

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Penting bagi penulis untuk memperhatikan kedudukan dan koordinasi selama kegiatan magang berlangsung. Kedudukan magang memiliki artian bahwa penulis berada pada posisi yang tepat dan memahami siapa supervisinya. Sedangkan koordinasi magang merupakan hal yang berkaitan dengan pihak siapa saja yang bersangkutan untuk berkomunikasi hingga memberikan tugas agar tercapai tujuan yang telah diharapkan. Berikut adalah pemaparan yang lebih mendalam terkait kedudukan dan koordinasi selama penulis melaksanakan magang.

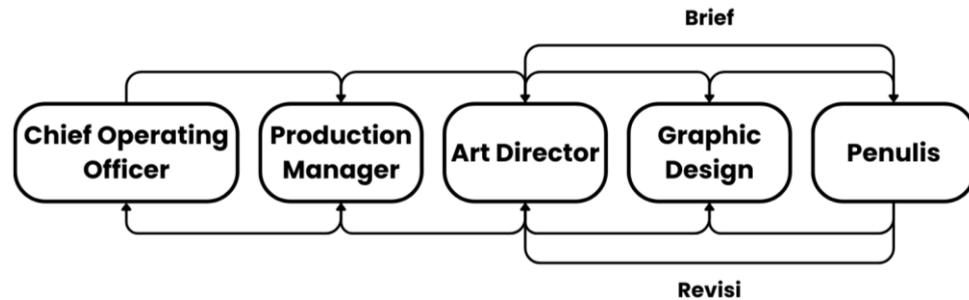
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Kedudukan penulis selama pelaksanaan magang di Teman Startup adalah sebagai *Graphic Designer Intern*. Penulis bekerja dengan *Art Director* sebagai atasan atau *supervisor*-nya. Tim desain di Teman Startup ini terdiri dari tiga orang, pertama sebagai *Art Director*, kedua sebagai *Graphic Designer Full Time*, dan ketiga adalah penulis sebagai *Graphic Designer Intern*. Selama pelaksanaan magang ini, penulis mengerjakan bagian desain dan ilustrasi yang telah diberikan *brief*-nya oleh *Art Director*. Pengerjaan desain atau ilustrasi tersebut selalu melewati proses *review* terlebih dahulu kepada *Art Director* atau *Graphic Designer Full Time* ketika *Art Director* ada kendala dan tidak dapat *work from office*.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Awal mula dari kegiatan magang ini adalah *brief* yang diberikan oleh klien kepada perusahaan dan di diskusikan kepada *Art Director* untuk proses visualisasinya. Setelah itu, *Art Director* memberikan *creative brief* kepada penulis dan *Graphic Designer Full Time*. Pengerjaan desain tersebut telah dibagi antara *Graphic Designer Full Time* dengan *Graphic Designer Intern*, sehingga memiliki kapasitas dan keadilan yang setara selama bekerja. Berikut

adalah alur koorodinasi bekerja sebagai *Graphic Designer Intern* di perusahaan Teman Startup.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Melalui pembagian tugas dan *brief* yang telah diberikan, penulis mulai mengerjakan bagian atau tugasnya sesuai dengan *brief* dan *deadline*. Setelah pengerjaan selesai dilakukan, penulis memberikan hasil desain atau ilustrasi kepada *Art Director* dan *Graphic Designer Full Time*. Pada proses ini biasanya terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki atau revisi yang perlu dilakukan oleh penulis sebelum mengirimkan hasil desain *final*. Selama proses magang ini, penulis mendapatkan *insight* yang mendalam terkait bekerja sebagai *Graphic Designer*.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Ada pula tugas dan tanggung jawab yang telah dipenuhi oleh penulis selama kegiatan magang berlangsung. Tugas dan tanggung jawab tersebut berakaitan dengan mendesain dan merancang ilustrasi untuk keperluan klien Teman Startup Business dan *internal* Teman Startup Media. Penulis menyelesaikan seluruh tugas yang diberikan disesuaikan dengan *deadline* dari perusahaan. Berikut adalah tabel yang berisikan detail dari tugas-tugas yang telah dilakukan oleh penulis selama proses magang berlangsung.

Tabel 4.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	03-07 Februari 2025	- Teman Startup Business (Titisan) - PSFI 7 - TS Club Ep. 15	- Merancang desain <i>feed</i> , <i>feed carousel</i> , dan <i>highlight</i> Instagram.

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
			<ul style="list-style-type: none"> - Merancang aset untuk keperluan video PSFI 7 sesuai dengan <i>brief</i> yang diberikan. - Mendiskusikan dan merancang desain untuk keperluan <i>collateral</i> TS Club Ep. 15. - Melakuakn revisi dan memberikan alternatif desain.
2	10-14 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - TS Club Ep. 15 - Titisan - TS Club with Grainsly - PIL 	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu tim desain untuk merancang keperluan acara TS Club Ep. 15. - Merancang desain visual <i>highlight</i>, <i>class event</i>, dan <i>cover event</i> untuk Titisan. - Merancang <i>layout</i> desain <i>online invitation</i> Grainsly. - Merancang 3 alternatif desain untuk <i>online invitation</i> Grainsly. - Membuat <i>layout</i> properti <i>description</i> untuk PIL. - Melakukan revisi <i>online invitation</i> TS Club pada bagian <i>rundown</i>. - Merancang desain untuk <i>event desk</i> PIL.
3	17-21 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - TS Club with Grainsly - PIL - Titisan Experience Ep. 1 - <i>Label</i> kemasan Haluu 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang desain <i>thank you card</i> untuk TS Club with Grainsly. - Menambahkan logo pada form PIL. - Merancang poster A2, <i>rundown</i>, dan <i>signage</i> untuk Titisan Experience Ep. 1. - Merancang sketsa kemasan <i>label</i> untuk Haluu.

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
			- <i>Meeting</i> bersama tim desain terkait proyek yang mendatang.
4	24-28 Februari 2025	- <i>Label</i> kemasan Haluu - Sosial media Titisan	- Merancang alternatif desain untuk kemasan Haluu dan melakukan beberapa revisi sesuai dari arahan yang telah diberikan. - Merancang desain untuk keperluan sosial media Titisan.
5	03-07 Maret 2025	- Sosial media Titisan - Ilustrasi karakter - <i>Label</i> kemasan Haluu	- Melakukan revisi penulisan pada <i>typography</i> di dalam desain sosial media Titisan. - Menambahkan desain visual <i>highlight</i> Instagram Ttitan. - Membantu tim desain memindahkan <i>file</i> Adobe " <i>Hiring TS</i> " ke Canva. - Membuat ilustrasi karakter untuk keperluan lebaran di kantor.
6	10-14 Maret 2025	- <i>Label</i> kemasan Haluu - Desain sosial media TSC Padel - Desain <i>brand catalogue</i> Titisan	- Melakukan revisi desain kemasan Haluu varian Teh Melati. - Merancang desain story untuk keperluan TSC Padel. - Melakukan revisi desain kemasan Haluu pada ilustrasi daun. - Merancang <i>brand catalogue</i> Titisan sesuai dengan <i>brief</i> yang telah diberikan. - Melanjutkan desain <i>brand catalogue</i> Titisan.

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
7	17-21 Maret 2025	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Label</i> kemasan Haluu - Desain <i>key visual</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan diskusi terkait revisi kemasan Haluu. - Malanjutkan proses finalisasi desain <i>brand catalogue</i> Titisan. - Mengirimkan <i>file pdf brand catalogue</i> Titisan dengan <i>low res</i> untuk di <i>review</i>.
8	24-28 Maret 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi Titisan - Desain <i>social media</i> Titisan - Desain <i>thumbnail</i> Stulokal 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan revisi konten Titisan dan <i>brand catalogue</i> - Mengerjakan konten Titisan untuk keperluan <i>social media post</i> - Membuat desain untuk keperluan <i>cover</i> atau <i>thumbnail</i> Stulokal di Instagram
9	2-4 April 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi Titisan - Desain <i>social media</i> Titisan - Desain <i>thumbnail</i> Stulokal 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan revisi <i>copywriting</i> pada <i>brand catalogue</i> Titisan - Mengerjakan <i>cover reels</i> Stulokal - Melanjutkan desain <i>social media post</i> pada <i>brand</i> Titisan
10	7-11 April 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Desain <i>collateral</i> The Commons - Desain <i>thumbnail</i> Stulokal - Desain <i>social media</i> Titisan 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang desain untuk keperluan <i>collateral</i> The Commons, seperti poster, <i>signage</i>, box, dll. - Merancang dan melakukan revisi <i>thumbnail</i> Stulokal untuk Instagram - Merancang desain <i>social media post</i> Titisan

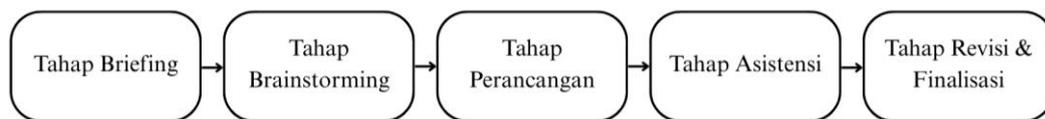
Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
11	14-18 April 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi <i>thumbnail</i> Stulokal - Revisi Titisan - Desain <i>feeds</i> Instagram Titisan 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan revisi desain <i>thumbnail</i> sosial media <i>brand</i> Stulokal - Melakukan revisi desain Titisan dan <i>brand catalogue</i> - Merancang revisi <i>thumbnail brand</i> Stulokal.
12	21-25 April 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi Titisan - Desain <i>social media</i> Titisan - Desain <i>thumbnail</i> Stulokal 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan revisi konten Titisan dan <i>brand catalogue</i> - Mengerjakan konten Titisan untuk keperluan <i>social media post</i> - Membuat desain untuk keperluan <i>cover</i> atau <i>thumbnail</i> Stulokal di Instagram
13	28 April-2 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi <i>feeds</i> Instagram Stulokal x Coach - <i>Meeting event</i> Padel - Merancang desain untuk <i>event</i> Padel 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan revisi desain <i>feeds</i> Instagram Stulokal x Coach dan mengirimkan <i>final file</i> kepada <i>Project Manager</i>. - Mengikuti <i>meeting event</i> Padel, melakukan <i>brainstorming</i>, dan merancang <i>key visual</i>. - Merancang <i>thumbnail</i> Stulokal. - Merancang desain <i>slide</i> untuk ide dan konsep <i>event</i> konten media Padel.

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
14	5-9 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Meeting event</i> Padel - Merancang <i>thumbnail</i> dan <i>feeds</i> Stulokal - Merancang desain <i>slide</i> The Commons 2 - Merancang <i>online invitation</i> The Commons 2 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>meeting</i> untuk <i>update</i> progres dari konten Padel. - Merancang desain <i>thumbnail</i> dan <i>feeds</i> untuk <i>brand</i> Stulokal. - Merancang <i>slide</i> desain dan merapihkan <i>layput</i> untuk keperluan The Commons 2. - Merancang revisi desain <i>thumbnail</i> Stulokal - Merancang <i>online invitation</i> untuk The Commons 2.
15	12-16 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Brainstorming</i> dan <i>meeting</i> proyek <i>pitching</i> - Merancang <i>online invitation</i> untuk TSClub ep 16 - Merancang <i>thumbnail</i> Stulokal - Merancang poster Prasmul 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>brainstorming</i> dan <i>meeting</i> bersama dengan <i>Fulltime Graphic Designer</i>. - Merancang <i>online invitation</i> untuk TSClub <i>episode</i> 16. - Merancang <i>thumbnail</i> untk Stulokal. - Merancang poster untuk Universitas Prasmul.
16	19-23 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi <i>Titisan</i> - Desain <i>social media</i> <i>Titisan</i> - Desain <i>thumbnail</i> Stulokal 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan revisi konten <i>Titisan</i> dan <i>brand catalogue</i> - Mengerjakan konten <i>Titisan</i> untuk keperluan <i>social media post</i> - Membuat desain untuk keperluan <i>cover</i> atau <i>thumbnail</i> Stulokal di Instagram
17	26-30 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Desain <i>thumbnail</i> Stulokal - Desain <i>feeds</i> Instagram <i>Temam Startup</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan desain konten untuk <i>thumbnail</i> Stulokal. - Mengerjakan konten untuk keperluan <i>feeds</i> Instagram

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
			Teman Startup pada kegiatan TSClub 17. - Melakukan revisi desain <i>thumbnail</i> Stulokal.

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama penulis melaksanakan magang di Teman Startup, tentunya terdapat beragam proyek yang telah dikerjakan oleh penulis. Pada bagian sebelumnya, telah dipaparkan bahwa penulis berada di bawah Teman Startup Business, sehingga tugas-tugas yang dikerjakan oleh penulis adalah desain yang diperlukan untuk *client* dari Teman Startup Business. Tugas utama yang telah dikerjakan adalah merancang *social media client* untuk *brand* Titisan. Selain itu, penulis juga terlibat dalam pengerjaan desain untuk *event* TSClub yang diadakan setiap bulan, merancang desain *thumbnail brand* Stulokal, *label* kemasan *brand* Haluu, dan membantu tim desain ketika diperlukan.



Gambar 3.2 Diagram Work Flow

Seluruh proyek yang dikerjakan oleh penulis diawali dengan tahapan komunikasi *Project Manager* dengan klien, kemudian dilanjutkan dengan riset dan perancangan *content* oleh *Brand Strategist*. Setelah itu, *Project Manager* memberikan *briefing* dengan membuat tiket tugas kepada *intern graphic designer*. Tiket tersebut berisikan *moodboard* dan *briefing* dari *Art Director* dan *Project Manager* kepada *intern graphic designer*. Tujuan dari riset di awal untuk memahami karakter dan audiens dari *brand* yang dikerjakan. Setelah itu, penulis melanjutkan ke tahapan *brainstorming* dan merancang desain sesuai dengan tugas atau *jobdesc* yang telah diberikan. Desain yang telah dikerjakan kemudian diberikan ke *Art Director* untuk di *review* (asistensi) hasilnya dan hasil akhir

dikirimkan ke *Project Manager*. Ada pun revisi jika diperlukan berdasarkan masukan dari klien melalui *Project Manager*.

