

BAB III PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama melakukan pelaksanaan magang di Mutualist Creatives, penulis ditempatkan sebagai Junior Graphic Designer Intern dibawah pengawasan Creative Director dan Senior Graphic Designer.

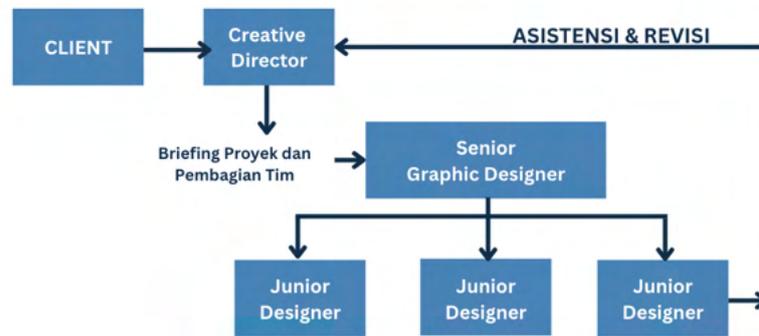
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Dalam melakukan pelaksanaan magang di perusahaan Mutualist Creatives selama 6 bulan, penulis memiliki peran sebagai Junior Graphic Designer Intern yang berada dibawah pengawasan Creative Director. Kemudian dalam menjalankan tugas dan proyek, maka terdapatlah 4 tim desain yang diketuai oleh Senior Graphic Designer dengan arahan dari Creative Director.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Alur kerja di perusahaan Mutualist Creatives diawali oleh Creative Director yang melakukan *meeting* bersama dengan klien untuk mengetahui kebutuhan dan keinginan yang diinginkan oleh klien. Kemudian dari hasil *meeting* tersebut disalurkan kepada semua desainer Mutualist melalui *brief* atas gambaran proyek yang akan dikerjakan. Maka berdasarkan *brief* yang ada dibentuknya tim desain yang terdiri dari dua sampai tiga orang Junior Graphic Designer yang dikepalai oleh satu Senior Graphic Designer.

Kemudian setelah dimasukkan kedalam tim, Senior Designer akan memberikan kesimpulan dari *brief* melalui *platform* Whatsapp maupun dengan komunikasi secara langsung dan membagikan tugas yang akan dikerjakan setiap anggota selama berlangsungnya proyek. Setiap hasil desain yang dikerjakan oleh junior graphic designer akan diasistensikan langsung dengan Creative director. Setelah revisi diselesaikan, penulis kembali melakukan asistensi untuk memastikan hasil akhir sesuai dengan arahan yang diberikan oleh Creative Director sebelumnya.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama melaksanakan praktek magang di perusahaan Mutualist Creatives, penulis mengerjakan proyek *branding*, ilustrasi dan lain-lain. Berikut ini detail pekerjaan yang dilakukan penulis selama melakukan praktek kerja magang di perusahaan Mutualist Creatives:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	3-7 Februari 2025	Khaya Luxury	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan perancangan desain untuk collateral Khaya Luxury (<i>notepad, valet tag, deposit instruction, luggage tag, keychain, pencil, pen, tote bag, feedback notes</i>) - Melakukan <i>test printing</i> untuk <i>brand collateral</i> Khaya - Mencari referensi untuk menu Khaya
2	10-14 Februari 2025	Khaya Luxury	<ul style="list-style-type: none"> - Eksplorasi menu <i>board</i> dan melakukan <i>lay outing</i> - Membuat ilustrasi makanan untuk menu Khaya - Membuat powerpoint Khaya untuk dipresentasikan pada klien

		Albatross	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>script</i> konten untuk Albatross
3	17-21 Februari 2025	Albatross	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>meeting</i> mengenai konten Albatross - Membuat <i>script reels</i> untuk Albatross - Membuat <i>video reels</i> - Melakukan <i>shooting</i> untuk konten <i>reels</i> Albatross
		The Origin	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>photography</i> untuk aset The Origin
4	24-28 Februari 2025	Mutualist	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat ilustrasi untuk <i>post</i> pada Instagram Mutualist
		Khaya Luxury	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan ilustrasi untuk menu Khaya Luxury
		The Origin	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>shooting</i> untuk konten The Origin
5	3-7 Maret 2025	Khaya Luxury	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan ilustrasi untuk menu Khaya Luxury - Melakukan finalisasi ilustrasi Khaya Luxury - Membuat <i>content plan</i> untuk Khaya Luxury - Membuat <i>feeds</i> dan Instagram <i>story</i>
		Albatross	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>video reels</i> Albatross - Membuat <i>cover reels</i> Albatross - Membuat <i>script</i> konten Albatross untuk akhir Maret dan April - <i>Editing</i> video Albatross
6	10-14 Maret 2025	Khaya Luxury	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>research target audience</i> untuk Khaya
		Albatross	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat konten untuk Albatross - Membuat <i>poster</i> Albatross - Mengedit video konten <i>reels</i> Albatross

7	17-24 Maret 2025	Khaya Luxury	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>story</i> Instagram untuk Albatross - <i>Lay outing</i> menu Khaya Villa - Membuat <i>feeds</i> Nyepi untuk Albatross - Melakukan <i>photography</i> untuk aset Khaya Villa - Mengukur keperluan <i>collateral</i> untuk Khaya Villa
		Albatross	<ul style="list-style-type: none"> - Finalisasi poster Albatross
8	7-11 April 2025	Khaya Luxury	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang <i>collaterals</i> berupa <i>signage</i> untuk Khaya Luxury Villas - Membuat <i>caption</i> untuk <i>social media</i> Instagram Khaya Luxury Villas
		Albatross	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>caption</i> untuk poster Albatross
9	14-18 April 2025	Willder	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Research</i> konsep Willder - Eksplorasi logo Willder - Eksplorasi <i>typography</i> Willder - Sketsa logo dan <i>typography</i> Willder - <i>Design layout</i> label untuk Willder
		Khaya Luxury	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi desain Khaya Luxury Villas - Membuat <i>caption</i> untuk <i>social media</i> Instagram Khaya Luxury Villas
10	21-25 April 2025	Willder	<ul style="list-style-type: none"> - Desain label Willder - <i>Mockup</i> Willder - Membuat konsep baru Willder - Eksplorasi <i>typography</i> Willder
		Khaya Luxury	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Caption</i> Khaya - <i>Editing video reels</i> Khaya
11	28- 30 April 2025	Willder	<ul style="list-style-type: none"> - Eksplorasi Ilustrasi Willder - Membuat <i>mood board</i> ilustrasi Willder

		Khaya Luxury	- <i>Editing Khaya reels</i>
12	2-9 Mei 2025	Khaya Luxury	- <i>Caption Khaya Luxury</i> - <i>Editing reels Khaya Luxury</i>
		Willder	- Ilustrasi Willder - PPT Willder Figma - Logo Willder <i>layout</i> - Eksplorasi ilustrasi <i>emboss</i>
13	13-16 Mei 2025	Willder	- Eksplorasi bentuk label Willder - <i>Meeting Willder</i>
14	19-23 Mei 2025	Willder	- Eksplorasi label <i>sticker</i> Willder - Revisi ukuran <i>sticker</i> Willder - Eksplorasi label belakang - Mencari referensi ilustrasi
		Mutualist	- Referensi kolaborasi Instagram <i>post</i>
		Khaya Luxury	- Membuat Instagram <i>caption</i>
15	26-29 Mei 2025	Willder	- Label belakang Willder - <i>Mockup</i> Willder - Revisi PPT Willder
		Mutualist	- Lay outing kolaboratif <i>post</i> Instagram (buku)

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama melaksanakan praktik magang sebagai Junior Graphic Designer Intern di Mutualist Creatives, penulis banyak peran dalam merancang konten promosi baik dalam sosial media, ilustrasi, serta *branding* sesuai dengan arahan Creative Director selaku Supervisor dan Senior Designer. Penulis diberikan kesempatan untuk merancang baik desain media *offline* maupun media *online*. Namun pada saat magang ini, penulis lebih banyak mengedit video *reels*, melakukan *lay outing* desain dengan melalui beberapa alur pengerjaan seperti melakukan *brainstorming*, *mood board*, referensi, perancangan *key visual*, *sketch* hingga finalisasi.

