

BAB III

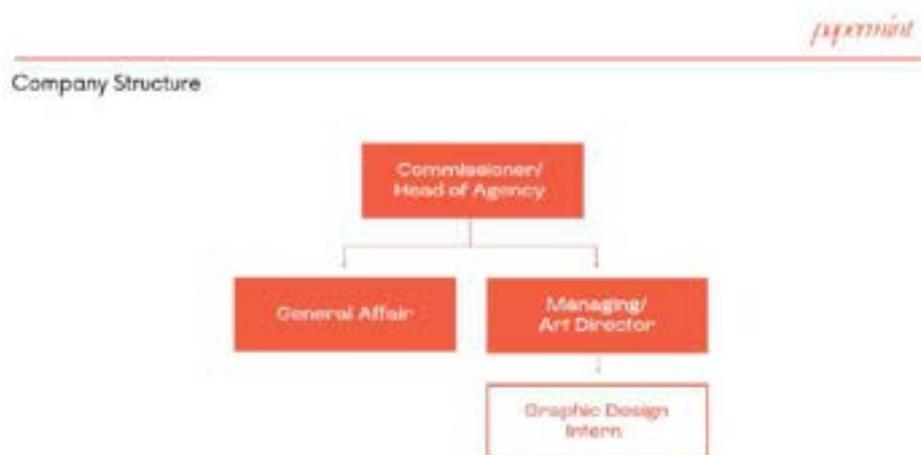
PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan magang di Papermint Studio, penulis menempati posisi Graphic Design Intern dan menjalankan tugasnya sesuai dengan alur koordinasi yang telah ditentukan oleh perusahaan. Adanya struktur koordinasi yang jelas, berperan penting dalam mendukung kelancaran proses kerja dan pelaksanaan magang. Berikut merupakan penjelasan mengenai posisi penulis serta alur koordinasi yang dijalani selama masa magang di Papermint Studio.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

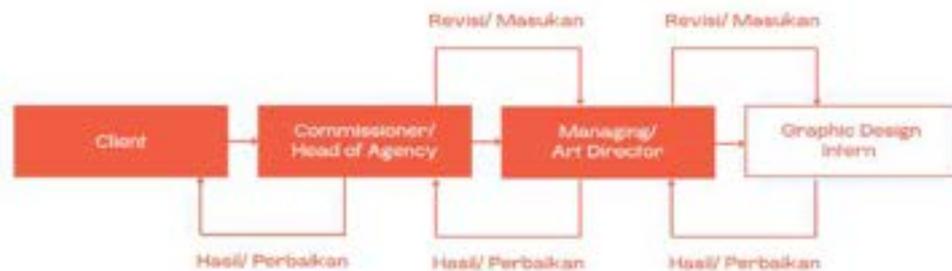
Penulis berkedudukan sebagai Graphic Designer Intern selama menjalankan magang di Papermint Studio. Sebagai Graphic Designer Intern, penulis memiliki beberapa tanggung jawab yang harus dikerjakan seperti membantu pada proses kreatif dan juga desain. Dalam memenuhi tanggung jawab tersebut, penulis dibantu dan diawasi oleh *managing/ art director* dan juga *commissioner/ head of agency* untuk proses konfirmasi desain dan *brief* yang diberikan.



Gambar 3.1 Gambar Kedudukan Pelaksanaan Magang

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama menjalani magang di Papermint Studio sebagai *Graphic Design Intern*, penulis mengikuti alur koordinasi yang melibatkan beberapa pihak internal dalam proses pengerjaan proyek desain. Koordinasi ini bertujuan untuk memastikan hasil desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan klien serta standar kualitas studio. Alur kerja dimulai dari penerimaan arahan hingga revisi dan finalisasi desain, melalui beberapa tahapan evaluasi dan umpan balik dari tim. Berikut adalah bagan alur koordinasi yang dijalani oleh penulis selama masa magang.



Gambar 3.2 Bagan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam perancangan desain, tahap pertama adalah klien akan menyampaikan kebutuhan desain kepada *Commissioner* atau *Head of Agency*. Informasi tersebut kemudian diteruskan kepada *Managing/ Art Director* untuk diterjemahkan ke dalam arahan visual dan teknis. Penulis, sebagai *Graphic Design Intern*, menerima *brief* dari *Managing/ Art Director* dan mulai mengerjakan desain berdasarkan arahan yang diberikan. Selama proses pengerjaan desain, penulis mendapatkan masukan dan revisi dari *Managing/ Art Director*, yang kemudian diteruskan kembali ke *Commissioner/ Head of Agency* untuk mendapatkan evaluasi lebih lanjut. Setelah desain diperbaiki sesuai dengan arahan, hasil akhir akan dikirimkan kembali kepada klien. Proses ini berjalan secara dinamis dan kolaboratif untuk memastikan kualitas desain yang optimal dan sesuai dengan kebutuhan klien.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama pelaksanaan magang di Papermint Studio, penulis sebagai *Graphic Design Intern* diberikan berbagai tugas yang cukup beragam sesuai dengan kebutuhan proyek dan arahan dari tim internal. Tugas-tugas tersebut mencakup pengerjaan desain untuk berbagai kebutuhan klien, mulai dari visual konten sosial media, materi digital, hingga pembuatan dan penyesuaian desain berdasarkan revisi. Penulis juga ikut terlibat dalam proses pengembangan ide visual serta melakukan revisi desain berdasarkan masukan dari *Art Director* dan *Head of Agency*. Berikut merupakan rincian tugas dan proyek yang telah dikerjakan penulis selama masa magang di Papermint Studio.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	3—7 Februari 2025	Rebranding KCMTKU Gallery	<ul style="list-style-type: none"> a. Melakukan brainstorming konsep untuk perancangan <i>rebranding</i> sebuah <i>brand</i> kacamata, KCMTKU Gallery b. Membuat referensi-referensi visual dan <i>mindmap</i> untuk menjadi <i>keyword</i> yang akan dijadikan big idea visual untuk perancangan nantinya c. Membuat <i>stylescapes</i> untuk <i>brand</i> KCMTKU Gallery
		Yearbook SMAK IPEKA Puri	<ul style="list-style-type: none"> a. Mencari aset dan membuat <i>layouting</i> untuk buku <i>yearbook</i> IPEKA Puri b. Mencari konsep dan tema yang sesuai dengan keinginan IPEKA Puri melalui referensi dari pinterrest, behance, dll.
2	10—15 Februari 2025	Yearbook SMAK IPEKA Puri	<ul style="list-style-type: none"> a. Mencari referensi <i>layout</i> dan juga tema untuk <i>yearbook</i> SMAK IPEKA Puri b. Mencari aset-aset foto maupun elemen yang akan digunakan untuk perancangan desain buku nantinya c. Mulai mendesain <i>yearbook</i> SMAK IPEKA Puri berdasarkan konsep dan tema yang diinginkan

			d. Melanjutkan perancangan desain <i>yearbook</i> SMAK IPEKA Puri, dan melakukan asistensi tema dan <i>style</i> desain kepada <i>supervisor</i>
		Brand Collateral Mavis	Merancang Collateral Design untuk Brand Mavis (Kartu nama)
3	17—21 Februari 2025	Brand Collateral Mavis	a. Merancang Collateral Design untuk Brand Mavis (Kartu nama, Letterhead, Uniform) b. Merancang Desain Menu untuk Brand Mavis
		Yearbook SMAK IPEKA Puri	Melanjutkan progress <i>yearbook</i> SMA Kristen IPEKA Puri sesuai dengan revisi dan arahan yang diberikan
		Portfolio Papermint Studio	Membuat beberapa mock up brand untuk portfolio website Papermint Studio
4	24—28 Februari 2025	Yearbook SMAK IPEKA Puri	a. Melanjutkan progress <i>yearbook</i> SMA Kristen IPEKA Puri sesuai dengan revisi dan arahan yang diberikan b. Melakukan observasi langsung ke SMA Kristen IPEKA Puri dengan menyaksikan proses photoshoot murid per kelas
		Calendar 2025 Papermint Studio	Membuat konsep perancangan <i>calendar</i> 2025 untuk Papermint Studio
		Greeting Card ASPI Ramadhan	Membuat konsep dan <i>key visual greeting cards</i> ramadhan untuk ASPI (Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia)
		Wajah Femina	Membuat konsep <i>branding</i> untuk logo dan <i>supergafis</i> dari wajah femina
5	3—7 Maret 2025	Wajah Femina	a. Melakukan <i>brainstorming</i> mengenai konsep <i>branding</i> dari wajah <i>femina</i> b. Melanjutkan proses desain logo untuk <i>femina</i> beserta format untuk present the logo
		Yearbook IPEKA Puri	Melanjutkan proses desain <i>yearbook</i> IPEKA PURI

6	10—14 Maret 2025	Konten Instagram Papermint Studio	Membuat konten <i>story weekly playlist</i> untuk instagram Papermint Studio
		Yearbook IPEKA Pluit	Menyicil layout untuk yearbook IPEKA Pluit
		<i>Branding</i> Prompurse.id	Membuat <i>keyvisual</i> konten branding untuk prompurse.id
		Yearbook IPEKA Puri	<ul style="list-style-type: none"> a. Melanjutkan progress <i>Yearbook</i> IPEKA Puri b. Melanjutkan progress <i>yearbook</i> IPEKA PURI (menginput data dan memasukkan foto-foto guru dan murid)
7	17—21 Maret 2025	Yearbook IPEKA Puri	Melanjutkan progress yearbook IPEKA PURI (menginput data dan memasukkan foto-foto guru dan murid)
		<i>Company Profile</i> Ardeco Interior	Membuat konsep dan mencari layout untuk membuat <i>company profile</i> Ardeco Interior
8	24—28 Maret 2025	<i>Company Profile</i> Ardeco Interior	Merancang desain <i>company profile</i> untuk Ardeco Interior
		Konten Tiktok Papermint Studio	Membuat konten <i>daily life at office</i> untuk sosial media Papermint Studio
		Yearbook IPEKA Puri	Melanjutkan revisi dan perancangan desain <i>yearbook</i> IPEKA Puri
9	7—11 April 2025	Yearbook IPEKA Puri	Melanjutkan <i>progress yearbook</i> SMAK IPEKA Puri (melakukan revisi pada desain cover, beberapa bagian kelas, dan memasukkan data2 dan foto yang masih kurang)
		Konten Instagram Papermint Studio	Membuat desain konten feeds untuk <i>social media</i> instagram Papermint Studio yang mengangkat tema brand color
10	14—17 April 2025	Yearbook IPEKA Pluit	<ul style="list-style-type: none"> a. Melanjutkan perancangan layout design untuk <i>yearbook</i> IPEKA Pluit b. Memasukkan data-data dan foto untuk <i>yearbook</i> IPEKA Pluit c. Mengikuti meeting dengan IPEKA Pluit untuk membahas finalisasi tema dan juga revisi yang diberikan, beserta

			memeriksa kembali kelengkapan data yang telah diterima oleh Papermint Studio
		<i>Branding</i> Woojang Dining	Melakukan brainstorming untuk proyek branding Restoran Premium Korean BBQ Woojang Dining dengan melakukan analisa kompetitor dan merancang <i>mindmap</i> beserta moodboard.
11	21—25 April 2025	<i>Yearbook</i> IPEKA Pluit	Melanjutkan perancangan desain untuk Yearbook IPEKA Pluit sesuai dengan tema yang telah ditetapkan
12	28—2 Mei 2025	<i>Yearbook</i> IPEKA Pluit	Melanjutkan perancangan desain untuk Yearbook IPEKA Pluit sesuai dengan tema yang telah ditetapkan
		<i>Yearbook</i> IPEKA Puri	Melanjutkan proses penginputan foto dan data untuk Yearbook IPEKA Puri
		<i>Branding</i> KCMTKU Gallery	<ul style="list-style-type: none"> a. Melanjutkan perancangan desain untuk <i>rebranding</i> KCMTKU Gallery (membuat sketsa logo sesuai dengan keyword yang didapatkan dari proses mindmap) b. Melanjutkan sketsa logo ke proses digitalisasi dan membuat presentasi slide untuk klien
13	5—9 Mei 2025	<i>Yearbook</i> IPEKA Puri	Melakukan finalisasi perancangan desain untuk yearbook IPEKA PURI (memeriksa data, melanjutkan perancangan desain yang belum lengkap)
		<i>Yearbook</i> IPEKA Pluit	Melanjutkan perancangan yearbook IPEKA Pluit (menyusun layout dan merancang desain per halaman)
14	13—16 Mei 2025	<i>Yearbook</i> IPEKA Pluit	Melanjutkan dan melakukan finalisasi perancangan <i>yearbook</i> IPEKA Pluit
		<i>Branding</i> Barendo Berendang	Melakukan riset, membuat <i>moodboard</i> dan membuat sketsa logo
15	19—23 Mei 2025	<i>Yearbook</i> IPEKA Pluit	Melakukan revisi untuk <i>yearbook</i> IPEKA Pluit melalui feedback yang telah di dapatkan