Tahapan terakhir yang dilakukan oleh penulis adalah melakukan finalisasi desain. Kemudian penulis mengirimkan desain akhir menggunakan aplikasi Lark kepada *Project Manager*. Seluruh tahapan dalam mendesain ini dapat memberikan pengalaman yang mendalam terkait alur kerja yang profesional dalam dunia kerja industri desain. Selain meningkatkan *skill*, penulis juga mampu bekerja sama dengan tim dan beradaptasi dalam lingkungan kerja. Berikut adalah penjabaran mendetail terhadap seluruh proyek yang telah dikerjakan oleh penulis selama magang.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Awal penulis melaksanakan kegiatan magang, penulis mendapatkan pembagian *client* melalui Art Director. Berdasarkan pada beragam *client* yang penulis rancang desainnya, *brand* Titisan merupakan *client* dengan pekerjaan yang mendominasi. Hal ini dikarenakan penulis mengerjakan desain sosial media, *brand catalogue*, hingga *collateral event* yang mereka adakan. Selain mendominasi, adanya tugas ini membantu penulis dalam menambahkan pengalaman dalam bekerja dan memahami kebutuhan *client* melalui *brief* yang diberikan oleh *Project Manager* dan *Art Director*.

Tujuan dari perancangan desain sosial media *feeds*, *stories* dan *brand catalogue* *brand* Titisan adalah untuk meningkatkan promosi dan *awareness* pada masyarakat. Kemudian tujuan dari perancangan desain *collateral event* dari Titisan adalah untuk membantu dalam menyampaikan pesan atau penawaran dari *event* yang sedang dijalankan dengan efektif. Perancangan *collateral* ini terdiri dari poster A2, A6, *rundown*, dan *signage*. Seluruh perancangan desain yang penulis kerjakan didasari oleh teori proses desain menurut Robin Landa. Berikut adalah penjabaran dari perancangan desain yang telah dilakukan oleh penulis.

3.3.1.1 Brand Catalogue Titisan

Brand catalogue merupakan buku yang berisikan panduan atau informasi terkait identitas sebuah merek/perusahaan. Umumnya terdiri

dari visi, misi, produk yang ditawarkan, hingga nilainya. Manfaat dari sebuah brand/perusahaan merancang *brand catalogue* adalah untuk meningkatkan *awareness* dan memperkuat *value* hingga kepercayaan.

1. Tahap *Briefing*

Tahap awal dalam perancangan *brand catalogue* ini adalah mendapatkan *briefing* dengan bentuk tiket melalui aplikasi Lark oleh *Project Manager*. Tiket ini terdapat *deck* informasi mengenai tugas desain yang perlu dikerjakan, seperti *copywriting*, aset visual, hingga referensi. Total halaman pada *brand catalogue* ini adalah 16 halaman. Pada tiket tersebut, tertera *link deck* yang mengarahkan penulis ke *slides*. Terdapat referensi dari tata letak hingga foto yang dapat dijadikan acuan oleh penulis selama merancang.

Konsep perancangan dari katalog ini disesuaikan kembali dengan target audiens, yaitu remaja hingga dewasa awal. Oleh karena itu, digunakan pendekatan desain yang minimalis, simpel, dan elegan sesuai dengan visual yang diminati oleh target tersebut. Pemilihan *copywriting* yang diberikan oleh *Brand Strategist* juga modern, profesional, dan mudah dibaca/dicerna oleh target. Selain itu, pada *slides* dipaparkan bahwa foto-foto *brand* ingin disatukan dengan *background* alam dan fokus pada *typography*-nya.

Adanya penggunaan aplikasi Lark selama proses magang ini membantu penulis dalam memahami *brief* dan melakukan komunikasi kepada *Project Manager* atau *Art Director* dengan mudah. Selain itu, proses perancangan menjadi lebih rapih dan dapat dipantau oleh *supervisor/Art Director* dari penulis. Disampaikan bahwa setiap proyek yang ada, penulis diperbolehkan mengeksplorasi kembali gaya desain ataupun tata letak yang sesuai dengan keperluan perancangan. Namun, penting

untuk tetap mempertahankan *key visual* dari desain *brand* Titisan untuk menjaga konsistensi.

2. Tahap *Brainstorming*

Tahap selanjutnya yang dilakukan oleh penulis adalah *brainstorming*. Seperti yang sudah dipaparkan pada tahapan pertama, penulis diperbolehkan mengeksplorasi gaya desain, namun tetap memperhatikan *key visual* dan *brief*. Setelah penulis memahami gaya visual dari *brand* tersebut, penulis mulai mencari atau melakukan proses riset dalam mengumpulkan referensi desain yang memiliki gaya selaras. Berikut adalah referensi desain yang telah disusun dan diberikan.



Gambar 3.3 Referensi Desain *Brand Catalogue* Titisan

Tujuan penulis melakukan tahapan riset dan memperhatikan referensi agar desain yang dirancang memiliki kesan visual yang baru, namun tetap selaras dengan desain-desain Titisan. Melalui tahapan ini, perancangan yang dilakukan oleh penulis berjalan lebih efektif dan pesan yang disampaikan mampu dipahami oleh target audiens Titisan.

3. Tahap Perancangan

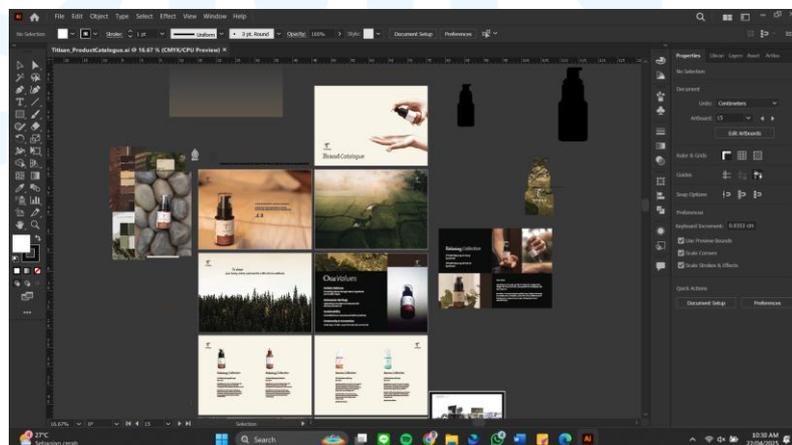
Setelah penulis memperhatikan seluruh referensi yang ada, tahap berikutnya adalah melakukan proses perancangan.

Pada tahapan ini penulis menggunakan aplikasi Adobe Illustrator untuk merancangnya dan *slides* sebagai acuan perancangan desainnya. Seluruh ide yang telah dikembangkan pada bagian sebelumnya akan penulis implementasikan dengan elemen-elemen desain yang ada. Berikut adalah teknis perancangan dari *brand catalogue* Titisan.

Tabel 3.1 Teknis Perancangan *Brand Catalogue* Titisan

No.	Elemen Desain	Detail
1.	Aplikasi	Adobe Illustrator
2.	Ukuran <i>Art Board</i>	A4 <i>Landscape</i>
3.	Mode Warna	CMYK
4.	<i>Grid</i>	<i>Single Column Grid</i>
5.	<i>Effect</i>	<i>Outer Glow</i>

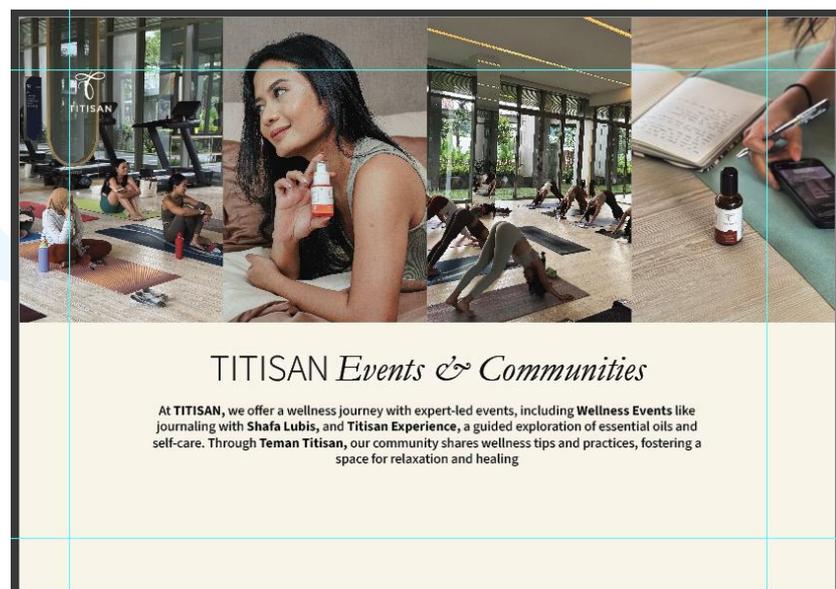
Selama proses perancangan, aset foto yang penulis gunakan berasal dari hasil foto yang telah diambil oleh tim media dari Teman Startup Business dan secara *online*. Aset yang diambil *online* oleh penulis merupakan foto yang memiliki *free license*, seperti Unsplash atau Freepik dan foto berbayar (*member*), seperti Envato. Kemudian, untuk *font* yang penulis gunakan juga memiliki *free license* dan berasal dari Google Fonts. Berikut adalah tampilan proses perancangan desain *brand catalogue* dari Titisan.



Gambar 3.4 Tahap Perancangan *Brand Catalogue* Titisan

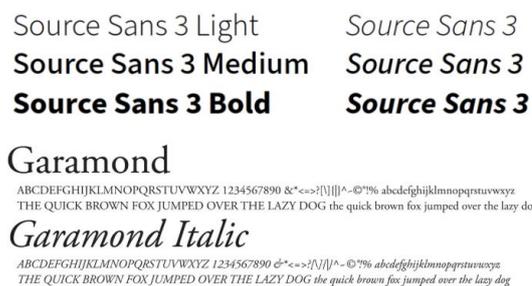
Melalui gambar 3.4 di atas, penulis melakukan desain *brand catalogue* dengan ukuran *artboard A4 landscape* atau 29,7 x 21 cm. Pemilihan ukuran tersebut memiliki tujuan agar informasi dan visual yang disampaikan dapat tertera dengan efektif pada ruang yang lebih lebar. Selain itu ukuran ini merupakan ukuran yang umum dan standar bagi perusahaan atau *brand* ketika *brand catalogue* tersebut dicetak. Mengacu pada proses cetak, maka penting bagi penulis untuk menggunakan mode warna CMYK di Adobe Illustrator, sehingga warna yang dicetak tidak akan berubah.

Setelah penulis menyiapkan *artboard*, penulis menyusun *single column grid* dengan masing-masing ukuran 2 cm dan pada sisi yang akan di jilid dengan 2,5 cm. Hal ini dilakukan agar gambar dan teks tidak akan terpotong ketika dicetak. Selain itu, adanya *grid* ini dapat membantu penulis untuk lebih fokus kepada bagian yang berada di tengah atau *center*. Melalui hal tersebut, penyusunan seluruh elemen rapih dan pengerjaannya lebih efektif. Berikut adalah tampilan *single column grid*.



Gambar 3.5 *Single Column Grid Brand Catalogue* Titisan

Pada proses perancangan ini, penulis menyusun tata letak foto dan teks menyesuaikan dengan *copywriting* dan tujuan dari informasi per halaman yang ingin disampaikan. Tata letak yang penulis susun adalah campuran atau tidak monoton antara satu halaman dengan yang lainnya. Tujuannya dari penyusunan campuran ini agar pembaca tidak merasa bosan ketika membaca atau melihat *brand catalogue* ini.



Gambar 3.6 *Typography* Perancangan *Brand Catalogue* Titisan

Selain itu, *typography* yang digunakan pada *brand catalogue* ini adalah perpaduan *san serif* dan *serif* sebagai judul pada seluruh halaman. *Typeface* utama yang digunakan pada desain Titisan adalah Source Sans 3 dan Garamond sebagai tambahan. Tujuan dari penggunaan dua *typeface* ini adalah untuk memberikan variasinya pada desain *brand catalogue*. Kemudian untuk *font style* yang digunakan pada Source Sans 3 adalah *light*, *medium*, dan *bold*. Sedangkan, pada *font* Garamond adalah *regular* dan *italic*.



Gambar 3.7 *Color Palette* *Brand Catalogue* Titisan

Penulis juga menggunakan *white space* dengan *background* berwarna krem, hitam, dan putih untuk memunculkan kesan minimalis dan simpel. Penggunaan warna ini penulis tentukan melalui *color palette brand* Titisan pada gambar 3.7 sebagai acuannya. Maka dari itu, hasil desain yang dikembangkan tetap menjaga konsistensi *brand* Titisan.

4. Tahap Asistensi

Setelah penulis menyelesaikan desain yang dirancang melalui Adobe Illustrator, maka selanjutnya penulis perlu melakukan proses asistensi. Pada tahapan ini, penulis melakukan asistensi dengan secara langsung atau menggunakan aplikasi Lark kepada *Art Director* dan *Project Manager*. File yang penulis kirim umumnya terbagi menjadi dua, yaitu PDF dan PNG dengan resolusi rendah. Hal ini dikarenakan hasil desain masih pada tahapan *review* dengan *user* dan klien, sehingga lebih mudah membuka *file*-nya dan melakukan tahapan *review* tanpa menunggu lama.

