

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan magang di Kids Yoga memberikan pengalaman kerja langsung dalam bidang desain grafis dengan konteks edukatif yang spesifik, yaitu anak-anak. Dalam kegiatan ini, penulis ditempatkan sebagai peserta magang di bawah Divisi Kreatif, khususnya dalam lingkup kerja desain grafis dan ilustrasi. Selama magang berlangsung, penulis berkoordinasi dengan supervisor dari tim kreatif untuk menyelesaikan berbagai tugas visual, mulai dari materi promosi, konten media sosial, hingga ilustrasi edukatif.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

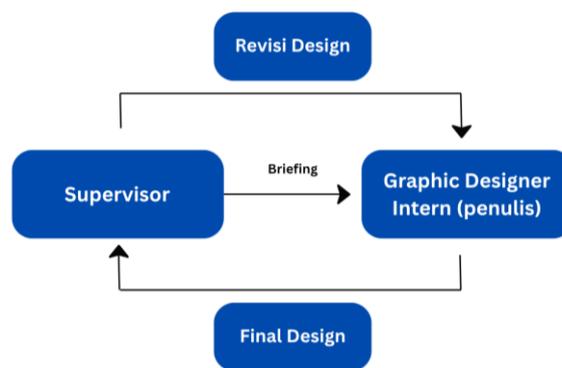
Penulis menjalankan peran sebagai *Design Graphic Intern* di perusahaan Kids Yoga, yang merupakan sebuah startup yang bergerak di bidang pengajaran yoga untuk anak-anak. Penulis ditempatkan di bawah pengawasan langsung dari divisi *Creative and Marketing*, di mana tugas utama melibatkan produksi konten visual yang mendukung program-program yoga untuk anak. Kedudukan penulis dalam divisi ini bersifat fungsional sebagai pendukung tim kreatif, dengan tanggung jawab yang meliputi pembuatan desain feed Instagram, materi promosi, serta ilustrasi untuk kartu dan media pembelajaran.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama menjalani program magang, koordinasi kerja dilakukan secara daring, mengingat sistem kerja yang diterapkan oleh Kids Yoga adalah *work from home*. Setiap hari Senin dan Rabu diadakan pertemuan virtual melalui platform seperti Google Meet, yang digunakan untuk diskusi proyek, presentasi hasil desain, serta pemberian arahan dari supervisor. Selain itu, komunikasi harian dilakukan melalui grup WhatsApp untuk pembagian tugas dan pemberian pengingat deadline.

Feedback atau revisi terhadap hasil pekerjaan yang telah diselesaikan diberikan melalui grup WhatsApp ataupun chat pribadi, tergantung urgensi dan konteks komunikasi. Setiap hasil desain dikirimkan terlebih dahulu melalui Google Drive, kemudian supervisor akan memberikan masukan terkait elemen visual, komposisi, hingga kesesuaian desain dengan audiens anak-anak. Penulis kemudian melakukan revisi sesuai dengan arahan yang diberikan sebelum desain dinyatakan final.

Alur komunikasi yang fleksibel namun tetap terstruktur ini sangat mendukung kelancaran proses kerja, terutama dalam konteks kerja jarak jauh. Dengan sistem ini, penulis tetap dapat bekerja secara mandiri namun tetap terpantau dan terarah melalui komunikasi rutin. Berikut merupakan bagan alur koordinasi pelaksanaan magang:



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama pelaksanaan magang di Kids Yoga, penulis terlibat secara aktif dalam berbagai proyek desain grafis yang ditujukan untuk mendukung kegiatan pembelajaran yoga bagi anak-anak. Setiap tugas yang dikerjakan telah dicatat secara sistematis dalam *daily task* dan dilaporkan secara berkala. Kegiatan magang dilakukan dalam sistem *work from home*, sehingga koordinasi proyek dilakukan melalui pertemuan daring dan komunikasi via WhatsApp.

