BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Penulis berperan sebagai *junior graphic designer* di salah satu tim yang beranggotakan dari *senior graphic designer*, AA, dan *junior graphic designer*, yaitu penulis sendiri. Penulis bertanggung jawab mengeksekusi desain berdasarkan *design brief* dan *brand guidelines* setiap *client*. Pekerjaan yang dilakukan oleh penulis selama kerja magang meliputi ilustrasi, desain media sosial, desain *brand collateral, photo editing*, serta *copywriting* dan *creative thinking*.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Selama berperan menjadi *junior graphic designer* di Mutualist Creatives, penulis bertanggung jawab dan terlibat dalam perancangan desain untuk sejumlah proyek. Penulis bekerja sebagai anggota dari salah satu tim desain di Mutualist Creatives yang terdiri dari *senior graphic designer* dan *junior graphic designer*. Saat kerja magang, tim penulis bertanggung jawab atas dua *client* dalam waktu yang bersamaan, yaitu proyek desain media sosial dan *brand identity* yang sedang *ongoing*.

Penulis lebih banyak berperan mengeksekusi desain dari *design brief* dan *brand guidelines* yang sudah ada. Salah satunya penulis mendesain media sosial yang menyesuaikan dengan *brand guidelines* serta contoh-contoh *post* yang telah dirancang oleh *senior graphic designer* sebelumnya. Selain itu, penulis juga melakukan *brainstorming*, melakukan riset, *sketching*, *concepting*, ilustrasi, *copywriting*, dan *video editing*.

Sebagian besar waktu, penulis banyak berkolaborasi dengan AA sebagai anggota dari tim yang sama untuk membahas mengenai *client* atau proyek yang sedang dikerjakan. Sebagai *senior graphic designer*, AA berperan memberikan *task*, menjelaskan proyek yang sedang berlangsung, serta memberikan masukan kepada penulis. Terkadang, penulis juga diberi *task* atau mendapat masukan langsung dari *creative director*, AM.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Alur koordinasi di Mutualist dimulai dengan *client* yang menemui AM selaku *creative director* terlebih dahulu. Setelah berdiskusi dan tercapai kesepakatan, AM akan memberikan *creative brief* kepada anggota dari tim desain yang terdiri oleh *senior graphic designer* dan *junior graphic designer*. *Senior graphic designer* kemudian akan menjelaskan kembali *creative brief* dari *client* yang dipegang dan membagikan tugas kepada *junior graphic designer*. Revisi yang diterima oleh *junior graphic designer* biasanya diberikan oleh *senior graphic designer*. Terkadang *creative director* turut memberikan revisi ke *junior graphic designer*.

Tugas, masukan, atau revisi antar anggota biasanya disampaikan secara lisan. Selain secara lisan, biasanya Mutualist Creatives juga menggunakan ClickUp, *software* untuk merapikan *timeline* serta *task* dari proyek yang sedang dikerjakan. Beberapa *software* pendukung lainnya yang digunakan untuk memberi *task* adalah Figma dan Google Sheets. Whatsapp juga digunakan untuk meminta *approval* dari *creative director* dan *client*.

Untuk keperluan tertentu yang mewajibkan untuk pergi ke luar kantor seperti *photoshoot, meeting,* dan *printing*; biasanya yang bertanggung jawab adalah *creative director* dan *senior graphic designer*. Seluruh desain yang telah di*approve* kemudian dikumpulkan di Google Drive untuk diberikan kepada *client*.



12 Perancangan Media Promosi..., Jennifer Abigail, Universitas Multimedia Nusantara

3.2 Tugas yang Dilakukan

Penulis melaksanakan kerja magang sesuai dengan ketentuan yang diberikan oleh UMN, yaitu 640 jam. Selama melaksanakan kerja magang, penulis mendapat berbagai pengalaman dari tugas dan proyek-proyek yang dikerjakan . Berikut adalah uraian tugas-tugas yang dilakukan oleh penulis setiap minggunya saat kerja magang di Mutualist Creatives sesuai dengan *daily task* yang telah diisi di situs Merdeka UMN.

| Minggu | Tanggal | Proyek | Keterangan |
|--------|--------------------------|----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | 3—7 Februari 2025 | Tasty Fruit | Melakukan eksplorasi key visual. Membuat ilustrasi buah- buahan yang akan digunakan pada key visual Membuat 30 marketing campaign theme ideas dan mengolahnya menjadi feeds Instagram. |
| 2 | 10 – 14 Februari 2025 | Tasty Fruit | Membuat ilustrasi kebun pisang berukuran 220 x 305 mm. Membuat 3 sketsa POP dan melakukan digital imaging menggunakan Photoshop. |
| 3 | 17 – 21 Februari 2025 | Tasty Fruit | Membuat digital imaging booth untuk Tasty Fruit Fair. Mendesain media promosi berupa <i>aisle fin</i> dan <i>car decal</i>. |
| 4 | 24 – 28 Februari 2025 | Beach Boy Canggu | - Mendesain IG <i>feeds, story,</i> dan <i>reels</i> untuk bulan Maret. |
| 5 | 3 – 7 Maret 2025 | Beach Boy Canggu Mutualist | Mendesain IG <i>feeds, story,</i> dan <i>reels</i> untuk bulan April. Mendesain IG <i>feeds</i> untuk <i>hiring</i> IT. |
| 6 | 10 – 14 Maret 2025 | Beach Boy Canggu | - Membuat 3 video <i>motion</i> untuk <i>daily story</i> dan 4 <i>reels</i> . |

