

BAB III

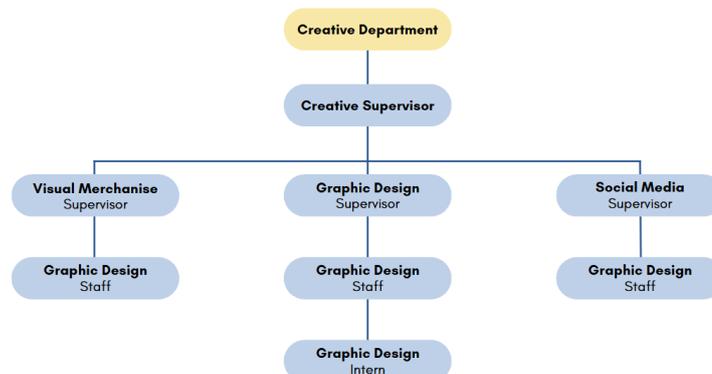
PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Penulis melaksanakan magang dibawah naungan Cow Play Cow Moo sebagai *graphic designer intern*, yang mendapatkan pengawasan langsung dari *supervisor creative* atau *graphic design*. Posisi *internship graphic design* di Cow Play Cow Moo Indonesia masuk di bagian *creative department* yang juga mencakup divisi *social media* dan juga *visual merchandising*. Bagian *creative* dan juga *graphic design* kerap mengerjakan desain untuk keperluan dari bagian *office*, *PT*, dan *store*. Koordinasi pemberian tugas atau *brief* desain kerap diberikan berbagai divisi yang berada di Cow Play Cow Moo. Berikut merupakan pembahasan lebih lanjut mengenai koordinasi dan kedudukan penulis selama pelaksanaan masa magang di Cow Play Cow Moo Indonesia.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Penulis mendapatkan posisi atau kedudukan sebagai *graphic design internship* selama 5 bulan kontrak magang di Cow Play Cow Moo. Sebagai *graphic design intern*, penulis berada dibawah naungan *creative departement* yang mencakup divisi *social media* dan *visual merchandise*. Kedudukan yang boleh dibahas dalam laporan magang hanya kedudukan divisi kreatif.

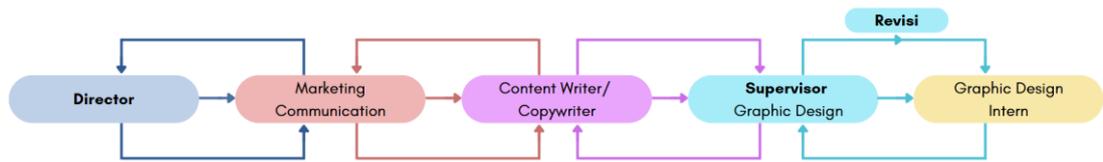


Gambar 3.1 Bagan Struktur *Creative Department Cow Play Cow Moo*
Sumber : Cow Play Cow Moo (2025)

Divisi *graphic design* kerap mengerjakan tugas desain *social media*, desain media *offline*, *videography*, *photography*, desain logo, dan mengerjakan desain *packaging* untuk keperluan *office*, *store*, dan PT yang berada dibawah naungan Cow Play Cow Moo. Divisi *Visual Merchandise* memiliki tugas untuk membuat *POS (Point Of Purchase)* produk, *showcase visual merchandise*, dan membuat desain *interior* untuk *office* PT. Divisi *Social Media* memiliki peranan membuat konten, *script*, dan *shooting video* untuk keperluan media sosial milik Cow Play Cow Moo. *Creative department* milik Cow Play Cow Moo Indonesia berisi sekitar 8 orang, dengan total 3 orang berada di bagian *Graphic Design*. Divisi *graphic design* memiliki *supervisor* yang berinisial DW, yang memiliki wewenang dan peran tertinggi di bidang *graphic design*. Selama bekerja dibawah naungan Cow Play Cow Moo, penulis berada di bagian *Graphic Design Internship*, dan kerap mengerjakan tugas *social media post*, *Instagram/ Telegram story*, *packaging box design*, *sign*, *poster*, *hoarding*, *banner*, dan media cetak lainnya. Posisi *graphic designer intern* hanya diisi oleh 1 individu, yaitu penulis. Jenis gaya desain yang digunakan oleh *creative department* umumnya adalah gaya *nostalgia*, *arcade game*, dan *carnival*.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Koordinasi selama pelaksanaan magang sebagai *Graphic Designer* di Cow Play Cow Moo, *task* diberikan oleh Direktur CPCM dan PT dibawah naungan Cow Play Cow Moo. Direktur memberikan wewenang kepada divisi *Social Media* untuk membuat *brief* maupun kampanye yang akan diberikan kepada divisi *Graphic Design*. Bila desain telah dibuat, harus mendapatkan revisi dan *approval* dari pihak Direktur. Penulis sebagai *Graphic Design intern* mendapatkan tugas melalui *supervisor Graphic Design*, lalu melakukan revisi desain hingga mendapatkan *approval* setelah *supervisor* memberikan hasil desain kepada direktur. Berikut merupakan struktur yang menggambarkan alur kerja penulis sebagai *graphic design intern*:



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi Magang *Graphic Design*

Pada gambar 3.2, terdapat ilustrasi bagan alur kerja atau koordinasi magang penulis sebagai *graphic designer intern*. Pada alur tersebut terdapat pihak direktur sebagai pihak yang memiliki wewenang untuk *approve* hasil konten maupun desain. Pihak direktur umumnya memberikan ide kasar terkait suatu konten atau kampanye, selanjutnya pihak *marketing communication* memiliki kewajiban untuk membuat suatu kampanye yang kontennya akan dibuat oleh pihak *content writer* yang merangkap juga sebagai *copywriter* membuat konten dan *wording* untuk konten desain dan mengajukan *brief*. *Brief* desain akan diberikan kepada *supervisor graphic design*, setelah itu diberikan kepada *graphic design intern*. Penulis kerap membuat desain sesuai *brief*, namun terkadang harus membuat beberapa alternatif desain untuk dipilih oleh direktur. Penulis kerap mendapatkan revisi dan masukan terkait tata letak dan visual

Brief yang telah ditugaskan akan dipahami dan dikerjakan oleh penulis, setelah itu penulis melakukan *approval* dan revisi kepada *supervisor* dan *final design* akan diberikan kepada direktur untuk mendapatkan *final approval*. Setelah melakukan *approval*, direktur kerap memberikan *feedback* atau memilih salah satu dari alternatif desain yang telah dibuat. Pihak direktur, *marketing communication*, *copywriter/ content writer*, dan *supervisor graphic design*, menggunakan aplikasi Whatsapp dan Jira untuk komunikasi dan membahas perkembangan konten ataupun *brief*. Penulis dan *supervisor graphic design* menggunakan aplikasi Whatsapp untuk membahas *brief*, revisi, maupun hasil desain.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Tugas yang dilaksanakan dan telah dikerjakan selama menjadi *Graphic Designer Intern* di Cow Play Cow Moo atau PT. Dunia Wahana Hiburan, dan juga cabang PT.WKBA, adalah mengerjakan desain untuk Sosial Media Instagram *story, cover reels, Instagram post, Telegram story*, desain logo, *ID Card, poster*, dan *signage*. Penulis telah mengerjakan berbagai konten desain untuk Cow Play Cow Moo selama total 4 bulan atau 640 jam. Berikut merupakan detail dan tabel yang membahas tugas maupun proyek yang telah dikerjakan oleh penulis selama menjadi *intern* di Cow Play Cow Moo Indonesia:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	10 – 15 Februari 2025	Tanda Tangan Kontrak. <i>Bowling dan Golf Poster “Come & Play”.</i>	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan tanda tangan kontrak 5 bulan magang, pada tanggal 10 Februari 2025. Menyusun dan merancang layout poster <i>Bowling & Golf</i>, ukuran A4 (21 x 29.7 Cm). Revisi poster <i>Bowling & Golf</i>. Merancang desain <i>ID Card</i> WKBA Versi Nickelodeon Playtime, ukuran 9 x 5.5 Cm dan merancang <i>lanyard</i>. Merancang dan menyusun desain <i>staff board</i> Cow Play Cow Moo cabang MOI. Merancang desain Instagram Post <i>carousell</i>, “<i>Tomat Pakai Student Card</i>”, ukuran 1080 x 1350 Px (4:5). Merancang desain <i>Bowling & Golf acrylic banner</i> untuk kasir, ukuran A5 (14 x 21 cm).
2	17 – 22 Februari	<i>Paw Patrol Playground Birthday Package</i> PT. WKBA	<ul style="list-style-type: none"> Merancang <i>Paw Patrol Birthday Package Pitchdeck</i> (16:3). <i>Layouting</i> dan merancang <i>name card</i> PT. WKBA. Merancang <i>mystery box</i> 6 x 9 Cm. <i>Layouting</i> dan merancang Instagram <i>Story Shinchon</i>, ukuran 1080 x 1920 Px (9:16).