Tugas-tugas yang dikerjakan tidak hanya melatih keterampilan teknis dalam desain, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir kreatif dan memahami karakteristik audiens anak-anak. Berikut ini adalah detail pekerjaan yang telah dilakukan oleh penulis selama magang:

Tabel 4.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1-5	10 Febuari – 13 Maret 2025	<i>Partner pose yoga Card</i>	Pembuatan kartu ilustrasi pose yoga berpasangan yang dirancang khusus untuk anak-anak. <i>Card</i> ini bertujuan untuk membantu anak belajar yoga dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan visual.
4-8	6 – 30 Maret 2025	Mendesain feeds IG: <ul style="list-style-type: none"> - Poster - Animasi - <i>partner pose</i> yoga - Video dokumentasi - Video promosi 	Pembuatan berbagai konten visual untuk media sosial Kids Yoga, termasuk poster, animasi ringan <i>partner pose</i> yoga, serta video dokumentasi dan promosi kelas yoga anak secara menarik dan informatif.
8-9	4 – 12 April 2025	<i>Yoga with wall Card</i>	Pembuatan <i>Card</i> yang menampilkan pose yoga sederhana yang dapat dilakukan di rumah dengan menggunakan properti seperti dinding sebagai alat bantu.
10-12	13 – 30 April 2025	Logo Kids Yoga dan logo PSLC	Pembuatan desain ulang logo untuk Kids Yoga dan PSLC
11-12	21 – 25 April 2025	Video informasi dan video promosi dari <i>Card</i> yang telah dibuat	Membuat video informasi dan promosi mengenai penggunaan <i>Card</i> yang telah dirancang sebelumnya

11-13	21 April – 5 Mei 2025	<i>Card mindfulness compilation</i>	Pembuatan rangkaian <i>Card</i> yang fokus pada latihan mindfulness untuk anak-anak, bertujuan untuk membantu mereka mengelola stres dan meningkatkan fokus melalui latihan sederhana dan ilustrasi yang menarik.
12-13	29 April – 5 Mei 2025	PSLC logo <i>guideline</i>	Pembuatan panduan penggunaan logo PSLC, yang mencakup aturan dan petunjuk terkait elemen visual logo, warna, dan tipografi yang harus dipatuhi agar logo tetap konsisten dan sesuai dengan identitas merek. Panduan ini bertujuan untuk memastikan penggunaan logo yang tepat di berbagai media dan platform.
13-14	6 – 13 Mei 2025	<i>Card body part</i>	Pembuatan <i>Card</i> yang mengajarkan anak-anak tentang bagian tubuh manusia melalui ilustrasi yang sederhana dan mudah dimengerti, dengan tujuan untuk memperkenalkan konsep anatomi tubuh secara menyenangkan.
14	13 – 15 Mei 2025	Feeds IG	Desain konten visual untuk postingan Instagram yang berfokus pada pertanyaan-pertanyaan penting yang perlu diajukan orang tua kepada anak-anak mereka untuk memperkuat hubungan emosional dan komunikasi.
14-16	16-26 mei	8x8 <i>Partner pose yoga Card</i> dan <i>Yoga with wall Card</i>	Pembuatan versi final kartu yoga dalam ukuran 8x8 cm menggunakan aset ilustrasi anak yang sama, namun

			dengan penyesuaian pada latar belakang dan proporsi agar sesuai dengan ukuran dan konteks masing-masing kartu.
16	27-31 mei	Box Packaging untuk <i>Partner pose yoga Card</i>	Desain kemasan kotak untuk produk kartu 8x8 partner pose yoga card.

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

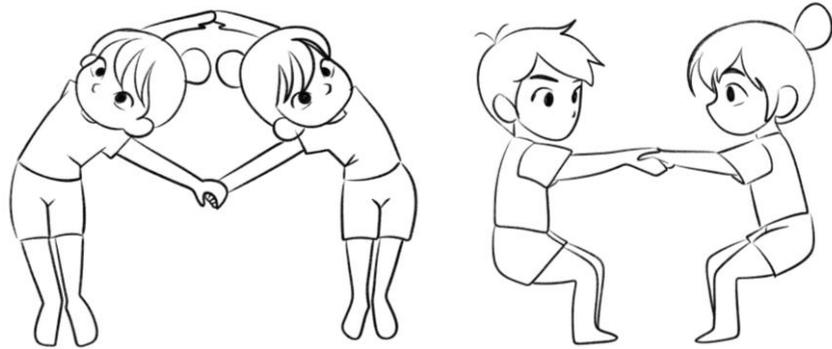
Selama pelaksanaan magang di perusahaan Kids Yoga, penulis mengerjakan beberapa proyek yang beragam dan mengasah keterampilan desain grafis di berbagai aspek. Pekerjaan yang dilakukan penulis berfokus pada pembuatan materi edukasi visual, desain media sosial, serta promosi menggunakan berbagai format media. Setiap proyek di dalam magang ini dilakukan dengan mengikuti prosedur perancangan yang diterapkan di perusahaan, seperti kolaborasi tim yang intensif dan penggunaan software desain. Penulis juga mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan ide kreatif, mulai dari konsep hingga implementasi akhir di setiap proyek yang dikerjakan.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Proyek Utama Magang