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

| | | Tasty Fruit | Membuat sketsa dan ilustrasi gestur maskot. |
|----|--------------------------|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 7 | 17 – 21 Maret 2025 | Tasty Fruit | <i>Resize, recolor,</i> dan <i>redraw</i> maskot. Membuat ilustrasi gestur maskot. |
| 8 | 24 – 27 Maret 2025 | Tasty Fruit | Membuat ilustrasi gestur maskot |
| | | Beach Boy Canggu | - Mendesain IG <i>feeds</i> dan <i>story</i> untuk bulan Mei |
| 9 | 7 – 11 April 2025 | Tasty Fruit | Membuat social media content ideas untuk 1 bulan Mendesain IG story |
| 10 | 14 – 18 April 2025 | Tasty Fruit | Membuat sketsa merchandise Membuat sketsa character sheet maskot untuk merchandise berupa gantungan kunci Membuat sketsa desain tumbler Coloring sketsa character sheet maskot |
| 11 | 21 – 25 April 2025 | Tasty Fruit | Melanjutkan <i>coloring</i> shetsa <i>character sheet</i> maskot Progres ilustrasi desain tumbler <i>merchandise</i> |
| | | Beach Boy Canggu | - Membuat IG <i>reels</i> untuk bulan Mei |
| 12 | 28 April – 2 Mei 2025 | Tasty Fruit | Mengumpulkan referensi untuk desain <i>hampers</i> Menyelesaikan ilustrasi <i>design tumbler</i> <i>Coloring</i> desain <i>corporate</i> <i>pattern</i> |
| 13 | 5 – 9 Mei 2025 | Tasty Fruit | Design packaging box untuk pisang dan alpukat Design mini booth Design corporate stationery |
| 14 | 13 – 16 Mei 2025 | Tasty Fruit | Revisi desain <i>mini booth</i>Revisi desain <i>roll banner</i> |

Perancangan Media Promosi..., Jennifer Abigail, Universitas Multimedia Nusantara

| | | | Desain hampers Ramadhan (sketch, pattern design, packaging design, card design) Mendesain outdoor tent |
|----|------------------|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 16 | 26 – 30 Mei 2025 | Tasty Fruit | Revisi desain outdoor tent. Membuat final artwork corporate totebag Meeting Tasty Fruit Membuat digital imaging hampers Ramadhan dan Christmas Membuat final artwork tumbler |
| | | Beach Boy Canggu | - Membuat IG <i>post</i> dan <i>story</i> untuk bulan Juni |
| 17 | 2 – 5 Juni 2025 | Tasty Fruit Beach Boy | Membuat IG <i>post</i> dan <i>story</i> untuk hari-hari raya di bulan Juni Eksplorasi desain <i>website</i> Merevisi story hari keluarga dan Idul Adha Revisi desain <i>avocado box</i> Progres membuat <i>reels</i> untuk |

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Sebagai *junior graphic designer* di Mutualist Creatives, penulis dipercaya untuk melakukan berbagai pekerjaan sebagai *junior graphic designer*. Beberapa di antaranya adalah desain media promosi, ilustrasi, dan desain media sosial. Berikut adalah penjelasan pekerjaan yang dilakukan oleh penulis di Mutualist Creatives.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang Tasty Fruit

Perancangan media promosi ini merupakan bagian dari proyek Tasty Fruit yang termasuk ke dalam salah satu pilar DKV, yaitu persuasi. Tasty Fruit merupakan sebuah *brand* yang berfokus menjual buah-buahan dengan USP menjual buah yang segar dan dijamin kualitasnya. Tasty Fruit merupakan salah satu *client* Mutualist Creatives yang menggunakan jasa perancangan *identity*, *promotion*, dan *campaign*.

1. Tahap Penerimaan Brief

Pada 14 Februari, 2025, penulis mendapatkan *brief* dari AM selaku *creative director* untuk membuat media promosi berupa POP (*point of purchase*) dan POS (*point of sales*). POP yang dibuat direncanakan sebagai media promosi di supermarket, sedangkan POS yang dibuat direncanakan sebagai media promosi di minimarket. AM meminta penulis untuk membuat satu POP dengan bentuk seperti *barrel* yang terbentuk dari kayu. Selebihnya, penulis diberikan kebebasan untuk eksplorasi bentuk POP dan POS untuk Tasty Fruit, dengan ketentuan memiliki efektivitas yang baik.

2. Mengumpulkan Referensi

Setelah mendapat *brief* dari AM, penulis mencari referensi terlebih dahulu untuk membantu dalam *brainstorming* bentuk POP dan POS yang akan dibuat. Penulis mencari referensi melalui Pinterest menggunakan *keywords* seperti "*Point of purchase design*", "*point of sales minimarket*", "*point of purchase design fruit*", dan seterusnya. Foto-foto yang ingin dijadikan referensi kemudian dikumpulkan dan digabung menjadi satu menggunakan Canva.



Gambar 3. 2 Referensi POP dan POS

3. Tahap Pembuatan Sketsa

Dari referensi yang telah penulis dapatkan, penulis mulai membuat sketsa untuk POP dan POS menggunakan Procreate di iPad. Sketsa dibuat berdasarkan referensi dengan penyesuaian kembali untuk memastikan desain yang dibuat dapat berfungsi dengan baik sebagai media promosi di supermarket dan minimarket. Selain sketsa yang berdasarkan referensi, penulis juga melakukan eksplorasi membuat bentuk POP dan POS yang unik untuk membedakan Tasty Fruit dari *brand* lainnya. Untuk memperjelas beberapa bentuk POP dan POS yang unik, penulis membuat sketsa dalam sudut pandang perspektif. Penulis membuat total 3 sketsa untuk POP dan 3 sketsa untuk POS.



Gambar 3. 3 Sketsa POP dan POS

17

Untuk memastikan sketsa yang telah dibuat susah sesuai dengan *brief* yang diberikan oleh AM, penulis melakukan asistensi sketsa kepada AA yang merupakan senior di tim penulis. Setelah mendapat persetujuan AA, penulis melanjutkan proses pembuatan POP dan POS ke tahap selanjutnya.

4. Proses Digital Imaging

Dalam proses visualisasi POP dan POS, penulis diminta oleh AM dan AA untuk melakukan *digital imaging* menggunakan *software* Adobe Photoshop. Penulis memulai proses *digital imaging* dengan membuat bentuk dasar dari POP dan POS menggunakan *rectangle tool* dan *elipse tool* dan setelahnya disesuaikan menggunakan *transform tool* seperti *skew, distort, perspective* dan *warp*. Penulis menggunakan warna yang berbeda untuk masing-masing bagian dari POP dan POS agar mudah untuk dibedakan. Warna yang digunakan adalah warna-warna yang berasal dari color palette Tasty Fruit yang sudah ada sebelumnya.



