

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

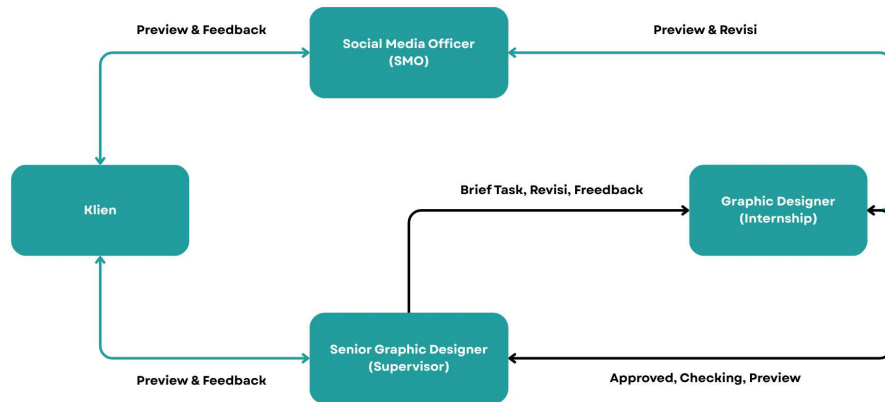
Sebagai salah satu peserta program magang, penulis menjalankan peran dengan posisi sebagai *Graphic Designer Internship* di PT. Idein Kreatif Indonesia yang berfokus pada bidang dengan kebutuhan *creative* dan *strategic communication*. Struktur organisasi di perusahaan ini bersifat sederhana, sehingga koordinasi kerja yang dilakukan disesuaikan berdasarkan kebutuhan proyek yang berlangsung. Selama periode magang, penulis terlibat dalam berbagai perancangan proyek desain, berawal dari perancangan untuk desain kemasan, kemudian untuk kebutuhan konten media sosial hingga pengembangan materi visual untuk kebutuhan presentasi klien.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Dalam struktur organisasi perusahaan, penulis berada dalam pengawasan langsung dari *senior graphic designer* yang merangkap sebagai supervisor penulis selama magang sebagai *graphic designer* di PT. Idein Kreatif Indonesia. Proses kerja yang dilakukan bersifat lebih fleksibel dan kolaboratif antar tim yang disesuaikan dengan keterlibatan dalam proyek tertentu. Sebagai *graphic designer internship*, penulis membantu dalam pembuatan berbagai kebutuhan visual berdasarkan instruksi yang telah diberikan oleh *Social Media Officer* (SMO) dan supervisor terkait dengan tugas akan ditangani.

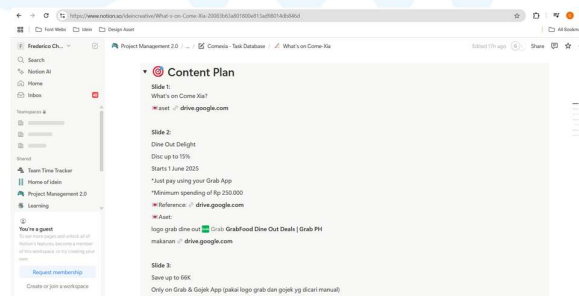
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama periode magang di PT. Idein Kreatif Indonesia, penulis menjalankan tugas di bawah arahan dari supervisor dan *Social Media Officer* (SMO) ketika sedang mengerjakan proyek yang berhubungan dengan konten sosial media. Alur koordinasi ini dapat dijabarkan dengan bagan alur kerja sebagai berikut:



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Alur koordinasi diawali pada saat klien menghubungi *Social Media Officer* (SMO) untuk mengajukan permintaan pembuatan konten dengan *brand* yang bersangkutan. Kemudian, *Social Media Officer* (SMO) melakukan perancangan konsep konten yang telah disesuaikan dengan kebutuhan klien. Kemudian, Instruksi penugasan yang diberikan oleh *Social Media Officer* (SMO) terkait dengan penyampaian konsep desain seperti referensi visual dan beberapa keterangan lainnya seperti penyampaian *copywriting headline*, *subheadline*, dan *bodytext* akan diunggah melalui aplikasi Notion pada bagian yang telah disesuaikan dengan setiap *brand* yang sedang ditangani. Oleh karena itu, *Social Media Officer* (SMO) berperan sebagai media perantara antara klien dengan beberapa tim salah satunya yaitu tim desain untuk memastikan setiap proyek yang dikerjakan berlangsung secara optimal.



Gambar 3.2 Aplikasi Notion PT. Idein Kreatif Indonesia
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Penulis melakukan koordinasi utama dengan *senior graphic designer* yang merangkap sebagai supervisor dalam menjalankan setiap tugas magang di PT. Idein Kreatif Indonesia. Supervisor akan memberikan instruksi penugasan sembari memberikan beberapa dokumen pendukung mengenai *brand* yang akan ditangani seperti aset desain, *font*, logo, panduan *Graphic Standar Manual* (GSM), serta beberapa informasi lainnya yang disesuaikan dengan kebutuhan *brand* yang akan ditangani. Selama proses pengerjaan berlangsung, supervisor akan melakukan pemeriksaan secara berkala terkait dengan perkembangan desain yang penulis sedang dituntaskan dengan guna untuk meminimalkan kemungkinan kesalahan yang telah dilakukan. Setelah selesai mendesain, penulis akan melaporkan hasil desain kepada supervisor untuk melakukan pengecekan final sebelum mengunggah ke aplikasi Notion. Jika supervisor masih memiliki *feedback* terkait dengan hasil desain yang telah dirancang, maka penulis akan melakukan revisi desain sesuai dengan *feedback* yang telah diberikan. Apabila desain yang telah dirancang sudah sesuai dan telah mendapatkan persetujuan oleh supervisor, maka penulis akan mengunggah hasil desain yang telah dirancang ke aplikasi Notion dan menginformasikan kepada *Social Media Officer* (SMO) untuk melakukan *preview* desain dengan klien sebelum mengunggah konten di platform *social media brand* yang bersangkutan. Apabila klien merasa belum sesuai dengan ekspektasi yang diharapkan atau terdapatnya penambahan informasi pada hasil desain yang dikerjakan oleh penulis, klien berhak untuk mengajukan *feedback* revisi yang akan disampaikan kepada *Social Media Officer* (SMO) untuk diutarakan kepada penulis agar dapat melakukan revisi desain sesuai instruksi yang telah diberikan oleh klien. Koordinasi yang dilakukan selama periode magang berlangsung secara *hybrid*, baik melalui pesan WhatsApp, Discord, Kumospace ataupun diskusi secara langsung ketika penulis melakukan *Work From Office* (WFO).

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama periode magang di PT. Idein Kreatif Indonesia, penulis menjalankan berbagai tugas sebagai *graphic designer internship*. Seluruh tugas tersebut dicatat melalui *daily task* pada *website* merdeka. Setiap tugas yang diberikan, memberikan pengalaman praktis dalam bidang desain grafis serta memperkuat pemahaman terhadap alur kerja di industri kreatif.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	31 Januari 2025	Solanum	- Melakukan pengenalan dan <i>on boarding</i> bersama dengan HR PT. Idein Kreatif Indonesia. - Pemberian aset dan <i>guideline brand</i> Solanum. - Mendesain konten Instagram <i>carousel feeds brand</i> Solanum.
2	3–7 Februari 2025	Alocclair, Come Xia, Solanum, MacG	- Mendesain konten Instagram <i>carousel feeds brand</i> Alocclair. - Melakukan <i>photoshoot brand</i> Come Xia untuk <i>ramadhan event</i>. - Mendesain konten Instagram <i>carousel feeds brand</i> Solanum. - Mendesain konten Instagram <i>cover reels brand</i> MacG.
3	10–14 Februari 2025	Alocclair, Come Xia, MacG	- Mendesain dan merevisi konten Instagram <i>cover reels brand</i> L-Cal, MacG, dan Solanum. - Mendesain dan merevisi konten Instagram <i>carousel feeds brand</i> Come Xia. - Mendesain konten Instagram <i>feeds brand</i> L-Cal.
4	17–21 Februari 2025	L-Cal, Come Xia, Lavens, Solanum, NCI Recogen	- Mendesain dan merevisi konten Instagram <i>cover reels brand</i> L-Cal, Lavens, Boduo, dan Solanum. - Mendesain dan merevisi konten Instagram <i>carousel feeds brand</i> Come Xia, Solanum.