3.3.1 Proses Perancangan Menu Khaya Luxury Villas

Selama menjalani kegiatan magang di Mutualist Creatives, penulis telah mengerjakan beberapa karya visual untuk keperluan merek. Penulis telah menyeleksi satu tugas yang dinilai paling representatif untuk dibahas dalam laporan. Berikut ini, penulis akan menjabarkan penjelasan terkait tahapan *research, brainstorming & concepting*. Khaya Luxury Villas merupakan sebuah villa yang terletak di Nusa Dua Bali dengan pemandangan alam dan *private pool*. Villa ini menawarkan privasi dengan suasana yang mewah dan tenang jauh dari keramaian. Peran penulis dalam proyek ini mencakup proses perancangan *collaterals*, merancang asset visual, serta *layouting*.

A. Tahap *Briefing*

Dalam rangka pembukaan Khaya Luxury Villas yang telah di renovasi sejak tahun 2024, penulis ditugaskan untuk menyelesaikan beberapa desain *collateral*. Senior Designer menjelaskan *brief* secara garis besar secara lisan untuk mengenalkan *brand* Khaya Villa Luxury dan mengenalkan beberapa *collateral* yang telah dibuat. *Briefing* tersebut disampaikan secara lisan melalui PPT di Figma. Berdasarkan hasil *research* tim dari Senior Designer dan Junior Graphic Designer Intern sebelumnya, *visual keywords* untuk Khaya Luxury Villa berupa *Nature, Intimate, Modern*, dan lain sebagainya.



Gambar 3.2 Keywords Khaya luxury Villas

Kemudian untuk segmentasi *customer* Khaya Luxury Villas menargetkan audiens yang berusia 30 tahun keatas dengan kategori SES A

yang dimana setiap bulannya memiliki pengeluaran sebesar Rp 7.500.000-Rp 15.000.000 juta per bulannya. Pada geografis, Khaya Luxury menargetkan warga lokal maupun turis dari luar negeri. Sedangkan pada psikografis dan *behavioral*, Khaya menargetkan seseorang yang tertarik dengan alam, ketenangan dan pengalaman yang *luxury*.



Gambar 3.3 Color Palette Khaya Villas Luxury

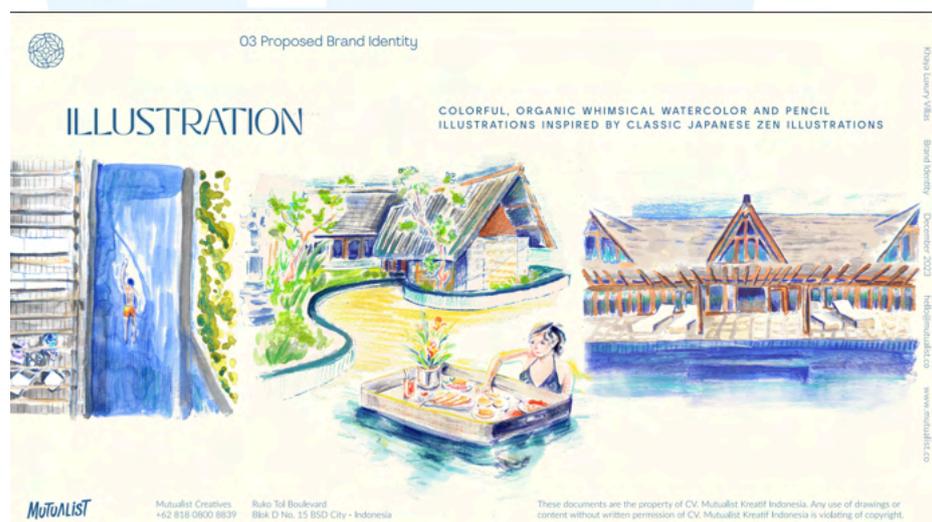
Dalam segi visual, Senior designer menjelaskan bahwa *color palette* yang digunakan pada Khaya Luxury Villas berwarna *blue* dan *emerald* sebagai *primary colors* dan beberapa warna pendukung dengan menggunakan *art style* yang organik dan divisualisasikan dengan *traditional art*. Kemudian Creative Director dan Senior Designer memberikan arahan untuk membuat ilustrasi. Tak hanya warna saja, penulis juga dijelaskan mengenai *font* khusus yang digunakan oleh Khaya Villa Luxury berupa *font* bernama 'konstania' yang digunakan sebagai *Heading* dan "aurora" yang digunakan sebagai *Subheading*.

Berdasarkan hasil briefing yang telah diterangkan, penulis memilih diberikan berbagai list collaterals untuk Khaya Villa Luxury. Salah satu collaterals tersebut berupa menu breakfast. Menu Breakfast pada Khaya Luxury tersebut bertujuan untuk para tamu yang ingin memesan sarapan. Menu tersebut akan diletakkan didalam villa sehingga tamu dapat

mengetahui pilihan menu yang tersedia. Dengan demikian, para tamu dapat menikmati sarapan secara privat di vila masing-masing.

B. Tahap *Brainstorming*

Pada tahap ini, penulis melakukan pencarian referensi untuk pembuatan menu Khaya Villa Luxury. Salah satu *partner* sesama Junior Graphic Designer juga dilibatkan dalam proyek ini untuk membantu menyediakan aset gambar yang diperlukan. Sementara itu, penulis mengerjakan *job desk* berupa *layout design* menu, menggambar ilustrasi makanan. Sebelumnya, Senior Designer memberikan referensi *art style* yang dipaparkan secara lisan pada ppt Khaya Luxury Villas.



Gambar 3.4 Referensi Ilustrasi

Namun pada akhirnya, Creative Director mengarahkan secara lisan bahwa referensi *art style* yang akan digunakan merupakan *watercolor style* sehingga Khaya Luxury Villas ingin memberikan kesan tampilan yang mewah dengan membuat visual menu lebih menarik dan berkesan. Dikarenakan menu Khaya Luxury Villa yang masih belum pasti, Creative Director memberikan empat kategori makanan berupa *continental breakfast*, *Indonesian breakfast*, *American Breakfast*, dan *Healthy breakfast*. Creative Director juga menyarankan agar menggunakan *brush* yang bertesktrur yang

memiliki detail-detail halus *watercolor*. Berdasarkan arahan tersebut, penulis kemudian menyusun *mood board* sebagai representasi visual gambar dan *art style* yang akan diimplementasikan.



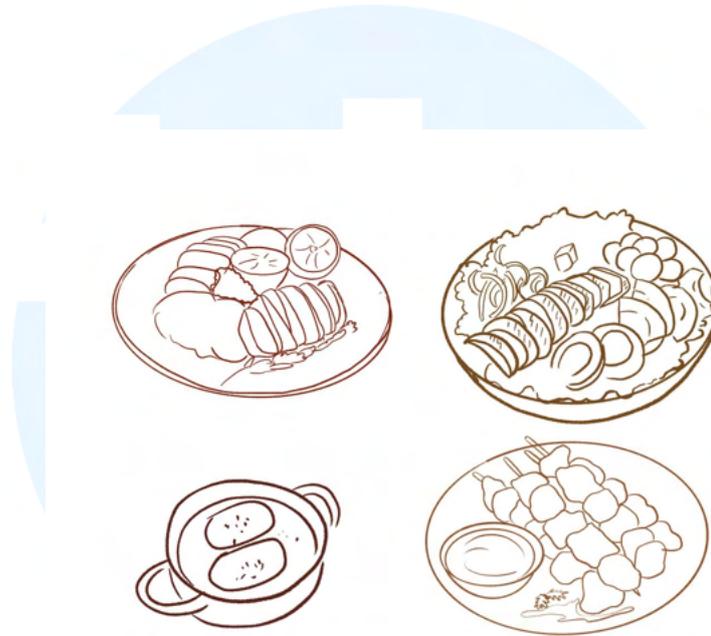
Gambar 3.5 Mood board Menu Makanan

Kemudian akhirnya penulis melakukan eksplorasi dengan membuat sebuah *mood board* sebagai acuan referensi terhadap *style* ilustrasi yang akan digunakan pada menu Khaya Luxury Villas.