3	24 Februari – 1 Maret	<i>Social Media Post - Telegram Tech Merchandise Collection</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Telegram <i>Story Lego Technic Collection</i>, ukuran 1080 x 1920 Px (9:16). • Instagram <i>story Valentine Merchandise Capture The Moo-moment Of Love Ending Soon</i>, ukuran 1080 x 1920 Px (9:16). • Plang maskot Cow Play Cow Moo at Mall Of Indonesia, ukuran 40 x 60 Cm. • Merancang alternatif logo Loka Krida Bhuwana (LKB).
4	3 – 8 Maret	Identitas Brand PT. Loka Krida Bhuwana (LKB) dan PT. Tematik Makmur Abadi (TMA).	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang finalisasi logo PT. LKB. • Merancang dan <i>layouting</i> kop surat PT. LKB. • Merancang logo PT. Tematik Makmur Abadi (TMA). • Merancang 56 <i>id card</i> karyawan, menyesuaikan <i>template</i>.
5	10 – 15 Maret	Finalisasi Logo PT. TMA dan PT. LKBA	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan revisi ulang logo PT. TMA. • Merancang <i>price catalogue</i> Aurum Lab, ukuran A4 (21 x 29.7 Cm). • Mengubah <i>wording</i> Paw Patrol <i>Birthday Package</i> menjadi Paw Patrol <i>School Package</i>. • Melakukan pemilihan warna logo PT. TMA.
6	17 – 22 Maret	<i>Office Warning Sign</i> (lampu, kebersihan,	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat cap logo <i>black & white</i> untuk PT. TMA dan PT. LKB. • Merancang desain <i>foamboard</i> Disney Princess dan Disney Pixar 79.5 x 242 Cm. • <i>Layouting</i> dan merancang <i>birthday</i> untuk direktur, ukuran A4 (21 x 29.7 Cm). • Merancang desain poster kebersihan lantai, ruangan, toilet, dan hemat lampu, ukuran A4 (21 x 29.7 Cm).
7	24 – 29 Maret	<i>New Merchandise April Fools Edition</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang <i>sign</i> untuk penamaan ruangan kantor ukuran 30 x 7.5 Cm. • Merancang katalog <i>price list</i> Sylvanian Family dan Marios Bross, ukuran A4 (21 x 29.7 Cm).

			<ul style="list-style-type: none"> • <i>Layouting</i> dan merancang desain Instagram Story <i>New Merchandise and Game</i>, dalam rangka <i>April Fools</i>, ukuran 1080 x 1920 Px (9:16). • <i>Layouting</i> dan merancang desain untuk Instagram <i>Story</i> dalam rangka perayaan Hari Nyepi, ukuran 1080 x 1920 Px (9:16).
8	31 – 5 April	Libur Idul Fitri	(Libur dan tidak ada tugas).
9	8 –12 April	Merancang <i>Sign</i> Pintu Kantor	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang desain amplop acara Halal Bihalal Panti Asuhan, ukuran 22 x 11 Cm. • <i>Layouting</i> dan merancang desain kop Surat untuk PT. WKBA, ukuran A4 (21 x 29.7 Cm). • <i>Layouting</i> dan merapikan QR mesin ke template yang telah tersedia. • Menempelkan <i>sign</i> pada pintu kantor.
10	14 – 19 April	Telegram <i>New Merchandise Collection</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang Telegram Toys Story <i>New Merchandise Collection</i>, ukuran 1080 x 1920 Px (9:16). • Merancang Instagram <i>Story</i> Spiderman & Maximum Venom, ukuran 1080 x 1920 Px (9:16). • <i>Layouting</i> lagu pujian untuk syukuran kantor, ukuran A4 (21 x 29.7 Cm). • Merancang dan <i>layouting</i> Birthday Party Sofia tanggal 19 April dengan tema Smiley, ukuran 1080 x 1925 Px (9:16). • Merancang dan <i>layouting</i> desain katalog <i>Mystery Box</i>. • Merancang maskot Cow Play Cow Moo versi R.A. Kartini, sebagai aset <i>postingan</i> Instagram.
11	21 – 26 April	Merancang <i>Packaging Mystery Box</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang desain <i>How To Play Bowling</i>, ukuran A4 (21 x 29.7 Cm). • Merancang dan <i>layouting</i> desain katalog <i>Mystery Box</i>. • Merancang dan <i>layouting</i> <i>Cue Card</i>, ukuran 19 x 13 Cm.

			<ul style="list-style-type: none"> • Merancang dan <i>layouting</i> Instagram Story Disney Swimming Armband, ukuran 1080 x 1350 Px (4:5). • Membantu mengurus <i>Soft Opening</i> CPCM PIK 2, laminasi <i>cue card</i>, <i>cutting cue card</i>, <i>shooting</i> video, dan foto. • <i>Layouting</i> katalog <i>Mystery Box</i> untuk 4 cabang CPCM, ukuran A4 (21 x 29.7 Cm).
12	28 – 3 Mei	Telegram <i>Story Mystery Box</i> , <i>Mini Moo</i> , <i>Medium Moo</i> , <i>Maxi Moo</i> , dan <i>Mega Moo</i> .	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang 4 versi katalog <i>Mystery Box</i> untuk CPCM PIK 2, MOI, Carstenz, dan PV, yang memiliki kesediaan dan harga <i>merchandise</i> berbeda. • Merancang dan <i>layouting</i> desain Telegram <i>Story Mystery Box</i> 4 kategori, ukuran 1080 x 1920 Px (9:16). • Merancang dan <i>layouting</i> mesin undian acara BAIC, ukuran atas 15 x 90 Cm, ukuran bawah 90 x 50, dengan total 4 sisi. • Merancang desain <i>cover reels</i> Instagram, <i>Claw Machine</i> PIK 2, ukuran 1080 x 1920 Px (9:16).
13	5 – 10 Mei	Instagram <i>Story Wonka Factory</i> dan <i>Tsum-Tsum Collectable Card</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang dan <i>layouting QR Barcode</i> mesin ke <i>template</i> stiker. • Membungkus <i>Mystery Box</i>, menggunakan plastik <i>warp</i> dan <i>heatgun</i>. • Merancang desain Sanrio <i>Figure</i> versi <i>reguler model</i> dan <i>streamer model</i>, dengan jenis <i>file MP 4</i>. • Merancang <i>low-fidel website landing page</i> untuk PT.WKBA. • <i>Layouting</i> Instagram <i>Story Wonka Chocolate Factory</i> dan <i>Tsum Tsum Zodiac Collectable Card</i> 1080 x 1920 Px (9:16). • Merancang dan <i>layouting hoarding banner</i>, ukuran 3400 Cm x 7923 Cm. • Berpartisipasi dalam acara undian BAIC CPCM <i>aniversary</i>.

			<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan laminasi dan <i>cutting cue card</i> untuk acara BAIC CPCM Anniversary.
14	13 – 17 Mei	<i>Warning Sign Kulkas (Freezer & Chiller)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang dan <i>layouting how to play</i> dan <i>how to get prize</i> dalam <i>carnival games</i> di CPCM PIK 2, ukuran A4 (21 x 29,7 Cm). • <i>Layouting</i> desain <i>QR Barcode</i> mesin, kepada <i>template</i>. • Merancang dan <i>layouting</i> Telegram <i>New Merchandise Collection Bugs Bunny</i>, ukuran 1080 x 1920 Px (9:16). • Merancang maskot Cow Play Cow Moo versi <i>mermaid</i>, untuk menjadi aset desain. • Merancang dan <i>layouting</i> desain <i>sign</i> kulkas <i>freezer</i> dan <i>chiller</i>, ukuran A4 (21 x 29.7 Cm).
15	19 – 24 Mei	<i>New Merchandise Collection Disney Princess</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang <i>packaging box</i> untuk <i>prize</i> dari <i>carnival One Pull Wins</i>, ukuran 25 x 25 Cm. • Merancang dan <i>layouting QR barcode</i> mesin ke <i>template</i>. • Merancang dan <i>layouting</i> Telegram <i>New Merchandise Collection Disney Princess</i>, ukuran 1080 x 1920 Px (9:16). • Merancang dan <i>layouting sign</i> tong sampah basah dan kering, ukuran A4 (21 x 29.7 Cm). • Menulis <i>expired date</i> 60 lembar kupon dan <i>cutting</i> surat tanda terima. • <i>Revisi wordingan</i> <i>How To Play</i> dan <i>How To Get Prize Carnival</i>. • Memindahkan katalog Aurum Lab dari aplikasi Photoshop menjadi Canva, ukuran A4 (21 x 29.7 Cm). • Mencari referensi untuk <i>voucher</i> Nickelodeon Playtime Playground.
16	26 – 30 Mei	<i>Keychain Instagram Post dan Carousel</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang dan <i>layouting</i> konten Instagram <i>post</i>, untuk tanggal 29 dan 30 membahas konten <i>keychain</i>, ukuran 1080 x 1350 Px (4:5) dan 1080 x 1920 Px (9:16).