Gambar 3. 4 Bentuk dasar POP

Selanjutnya, penulis menambahkan desain pada POP dan POS dari aset-aset yang telah tersedia di proyek Tasty Fruit seperti tekstur buah dan gambar buah. Selain itu, penulis juga menambahkan foto tekstur yang akan digunakan saat POP dan POS direalisasikan. Contohnya adalah pada gambar 3.5, penulis menggunakan foto tekstur kayu pada bagian tiang. Untuk POP dan POS yang belum ditentukan bahannya, penulis tidak menambahkan foto tekstur apapun.



Gambar 3. 5 Penambahan foto tekstur

Proses *digital imaging* dilanjut dengan menambahkan shadow menggunakan brush berwarna gelap dan mode opacity layer multiply. Penulis juga menambahkan highlight menggunakan brush dengan warna terang dan mode opacity layer overlay. Penulis membuat layer shadow dan highlight pada masing-masing bentuk menggunakan clipping mask agar hasilnya rapi. Penambahan shadow dan highlight bertujuan untuk memberikan dimensi pada POP dan POS yang dibuat.



Gambar 3. 6 Penambahan shadow dan highlight

Terakhir, penulis menambahkan detail-detail seperti logo Tasty Fruit, maskot, dan buah-buahan. Penulis juga menambahkan *shadow* serta *highlight* pada detail-detail tersebut agar lebih berdimensi. Berikut adalah hasil seluruh *digital imaging* POP dan POS yang penulis buat.



Gambar 3. 7 Hasil digital imaging POP dan POS

5. Proses Revisi

Setelah menyelesaikan *digital imaging* POP dan POS, penulis menunjukkan hasilnya kepada AM dan AA dan mendapatkan *feedback* terkait warna dan bentuk dari POP dan POS yang telah dibuat. Penulis diminta untuk mengubah warna POS dari hijau tua #00C664 dan kuning #FFDB00 ke warna *primary* Tasty Fruit, yaitu biru #003BE2 dan hijau muda #B5FE28.



Gambar 3. 8 Revisi warna POS

Salah satu POS yang dibuat oleh penulis juga mendapatkan masukan. POS tersebut diragukan keefektifannya karena bentuknya yang unik, sehingga penulis memutuskan untuk membuat POS dengan bentuk baru yang efektif dengan proses *digital imaging* seperti yang telah diuraikan sebelumnya. Setelah membuat POS baru, penulis melakukan asistensi dan mendapatkan persetujuan dari AA.



Gambar 3. 9 Revisi bentuk POS

Penulis juga mendapatkan masukan mengenai bentuk dari beberapa POS lainnya yang masih terlihat kaku, sehingga penulis juga merevisi bagian tersebut. Selama proses pengerjaan POP dan POS, logo belum dipilih oleh *client* sehingga penulis menggunakan salah satu alternatif desain logo sebagai *placeholder*. Setelah *client* memilih logo, penulis memperbaiki logo yang digunakan pada seluruh POS menjadi logo baru Tasty Fruit. Berikut adalah hasil akhir seluruh POS setelah revisi.



Gambar 3. 10 Hasil akhir POS setelah revisi

Pada POP, penulis diminta oleh AM untuk menambahkan maskot Tasty Fruit pada desainnya agar terkesan lebih *festive* dan lebih *eye-catching*. Setelah melakukan revisi tersebut, penulis juga menyesuaikan kembali bagian lainnya pada desain POP seperti penempatan logo, serta penggunaan *shadow* dan *highlight*. Berikut adalah hasil akhir POP setelah melewati proses revisi.



Gambar 3. 11 Hasil akhir POP setelah revisi

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selama melakukan kerja magang di Mutualist Creatives, penulis juga bertanggung jawab atas beberapa proyek lainnya yang meliputi desain media sosial, media promosi, *merchandise*, dan *physical activations*, *stationery*, hingga *packaging design*. Proyek-proyek yang dikerjakan oleh penulis selama kerja magang di Mutualist Creatives menggunakan sejumlah *software* seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Capcut, Procreate, dan Figma. Dari sejumlah proyek yang dikerjakan oleh penulis, berikut adalah penjelasan dari 4 proyek yang dipilih setelah konsultasi dengan dosen pembimbing.

3.3.2.1 Proyek Media Sosial Tasty Fruit

Proyek media sosial ini bertujuan sebagai media promosi dan media informasi untuk Tasty Fruit. Pada proyek ini, penulis berkesempatan untuk merancang media sosial Instagram Tasty Fruit, khususnya membuat *story* serta *content plan*.

1. Tahap Penerimaan Brief

Pada 7 April, 2025, AM memberikan *brief* kepada tim yang berisi penulis dan *senior graphic designer* AA untuk membuat desain media sosial Instagram Tasty Fruit. Jumlah desain media sosial yang perlu dibuat berupa 12 *feeds* dan 20 *story* untuk durasi satu bulan. AA kemudian meminta penulis untuk membuat *content plan* dan desain *story*, sedangkan AA membuat desain *feeds*.

2. Pembuatan Content Plan

Setelah mendapatkan *brief dari* AM dan AA, penulis mulai mencari referensi desain, konten, serta *copywriting* untuk membuat *content plan. Content plan* yang dibuat oleh penulis mencakup untuk *post, story,* dan *reels* Instagram Tasty Fruit dengan durasi satu bulan. Ide yang didapatkan oleh penulis kemudian ditulis pada tabel *content plan* di Google Sheets yang sudah disiapkan oleh AA. Penulis juga memberikan referensi berupa *link pinterest* dan *screenshot* untuk *style* desain konten. Berikut adalah hasil *content plan* yang dibuat oleh penulis.



Gambar 3. 12 Content plan Instagram Tasty Fruit

3. Tahap *image editing*

Sebelum menyusun *layout* desain *story*, penulis melakukan proses *image editing* menggunakan Adobe Photoshop terlebih dahulu. Penulis melakukan beberapa *image editing* pada foto-foto yang akan digunakan pada desain media sosial seperti foto pisang, foto subjek memegang atau berinteraksi dengan pisang, serta foto-foto pendukung lainnya yang didapatkan melalui situs Freepik.

Penulis memulai proses *image editing* dengan menghapus background pada foto menggunakan select subject kemudian mask. Bagian background yang belum terhapus kemudian dihapus secara manual menggunakan brush pada layer mask. Setelah background telah terhapus dengann rapi, penulis menyesuaikan warna pada foto menggunakan camera raw filter. Terakhir, penulis menggunakan clone stamp tool dan healing tool untuk merapikan detail-detail pada foto, khususnya untuk menghilangkan bintik hitam yang terlihat pada pisang.





