

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam mengikuti program magang di WINGS Group, penulis memiliki kedudukan sebagai *Graphic Design Intern* di divisi *Marketing Noodles*. Penulis bertanggung jawab atas kebutuhan visual dari 6 brand yang terdapat pada bagian *Noodles*, yaitu Sedaap Bag, Sedaap Cup, Sedaap Baked, Sedaap Tasty, Sukses, dan SoYumie. Penulis didampingi oleh 1 *supervisor* dan 1 *mentor*, dimana mereka berkedudukan sebagai *Brand Manager* dan *Assistant Brand Manager*. Mereka mendampingi penulis ketika ada kesulitan atau kebutuhan tertentu terkait pelaksanaan magang. Berikut merupakan kedudukan dan alur koordinasi penulis sebagai *Graphic Design Intern* dengan beberapa pihak terkait dengan pekerjaan.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Terdapat kurang lebih 90 peserta magang di batch tahun ini dalam WINGS Group. Namun, seluruh peserta ditempatkan di lokasi serta divisi yang berbeda-beda. Penulis bersama dengan 4 anggota *intern* lainnya bekerja dibawah naungan tim *Marketing Noodles* berlokasi di gedung Permata Kuningan. Susunan anggota *intern* di dalam tim yaitu 2 berkedudukan sebagai *Graphic Design Intern*, 1 berkedudukan sebagai *Brand Communication Intern*, dan 2 berkedudukan sebagai *Business Analyst Intern*.

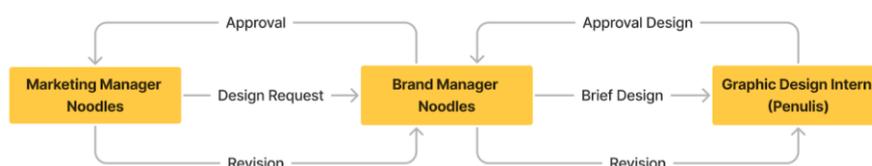


Gambar 3.1 Detail Kedudukan Magang

Penulis berada dibawah naungan 1 *supervisor* dan 1 *mentor*, namun penulis dapat menerima tugas dari *Brand Manager* lainnya di bawah tim *Marketing Noodles*. Beragam proyek dapat diberikan oleh mereka kepada *Graphic Design Intern*, meliputi desain untuk *gimmick*, POSM (*Point of Sales Materials*), *Sosial media*, *Digital Ads*, dan lainnya. Dalam hal ini penulis dituntut untuk bisa menyesuaikan gaya desain dari masing-masing *brand* untuk diaplikasikan dengan kebutuhan desain yang ada.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Alur koordinasi pelaksanaan magang penulis sebagai *Graphic Design Intern* dimulai dari *Brand Manager* menerima adanya permintaan desain untuk brand, dari *Marketing Manager Noodles* ataupun dari *Brand Manager* sendiri. Kemudian, *Brand Manager* akan membuat *brief* desain dan memberi *brief* desain ini kepada penulis. *Brief* akan dijelaskan terlebih dahulu melalui tatap muka di kantor ataupun di info melalui *Whatsapp*. Setelah itu, *Brand Manager* akan memberikan informasi mengenai *file brief* berupa PDF atau Google Slides dan batas *deadline* untuk *approval* desain tersebut melalui Email kantor. Setelah menerimanya, penulis akan mulai mengerjakan tugas tersebut. Penulis juga diminta oleh *mentor* untuk membuat *tracker* pada Spreadsheet mengenai tugas yang sedang dikerjakan pada saat itu serta status pengerjaannya. Maka setelah penulis mendapatkan tugas baru, penulis akan memasukan tugas tersebut kedalam *tracker* dan memberikannya kepada *mentor*.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

Setelah tugas selesai dikerjakan, penulis memberikan hasilnya kepada *Brand Manager* terkait melalui *Whatsapp*. Mereka akan memberikan *feedback* terkait desain sembari melakukan *approval* juga kepada *Marketing Manager Noodles*. Ketika mendapatkan revisi, penulis akan melakukan revisi sesuai

dengan instruksi mereka. Hal ini dilakukan secara berulang-ulang sampai approval sudah didapatkan semua oleh *Brand Manager* dan juga *Marketing Manager*. Setelah hasil karya sudah final, maka penulis akan memberikan desain dalam format yang berbeda-beda seperti PDF, PNG, JPG, dan *working file* nya ke dalam Google Drive. Link Google Drive ini akan diberikan kepada *Brand Manager* melalui email.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Saat penulis magang sebagai *Graphic Design Intern*, penulis mengerjakan banyak proyek berdasarkan permintaan dari *brand manager* tim *noodles*. Penulis mendokumentasikan seluruh aktivitas pekerjaan selama magang melalui *Daily Task* pada laman merdeka.umn.ac.id, yang ditujukan untuk supervisi oleh pembimbing lapangan. Berikut ini merupakan uraian mengenai *task* yang telah dituntaskan oleh penulis selama program magang berlangsung:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan Penulis Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	24—28 Februari 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Pattern gimmick</i> Sedaap Baked. 2. Icon Mie Sedaap Bag. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Product knowledge</i> terkait semua <i>brand noodles</i>. - Briefing 3 alternatif <i>pattern</i> untuk <i>gimmick</i> Sedaap Baked. - Briefing desain icon untuk Mie Sedaap Bag. - <i>Approval pattern gimmick</i> Mie Sedaap Baked dan icon Mie Sedaap Bag.
2	3—7 Maret 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Pattern gimmick</i> Sedaap Baked. 2. Icon Mie Sedaap Bag. 3. Desain kaos Mie Sukses. 4. Desain fasia Mie Sukses 	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi <i>pattern gimmick</i> Mie Sedaap Baked dan icon Mie Sedaap Bag. - <i>Approval</i> kaos Mie Sukses. - Revisi kaos Mie Sukses. - <i>Approval</i> dan finalisasi fasia Mie Sukses.

3	10—14 Maret 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain Aset digital Ramadan Mie Sedaap. 2. Desain <i>Icon</i> Sedaap Bag. 3. Desain kaos Mie Sukses. 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Approval</i> dan revisi desain asset digital ramadan Mie Sedaap. - <i>Approval</i> dan revisi desain icon Mie Sedaap bag. - <i>Approval</i> dan revisi kaos Mie Sukses.
4	17—21 Maret 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Pattern gimmick</i> Sedaap Baked. 2. Desain <i>Icon</i> Sedaap Bag. 3. Desain POSM mie Sukses 4. Desain alternatif KV Mie Sedaap x Ariel Noah 5. Desain kaos Mie Sedaap Cup 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Approval</i> dan revisi desain <i>pattern gimmick</i> Sedaap Baked. - <i>Approval</i> dan revisi desain icon Mie Sedaap bag. - Desain POSM mie Sukses dari KV. - Desain dan <i>Approval</i> alternatif KV mie Sedaap x Ariel Noah. - Desain Kaos Mie Sedaap Cup.
5	24—28 Maret 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Pattern gimmick</i> Sedaap Baked. 2. Desain KV Mie Sukses 3. Desain KV Mie Sedaap x Ariel Noah 4. Desain kaos Mie Sedaap Cup 	<ul style="list-style-type: none"> - Finalisasi alternatif kaos Mie Sedaap Cup - Revisi KV <i>gimmick</i> Sukses - Revisi <i>gimmick</i> Sedaap Baked - Revisi KV Mie Sedaap x Ariel Noah
6	7—11 April 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain KV Mie Sedaap x Ariel Noah 2. KV Mie Sukses 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Feedback & approval</i> KV <i>gimmick</i> Sukses - <i>Feedback &</i> revisi KV Mie Sedaap x Ariel Noah

7	14—18 April 2025	1. Kaos kolaborasi Mie Sedaap x WD Willy	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Brief</i> desain baru Kaos kolaborasi Mie Sedaap x WD Willy - <i>Brief</i> ilustrasi packaging Mie Sedaap GAC - Desain dan <i>approval</i> ilustrasi <i>packaging</i> Mie Sedaap GAC
8	21—24 April 2025	<ul style="list-style-type: none"> 1. Desain KV Mie Sedaap x Ariel Noah 2. Kaos Polo Merah Mie Sedaap 3. POP Sedaap Cup Disney on Ice 4. TVC Mie Sedaap GAC 5. <i>Totebag & notebook</i> Sedaap Tasty 6. POSM Sedaap Cup KSC 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Brief</i> desain baru Kaos kolaborasi Mie Sedaap x WD Willy - <i>Brief</i> ilustrasi packaging Mie Sedaap GAC - Desain dan <i>approval</i> ilustrasi <i>packaging</i> Mie Sedaap GAC - Revisi & <i>approval</i> POP Sedaap Cup Disney on Ice. - Desain <i>Totebag & notebook</i> Sedaap Tasty. - <i>Replace packaging</i> Sedaap Cup KSC ke beberapa POSM.
9	28 April—2 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> 1. Kaos WD Willy x Mie Sedaap 2. KV Come See Mie 2025 3. Sedaap Cup (<i>Coloring Gimmick</i> + POP) 4. KV Mie Sedaap x Ariel Noah 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Approval coloring gimmick</i> untuk Sedaap Cup - <i>Progress & approval</i> desain KV Come See Mie 2025 - Revisi desain kaos kolaborasi WD Willy x Sedaap - <i>Feedback & approval</i> kaos WD Willy x Mie Sedaap - <i>Feedback</i> revisi POP Sedaap Cup - <i>Feedback & revisi</i> KV Ariel Sedaap

10	5—9 Mei 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. KV Mie Sedaap Ariel Noah (Vertical & Horizontal) 2. Kaos kolaborasi Mie Sedaap x WD Willy 3. Videotron GAC & Soto 4. KV Gimmick Sukses 5. KV Come See Mie 2025 6. Pattern Mie Sukses 7. Bentor Soto 	<ul style="list-style-type: none"> - Final <i>Artwork</i> KV Mie Sedaap Ariel Noah vertical - Revisi kaos kolaborasi Mie Sedaap x WD Willy - Revisi videotron GAC & <i>Final Artwork</i> soto - Revisi KV Mie Sedaap Ariel Noah Horizontal - <i>Feedback</i> & revisi KV Gimmick Sukses - <i>Feedback</i> KV Come See Mie 2025 - <i>Brief pattern</i> Mie Sukses - <i>Revisi size</i> bentor Soto
11	12—16 Mei 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pattern Gimmick Sukses 2. Ilustrasi Sedaap Cup <i>new launch</i> 3. Videotron GAC 4. Videotron Sedaap Goreng x Ariel Noah 5. Desain Pouch Sedaap Cup 6. <i>Pattern & Gimmick</i> Mie Sukses 7. Kaos Polo Sedaap Cup (<i>New Launch</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Approval art style</i> untuk <i>pattern gimmick</i> Sukses - Revisi warna untuk ilustrasi Sedaap Cup <i>new launch</i> - Revisi dan <i>approval</i> videotron GAC - <i>Brief desain pouch</i> untuk Sedaap - <i>Motion</i> videotron Sedaap Goreng x Ariel Noah - <i>Progress & approval</i> desain <i>pouch</i> untuk Sedaap - <i>Approval</i> desain tas <i>gimmick</i> Mie Sukses menggunakan <i>pattern</i> sebelumnya - Revisi desain <i>pouch</i> untuk Sedaap - <i>Brief</i> kaos polo Sedaap Cup <i>new launch</i>

12	19—23 Mei 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kaos Mie Sedaap Cup 2025 2. Kaos Sedaap x WD Willy 3. KV Sedaap Goreng x Ariel Noah 4. Videotron Sedaap Goreng x Ariel Noah 5. KV Come See Mie 2025 6. Sedaap Cup New Launch (Kaos Polo & Pouch) 7. <i>Pouch phone strap gimmick</i> Sedaap 8. <i>Internship Evaluation Q1</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Approval</i> warna desain kaos Mie Sedaap Cup 2025 - Desain <i>pouch</i> untuk Sedaap - <i>Final artwork</i> KV Sedaap Goreng x Ariel Noah - Preview 3 alternatif kaos polo Sedaap Cup <i>new launch</i> - Revisi desain kaos Sedaap x WD Willy - <i>Internship Evaluation Q1</i> bersama tim dan HRD - <i>Final artwork</i> desain kaos Sedaap x WD Willy - <i>Preview</i> dan revisi <i>pouch</i> Sedaap Cup <i>new launch</i> - Revisi <i>motion</i> videotron Sedaap Goreng x Ariel Noah - <i>Approval</i> hasil revisi KV Come See Mie 2025 - Revisi desain dan warna <i>pouch phone strap</i>
13	26—2 Juni 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. KV <i>gimmick</i> Sukses 2. POSM turunan KV Sukses 3. KV Come See Mie 2025 4. Kaos Sedaap Cup <i>new launch</i> 5. Videotron Sedaap GAC 6. Videotron Sedaap Goreng x Ariel Noah 7. <i>Gimmick</i> Sukses <i>new launch</i> (pouch, kaos, totebag) 	<ul style="list-style-type: none"> - Desain & <i>approval</i> turunan POSM dari KV <i>gimmick</i> Sukses - <i>Feedback</i> desain pouch dan KV Come See Mie 2025 - Revisi desain kaos Sedaap Cup <i>new launch</i> - Revisi & <i>final artwork</i> videotron Sedaap GAC dan Sedaap Goreng x Ariel Noah - <i>Approval</i> desain kaos Sedaap Cup <i>new launch</i> - <i>Feedback</i> desain KV Come See Mie 2025 - Revisi desain <i>gimmick</i> Sukses New Launch

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Ketika penulis menjadi *Graphic Design Intern* di PT Sayap Utama, penulis bertanggung jawab atas kebutuhan desain dari para *Brand Manager* divisi *Noodles*. Dalam divisi kategori *Noodles*, terdapat merek seperti mie Sedaap, mie Sedaap Cup, mie Sedaap Baked, mie Sedaap Tasty, Soyumie gelas, dan mie Sukses isi 2. Kebutuhan yang diminta, dapat meliputi pembuatan desain KV (*Key Visual*), *gimmick*, *marketing collateral*, aset digital, dan lainnya. Dalam proses pembuatan desain-desain ini, penulis dapat melakukan eksplorasi sesuai dengan *style desain* penulis namun tetap mengikuti instruksi yang diberikan oleh *Brand Manager*. Sehingga dalam beberapa proyek, penulis hanya berperan sebagai eksekutor desain tanpa memikirkan konsep desain dari awal.

