

## BAB III

### PELAKSANAAN MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Pada praktik kerja magang di Arkline, penulis berperan sebagai *creative designer intern*. Dalam alur pekerjaannya, penulis banyak bekerja sama secara langsung dengan ACS sebagai *creative director*, RD sebagai *content strategist*, SG sebagai *senior merchandiser*, dan FA sebagai *material sourcing & development*. Penulis bertanggung jawab untuk mengeksekusi kebutuhan desain berdasarkan *brief* dari *creative director*, serta penulis juga turut membantu *content strategist* untuk mendesain keperluan media sosial Arkline.

##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Selama berperan sebagai *creative designer* di Arkline, penulis bertanggung jawab atas semua kebutuhan desain visual yang dibutuhkan perusahaan. Penulis terlibat dalam banyak proyek yang membutuhkan desain visual, seperti mendesain artikel, mendesain *box packaging*, mendesain *hang tag*, mendesain *website*, hingga beberapa kali penulis juga mendesain untuk keperluan media sosial Arkline.

Selama bekerja, penulis banyak berperan untuk memperbaharui dan memperbaiki desain kolateral yang dimiliki Arkline, seperti *box packaging*, *polybag*, *hang tag*, dan beberapa *item* lainnya. Dalam melakukan tugasnya, penulis bertanggung jawab juga dalam melakukan riset sebelum mendesain, menentukan *copywriting*, membuat *mockup*, serta menentukan jenis bahan maupun material dari media cetak yang akan digunakan.

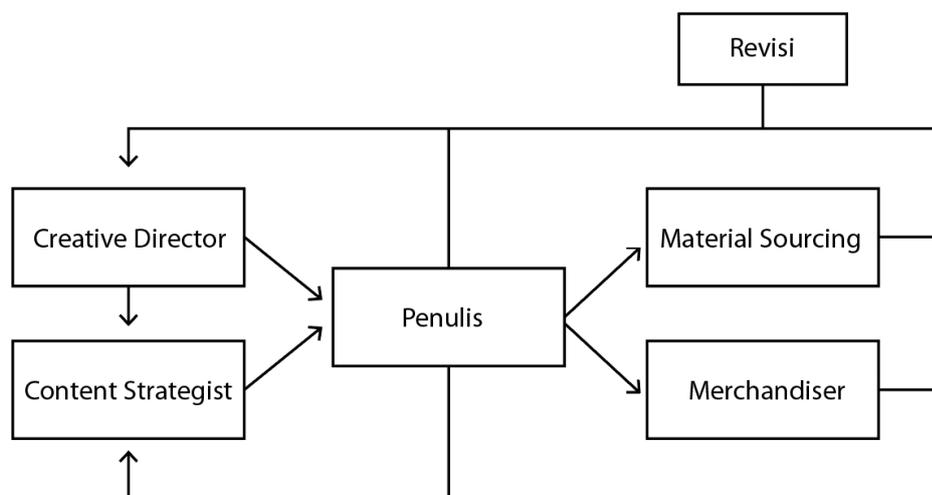
Dalam menjalankan tanggung jawab yang telah disebutkan sebelumnya, penulis banyak bekerja sama dengan ACS sebagai *creative director* dalam menentukan konsep serta diskusi mengenai kebutuhan desain yang akan dibuat. Penulis juga kerap bekerja sama dengan FA dalam tahap *sourcing* material atau bahan yang akan digunakan untuk *item-item* tertentu. Pada bagian desain garmen, penulis bekerja sama dengan SG untuk membuat

*tech pack* dan *monitoring sample* desain yang telah dicetak pada garmen. Di samping itu, penulis juga turut membantu RD untuk mendesain konten media sosial Arkline.

### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Alur koordinasi di Arkline dimulai dengan kebutuhan desain atau *brief* yang diberikan oleh ACS selaku *creative director* dan *owner*. Setelah mendapatkan *brief* dan berdiskusi, penulis akan mengeksekusi desain sesuai arahan dari ACS. Setelah mendesain, penulis akan memberikan *preview* desain kepada ACS, jika belum sesuai akan dilakukan revisi, jika sudah sesuai, penulis akan membuat *mockup* dari desain yang telah dibuat.

Setelah membuat *mockup*, penulis dengan ACS akan berdiskusi mengenai bahan atau material yang akan digunakan dalam *item* tersebut. Penulis biasanya memberikan beberapa opsi *sample* bahan yang dinilai paling sesuai dengan kebutuhan. Apabila bahan dan material yang akan digunakan sudah disepakati, penulis kemudian berkoordinasi dengan FA untuk *sourcing supplier* untuk mencetak *item* tersebut. FA akan mengajukan permintaan *sample* dan *costing* atas *item* yang akan dicetak. Jika *supplier* telah mengirimkan *sample* hasil cetak, penulis bertanggung jawab untuk *me-review sample* dari segi kesesuaian desain, detail, dan material yang digunakan.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi Kerja

Berbeda dengan kebutuhan desain pada artikel Arkline, dalam hal ini penulis bekerja sama dengan ACS dan SG sebagai *merchandiser* untuk menentukan jenis *print* yang dinilai sesuai dan cocok untuk sebuah artikel. Penulis juga akan membantu SG untuk *me-review sample* cetak pada garmen. Jika ditemukan ketidaksesuaian antara hasil cetak dengan desain dari penulis, maka penulis berhak memberikan komentar untuk nantinya direvisi oleh *supplier*. Alur ini akan terus berlanjut hingga hasil cetak pada garmen sesuai dengan desain yang dibuat dan telah mencapai kualitas yang diinginkan sebelum nantinya sebuah artikel akan diproduksi secara massal.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Penulis menjalankan praktik 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 melakukan kerja magang di Arkline sesuai dengan *daily task* yang telah diisi di situs Merdeka UMN.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	8 - 10 Januari 2025	<i>Graphic T-Shirt Collection</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Riset mengenai desain <i>graphic t-shirt</i></li> <li>– Membuat <i>moodboard</i> referensi desain <i>t-shirt</i></li> <li>– Eksplorasi desain <i>t-shirt</i></li> </ul>
2	13 - 17 Januari 2025	<i>Graphic T-Shirt Collection</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mendesain artikel <i>graphic t-shirt</i></li> <li>– Membuat <i>mockup</i> artikel <i>graphic t-shirt</i></li> </ul>
3	20 - 24 Januari 2025	<i>Graphic T-Shirt Collection</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mendesain artikel <i>graphic t-shirt</i></li> <li>– Membuat <i>mockup</i> artikel <i>graphic t-shirt</i></li> </ul>
4	27 - 31 Januari 2025	<i>Graphic T-Shirt Collection</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Revisi artikel <i>graphic t-shirt</i></li> <li>– Membuat <i>mockup</i> artikel <i>graphic t-shirt</i></li> </ul>

