustrasi	38
Gambar 3.17 Referensi yang dikumpulkan untuk <i>Pitching Ide</i>	39
Gambar 3.18 Sketsa-sketsa Ilustrasi Kemasan	40
Gambar 3.19 Versi Pertama Ilustrasi <i>Confitty</i>	41
Gambar 3.20 Hasil Akhir Ilustrasi 1 <i>Confitty</i>	42
Gambar 3.21 Proses Ilustrasi 2 <i>Confitty</i>	43
Gambar 3.22 Hasil Akhir Ilustrasi 2 <i>Confitty</i>	43
Gambar 3.23 <i>Add on Brand Visual Confitty</i>	44
Gambar 3.24 Proses dan Asistensi Pertama <i>Layout Text</i>	45
Gambar 3.25 Opsi Bentuk <i>Layout Botol Confitty</i>	45
Gambar 3.26 Berkas Cetak <i>Refiner Primer Packaging</i>	46
Gambar 3.27 Desain Kemasan <i>Magic Lipgloss</i>	47
Gambar 3.28 Varian Kemasan <i>Magic Lipgloss Confitty</i>	47
Gambar 3.29 <i>Brief</i> Perancangan Ulang Label Kemasan <i>Three Birds</i>	48
Gambar 3.30 <i>Moodboard</i> Label Kemasan yang Diberikan oleh Klien	49
Gambar 3.31 Referensi Logo yang Dikumpulkan	50
Gambar 3.32 Tes <i>Font Type</i> pada Tulisan <i>Three Birds</i>	51

Gambar 3.33 Proses Pembuatan Tipografi Logo Three Birds	52
Gambar 3.34 Proses Pembuatan Elemen pada Logo Three Birds	53
Gambar 3.35 Proses Pembuatan Efek pada Logo Three Birds	54
Gambar 3.36 Asistensi Aplikasi <i>Shadow</i> dan <i>Outline</i> untuk teks.....	55
Gambar 3.37 Proses Pewarnaan pada Logo Three Birds.....	57
Gambar 3.38 Logo Sebelum Revisi Internal.....	58
Gambar 3.39 Hasil Akhir Logo yang Diberikan kepada Klien.....	59
Gambar 3.40 Hasil Akhir Logo yang Diberikan kepada Klien (2).....	60
Gambar 3.41 Referensi Desain Kemasan Botol.....	61
Gambar 3.42 Proses Sketsa Bentuk Desain Label Kemasan Three Birds	62
Gambar 3.43 Proses Pembuatan <i>Silhoutte</i> untuk Label Kemasan Three Birds	62
Gambar 3.44 Proses Pembuatan <i>Frame</i> dan <i>Layout</i> teks.....	63
Gambar 3.45 Sketsa Final Label Kemasan Three Birds	64
Gambar 3.46 Proses Pembuatan Kemasan Three Birds (Desain 1).....	65
Gambar 3.47 Proses Pembuatan Kemasan Three Birds (Desain 2).....	67
Gambar 3.48 Asistensi Desain Label Kemasan Three Birds	68
Gambar 3.49 Hasil Perancangan Desain Label Kemasan Three Birds.....	70
Gambar 3.50 Aset Burung yang Ingin Diimplementasikan pada Desain	71
Gambar 3.51 Referensi <i>Layout</i> Kemasan yang Diberikan oleh Klien	72
Gambar 3.52 Proses Implementasi Gambar pada Desain label Three Birds	73
Gambar 3.53 Proses <i>Layout</i> Teks pada Desain Label Three Birds.....	74
Gambar 3.54 Hasil Revisi <i>Layout</i> Teks pada Desain Label Three Birds.....	75
Gambar 3.55 Proses Revisi <i>Layout</i> Deskripsi Label Kemasan Three Birds.....	75
Gambar 3.56 Hasil Revisi Desain Label Kemasan Three Birds	77
Gambar 3.57 Berkas Desain Label Kemasan Three Birds.....	78
Gambar 3.58 Referensi Desain Maskot pada <i>Brief</i> Ban Leng	79
Gambar 3.59 <i>Mindmap</i> Kata Kunci Ban Leng.....	80
Gambar 3.60 Referensi Desain Maskot untuk Ban Leng.....	80
Gambar 3.61 Sketsa <i>Big Idea</i> Desain Maskot Ban Leng.....	81
Gambar 3.62 Sketsa Final Desain Maskot Ban Leng	83
Gambar 3.63 Proses Revisi Desain Maskot Ban Leng	84
Gambar 3.64 Proses Perancangan Tampak Depan dan Samping Maskot	84
Gambar 3.65 Berkas Presentasi Internal Desain Maskot Ban Leng	85
Gambar 3.66 Berkas Final Desain Maskot Ban Leng.....	86
Gambar 3.67 <i>Brief</i> Perencanaan Konten Scent of HWA oleh <i>Project Manager</i> ..	87
Gambar 3.68 <i>Moodboard Photoshoot</i> Produk Scent of HWA	88
Gambar 3.69 Proses <i>Photoshoot</i> Produk Scent of HWA.....	89
Gambar 3.70 Proses Pengeditan Foto Produk Scent of HWA.....	89
Gambar 3.71 Video <i>Motion Graphic</i> Keunggulan Parfum Scent of HWA.....	90
Gambar 3.72 Proses Animasi <i>Puppet</i> Aset Bunga untuk Video Scent of HWA ..	91
Gambar 3.73 Proses Pembuatan Video <i>Fleur de Lune</i>	92
Gambar 3.74 Proses Animasi Teks pada Video <i>Fleur de Lune</i>	92
Gambar 3.75 Hasil Akhir Video <i>Fleur de Lune</i>	93