			<ul style="list-style-type: none"> • Merancang Instagarm <i>post</i> PAW PATROL Playground, ukuran 1080 x 1350 px (9:16). • <i>Office Sign</i> untuk karpet dan bantal pada <i>pantry office</i>, ukuran A3 (29.7 Cm x 42 Cm). • Merancang <i>website-landing page</i> untuk PT. SSD (pengurus <i>merchandise</i> Cow Play Cow Moo), ukuran 1540 x 3350 Px.
--	--	--	--

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Penulis melaksanakan magang dengan posisi *Graphic Designer Intern* di perusahaan Cow Play Cow Moo Indonesia. Setelah menempati posisi tersebut penulis memahami bahwa perusahaan Cow Play Cow Moo memiliki *flow* dari tahap *briefing design*, tahap *brainstorming*, *rough design*, *digitalization/ design*, asistensi, revisi, finalisasi, hingga menerima *approval* dari *supervisor* maupun direktur. *Brief* dan *wording*an untuk konten desain umumnya dibuat menggunakan aplikasi Canva dan dibuat oleh *content writer*. Penulis memiliki tugas membantu dalam *layouting* dan merancang desain untuk mesin undian, desain sosial media, *warning sign*, *ID card*, *lanyard*, dan desain *packaging* untuk permainan arcade maupun *carnival*. Aplikasi yang penulis gunakan untuk melakukan asistensi maupun revisi adalah aplikasi Whatsapp. Setelah desain di *approved* oleh *supervisor*, tahap selanjutnya adalah menunggu *approval* dari pihak *content writer* dan direktur. Tugas utama penulis adalah merancang desain media promosi dari brand Cow Play Cow Moo. Selain itu juga merancang desain untuk cabang PT. Dunia Wahana Hiburan, seperti kartu nama, *ID card*, dan *lanyard* untuk PT.WKBA.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Selama proses pelaksanaan magang, penulis memilih 5 proyek yang cukup menarik untuk dibahas lebih lanjut. *Creative Department* milik Cow Play Cow Moo memiliki alur tersendiri pada saat perancangan suatu konten yang diawali dari *rapat* dengan direktur, pemberian *briefing*, pembahasan konten antara tim sosial media - desain, selanjutnya tahap pembuatan desain, revisi,

dan finalisasi konten. Terkadang pihak *marketing communication* juga memberikan *brief* untuk kampanye mendatang, seperti *soft opening*, *anniversary*, dan *grand opening*.

Penulis kerap melakukan revisi dan asistensi menggunakan aplikasi Whatsapp, melalui *chat* pribadi maupun grup. Terkadang penulis mendapatkan masukan dari rekan kerja senior dan juga dari *supervisor*. Umumnya setelah penulis menyelesaikan desain, desain tersebut akan dibahas saat rapat pada hari rabu terlebih dahulu, lalu di cetak atau di publikasi pada sosial media milik Cow Play Cow Moo Indonesia.

Tugas atau proyek utama yang penulis bahas adalah desain hasil dari konten sosial media Telegram, yaitu *New Merchandise Collection* milik Cow Play Cow Moo Indonesia. Penulis umumnya mendapatkan *brief* dari *supervisor*, *brief* berupa *screenshot wordingan* dari aplikasi Canva. *Brief* tersebut dibuat dan berasal dari *Social Media Division*, namun karena penulis masih baru 1 bulan magang, kedua senior *graphic design* memperjelas *wordingan* dan memberikan contoh gambar yang harus ada dalam desain.



Gambar 3.3 *Brief* Telegram Merchandise Lego Technic Collection

Pada *brief* yang telah diberikan tersebut, penulis mendapat tugas untuk membuat suatu desain berukuran 1080 x 1920 Px (9:16) dengan orientasi kanvas *potrait*. Format yang harus digunakan adalah 150 DPI, hal tersebut bertujuan untuk membuat hasil konten tidak pecah dan jernih. Sistem warna yang digunakan adalah RGB, karena hasil akhir merupakan media digital. Tema yang diangkat dari konten tersebut adalah otomotif, hal tersebut membuat penulis mendapatkan ide “*car racing*”. Proyek tersebut harus diselesaikan sebelum 24 Februari 2025, karena harus di *upload*.

Penulis membaca isi dari *brief* tersebut, mulai mencari gambar *merchandise* secara *online*, dan memastikan gambar *HD*. *Wordingan* yang digunakan pada konten tersebut adalah “*Lego Technic Collection*”, sebagai *headline* konten. *Body text* dari konten tersebut adalah seri setiap *merchandise*, dengan tujuan memudahkan audiens memahami jenis produk yang tersedia. Penulis mulai melakukan *layouting* dan sketsa awal, selain itu juga mulai menghilangkan *background* gambar. Penulis mencari seri produk, *background image*, *texture*, dan *aset*.



Gambar 3.4 Sketsa dan *Moodboard* Logo Technic Collection
Sumber : Pintrest

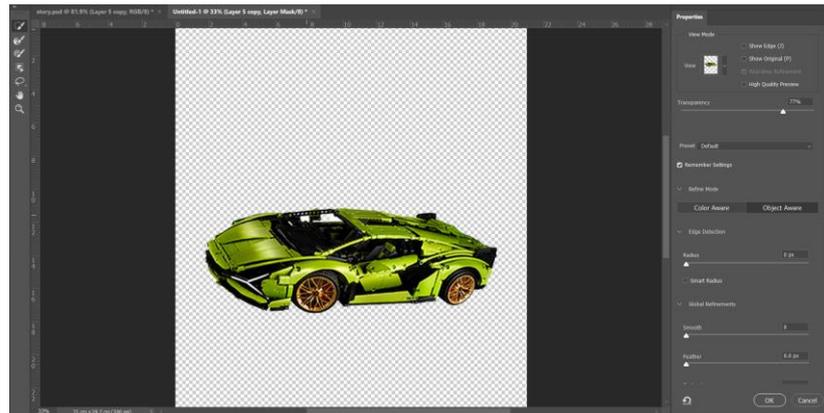
Setelah memahami *brief*, penulis mulai membuat sketsa dan *layouting* konten, aset, logo, serta *merchandise*, menggunakan aplikasi Photoshop. Sketsa tersebut hanya sketsa kasar, karena *layouting* dapat langsung dilakukan menggunakan aset asli pada aplikasi Photoshop. Sketsa tersebut dibuat dengan ukuran 1080 x 1920 Px (9:16), dengan tujuan menyesuaikan ukuran Telegram

Story. Tahapan selanjutnya adalah mencari aset, dan merapikan aset menggunakan *tools masking select object* dari aplikasi Photoshop. Penulis juga membuat *moodboard* untuk memudahkan pencarian aset, penggambaran *vibes* konten, penggunaan warna, dan tata letak desain.



Gambar 3.5 Aset Desain Lego Technic Collection

Tahapan merapikan dan mencari aset penulis lakukan menggunakan aplikasi Google, Freepik, dan Photoshop. Penulis mencari aset untuk bendera, *pattern* bendera *racing*, *background racing*, dan mencari aset mobil serta motor Lego *Technic*. Aset gambar produk diambil melalui halaman *official website* Alibaba dan Lego. Aset bendera dan *background arena* balap, diambil dari aset Freepik. Setelah mendapatkan seluruh aset, penulis mulai merapikan menggunakan *masking* dan melakukan *layouting*. Penulis juga menggunakan *drop shadow*, *gaussian blur*, *motion blur*, dan *font effect*. Warna aset, *background*, dan *font*, kurang harmonis, sehingga penulis memainkan *hue*, *saturation*, *brightness*, dan *contrast* pada *tools* Photoshop. *Grid* yang penulis gunakan merupakan jenis *grids* umum yaitu membagi menjadi *two columns grid*, serta menggunakan *margin*. *Grids* dan *margin* digunakan untuk membuat desain tampak lebih rapih dan teratur. Warna dominan yang penulis gunakan adalah merah, untuk menggambarkan rasa berani, penulis juga menggunakan *background* dengan warna agak gelap dengan tujuan menggambarkan rasa eksklusif.