Gambar 3. 13 Proses *image editing*

Selain menghapus *background* dan menggunakan *camera raw filter*, penulis melakukan *digital imaging* untuk menggabungkan dua foto menjadi satu. Contohnya adalah pada foto 3.14, penulis menggabungkan foto kolam renang dan foto pisang sehingga pisang terlihat seperti sedang mengapung di atas kolam renang. Untuk memberikan kesan *real*, penulis menambahkan *shadow* dan *highlight* menggunakan *brush* dan mode *opacity layer multiply* untuk *shadow* serta mode *opacity layer soft light* untuk *highlight*.



Gambar 3. 14 Proses digital imaging foto untuk Instagram

4. Penyesuaian Teks

Penulis menggunakan variasi dari *typeface* Bricolage Grotesque untuk desain *story* Instagram Tasty Fruit, khususnya Bricolage Grotesque 24 pt Condensed dan Bricolage Grotesque 24 pt. Mengikuti *design principles* Tasty Fruit, yaitu *activity, real, playful, dan vibrant*; penulis menggunakan efek *warp* berupa *arch, rise,* dan *flag* pada teks yang digunakan pada desain *story* agar lebih dinamis dan *playful*. Selain itu, penulis juga menggunakan *free transform* dengan tujuan yang sama. Pada beberapa teks, penulis menggunakan *shape* untuk *blocking* di belakang teks agar mudah dibaca serta memberi *emphasize* pada teks. Namun, penulis melakukan pengecualian pada teks-teks yang bersifat informatif agar tetap mudah dibaca dan informasi dapat tersampaikan dengan baik. Berikut adalah contoh penyesuaian teks yang dilakukan oleh penulis pada desain *story* Tasty Fruit.



Gambar 3. 15 Penyesuaian teks pada desain Instagram

5. Tahap *layouting*

Penulis menggunakan Adobe Illustrator untuk membuat *layout* desain *story* Instagram dengan ukuran 1080 x 1920 px dan *color mode* RGB. Tipe *margin* yang digunakan adalah *one-column margin* dengan tujuan *layout* dapat dibuat sefleksibel mungkin, menunjukkan sisi *playful* Tasty Fruit. Desain *story* menggunakan *layout* yang *simple* dan *straightforward*, terfokus pada foto yang sudah melewati tahap *image editing*.



Gambar 3. 16 Layouting story dengan foto

Selain desain *story* yang berfokus pada foto, penulis juga membuat *layout* dengan fokus pada maskot Tasty Fruit. Penulis menggunakan maskot Tasty Fruit untuk konten-konten yang bersifat informatif. Penulis juga menggabungkan foto dan maskot pada desain *story* Instagram.



Gambar 3. 17 Layouting story dengan maskot

26

Untuk mencegah konten yang bersifat monoton, penulis juga membuat konten yang bersifat interaktif dengan *layout* yang variatif. Penulis memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia di Instagram *story* seperti *poll* dan *slide*. Penulis telah menyiapkan tempat untuk meletakkan fiturfitur tersebut pada *layout* agar desain tetap rapi dan tersampaikan pada audiens dengan baik.



Gambar 3. 18 Layout story dengan fitur

Jumlah total *story* Instagram yang di*layout* oleh penulis adalah 22 *story* dengan tiga *layout* di atas. Selama proses pengerjaan, penulis menanyakan masukan dari AA dan mendapatkan *feedback* yang baik. Berikut adalah hasil keseluruhan *story* yang di*layout* oleh penulis.



Gambar 3. 19 Hasil akhir layout story

27

Perancangan Media Promosi..., Jennifer Abigail, Universitas Multimedia Nusantara

3.3.2.2 Proyek Maskot Tasty Fruit

Proyek maskot Tasty Fruit bertujuan untuk menekankan sisi *playful* Tasty Fruit, sehingga terkesan *approachable* oleh konsumen. Maskot didesain sederhana namun tetap *playful*. Bentuk maskot merupakan representasi dari buah-buahan Tasty Fruit, yaitu pisang, alpukat, buah naga, melon, jambu, stroberi, pepaya, jeruk, dan anggur. 1. Tahap Penerimaan Brief

Pada 14 Maret, 2025, penulis diberikan *brief* secara lisan oleh AM untuk membantu AA membuat ilustrasi gestur maskot. Setelah mendapatkan *brief* tersebut, AA membagi tugas membuat sketsa dengan penulis. Penulis diminta oleh AA untuk membuat sketsa gestur maskot stroberi, jeruk, melon, dan pepaya. Setelah menyelesaikan sketsa, penulis kemudian diminta untuk membantu proses *coloring* dari maskot anggur, melon, stroberi, jeruk, pepaya, dan alpukat.

2. Mengumpulkan Referensi

Dalam proses pembuatan sketsa gestur maskot, penulis diberikan kebebasan oleh AA. Sebelum memulai pembuatan sketsa, penulis mencari referensi di Pinterest terlebih dahulu. Penulis mencari referensi gestur maskot dengan bentuk yang simpel, *playful*, dan bervariasi. Berikut adalah referensi yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan proses pembuatan sketsa.



Gambar 3. 20 Referensi maskot

28

3. Tahap Pembuatan Sketsa

Penulis melanjutkan dengan membuat sketsa maskot menggunakan Procreate di iPad. Untuk setiap maskotnya, penulis membuat dua hingga tiga sketsa gestur berbeda. Dalam proses pembuatan sketsa, penulis juga menggunakan foto ilustrasi maskot yang digambar oleh AA sebagai acuan agar bentuk maskot tetap serupa dan konsisten. Berikut adalah hasil sketsa gestur maskot yang dibuat oleh penulis.



Gambar 3. 21 Hasil sketsa gestur maskot

4. Tahap Coloring

Setelah menyelesaikan sketsa gestur maskot, proses ilustrasi maskot dilanjut dengan *coloring*. AA meminta penulis untuk melakukan *coloring* pada maskot anggur, stroberi, jeruk, melon, dan alpukat. Pada proses *coloring*, penulis menggunakan gabungan dari sketsa yang dibuat oleh AA dan penulis. Untuk menghasilkan ilustrasi yang maksimal, penulis menggunakan Adobe Photoshop pada laptop dengan bantuan *pen tab* yang mampu menggunakan *layer* sebanyak mungkin.