Proyek utama yang dikerjakan selama masa magang adalah pembuatan *Partner Pose Yoga Card*, sebuah proyek besar yang menjadi inti dari keseluruhan program magang di Kids Yoga. Kartu ini dirancang sebagai media pembelajaran visual yang menyenangkan dan interaktif untuk anak-anak, khususnya usia 7 hingga 13 tahun. Tujuannya adalah mengenalkan berbagai pose yoga berpasangan secara menarik, edukatif, dan mudah dipahami. Proyek ini memiliki skala besar karena mencakup total 61 kartu yang masing-masing menampilkan ilustrasi pasangan anak-anak melakukan satu pose yoga, dan produk ini direncanakan untuk dipasarkan secara luas melalui platform *e-commerce* resmi Kids Yoga.

Nilai strategis proyek ini sangat tinggi karena setiap kartu harus dirancang dengan visual yang jelas, komunikatif, dan sesuai dengan

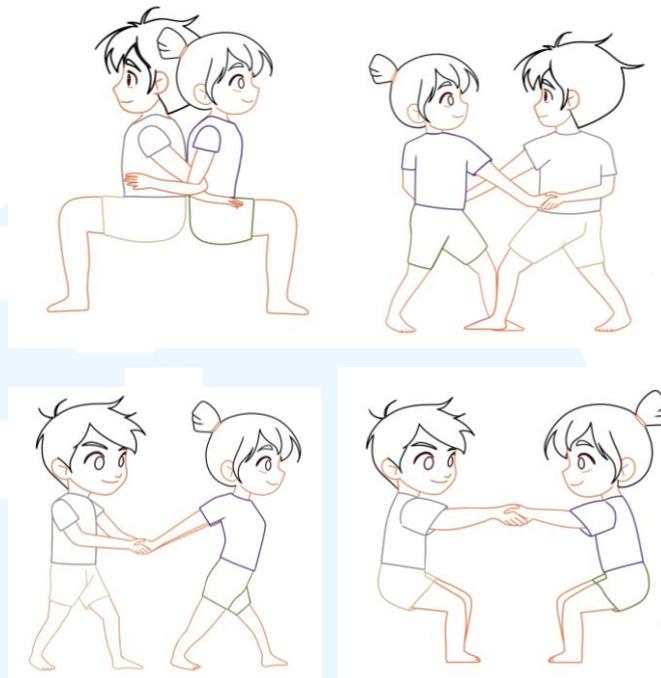
adalah akurasi anatomi gerak tubuh, ekspresi wajah yang ceria, serta komposisi yang seimbang agar instruksi gerakan mudah dipahami.



Gambar 3.3 Sketsa Awal *Partner Pose Yoga*

Sketsa disusun dalam beberapa batch dan dikonsultasikan secara rutin bersama tim Kids Yoga melalui pertemuan daring dan diskusi via WhatsApp. Setiap umpan balik dijadikan acuan untuk memperbaiki proporsi tubuh, keselarasan pose, dan ekspresi visual. Pendekatan ini mencerminkan pentingnya proses kolaboratif dalam menghasilkan desain yang tidak hanya estetis, tetapi juga komunikatif untuk anak-anak.

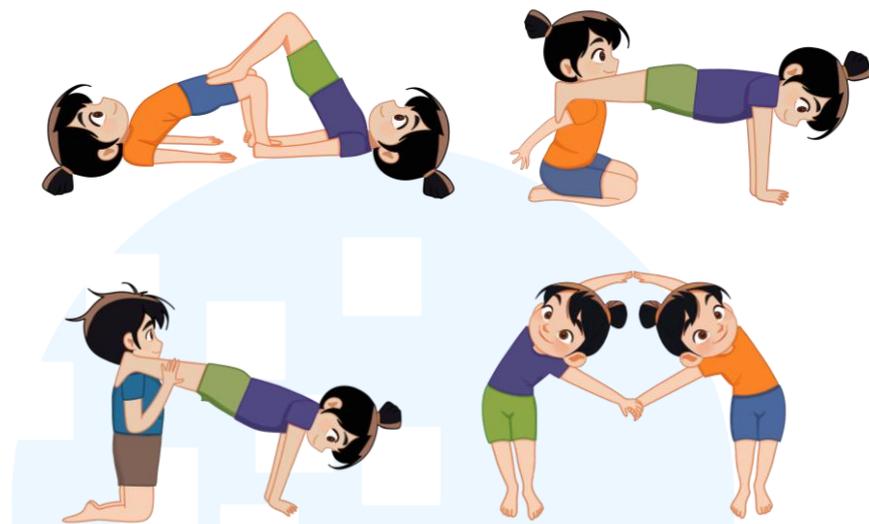
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.4 Sketsa Komprehensif *Partner Pose Yoga*