Proses pengerjaan desain oleh penulis dimulai ketika *Brand Manager* menerima permintaan dari *Marketing Manager Noodles* atau dari dirinya sendiri terkait kebutuhan desain untuk brand. Setelah itu, *Brand Manager* akan menyusun *design brief* dan menyampaikannya kepada penulis, baik secara langsung melalui pertemuan di kantor maupun lewat pesan di WhatsApp. Selanjutnya, informasi lengkap mengenai *brief* berupa *file* PDF atau Google Slides serta *deadline* untuk proses *approval* akan dikirimkan melalui WhatsApp. Setelah menerima *brief*, penulis mulai mengerjakan desain sesuai arahan. Atas arahan mentor, penulis juga diminta untuk mencatat setiap tugas ke dalam *tracker* berbentuk Google Sheets, yang berisi daftar pekerjaan beserta status progresnya. Setiap ada tugas baru, penulis mencatatkannya ke dalam *tracker* dan membagikannya kepada mentor.

Desain yang telah selesai dikerjakan akan dikirimkan ke *Brand Manager* melalui WhatsApp untuk menerima *feedback* dan dilanjutkan ke proses *approval* oleh *Marketing Manager Noodles*. Bila ada revisi, penulis akan memperbaikinya sesuai masukan. Proses ini berlanjut hingga desain disetujui oleh semua pihak terkait. Setelah desain dinyatakan final, penulis akan mengunggah *file* dalam format PDF, PNG, JPG, serta *working file* ke *Google Drive*, dan membagikan *link* ke *Brand Manager* melalui *email*.

3.3.1 Proses Perancangan Desain *Gimmick* Sedaap Baked

Tugas utama yang dilaksanakan oleh penulis selama masa magang adalah mengerjakan *gimmick* untuk brand Mie Sedaap Baked. *Brand manager* dari Mie Sedaap Baked bukan merupakan *mentor* atau *supervisor* penulis, namun penulis dapat menerima request desain dari *brand manager* dibawah divisi *Noodles*. *Gimmick* merupakan alat yang digunakan untuk menarik perhatian seseorang, dapat berupa barang, acara, atau produk lainnya (Tempo.co, 2021). Dalam hal ini, *gimmick* bertujuan untuk meningkatkan atensi seseorang yang bisa berdampak terhadap popularitas dari *brand*. *Gimmick* ini, nantinya bisa didapat dari *event-event* tertentu mie Sedaap.

Mie Sedaap Baked memiliki dua varian rasa dan memiliki target pasar anak muda yang peduli untuk hidup dengan sehat. Mereka memiliki karakter ekspresif dan menyukai olahraga. Oleh karena itu, arah desain yang dikembangkan mengusung pendekatan visual yang penuh energi dengan penggunaan warna-warna hijau yang menjadi warna utama brand. Dalam proses pengerjaannya, divisi memiliki proses koordinasi tersendiri yang membuat metode perancangan mengikuti alur koordinasi yang ada. Metode perancangan tersebut meliputi tahap penerimaan *brief*, pembuatan 3 alternatif desain pola, *approval* 3 desain alternatif, pembuatan desain kepada seluruh *gimmick*, *approval* desain seluruh *gimmick*, serta hasil final.

1. Penerimaan *Brief*

Penulis menerima *brief* dalam bentuk Google Slides yang dikirim melalui *work email*. Lalu, *Brand Manager* akan menghubungi melalui Whatsapp untuk menginfokan terkait *brief*. *Brief* ini bersifat *pitching*, yang artinya penulis dan *Graphic Design Intern* lainnya juga akan desain hal yang sama. Hal ini bertujuan agar diperoleh banyak alternatif oleh *Brand Manager* untuk diangkat kepada *Head Brand Manager*. Pada tahap ini *brief* yang diterima oleh penulis merupakan pembuatan alternatif desain pola untuk

gimmick dari brand Sedaap Baked. Desain pola yang terpilih akan diturunkan kepada barang-barang *gimmick*.

Existing Design



Gambar 3.2 Contoh Desain *Gimmick* Lama

Brand Manager menginfokan terkait hasil desain yang sudah pernah dibuat sebelumnya. Desain pola yang sudah ada memiliki gaya visual ilustrasi sederhana dengan dominan warna hijau dan *outline*. Desain pola ini diaplikasikan ke tempat botol minum, *lanyard*, *sticker*, dan juga *notebook*. Karena target dari brand ini yaitu dewasa muda yang peduli untuk hidup sehat, maka *gimmick* yang ditawarkan juga fungsional dapat dipakai oleh mereka sehari-hari.



Gambar 3.3 Referensi Gaya Desain

Dipaparkan juga terkait referensi desain pola yang diinginkan oleh *Brand Manager*, yaitu dengan warna hijau cenderung ke kuning, warna hijau cenderung ke biru, dan warna kuning. Hal ini diambil dari warna-warna pada packaging mie Sedaap Baked karena mereka menggunakan pewarna alami yaitu bayam dan kunyit. Selain itu, dipaparkan juga 3 contoh referensi pola yang diinginkan dengan

gaya desain yang berbeda-beda. Contoh referensi pertama yaitu terlihat seperti banyak menggunakan elemen bentuk dan *outline*. Selain itu penggunaan warnanya bervariasi dan juga menggunakan lebih dari satu jenis *font*. Contoh referensi kedua lebih sederhana dengan *outline* dan bentuk yang di mana bentuk ini menjadi warna di dalam *outline*. *Outline* yang ada dibentuk menyerupai gambar buah-buahan atau sayuran. Contoh referensi ketiga juga menyerupai bentuk-bentuk yang terlihat seperti digambar dengan tangan karena bentuk yang kurang rapih sehingga terkesan organik (tidak kaku). Tulisan yang ada juga merupakan kata-kata tulisan tangan karena antar huruf satu dengan yang lain tidak konsisten. Selain itu, penulis disediakan identitas dari *brand* berupa logo dari Sedaap Baked dan *tag line* berupa “Sedaap Balance”.



Gambar 3.4 Referensi Desain *Memo Pad* dan *Strap Phone*

Memo Pad dan *Strap Phone* merupakan *gimmick* yang akan diproduksi. Dalam *brief*, difokuskan terkait contoh desain pola ketika diaplikasikan untuk *Memo Pad* dan *Strap Phone*. Ukuran cetak dari *Memo Pad* yaitu 7x10 cm dan ukuran cetak dari *Strap Phone* yaitu 2,5x13 cm. Pada referensi desain *Memo Pad*, terlihat bahwa penggunaan pola hanya akan digunakan pada pinggiran dari kertas dan ditengahnya terdapat garis-garis sebagai bantuan untuk menulis dengan rapih. Tujuan *Memo Pad* ini untuk membantu penggunanya menuliskan pekerjaan dan hal lainnya agar mereka tidak lupa. Pada referensi *Strap Phone*, desain pola diaplikasikan kepada seluruh bagian dari kain. Benda ini berfungsi sebagai aksesoris gawai.

3. Notebook A5

Need design for cover and paper inside



4. Pouch



Ukuran:
Tinggi: 5 cm
Panjang: Menyesuaikan

Ukuran A5

Gambar 3.5 Referensi Desain *Notebook* dan *Pouch*

Notebook dan *Pouch* merupakan *gimmick* lainnya yang akan diproduksi. Dalam *brief*, diinfokan terkait contoh desain pola ketika diaplikasikan untuk *Notebook* dan *Pouch*. Ukuran cetak dari *Notebook* yaitu 14,8x21 cm dan ukuran cetak dari *Pouch* yaitu dengan tinggi 5cm dan lebar mengikuti. Pada desain referensi *Notebook*, terdapat referensi untuk bagian *cover* dan isi. Pada bagian *cover*, terdapat tulisan dan elemen-elemen *sticker*. Pada bagian isi, terdapat referensi hal-hal yang biasanya terdapat dalam halaman dari *Notebook* bersifat jurnal. Pada desain referensi *Pouch*, terdapat desain yang lebih sederhana yaitu hanya menaruh tulisan karena dalam mencetak *Pouch* tidak bisa mencetak warna dasar *Pouch* lebih dari satu warna. Deadline yang diberikan untuk mengerjakan ini yaitu 2 hari sejak diberikannya *brief*.

2. Pembuatan 3 Alternatif Desain Pola

Penulis membuat desain langsung di aplikasi bernama Adobe Illustrator di laptop dan Procreate di Ipad tanpa menggunakan sketsa dikarenakan referensi yang diberikan sudah sangat jelas di dalam *brief*. Maka dari itu, penulis hanya akan menentukan apa yang harus digambar, bagaimana elemen tersebut akan digambar, dan lainnya. Untuk opsi pertama, penulis mulai melihat referensi yang paling dekat dengan desain yang sudah ada sekarang yaitu referensi kedua dengan gaya desain yang sederhana dan menggunakan *outline*. Penulis kemudian membuat beberapa elemen dalam aplikasi Adobe Illustrator.



Gambar 3.6 Outline Dasar Pola 1

Penulis mengumpulkan elemen-elemen yang berkaitan dengan *brand*, yaitu elemen alam, organik, dan olahraga. Elemen alam yang terdapat di dalam gambar yaitu penulis memilih daun-daun. Ada tangkai dengan beberapa daun dan ada sehelai daun sebagai variasi elemen. Untuk elemen organik, terdapat beberapa jenis sayuran dan buah seperti wortel, semangka, stroberi, apel, jamur, labu, dan brokoli. Untuk elemen olahraga itu sendiri terdapat gambar *dumbbell*. Elemen bintang, hati, dan titik digunakan sebagai elemen dekorasi untuk memperindah variasi pola. Elemen tiga garis meliuk melambangkan seperti mie kering untuk lebih merepresentasikan *brand* ke dalam pola.



Gambar 3.7 Final Preview Pola 1

Penulis memberikan warna kepada pola untuk membuat pola lebih hidup. Selain warna hijau gelap sebagai *outline*, warna hijau terang juga diberikan sebagai warna di dalam bentuk. Warna kuning juga ditonjolkan sebagai warna sekunder dalam brand untuk beberapa elemen seperti stroberi, daun, bintang, titik, dan labu. Elemen semangka, brokoli, dan apel diberikan bayangan

dibawahnya dengan warna hijau gelap namun tidak lebih gelap dari warna hijau *outline*. Dengan ini pola pertama sudah selesai dibuat dan penulis melanjutkan tahapan untuk membuat alternatif desain pola kedua.



Gambar 3.8 *Final Preview Pola 2*

Penulis melihat pada referensi ketiga yaitu gaya desain dengan menggunakan texture seperti krayon dan digambar dengan tangan sehingga memberikan kesan yang tidak kaku. Penulis menggunakan aplikasi Procreate dan menggunakan *brush* dengan nama () dan () untuk tulisan dan *brush* () untuk menggambar bentuk-bentuk. Penulis tetap mempertahankan warna hijau dan kuning. Hijau yang digunakan terdapat hijau *emerald* dan hijau yang lebih gelap. Sama seperti desain alternatif pola yang sebelumnya, penulis mengumpulkan elemen-elemen yang berkaitan dengan *brand*, yaitu elemen alam, organik, olahraga serta elemen dekorasi. Elemen alam dapat dilihat pada gambar daun-daunan. Elemen organik dapat digambarkan dengan sayur seperti brokoli, dan tomat. Elemen buahnya digambarkan dengan cherry dan pisang. Untuk ilustrasi pola kali ini, penulis banyak menambahkan gambar olahraga dan aktivitas sehat lainnya seperti bola, pemberat, raket tenis, tongkat *baseball*, air dalam gelas, jam weker, sendok, garpu, piala, medali nomor 1. Elemen pendukung yaitu bintang, hati, dan senyum.

Tulisan juga ditambahkan oleh penulis dengan menulis menggunakan brush dan tidak menggunakan font. Tulisan-tulisan “Balance” didapat dari tema yang mau dibawa tahun ini oleh *Brand Manager*. Kata-kata pendukung lainnya seperti “Healthy” dan “Yay” merupakan tulisan *dummy* yang nantinya dapat diubah sesuai kebutuhan ketika visual terpilih. Warna yang digunakan sesuai dengan *brief* yaitu campuran warna hijau dan kuning. Penulis berusaha menyeimbangkan kedua warna namun tetap terlihat bahwa warna hijau yang lebih dominan. Permainan warna dilakukan dengan menggunakan satu warna sendiri pada elemen bentuk atau bisa dilakukan penumpukan dua warna pada satu elemen.



Gambar 3.9 *Final Preview* Pola 3

Penulis melihat pada referensi pertama yaitu gaya desain seperti *sticker* dan mengandalkan bentuk-bentuk geometris dan ditimpa dengan elemen gambar sederhana atau teks. Teks menggunakan font-font lebih dari satu dan biasanya menggabungkan jenis font yang berbeda, seperti sans serif dan script. Dalam hal ini, penulis membuatnya dalam aplikasi Adobe Illustrator dan tidak menggunakan sketsa dikarenakan perlu untuk eksplor. Elemen-elemen yang digunakan juga masih sama dengan alternatif pola yang sebelumnya. Elemen alam dapat digambarkan dari elemen sehelai daun dan daun yang menjari. Elemen organik dapat digambarkan dari sayur dan tanaman seperti labu dan terong. Elemen olahraga dapat digambarkan pada bola bowling dan (), serta raket badminton dan bulu kok.