Proses *coloring* dimulai dengan menggambar bagian-bagian maskot dan ekspresi menggunakan warna dasar dari maskot memakai *brush* berbentuk *dry brush*. Penulis melanjutkan dengan menambahkan

highlight dan *shadow* pada masing-masing bagian maskot menggunakan *brush* dengan bentuk *spray*.



Gambar 3. 22 Proses coloring maskot

Saat sedang *coloring*, AA meminta penulis mengubah bentuk sepatu serta menambahkan baju atau aksesoris pada maskot, sehingga penulis membuat bagian-bagian tersebut tanpa menggunakan sketsa. Setelah melakukan *coloring* warna dasar, *highlight*, dan *shadow*; penulis melanjutkan *coloring* pada bagian-bagian yang diminta oleh AA. Berikut adalah hasil ilustrasi gestur seluruh maskot setelah tahap *coloring*.



Gambar 3. 23 Hasil ilustrasi gestur maskot

5. Tahap Revisi

Pada tahap awal ilustrasi maskot, penulis melakukan coloring maskot anggur menggunakan Procreate dengan ukuran A4 (21 cm x 29.7 cm). AM meminta penulis untuk tracing maskot tersebut dengan ukuran A2 (42 cm x 59,4 cm) sebagai antisipasi agar resolusi ilustrasi maskot tetap optimal meskipun dibutuhkan dalam ukuran besar. Untuk memperbaiki ilustrasi tersebut, penulis mengekspor file yang terdapat pada Procreate dalam bentuk file PSD ke laptop. Penulis memindahkan file ke Adobe Photoshop karena keterbatasan layer yang dihadapi saat menggunakan Procreate. Setelah memindahkan file, penulis melakukan tracing bentuk maskot anggur yang telah dibuat pada artboard berukuran A2. Penulis juga diminta untuk tracing maskot-maskot yang telah dibuat oleh AA sebelumnya ke ukuran A2. Untuk menyamakan maskot-maskot yang telah dibuat oleh AA sebelumnya dengan maskot yang penulis buat, penulis juga menyesuaikan sepatu dan baju atau aksesoris yang digambarkan pada maskot. Berikut adalah hasil tracing maskot setelah penyesuaian sepatu dan baju atau aksesoris.



Gambar 3. 24 Hasil tracing maskot

6. Implementasi Maskot

Hasil maskot yang telah dibuat kemudian diimplementasi ke beberapa desain lainnya. Salah satunya adalah *merchandise* yang berbentuk *plush keychain*. Penulis menggunakan bentuk-bentuk maskot yang sudah dibuat sebagai dasar untuk pembuatan *plush keychain*. Awalnya, ide untuk membuat *plush keychain* ini muncul karena terinspirasi oleh tren Labubu dan CryBaby yang sedang ramai di pasaran. Penulis mengusulkan ide ini ke AA dan AM dan diterima dengan baik.

AM memberikan penulis tugas untuk membuat *character sheet* maskot dari sisi samping, depan, dan belakang sebagai acuan untuk dibuat menjadi *plush keychain*. Beberapa maskot yang dipilih untuk menjadi *plush keychain* adalah maskot-maskot utama saja, yaitu pisang, alpukat, melon, dan buah naga. Berikut adalah sketsa *character sheet* dari masing-masing maskot yang dibuat oleh penulis.



Gambar 3. 25 Sketsa character sheet

Setelahnya, penulis melanjutkan ke tahap *coloring*. Pada tahap *coloring*, penulis mengambil beberapa bagian bentuk maskot dari gambar maskot yang telah dibuat sebelumnya untuk menghemat waktu. Untuk bagian sisanya, penulis menggunakan tahapan *coloring* yang sama seperti saat *coloring* maskot. Berikut adalah hasil *character sheet* dari masing-masing maskot.



Gambar 3. 26 Character sheet maskot

Hasil *character sheet* maskot yang dibuat oleh penulis kemudian mendapatkan persetujuan oleh AM dan AA. Penulis diminta untuk membuat *mockup* berupa *plush keychain* agar *client* dapat melihat hasilnya. Penulis membuat hasil *character sheet* menjadi *plush keychain* dengan menambahkan *mockup keychain* di setiap maskot. *Mockup keychain* yang dibuat memuat logo Tasty Fruit dengan warna yang menyesuaikan setiap maskot. Di setiap *keychain* juga ditambahkan *placeholder* untuk nama-nama maskot. Berikut adalah hasil *mockup plush keychain*.



Gambar 3. 27 Mockup plush keychain

3.3.2.3 Proyek Outdoor Tent Tasty Fruit

Proyek outdoor tent dibuat sebagai salah satu media pendukung kegiatan promosi Tasty Fruit. Outdoor tent ini dibentuk dengan mengutamakan fungsionalitas, namun tetap memperhatikan estetikanya. Berikut adalah proses pembuatan proyek outdoor tent.

1. Tahap Penerimaan Brief

Pada 23 Mei, 2025, penulis diberikan brief mendadak oleh AM untuk membuat outdoor tent. AM memberikan brief secara mendadak karena permintaan client yang mendesak. Setelah mendapat brief tersebut, penulis berdiskusi dengan AA mengenai bentuk tenda yang akan dibutuhkan.



Gambar 3. 28 Referensi bentuk outdoor tent

Penulis mengumpulkan beberapa jenis mockup outdoor tent sebagai referensi. Setelah berdiskusi dengan AA, AA merasa lebih baik untuk menanyakan kepada AM saja. AM memilih bentuk tenda satu sebagai bentuk outdoor tent yang akan dibuat.

2. Tahap Pembuatan Sketsa

Setelah mendapatkan bentuk outdoor tent yang akan dibuat, penulis langsung melanjutkan ke tahap membuat sketsa. Penulis membuat sketsa untuk memperjelas ukuran tenda. Sebagai acuan, penulis mencari bentuk tenda yang ada di e-commerce.