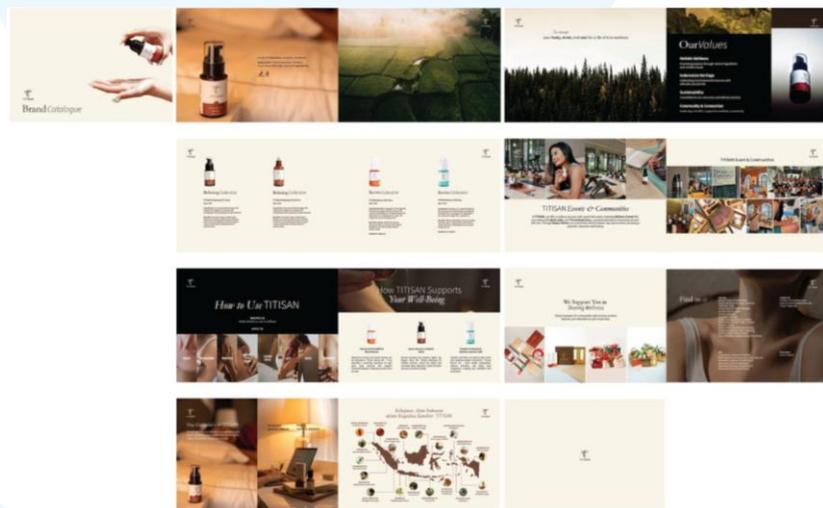
Setelah penulis mengirimkan *file*, umumnya *Project Manager* akan melakukan proses *approval* kepada *client*. Jika hasil desain terdapat revisi melalui *client*, maka penulis akan diberitahukan melalui *section* yang sama di Lark. Pada tahapan ini penting dilakukan oleh penulis dan perusahaan, sehingga *client* merasa puas dengan hasil kerja dan sesuai dengan *brief* serta apa yang diinginkan oleh *client*.

5. Tahap Revisi dan Finalisasi

Tahap selanjutnya adalah revisi dan finalisasi. Seluruh *feedback* yang penulis dapatkan akan ditinjau kembali oleh *Art Director*. Setelah hasil tinjauan tersebut aman, maka penulis akan melakukan revisi sesuai dengan *brief*. Pada proyek *brand catalogue* ini, penulis mendapatkan berbagai revisi terkait konsistensi tebal dan tipis *font* pada judul seluruh halaman, warna

background, dan *copywriting*. Selain itu, terdapat beberapa tambahan dari *client*, seperti *map* Indonesia yang berisikan rempah-rempah di dalamnya dan lokasi dari toko-toko yang menjual produk Titisan. Pada perancangan, terdapat dua *Project Manager* yang menangani proyek *brand catalogue* Titisan.

Melalui revisi yang diberikan, penulis mulai melakukan proses revisi di Adobe Illustrator, seluruh *font* telah penulis perbaiki agar konsisten. Selain itu penggunaan warna pada *backgroud* juga telah penulis samakan untuk halaman bagian kiri dan kanan. Kemudian untuk tambahan yang diberikan oleh *client* telah penulis rancang desain *map* Indonesia sesuai dengan referensi yang diberikan. Berikut adalah hasil finalisasi dari perancangan desain *brand catalogue* Titisan.



Gambar 3.8 Final Brand Catalogue Titisan

Hasil *final* dari *brand catalogue* Titisan di atas telah penulis rancang dengan maksimal agar tetap memiliki *value* yang sama pada Titisan. Konsep awal dari *simple*, *minimalist*, dan *elegant* telah penulis rancang dengan penggunaan produk dan tangan yang *close-up* serta *white space* pada sampul depan. Kemudian penggunaan *typography* memiliki kesan yang *premium* serta *profesional* sesuai dengan *brand* Titisan.

Penggunaan foto alam pada *brand catalogue* memiliki fungsi untuk mendukung narasi dari *brand* Titisan, yaitu natural, sehat, dan holistik. Seluruh *layout* telah disusun rapih oleh penulis untuk menciptakan desain yang konsisten dan ketertudahan target audiens dalam membaca serta memperkuat citra dari produk.

Hambatan dan tantangan yang dihadapi oleh penulis selama merancang desain dari *brand catalogue* ini terdapat beragam. Pertama, klien yang sering kali mengubah *copywriting* atau informasi yang ingin diletakkan dapat membuat penulis mengulang kembali *layout* pada elemen *typography* dan foto di dalam *artboard*. Kedua, ada beberapa foto yang ingin diubah oleh klien, namun penulis belum diberikan *file*-nya, sehingga penulis perlu menunggu kembali.

Melalui seluruh hambatan tersebut, solusi yang ditemukan oleh penulis adalah melakukan komunikasi kepada *Project Manager* untuk meminta kepastian pada isi informasi atau *copywriting* yang ingin ditampilkan dan foto-fotonya. Setelah dikomunikasikan dengan baik, maka penulis dapat melakukan finalisasi desain pada gambar 3.11 dengan lebih cepat dan memberikan hasil yang memuaskan kepada klien. Berikut adalah foto *mockup* yang penulis implementasikan melalui desain *final* dari *brand catalogue* Titisan bila telah dicetak.



Gambar 3.9 *Mockup Brand Catalogue* Titisan

Setelah melakukan proses perancangan *brand catalogue* ini, penulis dapat memahami bahwa penting untuk merancang desain secara konsisten pada sebuah *brand*, sehingga target audiens dapat mudah mengetahui *brand* tersebut. Proses pengerjaan yang bertahap pada proyek ini juga membantu penulis dalam memahami bahwa tahapan-tahapan tersebut penting untuk menciptakan hasil desain yang efektif, terstruktur, dan visual yang menyentuh emosional serta fungsional dari produk yang dijual oleh Titisan. Maka dari itu, identitas *brand* dari Titisan akan lebih kuat dibenak audiens.

3.3.1.2 Social Media Titisan

Social media adalah sebuah *platform* berbentuk digital yang menyediakan berbagai konten, fitur untuk berinteraksi, serta mempermudah penggunanya dalam menemukan informasi berbagai macam. Tujuan utama penggunaan *social media* pada *marketing brand* Titisan adalah untuk meningkatkan *awareness* target audiens dan mempromosikan produk-produk yang dijual. Adanya *social media* dapat mempermudah Titisan menjangkau target yang lebih luas. Penting bagi Titisan untuk memahami tren pasar dan konten yang *relate* dengan audiensnya. Maka dari itu, diperlukan *Brand Strategist*, *Project Manager*, dan *Graphic Designer* untuk merancangnya.

1. Tahap Briefing

Seperti pada perancangan proyek sebelumnya, tahapan awal dalam seluruh perancangan adalah *briefing*. Penulis mendapatkan *briefing* melalui aplikasi Lark oleh *Project Manager* yang menangani *brand* Titisan ini. Proyek *social media* dari *brand* Titisan ini umumnya dilakukan oleh penulis setiap minggu. Pada *brief* yang telah diberikan, terdapat 5 bagian di dalamnya, yang terdiri dari *scene*, *copy writting*, *visual reference*, *talent/props*, dan *notes*.

Perancangan *social media* Titisan ini didasari oleh karakteristik target audiens yang sama dengan perancangan *brand catalogue*. Konsep desain yang digunakan adalah minimalis, simpel, dan elegan untuk menciptakan kesan modern serta sesuai dengan preferensi visual pada target audiens. Selain itu, penulis mendapatkan *copywriting* melalui *Project Manager* yang singkat dan padat untuk memudahkan audiens dalam memahami pesan.

2. Tahap *Brainstorming*

Setelah membaca *brief* yang diberikan oleh *Project Manager*, maka selanjutnya adalah tahapan *brainstorming*. Pada tahapan ini, penulis perlu memperhatikan referensi yang telah diperhatikan dan memiliki konsep yang sama dengan gaya desain Titisan. Berikut adalah tampilan *visual reference* yang diberikan oleh *Project Manager*.



Gambar 3.10 Tahap *Brainstorming Social Media* Titisan

Melalui referensi tersebut, penulis lebih mudah menentukan foto yang telah disediakan untuk disusun tata letaknya pada *artboard* Adobe Illustrator. Selain itu, terdapat pula *key visual* yang telah diberitahukan oleh *Art Director*, seperti penggunaan *font*, *effect*, ukuran *artboard*, serta *mood* dari *brand* Titisan. Konsep *brand* ini secara garis besar adalah simpel, elegan, dan minimalis. Melalui tahapan ini, penulis dipermudah dalam proses selanjutnya, yaitu perancangan atau digitalisasi dari konten *social media*.

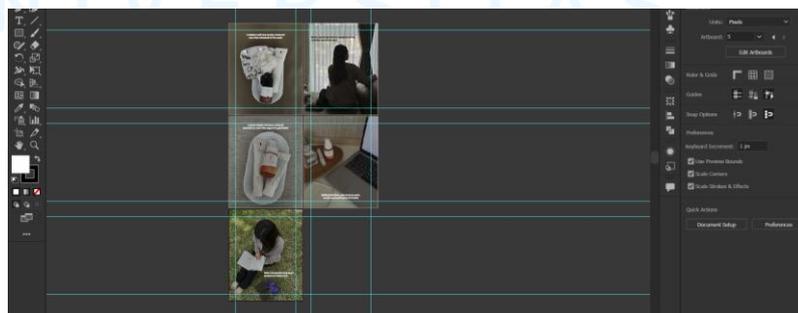
3. Tahap Perancangan

Tahapan selanjutnya adalah perancangan. Penulis mulai mengimplementasikan referensi, hasil riset, dan *brief* yang telah diberikan menjadi desain *post feeds* Instagram. Selama proses perancangan ini, penulis menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dengan ukuran *feeds* Instagram, yaitu 3:4 atau 1080x1350 *pixel*. Berikut adalah teknis yang penulis gunakan.

Tabel 3.2 Teknis Perancangan *Social Media* Titisan

No.	Elemen Desain	Detail
1.	Aplikasi	Adobe Illustrator
2.	Ukuran <i>Art Board</i>	3:4 atau 1080x1350 <i>pixel</i>
3.	Mode Warna	RGB
4.	<i>Grid</i>	<i>Single Column Grid</i>
5.	<i>Effect</i>	<i>Outer Glow</i>

Seluruh ide yang telah penulis kembangkan pada tahapan selanjutnya akan diimplementasikan dengan elemen desain yang dibutuhkan. Elemen tersebut terdiri dari teks dan foto. Foto yang penulis gunakan pada perancangan ini terdapat dari dua sumber, yaitu *online* dan hasil foto tim media. Seperti pada perancangan *brand catalogue*, penulis menggunakan *font* serta *color palette* yang sama untuk menjaga konsistensi dan nilai dari *brand* Titisan. Selain itu, teks yang ada pada seluruh *feeds* Instagram Titisan ini memiliki *effect outer glow*. Berikut adalah tampilan perancangan *feeds* Instagram dari *brand* Titisan.



Gambar 3.11 Tampilan Perancangan *Feeds* Instagram Titisan

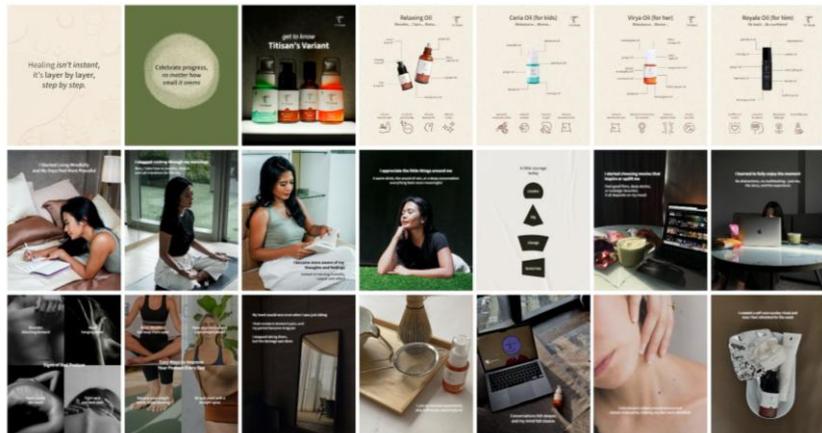
Melalui teknis pada tabel 3.2, diketahui bahwa *single column grid* penting penulis gunakan agar tata letak teks dan foto dapat disusun dengan rapih. Pada seluruh perancangan, penulis menggunakan *single column grid* dengan ukuran 100 *pixel* pada masing-masing sisi. Selain itu, penulis selalu membuat *file* baru pada setiap perancangan *feeds* yang diperlukan oleh Titisan. Hal ini penulis lakukan agar penyimpanan *file* lebih rapih dan ketika diperlukan serta mudah ditemukan.

4. Tahap Asistensi

Setelah seluruh desain *feeds* Instagram penulis selesaikan, maka tahapan selanjutnya adalah melakukan asistensi. Tahapan ini penulis lakukan dengan menggunakan metode yang sama, yaitu menggunakan aplikasi Lark sebagai medianya. Melalui aplikasi tersebut, penulis mengirimkan *file low resolution* kepada *Art Director* dan *Project Manager*. Setelah dilakukan asistensi, maka selanjutnya *Project Manager* akan mengirimkan *review* kepada Titisan. Melalui tahapan ini dapat membantu penulis untuk memahami keinginan klien dan menghasilkan desain yang sesuai dengan *brief* serta *value* dari *brand* tersebut.

5. Tahap Revisi dan Finalisasi

Tahapan selanjutnya adalah melakukan revisi dan finalisasi. Pada proyek perancangan desain *social media* Titisan ini, penulis akan melakukan revisi desain ketika diperlukan dan di *mention* pada aplikasi Lark oleh *Project Manager*. Namun, ketika hasil desain sudah aman atau telah di revisi, maka selanjutnya adalah mengirimkan *final* desain kepada klien melalui *Project Manager* pada aplikasi Lark. Berikut adalah beberapa hasil desain dari proyek *social media* Titisan.