Gambar 3.6 *Background Remove* Desain *Lego Technic Collection*

Penulis melakukan *masking* untuk *background remove* pada aset yang akan digunakan dalam proses desain. Aset-aset tersebut di-*remove* menggunakan aplikasi Adobe Photoshop, dengan tujuan membuat hasil *editing* yang rapi dengan *resolution* tinggi. Setelah melakukan *background removing*, penulis merapikan latar belakang yang masih tersisa menggunakan *brush tool*.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
1980v202001
1980v202001

Gambar 3.7 *Font Official* CPCM 1980v20200

Jenis *font* yang digunakan adalah *font official* milik Cow Play Cow Moo, yaitu *font* dengan nama 1980v202001, 1980v202002, 1980v202003, 1980v202004, dan 1980v202005. *Font* tersebut selalu digunakan pada setiap desain maupun konten milik Cow Play Cow Moo Indonesia dan juga cabang luar negeri. *Font* tersebut secara tidak langsung, menggambarkan identitas brand Cow Play Cow Moo.



Gambar 3.8 Revisi *Merchandise Lego Technic Collection*

Tahapan terakhir saat perancangan berdasarkan *flow* desain milik Cow Play Cow Moo adalah asistensi dan revisi. Penulis mendapatkan masukan terkait menghapus *texture grain*, merapikan *outline headline* agar lebih terbaca, dan membuat *body text* menggunakan warna hitam-putih, agar meningkatkan keterbacaan. Setelah melakukan revisi, penulis menunggu *approval* dari tim *Social Media*, dan setelah itu mengirimkan *final file*.



Gambar 3.9 Desain Final *Merchandise Lego Technic Collection*

Berikut merupakan hasil akhir dari pembahasan karya utama, yaitu *Lego Technic Collection Telegram Story*. Desain tersebut bertujuan untuk di *posting* pada *Telegram official* milik Cow Play Cow Moo Indonesia. Konten tersebut memuat informasi seputar koleksi baru *merchandise* yang tersedia, yaitu *Lego Technic Collection*. Penggambaran konten tersebut dibuat cukup maskulin dan memberikan *vibes racing*. Setelah melaksanakan *flow* desain, penulis akhirnya dapat mengirim *high resolution* kepada *Supervisor* desain. Selain desain tersebut, penulis juga merancang beberapa desain *Telegram Merchandise Collection* untuk Cow Play Cow Moo, dan pada gambar berikut (gambar 3.8) merupakan contoh desain akhir dari karya rancangan penulis.



Gambar 3.10 Beragam Desain *Merchandise Collection*

Berikut merupakan karya *Telegram story* lainnya yang telah penulis buat selama masa magang. Setiap konten tersebut bertujuan untuk memberikan informasi seputar *update* produk *merchandise* terbaru, dan kerap di *posting* setiap hari Jumat. Semua brand dan produk yang digunakan, telah melalui kerja sama dan memiliki lisensi *official*, sehingga aman untuk menggunakan produk dalam konten. Menurut penulis, karya tersebut dan beberapa karya *Telegram* lainnya masih memiliki kekurangan dari segi *layouting*, karena dapat terbilang cukup monoton atau terus berulang. Hal yang menarik dan keunggulan dari desain tersebut adalah penggunaan efek visual, *lighting*, *shadow*, aset visual,

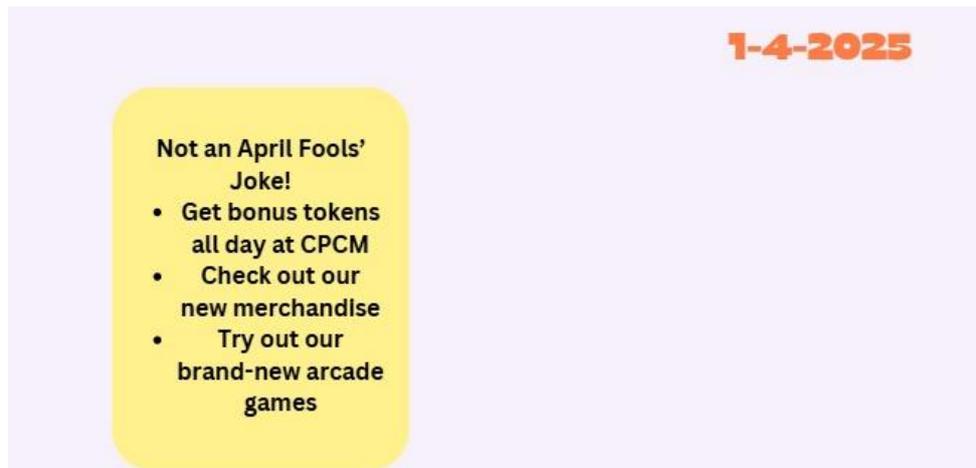
dan *digital imaging* yang rapi dan harmonis. Kekurangan yang terdapat pada desain tersebut adalah penggunaan aset yang terlalu beragam dan terlalu ramai, sehingga dapat mempersulit audiens menemukan *point of interest* karya.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selama kontra 5 bulan magang di Cow Play Cow Moo Indonesia penulis tidak hanya mengerjakan tugas untuk *Social Media Design* saja, namun kerap mengerjakan tugas untuk *packaging*, brand identitas, *signage*, dan membantu dalam acara yang diadakan oleh Cow Play Cow Moo Indonesia. Selain tugas utama, penulis juga mengerjakan tugas desain lainnya, yang akan dijabarkan pada bagian sub bab. Selain mengerjakan tugas untuk Cow Play Cow Moo Indonesia, penulis juga berkesempatan membuat desain untuk PT.WKBA dan PT. DWH yaitu PT utama yang mengurus operasional kantor maupun *store* Cow Play Cow Moo.

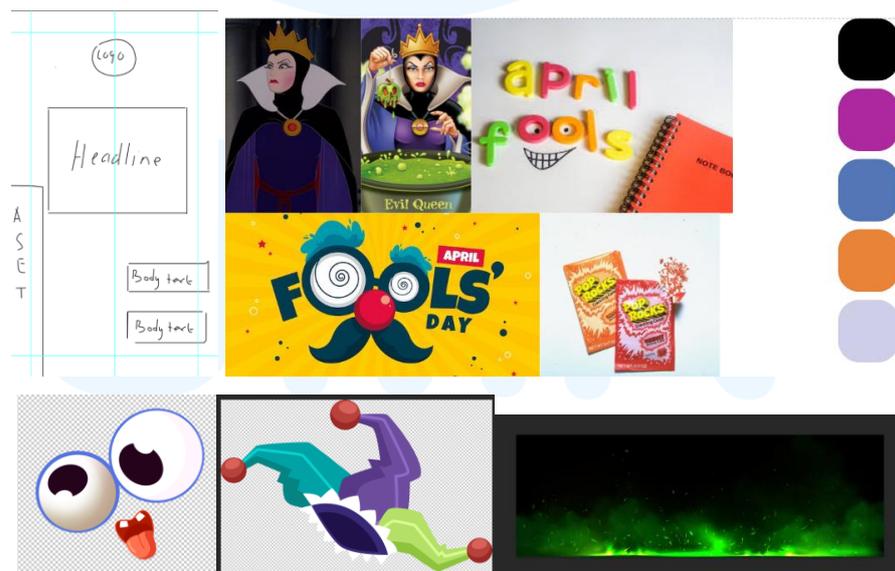
3.3.2.1 Proyek Instagram Story : *April Fools Joke*

Proyek lainnya yang kerap menjadi tugas adalah membuat desain untuk konten *story* instagram. Penulis mendapatkan *brief* yang diberikan oleh *Supervisor*, *brief* tersebut merupakan hasil *brainstorming* divisi *Social Media*. *Brief* tersebut diberikan melalui Canva dan disampaikan kepada penulis melalui Whatsapp. *Brief* tersebut mengharuskan penulis untuk membuat konten dengan tema “*April Fools Joke!*”, untuk perayaan 1 April 2025. *Wordingan* dan juga pesan yang harus disampaikan adalah “Get bonus tokens all dat at CPCM”, “Check out our new merchandise”, dan “Try out our brand-ner arcade games”. Konten atau aset yang harus ada adalah figur Evil Queen dari Snow White.