Gambar 3. 29 Sketsa ukuran tenda

34

Perancangan Media Promosi..., Jennifer Abigail, Universitas Multimedia Nusantara

3. Proses Desain

Proses membuat desain diawali dengan membuat *artboard* di Adobe Illustrator dengan ukuran menyesuaikan sketsa yang telah dibuat. Penulis menambahkan 2 hingga 5 cm pada setiap *artboard* untuk *bleed*. AA menyarankan penulis untuk membuat desain yang *simple* sehingga penulis menggunakan *pattern* yang sudah ada sebagai desain pada bagian belakang dan samping. Penulis kemudian menambahkan logo dan *tagline* pada masing-masing sisi desain bagian belakang dan samping. Pada bagian belakang tenda, AM meminta penulis untuk memasukkan maskot-maskot Tasty Fruit.



Gambar 3. 30 Desain bagian belakang dan samping tenda

Untuk bagian atap, penulis menggunakan atap seperti desain POP yang telah dibuat sebelumnya agar terlihat berkesinambungan. Pada bagian atap penulis juga menggunakan *pattern* serta logo Tasty Fruit. Masing-masing bagian tenda dibuat di *file* Adobe Illustrator yang berbeda dikarenakan ukuran *artboard* yang besar.



35 Perancangan Media Promosi..., Jennifer Abigail, Universitas Multimedia Nusantara

4. Proses Mockup

Setelah menyelesaikan desain tenda di Adobe Illustrator, penulis membuat *mockup* menggunakan Adobe Photoshop. Penulis diminta oleh AM dan AA untuk membuat *mockup* agar *client* dapat melihat hasil desain *outdoor tent*. Penulis menggunakan *mockup* yang tersedia di internet. Berikut adalah hasil *mockup outdoor tent*.



Gambar 3. 32 Hasil mockup outdoor tent

5. Proses Revisi

Keesokan harinya setelah penulis menyelesaikan desain outdoor tent, penulis mendapatkan revisi dari AM. AM menyampaikan bahwa client kurang menyukai bentuk tenda yang digunakan, dan lebih menyukai pilihan nomor 3 dari bentuk referensi tenda sebelumnya. Client juga merasa bahwa hasil desain outdoor tent karena terlalu banyak warna hijau dan kurang banyak menggunakan warna biru. Selain itu, client juga meminta untuk menutupi tiang tenda. AM menyarankan penulis untuk menggunakan mascot box, yaitu salah satu desain collateral yang telah dibuat oleh AA sebelumnya, untuk menutupi tiang tenda. AM juga meminta penulis untuk membuat desain outdoor tent lebih ramai dengan menambahkan maskot yang disebar di sisi belakang tenda. Bagian atap direvisi untuk menyerupai bagian samping dari tenda. AM meminta penulis untuk menambahkan logo dan *tagline* pada masing-masing sisi atap secara bergantian. Berikut adalah hasil revisi desain atap.



Gambar 3. 33 Revisi bagian depan dan samping tenda

Setelah menyelesaikan revisi desain, penulis kembali membuat *mockup* agar *client* dapat melihat hasil revisi desain *outdoor tent*. Penulis menggunakan *mockup* yang diambil dari internet. Selain membuat *mockup* tenda, penulis juga menambahkan *mockup mascot box* yang dibuat oleh AA untuk menutupi tiang tenda.



Gambar 3. 34 Outdoor tent setelah revisi

3.3.2.4 Proyek Hampers Tasty Fruit

Proyek *hampers* ini merupakan bagian dari desain *seasonal packaging*. Desain *hampers* yang dibuat oleh penulis dikhususkan untuk bulan Ramadhan. Berikut adalah penjelasan proses pengerjaan *hampers* Ramadhan Tasty Fruit.

1. Tahap Penerimaan Brief

Pada 28 April, 2025, penulis diberikan *brief* oleh AM untuk mencari referensi dan melakukan riset mengenai bentuk-bentuk *seasonal packaging* untuk *hampers*. Penulis diminta untuk mencari referensi dan melakukan riset sebanyak mungkin. Selain itu, AM meminta penulis untuk menuliskan hasil riset di Figma agar bisa dilihat bersama-sama.

2. Tahap Mencari Referensi

Setelah mendapatkan *brief* dari AM, penulis langsung mencari referensi bentuk-bentuk *hampers* menggunakan Pinterest dan Instagram. Penulis mengumpulkan referensi yang didapatkan di Figma sesuai permintaan AM. Pada setiap referensi penulis menjelaskan bentuk *hampers* dengan beberapa kalimat untuk menunjukkan kelebihan dan kekurangan dari masing-masing bentuk *hampers*. Selain referensi *hampers* yang didapatkan dari Pinterest dan Instagram, penulis juga membuat beberapa sketsa bentuk *hampers*. Totalnya, penulis mengumpulkan 16 referensi dan riset bentuk *hampers*.



Gambar 3. 35 Referensi dan riset bentuk hampers

38

3. Tahap Pembuatan Sketsa Bentuk Hampers

Dari referensi yang telah dikumpulkan oleh penulis, AM memilih beberapa bentuk *hampers*. AM menjelaskan bahwa ia lebih memilih *hampers* yang berbentuk *simple* namun tetap kreatif dan dapat dibuat menggunakan bahan *hardbox*. Hal tersebut bertujuan agar tidak kesulitan mencari bahan saat *hampers* akan direalisasikan.

Pada 16 Mei, 2025; penulis diminta oleh AM untuk kembali melanjutkan proses pengerjaan *hampers* dengan membuat sketsa dari masukan yang telah diberikannya. Penulis membuat sketsa *hampers* menggunakan *software Procreate* dengan bantuan *drawing guides* mode *isometric* untuk membantu menggambar dalam perspektif. Setelah menyelesaikan sketsa, penulis meminta pendapat AM. Dari empat sketsa yang dibuat oleh penulis, AM memilih sketsa nomor 1 dan 2 karena bentuknya yang masih tergolong *simple* namun tetap unik.



Gambar 3. 36 Sketsa bentuk hampers

4. Tahap Pembuatan Sketsa Desain Hampers

Setelah memilih bentuk sketsa *hampers*, AM menjelaskan kepada penulis dan AA bahwa dua *hampers* tersebut dipilih untuk *seasonal packaging* Natal dan Ramadhan. AA membagikan tugas pembuatan *hampers* Ramadhan kepada penulis, sedangkan AA membuat *hampers* untuk Natal. AA memilih untuk membuat *hampers* Natal dengan bentuk sketsa nomor dua, sehingga penulis membuat desain *hampers* Ramadhan menggunakan bentuk sketsa *hampers* nomor 1. Selain itu, AA juga meminta penulis untuk membuat desain *hampers* menggunakan ilustrasi.