Gambar 3.12 *Final Desain Social Media Titisan*

Ada pun tantangan dan hambatan yang penulis hadapi selama proses perancangan ini. Pertama, penulis perlu memperhatikan secara *detail*, sehingga tidak mengubah nilai atau konsistensi desain dari Titisan. Kedua, penulis terkadang perlu menunggu *file* aset foto yang akan digunakan pada *feeds*. Seperti pada perancangan desain *brand catalogue*, penulis menemukan solusinya dengan melakukan komunikasi bersama dengan *Art Director* dan *Project Manager*. Adanya komunikasi tersebut dapat membantu penulis menentukan keputusan kedepannya dalam mendesain *feeds* Instagram Titisan.

Melalui proyek desain ini, penulis mempelajari bahwa penting untuk merancang desain dengan memperhatikan *brief*, namun tetap diperlukan untuk melakukan eksplorasi. Hal ini dikarenakan, dengan eksplorasi gaya desain yang serupa dapat membantu penulis mengembangkan kreativitas. Selama perancangan penulis diberikan *feedback* oleh *Art Director* bahwa *brief* hanya dijadikan acuan, namun tidak perlu diikuti persis. Selain itu, penulis mempelajari bahwa walaupun tahapannya sederhana, namun penting untuk menjaga keberhasilan dari *social media* Titisan. Mengacu pada hal tersebut, maka hasil dari desain

yang dirancang akan memiliki kebaruannya sendiri dan tetap menjaga konsistensi dari nilai pada *brand* Titisan tersebut.

3.3.1.3 Collateral Event Titisan

Proyek terakhir pada *brand* Titisan adalah *collateral* pada *event* Titisan *Experiences Ep 1*. Acara ini memiliki aktivitas di dalamnya yang dapat dilakukan oleh target, yaitu yoga di pagi hari. Melalui acara ini, Titisan melakukan promosi juga terhadap produk yang diproduksi, yaitu minyak aromaterapi yang dapat membantu relaksasi penggunanya. *Collateral* merupakan sebuah desain yang diperlukan oleh *brand* dalam melakukan promosi, konten, dan komunikasi atau informasi kepada targetnya. Umumnya media *collateral* ini berbentuk poster, media sosial, dan lain-lain. Tujuan dari perancangan ini untuk menyampaikan informasi acara yang diadakan oleh Titisan kepada target audiensnya. Tahapan perancangan yang dilakukan oleh penulis sejalan atau setahap pada proyek-proyek sebelumnya.

1. Tahap Briefing

Tahapan pertama yang dilakukan oleh penulis adalah mendapatkan *briefing* yang dipaparkan oleh *Art Director* dan *Project Manager* melalui aplikasi Lark. Pada *briefing* tersebut, penulis mendapatkan tugas merancang desain poster *event* berukuran A2 dan A6, *rundown*, dan *signage*. *Brief* yang diberikan memiliki susunan yang rapih, asehingga mempermudah penulis dalam memahami keseluruhan *detail*-nya. Target yang dituju merupakan target yang sama dengan perancangan sebelumnya. Hal ini dikarenakan perancangan desain masih berada dalam satu *brand* yang sama. Penting bagi penulis untuk menjaga konsistensi desain.

Selain itu, *Art Director* menyampaikan arahan secara langsung sebagai tambahan terkait referensi desain yang digunakan selama perancangan ini. Referensi tersebut adalah

sebuah desain yang memadukan elemen ilustrasi dan tipografi. Penulis menjadikan referensi tersebut sebagai acuan selama perancangan desain ini.

2. Tahap *Brainstorming*

Setelah penulis memahami *brief* dari tugas yang diberikan, maka selanjutnya adalah melakukan *brainstorming*. Penulis melakukan tahapan ini bersama dengan *Art Director* agar perancangan desain lebih efektif dan terarah. *Art Director* memberikan beberapa referensi yang dapat digunakan oleh penulis sebagai acuan dalam proyek ini. Berikut adalah beberapa referensi yang telah diberikan.



Gambar 3.13 Tahap *Brainstorming Collateral Event* Titisan

Melalui referensi yang telah diberikan, penulis lebih memahami kombinasi ilustrasi dan tipografi yang diinginkan oleh *Art Director*. Penulis diberikan kebebasan dalam mengeksplorasi gaya desain, namun tetap masih mengacu pada referensi dan identitas visual dari Titisan. Disampaikan juga bahwa gaya desain pada *event* ini dapat dirancang lebih berwarna, variatif, dan penggunaan *font* yang berbeda. Selain itu, dikarenakan acara utama dari Titisan adalah yoga, maka ilustrasi yang akan dirancang oleh penulis adalah wanita dengan pose yoga.

3. Tahap Perancangan

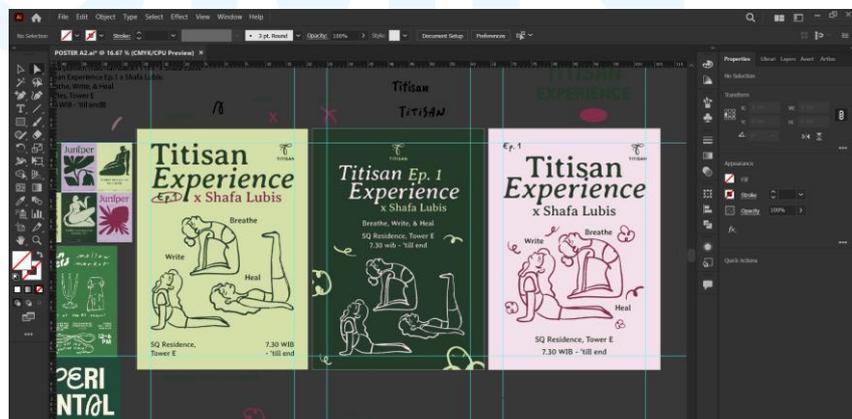
Tahapan selanjutnya adalah melakukan implementasi terhadap *brief* dan hasil dari *brainstorming* yang telah dilakukan

oleh penulis sebelumnya. Pada tahapan ini, penulis menggunakan dua aplikasi selama perancangan berlangsung, yaitu Procreate dan Adobe Illustrator. Pada aplikasi Procreate penulis gunakan sebagai aplikasi untuk merancang ilustrasi pose wanita dengan aktivitas yoga dan aplikasi Adobe Illustrator dalam menyusun tata letak ilustrasi dan teks. Berikut adalah teknis perancangan *collateral event Titisan Experience Ep 1*.

Tabel 3.3 Teknis Perancangan *Collateral Event Titisan*

No.	Elemen Desain	Detail
1.	Aplikasi	Procreate & Adobe Illustrator
2.	Ukuran <i>Art Board</i>	A2 & A6
3.	Mode Warna	CMYK
4.	<i>Grid</i>	<i>Single Column Grid</i>
5.	Ilustrasi	<i>Line Art</i>
6.	<i>Font</i>	Averia Serif Libre

Mengacu pada tabel teknis di atas, penulis merancang desain dengan *file* yang berbeda, terdiri dari 3 *file*, yaitu dengan *arboard* berukuran A2 untuk poster, A6 untuk *rundown*, dan A2 untuk *signage*. Setelah membuat *artboard*, penulis menentukan mode warna yang digunakan selama perancangan adalah CMYK. Hal ini dikarenakan *collateral* ini akan dicetak, sehingga hasil dari warna yang diciptakan tidak melenceng.



Gambar 3.14 Perancangan *Collateral Event Titisan*

Mengacu pada gambar 3.19, penulis menentukan *grid* selama perancangan dengan menggunakan *single column grid*. Hal ini memiliki tujuan untuk menghasilkan tata letak yang fokus pada bagian tengah atau konten utama. Selain itu, *grid* ini dapat membantu memastikan informasi atau teks yang ditampilkan dapat terlihat dengan jelas dan rapih oleh audiens.

PENULTIMATE

The spirit is willing but the flesh is weak

SCHADENFREUDE

3964 Elm Street and 1370 Rt. 21

The left hand does not know what the right hand is doing

Gambar 3.15 *Font* Perancangan *Collateral Event* Titisan

Font yang digunakan selama perancangan ini adalah *Averia Serif Libre*. Tujuan penulis menggunakan *font* ini dikarenakan memiliki kesan atau karakteristik yang emosional, hangat, dan terlihat seperti buatan tangan. Selain itu, penggunaan *font* ini dapat menjaga keterbacaan audiens agar nyaman dalam membaca informasi yang ditampilkan.



Gambar 3.16 *Color Palette* Perancangan *Collateral Event* Titisan

Untuk penggunaan warna pada perancangan ini penulis menggunakan *color palette* yang telah ditampilkan pada gambar 3.21. Tujuan dari penggunaan warna ini karena memiliki kesan yang hangat, tenang, dan alami. Warna-warna tersebut juga sesuai dengan konten yang penulis angkat, yaitu yoga dan minyak esensial. Penting bagi penulis untuk menentukan perbedaan warna yang kontras antara ilustrasi, latar belakang, dan teks.

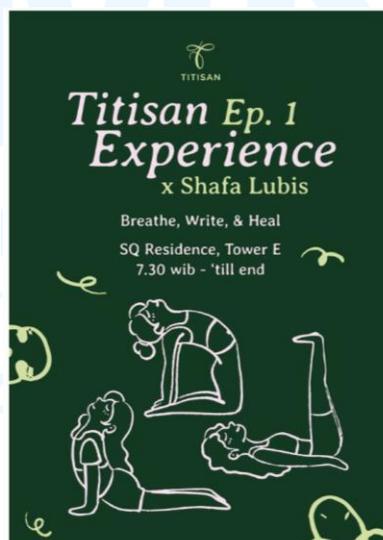
4. Tahap Asistensi

Setelah penulis menyelesaikan desain, maka tahapan selanjutnya adalah melakukan asistensi kepada *Art Director* dan *Project Manager*. Hal ini penting dilakukan agar desain yang dirancang sesuai dengan *brief* dan referensi yang diinginkan. Berikut adalah tampilan Aplikasi Lark penulis pada tahapan ini.

Penulis selalu memberikan bentuk *file* yang sama ketika proses asistensi, yaitu PNG dengan resolusi rendah atau *export for screen*. Hal ini dilakukan untuk menghindari proses *preview* yang lama. Pada proyek ini, hasil desain akhir penulis tidak diperlukan revisi kembali, karena sudah menghasilkan desain yang sesuai dengan *brief* dan klien.

5. Tahap Revisi dan Finalisasi

Pada tahapan sebelumnya, dipaparkan bahwa penulis tidak perlu melakukan proses revisi dikarenakan hasil sudah sesuai dengan *brief*. Maka dari itu, pada tahapan selanjutnya penulis perlu mengirimkan *final design* kepada *Project Manager* dan *Art Director*. Berikut adalah *final design* dari perancangan poster dengan ukuran A6 dan A3, *rundown* ukuran A6, dan *signage* dengan ukuran A3.



Gambar 3.17 Desain Poster A3 yang Terpilih

Melalui 3 alternatif desain yang telah penulis rancang sebelumnya, klien telah memilih desain dari poster A3, yaitu pada gambar 3.24 di atas. Hal ini karena klien ingin penyusunan tata letak dari *typography* dan ilustrasi berada di *center*. Pada finalisasi desain poster tersebut, penulis menggunakannya sebagai *key visual* dan acuan dalam merancang desain *collateral* lainnya, seperti *signage* dan *rundown*. Berikut adalah finalisasi desain secara keseluruhan.



Gambar 3.18 Final Desain Perancangan Collateral Event Titisan

Melalui gambar di atas, penulis menggunakan warna, *font*, dan ilustrasi yang sama. Hal ini dilakukan untuk menjaga konsistensi dari rangkaian desain dan acara *Titisan Experience Ep 1*. Ketika penulis merancang desain-desain tersebut, penulis tidak mengalami hambatan atau tantangan di dalamnya. Namun, penulis mempelajari bahwa penting untuk menyusun atau merancang tata letak dari *font* dan ilustrasi yang mudah dilihat oleh target. Judul utama dari “*Titisan Experience Ep 1*” perlu dirancang dengan ukuran yang lebih besar, sehingga menimbulkan *emphasis* pada karya desain. Selain itu, penggunaan warna kontras pada latar dan elemen di atasnya penulis gunakan untuk memberikan kesan visual yang menonjol, menarik perhatian target, dan elemen desain terlihat lebih mudah

dibedakan. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan hierarki dari keseluruhan visual yang jelas.

Selama proses magang berlangsung, penulis mendapatkan kesempatan untuk menyelesaikan atau terlibat dalam proses perancangan *brand catalogue*, *social media*, hingga *collateral event* untuk *brand* Titisan. Melalui proyek ini, penulis mendapatkan beragam pembelajaran di dalamnya, seperti memahami kebutuhan desain dalam perancangan *social media*, *brand catalogue*, ataupun *collateral event*. Selain itu, penulis juga dapat menemukan solusi dari segala hambatan dan tantangan yang terjadi selama proses mendesain berlangsung. Penulis diajarkan untuk memahami *brief* dan kebutuhan yang diinginkan oleh klien, mengimplementasikan hasil *brainstorming* menjadi sebuah karya, dan menggunakan teori serta *skill* yang telah penulis dapatkan selama masa perkuliahan berlangsung.

Selain menambah wawasan dan *skill* penulis, proyek ini juga mengajarkan penulis dalam tahapan bekerja di dunia kerja dengan runtun dan rapih. Diawali dengan *brief* dan *references* yang diberikan oleh *Project Manager* serta *Art Director* hingga *final design*. Penulis memahami bahwa melakukan komunikasi dengan sesama anggota penting dilakukan, agar hasil desain dapat terselesaikan dengan efektif.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Ada pula proyek atau tugas tambahan yang penulis kerjakan selama proses magang berlangsung. Tugas tambahan ini merupakan proyek yang penulis kerjakan secara singkat seperti pengerjaan konten visualnya saja. Proyek tersebut terdiri dari pengerjaan *collateral* Teman Startup Club, *event* The Commons TS Club, Teman Startup media, *label* kemasan *brand* Haluu, *brand* Mirae, dan *brand* Ichitan. Masing-masing proyek yang penulis kerjakan memiliki *brief* dan tugas yang berbeda. Berikut adalah detail dari pemaparan masing-masing proyek/tugas tambahan selama magang.