			- Mendesain konten Instagram <i>story brand</i> Come Xia. - Mendesain poster A3 <i>brand</i> NCI Recogen.
5	24–28 Februari 2025	Come Xia, Solanum, NCI Recogen, 8Souls	- Mendesain dan merevisi konten Instagram <i>carousel feeds brand</i> Come Xia, Solanum - Mendesain konten Instagram <i>cover reels brand</i> Solanum dan Come Xia. - Merapihkan <i>layout</i> PPT 8Souls - Melakukan revisi desain poster A3 <i>brand</i> NCI Recogen.
6	3–7 Maret 2025	Solanum, Come Xia, Aroma Truffle &Co, Idein	- Mendesain konten Instagram <i>cover reels brand</i> Solanum. - Mendesain konten Instagram <i>story brand</i> Come Xia, Solanum - Mendesain konten Instagram <i>feeds brand</i> Come Xia. - Mendesain alternatif kartu ucapan lebaran Idein - Mencari referensi desain kemasan, <i>moodboard</i>, dan konsep <i>brand</i> Aroma Truffle &Co yang akan dimasukkan ke dalam Google Slides.
7	10–14 Maret 2025	Come Xia, Aroma Truffle & Co	- Mendesain konten Instagram <i>story brand</i> Come Xia, - Mendesain konten Instagram <i>feeds brand</i> Come Xia. - Melanjutkan dalam mencari referensi desain kemasan, <i>moodboard</i>, dan konsep <i>brand</i> Aroma Truffle &Co yang akan dimasukkan ke dalam Google Slides. - Mendesain kemasan <i>brand</i> Aroma Truffle &Co 4 <i>pack bundle</i>
8	17–21 Maret 2025	Come Xia, Solanum,	- Mendesain konten Instagram <i>story brand</i> Come Xia, Solanum

		Aroma Truffle & Co	- Mendesain konten Instagram <i>feeds brand</i> Solanum, Come Xia - Lanjut merevisi desain kemasan <i>brand</i> Aroma Truffle & Co 4 <i>pack bundle</i>
9	24–27 Maret 2025	Solanum, Come Xia, Aroma Truffle & Co	- Mendesain dan merevisi konten Instagram <i>feeds carousel brand</i> Solanum - Mendesain alternatif stiker <i>brand</i> Solanum (<i>Free Consultation</i>) - Mendesain konten Instagram <i>story brand</i> Come Xia - Melakukan pengubahan seluruh produk <i>brand</i> Solanum pada desain Instagram <i>feeds</i> - Lanjut merevisi desain kemasan <i>brand</i> Aroma Truffle & Co 4 <i>pack bundle</i>
10	3–4 April 2025	Solanum	- Mendesain konten Instagram <i>cover reels brand</i> Solanum
11	7–11 April 2025	Solanum, Aroma Truffle & Co, Come Xia	- Melakukan revisi konten Instagram <i>cover reels brand</i> Solanum - Mendesain pengubahan stiker Instagram <i>cover reels brand</i> Solanum - Mendesign Instagram <i>feeds</i> dan <i>story brand</i> Come Xia. - Pengumpulan RAW desain alternatif Aroma Truffle & Co 4 <i>Pack Bundle</i> - Melakukan revisi desain kemasan Aroma Truffle & Co 4 <i>Pack Bundle</i> setelah mendapatkan <i>feedback development</i> 1 dari klien. - Melakukan eksplorasi referensi visual dan desain konsep, dan merancang desain kemasan, pembuatan dieline sementara, pembuatan mockup kemasan Aroma Truffle & Co <i>condiment</i>

			<i>bundle dan mix gift bundle hasil feedback development 1.</i>
12	14–17 April 2025	Come Xia, Solanum, Idein, Aroma Truffle & Co	- Mendesain konten Instagram <i>story brand</i> Come Xia, Idein, Solanum - Melakukan revisi pengubahan desain Instagram <i>feeds</i> dan <i>story brand</i> Come Xia - Melakukan revisi desain dan kemasan Aroma Truffle & Co <i>condiments bundle</i> dan <i>mix gift bundle</i> - Melakukan revisi desain finalisasi dan pengumpulan kemasan Aroma Truffle & Co 4 <i>pack bundle</i>, <i>condiments bundle</i>, dan <i>mix bundle</i> untuk <i>feedback development 2.</i>
13	21–25 April 2025	Solanum, Come Xia, Aroma Truffle & Co	- Mendesain konten Instagram <i>cover reels brand</i> Solanum, - Mendesain konten Instagram <i>story</i> dan <i>feeds brand</i> Come Xia, Solanum - Merapikan dan membetulkan tulisan pada keseluruhan aset foto <i>brand</i> Come Xia. - Mendesain <i>layout</i> dan <i>mockup</i> kemasan Aroma <i>White Truffle Oil Condiment</i>.
14	28 April–2 Mei 2025	Solanum, Come Xia, Idein	- Mendesain konten Instagram <i>cover reels brand</i> Solanum, - Mendesain konten Instagram <i>story</i> dan <i>feeds brand</i> Come Xia, Solanum, Idein
15	5–9 Mei 2025	Come Xia, Solanum, Idein, Aroma Truffle & Co	- Mendesain konten Instagram <i>story</i> dan <i>feeds brand</i> Come Xia, Solanum - Merevisi desain konten Instagram <i>feeds</i> Idein - Mendesain kemasan Aroma <i>White Truffle Oil Condiment</i> Alternatif 1 dan 2

			- Mendesain kemasan revisi terbaru Aroma Truffle & Co 4 <i>pack bundle</i> - Memasukkan dan merapikan tampilan kemasan dan
16	13–16 Mei 2025	Come Xia, Nozawa, Idein	- Mendesain konten Instagram <i>story</i> dan <i>feeds brand</i> Come Xia - Membuat alternatif desain konten Instagram <i>feeds</i> Idein - Mendesain Alternatif <i>Template Frame</i> Solvin - Pemberian <i>brief</i> aset brand Nozawa
17	19–23 Mei 2025	Nozawa, Idein, Solvin, Come Xis	- Mendesain konten Instagram <i>story</i> dan <i>feeds brand</i> Come Xia - Lanjut membuat alternatif desain konten Instagram <i>feeds</i> Idein - Revisi desain Alternatif <i>Template Frame</i> Solvin - Eksplorasi visual dan bentuk kemasan Nozawa - Perancangan alternatif desain kemasan Nozawa
18	26 Mei–5 Juni 2025	Come Xia, Nozawa	- Mendesain konten Instagram <i>story</i> dan <i>feeds brand</i> Come Xia - Eksplorasi visual dan bentuk kemasan Nozawa - Perancangan alternatif aset visual dan desain kemasan Nozawa - <i>Redesign</i> alternatif kemasan Nozawa dan <i>mockup</i>

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

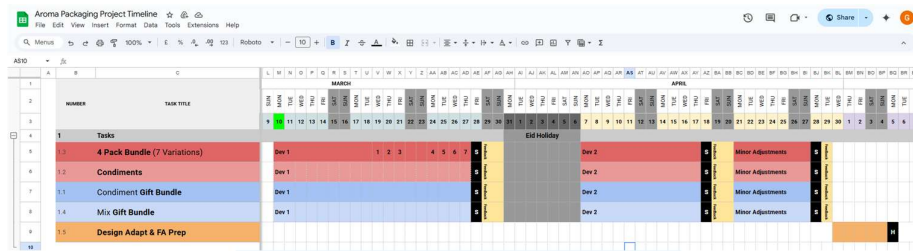
Selama menjalani program magang di PT. Idein Kreatif Indonesia, penulis berkesempatan untuk berkontribusi dalam berbagai proyek desain. Setiap proyek memiliki pendekatannya masing-masing, sehingga penulis mempelajari bagaimana

cara untuk beradaptasi dengan alur kerja di industri kreatif yang fleksibel, cepat untuk memahami, dan membutuhkan ketelitian dalam setiap progres yang dikerjakan. Secara umum, penulis mengerjakan beberapa jenis tugas, mulai dari perancangan desain konten media sosial beberapa *brand*, berkontribusi dalam perancangan desain kemasan, hingga perancangan desain untuk keperluan internal perusahaan. Dari semua itu, terdapat satu tugas utama yang paling dominan dan memberi pengalaman yang cukup mendalam dan menantang bagi penulis dikarenakan penulis mempelajari dan beradaptasi dengan banyak ilmu baru pada tugas tersebut.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

