

BAB III

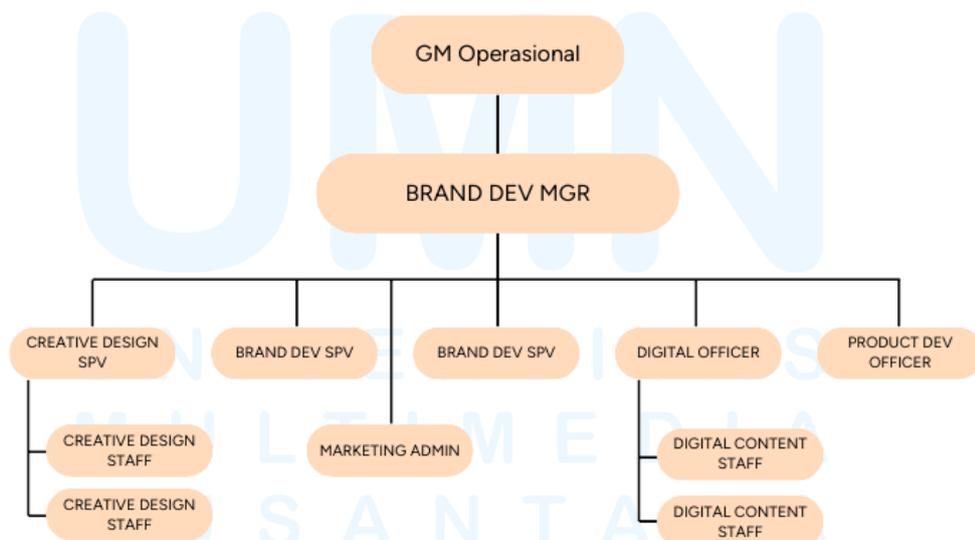
PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan magang bertujuan untuk memberikan pengalaman kerja langsung di Industri. Dalam pelaksanaannya, penulis memiliki kedudukan di PT Sumber Kosmetika Indah sebagai *graphic designer intern*. Tugas dari kedudukan tersebut adalah memvisualisasikan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan baik itu untuk promosi secara *online* ataupun *offline*.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

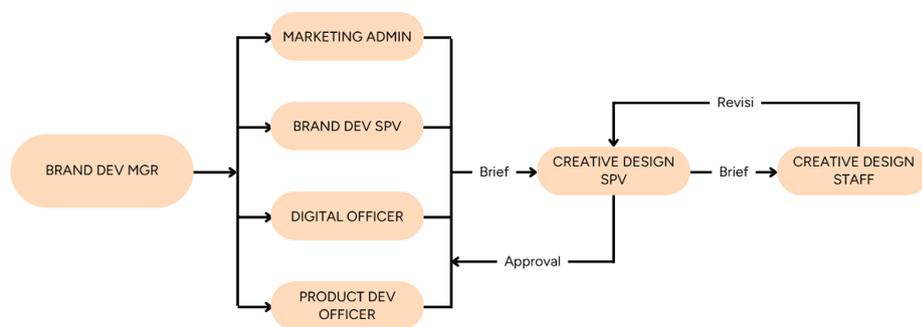
Pada PT Sumber Kosmetika Indah, penulis memiliki kedudukan sebagai *creative design staff*. Posisi ini berada dalam devisi *creative design* dibawah pengawasan *supervisor design*. Total dari seluruh karyawan yang bekerja di PT Sumber Kosmetika Indah adalah 30 orang. Penulis memiliki tanggung jawab dalam memvisualisasikan *brief* menjadi desain grafis sesuai kebutuhan baik itu *online* maupun *offline*.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi PT Sumber Kosmetika Indah
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Sebagai *graphic design intern*, penulis menerima arahan dari *Creative Design Supervisor* berdasarkan *brief* yang diperoleh dari divisi lain yang memerlukan aset desain. *Creative Design Supervisor* memiliki tanggung jawab pada setiap desain sebelum meminta persetujuan divisi terkait yang memberikan *brief*. Oleh karena itu, sebelum diserahkan, *Creative Design Supervisor* akan meninjau desain yang penulis buat dan memberikan *feedback* sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 3.2 Bagian Alur Koordinasi

Setelah desain telah sesuai, desain akan diserahkan pada divisi yang memberikan *brief*. Jika ada *feedback*, *Creative Design Supervisor* akan memberitahukan kepada penulis dan penulis akan segera melakukan perbaikan. Hasil revisi kemudian diserahkan kepada *Creative Design Supervisor* untuk dikirimkan kembali pada divisi terkait hingga mencapai persetujuan. *Brief* dan *feedback* yang diberikan kepada penulis biasanya dilakukan secara lisan sembari diberi arahan secara langsung maupun tulisan melalui Whatsapp.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama berada di PT Sumber Kosmetika Indah, penulis melakukan tugas berdasarkan *brief* yang diberikan oleh *Creative Design Supervisor*. Tugas-tugas tersebut mencakup visual konten postingan dan *story* Instagram, membantu proses pengumpulan aset fotografi produk, membuat konten *motion graphic*, dan tugas

lainnya yang berkaitan dengan konten visual. Berikut merupakan penjabaran lebih detail terkait tugas yang telah penulis lakukan:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	3—7 Februari 2025	Pinkberry HOSE First Step Souji	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Product knowledge</i> semua brand 2. Mempelajari <i>brand guideline</i> semua brand 3. Mengeksplor <i>layout</i> desain Instagram <i>story</i> Pinkberry, First Step, dan HOSE 4. Merancang konsep dan finalisasi <i>motion graphic</i> tentang <i>greeting valentine's day</i> untuk First Step.
2	10—14 Februari 2025	Pinkberry	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang konsep dan finalisasi <i>motion graphic</i> tentang <i>greeting valentine's day</i>. 2. Merancang <i>story</i> Valentine's promo
		HOSE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang konsep dan finalisasi <i>motion graphic</i> tentang <i>greeting valentine's day</i>. 2. Mendesain <i>wobbler</i> produk HOSE
		Souji	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang konsep dan finalisasi <i>motion graphic</i> tentang <i>greeting valentine's day</i>.
		First Step	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang konsep dan finalisasi <i>motion graphic</i> tentang <i>greeting valentine's day</i>. 2. Merancang poster, <i>story</i>, dan feeds First Step untuk <i>event</i> Sonobebe.
3	17—21 Februari 2025	First Step	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat alternatif <i>layout template</i> Reels Instagram, repost <i>story</i>, dan recap event. 2. Membuat <i>cover</i> Reels <i>event</i> Wilbex. 3. Membuat KV desain <i>story</i> <i>Flash Sale</i> Shopee Live. 4. Membuat desain <i>live background</i> Shopee Live.
4	24—28 Februari 2025	Pinkberry	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>Wobbler skincare</i>. 2. Membuat <i>brandliner skincare</i>. 3. Membuat poster rangkaian EDP. 4. Membuat <i>wobbler</i> rangkaian EDP. 5. Membuat <i>brandliner</i> rangkaian EDP. 6. Membuat <i>image slider</i> Sun Goes Down. 7. Membuat <i>image slider</i> Intens Edition. 8. Membuat <i>story</i> Selamat Menunaikan Ibadah Puasa.

