

BAB III

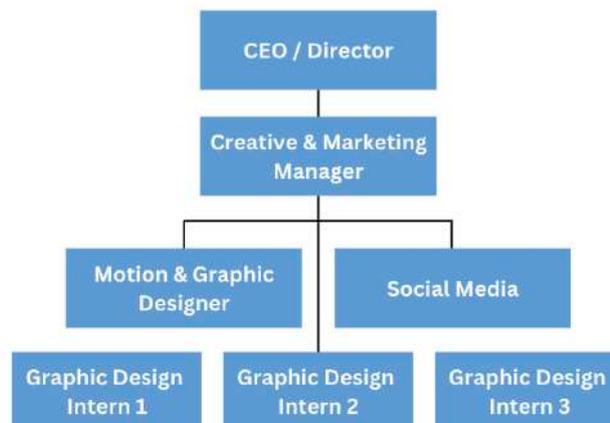
PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Sebagai suatu perusahaan, Kids Yoga tentunya terdiri dari beberapa tim yang memiliki tugas dan kewajiban tersendiri. Dalam pelaksanaan magang di Kids Yoga, penulis sebagai *graphic designer intern* disupervisi oleh *Creative and Marketing Manager* dan diketuai oleh *Chief Executive Officer*. Berikut merupakan penjabaran terkait kedudukan dan alur koordinasi pelaksanaan magang penulis di Kids Yoga.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Selama pelaksanaan magang, penulis berperan sebagai *graphic designer intern* yang berada satu tim dengan dua peserta magang lainnya yang bekerja secara langsung di bawah arahan *Creative and Marketing Manager*. Pada pelaksanaan magang ini, penulis sebagai *graphic designer intern* mendapat *brief* tugas dari *Creative and Marketing Manager* untuk merancang kebutuhan Kids Yoga dalam hal konten media sosial *Instagram* maupun *tools* pembelajaran yoga. Namun, dikarenakan terdapat dua peserta magang lainnya sehingga tugas yang diberikan terkait media sosial *Instagram* akan secara bergantian setiap bulannya. Tim *graphic designer intern* juga akan bekerja sama dalam merancang konten media sosial *Instagram* maupun *tools* pembelajaran yoga yang bersifat besar dan mendesak.

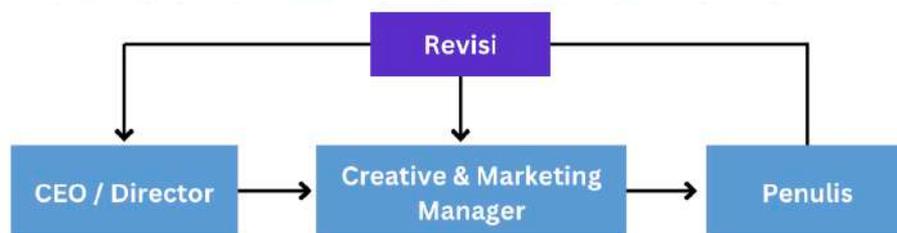


Gambar 3.1 Bagan Struktur Divisi *Creative*

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan magang, penulis maupun tim *graphic designer intern* sebagian besar melakukan koordinasi dengan *Creative and Marketing Manager*, namun pada beberapa kesempatan juga berkoordinasi langsung dengan *Chief Executive Officer*. Tim *graphic designer intern* mendapat *brief* tugas dari *Creative and Marketing Manager* ataupun *Chief Executive Officer* secara langsung di mana tugas yang diberikan dapat berupa merancang konten media sosial *Instagram*, *tools* pembelajaran yoga, video, dan sebagainya. *Update* dan penjelasan penugasan, status progres tugas, serta aset Kids Yoga dapat dimonitor melalui *platform Notion*. Setelah mendapat *brief* tugas, penulis akan mulai mengerjakan rancangan desain. Dalam proses pengerjaan, penulis melakukan diskusi dengan tim *graphic designer intern* dan *Creative and Marketing Manager* untuk menyesuaikan konsep desain. Di sisi lain, penulis juga melakukan diskusi dengan *Chief Executive Officer* untuk memverifikasi terkait konten dan pose yoga, serta *copywriting*.

Sebagai *graphic designer intern*, asistensi yang penulis lakukan terbagi menjadi dua kategori, yaitu asistensi hasil desain dengan *Creative and Marketing Manager* untuk mendapatkan *feedback* dari sisi visual, serta asistensi dengan *Chief Executive Officer* terkait konten dan pose yoga. Apabila terdapat revisi, penulis akan mengajukan ulang hasil revisi desain kepada *Creative and Marketing Manager* dan *Chief Executive Officer* untuk *direview*. Setelah mendapat *approval* dari kedua pihak, file hasil desain akhir akan diunggah ke dalam *Google Drive*. Proses asistensi dengan *Creative and Marketing Manager* dan *Chief Executive Officer* ini terkadang juga dilakukan secara bersamaan melalui *platform WhatsApp* grup khusus desain Kids Yoga.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi Magang Penulis

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama menjalani magang di Kids Yoga, penulis telah mengerjakan berbagai tugas seperti konten media sosial *Instagram*, video, *tools* pembelajaran yoga, dan sebagainya. Namun di sisi lain, penulis juga berkesempatan untuk terlibat secara langsung dalam pembuatan konten media. Berikut merupakan tabel terkait detail pekerjaan yang telah penulis lakukan sebagai *graphic designer intern* selama periode magang berlangsung.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	17—21 Februari 2025	Konten Instagram Kids Yoga untuk bulan Februari	<ul style="list-style-type: none"> - Menyusun perencanaan konten Instagram Feeds Kids Yoga tentang pose yoga per hari selama bulan Februari dengan tema kasih sayang. - Mencari referensi <i>moodboard</i> dengan tema kasih sayang. - Mencari referensi pose yoga (<i>star pose, tree pose, heart opener pose</i>). - Membuat sketsa dan digitalisasi terkait karakter dan desain untuk Instagram Feeds. - Melakukan revisi terkait posisi pose karakter dan <i>copywriting</i> pada konten <i>heart opener pose</i>.
2	24—26 Februari 2025	Konten Instagram Kids Yoga untuk bulan Februari	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari referensi pose yoga (<i>joy breath pose, chair pose, dan bunny hops pose</i>). - Membuat sketsa dan storyboard animasi gerakan pose yoga. - Mendigitalisasikan karakter dan membuat animasi pose yoga untuk Instagram Feeds. - Melakukan revisi minor terkait <i>copywriting</i> pada konten <i>chair pose</i> dan <i>bunny hops pose</i>.
	27—28 Februari 2025	Buku Ilustrasi “Coral’s Ocean Adventure”	<ul style="list-style-type: none"> - Memilih tema untuk perancangan buku ilustrasi yoga anak dan dipilih tema <i>ocean</i>. - Menentukan ukuran dan jumlah halaman buku sesuai diskusi dengan <i>supervisor</i>.

			<ul style="list-style-type: none"> - Menyusun <i>story flow</i> dan membuat narasi berdasarkan 16 pose yoga yang telah ditentukan oleh <i>Chief Executive Officer</i>. - Menentukan karakter hewan laut. - Mengumpulkan <i>moodboard</i> terkait karakter, <i>environment</i>, dan <i>illustration book</i> sebagai referensi. - Mengumpulkan referensi 16 pose yoga yang dibutuhkan.
3	3-7 Maret 2025	Buku Ilustrasi “Coral’s Ocean Adventure”	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat sketsa pada halaman-halaman buku. - Mulai mendigitalisasikan sketsa <i>illustration book</i>. - Melakukan revisi pada pewarnaan.
	4—5 Maret 2025	Video Animasi “Sun Salutation”	<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi dengan tim <i>graphic designer intern</i> untuk pembagian tugas (mendapat tugas untuk membuat karakter). - Mencari referensi video yoga <i>sun salutation pose</i>. - Membuat ilustrasi karakter dengan gerakan <i>sun salutation pose</i>. - Menggabungkan karakter dengan <i>background</i> dan <i>sound music</i> yang telah dibuat oleh tim menjadi <i>animation video</i>. - Menambahkan <i>copywriting</i> pada video terkait gerakan.
	6 Maret 2025	Rebranding Kids Yoga	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari beberapa alternatif ide nama untuk <i>rebranding</i> Kids Yoga berdasarkan brief dari <i>Chief Executive Officer</i>.
4	10—14 Maret 2025	Buku Ilustrasi “Coral’s Ocean Adventure”	<ul style="list-style-type: none"> - Lanjut mendigitalisasikan sketsa <i>illustration book</i>. - Memasukkan <i>copywriting</i> pada buku dan menyusun <i>layout</i>. - Melakukan revisi pada <i>layout</i>. - Membuat karakter orang dengan 16 pose yoga sebagai keterangan dalam buku. - Membuat <i>cover</i> depan dan <i>cover</i> belakang buku.

	13—14 Maret 2025	Rebranding Logo PranaSatya Learning Center	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>brainstorming</i> terhadap PranaSatya Learning Center (kolaborasi dengan Kids Yoga). - Menyusun referensi <i>moodboard</i>. - Membuat sketsa logo dan dilanjutkan dengan digitalisasi logo.
5	17 Maret 2025	Buku Ilustrasi “Coral’s Ocean Adventure”	<ul style="list-style-type: none"> - Menambahkan nomor halaman pada buku sesuai <i>feedback</i> supervisor. - Melakukan revisi pada warna dan ukuran <i>text</i>, serta warna <i>background</i> pada halaman kata pengantar sesuai <i>feedback</i> dari supervisor.
	17—21 Maret 2025	Flashcard “Breathe, Bend, Be Adventurer”	<ul style="list-style-type: none"> - Mengumpulkan <i>moodboard</i> terkait <i>flashcard</i>, karakter, dan <i>color palate</i>. - Mengumpulkan referensi 40 pose yoga yang telah ditentukan oleh <i>Chief Executive Officer</i>. - Membuat digitalisasi karakter yoga dengan berbagai pose dalam 4 karakter yang bervariasi. - Melakukan revisi pada pewarnaan karakter.
	18 Maret 2025	Video “Kids Yoga’s Event Recap” untuk Instagram Feeds	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat 2 video dengan durasi 30 detik untuk Instagram Feeds terkait event Kids Yoga dengan video klip yang dikirimkan oleh <i>Chief Executive Officer</i>. - Membuat <i>sound music</i> untuk video. - Membuat <i>copywriting</i> tentang manfaat yoga untuk anak dan kalimat-kalimat persuasi.
6	24—28 Maret 2025	Flashcard “Breathe, Bend, Be Adventurer”	<ul style="list-style-type: none"> - Menyelesaikan digitalisasi 40 pose karakter. - Membuat digitalisasi 20 tambahan pose karakter. - Melakukan revisi pada gestur posisi karakter sesuai <i>feedback</i> <i>Chief Executive Officer</i>. - Membuat alternatif sketsa <i>background</i> untuk <i>flashcard</i>.
7	7—11 April 2025	Flashcard “Yoga with Props”	<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi dengan tim <i>graphic designer intern</i> untuk pembagian 60 pose yoga (masing-masing 20 pose).

			<ul style="list-style-type: none"> - Mencari referensi terkait ilustrasi karakter usia teens 13-17 tahun dan color palate. - Membuat sketsa karakter dengan 20 pose dan mendigitalisasikan. - Melakukan revisi pada muka karakter berdasarkan <i>feedback</i> dari <i>supervisor</i>.
8	14—15 April 2025	Flashcard “Yoga with Props”	<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi dengan tim <i>graphic designer intern</i> terkait <i>background</i> kartu. - Membuat desain <i>background</i> kemudian digabungkan dengan desain karakter dalam 1 kartu. - Melakukan revisi dengan menghapus kata ‘pose’ di setiap kartu.
	15—16 April 2025	Video “Promosi dan <i>Benefits</i> Coral’s Ocean Adventure”	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat 2 konten video <i>yoga tool</i> terkait promosi dan <i>benefits</i> buku Coral’s Ocean Adventure.
	17—18 April 2025	Flashcard “Breathe, Bend, Be Adventurer”	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari referensi <i>color palate</i> untuk 4 variasi warna kartu. - Mendigitalisasi <i>background</i> kemudian digabungkan dengan karakter dalam 1 kartu. - Memasukkan <i>text</i> terkait <i>cue</i> setiap pose berdasarkan referensi buku yoga yang disediakan.
9	21—22 April 2025	Flashcard “Breathe, Bend, Be Adventurer”	<ul style="list-style-type: none"> - Menyelesaikan memasukkan <i>text cue</i> untuk 62 pose kartu. - Melakukan revisi minor pada <i>layout text</i> berdasarkan <i>feedback supervisor</i>.
	23—24 April 2025	Video “Promosi dan <i>Benefits</i> Flashcard Yoga with Props”	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari informasi mengenai manfaat Yoga with Props untuk keperluan konten video. - Menyusun alur konten dan <i>copywriting</i> video. - Membuat video kompilasi (informasi dan promosi) <i>flashcard</i> Yoga with Props.
	25 April 2025	Flashcard “Mindfulness”	<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi dengan tim <i>graphic designer intern</i> untuk pembagian tugas