Penulis memulai proses desain *hampers* dengan membuat sketsa ornamen menggunakan Procreate. Penulis membuat beberapa sketsa ornamen yang dapat digunakan untuk desain *hampers* Ramadhan. Berikut adalah beberapa sketsa ornamen yang dibuat oleh penulis.



Gambar 3. 37 Sketsa ornamen hampers

Penulis melanjutkan proses sketsa desain *hampers* mulai menggabungkan ornamen-ornamen tersebut dalam satu *spread* desain. Penulis mencoba beberapa *layout* yang dapat menggabungkan setiap ornamen dengan *balance* dan menunjukkan kesan Ramadhan yang hangat. Setelah membuat *layout* yang cukup memuaskan, penulis meminta pendapat AA dan mendapatkan *approval* untuk melanjutkan ke tahap ilustrasi. Berikut adalah hasil sketsa *layout hampers*.



Gambar 3. 38 Sketsa layout ilustrasi hampers

40

5. Tahap Ilustrasi

Tahap ilustrasi hampers dibuat menggunakan Adobe Photoshop dengan bantuan pen tab. Penulis memulai proses ilustrasi dengan ilustrasi ornamen hampers satu per satu berdasarkan sketsa yang telah dibuat. Proses ilustrasi ornamen dimulai dengan membuat bentuk ornamen menggunakan warna dasar. Warna dasar yang digunakan berasal dari color palette Tasty Fruit dengan penambahan beberapa warna lainnya. Penulis melanjutkan proses ilustrasi dengan menggambarkan pattern pada ornamen. Pada beberapa ornamen yang belum memiliki pattern, penulis langsung membuat pattern tanpa sketsa di Adobe Photoshop. Setelahnya, penulis menambahkan warna shadow dan highlight di atas warna dasar ornamen. Penulis menggunakan bantuan *clipping mask* agar warna *shadow* dan *highlight* tetap rapi di atas warna dasar. Setelah menyelesaikan proses ilustrasi, penulis kembali memodifikasi bentuk dan warna pada ornamen yang hasilnya kurang memuaskan. Seluruh proses ilustrasi ornamen menggunakan bantuan symmetry vertical dan dual axis yang tersedia pada brush tool di Adobe Photoshop.



Gambar 3. 39 Proses ilustrasi ornamen

Pada maskot Tasty Fruit, penulis membuat modifikasi pada pakaian maskot. Penulis membuat dua versi dari maskot pisang, yaitu pisang laki-laki yang menggunakan baju koko dan pisang perempuan yang menggunakan abaya yang dimodifikasi. Penulis juga memodifikasi aksesoris dan sepatu yang digunakan oleh kedua pisang tersebut untuk menyesuaikan pakaiannya. Selain itu, penulis mengubah pose tangan pisang menjadi "pose silahturahmi" yang identik dengan Ramadhan. Penulis menggunakan *file* ilustrasi maskot pisang yang sudah ada sebagai dasar untuk modifikasi maskot.



Gambar 3. 40 Modifikasi maskot untuk hampers

Penulis juga membuat versi berbeda dari beberapa ornamen yang telah dibuat. Ornamen dimodifikasi menggunakan warna berbeda untuk menghindari desain yang monoton. Berikut adalah keseluruhan hasil ornamen beserta dengan versi modifikasinya.



Gambar 3. 41 Hasil ilustrasi ornamen hampers

Pattern juga dibuat untuk memeriahkan latar belakang hampers. Penulis membuat pattern dari sketsa yang telah dibuat sebelumnya. Penulis juga membuat pattern tanpa sketsa karena muncul kebutuhan yang tidak diantisipasi sebelumnya. Proses pembuatan pattern menggunakan brush tool dengan bantuan symmetry vertical dan dual axis. Setelah membuat bentuk dasar pattern, penulis menduplikasi bentuk tersebut untuk membuatnya menjadi sebuah *pattern*. Berikut adalah *pattern* yang dibuat oleh penulis.



Gambar 3. 42 Pattern hampers

6. Tahap Layouting

Setelah menyelesaikan ornamen-ornamen serta *pattern* yang akan digunakan pada desain *hampers*, penulis membuat *flatplan hampers*. Penulis membagi *flatplan* menjadi empat bagian, yaitu tutup dan bagian bawah *hampers* yang berbentuk oval, *spread* bagian tengah *hampers* yang berbentuk persegi panjang, dan bagian samping tutup yang berbentuk persegi panjang. Dalam proses menentukan ukuran, penulis berdiskusi dengan AA untuk menentukan ukuran yang optimal. Penulis juga memastikan untuk menambahkan ukuran *artboard* untuk *bleed* sekitar 3 hingga 5 cm pada setip sisi dan menetapkan *crop marks* untuk mempermudah saat proses pemotongan saat mencetak. Berikut adalah hasil *flatplan hampers* dengan *crop marks* yang telah disetujui oleh AA.



Gambar 3. 43 Flatplan hampers

Ilustrasi ornamen dan *pattern* kemudian di *layout* sesuai dengan sketsa *layout* yang telah dibuat sebelumnya. Penulis melakukan beberapa penyesuaian ukuran agar hasil *layout* simetris. Pada bagian tutup *hampers*, penulis menambahkan teks "Marhaban ya Ramadhan" yang memiliki arti "Selamat datang bulan Ramadhan". Teks tersebut menggunakan *font* Pencerio Hairline dengan penambahan efek *offset path* 2 px. Berikut adalah hasil *layout* pada empat bagian *flatplan hampers*.



Gambar 3. 44 Hasil desain flatplan hampers

7. Tahap Desain Greeting Card

Penulis juga membuat *greeting card* yang akan ditempelkan pada *hampers* menggunakan tali elastis. *Greeting card* dibuat berdasarkan bentuk salah satu ornamen yang telah dibuat. Penulis memodifikasi warna ornamen tersebut menjadi lebih warna krim terang agar teks pada *greeting card* lebih mudah untuk dibaca.