		<i>General</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membantu proses <i>photoshoot ID Card</i>. 2. Product Photoshoot rangkaian <i>brand First Step</i>, HOSE, PinkBerry, Souji
		Souji	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>story</i> Selamat Menunaikan Ibadah Puasa.
		First Step	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>story</i> Selamat Menunaikan Ibadah Puasa.
5	3—7 Maret 2025	Pinkberry	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>background</i> untuk Shopee Live dan Tiktok Live 2. Membuat <i>background Big Ramadan Sale</i> untuk Shopee Live 3. Membuat <i>Big Ramadan Sale</i> desain 4. Membuat <i>flash sale background</i> untuk Shopee dan Tiktok 5. Membuat <i>Shopee Trending Brand</i> desain 6. Membuat <i>Ramadan Sale</i> desain 7. Edit foto semua <i>product intens, skincare, hair & body mist, dan EDP</i> 8. Membuat desain <i>story International Women's Day</i> Pinkberry 9. Membuat desain Hari Nyepi 10. Membuat desain Hari Raya Idul Fitri
		HOSE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Edit foto semua produk HOSE <i>intens, EDP, skincare</i>
		Souji	<ol style="list-style-type: none"> 1. Edit foto semua produk hasil <i>photoshoot</i>
		First Step	<ol style="list-style-type: none"> 1. Edit foto semua produk hasil <i>photoshoot</i>
6	10—14 Maret 2025	HOSE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat desain promosi <i>Event Warehouse Sale JKTGO</i> 2. Membuat desain Hari Nyepi 3. Membuat desain Selamat Hari Raya Idul Fitri
		First Step	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat desain Selamat Hari Raya Idul Fitri Membuat desain alternatif <i>pouch</i> dan <i>mockup</i>
7	17—21 Maret 2025	Pinkberry	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>story Big Ramadan Sale THR Sale</i> Pinkberry 2. Membuat <i>IG post Giveaway</i> 3. Membuat <i>story Giveaway Announcement</i>

		First Step	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperbaiki desain <i>pouch</i> First Step sesuai <i>feedback</i> 2. Finalisasi desain <i>pouch</i> dari gabungan alternatif 3. <i>Digital imaging</i> untuk postingan 4. Mendesain <i>post</i> IG untuk First Step 5. Membuat desain postingan First Step untuk <i>Stop Motion</i>
8	24—28 Maret 2025	Pinkberry	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendesain <i>join</i> TikTok <i>Live</i> Pinkberry 2. Mendesain <i>Trending Brand</i> Shopee 3. Mendesain <i>background</i> TikTok <i>Live</i> dan <i>Shopee Live</i> 4. Merevisi <i>story join</i> TikTok Pinkberry
		First Step	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat desain dan merevisi <i>layouting</i> postingan yang akan di gerakkan 2. Membuat <i>motion graphic</i> dari <i>layout</i> yang sudah di revisi 3. Merevisi <i>Petite Cologne Guide</i> First Step 4. Mendesain <i>story</i> promosi <i>Gentle Saving</i> 5. Membuat 4 <i>slide</i> Instagram <i>post</i>
		HOSE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat Instagram <i>post</i> HOSE
		Souji	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>post</i> Eid Mubarak Souji
			<ol style="list-style-type: none"> 1. Product <i>Photoshoot</i> rangkaian <i>brand</i> First Step, Hose, PinkBerry, Souji 2. Membantu proses <i>photoshoot ID Card</i>
9	2—4 April 2025	First Step	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat dan merevisi hingga <i>final post</i> IG First Step dari <i>cover</i> hingga <i>slide</i> 4 2. Mengorganisir <i>asset</i> BG <i>Live</i> First Step
		HOSE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat desain EP HOSE 2. Membuat dan merevisi hingga <i>final</i> 2 <i>post</i> IG EP HOSE 3. Membuat video GIF HOSE
10	7—11 April 2025	Pinkberry	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat desain <i>alternatif Story</i> Kartini 2. Membuat desain <i>story</i> Jumat Agung 3. Membuat <i>asset</i> promo <i>live</i> Pinkberry dan <i>Background Live</i> TikTok dan Shopee 4. Membuat <i>asset</i> promo <i>live</i> Pinkberry, <i>Background Live</i> TikTok dan Shopee 5. Merevisi <i>asset</i> dan <i>background live</i> Pinkberry 6. Membuat <i>Story</i> Paskah Pinkberry

		HOSE	<ol style="list-style-type: none"> Melanjutkan perancangan video GIF <i>Photoshoot</i> produk HOSE Melakukan <i>take video</i> produk HOSE
11	14—18 April 2025	Pinkberry	<ol style="list-style-type: none"> Membuat frame untuk video <i>live</i> Mengumpulkan referensi gaya ilustrasi dan <i>brainstorming</i> konsep <i>toy kit</i> Merancang ilustrasi <i>Toy Kit</i> Pinkberry
		First Step	<ol style="list-style-type: none"> Membuat alternatif desain untuk proyek <i>Pouch</i> First Step
		HOSE	<ol style="list-style-type: none"> Membuat EP HOSE tanggal 15 dan 19
		Souji	<ol style="list-style-type: none"> Membuat EP feeds <i>Good Friday</i> Membuat EP feeds <i>Happy Easter</i> Membuat EP Story Hari Kartini
12	21—25 April 2025	Pinkberry	<ol style="list-style-type: none"> Layouting <i>text Toy Kit</i> PinkBerry Membuat desain GA Pinkberry x Freshcare Membuat KV Pinkberry x Superindo Foto dan <i>edit Gimmick</i> Membuat <i>story</i> Waisak Membuat desain <i>story Announcement</i> GA Pinkberry x Freshcare Membuat <i>product display Live</i> Membuat KV <i>Giveaway</i> Pinkberry x Herslim Membuat <i>asset</i> dan <i>background</i>
		First Step	<ol style="list-style-type: none"> Membuat KV <i>story</i> First Step Membuat desain <i>Story</i> Hari Pendidikan Nasional First Step
		HOSE	<ol style="list-style-type: none"> Mendesain Hari Buruh HOSE
13	28 April—2 Mei 2025	Pinkberry	<ol style="list-style-type: none"> Membuat 2 KV <i>story</i> Mega Sale
		First Step	<ol style="list-style-type: none"> Membuat <i>story</i> Waisak First Step
		HOSE	<ol style="list-style-type: none"> Membuat 2 <i>Background Live</i> HOSE Membuat desain HOSE <i>Twin Date</i> Foto aset HOSE dan mengaplikasikan ke desain
14	5—9 Mei 2025	Pinkberry	<ol style="list-style-type: none"> Membuat logo Berry Bebe Membuat desain <i>T-banner event</i> Membuat desain <i>greeting card event</i>
		First Step	<ol style="list-style-type: none"> <i>Meeting</i> dengan <i>vendor Pouch</i> First Step

		HOSE	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Resize</i> HOSE OnePiece 2. Membuat KV <i>sunscreen</i> One Piece 3. Membuat desain promosi One Piece 4. Membuat Keperluan HOSE di <i>event</i> AFA
15	13—16 Mei 2025	Pinkberry	<ol style="list-style-type: none"> 2. Membuat desain <i>cup sleeve</i> untuk <i>event</i> 3. Membuat <i>prototype cup sleeve</i> 4. Mempersiapkan seluruh asset desain <i>event</i> Pinkberry 5. Membuat desain <i>Giveaway</i> Pinkberry x Yourglasses 6. Membuat 2 <i>story trending brand</i> 7. Membuat sketsa desain karakter maskot 8. Membuat desain Pinkberry x Alfagift
		HOSE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Product photo editing untuk feeds HOSE
16	19—23 Mei 2025	Pinkberry	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat 2 <i>story Giveaway Announcement</i> Pinkberry 2. Melanjutkan proses perancangan maskot ke tahap warna dasar 3. Membuat sketsa maskot 2 Pinkberry 4. <i>Photoshoot</i> dan <i>photo editing packshot</i> 5. Membuat <i>story event</i> Pinkberry 6. Melanjutkan proses perancangan maskot
		HOSE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>template cup sleeve</i> HOSE 2. Membuat <i>prototype</i> desain <i>cup sleeve</i> 3. <i>Photoshoot</i> dan <i>photo editing packshot</i>
		First Step	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meeting bersama <i>vendor pouch</i> First Step
17	26—30 Mei 2025	Pinkberry	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melanjutkan perancangan maskot. 2. Membuat desain Kenaikan Isa Almasih 3. Membuat desain Shopee <i>trending brand</i>
		HOSE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>prototype cup sleeve event</i> 2. Merevisi HOSE x One Piece

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Pada PT Sumber Kosmetika Indah, penulis memiliki posisi sebagai *graphic designer intern*. Posisi tersebut bertanggung jawab dalam memvisualisasikan *brief* menjadi desain kreatif. Selama proses pelaksanaannya, merek yang dipegang penulis mencakup Pinkberry, HOSE, Souji, dan First Step. Berikut merupakan penjabaran lebih rinci terkait proyek yang telah dilakukan penulis.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Selama menjalani kegiatan magang di PT Sumber Kosmetika Indah, penulis telah membuat beberapa karya visual untuk keperluan empat merek di PT SKI. Hasil yang telah penulis buat antara lain adalah desain *pouch* First Step, konten *feeds* untuk *brand* yang sedang menghadiri *event*, *story* Instagram terkait hari-hari besar, *motion graphic*, *photoshoot* serta *editing* foto produk. Dalam memproduksi hasil desain tersebut, penulis menggunakan aplikasi Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Clip Studio Paint, dan Adobe After Effect.