			(mendapat tugas untuk membuat ilustrasi metode <i>breathing</i> dan <i>text</i>). - Membuat konsep desain dan mencari referensi metode <i>breathing</i> .
10	28 April - 2 Mei 2025	Flashcard “Mindfulness”	- Menyusun langkah-langkah dari 4 pose yoga dari paragraf menjadi poin untuk diletakkan pada kartu. - Mencari referensi 5 metode <i>breathing</i> kemudian membuat digitalisasinya. - Menggabungkan hasil desain 5 metode <i>breathing</i> dengan <i>background</i> yang dibuat oleh tim. - Memasukkan <i>text</i> langkah dari 4 pose yang sudah disusun poin ke <i>background</i> yang dibuat oleh tim. - Melakukan revisi minor pada <i>text</i> sesuai <i>feedback Chief Executive Officer</i> .
11	5—6 Mei 2025	Card “Body Parts”	- Diskusi dengan tim <i>graphic designer intern</i> untuk pembagian tugas. - Membuat 7 ilustrasi body parts (ears, hair, shoulder, hand, cheek, chin, lips).
	8 Mei 2025	Flashcard ukuran 8x8cm	- Membuat kartu ukuran 8x8cm dari <i>flashcard</i> yang sudah dibuat sebelumnya (<i>flashcard</i> Breathe, Bend, Be Adventurer dan <i>flashcard</i> Yoga with Props).
	9 Mei 2025	Video “Burning Brain Game” untuk Instagram Feeds	- Membuat video <i>burning brain game</i> dengan durasi 25 detik untuk Instagram Feeds dengan video klip yang dikirimkan oleh <i>Chief Executive Officer</i> . - Membuat <i>copywriting</i> tentang manfaat <i>burning brain game</i> dan kalimat-kalimat persuasi.
12	13 Mei 2025	Video “Mindfulness” untuk Instagram Feeds	- Membuat video <i>Mindfulness</i> dengan durasi 45 detik untuk Instagram Feeds dengan aset foto yang

			<p>dikirimkan oleh <i>Chief Executive Officer</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>copywriting</i> tentang manfaat <i>mindfulness</i> berdasarkan para ahli, serta kalimat-kalimat persuasi. - Melakukan revisi terkait penambahan 3 foto untuk video.
	14—15 Mei 2025	<i>Mockup Flashcards</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>mockup</i> terkait <i>flashcards</i> yang sudah dibuat sebelumnya. - Menambahkan logo KidsYoga pada buku “Coral’s Ocean Adventure”.
	16 Mei 2025	<i>Card “Arrow”</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari referensi desain <i>arrow</i>, ekspresi muka, <i>background</i>, dan <i>color palate</i>. - Membuat desain <i>arrow</i> untuk keperluan pembelajaran kelas.
13	19 Mei 2025	<i>Mockup Board Game</i>	- Membuat <i>mockup board game</i> tentang “Breathe, Bend, Be Adventurer”.
		Video “Promosi dan <i>Benefits Flashcard Breathe, Bend, Be Adventurer</i> ”	<ul style="list-style-type: none"> - Menyusun alur konten dan <i>copywriting</i> video. - Membuat 2 konten video terkait promosi dan <i>benefits flashcard Breathe, Bend, Be Adventurer</i>.
		<i>Card “Arrow”</i>	- Melanjutkan membuat 4 desain <i>arrow card</i> dengan warna, <i>background</i> , dan ekspresi muka yang berbeda.
	20—21 Mei 2025	<i>Card “Arrow”</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Menambahkan 6 desain <i>arrow card</i> sesuai <i>feedback Chief Executive Officer</i>. - Melakukan revisi arah <i>arrow</i> (awalnya arah kanan saja menjadi arah kanan, kiri, atas, dan bawah). - Menambahkan desain kartu dengan simbol <i>forbidden</i>.
	22—23 Mei 2025	<i>Activity Book “Nusantara”</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari referensi mengenai desain dan konten <i>activity book</i>. - Mencari ide terkait interaktivitas untuk desain <i>activity book</i>.

14	26—30 Mei 2025	<i>Activity Book</i> “Nusantara”	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat konsep <i>activity book</i>. - Membuat sinopsis cerita secara singkat sebagai <i>preview</i>. - Diskusi dengan tim <i>graphic designer intern</i> dan <i>supervisor</i> mengenai narasi cerita. - Mencari referensi terkait daerah dan budaya Indonesia. - Mulai membuat narasi cerita beserta daerah dan budaya yang terpilih.
	28 Mei 2025	<i>Packaging Flashcard</i> 8x8cm “Breathe, Bend, Be Adventurer”	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari referensi desain <i>packaging flashcard</i>. - Membuat digitalisasi <i>background</i> pada <i>packaging</i>. - Membuat <i>copywriting</i> mengenai manfaat <i>flashcard</i>. - Mulai merancang desain <i>packaging</i> dengan menggabungkan <i>background</i> dan <i>copywriting</i>.
	30 Mei 2025	<i>Packaging Flashcard</i> “Breathe, Bend, Be Adventurer”	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari referensi desain <i>packaging flashcard</i>. - Membuat digitalisasi <i>background</i> pada <i>packaging</i>. - Membuat <i>copywriting</i> mengenai manfaat <i>flashcard</i>. - Mulai merancang desain <i>packaging</i> dengan menggabungkan <i>background</i> dan <i>copywriting</i>.

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

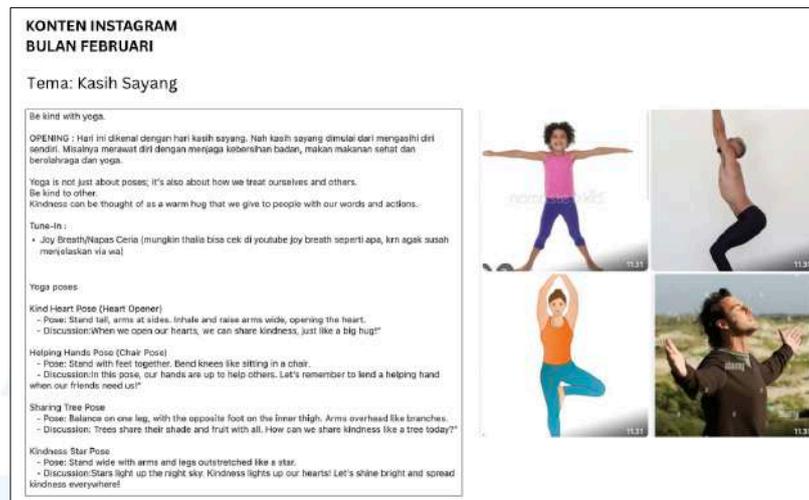
Selama melaksanakan magang di Kids Yoga sebagai *graphic designer intern*, penulis terlibat dalam berbagai proyek perancangan visual yang digunakan untuk keperluan internal Kids Yoga. Proyek desain yang penulis kerjakan berupa desain postingan sosial media seperti *Instagram feeds* dan *video*, serta *tools* yoga seperti *flashcard*, *illustration book*, dan *board game*. Dalam proses perancangan desain setiap proyek, penulis menerapkan alur kerja yang diterapkan oleh perusahaan. Berikut merupakan lima proyek yang penulis kerjakan, yang berawal dari konsep hingga hasil akhir.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Dalam proses pelaksanaan magang, penulis diberikan proyek pertama untuk merancang konten *Instagram feeds* Kids Yoga selama bulan Februari. Konten ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai pose yoga, baik tampilan maupun langkah-langkah, serta manfaat yoga kepada anak-anak maupun orangtua. Proyek ini memiliki proses perancangan yang detail dari penyusunan konten, pembuatan konsep, sketsa, hingga digitalisasi. Berikut penjabaran tahap perancangan yang penulis lakukan.

1. Tahap Pemberian *Brief*

Sebelum pengerjaan, penulis mendapat *brief* perancangan yang disampaikan oleh *Chief Executive Officer* dan *Creative and Marketing Manager* secara online melalui *platform Google Meet*, serta informasi detail konten di *platform Notion dan Whatsapp*. Dalam *brief* tersebut sudah terdapat tema konten bulanan yakni kasih sayang. Penulis diberikan daftar konten terkait enam pose yoga yang dilengkapi dengan nama pose, referensi pose, langkah gerakan, serta manfaat dari masing-masing pose. Selain itu, terdapat *copywriting* terkait *positive affirmation* dan kalimat ajakan dengan kesan yang ceria, ramah, dan positif pada setiap konten pose. Selama proses *briefing*, penulis berdiskusi dengan *Creative and Marketing Manager* melalui *Whatsapp* terkait konsep awal visual, format postingan Instagram yang akan digunakan, serta adaptasi desain supaya tetap konsisten dengan identitas Kids Yoga. Hal ini dikarenakan merupakan tugas pertama yang dikerjakan penulis selama magang sehingga diperlukan memahami arah identitas visual Kids Yoga terlebih dahulu. Selain itu, penulis juga melakukan verifikasi terkait pose-pose yoga yang akan digunakan dalam konten dengan *Chief Executive Officer* untuk memastikan setiap visualisasi gerakan sudah sesuai.



Gambar 3.3 *Brief* Konten Instagram Kids Yoga Bulan Februari
Sumber: Dokumentasi *Brief* Kids Yoga (2025)

2. Tahap *Brainstorming*

Setelah mendapatkan *brief* perancangan, penulis melakukan riset terhadap enam pose yoga yang sudah direkomendasikan oleh *Chief Executive Officer*, antara lain *kindness star pose*, *sharing tree pose*, *chair pose*, *heart opener*, *joy breath*, dan *bunny hop*. Penulis melakukan riset terhadap tampilan dan langkah gerakan dimana diperlukan untuk keperluan ilustrasi dan *copywriting*. Setelah itu, penulis menyusun rencana terkait urutan postingan pose yang dibagi menjadi dua kategori format, yaitu postingan *carousel* dan video animasi. Penulis membedakan konten berdasarkan kompleksitas gerakan, dimana pose yang terdiri dari satu gerakan menggunakan format *carousel*. Sementara pose yang terdiri dari beberapa rangkaian gerakan menggunakan format video animasi supaya alur gerakan dapat disampaikan lebih jelas. Selanjutnya, penulis membuat *copywriting* tentang *positive affirmation* dan kalimat persuasi untuk keperluan beberapa konten.

Selain itu, penulis juga mengumpulkan referensi desain dengan tema kasih sayang melalui Pinterest. Referensi ini mencakup pemilihan *color palatte* dengan nuansa hangat dan lembut, serta ilustrasi karakter

yang menyerupai anak-anak supaya dapat terbangun hubungan emosional antara konten dan target audiens.



Gambar 3.4 Moodboard Referensi Desain Instagram Feeds

3. Tahap Sketsa dan Digitalisasi Desain

Setelah mengumpulkan referensi dan menentukan *color palatte*, penulis mulai membuat sketsa kasar terkait tampilan keseluruhan konten terlebih dahulu melalui *software* Procreate. Sketsa ini bertujuan untuk membantu memvisualisasikan ide melalui penempatan elemen, proporsi karakter, serta *copywriting*. Desain konten *Instagram Feeds* ini dibuat pada *artboard* berukuran 1080x1350 pixel.



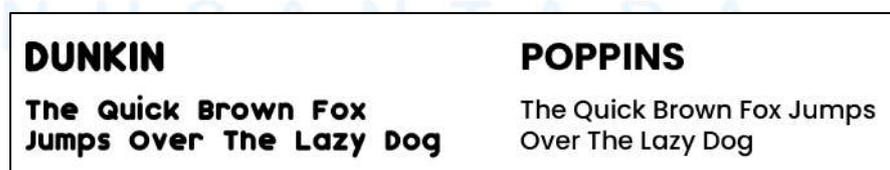
Gambar 3.5 Sketsa Instagram Feeds

Setelah sketsa disetujui oleh *supervisor*, penulis melanjutkan ke tahap digitalisasi dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator untuk membuat aset ilustrasi karakter, *typeface*, *layout*, serta aset visual lainnya yang dibutuhkan. Penulis menggunakan warna pink (#F9DADE) dan krem (#FDF3E8) sebagai warna primer dimana mencerminkan kehangatan, cinta, dan kelembutan yang sesuai dengan tema kasih sayang. Sebagai pendamping, penulis menggunakan warna hijau (#BBD690) sebagai warna sekunder untuk memberikan keseimbangan visual dan kesegaran supaya tidak terlalu monoton. Sementara warna ungu (#332688) yang diterapkan pada karakter dan elemen visual lainnya merupakan warna identitas dari Kids Yoga dengan tujuan untuk menjaga konsistensi *brand* dalam keseluruhan tampilan postingan.



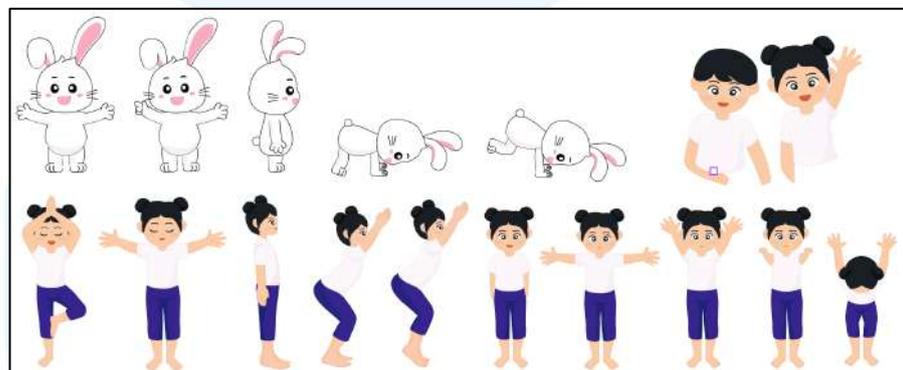
Gambar 3.6 Color Palatte yang Digunakan

Penulis menggunakan dua jenis *typeface sans serif*, yaitu Dunkin dan Poppins. *Typeface* Dunkin akan digunakan pada *headings* atau judul pose, sedangkan *typeface* Poppins akan digunakan pada *sub-heading* dan *bodytext*. Kedua jenis *typeface sans serif* ini memiliki bentuk yang sederhana dan tingkat *readability* yang tinggi sehingga akan mudah dibaca oleh target audiens. *Typeface* Dunkin sendiri dapat memberikan kesan yang *friendly* dan *playful*, serta *typeface* Poppins memberikan kesan yang modern sehingga sangat cocok digunakan untuk konten anak-anak.