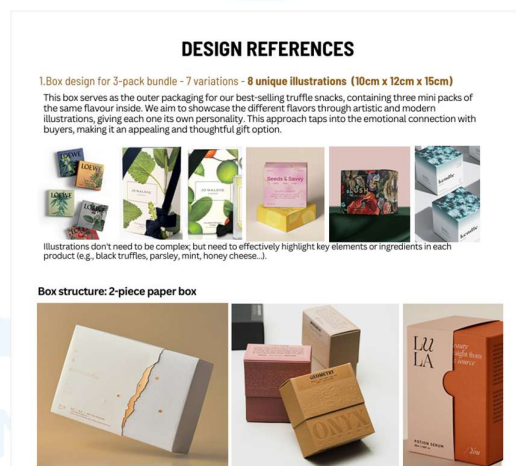
Penulis berkesempatan untuk berpartisipasi dalam proyek perancangan desain kemasan untuk *brand* Aroma Truffle & Co bagian kemasan 4 *pack bundle*, yang menjadi salah satu tugas utama penulis selama periode magang berlangsung. Aroma Truffle & Co merupakan *brand* makanan dengan kualitas yang premium berasal dari Singapura dengan bahan dasar jamur truffle. Perancangan ini terdiri atas tujuh varian rasa dari produk *black summer truffle chips* yang ditawarkan, terdiri dari *original truffle chips*, *honey dijon truffle chips*, *mala truffle chips*, *parmesean cheese truffle chips*, *fiery*, *smoked hickory truffle chips*, *messy choco truffle popcorn*, dan *original truffle popcorn*. Walaupun tersedia beraneka variasi rasa, akan tetapi di dalam satu kemasan hanya bermuatan 4 produk *black summer truffle chips* dengan varian rasa yang sama.

Langkah pertama, diawali dengan pemberian instruksi *brief* dan dokumen aset Aroma Truffle & Co yang dijelaskan oleh supervisor. Di dalam dokumen aset berisi *brand guideline*, logo, *moodboard*, jenis *font*, desain kemasan produk, detail ukuran produk, dan *timeline* pengerjaan proyek yang akan ditangani. Proses perancangan desain kemasan ini berlangsung dengan perkiraan waktu selama 2 bulan yang terbagi atas beberapa tahapan yaitu *brainstorming* dan *moodboard*, ide dan konsep, *development 1*, *development 2* (minor), *development 3* (finalisasi).



Gambar 3.3 *Timeline* Perancangan Kemasan Aroma Truffle & Co
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Di dalam Aset yang diberikan, klien memberikan *moodboard* referensi sebagai salah satu cara untuk menyampaikan arahan visual yang ingin mereka hadirkan dalam kemasan. Yang mana lebih menekankan karakteristik pada setiap varian rasa produk yang diimplementasikan dalam bentuk ilustrasi dengan karakteristik yang bersifat artistik dan modern. Dengan tujuan agar perancangan desain kemasan ini dapat menciptakan interaksi emosional antar konsumen dengan produk dan dapat menjadikan produk sebagai salah satu alternatif yang sesuai untuk dijadikan sebagai oleh-oleh ataupun hadiah yang berkualitas.



Gambar 3.4 *Moodboard* Referensi Desain Kemasan Aroma Truffle & Co 4 Pack Bundle
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

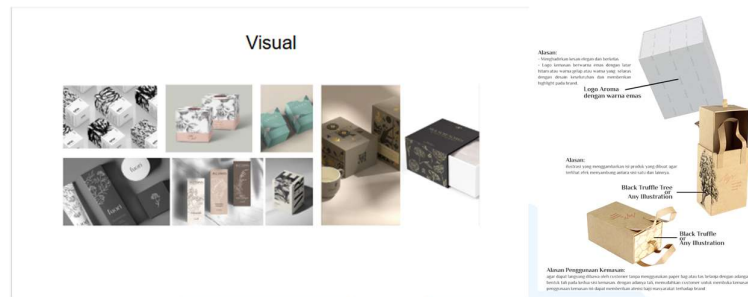
Proses perancangan dibuka dengan melakukan eksplorasi visual dan menyusun *moodboard* referensi gambaran visual bentuk kemasan. Pada proses tersebut, penulis menggunakan aplikasi Pinterest untuk mencari berbagai

bentuk visual kemasan. Penulis menemukan beberapa referensi bentuk kemasan yang menarik untuk dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk desain kemasan dan memiliki desain yang lebih efisien namun memberikan kesan yang eksklusif dan elegan namun tetap sesuai dengan ketentuan *moodboard* yang diberikan oleh klien yaitu penggunaan kemasan *sleeve* yang terdiri dari 2 lapisan *paper box*. Untuk desain kemasan yang pertama berbentuk *sleeve* namun memiliki grip yang dapat dijadikan sebagai tas dan meminimalkan terjadinya produk yang jatuh sehingga memberikan kesan yang ergonomis dan praktis. Untuk desain kemasan yang kedua berbentuk *sleeve* namun memiliki grip di tengah memberikan visual yang terkesan lebih modern dan eksklusif namun tetap memberikan kemudahan bagi konsumen untuk dapat membawa produk.



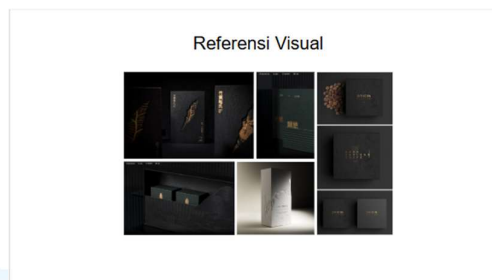
Gambar 3.5 Referensi Bentuk Kemasan 4 *Pack Bundle*
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Setelah mencari referensi bentuk kemasan yang akan digunakan, penulis melanjutkan untuk mencari referensi visual yang akan digunakan. Penulis mencari beberapa referensi yang lebih mengarah pada gaya visual *line art* atau ilustrasi yang menggunakan tekstur embos untuk memberikan kedalaman dan elegan. Namun, terdapatnya *feedback* dari supervisor terkait dengan referensi dari segi visual yang masih belum memberikan kesan yang padu dan kurang memberikan kesan yang *sophisticated* dan elegan sehingga supervisor menyarankan untuk melakukan referensi desain visual kemasan yang lebih bergaya *basic* namun memberikan kesan yang elegan dan *sophisticated*.



Gambar 3.6 Referensi dan Konsep Desain Visual Kemasan 4 Pack Bundle
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Oleh karena itu, penulis melakukan revisi kembali dengan ciri khas desain yang lebih *basic* dengan memainkan penggunaan tekstur dari truffle dan penggunaan warna yang mencerminkan setiap variannya yang telah disesuaikan dengan warna yang tertera pada kemasan produk. Kemudian pada bagian *copywriting* dan logo dapat menggunakan *emboss foil* untuk memberikan emphasis dan menciptakan kesan yang elegan dan *clean looks* sehingga konsumen dapat menjadikan produk kemasan Aroma Truffle & Co 4 Pack Bundle ini sebagai salah satu hadiah tanpa menonjolkan kesan yang terlalu memasarkan penjualan produk.