3. Proses Desain

Setelah seluruh sketsa mendapatkan persetujuan dari tim Kids Yoga, penulis memasuki tahap finalisasi ilustrasi yang menjadi salah satu bagian paling krusial dalam proyek ini. Proses diawali dengan pewarnaan karakter menggunakan aplikasi Procreate, dengan menerapkan palet warna yang telah dirancang melalui riset sebelumnya. Warna-warna seperti biru muda, hijau cerah, oranye terang, dan ungu pastel dipilih karena terbukti menarik perhatian anak-anak dan mampu menciptakan kesan yang hangat, ceria, serta menyenangkan. Pewarnaan dilakukan secara hati-hati agar setiap karakter tampak hidup dan menyampaikan ekspresi positif yang kuat, seperti tersenyum, tertawa kecil, atau menatap penuh semangat.



Gambar 3.5 Ilustrasi Yoga Partner Pose Yoga Card

Selain itu, teknik *shading* dan pencahayaan ringan ditambahkan untuk memperkuat volume tubuh karakter, tanpa membuat ilustrasi menjadi terlalu rumit atau berat secara visual. Penulis memastikan bahwa anatomi karakter tetap proporsional, namun tetap disesuaikan dengan gaya semi kartun agar lebih ramah anak dan komunikatif. Fokus utama tetap pada gerakan tubuh, karena elemen tersebut menjadi kunci untuk menyampaikan pose yoga secara efektif kepada audiens anak-anak. Proporsi tangan, kaki, jari, serta posisi kepala diperiksa berulang kali agar tetap akurat namun tetap sesuai gaya visual yang telah disepakati. Keseimbangan komposisi antar pasangan karakter juga dijaga agar interaksi mereka terlihat harmonis, kooperatif, dan natural.

Setelah karakter selesai, penulis beralih pada pengerjaan latar belakang atau *background* untuk setiap kartu. Latar belakang tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap visual, tetapi juga memiliki peran penting dalam menciptakan suasana yang mendukung aktivitas fisik yang menyenangkan. Oleh karena itu, desain latar belakang dikembangkan dengan pendekatan tematik yang konsisten menghadirkan elemen-elemen ceria seperti taman bermain, padang rumput, langit biru dengan awan lembut, pelangi warna-warni, hingga

bintang-bintang kecil di langit malam yang cerah. Setiap latar dirancang secara berbeda agar memberi variasi visual pada keseluruhan kumpulan kartu, namun tetap dijaga keselarasan warna dan gaya agar tidak terasa saling bertabrakan.



Gambar 3.6 Ilustrasi *Background Partner Pose Yoga Card*

Elemen latar dirancang agar tidak mendominasi keseluruhan komposisi, sehingga perhatian anak tetap tertuju pada pose yoga yang ditampilkan. Warna latar dibuat lembut namun tetap cerah, serta memiliki gradasi halus agar terasa hidup namun tidak mengganggu keterbacaan gerakan karakter. Penempatan elemen seperti pohon, bunga, dan awan juga diatur sedemikian rupa agar tidak menutupi tubuh karakter dan tetap memberikan ruang visual yang seimbang. Dengan pendekatan ini, latar belakang berfungsi ganda: memperindah tampilan visual sekaligus menjaga fokus pembelajaran anak-anak tetap pada instruksi pose yoga.



Gambar 3.7 *Grid Partner Pose Card*

Dalam proses perancangan visual kartu, penulis menggunakan layout berbasis *grid* untuk memastikan keteraturan dan keseimbangan tata letak elemen grafis. Ukuran dokumen yang digunakan adalah A5 (14,8 x 21 cm) dengan margin kanan, kiri, atas, dan bawah masing-masing 1,5 cm. *Grid* ini berfungsi sebagai panduan utama dalam penempatan karakter ilustrasi, latar belakang, dan elemen teks agar tidak melebihi batas cetak serta tetap proporsional secara visual. Penggunaan *grid* juga membantu menciptakan ruang negatif yang seimbang, menjaga fokus utama tetap pada pose yoga yang ditampilkan, serta mendukung keterbacaan instruksi gerakan. Konsistensi *layout* ini diterapkan di seluruh kartu untuk menciptakan identitas visual yang seragam.