Gambar 3.7 *Typeface* yang Digunakan

Untuk mendukung tema kasih sayang, penulis menggunakan karakter hewan berupa kelinci sebagai tokoh di postingan pembuka dan penutup selama konten bulan Februari ini. Kelinci dipilih karena secara simbolis sering diasosiasikan dengan kehangatan, sifat penyayang, dan kelembutan. Bentuk visual kelinci yang menggemaskan juga akan mudah diterima oleh anak-anak. Selain itu, penulis juga menggunakan karakter anak perempuan dan laki-laki dengan visual yang ceria dan ramah. Karakter perempuan digambarkan dengan tampilan berponi dan rambut dikuncir dua dimana memberikan kesan yang manis. Sementara karakter laki-laki digambarkan dengan tampilan gaya rambut anak yang berponi dimana memberikan kesan sederhana dan ekspresif. Kedua karakter ini memakai pakaian olahraga dengan kombinasi warna putih dan ungu yang merupakan warna identitas dari Kids Yoga. Berikut merupakan hasil desain aset karakter kelinci dan anak-anak yang penulis rancang dengan pose yoga.



Gambar 3.8 Hasil Desain Aset Karakter Kelinci dan Anak-anak

Setelah membuat aset karakter, penulis melanjutkan proses dengan menggabungkan karakter ke dalam *background* yang telah dirancang. *Background* ini menggambarkan nuansa alam dimana mendukung tema kasih sayang, serta memberikan kesan hangat dan lembut. Warna pink dan krem pada *background* diterapkan secara selang-seling pada setiap konten untuk menciptakan tampilan yang dinamis. Selain itu, *copywriting* berupa judul pose dan langkah-langkah

gerakan juga ditambahkan untuk memperkuat informasi yang ingin disampaikan. Penulis menggunakan *typeface* Dunkin pada *headings* atau judul pose dengan ukuran 68pt, berwarna kuning dengan *outline* 5pt berwarna ungu, serta berukuran besar dimana dapat memberikan *emphasis* pada judul pose dan menarik perhatian di antara *background* dan elemen yang bervariasi. Sementara *typeface* Poppins pada *sub-heading* dan *bodytext* dengan ukuran 22pt berwarna ungu atau putih yang disesuaikan dengan kontras *background* dipilih supaya tidak mendominasi tampilan, namun tetap nyaman dan jelas dibaca sebagai informasi pendukung. Konsistensi elemen desain, seperti warna, ilustrasi, dan tipografi pada keenam postingan menciptakan kesatuan dalam menjaga keselarasan antar konten dalam satu tema. Berikut tampilan hasil akhir dari Instagram Feeds yang penulis rancang.



Gambar 3.9 Tampilan Hasil Akhir Desain Instagram Feeds

Dalam perancangan konten postingan Instagram, penulis menggunakan *manuscript grid* yang merupakan struktur satu kolom sederhana namun efektif dalam menata elemen visual secara konsisten. Dengan jenis *grid* ini, penulis dapat menjaga keseimbangan antar elemen ilustrasi dan tipografi sehingga tidak terkesan padat. Penerapan *grid* ini juga dapat menampilkan hierarki, dimana elemen utama judul

diletakkan pada bagian atas tengah sebagai titik fokus, kemudian diikuti oleh deskripsi gerakan dan ilustrasi untuk memudahkan audiens memproses informasi secara terarah.



Gambar 3.10 Manuscript Grid pada Postingan Instagram

Dalam hal konten dengan format video animasi, penulis membuat aset ilustrasi dan *copywriting* di *software* Adobe Illustrator terlebih dahulu. Pada tahap ini, penulis memilih membuat ilustrasi, *copywriting*, dan elemen visual lainnya secara terpisah supaya lebih mudah ditata dan disesuaikan dalam bentuk video animasi. Kemudian, penulis melanjutkan mengedit hasil desain tersebut menjadi video animasi menggunakan *software* CapCut untuk membuat gerakan pose yoga secara bertahap.



Gambar 3.11 Alur Tampilan Format Konten Video Animasi

4. Tahap *Review* atau *Approval*

Setelah selesai membuat desain baik konten carousel dan video animasi, penulis mengirimkan file desain kepada *supervisor* untuk mendapatkan *feedback* ataupun *approval*. Penulis mendapatkan *feedback* bahwa ukuran *text* pada konten format carousel terlalu kecil sehingga tidak terlalu terbaca dengan jelas. Oleh karena itu, penulis melakukan revisi hingga mendapatkan *approval* dari *supervisor*.

5. Tahap Revisi dan Finalisasi Desain

Penulis melakukan revisi berdasarkan *feedback* dari *supervisor*, dimana mengubah ukuran *text* yang awalnya 22pt menjadi 26pt. Selanjutnya, penulis kembali mengirimkan file hasil revisi kepada *supervisor* dan mendapatkan *approval*. Berikut merupakan perbandingan sebelum dan sesudah hasil revisi ukuran *text*.



Gambar 3.12 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Revisi Ukuran *Text*

6. Tahap Pengumpulan

Setelah mendapatkan *approval*, penulis mengunggah hasil desain final konten Instagram Feeds dalam format png ke Google Drive yang sudah disiapkan oleh *supervisor*. File disimpan dalam folder yang telah ditentukan dengan *rename* berdasarkan tanggal postingan supaya memudahkan tim dalam proses posting nantinya.

Melalui proyek perancangan konten Instagram Feeds Kids Yoga selama bulan Februari ini, penulis mendapatkan pengalaman baru dalam merancang konten yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi memiliki nilai edukatif terkait aktivitas sehat bagi anak. Proyek ini menjadi hal yang menyenangkan bagi penulis untuk lebih memahami dunia anak. Namun selama menjalani proyek ini, penulis mengalami beberapa kendala terkait penggambaran berbagai pose yoga, terlebih pada karakter hewan. Hal ini dikarenakan merupakan proyek dan pengalaman pertama bagi penulis dalam mendalami dunia yoga sehingga diperlukan beberapa waktu untuk mengenali setiap pose, kemudian digambarkan ke dalam visual karakter hewan kelinci dengan tetap mempertahankan kesan ekspresif, lucu, mudah dikenali, dan menarik bagi anak-anak. Untuk mengatasi hal ini, penulis mempelajari referensi pose yoga dari berbagai sumber di internet dan berdiskusi dengan *Chief Executive Officer* untuk memastikan pose yang benar. Kemudian penulis juga melakukan riset visual mendalam mengenai pose yoga dan mengamati gaya kartun hewan menyerupai manusia. Dengan cara ini, kendala tersebut dapat diatasi dan menghasilkan hasil akhir yang diharapkan oleh *supervisor*.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selama pelaksanaan magang berlangsung, penulis tidak hanya terlibat untuk membuat konten rutin Instagram, tetapi juga mendapatkan tugas proyek tambahan untuk membuat beragam desain keperluan internal Kids Yoga. Proyek ini terdiri dari buku ilustrasi berjudul “Coral’s Ocean Adventure”, *flashcard* “Breathe, Bend, Be Adventurer”, konten Instagram Reels tentang manfaat *mindfulness*, serta video animasi pose “Sun Salutation” untuk keperluan pembelajaran di kelas. Keempat proyek ini memiliki proses perancangan yang sama dengan proyek utama sebelumnya. Berikut penjabaran mengenai empat proyek tambahan yang penulis lakukan.

3.3.2.1 Proyek Buku Ilustrasi “Coral’s Ocean Adventure”

Buku ilustrasi “Coral’s Ocean Adventure” merupakan salah satu *yoga tools* yang dirancang untuk mendukung metode

pembelajaran yoga bagi anak. Buku ini berfungsi sebagai panduan visual untuk anak-anak mempelajari gerakan yoga melalui pendekatan *storytelling* sehingga proses belajar lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Selain itu, rancangan *tools* ini juga bertujuan untuk menstimulasi anak berimajinasi.

1. Tahap Pemberian *Brief*

Penulis mendapatkan *brief* untuk perancangan buku ilustrasi secara online melalui *platform Google Meet* oleh *Chief Executive Officer* dan *Creative and Marketing Manager*. Penulis diberi dua pilihan tema untuk buku ilustrasi yoga, yaitu tema *ocean* dan nusantara. Setelah mempertimbangkan potensi pengembangan cerita, visual, dan daya tarik bagi anak, penulis akhirnya memilih tema *ocean* dengan judul buku “Coral’s Ocean Adventure”. Selanjutnya, penulis mendapatkan arahan teknis spesifikasi buku, terkait ukuran buku 20x20 cm dan jumlah halaman dengan kisaran 15 hingga 30 halaman.

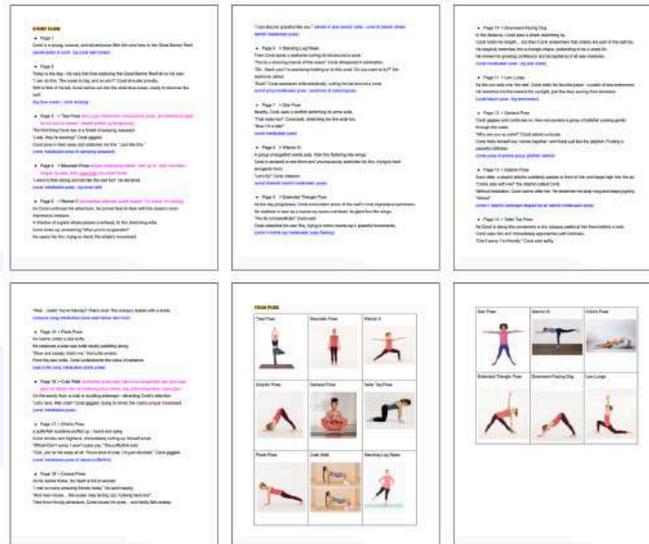
Informasi mengenai isi konten buku, seperti daftar 27 pose yoga, alur cerita, dan karakter hewan sudah disediakan oleh *Chief Executive Officer* melalui *platform Notion*. Setelah menerima *brief* ini, penulis melakukan diskusi lebih lanjut dengan *Chief Executive Officer* dan diputuskan untuk fokus menggunakan 16 pose yoga dari total 27 terlebih dahulu. Hal ini dipertimbangkan karena penggunaan 27 pose yoga dalam satu buku akan terlalu banyak dan dapat membuat alur cerita menjadi terlalu panjang dan padat untuk anak-anak. Sementara 11 pose yoga lainnya direncanakan akan digunakan dalam buku ilustrasi lanjutan sebagai pengembangan dari buku “Coral’s Ocean Adventure”.



Gambar 3.13 *Brief* Cerita Buku Ilustrasi “Coral’s Ocean Adventure”
Sumber: Dokumentasi *Brief* Kids Yoga (2025)

2. Tahap *Brainstorming*

Setelah mendapatkan *brief* perancangan, penulis memilih 16 pose dari total 27 pose yang tertera di *platform* Notion. Hal ini dikarenakan *Chief Executive Officer* memiliki rencana untuk membuat tema buku ini menjadi dua *part* dengan cerita yang masih berlanjut. Setelah membaca alur cerita secara keseluruhan, penulis memutuskan untuk mengambil 16 pose awal. Selanjutnya, penulis mencari referensi gambar terkait pose-pose tersebut supaya memiliki gambaran untuk keperluan cerita. Hal ini bertujuan supaya alur cerita dan pose terlihat sesuai dan memiliki kesinambungan. Penulis juga membuat *story flow* per halaman dengan jumlah karakter, pembagian adegan, dan dialog karakter. Karakter pada buku ini terdiri dari 13 jenis hewan, dimana ikan badut bernama Coral sebagai tokoh utama. Penyusunan ini dilakukan melalui Google Dokumen bersamaan dengan pengumpulan referensi 16 pose agar memudahkan kolaborasi dengan *supervisor*, serta dapat memberikan revisi secara langsung.



Gambar 3.14 Story Flow dan Referensi Pose

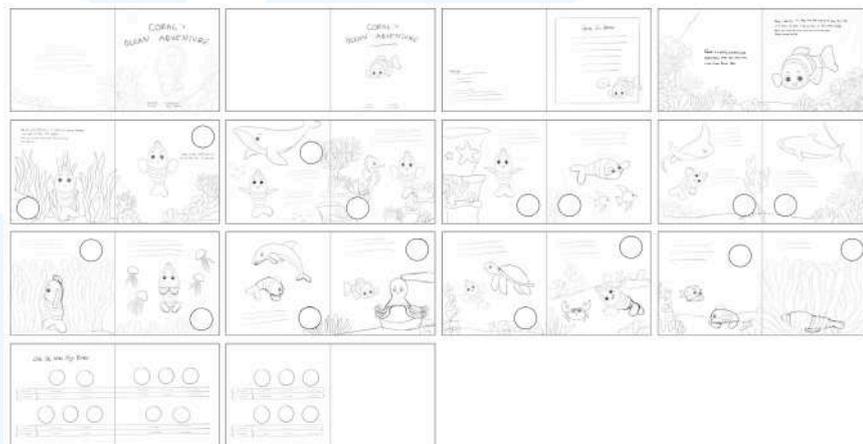
Penulis melanjutkan proses dengan mengumpulkan referensi mengenai desain buku bertema *ocean* untuk membantu membangun arah desain buku yang diinginkan, baik sisi warna hingga komposisi halaman. Penulis juga mengumpulkan referensi karakter hewan laut yang telah direncanakan dengan gaya ilustrasi kartun yang sesuai dengan anak-anak. Langkah ini dilakukan untuk mengembangkan visual yang konsisten dengan tema dan tetap mencerminkan suasana petualangan bawah laut yang dapat menarik perhatian anak.