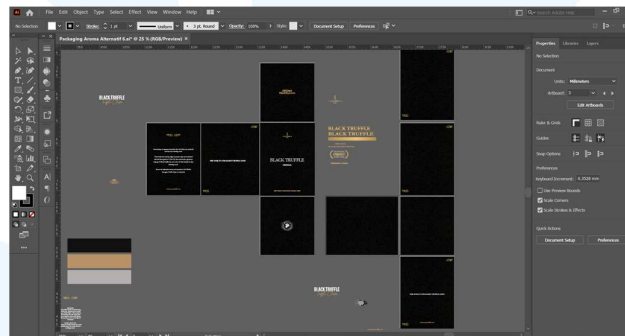


Gambar 3.7 Referensi Desain Visual Kemasan Kedua 4 Pack Bundle
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Setelah supervisor menyetujui hasil eksplorasi visual yang telah disusun, penulis diinstruksikan untuk melanjutkan ke tahap pengembangan konsep desain untuk membuat alternatif dengan tipe *basic design*. Konsep yang digunakan oleh penulis yaitu “*Timeless Elegance*” dengan mengedepankan desain yang lebih minimalis dan *clean* secara visual untuk menciptakan kesan yang elegan dengan guna agar produk dapat dijadikan sebagai oleh-oleh atau

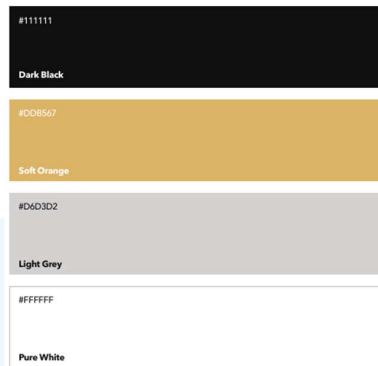
hadiah yang eksklusif. Dengan adanya keterbatasan waktu, supervisor menginstruksikan penulis agar langsung mengeksekusi satu varian untuk di desain kemasan dengan bentuk *sleeve box* sebagai salah satu gambaran bentuk desain kemasan yang akan dijadikan sebagai alternatif desain pada tahap *development 1*.

Penulis menggunakan *software* Adobe Illustrator dalam proses perancangan desain visual. Desain kemasan yang penulis rancang lebih berfokus pada penggunaan elemen *copywriting*, dimana penulis ingin menampilkan kesan bahwa kemasan dapat menghadirkan suasana dan cerita yang dimiliki oleh masing-masing produk hanya dengan permainan kata yang mendeskripsikan citra rasa pada produk. Untuk elemen visual, penulis memanfaatkan elemen tekstur *black truffle veins* untuk mendefinisikan komposisi utama yang digunakan pada setiap produk.



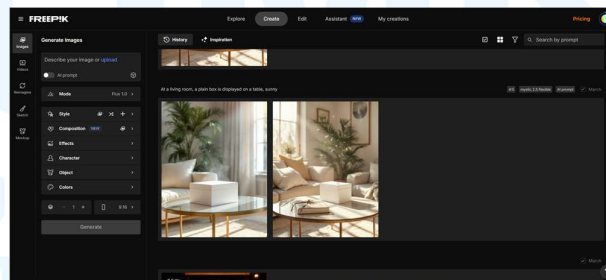
Gambar 3.8 Perancangan Desain Kemasan di *software* Adobe Illustrator
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Penulis memilih varian *original truffle chips* sebagai salah satu desain yang akan ditampilkan dalam alternatif desain kemasan pada *development 1*. Penggunaan warna hitam yang menyesuaikan dengan warna kemasan produk dan menyesuaikan dengan *color palette* warna dari identitas Aroma Truffle & Co yang memberikan kesan eksklusif dan autentik yang sesuai dengan *tone of voice* yang dimiliki oleh *brand* Aroma Truffle & Co. Kemudian adanya *tone of voice* “personal” yang terdapat pada perbedaan pemberian *copywriting* pada setiap varian rasa memberikan kesan bahwa setiap produk kemasan dapat berbicara dengan setiap konsumen.



Gambar 3.9 *Color Palette* Aroma Truffle & Co
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

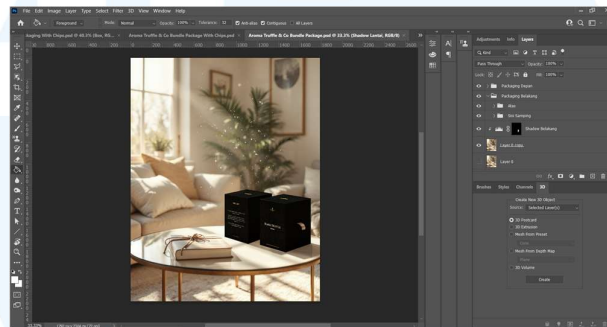
Setelah pengembangan desain visual kemasan disetujui, supervisor menginstruksikan penulis untuk melakukan pembuatan *mockup* yang dapat menggambarkan bentuk kemasan pada saat produk ditampilkan display. Penulis diberikan rekomendasi oleh supervisor untuk dapat memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang saat ini yaitu *Artificial Intelligence* untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal, kemudian dapat dimodifikasi kembali sesuai dengan kemasan produk yang telah di desain. Penulis mulai pembuatan *mockup* dengan memanfaatkan *prompting* melalui *website* Freepik AI. Proses *prompting* yang dilakukan oleh penulis sendiri tidak langsung berhasil dalam sekali percobaan, namun dengan adanya sikap pantang menyerah, penulis mendapatkan hasil gambar yang cukup memuaskan dan dapat dijadikan sebagai *mockup*.



Gambar 3.10 Proses *Prompting Display* Kemasan di Freepik AI
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

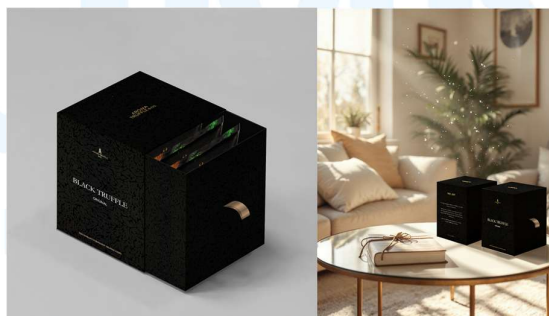
Kemudian gambaran *mockup* tersebut akan dimodifikasi kembali melalui Adobe Photoshop untuk menyesuaikan dengan bentuk desain kemasan yang tertera pada konsep desain yang telah dirancang. Penulis membuat dua

desain *mockup* kemasan dengan alternatif dari sudut pandang yang dekat dan jauh dengan tujuan agar klien dapat melihat terkait dengan gambaran detail dari produk dan gambaran jika tertera pada *product display*. Penulis memodifikasi kemasan yang sudah ada menyerupai bentuk kemasan yang telah disesuaikan dan direncanakan. Tahapan tersebut dapat membantu klien agar mendapatkan gambaran terkait beberapa desain alternatif kemasan yang dirancang.



Gambar 3.11 Perancangan Desain Kemasan di *software* Adobe Photoshop
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Setelah perancangan *mockup* telah diselesaikan, kemudian hasil desain yang penulis rancang akan dimasukkan ke dalam Google Slide yang menampilkan beberapa alternatif desain dari penulis, supervisor, dan CEO yang akan dipresentasikan kepada klien. Setelah melakukan presentasi, terdapat berbagai *feedback* yang diberikan oleh klien pada hasil desain.



Gambar 3.12 Desain Kemasan 4 Pack Bundle Development 1
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Pada tahapan perancangan *development* 2, penulis mulai mengembangkan desain kemasan sesuai dengan hasil *feedback* yang telah

dilakukan. Penerapan bentuk desain kemasan menggunakan alternatif yang penulis rancang, namun untuk desain visual pada kemasan menggunakan konsep desain dari alternatif yang CEO telah rancang, dengan fokus utama pada penggunaan gaya ilustrasi ala lukisan Henri Matisse yang dipadukan dengan elemen beberapa *truffle* yang memiliki keunikan rasa yang mencerminkan setiap varian rasa dari *black truffle chips*. Pada perancangan *development 2*, Supervisor melakukan pembagian penugasan, yang mana penulis ditugaskan untuk melakukan *layouting* desain kemasan dan supervisor yang merancang aset ilustrasi visual lukisan yang dapat mendeskripsikan keseluruhan produk yang ditawarkan. Setelah desain di *approve*, penulis melanjutkan ke tahapan merancang *mockup* tiga sisi kemasan menggunakan fitur 3D di Adobe Illustrator dan proses penggabungan desain ke dalam bentuk *mockup* di Adobe Photoshop. Setelah selesai, *mockup* tersebut dimasukkan kembali ke dalam Google Slide untuk disampaikan kepada klien pada tahap *Development 2*.



Gambar 3.13 Desain Final Kemasan 4 Pack Bundle *Development 2*
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Hasil *feedback development 2* menghasilkan beberapa revisi terkait dengan penambahan perancangan ilustrasi desain lukisan yang diharuskan untuk berbeda dan disesuaikan pada setiap varian rasa dan hasil lukisan ilustrasi saling terhubung dengan sisi lainnya untuk memberikan kesan yang lebih menyatu. Kemudian, adanya perubahan bentuk kemasan, yang pada awalnya merupakan kemasan *sleeve slide in*, namun diubah menjadi kemasan *sline* akan tetapi dibuka ke atas. Pada perancangan *development 3*, penulis tetap berkontribusi dalam proses visualisasi desain ke dalam *dieline* sesuai ukuran aktual. Penulis juga bertanggung jawab untuk menyusun *layout* dan *mockup*

final dari tiga varian rasa: *Smoked Hickory*, *Honey Dijon*, dan *Original Truffle Popcorn*.