Gambar 3.11 Brief April Fools Jokes Instagram Story

Konten atau aset yang harus ada adalah figur Evil Queen dari Snow White, *vibe April Fools*, dan juga suasana Evil Queen. Penulis membaca dan memahami *brief*, setelah itu membuat sketsa untuk desain Instagram story, *moodboard*, dan membuat digitalisasi dari sketsa tersebut. Tahapan selanjutnya adalah sketsa kasar untuk menentukan *layouting headline*, *body text*, logo, dan aset.



Gambar 3.12 Sketsa, Moodboard, Aset, dan Grids April Fools Jokes
Sumber : Pintrest & Freepik

Setelah membuat sketsa kasar, penulis mulai melakukan digitalisasi menggunakan aplikasi Adobe Photoshop. Poin utama dari konten tersebut adalah *headline*, karena itu penulis buat dengan meriah

serta memiliki *vibe April Fools*. Setelah itu penulis memasukan figur Evil Queen, dengan perbandingan yang tidak terlalu besar namun mudah disadari audiens, karena karena figur tersebut tertletak pada bagian kiri desain. Penulis juga membuat *moodboard* sebelum mulai digitalisasi dan finalisasi desain, dikarenakan harus dapat menangkap *vibes* seram Evil Queen dan juga *vibes* meriah dari *April Fools*. Penggunaan margin dan juga *grids* dibutuhkan untuk meminimalisir desain yang bertabrakan dan memudahkan audiens memahami konten desain. Aset *clown face*, *clown hat*, dan *magical effect*, diambil dari *website* Freepik, dengan tujuan mempercepat pengerjaan desain dan menambah ornamen desain.



Gambar 3.13 Asistensi *April Fools Jokes* Instagram Story

Tahapan perancangan selanjutnya adalah melakukan asistensi dan revisi desain kepada *Supervisor*. Tahapan tersebut dibutuhkan dalam membuat karya yang baik dan untuk mendapatkan *approval*. Pada karya tersebut, terdapat masukan dan kritik seperti penggunaan warna *background*, penggunaan warna *font*, menambah elemen visual, dan menambahkan visualisasi *villain*. Setelah melaksanakan tahapan tersebut,

penulis memperbaiki desain untuk mendapatkan *approval*. Revisi tersebut bertujuan untuk mempermudah audiens dalam membaca konten dan *body text* yang terdapat pada konten Instagram *Story* tersebut.



Gambar 3.14 Desain Final *April Fools Jokes Instagram Story*

Karya tersebut telah mendapatkan revisi melalui *supervisor*, karena *background* yang digunakan kurang menggambarkan Evil Queen, dan diubah menjadi ungu tua. Setelah menyelesaikan desain tersebut, penulis menunggu *approval* dari *Supervisor* dan *Social Media Team*. Setelah itu, karya di publis pada 1 April 2025 melalui sosial media milik Cow Play Cow Moo Indonesia. Konten tersebut bertujuan untuk merayakan hari *April*, selain itu memberikan informasi seputar *merchandise* dan *game arcade* baru.

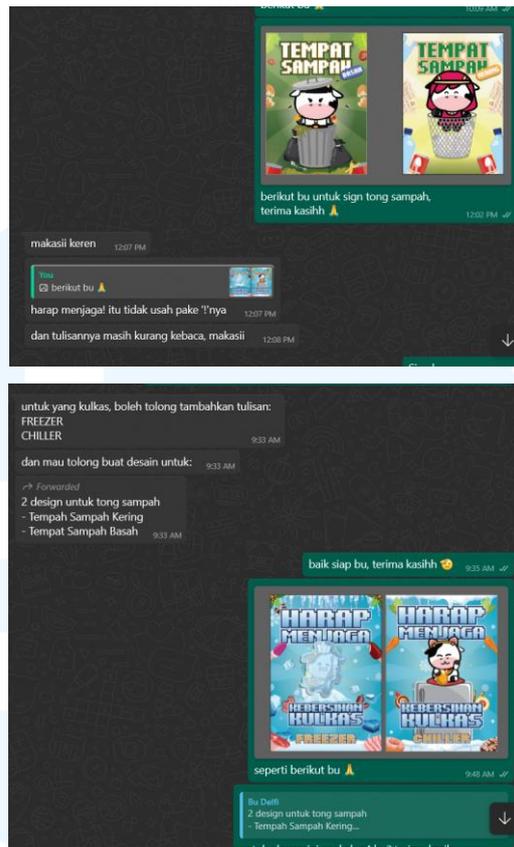


Gambar 3.15 Desain Instagram Story Lainnya

Selain membuat desain *Instagram story April Fools*, penulis juga membuat beberapa desain *Instagram story*, berupa *merchandise* Shinchan yang telah *out of stock*, hari raya Nyepi, dan hari perayaan *Valentine*. Hal tersebut merupakan tugas yang kerap penulis kerjakan selama magang. Secara desain, terdapat kekurangan dari segi *layouting*, karena beberapa *body text* masih kurang terbaca, desain tersebut juga tidak memiliki identitas Cow Play Cow Moo, namun untuk versi *Instagram feeds* dan *story*, boleh menggunakan aset selain aset Cow Play Cow Moo. Kelebihan dari karya tersebut adalah, memiliki keunikan pada setiap konten yang dibahas.

3.3.2.2 Proyek *Office Warning Sign*

Proyek selanjutnya yang akan dibahas adalah perancangan *Office Warning Signage*. Perancangan tersebut bertujuan untuk memberikan informasi di setiap barang-barang dan ruangan di kantor. Proyek tersebut dimulai dari tahapan sketsa, *layouting*, mencari aset, digitalisasi, asistensi, dan finalisasi desain. Karya tersebut bertujuan untuk membantu rekan kerja di kantor, dalam memahami peraturan dan kegunaan barang.



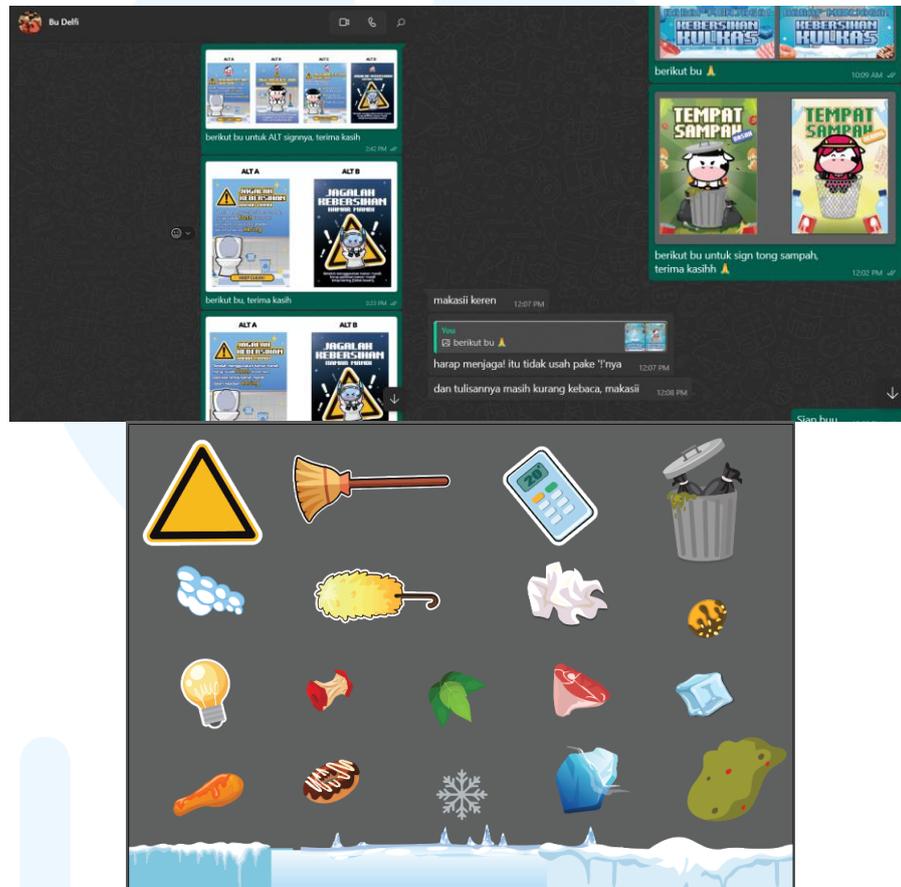
Gambar 3.16 Moodboard dan Sketsa Akhir Office Warning Signage

Penulis mendapatkan *brief* untuk membuat desain media informasi, poster dengan ukuran A4 (21 x 29.7 Cm), dengan menggunakan model warna *CMYK*, dan akan di *print* dan dipasang pada setiap ruangan dan alat di kantor. Poster tersebut bertujuan untuk membantu karyawan dalam memahami peraturan yang berlaku di kantor, seputar kebersihan, hemat listrik, dan informasi penggunaan kulkas ataupun tong sampah.