Gambar 3.15 Moodboard Referensi Desain Buku Ilustrasi

3. Tahap Sketsa dan Digitalisasi Desain

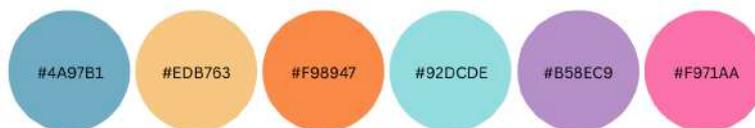
Setelah referensi visual terkumpul, penulis mulai membuat sketsa untuk keseluruhan halaman buku ilustrasi menggunakan *software* Procreate. Sketsa ini mencakup penggambaran ilustrasi karakter hewan, *background*, penempatan karakter, serta *layout copywriting*. Selain itu, penulis juga mempertimbangkan terkait penempatan ilustrasi karakter manusia melakukan pose yoga beserta nama pose sebagai informasi pendukung. Hal ini bertujuan agar anak-anak dapat lebih mudah memahami bentuk gerakan dan mengenali nama pose yang sedang dilakukan dalam representasi nyata karakter manusia. Setelah seluruh halaman sketsa selesai, penulis mengajukan hasil kepada *supervisor* untuk mendapatkan *feedback* dan *approval*. Berikut merupakan tampilan sketsa keseluruhan halaman buku.



Gambar 3.16 Tampilan Sketsa Halaman Buku Ilustrasi

Setelah mendapatkan *approval* dari *supervisor*, proses dilanjutkan ke tahap digitalisasi ilustrasi menggunakan *software* Procreate. Penulis membuat *artboard* berukuran 40x20 cm yang diberi garis tengah sebagai pembatas halaman buku dengan *margin* sebesar 2 cm pada setiap sisi halaman. Selain itu, penulis melakukan pengaturan warna CMYK pada dokumen yang merupakan tinta untuk media cetak. Dalam proses digitaliasi, penulis dominan

menggunakan warna biru (#4A97B1) pada *background* laut dan coklat kekuningan (#EDB763) pada area pepasiran, dimana kedua warna ini merepresentasikan kondisi lingkungan bawah laut. Warna biru sendiri merepresentasikan air laut yang menenangkan dan luas, sedangkan warna coklat kekuningan menggambarkan area pasir dengan kesan hangat dan kontras dengan latar biru. Sementara elemen pendukung seperti terumbu karang menggunakan warna-warna terang, seperti pink (#F971AA), ungu (#B58EC9), dan biru tosca (#92DCDE) supaya menambahkan kesan hidup pada halaman ilustrasi, serta memperkuat kesan kehidupan bawah laut yang penuh keanekaragaman. Selain itu, ikan badut, Coral, menggunakan warna oranye cerah (#F98947) yang mencolok agar ilustrasi sebagai karakter utama dapat menjadi titik fokus dan mudah dikenali.



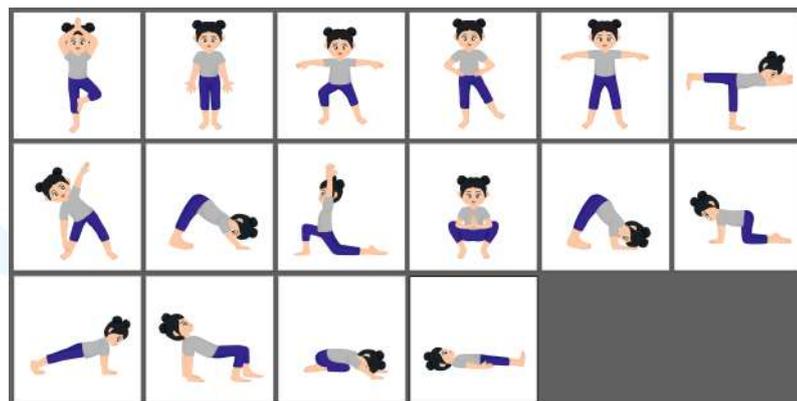
Gambar 3.17 *Color Palatte* yang Digunakan

Dalam proses digitaliasi ilustrasi, penulis menggunakan *brush monoline* sebagai *base color* pada setiap elemen ilustrasi, kemudian menambahkan tekstur dengan menggunakan *brush small grain texturizer* untuk menciptakan kesan yang lebih nyata. Hal ini dikarenakan buku ditujukan pada anak-anak yang cenderung lebih tertarik pada visual yang detail dan bervariasi. Selain itu, penambahan tekstur dan lapisan warna ini bertujuan untuk menghindari kesan *flat* atau monoton pada ilustrasi, serta memberikan kesan kedalaman dan dimensi yang dapat memperkaya tampilan secara visual. Berikut merupakan hasil dari digitalisasi ilustrasi halaman buku yang penulis lakukan.



Gambar 3.18 Hasil Digitalisasi Ilustrasi Halaman Buku

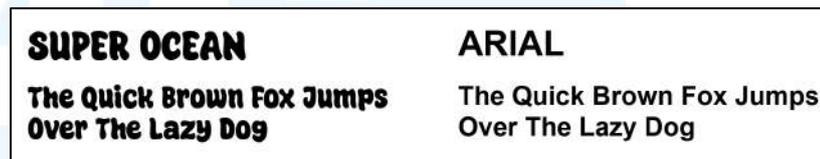
Setelah melakukan proses digitalisasi ilustrasi halaman buku, penulis melanjutkan merancang karakter manusia yang memperagakan pose yoga dari karakter Coral di *software* Adobe Illustrator. Tujuan perancangan karakter manusia ini untuk memberikan tampilan gerakan yang lebih jelas dari sudut pandang manusia. Karakter manusia ini diambil dari proyek Instagram Feeds bulan Februari sebelumnya, namun disesuaikan kembali dengan pose yang dipilih. Berikut merupakan hasil rancangan karakter manusia dengan 16 pose.



Gambar 3.19 Hasil Rancangan Karakter Manusia

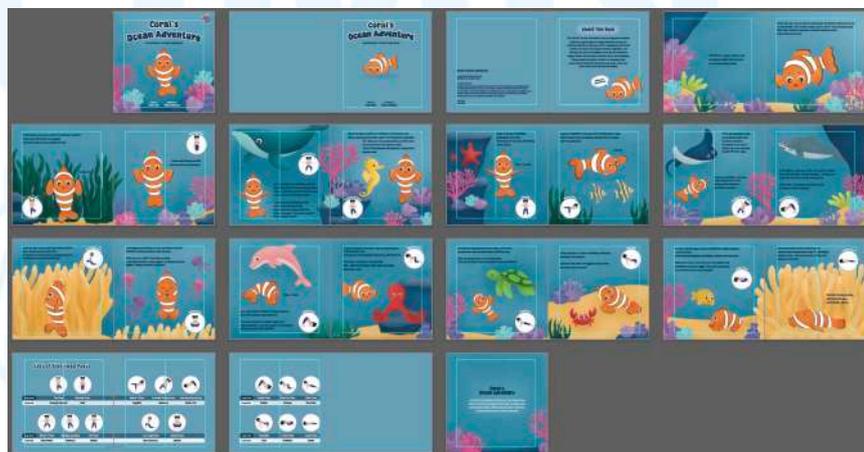
Setelah menyelesaikan proses digitalisasi ilustrasi halaman di *software* Procreate, penulis memindahkan hasil ilustrasi ke *software* Adobe Illustrator untuk menambahkan teks cerita. Penulis menggunakan dua jenis *typeface*, yaitu Super Ocean dan Arial.

Typeface Super Ocean merupakan *typeface* dekoratif yang digunakan pada judul buku dan *headings* karena memiliki visual yang *playful* dan sesuai dengan tema *ocean*. Sementara *typeface* Arial yang merupakan *typeface sans serif* digunakan pada *bodytext* karena memiliki tampilan yang sederhana dan tingkat *readability* yang tinggi dimana sesuai untuk anak-anak.



Gambar 3.20 *Typeface* yang Digunakan

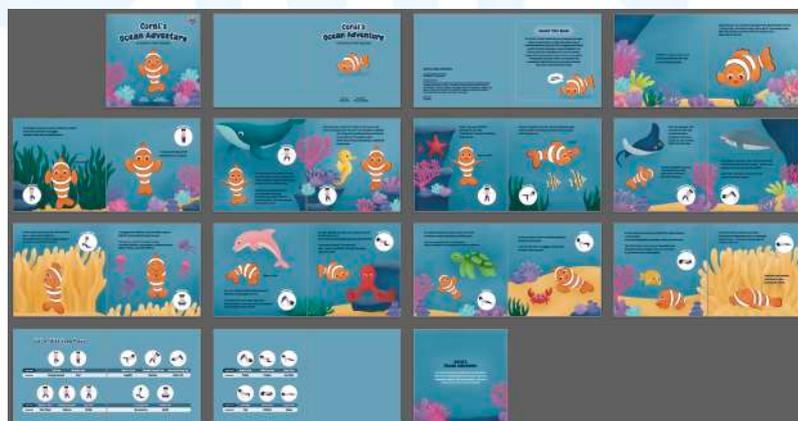
Dalam perancangan buku ini, penulis menggunakan kombinasi *manuscript grid* dan *two-column grid* sebagai dasar penataan elemen visual. *Manuscript grid* digunakan untuk menempatkan berbagai elemen ilustrasi dan teks secara bersamaan sehingga penataan lebih fleksibel. Sementara *two-column grid* digunakan untuk menata elemen ilustrasi dan teks secara sejajar. Hal ini dapat dilihat dari pembagian ruang yang jelas antara ilustrasi di satu sisi dan teks di sisi lain. Dengan penataan ini anak-anak dapat lebih mudah mengikuti alur cerita, dimana teks dan ilustrasi memiliki proporsi visual yang saling melengkapi.



Gambar 3.21 *Manuscript Grid* Pada Buku Ilustrasi

Pada halaman *cover*, penulis menggunakan *typeface* Super Ocean pada judul buku dengan ukuran 45pt berwarna biru tua dengan *outline* tebal berwarna putih. Hal ini bertujuan agar judul tampil mencolok dan mudah menarik perhatian, serta memberikan kontras tinggi dan *emphasis* diantara teks dan elemen visual lainnya. Sementara *sub-heading* maupun *bodytext* menggunakan *typeface* Arial regular dengan ukuran 12pt berwarna biru tua untuk menjaga keterbacaan. Namun, pada beberapa kata di narasi cerita harus diberikan penekanan dengan menggunakan Arial bold berukuran 14pt. Hal ini dapat memberikan hierarki untuk membantu anak dalam membedakan informasi penting dalam narasi cerita. Selain itu, penulisan nama pose yoga pada karakter manusia menggunakan *typeface* Arial bold berwarna putih untuk menciptakan kontras di atas *background* berwarna gelap sehingga tetap terbaca jelas.

Tahap selanjutnya, penulis menggabungkan ilustrasi karakter manusia dengan ilustrasi halaman buku dan *text* menjadi satu kesatuan. Karakter ini ditempatkan pada lingkaran putih dengan *outline* biru tua sehingga tampil menonjol namun tidak mendominasi tampilan keseluruhan *layout*. Meskipun sebagai informasi pendukung, karakter ini tetap ditampilkan dengan bentuk dan nama pose yang jelas dimana diletakkan pada bagian tepi halaman. Berikut merupakan hasil tampilan buku ilustrasi yang dirancang.



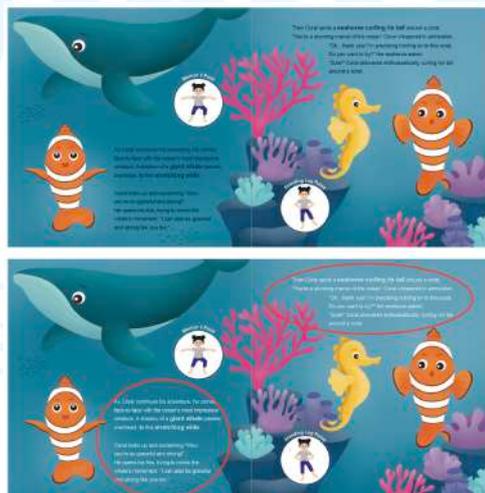
Gambar 3.22 Tampilan Hasil Desain Buku Ilustrasi

4. Tahap Review atau Approval

Setelah selesai membuat desain buku ilustrasi, penulis mengirimkan file pdf desain kepada *supervisor* untuk mendapatkan *feedback* ataupun *approval*. Penulis mendapatkan *feedback* bahwa warna *bodytext* pada teks cerita diubah menjadi warna lebih terang karena teks tidak terlihat menonjol, serta menambahkan nomor halaman. Selain itu, penulis juga mendapatkan penambahan *copywriting* dari *Chief Executive Officer* yang perlu ditambahkan pada halaman *copyright*. Oleh karena itu, penulis melakukan revisi berdasarkan *feedback* yang diberikan hingga mendapatkan *approval* dari *supervisor*.

5. Tahap Revisi dan Finalisasi Desain

Penulis melakukan revisi berdasarkan *feedback* dari *supervisor*, dimana mengubah warna teks cerita pada keseluruhan halaman dari warna biru tua (#1C2950) menjadi warna biru keputihan (#D8ECF0). Penggunaan warna biru keputihan pada teks cerita ini supaya tidak sama dengan warna teks nama pose karakter manusia yang menggunakan warna putih, sehingga elemen teks memiliki hierarki visual yang jelas. Berikut merupakan tampilan perbandingan salah satu halaman buku sebelum dan sesudah revisi warna teks.