Penulis melakukan eksplorasi kepada bentuk-bentuk geometris sehingga terdapat bentuk lingkaran, tiket, dan setengah lingkaran. Seluruh bentuk-bentuk selain bentuk geometris diberikan *outline* untuk menegaskan bentuk. Adapun elemen dekorasi yang ditambahkan yaitu bintang, nomor #1, dan hati yang dibentuk melalui helaiian mie. Jenis font yang digunakan berjenis Sans Serif dan warna font disesuaikan dengan warna bentuk yang ditimpa agar memiliki keterbacaan yang jelas. Nama font yang digunakan yaitu () dan penulis menemukan font ini di website Dafont dan berlisensi *commercial use*.

3. *Approval 3* Alternatif Desain Pola

Ketiga alternatif desain pola yang sudah dibuat diberikan kepada *Brand Manager* terkait. Penulis melakukan *screenshot* terhadap ketiga alternatif tersebut dan mengirimkannya melalui Whatsapp setelah dua hari kerja. *Brand Manager* akan melakukan *preview* terhadap desain alternatif yang sudah diberikan oleh saya dan *Graphic Design Intern* lainnya, kepada rekannya dan *Head Brand Manager*. Hasil-hasil ini akan dimasukkan ke dalam *deck brief* beserta dengan instruksi pembuatan. Beberapa hari kemudian, *Brand Manager* menginfokan bahwa desain penulis terpilih dan visual yang terpilih yaitu alternatif pertama. Namun ada hal-hal yang perlu direvisi untuk desain polanya sebelum diturunkan ke dalam seluruh *gimmick*.



Gambar 3.10 Revisi Pertama Pola 3

Brand Manager memberikan beberapa revisi terkait desain polanya, yaitu adanya permintaan untuk menambahkan jenis font yang variatif seperti alternatif ketiga khususnya pada font berjenis script. Font yang ditambahkan bernama () dan penulis menemukan font ini di website Dafont dan berlisensi *commercial use*. Lalu untuk gambar sayur yang pada awalnya terong dan labu, diganti dengan wortel dan selada. Warna yang sudah ada diminta untuk diterangkan sesuai dengan warna pada *packaging* Sedaap Baked. Terakhir, elemen gambar nomor #1 diminta untuk ditambahkan pita dibawahnya mirip dengan gambar di alternatif ketiga.



Gambar 3.11 Revisi Alternatif Warna Pola 3

Penulis melakukan revisi berikut dengan progress satu hari kerja dan proses *approval* selalu dilanjutkan dengan menggunakan Whatsapp. Adapun revisi tambahan yang diberikan terkait pewarnaan dikarenakan warna kuning yang terlalu mencolok sehingga perlu disesuaikan menjadi kuning dengan hint *orange* seperti alternatif ketiga. Penulis memberikan dua alternatif warna kuning untuk diberikan kepada *Brand Manager*. Dia memilih alternatif warna kuning sebelah kiri karena lebih *balance* warna kuningnya. Berikutnya penulis dapat menurunkan desain tersebut ke dalam *gimmick*.

4. Pembuatan Desain Seluruh *Gimmick*

Penulis mulai menurunkan desain pola tersebut ke dalam *gimmick*. Penulis tidak hanya membuat satu desain namun menyediakan beberapa alternatif untuk setiap jenis *gimmick*. Pertama, penulis membuat desain untuk *notebook* ukuran A5 dan

membuatnya di Adobe Illustrator. Penulis melakukan pengaturan terhadap jenis file dengan mengubah ukurannya menjadi satuan cm dan warna CMYK karena akan dicetak. Penulis perlu untuk menyediakan margin lebih pada sebelah kiri karena *notebook* akan dijilid spiral. Ketika penulis mencari referensi lain di aplikasi Pinterest, penulis menemukan beberapa ide untuk halaman isi dari *notebook* berupa *daily* and *weekly planning schedule*. Berikut merupakan alternatif yang diberikan oleh penulis untuk cover dari *notebook*.



Gambar 3.12 Alternatif Cover Notebook

Penulis membuat dua alternatif untuk *cover notebook*. Penulis memberikan alternatif di mana alternatif pertama lebih dominan warna kuning dan alternatif kedua lebih dominan warna hijau. Dalam segi layout, alternatif pertama memiliki garis hijau ditengah untuk menonjolkan bahwa benda ini merupakan *notebook* dan ditambahkan garis untuk menuliskan nama dari pemilik *notebook*. Pola yang telah dibuat disebar secara merata ke seluruh halaman agar komposisi terlihat merata. Penulis mengikuti referensi yang telah diberikan sebelumnya di mana elemen-elemen diletakkan secara menyebar disekitar judul. Pada alternatif kedua, penulis membuat bentuk seakan-akan seperti jendela di tengah dan membuat teks berada diatas dan pola diberatkan di bagian bawah.



Gambar 3.13 Alternatif Halaman isi *Notebook*

Penulis membuat 4 alternatif untuk mengisi halaman *notebook*. Pada alternatif 1 dan 2, penulis membuat konsep *planning* untuk harian dan mingguan. Halaman “Daily Plan” memiliki isian tanggal, hari, jadwal mulai dari jam 8 pagi sampai 6 malam, *check list*, prioritas, *mood* hari ini, dan *notes*. Halaman “Weekly plan” memiliki isian tanggal, bulan, tabel kegiatan mulai dari hari senin sampai minggu, *notes*, *goals*, dan *habit tracker*. Selain halaman ini, penulis juga memberikan desain halaman kosong dengan garis-garis pembantu untuk menulis dengan rapih. Pada alternatif 3, penulis memberikan opsi desain dengan garis lurus layaknya kertas biasa serta ada elemen pola yang diberikan. Pada alternatif 4, penulis memberikan opsi desain dengan garis kotak-kotak. Penulis memberikan *margin* sebesar 1 cm pada bagian atas, kanan, dan bawah. *Margin* pada bagian kiri diberikan sebesar 1,5 cm untuk menghindari desain terpotong jilid.

Strap



Opsi 1 opsi 2 opsi 3

Gambar 3.14 Alternatif Desain *Phone Strap*

Penulis membuat 3 alternatif untuk *Phone Strap* dengan pola desain yang berbeda-beda dan juga warna *background* yang berbeda-beda. Pada alternatif 1 dan 3, penulis memasukkan warna kuning sebagai variasi pola selain dari pola warna hijau. Namun untuk alternatif 2, penulis tidak memasukkan warna kuning karena warna kuning tidak kontras dengan warna putih. Ditakutkan elemen dalam desain tersebut kurang terlihat. Kepadatan pola pada setiap desain juga berbeda-beda, mulai dari desain paling kiri memiliki tingkat kepadatan yang kurang dibandingkan alternatif lainnya.



Gambar 3.15 Desain *Pouch*

Penulis membuat tampilan *pouch* sederhana dikarenakan warna dasar dari *pouch* tidak bisa lebih dari satu warna. Maka dari itu, penulis memilih warna hijau selaku dari warna primer *brand* dan menambahkan *tagline* dari Sedaap Baked ditengahnya. Tulisan “Sedaap” di *highlight* untuk menonjolkan nama *brand*. Karena desainnya yang sederhana, penulis diminta untuk langsung di *mockup* agar lebih terlihat wujudnya.



Gambar 3.16 Alternatif Desain *Memo Pad*

Penulis membuat dua alternatif untuk *Memo Pad*. Penulis memberikan alternatif di mana alternatif pertama lebih dominan warna hijau dan alternatif kedua lebih dominan warna kuning. Dalam segi layout, penulis menambahkan *frame* pada kedua desain dengan membedakan tulisan “To Do List” di bagian atas dari *Memo Pad*. Ukuran dari pola dikecilkan dan disebarakan hanya pada bagian *frame* agar tidak menghalangi ruang untuk menulis di tengah. Selain hanya elemen garis, penulis menambahkan *outline* kotak di bagian paling kiri berguna untuk penanda ketika sudah ada hal yang diselesaikan oleh pengguna.

5. *Approval* Desain Seluruh *Gimmick*

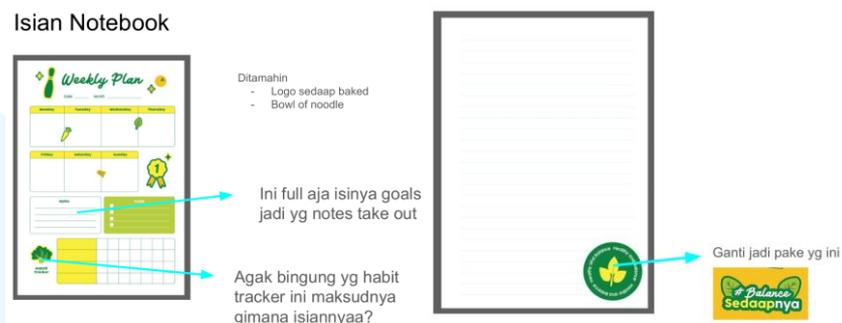
Approval desain dilakukan secara *online* dengan menggunakan deck yang sama di Goodle Slide. *Brand Manager* akan update informasi terkait *feedback* pada setiap *gimmick* melalui teks dan menginfokan kepada penulis untuk mengeceknya. *Approval* desain terdiri dari beberapa tahapan, berikut tahapan revisi pertama.



Gambar 3.17 Revisi Desain *Cover Notebook*

Penulis menerima *feedback* terkait tampilan *cover Notebook*. Pada tampilan sebelumnya, *cover notebook* terlihat ramai dan penuh. visual terkait desain *cover notebook* yang sedang dikembangkan. Dalam gambar tersebut, terlihat beberapa referensi desain yang diharapkan, dengan gaya yang dominan menggunakan warna-warna cerah dan kontras seperti pink, oranye, dan aksen tulisan *bold* yang sederhana namun tegas. Terdapat pula catatan teks yang menjelaskan bahwa penggunaan terlalu banyak stiker dalam satu desain *cover* sebaiknya dihindari karena dapat memberikan kesan terlalu kekanak-kanakan atau “kiddies”.

Sebagai gantinya, disarankan untuk mengadopsi pendekatan desain yang lebih minimalis dan *clean*, sebagaimana yang dicontohkan dalam referensi visual yang diberikan. Beberapa catatan penting dalam *feedback* ini adalah keharusan mencantumkan elemen logo pada desain akhir serta penggunaan warna yang sesuai dengan *branding* utama, yaitu kombinasi warna hijau dan kuning.



Gambar 3.18 Revisi Halaman Isi *Notebook*

Gambar ini merupakan dokumentasi revisi dan *feedback* visual terkait desain isi halaman *notebook*. Pada halaman *weekly plan* di sisi kiri, terdapat beberapa masukan penting. Pertama, terdapat permintaan untuk menambahkan elemen visual berupa logo Sedaap Baked dan ilustrasi mie Sedaap Baked dalam mangkok untuk memperkuat identitas merek. Kemudian, terdapat arahan untuk mengganti bagian catatan (*notes*) dengan kolom *goals* secara

penuh, agar fokus halaman ini lebih terarah kepada perencanaan tujuan mingguan pengguna.

Selain itu, *Brand Manager* juga menyoroti kebingungan pada bagian *habit tracker* yang dinilai belum jelas maksud serta cara pengisiannya. Penulis pun sudah menjelaskan terkait cara pengisiannya dan diputuskan untuk tetap digunakan dalam halaman. Sementara itu, untuk halaman isi di sisi kanan, revisi diarahkan pada penggunaan elemen ilustrasi. Elemen bulat hijau diminta untuk diganti dengan *tagline* “#BalanceSedaapnya” yang memiliki visual khas warna kuning-hijau dengan tipografi lebih tegas.



Gambar 3.19 Revisi Desain *Strap Phone*

Gambar ini memperlihatkan *feedback* visual terhadap desain *phone strap*. Beberapa poin penting dalam *feedback* ini adalah penambahan elemen visual berupa penambahan ilustrasi mie Sedaap Baked dalam mangkok serta logo Sedaap Baked untuk memperkuat identitas dan keterkaitan dengan produk utama. Selain itu, terdapat arahan untuk mengeksplorasi opsi latar belakang dengan kombinasi warna item (hitam) dan hijau. Namun, tata letak elemen dekoratif diminta untuk tidak terlalu padat (*less packed*), lebih tersebar, dan tidak masalah jika ada bagian elemen yang tampak seperti “terpotong”. Desain yang diharapkan adalah tampilan yang terkesan acak dan *berantakan rapi*—dengan komposisi yang tetap estetik dan seimbang walaupun tidak terlalu simetris atau padat. Secara keseluruhan, arahan ini menunjukkan keinginan untuk menciptakan desain yang tidak kaku namun tetap terorganisir.



Tambahin tag kecil di kiri
buat logo sedaap baked

Tag kayak di baju gt yg
kecil

Gambar 3.20 Revisi *Mockup Pouch*

Gambar ini menampilkan revisi desain pada produk *pouch*. *Feedback* yang diberikan fokus pada penambahan elemen kecil namun penting, yaitu *tag* label di sisi kiri *pouch*. *Tag* ini diminta menyerupai label kecil seperti yang biasa ditemukan pada bagian samping baju dan berfungsi sebagai tempat menampilkan logo Sedaap Baked.

To Do List



Overall tuh agak berasa
kiddiesh
Mungkin gausah pake
frame kali ya? Trs pake yg
kiri
Trus masukin logo sedaap
baked dan bowl of noodle
Sama satu lagi dibuatin
opsi yang less packed yg
lebih sederhana aja gt kali
yah?

Gambar 3.21 Revisi *Mockup Pouch*

Gambar ini merupakan revisi desain untuk halaman *to-do list* dalam rangkaian *gimmick*. *Feedback* yang diberikan berfokus pada kesan visual yang dinilai terlalu kekanak-kanakan (*kiddies*). Oleh karena itu, terdapat beberapa arahan penting yang perlu diperhatikan dalam pengembangan desain selanjutnya. Pertama, disarankan untuk tidak menggunakan bingkai tebal pada kedua opsi. Kedua, perlu ditambahkan elemen *brand* berupa logo Sedaap Baked dan ilustrasi mie Sedaap Baked dalam mangkok. Selain itu, diminta juga agar dibuat versi alternatif dengan tampilan yang lebih simpel, dengan komposisi elemen yang tidak terlalu padat (*less packed*), namun tetap menarik. Setelah diberikan revisi-revisi ini, penulis pada

akhirnya membuat desain baru dan beberapa alternatif lain pada *gimmick-gimmick* berikut.



Gambar 3.22 Revisi Penambahan *Tag* Kecil *Pouch*

Penulis telah menambahkan *tag* di samping kiri *pouch*. Warna *tag* ini dibuat warna krem dan ditambah logo Sedaap Baked. Ukuran dari *tag* ini sekiranya berukuran 0,5 cm sampai 1 cm dengan lebar lebih kecil dari panjangnya. *Tag* ini diletakkan bertujuan agar pengguna dapat mengidentifikasi *Brand* dari *gimmick* tersebut.

Cover Notebook



Opsi 1

opsi 2

opsi 3

Gambar 3.23 Revisi Desain 1 *Cover Notebook*

Penulis memberikan 3 alternatif desain untuk diberikan kepada *Brand Manager* sesuai dengan arahan revisi yang diberikan sebelumnya. Pada opsi 1, tulisan tahun 2025 digunakan oleh penulis untuk menandakan *planner* dapat digunakan untuk tahun ini. Elemen ilustrasi juga memenuhi sekitar angka 2025 sebagai elemen penghias namun diorganisir agar tidak terlihat ramai. Logo Sedaap

Baked juga ditambahkan serta adanya teks huruf sambung bertulisan “Planner” diletakkan di bawah angka tahun.

Pada opsi 2, penulis lebih mementingkan kesan minimalis namun tetap rapi dengan tidak dipadati oleh banyaknya elemen *pattern*. Penulis membentangkan garis agar terlihat seperti sebuah hadiah dengan elemen pita tulisan nomor #1 di tengah. Hal ini digunakan untuk memberi kesan bahwa *planner* ini dapat membantu pengguna untuk menjadi yang terbaik. Pada opsi 3, penulis melakukan *emphasis* pada salah satu elemen ilustrasi dan dipadati dengan hiasan elemen bintang untuk memenuhi area yang kosong. Tidak lupa, diberikan juga tulisan “2025 Planner” untuk menandakan bahwa ini merupakan buku *planner*.

Penulis mendapatkan arahan untuk mengubah total desain *cover notebook* dikarenakan angka 2025 bersifat tidak *versatile*. Dalam artian, hanya dapat digunakan pada tahun 2025 saja dan tidak bersifat jangka panjang. Oleh karena itu, penulis akan revisi desain ini dan akan memberikan beberapa alternatif yang baru.

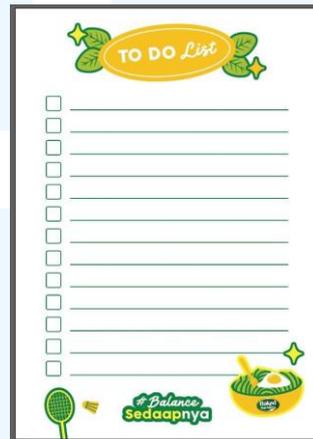


Opsi 1 opsi 2

Gambar 3.24 Revisi 2 Desain *Phone Strap*

Penulis menghadirkan dua alternatif dengan versi yang lebih tersebar dan tidak padat dengan dua varian. Telah ditambahkan juga ilustrasi mangkok Mie Sedaap Baked dengan logonya ditengah. 2 alternatif disajikan dengan pola yang berbeda dan juga warna *background* yang berbeda yaitu hitam dan hijau. *Feedback* dari *Brand Manager*, yaitu lebih condong kepada desain yang warna

hitam karena ilustrasinya lebih menonjol dibanding warna hijau. Daun dan wortelnya diminta untuk dikurangkan jumlah ilustrasinya. Lalu penulis diminta untuk membuat ilustrasi 2 *packaging* varian rasa Mie Sedaap Baked, yaitu Goreng & Soto untuk ditambahkan ke dalam desain.



Gambar 3.25 Revisi 2 *Memo Pad*

Penulis menghilangkan *frame* dan menambahkan ilustrasi mangkok mie Sedaap Baked. Warna dasar dari *memo pad* hanya warna putih dengan garis-garis dan kotak berwarna hijau. Selain itu, penulis juga menghilangkan elemen yang padat pada kanan kiri memo, dan hanya menambahkan pada bagian atas dan bawah agar tidak terlalu padat. *Feedback* yang didapat yaitu dihimbau untuk mengurangi daun-daun di atas dan diganti dengan elemen lain.



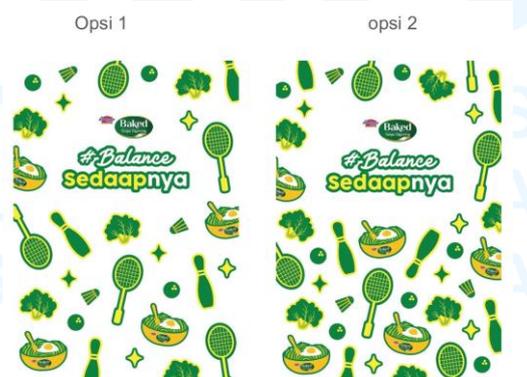
Gambar 3.26 Revisi 2 halaman isi *Notebook*

Penulis telah mengganti beberapa elemen ilustrasi dalam halaman isi *notebook* dan hanya dua halaman ini yang akan digunakan. Penjumlahan isi halaman akan dibagi menjadi 1 halaman bagian kiri dan 7 halaman bagian kanan. Urutan halaman ini nantinya akan diulang lagi sampai berjumlah 96 halaman. Penulis menambahkan juga ilustrasi varian *packaging* Sedaap Baked rasa goreng pada bagian sebelah tabel *habit tracker*. Secara keseluruhan, desain ini telah final dan di setujui oleh *Brand Manager*.



Gambar 3.27 Revisi 2 halaman isi *Notebook*

Penulis menghadirkan dua opsi dengan warna *background* yang sama dengan intensitas elemen ilustrasi yang berbeda pada kedua opsi. Pada opsi pertama, intensitas ilustrasi terlihat lebih rendah dibandingkan opsi kedua. Penulis juga telah memasukkan ilustrasi *packaging* mie Sedaap Baked. Opsi dua terpilih untuk menjadi desain final *phone strap*.



Gambar 3.28 Revisi Desain 2 *Cover Notebook*

Penulis telah mengeliminasi angka 2025 dan hanya menempatkan *tag line* serta logo mie Sedaap Baked di bagian tengah atas dari desainnya. Untuk opsi 1, elemen-elemen ilustrasi dibuat lebih renggang mengisi halaman kosong di sekitar *tagline* dan logo. Pada opsi 2, elemen ilustrasi dibuat lebih padat. Secara keseluruhan, penempatan elemen ilustrasi diletakkan se-abstrak mungkin namun tetap terlihat rapi dan mengisi kekosongan (*white space*). Dari dua opsi ini, opsi 1 terpilih untuk menjadi desain final dari *cover notebook*.

6. Desain Final



Gambar 3.29 Hasil Final *Mockup Notebook*

Gambar ini menampilkan *mockup* final dari desain *notebook* A5 berjumlah 95 halaman yang mengusung tema dengan *tagline* "#Balance Sedaapnya" dari produk Sedaap Baked. Desain *cover notebook* menggunakan pendekatan visual yang *playful* namun tetap *clean*, dengan latar belakang putih yang memberikan menonjol bagi elemen ilustrasinya. Elemen visual tersebar merata di seluruh permukaan sampul, mencakup ilustrasi mi dalam mangkuk, raket tenis, *bowling*, sayuran seperti brokoli dan selada, serta bintang-bintang sebagai elemen pelengkap. Seluruh ilustrasi menggunakan skema warna hijau dan kuning yang senada dengan identitas warna *brand*. Di bagian tengah, terdapat *tagline* utama "#Balance Sedaapnya" yang menjadi titik fokus desain, ditampilkan dalam

tipografi tegas dan mudah dibaca. Logo Sedaap Baked juga ditampilkan di atasnya untuk memperkuat aspek *branding*.



Gambar 3.30 Hasil Final *Mockup Notebook*

Gambar ini menampilkan *mockup* final dari produk *notepad* ukuran A5 yang merupakan bagian dari rangkaian alat tulis dengan tema *tag line* “#Balance Sedaapnya”. Tampilan halaman depan *memopad* difokuskan sebagai lembar *To Do List* yang dilengkapi dengan kolom centang di sisi kiri untuk memudahkan pengguna dalam mencatat dan memantau tugas harian mereka. Di bagian atas, terdapat elemen visual berbentuk oval berwarna kuning dengan tulisan “To Do List” yang menjadi penanda utama halaman.

Elemen ilustrasi seperti raket tenis, *bowling*, potongan sayuran, serta ikon mangkuk mi dari produk Sedaap Baked ditempatkan secara tersebar di sudut halaman—khususnya di pojok kanan bawah bersama *tagline* ”#Balance Sedaapnya”. Penggunaan warna hijau dan kuning yang dominan selaras dengan identitas visual produk, menciptakan nuansa yang ceria namun tetap bersih secara tampilan.



Gambar 3.31 Hasil Final *Mockup Phone Strap*

Gambar ini menampilkan *mockup* final dari desain *phone strap*. *Phone strap* ini didesain dengan tampilan modern dan dinamis, memadukan elemen visual yang merepresentasikan gaya hidup seimbang antara makanan bergizi dan aktivitas fisik. Desain menggunakan latar belakang hitam untuk menonjolkan ilustrasi warna hijau dan kuning khas *brand*. Di bagian tengah terdapat *tagline* “#Balance Sedaapnya” yang menjadi elemen utama, dikelilingi oleh berbagai ikon seperti raket tenis, *bowling*, bintang, dan bola—merepresentasikan aktivitas aktif dan menyenangkan. Selain itu, terdapat juga ilustrasi mi dalam mangkuk tampilan visual kemasan produk Sedaap Baked.



Gambar 3.32 Hasil Final *Mockup Pouch*

Gambar ini merupakan *mockup* final dari desain *pouch*. Desain *pouch* ini tampil dengan visual yang bersih dan elegan, menggunakan warna hijau solid sebagai latar utama yang mencerminkan kesegaran serta identitas khas dari *brand* Sedaap Baked. Di bagian tengah *pouch*, *tagline* “#Balance Sedaapnya” dicetak secara mencolok dengan kombinasi warna putih dan kuning

untuk kata “sedaapnya”, memberikan kontras yang harmonis serta penekanan pada nama *brand*. Tipografi yang digunakan tampil *modern* dan mudah dibaca, memperkuat kesan profesional namun tetap *friendly*. Salah satu detail penting yang ditambahkan adalah *tag* kecil di sisi kiri, menyerupai label pakaian. *Tag* ini memuat logo Sedaap Baked dalam bentuk kecil, yang memberikan sentuhan *branding* tambahan secara subtil namun efektif, sesuai dengan masukan desain sebelumnya.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Pengerjaan proyek-proyek lain juga diberikan kepada penulis untuk memenuhi kebutuhan desain dari *Brand Manager* lainnya dalam divisi *Noodles*. Penulis mengerjakan desain untuk berbagai kebutuhan media kepada *brand* yang berbeda-beda selain dari *brand* mie Sedaap Baked. Penulis juga mengerjakan proyek *key visual* untuk mie Sedaap Goreng, proyek desain kaos untuk mie Sedaap Cup dan kolaborasi mie Sedaap dengan *illustrator* bernama WD Willy, serta POP (*Point of Purchase*) mie Sedaap Cup untuk acara Disney on Ice di Jakarta dan Surabaya. Berikut merupakan penjelasan pengerjaan proyek-proyek tersebut.

3.3.2.1 Key Visual Konten Mie Sedaap Ariel Noah

Selain bertanggung jawab untuk pengerjaan *gimmick*, penulis juga diminta bantuan desain untuk mengerjakan *key visual*. *Brand Manager* dari mie Sedaap memberikan *deck brief* melalui email WINGS dan kemudian menghubungi penulis lewat Whatsapp. Proyek ini bersifat *pitching* dari kedua *graphic design intern*, masing-masing dari kita memberikan beberapa alternatif untuk diserahkan kepada *Brand Manager* sebagai alternatif dan kemudian akan didiskusikan kembali secara internal dengan rekan lainnya. Berikut merupakan gambaran *brief* yang diberikan.



Gambar 3.33 Brief KV Campaign Mie Sedaap Goreng dan Ariel Noah

Gambar diatas merupakan *brief* untuk pembuatan KV mie Sedaap Goreng bersama dengan Ariel Noah. Mereka memberikan referensi desain untuk ditiru pada sebelah kiri. Terlihat ada gambar model di tengah dan disertai warna merah dengan *frame* putih sebagai *background*. Gambar dipenuhi dengan tulisan *abstract* dan tulisan sans serif pada bagian atas model. Instruksi lain yang diberikan yaitu pada bagian *background* ingin diberikan kesan tekstur kertas pada bagian warna putih. Teks pada gambar ingin diganti dengan teks *tagline* "Sedaapnya dari Suapan Pertama". *Packaging* dari mie Sedaap Goreng juga ingin ditambahkan ke dalam desain dengan menonjolkan informasi "Ekstra 20% Bawang Goreng Kriuk". Informasi tentang Ariel Noah juga ingin diberikan di samping gambar figurinya.