Gambar 3.17 Moodboard dan sketsa Akhir Office Warning Signage
Sumber : Pintrest

Setelah mencari referensi dan membuat *moodboard*, penulis mulai melakukan *layouting* menggunakan aplikasi Adobe Photoshop. Sketsa dan *layouting* bertujuan untuk mempermudah perancangan *office signage*. *Moodboard* dan pencarian referensi, menghasilkan inspirasi maupun ide dalam membuat *signage* dengan tema “*Caution Sign*”.



Gambar 3.18 Asistensi dan Aset *Proyek Office Warning Signage*

Tapahan selanjutnya adalah digitalisasi dan setelah itu mengirim desain untuk di asistensi oleh *supervisor*. Revisi yang didapatkan seputar perbaikan *wording* pada poster. Menyarankan untuk membuat *alternative design* dan revisi *background* warna. Setelah melakukan revisi, penulis mengirim seluruh desain, dan menunggu *approval supervisor* maupun direktur. Aset untuk desain *signage* tersebut diambil dari aset *website* Freepik, dikarenakan *signage* tersebut tidak untuk *commercial use*, sehingga dapat memakai aset Freepik tanpa mengubah bentuk.



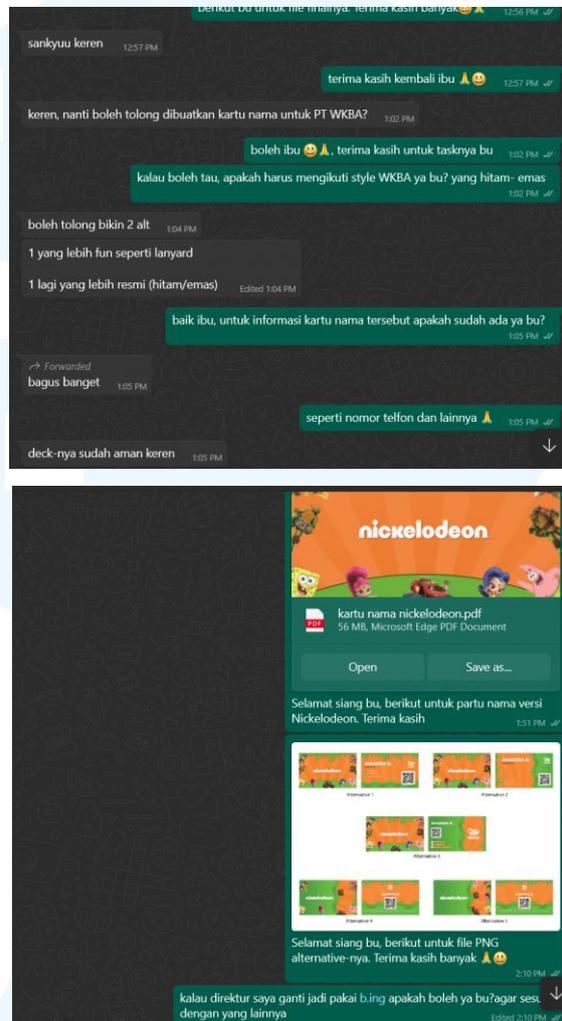
Gambar 3.19 Desain Akhir *Office Warning Signage*

Tahapan terakhir saat melakukan perancangan desain poster adalah finalisasi karya, yaitu merapikan konten dan *wording* sesuai dengan revisi yang telah diberikan. Setelah itu penulis mengirim versi *high resolution* untuk dicetak dan ditempel pada ruangan-ruangan tertentu. Kekurangan dari desain tersebut adalah *layouting* yang berulang dan terlalu sederhana, sehingga dapat membuat bosan audiens yang membaca. Keunggulan yang terdapat pada desain tersebut adalah konsisten dan mudah dipahami.

3.3.2.3 Proyek Nickelodeon Playtime *ID Card*, *Lanyard*, dan *Name Card*.

Proyek Nickelodeon Playtime *ID Card*, *Lanyard*, dan *Name Card* merupakan tugas ke tiga yang akan dibahas dalam laporan magang ini. Tugas tersebut hasil dari kolaborasi *official* antara PT. WKBA dan Nickelodeon Playtime, yang merupakan peranakan perusahaan Nickelodeon. Identitas *brand* tersebut dibutuhkan dan dibuat karena PT.

WKBA membuka *playground* dengan tema Nickelodeon, dan membutuhkan tanda pengenal *official* dari PT. Penulis diberikan *brief* dari *Supervisor*, melalui aplikasi Whatsapp, untuk membuat identitas *ID Card*, *Lanyard*, dan *Name Card* dengan tema Nickelodeon.



Gambar 3.20 *Brief ID Card, Lanyard, dan Name Card* Nickelodeon Playtime.

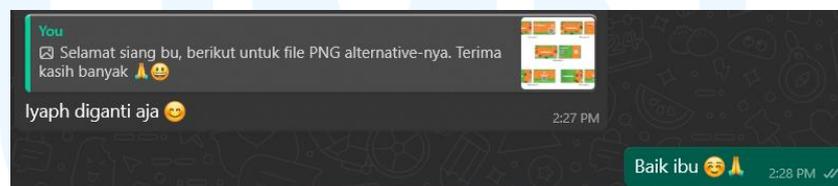
Penulis mendapatkan *brief* yang terus berkembang, dimulai dari membuat *lanyard* dan *ID card* untuk PT.WKBA, lalu akhirnya membuat *name card*. *ID card* untuk PT. WKBA awalnya dibuat menggunakan warna dan identitas asli PT yaitu warna hitam-emas, namun karena terjalin kolaborasi dengan Nickelodeon, penulis diberi tugas untuk membuat kartu nama, *lanyard*, dan *ID card* dengan tema Nickelodeon. Setelah

mendapatkan *brief* tersebut, penulis mulai mencari referensi agar mendapatkan ide, lalu membuat *moodboard* dan sketsa.



Gambar 3.21 *Moodboard* dan Sketsa Nickelodeon Playtime Brand Identity.
Sumber : Pinterest

Setelah mendapatkan inspirasi, penulis mulai mencari referensi untuk *moodboard*, dan menciptakan ide menggunakan sketsa. Penulis mulai membuat *layouting* dan aset sebagai elemen desain, penulis membuat sketsa kasar gambaran *ID card* dan kartu nama. Warna yang digunakan telah disesuaikan dengan warna *brand* Nickelodeon. Pembuatan *lanyard*, tidak melalui tahap sketsa, karena akan dibuat serupa dengan *ID card*. Ide tersebut lalu digitalisasi menggunakan Adobe Illustrator, dengan tujuan membuat desain yang memiliki resolusi tinggi dan tidak pecah bila di cetak. Setelah membuat desain kasar, penulis mulai melakukan asistensi dan menunggu *review* dari *supervisor*.



Gambar 3.22 Asistensi Nickelodeon *ID Card*, *Lanyard*, dan *Name Card*.

Penulis melakukan asistensi melalui *supervisor*, dan beliau menunggu masukan dan *approval* dari direktur PT. WKBA. Setelah melakukan revisi dan mendapatkan *approval*, penulis lalu *save as file PDF*, agar dapat langsung dicetak. Penulis juga membuat *mockup*, untuk mempermudah saat percetakan. Aset yang digunakan pada desain tersebut dibuat secara manual dan aset *official* diambil dari *picthdeck* dan *guidline official*.

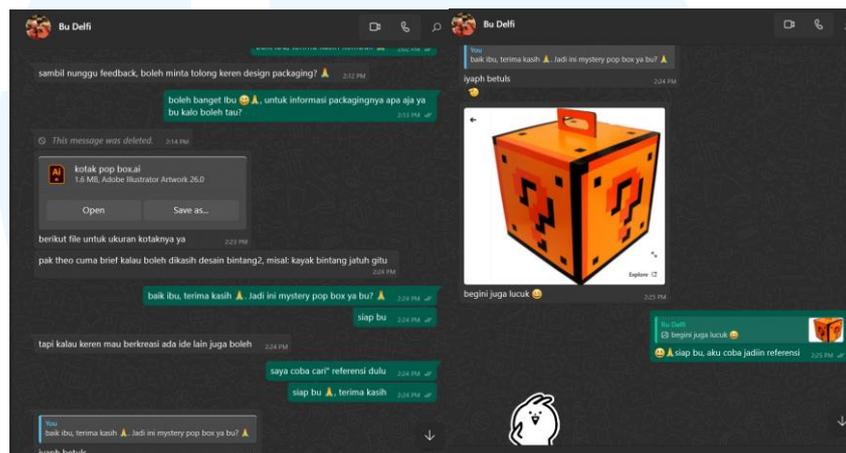


Gambar 3. 23 Desain Akhir Nickelodeon ID Card, Lanyard, dan Name Card.