Gambar 3.23 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Revisi Warna Teks

Setelah itu, penulis membuat nomor halaman pada keseluruhan halaman buku dengan desain latar berbentuk gelembung berwarna biru muda. Penulis memilih elemen gelembung karena sesuai dengan tema *ocean*. Sementara angka pada nomor halaman menggunakan warna biru tua seperti *bodytext* supaya terlihat jelas di atas latar gelembung biru muda. Dengan adanya penambahan nomor halaman ini tetap tidak mengganggu elemen-elemen utama pada halaman, namun tetap terbaca dengan jelas dengan mempertimbangkan estetika. Berikut tampilan salah satu halaman buku dengan penambahan nomor halaman.



Gambar 3.24 Tampilan Halaman Buku dengan Nomor Halaman

Terakhir, penulis menambahkan *copywriting* berupa pesan yang sudah diberikan oleh *Chief Executive Officer* melalui aplikasi *Whatsapp*. *Copywriting* ini akan diletakkan pada halaman atas *copyright* sebagai bagian dari *opening* buku. *Copywriting* ini menggunakan *typeface* Arial bold berukuran 11 pt berwarna biru tua yang diletakkan di atas kotak putih blur sebagai latar belakang supaya teks tampak lebih jelas. Penulis juga menambahkan dua ilustrasi terumbu karang pada sekitar kotak sebagai elemen hiasan supaya halaman ini tidak terlihat monoton dengan warna biru tua, serta menjaga konsistensi tema *ocean*.



Gambar 3.25 Tampilan Penambahan *Copywriting* Pada Halaman *Copyright*

6. Tahap Pengumpulan

Setelah mendapatkan *approval* dari *supervisor*, penulis mengunggah hasil desain final buku ilustrasi “Coral’s Ocean Adventure” dalam format pdf ke Google Drive yang sudah disiapkan oleh *supervisor*. Penulis mengunggah dua file desain final, yaitu buku dengan tampilan satu halaman saja dan buku dengan tampilan satu *spread*. Kedua file ini disimpan dalam folder dengan *rename* berdasarkan jenis tampilan buku supaya memudahkan tim dalam proses mencetak nantinya.

Selama mengerjakan proyek buku ilustrasi ini, penulis mendapatkan banyak pengalaman baru, baik dari sisi teknis maupun kreatif. Proyek ini memberikan penulis kesempatan untuk menyusun *story flow* dari *brief* yang sudah diberikan oleh *Chief Executive Officer*. Namun dalam proses ini, penulis mengalami beberapa kendala yang cukup kompleks, yaitu menyesuaikan pose yoga ke dalam bentuk karakter hewan, seperti ikan, gurita, kura-kura, dan sebagainya. Secara anatomi tubuh hewan laut tidak memiliki jari-jemari seperti manusia sehingga sulit untuk menggambarkan gerakan yoga secara utuh. Hal ini menimbulkan kekhawatiran bagi penulis jika anak-anak kesulitan dalam memahami pose yoga tersebut. Untuk mengatasi kendala ini, penulis menyederhanakan

bentuk gerakan yoga dan lebih memfokuskan pada gerakan tubuh, seperti lekukan badan, arah tubuh, dan ekspresi wajah. Selain itu, penulis juga menambahkan karakter manusia sebagai pendamping yang memperagakan pose yang sama dengan hewan di setiap halamannya, sehingga anak-anak dapat lebih mudah memahami bentuk gerakan yoga melalui karakter manusia ini.

3.3.2.2 Proyek *Flashcard* “Breathe, Bend, Be Adventurer”

Flashcard “Breathe, Bend, Be Adventurer” merupakan salah satu *tools* yoga edukatif yang dirancang untuk mengenalkan gerakan yoga kepada anak-anak melalui metode yang interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami. Pada setiap kartu ini terdapat ilustrasi gambar pose yoga yang dilengkapi dengan langkah-langkah gerakan, serta manfaat pose yoga tersebut bagi tubuh. Selain itu, perancangan *flashcard* ini berfungsi sebagai *tools* pembelajaran yang mendukung pengembangan fisik, motorik, dan fokus anak. Hal ini dikarenakan anak-anak belajar dengan cara mengamati *flashcard* dan langsung mempraktikkannya.

1. Tahap Pemberian *Brief*

Sebelum proyek ini dimulai, penulis mendapatkan *brief* untuk perancangan *Flashcard* “Breathe, Bend, Be Adventurer” secara online melalui *platform Google Meet* oleh *Chief Executive Officer* dan *Creative and Marketing Manager*. Dalam *brief* ini dijelaskan bahwa koleksi *flashcard* ini akan terdiri dari 40 pose yoga yang ditujukan kepada anak-anak, dengan menampilkan ilustrasi pose beserta langkah gerakan dan manfaat pose bagi tubuh. Namun, seiring berjalannya proses pengerjaan, terdapat penambahan jumlah pose menjadi total 62 pose sesuai arahan dari *Chief Executive Officer*. Pose-pose ini diambil dari dua referensi buku yoga yang telah disediakan oleh *Chief Executive Officer*, dimana menjadi dasar ilustrasi gerakan dan penjelasan manfaat. Untuk aset ilustrasi

karakter, *supervisor* memberikan arahan bahwa penulis dapat menggunakan karakter manusia dari proyek buku ilustrasi sebelumnya dengan penyesuaian pose sesuai kebutuhan *flashcard* ini. Selain itu, penulis juga mendapatkan arahan teknis terkait spesifikasi kartu dengan ukuran A5 (14,8x21 cm).

2. Tahap *Brainstorming*

Setelah menerima *brief* perancangan, penulis melanjutkan ke tahap *brainstorming* untuk menentukan konsep visual *flashcard*. Nama dari *flashcard* ini adalah “Breathe, Bend, Be Adventurer” sehingga penulis mengusung tema petualangan. Hal ini dapat terlihat dari desain *background* dengan empat kategori lingkungan, yakni hutan, pantai, taman, dan langit. Pemilihan empat latar ini bertujuan untuk memberikan nuansa bervariasi dan eksploratif agar anak-anak merasa seolah-olah sedang melakukan petualangan sambil berlatih yoga. Untuk memperkuat konsep ini, penulis menggabungkan *background* dengan pose yoga berdasarkan habitat atau konteks yang sesuai. Misalnya, *tiger pose* di *background* hutan dan *eagle pose* di *background* langit. Selanjutnya, karakter manusia dirancang dalam empat karakter, yang terdiri dari dua anak perempuan dan dua anak laki-laki dengan ciri penampilan yang berbeda.

Dari sisi struktur desain kartu, penulis merancang tampilan dua sisi depan belakang untuk setiap kartu. Pada bagian depan kartu akan menampilkan ilustrasi pose yoga dan nama pose beserta logo Kids Yoga, sedangkan pada bagian belakang kartu akan menampilkan langkah gerakan dan manfaat dari setiap pose. Langkah-langkah gerakan pose ini akan ditampilkan secara ringkas dan informatif dalam bentuk poin untuk memudahkan pemahaman anak-anak ataupun pengajar.

Setelah itu, penulis mengumpulkan referensi visual terkait *background* berupa hutan, taman, pantai, dan langit. Hal ini bertujuan untuk memahami elemen khas dari setiap lingkungan supaya anak-anak dapat mudah mengenalinya. Penulis juga mengumpulkan referensi karakter anak perempuan dan laki-laki dari buku anak maupun proyek ilustrasi serupa untuk mengeksplorasi variasi tampilan karakter. Selanjutnya, penulis mengumpulkan referensi desain *flashcard* untuk memahami struktur *layout*, keseimbangan antara gambar dan teks, serta konten informasi yang disampaikan secara ringkas namun tetap jelas. Dalam proses ini, penulis juga menyusun referensi *color palatte* berdasarkan referensi visual *background* dan tema petualangan.

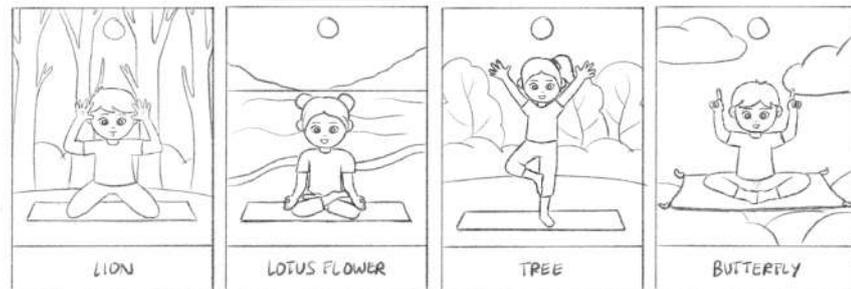


Gambar 3.26 Moodboard Referensi Desain *Flashcard*

3. Tahap Sketsa dan Digitalisasi Desain

Setelah mengumpulkan referensi visual untuk keperluan perancangan *flashcard*, penulis melanjutkan ke tahap pembuatan sketsa di *software* Procreate. Sketsa ini bertujuan untuk menuangkan konsep yang telah dibuat secara visual, baik ilustrasi pose, *background*, teks nama pose, langkah gerakan, serta manfaat pose. Sketsa ini dapat membantu penulis dalam mengetahui proporsi atau komposisi *layout* antar elemen dalam satu kartu sehingga gabungan

antara ilustrasi dan teks terlihat rapi dan nyaman. Berikut merupakan sketsa *flashcard* “Breathe, Bend, Be Adventurer” dengan empat *background* dan karakter berbeda.



Gambar 3.27 Sketsa *Flashcard* “Breathe, Bend, Be Adventurer”

Setelah mendapatkan *approval* dari *supervisor*, penulis melanjutkan ke tahap digitalisasi ilustrasi menggunakan *software* Adobe Illustrator. Penulis membuat *artboard* berukuran A5 (14,8x21 cm) dengan pengaturan warna CMYK pada dokumen yang merupakan tinta untuk media cetak. Pada digitalisasi ilustrasi *background*, penulis menggunakan empat warna untuk membedakan masing-masing kategori *background*. *Background* hutan menggunakan warna merah (#F4584B) untuk menciptakan kesan hangat dan semangat petualangan, sedangkan *background* pantai menggunakan warna biru (#0569BA) untuk menggambarkan suasana laut yang tenang dan luas. *Background* taman menggunakan warna hijau (#00B290) karena identik dengan tanaman dan alam, sedangkan *background* langit menggunakan warna kuning (#FF8E00) untuk menggambarkan cahaya matahari yang memberikan kesan cerah dan energik. Keempat warna ini dipilih sebagai representasi visual berdasarkan lingkungan nyata sehingga mudah dikenali oleh anak-anak. Selain itu, juga terdapat *yoga mat* dengan menggunakan warna ungu (#835D9F) untuk merepresentasikan identitas Kids Yoga.

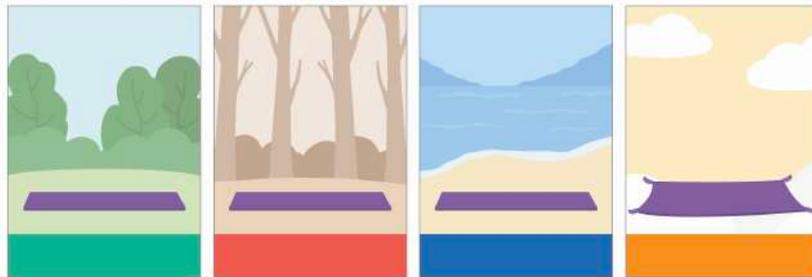
Dalam penerapan warna pada karakter anak, penulis memilih warna yang cerah dengan tetap mempertahankan identitas perusahaan. Untuk membedakan *gender* karakter, warna biru (#6199D0) dan hijau (#95C55E) diterapkan pada karakter laki-laki dimana memberikan kesan aktif dan tenang. Sementara karakter perempuan menggunakan warna oranye (#F08946) dan abu-abu (#B2B3B3) yang memberikan kesan ceria, hangat, dan lembut. Pemilihan warna abu ini merupakan permintaan dari *Chief Executive Officer* untuk diimplementasikan pada pakaian karakter. Meskipun warna atasan bervariasi, namun pada celana karakter menggunakan warna ungu (#332688) sebagai penguat identitas Kids Yoga.



Gambar 3.28 *Color Palatte* yang Digunakan pada Background dan Karakter

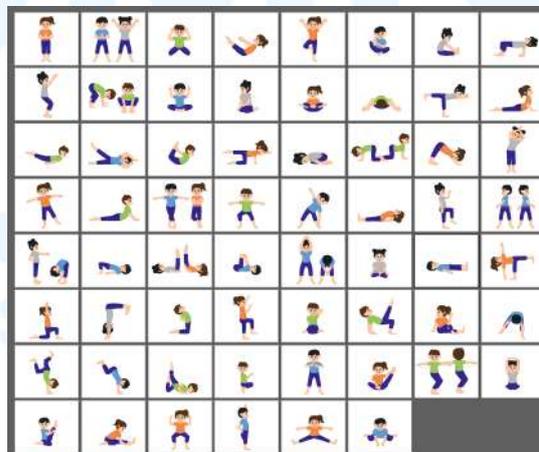
Dalam proses digitalisasi *background*, penulis menggunakan berbagai elemen visual untuk mendukung suasana dari setiap lingkungan. Pada *background* hutan, penulis menggambarkan tanah dan batang pepohonan yang tinggi untuk memberikan kesan yang alami, seolah karakter sedang melakukan yoga di dalam hutan. Pada *background* taman, terdapat area yang dipenuhi dengan tanaman hijau untuk menciptakan kesan segar. *Background* pantai digambarkan dengan pepasiran dan laut biru, serta bukit tampak kejauhan dimana menggambarkan lokasi terbuka. Sementara *background* langit digambarkan dengan awan-awan putih yang memberikan kesan mengambang dan ringan. Penulis juga menggambarkan *yoga mat* sebagai penanda area latihan yoga karakter pada seluruh *background*. Pada *background* hutan, pantai,

dan taman digambarkan dengan bentuk *yoga mat* pada umumnya. Sementara pada *background* langit, *yoga mat* digambarkan dengan bentuk *magic carpet* untuk memperkuat suasana petualangan, serta menyesuaikan konsep *background* bahwa karakter tampak melayang di udara. Dengan penggambaran ini dapat memberikan pembeda *background* langit dari *background* lainnya secara visual. Berikut merupakan hasil desain dari empat kategori *background*.