Gambar 3.14 Desain Final Kemasan 4 Pack Bundle Development 3
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Walaupun desain kemasan yang penulis rancang belum digunakan oleh klien, akan tetapi penulis belajar terkait dengan proses perancangan desain secara bertahap, bagaimana dapat mengimplementasikan visual yang sesuai dengan keinginan klien. Dan penulis bersyukur masih diberikan kesempatan untuk dapat ikut berkontribusi dalam membantu merapikan *layout* desain, serta pembuatan *mockup* pada perancangan. proyek ini memberikan gambaran nyata mengenai cara proses desain profesional bekerja di dunia industri desain dan kreatif.

3.3.1.1 Proyek Desain *Layouting* Kemasan Aroma *White Truffle Oil Condiment*

Proyek desain kemasan Aroma *White Truffle Oil Condiment* merupakan salah satu pengalaman menarik yang penulis raih selama masa magang. Penulis berkesempatan untuk ikut membantu dalam proses membuat alternatif desain *layouting* perancangan kemasan Aroma *White Truffle Oil Condiment*, yang merupakan salah satu produk dari brand Aroma Truffle &Co yang menjual produk dengan bahan dasar jamur truffle. Proses desain yang penulis lakukan diawali dengan pemberian instruksi penugasan dari supervisor sembari memberikan beberapa dokumen pendukung mengenai *brand* yang akan ditangani seperti aset

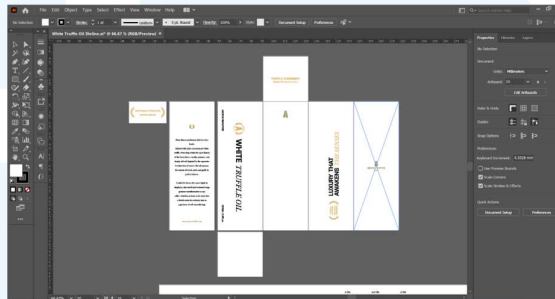
desain, *font*, logo, panduan *Graphic Standar Manual* (GSM), *brief guideline*, serta beberapa informasi lainnya yang disesuaikan dengan kebutuhan *brand* Aroma Truffle & Co. Penulis diberikan penugasan untuk merapikan *layout* desain dan menyesuaikan revisi desain dari hasil *development* desain kemasan 1 yang telah dirancang oleh supervisor. Pada hasil revisi tersebut, dimana klien sudah merasa tertarik dengan bentuk kemasan, namun tampilan pada sisi bagian depan masih belum cukup menarik dan dapat ditingkatkan menjadi lebih baik lagi. Dengan desain kemasan tersebut dapat berpotensi memudahkan produk untuk jatuh, karena penggunaan stiker hanya pada bagian sudut atas yang tersegel namun sisi lainnya tidak sehingga dapat memungkinkan produk rentan untuk jatuh. Kemudian klien ingin adanya ke runutan pada setiap desain *bundle*, maka klien ingin adanya ilustrasi *mattise style paintings* sebagai salah satu ciri khas dari tema *bundle* ini.



Gambar 3.15 *Feedback Kemasan White Truffle Oil Condiment Development 1*
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Setelah memahami hasil *feedback* yang diberikan oleh klien, supervisor diberikan tanggung jawab untuk mendesain *layout* dan melakukan pembuatan desain kemasan dengan 2 alternatif. Supervisor akan memberikan ilustrasi yang telah dibuat untuk dimasukkan ke dalam menginstruksikan kembali untuk menjadi sebuah perbaikan desain yang terbaik dari kedua desain tersebut. Penggunaan warna putih yang digunakan oleh kemasan *white truffle oil condiment* dimana lebih

condong penggunaan warna putih yang menyesuaikan dengan nama kemasan yang menggunakan warna putih yang memberikan kesan klasik dan elegan. Pembuatan desain dilakukan oleh penulis dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator. Dalam setiap proses *layouting*, penulis membagi setiap sisi menjadi satu *artboard* yang telah disesuaikan dengan ukuran nyata dari produk dan berbentuk seperti *dieline* dengan guna untuk memudahkan pembuatan desain *dieline*.



Gambar 3.16 Proses Desain *Layouting* Kemasan Aroma *White Truffle Oil Condiment*
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Dalam desain terbaru, penulis lebih memberikan desain dengan *clean looks* namun lebih memfokuskan kepada ilustrasi *mattise paintings* yang setiap elemennya memiliki keterhubungan antar setiap sudut sisi dengan tujuan agar setiap sisi pada kemasan itu terbuat seperti satu lukisan keseluruhan. Untuk penggunaan *layout* yang digunakan oleh penulis lebih memanfaatkan fungsi *white space* agar desain kemasan pada setiap sisinya dapat memiliki fokus utama setiap informasi yang disampaikan. Lalu, adanya penggunaan *emphasis* dengan adanya permainan tebal tipis huruf pada desain untuk menekankan informasi yang ingin disampaikan. Untuk penggunaan warna sendiri masih tetap untuk memanfaatkan warna dari *color palette* yang telah tertera pada *guideline* Aroma Truffle & Co namun lebih didominasi dengan warna putih. Pada setiap proses desain yang penulis lakukan, kadang kala supervisor akan melakukan pengecekan progres yang telah penulis kerjakan untuk mengurangi terjadinya kesalahan informasi atau ketidaksesuaian desain yang penulis kerjakan.



Gambar 3.17 Desain *Dieline* Kemasan Aroma *White Truffle Oil Condiment*
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Setelah proses *layouting*, penulis ditugaskan untuk belajar dalam membuat *dieline* yang sesuai dengan ukuran yang telah ditetapkan agar sesuai dengan kebutuhan percetakan industri. Supervisor memberikan contoh dokumen *dieline* dalam bentuk Adobe Illustrator sebagai salah satu contoh referensi *dieline* yang benar. Kemudian, supervisor menjelaskan secara singkat terkait dengan isi dari *dieline* tersebut. Setelah memahami kinerja pembuatan *dieline*, penulis mulai melakukan pembuatan *dieline* yang disesuaikan dengan referensi yang telah diberikan oleh supervisor.



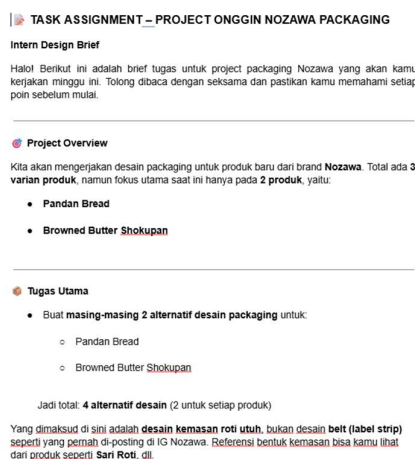
Gambar 3.18 Desain Kemasan Aroma *White Truffle Oil Condiment*

Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Setelah proses *dieline* selesai, supervisor memberikan tugas untuk melanjutkan desain ke tahapan pembuatan *mockup* kemasan yang telah disesuaikan dengan gambaran desain kemasan yang ingin penulis gunakan. Selama proses desain *mockup*, penulis menggunakan Adobe Illustrator untuk membuat bentuk *mockup* kemasan kasar yang akan di finalisasi melalui Adobe Photoshop untuk memberikan tekstur dan memasukkan final desain yang telah dikerjakan.

3.3.1.2 Proyek Desain Kemasan *Brand* Nozawa

Pada proyek desain kemasan *belt brand* Nozawa ini mengangkat tantangan berbeda dikarenakan dari karakteristik produk terkesan lebih berwarna dan tidak menggunakan ilustrasi aset yang bersifat realistis. Nozawa Artisan Bakery merupakan *brand* yang menjual produk *shokupan* yang menonjolkan kualitas yang terbaik dengan penggunaan bahan alami. Proyek diawali dengan pemberian instruksi penugasan sembari memberikan beberapa dokumen pendukung mengenai *brand* yang akan ditangani seperti aset desain, *font*, logo, panduan *Graphic Standar Manual* (GSM), PowerPoint *guideline*, serta beberapa informasi lainnya dari *brand* Nozawa.