5	3 - 7 Februari 2025	<i>Graphic T-Shirt Collection</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Membuat <i>tech pack</i> untuk artikel <i>graphic t-shirt</i></li> </ul>
6	10 - 14 Februari 2025	<i>Graphic T-Shirt Collection</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Membuat <i>tech pack</i> artikel <i>graphic t-shirt</i></li> <li>– Membuat <i>tech pack</i> artikel Polo Shirt</li> </ul>
7	17 - 21 Februari 2025	<i>Graphic T-Shirt Collection</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Membuat <i>tech pack</i> artikel <i>graphic t-shirt</i></li> <li>– Membuat <i>tech pack</i> artikel Polo Shirt</li> </ul>
8	24 - 28 Februari 2025	<i>Shopping Bag Arkline</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <i>Brainstorming</i> untuk desain <i>shopping bag</i> Arkline</li> <li>– Membuat <i>moodboard</i> referensi <i>shopping bag</i></li> <li>– Membuat desain <i>shopping bag</i> Arkline</li> <li>– Revisi desain <i>shopping bag</i> Arkline</li> <li>– Membuat <i>mockup dummy</i> <i>shopping bag</i> Arkline</li> </ul>
9	3 - 7 Maret 2025	<i>Graphic Hoodie Collection</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <i>Brainstorming</i> untuk desain <i>graphic hoodie</i></li> <li>– Membuat <i>moodboard</i> untuk desain <i>graphic hoodie</i></li> <li>– Membuat desain artikel <i>graphic hoodie</i></li> </ul>
10	10 - 14 Maret 2025	<i>Graphic Hoodie Collection</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Membuat desain artikel <i>graphic hoodie</i></li> <li>– Membuat <i>mockup</i> desain artikel <i>graphic hoodie</i></li> </ul>
11	17 - 21 Maret 2025	<i>Redesign Website Arkline</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mencari referensi untuk <i>redesign website</i> Arkline</li> <li>– Eksplorasi desain <i>website</i> Arkline</li> <li>– Mendesain <i>website</i> Arkline</li> </ul>
12	24 - 28 Maret 2025	<i>Redesign Website Arkline</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mendesain <i>website</i> Arkline</li> <li>– Membuat desain <i>lookbook</i> untuk <i>website</i> Arkline</li> </ul>
13	7 - 11 April 2025	<i>Arkline Collateral</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mendesain <i>tissue paper</i> Arkline</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mendesain <i>Satisfaction Card</i> Arkline</li> <li>– Mendesain <i>Thank you card</i> Arkline</li> <li>– Mendesain <i>envelope</i> untuk <i>thank you card</i> Arkline</li> </ul>
14	14 - 17 April 2025	<i>Polybag</i> Arkline	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mendesain <i>polybag</i> untuk <i>sweatshirt</i> Arkline</li> <li>– Mendesain <i>polybag</i> untuk <i>hoodie</i> Arkline</li> <li>– Mendesain <i>polybag</i> untuk <i>t-shirt</i> Arkline</li> </ul>
		<i>Hang Tag</i> Arkline	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mendesain <i>hang tag</i> untuk artikel <i>Boxy Pocket Tee</i></li> </ul>
15	21 - 25 April 2025	<i>Hang Tag</i> Arkline	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mendesain <i>hang tag</i> untuk artikel <i>Boxy Pocket Tee</i></li> <li>– Revisi <i>hang tag</i> untuk artikel <i>Boxy Pocket Tee</i></li> <li>– Mendesain <i>hang tag</i> untuk artikel <i>Boxy Hoodie</i></li> <li>– Mendesain <i>hang tag</i> untuk artikel <i>graphic t-shirt</i></li> </ul>
16	28 April - 2 Mei 2025	<i>Hang Tag</i> Arkline	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mendesain <i>hang tag</i> untuk artikel <i>Basic series</i></li> <li>– Membuat <i>mockup hang tag</i> untuk artikel <i>basic series</i></li> </ul>
		<i>Company Collateral</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mendesain <i>company collateral - Business Card</i></li> </ul>
17	5 - 9 Mei 2025	<i>Hang Tag</i> Arkline	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mendesain <i>hang tag</i> untuk artikel Arkline Woman - Shirt</li> <li>– Mendesain <i>hang tag</i> untuk artikel Arkline Woman - Pants</li> </ul>
		<i>Company Collateral</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mendesain <i>company collateral - Business Card</i></li> <li>– Mendesain <i>company collateral - ID Card</i></li> <li>– Mendesain <i>company collateral - Lanyard Card</i></li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mendesain <i>company collateral - Mug Card</i></li> <li>– Mendesain <i>company collateral - Letterhead Card</i></li> <li>– Mendesain <i>company collateral - Envelope Card</i></li> </ul>
18	13 - 16 Mei 2025	<i>Gift Card Arkline</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mendesain <i>gift card Arkline</i></li> <li>– Mendesain <i>envelope</i> untuk <i>gift card</i></li> </ul>
		<i>Arkline Collateral</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Revisi desain <i>satisfaction card Arkline</i></li> <li>– Membuat <i>mockup satisfaction card</i></li> </ul>
19	19 - 23 Mei 2025	<i>Arkline Collateral</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Revisi desain <i>satisfaction card Arkline</i></li> <li>– Mendesain amplop untuk <i>satisfaction card</i></li> <li>– Membuat <i>mockup</i> amplop dan <i>satisfaction card Arkline</i></li> <li>– Revisi desain <i>thank you card Arkline</i></li> </ul>
		<i>Redesign Website Arkline</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <i>Redesign (update) interface dan banner website Arkline</i></li> </ul>
20	26 - 30 Mei 2025	<i>Arkline Collateral</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Revisi desain <i>tissue paper Arkline</i></li> <li>– Mendesain <i>sticker label</i> untuk artikel <i>polo Gentle</i></li> <li>– Revisi desain amplop <i>Satisfaction Card Arkline</i></li> <li>– Membuat <i>mockup</i> amplop <i>Satisfaction Card</i></li> <li>– Membuat <i>mockup thank you card Arkline</i></li> </ul>

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Dalam mengerjakan proyek magang, penulis mengikuti alur dan proses kerja yang ada di Arkline, berikut adalah penjelasan proses pengerjaan beberapa proyek selama periode magang.