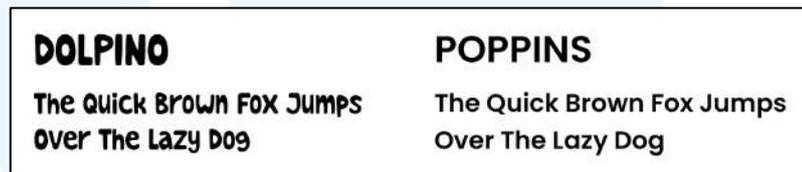
Gambar 3.29 Hasil Digitalisasi Empat *Background*

Selanjutnya, penulis merancang empat karakter manusia yang memperagakan 62 pose yoga dalam format vektor di *software* Adobe Illustrator. Karakter ini dirancang dengan penampilan laki-laki dan perempuan yang berbeda untuk menggambarkan keragaman. Setiap pose dirancang dengan memperhatikan referensi buku yoga yang diberikan, kemudian digambarkan dalam bentuk ilustrasi yang tetap mudah dipahami oleh anak-anak. Berikut merupakan hasil rancangan karakter manusia dengan 62 pose yoga.



Gambar 3.30 Hasil Rancangan Empat Karakter dengan 62 Pose

Setelah menyelesaikan proses digitalisasi *background* dan karakter, penulis menggabungkan kedua tersebut pada satu *artboard* berukuran A5 (14,8x21 cm) untuk menambahkan teks. Penulis menggunakan dua jenis *typeface*, yaitu Dolpino dan Poppins. *Typeface* Dolpino memiliki tampilan yang *playful* dan organik sehingga sesuai dengan tema dan karakter anak-anak, dimana akan digunakan pada *headings* atau nama pose. Sementara *typeface* Poppins yang akan digunakan pada *bodytext* atau langkah gerakan memiliki bentuk yang modern dan tingkat *readability* tinggi sehingga sesuai untuk anak-anak.



Gambar 3.31 *Typeface* yang Digunakan

Dalam perancangan *flashcard*, penulis menggunakan *manuscript grid* satu kolom sebagai dasar dalam penataan elemen visual pada bagian depan dan belakang kartu. Penulis memilih jenis *grid* ini karena memiliki struktur yang sederhana dimana area ini memudahkan dalam penempatan setiap elemen, baik ilustrasi maupun teks, secara terfokus. Dengan penggunaan *manuscript grid* ini juga dapat memudahkan anak-anak dalam memproses informasi secara sederhana dan berurutan pada setiap kartu. Berikut tampilan depan dan belakang salah satu kartu dengan menggunakan *grid*.



Gambar 3.32 *Manuscript Grid* pada Bagian Depan dan Belakang *Flashcard*

Pada bagian depan *flashcard*, terdapat tampilan ilustrasi karakter yang memperagakan pose yoga disertai dengan teks nama pose. Teks ini menggunakan *typeface* Dolpino dengan ukuran 42pt berwarna putih pada latar berwarna merah, biru, hijau, ataupun oranye. Pemilihan teks warna putih ini supaya dapat memberikan kontras yang tinggi sehingga nama pose mudah dibaca ketika anak-anak melihat kartu tersebut. Pada tampilan depan kartu, ilustrasi karakter berpose yoga ditempatkan pada bagian tengah supaya menjadi fokus utama, sementara teks nama pose ditempatkan di bagian bawah untuk mendukung informasi tersebut tanpa mengganggu fokus utama. Selain itu, elemen visual karakter dan teks ditempatkan secara simetris untuk menciptakan tampilan kartu yang rapi dan nyaman dilihat oleh anak, dimana penempatan ini sesuai dengan alur pandangan mata anak. Berikut merupakan hasil akhir dari desain bagian depan *flashcard*.



Gambar 3.33 Tampilan Hasil Desain Bagian Depan *Flashcard*

Sementara pada bagian belakang *flashcard*, secara keseluruhan berisi teks terkait informasi pose. Pada halaman atas kartu, terdapat nama pose yang dituliskan menggunakan *typeface* Dolpino berukuran 43pt dengan warna yang disesuaikan dengan kategori *background*. Hal ini bertujuan untuk menciptakan keterkaitan antara sisi depan dan belakang kartu, serta mempermudah anak-anak untuk mengenali kategori pose berdasarkan warna. Sementara langkah-langkah gerakan dituliskan dengan menggunakan *typeface* Poppins berukuran 15pt berwarna hitam. Terakhir, pada halaman bawah kartu terdapat teks manfaat pose yang ditulis dengan *typeface* Dolpino berukuran 20pt dengan warna mengikuti kategori *background*. Hal ini bertujuan untuk memberikan penekanan terhadap informasi penting mengenai dampak positif pose yoga tersebut. Dengan penggunaan ukuran dan warna ini, emphasis terdapat pada nama pose dan manfaat pose dimana dapat menarik perhatian anak-anak sejak mereka melihat kartu pertama kali. Berikut merupakan hasil akhir dari desain bagian belakang *flashcard*.



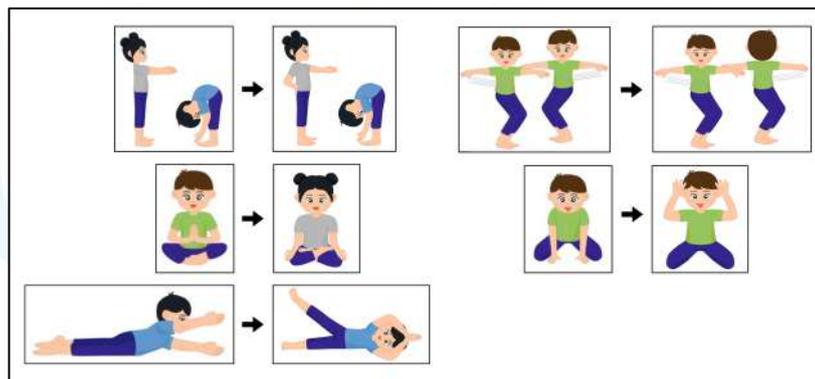
Gambar 3.34 Tampilan Hasil Desain Bagian Belakang *Flashcard*

4. Tahap *Review* atau *Approval*

Setelah menyelesaikan proses desain *flashcard*, penulis mengekspor hasil desain menjadi file pdf dan mengirimkannya kepada *supervisor* untuk mendapatkan *feedback* ataupun *approval* melalui Whatsapp. File ini sudah mencakup desain bagian depan dan belakang dari setiap kartu. Setelah dilakukan *review* oleh *supervisor*, terdapat revisi pada lima pose karakter dengan mengubah gerakan menggunakan versi gerakan lainnya. Selain itu, juga terdapat revisi penggantian nama pose pada “hose pose” menjadi “heron pose” dimana anak-anak lebih familiar.

5. Tahap Revisi dan Finalisasi Desain

Penulis melakukan revisi berdasarkan *feedback* yang diberikan oleh *supervisor*. Revisi ini mencakup proporsi tubuh karakter dan gerakan pose yoga, serta penyesuaian nama pose. Penulis melakukan revisi ini berdasarkan referensi foto yoga yang diberikan oleh *Chief Executive Officer*. Berikut merupakan lima tampilan perbandingan gerakan pose sebelum dan sesudah direvisi.



Gambar 3.35 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Revisi Gerakan Pose

6. Tahap Pengumpulan

Setelah mendapatkan *approval* dari *supervisor*, penulis mengunggah hasil desain final *flashcard* “Breathe, Bend, Be Adventurer” dalam format png ke Google Drive yang sudah

disiapkan oleh *supervisor*. Penulis mengunggah file desain bagian depan dan belakang kartu dalam satu folder dan *rename* masing-masing file berdasarkan nama pose yoga *flashcard* tersebut.

Selama mengerjakan proyek *flashcard* “Breathe, Bend, Be Adventurer” ini, penulis mendapatkan pengalaman pentingnya dalam hal *time management* dan komunikasi dengan *supervisor* dan tim, mulai dari *brainstorming* hingga finalisasi hasil akhir desain sehingga dapat menyelesaikan *flashcard* dengan total 62 pose tepat waktu. Namun dalam pengerjaan proyek ini, penulis mengalami kendala dalam menjaga konsistensi gaya ilustrasi karakter pada keseluruhan kartu. Hal ini dikarenakan jumlah pose yang cukup beragam dan banyak, serta digambarkan dalam berbagai sudut pandang. Penulis mengatasi kendala ini dengan membuat template pose dan proporsi karakter pada awal perancangan dan digunakan berulang secara konsisten. Dengan cara ini dapat menghasilkan aset karakter yang seragam atau konsisten.

3.3.2.3 Proyek Instagram Reels “Mindfulness”

Proyek konten Instagram Reels “Mindfulness” merupakan proyek yang bertujuan untuk mengenalkan konsep *mindfulness* kepada orang tua maupun anak-anak melalui media visual digital yang sederhana dan mudah dipahami. Konten ini dirancang dalam format video Reels berdurasi pendek supaya sesuai dengan karakteristik anak-anak dan dapat mempertahankan perhatian, meskipun orang tua sebagai target utama.

1. Tahap Pemberian *Brief*

Sebelum pengerjaan proyek ini dimulai, penulis mendapatkan *brief* perancangan video dari *Chief Executive Officer* melalui platform Whatsapp. Dalam *brief* tersebut, *Chief Executive Officer* mengirimkan referensi *link* video Instagram sebagai acuan terkait

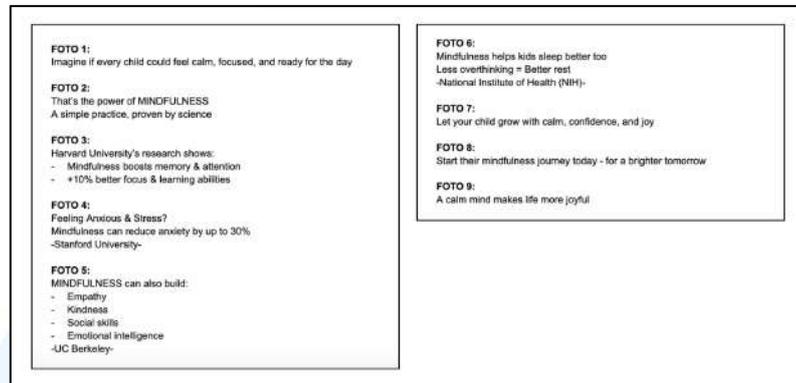
narasi teks untuk konten video. Penulis diarahkan untuk melakukan *rephrase* terhadap *copywriting* pada video tersebut supaya tetap sesuai dengan gaya Kids Yoga. Selain referensi video, *Chief Executive Officer* juga mengirimkan tujuh foto anak didik yang sedang melakukan berbagai pose yoga sebagai aset utama dalam video yang akan dirancang. Melalui *brief* ringkas ini, penulis memahami tujuan video dan materi konten yang akan dikembangkan lebih lanjut untuk proses perancangan.



Gambar 3.36 *Brief* Perancangan Instagram Reels

2. Tahap *Brainstorming*

Setelah mendapatkan *brief*, penulis menonton video referensi Instagram yang diberikan oleh *Chief Executive Officer* untuk memahami konten dan tujuan dari informasi yang diberikan. Selanjutnya, penulis menyusun konsep video yang disesuaikan dengan perusahaan, beserta alur narasi terkait aktivitas dan manfaat *mindfulness*, serta ajakan positif. Kemudian penulis menyesuaikan narasi tersebut dengan aset foto yang telah dikirim oleh *Chief Executive Officer* supaya foto dan narasi terlihat selaras. Berikut merupakan ide gabungan foto dan narasi yang penulis buat.



Gambar 3.37 Ide Gabungan Foto dan Narasi Konten Instagram Reels

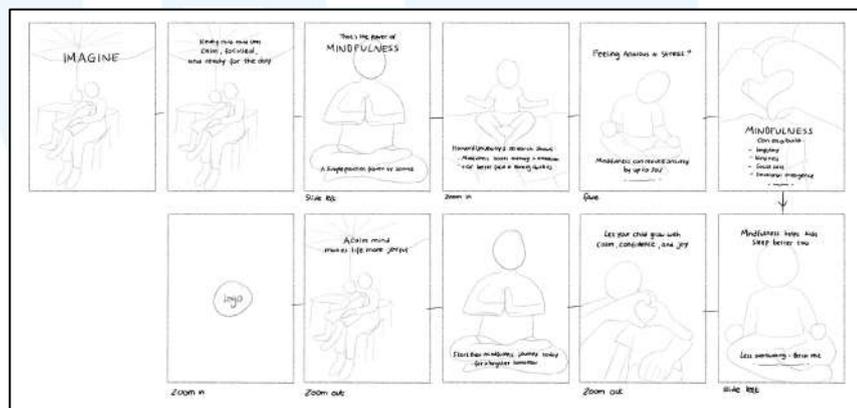
Selain itu, penulis juga mempertimbangkan tone warna, latar musik, serta transisi antar foto. Penulis memutuskan untuk menggunakan musik yang sesuai dengan tema *mindfulness*, yaitu musik *calm* namun tetap *beat*. Pilihan musik ini bertujuan untuk membuat video terasa ringan dan menyenangkan sehingga anak-anak tetap tertarik. Selanjutnya, penulis mengumpulkan referensi desain video serupa sebagai acuan dalam menentukan *color palette*, gaya visual, *layout* teks, dan transisi. Penulis juga memperhatikan penyampaian pesan melalui elemen visual secara efektif dalam durasi pendek. Berikut merupakan *moodboard* referensi terkait perancangan konten Instagram Reels yang penulis kumpulkan.