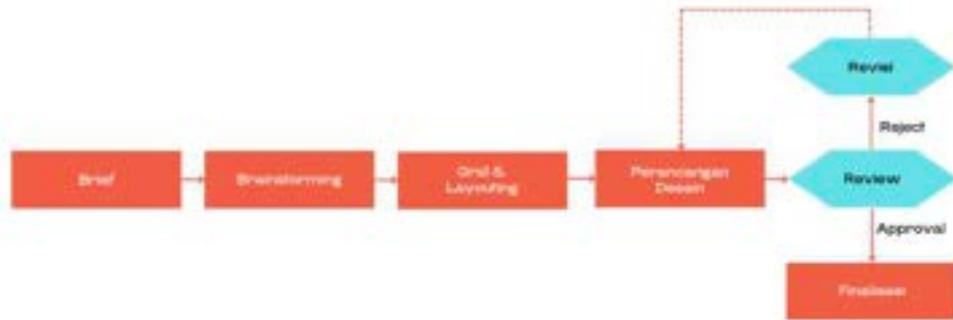
		<i>Branding Barendo Berendang</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Melakukan riset dan <i>brainstoming</i>, serta sketsa logo untuk <i>branding</i> Barendo Berendang b. Melanjutkan proses perancangan desain untuk <i>branding</i> "Barendo Berendang" dengan melakukan proses digitalisasi logo dan finalisasi logo, serta menyusun presentasi logo untuk klien
		<i>Yearbook IPEKA Puri</i>	Melakukan revisi final untuk <i>yearbook</i> IPEKA Puri
16	26—30 Mei 2025	<i>Yearbook IPEKA Pluit</i>	Melakukan revisi final untuk <i>yearbook</i> IPEKA Pluit
		<i>Signage Design</i>	Membuat <i>design</i> untuk beberapa <i>signage</i>
		<i>Samyang Sauce Recipe</i>	Membuat <i>layouting</i> untuk <i>zine design</i> samyang sauce recipe (membuat buku resep untuk saos samyang)
		<i>Florist Brand Research</i>	Melakukan <i>branding research</i> mengenai sebuah toko florist (membuat konsep dan moodboard)

Berbagai tugas yang dikerjakan selama masa magang memberikan penulis kesempatan untuk mengasah kemampuan desain secara praktis serta memahami alur kerja di industri kreatif secara langsung. Penulis juga belajar mengembangkan desain yang sesuai dengan kebutuhan klien, menerima masukan, dan melakukan revisi secara efektif. Penulis berhasil mendapatkan pengalaman baru dalam mengembangkan profesionalisme dalam dunia kerja di bidang ini.

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama menjalani magang di Papermint Studio sebagai *Graphic Design Intern*, penulis terlibat dalam pembuatan berbagai desain visual untuk klien dengan kebutuhan yang beragam. Setiap proyek memiliki arahan dan konsep yang berbeda, sehingga penulis dituntut untuk mampu beradaptasi dengan gaya visual *brand* masing-masing klien. Proses kerja yang dijalankan mengikuti alur yang sudah ditetapkan oleh studio, mulai dari menerima *brief* dan arahan visual dari *Managing/Art Director*, mengerjakan desain sesuai kebutuhan, melakukan revisi, hingga

desain mendapatkan *approval*. Lewat proses ini, penulis terbiasa untuk bekerja secara lebih terstruktur dan berkolaborasi dengan tim untuk menghasilkan desain yang sesuai dengan ekspektasi klien.



Gambar 3.3 Bagan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Secara lebih jelas, ada beberapa skema tahap perancangan yang selalu dijalankan oleh penulis pada saat melakukan proses perancangan. Berikut adalah skema perancangan yang akan dijelaskan per poin.

1. Tahap *Brief* : tahap dimana penulis mendapatkan *brief* mengenai proyek yang akan dikerjakan oleh *supervisor*. *Brief* yang diterima bisa berupa dokumen ataupun secara lisan, yang berfungsi untuk mengarahkan penulis dalam mengerjakan proyek.
2. Tahap *Brainstorming* : tahap ini penulis akan mencari referensi sebanyak mungkin mengenai tema atau konsep desain yang sesuai keinginan klien. Biasanya penulis akan menggunakan *pinterest* sebagai panduan utama dalam mencari referensi. Untuk beberapa proyek seperti *branding*, biasanya penulis juga melakukan perancangan *moodboard* dan membuat *mindmap* untuk menggali konsep dan ide lebih mendalam.
3. Tahap *Grid and Layouting* : penulis akan membuat *grid* yang sesuai dengan isi konten desain/ proyek yang sedang dikerjakan. Pada tahap ini, penulis akan memikirkan penggunaan *grid* dan penataan *layout* yang baik dan benar.

4. Tahap Perancangan Desain : penulis merancang desain sesuai dengan *brief* yang telah diberikan oleh *supervisor*.
5. Tahap *Review* : menunjukkan hasil perancangan desain kepada *supervisor* untuk mendapatkan *feedback* maupun revisi.
6. Tahap Finalisasi : penulis akan melakukan finalisasi pada karya untuk di *present* kepada klien melalui *supervisor*.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

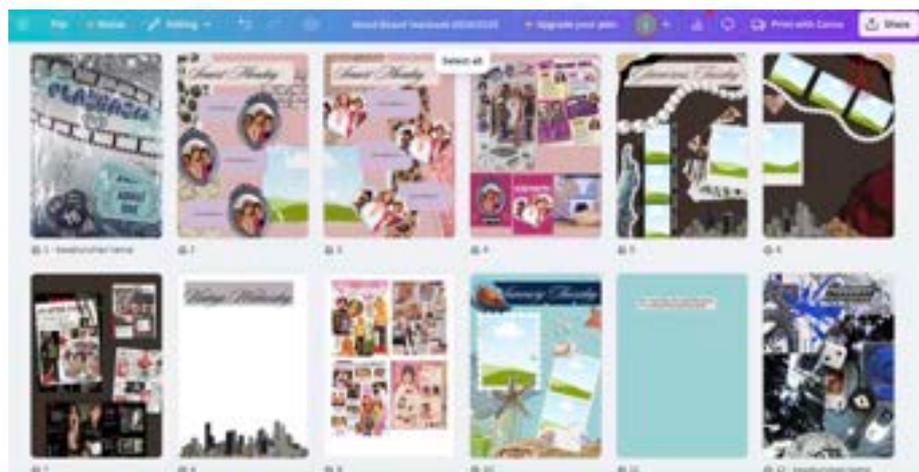
Perancangan Desain untuk *Yearbook* SMAK Ipeka Puri merupakan salah satu proyek desain yang dikerjakan oleh penulis selama melaksanakan magang di Papermint Studio. Penulis memilih proyek ini sebagai proyek utama karena proyek ini memakan waktu dan juga proses yang paling lama dibanding proyek lainnya. Selain itu, penulis juga merasa tertantang dalam proses perancangan *yearbook* ini karena pertama kalinya mendapatkan konsep/ tema desain yang belum pernah dirancang oleh penulis. Papermint Studio mendapatkan proyek untuk merancang beberapa *yearbook* untuk sekolah IPEKA di berbagai cabang, dan SMAK Ipeka Puri adalah salah satunya. Penulis mendapatkan *brief* untuk perancangan desain *yearbook* ini pada pertengahan bulan Februari, yang berupa konsep desain yang diinginkan oleh panitia tim *yearbook* yang merupakan perwakilan dari murid-murid SMAK Ipeka Puri.

Pada perancangan ini, penulis menggunakan skema perancangan dari perusahaan yang dimulai dengan tahapan *brief* yang merupakan tahapan dimana penulis mendapatkan informasi mengenai tema atau konsep yang diinginkan oleh klien mengenai desain yang ingin diaplikasikan pada *yearbook*. Lalu, dilanjutkan dengan tahapan *brainstorming*, pada tahapan ini penulis mencari referensi-referensi mengenai tema yang diinginkan oleh klien meliputi referensi untuk layout dan grid yang ingin diaplikasikan nantinya juga. Tidak hanya itu, penulis juga melakukan beberapa sketsa kasar mengenai peletakan layout untuk foto dan data murid yang nantinya akan

diaplikasikan sesuai dengan tema besar. Selanjutnya ada tahapan *grid & layouting* yaitu tahapan dimana penulis mengaplikasikan penggunaan *grid* dan juga melakukan *layouting* pada *yearbook* yang akan dirancang. Setelah membuat *layout* dan memastikan penggunaan *grid* sudah sesuai, penulis masuk ke tahapan perancangan desain. Lalu setelah merancang desain *yearbook* sesuai dengan tema, penulis melanjutkan ke tahapan *review* yaitu dengan menunjukkan hasil desain ke *supervisor* untuk disalurkan ke klien agar mendapatkan *review* mengenai desain yang telah dirancang. Setelah di *review* oleh *supervisor* dan klien, penulis mendapatkan beberapa revisi pada desain sebelum lanjut ke tahap finalisasi karya dan dikirim *file* akhirnya ke klien.

1. Tahapan *Brief*

Penulis mendapatkan *brief* di bulan Februari lalu yang diberikan oleh *Managing/ Art Director* berupa konsep yang diinginkan oleh SMAK Ipeka Puri. Konsep tersebut diberikan dalam bentuk *moodboard* pada aplikasi *canva* yang diberikan oleh panitia *yearbook SMAK Ipeka Puri*. Pada *moodboard* tersebut terlihat konsep desain yang diinginkan untuk tema *cover* secara *general* maupun tema untuk per kelasnya.



Gambar 3.4 *Brief Moodboard* untuk Konsep *Yearbook*

Dari *brief* tersebut, penulis juga dijelaskan secara lebih mendetail lagi mengenai tema khusus untuk *yearbook* Ipeka Puri. Dimana tema keseluruhannya adalah *Y2K Metallic 2000s* dengan *hint movie*, karena

tema per kelasnya akan berhubungan dengan film- film yang tayang di tahun 2000s. Untuk tema per kelas nya, selain dari tema *movie*, mereka juga menginginkan konsep *scrapbook* di dalamnya, sehingga harus menambahkan elemen-elemen *scrapbook*. Untuk tema dan judul film per kelas yang ingin ditampilkan, panitia *yearbook* dari SMAK Ipeka Puri juga memberikan *brief* melalui aplikasi *canva* tadi untuk judul film per kelasnya sehingga penulis dapat mencari referensi yang berhubungan dengan film tersebut. Untuk judul filmnya dibagi sesuai dengan jumlah kelas, yaitu 5 kelas. 12 IPA 1 dengan tema film “Clueless” , 12 IPA 2 dengan tema film “The Devil Wears Prada”, 12 IPA 3 dengan tema “How to Lose a Guy in 10 Days”, 12 IPS 1 dengan tema film “Mamma Mia!”, dan yang terakhir 12 IPS 2 dengan tema film “Gilmore Girls”.