Karya tersebut merupakan hasil dari proyek ke-3 yang sudah penulis kerjakan, proyek tersebut bertujuan sebagai identitas PT. WKBA, dan dibuat pada akhir Februari. Semua aset dan logo yang dipakai telah mendapatkan persetujuan, dan merupakan kolaborasi *official*. Karya tersebut memiliki kekurangan pada *layouting* yang terkesan terlalu sepi dan tidak banyak aset, namun hal tersebut terjadi karena harus menggunakan aset *official* Nickelodeon, dan merupakan identitas suatu PT, sehingga harus terkesan formal. Kelebihan dari karya tersebut adalah, penulis dapat menambah *portofolio* karena telah mengerjakan proyek kolaborasi dengan Nickelodeon, dan media tersebut telah berfungsi dengan baik sebagai media identitas untuk PT. WKBA.

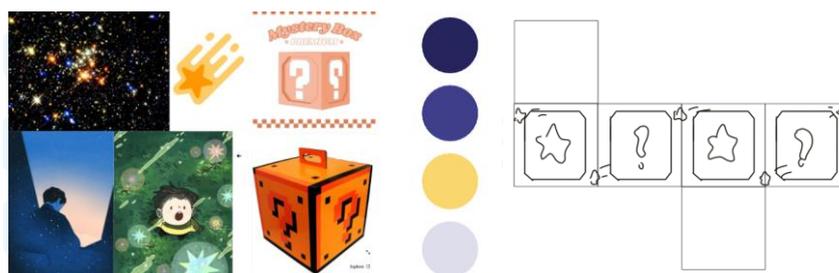
3.3.2.4 Proyek *Mystery Box Packaging – Pop Box*

Proyek membuat *Mystery Box Packaging* untuk *Arcade Game*, merupakan proyek yang penulis kerjakan pada bulan awal magang dan bulan akhir magang. Proyek tersebut dibuat untuk menjadi alat *gacha* pada *arcade game*, dan penulis diberi tugas untuk membuat 2 jenis *mystery box packaging* untuk 2 game yang berbeda, namun penulis akan membahas *Mystery Box Packaging* untuk *arcade game Pop Box*.



Gambar 3.24 *Brief Mystery Box Packaging*

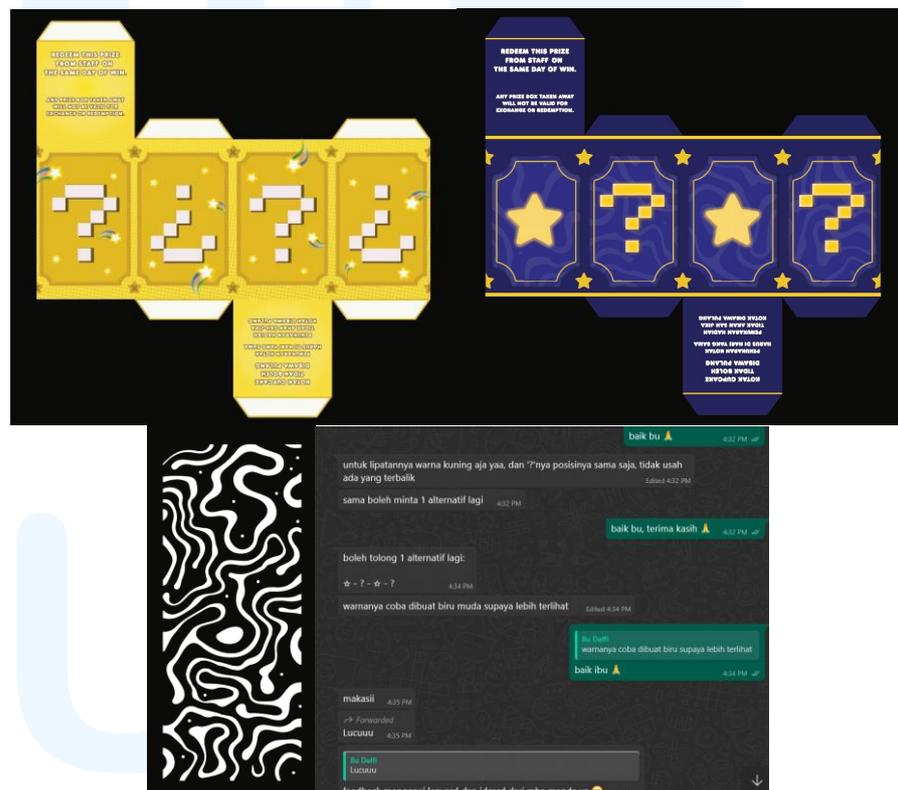
Tahapan pertama dalam perancangan *mystery box* adalah memahami *brief* yang diberikan oleh *Supervisor*, *brief* tersebut diberikan menggunakan aplikasi Whatsapp. *Brief* yang diberikan adalah membuat *mystery box* dengan ukuran 6 x 9 Cm, bertema *shooting stars*, berbentuk kotak, dan dengan sebanyak 6 sisi. Setelah memahami *brief* selanjutnya adalah membuat *moodboard* dan membuat sketsa kasar menggunakan aplikasi Adobe Photoshop.



Gambar 3.25 *Mooboard dan Sketsa Mystery Box Packaging*

Sumber : Pinterest

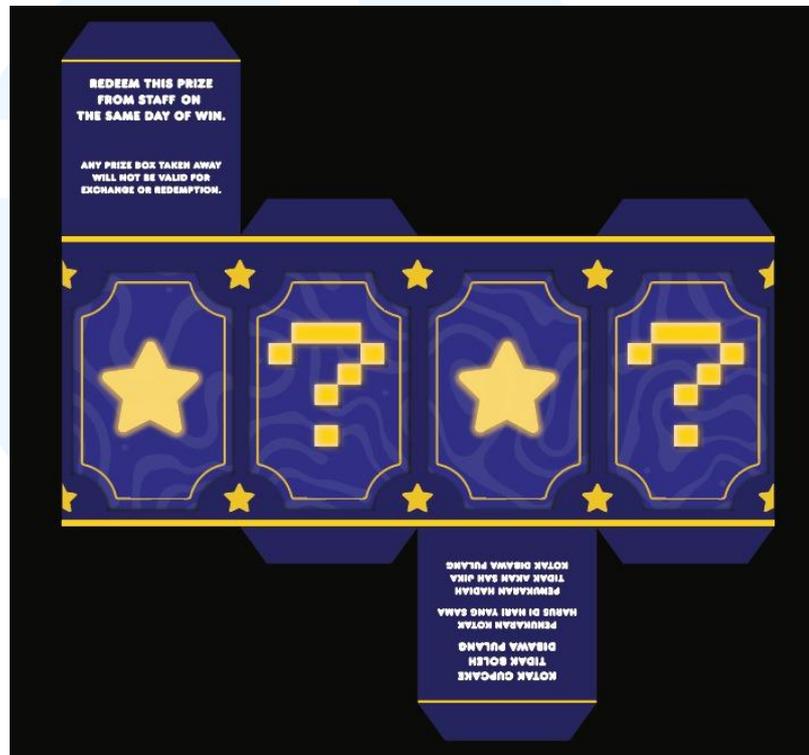
Setelah mendapatkan *brief*, penulis mulai menelusuri aplikasi Pinterest untuk mendapatkan inspirasi yang akan dikumpulkan pada *moodboard*, dan dibuat menjadi sketsa. Ide tersebut menghasilkan sketsa *mystery box* yang akan dibuat menjadi versi digitalisasi menggunakan Adobe Photoshop. Berdasarkan *moodboard* tersebut, penulis memilih menggunakan dominan warna biru tua, kuning, dan kuning dengan *hint* emas. Elemen yang penulis pilih untuk membuat aset desain adalah, “?”, dan bintang.