1. Perancangan *Pouch* First Step

Penulis diberikan kesempatan dalam perancangan *pouch* untuk First Step. First Step adalah merek produk perawatan bayi yang diformulasikan dengan kandungan berkualitas dan aman untuk bayi. *Pouch* ini nanti diproduksi untuk *event* yang akan dihadiri First Step dalam memperkenalkan produk baru. Oleh karena itu, penulis diberi kesempatan merancang desain *pouch* tersebut dengan konsep yang disampaikan melalui *brief*. Perancangan ini dimulai dari mempelajari *brief* yang diberikan oleh divisi *Brand Development Supervisor* melalui *Creative Design Supervisor*.

a. *Brief*

Awalnya, divisi *Brand Development Supervisor* melakukan diskusi bersama *Creative Design Supervisor* dalam merancang ketentuan dari *pouch* yang akan didesain. Setelah mencapai kesepakatan, *Creative Design Supervisor* kemudian meneruskan *brief* tersebut kepada penulis melalui Trello. Terdapat beberapa ketentuan dalam merancang *pouch*, antara lain adalah ketentuan bentuk *pouch*, bahan, ukuran, dan referensi visual.

Terdapat dua ketentuan yang diinginkan dalam perancangan *pouch*, yaitu desain dengan bahan *mix* mika dan *all* mika, serta bentuk *pouch* kotak dan setengah lingkaran. Elemen visual *pouch* juga dapat mengaplikasikan maskot dari First Step, Oddy dan Cherry, sebagai alternatif desain. Selain menggunakan maskot, terdapat alternatif

desain berupa logo yang diminta. Lampiran referensi *pouch* yang diinginkan terlampir bersama dengan *brief*. Selain itu, penulis diberikan kebebasan mengeksplorasi tampilan desain yang ingin dirancang dengan ketentuan-ketentuan tersebut.

b. Brainstorming

Setelah diberikan *brief*, penulis mengumpulkan referensi visual sebagai gambaran perancangan yang dituang dalam *moodboard*. Proses *brainstorming* ini berfungsi sebagai referensi utama dalam proses perancangan konsep, estetika, material, dan elemen visual yang akan didesain. Referensi yang terkumpul dalam *moodboard* terdapat beberapa gaya estetika yang terbentuk, yaitu penggunaan supergrafis, logo yang menjadi empasis, dan bentuk dari *pouch* yang dapat divariasikan.



Gambar 3.3 Moodboard

Hal yang perlu diperhatikan oleh penulis adalah pengaplikasian elemen *branding* yang harus menjadi fokus utama sehingga *pouch* mencerminkan identitas First Step. Hasil *brainstorming* ini akan menjadi fondasi dalam tahap eksplorasi desain dalam tahap perancangan. Selain tampilan visual, proses ini juga memastikan bahwa

perancangan *pouch* dapat berguna bagi pengguna dalam penggunaan sehari-hari melalui bentuk yang efisien.

c. Konsep

Setelah melalui tahap *brainstorming*, penulis kemudian merancang konsep yang akan diaplikasikan pada desain *pouch* First Step. Konsep yang dibuat akan berdasarkan tampilan *playful* dengan identitas First Step dan tetap fungsional. Elemen-elemen visual yang digunakan berpatokan dengan *brand guideline* dari First Step, mulai dari pemilihan warna, logo, supergrafis, dan maskot.

Bentuk *pouch* dirancang dengan ukuran yang ergonomis untuk memudahkan pengguna dalam menyimpan produk First Step. Pemilihan bahan juga dipilih yang tahan air dan mudah dibersihkan sehingga dipilih bahan mika. Untuk warna yang mendominasi dipilih warna biru muda dan merah muda sesuai *color pallete* untuk menciptakan kesan lembut serta ramah bagi target.

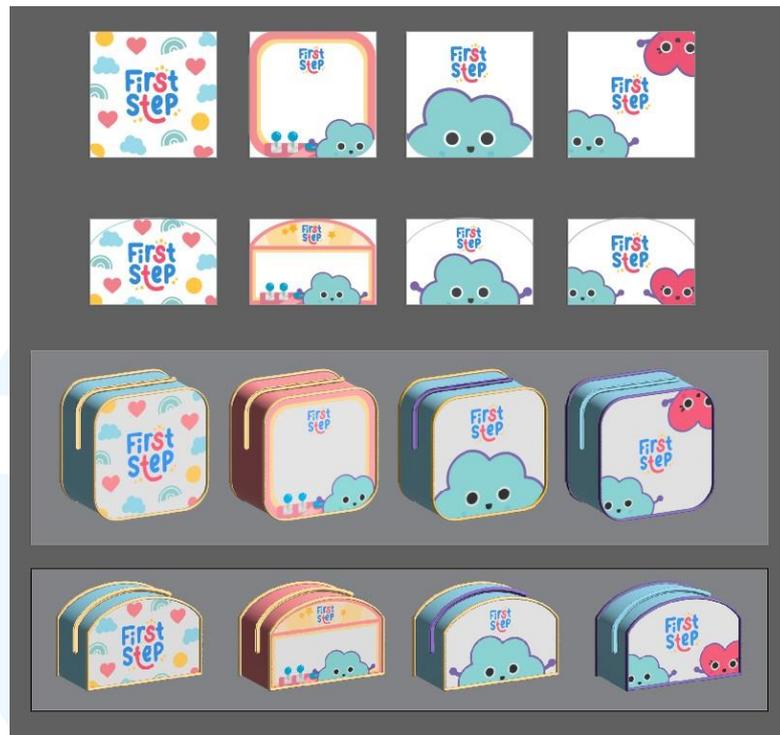
d. Digitalisasi

Setelah mendapatkan konsep, penulis mulai memvisualisasikan ide-ide tersebut dalam bentuk desain. Dalam merancang desain, penulis menggunakan laptop dengan aplikasi Adobe Illustrator. Penulis mendesain 8 alternatif sketsa tampilan desain bagian depan dari *pouch* dan dirancang dalam *format vector*. Desain tersebut kemudian akan diasistensikan kepada *supervisor* untuk diberikan *feedback*. Dari 8 desain yang diajukan, terdapat 4 desain yang dipilih oleh *supervisor* untuk menjadi acuan pembuatan alternatif desain yang menyesuaikan bentuk *pouch* selanjutnya.



Gambar 3.4 Proses Digitalisasi

Setelah ditentukan 4 desain tersebut, penulis memodifikasi tampilannya agar lebih sesuai jika diaplikasikan pada bentuk setengah lingkaran. Terdapat perubahan *layout* dan penambahan elemen visual dari desain sebelumnya untuk menyesuaikan ruang kosong. Setelah hasil desain disetujui oleh *supervisor*, penulis kemudian membuat *mockup* sederhana menggunakan fitur 3D di Adobe Illustrator. *Mokcup* sederhana ini untuk memberikan tampilan yang lebih jelas sehingga *Brand Development Supervisor* dapat lebih terbayang dengan desain akhir yang dirancang. Tampilan *mockup* ini juga menjelaskan lebih detail terkait pemilihan warna-warna yang digunakan untuk *pouch*, seperti warna *zipper*, warna *pouch*, dan ujung lis.



Gambar 3.5 Proses Mockup

e. Revisi Desain

Tampilan digital diatas kemudian diserahkan *Creative Design Supervisor* kepada *Brand Development Supervisor* untuk ditinjau. Setelah ditinjau, terdapat beberapa perbaikan yang perlu dilakukan untuk tampilan *mockup* agar lebih detail penyampaiannya. Penulis diminta untuk merancang desain tampilan belakang *pouch* yang memiliki bahan keseluruhan mika. Awalnya, hanya terdapat empat desain yang diminta untuk dirancang tampilan depan dan belakang karena empat desain lainnya memiliki tampilan belakang polos.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.6 Proses Revisi

Oleh karena itu, penulis kembali mengeksplor tampilan dan tata letak desain *pouch*. Awalnya tampilan *pouch* terdiri dari *mascot* dan logo yang tergabung dalam satu sisi, sekarang diubah menjadi bagian depan berupa *mascot* dan bagian belakang khusus logo. Pemisahan ini memberikan *spotlight* yang lebih besar kepada masing-masing elemen visual, logo dapat memiliki ukuran lebih besar dan *mascot* dapat mendominasi bagian depan dari *pouch*.

f. Finalisasi Desain

Setelah melakukan proses revisi, asistensi, dan diskusi, hasil desain akhirnya memasuki tahapan finalisasi. Penulis mengklasifikasikan masing-masing desain menjadi 4 alternatif berdasarkan bahan dan ukuran. Alternatif 1 merupakan *pouch* dari bahan *mix* mika dengan ukuran 19 cm x 13 cm. Terdapat 2 desain, yaitu desain biru dengan tampilan logo beserta supergrafis dan desain konsep *claw machine* beserta *mascot*. Selanjutnya terdapat alternatif 2 yang memiliki 19 cm x 19 cm dengan bahan *mix* mika. Desain yang digunakan sama dengan alternatif 1 namun hanya lebih disesuaikan *layoutnya* dengan ukuran *pouch* yang lebih besar.



Gambar 3.7 Finalisasi

Alternatif 3 terdapat 2 desain dengan ukuran *pouch* kecil dan berbahan *all mika*. Oleh karena itu, terdapat tampilan desain depan dan belakang. Tampilan depan menunjukkan *mascot* First Step, yaitu Oddy dan Cherry. Bagian belakang terdiri logo First Step dan variasi menggunakan supergrafis. Alternatif 4 merupakan desain yang sama dengan penempatan yang disesuaikan.



Gambar 3.8 Desain Final

Dari 4 alternatif *final* yang diajukan, terpilihlah 1 desain akhir yang akan dikirim pada tempat produksi. Desain yang terpilih

adalah alternatif 3b dengan beberapa perbaikan, yaitu bahan diganti menjadi *mix* mika sehingga logo diletakkan pada bagian depan, kombinasi warna mengikuti warna alternatif 3a, dan terdapat perbaikan ukuran *pouch*. Oleh karena itu, penulis menyesuaikan kembali tata letak desain mengikuti ketentuan tersebut. Setelah desain *final* sudah diperbaiki, penulis membuat lembar detail yang terdiri dari keterangan bahan, ukuran, desain, dan *mockup*.

g. Produksi Sampel

Setelah desain digital sudah mencapai tahap *final*, langkah selanjutnya adalah proses produksi dengan membuat sampel. Pembuatan sampel fisik ini berfungsi sebagai acuan nyata sebelum diproduksi secara massal. Desain *final* yang telah disetujui akan dikirimkan ke pihak *vendor* untuk membuat sampel awal.



Gambar 3.9 Proses Pemilihan Material

Setelah itu, *vendor* mengirimkan beberapa opsi pemilihan jenis kain, warna kain, dan warna resleting. Oleh karena itu, penulis bersama *supervisor* melakukan diskusi untuk pemilihan material. Pada akhirnya, material yang dipilih adalah bahan cordura dan bahan spon dengan warna yang paling mendekati desain digital.



Gambar 3.10 Hasil Sampel *Pouch*

Namun, ketika mengadakan *meeting* bersama *vendor* untuk melihat hasil sampel, terdapat beberapa hal yang tidak sesuai dengan ekspektasi desain. Salah satu masalah utama adalah kesalahpahaman pada pemilihan bahan bagian depan *pouch*. Pada desain digital telah diberikan keterangan bahwa bahan depan yang digunakan adalah mika bening, tetapi yang digunakan adalah mika berwarna putih. Selain itu, beberapa catatan revisi yang perlu diperbaiki adalah bentuk *pouch* yang belum presisi seperti desain, detail desain maskot yang keliru, dan ukuran *pouch* yang belum sesuai.

Selanjutnya, dari dua sampel dengan bahan berbeda, penulis bersama *supervisor* sepakat untuk menggunakan bahan spon karena terlihat lebih kokoh dan berkualitas. Namun, warna resleting yang dipilih adalah resleting yang berada di bahan cordura. Setelah pemilihan material dan catatan perbaikan, proses berlanjut ke produksi ulang sampel sebelum masuk ke tahap produksi massal.

h. Sampel *Final*

Setelah diperbaiki, *vendor* melakukan pembuatan sampel kedua berdasarkan evaluasi sebelumnya. Ketika sampel kedua telah diproduksi, *vendor* mengadakan *meeting* bersama penulis dan *supervisor*. Pada sampel kedua, perubahan signifikan sudah berhasil diterapkan. Bagian depan *pouch* telah menggunakan mika bening sesuai desain *final*.



Gambar 3.11 Hasil Final *Pouch*

Selain itu, bentuk *pouch* sampel kedua juga telah disesuaikan sehingga tidak hanya berbentuk persegi panjang. Bentuk *pouch final* lebih bulat dibagian atas. Material utama, yaitu kain spon dengan resleting ungu tua telah diaplikasikan pada sampel kedua. Secara keseluruhan, sampel kedua sudah dinilai memenuhi standar dan kualitas yang diharapkan. Oleh karena itu, finalisasi menandai akhirnya rangkaian pengembangan *pouch* First Step sebelum memasuki tahapan produksi massal.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selain tugas utama yang telah dijabarkan tersebut, penulis juga memilah beberapa proyek tambahan yang telah dilakukan selama kegiatan magang, Beberapa karya yang terpiih meliputi pengerjaan ilustrasi, desain *feeds* dan *story* Instagram, hingga mengerjakan *motion graphic*. Dalam memproduksi hasil desain tersebut, penulis menggunakan aplikasi Clip Studio Paint untuk ilustrasi, Adobe Illustrator untuk *layouting*, Adobe Photoshop untuk *editing*, dan Adobe After Effect untuk *motion graphic*.

1. Perancangan Ilustrasi Pinkberry

Saat ini, isu mengenai *Artificial Intelligence* (AI) sedang menjadi pembicaraan hangat di kalangan masyarakat. Banyak pihak yang menentang penggunaan AI dalam menghasilkan desain kreatif suatu karya karena dapat berdampak buruk bagi kelangsungan pekerja

kreatif. Namun demikian, masih banyak merek yang tetap mengikuti trend menggunakan AI untuk meningkatkan *engagement*. Fenomena ini memicu banyak tanggapan dan kritikan dari masyarakat hingga ramai diperbincangkan di *platform X*.

Pinkberry merupakan merek yang berfokus pada kecantikan dan perawatan diri bagi remaja perempuan di Indonesia. Dalam upaya untuk tetap relevan dengan tren tanpa melibatkan AI, Pinkberry memberikan kesempatan bagi penulis untuk menghasilkan konten sesuai tren tersebut. Oleh karena itu, penulis berkesempatan membuat ilustrasi buatan sendiri untuk *feeds* Instagram Pinkberry. Dalam memproduksi hasil tersebut, penulis menggunakan Clip Studio Paint untuk menghasilkan ilustrasi.

a. Brief

Dengan terangkatnya isu AI tersebut, *Brand Development Supervisor* melakukan diskusi bersama *Creative Design Supervisor* dalam menentukan langkah yang akan diambil. Setelah berdiskusi, ditentukan bahwa penulis akan bertanggung jawab dalam perancangan desain ilustrasi tersebut tanpa menggunakan AI. *Brief* disampaikan secara lisan dalam diskusi tersebut. Penulis diberikan kebebasan dalam mengeksplorasi konsep ilustrasi yang akan dirancang sesuai dengan *brand guideline* Pinkberry.

b. Brainstorming

Setelah mendapatkan *brief*, penulis mulai mengumpulkan beberapa gaya ilustrasi berbeda-beda untuk diasistensikan kepada *Brand Development Supervisor*. Penulis juga mengumpulkan referensi barang-barang yang akan digunakan pada desain. Proses ini berfungsi sebagai referensi utama dalam perancangan dan juga memastikan tampilan desain yang dibuat sesuai dengan *brand guideline* Pinkberry.