C. Tahap perancangan

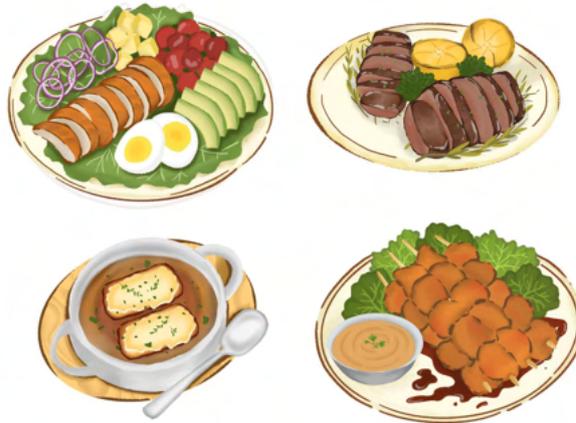
Tahap perancangan diawali dengan melakukan *rough sketch* dengan menggunakan aplikasi Procreate. Penulis diberikan kategori makanan yang diberikan oleh Creative Director dimana saat itu menu Khaya Villa Luxury masih belum dapat dipastikan sehingga diberikan kategori. Maka dari itu, penulis membuat sketsa makanan bertema *continental breakfast*, *Indonesian breakfast*, *American breakfast*, dan *healthy breakfast*. Setelah mendapatkan *brief* secara singkat dari Creative Director dan Senior Designer penulis akhirnya mulai memasuki tahap proses *rough sketch* untuk pembuatan

ilustrasi. Pemilihan jenis makanan spesifik dalam setiap kategori ditentukan secara mandiri oleh penulis atas *brief* yang diberikan.



Gambar 3.6 Sketsa Ilustrasi

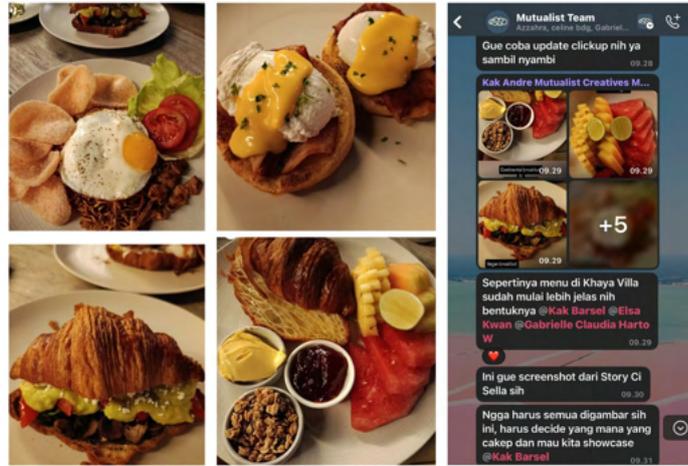
Setelah *melakukan rough sketch*, penulis masuk pada tahap pewarnaan. Penulis menggunakan *watercolor style* dengan pertimbangan untuk menyelaraskan tampilan ilustrasi dengan identitas yang telah ditetapkan oleh Khaya Luxury Villas. Tak hanya itu, dengan gaya *watercolor* ini menciptakan kesan artistik sesuai dengan citra kemewahan dan elegan dari Khaya Luxury Villas.



Gambar 3.7 Finalisasi Ilustrasi

Setelah proses finalisasi ilustrasi selesai, selanjutnya penulis melakukan asistensi kepada Senior Designer dan Creative Director dengan tujuan untuk pemilihan gaya visual yang telah diterapkan. Sebelum melakukan asistensi kepada Creative Director, penulis melakukan konsultasi terhadap Senior Designer secara lisan terkait *style* ilustrasi yang akan digunakan. Kemudian beliau berpendapat bahwa ilustrasi sudah cukup baik. Kemudian penulis melanjutkan proses tahapan asistensi kepada Creative Director. Beliau memberikan pendapat bahwa ilustrasi tersebut masih terlihat rapi dan tidak terlihat seperti *watercolor style*.

Tak hanya itu, beliau juga memberikan hasil foto makanan untuk menu Khaya Villas Luxury yang saat itu baru dibagikan melalui Whatsapp sebagai referensi makanan yang akan didalam menu Khaya Luxury Villas. Kemudian beliau menyarankan untuk mencoba membuat ulang *style watercolor* lagi tetapi dengan visual yang sedikit berantakan seperti *style watercolor* pada umumnya.



Gambar 3.8 Foto Referensi Menu Khaya Luxury

Berdasarkan hasil referensi dari Creative Director lewat whatsapp penulis kemudian mencoba kembali membuat ilustrasi. Penulis juga melakukan diskusi dengan partner Junior Graphic Designer Intern mengenai beberapa teknik dalam proses ilustrasi *watercolor style* sebagai referensi dalam pembuatan *watercolor style*. Penulis juga mencari beberapa *brush watercolor* yang akan digunakan pada aplikasi Procreate untuk mendapatkan *style watercolor*. Kemudian penulis kembali melakukan *rough sketch* sesuai dengan makanan yang diberikan oleh Creative Director.



Gambar 3.9 Sketsa Menu Khaya Luxury

Setelah melakukan *rough sketch*, penulis masuk pada tahap pewarnaan. Pada tahap *coloring* ini penulis berupaya keras untuk membuat efek *watercolor* terlihat seperti nyata karena bertujuan untuk menciptakan ilusi sapuan warna yang transparan dan bergradasi halus seperti *watercolor* pada umumnya. Penulis juga berusaha membuat tampilan visual makanan yang meskipun tidak berbentuk sempurna akan tetapi daya tarik yang diberikan makanan masih tetap menarik dan *appetizing* sehingga tidak sepenuhnya simetris atau terlalu detail.



Gambar 3.10 Hasil Akhir Ilustrasi Menu Khaya Luxury

D. Tahap Revisi & finalisasi

Setelah tahap asistensi dan mendapatkan persetujuan atas ilustrasi yang telah dibuat, penulis kemudian melanjutkan ke tahap *lay outing* menu. Sebelum proses penataan secara visual, penulis terlebih dahulu melakukan eksplorasi dan mengumpulkan beberapa referensi desain menu yang bertujuan untuk mendapatkan referensi tata letak elemen.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.11 Referensi Layout Menu

Berdasarkan referensi *lay outing* menu yang sudah dikumpulkan, penulis memasuki pada tahap eksplorasi *layout* menu menggunakan aplikasi Adobe Illustrator. Pada proses eksplorasi ini penulis mengusung konsep desain yang minimalis. Tujuannya adalah menciptakan tampilan menu yang sederhana namun tetap elegan sehingga sesuai dengan citra mewah Khaya Luxury Villas.



Gambar 3.12 Alternatif Layout Menu

Setelah melakukan beberapa eksplorasi, pada akhirnya penulis akhirnya mengerucutkan pilihan pada 3 varian *layout* yang dinilai paling sesuai untuk ilustrasi dan menu pada Khaya Villas. Ketiga *layout* tersebut dipilih berdasarkan pertimbangan terhadap estetika visual dan kemudahan dalam membaca menu serta menonjolkan daya tarik ilustrasi. Akan tetapi, penulis memiliki kendala dalam penempatan menu minuman dikarenakan

informasi menu yang disampaikan melalui pihak Khaya kurang jelas sehingga penulis perlu berdiskusi sekaligus melakukan asistensi kepada Senior designer terlebih dahulu sebelum dilanjutkan asistensi pada Creative Director.