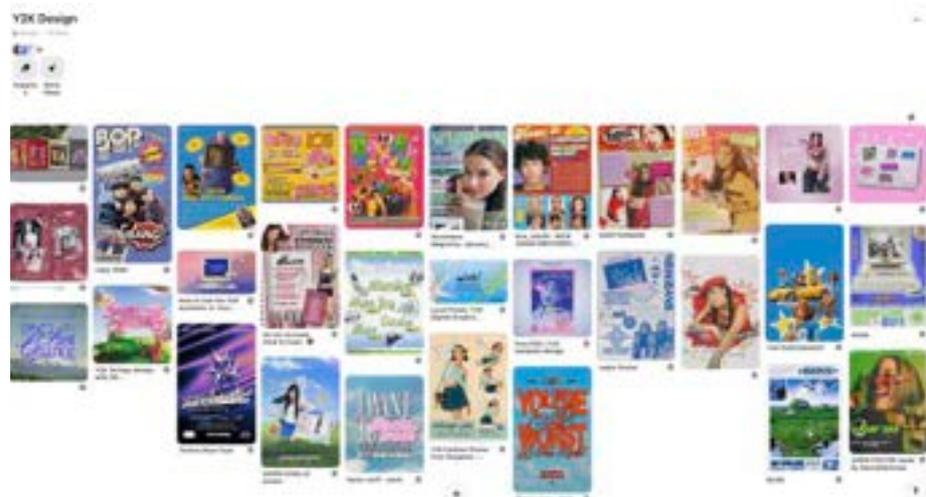


Gambar 3.5 *Brief Moodboard* untuk Konsep *Yearbook 2*

2. Tahapan Brainstorming

Setelah mendapatkan *brief* dari klien yang telah disampaikan oleh *supervisor*, penulis lanjut ke tahap *brainstorming*. Pada tahapan ini, penulis mulai mencari referensi-referensi dimulai dengan tema Y2K *metallic* untuk tema *general* atau tema *overall* dari *yearbook* IPEKA Puri ini. Penulis mencari referensi melalui *pinterest* dan mengumpulkan beberapa referensi desain tersebut kedalam *pinterest board*. Dalam mengumpulkan referensi ide desain ini, *supervisor* juga turut membantu supaya bisa menyesuaikan *style* dan *mood design* yang seimbang dan setara dengan ekspektasi visual masing- masing. Berikut adalah contoh *pinterest board* yang dibuat sebagai panduan referensi desain dan *layout* untuk perancangan *yearbook* IPEKA Puri. *Pinterest board* ini juga dapat

di akses oleh *supervisor* agar ia juga bisa memantau pilihan referensi yang dipilih agar tetap *on track*.



Gambar 3.6 Contoh *Pinterest Board* untuk *Yearbook IPEKA Puri*

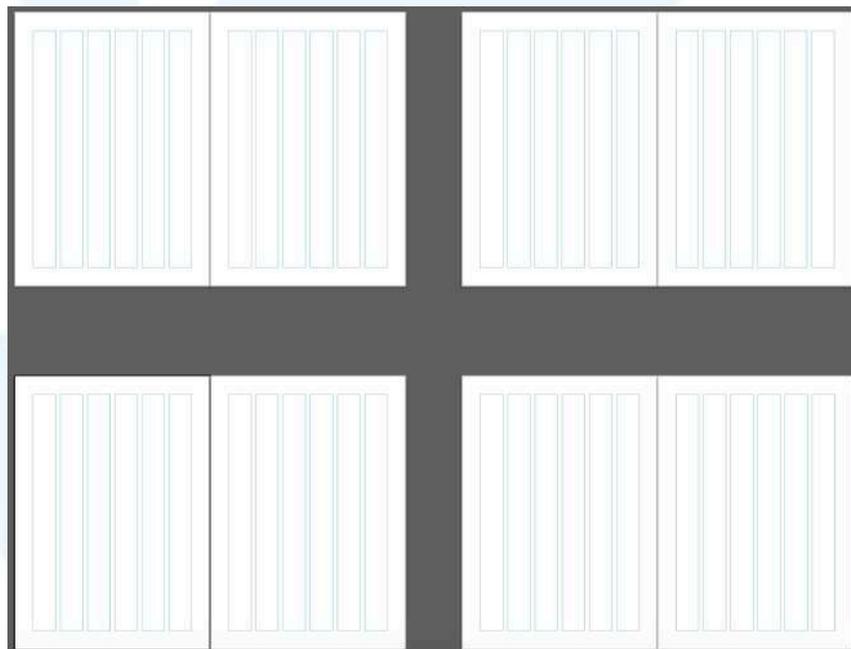
Setelah menggabungkan beberapa referensi desain, penulis juga mencoba untuk melakukan sketsa kasar mengenai peletakan elemen ataupun *text* pada *yearbook* yang akan dirancang. Sketsa kasar ini hanya dibuat oleh penulis sebagai panduan kasar sebelum masuk ke proses digitalisasi, untuk mempermudah visualisasi penulis mengenai desain yang akan dirancang. Penulis mencoba melakukan sketsa kasar untuk desain konten beberapa halaman pada aplikasi *procreate*.



Gambar 3.7 Sketsa Kasar untuk *Layouting* Sebelum Memulai Desain

3. Tahapan Grid & Layouting

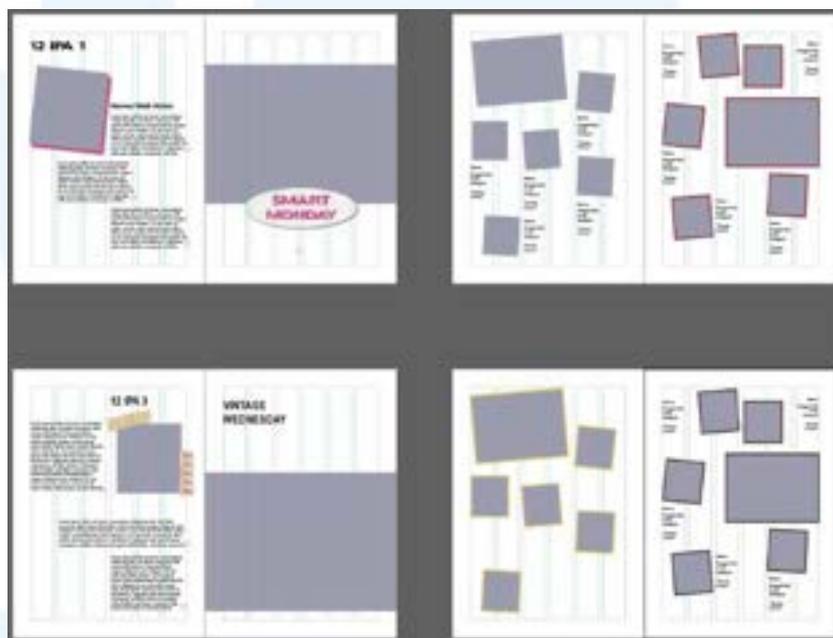
Setelah mendapat gambaran mengenai perancangan desain yang akan dirancang, penulis mulai menentukan penyusunan *grid* untuk *yearbook*. Penulis menggunakan *multicolumn-grid* berjumlah 6 *column* dalam perancangan ini agar informasi yang dimuat dapat diaplikasikan secara lebih fleksibel. Proses perancangan *layout* dan *grid* ini dilakukan pada aplikasi *adobe illustrator* dengan *margin* yang dirancang sebesar 2 cm, dengan *gutter* sebesar 0,5 cm. Melalui sistem *grid* ini, elemen-elemen visual dapat disusun dengan lebih harmonis, menciptakan keseimbangan antara area *white space* dan isi, serta memudahkan konsistensi antar halaman *scrapbook* karena akan diterapkan lebih dari satu *layout* pada buku *yearbook* ini.



Gambar 3.8 Penyusunan *Multi-collumn Grid* untuk Yearbook IPEKA Puri

Setelah menyusun *grid*, penulis mulai menyusun *layouting* dari *yearbook* ini untuk menentukan penempatan foto dan juga *text* yang ada pada perancangan desain ini. Penyusunan *layout* juga meliputi peletakan *headline* dan juga *bodytext* pada setiap halaman sesuai dengan konten dari *yearbook*. Penyusunan *layout yearbook* khususnya untuk tema film berbeda setiap kelas disusun secara *scattered* karena mengikuti tema

scrapbook yang dipilih oleh klien. Untuk jenis *layout* bagian kelas, penggunaan halaman kiri umumnya adalah sebagai ruang informasi umum yang menampilkan nama kelas, wali kelas, dan kata sambutan dari setiap wali kelas. Sementara, untuk halaman kanan akan diisi dengan susunan foto-foto murid yang diatur secara bebas namun tetap mengacu pada batas *column* sesuai dengan penggunaan *multicolumn-grid* yang telah diatur.



Gambar 3.9 *Layouting Yearbook* IPEKA Puri

4. Tahapan Perancangan Desain

Penulis mulai merancang desain dengan mengumpulkan aset-aset berupa elemen-elemen yang sesuai dengan tema. Penulis mengumpulkan aset-aset elemen tersebut dari *freepik.com* yang lisensinya 100% *free for personal use* maupun *commercial use*. Aset-aset yang dipilih di *download* dalam bentuk *png* untuk di susun pada perancangan *yearbook* nantinya. Karena tema besarnya adalah *Y2k metallic* dengan campuran *scrapbook* untuk menjembatani seluruh konsep buku tersebut, maka kebanyakan aset-aset atau elemen yang di kumpulkan oleh penulis adalah berupa aset untuk menunjang konsep tersebut. Penulis memulai perancangan desain dengan merancang *background* pada setiap lembar

buku terlebih dahulu, sebelum menginput data atau foto dari murid-murid IPEKA Puri.



Gambar 3.10 Perancangan Desain *Yearbook* IPEKA Puri

Pada saat perancangan desain ini, penulis memiliki tantangan untuk membedakan konsep film dan tema berbeda-beda setiap kelas namun tetap memiliki satu garis besar yang sama pada buku ini. Selain menentukan dan merancang *background*, penulis juga mencari dan memilih *typeface* yang sesuai untuk setiap tema kelas, meliputi *headline*, *sub-headline*, hingga *bodytext*. Karena memiliki tema yang berbeda, maka *typeface* yang digunakan juga berbeda-beda sesuai dengan konsep dan tema yang dirancang. Aset-aset yang digunakan pada perancangan desain disesuaikan dengan tema setiap kelas. Misalnya pada kelas 12 IPS 1, mereka ingin mengangkat tema “Mamma Mia” yaitu sebuah film tahun 90-an musical dengan tema lautan. Oleh karena itu, penulis mencari beberapa aset yang menciptakan suasana lautan seperti bintang laut, kerang, *coral*. Tidak hanya itu, penulis juga membuat judul tema “Summery Thursday” dengan menggunakan konsep judul “Mamma Mia” yang terkenal akan poster filmnya. Lalu, untuk kelas 12 IPS 2

menggunakan tema dari film “Gilmore Girls”, yaitu *series* tentang hubungan antara seorang ibu tunggal dengan anaknya yang penuh dengan dinamika keluarga, persahabatan, cinta, hingga perjuangan mencapai impian, serta nuansa kehidupan sehari-hari yang hangat. Beberapa aset-aset seperti daun musim gugur menjelaskan latar suasana *series* yang di ambil saat musim gugur, penggunaan aset *headset* dan buku menggambarkan hobi sang anak dalam mendengarkan musik dan membaca buku. *Croissant*, pita putih, kaset mencerminkan suasana kota kecil, yang bernama Stars Hollow pada *series* tersebut yang penuh dengan kehangatan rutinitas sehari-hari dan nostalgia.



Gambar 3.11 Perancangan Desain 2 *Yearbook* IPEKA Puri

5. Tahapan Review

Penulis selalu memberikan *update* kepada *supervisor* mengenai *progress* perancangan desain yang telah dilakukan. *Update* yang dilakukan bisa berupa *progress* per hari, maupun per minggu sesuai dengan ketentuan yang diberikan oleh *supervisor*. Untuk prosedur *update progress* biasanya dilakukan di kantor secara *on the spot* mengenai desain, atau bisa melalui *whatsapp* yaitu sebelum jam pulang kantor. *Update* perancangan desain akan dikirimkan oleh penulis dalam bentuk *file .pdf* dan dikirimkan ke grup *whatsapp* khusus Papermint Studio yang didalamnya ada *Head of Agency*, *Supervisor*, dan seluruh anak magang sehingga semua dapat melihat *progress* masing-masing di dalam grup *whatsapp* tersebut. *Progress* tersebut pun akan dikirimkan ke klien melalui *supervisor* untuk mendapatkan *feedback* atau revisi jika diperlukan.



Gambar 3.12 Tahap *Review Yearbook* IPEKA Puri

6. Tahapan Revisi

Setelah melakukan *update progress* kepada *supervisor*, ia akan mengirim *file .pdf* tersebut ke klien untuk mendapatkan *feedback*. Jika mendapatkan respon yang cepat, maka biasanya dalam dua hari penulis akan mendapatkan list revisi yang diberikan oleh klien. List revisi yang diberikan biasanya dikirimkan melalui *whatsapp* atau melalui *google docs* berupa text. Untuk revisi yang diberikan akan di *cross-check* sekali lagi oleh *supervisor* apakah jenis revisi yang diberikan merupakan revisi *minor* atau *major*, dan apakah revisi tersebut dapat dilaksanakan.