Gambar 3.38 Moodboard Referensi Desain Instagram Reels

3. Tahap Sketsa dan Digitalisasi Desain

Setelah mengumpulkan referensi visual untuk keperluan perancangan video, penulis melanjutkan ke tahap pembuatan *storyboard* dalam bentuk sketsa di *software* Procreate. *Storyboard* ini bertujuan untuk memvisualisasikan elemen dan alur video secara sistematis sehingga memudahkan dalam proses produksi nantinya. Penulis membuat sketsa *storyboard* yang mencakup tampilan foto, *copywriting*, serta transisi antar setiap bagian. Berikut merupakan hasil sketsa *storyboard* yang telah penulis rancang.



Gambar 3.39 Sketsa *Storyboard* Video *Mindfulness*

Setelah mendapatkan *approval* dari *supervisor*, penulis melanjutkan ke tahap produksi video dengan menggunakan *software* CapCut. Penulis membuat ukuran *artboard* video berdasarkan ukuran aset foto yang telah diberikan, yaitu 768x1,024 px. Pada proses produksi, penulis dominan menggunakan warna ungu (#7C2596) pada teks, serta warna kuning (#FFE249) dan putih (FFFFFF) sebagai warna pendamping untuk menciptakan kontras visual yang menarik dan lembut. Pemilihan ketiga kombinasi warna ini bertujuan untuk menciptakan kesan ceria dan *fun* yang sesuai untuk anak-anak, serta untuk menjaga keterbacaan teks pada latar foto yang ramai.



Gambar 3.40 *Color Palatte* yang Digunakan Pada Teks

Selanjutnya, penulis menggunakan *typeface* Rubik baik pada *headings*, *sub-headings*, maupun *bodytext*. *Typeface sans serif* ini dipilih karena memiliki bentuk yang modern dan mudah dibaca, namun tetap memiliki kesan *playful* dan ramah yang sesuai dengan anak-anak. Selain itu, *typeface* Rubik memiliki tampilan bentuk yang konsisten sehingga dapat digunakan untuk membedakan hierarki pada informasi yang diberikan. Penggunaan satu jenis *typeface* pada teks di keseluruhan video bertujuan untuk menjaga konten supaya tidak terlalu ramai secara tipografi.



Gambar 3.41 *Typeface* yang Digunakan Pada Video *Mindfulness*

Setelah menentukan warna dan *typeface*, penulis melanjutkan menambahkan *copywriting* yang telah dibuat sebelumnya ke dalam foto agar menjadi satu kesatuan dalam konten video. Pada *headings*, penulis menggunakan *typeface* Rubik berukuran 12pt dengan warna kuning dan *outline* 55pt berwarna ungu supaya memberikan kesan tegas dan menarik perhatian, serta memberikan emphasis dari elemen lainnya, terutama di atas latar foto yang ramai. Pada *sub-headings* menggunakan teks berwarna kuning berukuran 11pt, sedangkan pada *bodytext* menggunakan teks berwarna putih berukuran 11pt. *Sub-headings* dan *bodytext* juga menggunakan *outline* 48pt berwarna ungu yang serupa supaya teks dapat lebih terbaca jelas pada latar foto yang ramai. Selain itu, penulis juga

menggunakan teks warna kuning pada beberapa kata informasi yang penting diantara teks berwarna putih untuk memberikan penekanan supaya audiens lebih cepat menangkap inti pesan. Seluruh teks pada video ditempatkan secara rata tengah untuk menciptakan tampilan yang seimbang dan rapi. Berikut merupakan alur tampilan hasil desain video *mindfulness*.



Gambar 3.42 Alur Tampilan Hasil Desain Video *Mindfulness*

4. Tahap *Review* atau *Approval*

Setelah menyelesaikan proses desain video *mindfulness*, penulis mengekspor hasil desain menjadi file .mov dan mengirimkannya kepada *supervisor* untuk mendapatkan *feedback* ataupun *approval* melalui aplikasi Whatsapp. Setelah direview oleh *supervisor*, penulis mendapatkan *feedback* bahwa terdapat dua foto yang ditampilkan beberapa kali pada video. Oleh karena itu, penulis dikirimkan empat foto baru untuk digunakan pada video supaya foto-foto dalam video lebih bervariasi.

5. Tahap Revisi dan Finalisasi Desain

Penulis melakukan revisi konten video berdasarkan *feedback* dari *supervisor* dengan menambahkan empat video yang telah diberikan. Pada foto kedua dan keenam video, dilakukan revisi berupa pembagian *copywriting* yang sebelumnya hanya ditampilkan dalam satu gambar menjadi dua bagian terpisah pada masing-masing

foto. Hal ini bertujuan supaya teks tidak terlalu padat dalam satu tampilan sehingga lebih mudah dibaca dan dicerna. Berikut tampilan perbandingan konten sebelum dan sesudah revisi.



Gambar 3.43 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Revisi Konten

Sementara pada foto kedelapan dan sembilan video dilakukan revisi dengan mengganti foto. Hal ini dikarenakan kedua foto tersebut sudah digunakan sebelumnya pada bagian awal video sehingga diperlukan visual bervariasi untuk tetap menjaga minat audiens. Berikut merupakan tampilan perbandingan konten foto sebelum dan sesudah direvisi.



Gambar 3.44 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Revisi Konten Foto

6. Tahap Pengumpulan

Setelah melakukan revisi, penulis kembali mengirimkan file hasil video ke *supervisor* untuk mendapatkan *feedback* ataupun *approval*. Hasil revisi video *mindfulness* ini mendapatkan *approval* dari *supervisor*, dan penulis mengunggah hasil desain video tersebut dalam format *.mov* ke Google Drive yang telah disediakan oleh *supervisor*. Kemudian penulis *rename* file video tersebut dengan nama “video mindfulness” supaya memudahkan tim dalam mencari untuk proses posting nantinya.

Dalam mengerjakan proyek Instagram Reels “Mindfulness”, penulis mendapat pengalaman dalam mengasah kemampuan desain lebih jauh menggunakan *software* CapCut. Selama pengerjaan proyek ini, penulis mengalami kendala dalam hal penyusunan komposisi *layout* teks untuk menciptakan keseimbangan dan kesatuan visual dalam keseluruhan video. Hal ini dikarenakan wajah dan pose anak-anak pada setiap foto harus terlihat jelas sebagai elemen utama dalam penyampaian pesan dan ekspresi. Namun, jika penempatan teks kurang tepat dapat menutupi bagian-bagian penting pada foto. Untuk mengatasi kendala ini, penulis mengatur posisi teks pada bagian atas dan bawah di keseluruhan video, serta menggunakan *outline* pada teks untuk meningkatkan keterbacaan.

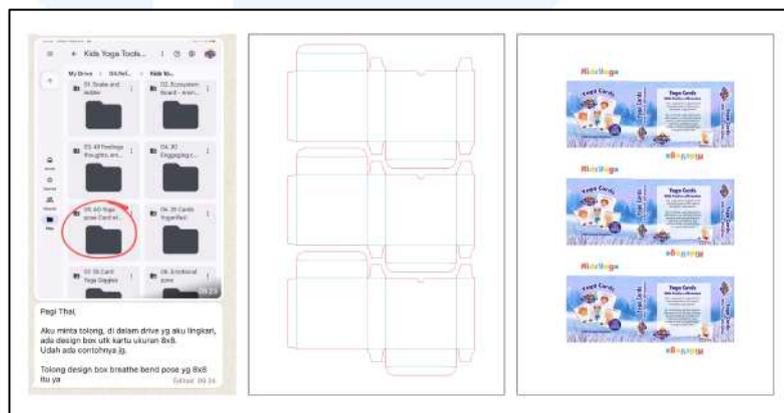
3.3.2.4 Proyek *Packaging Flashcard* “Breathe, Bend, Be Adventurer”

Proyek *packaging flashcard* “Breathe, Bend, Be Adventurer” merupakan proyek lanjutan dari *flashcard* “Breathe, Bend, Be Adventurer” yang sudah dibuat sebelumnya. Namun, *flashcard* ini berbeda dengan proyek yang sudah dijelaskan pada subbab sebelumnya, dimana *flashcard* ini menggunakan ukuran 8x8 cm dengan tetap menggunakan konsep desain yang sama. Penulis merancang *packaging flashcard* ini dalam bentuk *box*. *Packaging* ini

berfungsi sebagai kemasan fungsional penyimpan dan pelindung *flashcard* yang menarik secara visual sehingga anak-anak maupun orang tua tertarik untuk membeli atau menggunakannya.

1. Tahap Pemberian *Brief*

Sebelum proyek ini dimulai, penulis mendapatkan *brief* perancangan *packaging* dari *Chief Executive Officer* melalui *platform* Whatsapp. Pada *brief* tersebut, penulis diberi tugas untuk membuat desain *box packaging* dari *flashcard* “Breathe, Bend, Be Adventurer” ukuran 8x8 cm. Setelah itu, *Chief Executive Officer* memberitahukan lokasi folder *template* desain *packaging* di Google Drive, dimana dalam folder tersebut juga terdapat contoh desain *packaging flashcard* yang telah dirancang sebelumnya sebagai referensi dari posisi logo, *layout*, dan gambar kartu.



Gambar 3.45 *Brief* Perancangan *Packaging Flashcard*

2. Tahap *Brainstorming*

Setelah mendapatkan *brief* perancangan, penulis mulai membuat konsep visual perancangan dan *copywriting* yang sesuai dengan *flashcard* “Breathe, Bend, Be Adventurer”. *Flashcard* ini memiliki tema petualangan sehingga tampilan desain *packaging* menampilkan kesan eksploratif dan ceria dengan gabungan ilustrasi *background* pada *flashcard* (taman, laut, hutan, dan langit). Selain

itu, penulis juga membuat *copywriting* sebagai informasi pada *flashcard* yang mencakup judul nama *flashcard*, jumlah kartu, serta deskripsi singkat terkait manfaat kartu. *Copywriting* ini dirancang menggunakan bahasa Inggris dengan kata-kata yang ringan supaya lebih mudah dipahami oleh anak-anak maupun orang tua, serta memiliki kesan edukatif dan *fun*.



Gambar 3.46 Pembuatan *Copywriting*

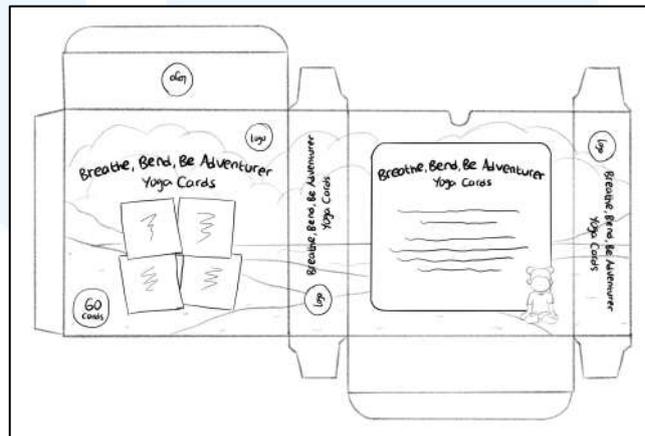
Selanjutnya, penulis mengumpulkan referensi desain untuk perancangan *packaging*. Referensi yang penulis kumpulkan ini mencakup desain *packaging flashcard*, *color palatte*, dan penataan *layout* teks. Selain itu, penulis juga mencari referensi dari *brand* edukasi lain terkait *packaging flashcard* untuk memahami konsistensi visualisasi dari isi produk dan *packaging*. Pengumpulan referensi ini bertujuan untuk menetapkan desain yang relevan pada *packaging* dan menarik secara estetika.



Gambar 3.47 *Moodboard* Referensi Desain *Packaging*

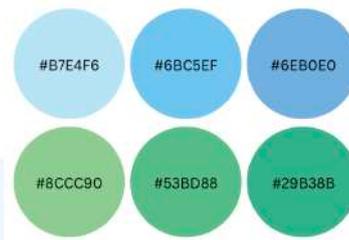
3. Tahap Sketsa dan Digitalisasi Desain

Setelah mengumpulkan referensi, penulis melanjutkan ke tahap sketsa di *software* Procreate. Pada tahap ini, penulis membuat sketsa *background* pada *packaging* dan sketsa desain *packaging* pada setiap sisinya sesuai dengan *template* yang diberikan oleh *supervisor*. Sketsa ini dilakukan untuk mengeksplorasi *layout* dan proporsi, baik elemen, logo, maupun *copywriting* supaya gambar dan teks pada satu tampilan sisi *packaging* tidak terlalu padat dan terbaca dengan jelas. Berikut merupakan sketsa desain *packaging* yang telah penulis rancang.



Gambar 3.48 Sketsa *Packaging Flashcard*

Setelah sketsa tersebut mendapatkan *approval* dari *supervisor*, penulis melanjutkan ke tahap digitalisasi. Penulis membuat digitalisasi *background packaging* terlebih dahulu dimana dominan menggunakan warna hijau (#5SBD88) dan biru (#B7E4F6) beserta warna turunannya untuk memperkuat kesan alam dan tema petualangan. Warna biru digunakan untuk merepresentasikan laut dan langit dimana dapat memberikan suasana tenang dan dinamis, sedangkan warna hijau digunakan untuk menggambarkan daerah bukit yang memberikan kesan segar dan alami. Dengan kombinasi dua jenis warna ini dapat memperkaya tampilan visual *packaging* dengan tema alam, serta kesatuan antara *flashcard* dan *packaging*.