#### 3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang *Merchandise Design*

Dalam pelaksanaan praktik kerja magang di Arkline, penulis mendapatkan tugas utama berupa proyek *merchandise design*. Proyek *merchandise design* yang dimaksud adalah mendesain artikel-artikel baru Arkline yang akan dikategorikan ke dalam *Graphic Collection*. Dalam proyek ini, penulis ditargetkan untuk dapat membuat sekitar 30 artikel *graphic t-shirt* yang nantinya akan diproduksi dan dirilis secara berkala. Berikut adalah penjabaran rangkaian prosesnya.

##### 1. Tahap diskusi dan *briefing*

Pada masa awal magang, ACS selaku *creative director* memberikan *brief* kepada penulis. ACS bervisi untuk menaikkan kualitas Arkline baik dari sisi material maupun desain artikel. Untuk meraih visi tersebut, fokus utama ACS adalah menambah koleksi baru berupa artikel yang sedang dan akan banyak diminati oleh pelanggan, yakni artikel produk *graphic t-shirt*.

Dalam *briefing* tersebut ACS menjelaskan bagaimana standar kualitas baju yang baik, bagaimana kualitas desain yang baik, serta bagaimana sebuah artikel bisa mencerminkan karakter dari sebuah *brand*. Menurut ACS, sebuah baju yang baik dapat diukur dari kualitas bahan yang digunakan, kualitas *print*, serta kualitas *branding*-nya. Kualitas bahan yang digunakan dapat diukur dari gramasi atau berat bahan yang digunakan, serta kelembutan *handfeel* sebuah bahan tersebut. Begitu pun dengan kualitas *print*, semakin jelas dan halus *print* pada sebuah baju, maka semakin bagus pula kualitasnya. Sedangkan pada sisi *branding*, hal ini dapat dinilai dari kualitas *packaging*, *gimmick*, hingga *hang tag* yang digunakan dalam sebuah baju atau produk.

ACS juga memberikan arahan tentang bagaimana *style* baju serta desain yang ingin dibuat. ACS memberikan beberapa referensi dari *brand-brand* internasional seperti Represent, Only The Blind, dan About: Blank yang dapat dijadikan inspirasi bagi penulis dalam mendesain artikel-artikel *graphic t-shirt*. Tidak hanya itu, ACS juga menjelaskan alur kerja di Arkline dari proses mendesain hingga menjadi pakaian yang siap jual.

ACS menjelaskan bahwa yang membuat Arkline lebih unggul dari *brand* lokal lainnya adalah, Arkline melakukan *development* produknya mulai dari material kain hingga *print*-nya. Arkline memesan kain ke pabrik dengan *custom* secara gramasi dan *handfeel*. Hal ini dapat memakan waktu berbulan-bulan hingga kain yang di-*develop* dapat memenuhi ekspektasi kualitas yang diinginkan. Begitu juga terjadi dengan *printing*, Arkline akan membandingkan beberapa *supplier print* dan melakukan *trial and error* untuk mendapatkan kualitas *print* terbaik.

Dalam diskusi tersebut juga, ACS sebagai *creative director* tidak membatasi penulis dalam sisi kreatif. Penulis hanya diminta agar desain-desain yang akan dibuat tidak mengandung atau menimbulkan kesan, pesan, serta konotasi yang negatif.

## 2. Mengumpulkan referensi

Setelah mendapatkan *brief*, penulis diberikan kebebasan untuk berkreasi dalam desain artikel-artikel yang akan dibuat. Penulis terlebih dahulu mengumpulkan berbagai macam referensi desain *t-shirt* dari *brand-brand* internasional. Sumber referensi penulis bisa berasal dari Instagram, *website* sebuah *brand*, maupun Pinterest. Pada tahap ini penulis membuat *image board* sebagai referensi *mood* maupun *style* dari desain-desain yang akan dibuat.



Gambar 3.2 Referensi Desain T-shirt

### 3. Proses eksplorasi desain

Berdasarkan referensi yang telah didapatkan, penulis memulai proses eksplorasi desain menggunakan Adobe Illustrator. Dalam proses ini penulis melakukan eksplorasi desain dengan menggabungkan beberapa referensi untuk dijadikan sebuah desain. Pada umumnya, penulis mendesain elemen-elemen visual seperti grafik atau ilustrasi terlebih dahulu, baru kemudian dilengkapi dengan elemen tipografi. Dalam satu desain, penulis dapat membuat beberapa variasi turunan dari desain utama. Fungsinya adalah untuk ditempatkan pada sisi bagian depan ataupun belakang sebuah baju. Berikut merupakan contoh proses desain dari salah satu artikel yang telah dibuat oleh penulis.



Gambar 3.3 Proses Desain

### 4. Proses digital imaging & mockup

Berdasarkan desain yang telah dibuat, proses selanjutnya yang dilakukan penulis adalah membuat *mockup* dengan *digital imaging*. Proses ini dilakukan untuk menemukan komposisi yang paling sesuai dan dirasa

paling cocok sebelum nantinya artikel dicetak. Dalam proses ini juga penulis dapat menentukan warna yang cocok untuk desain yang telah dibuat.



Gambar 3.4 Alternatif Komposisi Desain

#### 5. Tahap revisi

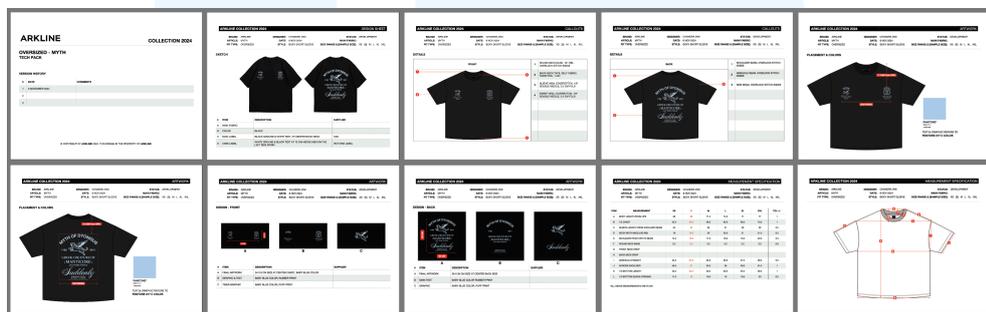
Setelah membuat *mockup*, penulis melakukan asistensi atau memberi *preview* desain kepada *creative director*. Penulis berdiskusi dengan *creative director* mengenai komposisi desain yang dirasa paling cocok untuk diproduksi. Diskusi yang dilakukan biasanya membahas tentang konten, *copywriting*, *layout*, hingga warna desain yang digunakan. Jika dirasa kurang sesuai, *creative director* akan memberikan revisi kepada penulis. Berikut adalah contoh alternatif komposisi desain yang telah direvisi.