3.3.2.1 Proyek *Collateral* Teman Startup Club

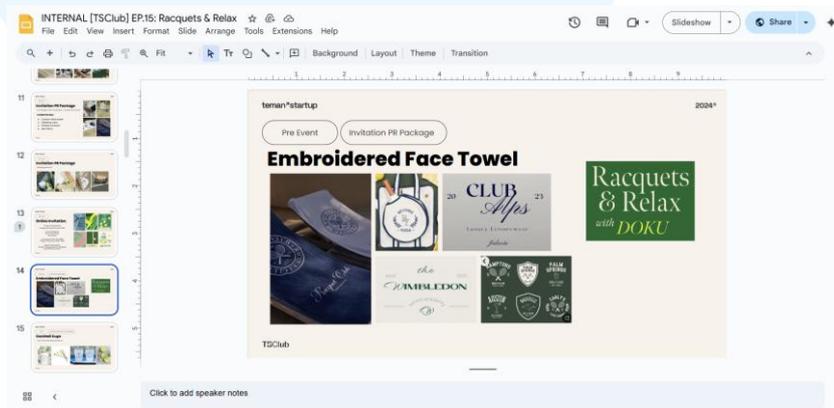
Teman Startup memiliki sebuah acara atau kegiatan yang dilakukan dua hingga tiga kali dalam sebulan. Acara ini diadakan untuk membantu para pendiri *startup* atau bisnis bertemu di satu tempat untuk membangun relasi dengan lainnya. Kegiatan yang dilakukan umumnya seperti olahraga, makan, dan lainnya. Selama pelaksanaan magang berlangsung, penulis telah ikut berkontribusi empat kali TS Club dalam perancangan desain *collateral*-nya. Empat kegiatan dari TS Club tersebut terdiri dari, TS Club Ep 15 dengan tema *Padel*, TS Club dengan Grainsly, Little TS Club dengan Morningsol, dan TS Club dengan Oppo. Seluruh perancangan tersebut memiliki tahapan yang sama, sehingga penulis akan memaparkan seluruh hasil akhir dari desain proyek pada tahapan revisi dan finalisasi sebagai berikut.

1. Tahap *Briefing*

Tahapan awal dalam perancangan ini adalah *briefing* bersama dengan *Brand Manager*, *Briefing* proyek ini biasanya dilakukan dengan menggunakan aplikasi WhatsApp atau berkomunikasi secara langsung. Informasi yang disampaikan seperti tujuan kegiatan dan kebutuhan desain secara menyeluruh. Ketika *briefing* telah disampaikan secara jelas dan sudah dipahami oleh penulis, maka akan dilanjutkan ke tahapan *brainstorming*. Tahapan ini umumnya dilakukan bersama dengan *Brand Manager* dan *Graphic Designer Fulltime*. Konsep dari perancangan ini disampaikan bahwa target kegiatan Teman Startup Club adalah *brand owner* dengan usia muda atau Gen Z. Melalui hal tersebut, penting bagi penulis untuk merancang desain dengan menggunakan pendekatan visual yang *fun*, *friendly*, dan tipografi yang dikombinasi.

2. Tahap *Brainstorming*

Pada tahapan ini, *Brand Manager*, *Art Director*, *Graphic Designer Fulltime*, dan penulis melakukan diskusi bersama untuk membahas ide dan konsep. Pelaksanaan diskusi ini selalu berkaitan dengan kegiatan yang diadakan, misalnya olahraga *Padel*, maka konsep visual yang dirancang berkaitan dengan *Padel*. Ketika hasil ide dan konsep telah dibahas secara bersama dan mendapatkan hasil, selanjutnya adalah melakukan tahapan implementasi. Penulis dan *Graphic Designer Fulltime* melakukan pembagian tugas dalam perancangan *collateral*-nya dengan pembagian yang sama rata atau adil. Berikut adalah tampilan dari *brief* hingga ide dan konsep yang dirancang dengan menggunakan *slides* secara bersama.



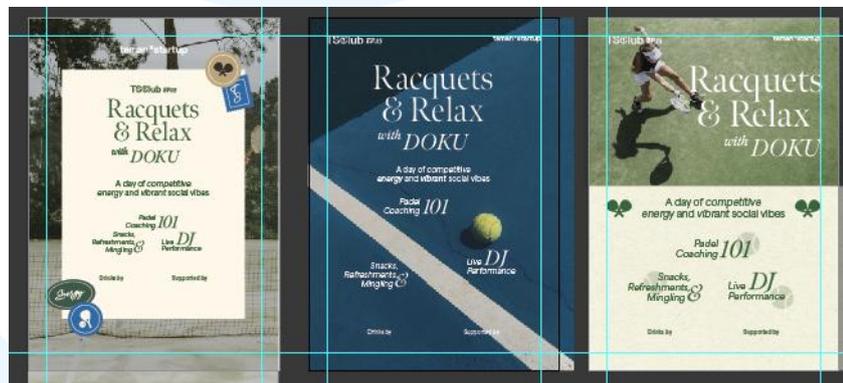
Gambar 3.19 Tahap *Brainstorming Collateral* TSClub

Melalui gambar tersebut, seluruh catatan yang penting seperti *brief*, ide, dan referensi tersimpan dengan rapih sehingga proses perancangan akan lebih mudah dikerjakan. Hal ini dikarenakan ketika penulis ingin kembali melihat *brief* atau *copywriting* dan referensinya, maka penulis akan membuka *slides* dan mulai merancang. Pada tahapan ini membantu penulis lebih cepat dan efektif dalam proses perancangannya.

3. Tahap Perancangan

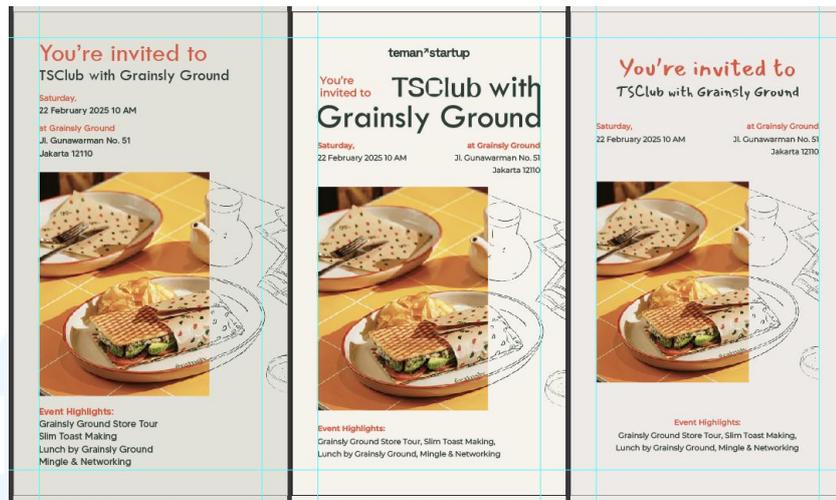
Selanjutnya adalah tahap perancangan. Penulis menggunakan aplikasi Adobe Illustrator selama perancangan dengan tetap memperhatikan *slides* sebagai acuannya. Seluruh aset foto penulis dapatkan melalui *online sources* bernama Envato. Teman Startup telah berlangganan dengan Envato, sehingga tim produksi akan lebih mudah mendapatkan elemen desain hingga aset foto untuk dirancang menjadi sebuah karya.

Pada proyek ini, penulis merancang seluruh *collateral*-nya, seperti *standing A2 banner*, *face towel*, *packaging face towel*, *online invitation* dan poster A2. Penulis merancang masing-masing *collateral* menggunakan beragam *file* juga, dengan tujuan agar *file* tidak tercampur satu dengan yang lainnya. Berikut adalah tampilan dari proses perancangan seluruh desain *collateral* TS Club yang telah penulis kerjakan selama melakukan kegiatan magang di Teman Startup.



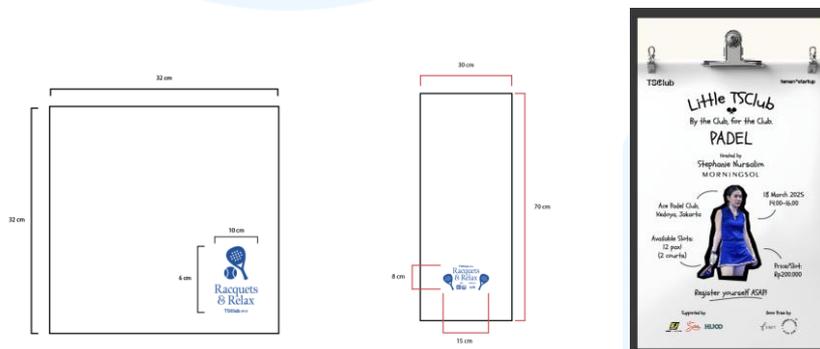
Gambar 3.20 Perancangan *Collateral* TS Club Ep 15

Melalui gambar di atas, penulis telah merancang 3 alternatif desain *collateral* dari kegiatan TS Club *episode* 15. Penulis merancang menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dengan *single column grid*. Alternatif desain pertama merupakan desain yang terpilih, karena desain memiliki tata letak yang bersih dan terstruktur rapi dan sesuai dengan tema.



Gambar 3.21 Perancangan *Collateral* TS Club with Grainsly

Selanjutnya, penulis juga merancang *online invitation* dengan ukuran Instagram *story*. Penulis merancang 3 alternatif desain dan akan dipilih oleh *Brand Manager* serta pihak dari Grainsly. Opsi kedua atau desain yang berada di tengah merupakan desain yang terpilih dengan alasan memiliki keseimbangan visual yang proporsional dan terstruktur.



Gambar 3.22 Perancangan *Collateral* TS Club Padel

Terakhir, penulis merancang *online invitation* untuk Little TS Club dan desain handuk serta kemasan untuk padel. Melalui gambar tersebut, penulis menggunakan ukuran *artboard* A2 atau 42 cm x 59,4 cm. Penulis juga menggunakan *single column grid* selama perancangan, sehingga proses dalam menyusun gambar, *font*, dan *icon* lebih mudah dan cepat. Berikut adalah tabel teknis perancangan *collateral* TS Club.

Tabel 3.4 Teknis Perancangan *Collateral* TSClub

No.	Elemen Desain	Detail
1.	Aplikasi	Adobe Illustrator
2.	Ukuran <i>Art Board</i>	A2 <i>Potrait</i> dan 32 cm x 32 cm untuk <i>face towel</i> , 1080 x 1920 piksel untuk <i>online invitation Padel</i> dan Grainsly, serta A6
3.	Mode Warna	RGB dan CMYK
4.	<i>Grid</i>	<i>Single Column Grid</i>

Selama proses perancangan, penulis menyusun tata letak dari *font* dan gambar disesuaikan kembali dengan *brief* dan hasil eksplorasi penulis selama *brainstorming*. Penting bagi penulis untuk memperhatikan hirarki dari audiens dalam memperhatikan hasil desain. Penulis mendapatkan pemahaman baru bahwa dalam meletakkan elemen desain dapat dilakukan sebebaskan mungkin. Sebelumnya, penulis menyusun teks secara monoton seperti *align center* saja. Namun, melalui proyek ini penulis dapat mempelajari bahwa penyesuaian terhadap *mood* atau *value* dari konten dan ketertudahan dalam membaca informasi di dalamnya penting untuk dipelajari.

4. Tahap Asistensi

Setelah penulis menyelesaikan seluruh desain *collateral* dari TSClub, maka selanjutnya adalah melakukan asistensi. Tahapan ini penulis lakukan dengan cara mengirimkan *low quality file* kepada *Brand Manager* melalui aplikasi WhatsApp. Selain itu, penulis juga dapat melakukannya dengan *preview* kepada *Graphic Designer Fulltime* ataupun *Art Director*. Pada proyek ini, seluruh revisi yang diberikan juga penulis dapatkan melalui aplikasi WhatsApp oleh *Brand Manager*.

5. Tahap Revisi dan Finalisasi

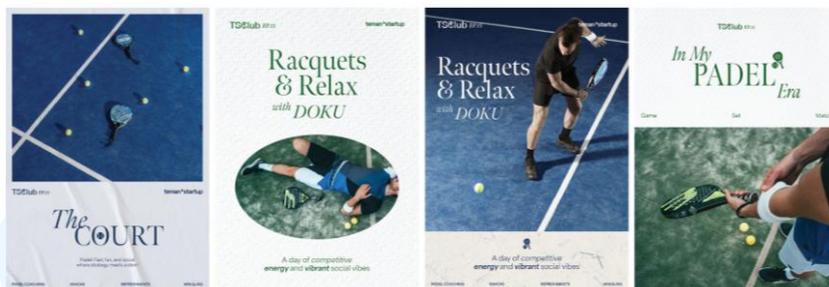
Setelah penulis menyelesaikan seluruh desain dengan optimal dan telah di *review*, maka selanjutnya adalah tahapan revisi dan finalisasi. Penulis mendapatkan revisi melalui *Brand Manager* atau pun *Fulltime Graphic Designer*. Pada proyek ini, penulis selalu melakukan proses revisi terlebih dahulu melalui *brief* yang telah diberikan kembali oleh *Brand Manager*. Umumnya revisi terletak pada *layout* elemen desain dan *copywriting* atau *update* informasi atau logo yang diletakkan pada desain. Berikut adalah hasil dari finalisasi pada seluruh desain yang telah penulis kerjakan selama proses magang dan proyek ini berlangsung. Pada finalisasi ini terdapat penjabaran mengenai revisi apa saja yang telah penulis kerjakan.



Gambar 3.23 Finalisasi *Banner A2* proyek *Collateral TSClub*

Pada *banner A2* ini, penulis melakukan revisi pada bagian *copywriting* yang telah diperbaiki oleh *Brand Manager*. Selama proses perancangan ini, penting bagi penulis untuk memperhatikan *readability* audiens ketika melihat *banner* ini. Tujuan adanya *banner* ini adalah untuk menandakan di tempat lokasi bahwa sedang ada kegiatan “Racquets & Relax with DOKU”. Melalui 3 *banner* tersebut, opsi pertama atau yang paling kiri adalah *banner* yang digunakan atau di cetak ketika acara berlangsung. Kedua opsi lainnya merupakan desain

alternatif yang penulis rancang. Selanjutnya adalah finalisasi dari perancangan poster dengan ukuran A2 sebagai berikut.



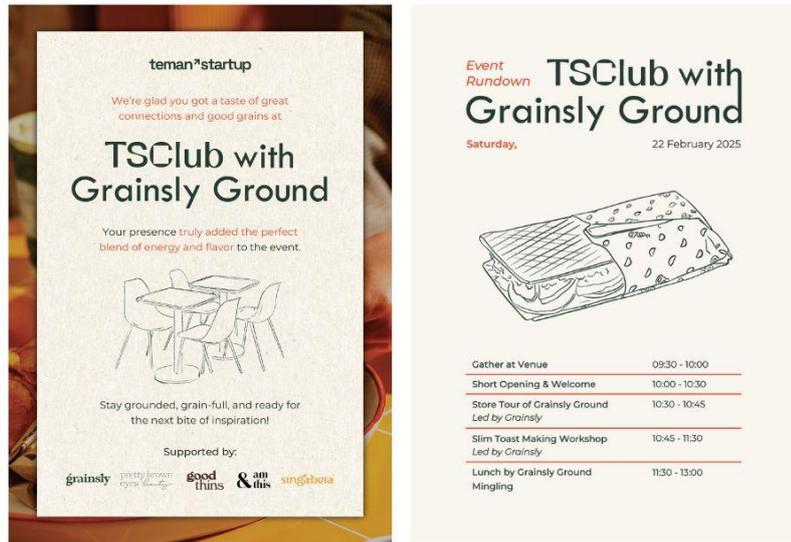
Gambar 3.24 Finalisasi Poster A2 proyek *Collateral* TSClub

Selanjutnya penulis juga merancang poster berukuran A2. Tujuan perancangan poster ini adalah sebagai dekorasi ketika kegiatan sedang berlangsung. Poster ini ditempel di sekitar ruangan yang mendekati lokasi kegiatan tersebut. Adanya poster ini dapat menandakan bahwa lokasi tersebut merupakan lokasi dari kegiatan Padel dari TSClub 15.



Gambar 3.25 Finalisasi kemasan Racquets & Relax *Collateral* TSClub

Selanjutnya penulis juga merancang desain kemasan untuk handuk pada kegiatan ini. Kegiatan utama dari “Racquets & Relax” adalah Padel, sehingga handuk dapat dijadikan produk yang ada di dalam *goodie bag*. Pada desain ini, penulis mendapatkan revisi pada bagian logo sponsor. Setelah perancangan ini selesai dilakukan finalisasi, penulis mengirimkan *final design* kepada *Brand Manager* melalui aplikasi Lark.



Gambar 3.26 Finalisasi TSClub dengan Grainsly

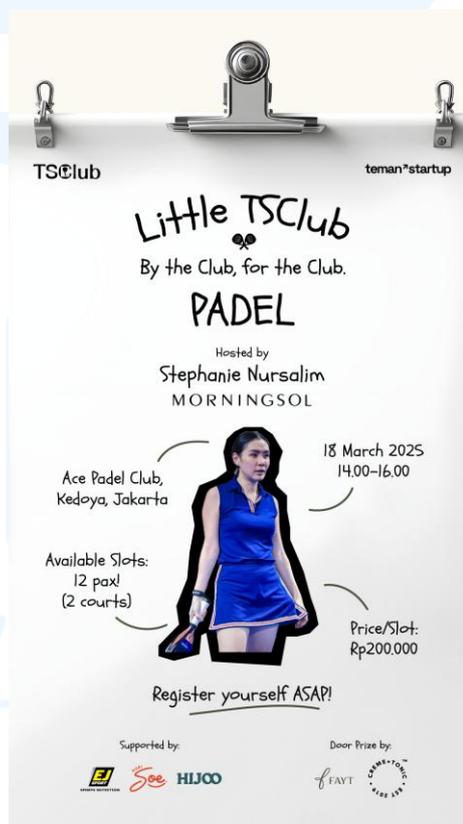
Ada pun perancangan desain dan ilustrasi untuk kegiatan TS Club dengan Grainsly. Penulis merancang *online invitation*, *rundown*, poster A2, dan poster A6. Pada perancangan ini penulis diberikan *brief* untuk melakukan kombinasi antara ilustrasi, foto, dan desain grafis. Penulis juga menambahkan tekstur pada desain agar tidak terlihat terlalu simpel atau sederhana. Berikut adalah tampilan finalisasi dari *online invitation* dan *banner A2*.



Gambar 3.27 Finalisasi Online Invitation dan Banner A2

Melalui proses perancangan sebelumnya, telah disampaikan bahwa *online invitation* yang terpilih adalah gambar pada 3.34 di atas. Hal ini dikarenakan *branding* dari Teman Startup dan Grainsly terlihat secara jelas dan memiliki komposisi desain yang proposional. Penulis merancang desain turunannya seperti *rundown*, *banner*, dan lainnya disesuaikan dengan gaya desain *online invitation* yang dipilih.

Selain itu, ada pula revisi yang diberikan pada perancangan ini adalah *copywriting* dari *Brand Manager*. Selama perancangan ini penulis mendapatkan *insight* bahwa penting untuk menyusun tata letak agar mudah dibaca oleh audiens. Setelah seluruh desain selesai, penulis mengirimkan *final design* dengan *format* PNG dengan menggunakan aplikasi Lark.



Gambar 3.28 Finalisasi *Little TSClub*

Selanjutnya penulis juga merancang desain *online invitation* untuk kegiatan *little TS Club*. Kegiatan ini merupakan

kegiatan perkumpulan para pebisnis dengan ruang lingkup kecil. Seperti pada perancangan desain yang lainnya, penulis mendapatkan revisi pada tata letak dan *copywriting*. Namun, penulis tidak merancang alternatif desainnya dikarenakan *Brand Manager* memerlukan desain *online invitation* ini dengan cepat. Revisi tersebut seperti tata letak judul “Little TSClub” menjadi poin utama pada desain ini.

Hambatan dan tantangan yang penulis hadapi selama perancangan ini terletak pada jangka waktu yang mepet dan cepat. Hal ini dapat mempengaruhi kerja penulis dalam mendesain karena penulis mengerjakannya dengan terburu-buru, sehingga tidak sempat melakukan eksplorasi desain dengan cepat. Melalui hambatan tersebut, solusi yang didapatkan adalah berkomunikasi dengan *Brand Manager* dan mengatur jadwal lebih baik, sehingga seluruh tugas bisa diselesaikan dengan tepat waktu. Penulis melakukan hal ini dikarenakan penulis tidak dapat merubah jadwal yang telah ditetapkan melalui kantor.

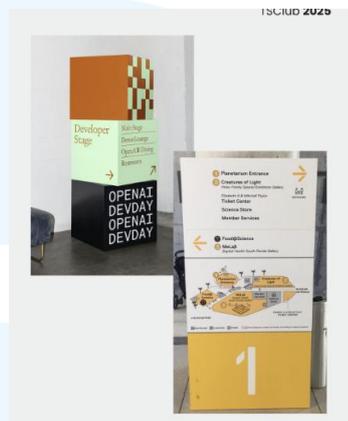
3.3.2.2 Proyek The Commons TSClub

The Commons merupakan sebuah kegiatan baru yang dirancang oleh Teman Startup. Kegiatan ini merupakan tempat yang dapat digunakan oleh *brands and owners* berinteraksi, membangun komunitas, koneksi, dan kolaborasi. Ada pun bazar atau *conference* yang terdiri dari, Run Run Run, Balance and Bond, The Mingle Bar, dan The Five Senses. Kegiatan ini diadakan dalam satu hari, yaitu pada tanggal 12 April 2025 di Open Door. Pada kegiatan ini penulis diberikan tugas dalam merancang *collateral*-nya yang terdiri dari, *cube*, poste A2, *signage*, *form*, dan lainnya. Berikut adalah pemaparan lebih mendalam.

1. Tahap *Briefing* dan *Brainstorming*

Pada perancangan ini, penulis mendapat *brief* melalui aplikasi WhatsApp oleh *Brand Manager*. *Brief* ini diberikan

dalam bentuk *link slides*. Proyek ini dikerjakan bersama dengan *Fulltime Graphic Designer*. Berikut adalah tampilan dari *brief* yang diberikan oleh *Brand Manager*.



Gambar 3.29 *Brief* Proyek The Commons

Pada *brief* tersebut, penulis telah mendapatkan arahan dengan lengkap. Hal ini dikarenakan pada *brief* telah diberikan *copywriting*, *references*, dan ukuran yang diinginkan. Penulis dapat merancang proyek ini dengan efektif dan cepat karena adanya *brief* yang lengkap. Konsep visual pada perancangan ini juga memiliki target yang sama seperti perancangan *collateral* Teman Startup Club. Hal ini dikarenakan kegiatan The Commons merupakan bagian di dalam Teman Startup Club.

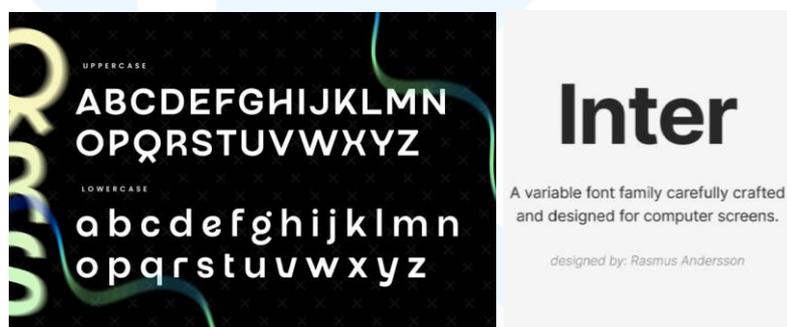
2. Tahap Perancangan

Penulis merancang proyek ini dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator. Seluruh *artboard* penulis sesuaikan kembali dengan *brief* yang diberikan. Kemudian, elemen visual pada perancangan ini diawali dengan ilustrasi yang dirancang oleh *Fulltime Graphic Designer* dan ditambahkan oleh penulis. Hal ini dilakukan agar ilustrasi tidak monoton pada desain. Namun, *style* ilustrasi penulis sesuaikan kembali pada hasil ilustrasi yang sudah ada. Berikut adalah teknis perancangannya.

Tabel 3.5 Teknis Perancangan Proyek The Commons TSClub

No.	Elemen Desain	Detail
1.	Aplikasi	Adobe Illustrator
3.	Mode Warna	CMYK
4.	<i>Grid</i>	<i>Single Column Grid</i>
5.	<i>Font</i>	Agency & Inter

Penulis merancang seluruh desain dengan menggunakan *single column grid*. Hal ini memiliki tujuan, agar seluruh konten yang ingin ditampilkan seperti teks dan ilustrasi dapat tersusun rapih di tengah. Fokus utama di tengah ini dapat mempermudah audiens dalam membaca informasi dan memahaminya. Sedangkan untuk penggunaan *font*, penulis menggunakan dua jenis, yaitu Agency dan Inter. Berikut adalah tampilan dari *font* yang penulis gunakan.



Gambar 3.30 *Font* Perancangan The Commons

Melalui *key visual* yang telah diberikan oleh *Fulltime Graphic Designer*, terdapat dua jenis *font*. Tujuannya sebagai pembeda dalam *headline* dan *body text*. *Font* Agency digunakan sebagai *headline* dan *font* Inter digunakan sebagai *body text* pada perancangan desain proyek The Commons ini. Berikut adalah berapa contoh dari tampilan proyek yang telah dirancang oleh penulis dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator.



Gambar 3.31 Tahap Perancangan The Commons

Selain itu, warna, *font*, dan gaya ilustrasi yang digunakan oleh penulis dalam perancangan ini telah disesuaikan dengan *key visual* yang dirancang oleh *Fulltime Graphic Designer*. Penulis merancang seluruh desain tersebut dengan menggunakan mode warna CMYK. Hal ini dikarenakan hasil desain akan dicetak dan diletakkan di *venue*. Setelah penulis menyelesaikan seluruh desain, maka selanjutnya adalah tahapan asistensi kepada *Fulltime Graphic Designer* dan *Brand Manager*.

3. Tahap Asistensi

Setelah seluruh desain selesai dirancang, penulis mengirimkan *final design* menggunakan *format* PNG melalui aplikasi Lark. Sebelumnya, penulis telah melakukan proses *review* kepada *Fulltime Graphic Designer* dan telah mendapatkan *feedback* pada desain yang telah dirancang. Pada tahapan ini, penulis mendapatkan revisi oleh *Brand Manager*, terkait tata letak, *copywriting*, dan penambahan logo.

4. Tahap Revisi dan Finalisasi

Selanjutnya adalah proses revisi dan finalisasi desain. Penulis melakukan perbaikan pada tata letak agar tersusun lebih rapih dan mudah terbaca oleh audiens. Penting bagi penulis untuk memahami ukuran *font* pada media yang akan dicetak, sehingga tidak terlalu besar ataupun kecil. Berikut adalah tampilan

finalisasi dari desain yang telah direvisi dan dilihat kembali oleh *Fulltime Graphic Design* dan *Brand Manager*.



Gambar 3.32 Finalisasi Desain Poster A2 The Commons

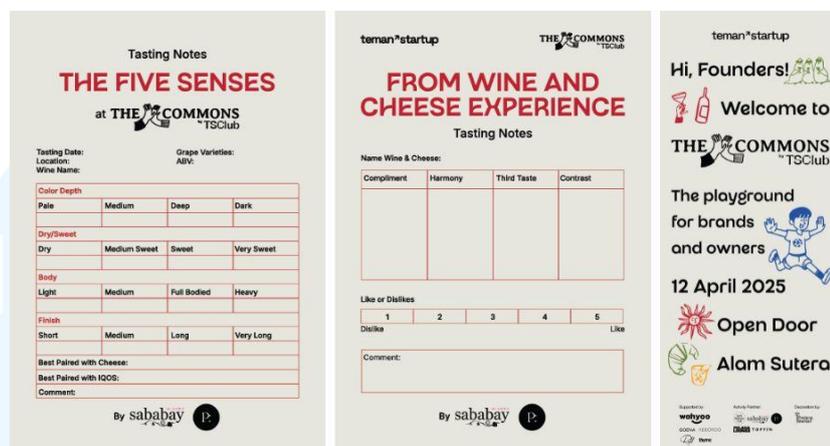
Pada finalisasi desain poster A2 tersebut, penulis menambahkan logo sesuai dari *brief* yang diberikan oleh *Brand Manager* melalui aplikasi Lark. Penting bagi penulis untuk menyusun kembali tata letak dari logo-logo yang ada pada bagian bawah poster. Ukuran dari masing-masing logo juga perlu diperhatikan sehingga tidak ada yang mendominasi.



Gambar 3.33 Finalisasi *Cube* The Commons

Tahap *finalisasi* dari desain *cube* tersebut mengalami beberapa revisi. Penulis perlu membesarkan ukuran dari *font* pada masing-masing sisi *cube*, sehingga mudah dibaca dari jarak yang

jauh. Penambahan logo The Commons pada salah satu sisi juga penting agar audiens memahami bahwa *cube* ini merupakan bagian dari acara/kegiatan The Commons.



Gambar 3.34 Finalisasi Desain *Form* dan *Welcome Board* The Commons

Pada finalisasi desain *form* dan *welcome board* di atas, penulis mendapatkan revisi pada bagian ukuran *font* judul dan *body text*. Penting bagi penulis untuk memperhatikan tata letak, sehingga audiens mudah membaca dan memahami informasi di dalam desain yang telah dirancang.



Gambar 3.35 Finalisasi *Signage* The Commons

Terakhir, penulis melakukan finalisasi terhadap desain *signage* The Commons. Pada finalisasi ini, penulis menambahkan ilustrasi pada masing-masing kegiatan di bagian bawah poster. Ada pun hambatan dan tantangan yang penulis alami selama proses mendesain. Pertama, penulis perlu mengikuti *key visual* yang telah dirancang oleh *Fulltime Graphic Deesigner*, sehingga perlu diperhatikan secara mendetail. Selain itu, ada beberapa

kesalah pahaman ketika penulis ilustrasi *map* yang ada pada *box*. Solusi yang penulis dapatkan adalah dengan cara meluruskan maksud dan tujuan yang diinginkan oleh *Brand Manager* dengan komunikasi secara langsung. Kemudian untuk *key visual*, penulis perlu meminta aset ilustrasi dan *font* yang telah digunakan oleh *Fulltime Graphic Designer*, sehingga desain yang dihasilkan konsisten dan selaras.

Pada proyek ini, penulis diingatkan kembali pada cara meletakkan *font* yang benar sesuai dengan alur bacanya. *Fulltime Graphic Designer* dari Teman Startup memberikan penulis sebuah saran bahwa ukuran *font* dari *copywriting* yang utama perlu dibuat lebih besar dari yang lainnya. Ketika proses finalisasi sudah selesai, penulis mengirimkan *file* PNG kepada *Brand Manager* melalui aplikasi Lark dan WhatsApp.

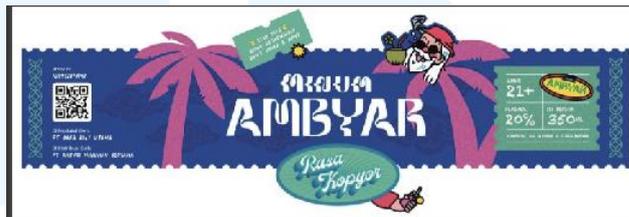
3.3.2.3 Proyek *Label* Kemasan Haluu

Ada pun proyek perancangan *label* kemasan. Haluu merupakan *brand* yang menjual dan memproduksi minuman alkohol dengan beragam rasa, seperti kopyor, klepon, dan lainnya. Pada proyek ini, penulis melakukan pembagian tugas bersama dengan *Fulltime Graphic Designer*. Penulis mendapatkan tugas merancang *label* kemasan dengan rasa *jasmine tea*. Sebelum perancangan, penulis bersama dengan *Fulltime Graphic Designer* merancang satu *key visual* untuk kemasan ini dengan rasa kopyor. Setelah dilakukan proses asistensi dengan klien melalui *Project Manager*, maka selanjutnya adalah menyelaraskan seluruh rasa dengan desain yang sama. Berikut adalah pemaparan yang lebih mendalam terhadap proyek *jasmine tea*.

1. Tahap *Briefing* dan *Brainstorming*

Perancangan ini diawali dengan *briefing* melalui *Project Manager* menggunakan aplikasi Lark. Penulis dan *Fulltime Graphic Designer* perlu merancang desain sesuai dengan *brief*.

Selain itu, konsep visual pada perancangan memiliki warna yang kontras, tipografi yang *playful*, dan elemen desain menggunakan ilustrasi. Hal ini dikarenakan target audiens yang dituju adalah usia dewasa awal atau 20 tahun ke atas. Berikut adalah referensi desain yang diberikan oleh klien.



Gambar 3.36 Referensi dan *Brief Label* Haluu

Klien menginginkan desain *label* memiliki satu desain namun dengan ilustrasi atau elemen desain yang menyesuaikan masing-masing rasa. Misalnya adalah, rasa kopyor menggunakan elemen desain berupa kelapa dan pohon kelapa. Pada proyek yang penulis pegang, yaitu *jasmine tea* maka penulis perlu menyesuaikan warna dan elemen desain.

2. Tahap Perancangan

Selanjutnya adalah tahap perancangan. Penulis menggunakan aplikasi Adobe Illustrator untuk merancang desain *label* ini. Ukuran dari *label* telah diberikan oleh klien, yaitu 24 x 8 cm. Berikut adalah proses perancangan dari *label* Haluu.



Gambar 3.37 Tahap Perancangan *Label* Haluu

Selama perancangan *label* ini, penulis mendapatkan beragam tantangan. Pertama, klien memiliki respon yang tidak

konsisten, sehingga membuat penulis melakukan revisi berkali-kali. Penting bagi *Project Manager* untuk melakukan komunikasi yang lebih detail, sehingga klien tidak akan melakukan revisi berulang kali. Solusi yang penulis ambil dari proses perancangan ini adalah dengan melakukan komunikasi kepada *Fulltime Graphic Designer* dan *Project Manager*, sehingga disampaikan kepada klien bahwa terdapat batasan jumlah pada revisi desain. Pada akhirnya, terdapat satu format desain yang dapat diimplementasikan ke *label* kemasan dengan rasa lainnya. Namun, terdapat beberapa yang perlu dirubah, seperti warna dan ilustrasi di dalamnya. Berikut adalah teknis dari perancangan.

Tabel 3.6 Teknis Perancangan *Label* Kemasan Haluu

No.	Elemen Desain	Detail
1.	Aplikasi	Adobe Illustrator
3.	Mode Warna	CMYK
4.	<i>Font</i>	Blacks Roobin & Poppins

Penulis menggunakan mode warna CMYK dikarenakan *label* ini akan dicetak. Penggunaan warna CMYK penting agar warna yang dihasilkan tidak berubah jauh dengan apa yang telah ditampilkan di layar. Penulis merancang 2 alternatif desain dan kemudian terdapat beragam revisi, terdiri dari warna, ilustrasi, hingga pemilihan *font*. Berikut adalah *final* dari pemilihan *font* yang telah di terima oleh klien.



Gambar 3.38 *Font* Perancangan *Label* Kemasan Haluu

Font dari *label* terdapat 2 macam, yang pertama adalah Blacks Roobin dan kedua adalah Poppins. *Font* Black Roobin

digunakan sebagai pemberitahu informasi utama pada *label*. Kemudian untuk *font* kedua, yaitu Poppins digunakan sebagai *body text* pada *label* Haluu ini.

3. Tahap Asistensi

Selanjutnya adalah tahapan asistensi. Pada tahapan ini penulis dan *Fulltime Graphic Designer* telah mengirimkan hasil desain dengan *low quality* menggunakan aplikasi WhatsApp. Melalui *group* tersebut, *Project Manager* akan mengirimkan kembali ke klien untuk ditinjau. Setelah mendapatkan *feedback* oleh klien, maka *Project Manager* memberitahukan kepada penulis dan *Fulltime Graphic Designer* terkait revisi apa saja yang perlu dilakukan.

4. Tahap Revisi dan Finalisasi

Penulis dan *Fulltime Graphic Designer* telah memahami informasi terkait hal apa saja yang perlu dilakukan revisi. Hal ini seperti yang sudah sempat disampaikan sebelumnya, bahwa klien memiliki respon yang kurang konsisten terkait warna dan ilustrasi yang ada pada *label*.



Gambar 3.39 Desain Pertama *Label* Haluu

Pada perancangan desain pertama, penulis telah merancang *label* dengan mengikuti *brief*. Namun, terdapat revisi pada pemilihan warna latar belakang dan ilustrasi daun hingga *tea pot*. Klien ingin warna latar belakang kontras karena warna air

pada produk yang diproduksi memiliki warna yang terang. Berikut adalah revisi kedua yang penulis kerjakan.



Gambar 3.40 Desain Kedua *Label Haluu*

Penulis pada akhirnya mengubah warna menjadi lebih kontras dengan warna oranye. Selain itu, ilustrasi yang penulis ubah juga menjadi lebih simpel, agar masih sesuai atau selaras dengan desain lainnya. Namun, masih ada revisi karena klien masih belum merasa sesuai atau pas dengan desainnya. Maka dari itu, pada akhirnya penulis melakukan diskusi terhadap *Art Director* dan *Fulltime Graphic Designer* untuk membahas perbaikan yang diperlukan. Setelah penulis bahas dan berikan hasil finalisasi kepada klien, akhirnya desain di bawah ini terpilih sebagai finalisasinya. Berikut adalah finalisasi dari desain *label Haluu* dengan rasa *jasmine tea*.



Gambar 3.41 Finalisasi *Label Kemasan Haluu*

Pada *label* kemasan Haluu dengan rasa *jasmine tea* akhirnya telah penulis lakukan finalisasi yang terpaparkan pada gambar 3.48 di atas. Pemilihan desain ini dari beberapa alternatif

yang telah penulis rancang, pada akhirnya klien setuju dengan desain pada gambar di atas. Klien telah setuju dengan penggunaan warna hijau muda sebagai latar belakang, hijau tua sebagai ilustrasi daun, dan warna krem sebagai bunga melati. Penulis juga menambahkan ilustrasi *tea pot* beserta dengan gelasnya pada sisi sebelah kiri dekat tulisan *jasmine tea*. Finalisasi desain ini penulis kirimkan dengan *file master* atau *file* Adobe Illustrator kepada *Fulltime Graphic Designer*. Hal ini dikarenakan *Fulltime Graphic Designer* akan membuat seluruh desain terkumpul menjadi satu *file* dan dikirimkan kepada klien.

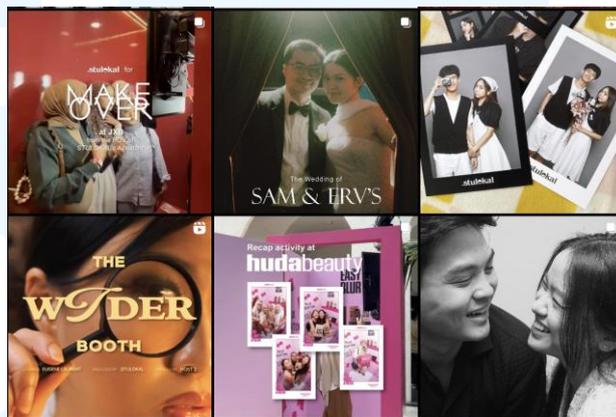
Melalui perancangan ini, penulis memahami bahwa penting untuk melakukan komunikasi yang baik dan efektif kepada klien, sehingga proses perancangan tidak akan terhambat. Situasi dengan pengulangan desain yang dilakukan secara berulang kali dapat membuat *load* pekerjaan yang lainnya menjadi menumpuk. Selain itu, penulis juga menyadari bahwa dengan memahami *brief* secara menyeluruh sejak awal dan melakukan konfirmasi yang *detail* dapat mengurangi risiko revisi yang berulang. Hal ini menjadi pengalaman berharga bagi penulis dalam tanggung jawab dan profesionalisme sebagai desainer.

3.3.2.4 Proyek *Thumbnail* Stulokal

Proyek selanjutnya merupakan perancangan desain untuk *thumbnail* Stulokal. Perancangan *thumbnail* ini digunakan sebagai sampul dari *video reels* di Instagram. Stulokal merupakan sebuah *brand* yang menawarkan *self-photo studio*. *Brand* ini telah berdiri sejak tahun 2021 lalu. Konsep yang ditawarkan oleh *brand* Stulokal ini adalah *aesthetic and fun*. Berikut adalah pemaparan yang lebih mendalam terkait *thumbnail* yang telah dirancang oleh penulis selama kegiatan magang.

1. Tahap *Briefing* dan *Brainstorming*

Perancangan ini diawali dengan *briefing* dan *brainstorming* yang telah diberikan oleh *Project Manager* dan klien. Umumnya, klien telah memberikan *copywriting* kepada *Project Manager* beserta dengan ide dan konsep yang diinginkan. Konsep visual disesuaikan dengan karakteristik Gen Z dengan dukungan aset dan gaya desain yang sesuai dengan preferensi visual target tersebut. Melalui konsep ini, penulis menggunakan tipografi kombinasi dan *tone* warna yang *vibrant*. Berikut adalah referensi dari desain yang penulis gunakan sebagai acuan, yaitu gaya desain dari Instagram *feeds* Stulokal.



Gambar 3.42 Referensi Desain Stulokal

Referensi pada gambar 3.49 penulis gunakan sebagai acuan dalam mendesain tugas-tugas yang diberikan dalam merancang *thumbnail reels* Instagram Stulokal. Aset foto dan *font* penulis dapatkan melalui beragam sumber. Untuk aset foto penulis dapatkan melalui tim *Editor* dan aset *font* penulis dapatkan melalui klien. Foto yang diambil melalui *video* yang telah dilakukan proses *edit* oleh *Editor*.

2. Tahap Perancangan

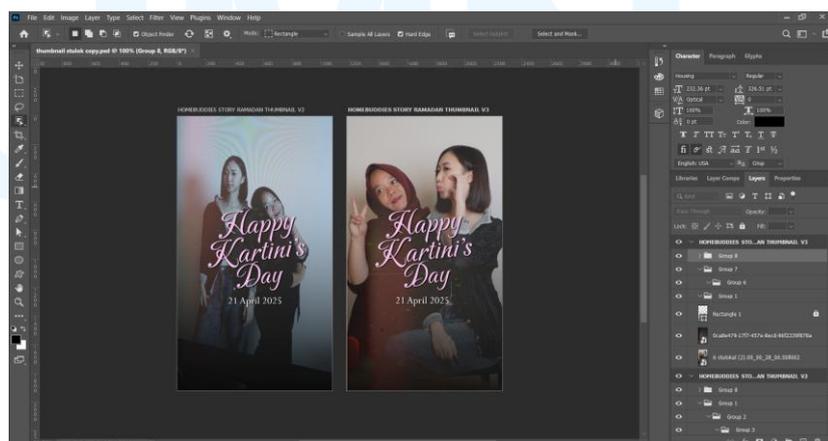
Tahap selanjutnya adalah proses perancangan. Penulis menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop. Seluruh *brief*, ide, dan konsep yang telah disampaikan pada

tahapan sebelumnya akan penulis implementasikan dengan elemen desain serta aset yang telah disiapkan. Berikut adalah teknis perancangan dari *thumbnail reels* Instagram Stulokal.

Tabel 3.7 Teknis Perancangan *Thumbnail* Stulokal

No.	Elemen Desain	Detail
1.	Aplikasi	Adobe Illustrator & Adobe Photoshop
2.	<i>Grid</i>	<i>Single Column Grid</i>
3.	Mode Warna	RGB
4.	<i>Font</i>	Sentient dan Playzone
5.	Ukuran <i>Artboard</i>	1080 x 1920 <i>pixel</i>

Penulis merancang desain dengan menggunakan *grid* jenis *single column grid*. Hal ini dikarenakan penggunaan *grid* ini dapat membantu penulis fokus pada bagian tengah *artboard*. Selain itu, penggunaan *artboard* memiliki ukuran 1080 x 1920 *pixel*. Ukuran ini disesuaikan dengan media sosial berupa Instagram. Mode warna yang penulis pilih adalah RGB karena hasil desain akan ditampilkan secara digital atau tampilan warna yang aditif. Berikut adalah tampilan perancangan *thumbnail*.



Gambar 3.43 Tahap Perancangan *Thumbnail* Stulokal

Selama perancangan *thumbnail*, penulis menyediakan 2 alternatif desain. Hal ini dikarenakan penting untuk memberikan

opsi atau pilihan dari jenis foto yang ingin ditampilkan pada *thumbnail reels* Instagram. Setelah selesai penulis rancang, tahap selanjutnya adalah melakukan asistensi.

3. Tahap Asistensi

Pada tahapan ini penulis melakukan asistensi kepada *Art Director*. Setelah hasil desain disetujui, maka selanjutnya penulis mengirimkan *file* PNG *low quality* kepada *Project Manager*. Proses pengiriman *file* ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi Lark. Setelah diterima oleh *Project Manager*, selanjutnya adalah proses *review* dari klien. Umumnya klien akan memberikan beberapa revisi yang akan dijelaskan pada tahapan selanjutnya.

4. Tahap Revisi dan Finalisasi

Tahap ini merupakan bagian finalisasi dari revisi yang diberikan oleh klien. Hal-hal yang perlu dilakukan proses revisi oleh klien biasanya berupa pemilihan foto, warna pada foto, *font* yang digunakan, dan tata letaknya. Desain *thumbnail* ini memiliki beberapa *series*, terdiri dari Polaroid Stories, Homebuddies Story, Stulokal Goes to, dan hari raya. Berikut adalah finalisasi dari desain yang telah dirancang oleh penulis.



Gambar 3.44 Tahap Finalisasi *Thumbnail* Stulokal

Pada masing-masing *series*, penulis akan mengganti foto pada latar belakang saja dan efek kameranya. Untuk tata letak tidak akan dirubah lagi kedepannya. Hal ini memiliki tujuan

untuk menjaga konsistensi dari desain masing-masing *series*. Hambatan dan tantangan yang penulis hadapi selama proses perancangan ini berlangsung adalah penulis perlu mengikuti keinginan klien. Solusi yang penulis dapatkan adalah pentingnya mengikuti keinginan klien yang telah didasari oleh tujuan dari desain tersebut dirancah, sehingga hasil desain memuaskan. Pada perancangan ini penulis mempelajari bahwa penting untuk memahami karakteristik desain dari sebuah *brand*, sehingga hasil desain tidak berubah atau melenceng dari desain sebelumnya.

3.3.2.5 Proyek *Pitching* Mirae

Proyek tambahan magang yang terakhir adalah desain untuk keperluan *pitching brand* Mirae. *Brand* ini merupakan perusahaan yang menawarkan produk keuangan seperti investasi. Penulis mendapat kesempatan untuk mempelajari hal baru pada proyek ini. Pertama, penulis mengikuti *meeting* bersama dengan CEO dan tim desain. Kedua, penulis memahami bagaimana alur *pitching* dalam sebuah *brand*. Ketiga, penulis mempelajari proses mendesain dengan konsep *digital imaging*. Berikut adalah pemaparan yang lebih mendalam.

1. Tahap *Briefing* dan *Brainstorming*

Tahapan awal dari perancangan ini sama seperti perancangan yang sebelumnya, yaitu *briefing* dan *brainstorming*. Penulis ikut serta pada kegiatan *meeting* di kantor bersama dengan CEO dan tim desain. Dijelaskan bahwa proyek ini adalah proses *pitching* kepada sebuah *brand* untuk kesepakatan atau negosiasi dalam ide dan konsep *campaign*. Target desain yang dituju merupakan usia dewasa awal hingga dewasa akhir. Hal ini dikarenakan Mirae merupakan perusahaan yang bergerak di bidang sekuritas dengan menyediakan beragam layanan investasi.



Gambar 3.45 Referensi Desain Mirae

Penulis mendapatkan ide dan konsep melalui *Brand Strategiest* dan *Art Director* yang menyampaikan referensi dari desain yang akan diimplementasikan dalam proyek ini. Desain yang akan dirancang menggunakan konsep *digital imaging* seperti pada gambar 3.52 di atas.

2. Tahap Perancangan dan Asistensi

Selanjutnya adalah proses perancangan desain. Pada proyek ini, penulis dan tim desain mendapatkan aset foto melalui *online sources* seperti, Envato, Freepik, dan Unsplash. Untuk *key visual* telah dirancang oleh *Art Director*, sehingga penulis dan *Fulltime Graphic Designer* dapat merancang desain dengan menyesuaikan *key visual* tersebut. Berikut adalah teknisnya.

Tabel 3.8 Teknis Perancangan *Pitching* Mirae

No.	Elemen Desain	Detail
1.	Aplikasi	Adobe Photoshop
2.	Mode Warna	RGB
3.	<i>Grid</i>	<i>Single Column Grid</i>

Dikarenakan konsep dari perancangan proyek ini adalah *digital imaging*, maka penulis menggunakan Adobe Photosop selama perancangan. Penulis tidak pernah mendesain dengan konsep ini, namun *Art Director* memberikan *tutorial* terhadap cara merancang *digital imaging*.



Gambar 3.46 Tahap Perancangan *Pitching* Mirae

Adanya proyek ini, penulis mendapatkan pembelajaran baru terkait merancang desain dengan konsep *digital imaging*. Penting untuk menemukan aset yang serupa, memahami cara mewarnai atau menyetarakan warna pada setiap aset yang digunakan di dalam desain. Selain itu, penting untuk menyusun tata letak yang sesuai, sehingga hasil desain terlihat menarik dan tidak terlihat seperti hasil desain tempelan. Selama pengerjaan ini, penulis dan *Fulltime Graphic Designer* didampingi oleh *Art Director*. Pada perancangan ini, penulis juga mengalami lembur yang pertama kali selama magang berlangsung. Selanjutnya, proses asistensi dilakukan oleh *Brand Strategist*, sebelum dikirimkan ke klien untuk dilakukan *pitching* bersama.

3. Tahap Finalisasi

Tahapan yang terakhir dalam perancangan desain *key visual* untuk *pitching brand* Mirae adalah finalisasi desain. Selama proyek ini, tidak terdapat revisi karena telah dikerjakan bersama secara langsung dengan *Art Director*. Hal ini membuat proses perancangan lebih cepat dan efektif, mengingat *deadline* yang ditentukan. Berikut adalah hasil akhir dari perancangan desain *digital imaging* untuk *pitching brand* Mirae.



Gambar 3.47 Tahap Revisi dan Finalisasi *Pitching* Mirae

Melalui proses perancangan ini, penulis mendapatkan *insight* dan ilmu baru yang dapat diimplementasikan kembali kedepannya. Finalisasi karya telah sesuai dengan *key visual* beserta dengan ide dan konsep di awal. Idanya adalah kampanye terkait keuangan atau finansial yang sehat. Penulis mendapatkan bagian dengan tema *gym*. Namun, *pitching* bersama dengan *brand* ini tidak berhasil, sehingga proyek ini tidak dilanjutkan.

Hambatan dan tantangan yang penulis dapatkan selama perancangan ini berlangsung adalah dengan konsep *digital imaging*. Proyek ini merupakan pertama kali proyek dengan *digital imaging* yang penulis rancang. Banyak hal yang penulis pelajari, seperti teknis dari perancangannya. Penggunaan aplikasi Adobe Photoshop yang biasanya penulis gunakan sebagai mengubah foto menjadi PNG, menjadi lebih maksimal digunakan untuk perancangan *digital imaging* ini. Diawali dengan pemilihan foto yang sesuai, merubahnya menjadi PNG, menempelkan foto, dan mewarnai serta memberikan efek agar

desain tersebut terlihat rapih dan sesuai dengan *brief* yang diberikan di awal.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Pada kegiatan magang pasti ada beragam kendala yang dihadapi oleh penulis di tempat magang. Selama penulis menjalankan kegiatan magang di Teman Startup yang terhitung sejak tanggal 3 Februari 2025 hingga 3 Agustus 2025, terdapat banyak hal yang telah dialami. Berikut penulis jabarkan lebih lengkap terkait kendala yang dihadapi dan solusi yang penulis ambil selama pelaksanaan magang di perusahaan Teman Startup.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Selama pelaksanaan magang sebagai Graphic Designer Intern, penulis mengalami beberapa kendala ketika menyelesaikan tugas desain. Kendala yang pertama dan sering dialami adalah adanya perubahan *brief* dari klien, sehingga penulis perlu melakukan revisi desain secara berulang kali. Selain itu, aset dan informasi yang diberikan kurang lengkap dengan waktu desain yang terbatas menjadikan hambatan bagi penulis. Kemudian, terdapat pula kendala pada pekerjaan yang perlu diselesaikan di luar jam kerja. Hal ini diakibatkan oleh beberapa faktor, yaitu teknis dan non-teknis. Secara teknis, penulis melakukan revisi berulang kali dikarenakan perubahan *brief* dan *copywriting* hingga aset. Selanjutnya, untuk non-teknis, umumnya terjadi karena *deadline* yang cepat dari klien dan adanya penumpukan tugas secara bersamaan melalui *Brand Strategist* dan *Project Manager*. Hal ini menyebabkan waktu kerja yang normal menjadi tidak mencukupi.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Melalui beragam kendala di atas, penulis mengatasinya dengan beragam cara. Pertama, terkait kendala dalam perubahan *brief* klien, penulis mengatasinya dengan mencatat seluruh arahan yang diberikan dan menanyakan kembali untuk mendapatkan konfirmasi oleh *Art Director* sebelum mulai mengerjakan proyek desain. Selanjutnya, dalam keterbatasan aset, penulis berinisiatif untuk meminta kembali referensi dan aset-aset yang

diperlukan kepada *Art Director*, sehingga hasil desain sesuai dengan *brand identity*. Terakhir, solusi dalam mengatasi *deadline* yang ketat, penulis menyusun jadwal kerja yang membaginya menjadi bagian yang lebih terstruktur dan prioritas tertentu. Selain itu, dilakukan koordinasi rutin antara anggota di dalam tim untuk memastikan komunikasi yang sejalan dan alur kerja yang lebih terstruktur. Melalui hal tersebut, pekerjaan dapat terpenuhi dengan tenggat waktu yang sesuai.