Gambar 3.34 Aset Visual Pembuatan Gambar Ariel Noah dan Dish

Berikut merupakan aset visual yang disertakan di *email* bersama dengan *brief* desain. Diberikan gambar model Ariel Noah yang sudah di *retouch* dan gambar *dish* dari mie Sedaap Goreng. Selain dua aset ini, penulis juga diberikan *packshoot* mie Sedaap

Goreng versi terbaru yaitu versi 20 tahun untuk dimasukkan ke dalam desain. *Icon* untuk bawang goreng ekstra 20% juga diberikan dalam bentuk dokumen PNG melalui Whatsapp.



Gambar 3.35 3 Alternatif KV Mie Sedaap Goreng Ariel Noah

Setelah diproses 2 hari kerja, penulis memberikan 3 alternatif sesuai dengan gambar diatas. Penulis melakukan *treatment background* yang sama pada semua opsi dengan latar belakang merah serta *frame* warna putih tekstur kertas. Pada opsi pertama, penulis menggunakan jenis *font* The Bold Font dengan ukuran yang berbeda-beda serta permainan warna pada teks. Kata “Sedaap” diberikan warna kuning agar menjadi kontras dengan teks lainnya karena hal tersebut merupakan nama *brand*. Nama serta keterangan model Ariel Noah sebagai seorang musisi Indonesia diletakkan di sebelah kiri dengan *shape* berupa goresan kuas. *Dish* dari mie Goreng dibuat seakan akan bawang gorengnya melayang ke arah piring. Hal ini membuat bawang gorengnya terlihat lebih banyak sejalan dengan teks “Ekstra 20% Bawang Goreng Kriuk”. Tulisan *brush stroke* merah bertulisan “Sedaap” dan “Suapan” diletakkan di atas dan di bawah agar mirip dengan referensi yang diberikan.

Opsi kedua dan opsi ketiga memiliki *treatment* yang mirip-mirip dengan opsi pertama, hanya saja berubah pada penempatan bawang goreng, penulisan informasi model, gambar *packshot*, serta *treatment font*. Pada opsi kedua, *treatment font* dibuat dengan jenis *font* Bebas Neue dan diletakkan pada sebelah kanan atas dari model. Pada opsi ketiga, *treatment font* Hiatus dibuat dengan susunan 2

baris dan memainkan ukuran besar kecil dari setiap kata. Di belakang model Ariel Noah juga diberikan cahaya besar serta elemen penghias bintang-bintang kecil agar terlihat seperti bersinar. Dari KV tersebut, diberikan *feedback* terkait *background* bahwa warna merah dan putih di tukar sehingga warna tengahnya menjadi putih dan *frame* luar menjadi merah. Gambar *dish* diminta untuk diperbesar lagi dan bawang goreng melayangnya dihilangkan. Penulis harus mencoba untuk eksplor jenis dan *treatment font* lain karena masih dirasa kaku.



Gambar 3.36 2 Alternatif Revisi KV Mie Sedaap Goreng Ariel Noah

Setelah diproses 2 hari kerja, penulis memberikan 2 alternatif baru berdasarkan *feedback* sebelumnya. Warna *background* telah ditukar serta *treatment font* telah dicari yang pembawaannya lebih dinamis. *Font* yang digunakan pada opsi pertama, yaitu Super Corn dan Antihero. *Font* yang digunakan pada opsi kedua, yaitu C800 dan Super Corn. Penulis mencoba memainkan *layout* serta kemiringan dari *font*. Terlihat di opsi kedua, *font* dibuat seperti meliuk-liuk agar tidak terlihat kaku. Mayoritas warna yang digunakan yaitu warna kuning dengan *outline* berwarna merah, berbeda dengan tulisan “Sedaapnya” pada opsi kedua yang disajikan dengan *gradient* merah ke orange ditambah *double lining* warna putih dan merah.



Gambar 3.37 Deck Revisi 1 Alternatif KV Mie Sedaap Goreng Ariel Noah

Penulis kemudian mendapatkan *feedback* revisi dalam *deck*. Di sisi kiri, terlihat Ariel Noah yang memegang mangkuk mi dan di bagian atas terdapat logo Sedaap yang cukup dominan, disertai dengan tulisan "20th" yang menandakan perayaan ulang tahun produk tersebut. *Tagline* terlihat diletakkan pada sisi kanan atas dari Ariel. Di sisi kanan gambar, terdapat beberapa *feedback* yang harus dilakukan pada desain.

Poin pertama menyarankan agar logo Sedaap dipindahkan ke ujung kiri atas, dengan logo "20th" yang diletakkan di bawah logo Sedaap. Selanjutnya, *tagline* yang ada perlu diperbaiki dengan mencari opsi *font* yang lebih dinamis, serta memperhatikan warna dan *treatment font* agar lebih mencolok dan menarik perhatian. Terakhir, posisi nama *brand ambassador* (BA) disarankan untuk digeser ke bagian bawah dan tidak perlu dikotaki, agar tidak mengganggu elemen-elemen lainnya. Ada penambahan bayangan berwarna putih pada bagian belakang Ariel agar terlihat lebih menonjol.



Gambar 3.38 3 Alternatif Revisi 1 KV Mie Sedaap Goreng Ariel Noah

Gambar yang ditampilkan menunjukkan tiga opsi desain *key visual* untuk iklan mi Sedaap yang menampilkan Ariel Noah sebagai *brand ambassador*. Ketiga desain ini memiliki model yang serupa, dengan perbedaan utama pada penggunaan *font* dan *treatment font* yang berbeda untuk menciptakan variasi visual.

Pada opsi pertama, desain *menampilkan* logo Sedaap yang besar dan jelas di bagian atas, dengan tagline "SEDAAP NYA DARI SUAPAN PERTAMA" menggunakan *font* yang lebih *bold* dan cukup tegas. *Font* ini memberi kesan kuat dan dapat menonjolkan pesan yang ingin disampaikan. *Font* yang digunakan adalah Severina dan CC Fat, yang memiliki gaya tegas dan mudah dibaca.

Pada opsi kedua, desain juga mempertahankan posisi logo Sedaap di bagian atas, tetapi *tagline* menggunakan *font* yang lebih dinamis dan sedikit lebih elegan. *Treatment font* kali ini lebih halus dengan kesan yang lebih ringan dan lebih bersih, memberikan sentuhan yang lebih modern pada visual secara keseluruhan. *Font* yang digunakan yaitu Times New Nelson yang memberikan efek yang lebih lembut namun tetap jelas terbaca.

Pada opsi ketiga, *font* yang digunakan terlihat lebih besar dengan karakter huruf yang lebih terbuka, memberikan kesan lebih terang dan energik. *Treatment font* kali ini memiliki sedikit efek bercahaya dan bersilau yang membuat teks menjadi lebih *pop-out*. *Font* yang dipakai pada desain ini adalah Jazzy Rabbit yang memberikan kesan dinamis dan bersemangat.



Gambar 3.39 2 Alternatif Revisi 1 KV Mie Sedaap Goreng Ariel Noah

Penulis menunjukkan dua alternatif *key visual* yang menggunakan desain dan *layout* yang sama, dengan perbedaan pada *treatment font* yang digunakan. Keduanya menampilkan Ariel Noah dengan mie Sedaap dan *tagline* "SEDAAPNYA DARI SUAPAN PERTAMA," namun perbedaan utamanya terletak pada cara penataan dan pemilihan warna *font*.

Pada opsi pertama, *tagline* "SEDAAPNYA DARI SUAPAN PERTAMA" ditulis dalam dua baris, dengan kata "SEDAAPNYA DARI" yang lebih besar dan lebih menonjol di bagian atas, sementara "SUAPAN PERTAMA" ditulis lebih kecil di bawahnya. *Font* yang digunakan memiliki karakter yang tegas, dengan warna merah cerah untuk kata "SEDAAPNYA DARI" yang memberikan kesan kuat dan energik, sedangkan warna biru digunakan untuk "SUAPAN PERTAMA," menciptakan kontras yang cukup tajam dan memudahkan pembaca untuk membedakan antara bagian utama dan penjelasan tambahan.

Pada opsi kedua, desain *tagline* juga ditulis dalam dua baris, tetapi *font* yang digunakan memiliki *treatment* yang lebih kontras. "SEDAAPNYA DARI" tetap lebih besar, namun menggunakan warna putih dengan *outline* merah. sementara "SUAPAN PERTAMA" menggunakan warna putih dengan *outline* biru. Kombinasi warna ini memberikan kesan yang lebih tegas dan segar, dengan fokus pada keseimbangan antara kedua elemen.



Gambar 3.40 Deck Revisi 2 KV Mie Sedaap Goreng Ariel Noah

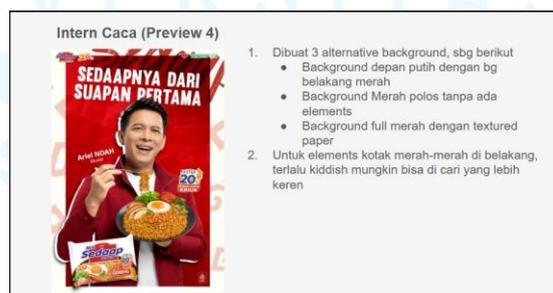
Gambar dalam *deck* ini menampilkan hasil revisi dari *key visual* dengan opsi alternatif kedua yang terpilih dan terletak di sebelah kiri. Di sisi kanan, terdapat *feedback* atau revisi yang harus diterapkan pada desain. Pertama, area *frame* putih yang ada di sekitar desain disarankan untuk diberi tambahan elemen atau *pattern* yang dapat mengurangi kesan polos dan memberikan tampilan yang lebih dinamis. Selanjutnya, logo Sedaap dan tulisan "20th" dapat dipindahkan ke ujung kiri atas, keluar dari area merah untuk memperbaiki komposisi dan keseimbangan visual.

Selain itu, disarankan untuk menambahkan logo Wings Food di ujung kanan atas, serta memperbesar ukuran Ariel Noah agar lebih menonjol dalam desain. *Outline* putih di bagian tangan yang memegang garpu juga disarankan untuk diperjelas dengan sedikit peningkatan, guna menambah kedalaman visual. Pada kemasan mi yang ada, ukuran *pack* Sedaap Goreng perlu diperbesar, dengan ikon 20% bawang goreng yang lebih menonjol untuk menciptakan efek *pop-out*. Terakhir, *tagline* perlu dicari *style font* yang lebih fleksibel dan mendekati referensi awal, agar lebih menarik dan sesuai dengan tema kampanye.



Gambar 3.41 Hasil Revisi 2 KV Mie Sedaap Goreng Ariel Noah

Gambar ini merupakan hasil revisi yang telah dilakukan berdasarkan *feedback* yang diberikan sebelumnya. Pada area *frame* putih, terdapat elemen atau pola tambahan untuk mengurangi kesan kekosongan yang ada sebelumnya. Logo Sedaap dan "20th" telah dipindahkan ke ujung kiri atas sesuai dengan revisi yang diberikan, keluar dari area merah yang ada sebelumnya, untuk meningkatkan keseimbangan dan membuat desain lebih simetris. Logo Wings Food sudah ditambahkan di ujung kanan atas. Pada gambar Ariel Noah, ukuran gambar beliau kini lebih besar dan menonjol, sesuai dengan instruksi untuk memperbesar ukuran agar lebih mencolok dan menarik perhatian. *Outline* putih pada bagian badan juga terlihat lebih jelas dengan sedikit peningkatan yang memberikan kedalaman visual. Pada bagian packshot Mie Sedaap Goreng, ukuran kemasan mie kini lebih besar dan ikon "20%" terlihat lebih jelas. pada *tagline*, *font* yang digunakan kini lebih fleksibel dan mendekati referensi awal yang diminta, memberikan kesan yang lebih modern.



Gambar 3.42 Deck Revisi 3 KV Mie Sedaap Goreng Ariel Noah

Hasil revisi diberikan untuk desain *key visual* ini. Revisi pertama adalah mengenai *background*, di mana tiga alternatif *background* disarankan untuk memberikan variasi visual yang lebih menarik. Alternatif pertama adalah *background* putih di depan dengan latar belakang merah. Alternatif kedua menggunakan *background* merah polos tanpa elemen apapun. Alternatif ketiga menggunakan *background full* merah dengan tekstur kertas. Revisi kedua berfokus pada elemen kotak merah-merah yang ada di belakang desain. Elemen ini dianggap terlalu "kiddish" atau terlalu anak-anak, sehingga disarankan untuk mencari desain elemen yang lebih keren.



Gambar 3.43 6 Alternatif Revisi 3 KV Mie Sedaap Goreng Ariel Noah

Gambar ini menunjukkan empat alternatif desain *key visual* yang telah diperbarui berdasarkan *feedback* sebelumnya. Keempat desain ini mengikuti perubahan yang disarankan untuk memperbaiki elemen visual dan latar belakang agar lebih menarik dan sesuai. Pada alternatif pertama (*Artboard 12*), desain menggunakan *background* putih di bagian depan dengan latar belakang merah yang memberikan kontras yang cukup jelas. Pada alternatif kedua (*Artboard 13*), desain menunjukkan *background* merah polos tanpa elemen tambahan. Pada alternatif ketiga (*Artboard 14*), desain

menggunakan *background full* merah dengan tekstur kertas. Tekstur ini memberikan dimensi tambahan pada desain, menciptakan kesan lebih artistik. Pada alternatif keempat (*Artboard 15*), desain menggunakan *background* putih, memberikan kontras yang sangat jelas dengan elemen merah yang ada di bagian atas dan bawah. Keempat alternatif ini dibuat versi lain lagi dengan menghilangkan tulisan “Sedaap” warna merah pada bagian atas kanan.