Gambar 3.12 Moodboard

Hasil *brainstorming* ini membantu penulis mengeksplorasi desain dan menghasilkan karya yang sesuai dengan kebutuhan. Penulis harus memastikan gaya visual ilustrasi cocok jika dipadukan dengan unggahan Pinkberry lainnya di Instagram. Oleh karena itu, kumpulan referensi ini membantu penulis menyampaikan visual yang akan tercipta nantinya kepada *Brand Development Supervisor* dan *Creative Design Supervisor*.

c. Konsep

Setelah tahap *brainstorming*, referensi yang terkumpul kemudian dipresentasikan kepada *Brand Development Supervisor*. Melalui diskusi tersebut, terdapat beberapa catatan penting untuk diperhatikan dalam perancangan konsep ilustrasi. Gaya ilustrasi tidak mengikuti gaya ilustrasi Jepang ataupun Amerika karena kurang cocok dengan Pinkberry. Oleh karena itu, gaya ilustrasi akan mengikuti gaya 3D seperti maskot dari Pinkberry.



Gambar 3.13 Konsep Perancangan Ilustrasi

Selain gaya ilustrasi, ditentukan juga pemilihan warna ilustrasi. Warna-warna yang digunakan di ilustrasi disesuaikan dengan *color pallete* EP Pinkberry. Oleh karena itu, dipilih warna-warna *pink* dari Pinkberry, pastel pink dengan sentuhan putih. Pada tahap ini juga ditentukan konsep dari barang yang terdapat dalam ilustrasi. Selain itu, ditentukan juga produk-produk Pinkberry yang akan dimasukkan.

d. Digitalisasi

Setelah konsep disetujui, penulis mulai merancang ilustrasi dengan merancang *background* sesuai referensi tren. Proses ini dilakukan dengan menggunakan laptop dan wacom pada aplikasi Clip Studio Paint. Penulis mulai mewarnai warna dasar untuk *background* dan *toy kit* sesuai dengan *color pallete* yang telah ditentukan. Penulis menambahkan *shadow* agar membuatnya lebih terkesan 3D.



Gambar 3.14 Proses Ilustrasi *Toy Kit*

Setelah warna dasar *background* selesai, penulis mulai memberikan detail pada bagian plastik mika. Penulis memperhatikan detail ilustrasi untuk menghasilkan tampilan realistis. Untuk menghasilkan kesan nyata, penulis memberikan sumber cahaya yang akan mempengaruhi warna plastik hingga bayangan yang tercipta.



Gambar 3.15 Proses Ilustrasi Plastik Mika

Selanjutnya, penulis mulai mengisi dua bagian mika tersebut dengan elemen-elemen yang telah ditentukan. Perancangan tata letak ini dilakukan dengan sketsa awal. Tahapan awal ini bertujuan untuk mengatur tata letak elemen-elemen yang meliputi maskot Pinkberry, produk-produk Pinkberry, dan aksesoris wanita.



Gambar 3.16 Proses Sketsa Objek

Setelah menghasilkan tata letak yang sesuai, penulis akan memasuki tahapan *coloring* dan *detailing* masing-masing elemen.

Penulis mewarnai maskot Pinkberry sesuai dengan warna asli nya. Pada bagian mika sebelah kanan, penulis memberikan warna senada dengan maskot dan detail-detail pada barang aksesoris. Terdapat juga produk-produk Pinkberry yang menggunakan *packshot* asli yang diberikan efek blur sehingga selaras dengan tampilan keseluruhan ilustrasi. Semua elemen kemudian diberikan bayangan sehingga menghasilkan tampilan lebih nyata.



Gambar 3.17 Proses Pewarnaan Ilustrasi

Hasil ilustrasi ini kemudian dimasukkan pada Adobe Illustrator untuk diberi tambahan teks. *Font* dari teks mengikuti *font* yang digunakan Pinkberry sehingga memberikan kesan selaras. Penulis memberikan sedikit efek gradasi dan efek *multiply* pada teks sehingga tidak terkesan monoton dan lebih menyatu dengan latar belakang. Hasil sementara ini kemudian diserahkan kepada *Supervisor* untuk didiskusikan bersama *Brand Development Supervisor*.



Gambar 3.18 Proses *Layouting* Tipografi

e. Revisi

Tampilan digital diatas kemudian diserahkan *Creative Design Supervisor* kepada *Brand Development Supervisor* untuk ditinjau. Setelah ditinjau, terdapat beberapa *feedback* yang diterima. Penulis diminta untuk memberikan alternatif gaya tipografi agar terlihat lebih mencolok.



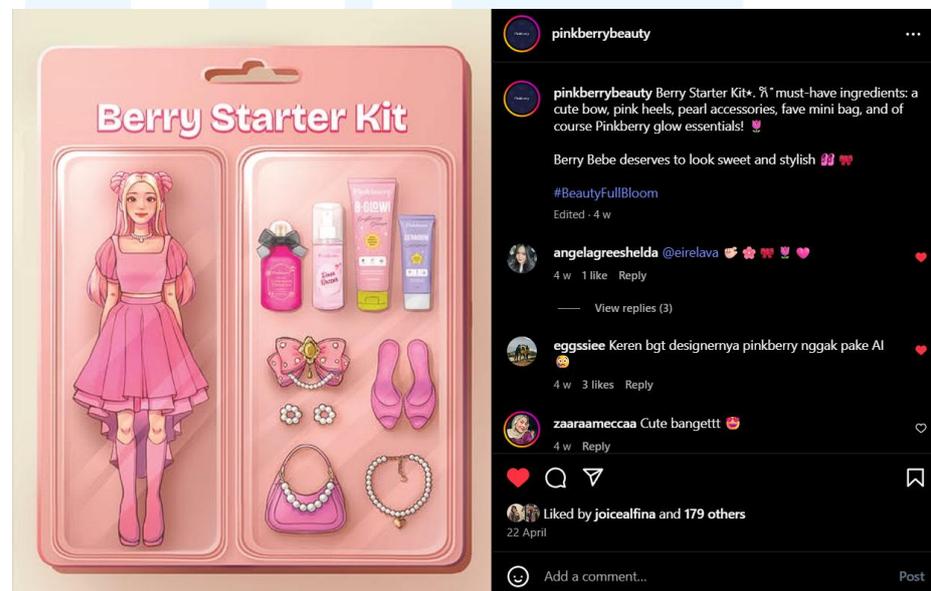
Gambar 3.19 Proses Perancangan Alternatif Tipografi

Oleh karena itu, penulis mencoba beberapa tampilan teks untuk diaplikasikan pada desain. Awalnya teks berwarna *hot pink* dengan sedikit gradasi agar terlihat lebih menyatu. Penulis kemudian memberikan alternatif tulisan berwarna putih dengan sedikit gradasi

dan tulisan putih dengan *border pink*. Pemberian *border* tersebut membuat tampilan teks lebih menonjol dibandingkan desain sebelumnya yang tidak menggunakan *border*.

f. Finalisasi

Setelah melakukan proses revisi sesuai *feedback*, penulis kembali memberikan hasil akhir untuk ditinjau. Dari ketiga alternatif yang diberikan, desain yang terpilih adalah desain dengan teks yang diberi *border pink*. Desain *final* tersebut kemudian diunggah ke Instagram Pinkberry.



Gambar 3.20 Hasil Akhir di Instagram Pinkberry

2. Perancangan *Motion graphic* First Step

Pada kesempatan kali ini, penulis diberikan kesempatan untuk merancang *motion graphic* yang akan diposting pada *story* First Step untuk memperingati hari Valentine. First Step merupakan sebuah merek produk khusus bayi dan menonjolkan gaya visual kartun yang berwarna cerah untuk menarik minat pembeli. Oleh karena itu, penulis merancang *motion graphic* ini dengan visual yang selaras dan melibatkan maskot serta produk-produk First Step. Perancangan tersebut dimulai dari memahami *brief* yang diberikan oleh Creative Design Supervisor.

a. *Brief*

Penulis diberikan *brief* melalui pesan WhatsApp pada tanggal 6 bulan Februari untuk merancang *story* keperluan hari Valentine. *Brief* diberikan oleh *Brand Development Supervisor* melalui *Creative Design Supervisor*. Pada *brief*, terdapat batasan teknis yang perlu diperhatikan, yaitu durasi maksimal 15 detik dengan *ratio* layar 9:16. Selain itu, terdapat juga ketentuan penggunaan panduan visual seperti tipografi, *color palette*, dan maskot. Setelah menerima arahan tersebut, penulis diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi konsep dan alur cerita *motion graphic* yang akan dirancang. *Output* yang diharapkan berupa video yang siap diunggah ke *story* First Step.

b. *Brainstorming*

Setelah mendapatkan penjelasan mengenai materi yang akan dirancang, penulis kemudian memasuki tahap *brainstorming*. Tahapan ini mencakup pengumpulan referensi-referensi sebagai fondasi dalam menentukan konsep *motion graphic*. Fokus utama dalam eksplorasi ini adalah menentukan alur cerita yang jelas dengan durasi 15 detik. Alur cerita ini mencakup pembukaan, pengembangan, puncak, dan penutup.