Gambar 3.49 *Color Palatte* untuk *Background*

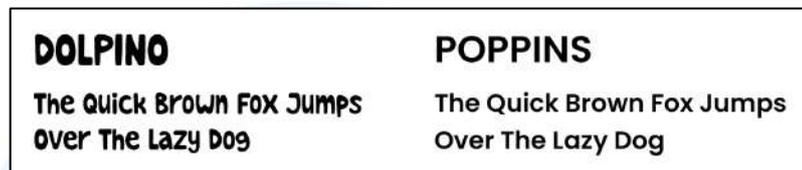
Sementara pada digitalisasi *packaging*, penulis menggunakan warna biru (#B7E4F6) sebagai warna dasar. Warna biru ini merupakan warna yang digunakan pada langit untuk menjaga keterkaitan visual dengan tema *flashcard*. Untuk teks, penulis menggunakan warna ungu dan merah. Warna ungu (#332688) dipilih karena merupakan identitas dari Kids Yoga, sedangkan warna merah (#F4584B) digunakan untuk memberikan kesan kontras dan menarik perhatian audiens. Selain itu, penulis juga menggunakan warna hitam (#000000) pada teks informasi supaya tetap terbaca jelas pada *background* yang cukup ramai.



Gambar 3.50 *Color Palatte* untuk Teks

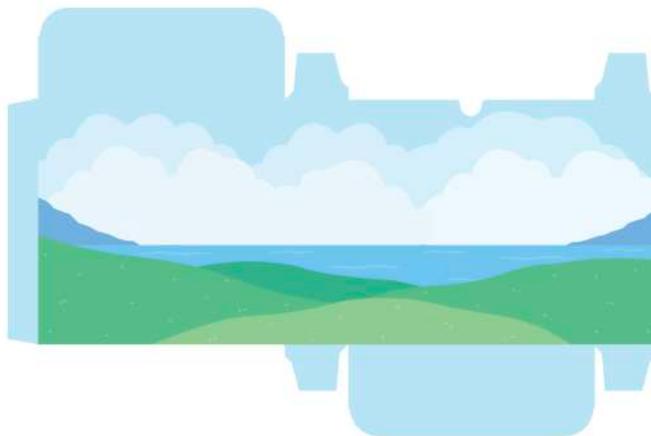
Selanjutnya, penulis menggunakan *typeface* yang sama pada *flashcard* “Breathe, Bend, Be Adventurer”. Hal ini bertujuan untuk menciptakan kesatuan antara *flashcard* dan *packaging* sehingga audiens secara tidak langsung dapat mengenalinya. *Typeface* ini berupa Dolpino yang memiliki tampilan *playful* dan organik dimana sesuai dengan tema dan karakter anak-anak, serta *typeface* Poppins yang memiliki bentuk modern dan tingkat *readability* tinggi sehingga mudah dibaca oleh anak-anak. *Typeface* Dolpino akan

digunakan pada *headings* atau judul nama *flashcard* dan *sub-headings*, sementara *typeface* Poppins akan digunakan pada *bodytext* sehingga informasi yang disampaikan nyaman untuk dibaca.



Gambar 3.51 *Typeface* yang Digunakan

Setelah menentukan warna dan *typeface*, penulis menggabungkan hasil digitalisasi *background* dengan kerangka *packaging* yang sudah diubah dengan menggunakan warna dasar biru. *Background* ini akan ditempatkan pada sekeliling sisi *packaging* (depan, belakang, kanan, dan kiri) supaya dapat memberikan kesan yang menyeluruh. Berikut merupakan tampilan *packaging* dengan *background*.



Gambar 3.52 Tampilan *Packaging* dengan *Background*

Tahap selanjutnya, penulis menambahkan *copywriting* dan logo Kids Yoga pada desain *packaging* tersebut. Pada tampilan depan *packaging* ditampilkan logo Kids Yoga pada bagian atas kanan. Teks “Breathe, Bend, Be Adventurer” dengan *typeface* Dolpino 15pt berwarna putih dengan *outline* ungu supaya terlihat kontras dengan *background* biru, serta teks “Yoga Cards” ukuran

16pt berwarna merah untuk memberikan penekanan dan menarik perhatian bahwa ini adalah produk yoga *cards*. Pada bagian bawah kiri terdapat lingkaran berwarna kuning dengan teks “62 Cards” berwarna putih supaya terlihat mencolok. Penggunaan bentuk lingkaran yang berbeda dari elemen lainnya akan membuat informasi ini cepat ditangkap oleh mata audiens. Selain itu, pada bagian tengah *packaging* ditampilkan gambar *flashcards* yang terdiri dari empat variasi desain yang mewakili setiap latar tempat (hutan, taman, pantai, dan langit). Tampilan gambar kartu ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai isi produk *flashcards*. Keempat gambar tersebut diberikan efek *outer glow* berwarna putih pada sekeliling kartu supaya terlihat menonjol dan menciptakan fokus visual dari *background* biru dan hijau yang ramai.

Pada tampilan belakang *packaging*, penulis menggunakan bentuk kotak dengan *opacity* 85% sebagai latar belakang teks supaya informasi teks yang diberikan dapat terbaca lebih jelas pada *background* yang cukup ramai. Dalam kotak tersebut terdapat teks nama *flashcard* “Breathe, Bend, Be Adventurer” dan “Yoga Cards” yang menggunakan *typeface* dan warna seperti tampilan depan *packaging* untuk menjaga konsistensi visual pada *packaging*. Selanjutnya terdapat informasi mengenai manfaat *flashcard* dengan teks ukuran 7pt berwarna hitam. Pemilihan warna ini supaya teks mudah terbaca dan memberikan kesan yang profesional dan netral. Pada bagian kanan bawah, penulis menampilkan ilustrasi karakter yang sedang melakukan pose yoga, dimana diambil dari salah satu karakter *flashcard*. Pada sekeliling karakter diberikan efek *outer glow* berwarna putih untuk memberikan kesan fokus dari *background* berwarna hijau. Dengan adanya karakter ini dapat memberikan gambaran visual mengenai yoga anak, serta memberikan daya tarik visual pada bagian belakang *packaging* yang didominasi teks.

Sementara pada sisi samping kanan dan kiri *packaging*, terdapat logo Kids Yoga dengan teks nama *flashcard* “Breathe, Bend, Be Adventurer” ukuran 11pt berwarna putih dengan *outline* ungu, serta teks “Yoga Cards” ukuran 12pt berwarna ungu. Warna teks “Yoga Cards” berbeda dengan tampilan depan supaya tidak menampilkan variasi warna yang berlebihan, serta menunjukkan identitas Kids Yoga. Terakhir, penulis menambahkan logo Kids Yoga pada bagian atas *packaging* yang berfungsi sebagai pembuka dan penutup *packaging*. Adanya logo ini bertujuan supaya *brand* Kids Yoga terlihat secara jelas ketika dibuka atau disusun sehingga mudah dikenali. Berikut tampilan hasil desain *packaging* “Breathe, Bend, Be Adventurer” secara keseluruhan.



Gambar 3.53 Tampilan *Packaging Flashcard* “Breathe, Bend, Be Adventurer”

4. Tahap *Review* atau *Approval*

Setelah menyelesaikan proses desain *packaging flashcard*, penulis mengekspor hasil desain menjadi file png dan mengirimkannya kepada *supervisor* untuk mendapatkan *feedback* ataupun *approval* melalui Whatsapp. Setelah dilakukan *review* oleh *supervisor*, terdapat revisi minor dimana penulis diminta untuk mengganti jumlah kartu dari 62 menjadi 60. Hal ini dikarenakan

ingin memberikan informasi bahwa *flashcards* ini hanya terdiri dari 60 kartu, sementara 2 kartu lainnya merupakan bonus.

5. Tahap Revisi dan Finalisasi Desain

Penulis melakukan revisi berdasarkan *feedback* yang diberikan oleh *supervisor* terkait jumlah kartu yang tertera pada *packaging*. Penulis hanya melakukan revisi pada penulisan angka “62” menjadi “60” tanpa melakukan perubahan pada ukuran, warna, dan posisi teks. Berikut merupakan tampilan perbandingan desain *packaging* sebelum dan sesudah direvisi.



Gambar 3.54 Tampilan Sesudah Revisi Pada Teks Jumlah Kartu

6. Tahap Pengumpulan

Setelah melakukan revisi, penulis mengasistensikan kembali hasil revisi *packaging* ke *supervisor* untuk mendapatkan *feedback* ataupun *approval*. Hasil revisi *packaging* “Breathe, Bend, Be Adventurer” ini mendapatkan *approval* dari *supervisor*, dan penulis mengunggah hasil desain tersebut dalam format pdf ke Google Drive yang telah disediakan oleh *supervisor*. Penulis kemudian *rename* file tersebut dengan nama “8x8 Breathe, Bend Card Box”.

Selama pengerjaan proyek *packaging* “Breathe, Bend, Be Adventurer”, penulis mendapatkan banyak pengalaman dalam

merancang desain *packaging* yang komunikatif dan menarik, serta menjaga konsistensi visual dari tampilan dalam produk hingga tampilan luar *packaging*. Selain itu, penulis juga mengetahui pentingnya untuk memperhatikan aspek teknis, seperti ukuran cetak dan ukuran keterbacaan teks. Namun penulis mengalami beberapa kendala dalam proses pengerjaannya, seperti mengatur supaya teks maupun gambar produk *flashcards* dan karakter terlihat menonjol pada *background* yang cukup ramai. Hal ini dikarenakan warna pada *flashcard* memiliki kesamaan dengan warna *background packaging* sehingga membuatnya terburai dengan *background*. Sebagai solusi dari kendala ini, penulis menggunakan beberapa pendekatan visual dengan menggunakan efek *outer glow* berwarna putih pada sekeliling gambar *flashcard* maupun karakter. Dengan adanya penggunaan efek ini dapat membuat gambar *flashcard* dan karakter terlihat dan menonjol meskipun ditempatkan pada *background* yang cukup kompleks.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama menjalani proses magang di Kids Yoga, penulis mendapatkan banyak pengalaman positif, baik dari kegiatan yang dikerjakan maupun dengan tim perusahaan. Namun dalam pelaksanaan magang ini, penulis juga menghadapi beberapa kendala saat pengerjaan proyek-proyek yang diberikan. Dari berbagai kendala tersebut, penulis memiliki solusi untuk menyelesaikannya. Berikut penjabaran mengenai kendala yang dihadapi serta solusi yang ditemukan selama penulis menjalani magang di Kids Yoga.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Kendala-kendala yang penulis hadapi dalam proses magang ini cukup berpengaruh terhadap kelancaran selama proses kerja. Kendala pertama yang penulis hadapi adalah permasalahan teknis pada *software* Adobe Illustrator, dimana aplikasi akan selalu terkeluar secara otomatis saat awal dibuka.

Masalah ini sangat mempengaruhi proses kerja penulis dalam membuat desain sehingga lebih lambat dari yang seharusnya. Kendala selanjutnya adalah dalam membuat ilustrasi karakter manusia maupun hewan dengan pose-pose yoga. Ini merupakan pengalaman pertama bagi penulis mendalami dunia yoga sehingga dibutuhkan waktu lebih untuk memahami gerakan dan dituangkan dalam bentuk ilustrasi dengan proporsi yang tepat.

Kendala ketiga yang penulis hadapi terkait *size* aset visual untuk suatu proyek yang cukup berat di *software* Adobe Illustrator sehingga menyebabkan *software crash* secara tiba-tiba. Hal ini menyebabkan hasil kerja beberapa kali hilang karena belum tersimpan. Kendala terakhir yang penulis hadapi adalah *time management*, terutama ketika terdapat beberapa proyek yang diberikan pada waktu sama atau memiliki *deadline* yang cukup singkat dengan pekerjaan lain penulis. Dalam hal ini, penulis terkadang kesulitan dalam membagi waktu jadwal pengerjaan pekerjaan yang ada.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Untuk menghadapi kendala selama pelaksanaan magang ini, penulis menemukan solusi untuk menyelesaikannya. Dalam menghadapi kendala pertama terkait masalah teknis *software* Adobe Illustrator yang sering terkeluar otomatis, penulis menemukan solusi dengan cara tidak mematikan *software* sepenuhnya setelah selesai bekerja jika nanti atau besoknya akan masih digunakan. Dengan membiarkan *software* tetap aktif, *software* tidak akan terkeluar otomatis dan proses kerja dapat berjalan lancar. Sementara dalam hal membuat karakter manusia maupun hewan dengan pose yoga, penulis melakukan riset terlebih dahulu mengenai pose-pose yoga yang diperlukan, kemudian digambarkan dalam bentuk ilustrasi. Setelah itu, penulis akan berdiskusi dengan *supervisor* terkait hasil visualisasi apakah gerakan sudah benar dan dapat mudah dipahami.

Selanjutnya untuk menghadapi kendala terkait *software* Adobe Illustrator yang *crash*, penulis mulai rutin *save* hasil kerja secara berkala

supaya hasil kerja yang telah dibuat tidak hilang setelah *crash*. Terakhir mengenai *time management*, penulis mulai membuat jadwal kerja harian pada kalender, serta membagi waktu berdasarkan tingkat urgensi dan kesulitan pekerjaan sehingga penulis dapat mengetahui dengan jelas terkait proyek yang harus dikerjakan terlebih dahulu. Jika terdapat situasi dimana beberapa proyek diberikan pada waktu sama, penulis mengatur cara kerja supaya tetap produktif dan tidak terburu-buru. Selain itu, penulis juga melakukan komunikasi dengan *supervisor* untuk mendapatkan arahan terkait proyek prioritas ataupun penyesuaian jadwal jika diperlukan. Dengan solusi-solusi ini, penulis dapat mengatasi kendala yang dihadapi dan menyelesaikan pekerjaan secara optimal.