Gambar 3.13 Tahap Revisi *Yearbook* IPEKA Puri

Ada beberapa revisi untuk penulis pada desain yang telah dirancang, salah satunya adalah pada desain *cover*. Awalnya, *cover* yang dirancang di dominasi oleh warna biru sehingga klien merasa belum terlalu masuk ke konsep yang mereka inginkan. Tidak hanya itu, klien juga merasa *cover* yang dirancang masih terlalu kosong dan ingin menambahkan beberapa elemen baru kedalam *cover*. Oleh karena itu, penulis coba melakukan revisi pada desain *cover* untuk memenuhi ekspektasi dari klien.



Gambar 3.14 *Before and After* Revisi Cover Yearbook IPEKA Puri

7. Tahapan Finalisasi

Setelah beberapa desain direvisi dan dipastikan tidak akan ada perubahan besar lagi, penulis mulai memindahkan desain *background* ke Adobe Indesign. Hal ini dilakukan untuk menghindari risiko *crash* pada Adobe Illustrator, karena kedepannya penulis akan mengunduh dan memasukkan banyak foto murid. Selain lebih ringan, InDesign juga lebih nyaman digunakan untuk mengatur *layout* pada sebuah buku. Selain lebih ringan dalam menangani *file* berukuran besar, Adobe Indesign juga menawarkan fasilitas *layouting* yang lebih presisi dan terstruktur, seperti pengelolaan halaman ganda (*spreads*), dan penggunaan master page yang sangat membantu dalam menjaga konsistensi desain antar halaman.



Gambar 3.15 Pemindahan Design *Background* ke Adobe Indesign

Penulis mengunduh desain *background* dalam format .jpg dengan resolusi 300 DPI, karena *yearbook* ini nantinya akan dicetak, sehingga kualitas *design* maupun gambar harus tetap terjaga. Untuk memastikan proses *layouting* berjalan lancar di Adobe InDesign, penulis membagi desain yang sudah dirancang ke dalam beberapa kategori atau dokumen terpisah. Cara ini dilakukan agar aplikasi tetap terasa ringan dan tidak menghambat saat proses perancangan *layout*. Setelah seluruh desain diaplikasikan ke Adobe Indesign, penulis mulai mengisi foto-foto serta data untuk *yearbook* IPEKA Puri, yang mencakup informasi guru, staf, dan tentunya para murid. Proses pengisian ini memakan waktu berminggu-minggu hingga berbulan-bulan karena masih banyak data yang belum lengkap. Untuk melengkapinya, penulis beberapa kali harus meminta bantuan *supervisor* untuk menghubungi klien terkait data atau foto yang belum tersedia.



Gambar 3.16 Proses Penginputan Data dan Foto pada *Yearbook*

Setelah proses penginputan data dan foto sudah lengkap, penulis mengirimkan *file* terakhir yang sudah di *compile* dan di *download* dengan resolusi *high quality print* dalam format pdf. ke *supervisor* untuk dikirimkan ke *Head of Agency* untuk dilakukan konfirmasi dan pengecekan terakhir kali. *Head of Agency* akan mengirimkan *file* tersebut ke perwakilan atau panitia yang *menghandle yearbook* ini untuk dilakukan pengecekan terakhir juga dari pihak IPEKA Puri. *File* yang sudah di konfirmasi akan dicetak dan dibagikan versi *digital* nya ke seluruh murid SMAK IPEKA Puri melalui USB yang telah dipersiapkan juga oleh *vendor*.



Gambar 3.17 Desain Final *Yearbook* SMAK IPEKA Puri Indah

Proses penginputan *file digital* dengan format .pdf kedalam USB juga dilakukan didalam kantor menggunakan *pc* masing-masing. Proses tersebut dilakukan secara bersamaan oleh *supervisor* dan seluruh karyawan magang untuk mempercepat proses pemindahan *file*. Berikut adalah visualisasi beberapa halaman buku *yearbook* SMAK IPEKA Puri dalam bentuk *mockup*. *Mock up yearbook* ini ditujukan dan dikirimkan kepada klien juga sebagai visualisasi.



Gambar 3.18 *Mock up Yearbook SMAK IPEKA Puri Indah*

Dalam proses perancangan desain *yearbook* ini, penulis mendapatkan beberapa *insight*. Salah satu ilmu dan *insight* yang paling dominan adalah tata cara dan proses *layouting* pada buku. Dari segi teknis, penulis mendapatkan ilmu dalam penggunaan *software* Adobe Indesign. Selain segi teknis, penulis juga mempelajari cara untuk menerjemahkan *brief* dan konsep yang klien inginkan dan menuangkannya pada desain yang akan dirancang. Proyek ini merupakan salah satu proyek yang baru dan menantang bagi penulis karena merancang desain sebuah *yearbook* memiliki berbagai konsep untuk setiap bagiannya namun tetap harus memiliki satu garis besar untuk menyatukan desain seluruh isi buku.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Tidak hanya mengerjakan satu proyek utama, penulis juga mengerjakan beberapa proyek tambahan lainnya yang juga mengasah dan menambah ilmu penulis selama magang di Papermint Studio. Beberapa proyek tambahan ini dipercayakan kepada penulis agar bisa menambah portfolio penulis kedepannya dan memperkaya pengalaman penulis dalam industri desain. Proyek tambahan magang ini meliputi perancangan desain untuk *brand collaterals* Mavis, *Layouting* untuk *company profile* Ardeco,

Lalu perancangan desain untuk konten Instagram Papermint Studio berupa *playlist*, dan yang terakhir adalah *rebranding* untuk *brand* KCMTKU Gallery.

3.3.2.1 Proyek Perancangan *Brand Collaterals* Mavis

Mavis merupakan sebuah *brand* bar yang berlokasi di Senopati yang telah memiliki identitas visual namun belum diresmikan karena masih ada beberapa pertimbangan dari *owner* dan Papermint Studio mengenai desain identitas visual, meliputi desain *brand collaterals* yang pernah ada sebelumnya. Penulis dipercayakan untuk merancang beberapa alternatif desain untuk *brand collaterals* Mavis untuk di *present* kepada klien. Proses perancangan desain *brand collaterals* ini menggunakan skema perancangan yang dimulai dengan tahapan *brief* dan *brainstorming*, lalu dilanjutkan ke tahapan sketsa, setelah itu tahapan *grid & layouting*, dilanjutkan dengan tahapan perancangan desain. Setelah itu penulis lanjut ke ta revisi dan ditutup dengan tahapan finalisasi. Penulis sempat merancang dua jenis *brand collaterals* berupa *business card* dan *letterhead*.

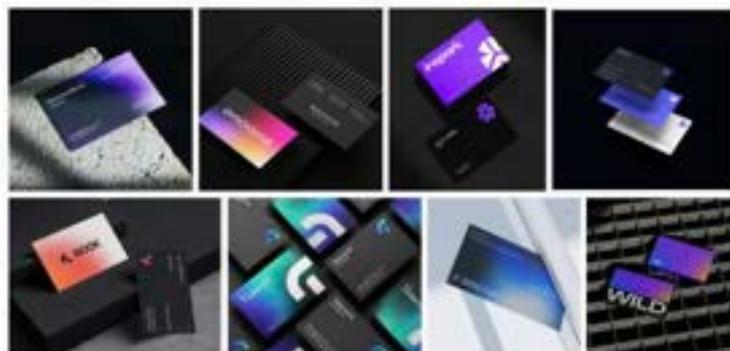
1. *Business Card*

Business Card merupakan salah satu elemen penting dalam identitas visual sebuah *brand*. Kartu ini berfungsi sebagai media perkenalan profesional yang memuat informasi kontak dan citra *visual brand* secara ringkas. Oleh karena itu, desain *business card* harus dipikirkan secara matang agar mampu mencerminkan karakter *brand* secara konsisten dan menarik. Berikut adalah penjelasan tahapan skema perancangan untuk desain *business card* Mavis.

A. Tahapan *Brief* dan *Brainstorming*

Perancangan *business card* untuk *brand* Mavis diawali dengan tahapan *brief* terlebih dahulu. Penulis diberikan sedikit *brief* mengenai visual desain yang diinginkan

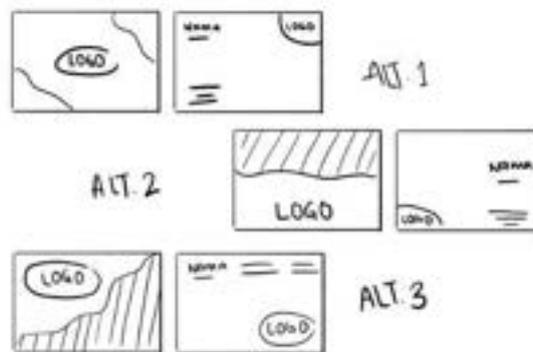
oleh klien oleh *supervisor*. Pada tahap ini, *supervisor* menjelaskan mengenai asal usul dari *brand* Mavis, yaitu mengenai latar belakang *brand* ini. Tidak hanya itu, *supervisor* juga menunjukkan dan memberikan aset-aset dari identitas visual yang telah dirancang untuk *brand* Mavis ini untuk keperluan penulis dalam perancangan *brand collaterals* Mavis. Supervisor menjelaskan bahwa klien ingin visual desain yang dirancang masih terlihat minimalis namun tetap ada kesan strong dari permainan warna hitam dan juga warna-warna *gradient*. Dilanjutkan dengan tahap *brainstorming*, yaitu dimana penulis mulai mencari referensi-referensi *business card* yang sesuai dengan identitas visual *brand* Mavis yang telah dirancang. Tahap pencarian beberapa referensi oleh penulis menggunakan *platform* / aplikasi *pinterest* karena menyediakan banyak referensi visual yang menarik. Selain mencari referensi visual, pada tahap ini penulis juga mencari contoh visual *layout* yang sesuai sembari berdiskusi dengan *supervisor* agar tetap sesuai dengan arahan identitas visual yang telah ada sebelumnya. Berikut adalah beberapa referensi desain dan *layouing* yang ditemukan penulis selama tahap *brainstorming*.



Gambar 3.19 Foto Referensi untuk *Business Card* Mavis

B. Tahapan Sketsa

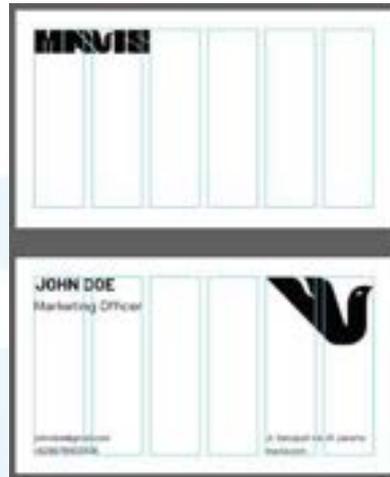
Setelah mendapatkan referensi visual dari *business card* yang akan dirancang, penulis lalu lanjut ke tahapan sketsa. Pada tahapan sketsa ini, penulis lebih fokus dalam mencari dan membentuk *layout* yang akan dirancang ke *business card* ini. Sketsa yang dilakukan meliputi tampilan depan dan juga tampilan belakang pada *business card* dengan beberapa alternatif *layouting* untuk ditunjukkan dan dipilih oleh *supervisor*.



Gambar 3.20 Alternatif Sketsa untuk *Business Card* Mavis

C. Tahap *Grid & Layouting*

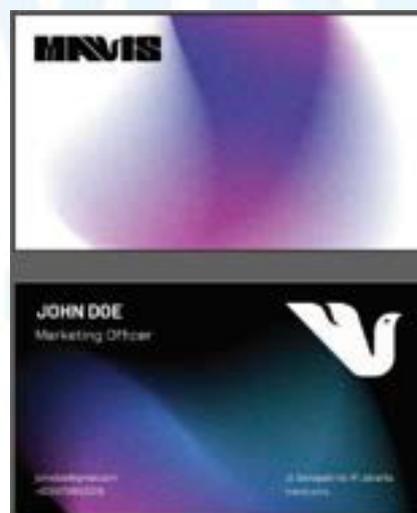
Setelah menyelesaikan sketsa, penulis menunjukkan hasil alternatif sketsa kepada *supervisor* untuk dipilih, namun *supervisor* memberi arahan untuk coba lanjut ke tahap digitalisasi terlebih dahulu. Pada proses digitalisasi, penulis menggunakan *software* Adobe Illustrator. Ukuran pada *business card* yang dirancang adalah 9,5 x 5,5 cm. Pada perancangan *business card* ini, penulis menggunakan *multicolumn grid* berjumlah 6 *column* dengan *gutter* sebesar 0,2 cm. Penggunaan margin adalah sebesar 0,5 cm pada segala sisi. Informasi di dalam *business card* meliputi nama, jabatan, *contact person*, dan juga alamat yang dimuat dalam satu halaman pada bagian belakang *business card*.