Gambar 3.26 Alternatif, Aset, dan Asistensi *Mystery Box Packaging*

Tahapan setelah membuat sketsa adalah digitalisasi, penulis menggunakan format warna CMYK dan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator. *Background* desain *packaging* tersebut diambil dari *website* Freepik, dan penulis melakukan sedikit *distorsi* terhadap *shape* tersebut. Desain tersebut dibuat berdasarkan hasil dari referensi yang terdapat pada *moodboard*. Setelah menyelesaikan digitalisasi tersebut, penulis

melakukan asistensi kepada *Supervisor*, dan menerima *feedback* terkait desain yang telah dibuat. Setelah melakukan revisi, desain yang terpilih sebagai desain *Mystery Box* adalah *packaging* yang memiliki warna biru-kuning. Penulis melakukan finalisasi dan merapikan desain *box* kuning-biru untuk dicetak.



Gambar 3.27 Asistensi dan Alternatif *Mystery Box Packaging*

Berikut merupakan hasil akhir dari perancangan desain *Mystery Box Packaging-Pop Box*, yang terpilih dan telah dirapikan. Setelah itu penulis melakukan *save as – pdf*, dengan tujuan mempermudah proses cetak. Desain *packaging* tersebut bertujuan sebagai bungkus untuk produk *merchandise* yang bisa didapatkan secara acak saat bermain *arcade game*. Penggunaan warna biru dan kuning pada *packaging* tersebut bertujuan untuk menarik perhatian audiens dan juga memberikan kesan *mystery*.



Gambar 3.28 Desain *Mystery Box Games* Lainnya

Berikut merupakan alternatif desain dari jenis *mystery box* untuk *One Pull Wins Carnival Games*. *Mystery box* tersebut bertujuan menjadi kemasan untuk berbagai *merchandise* yang bisa didapatkan saat ditarik. Desain kemasan tersebut dibuat berdasarkan *biref* yang telah diberikan dan sudah melalui proses asistensi. Kekurangan dari desain kemasan *mystery box* yang telah penulis buat adalah gaya yang digunakan masih terlalu umum dan masih kurang unik.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama proses magang di Cow Play Cow Moo Indonesia, penulis memiliki beberapa kendala dan juga solusi yang penulis lakukan dalam menghadapi kendala-kendala tersebut. Kendala yang kerap muncul terkadang cukup memperlambat proses magang dan umumnya kendala tersebut terjadi dari dampak kurangnya pengalaman di bidang profesional. Solusi yang tepat tentunya dapat meminimalisir kendala maupun masalah yang kerap muncul selama kegiatan magang. Kesulitan maupun kendala yang kerap muncul selama magang, tentu harus penulis selesaikan secara profesional sebagai bagian dari perkembangan diri selama magang. Berikut

merupakan solusi maupun kendala yang penulis alami dan lakukan selama magang berlangsung.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Selama pelaksanaan kegiatan magang di Cow Play Cow Moo Indonesia yang dinaungi PT. Dunia Wahana Hiburan, penulis kerap mengalami kendala gaya visual desain, kemahiran dalam menggunakan aplikasi desain, pemahaman terhadap *brief*, dan kurangnya kesadaran dalam mendeteksi *typo*. Penulis menyadari bahwa kendala-kendala tersebut terkadang muncul dari dari kurangnya skill atau pengalaman penulis sebagai seorang *Graphic Designer*. Berikut merupakan kendala yang penulis alami dan sadari saat melaksanakan magang di Cow Play Cow Moo:

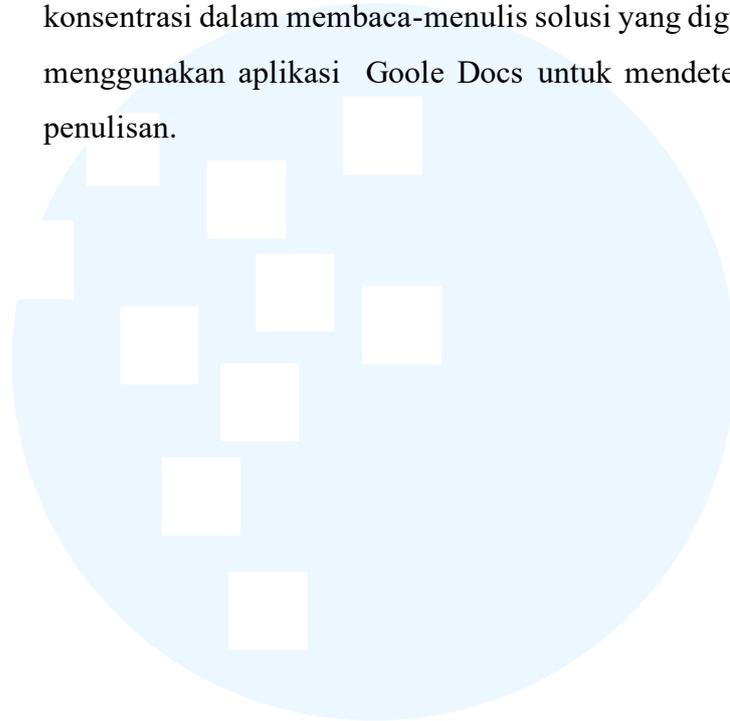
- 1) Penulis menyadari bahwa gaya visual desain Cow Play Cow Moo cukup meriah dan jarang menggunakan *white space* dalam setiap konten desain, dan sangat berbanding terbalik dengan cara penulis membuat suatu karya. Kurangnya kemahiran penulis dalam beradaptasi dengan gaya desain tersebut membuat penulis cukup lama dalam menciptakan suatu karya.
- 2) Kurangnya kemahiran dalam menggunakan tools atau aplikasi desain seperti Adobe Photoshop, Illustrator, dan After Effect. Penulis kerap lambat dalam membuat suatu karya, dikarenakan teknik menciptakan karya yang kerap digunakan cukup memakan waktu dan kurang efisien. Banyak teknik yang belum penulis ketahui dan baru penulis pelajari saat masa magang.
- 3) Kurangnya pemahaman terkait *brief* maupun *flow* desain dan konten kerap terjadi karena penulis masih minim pengalaman dalam dunia desainer profesional. Hal tersebut terkadang menyebabkan terjadinya kesalahpahaman dalam menciptakan *output* desain.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Kendala yang kerap terjadi pelaksanaan magang, namun penulis kerap mendapatkan solusi untuk mengalami masalah tersebut. Beberapa solusi penulis lakukan untuk meminimalisir kesalahan selama pelaksanaan magang, berikut merupakan solusi yang penulis terapkan selama magang.

- 1) Penulis mendapatkan solusi agar dapat menerapkan *style* desain Cow Play Cow Moo yang cukup *maximalist*, dengan cara beradaptasi dan juga melakukan riset terkait *style* desain Cow Play Cow Moo. Adaptasi yang penulis terapkan adalah melakukan analisa dan *scrolling* sosial media milik Cow Play Cow Moo di aplikasi Instagram. Selain itu penulis selalu beradaptasi setelah revisi, mendapatkan masukan, kritik, dan memahami gaya desain setelah menjadi *intern* selama 2 bulan awal. Sekalipun penulis telah beradaptasi dan cukup memahami gaya desain perusahaan, namun terkadang terdapat kesalahan kecil saat merancang konten.
- 2) Penulis memiliki kemampuan dan dapat mengoperasikan aplikasi Adobe Illustrator, Photoshop, dan After Effect dengan cukup baik, namun kurang ahli dengan *shortcut* milik aplikasi tersebut. Penulis mendapatkan solusi dengan terus menonton tutorial di Youtube, Tiktok, dan mencari tahu di Google. Solusi lainnya didapatkan dari senior yang kerap memberikan informasi dan pengetahuan baru terkait cara yang lebih mudah dan cepat atau *shortcut* yang menambah pengetahuan baru.
- 3) Konten dan *brief* merupakan hal baru yang penulis temui saat memasuki dunia magang, penulis kerap mengalami kesulitan memahami karena sebelumnya hanya pernah membaca *brief* tugas, namun mendapatkan solusi terkait hal tersebut. Solusi bulan pertama magang adalah, meminta untuk memperjelas *brief*. Setelah beberapa bulan magang, penulis kerap beradaptasi dan mencari tahu menggunakan *search engine*, melakukan *critical thinking*, dan

memahami konten dengan lebih mudah karena hal tersebut. Penulis terkadang memiliki kesulitan seperti melewatkan *typo* dari *copywriting* yang diberikan, walaupun penulis memiliki kesulitan konsentrasi dalam membaca-menulis solusi yang digunakan adalah menggunakan aplikasi Goole Docs untuk mendeteksi *typo* pada penulisan.



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA