

BAB III

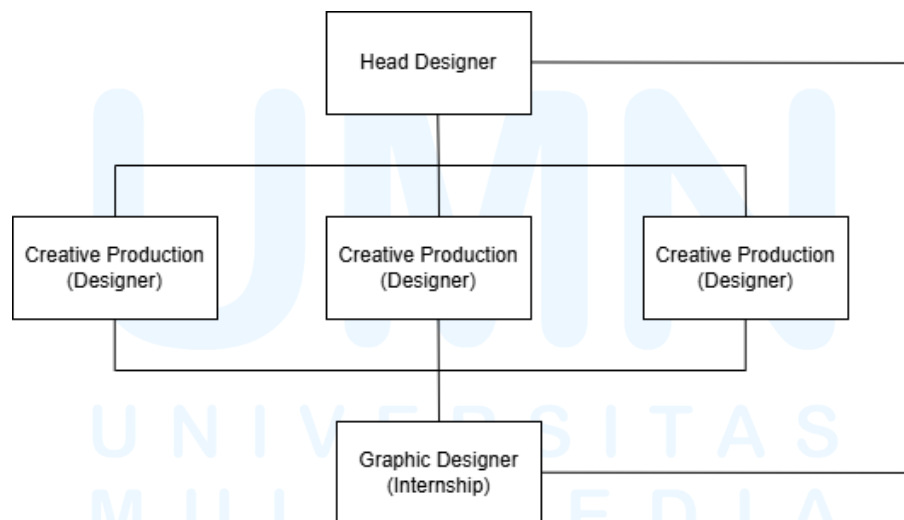
PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama periode magang sebagai desainer grafis intern di PT Delamibrands Kharisma Busana, penulis telah menjalankan tugas-tugas desain sesuai dengan prosedur kerja yang telah ditetapkan Perusahaan sebagai berikut.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Selama menjalani masa magang di PT Delamibrands Kharisma Busana, penulis menempati posisi sebagai *Graphic Design Intern*. Dalam peran ini, penulis bekerja di bawah arahan langsung dari *Head Designer* yang juga bertindak sebagai supervisor dan tim *Creative Designer* selaku *Fashion Designer*. Kedudukan ini menempatkan penulis dalam tim desain yang bertanggung jawab atas pengembangan visual untuk salah satu brand perusahaan, yaitu Colorbox.



Gambar 3.1 Struktur Kedudukan Organisasi

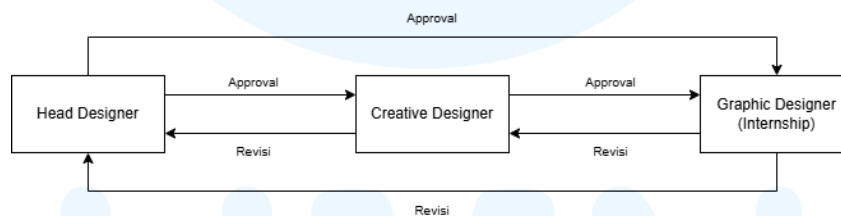
Sebagai *Graphic Design Intern*, tugas utama penulis adalah menciptakan desain motif pakaian dan ilustrasi digital untuk koleksi *Best Buy T-Shirt (BBT)*, *Printed Tops*, *Printed Skirts*, dan *Printed Dresses*. Proses

pengerjaan desain ini melibatkan penggunaan *software* desain profesional seperti *Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop*, dan *Procreate*. Keahlian dalam *software* ini sangat penting untuk memenuhi standar kualitas desain yang ditetapkan perusahaan.

Posisi penulis dalam tim desain memungkinkan penulis untuk berpartisipasi dalam proses produksi visual, mulai dari penerimaan brief, eksplorasi konsep, pembuatan desain, hingga tahap revisi berdasarkan masukan dari Head Designer maupun Creative Designer. Kedudukan ini juga memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengasah kemampuan teknis, meningkatkan kreativitas, serta memahami proses desain dalam industri *fashion* secara langsung.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama program magang di PT Delamibrands Kharisma Busana, penulis mengikuti alur kerja desain yang terstruktur.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

Proses koordinasi selama magang dimulai dengan penulis menerima *brief* yang diberikan oleh *Head Designer* atau *Creative Designer*, tergantung pada proyek yang sedang dikerjakan. Jika pengarahan berasal langsung dari *Head Designer*, penulis bertanggung jawab untuk menyelesaikan desain berdasarkan arahan tersebut, kemudian menyerahkan hasil desain untuk dievaluasi dan disetujui oleh *Head Designer* secara langsung.

Namun, jika pengarahan diberikan oleh *Creative Designer*, terdapat alur tambahan dalam proses revisi dan persetujuan. Setelah penulis menyelesaikan desain sesuai pengarahan dari *Creative Designer*, desain tersebut harus melalui tahap evaluasi dan persetujuan awal oleh *Creative Designer*. Setelah tahap ini selesai, *Creative Designer* akan meneruskan hasil

revisi kepada *Head Designer* untuk mendapatkan persetujuan akhir. Alur ini memastikan bahwa seluruh hasil desain tetap konsisten dengan standar visual dan arahan strategis dari *Head Designer*.

Selama proses tersebut, komunikasi antara penulis, *Creative Designer*, dan *Head Designer* dilakukan melalui dua cara utama, yaitu tatap muka untuk diskusi langsung dan platform digital *WhatsApp* untuk pembaruan yang lebih cepat. Pendekatan ini memungkinkan setiap tahapan, mulai dari pengarahan awal hingga tahap persetujuan akhir dengan berjalan lancar dan terkoordinasi dengan baik.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama periode magang, penulis aktif terlibat dalam proses kreatif desain motif pakaian untuk brand Colorbox. Tugas meliputi mencari referensi, pembuatan sketsa, dan finalisasi desain digital yang siap produksi. Berikut merupakan tabel detail pekerjaan yang dilakukan oleh penulis:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	5—9 Agustus 2024	Colorbox Seamless Pattern	Membuat pattern Seamless dengan Teknik <i>digital watercolor</i>
2	12—16 Agustus 2024	Colorbox BBT	Membuat BBT berupa ilustrasi sesuai <i>brief</i>
3	19—23 Agustus 2024	Colorbox Seamless Pattern	Membuat pattern <i>seamless</i> motif bunga
4	26—30 Agustus 2024	Colorbox Seamless Pattern	Membuat pattern seamless motif garis dan buah-buahan
5	2—6 September 2024	Colorbox BBT and Seamless Pattern	Membuat ilustrasi BBT bulan Maret
6	9—13 September 2024	Colorbox BBT and	Membuat ilustrasi BBT bulan Maret dan Seamless Pattern sesuai <i>brief</i>

		Seamless Pattern	
7	16—20 September 2024	Colorbox BBT and Seamless Pattern	Membuat ilustrasi BBT bulan Maret dan Seamless Pattern sesuai <i>brief</i>
8	23—27 September 2024	Colorbox BBT and Seamless Pattern	Membuat BBT dan Seamless Pattern sesuai <i>brief</i>
9	30 September—4 Oktober 2024	Colorbox BBT and Seamless Pattern	Membuat <i>Seamless Pattern Floral Watercolor</i> dan menyicil BBT April
10	7—11 Oktober 2024	Colorbox BBT and Seamless Pattern	Membuat BBT bulan April
11	14—18 Oktober 2024	Colorbox BBT and Seamless Pattern	Membuat BBT bulan April
12	21—25 Oktober 2024	Colorbox BBT and Seamless Pattern	Membuat BBT bulan April
13	28 Oktober—1 November 2024	Colorbox BBT and Seamless Pattern	Membuat Seamless Pattern sesuai <i>brief</i>
14	4—8 November 2024	Colorbox BBT and Seamless Pattern	Membuat BBT bulan Mei dan Seamless Pattern sesuai <i>brief</i>
15	11—15 November 2024	Sanrio X Colorbox Collaboration	Membuat BBT edisi khusus kolaborasi dengan Sanrio
16	18—22 November 2024	Colorbox BBT and	Membuat BBT bulan Mei dan Seamless Pattern sesuai <i>brief</i>

		Seamless Pattern	
17	25—29 November 2024	Colorbox BBT and Seamless Pattern	Membuat BBT bulan Mei dan Seamless Pattern sesuai <i>brief</i>

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama enam bulan, penulis menjalani program magang di PT Delamibrands Kharisma Busana dengan fokus utama pada brand Colorbox. Penulis terlibat dalam berbagai proyek yang dirancang untuk koleksi yang akan diluncurkan pada musim semi 2025 (sekitar bulan Maret hingga Mei). Proyek tersebut mencakup pembuatan artwork digital untuk produk *fashion* brand Colorbox seperti kaos sablon, motif atasan, bawahan, hingga *dress*.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Tugas utama penulis selama periode magang adalah mengerjakan proyek *Best Buy T-shirt* (BBT) untuk brand Colorbox. BBT merupakan koleksi kaos sablon yang dirilis setiap bulan dengan beragam ilustrasi sablon. Tema ilustrasi pada koleksi BBT disesuaikan tiap bulannya sehingga serasi begitu ditampilkan di toko. Peluncuran bulanan koleksi BBT ini bertujuan untuk tetap relevan di tengah persaingan ketat dengan brand lain dan tren sablon yang terus berubah.

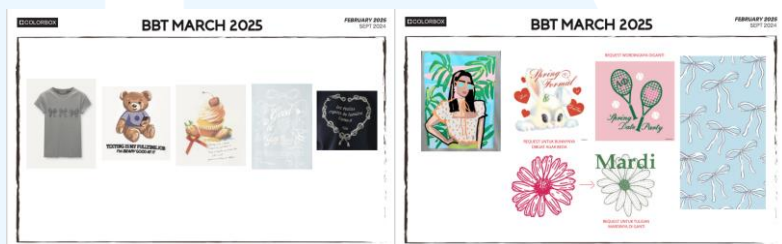
Tugas utama penulis selama periode magang adalah mengerjakan proyek *Best Buy T-shirt* (BBT) untuk brand Colorbox. BBT merupakan koleksi kaos sablon yang dirilis secara rutin setiap bulannya dengan berbagai desain ilustrasi sablon yang menarik dan sesuai tren. Tema ilustrasi pada koleksi ini disesuaikan setiap bulannya agar memiliki kesan serasi dan konsisten saat dipajang di toko.

Proyek ini menjadi salah satu fokus utama perusahaan karena peluncuran koleksi BBT yang rutin bertujuan untuk menjaga relevansi brand di tengah persaingan pasar yang ketat. Selain itu, proyek ini juga memungkinkan

Colorbox untuk beradaptasi dengan cepat terhadap tren desain sablon yang terus berkembang.

1. Brief

Pelaksanaan proyek ini diawali dengan penyerahan brief oleh *Head Designer*. *Brief* ini diberikan melalui pesan WhatsApp untuk memastikan komunikasi yang cepat dan praktis.



Gambar 3.3 Brief BBT March 2025

Dokumen *brief* yang diterima penulis berupa file PDF yang berisi referensi visual berupa gambar dan ilustrasi terkait tema desain yang diinginkan. Pada dokumen tersebut juga terdapat catatan kecil berwarna merah yang menjelaskan arahan spesifik dari *Head Designer*, seperti gaya desain yang diinginkan, kombinasi warna, pemilihan font, dan detail lain yang perlu diperhatikan dalam proses pembuatan desain. Catatan ini membantu penulis memahami ekspektasi desain yang diinginkan sehingga hasil akhirnya sesuai dengan arahan.

2. Referensi

Meskipun *head designer* telah memberikan referensi visual sebagai panduan, terdapat beberapa artwork yang membutuhkan kreativitas lebih dari penulis untuk mengembangkan desain secara optimal. Dalam situasi ini, penulis mengambil inisiatif untuk mencari referensi tambahan melalui aplikasi Pinterest, yang merupakan platform populer untuk mencari inspirasi desain.



Gambar 3.4 Referensi BBT March 2025

Penulis menggunakan Pinterest untuk menemukan elemen visual yang mendukung, seperti ilustrasi atau gaya tertentu yang serasi dengan tema desain. Setiap referensi yang dipilih tetap disesuaikan dengan konsep dan arahan yang telah ditentukan oleh *head designer*, sehingga hasil akhirnya tetap sesuai dengan identitas brand Colorbox.

Penulis juga berusaha menjaga konsistensi desain dengan memastikan bahwa referensi tambahan ini tidak bertentangan dengan gaya yang telah ditentukan. Proses ini tidak hanya membantu penulis dalam menyelesaikan artwork yang sesuai dengan standar Perusahaan, tetapi juga memberikan kesempatan untuk memperluas wawasan visual dan meningkatkan kemampuan eksplorasi desain.

3. Sketsa

Setelah memahami *brief* dan mengumpulkan referensi, penulis membuat sketsa awal dan menyerahkannya kepada Head Designer untuk mendapatkan persetujuan atau masukan. Berikut merupakan penjelasan sketsa untuk masing-masing artwork:



Gambar 3.5 Sketsa Artwork 1 BBT

Pada tahap awal pembuatan artwork pertama, penulis membuat sketsa dengan menyesuaikan referensi dan arahan dari *Head Designer*. Sketsa ini mencakup ilustrasi buah peach dan strawberry yang digambar secara proporsional dan diletakkan di bagian kiri atas desain. Untuk elemen teks, penulis sebelumnya mencari-cari ide kutipan dan menempatkannya sebagai fokus utama di tengah desain. Tahapan sketsa ini juga membantu Penulis menentukan layout yang sesuai.



Gambar 3.6 Sketsa Artwork 2 BBT

Sketsa untuk artwork kedua ini, penulis membuat bingkai pita di sekeliling area teks sebagai elemen pendukung utama. Ilustrasi hati bersayap malaikat, burung merpati, dan pita tipis yang merupakan permintaan *Head Designer* di aplikasi Procreate. Penulis memastikan bahwa setiap elemen ilustrasi memberikan ruang untuk tulisan kutipan yang menjadi fokus utama. Warna latar biru muda tidak dimasukkan pada tahap sketsa untuk mempertahankan fokus pada garis dan bentuk selama proses awal.



Gambar 3.7 Sketsa Artwork 3 BBT

Untuk artwork ketiga, sketsa berfokus pada penggambaran sosok perempuan sesuai *brief* dari *Head Designer*. Penulis membuat sketsa dimulai dari *base* badan perempuan supaya tetap proposional. Untuk latar belakang, penulis menggambar motif bunga daisy dalam tata letak yang teratur namun tidak kaku.



Gambar 3.8 Sketsa Artwork 4 BBT

Kemudian pada artwork keempat, penulis menggambar sketsa kelinci dengan *art style* semi-realistic. Penulis menggambar kerangka dasar kepala kelinci dengan proporsi wajah yang seimbang dan menambahkan detail bulu mata. Latar belakang berupa hati ditempatkan secara sederhana pada tahap sketsa untuk memberikan gambaran awal tata letak keseluruhan desain.



Gambar 3.9 Sketsa Artwork 5 BBT

Terakhir artwork kelima, penulis memulai sketsa dengan menggambarkan seekor beruang seperti boneka. Sketsa berfokus pada anatomi boneka beruang, seperti mata yang bulat dan posisi tangan yang memegang handphone secara simetris.

4. Ilustrasi dan Vektorisasi



Gambar 3.10 Vektorisasi Artwork 1 BBT

Pada artwork pertama, penulis memulai proses dengan menggambar elemen ilustrasi buah *peach* dan *strawberry* menggunakan aplikasi *Procreate*. Hasil ilustrasi kemudian diekspor dalam format PNG dengan resolusi tinggi agar dapat diolah lebih lanjut di *Adobe Illustrator*. Setelah ilustrasi selesai, penulis mengimpor file tersebut ke *Adobe Illustrator* untuk diubah menjadi *vector* agar tetap tajam meskipun diperbesar.



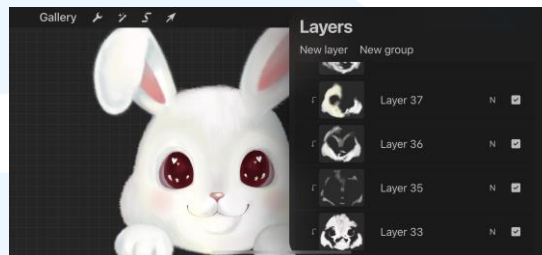
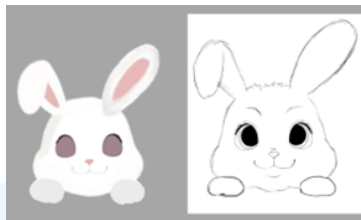
Gambar 3.11 Proses Ilustrasi Artwork 2 BBT

Pada artwork kedua, penulis memulai dengan menggambar elemen ilustrasi di aplikasi Procreate. Ilustrasi yang dibuat meliputi hati bersayap malaikat sebagai simbol kelembutan hati, burung merpati sebagai simbol pembawa pesan, pita yang membentuk bingkai untuk menonjolkan kutipan, dan pita tipis di bagian kanan bawah sesuai dengan referensi yang diberikan. Semua elemen ilustrasi ini digambar menggunakan garis hitam yang rapi agar mempermudah proses vektorisasi pada tahap selanjutnya dan nantinya akan dirubah menjadi warna putih sesuai *brief*.



Gambar 3.12 Proses Ilustrasi Artwork 3 BBT

Dalam proses ilustrasi untuk artwork ketiga, penulis memulai dengan menerapkan warna dasar sebagai langkah awal dalam pelaksanaan ilustrasi. Setelah pewarnaan dasar selesai, penulis melanjutkan dengan menggambar garis-garis di tepi pewarnaan untuk lineart. *Art style* dan cara pewarnaan yang digunakan terinspirasi dari referensi yang tercantum dalam brief dari Head Designer.



Gambar 3.13 Proses Ilustrasi Artwork 4 BBT

Setelah artwork keempat melewati proses sketsa, penulis mengaplikasikan warna dasar menggunakan warna putih sebagai bulu kelinci dan merah untuk mata. Selanjutnya, penulis mulai menggambar detail bulu menggunakan brush khusus dari Procreate yang dirancang untuk menghasilkan tekstur realistis. Khusus artwork keempat penulis tidak melakukan tahap vektorisasi karena khawatir akan menghilangkan detail pada bulu kelinci.

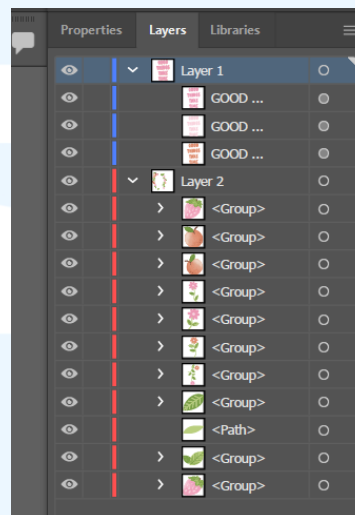


Gambar 3.14 Proses Ilustrasi dan Vektorisasi Artwork 5 BBT

Pada tahap ilustrasi untuk artwork kelima, penulis memulai proses dengan menggambar seekor beruang menggunakan referensi boneka beruang klasik. Beruang ini digambarkan dengan

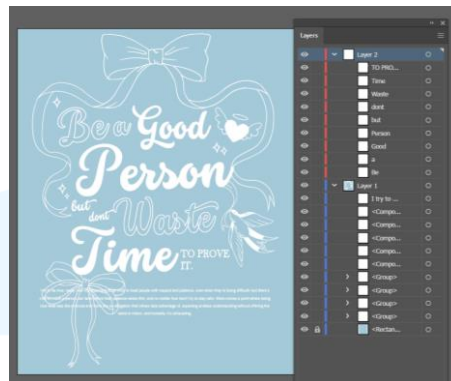
pose menghadap ke depan, memegang handphone dengan kedua tangan. Proses ilustrasi dilakukan di aplikasi Procreate, di mana penulis menggunakan gaya coloring yang sederhana supaya memberikan kesan seperti kartun. Warna coklat muda diterapkan sebagai dasar tubuh beruang, dilengkapi dengan highlight kontras berwarna putih pada bagian kepala, hidung-mulut, tangan dan telapak kaki. Kaos ungu yang dikenakan oleh beruang digambar tanpa banyak detail untuk menjaga fokus pada tema kartun yang ringan. Setelah proses ilustrasi selesai, gambar akan di-*export* ke *Adobe Illustrator* dan merubahnya menjadi vektor dengan fitur *image trace*.

5. Layering



Gambar 3.15 Layer Artwork 1 BBT

Pada proses *layering* artwork pertama, penulis membuat dua layer utama yang terdiri dari layer elemen ilustrasi yang berisi gambar buah *peach*, *strawberry*, dan elemen pendukung seperti bunga kecil untuk menonjolkan tema floral dan layer tulisan berisi kutipan positif sebagai elemen teks utama. Tulisan ini dibuat menggunakan teknik 3 lapisan teks dengan komposisi font utama, *highlight*, dan *shadow* untuk menciptakan efek dimensi yang menarik.



Gambar 3.16 Layer Artwork 2 BBT

Pada proses layering artwork kedua, penulis mengatur elemen desain ke dalam dua layer terpisah, yaitu layer pertama untuk elemen ilustrasi dan layer kedua untuk teks. Pada layer teks, penulis menggunakan tiga jenis font yang berbeda untuk memberikan variasi visual. Kutipan utama menggunakan font script untuk menampilkan kesan personal dan halus. Bagian akhir kutipan dilengkapi dengan font sans serif yang merupakan arahan dari *Head Designer*, sementara font serif dengan ukuran kecil bertuliskan paragraf panjang ditambahkan di bawah kutipan untuk memberikan sentuhan dekoratif yang menarik.



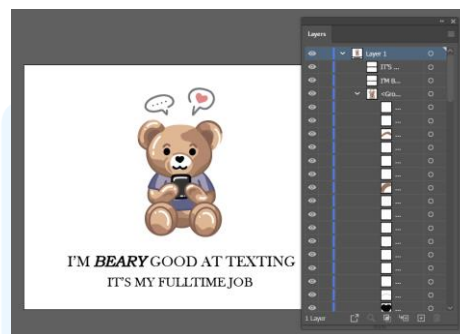
Gambar 3.17 Layer Artwork 3 BBT

Untuk artwork ketiga yang berupa ilustrasi Perempuan dengan background bunga *daisy*. Setelah penulis menyelesaikan tahap ilustrasi dan vektorisasi, penulis merapihkan susunan *layer* untuk memastikan setiap detail, mulai dari garis hingga warna, tetap presisi selama proses ini.



Gambar 3.18 Layer Artwork 4 BBT

Pada proses layering di artwork keempat ini, penulis memisahkan layer di aplikasi Procreate untuk mempermudah pengaturan elemen-elemen utama dalam desain. Layer pertama atau paling bawah yang menjadi latar belakang, terdiri dari bentuk hati berwarna merah yang menyatu dengan tema utama. Kemudian di atasnya yaitu layer tulisan yang diletakkan di atas gambar hati. Lalu ditimpa dengan layer ilustrasi kelinci albino, dan layer paling atas yaitu tulisan yang menjadi judul artwork. Pemisahan layer ini memastikan setiap elemen dapat disesuaikan tanpa mengganggu komponen lain.



Gambar 3.19 Layer Artwork 5 BBT

Terakhir yaitu artwork kelima, penulis menyederhanakan struktur layer karena elemen dalam artwork ini tidak rumit. Semua elemen utama seperti ilustrasi beruang, *bubble chat*, dan teks yang berbunyi “I’m beary good at texting. It’s my fulltime job.” disatukan dalam satu layer.

6. Hasil Karya

Setelah proses *layering* selesai, penulis mengirimkan *screenshot* karya kepada *Head Designer* untuk evaluasi. Jika hasil akhir disetujui, file resolusi tinggi dikirimkan untuk digunakan lebih lanjut oleh produser dan tim produksi. Berikut merupakan hasil artwork proyek BBT:



Gambar 3.20 Artwork 1 Proyek BBT

Artwork pertama memiliki konsep floral and fresh dengan fokus pada kutipan positif dan penambahan elemen yaitu ilustrasi buah peach, strawberry, bunga, serta dedaunan. Pemilihan warna pada artwork ini telah ditentukan oleh Head Designer melalui brief, yang mencakup palet warna cerah seperti merah muda, hijau muda, dan jingga untuk menciptakan kesan ceria namun tetap lembut. Ilustrasi dibuat dengan gaya minimalis untuk menjaga kesederhanaan desain, sehingga elemen-elemen dekoratif tidak mendominasi fokus utama pada kutipan positif. Penempatan kutipan dilakukan di tengah artwork dengan font bertema kartun berwarna merah muda dengan menimpa *highlight* yang lebih terang serta *shadow* berwarna jingga, mencerminkan nuansa feminin dan segar.



Gambar 3.21 Artwork 2 Proyek BBT

Artwork kedua memiliki tema *calm and inspirational*, dengan warna biru muda sebagai latar belakang untuk menciptakan kesan tenang dan lembut. Kutipan utama yang digunakan adalah *"Be a Good Person but don't Waste Time to prove it."* Kutipan ini menjadi fokus utama desain, dihiasi dengan elemen ilustrasi untuk mendukung pesan yang ingin disampaikan. Latar belakang biru muda dipilih karena memberikan kontras yang baik dengan elemen putih dalam desain. Warna biru ini dipilih dengan mempertimbangkan aspek psikologi warna, yang mendukung tema desain agar terasa lebih tenang dan inspiratif. Penulis juga menambahkan beberapa elemen dekoratif, seperti hati bersayap dan burung merpati, untuk memperkaya visual desain tanpa menghilangkan kesan minimalis.

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



Gambar 3.22 Artwork 3 Proyek BBT

Berikutnya adalah Artwork ketiga yang berupa ilustrasi perempuan dengan ciri khas Indonesia, yaitu rambut ikal dan kulit sawo matang. Pemilihan crop top sebagai pakaian Perempuan tersebut didasarkan pada fakta bahwa produk crop top merupakan salah satu item terlaris di brand Colorbox. Untuk *background*, penulis memilih motif bunga daisy yang terinspirasi dari *brief* yang diberikan *Head Designer*. *Brief* tersebut mencantumkan banyak contoh desain yang terdapat objek bunga daisy, sehingga pemilihan *background* ini dianggap serasi dengan koleksi yang akan dirilis pada bulan tersebut.



Gambar 3.23 Artwork 4 Proyek BBT

Selanjutnya yaitu ilustrasi kelinci albino yang menjadi artwork keempat. Penulis memilih kelinci albino yang memiliki

ciri khas bulu putih dan mata merah karena dianggap cocok dengan penggunaan warna merah pada latar belakang hati dan judul yang diminta oleh *Head Designer*. Pada bagian teks, penulis memilih tulisan “*Heartfelt Hops*” setelah asistensi kepada *Head Designer*. “*Heartfelt*” diambil dari elemen hati pada latar belakang, sementara “*Hops*” yang berarti melompat, merujuk pada sifat khas kelinci. Sebagai pelengkap, penulis menambahkan logo Colorbox di sudut kanan bawah hati.



I'M **BEARY** GOOD AT TEXTING
IT'S MY FULLTIME JOB
Gambar 3.24 Hasil Artwork 5 Proyek BBT

Terakhir yaitu artwork kelima, penulis membuat ilustrasi sesuai *brief* yang meminta penulis untuk menggambar seekor beruang mengenakan kaos ungu sambil bermain handphone dan memodifikasi quotes “Texting is my fulltime job. I’m *beary* good at it.” Penulis kemudian menggambar beruang dengan tampilan seperti boneka, menghadap ke depan, dan memegang handphone dengan kedua tangannya. Tulisan pada artwork tersebut juga diparafrase oleh penulis menjadi “I’m *beary* good at texting. It’s my fulltime job.”

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

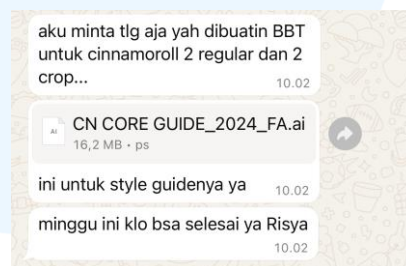
Selama menjalani masa magang di PT Delamibrands Kharisma Busana, penulis tidak hanya mengerjakan tugas utama dalam pembuatan desain *Best Buy T-Shirt* (BBT). Penulis juga diberikan tanggung jawab tambahan yang melibatkan kontribusi pada berbagai proyek lain proyek kolaborasi dan menciptakan pola

desain *seamless*. Proyek-proyek tambahan ini memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan keterampilan teknis dan mendalami proses kreatif di industri fashion lebih luas.

3.3.2.1 Proyek BBT Colorbox x Sanrio

Proyek ini masih berkaitan dengan *Best Buy T-Shirt* (BBT), namun kali ini Colorbox berkolaborasi dengan Sanrio. Sanrio adalah perusahaan asal Jepang yang menciptakan berbagai karakter lucu yang digemari penggemarnya. Beberapa karakter Sanrio yang populer di kalangan remaja Indonesia antara lain Hello Kitty, My Melody, Kuromi, Cinnamoroll, dan Pompompurin.

1. Brief



Gambar 3.25 Penyerahan *brief* dari Head Designer

Penulis diberi kepercayaan oleh Head Designer untuk merancang desain BBT menggunakan karakter asli Sanrio, yaitu Cinnamoroll. Cinnamoroll merupakan karakter anjing putih dengan ciri khas telinga panjang dan ekor yang menyerupai kue cinnamon roll. Karakter ini identik dengan warna biru muda, makanan manis, serta elemen awan karena awan merupakan tempat tinggal Cinnamoroll. Penulis menerima *brief* berupa *style guide* resmi dari Sanrio yang berisi regulasi dalam mendesain pakaian menggunakan karakter Cinnamoroll seperti ketentuan pemilihan warna *line art* karakter, ketentuan warna, dan ukuran karakter utama apabila disejajarkan dengan karakter pendamping.

2. Referensi

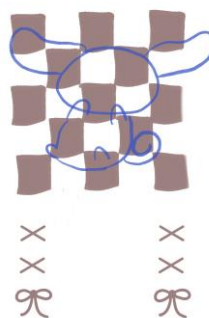


Gambar 3.26 Referensi BBT Sanrio

Setelah memahami isi brief, penulis mencari referensi desain kaos grafis melalui Google dan Pinterest yang sesuai dengan karakteristik Sanrio yang memiliki gaya imut.

3. Sketsa

Setelah mengumpulkan referensi, penulis mulai membuat sketsa layout dan elemen tambahan di aplikasi Procreate. Sketsa objek tambahan harus memenuhi regulasi Sanrio yaitu fokus utama harus karakter dan elemen tambahan hanya sebagai estetika. Berikut merupakan sketsa dari masing-masing artwork:



Gambar 3.27 Sketsa BBT Sanrio 1

Tahap awal pembuatan sketsa untuk artwork pertama dilakukan di aplikasi Procreate. Penulis mulai dengan menggambar motif checkered tile sebagai latar belakang. Sketsa latar ini dilengkapi pita yang digambar di bagian bawah sebagai elemen tambahan. Setelah itu, penulis menggambar Cinnamoroll dalam posisi awal seperti sedang terjatuh, namun setelah pertimbangan, ditahap finalisasi nanti akan menjadi Cinnamoroll yang terbang membawa balon.



Gambar 3.28 Sketsa BBT Sanrio 2

Proses sketsa untuk artwork kedua, penulis menggambar Cinnamoroll sedang menunggangi unicorn bernama Corune. Penulis harus memastikan proporsi antara kedua karakter terlihat harmonis sesuai *brief* yang diberikan Sanrio. Penulis juga menggambar elemen tambahan berupa bintang untuk menggantikan awan sebagai objek pendukung.



Gambar 3.29 Sketsa BBT Sanrio 3

Pada artwork ketiga, sketsa difokuskan pada elemen blurry hearts sebagai latar belakang. Penulis juga menambahkan *sparkle* dan elemen hati tambahan digambar dengan garis tipis untuk memperkaya latar belakang tanpa

mengalihkan perhatian dari karakter utama. Sketsa ini juga bertujuan untuk menjaga keseimbangan antara latar belakang dan objek utama sehingga desain tetap fokus namun tidak monoton.



Gambar 3.30 Sketsa BBT Sanrio 4

Tahap sketsa untuk artwork keempat dimulai dengan menggambar karakter Cinnamoroll bersama dua teman dekatnya, Espresso dan Milk. Penulis memastikan proporsi masing-masing karakter sesuai dengan *brief* Sanrio. Sketsa background dirancang dengan elemen hati dan bintang blur untuk menciptakan kesan magis. Penulis juga menggambar awan-awan kecil di sekitar karakter untuk memperkuat tema latar langit.

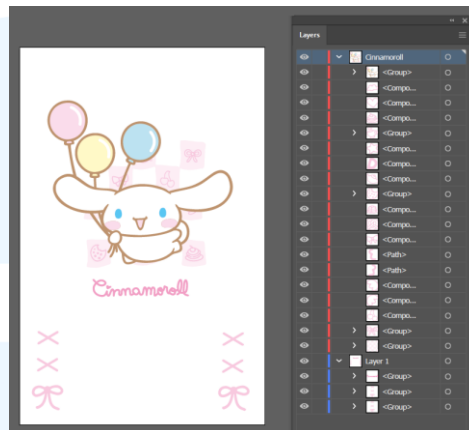


Gambar 3.31 Sketsa BBT Sanrio 5

Sketsa untuk artwork kelima dimulai dengan menggambar pola hati besar yang diisi dengan bunga daisy. Setiap bunga digambar dengan ukuran yang berbeda-beda namun tetap konsisten dalam ukuran dan gaya. Setelah sketsa diselesaikan dan direvisi sesuai masukan Head

Designer, penulis memastikan tata letak elemen terlihat seimbang sebelum melanjutkan ke tahap digitalisasi.

4. Layering



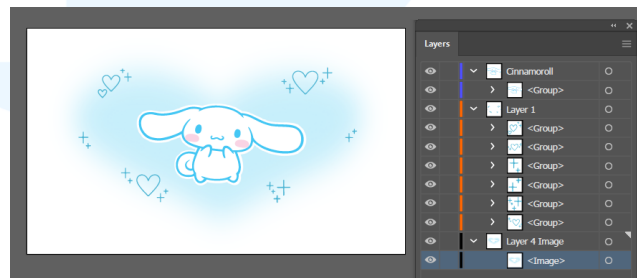
Gambar 3.32 Layer BBT Sanrio 1

Tahap *layering* untuk artwork pertama dimulai dengan membuat elemen-elemen dalam susunan terpisah agar setiap bagian mudah dimodifikasi. *Layer* paling bawah adalah motif *checkered tile* berwarna pink muda. Di atasnya, penulis menambahkan elemen gambar kecil, seperti pancake, *cinnamon roll*, cangkir kopi, dan makanan manis lainnya yang diatur di dalam kotak-kotak motif *checkered tile*. Selanjutnya, layer untuk gambar Cinnamoroll yang sedang terbang membawa balon ditempatkan menimpa layer *checkered tile* dan elemen kecil tersebut. Terakhir, di bagian paling bawah dari desain (tapi tetap di dalam layer artwork), penulis menambahkan motif pita berwarna pink tua dan logo resmi Cinnamoroll dari brief Sanrio.



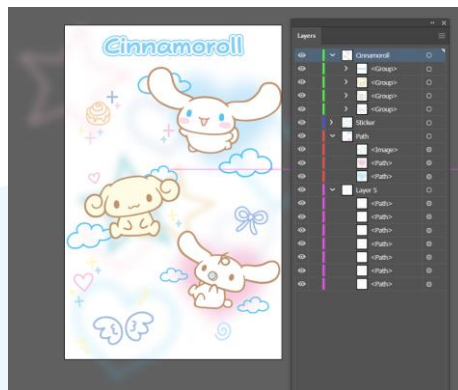
Gambar 3.33 *Layer* BBT Sanrio 2

Pada tahap *layering* untuk artwork kedua, penulis membaginya menjadi dua *layer*. *Layer* paling bawah mencakup semua elemen vektor latar seperti bintang-bintang berwarna biru, pink, dan kuning yang disusun sebagai latar belakang. Di *layer* atasnya, objek Cinnamoroll menunggangi unicorn ditempatkan sebagai fokus utama desain.



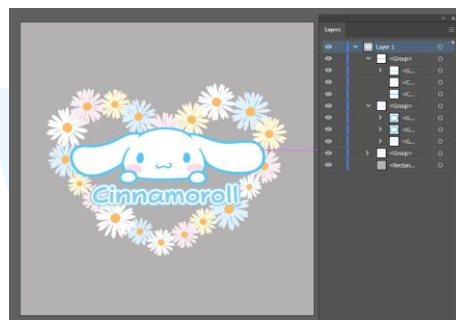
Gambar 3.34 *Layer* BBT Sanrio 3

Tahap *layering* untuk artwork ketiga terdiri dari tiga *layer*. *Layer* pertama atau paling bawah adalah elemen *blurry hearts* berwarna biru muda yang memberikan latar belakang lembut dan memperkuat identitas Cinnamoroll. *Layer* kedua mencakup elemen hati dan *sparkle* yang ditempatkan di depan *blurry hearts* untuk menambah daya tarik visual. Terakhir, *layer* ketiga atau paling atas, penulis menempatkan gambar utama Cinnamoroll dan memastikan fokus utama tetap terjaga pada karakter tersebut.



Gambar 3.35 *Layer* BBT Sanrio 4

Artwork keempat memiliki empat *layer*. *Layer* pertama adalah efek hati dan bintang berbentuk *outline* yang diblur menyerupai partikel cahaya. *Layer* kedua mencakup elemen hati dan bintang dengan fill blur yang diletakkan di belakang ketiga karakter. *Layer* ketiga memuat elemen tambahan seperti awan, pita, *cinnamon roll*, dan sayap yang menjadi pelengkap narasi visual. *Layer* keempat, yaitu layer paling atas, adalah gambar karakter Cinnamoroll bersama Espresso dan Milk, beserta logo Cinnamoroll.



Gambar 3.36 *Layer* BBT Sanrio 5

Terakhir, yaitu tahap *layering* untuk artwork kelima dimulai dengan *layer* pertama, yaitu bunga daisy yang disusun membentuk bingkai hati sebagai latar. *Layer* kedua berisi gambar utama Cinnamoroll yang diletakkan di tengah bingkai bunga untuk menjadi fokus desain. Terakhir, di *layer* ketiga, penulis menempatkan logo resmi Cinnamoroll di bagian atas gambar untuk menandai identitas brand.

Semua tahap *layering* dilakukan dengan hati-hati untuk memastikan setiap elemen berada pada posisi yang tepat dan tidak saling mengganggu, menciptakan tampilan visual yang rapi dan profesional.

5. Revisi



Gambar 3.37 Revisi BBT Sanrio

Penulis menerima revisi dari pihak Sanrio yang menyampaikan masukan melalui perantara, yaitu *Head Designer*. Sanrio mengirimkan catatan berupa gambar yang berisi detail revisi yang harus dilakukan oleh penulis.

6. Hasil Karya

Berikut merupakan hasil dari artwork BBT Colorbox x Sanrio:



Gambar 3.38 Artwork BBT Sanrio 1

Pada artwork pertama, penulis menggunakan *background* bermotif *checkered tile* dengan tambahan pita di bagian bawah. Di dalam kotak *checkered tile*, penulis menambahkan ilustrasi kecil yang berkaitan dengan Cinnamoroll, seperti pancake, *cinnamon roll*, cangkir kopi, dan makanan manis lainnya. Setelah desain latar selesai, penulis menempatkan gambar Cinnamoroll menempa motif tersebut. Awalnya, posisi Cinnamoroll digambarkan seperti sedang terjatuh, tetapi setelah mempertimbangkannya lagi, penulis memilih ekspresi Cinnamoroll yang sedang terbang membawa balon. Logo resmi Cinnamoroll dari *brief* Sanrio juga ditambahkan di bagian bawah gambar Cinnamoroll dan *checkered tile*.



Gambar 3.39 Artwork BBT Sanrio 2

Pada artwork kedua yang terletak di sisi tengah, penulis memilih ilustrasi Cinnamoroll sedang menunggangi seekor unicorn. Penulis memilih kombinasi warna yang sesuai berdasarkan file *brief* dari Sanrio. Artwork ini menggunakan konsep *magical ride* yang menggambarkan Cinnamoroll bermain bersama temannya, Corune sang unicorn dan Milk. Penulis memilih bintang sebagai objek pendukung menggantikan awan, karena objek awan direncanakan untuk digunakan pada artwork lain. Pemilihan bintang didasarkan pada kesamaan dengan awan sebagai

objek langit. Warna biru dan pink digunakan untuk bintang agar serasi dengan warna Cinnamoroll dan Corune, sementara warna kuning memberikan kesan terang dan kontras pada artwork tersebut.



Gambar 3.40 Artwork BBT Sanrio 3

Pada artwork ketiga, penulis merancang elemen *blurry hearts* sebagai *background*. Elemen *blurry hearts* ini memiliki warna biru muda yang dipilih secara khusus karena merepresentasikan ciri khas dari karakter Cinnamoroll. Pemilihan warna ini bertujuan untuk memperkuat identitas visual dari karakter tersebut, menonjolkan kesan lembut sesuai sifat Cinnamoroll. Untuk menambah daya tarik visual, penulis juga menyertakan elemen hati dan *sparkle* sebagai hiasan tambahan. Elemen-elemen ini dirancang supaya *background* tidak terlihat terlalu polos.



Gambar 3.41 Artwork BBT Sanrio 4

Pada artwork keempat, penulis mengusung konsep *Cinnamoroll and Friends* yang menampilkan dua karakter

pendukung, yaitu Espresso (seekor anjing berwarna kuning) dan Milk (seekor anjing berwarna putih yang mengenakan empeng). Karena Cinnamoroll dan teman-temannya digambarkan tinggal di langit, penulis merancang *background* dengan elemen hati dan bintang *blur* berwarna-warni. Elemen-elemen ini dirancang agar menyerupai partikel cahaya yang menyala di langit, sehingga memberikan kesan magis dan ceria. Selain itu, penulis menambahkan hiasan berupa awan-awan kecil untuk memperkuat nuansa latar langit. Sebagai tambahan, elemen lain yang menggambarkan ciri khas Cinnamoroll juga disertakan seperti sayap kecil dan kue cinnamon roll yang menjadi simbol identitas karakter tersebut.



Gambar 3.42 Artwork BBT Sanrio 5

Terakhir yaitu pada artwork kelima, penulis menggunakan konsep *Floral Heart*. Sebelum memulai pengerjaan, penulis menerima revisi dari Head Designer yang meminta penulis untuk membuat artwork dengan tambahan elemen bunga daisy yang disusun membentuk pola hati. Warna bunga diambil sesuai dengan panduan warna yang tertera dalam *brief* resmi dari Sanrio. Setelah sketsa selesai dan mendapatkan persetujuan dari Head Designer, penulis melanjutkan proses digitalisasi dengan membuat vektor untuk objek bunga daisy menggunakan software Adobe Illustrator. Artwork yang telah selesai

kemudian dikirimkan kepada Head Designer melalui platform WhatsApp untuk evaluasi lebih lanjut.

3.3.2.2 Proyek *Seamless Pattern Watercolor*

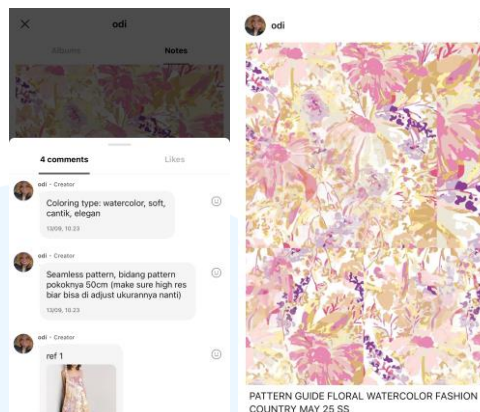


Gambar 3.43 *Seamless Pattern Watercolor*

Proyek ketiga melibatkan pembuatan *pattern seamless* untuk koleksi yang akan dirilis pada Mei 2025. *Pattern seamless* adalah pola desain berulang yang dirancang agar dapat diulang tanpa batas, tanpa terlihat adanya garis pemisah atau celah di antaranya. Proyek *pattern seamless* untuk koleksi Mei 2025 ini dirancang dengan elemen utama berupa bunga dan abstrak yang menggunakan kombinasi warna pink, kuning, emas, dan ungu. Proyek ini membutuhkan teknik digital *watercolor* yang memberikan tekstur khas dan transparan pada setiap elemen, menciptakan kesan elegan dan harmonis.

Elemen bunga didesain dalam berbagai variasi warna pink, pastel pink, emas, dan ungu yang menciptakan gradasi yang menarik dan menyatu secara natural. Setiap kelopak dan dedaunan memiliki efek tekstur watercolor yang lembut. Sementara itu, elemen abstrak dengan bentuk-bentuk organik menambah kesan hidup pada desain tanpa mengalihkan perhatian dari bunga sebagai fokus utamanya.

1. *Brief dan Referensi*



Gambar 3.44 Brief dari Creative Designer

Penulis menerima permintaan dari *Creative Designer* mengirimkan sketsa awal karyanya dan meminta penulis untuk membuat visualisasi yang lebih detail dan *seamless* sesuai dengan kombinasi warna pink, kuning, emas, dan ungu yang telah ditentukan.

2. *Layering*



Gambar 3.45 *Layer Seamless Pattern Watercolor*

Pada tahap awal pembuatan pattern seamless untuk proyek ini, penulis membagi layer berdasarkan warna di aplikasi Procreate. Teknik ini bertujuan untuk mempermudah proses pengaturan komposisi warna dan elemen desain. Elemen bunga, misalnya, ditempatkan pada satu layer khusus dengan variasi warna tertentu seperti pastel pink, emas, dan ungu. Layer lainnya digunakan untuk elemen abstrak yang dirancang dengan brush khusus bertekstur *watercolor*.

Dengan memisahkan layer, dapat mempermudah saat menyesuaikan *seamless* dan revisi.

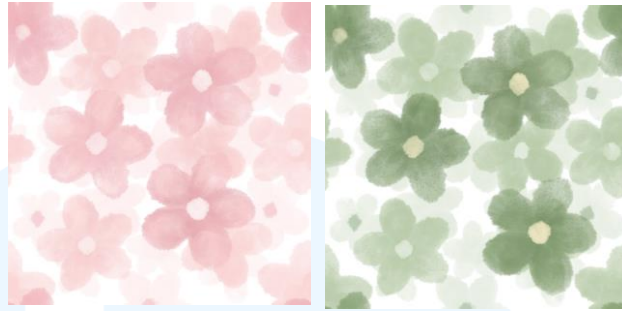
3. Finalisasi



Gambar 3.46 Hasil Seamless Pattern Watercolor

Setelah semua elemen selesai digambar dan warna sudah diatur, penulis memulai tahap finalisasi dengan memastikan bahwa desain benar-benar seamless. Proses ini melibatkan duplikasi pola dan menyusunnya secara berdampingan untuk memeriksa apakah ada celah atau garis pemisah yang terlihat. Penulis menggunakan fitur *copy-paste* di Procreate untuk menempatkan pola secara berulang dalam grid yang lebih besar. Jika terdapat ketidaksesuaian, seperti pertemuan elemen yang tidak halus, penulis langsung melakukan perbaikan pada bagian tersebut. Tantangan utama dalam tahap ini adalah memastikan tekstur watercolor pada elemen bunga dan abstrak terlihat menyatu secara alami, tanpa adanya garis keras yang memisahkan elemen-elemen dalam pola yang diulang.

3.3.2.3 Proyek *Seamless Pattern Floral*



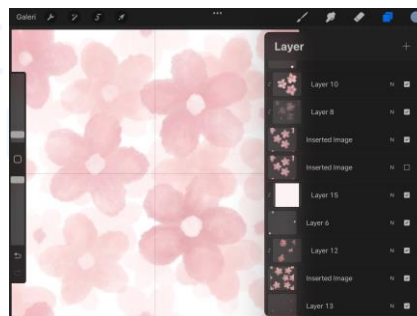
Gambar 3.47 *Seamless Pattern Floral*

Proyek ketiga merupakan tugas pembuatan *pattern seamless* untuk koleksi Maret 2025, yang menjadi pengalaman pertama penulis dalam mengembangkan pola berulang selama magang di Colorbox. Proyek ini berfokus pada pengaplikasian teknik digital *watercolor* untuk menciptakan pola kelopak bunga dengan nuansa feminin, sesuai arahan dari *Head Designer*.

1. Brief

Penulis menerima *brief* proyek ini dari Head Designer dengan menghampiri meja penulis dan menjelaskannya *face to face*, yaitu pembuatan pattern bunga menggunakan teknik digital *watercolor*. Sebagai tugas perdana, proyek ini memberikan tantangan besar bagi penulis karena menjadi pengalaman pertama dalam menciptakan *seamless pattern*. Penulis diarahkan untuk menggunakan palet warna pink dan hijau sesuai arahan dari *Head Designer*.

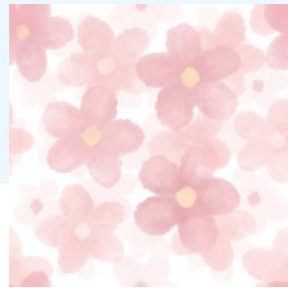
2. Layering



Gambar 3.48 *Layer Seamless Pattern Floral*

Pada tahap awal pembuatan pola kelopak bunga dengan teknik digital watercolor, penulis memanfaatkan *watercolor brush* dan fitur *layer* di aplikasi *Procreate* untuk membagi elemen berdasarkan warna dan tekstur. Setiap *tone* warna ditempatkan pada *layer* yang terpisah. Hal ini dilakukan agar pengaturan intensitas dan komposisi warna dapat dilakukan dengan lebih mudah. Selain itu, efek tekstur kelopak bunga yang dihasilkan oleh *brush watercolor* juga ditempatkan pada *layer* terpisah untuk memberikan dimensi pada desain. Penulis memastikan setiap *layer* memiliki transparansi yang sesuai, sehingga efek *watercolor* terlihat alami dan harmonis saat diaplikasikan pada pola berulang.

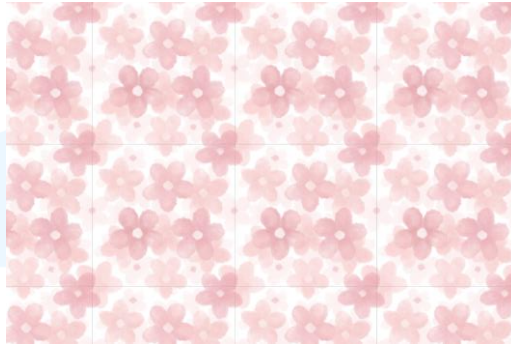
3. Revisi



Gambar 3.49 Artwork yang akan direvisi

Head Designer memberikan masukan kepada penulis untuk mengganti warna putik bunga menjadi pink muda. Permintaan revisi ini kemudian diimplementasikan oleh penulis untuk memastikan hasil akhir memenuhi ekspektasi *Head Designer*.