Pada bagian depan greeting card, penulis menggunakan font Pencerio Hairline untuk teks "Dear" dan font Nunito Semi-Bold untuk body text yang berisikan ucapan kepada penerima hampers. Pada bagian belakang, penulis meletakkan logo Tasty Fruit. Penulis juga menambahkan bleed serta crop marks termasuk crop marks berbentuk lubang pada bagian atas *greeting card* untuk menyematkan tali elastis. Berikut adalah hasil desain *greeting card* dengan *crop marks* dan *bleed*.



Gambar 3. 45 Desain greeting card hampers

8. Proses Pembuatan Digital Imaging Hampers

Pada *meeting* yang diadakan bersama pihak Tasty Fruit pada tanggal 27 Mei, 2025, *client* meminta Mutualist Creatives untuk membuat *mockup* agar ia bisa melihat hasil desain *hampers* dengan lebih jelas. Setelah menyelesaikan *meeting* tersebut, AA dan AM meminta penulis untuk langsung membuat *mockup* desain *hampers*. Penulis diminta untuk membuat *mockup* desain *hampers* dengan *digital imaging* di Adobe Photoshop.

Untuk mempermudah proses *digital imaging*, penulis membuat bentuk dasar *hampers* terlebih dahulu. Penulis menggunakan efek *3D and materials* di Adobe Illustrator untuk membuat bentuk *hampers* tampak 3D. Namun, karena penulis jarang menggunakan efek tersebut, penulis hanya membuat bentuk perkiraan *hampers* saja sebagai acuan dan selebihnya dilanjutkan di Adobe Photoshop.



Gambar 3. 46 Bentuk 3D hampers

Setelah menyelesaikan 3D *hampers*, penulis melanjutkan proses *digital imaging* menggunakan Adobe Photoshop. Penulis memasukan bagian *flatplan hampers* satu per satu kemudian menyesuaikannya dengan bentuk 3D *hampers* menggunakan *warp*, *skew*, dan *distort* pada *transform*. Setelahnya, penulis menambahkan tali dan *greeting card*. Terakhir, penulis menambahkan *shadow* dengan mode *opacity multiply* dan *highlight* dengan mode *opacity overlay*. Penulis juga menambahkan *shadow* pada latar belakang untuk menambahkan kesan *real*.



Gambar 3. 47 Hasil digital imaging hampers Ramadhan

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Dari pengalaman bekerja magang selama kurang lebih empat bulan, penulis merasa nyaman dan cukup cocok bekerja di Mutualist Creatives. Namun tentunya penulis tetap menemukan beberapa kendala yang menjadi tantangan saat kerja magang. Berikut adalah uraian dari kendala yang dihadapi oleh penulis beserta dengan solusinya.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Selama bekerja magang di Mutualist Creatives, penulis mendapat pengalaman yang berharga dan banyak belajar dari sesama *intern, senior graphic designer*, dan juga *creative director*. Penulis khususnya banyak berkoordinasi dengan *senior graphic designer* dan *creative director* sebagai pihak yang memberikan *brief* dan mendelegasikan tugas selama magang. Kadang kala, penulis merasa bahwa *brief* yang disampaikan oleh *creative director* kurang lengkap sehingga saat desain sudah jadi, penulis diberikan revisi yang seharusnya bisa dicegah dengan adanya *brief* yang lebih lengkap.

Selain kendala terkait *brief*, penulis juga merasakan adanya kendala terkait *workflow*. Pada awal kerja magang, penulis merasa bahwa tugas yang dikerjakan tergolong cukup ringan dan *deadline* yang diberikan masih cukup jauh. Namun, seiring berjalannya kerja magang, penulis sering diberikan proyek yang perlu dikerjakan secara mendadak dengan durasi pengerjaan yang sangat sedikit. Terkadang, penulis harus lanjut mengerjakan pekerjaan hingga melebihi jam kerja agar tugas-tugas tersebut dapat diselesaikan sesuai dengan *deadline*.

Kendala lainnya yang penulis alami adalah menangani tugas yang tidak termasuk dalam *scope of work* seorang *graphic designer*. Salah satu contohnya adalah *content creating*. Saat bekerja magang, penulis diberikan tugas untuk menjadi *content creator* untuk salah satu *client* yang dipegang oleh Mutualist Creatives. Penulis merasa harusnya penulis tidak diberikan tugas tersebut karena tidak sesuai dengan *scope of work* penulis sebagai *graphic designer*.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Seiring menghadapi kendala selama bekerja magang, penulis juga belajar cara untuk menghadapinya dan menemukan solusinya. Terkait kendala yang dialami dengan *brief* yang kurang lengkap, penulis berusaha untuk bertanya selengkap mungkin mengenai *brief* yang diberikan oleh *creative director* dan *senior graphic designer*. Jika ada hal yang belum ditanyakan, penulis akan bertanya kembali ke *creative director* atau *senior graphic designer* untuk memastikan bahwa desain yang sedang dibuat akan efektif dan meminimalisasi proses revisi.

Terkait *workflow*, penulis berusaha agar tugas yang diberikan tidak perlu dibawa pulang dengan mengerjakan tugas yang diberikan secepat mungkin dengan kualitas yang baik. Penulis berusaha untuk memanfaatkan jam kerja di kantor menjadi jam yang efektif sehingga seluruh pekerjaan dapat

diselesaikan sebelum pulang kerja. Selain itu, penulis juga memastikan meskipun tugas yang diberikan tidak memiliki *deadline* yang dekat, penulis tetap mengerjakannya dengan durasi yang efektif.

Terakhir, terkait pekerjaan yang tidak termasuk dalam *scope of work* seorang *graphic designer;*, penulis berusaha untuk melihatnya dari sisi positif. Penulis menjadi belajar mengenai pekerjaan lainnya dalam sebuah agensi. Dengan adanya pengetahuan mengenai pekerjaan lainnya, penulis merasa bahwa kemampuan penulis di luar *graphic design* juga meningkat dan dapat membuka pintu kesempatan lainnya. Selain itu, dengan adanya pengetahuan mengenai pekerjaan di luar *scope of work* seorang *graphic designer*, penulis berharap dapat lebih memahami dan bekerja sama dengan lebih baik jika berkesempatan bekerja sama dengan seorang yang memiliki pekerjaan tersebut.