Gambar 3.19 *Brief* Penugasan
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Setelah menerima *brief*, penulis diberikan tugas untuk mendesain alternatif kemasan belt untuk rasa pandan, tokyo rusk, dan *browned butter* yang diawali dengan mulai melakukan eksplorasi visual terkait dengan penggunaan warna yang akan digunakan dan dapat mendeskripsikan kesan dari setiap varian produk. Pada varian pandan, menggunakan warna yang lebih terkesan mencolok dengan warna hijau yang mendeskripsikan pandan dan terdapatnya perpaduan warna coklat yang mencerminkan dari gula melaka dan warna putih mendeskripsikan santan yang merupakan salah satu komposisi dari shokupan varian pandan. Penggunaan warna yang digunakan pada varian rasa pandan sendiri memberikan kesan warna yang *premium color depth*.



Gambar 3.20 *Color Palette* Varian Pandan
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

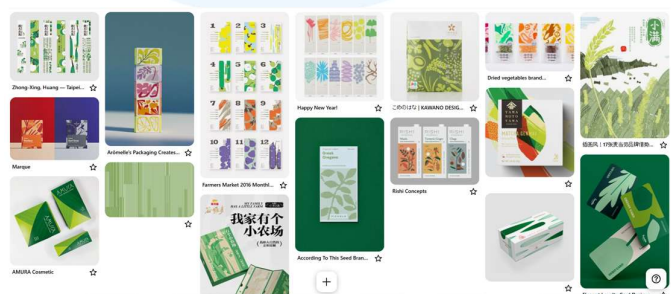
Kemudian untuk *color palette* yang digunakan pada varian rasa *browned butter* lebih mengarah kepada warna coklat karamel dengan adanya sentuhan *brioche*, *glaze*, dan dipadukan dengan *browned butter*. Penggunaan warna pada varian rasa *browned butter* sendiri memberikan kesan warna yang *premium color depth*.



Gambar 3.21 *Color Palette* Varian *Browned Butter*

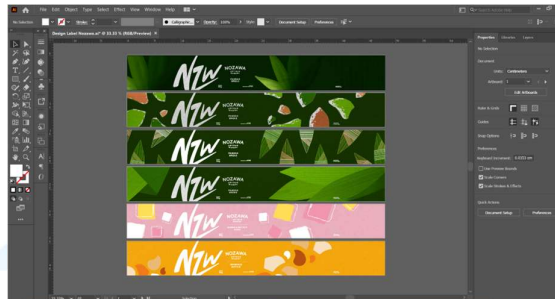
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Setelah menentukan *moodboard* warna yang akan digunakan, penulis melakukan eksplorasi visual melalui beberapa *website* seperti Pinterest, Google, dan Behance yang kemudian dituangkan ke dalam *moodboard* di Pinterest. Penyusunan *moodboard* ini membantu penulis dalam memperkaya dan memperjelas konsep awal desain kemasan serta gambaran visual yang akan dikembangkan dalam perancangan kemasan. Untuk konsep visual yang digunakan oleh penulis sendiri lebih cenderung pada penggunaan pola yang disesuaikan dengan desain label Nozawa sebelumnya dimana menggunakan adanya permainan pola yang dapat mencerminkan arti dari Nozawa shokupan. Penggunaan elemen ilustrasi yang mencerminkan bentuk dari setiap varian namun masih tetap terlihat abstrak yang memberikan kesan unik dan dipadukan dengan adanya perpaduan kombinasi warna yang digunakan menciptakan kesan yang *fun*, *friendly*, dan *exclusive* yang sesuai dengan *mood* yang ingin dihadirkan oleh Nozawa.



Gambar 3.22 *Moodboard* Visual Nozawa
Sumber: Pinterest (2025)

Lalu pada tahap perancangan *development* 1, supervisor menugaskan untuk mengawasi tahapan perancangan dengan mendesain beberapa alternatif desain untuk setiap varian rasa dengan menggunakan software Adobe Illustrator dalam proses mendesain.



Gambar 3.23 Perancangan Kemasan Nozawa di Adobe Illustrator
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Penulis beberapa kali mengalami adanya revisi pada varian rasa pandan dikarenakan beberapa desain masih belum mencerminkan varian rasa pandan dan kurang melakukan eksplorasi dalam memainkan warna. Dan terlalu terpaku dengan desain berwarna hijau. Hal tersebut penulis dapat belajar dimana, suatu desain yang menurut seorang desainer sudah dapat merepresentasikan suatu varian, belum tentu bagi orang lain desain tersebut sudah berhasil untuk merepresentasikan varian tersebut. Oleh karena itu dalam mendesain, seorang desainer membutuhkan orang lain untuk melakukan testing apakah produk yang telah di desain sudah dapat mencerminkan varian produk yang ingin dipasarkan.



Gambar 3.24 Alternatif Desain Label Nozawa Pandan
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Setelah melakukan revisi dan sesuai dengan hasil *feedback* yang diberikan, penulis menggunakan label kemasan ke-9 sebagai alternatif kemasan label yang akan ditampilkan dalam presentasi *development* 1. Kemudian pada varian rasa Tokyo Rusk, dimana penulis menggunakan warna merah muda yang merupakan salah satu *request* dari klien dan penggunaan warna merah muda yang cenderung lebih *soft* untuk mendapatkan kesan warna bunga sakura dan Tokyo Rusk. Dan untuk penggunaan warna kuning untuk memberikan kesan *butter* yang merupakan rasa dari varian Tokyo Rusk. Dengan adanya penggunaan elemen persegi yang merepresentasikan bentuk *shokupan*. Dengan adanya tambahan tekstur bergerigi yang berongga pada bagian latar dengan *opacity* yang cukup rendah memberikan kesan bahwa Tokyo Rusk merupakan produk dengan tekstur yang garing dan padat.



Gambar 3.25 Desain Kemasan Nozawa Label Varian Tokyo Rusk
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

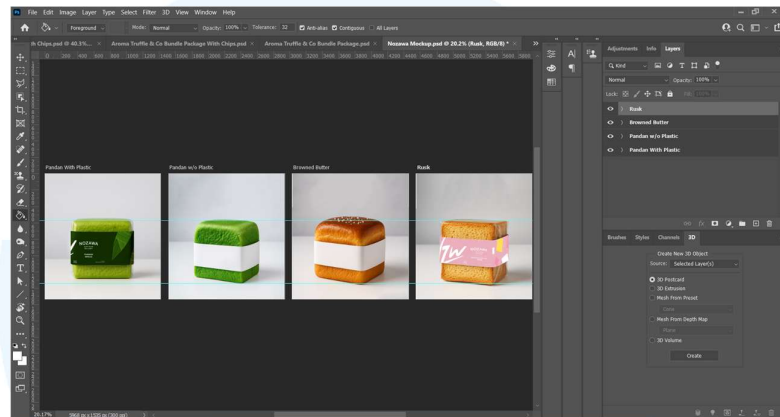
Lalu pada varian *browned butter*, penulis mendesain dengan penggunaan warna yang cenderung seperti warna karamel. Hal tersebut sudah dipertimbangkan oleh penulis agar sesuai dengan *request* dari klien, yang mana mereka menginginkan warna seperti karamel. Untuk bentuk aset visual yang digunakan, terinspirasi dari *sprinkle sea salt* dengan perpaduan warna *glazed* dan *browned butter*. Penggunaan pola yang cenderung lebih abstrak dan memberikan kesan yang *fun* dan *friendly*.



Gambar 3.26 Desain Kemasan Nozawa Label Varian Browned Butter
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Seringkali penulis mendapatkan beberapa masukan mendukung yang diberikan oleh supervisor terkait dengan penentuan aset desain, hal tersebut membuat penulis menyadari terkait dengan desain juga harus

dapat dimengerti oleh konsumen awam dan setiap elemen desain dapat mendeskripsikan setiap rasa yang ingin disampaikan. Dalam proses mendesain alternatif kemasan, penulis merancang desain sesuai dengan arahan *feedback* dari supervisor.