4. Proses Finalisasi

Dalam perancangan visual kartu, pemilihan tipografi menjadi elemen penting yang mendukung karakter keseluruhan desain. Penulis menggunakan dua jenis huruf utama untuk menciptakan tampilan yang menarik dan mudah diakses oleh audiens anak-anak. Untuk bagian judul, digunakan *font Lazy Dog* yang memiliki gaya tulisan tangan dengan bentuk huruf yang *playful* dan ekspresif. Karakter huruf ini

memberi kesan santai, hangat, dan menyenangkan, sehingga mampu membangun suasana visual yang sesuai target.

LAZYDOG FONT

ABCDEFGHIJKLM

NOOPQRSTUVWXYZ

!"#\$%&'()*+,-./:;<=>?[\^_`{|}~

0123456789

ÀÁÂÃÄÅÆÇÈÉÊËÌÍÎÏÐÑÒÓÔÕÖ×ØÙÚÛÜÝÞ

Gambar 3.8 *Font Lazy Dog* Untuk Judul

Sementara itu, untuk bagian *body text* digunakan Biski Font, yaitu jenis huruf sans-serif yang bersih, sederhana, namun tetap memiliki lengkungan lembut yang membuatnya terasa bersahabat. Pemilihan *font* ini didasarkan pada pertimbangan keterbacaan, terutama karena informasi pada kartu perlu disampaikan dengan jelas tanpa mengurangi daya tarik visual. Kombinasi *Lazy Dog* dan *Biski Font* menghasilkan harmoni visual yang mendukung fungsi edukatif dan estetika dari media yang dirancang.

Biski Trial Regular

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ

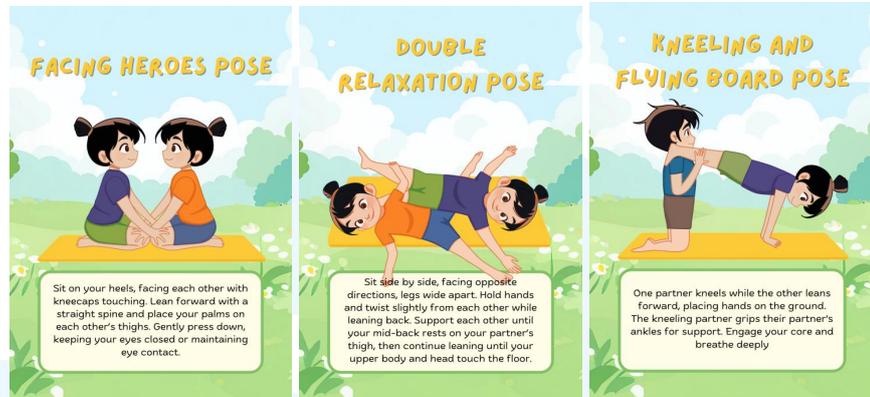
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

Gambar 3.9 *Font Biski Trial* Untuk *Body Text*

Judul nama pose diletakkan di bagian atas kartu dengan ukuran font yang cukup besar untuk menarik perhatian anak-anak, sementara instruksi singkat diletakkan di bagian bawah dengan ukuran yang lebih kecil namun tetap terbaca jelas. Penempatan teks dirancang agar tidak

menutupi elemen penting dari ilustrasi karakter dan latar, sehingga keseimbangan antara elemen visual dan informasi tetap terjaga.