Gambar 3.21 *Grid and Layouting* untuk *Business Card* Mavis

D. Tahap Perancangan Desain

Masuk ke tahap perancangan desain, penulis mulai mengisi warna-warna dan juga menyusun peletakan aset-aset untuk *background* dan desain pada *business card*. Tentunya perancangan desain untuk *business card* Mavis dirancang sesuai dengan identitas *brand* yang telah dirancang, yaitu menggunakan aset-aset *gradient* dan juga logo yang telah dirancang. Penulis menggabungkan warna hitam dan putih serta permainan *gradient* pada perancangan desain *business card* Mavis karena merupakan *brand color* dari *brand* tersebut.



Gambar 3.22 Hasil Perancangan Desain *Business Card* Mavis

Pada perancangan desain *business card* ini, penulis juga menggunakan prinsip keseimbangan pada tampilan belakang kartu dengan menempatkan data informasi pada dua sisi yang simetris, yaitu kanan dan kiri. Selain itu, penulis juga memanfaatkan prinsip hierarki penulisan, dimana mata audiens akan langsung tertuju pada nama pemilik *business card* yang terletak pada bagian kiri atas *business card*. *Text* untuk informasi nama juga menggunakan font dengan jenis *bold* untuk menciptakan *emphasis* pada mata audiens.

E. Tahap Revisi dan Finalisasi

Setelah melakukan perancangan desain, penulis memperlihatkan hasil desain kepada *supervisor* untuk mendapatkan *feedback*. *Supervisor* cukup puas dengan hasil desain yang telah dirancang, namun terdapat beberapa revisi dan perbaikan pada *layout*, warna, dan juga peletakan logo. Berdasarkan *feedback* dari *supervisor*, *layout* yang telah dirancang pada *business card* Mavis masih terlalu *plain*, sehingga penulis memutuskan untuk coba lebih bermain pada penyusunan *layout business card* tersebut. Setelah itu, *supervisor* juga berpendapat bahwa tampilan depan dari *business card* Mavis ini masih terlampau kosong, namun ia telah menyukai penempatan logo di sebelah kiri atas. Untuk penggunaan logo *supervisor* menyarankan 2 opsi, yaitu untuk tidak menggunakan *submark* dibagian belakang tampilan *business card* karena tampilan depan sudah ada logo sehingga tidak perlu sampai ada 2 logo dalam satu media. Atau opsi kedua adalah menggunakan *submark* namun dengan *effect* emboss sehingga tidak terlalu mencolok di mata audiens.



Gambar 3.23 Revisi *Before and After Business Card Mavis*

Penulis mencoba untuk menata ulang *feedback* yang telah diberikan oleh *supervisor* dan mengaplikasikannya pada desain yang baru. Untuk tampilan bagian depan *business card*, penulis menambahkan aset *gradien* burung untuk lebih menghidupkan desain yang sebelumnya tampak kosong. Tidak hanya itu, penulis juga memutuskan untuk menggunakan warna hitam sebagai warna utama pada *business card* untuk menyesuaikan *look and feel* yang sama. Selain itu, penulis juga menata ulang *layout* tampilan belakang pada *business card* dengan tetap mempertahankan prinsip keseimbangan pada *business card* antara bagian atas dan bagian bawah. Penulis menempatkan data informasi pada bagian atas dengan penempatan *submark* dibagian bawah, dimana *submark* tersebut nantinya akan di *emboss* ketika di cetak. Setelah melakukan finalisasi dan konfirmasi sekali lagi kepada *supervisor*, penulis merancang *mockup* untuk *business card* ini untuk dipresentasikan kepada klien nantinya. *Mock up business card* dan efek *emboss* dirancang penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop.



Gambar 3.24 *Mockup Business Card Mavis*

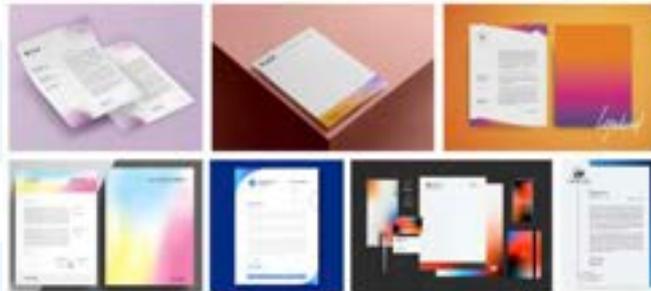
2. *Letterhead*

Letterhead juga merupakan elemen penting dalam komunikasi resmi sebuah *brand*, biasanya digunakan dalam surat menyurat atau dokumen formal. Selain memuat logo dan informasi dasar perusahaan, *letterhead* juga memperkuat identitas *visual brand* dalam konteks profesional. Desain *letterhead* yang baik harus mencerminkan karakter *brand* secara konsisten dan mendukung citra perusahaan di mata penerima dokumen. Berikut adalah tahap perancangan *letterhead* yang dilalui oleh penulis.

A. Tahap *Brief & Brainstorming*

Proses perancangan desain *letterhead* untuk *brand* Mavis juga dimulai dengan tahapan *brief* oleh *supervisor*. Penulis diminta untuk mencari beberapa referensi *layout* dan juga desain yang sesuai dengan konsep *brand* Mavis. Selain itu, penting juga untuk penulis untuk menyesuaikan *look and feel* desain dari *letterhead* sesuai dengan *business card* yang telah dirancang untuk menciptakan satu kesatuan untuk *brand collateral* Mavis. Penulis melakukan *brainstorming* dengan mencari referensi desain dan juga *layout* melalui

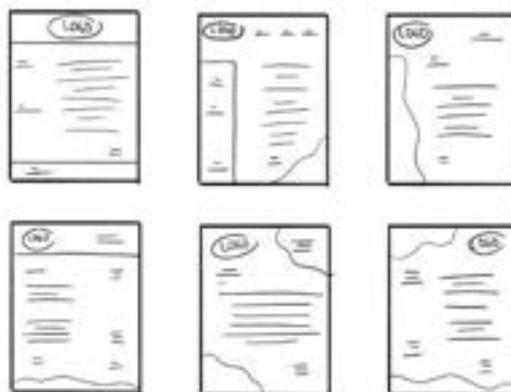
pinterest. Berikut adalah beberapa foto referensi yang penulis temukan sebagai acuan sebelum memulai perancangan desain.



Gambar 3.25 Referensi Desain dan *Layout Letterhead Mavis*

B. Tahap Sketsa

Setelah melakukan *brainstorming* mengenai desain apa yang ingin diterapkan pada *letterhead brand* Mavis, penulis mulai menggambar sketsa pada aplikasi *procreate*. Sketsa ini dilakukan oleh penulis untuk mendapat gambaran mengenai *layout* yang akan dirancang nantinya sebelum masuk ke proses digitalisasi. Tahapan sketsa ini juga membantu penulis mengeksplor lebih banyak ide mengenai penempatan informasi pada *letterhead*. Setelah menggambar beberapa sketsa, penulis menunjukkan hasil sketsa kepada *supervisor* untuk mendapatkan *feedback*.



Gambar 3.26 Sketsa *Letterhead Mavis*

C. Tahap *Grid & Layouting*

Setelah mendapatkan ide dan gambaran setelah tahap sketsa, penulis mulai menyusun *grid* dan *layouting* untuk merancang *letterhead* pada *brand* Mavis. Ukuran *letterhead* adalah ukuran kertas A4 yaitu 21 x 29,7 cm, dengan *margin* sebesar 1 cm disetiap sisinya. Penulis menggunakan *multicolumn grid* berjumlah 6 *column* untuk perancangan *letterhead* agar seluruh informasi dapat tersusun dengan lebih fleksibel namun tetap konsisten dan rapi. Informasi yang dicantumkan pada *letterhead* ialah berupa nama penerima dan pengirim, alamat penerima dan pengirim, tanggal, beserta pesan yang ingin disampaikan kepada penerima. *Layouting* untuk *letterhead* ini dirancang agar *look and feel* nya mirip dengan *business card*, sehingga penulis menempatkan informasi pengirim secara berderet di bagian atas surat.



Gambar 3.27 *Grid and Layouting Letterhead Mavis*

D. Tahap Perancangan Desain

Setelah menentukan *layouting* dari penempatan informasi, penulis lanjut ke tahap perancangan desain. Untuk perancangan desain, penulis mulai memasukkan aset-aset desain yang merupakan aset *brand identity* dari Mavis. Penulis menggabungkan warna hitam dan putih pada *letterhead* yang dirancang serta menambah aset *gradient*. Untuk desain yang telah dirancang, penulis memisahkan informasi menggunakan *border* pemisah. Dengan menggunakan prinsip hierarki, penulis meletakkan logo dan juga informasi pengirim dibagian atas sehingga mata penerima bisa langsung tertuju pada informasi tersebut.



Gambar 3.28 Hasil Perancangan Desain *Letterhead* Mavis

Lalu untuk nama dan alamat penerima, penulis menempatkannya pada bagian kiri dengan penggunaan *white space* dibagian bawah sehingga informasi tersebut dapat terlihat lebih jelas oleh mata. Selain itu, penulis

juga menggunakan font *bold* untuk nama pengirim dan penerima, beserta tanggal surat tersebut dikirim sebagai titik *emphasis* pada desain *letterhead* ini. Prinsip keseimbangan juga digunakan pada desain *letterhead* yaitu pembagian informasi secara simetris antara bagian kiri dan kanan pada *letterhead* sehingga tampilan visual tampak lebih *clean* dan rapi.

E. Tahap Revisi dan Finalisasi

Penulis memperlihatkan hasil perancangan desain *letterhead* kepada *supervisor* untuk mendapatkan *feedback*. Penulis mendapatkan *feedback* mengenai peletakan *border* pada *letterhead* karena *letterhead* merupakan alat komunikasi formal dan harus terlihat profesional, namun desain *border* dan aset *gradient* yang digunakan menciptakan kesan yang lebih *edgy* dan eksperimental. Umumnya, *letterhead* menggunakan kertas berwarna putih untuk menciptakan kesan yang lebih bersih dan juga formal sehingga fokus utama pada surat adalah pada isi pesan bukan aset desain atau elemen. Setelah mendapatkan *feedback* tersebut, penulis coba melakukan revisi pada desain.



Gambar 3.29 Hasil Revisi Desain *Letterhead* Mavis

Penulis melakukan revisi dengan menghilangkan elemen *border* berwarna hitam sehingga *visual look* dari *letterhead* ini terlihat lebih *formal* dan *clean* dengan hanya menggunakan warna putih sebagai *background*. Selain itu, penulis hanya menambahkan sedikit aksent *gradient* pada sisi ujung kertas sehingga fokus akan langsung tertuju pada isi pesan tanpa terganggu oleh terlalu banyak elemen. Penulis lalu melakukan finalisasi pada desain dengan merancang *mockup* sebagai bahan presentasi kepada klien nantinya.



Gambar 3.30 *Mockup* Desain *Letterhead* Mavis

Proyek perancangan *brand collateral* untuk Mavis memberi tantangan bagi penulis dalam hal menyelaraskan dan menjaga *visual looks* dari media-media tersebut agar tetap berkesinambungan. Penulis juga belajar untuk mendesain *media collateral* dengan sekaligus memahami fungsi masing-masing media. Misalnya, untuk *business card* dan *letterhead*, merupakan sebuah alat komunikasi yang formal dan profesional sehingga hasil desain yang dirancang harus tetap jelas dan terlihat profesional.

3.3.2.2 **Proyek Perancangan *Layouting Company Profile* Ardeco**

Ardeco atau PT Ardeco Karya Global adalah perusahaan kontraktor *interior design* yang berlokasi di Jakarta, Indonesia.

Ardeco sudah berdiri sejak tahun 2010, menawarkan solusi menyeluruh, mulai dari perencanaan desain hingga pelaksanaan konstruksi dengan fokus pada kualitas dan kepuasan klien. Beberapa contoh proyek yang pernah ditangani Ardeco yaitu, Tanamera Café, Passion Jewelry, Bacha Coffee, Paris Baguette, dll. Pada bulan Maret 2025, mereka ingin memperbarui *company profile* dengan menata ulang proyek-proyek yang telah dikerjakan. Proyek *company profile* ini dikerjakan oleh saya dan tim magang yang lain secara bersamaan untuk mendapatkan ide yang lebih bervariasi dan menghemat waktu pengerjaan. Proses perancangan desain untuk *company profile* Ardeco meliputi beberapa skema perancangan, yaitu tahap *brief*, dilanjutkan ke tahap *brainstorming*, lalu dilanjutkan ke tahap *grid and layouting*, lalu masuk ke tahap perancangan desain, dan yang terakhir adalah tahap revisi dan finalisasi. Berikut adalah penjelasan untuk setiap tahapan perancangan desain.