Gambar 3.44 Revisi 4 KV Mie Sedaap Goreng Ariel Noah

Berikut merupakan KV yang terpilih dari 6 opsi sebelumnya. Berdasarkan *feedback* yang diberikan terdapat beberapa revisi penting yang perlu diterapkan pada desain *key visual* ini. Pertama, pada *background* merah, disarankan untuk menambahkan tulisan "Mie Sedaap" dengan bentuk *di-tracing* menggunakan warna putih. Selanjutnya, kotak putih yang menampung kemasan mi perlu diperbesar dari ukuran sebelumnya. Pada bagian logo "20th" dan logo Sedaap, keduanya perlu diperbesar untuk meningkatkan visibilitasnya.

Untuk memperbaiki komposisi visual, posisi Ariel Noah perlu sedikit dinaikkan, memberikan keseimbangan yang lebih baik antara elemen manusia dan produk. Lalu kemasan mie harus diperbesar untuk menarik perhatian lebih besar pada produk. Selain itu, logo "Extra Bawang Goreng" yang ada di samping kemasan mie

perlu diberi efek *pop-up* untuk memberikan kesan visual yang lebih dinamis dan menonjolkan keunggulan produk secara lebih jelas. Logo “20th” di samping logo Mie Sedaap juga diminta untuk dihilangkan.



Gambar 3.45 Revisi 5 KV Mie Sedaap Goreng Ariel Noah

Penulis telah membuat hasilnya menjadi 2 alternatif logo Sedaap putih dan Sedaap biru. Logo Sedaap ini diletakkan di samping kanan dan kiri dari desain *key visual*. Namun penulis diberikan *feedback* kembali berupa *background* tekstur kertas putih dibuat menjadi *full* memenuhi seluruh desain. Selain itu mengubah arah tulisan dari awalnya arah kanan bawah menjadi kanan atas (*tilted* dari bawah kiri ke arah kanan atas). *Icon* “Ekstra 20% Bawang Goreng” dibuat tidak mengenai logo Sedaap. Logo halal diminta untuk ditambahkan di bawah Ariel Noah dengan aksesoris warna hitam. Lalu, *shadow* putih di belakang Ariel Noah dihilangkan.



Gambar 3.46 Final Artwork KV Mie Sedaap Goreng Ariel Noah

Desain *key visual* final ini menampilkan Ariel Noah sebagai *brand ambassador* dari produk Mie Sedaap dengan latar belakang yang bersih dan sederhana, serta elemen-elemen yang dirancang untuk menonjolkan produk secara maksimal. Judul *tagline* "SEDAAPNYA DARI SUAPAN PERTAMA" dicetak dalam huruf kapital berwarna merah yang kontras dengan latar belakang putih, memastikan teks mudah dibaca dan menarik perhatian. Di samping tulisan utama, terdapat gambar Ariel Noah yang sedang memegang mangkuk mie dengan ekspresi yang ceria, memakan mi tersebut dengan penuh semangat, yang menambah kesan positif dan menggugah selera. Logo "Mie Sedaap" ditempatkan dengan jelas di bagian atas, diperbesar untuk memastikan visibilitas yang lebih baik.

Di sisi kiri dan kanan gambar, terdapat elemen-elemen "Mie Sedap" warna biru, memberikan kontras dan memperkuat *brand recognition*. Kemasan mie di bagian bawah desain diperbesar, memberikan lebih banyak ruang visual untuk menunjukkan produk. Selain itu, logo "Extra 20% Bawang Goreng Kriuk" juga terlihat lebih menonjol, dengan efek *pop-up* yang menarik perhatian dan menegaskan keunggulan utama dari produk ini. Setelah desain final selesai, file ini diekspor dalam format PNG dan *working file* (PSD) untuk memungkinkan edit lebih lanjut jika diperlukan. Kedua *file* tersebut kemudian di-*upload* ke Google Drive dan dibagikan melalui email kepada *Brand Manager* terkait serta *Head Brand Manager Noodles*.

3.3.2.2 Kaos Mie Sedaap Cup

Penulis diminta bantuan desain untuk mengerjakan kaos mie Sedaap Cup. *Brand Manager* dari mie Sedaap Cup memberikan *deck brief* melalui email WINGS dan kemudian menghubungi penulis lewat Whatsapp. Proyek ini bersifat *pitching* dari kedua *graphic design intern*, masing-masing dari kita memberikan beberapa

alternatif untuk diserahkan kepada *Brand Manager* sebagai alternatif dan kemudian akan didiskusikan kembali secara internal dengan rekan lainnya. Desain yang terpilih akan diberikan beberapa *feedback* untuk penyempurnaan sebelum akhirnya dipersiapkan untuk *Final Artwork*. Berikut merupakan gambaran *brief* yang diberikan.

Reference Tshirt



Gambar 3.47 Desain Kaos *Existing* Mie Sedaap Cup

Desain kaos yang terlampir adalah desain lama yang digunakan untuk *brand* Mie Sedaap Cup. Kaos ini memiliki desain yang sederhana namun ceria, menggunakan warna dasar putih dengan sentuhan warna-warna cerah yang memberikan kesan dinamis dan energik. Di bagian depan kaos, terdapat logo Mie Sedaap yang terletak di sisi kanan atas, dengan tipografi yang cukup mencolok. Sementara itu, bagian belakang kaos menampilkan tagline "Sedaapnya Makin Juara," yang menguatkan identitas *brand* sebagai produk yang lezat.

Untuk *brief* desain kaos baru yang akan dibuat, penting untuk tetap memasukkan elemen-elemen yang menjadi identitas dari Mie Sedaap Cup, seperti logo Mie Sedaap Cup yang jelas dan terletak di posisi strategis, misalnya di bagian depan kaos di sebelah kiri atau tengah. Selain itu, tagline "Sedaapnya Makin Juara" harus tetap ada di bagian belakang atau di area yang mudah terlihat, untuk mempertegas pesan yang ingin disampaikan. Desain kaos baru juga perlu mengadopsi elemen-elemen dari *key visual* utama *brand*.



Gambar 3.48 Key Visual Brand Mie Sedaap Cup

Desain *key visual* utama dari brand Mie Sedaap Cup ini menggambarkan kesan yang ceria dan energik, dengan penggunaan warna-warna cerah dan berani yang menciptakan tampilan yang menarik dan segar. Di bagian tengah, *tagline* "Sedaapnya Makin Juara" tampil dengan dominasi warna merah dan *font* tebal, memberikan kesan kuat dan menonjol. *Tagline* ini memberikan pesan yang jelas mengenai kualitas dan keunggulan produk, mengajak konsumen untuk merasakan pengalaman "juara" dari Mie Sedaap Cup. Di sekeliling *tagline*, ada elemen grafis berupa bentuk-bentuk geometris seperti lingkaran, segitiga, dan garis-garis yang tumpang tindih, yang memberikan kesan dinamis dan modern. Di bagian bawah visual, terdapat gambar berbagai varian produk Mie Sedaap Cup. Penggunaan warna putih, hijau, merah, kuning, dan biru pada latar belakang menciptakan kesan segar dan menyenangkan.



Gambar 3.49 Desain Opsi 1 Kaos Mie Sedaap Cup

Desain kaos opsi pertama memiliki tampilan yang dinamis dan energetik, mencerminkan identitas dari *key visual brand* Mie Sedaap Cup. Pada tampak depan (desain kiri), kaos menggunakan warna dasar putih dengan elemen grafis yang mencolok pada sisi tengah ke bawah. Garis berwarna merah, kuning, hijau, dan biru yang memancar keluar dari logo Mie Sedaap Cup memberikan kesan semangat dan energi. Bentuk-bentuk geometris seperti segitiga, lingkaran, dan garis-garis abstrak yang ditempatkan dengan rapi menambah kesan modern pada desain ini, menciptakan tampilan yang menarik. Pada tampak belakang (desain kanan), *tagline* "Sedaapnya Makin Juara" ditulis dalam *font* yang *bold*, menggunakan kombinasi warna yang cerah dan menyatu dengan elemen desain yang ada, seperti tetesan warna dan garis melengkung yang menciptakan tampilan visual yang harmonis.



Gambar 3.50 Desain Opsi 2 Kaos Mie Sedaap Cup

Desain kaos opsi kedua ini memiliki konsep visual yang lebih *playful* dan menggambarkan energi dinamis. Pada tampak depan (desain kiri), desain kaos ini menampilkan elemen grafis yang membentuk pola seperti garis pelangi, dengan warna merah, kuning, hijau, dan biru yang saling melengkung dengan rapi. Garis-garis warna ini diikuti dengan berbagai bentuk geometris seperti segitiga, kotak, dan lingkaran yang terletak di sepanjang garis pelangi, memberikan kesan gerakan dan semangat.

Pada tampak belakang (desain kanan), desain kaos ini berfokus pada paduan warna yang lebih lembut namun tetap mencolok, dengan *tagline* "Sedaapnya Makin Juara" yang ditempatkan dengan jelas. Di bagian bawah, desain kaos terlihat seperti awan yang menumpuk dengan warna merah, hijau, kuning, dan biru yang melengkung, membentuk pola yang berkesinambungan. Elemen-elemen tersebut memberikan kesan ringan dan menyenangkan.



Gambar 3.51 Desain Opsi 3 Kaos Mie Sedaap Cup

Desain kaos opsi ketiga ini menyajikan tampilan penuh warna dengan konsep visual yang membagi kaos menjadi beberapa bagian yang kontras namun tetap harmonis. Pada tampak depan (desain kiri), kaos ini terbagi menjadi empat warna dominan: hijau, kuning, merah, dan biru. Warna-warna ini dipadukan dengan elemen grafis geometris yang mencolok, seperti segitiga, lingkaran, dan garis lengkung. Pada tampak belakang (desain kanan), kaos ini melanjutkan konsep serupa dengan komposisi yang sedikit berbeda. Di bagian atas tengah, terdapat *tagline* "Sedaapnya Makin Juara" tertulis dengan *font bold* yang mudah dibaca. Bagian bawah kaos dihiasi dengan elemen grafis yang seimbang, seperti bentuk lingkaran dan segitiga dengan warna yang kontras, menciptakan kesan dinamis dan energik.



Gambar 3.52 Revisi Desain Kaos Mie Sedaap Cup

Berdasarkan *feedback* yang diberikan oleh *brand manager*, pada desain kaos ini, tampak belakang dari opsi pertama telah dipilih untuk digunakan. *Feedback* menyarankan untuk memperbesar elemen *packaging* pada bagian belakang, terutama untuk ukuran selain varian Goreng, agar terlihat lebih jelas namun tetap tidak sebesar varian Goreng. Dengan demikian, akan ada penyesuaian pada desain belakang, di mana gambar kemasan produk Mie Sedaap Cup diperbesar sesuai dengan proporsi yang diinginkan. Sementara itu, untuk tampak depan kaos, desain dari opsi kedua yang menampilkan pola geometris warna-warni telah dipilih. Desain ini akan digunakan pada bagian depan kaos, sesuai dengan permintaan *brand manager*. Pola desain ini yang terdiri dari elemen grafis berbentuk lengkung, segitiga, dan lingkaran dengan kombinasi warna cerah.



Gambar 3.53 *Final Artwork* Kaos Mie Sedaap Cup

Hasil *final artwork* dari desain kaos ini telah diselesaikan dan disajikan dalam bentuk PNG *mockup*, memberikan gambaran yang jelas mengenai tampilan kaos secara keseluruhan. Selain itu, *working file* untuk *mockup* juga disediakan dalam format PSD, yang memungkinkan *brand manager* untuk melakukan perubahan atau

penyesuaian jika diperlukan. *File* ini telah di-*upload* ke Google Drive dan *link*-nya telah diberikan kepada *brand manager* untuk diakses. Selanjutnya, *brand manager* akan melakukan proses *test print sample* untuk mengecek kualitas bahan kaos dan hasil *print*. Setelah proses pengecekan selesai dan disetujui, kaos ini akan dicetak sebanyak 1000 *piece* sesuai dengan kebutuhan.

3.3.2.3 POP Mie Sedaap Cup di Disney On Ice

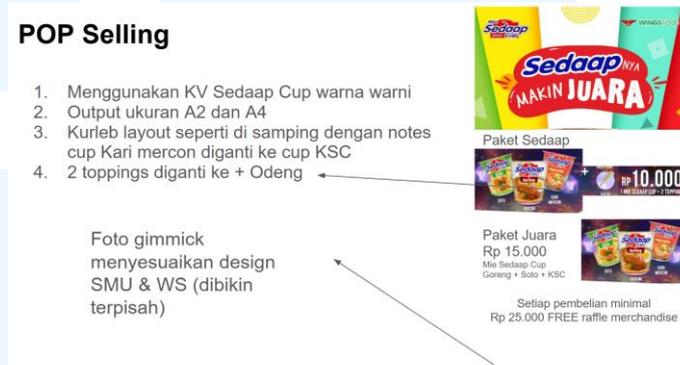
Penulis diminta bantuan desain untuk mengerjakan POP mie Sedaap Cup untuk open *booth* mereka di Disney on Ice. *Brand Manager* dari mie Sedaap Cup memberikan *deck brief* melalui *email* WINGS dan kemudian menghubungi penulis lewat Whatsapp. Proyek ini bersifat *urgent* sehingga harus diselesaikan saat itu juga. Berikut merupakan gambaran *brief* yang diberikan.