Gambar 3.21 Eksplorasi Ide

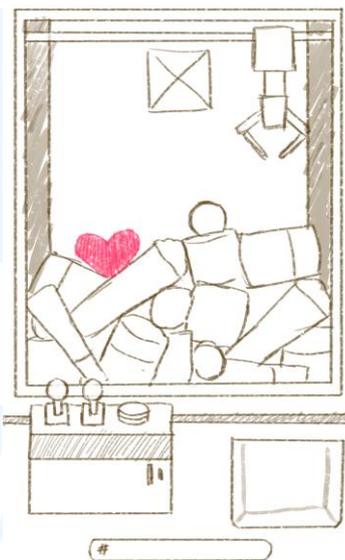
Referensi-referensi tersebut dikumpulkan dalam satu *board* yang akan digunakan sebagai inspirasi. Tahapan pengumpulan ini bertujuan untuk menghindari *plagiarism* karena setiap referensi yang

terkumpul akan dievaluasi, dimodifikasi, dan dikombinasikan untuk menghasilkan karya baru yang orsinil. Hal yang perlu penulis perhatikan adalah cara mengkombinasikan inspirasi yang terkumpul dengan pedoman visual First Step.

c. Konsep

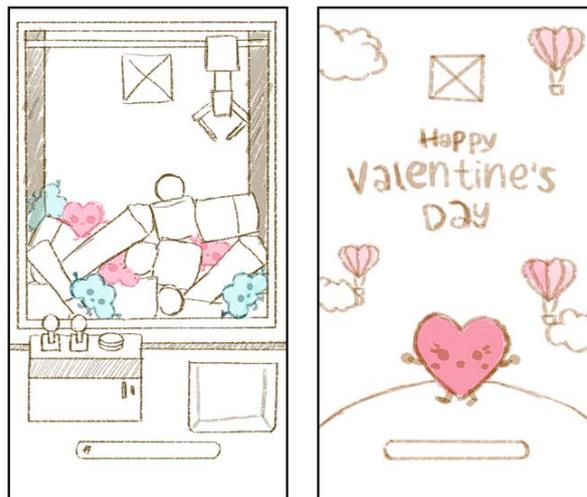
Pada tahapan ini, penulis mulai merancang konsep dari *motion graphic* yang akan dibuat berlandaskan hasil eksplorasi referensi pada tahap sebelumnya. Fokus utama yang akan dibuat pada tahap ini adalah pengembangan alur cerita. Alur cerita yang dipilih mengangkat konsep permainan capit yang berisikan produk First Step.

Awalnya, penulis mengajukan ide tersebut dengan lanjutan bahwa yang tercapit adalah satu bentuk hati yang berada di tumpukan produk First Step. Selanjutnya, terdapat adegan transisi ke tampilan ucapan *Happy Valentine's Day*. Dalam proses asistensi, *supervisor* menyetujui alur cerita tersebut, namun mengganti hati yang tercapit dengan maskot Cherry yang dimiliki First Step. Oleh karena itu, terdapat perubahan benda yang berada di dalam mesin capit adalah produk-produk dan maskot-maskot First Step.



Gambar 3.22 Sketsa Awal

Setelah alur cerita ditetapkan, penulis akan menyusun durasi dari masing-masing adegan sehingga berdurasi total 15 detik. Pada tahap ini, penulis memperhitungkan jumlah adegan, lama waktu transisi, dan durasi adegan kunci yang perlu ditonjolkan. Perkiraan ini akan dimasukkan dalam tabel sehingga memudahkan penulis dalam memetakan pembagian durasi setiap adegan.



Gambar 3.23 Sketsa Adegan Utama

Penulis kemudian membuat sketsa-sketsa kasar untuk setiap adegan penting. Sketsa ini bertujuan untuk memudahkan proses *layouting* elemen-elemen visual dalam satu tampilan. Sketsa pertama memvisualisasikan awalan video berupa permainan capit yang berisi produk serta maskot First Step didalamnya. Selanjutnya, sketsa kedua adalah tampilan *zoom in* ke maskot Cherry setelah berhasil dicapit. Sketsa ketiga menampilkan pesan yang ingin disampaikan, yaitu *Happy Valentine's Day*, bersama dengan elemen-elemen visual pendukung. Sketsa tersebut kemudian akan di proses pada tahap digitaslisasi dengan merancang setiap elemen secara terpisah.

d. Digitalisasi

Pada tahap digitalisasi, sketsa adegan utama didesain menjadi *vector* pada Adobe Illustrator. Perancangan *vector* tersebut

dibuat pada setiap *layer* terpisah untuk masing-masing elemen visual. Perancangan elemen secara terpisah tersebut nantinya akan memudahkan penulis dalam proses penggerakkan animasi.

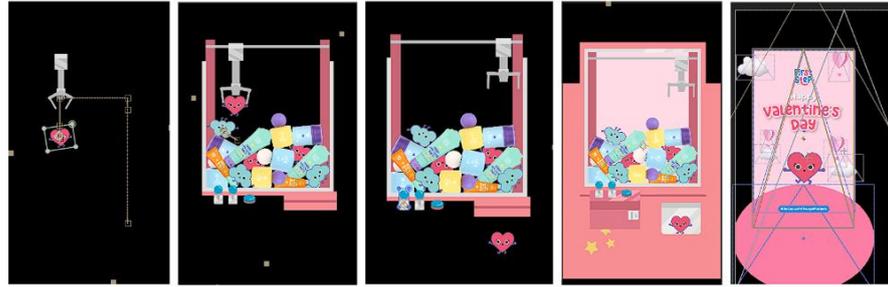


Gambar 3.24 Proses Digitalisasi

Proses penyusunan tata letak dilakukan pada Adobe Illustrator. Tahapan ini memastikan ada ruang untuk penempatan logo dan *hashtag* yang telah menjadi *template* dari *story* First Step. Selain itu, terdapat juga penyusunan teks menggunakan *outline* dan *shadow* serta *font* yang menyesuaikan *brand guideline*. Setelah proses digitalisasi adegan peratama dan terakhir selesai, *file* akan disimpan dalam bentuk Adobe Photoshop agar dapat di *import* ke Adobe After Effect dalam *format layer* terpisah.

e. Penambahan *Motion graphic*

Pada tahap sebelumnya, elemen penting desain *vector* sudah dirancang dalam *layer* yang terpisah. Proses ini penting dilakukan untuk memudahkan proses pengolahan gerakan masing-masing elemen di Adobe After Effects. *File* tersebut disimpan dalam *format* Photoshop agar dapat dimasukkan dalam Adobe After Effects. Proses impor dilakukan dengan pengaturan "*Composition – Retain Layer Sizes*", untuk mempertahankan *layer* yang telah dipisah. Selanjutnya, setiap elemen visual akan diberikan efek gerak secara terpisah.



Gambar 3.25 Proses Perancangan *Motion Graphic*

Proses memberikan efek gerak dimulai dengan membangun komposisi utama dengan menyesuaikan durasi total dari video. Selanjutnya, dibuat juga komposisi untuk masing-masing kelompok gerakan. Dengan ini, penulis sudah dapat memberikan efek gerak dengan menambahkan *keyframe* posisi, transparansi, dan rotasi. Dalam menghasilkan gerakan yang lebih halus, penulis memberikan efek *Easy Ease* agar menciptakan transisi natural. Seluruh efek gerakan diaplikasikan pada seluruh adegan dan akan diasistensikan pada *Supervisor* untuk videonya.

f. Finalisasi

Setelah mendapatkan persetujuan terkait gerakan pada video, penulis memasuki tahap finalisasi. Pada Tahap ini, penulis memperhatikan detail-detail pendukung yang membuat video lebih hidup. Penulis memberikan latar belakang musik yang serasi dengan konsep video. Musik yang terpilih memiliki suasana lembut dan menyenangkan sehingga selaras dengan nuansa tempat bermain arkade anak-anak pada umumnya.