1. Tahap *Brief*

Sebelum masuk ke tahapan perancangan, penulis dan rekan magang lainnya diberikan *brief* mengenai apa saja yang akan dibutuhkan dalam proses perancangan *company profile* Ardeco nantinya. *Brief* yang diberikan oleh *supervisor* adalah berupa *file* Powerpoint yang berisi informasi atau data-data yang telah dirangkum menjadi satu. Data-data tersebutlah yang akan dimasukkan ke dalam desain *company profile* nantinya oleh penulis dan rekan magang lainnya. Setelah diberikan waktu untuk memahami data-data yang diberikan, *supervisor* memberi arahan untuk membuat plotingan konten perhalaman berdasarkan data yang diterima. Namun sebelum itu, penulis dan tim rekan magang lainnya diarahkan untuk

mencari referensi terlebih dahulu mengenai desain ataupun *layout* yang akan dirancang nantinya.



Gambar 3.31 *Brief Company Profile Ardeco*

2. Tahap *Brainstorming*

Sebelum mulai membuat plottingan konten, penulis dan tim magang lainnya mencari referensi desain dan *layout* melalui pinterest. Pada tahapan ini, *supervisor* memberikan arahan mengenai *style* desain yang sesuai untuk sebuah perusahaan *interior design*. Dimana sebuah perusahaan *interior design* akan lebih menyukai desain yang lebih terstruktur, rapih, dan juga minimalis. Tidak hanya itu, klien dengan perusahaan *interior design* akan banyak menunjukkan foto-foto proyek yang telah dikerjakan yang akan berlaku sekaligus sebagai portfolio perusahaan. Karena itu, *layout company profile* yang akan dirancang akan lebih banyak menggunakan foto daripada teks. Setelah mendengar arahan dari *supervisor*, penulis dan rekan magang lainnya membuat pinterest *board* agar bisa dengan mudah memasukkan ide-ide dan referensi yang bervariasi secara bersamaan. Pinterest *board* juga dapat diakses oleh *supervisor* sehingga ia juga bisa memantau arah dan *style* desain yang akan dituju oleh penulis dan rekan magang.



Gambar 3.32 Referensi Desain Company Profile Ardeco

3. Tahap *Grid and Layouting*

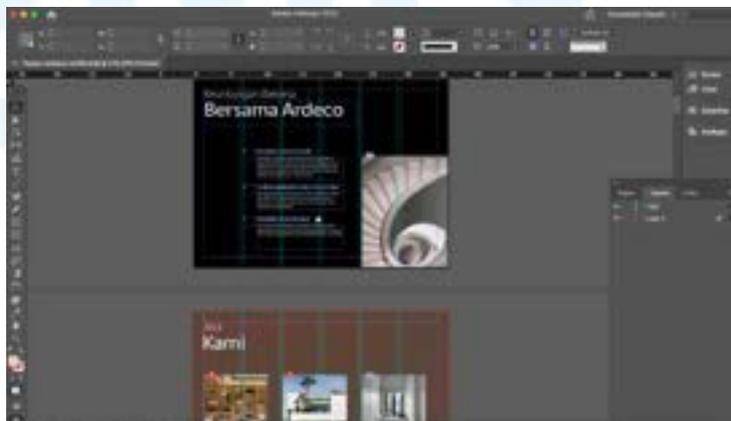
Setelah mendapatkan konsep desain yang sesuai dengan citra *brand* Ardeco, penulis mulai menata *layout* untuk *company profile* yang akan dikerjakan. Penulis menyusun *layout* di Adobe Illustrator, dengan menggunakan *multicolumn grid* berjumlah 6 *column* dengan *gutter* sebesar 0,5 cm. Ukuran dari kertas adalah sebesar 36 x 27 cm, dengan rasio 4:3 yang sesuai untuk desain *company profile* atau *presentation slide*. Untuk margin yang digunakan adalah sebesar 1,5 cm pada setiap sisi kertasnya. Penulis melakukan penyusunan pada *layout* mengikuti saran dari *supervisor*, yaitu dengan menonjolkan penggunaan foto untuk proyek dari Ardeco. Sehingga perbandingan *layout* untuk teks dan foto pada 1 page adalah sekitar 1:3, karena minimnya penggunaan teks pada perancangan desain *company profile* untuk Ardeco Interior.



Gambar 3.33 *Grid and Layouting* untuk *Company Profile* Ardeco

4. Tahap Perancangan Desain

Setelah membuat *grid dan layouting* yang sesuai dan final untuk *company profile* untuk Ardeco di Adobe Illustrator, penulis selanjutnya mulai merancang desain di Adobe Indesign. Hal ini dilakukan penulis untuk memudahkan pengerjaan penginputan foto dan teks, karena mengantisipasi akan terjadi banyak revisi *replacement image* untuk proyek-proyek yang akan ditampilkan. Selain itu, pengerjaan proyek yang membutuhkan banyak *image* akan lebih ringan jika dikerjakan pada Adobe Indesign, untuk mengantisipasi terjadinya *lag* atau *crashing* saat sedang mengerjakan proyek.



Gambar 3.34 Proses Pengerjaan *Company Profile* Ardeco

Penulis merancang *company profile* Ardeco Interior menggunakan warna-warna netral seperti warna hitam, putih, coklat, dan cream untuk menampilkan *visual looks* yang bersih dan tetap kelihatan profesional. Penggunaan *layout* yang minimalis dan terstruktur, dan pemilihan foto yang sesuai juga diperhatikan penulis untuk mencapai hasil desain yang menarik dan maksimal. Perancangan desain *company profile* menggunakan *color mode* RGB, karena hasil final akan berupa *file* digital sebagai presentasi kepada klien Ardeco nantinya. Berikut adalah beberapa slides hasil perancangan desain *company profile* yang dirancang oleh penulis.



Gambar 3.35 Hasil Perancangan Desain *Company Profile* Ardeco

5. Tahap Revisi dan Finalisasi

Setelah menyelesaikan perancangan desain, penulis meng*compile* file hasil desain kedalam satu *file* .pdf untuk diperlihatkan kepada *supervisor*. Ketika diperlihatkan kepada *supervisor*, penulis menerima beberapa *feedback* dan juga revisi untuk hasil perancangan desain tersebut. *Supervisor* merasa bahwa penggunaan bahasa Indonesia pada hasil perancangan tidak terlalu sesuai dengan konsep

desain sehingga ia menyarankan untuk menggantinya menjadi bahasa Inggris. Selain itu, terdapat beberapa foto yang juga masih kurang sesuai dengan *visual look* dari hasil perancangan desain sehingga penulis harus mencari foto lain yang lebih menyatu dengan desain *layout* tersebut. Berikut adalah hasil revisi *before and after* pada salah satu *page* yang meliputi perubahan bahasa pada *text* dan foto.



Gambar 3.36 Hasil Revisi Desain *Company Profile* Ardeco

Setelah melakukan berbagai revisi berdasarkan *feedback* dari *supervisor*, penulis diminta untuk menggabungkan seluruh hasil desain pada satu kertas untuk di *present* kepada klien. Penulis menggabungkan seluruh desain ke dalam satu kertas A3 dan menulis nomor untuk setiap halaman di bawah setiap desain. Setelah menyusun dan menggabungkan semua desain, penulis mengunduh file dengan format *.pdf* dan mengirimkannya kepada *supervisor* agar segera dikirim kepada klien.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.37 Hasil Final Desain *Company Profile* Ardeco

Pada perancangan proyek ini, penulis mendapatkan *insight* cukup banyak dalam proses *layouting* yang minimalis dan terstruktur. Dimana dalam merancang sebuah *company profile*, penulis mendapat tantangan untuk merancang desain yang unik namun harus tetap terlihat profesional. Penulis juga belajar untuk tetap menjaga dan mempertahankan komposisi yang seimbang antara teks dan gambar. Pada kasus *company profile* ini, yang harus ditonjolkan adalah foto dari arsitektur atau desain interior bangunannya, maka penulis harus mencari *layouting* yang tepat untuk meletakkan *emphasis* pada foto.

3.3.2.3 Proyek Perancangan Desain Story Sosial Media Konten Playlist untuk Instagram Papermint Studio

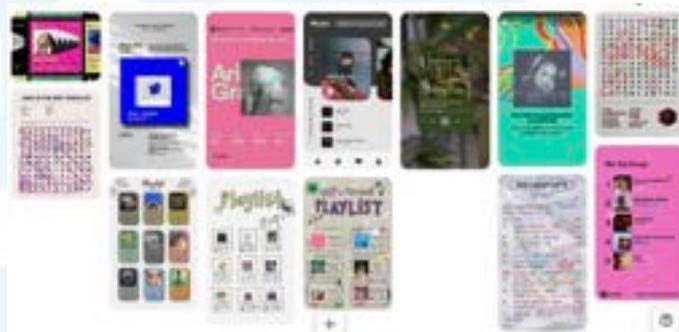
Proyek selanjutnya adalah konten mingguan untuk Papermint Studio. Dimana konten yang dipegang penulis kali ini adalah konten berupa *playlist*, yaitu lagu yang paling sering diputarkan didalam studio oleh *supervisor* maupun penulis dan rekan magang

lainnya saat sedang mengerjakan proyek-proyek desain. Konten *playlist* ini akan di *upload* di story instagram Papermint Studio dengan sistem *polling* terhadap lagu-lagu yang paling favorit atau lagu yang paling banyak digemari oleh *followers* instagram Papermint Studio. Proses perancangan konten sosial media untuk Papermint Studio ini terdiri dari beberapa skema perancangan, yaitu dimulai dengan tahapan *brief & brainstorming*. Lalu dilanjutkan dengan tahapan *grid and layouting*, setelah itu dilanjutkan ke tahap perancangan desain, setelah itu dilanjutkan ke tahap revisi dan yang terakhir adalah tahapan finalisasi. Berikut adalah penjelasan untuk setiap tahapan yang dilalui oleh penulis ketika merancang konten *playlist* untuk Instagram Papermint Studio.

1. Tahap *Brief & Brainstorming*

Pada saat merancang *layout* konten untuk Papermint Studio, penulis diberikan *brief* terlebih dahulu oleh *supervisor*. Penulis mendapatkan penjelasan dari *supervisor* bahwa Papermint biasanya memiliki konten per minggu berupa konten interaktif. Konten interaktif biasanya di *upload* pada *story* instagram @hellopapermint, yang bertujuan untuk meningkatkan *engagement* melalui partisipasi langsung dari *followers* instagram Papermint Studio. Konten kali ini merupakan ide konten dari *supervisor* berupa konten mengenai *music playlist* atau *songs* yang digemari oleh tim Papermint Studio per orangnya. Lagu-lagu pilihan tim akan di *showcase* pada *story* instagram Papermint Studio untuk mencari lagu yang paling banyak digemari oleh *followers* Instagram Papermint Studio. Tidak hanya untuk *followers* instagram Papermint Studio, konten *playlist* berupa *poll* pada instagram ini dapat diikuti oleh siapapun. Setelah diberikan *brief*, penulis melakukan *brainstorming*

mengenai desain atau *layout* yang akan membantu proses perancangan nantinya. Penulis mencari referensi desain melalui *pinterest*, serta membuat *pinterest board* untuk kumpulan-kumpulan referensi terhadap desain yang telah ditemukan oleh penulis. Referensi-referensi berupa foto ini pastinya akan membantu penulis untuk menggali ide berupa konten, desain, maupun penyusunan *layout* untuk perancangan desain konten *playlist* yang akan dirancang.



Gambar 3.38 Referensi untuk Konten *Playlist* di Papermint Studio
Dari referensi foto-foto yang didapatkan, penulis mendapatkan ide untuk membuat *layout* untuk konten *playlist* ini dengan menggunakan konsep tampilan aplikasi spotify. Dengan desain yang menggunakan tampilan spotify, audiens akan lebih mudah untuk mengenali jenis konten yang sedang di *post* yaitu berhubungan dengan musik. *Layout* yang digunakan akan lebih berfokus pada visual *cover* album dari tiap lagu.