Dalam asistensi lisan, Senior Designer menyampaikan pendapat bahwa konsep *layout* pertama sudah cocok untuk menu Khaya Luxury. Namun, Senior Designer berpendapat untuk diperhatikannya margin dan spasi antar paragraf yang masih belum konsisten. Penulis juga berdiskusi dengan Senior Designer mengenai penempatan logo Khaya Luxury. Berdasarkan hasil diskusi, penulis dan Senior Designer setuju untuk menempatkan logo pada bagian kanan atas.

Setelah asistensi *layout* bersama Senior Designer. Kemudian secara lisan penulis bertanya mengenai penempatan minuman bersama dengan Creative Director. Berdasarkan arahan Creative Director, telah disepakati bahwa menu minuman akan ditempatkan pada bagian bawah garis dalam *layout*. Creative Director juga meminta untuk membuat desain belakang menu terlebih dahulu untuk dicetak duluan dengan desain yang hanya berupa logo dan aset *watercolor* yang sudah ada. Penulis akhirnya kembali melakukan revisi pada desain *layout* untuk penempatan menu minuman sesuai dengan arahan Creative Director.



Gambar 3.13 Hasil Akhir Menu Khaya Luxury

Setelah serangkaian revisi *layout* yang dilakukan berdasarkan masukan dari Senior Designer dan Creative Director, penulis kembali mempresentasikan desain yang telah disempurnakan. Proses final ini mendapatkan persetujuan dari Senior Designer dan Creative Director. Sebagian langkah terakhir perancangan, *file* desain *layout* menu kemudian diunggah dan disimpan secara terstruktur lewat Google Drive yang dapat diakses oleh Mutualist.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selama empat bulan melakukan praktik magang di Mutualist Creatives, penulis bertanggung jawab dalam mengerjakan berbagai macam proyek dalam menciptakan media promosi berupa berbagai jenis media. Dalam perancangan media tersebut, penulis memanfaatkan sejumlah *software* seperti Figma untuk merancang presentasi visual dan *mood board*, Adobe Ilustrasi untuk melakukan *lay outing* serta Procreate untuk menciptakan aset ilustrasi.

Kemudian penulis berkesempatan mengerjakan beberapa proyek dari sejumlah *brand*, penulis menyeleksi menjadi empat tugas tambahan yang telah dipilih. Dalam tugas tambahan ini, penulis banyak berkolaborasi dengan Senior Designer dan *partner* sesama Junior Graphic Designer Intern beserta asistensi dengan Creative Director.

3.3.2.1 Perancangan *Feedback Notes* untuk Khaya Villas

Berikutnya pada tugas tambahan selanjutnya penulis merancang *feedback notes* untuk Khaya Villa Luxury. Peran penulis dalam proyek ini mencakup proses perancangan *collaterals*, menentukan gaya visual dan *layouting*. *Feedback notes* berupa kertas untuk *customer* Khaya sebagai penilaian terhadap pelayanan serta fasilitas dalam Khaya Luxury.

A. Tahap *Briefing*

Menjelang *soft opening* untuk Khaya Villa di Bali, pentingnya dalam pembuatan perancangan *collaterals* sebagai

identitas Khaya Villa Luxury. Salah satunya berupa *feedback notes*. *Feedback notes* dibuat bertujuan untuk mengevaluasi dan mendapatkan saran secara spesifik untuk membantu Khaya memahami apa yang berhasil dan perlu diperbaiki.

Berdasarkan pembagian tugas *design collaterals* yang sudah dibagikan sejak awal pertemuan bersama dengan Senior Designer dan *partner* Junior Designer Intern, penulis memilih pembuatan *layout* desain *feedback notes* untuk Khaya Luxury.

B. Tahap *Concepting & Brainstorming*

Dalam tahapan ini, penulis mencoba mengumpulkan referensi desain *feedback notes* untuk Khaya Luxury Villa melalui aplikasi Pinterest. Inspirasi yang penulis ambil adalah *layout* serta penilaian dalam *feedback notes* untuk keperluan Khaya Villa Luxury.



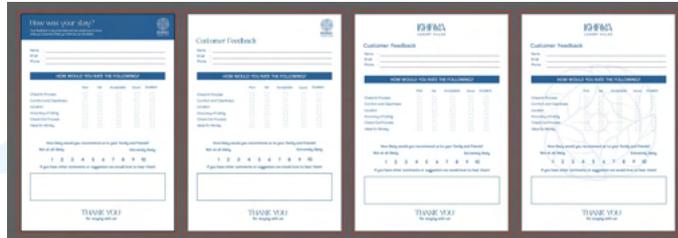
Gambar 3.14 Referensi *Mood board Feedback Notes*

Pada gambar diatas merupakan hasil *mood board* referensi *feedback notes* untuk Khaya Villa Luxury.

C. Tahap Perancangan

Pada tahap perancangan ini, penulis mulai melakukan sketsa *layout* di Adobe Illustrator dan melakukan asistensi *approval* kepada Senior Designer dan Creative Director. Perancangan sketsa ini dirancang menggunakan aset Khaya

yang sudah ada sebelumnya berserta *typeface* yang sudah dipilih dan disediakan khusus untuk Khaya Villa Luxury.

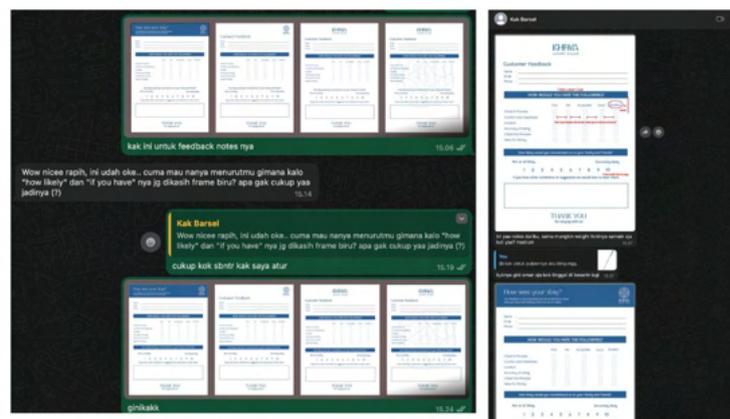


Gambar 3.15 Alternatif *Layout Feedback Notes*

Berdasarkan referensi yang ada maka terciptalah empat desain dari *feedback notes* Khaya Luxury. Penulis menggunakan warna biru dikarenakan warna biru merupakan warna primer dari identitas visual Khaya Luxury. Keempat desain ini menampilkan tata letak logo dan memberikan alternatif yang tetap selaras dengan karakter *brand*.

D. Tahap Revisi dan Finalisasi

Setelah merancang keempat sketsa, kemudian penulis melakukan asistensi kepada Senior Designer untuk mendapatkan masukan awal terlebih dahulu melalui *chat* Whatsapp.



Gambar 3.16 Asistensi *Feedback Notes*

Berdasarkan *insight* yang penulis dapatkan melalui *senior designer* adalah untuk mendapatkan *frame* warna biru pada bagian pertanyaan dibawah *feedback notes*. Kemudian beliau juga menyampaikan untuk memperhatikan *weight font* serta margin pada *feedback notes*.

The image shows a digital feedback form titled "How was your stay?". At the top, it asks for the user's name, email, and phone number. Below this, there are two main sections for ratings. The first section, "How would you rate the following?", lists categories like "Check-in Process", "Quality and cleanliness", "Location", "Accuracy of listing", "Check-out process", and "Value for money". Each category has five columns of checkboxes labeled "Poor", "Fair", "Acceptable", "Good", and "Excellent". The second section, "How likely would you recommend us to your family and friends?", features a horizontal scale from 1 to 10, with "Not at all likely" at the left end and "Extremely likely" at the right end. At the bottom, there is a text box for additional comments and a "THANK YOU" message with the tagline "for staying with us".

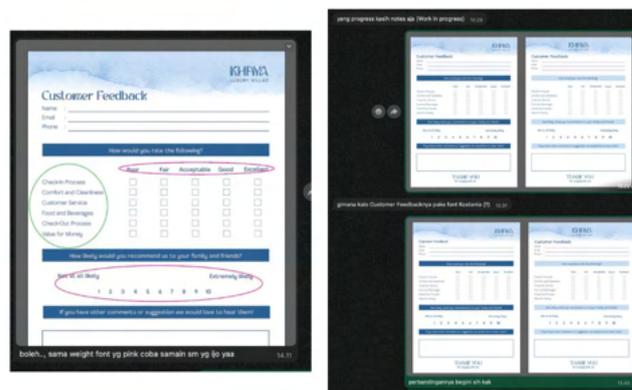
Gambar 3.17 Final *Feedback Notes*

Setelah melalui sesi diskusi dan asistensi dengan Senior Designer, penulis merevisi keempat sketsa menjadi satu desain final yang dipilih langsung oleh Senior Designer untuk diajukan ke tahap asistensi berikutnya bersama Creative Director. Proses asistensi dengan Creative Director dilakukasn secara lisan, dengan tetap mengacu pada persetujuan awal dari Senior Designer.

Berdasarkan hasil diskusi tersebut, Creative Director memberikan masukan bahwa tampilan desain pada *feedback notes* masih menyerupai seperti formulir bank, sehingga perlu disesuaikan agar terlihat lebih mencerminkan identitas Khaya Luxury. Oleh karena itu, beliau menyarankan untuk menambahkan elemen visual berupa aset *watercolor* Khaya yang telah tersedia

sebelumnya untuk memperkuat kesan elegan dalam desain *feedback notes*.

Kemudian berdasarkan arahan dari Creative Director, penulis melakukan revisi pada desain *feedback notes*. Desain tersebut kemudian dilanjutkan asistensi pada Senior Designer untuk melakukan pengecekan pada margin pada desain.



Gambar 3.18 Asistensi Feedback Notes

Kemudian berdasarkan hasil asistensi bersama dengan Senior Designer, penulis mendapatkan insight bahwa *weight font* pada desain masih harus disamakan, kemudian tata letak logo yang masih perlu disejajarkan. Lalu *spacing* pada *frame* yang masih perlu diperhatikan. Kemudian, penulis melakukan revisi dan melakukan tahap asistensi ke Creative Director.

Customer Feedback KHAYA
LUXURY VILLAS

Name : _____
 Email : _____
 Phone : _____

How would you rate the following?

	Poor	Fair	Acceptable	Good	Excellent
Check-in Process	<input type="checkbox"/>				
Comfort and Cleanliness	<input type="checkbox"/>				
Customer Service	<input type="checkbox"/>				
Food and Beverages	<input type="checkbox"/>				
Check-Out Process	<input type="checkbox"/>				
Value for Money	<input type="checkbox"/>				

How likely would you recommend us to your family and friends?

Not at all likely Extremely likely

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

If you have other comments or suggestion we would love to hear them!

THANK YOU
for staying with us!

Gambar 3.19 Desain Akhir *Feedback Notes*

Berikut merupakan hasil finalisasi *feedback notes* untuk Khaya Luxury sesuai dengan aproval dari Senior Designer dan Creative Director.

3.3.2.2 Perancangan Post Instagram Mutualist

Dalam proyek ini, penulis berperan untuk membuat aset ilustrasi dan menentukan gaya visual untuk Instagram *post* Mutualist Creatives. Penulis memiliki kebebasan untuk mengekspresikan kreativitas melalui sebuah ilustrasi dengan *style* gambar apa pun.

A. Tahap *Briefing*

Penulis diberikan arahan secara lisan oleh Creative Director untuk merancang sebuah ilustrasi yang akan digunakan sebagai *post* Instagram Mutualist Creatives. Dalam proyek ini, penulis diberikan kebebasan untuk menciptakan karya apa pun selama tetap berada dalam ranah ilustrasi.

B. Tahap *Concepting & Brainstorming*

Dalam tahap ini, penulis melakukan proses eksplorasi visual dengan mencari referensi melalui *platform* Pinterest. Proses ini dilakukan untuk mencari inspirasi visual atas karya yang ingin

dirancang. Dari hasil eksplorasi, penulis menyusun *mood board* yang berisi kumpulan hasil eksplorasi yang didapatkan. Dari hasil *mood board* yang dikumpulkan, penulis dapat merancang ilustrasi dengan pendekatan yang lebih terarah secara visual.

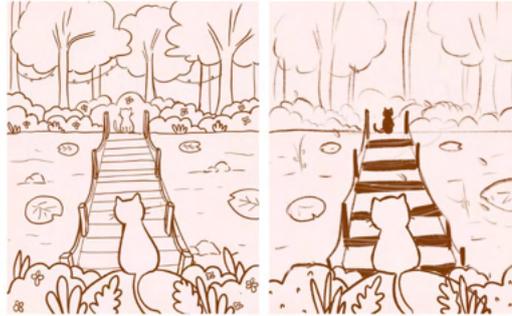


Gambar 3.20 Referensi Mood board Perancangan

Pada *mood board* penulis terdapat referensi ilustrasi alam seperti hutan dan juga terdapat ilustrasi interaksi hewan berserta dengan *color palette* monochrome.

C. Tahap Perancangan

Tahap perancangan diawali dengan merancang sketsa kasar menggunakan aplikasi Procreate. Berdasarkan referensi yang terdapat pada *mood board*, penulis memutuskan untuk merancang ilustrasi bertema *nature* berjudul *first love* dimana di dalam alam tersebut terdapat hewan berinteraksi.



Gambar 3.21 Sketsa Perancangan

Salah satu hewan sebagai tokoh utama dalam ilustrasi tersebut adalah kucing. Pemilihan hewan kucing digunakan dikarenakan penulis menyukai kucing. Tak hanya preferensi pribadi saja tetapi kucing juga dinilai memiliki karakteristik yang anggun dan ekspresif (Yanti,2023). Sehingga memberikan peluang untuk mengekspresikan keindahan dalam ilustrasi. Pada sketsa tersebut penulis melakukan proses sketsa dimana sketsa tersebut terdapat dua sketsa yaitu sketsa kasar dan sketsa komprehensif.

Ilustrasi ini menggambarkan dua ekor kucing yang saling menatap dari kejauhan layaknya cinta pada pandangan pertama dengan kondisi suasana alam yang romantis dan tenang dengan nuansa warna pink untuk merepresentasikan kasih sayang dan cinta. Kedua kucing tersebut memiliki warna putih dan hitam yang menggambarkan simbol yin dan yang. Simbol ini mencerminkan dua kekuatan yang tampak berlawanan namun saling melengkapi satu sama lain. Konsep ini menggambarkan hubungan cinta yang sehat dimana suatu pasangan dapat saling melengkapi dan bersatu.

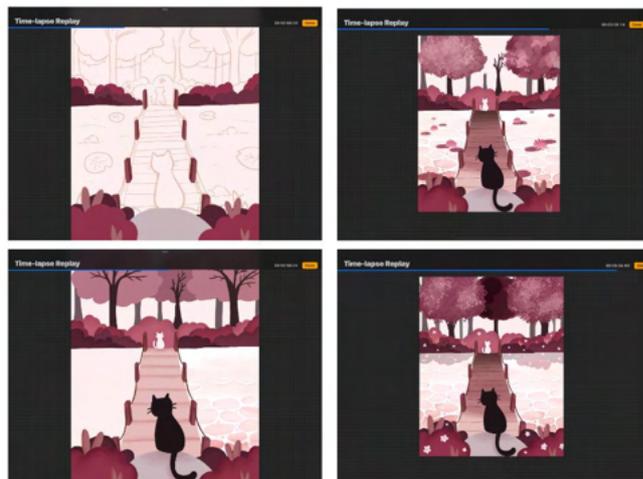


Gambar 3.22 Color Palette Perancangan

Kemudian setelah membuat sketsa, penulis menentukan *color palette* untuk ilustrasi. Pada gambar diatas merupakan *color palette* untuk ilustrasi yang dimana warna primernya merupakan turunan dari warna magenta. Meskipun ilustrasi bertema alam, akan tetapi penulis ingin menciptakan kesan yang romantis sehingga menggunakan warna magenta.

D. Tahap Revisi & Finalisasi

Kemudian pada tahap ini, penulis memasuki proses finalisasi pada ilustrasi dengan melakukan *coloring* pada aplikasi Procreate. Pewarnaan dilakukan dengan mengacu pada *color palette* yang telah dipilih berupa warna monochrome.



Gambar 3.23 Proses Perancangan

Selama proses *coloring*, penulis memastikan bahwa tidak ada warna yang terlalu dominan sehingga komposisi tetap seimbang. Penulis ingin *audience* merasakan rasa romantis dan rasa hangat dalam ilustrasi tersebut.



Gambar 3.24 Hasil Akhir Perancangan Post Mutualist

Berikut merupakan hasil akhir dari finalisasi ilustrasi yang diberi judul *First Love*. Melalui ilustrasi ini, penulis ingin menyampaikan bahwa dalam hubungan akan selalu ada perbedaan. Namun perbedaan tersebut tidak akan menjadi penghalang jika kedua jiwa saling memahami dan menerima satu sama lain.

Selanjutnya, penulis melakukan konsultasi dengan Creative Director terkait konten ilustrasi yang akan di unggah di Instagram. Namun, Creative Director tidak memberikan masukan atau *feedback* sehingga tidak adanya ilustrasi yang perlu direvisi.

3.3.2.3 Perancangan Poster Albatross

Albatross merupakan sebuah tempat bermain golf yang berlokasi di BSD, Tak hanya menyediakan fasilitas lapangan golf, Albatross juga

menjual berbagai peralatan golf premium seperti stik golf, pakaian golf, sarung tangan hingga aksesoris pelengkap lainnya. Albatross juga menyediakan *private course* untuk pemula yang ingin belajar bermain golf dan mengetahui teknik-teknik dasar dalam bermain golf. Pada proyek ini, penulis berperan untuk menciptakan *key visual* untuk Albatross, merancang aset visual, serta melakukan *layouting* poster. Penulis menggunakan software Procreate dan Adobe Illustrator selama merancang proyek ini.

A. Tahap *Briefing*

Creative Director memberikan *briefing* bersama dengan Head Designer kepada Junior Graphic Designer Intern untuk memperkenalkan *brand* Albatross ini secara singkat dan lisan.

Kemudian penulis diminta untuk membantu Senior Designer untuk mempersiapkan poster untuk memperingati hari Paskah dengan menggunakan ilustrasi yang sesuai dengan maskot Albatross yang telah dirancang. Penulis juga diberikan aset berupa logo dari Albatross yang telah dibuat resmi dari pihak Albatross.

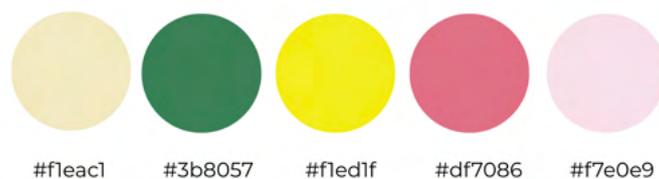
B. Tahap *Brainstorming*

Dalam tahap ini, penulis mencari referensi dari *platform* Pinterest dan beberapa referensi dari karya poster yang telah dibuat oleh Senior Designer sebelumnya untuk menyamakan *style* yang telah ada dan untuk mencari referensi aset yang diperlukan dalam poster.



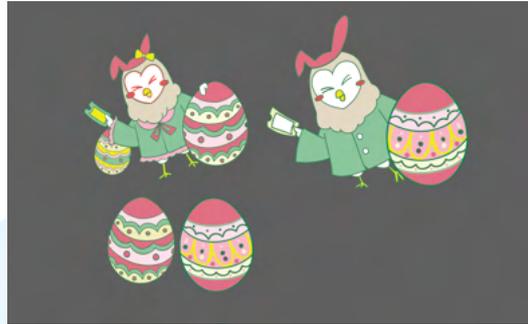
Gambar 3.27 Sketsa Ilustrasi Albatross

Berdasarkan gambar sketsa diatas, penulis menggambar karakter burung dengan digabungkan dengan elemen simbolis dalam konteks perayaan paskah. Berupa burung dengan memegang *voucher* dan disebelahnya terdapat telur yang dihias. Seperti yang diketahui hari paskah merupakan hari kebangkitan maka dari itu telur menggambarkan arti awal kehidupan baru seperti anak ayam yang menetas dari cangkang telur (Pudjo, 2025). Burung tersebut juga menggunakan topi kelinci. Kelinci merupakan hewan yang identik dengan perayaan paskah karena memiliki simbol kuno berupa kesuburan dan kehidupan baru (Wibawana, 2023).



Gambar 3.28 *Color Palette* Albatross

Kemudian penulis membuat *color palette* yang dimana warna primernya merupakan warna hijau dan kuning yang sudah digunakan sebagai identitas Albatross sebelumnya. Penulis menambahkan warna pink pastel sebagai bentuk penggambaran warna hari paskah.



Gambar 3.29 Ilustrasi Albatross

Kemudian penulis melakukan *coloring* pada ilustrasi yang telah difinalisasi menggunakan Adobe Illustrator sesuai dengan arahan Senior Designer. Lalu penulis melakukan sesi asistensi mengenai hasil ilustrasi burung untuk poster pada Creative Director secara lisan. Berdasarkan hasil evaluasi, beliau berpendapat bahwa baju pada burung lebih baik yang disebelah kiri sedangkan untuk telurnya juga lebih bagus telur sebelah kiri.

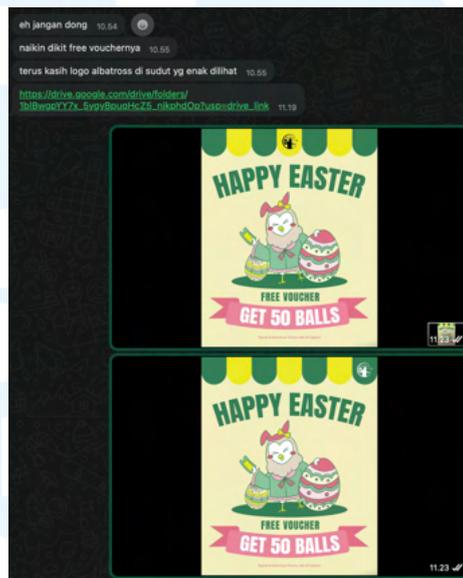
D. Tahap Revisi dan Finalisasi

Setelah menyelesaikan hasil ilustrasi penulis melakukan *lay outing* untuk poster Albatross. Penulis kemudian melakukan sketsa *layout* untuk poster Albatross.



Gambar 3.30 Poster Albatross

Kemudian setelah melakukan hasil sketsa penulis melakukan *lay outing* secara langsung menjadi bentuk finalisasi bersama dengan ilustrasi yang telah dibuat. Kemudian penulis melakukan asistensi kepada Senior Designer terlebih dahulu sebelum lanjut asistensi kepada Creative Director.