Gambar 3.5 Desain Artikel Setelah Revisi

## 6. Tahap pembuatan *tech pack*

Desain yang telah direvisi baik secara visual maupun komposisinya, penulis akan membuat *tech pack* dari artikel yang telah didesain. *Tech pack* merupakan sebuah dokumen yang berisi detail konstruksi sebuah artikel garmen. *Tech pack* berfungsi untuk memberikan informasi kepada pabrik garmen berupa spesifikasi material artikel, spesifikasi ukuran, spesifikasi jenis cetak, hingga detail teknis agar hasil produksi garmen dengan desain yang dibuat dapat sesuai dan akurat.



Gambar 3.6 *Tech Pack* Artikel *Graphic T-shirt*

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 7. Tahap pembuatan *file FA*

Setelah *tech pack* selesai dibuat, *tech pack* akan direview oleh *merchandiser*. Selanjutnya, penulis bertugas untuk mempersiapkan *file Final Artwork* yang nantinya akan diberikan kepada *supplier* untuk dibuatkan *sample*-nya. *Final Artwork* yang dimaksud terdiri atas dua konten, yakni desain final yang telah dibuat dan spesifikasi *grading* yang merupakan detail ukuran desain pada setiap *size* baju atau garmen.



Gambar 3.7 *File Final Artwork*

## 8. Tahap *monitoring sample*

*File Final Artwork* dan *tech pack* yang telah selesai dibuat kemudian dikirim ke *supplier* untuk dibuatkan *sample*nya. *Sample* produksi artikel yang diterima akan direview oleh *merchandiser*. Dalam hal ini penulis juga dilibatkan untuk melakukan *review* kualitas dan kesesuaian hasil cetak dengan desain. Tahap *monitoring* ini akan terus berlanjut hingga kualitas hasil cetak pada garmen sudah sesuai dan akurat dengan desain yang dibuat, hingga akhirnya dapat diproduksi secara massal.

Pada proyek ini, penulis mendesain sekitar 30 artikel dalam *graphic t-shirt collection*. Dalam mendesain artikel-artikel tersebut, penulis selalu melalui kurang lebih delapan tahapan proses seperti yang dijelaskan di

atas. Dengan tahapan-tahapan tersebut, penulis dapat berkontribusi langsung dari awal konsepsi desain hingga *monitoring* proses produksinya. Berikut merupakan hasil beberapa desain dalam *graphic collection* yang telah dibuat.



Gambar 3.8 Preview Hasil Desain Artikel *Graphic T-shirt*

### 3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selama melakukan kerja magang di Arkline, penulis juga bertanggung jawab atas beberapa proyek lainnya yang meliputi desain *merchandise*, desain kolateral, hingga *website design*. Proyek-proyek yang dikerjakan oleh penulis selama kerja magang di Arkline dikerjakan menggunakan beberapa *software* seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Plugo. Berikut adalah penjabaran beberapa proyek tambahan yang dikerjakan oleh penulis.

#### 3.3.2.1 Proyek *Graphic Hoodie Collection*

Proyek *graphic hoodie collection* yang dikerjakan oleh penulis melalui tahapan proses yang sama dengan proyek *graphic t-*

*shirt collection*. Pada proyek ini, penulis diberi tanggung jawab untuk mendesain sekitar 30 artikel yang akan menjadi *collection* baru dari Arkline. Berikut merupakan penjabaran tahapan prosesnya.

### 1. Tahap diskusi dan *briefing*

Pada 7 Maret 2025, ACS selaku *creative director* memberikan *brief* kepada penulis untuk mendesain koleksi artikel terbaru berupa *graphic hoodie collection*. Konsepnya kurang lebih sama dengan proyek *graphic t-shirt*. ACS ingin membuat desain-desain baru yang *trendy* dengan inspirasi dari *brand-brand* internasional seperti Represent, About: Blank, Only The Blind, dan Rhude. ACS lebih menginginkan desain-desain yang dibuat menggunakan elemen tipografi dibandingkan dengan menggunakan ilustrasi. Pada proyek ini, secara keseluruhan penulis akan mendesain sekitar 30 artikel baru.

### 2. Mengumpulkan referensi

Setelah menerima *brief*, penulis memiliki keleluasaan untuk berkreasi dalam merancang artikel-artikel yang akan dikembangkan. Langkah awal yang dilakukan adalah mengumpulkan berbagai referensi desain *hoodie* dari sejumlah brand internasional. Referensi tersebut diperoleh melalui berbagai *platform* seperti Instagram, situs resmi *brand*, dan Pinterest. Pada tahap ini, penulis menyusun *image board* untuk menentukan *style* yang akan digunakan dalam desain.



Gambar 3.9 Referensi Desain *Graphic Hoodie*

### 3. Proses eksplorasi desain

Setelah mengumpulkan referensi, penulis mulai mengeksplorasi ide desain menggunakan Adobe Illustrator. Pada tahap ini, penulis mengombinasikan berbagai referensi untuk menciptakan satu kesatuan desain. Biasanya, proses dimulai dengan merancang elemen visual seperti ilustrasi atau grafik, kemudian dilanjutkan dengan penambahan elemen tipografi. Dari satu desain utama, penulis sering membuat beberapa variasi turunan yang dapat diaplikasikan pada bagian depan maupun belakang pakaian. Berikut adalah salah satu contoh proses desain dari artikel yang telah dibuat penulis.



Gambar 3.10 Proses Desain *Graphic Hoodie*

### 4. Proses *digital imaging & mockup*

Setelah desain selesai dibuat, langkah berikutnya yang dilakukan oleh penulis adalah menyusun *mockup* menggunakan teknik *digital imaging*. Tahap ini bertujuan untuk menemukan komposisi yang paling tepat dan dirasa paling sesuai sebelum desain dicetak menjadi produk akhir. Melalui proses ini, penulis juga dapat memilih kombinasi warna yang paling cocok untuk mendukung tampilan desain tersebut.