2. Tahap *Grid & Layouting*

Pada tahap *grid & layouting*, penulis menggunakan *software* Adobe Illustrator, dimana dalam proses *layouting* konten untuk *playlist* ini penulis menggunakan *multicolumn grid* dengan 3 *column*. Grid ini dirancang untuk memberikan keseimbangan antara elemen visual dan teks, sehingga informasi dapat dibaca dengan mudah tetapi tetap mempertahankan estetika pada visual. Penulis

menerapkan margin sebesar 2,5 cm di setiap sisi, dan gutter sebesar 2 cm antar *column*. Pada *layout* desain ini, penulis menempatkan satu persegi di bagian kiri atas sebagai fokus utama bagi para audiens yang akan digunakan untuk menampilkan hasil *polling* lagu terfavorit. Ukuran posisi kotak dibuat lebih mencolok daripada empat kotak kecil yang berjejer secara vertikal di bagian kanan, yang mewakili opsi lagi yang bisa dipilih dalam proses *polling*.

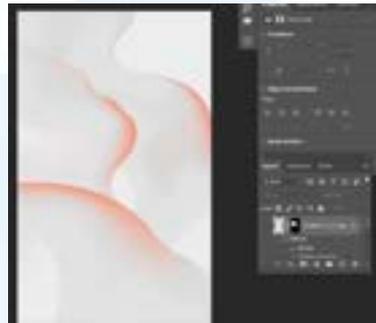


Gambar 3.39 *Grid & Layouting* Konten *Playlist* di Papermint Studio

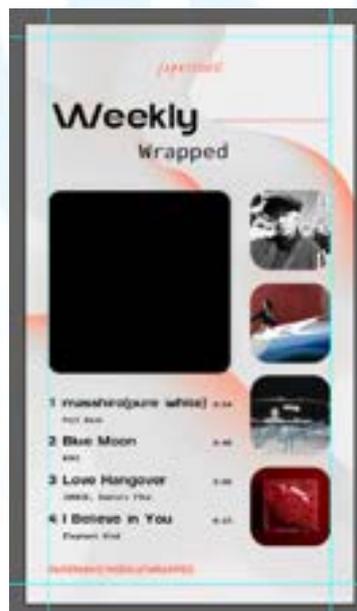
3. Tahap Perancangan Desain

Setelah menentukan *grid & layout* pada perancangan, penulis mulai merancang desain dari konten *playlist* tersebut. Penulis memulai perancangan desain dari desain *background* konten. Karena *project* ini harus selesai dalam beberapa jam untuk segera di posting, *supervisor* mengarahkan untuk mencari aset foto *background* yang 100% *free for commercial use*. Aset foto tersebut akan digunakan sebagai *background* untuk konten *playlist* tersebut. Namun, penulis juga melakukan *editing* pada *background* tersebut pada *software* Adobe Photoshop

untuk mendapatkan warna yang sesuai dengan identitas Papermint Studio yaitu warna oranye. Sebelumnya, warna pada aset foto adalah warna biru sehingga penulis menggunakan *tools gradient map* untuk mengubah warna pada *background*.



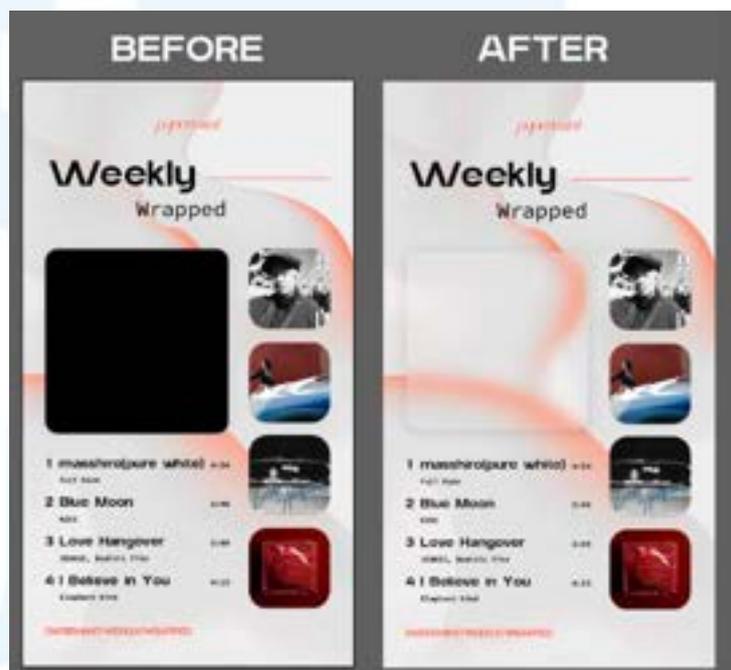
Gambar 3.40 Perancangan Desain Background Konten *Playlist*
Setelah selesai merancang desain pada *background*, penulis mulai memasukkan info mengenai lagu-lagu pilihan tim Papermint Studio kedalam *template*. Informasi pada *template* adalah berupa 4 pilihan lagu, termasuk foto pada *cover album* beserta judul lagunya. Tidak hanya itu, penulis juga menambahkan informasi durasi dan penyanyi pada setiap pilihan lagu.



Gambar 3.41 Hasil Perancangan Desain Konten *Playlist*

4. Tahap Revisi

Setelah melakukan perancangan desain, penulis menunjukkan hasil desain kepada *supervisor* untuk mendapatkan *feedback*. Terdapat hasil revisi mengenai *frame* untuk peletakan hasil *poll*. Awalnya *frame* di *design* berwarna hitam, namun *supervisor* merasa bahwa *frame* tersebut terlihat sangat monoton dan tidak terlalu *stand out*. *Supervisor* menyarankan untuk menambahkan *glass effect* atau *frame* yang terlihat lebih *subtle*. Sehingga penulis mencoba untuk mengganti bentuk *frame* menjadi *frame* dengan *effect glass* untuk menempatkan *polling*.



Gambar 3.42 Hasil Revisi Desain Konten *Playlist*

5. Tahap Finalisasi

Setelah mendapatkan hasil perancangan desain yang final untuk konten *playlist*, penulis memperlihatkan kepada *supervisor* sebelum di *upload* pada story akun Instagram Papermint Studio. Setelah semua elemen selesai dan disesuaikan dengan format Instagram Story, yaitu 1080 x 1920 px, desain ini diposting ke media sosial sebagai

bagian konten mingguan yang bersifat interaktif. Tujuannya adalah untuk mengajak audiens ikut memilih lagu favorit mereka sekaligus melihat rekap lagu mingguan dari Papermint Studio.



Gambar 3.43 Hasil Finalisasi Desain Konten *Playlist*

Pada proyek ini, penulis mendapat *insight* dalam merancang *layouting* untuk design yang akan meningkatkan rasa *curiosity* dan ketertarikan dari para audiens. Penulis belajar bagaimana caranya sebuah desain dapat merangsang visual pada audiens agar tertarik untuk mengikuti konten interaktif pada instagram story Papermint Studio. Selain itu, penulis juga melakukan pengalaman dapat melakukan eksplorasi pada font dan tipografi yang digunakan pada sebuah *layout* instagram story.

3.3.2.4 Proyek Perancangan Alternatif Logo untuk *Brand Barendo Berendang*

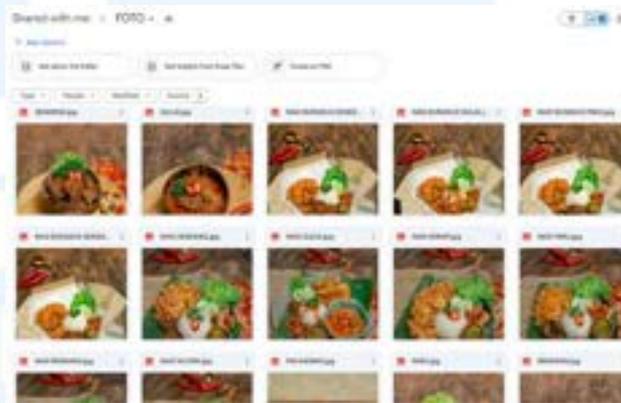
Proyek ke 4 adalah proyek perancangan identitas logo untuk sebuah UMKM yang menjual nasi padang bernama Barendo

Berendang. Kata “Barendo” diambil dari bahasa Minangkabau dan merupakan bagian dari istilah “talua barendo”, yang merujuk pada telur goreng dengan teknik khusus menggunakan minyak panas, sehingga menghasilkan tepian yang garing dan mengembang seperti renda. Nama ini tidak sekedar menggambarkan bentuk telur, tetapi juga mencerminkan keahlian dalam teknik memasak khas Minangkabau. Sementara itu, kata “Berendang”, merujuk pada cita rasa rendang, salah satu bumbu ikonik dalam kuliner Minang. Dalam proyek ini, penulis merancang logo dengan mengikuti skema perancangan yang dimulai dengan tahap *brief*, lalu dilanjutkan dengan tahapan *brainstorming*, setelah itu dilanjutkan ke tahapan sketsa. Setelah melakukan beberapa variasi sketsa logo, penulis lanjut ke tahap digitalisasi logo dan dilanjutkan dengan tahap *grid and layouting*. Pada tahap *grid and layouting*, penulis juga menentukan penggunaan warna dan *placement* yang sesuai pada logo. Setelah itu, penulis masuk ke tahap revisi dan diakhiri dengan tahapan finalisasi. Berikut adalah penjelasan untuk setiap tahapan perancangan logo untuk Barendo Berendang.

1. Tahap *Brief*

Penulis memulai proses perancangan logo dengan menerima *brief* dari *supervisor*. *Supervisor* menjelaskan bahwa Barendo Berendang akan dibuka di daerah cipete, sehingga logo yang akan dirancang nantinya akan mengandung kata “cipete”. Penulis diberikan *brief* untuk merancang *logotype* terlebih dahulu, namun terdapat *request* dari klien bahwa mereka juga ingin dirancang *submark* yaitu *secondary logo* yang terdiri dari huruf “BRC”. “BRC” merupakan singkatan dari Barendo Berendang Cipete. Selain itu *supervisor* juga menjelaskan *mood* dan konsep yang diinginkan oleh klien, dimana klien ingin konsep logo yang dirancang tidak terlalu

menonjolkan unsur tradisional seperti restoran padang pada umumnya. Klien ingin tampilan logo yang dirancang menunjukkan sisi modern dengan konsep bistro, dengan sedikit *hint* tradisional. Untuk mengenal *brand* lebih dalam, *supervisor* juga menunjukkan hasil *photoshoot* dari menu-menu Barendo Berendang agar penulis memiliki gambaran lebih mengenai konsep dan arah desain yang akan di tuju.



Gambar 3.44 Tahap *Brief* Perancangan Logo Barendo Berendang

2. Tahap *Brainstorming*

Setelah mendapatkan *brief*, penulis memulai tahapan *brainstorming* dengan melakukan riset terhadap kota Padang. Penulis mengumpulkan beberapa riset mengenai kota Padang dan juga Barendo Berendang dalam suatu file yang nantinya akan dipresentasikan kepada *supervisor*. Pada saat melakukan riset mengenai kota Padang, penulis mendapatkan beberapa informasi meliputi monumen Jam Gadang yang sangat terkenal di Sumatera Barat, lalu ada Rumah Gadang yaitu Rumah Adat suku Minangkabau yang merupakan suku terbanyak yang menempati Kota Padang. Selain itu, penulis juga menelaah lebih dalam mengenai pengertian nama “Barendo Berendang”, nama yang cukup memiliki ciri khas kuat terhadap kota Padang.



Gambar 3.45 *Moodboard* Kota Padang

Setelah mendapatkan banyak informasi mengenai Kota Padang, penulis lanjut mencari referensi visual yang bisa diterapkan berdasarkan arahan dari *supervisor*. Penulis mulai mencari referensi melalui *pinterest* dengan membuat *pinterest board* yang juga dapat diakses oleh seluruh tim desain. Pada saat ini, penulis lebih fokus untuk mencari khususnya pada referensi *logotype* terlebih dahulu, yang *look and feelnya* bisa menyesuaikan konsep yang diinginkan oleh klien. Pemilihan *typeface* nantinya juga akan sangat penting pada perancangan logo ini karena akan banyak *detail* yang harus diperhatikan dalam mendesain logo yang modern tetapi tetap mengandung unsur tradisional.