4. Finalisasi



Gambar 3.50 Hasil *Seamless Pattern Floral*

Setelah semua kelopak bunga selesai digambar, penulis melanjutkan ke tahap akhir dengan memastikan pola terlihat seamless. Penulis menduplikasi desain dan menyusunnya berdampingan menggunakan fitur *copy-paste*. Tampilan *grid* diperbesar untuk memeriksa apakah ada celah atau ketidaksesuaian pada sambungan elemen. Jika ditemukan masalah, seperti tekstur yang terlihat patah atau warna yang tidak cocok, penulis segera memperbaikinya di layer terkait. Penulis juga memastikan transisi warna di area yang saling tumpang tindih terlihat halus dan alami, tanpa garis tajam yang mengganggu tampilan.

3.3.2.4 Proyek *Seamless Pattern Abstract*



Gambar 3.51 *Seamless Pattern Abstract*

Proyek kelima yaitu penulis diminta untuk membuat tiga variasi *seamless pattern* dengan konsep abstrak yang menggunakan kombinasi warna pink tua dan pink muda dalam berbagai gradasi.

Desain pertama menggunakan latar belakang berwarna pink, desain kedua memiliki latar belakang pink muda, dan desain ketiga memiliki latar belakang *off-white*.

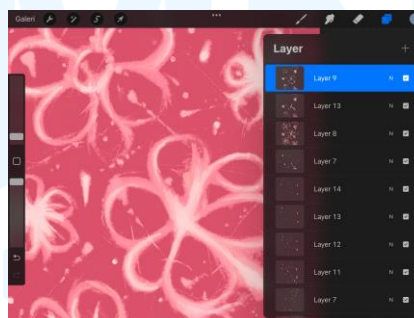
1. *Brief*



Gambar 3.52 *Brief Seamless Pattern Abstract*

Proyek ini dimulai dari arahan langsung oleh *Head Designer* yang memberikan referensi berupa foto setelan baju dengan pola abstrak. *Head Designer* meminta penulis untuk membuat *seamless pattern* dengan tiga opsi warna yang telah ditentukan. *Seamless pattern* yang dibuat harus memiliki pola abstrak yang unik dan menarik, namun juga mencerminkan identitas brand Colorbox yang feminim.

2. *Layering*



Gambar 3.53 *Layer Seamless Pattern Abstract*

Penulis memulai proses pembuatan pattern dengan membagi elemen ke dalam beberapa *layer* di aplikasi *Procreate*. Pembagian *layer* dilakukan untuk memastikan fleksibilitas saat mengedit pola dan mempermudah pengaturan *seamless*. *Layer* pertama adalah untuk latar belakang yang

menggunakan warna solid, baik pink tua maupun pink muda. Elemen abstrak yang menjadi fokus utama desain diletakkan pada *layer* berikutnya, di mana setiap tingkatan warna memiliki *layer* yang terpisah. Selain itu, efek tekstur atau gradasi juga ditambahkan pada *layer* tambahan untuk memberikan dimensi dan kedalaman pada pola.

3. Finalisasi



Gambar 3.54 Hasil *Seamless Pattern Abstract*

Pada tahap finalisasi, penulis memastikan bahwa desain benar-benar *seamless* dengan menggunakan metode yang terstruktur. Proses ini dimulai dengan menggambar elemen-elemen abstrak dalam satu *frame* dasar. Setelah semua elemen selesai ditempatkan, pola tersebut diduplikasi dan disusun berdampingan dalam *grid* untuk memeriksa kelancaran transisi antar elemen. Penulis menggunakan fitur *copy-paste* di *Procreate* untuk menyusun pola dalam *grid* besar, sehingga memudahkan untuk mencari celah atau garis pemisah yang mungkin masih terlihat.

Apabila garis pemisah masih ditemukan, contohnya seperti perpotongan elemen yang tidak halus atau warna yang tampak tidak menyatu, penulis segera melakukan perbaikan pada *layer* terkait. Elemen-elemen yang terlalu besar atau terlalu kecil disesuaikan ulang untuk menciptakan proporsi yang seimbang. Setelah memastikan pattern telah

seamless, hasil akhir dari setiap desain kemudian dievaluasi dan disetujui oleh *Head Designer* sebelum dianggap selesai.

b. Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama menjalani magang di PT Delamibrands Kharisma Busana, penulis menghadapi beberapa kendala yang berkaitan dengan penyesuaian gaya desain, proses revisi, dan pengelolaan waktu. Namun, setiap tantangan juga memberikan kesempatan untuk belajar dan tumbuh. Dalam bab ini, penulis akan membahas berbagai kendala yang dihadapi selama magang serta solusi yang diterapkan untuk mengatasinya.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Salah satu kendala utama adalah penyesuaian terhadap gaya desain dan standar visual yang diterapkan oleh Colorbox, terutama pada awal masa magang. Penulis perlu mempelajari dan memahami dengan cepat estetika yang sesuai dengan target pasar brand, yang sering kali berbeda dari gaya desain pribadi.

Kendala lainnya adalah revisi yang cukup sering dilakukan pada beberapa proyek, terutama proyek yang melibatkan teknik digital watercolor dan pattern seamless. Revisi ini biasanya terkait dengan perubahan warna, tekstur, atau tata letak elemen dalam desain. Meskipun menantang, proses ini membantu penulis untuk lebih teliti dan mengasah kemampuan dalam penggunaan *software* desain.

Selain itu, penulis juga menghadapi kesulitan dalam pengelolaan waktu saat mengerjakan beberapa proyek sekaligus. Beberapa pekerjaan memiliki tenggat waktu yang berdekatan, sehingga penulis perlu mengatur prioritas dengan cermat agar semua proyek dapat diselesaikan tepat waktu. Melalui pengalaman ini, penulis belajar meningkatkan efisiensi kerja serta kemampuan berkomunikasi dengan tim untuk memastikan pemahaman yang jelas terhadap prioritas setiap tugas.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Untuk mengatasi kendala penyesuaian gaya desain dengan standar visual Colorbox, penulis mengambil beberapa Langkah seperti melakukan riset mendalam tentang karakteristik target pasar brand dan menganalisis desain-desain produk sebelumnya yang telah sukses. Penulis juga meminta *feedback* dengan Head Designer dan Creative Design untuk memastikan desain yang dibuat sesuai dengan ekspektasi.

Mengenai kendala revisi yang sering terjadi, penulis menyikapi hal tersebut dengan lebih sabar dan teliti dalam setiap tahap pengerjaan desain. Untuk meminimalisir revisi, penulis lebih fokus pada detail sejak awal proses pembuatan desain, berusaha untuk membuat desain yang lebih matang sebelum dikirimkan untuk review, serta memberikan banyak opsi dalam satu artwork. Selain itu, penulis juga berkomunikasi lebih detail dengan Head Designer dan Creative Design untuk mendapatkan klarifikasi lebih jelas tentang preferensi dan arah desain yang diinginkan. Hal ini membantu mempercepat proses persetujuan dan mengurangi revisi yang berulang.

Terkait dengan pengelolaan waktu, penulis menerapkan teknik manajemen waktu yang lebih efektif, seperti membuat daftar prioritas tugas berdasarkan tingkat urgensi dan tenggat waktu. Penulis juga mengasah kemampuannya dalam menggunakan software sehingga penulis dapat menyelesaikan tugasnya lebih cepat.