Gambar 3.26 Hasil Akhir *Motion Graphic*

Selain latar belakang musik, penulis juga memberikan efek suara yang sinkron dengan gerakan pada video. Efek suara tersebut seperti suara capit, suara tombol, dan efek suara benda jatuh. Tahap akhir dari perancangan ini adalah *rendering video final*. Setelah proses gerak sudah selesai dan disetujui oleh *supervisor*, proyek dapat disimpan dalam *format* video. Proses ini menandai berakhirnya produksi *motion graphic* dan menghasilkan audio visual yang siap digunakan pada *story* First Step

3. Perancangan maskot Pinkberry

Sebagai bagian dari strategi *marketing*, Pinkberry berinisiatif untuk menghadirkan maskot ketiga sebagai pelengkap maskot yang telah ada sebelumnya. Kehadiran maskot ini bertujuan untuk memperkuat identitas Pinkberry dan menjalin kedekatan emosional yang lebih kuat dengan audiens melalui media sosial dan kampanye. Selain itu, perancangan maskot ini juga menjadi langkah strategis dalam peluncuran konsep tiga produk baru. Masing-masing maskot akan merepresentasikan karakteristik dari setiap produk sehingga

membangun narasi yang lebih menyentuh sisi emosional dan mudah dikenali oleh konsumen.

Pengaplikasian maskot ini pada produk baru diharapkan menjadi daya tarik dalam menjangkau target audiens yang lebih muda melalui pendekatan visual yang komunikatif dan relevan. Dalam kesempatan ini, penulis bertanggung jawab dalam mengembangkan konsep karakter dan visual dari maskot ketiga. Perancangan ini dimulai dengan memahami *brief* yang telah ditetapkan.

a. Brief

Pada tahap awal perancangan maskot, penulis menerima *brief* visual dan penjelasan deskriptif untuk pengembangan desain karakter. *Brief* tersebut mencakup arahan spesifik sebagai referensi gaya rambut, warna, model busana, sepatu, dan aksesoris. Rambut maskot berwarna coklat *brunette* dengan gaya rambut berponi dan dikepang dua yang dihiasi pita-pita. Warna pita tersebut disediakan alternatif dua opsi, biru dan putih.

Dari segi busana, maskot menggunakan model baju gaun mini dengan aksen slit dibagian samping. Gaun tersebut akan dihiasi dengan aksesoris pita dan juga ornamen gantung dibagian lengan dan bawah gaun. Selain itu, maskot akan menggunakan sepatu *boots* tinggi dengan *heels*. Warna sepatu juga diminta alternatif dua opsi warna, yaitu biru dan putih, untuk memberikan gambaran visual lebih jelas. Semua penjelasan visual pada *brief* ini disusun untuk menciptakan kesan yang selaras dengan produk baru yang akan dirancang.

b. Brainstorming

Tahapan *brainstorming* dilakukan setelah penulis mendapatkan *brief* perancangan maskot Pinkberry. Dalam prosesnya, penulis melakukan eksplorasi berbagai ide visual dengan mengumpulkan referensi desain karakter. Referensi tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk *moodboard* yang berfungsi sebagai pedoman visual dalam proses perancangan.



Gambar 3.27 Moodboard Maskot

Moodboard yang disusun mencakup berbagai elemen visual, yaitu ragam bentuk pita, referensi gaya karakter, referensi gaya rambut, dan referensi gaya busana yang diinginkan. Proses ini membantu penulis agar dapat merancang maskot dengan lebih terarah, konsisten, dan mencakup elemen *brief*. Tahapan *brainstorming* ini menjadi fondasi penting sebelum masuk ke proses sketsa yang lebih detail.

c. Sketsa Awal

Setelah proses eksplorasi referensi pada tahap *brainstorming*, penulis memasuki proses perancangan visual. Proses ini mulai menghasilkan karya visual yang tercipta dari kumpulan ide-ide pada tahap sebelumnya. Langkah pertama dimulai dari perancangan sketsa kasar sebagai tahapan eksplorasi komposisi, proporsi tubuh, dan memvisualisasikan elemen penting yang diinginkan.



Gambar 3.28 Proses Sketsa Sebelum dan Sesudah Revisi

Penulis kemudian meminta *approval* kepada Creative Design Supervisor dan Brand Development Supervisor terhadap sketsa kasar yang telah dibuat. Terdapat beberapa poin masukan yang didapatkan, seperti memperbesar ukuran pita sehingga lebih mencolok, merubah ukuran rambut, dan memperbaiki beberapa bentuk busana. Oleh karena itu, penulis melakukan beberapa revisi sketsa dengan menambahkan detail pita besar sebagai aksen utama, memperbesar ukuran rambut, mempertegas bentuk pita sepatu, dan mempertegas bentuk slit pada busana. Selain itu, terdapat juga visualisasi ornamen bunga disekeliling maskot sesuai dengan permintaan dari Brand Development Supervisor.



Gambar 3.29 *Lineart* Maskot

Setelah sketsa revisi tersebut disetujui, penulis kemudian merancang *lineart* dengan lebih detail sebagai *lineart final*. Pada tahap ini, seluruh elemen visual sudah pasti sehingga dapat diproses secara *final* dan siap masuk ke tahap pewarnaan yang lebih detail. Finalisasi *lineart* ini menggunakan warna coklat tua agar memberikan tampilan yang lebih lembut.

d. Warna Dasar

Pada tahap ini, penulis melakukan proses pemberian warna dasar untuk karakter. Warna dasar yang digunakan berpedoman dengan tema warna yang telah ditentukan sebelumnya, yaitu biru dan putih. Rambut diberikan warna coklat hangat untuk memberikan kesan natural dan ramah. Selain itu, gaun karakter berwarna biru muda sesuai dengan produk yang akan diproduksi.



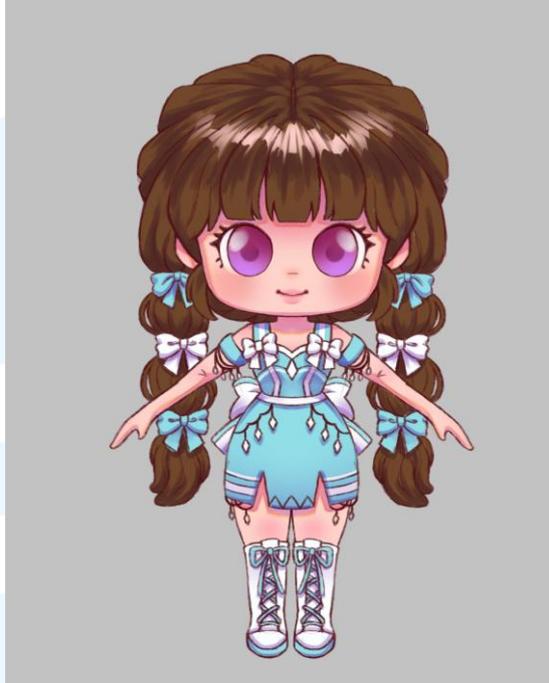
Gambar 3.30 Alternatif Warna Dasar Maskot

Terdapat 2 alternatif warna dengan mengkombinasikan warna aksen pita dan sepatu. Terdapat alternatif sepatu diberi warna dominasi biru dengan aksen putih dan alternatif kedua adalah sebaliknya. Selain itu, terdapat dua alternatif warna mata yang dapat dipilih, yaitu gradiasi biru ungu dan pink ungu. Pewarnaan ini masih pada tahap warna dasar dan akan menjadi fondasi untuk proses selanjutnya.

e. *Rendering*

Setelah tahap warna dasar selesai, penulis memasuki tahapan *rendering* dengan menambahkan detail-detail dan kedalaman pada desain karakter. Tahap ini dimulai dengan menambahkan bayangan dan pencahayaan untuk menciptakan kesan tiga dimensi. Selain itu,

ditambahkan juga tekstur-tekstur pada rambut dan busana yang memiliki material berbeda.