Gambar 3.46 *Moodboard* Logo Barendo Berendang

Setelah penulis mendapatkan berbagai referensi logo yang dikumpulkan pada *pinterest board*, *supervisor* memberi

digambar oleh penulis untuk menunjukkan sisi tradisional pada logo. Pemilihan *typeface* yang tipis dengan aksent runcing di setiap sudutnya membuat *visual look* logo tampak lebih tradisional. Permainan sudut pada huruf “B” diartikan sebagai atap rumah gadang yang lancip. Sedangkan pada sketsa logo yang bagian kanan, penulis lebih menonjolkan rasa *modern* pada logo dengan permainan *typeface* yang lebih tebal dan *bold*, serta lebih *playful*. Kedua logo tersebut memiliki 2 visual yang cukup berbeda, sehingga perlu untuk dikembangkan lagi melalui tahap selanjutnya yaitu tahap digitalisasi.

4. Tahap Digitalisasi

Penulis menggunakan *software* Adobe Illustrator untuk melakukan digitalisasi pada dua sketsa logo yang telah dipilih oleh *supervisor*. Dari kedua sketsa tersebut, penulis tidak hanya merancang dua logo tersebut untuk di digitalisasi, namun penulis juga merancang beberapa variasi *typeface* sebagai eksplorasi ide yang lebih mendalam. Seluruh variasi logo yang dirancang penulis akan diperlihatkan kepada *supervisor* untuk dipilih sebelum dieksekusi untuk menjadi alternatif logo final oleh penulis.



Gambar 3.49 Tahap Digitalisasi Logo Barendo Berendang

Penulis merancang 8 variasi logo untuk diperlihatkan kepada *supervisor*, dan terdapat 2 logo yang cukup menarik perhatian *supervisor* untuk di eksekusi lagi oleh penulis. *Supervisor* merasa pemilihan *typeface* untuk logo tersebut sesuai dengan konsep yang akan disukai oleh klien. Setelah terpilih 2 logo, penulis merasa dapat lebih terarah dan terfokus untuk melakukan eksplorasi agar mendapatkan hasil perancangan logo yang lebih maksimal. Berikut adalah hasil eksplorasi logo terakhir yang dirancang oleh penulis, logo yang dirancang menggunakan *typeface* Timeless Regular. Font dengan jenis serif dipilih oleh penulis untuk menunjukkan sisi tradisional pada logo namun tidak berlebihan. Penulis juga melakukan modifikasi pada setiap ujung *typeface* dengan sedikit aksan lancip untuk menunjukkan monumen khas Sumatera Barat yaitu Rumah Gadang dan Jam Gadang yang terkenal akan atapnya yang lancip. Selain itu, penulis juga menambahkan aksan motif “Pucuk Rebung” yaitu ukiran khas Minang pada huruf G pada logo”. *Supervisor* juga menyarankan untuk menggunakan uppercase pada seluruh huruf agar *brand image* yang diciptakan terlihat lebih *strong*. Hal tersebut juga dapat mendeskripsikan citarasa yang kuat pada sebuah sajian makanan padang. Dalam proses perancangan logo, juga terdapat beberapa revisi dan *feedback* dari *supervisor* yang akan dijelaskan oleh penulis pada tahap revisi.



Gambar 3.50 Penjelasan Filosofi Logo Barendo Berendang

5. Tahap Grid and Layouting

Grid and layouting dalam desain logo memegang peran penting untuk menciptakan tampilan yang rapi, seimbang, dan mudah diaplikasikan ke berbagai media. Dengan menyusun elemen-elemen visual berdasarkan *grid*, desain menjadi lebih terstruktur dan terjaga proporsinya. *Grid* juga membantu memastikan bahwa logo akan terlihat konsisten dalam berbagai ukuran dan konteks penggunaan. Pada tahap *grid & layouting* logo “Barendo Berendang”, penulis menyusun struktur visual menggunakan satuan dasar “x”. Grid ini menjadi panduan untuk mengatur tinggi huruf dan jarak antar elemen agar tampil proposional dan harmonis. Tujuannya adalah untuk menciptakan komposisi logo yang teratur dari segi visual maupun fungsional.

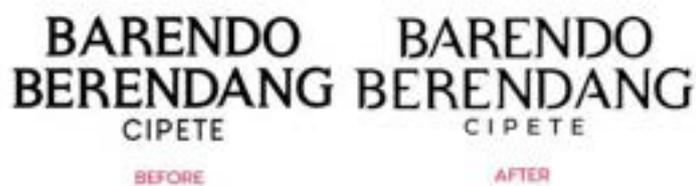


Gambar 3.51 *Grid & Layouting* Logo Barendo Berendang

Elemen utama pada logo, yaitu kata “Barendo” dan “Berendang” diberi tinggi 4x agar tampil dominan dan seimbang sebagai identitas utama *brand*. Selain itu, kata “Cipete” diberi ukuran lebih kecil, yaitu 1.5x agar hirarki informasi pada logo tetap terjaga tanpa mengurangi keterbacaan ataupun keselarasan desain secara keseluruhan. Melalui proses ini, penulis memastikan bahwa seluruh elemen dalam logo tersusun secara presisi dan mudah diterapkan ke berbagai kebutuhan visual.

6. Tahap Revisi

Pada proses perancangan alternatif logo untuk Barendo Berendang, terdapat revisi dan *feedback* yang dilalui oleh penulis untuk mencapai hasil yang maksimal. *Supervisor* memberi *feedback* mengenai hasil logo yang telah dirancang pada proses digitalisasi bahwa logo masih terlihat kaku dan sangat tradisional. Sehingga, ia memberi arahan untuk menyempurnakan tampilan logo agar terlihat lebih *modern* namun tetap mempertahankan unsur tradisional sebagai identitas utama *brand*. Tampilan logo versi pertama masih terlihat cukup ornamental dan terasa lebih tradisional, sehingga penulis melakukan beberapa penyesuaian pada desain logo.



Gambar 3.52 Tahap Revisi Logo Barendo Berendang

Salah satu perubahan utama adalah ketebalan pada huruf yang ditipiskan agar tampilan logo terasa lebih ringan dan modern. Modifikasi ini bertujuan untuk mengurangi kesan visual yang terlalu berat, dimana penulis juga memberikan

aksen rongga atau potongan pada beberapa huruf menciptakan ritme visual yang unik yang memberi nuansa kontemporer yang membuat huruf terasa lebih hidup dan dinamis. Walaupun telah diberi beberapa revisi terkait ketebalan dan modifikasi pada huruf, elemen tradisional seperti bentuk khas atap Rumah Gadang masih dipertahankan pada huruf “A”. Begitu juga terminal pada huruf “G” yang masih menyimpan bentuk dari ukiran minang pucuk rebung yang ditampilkan secara lebih halus. Hasil revisi ini menciptakan keseimbangan antara unsur tradisional dan modern pada desain logo Barendo Berendang.

7. Tahap Finalisasi

Untuk tahap finalisasi, penulis mulai mematangkan elemen visual logo berdasarkan preferensi dari klien. Dimana salah satu poin yang disepakati bersama adalah pemilihan warna utama logo. Klien menginginkan adanya unsur warna hijau pada logo, sehingga penulis mencoba untuk menerapkan warna tersebut pada logo. Warna utama logo adalah hijau dengan *hex code* #0A4925, dan warna kuning dengan *hex code* #FBAB26.



Gambar 3.53 Tahap Finalisasi Logo Barendo Berendang

Lalu, untuk menyampaikan konsep secara menyeluruh, penulis juga menyusun materi presentasi untuk

dipaparkan kepada klien. Presentasi ini mencakup penjelasan konsep logo, makna elemen visual, hingga perancangan *mockup* untuk visual logo. Hal ini bertujuan agar klien dapat memahami proses kreatif yang telah dilalui secara lebih menyeluruh. Penulis merancang *mockup* berupa stiker pada kemasan asli produk untuk menunjukkan fleksibilitas logo pada klien saat diaplikasikan pada kemasan.



Gambar 3.54 *Mockup Sticker* Logo Barendo Berendang

Pada proyek ini, penulis belajar banyak dalam memahami konsep dan *brief* yang diberi klien mengenai visual dan referensi logo yang diinginkan. Penulis juga mendapat kesempatan dalam menerapkan teori-teori *branding* yang telah dipelajari selama masa perkuliahan. Selain itu, penulis juga mendapatkan *insight* bahwa ternyata sebuah *font* atau *typography* akan sangat menentukan *mood visual* yang ditampilkan pada sebuah logo. Oleh karena itu, proyek ini juga cukup menambah ilmu dan *insight* baru bagi penulis.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama menjalani kegiatan magang di Papermint Studio, penulis tentu menghadapi menghadapi beberapa kendala yang menjadi bagian dari proses belajar di dunia kerja, khususnya di bidang desain grafis. Tantangan yang muncul, baik dari sisi teknis maupun non-teknis, memberikan pengalaman baru dan mengajarkan penulis untuk lebih adaptif dan solutif dalam menyelesaikan tugas. Melalui diskusi dengan *supervisor* dan rekan kerja, beberapa kendala tersebut dapat diatasi dengan pendekatan yang efektif. Berikut ini adalah beberapa kendala serta solusi yang penulis temui selama menjalani magang di Papermint Studio.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Penulis mengalami beberapa kendala yang berkaitan langsung dengan tugas dan proyek yang dikerjakan selama pelaksanaan magang di Papermint Studio. Meskipun sebagian besar kendala tergolong minor, namun tetap memberikan tantangan tersendiri dalam proses adaptasi dan pengerjaan tugas harian. Kendala-kendala ini menjadi bagian dari proses pembelajaran yang membantu penulis memahami dinamika kerja di industri desain grafis. Berikut adalah beberapa kendala yang penulis hadapi selama menjalani magang:

1. Masih kurangnya skill dan pengalaman kerja penulis dalam bidang desain secara profesional

Salah satu kendala utama yang dihadapi penulis selama menjalani magang di Papermint Studio adalah kurangnya keterampilan dan pengalaman kerja dalam bidang desain secara profesional. Sebagai mahasiswa yang masih dalam tahap pembelajaran, penulis belum sepenuhnya terbiasa dengan standar dan ritme kerja di industri kreatif. Hal ini sempat menimbulkan rasa kurang percaya diri saat mengerjakan proyek-proyek yang diberikan selama proses magang. Yaitu meliputi keterbatasan *skill* dalam penggunaan beberapa software adobe karena membutuhkan waktu untuk mempelajari beberapa *tools*, memahami cara kerja tim, dan alur komunikasi pada perusahaan.

2. Keterbatasan kemampuan dalam memahami dan menerjemahkan *brief* dari klien ke dalam sebuah desain

Kendala lain yang dihadapi penulis selama magang di Papermint Studio adalah keterbatasan dalam memahami dan menerjemahkan *brief* dari klien kedalam bentuk desain yang sesuai. Sebagai seorang *graphic design intern* pemula, penulis sering kali membutuhkan waktu lebih lama untuk benar-benar mengerti kebutuhan klien yang terkadang disampaikan secara singkat atau tidak terlalu rinci. Hal ini menyebabkan beberapa desain awal tidak langsung sesuai dengan ekspektasi klien, sehingga perlu dilakukan beberapa revisi.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Dalam menghadapi berbagai kendala selama masa magang, penulis menyadari pentingnya menemukan solusi yang tepat untuk setiap kendala. Setiap tantangan yang muncul menjadi kesempatan bagi penulis untuk belajar dan berkembang. Berikut adalah solusi yang diterapkan penulis dalam mengatasi kendala selama proses magang berlangsung.

1. Belajar mandiri diluar jam magang, aktif bertanya kepada tim dan *supervisor*, dan membiasakan diri dengan alur kerja serta *feedback*. Untuk menangani keterbatasan keterampilan dan kurangnya profesional dalam bidang desain, penulis belajar secara mandiri diluar jam magang, terutama dalam memahami *tools* di *software* Adobe yang belum dikuasai. Penulis juga lebih aktif bertanya kepada rekan tim dan *supervisor* jika ada hal yang belum jelas. Selain itu, dengan terus mengikuti alur kerja tim dan menerima *feedback*, penulis perlahan mulai terbiasa dengan ritme kerja dan bisa lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugas.
2. Membiasakan diri mencatat poin penting, mendiskusikannya dengan *supervisor*, serta lebih teliti membaca kebutuhan klien.

Untuk mengatasi kendala keterbatasan dalam memahami dan menerjemahkan brief dari klien, penulis mulai membiasakan diri mencatat poin-poin penting dari *brief* yang diberikan, lalu mendiskusikannya kembali dengan supervisor untuk memastikan pemahaman sudah tepat. Penulis juga belajar untuk lebih teliti membaca kebutuhan klien dan mencari referensi visual agar bisa lebih mudah menerjemahkannya ke dalam desain. Dengan cara ini, proses revisi bisa dikurangi dan hasil desain jadi lebih sesuai dengan harapan klien.