Gambar 3.11 Alternatif Komposisi Desain *Graphic Hoodie*

### 5. Tahap revisi

Setelah *mockup* selesai dibuat, penulis melakukan asistensi dengan memberikan *preview* desain kepada *creative director*. Dalam

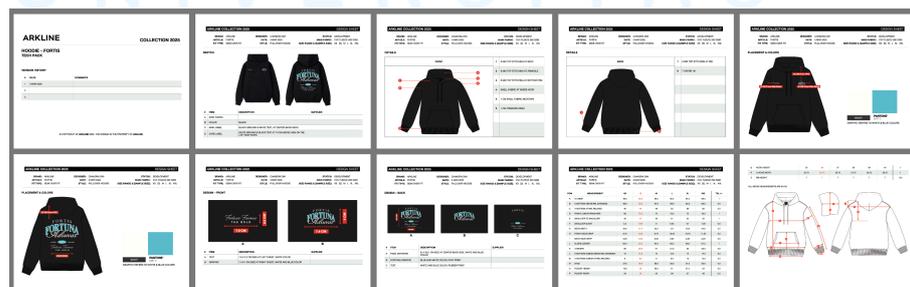
sesi ini, penulis berdiskusi untuk menentukan komposisi desain yang paling layak untuk diproduksi. Pembahasan biasanya mencakup aspek konten, *copywriting*, tata letak (*layout*), hingga pemilihan warna. Jika terdapat bagian yang dianggap kurang sesuai, *creative director* akan memberikan masukan untuk direvisi oleh penulis. Berikut merupakan contoh alternatif komposisi desain hasil revisi.



Gambar 3.12 Desain dan Komposisi Setelah Revisi

#### 6. Tahap pembuatan *tech pack*

Setelah desain direvisi baik dari segi visual maupun komposisinya, penulis melanjutkan dengan menyusun *tech pack* untuk artikel yang telah dirancang. *Tech pack* merupakan dokumen yang memuat informasi lengkap mengenai konstruksi suatu produk garmen. Dokumen ini berfungsi sebagai panduan bagi pihak pabrik, mencakup detail spesifikasi material, ukuran, jenis teknik cetak, serta informasi teknis lainnya, guna memastikan hasil produksi sesuai dengan desain yang telah dibuat secara akurat.



Gambar 3.13 *Tech Pack Graphic Hoodie*

## 7. Tahap pembuatan *file* FA

Setelah *tech pack* selesai disusun, dokumen tersebut akan ditinjau terlebih dahulu oleh *merchandiser*. Selanjutnya, penulis bertanggung jawab untuk menyiapkan file *Final Artwork* yang akan dikirimkan kepada *supplier* sebagai acuan pembuatan *sample*. File *Final Artwork* ini mencakup dua bagian utama, yaitu desain akhir yang telah disetujui serta spesifikasi *grading*, yakni rincian ukuran desain untuk tiap ukuran pakaian atau garmen.



Gambar 3.14 *Final Artwork* Desain *Graphic Hoodie*

## 8. Tahap *monitoring sample*

Setelah *Final Artwork* dan *tech pack* selesai disiapkan, keduanya dikirimkan kepada *supplier* untuk proses pembuatan *sample*. *Sample* artikel yang dihasilkan kemudian akan diperiksa oleh *merchandiser*. Penulis juga turut terlibat dalam proses peninjauan untuk mengevaluasi kualitas dan kesesuaian hasil cetak dengan desain yang telah dirancang. Tahap pemantauan ini terus dilakukan hingga kualitas

cetakan pada garmen benar-benar sesuai dengan desain, sehingga produk siap untuk diproduksi dan dijual.

Pada proyek ini, penulis mendesain sekitar 30 artikel dalam *graphic hoodie collection*. Dalam mendesain artikel-artikel tersebut, penulis selalu melalui kurang lebih delapan tahapan proses seperti yang dijelaskan di atas. Dengan tahapan-tahapan tersebut, penulis dapat berkontribusi langsung dari awal konsepsi desain hingga *monitoring* proses produksinya. Berikut merupakan hasil beberapa desain dalam *graphic hoodie collection* yang telah dibuat.



Gambar 3.15 Hasil Desain *Graphic Hoodie Collection*

### 3.3.2.2 Proyek *Redesign Website Arkline*

Proyek *redesign website* Arkline bertujuan untuk memberikan pembaharuan serta penyesuaian konten dengan artikel terbaru Arkline. Website Arkline akan didesain dengan lebih profesional untuk dapat menjangkau pelanggan-pelanggan baru dengan segmentasi yang lebih luas. Pada proyek ini, penulis bertanggung jawab untuk mendesain ulang *website* Arkline agar terlihat lebih profesional.

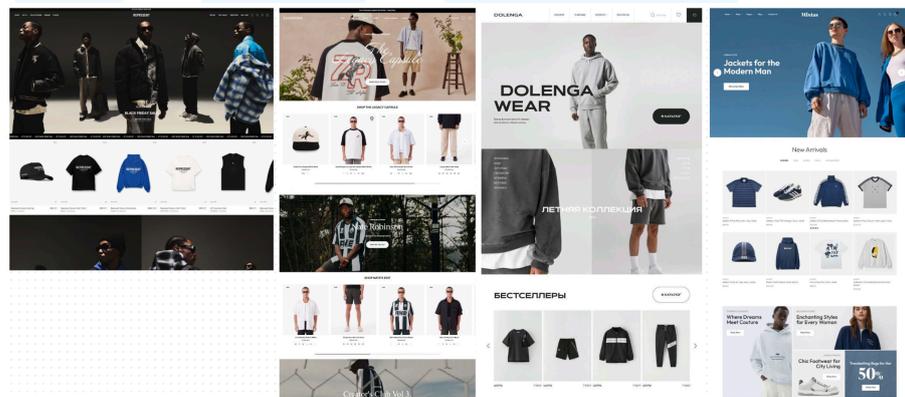
#### 1. Tahap diskusi dan *briefing*

Pada 19 Mei 2025, ACS selaku *creative director* memberikan *brief* kepada penulis untuk melakukan *redesign* terhadap *website* Arkline. ACS menginginkan *website* yang lebih profesional namun tetap mudah untuk diakses oleh para pelanggan. ACS menginginkan *website* seperti *brand-brand fashion* internasional

seperti Represent dan Zara. Pada proyek ini, *website* Arkline menggunakan *software* Plugo, yakni *software* untuk membuat *website online shop* dengan fitur kustomisasi yang terbatas.

## 2. Mengumpulkan referensi

Sebelum memulai proses *redesign*, penulis mengumpulkan referensi desain *website* yang menjadi inspirasi bagi Arkline. Referensi dikumpulkan dari *website-website brand* internasional hingga Pinterest. Berikut adalah referensi yang digunakan penulis dalam proses *redesign website* Arkline.

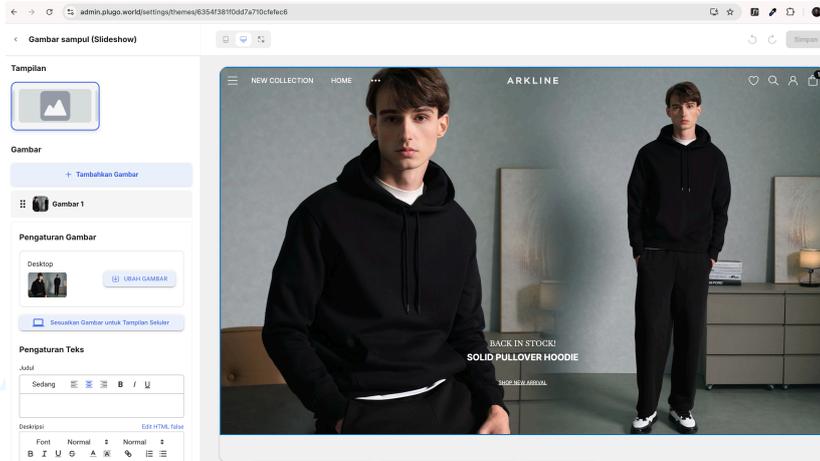


Gambar 3.16 Referensi Desain *Website*

## 3. Tahap desain

Setelah mengumpulkan referensi, penulis memulai proses mendesain *website* dengan menggunakan Plugo. Plugo sendiri sudah menyediakan berbagai *template* desain untuk dapat dikustomisasi, namun pada proyek ini penulis ditugaskan untuk membuat desain baru di luar *template* yang disediakan. Meski sudah menyediakan berbagai *template*, fitur kustomisasi Plugo masih sangat minim jika dibandingkan dengan Wordpress maupun Shopify.

Minimnya fitur yang dimiliki Plugo, penulis menemui kendala yakni tidak bisa terlalu eksploratif dalam mendesain, penulis harus memaksimalkan fitur-fitur yang ada. Dalam membuat *homepage banner*, penulis tidak bisa mengatur tata letak *button*. Maka dari itu, solusinya adalah menggunakan *hyperlink* dari teks.



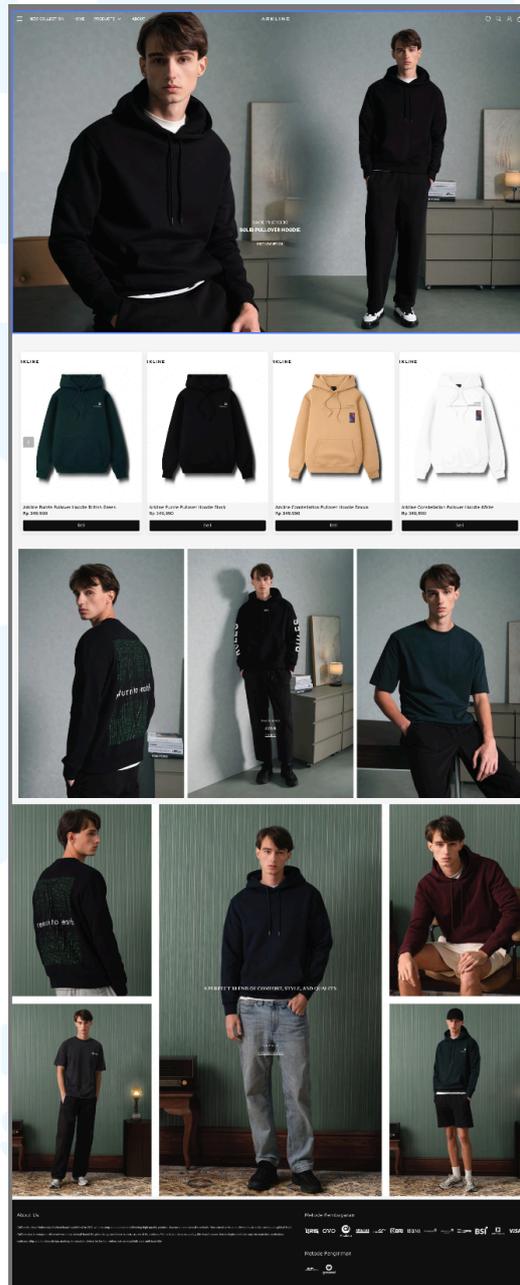
Gambar 3.17 Tampilan Halaman Plugo

Hal yang sama juga ditemui ketika penulis ingin mengkustomisasi *layout* foto dalam halaman *website*. Plugo tidak menyediakan fitur yang dapat digunakan penggunanya untuk menciptakan *layout* foto secara kustom atau manual. Dengan hal ini, penulis mencari solusi yakni membuat *layout* secara manual menggunakan Adobe Photoshop, kemudian *layout* akan disimpan dalam format foto dan akhirnya dimasukkan ke dalam *website*. Metode tersebut terus penulis gunakan jika membutuhkan *layout* kustomisasi yang tidak tersedia pada Plugo.



Gambar 3.18 *Layout* Foto Secara Manual

Pada proyek ini, penulis secara berkala akan melakukan pembaharuan pada *banner website* Arkline sekitar 2-3 minggu sekali. Hal ini dilakukan untuk memberi *highlight* pada produk-produk yang baru rilis atau baru saja *restock*. Selain itu, desain *website* yang selalu diperbaharui berkala juga akan mencerminkan bahwa Arkline adalah *brand* yang aktif. Berikut merupakan hasil *redesign website* Arkline yang telah dibuat.



Gambar 3.19 Hasil *Redesign Website* Arkline

### 3.3.2.3 Proyek *Hang Tag* Arkline

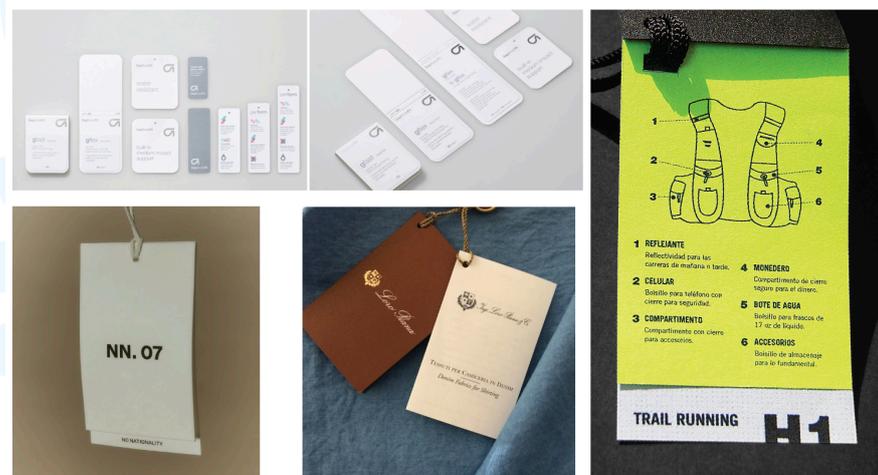
Proyek *hang tag* Arkline bertujuan untuk memberikan nilai tambah pada artikel atau produk yang dijual. Pada proyek ini penulis bertanggung jawab untuk membuat *hang tag* artikel Boxy Pocket Tee. Nantinya, *hang tag* ini akan ditambahkan dalam paket penjualan artikel atau produk Arkline.

#### 1. Penerimaan *Brief*

ACS selaku *creative director* memberikan *brief* kepada penulis untuk membuat *hang tag* artikel Boxy Pocket Tee. ACS ingin menonjolkan fitur-fitur serta kualitas bahan dalam produk tersebut. ACS berpendapat bahwa *hang tag* yang cukup tebal atau terdiri atas beberapa halaman dapat meningkatkan nilai jual sebuah produk. Secara desain, penulis diminta untuk mendesain *hang tag* sesuai dengan identitas Arkline yang simpel, minimalis, dan elegan.

#### 2. Mengumpulkan referensi

Sebelum mulai mendesain, penulis mengumpulkan referensi dari desain *hang tag* yang dimiliki oleh *brand* lain. Referensi dikumpulkan melalui Pinterest. Referensi tersebut akan digunakan sebagai acuan penulis dalam mendesain *hang tag* agar tetap dapat menonjolkan fitur-fitur dan bahan yang dimiliki oleh produk Arkline.

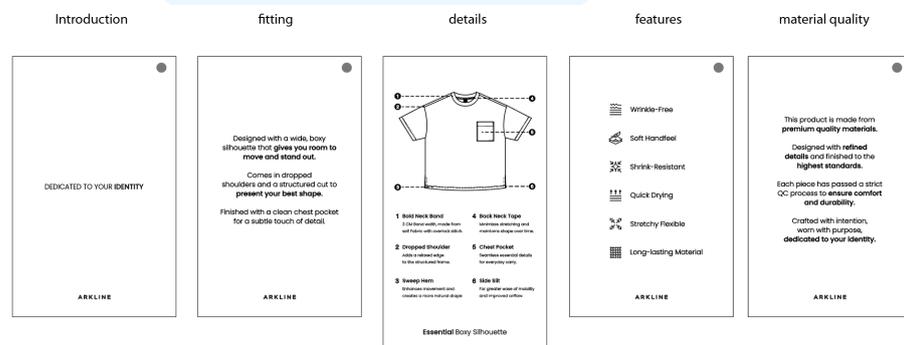


Gambar 3.20 Referensi Desain *Hang Tag*

### 3. Tahap Desain dan *Copywriting*

Setelah mengumpulkan referensi, penulis kemudian memulai proses mendesain *hang tag* tersebut. Pertama-tama penulis berdiskusi dengan *merchandiser* terkait hal-hal atau fitur apa saja yang dapat menjadi *highlight* produk Boxy Pocket Tee. Setelah mendapatkan informasi mengenai fitur-fiturnya, penulis kemudian menyusun *copywriting* yang dapat menjadi *highlight* produk. Dalam menyusun *copywriting*, penulis dibantu oleh *tools ai* ChatGPT. Penulis menggunakan ChatGPT untuk membantu penulisan *tone of voice* agar sesuai dengan identitas Arkline.

Setelah menyusun *copywriting*, penulis kemudian membuat *layout* untuk *hang tag* Boxy Pocket Tee. *Layout* dibuat sederhana agar memudahkan audiens untuk membaca. Tak hanya itu, *layout* yang dibuat juga bertujuan untuk dapat menonjolkan fitur-fitur yang ada. Berikut adalah hasil desain *hang tag* untuk artikel Boxy Pocket Tee.

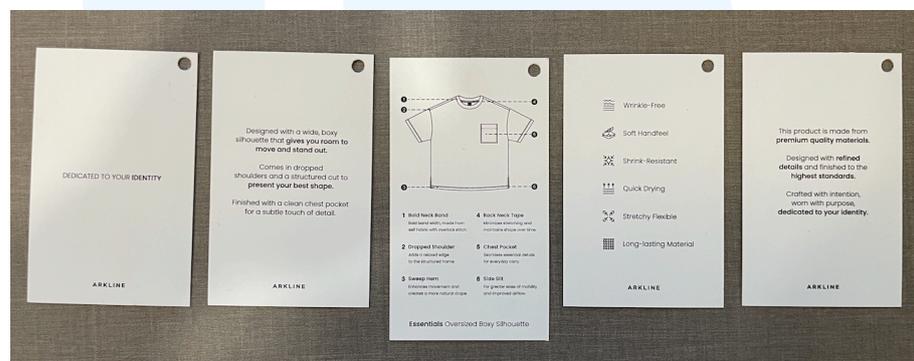


Gambar 3.21 Desain *Hang Tag* Boxy Pocket Tee

Pada tahapan mendesain, penulis juga menentukan bahan serta *finishing* yang akan digunakan pada *hang tag* tersebut. Untuk *hang tag* Boxy Pocket Tee, penulis merekomendasikan untuk menggunakan bahan kertas *ivory* 400 GSM dengan laminasi *doff*. Serta untuk menambah nilai jual, penulis juga menambahkan *finishing Spot UV* pada beberapa bagian *highlight* dalam *hang tag*.

#### 4. Monitoring sample

Desain *hang tag* yang sudah dibuat dan disetujui oleh *creative director* kemudian akan dikirimkan kepada *supplier* untuk dibuatkan *sample*nya. Selanjutnya *sample* dari *supplier* akan direview oleh penulis untuk memastikan hasil cetak sudah sesuai dengan desain yang dibuat. Penulis akan melakukan *quality checking* pada bahan yang digunakan, kualitas *print*, dan kualitas *finishing hang tag* tersebut sebelum nantinya dapat diproduksi dalam jumlah yang banyak.



Gambar 3.22 Sample Hang Tag dari Supplier

#### 3.3.2.4 Proyek Polybag Arkline

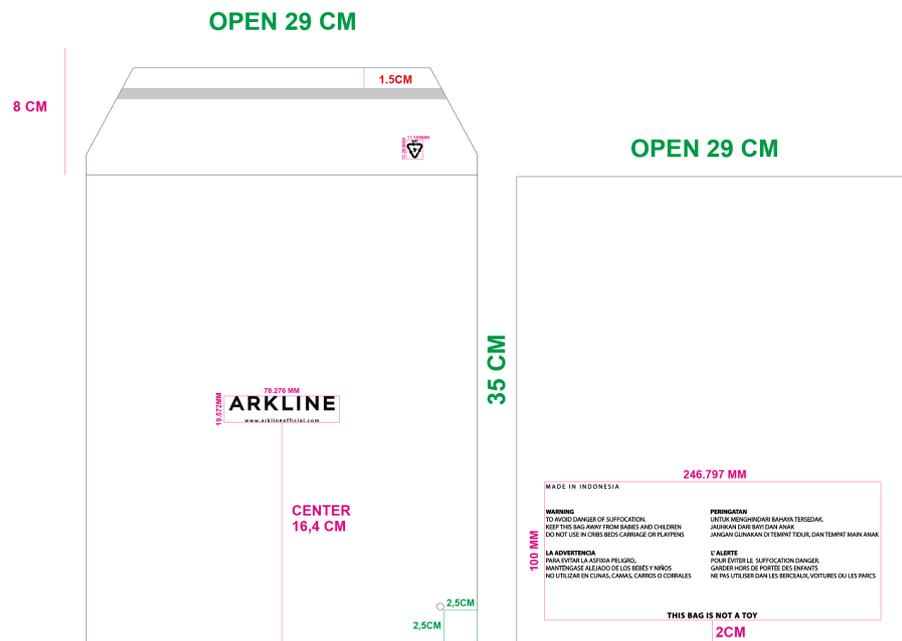
*Polybag* akan digunakan sebagai *packaging* produk Arkline di dalam box. Pada proyek ini penulis bertanggung jawab untuk mendesain tiga jenis ukuran *polybag* Arkline, yakni untuk artikel *t-shirt*, *hoodie*, dan *sweatshirt*. Sama seperti proyek sebelumnya, pada proyek ini penulis bertanggung jawab sejak proses mendesain hingga proses *monitoring sample*.

##### 1. Penerimaan Brief

ACS selaku *creative director* memberikan *brief* kepada penulis untuk mendesain ulang *polybag* milik Arkline. ACS ingin desain yang lebih simpel, minimalis, juga elegan. Selain itu, ACS juga ingin mengubah bahan material dari *polybag* Arkline menjadi bahan yang lebih tebal dan premium.

## 2. Desain dan Copywriting

Sebelum mendesain, penulis terlebih dahulu mengamati desain *polybag* Arkline yang sudah eksisting. Penulis mengamati *layout*, desain, tipografi, serta *copywriting* yang digunakan. Penulis kemudian menemukan beberapa kelemahan seperti *copywriting* yang kurang sesuai dan penggunaan tipografi yang tidak konsisten.



Gambar 3.23 Desain *Polybag* Eksisting Arkline

Berdasarkan desain eksisting, penulis mencoba menulis ulang *copywriting* pada *polybag* Arkline. Dalam hal ini penulis mencari referensi *copywriting polybag* milik *brand-brand* lain. Penulis juga dibantu oleh *tools ai* ChatGPT untuk memberikan penulisan yang sesuai serta mudah dimengerti. Penulis juga membuat *layoutnya* menjadi rata tengah agar terlihat lebih seimbang, penulis juga menghilangkan elemen-elemen yang dirasa kurang sesuai dengan desainnya. Berikut adalah hasil *redesign polybag* Arkline yang dibuat.



Gambar 3.24 Hasil Desain *Polybag* Arkline

### 3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Berdasarkan dari pengalaman bekerja magang selama kurang lebih lima bulan, penulis merasa nyaman dan cukup cocok bekerja di Arkline. 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 Arkline, penulis banyak sekali mendapat pengalaman dan pembelajaran baru khususnya di bidang industri *fashion*. Pada bidang baru ini penulis banyak belajar mengenai *fashion*. Penulis yang awalnya awam terhadap peran desainer di industri *fashion* kemudian sedikit demi sedikit mulai paham tentang peran maupun alur kerjanya.

Dalam bekerja, kendala yang kerap ditemui oleh penulis adalah ketidaktahuan penulis terhadap alur kerja desainer pada *brand fashion*. Awalnya penulis mengira hanya akan mendesain visual sebuah artikel, atau juga membantu desain untuk keperluan promosi Arkline. Namun ternyata

tidak hanya itu, penulis ditugaskan untuk mendesain *tech pack* sebuah artikel juga. Penulis tidak tahu sama sekali terkait *tech pack*, sehingga awalnya hal ini menjadi kendala penulis dalam bekerja.

#### **3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang**

Seiring berjalannya waktu, kendala yang penulis telah menemukan solusi dari kendala yang dihadapi. Ketidaktahuan tentang alur kerja dan industri *fashion* dapat penulis adaptasi dengan banyak bertanya dan belajar. Penulis sering bertanya sedetail mungkin tentang alur proses produksi garmen, mulai dari *sourcing material*, desain, pembuatan *tech pack*, QC, hingga produk dapat dijual secara massal.

Dengan bertanya secara detail, penulis juga dapat mengerti tentang kualitas sebuah pakaian, baik dari sisi bahan, jahitan, proporsi *cutting*, hingga detail cetaknya. Berawal dari menjadi kendala, saat ini penulis merasa senang karena dapat belajar banyak hal baru dari industri yang baru juga. Hal ini secara tidak langsung dapat mempengaruhi preferensi penulis pribadi dalam memilih jenis dan bahan pakaian yang akan dibeli maupun digunakan.