Gambar 3.31 Proses *Rendering*

Dalam merealisasikan tersebut, penulis menentukan arah cahaya sehingga *rendering* karakter dapat dilakukan secara konsisten. Pada tahap ini, penulis menentukan arah cahaya dari atas depan agar mempermudah penentuan bayangan. Seluruh proses ini berdampak besar dalam membawa desain karakter lebih hidup dan memperkuat visual desain karakter sehingga dapat diproduksi lebih lanjut dalam media interaktif lainnya.

f. Finalisasi

Tahap finalisasi merupakan langkah terakhir dalam proses perancangan karakter. Pada tahap ini, seluruh desain karakter dievaluasi untuk diperiksa secara menyeluruh. Proses evaluasi ini memastikan konsistensi, keseimbangan, dan harmonisasi seluruh elemen. Selain itu, terdapat proses penambahan detail-detail kecil untuk lebih menghidupkan desain karakter hingga dapat tampil maksimal.



Gambar 3.32 Hasil Akhir Maskot Pinkberry

4. Perancangan Promosi Tanggal Kembar HOSE

HOSE merupakan sebuah merek perawatan pribadi laki-laki yang terdiri dari sabun cuci muka, tabir surya, dan parfum. Perancangan visual promosi tanggal kembar HOSE dilakukan untuk strategi pemasaran digital. Perancangan ini dibuat dalam rangka menyambut momen tanggal kembar, yaitu 5 Mei 2025. Strategi ini bertujuan untuk meningkatkan *awareness* tentang produk HOSE melalui konten media sosial dan *e-commerce*.

a. *Brief*

Dalam perancangan promosi ini, penulis melalui proses *brief* dari tim *marketing* yang memberikan arahan konsep "*Twin Date 5.5*". Dalam *brief* tersebut, dijelaskan bahwa HOSE akan memiliki promo besar pada tanggal 5 Mei. Fokus utama dalam konten ini berupa potongan harga hingga 50%, *voucher* hingga 12%, dan *voucher live* sebesar 50%. Desain ini menampilkan produk unggulan HOSE,

periode, informasi promo, dan daftar *platform e-commerce*. *Brief* juga mencantumkan tampilan desain maskulin, elegan, dan memperhatikan aspek keterbacaan dalam *format story*.

b. *Brainstorming*

Setelah menerima *brief*, penulis melakukan *brainstorming* untuk eksplorasi visual yang relevan dan menarik. Dalam proses ini, beberapa desain dipertimbangkan seperti *flat design*, penggunaan elemen visual produk asli, dan efek kilap pada material. Referensi tersebut dikumpulkan untuk memberikan inspirasi dalam komposisi, tata letak, penempatan teks, dan tipografi. Selain itu, tim *marketing* juga meminta agar desain menggunakan mika seperti desain dari Pinkberry yang dibuat penulis, namun menggunakan produk sebagai objeknya.



Gambar 3.33 *Moodboard*

c. **Konsep**

Konsep visual yang terpilih adalah tema seperti kemasan mainan yang menampilkan produk-produk HOSE sebagai fokus utama. Dalam kemasan tersebut menggambarkan satu paket produk unggulan HOSE, yaitu dua jenis *face wash* dan dua jenis *eau de parfum*. Selain itu, terdapat juga tambahan informasi promo yang tertera dikemasan. Pada bagian bawah akan diberikan ruang untuk keterangan informasi

detail ketersediaan *platform*. Konsep tersebut kemudian direalisasikan dengan sketsa kasar yang menunjukkan tata letak setiap elemen.

d. Digitalisasi

Setelah konsep dan sketsa disetujui oleh *supervisor* dan tim *marketing*, penulis melanjutkan proses ke tahap selanjutnya. Pada tahap digitalisasi, sketsa tersebut akan dirancang elemen-elemen visualnya sehingga menghasilkan suatu karya *final*. Desain kemasan *blister* dibuat dengan ilustrasi yang dikerjakan pada Clip Studio Paint.



Gambar 3.34 Proses Sketsa dan Perancangan Aset

Setelah tahap ilustrasi elemen visual tersebut selesai, penulis memasuki tahap perancangan tata letak dan elemen *vector* pada Adobe Illustrator. Terdapat beberapa elemen visual yang dirancang dalam *format vector* agar lebih mudah menyesuaikan skala dan warna dengan kualitas tinggi. Pada proses ini, produk asli disusun sesuai tata letak yang telah ditentukan.



Gambar 3.35 Proses Pemberian Detail

Selanjutnya, penulis merancang kemasan mika yang menjadi tempat produk diletakkan. Oleh karena itu, dibuatlah ruang berwarna lebih gelap disekeliling produk untuk menunjukkan kesan kedalaman. Selanjutnya, disekeliling ruang tersebut diberi garis gradiasi untuk menunjukkan bahan mika mengkilap. Detail-detail tersebut diberikan untuk menghasilkan tampilan yang lebih realistis.



Gambar 3.36 Proses *Layouting* Informasi

Setelah tata letak produk sudah sesuai, penulis kemudian merancang tata letak informasi-informasi penting. Terdapat bagian judul yang memiliki ukuran tipografi lebih besar untuk memberikan emphasis. Pada bagian bawah judul kemudian disisipkan informasi lebih detail terkait promosi yang tersedia sesuai dengan *brief*. Kemudian, pada bagian bawah dicantumkan juga informasi terkait periode dan ketersediaan di *e-commerce*.

e. Revisi

Hasil digitalisasi tersebut kemudian diajukan kepada tim *marketing* untuk meminta persetujuan. Setelah dilakukan diskusi, terdapat beberapa perbaikan yang diinginkan. Tim *marketing* meminta agar bayangan dibalakang untuk dihilangkan. Selain itu, desain dibuat lebih realistis seperti menambahkan pencahayaan dibagian material plastik sehingga terlihat lebih nyata. Setelah itu, penulis dapat melanjutkan proses ke tahap finalisasi dengan merancang latar belakang dan memasukan desain tersebut dalam *template story*.



Gambar 3.37 Proses Revisi

f. Finalisasi

Pada tahap finalisasi, penulis memperbaiki desain sesuai dengan arahan dari tim *marketing*. Desain sebelumnya ditambahkan gradiasi putih layaknya plastik yang terkena pantulan cahaya. Selain itu, bayangan dibelakang desain dihilangkan untuk memberikan tampilan yang lebih bersih. Setelah semua perbaikan telah direvisi, penulis mencari latar belakang yang sesuai dan memasukkan seluruh desain dalam *format story* HOSE.



Gambar 3.38 Hasil Akhir Desain Promosi HOSE

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama kegiatan magang, tidak jarang penulis mengalami beberapa kendala. Setiap kendala yang muncul dalam pelaksanaan magang akan menjadi bagian dari pengalaman yang berharga. Melalui rintangan ini, penulis mengasah kemampuan untuk mencari solusi sehingga dapat belajar menjadi lebih baik. Berikut akan dijabarkan beberapa kendala yang dihadapi penulis selama kegiatan magang dan solusi yang diterapkan dalam mengatasinya.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan magang, penulis bertugas membantu pekerjaan visual dari 4 *brand* berbeda. Oleh karena itu, penulis menghadapi tantangan dalam menyesuaikan gaya desain sesuai dengan identitas visual yang beragam. Sebagai desainer pemula, penulis cenderung lebih ingin melakukan eksplorasi gaya desain yang unik. Namun, desain harus tetap konsisten dengan gaya visual masing-masing merek. Selain itu, kendala lainnya adalah kurangnya pengalaman dalam kerjasama dengan vendor, terutama dalam hal eksekusi percetakan produk fisik. Hal ini menyebabkan kesalahpahaman dari desain yang penulis rancang dan mempengaruhi waktu pengerjaan.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Penulis mencari cara sebagai solusi dari kendala-kendala yang telah dijabarkan sebelumnya. Untuk menyesuaikan diri dengan gaya visual, penulis mempelajari *brand guideline* masing-masing *brand*. Selain itu, penulis sering mengamati konten-konten sebelumnya yang telah dipublikasikan untuk menciptakan keselarasan sesama desain. Dalam mengatasi kendala kedua, penulis belajar dari pengalaman bahwa dalam perancangan desain yang akan diberikan ke vendor harus mencantumkan keterangan detail selengkap-lengkapnyanya. Selain itu, penulis aktif melakukan komunikasi berupa diskusi atau dokumentasi visual tambahan agar tidak terjadi miskomunikasi pada revisi selanjutnya.