Gambar 3.54 Key Visual Brand Mie Sedaap Cup

Desain *key visual* utama dari brand Mie Sedaap Cup ini menggambarkan kesan yang ceria dan energik, dengan penggunaan warna-warna cerah dan berani yang menciptakan tampilan yang menarik dan segar. Di bagian tengah, *tagline* "Sedaapnya Makin Juara" tampil dengan dominasi warna merah dan *font* tebal, memberikan kesan kuat dan menonjol. *Tagline* ini memberikan pesan yang jelas mengenai kualitas dan keunggulan produk, mengajak konsumen untuk merasakan pengalaman "juara" dari Mie Sedaap Cup. Di sekeliling *tagline*, ada elemen grafis berupa bentuk-

bentuk geometris seperti lingkaran, segitiga, dan garis-garis yang tumpang tindih, yang memberikan kesan dinamis dan modern. Di bagian bawah, terdapat tulisan “Mie Kenyal, Topping Komplit, Praktis Banget!” dengan campuran font *bold* dan *thin*. Pada bagian tengah, terdapat gambar berbagai varian produk Mie Sedaap Cup. Penggunaan warna putih, hijau, merah, kuning, dan biru pada latar belakang menciptakan kesan segar dan menyenangkan.



Gambar 3.55 Brief POP Selling Mie Sedaap Cup

Brief desain POP untuk brand Mie Sedaap Cup ini menjelaskan kebutuhan desain yang harus disesuaikan dengan ukuran *output* A2 dan A4, serta memerlukan variasi foto *gimmick* yang berbeda untuk wilayah Jakarta (SMU) dan Surabaya (WS). Dalam desain POP ini, harus menggunakan *key visual* (KV) Mie Sedaap Cup yang berwarna cerah dan dinamis, yang menggambarkan identitas brand secara visual. Desain POP harus mencakup informasi mengenai paket-paket Mie Sedaap Cup yang ditawarkan, seperti "Paket Sedaap" dengan harga Rp 10.000 untuk satu Mie Sedaap Cup dan 1 topping odeng, serta "Paket Juara" seharga Rp 15.000 yang mencakup Mie Sedaap Cup Goreng, Soto, dan KSC (Korean Sedaap Selection). Selain itu, desain juga harus mencantumkan informasi mengenai promo minimal pembelian Rp 25.000 dengan kesempatan mendapatkan *merchandise* secara gratis.



Gambar 3.56 List Gimmick Mie Sedaap Cup

Gambar yang ditunjukkan menunjukkan berbagai macam *gimmick* yang akan digunakan untuk booth Mie Sedaap Cup di Disney on Ice wilayah Surabaya (WS) dan Jakarta (SMU). *Gimmick* WS terdiri dari wadah, payung, dan tas serut, yang dirancang dengan elemen grafis dari Mie Sedaap Cup. Sedangkan untuk SMU, *gimmick* yang digunakan meliputi *memopad*, dompet, dan *keychain* yang juga mengusung desain yang serupa, dengan logo dan elemen khas dari Mie Sedaap Cup. Gambar asset ini, diberikan melalui WhatsApp dalam format JPG oleh *Brand Manager*.

POP Activity

1. Menggunakan KV Sedaap Cup warna warni
2. Output ukuran A2 dan A4
3. Kurleb layout seperti di kanan



*FREE FACE PAINTING



Cari gambar face painting yang free, tapi kalau bisa yang temanya disney gitu

*Setiap pembelian paket minimal Rp 35.000 (limited slot)

Gambar 3.57 Brief POP Activity Mie Sedaap Cup

Brief desain POP *Activity* ini dibuat promosi *Free Face Painting* dengan ketentuan pembelian paket minimal Rp 35.000. Desain ini harus menggunakan *key visual* (KV) Mie Sedaap Cup yang berwarna cerah dan dinamis, sejalan dengan identitas *brand* yang *playful* dan menyenangkan. *Output* desain harus disediakan dalam dua ukuran, yaitu A2 dan A4, dan menampilkan *layout* yang sesuai dengan gambar yang terdapat di sebelah kanan. kegiatan *Free Face Painting* berlaku dengan syarat pembelian paket minimal Rp 35.000, dan terdapat keterbatasan *slot*. Desain harus mencakup *layout* yang teratur dan menarik, dengan elemen grafis yang

mencerminkan karakter ceria dan penuh warna dari Mie Sedaap Cup. Hasil akhirnya akan berupa dua *output* desain POP *Activity*, satu dengan ukuran A2 dan satu lagi dengan ukuran A4, yang dapat digunakan sebagai promosi untuk menarik perhatian konsumen.



Gambar 3.58 Desain POP Selling Mie Sedaap Cup

Berikut merupakan tampilan desain pertama yang telah dibuat oleh penulis berisi materi promosi untuk Mie Sedaap Cup sesuai dengan *brief* sebelumnya. Secara visual, desain ini menggunakan kombinasi warna yang cerah dan kontras, seperti hijau, merah, kuning, toska, dan putih yang mencolok. Terdapat peletakkan gambar dua paket yang ditawarkan, yaitu "Paket Sedaap" dan "Paket Juara."

Di bagian kiri, terdapat "Paket Sedaap" dengan gambar beberapa variasi Mie Sedaap Cup dan satu tusuk odeng sebagai makanan pelengkap, yang diposisikan secara vertikal. Teks besar yang mencolok bertuliskan "RP 10.000" terletak di bawah gambar, memudahkan konsumen untuk memahami harga secara langsung. Begitu pula dengan "Paket Juara" di sisi kanan dengan gambar ketiga varian Mie Sedaap Cup. Diletakkan juga teks berupa "SETIAP PEMBELIAN MINIMAL RP 25.000" dengan latar belakang putih dan tulisan merah. Terdapat tulisan "FREE RAFFLE MERCHANDISE" dengan besar dan gambar barang-barang nya seperti payung, tas, peralatan makan, dan lain-lain.



Gambar 3.59 Revisi Desain *POP Selling* Jakarta Mie Sedaap Cup

Berikut merupakan desain hasil revisi dan lebih menampilkan struktur yang lebih jelas dan fokus pada penawaran promo. Secara visual, desain ini tetap menggunakan kombinasi warna cerah yang kontras. "Paket Sedaap" dan "Paket Juara" tetap diletakkan dalam dua bagian yang terpisah dengan latar belakang putih. Di bawah masing-masing paket, harga ditampilkan dalam angka besar yang mudah terbaca, memberikan informasi yang jelas kepada konsumen.

Sebelumnya, penulis diberikan *feedback* mengarah pada keterbacaan teks dan promo. Teks "FREE RAFFLE GIMMICK" yang sebelumnya kurang mencolok kini dibuat lebih menonjol dengan menggunakan *style* tulisan yang mirip dengan logo "Sedaap Nya Makin Juara", memberi kesan konsisten. Kotak putih yang ditambahkan di belakang teks ini memperjelas pesan promo, memastikan bahwa pembaca dapat dengan mudah melihat informasi penting tanpa terganggu oleh elemen latar belakang yang ramai. Penulisan "SETIAP PEMBELIAN MINIMAL RP 25.000" kini diperkecil agar tidak mengalihkan perhatian dari bagian utama, yaitu "FREE RAFFLE GIMMICK." Di samping teks promo, terdapat gambar hadiah seperti *memo pad*, dompet, dan gantungan kunci

untuk memperkuat daya tarik visual dan pesan promosi yang ingin disampaikan.



Gambar 3.60 Desain *POP Selling* Surabaya Mie Sedaap Cup

Berikut merupakan desain yang sama dengan yang sebelumnya, namun terdapat sedikit perubahan hanya pada bagian gambar barang-barang yang dijadikan *gimmick*. Secara layout, tampilan desain mengikuti *key visual* yang sudah ada. Gambar *gimmick* yang ditaruh merupakan gambar yang beda karena POP ini akan digunakan di wilayah yang berbeda dengan yang sebelumnya. Sebelumnya yang terdapat gambar hadiah seperti *memo pad*, *dompet*, dan *gantungan kunci*, sekarang diganti dengan gambar payung, wadah makanan, dan tas serut.



Gambar 3.61 Desain *POP Activity* Mie Sedaap Cup

Berikut merupakan desain untuk materi POP *activity* Mie Sedaap Cup. Desain ini menampilkan elemen visual yang sama mengikuti *key visual* sebelumnya. Teks utama "Sedaap Nya Makin Juara" tetap besar dan menonjol di bagian atas poster, menggunakan *font* yang kuat dan dinamis, menciptakan daya tarik yang kuat bagi pembaca. Di bawahnya, terdapat informasi mengenai promo "FREE FACE PAINTING" yang disorot dengan teks merah besar, memberikan penekanan pada penawaran gratis yang menarik.

Di bawah teks ini, terdapat tiga foto anak-anak yang sedang menikmati *face painting* dengan desain karakter Disney. Foto-foto ini sengaja dipilih untuk mencocokkan tema Disney, mengingat aktivitas ini akan digunakan dalam *event* Disney On Ice, yang berfokus pada karakter Disney yang ikonik seperti Elsa, Buzz Lightyear, dan Minnie Mouse. Di bagian bawah, terdapat informasi mengenai syarat pembelian, yaitu "SETIAP PEMBELIAN PAKET MINIMAL RP 35.000 (LIMITED SLOT)," dengan *font* yang lebih kecil agar pembaca tetap fokus pada penawaran utama, yakni *face painting* gratis.



Gambar 3.62 Revisi Desain *POP Activity* Mie Sedaap Cup

Berikut merupakan hasil desain revisi *POP activity* berdasarkan *feedback* yang diberikan dari desain sebelumnya, yaitu "FREE FACE PAINTING" menjadi "FREE HAIR MAKEOVER"

dengan sentuhan gaya visual ilustrasi. Setelah desain ini selesai, proses *approval* akan dilakukan sebelum melanjutkan ke *task 2*.

Pada *task 2*, penulis diminta untuk mendesain kaos dengan perubahan pada desain sebelumnya. Terdapat dua instruksi utama dalam perubahan ini. Pertama, logo 20th yang ada di bagian depan kaos harus dihilangkan. Kedua, pada bagian belakang kaos, karakter Gracie perlu ditambahkan, yang kemungkinan akan memerlukan penyesuaian desain agar karakter tersebut dapat dimasukkan dengan baik dan seimbang. *Asset* desain kaos sebelumnya dan karakter Gracie sudah disediakan melalui *link* yang diberikan.



Gambar 3.64 Preview Ilustrasi Packaging Sedaap GAC

Penulis memberikan gambar desain ilustrasi berjumlah empat opsi untuk *packaging* mie goreng ala *chef*. Keempat desain ini menggunakan *art style* yang konsisten, namun yang membedakan di antara masing-masing adalah ekspresi wajah *chef* yang ditampilkan pada gambar. Pada desain pertama, *chef* tidak memiliki ekspresi wajah dan hanya gambar muka yang polos. Pada desain kedua, ekspresi *chef* lebih netral, dengan wajah yang tampak lebih serius dan fokus. Pada desain ketiga, *chef* memiliki ekspresi ceria, dengan senyum lebar yang memberi kesan lebih hangat dan mengundang. Sedangkan pada desain keempat, *chef* memiliki ekspresi yang sedikit lebih playful dan ceria, ditandai dengan riasan pipi merah yang memberikan nuansa menyenangkan.

Keempat opsi desain ini menggunakan elemen visual yang sama, dengan gambar mie goreng yang disajikan lengkap dengan telur, sosis, dan sayuran, serta logo Mie Sedaap yang terletak pada bagian atas kemasan. Variasi ekspresi *chef* memberikan sentuhan karakter yang berbeda-beda pada setiap desain. Setelah diskusi internal, opsi keempat dipilih untuk dilanjutkan kepada *task 2*.



Gambar 3.65 *Key Visual* Ilustrasi Sedaap x WD Willy

Gambar ini merupakan *key visual* yang dirancang oleh ilustrator WD Willy untuk Mie Sedaap dengan tema "Sedaap Space." Desain ini menampilkan suasana luar angkasa yang penuh warna dan dinamis, dengan karakter-karakter yang digambarkan dalam bentuk kartun yang menyenangkan. Di tengah desain, terlihat berbagai karakter yang mengenakan pakaian futuristik, seolah-olah mereka sedang mengendarai kendaraan luar angkasa sambil menikmati mie Sedaap yang mengapung di sekitar mereka.

Karakter-karakter ini juga dikelilingi oleh elemen-elemen yang berhubungan dengan makanan, seperti mie dan bahan-bahan makanan yang disajikan dalam bentuk yang lucu dan imajinatif. Latar belakang desain diisi dengan warna-warna cerah dan pola yang memberi kesan dinamis, seolah-olah berada di tengah perjalanan melalui galaksi. Sebagai bagian dari proyek desain ini, penulis akan mengambil beberapa *asset* visual dari desain ini untuk diterapkan dalam desain lainnya, termasuk elemen-elemen karakter dan elemen makanan yang hadir dalam tema "Sedaap Space."