Gambar 3.76 Proses Animasi Variasi Parfum Scent of HWA.....	94
Gambar 3.77 Proses Animasi Kotak Variasi Parfum Scent of HWA.....	95
Gambar 3.78 Proses Animasi Bunga Video Variasi Parfum Scent of HWA.....	96
Gambar 3.79 Hasil Akhir Video Variasi Parfum Scent of HWA	97
Gambar 3.80 Proses Aplikasi Logo kepada Foto Konten Scent of HWA	98
Gambar 3.81 Proses Aplikasi Teks Konten Scent of HWA.....	98
Gambar 3.82 Proses Perancangan Konten dengan <i>Stock</i> Foto Scent of HWA	99
Gambar 3.83 Hasil Pengeditan Visual Konten Scent of HWA.....	100
Gambar 3.84 Proses Aplikasi Konten kepada Berkas Konten Scent of HWA ...	101
Gambar 3.85 Proses Perancangan <i>Thumbnail</i> Video Scent of HWA	101
Gambar 3.86 Hasil Perancangan <i>Thumbnail</i> Video Scent of HWA	102
Gambar 3.87 Keseluruhan Konten Sosial Media Scent of HWA	103
Gambar 3.88 Finalisasi Konten Scent of HWA	104
Gambar 3.89 Berkas <i>Brief Brand</i> Sonobebe	105
Gambar 3.90 Referensi Video <i>Branding</i> oleh @uraga.id	106
Gambar 3.91 Referensi Video <i>Branding</i> Vinmo.....	106
Gambar 3.92 Proses Perancangan Animasi Logo Sonobebe	107
Gambar 3.93 Proses Perancangan Animasi Logo Varian Sonobebe	108
Gambar 3.94 Proses Perancangan Aset untuk <i>Mock Up</i> Sonobebe	109
Gambar 3.95 Proses Aplikasi Aset kepada <i>Mock Up</i>	110
Gambar 3.96 Hasil <i>Layout Mock Up</i> Sonobebe.....	110
Gambar 3.97 Proses Penyatuan Komposisi Video Sonobebe pada Capcut.....	111
Gambar 3.98 Hasil Akhir Perancangan Video Sonobebe	112
Gambar 3.99 Proses Revisi Video Sonobebe.....	113
Gambar 3.100 Finalisasi Video Portofolio Sonobebe.....	113



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Presentase Turnitin.....	xiv
Lampiran <i>Form</i> Bimbingan.....	xiv
Lampiran Surat Penerimaan Magang.....	xvii
Lampiran MBKM 01	xviii
Lampiran MBKM 02	xix
Lampiran MBKM 03	xx
Lampiran MBKM 04	lxxx
Lampiran Karya	llxxviii