Gambar 3.27 *Mockup* Desain Kemasan di Adobe Photoshop
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Setelah melakukan revisi dan sesuai dengan hasil *feedback* yang diberikan oleh supervisor terkait dengan aset visual yang digunakan, penulis melanjutkan ke tahap pembuatan desain *mockup belt*. Pembuatan desain *mockup* dilakukan dengan *software* Adobe Phostoshop untuk memasukkan hasil desain *belt development* 1 yang telah dirancang. Dengan adanya perancangan mockup sendiri, dapat memberikan gambaran desain kemasan pada saat diimplementasikan langsung ke produk yang akan diterbitkan.



Gambar 3.28 *Mockup* Desain Kemasan Development 1
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Penulis hanya dapat melakukan proses perancangan hingga tahap *development* 1 dikarenakan adanya keterbatasan waktu program magang sehingga diharuskan untuk menyelesaikan hingga tahap tersebut. Walaupun demikian, dari penugasan ini penulis belajar bagaimana cara mengimplementasikan aset visual pada desain kemasan agar memberikan kesan yang unik namun setiap aset visual yang terdapat pada kemasan memiliki arti yang mencerminkan dari setiap elemen desain yang digunakan.

3.3.1.3 Proyek Desain Sosial Media *Brand* Solanum

Pada proyek ini, penulis mendapatkan tanggung jawab untuk mengelola perancangan visual media sosial *brand* Solanum. Tugas diawali dengan pemberian *brief* oleh supervisor, yang meliputi dokumen pedoman visual seperti aset desain, *font*, logo, panduan *Graphic Standar Manual* (GSM), *brief guideline*, serta beberapa informasi lainnya pada *brand* Solanum. Pemahaman terhadap karakteristik visual *brand* menjadi landasan penting sebelum proses desain dilakukan.

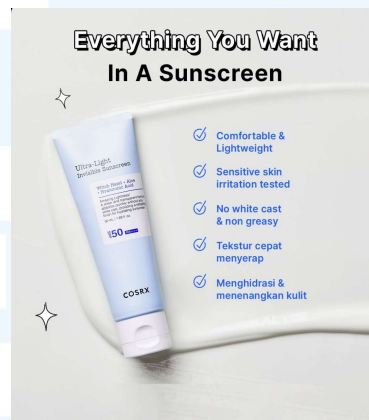
Content Plan	
Heading	No more complicated skincare step
Script	Visual: insert solanum tranexamic serum beserta copy visual: Heading: No more complicated skincare step Copy Visual: ✓ <u>nyaman dan ringan dikulit</u> ✓ <u>menyerap dengan cepat</u> ✓ <u>mencerahkan kulit</u> ✓ <u>menyamarkan warna kulit</u> ✓ <u>menghidrasi dan melembakan kulit</u>
BGM :	
Actor / Talent :	<u>Contoh :</u> 1. [Nama] = [Peran]

Gambar 3.29 *Content Plan Brief* Solanum di Notion
 Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Kemudian, penulis menerima *brief* tugas yang diberikan oleh *Social Media Officer* (SMO) melalui platform Notion, yang memuat *content plan* berisi referensi desain, *copywriting*, serta arahan visual yang harus diwujudkan dalam desain. Dari setiap informasi yang disajikan pada

content plan menjadi acuan dalam melakukan perancangan konten yang sesuai dengan arahan instruksi *brand* dan kebutuhan klien.

Setelah penulis menganalisis *content plan* yang diberikan, penulis mulai melakukan eksplorasi visual dengan mengunduh elemen grafis dari platform Freepik dan dipadukan dengan penggunaan aset produk dari *brand* Solanum yang disesuaikan dengan referensi yang telah diberikan oleh *Social Media Officer* (SMO) pada Notion.



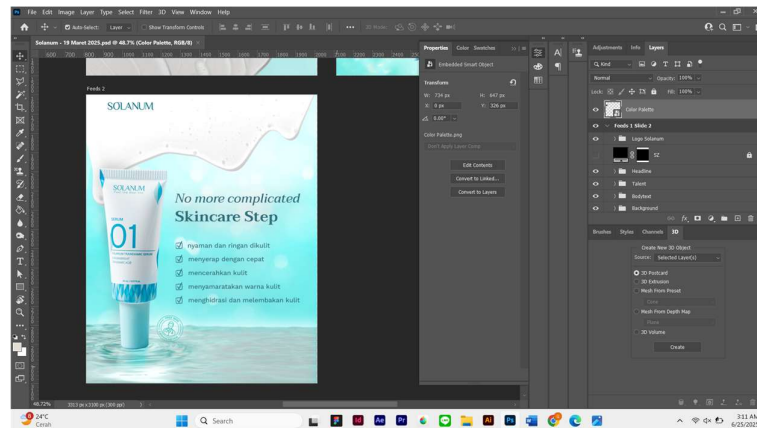
Gambar 3.30 Referensi Konten Desain *Brand* Solanum
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Setelah menemukan beberapa aset visual yang sesuai, penulis langsung melakukan perancangan desain di Adobe Photoshop. Perancangan konten Instagram Feeds dari *brand* Solanum memiliki ciri khas *template* dimana terdapatnya logo pada bagian ujung kiri atas yang sudah menjadi suatu ciri khas yang tidak dapat diubah sehingga memberikan kesan konsisten terhadap penempatan *brand*. Kemudian adanya penggunaan dalam penentuan setiap warna pada desain menggunakan warna yang telah disesuaikan dengan *color palette* yang dimiliki oleh Solanum yaitu warna hijau toska, putih, hijau tua, dan hitam. Dengan adanya penggunaan warna yang sesuai sendiri memberikan konsistensi dalam setiap *color tone* warna pada setiap desain sehingga memberikan kesatuan dan menghasilkan *looks* yang lebih *clean* dan sehat dengan adanya penggunaan warna tersebut.



Gambar 3.31 *Color Palette Brand Solanum*
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Penulis menggunakan beberapa aset yang memberikan kesan yang mencerminkan tekstur dari produk yang tertera pada latar dan menggunakan warna putih untuk menyesuaikan dengan warna dari produk dan memberikan kesan yang bersih dan sehat. Kemudian penggunaan elemen air yang memberikan makna seperti *copywriting* yang tersedia yaitu memiliki tekstur yang ringan dan menghidrasi kulit. Efek mencerahkan yang tertera pada *copywriting* ditampilkan dengan adanya elemen *spark* seperti terlihat bersinar pada desain. Penambahan produk yang sesuai dan adanya *copywriting* yang dipadukan dengan elemen *checkbox* yang disesuaikan dengan referensi yang diberikan, namun terdapatnya modifikasi menjadi lebih mencerminkan isi konten yang sedang dijabarkan dalam desain. Keseluruhan aset visual tersebut tidak secara mentah langsung dimasukkan sebagai elemen desain, namun adanya pengeditan dan dimodifikasi untuk menyesuaikan *tone* warna (*color grading*) serta komposisi visual yang sesuai dengan *guideline* dari *brand Solanum*. Selanjutnya, elemen *copywriting* dimasukkan dan disesuaikan dengan *layout* yang cocok pada desain sehingga terdapatnya elemen yang dapat dijadikan sebagai fokus utama dalam desain.



Gambar 3.32 Pembuatan Konten Desain Melalui di Adobe Photoshop
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Hasil desain yang telah selesai kemudian dikirimkan kepada supervisor untuk mendapatkan *approval* atau *feedback* revisi. Dan terdapatnya penambahan aset pada penggunaan stiker “*free consultation*” yang selalu ada pada setiap konten Instagram Feeds yang sedang berlangsung. Oleh karena itu, penulis melakukan revisi penambahan kemudian melakukan asistensi kepada supervisor. Supervisor merasa desain tersebut sudah aman untuk dapat *diupload* untuk dapat diberikan kepada *Social Media Officer* (SMO) untuk melakukan *upload* konten Instagram Feeds terbaru. Kemudian, penulis melakukan *upload* karya desain ke Notion dan menginformasikan kepada *Social Media Office* (SMO) bahwa konten desain yang sudah dikerjakan sudah dapat *diupload* sesuai dengan *timeline* yang sudah ditetapkan. Dan apabila terdapat *feedback* dari supervisor pada saat proses perancangan desain, penulis melakukan revisi sesuai arahan yang diberikan hingga desain memperoleh persetujuan untuk di *upload* di platform Notion sebagai salah satu *approval* untuk dipublikasikan.