OPSI 1



Gambar 3.66 Opsi Pertama Desain Kaos Sedaap x WD Willy

Desain opsi pertama ini menampilkan tema "Sedaap Space" yang dinamis dengan ilustrasi karakter-karakter kartun yang sedang beraksi di luar angkasa. Di bagian kiri gambar, karakter-karakter tersebut terlihat mengendarai kendaraan futuristik, dikelilingi oleh elemen-elemen visual yang mencerminkan di luar angkasa. Elemen-elemen seperti mie yang mengapung, kemasan produk Mie Sedaap, serta berbagai karakter dengan ekspresi ceria dan penuh energi memberikan nuansa yang sangat hidup pada desain ini. Di bagian kanan atas gambar, terdapat gambar *mockup* kaos yang menggunakan ilustrasi yang sama dengan desain kiri dan disesuaikan agar tampak pas di area belakang kaos. Logo Mie Sedaap tercetak di bagian depan sebelah kanan kaos

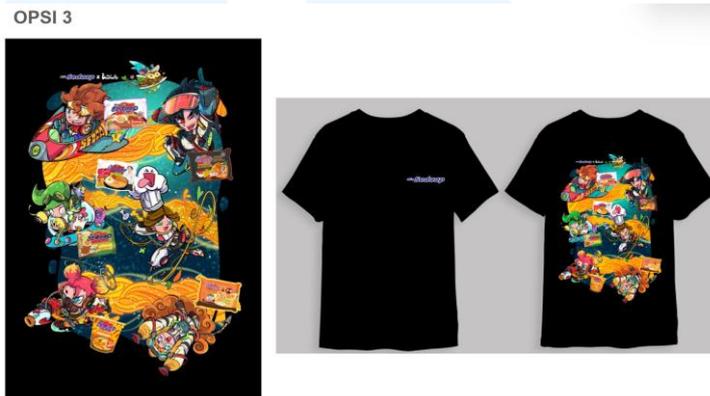
OPSI 2



Gambar 3.67 Opsi Kedua Desain Kaos Sedaap x WD Willy

Desain opsi kedua ini menampilkan tema "Sedaap Space" yang mirip dengan opsi pertama dengan ilustrasi karakter-karakter kartun yang sedang berpetualang di luar angkasa. Dengan sedikit

adjustment pada desain dan *layout*, yaitu adanya *background* biru angkasa di dalam mie serta penambahan elemen karakter di luar atas mie. Di bagian kanan gambar, terdapat gambar *mockup* kaos yang menggunakan ilustrasi yang sama dengan desain kiri dan disesuaikan agar tampak pas di area belakang kaos.



Gambar 3.68 Opsi Ketiga Desain Kaos Sedaap x WD Willy

Desain opsi ketiga ini menampilkan tema "Sedaap Space" dengan *look* yang berbeda dengan opsi pertama dan opsi kedua. Karakter-karakter kartun digambarkan seakan-akan keluar dari dimensi, mengendarai kendaraan luar angkasa yang meluncur di antara elemen-elemen yang menyimbolkan galaksi. Di tengah aksi, kemasan produk Mie Sedaap dari berbagai varian diletakkan mengapung di antara karakter-karakter, memperkuat tema visual dan integrasi produk dalam desain. Perbedaan utama desain ini dengan opsi lainnya yaitu penataan elemen-elemen visual yang lebih terfokus pada arah vertikal, menciptakan komposisi yang lebih teratur dan simetris, dengan karakter-karakter yang melayang di sepanjang aliran mie yang memberikan kesan dinamis. Di bagian kanan gambar, terdapat gambar *mockup* kaos yang menggunakan ilustrasi yang sama dengan desain kiri dan disesuaikan agar tampak pas di area belakang kaos.



Gambar 3.69 Revisi Desain Kaos Sedaap x WD Willy

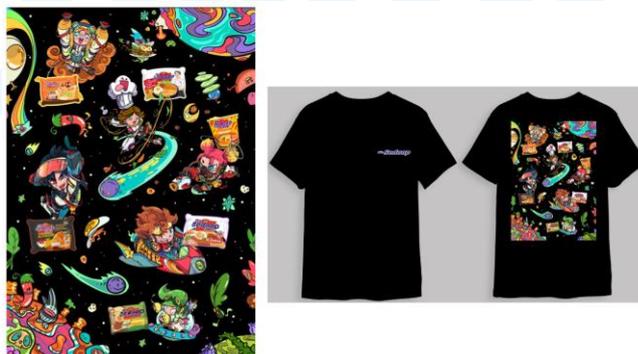
Gambar-gambar berikut merupakan referensi *layout* baru yang diberikan oleh *brand manager*, terlihat dua desain kaos bertema luar angkasa yang memiliki karakter visual yang sangat berbeda. Desain pertama (kiri) menampilkan ilustrasi luar angkasa dengan komposisi yang padat dan eksplosif. Karakter dan elemen-elemen desain tersebar di seluruh permukaan kaos, memberikan kesan seperti ledakan energi yang menyebar di ruang angkasa. Desain kedua (kanan) lebih abstrak, dengan ilustrasi karakter dan objek luar angkasa yang lebih sederhana namun tetap menonjol. Desain ini memiliki kesan lebih luas dan terbuka karena distribusi elemen yang lebih tersebar secara acak namun tetap terorganisir dengan rapi.

Brand manager menginginkan desain yang lebih menyebar secara abstrak namun tetap rapi, seperti yang terlihat pada referensi ini. Hal ini berarti elemen-elemen grafis, seperti karakter dan objek luar angkasa, akan disebarkan lebih merata di seluruh desain, menciptakan rasa pergerakan yang bebas dan dinamis, namun dengan komposisi yang tetap terstruktur. Penulis kemudian membuat dua alternatif baru mengikuti referensi yang diberikan.



Gambar 3.70 Opsi Pertama Desain Revisi Kaos Sedaap x WD Willy

Gambar Desain opsi pertama yang telah disesuaikan dengan referensi gambar dari *feedback* sebelumnya, yaitu desain sebelah kanan di mana menampilkan elemen-elemen visual yang lebih menyebar secara abstrak namun tetap rapi. Pada desain ini, karakter-karakter kartun yang ceria dan berenergi tinggi tersebar di seluruh kaos dengan komposisi yang lebih dinamis, menciptakan kesan ruang yang lebih luas dan pergerakan yang bebas. Elemen-elemen luar angkasa seperti planet, bintang, dan berbagai objek makanan diletakkan dengan jarak yang lebih merata, memberikan nuansa galaksi yang penuh kehidupan namun tetap rapi. Di bagian kanan gambar, terdapat gambar *mockup* kaos yang menggunakan ilustrasi yang sama dengan desain kiri dan disesuaikan agar tampak pas di area belakang kaos.



Gambar 3.71 Opsi Kedua Desain Revisi Kaos Sedaap x WD Willy

Berikut merupakan desain opsi kedua yang disesuaikan dengan *feedback* sebelumnya pada referensi desain sebelah kiri.

Pada desain ini, lebih banyak elemen planet ditambahkan di sekitar karakter-karakter kartun dan kemasan Mie Sedaap yang mengapung, untuk memperkuat tema luar angkasa dan memberikan kesan galaksi yang lebih lengkap. Planet-planet dengan berbagai ukuran dan warna terlihat tersebar di seluruh desain, menciptakan kedalaman dan dimensi dalam komposisi visual. Di bagian kanan gambar, terdapat gambar *mockup* kaos yang menggunakan ilustrasi yang sama dengan desain kiri dan disesuaikan agar tampak pas di area belakang kaos.



Gambar 3.72 Dua Opsi Tambahan Desain Revisi Kaos Sedaap x WD Willy

Dari desain yang telah diberikan sebelumnya, dipilih desain opsi pertama untuk lebih dieksplorasi lagi, namun dengan tambahan *feedback* agar pack Mie Sedaap dan karakter tidak saling bertabrakan. Selain itu penulis diminta untuk menambahkan asset mie ke dalam desain. Maka penulis membuat dua opsi tambahan dengan *feedback* sebelumnya.

Desain pertama menampilkan karakter-karakter yang sedang beraksi di luar angkasa, dengan elemen-elemen seperti kemasan Mie Sedaap dan berbagai objek makanan yang tersebar merata di seluruh desain. Di bagian belakang karakter, terdapat aliran mie yang menggambarkan pergerakan karakter-karakter tersebut, memberikan kesan yang lebih hidup dan interaktif. Unsur mie ditambahkan sesuai dengan permintaan *brand manager* menjadikan visual lebih menarik dan relevansi dengan produk yang ditawarkan.

Desain kedua juga memperlihatkan karakter-karakter yang mengendarai kendaraan luar angkasa, namun kali ini aliran mie lebih banyak digambarkan di sekitar karakter yang beraksi, menciptakan komposisi yang lebih luas dan terbuka. Unsur mie juga lebih tersebar, memberikan kesan galaksi yang lebih besar dan mengundang imajinasi. Namun, desain ini memiliki elemen-elemen yang lebih terfokus, dengan *layout* yang sedikit berbeda dibandingkan dengan opsi pertama.



Gambar 3.73 Desain Final Kaos Sedaap x WD Willy

Setelah mempertimbangkan kedua opsi desain, *brand manager* memutuskan untuk memilih desain opsi 2 sebagai desain final untuk kaos. Desain ini menampilkan elemen-elemen visual yang lebih terorganisir dan menyebar dengan baik, serta memperlihatkan unsur mie yang lebih dominan di sekitar karakter-karakter yang beraksi. Desain *mockup* akan di-*export* dalam format PNG, sehingga dapat terlihat jelas bagaimana komposisi desainnya akan diletakkan pada kaos. Selain itu, *working file mockup* juga disediakan dalam format PSD untuk gambar belakang kaosnya, yang memungkinkan untuk pengeditan lebih lanjut jika diperlukan. Setelah semua *file* disiapkan, penulis mengunggah *file* tersebut ke dalam Google Drive dan membagikan akses kepada *brand manager*, agar mereka dapat mengakses dan menggunakan *file* tersebut sesuai kebutuhan produksi.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Pada saat melaksanakan kegiatan magang, tidak jarang terdapat berbagai kendala yang dihadapi oleh penulis sebagai peserta magang. Kendala-kendala tersebut bisa datang dari berbagai aspek, baik yang bersifat teknis maupun non-teknis, dan dapat mempengaruhi kelancaran serta hasil karya itu sendiri. Namun, setiap tantangan yang muncul tidak hanya menjadi hambatan, tetapi juga dapat menjadi kesempatan untuk belajar dan mencari solusi yang kreatif. Berikut penulis akan membahas beberapa kendala yang ditemui selama proses magang, serta solusi yang diambil untuk mengatasi permasalahan tersebut.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Selama pelaksanaan magang, penulis menghadapi beberapa kendala terkait dengan alat dan perangkat yang disediakan oleh kantor. Salah satu masalah utama yang muncul adalah kesulitan dalam *transfer file* dari laptop kantor ke perangkat pribadi. Beberapa tugas, terutama yang memerlukan kemampuan menggambar, biasanya dilakukan menggunakan perangkat lain seperti iPad. Namun, laptop kantor memiliki pembatasan yang membuat proses *transfer file* menjadi sulit, karena perangkat tersebut dikunci oleh pihak IT dan memerlukan waktu serta proses untuk membuka kunci tersebut. Hal ini tentu saja memperlambat pengiriman hasil karya.

Selain itu, kekurangan software yang ada di laptop kantor juga menjadi kendala. Laptop kantor hanya dilengkapi dengan Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop, yang tidak cukup untuk mendukung seluruh jenis tugas yang diberikan. Misalnya, ketika penulis mendapat tugas untuk mengedit video, penulis terpaksa membawa laptop pribadi dan menggunakan Adobe Premiere Pro. Untuk tugas *motion graphic*, penulis harus menggunakan Photoshop Timeline yang belum terbiasa dipakai untuk jenis karya tersebut, karena tidak ada Adobe After Effects yang umumnya digunakan untuk pembuatan *motion graphic*. Hal ini disebabkan karena lisensi *software* yang hanya dibeli per satuan, bukan dalam paket lengkap, sehingga untuk menambah aplikasi baru,

penulis harus menunggu proses pembelian yang memakan waktu 2-3 minggu dari divisi *purchasing*. Semua kendala ini tentunya mempengaruhi kelancaran tugas dan memperlambat penyelesaian pekerjaan.

Dalam segi *soft skill*, saya menghadapi tantangan dalam kemampuan adaptasi terhadap gaya desain yang beragam. Hal ini dikarenakan saya memegang beberapa *brand* sekaligus, di mana masing-masing *brand* memiliki identitas visual dan arahan desain yang berbeda-beda. Saya dituntut untuk bisa beradaptasi dalam waktu yang singkat, serta tetap menjaga kualitas visual sesuai dengan karakter masing-masing brand. Selain itu, tantangan lain yang saya hadapi adalah manajemen waktu. Tidak adanya *project timeline* atau perencanaan desain yang pasti membuat saya harus siap menerima *brief* baru secara tiba-tiba. Hal ini menuntut saya untuk cepat beradaptasi dengan ritme kerja yang dinamis serta mampu mengatur prioritas dalam mengerjakan banyak proyek sekaligus.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Untuk mengatasi kendala terkait *transfer* file dari laptop kantor, penulis mencari solusi dengan menggunakan layanan penyimpanan cloud seperti Google Drive dan Wetransfer, serta mengirimkan *file* melalui email. Selain itu, penulis juga meminta bantuan kepada *mentor* untuk mengajukan permohonan kepada divisi IT agar diberikan akses permanen yang memungkinkan perpindahan file melalui *hard disk* menjadi lebih mudah dan cepat, tanpa perlu melalui internet yang lebih banyak memakan waktu. Terkait dengan keterbatasan *software* yang tersedia di laptop kantor, penulis berkoordinasi dengan mentor untuk meminta bantuan kepada divisi *purchasing* dalam pembelian lisensi *software* yang diperlukan, seperti Adobe After Effects dan Adobe Premiere Pro. Sementara menunggu proses pembelian lisensi tersebut, penulis tetap membawa laptop pribadi untuk mengerjakan tugas yang membutuhkan *software* tambahan, sesuai dengan kebutuhan jenis karya yang diberikan.

Untuk mengatasi tantangan adaptasi terhadap berbagai gaya desain, saya aktif untuk bertanya kepada *Brand Manager* terkait arahan visual yang diinginkan dan mencari sendiri referensi-referensi desain yang relevan untuk setiap proyek dari brand yang berbeda-beda. Dalam hal manajemen waktu, saya mulai membiasakan diri menyusun *to-do list* harian. Saya juga belajar berkomunikasi secara terbuka dengan supervisor terkait kapasitas kerja saya, terutama saat ada *brief* mendadak, agar dapat didiskusikan prioritasnya secara bersama-sama. Dengan pendekatan ini, saya mampu bekerja lebih terorganisir dan tetap menjaga kualitas desain yang saya hasilkan.