Gambar 3.31 Asistensi Poster

Berdasarkan hasil diskusi dengan Senior Designer lewat aplikasi Whatsapp, beliau berpendapat bahwa lebih baik logo diletakan disebelah kanan dengan berwarna putih sehingga lebih enak dilihat. Kemudian penulis diberitahu untuk memperhatikan jarak antar kalimat sehingga sejajar.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.32 Hasil Akhir Poster Albatross

Setelah mendapatkan *approval* dari Senior Designer, penulis melanjutkan revisi ke Creative Director secara lisan sebagai langkah asistensi terakhir. Beliau berpendapat bahwa poster sudah cukup baik sehingga tidak adanya yang perlu di revisi dari poster Albatross.

3.3.2.4 Perancangan Label Willder

Willder merupakan salah satu produk yang dikembangkan oleh Aythaya yang merupakan merek asal Myanmar. Aythaya sendiri dikenal sebagai produsen minuman fermentasi seperti wine dan brandy. Dari berbagai minuman yang sudah dihasilkan, minuman tersebut dikelola oleh Aythaya sendiri karena adanya kepemilikan kebun anggur sendiri sehingga memungkinkan mereka untuk mengontrol kualitas bahan baku secara langsung. Melalui proyek ini, penulis berperan bersama dengan head designer untuk penentuan konsep, melakukan *layouting* pada label produk, merancang aset visual, serta melakukan *mockup*.

A. Tahap *Briefing*

Creative mengumpulkan penulis bersama dengan Senior Designer di ruang rapat dan menjelaskan *project* baru berupa Willder yang akan diluncurkan sebagai *liquor* pertama produk dari Aythaya. Maka dari itu Senior Designer berserta

penulis dipercaya untuk mengerjakan *project* tersebut mulai dari identitas hingga label pada produk.

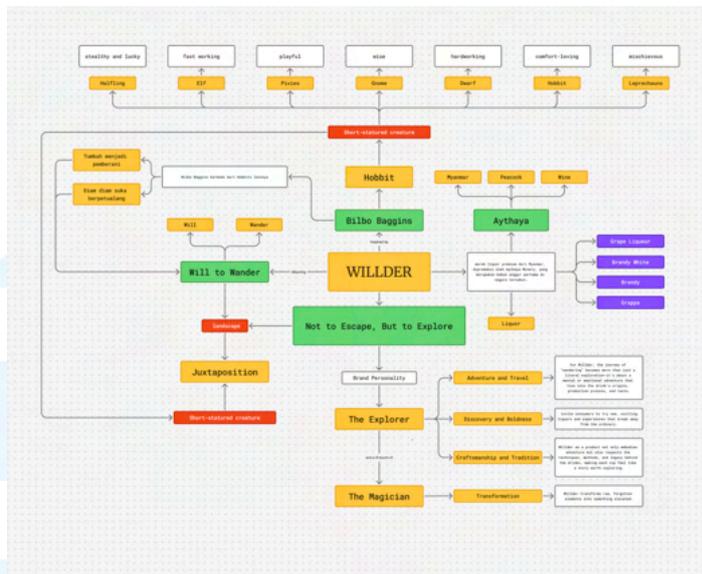


Gambar 3.33 Botol Willder

Creative Director juga menjelaskan bahwa minuman Willder ini terdiri dari empat rasa berupa lychee brandy, grappino, grape liquor dan brandy dengan memiliki bentuk botol kotak dengan corak gunung pada bagian dibawahnya. Berdasarkan hasil *meeting* tersebut Creative Director memberikan beberapa pendapat dan ide dalam perancangan bahwa produk label akan sangat bagus jika menggunakan *emboss* sehingga label produk yang harus menyediakan *space* sebagai tempat *emboss* untuk hasil ilustrasi yang akan diletakan.

B. Tahap *Brainstorming & Concepting*

Setelah mendapatkan *brief* singkat dari Creative Director secara lisan, penulis bersama dengan Senior Designer melakukan pembagian tugas. Pembagian tugas tersebut berupa Senior Designer mengerjakan *project* logo berserta dengan ilustrasi sedangkan penulis mengerjakan *project* bentuk label untuk produk.



Gambar 3.34 Mind map Willder

Kemudian terciptalah sebuah *mind map* yang dibuat bersama dengan Senior Designer dengan *tools* Figma untuk mengetahui arah *branding* yang diinginkan tetap sejalan. Melalui mindmap ini penulis memilih dua *keyword* berupa “*discovery*” dan “*boldness*”. Dua kata tersebut menjadi patokan penulis dalam mencari referensi *mood board* untuk label Willder.



Gambar 3.35 Mood board Willder

Berikut merupakan hasil referensi berupa *mood board* yang penulis dapatkan melalui Pinterest. Pemilihan *mood board* tersebut dipilih sesuai dengan kata kunci *discovery* dan *boldness* yang tetap merepresentasikan berani namun tetap seimbang. Konsep *bold* yang diambil tidak terlalu ditampilkan secara berlebihan melainkan tetap mempertahankan kesan elegan sesuai dengan karakter Willder yang ingin dibangun.

C. Tahap Perancangan



Gambar 3.36 Eksplorasi *Typeface* Willder

Sebelum merancang sebuah label Willder, penulis diminta Senior Designer untuk membuat referensi beberapa *typeface* yang dapat digunakan dalam label Willder serta logo pada Willder. Penulis pun mencari beberapa *typeface* menggunakan Google Fonts dan Adobe Fonts karena memiliki lisensi yang jelas.

Kemudian setelah penulis mencari beberapa referensi *typeface* penulis memilih beberapa alternatif *typeface* dan

dipisahkan menjadi dua bagian yaitu sans serif dan serif.



Gambar 3.37 Typeface Willder

Setelah mencari beberapa *typeface* dan referensi penulis memilih empat tipe *font* yang akan digunakan untuk penulisan dalam label. Pada *font* pertama penulis menggunakan *font* serif untuk penulisan rasa minuman, *font* kedua penulis akan menggunakan sebagai penamaan jenis produk yang bertulisan seperti latin sehingga memberikan kesan yang mewah, lalu *font* ketiga penulis menggunakan tipe serif akan tetapi lebih *bold* untuk penulisan kode minuman. Lalu pada *font* keempat penulis menggunakan tipe *font* sans serif untuk penulisan asal pembuatan minuman yang telah dibuat. Kemudian *font* yang terakhir untuk penulisan angka kadar alkohol pada minuman.



Gambar 3.38 Alternatif Label Willder

Berikut merupakan hasil alternatif label yang dibuat penulis menggunakan *tools* Adobe Illustrator. Penulis membuat bentuknya terlihat lebih *simple* minimalis akan tetapi tetap berkesan elegan. Penulis juga menggunakan warna kuning muda dengan *emboss* emas sebagai *stroke* sehingga menciptakan kesan yang elegan tetapi tetap *bold*. Kemudian dikarenakan *deadline* yang cukup dekat, ilustrasi yang dibuat masih belum jadi sehingga penulis menggunakan gambar gunung sehingga *matching* bersama dengan *bottle* yang ada aksens gunung. Penulisan kalimat dalam label masih dibuat sendiri oleh penulis dikarenakan masih belum adanya informasi dari pihak klien. Pemilihan warna yang digunakan masih belum pasti dikarenakan label tersebut dibuat untuk melihat kecocokan logo yang dibuat.



Gambar 3.39 Label Willder

Dari beberapa alternatif yang ada, penulis melakukan asistensi pada Senior Designer untuk dipilih menjadi bentuk *mockup*. Maka dari itu, penulis membuat *mockup* menggunakan Adobe Photoshop berdasarkan pilihan yang dipilih oleh Senior Designer dan dimasukkan pada presentasi Willder di Figma.