Gambar 3.33 Finalisasi Desain Akhir Instagram *Feeds* Solanum
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

3.3.1.4 Proyek Desain Sosial Media *Brand Come Xia*

Penulis diberikan tanggung jawab untuk merancang desain konten media sosial untuk *brand* Come Xia yang diawali dengan pemberian dokumen dari supervisor berupa aset desain, *font*, logo, dan beberapa aset yang pernah digunakan untuk sosial media Come Xia sebelumnya. Seluruh dokumen tersebut perlu penulis pelajari dan dipahami untuk memastikan bahwa hasil desain tetap sejalan dengan karakter visual *brand* yang telah ditetapkan.



Gambar 3.34 *Content Plan* Brand Come Xia
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

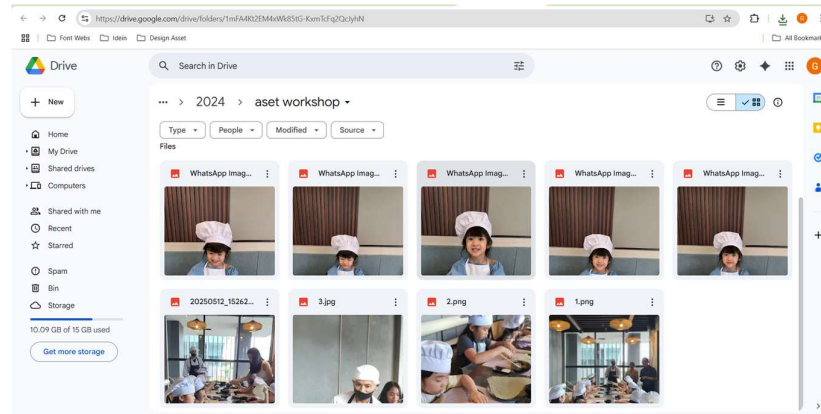
Kemudian, penulis menerima penugasan dari *Social Media Officer* (SMO) *Freelance* melalui platform Notion, dalam bentuk *content plan* yang telah disusun berdasarkan kebutuhan dan arahan dari klien yang

mana ingin *redesign* konten *dimsum making workshop for kids*. Di dalam *content plan*, arahan *copywriting*, dan terdapat referensi visual yang lebih didominasi dengan adanya informasi yang dominan dan dipadukan dengan elemen visual. Dengan adanya pemberian referensi visual, penulis memiliki gambaran terkait dengan konten desain yang akan dilakukan pada saat perancangan desain.



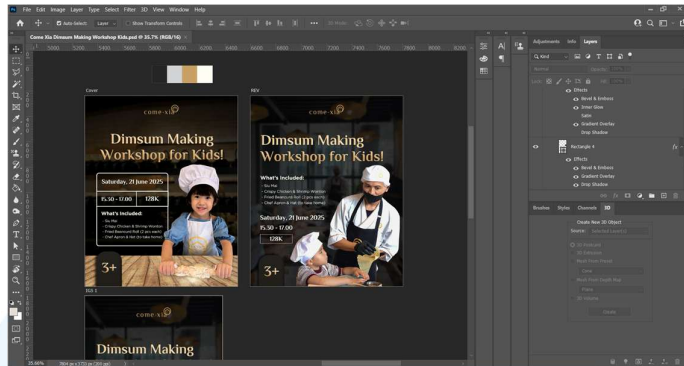
Gambar 3.35 Referensi Visual Konten Instagram Feeds
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Kemudian *Social Media Officer (SMO) Freelance* menyediakan beberapa alternatif aset visual juga dilampirkan untuk agar penulis dapat menyesuaikan aset yang sesuai dengan konten agar mendukung proses kreatif dalam perancangan desain. Aset visual yang diberikan umumnya dapat berupa gambar yang diambil melalui proses *photoshoot* dan ada beberapa gambar yang didapatkan dari dokumentasi klien. Dengan adanya alternatif aset visual, penulis juga diarahkan untuk dapat mempertimbangkan kesesuaian aset yang digunakan agar menghasilkan desain yang sesuai dengan konten yang ditampilkan secara keseluruhan.



Gambar 3.36 Alternatif Aset Visual Come Xia *Workshop*
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Dalam proses mendesain konten, terdapatnya konsistensi yang dilakukan pada penempatan logo yang selalu berada pada tengah dan penggunaan *tone* warna pada setiap konten yang disesuaikan dengan *color palatte* dari Come Xia yaitu warna kuning kecoklatan, hitam, dan putih yang memberikan kesan yang elegan yang dipadukan dengan nuansa kontemporer *Chinese* dan sentuhan dari *Japanese classic*. Kemudian aset visual tersebut akan diedit serta disesuaikan warnanya menggunakan Adobe Photoshop untuk melakukan *color grading* dan pengeditan lainnya yang telah disesuaikan dengan konsep desain. Kemudian, penulis memadukan beberapa aset untuk menjadi suatu kesatuan konten yang telah dikembangkan berdasarkan referensi yang tersedia dan disesuaikan dengan arahan dalam *content plan*. Setelah tahap penyusunan selesai, desain diajukan terlebih dahulu kepada supervisor untuk mendapatkan persetujuan sebelum melakukan *review* oleh klien.



Gambar 3.37 Proses Desain Instagram *Feeds* Come Xia
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Setelah melakukan *approval* kepada supervisor, terdapat beberapa *feedback* minor yang dapat disesuaikan kembali seperti penggunaan *layout*. Oleh karena itu, penulis melakukan revisi kembali hingga sampai hasil akhir dimana penulis mendapatkan *approval* untuk dapat melakukan pengumpulan desain di Notion. Setelah memperoleh persetujuan dari supervisor, penulis menghubungi *Social Media Officer (SMO) Freelance* untuk meneruskan hasil desain kepada klien untuk melakukan proses *review*. Jika klien memberikan *feedback* revisi, maka penulis melakukan penyesuaian desain sesuai dengan *feedback* yang diberikan hingga mendapatkan *approval*.



Gambar 3.38 Desain Instagram *Feeds* Come Xia Revisi 1
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Kemudian *Social Media Officer (SMO) Freelance* menghubungi penulis dikarenakan terdapat *feedback* dari klien yang kurang memuaskan dengan hasil desain yang telah dibuat. Dengan masukan bahwa penggunaan aset anak perempuan bisa diubah dan dapat membuat desain baru yang lebih terkesan baru. Oleh karena itu, penulis melakukan revisi dengan penggunaan aset visual yang baru dengan konsep desain yang lebih menyesuaikan dari referensi yang telah diberikan.



Gambar 3.39 Desain Instagram *Feeds* Come Xia Final
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama menjalani kegiatan magang di PT. Idein Kreatif Indonesia, penulis menghadapi beberapa tantangan yang berkaitan dengan penyesuaian terhadap perangkat kerja yang digunakan dalam proses desain. Kendala tersebut juga merupakan bagian dari proses pembelajaran yang secara tidak langsung dapat membentuk kemampuan penulis dalam beradaptasi dan pengembangan diri. Dukungan dari supervisor serta lingkungan kerja yang kondusif turut membantu penulis dalam mencari solusi atas hambatan yang dihadapi.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Pada awal periode magang, penulis mengalami kendala dalam menggunakan Adobe Photoshop yang menjadi aplikasi utama dalam proses mendesain di PT. Idein Kreatif Indonesia. Yang mana, penulis lebih terbiasa menggunakan Adobe Illustrator, sehingga diperlukan waktu tambahan untuk mempelajari dan memahami fungsi serta penggunaan berbagai fitur di Adobe

Photoshop. Hal ini memengaruhi kecepatan kerja penulis dalam menyelesaikan beberapa tugas yang diberikan.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Dalam upaya untuk mengatasi kendala tersebut, penulis mulai mempelajari Adobe Photoshop secara mandiri serta meminta bantuan atau bimbingan dari supervisor terkait penggunaan *tools* atau efek pada Adobe Photoshop ataupun aplikasi lainnya yang belum dipahami. Penulis juga memanfaatkan kesempatan untuk berdiskusi langsung apabila menemui kesulitan teknis dalam proses pengerjaan desain. Dengan pendekatan tersebut, penulis secara bertahap mampu beradaptasi dengan standar kerja perusahaan dan meningkatkan keterampilan teknis dalam menggunakan Adobe Photoshop.