D. Tahap Revisi dan Finalisasi

Setelah menyelesaikan desain label serta menyusunnya kedalam bentuk presentasi. Maka untuk project Willder ini sudah siap untuk dilakukan presentasi kepada klien yang diadakan pada hari Jumat. Berdasarkan *feedback* dari klien terkait desain label yang dirancang bahwa desain pertama bagus akan tetapi terlalu berkesan minor dikarenakan ada aksesoris gunung, sedangkan desain kedua terlihat bagus akan tetapi bentuk *wrap typeface* yang digunakan kurang bagus dan tidak cocok. Kemudian klien lebih menyukai desain ketiga karena lebih minimalis dan elegan.



Gambar 3.40 Alternatif Willder

Melalui hasil *meeting*, penulis kembali membuat beberapa alternatif desain label baru sesuai dengan *feedback* yang diberikan oleh klien serta Creative Director yang menginginkan desain yang lebih minimalis tapi tetap terlihat elegan dan *bold*. Akan tetapi mengingat Willder memiliki empat rasa yang berbeda, selama eksplorasi penulis memiliki ide untuk menggunakan warna kontras dan berani untuk membedakan rasa dari keempat rasa tersebut. Penulis juga menyediakan *space* yang cukup besar untuk hasil ilustrasi sesuai dengan hasil *meeting* bersama klien.

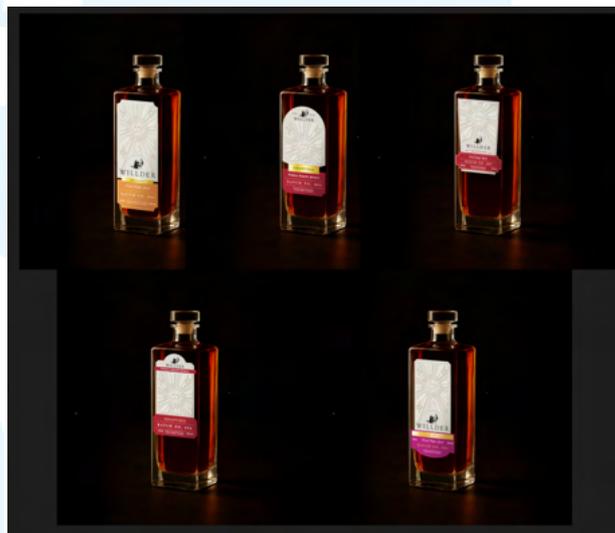


Gambar 3.41 Color Palette Willder

Warna kontras yang dipilih di atas tak hanya dipilih oleh penulis melainkan juga berdasarkan pilihan Senior Designer sesuai dengan hasil diskusi bersama secara lisan.

Warna marun untuk rasa lychee brandy, warna hijau untuk rasa grappino, warna oranye untuk varian rasa brandy, sedangkan warna ungu untuk varian rasa grape liquor.

Setelah proses eksplorasi label, penulis melakukan sesi asistensi bersama dengan Creative Director beserta Senior Designer secara lisan untuk mendapatkan *feedback*. Berdasarkan hasil evaluasi desain label yang sudah dikembangkan sudah memenuhi ekspektasi, akan tetapi kedua pihak sepakat untuk memilih satu label yang akan dijadikan sebagai label utama dalam materi presentasi.



Gambar 3.42 Mockup Label Willder

Kemudian berdasarkan hasil diskusi lisan bersama dengan Creative Director dan Senior Designer, penulis diminta untuk tetap melakukan *mockup* menggunakan Adobe Photoshop untuk seluruh hasil desain label untuk ditunjukkan pada pihak klien sebagai alternatif lain untuk dipilih oleh klien.



Gambar 3.43 Mockup Label Utama Willder

Berikut pada gambar diatas merupakan label utama yang disepakati oleh Creative Director bersama dengan Senior Designer yang akan dijadikan label utama dalam materi presentasi Willder pada sesi *meeting* pada hari Jumat. Pada *mockup* tersebut penulis bersama dengan Senior Designer membuat *mockup* dengan *background nature* sesuai dengan tema masing-masing minuman sesuai dengan brief ilustrasi.

Kemudian hasil *mockup* tersebut disusun kedalam format presentasi Willder dan dipresentasikan kepada klien. Berdasarkan hasil *meeting* bersama dengan klien Aythaya, klien sangat cukup puas dengan label yang telah dipilih sejak awal sehingga penulis tidak perlu melakukan revisi bentuk label. Namun, isi tulisan pada label masih bersifat fleksibel dan dapat berubah sesuai dengan kebutuhan klien. Hingga saat ini, penulisan pada label masih belum adanya informasi karena pihak dari Aythaya yang masih dalam tahap pertimbangan terkait konten pada label.



Gambar 3.44 Label Utama Willder

Sebagian tindak lanjut dari hasil *meeting*, Senior Designer memberikan masukan untuk mengganti penempatan isi konten rasa sehingga lebih mudah terbaca oleh konsumen dan membedakan masing-masing produk.



Gambar 3.45 Typeface Willder

Dikarenakan adanya sedikit perubahan pada isi konten dan penempatan label, penulis bersama dengan Senior Designer memutuskan mengganti satu font pertama yang digunakan sebagai nama perusahaan produksi untuk label yang terletak pada bagian *emboss*. Maka dari itu, perancangan label untuk

minuman Willder dibutuhkan sebanyak lima jenis *font* yang memberikan kesan yang elegan dan *boldness* namun tetap mempertahankan unsur yang minimalis.



Gambar 3.46 *Mockup* Willder di Figma

Berikut merupakan hasil akhir label Willder dalam bentuk *mockup* menggunakan *tools* Adobe Photoshop. Perancangan label diakhiri sampai disini saja dan masih belum mendapatkan *feedback* lebih lanjut dari pihak klien karena belum ada jadwal untuk *meeting* selanjutnya.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama 4 bulan melaksanakan program magang di CV Mutualist Megah Makmur, penulis banyak belajar untuk beradaptasi dalam lingkungan kerja dalam situasi apapun dan mendapatkan berbagai macam pengalaman. Akan tetapi saat menjalani magang penulis merasa bahwa terkadang jika mendapatkan suatu *project* Creative Director kurang menjelaskan secara detail tentang tujuan konsep suatu brand yang diinginkan sehingga penulis masih merasa bingung dan sulit memahami apa yang ingin dirancang.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Selama 4 bulan melaksanakan program magang di CV Mutualist Megah Makmur, penulis banyak belajar untuk beradaptasi dalam lingkungan kerja dalam situasi apapun dan mendapatkan berbagai macam pengalaman. Akan tetapi saat menjalani magang penulis merasa bahwa terkadang jika mendapatkan suatu *project* Creative Director kurang menjelaskan secara detail

tentang tujuan konsep suatu *brand* yang diinginkan sehingga penulis terkadang masih merasa bingung dan sulit memahami apa yang ingin dirancang.

Kemudian dikarenakan penulis yang memiliki *style* ilustrasi yang cenderung seperti *cartoon* yang berkesan *fun* dan bukan gaya ilustrasi yang realistis membuat penulis merasa tidak percaya diri dengan hasil karya ilustrasi yang telah dibuat.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Dalam kendala yang dihadapi oleh penulis, penulis berusaha untuk terus ingin belajar untuk menjadi arah yang lebih baik. Oleh karena itu, penulis berusaha untuk lebih berinisiatif bertanya kepada Creative Director dan *Senior Designer* terhadap *project* yang diberikan sehingga penulis dapat mendapatkan arah tujuan yang lebih jelas terkait proyek.

Sedangkan dalam bidang ilustrasi penulis lebih meningkatkan kualitas gambar penulis dengan mencari referensi serta berdiskusi dengan sesama Junior Graphic Designer Intern untuk mendapatkan ilmu-ilmu baru dalam perancangan ilustrasi. Penulis juga meminjam *pen tablet* salah satu teman Junior Graphic Designer untuk melatih *skill* penggunaan *pen tablet* dengan menggunakan *tools* Adobe Photoshop.