Gambar 3.10 Final *Layout Partner Pose Yoga Card*

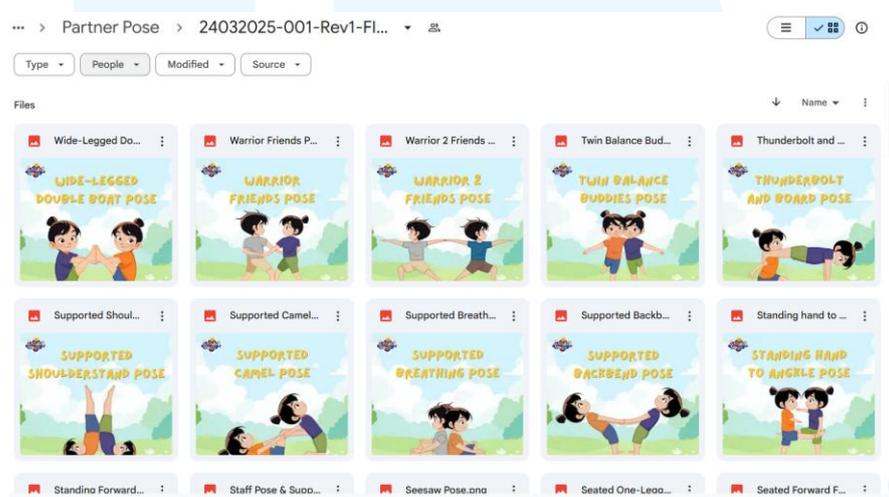
Kombinasi antara karakter yang ekspresif, latar belakang yang ceria, dan tipografi yang komunikatif menciptakan satu kesatuan visual yang utuh dan menarik. Keseluruhan desain diatur agar dapat digunakan secara mandiri oleh anak-anak tanpa perlu bantuan orang dewasa, sekaligus tetap memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mudah dipahami.



Gambar 3.11 *Mockup Partner Pose Yoga Card*

Sebagai pelengkap dari keseluruhan proses produksi visual, penulis juga membuat mockup digital dari produk Partner Pose Yoga Card. Mockup ini disusun untuk merepresentasikan bagaimana tampilan fisik kartu jika dicetak dan digunakan secara nyata. Tujuan pembuatan

mockup tidak hanya untuk dokumentasi portofolio, tetapi juga sebagai media presentasi dan promosi visual oleh tim Kids Yoga kepada mitra atau publik. Mockup disusun dengan menunjukkan berbagai perspektif kartu: tampilan depan, susunan beberapa kartu sekaligus, serta kartu yang digunakan dalam konteks aktivitas anak. Dengan adanya mockup, visualisasi produk menjadi lebih konkret dan meyakinkan, serta memudahkan pihak lain dalam memahami fungsi, desain, dan potensi dari kartu ini sebagai media pembelajaran fisik dan interaktif.



Gambar 3.12 Drive Pengumpulan

Setelah semua kartu selesai, file akhir dikumpulkan dan diunggah ke Google Drive sesuai tenggat waktu yang telah ditentukan. Supervisor kemudian melakukan evaluasi menyeluruh dan memberikan masukan detail, terutama pada bagian anatomi seperti jari kaki yang dinilai perlu diperjelas agar proporsi tubuh terlihat lebih akurat. Penulis kemudian melakukan revisi berdasarkan umpan balik tersebut dengan memperbaiki anatomi dan memperjelas ekspresi gerak tubuh. Setelah tahap revisi diselesaikan dan disetujui kembali oleh supervisor, proyek dinyatakan selesai dari sisi konten visual.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selain proyek utama pembuatan *card partner pose*, penulis juga turut mengerjakan berbagai proyek tambahan selama pelaksanaan magang di Kids Yoga. Proyek-proyek tambahan ini memberikan pengalaman yang sangat berharga karena memperluas keterampilan penulis dalam berbagai aspek desain grafis, mulai dari desain konten media sosial, pembuatan video promosi, hingga penyusunan panduan identitas visual.

Proses pengerjaan setiap tugas tambahan dilakukan dengan metode umum, yaitu melalui tahapan: perumusan konsep dan riset visual, pembuatan sketsa kasar, finalisasi ilustrasi dan elemen desain, serta integrasi dan layout menggunakan Canva atau menggunakan Adobe Illustrator sesuai kebutuhan output-nya. Setiap hasil kerja dikirimkan secara bertahap melalui Google Drive untuk kemudian direview oleh supervisor. Feedback disampaikan secara langsung melalui grup atau *personal chat* WhatsApp maupun virtual meeting rutin. Revisi dilakukan berdasarkan masukan supervisor, baik dari segi teknis desain, kesesuaian konsep, maupun keterbacaan informasi dalam desain.

3.3.2.1 Proyek Yoga With Wall Card

Proyek *Yoga With Wall Card* merupakan salah satu kontribusi visual tambahan yang dikerjakan oleh penulis selama menjalani masa magang di Kids Yoga. Proyek ini dirancang sebagai bagian dari upaya memperluas variasi media pembelajaran yoga yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga praktis dan relevan dengan kondisi pembelajaran di rumah. Dengan mengangkat tema yoga menggunakan alat bantu tembok, proyek ini membuka pendekatan baru dalam menyampaikan manfaat yoga secara inklusif kepada remaja.

1. Ide Konsep

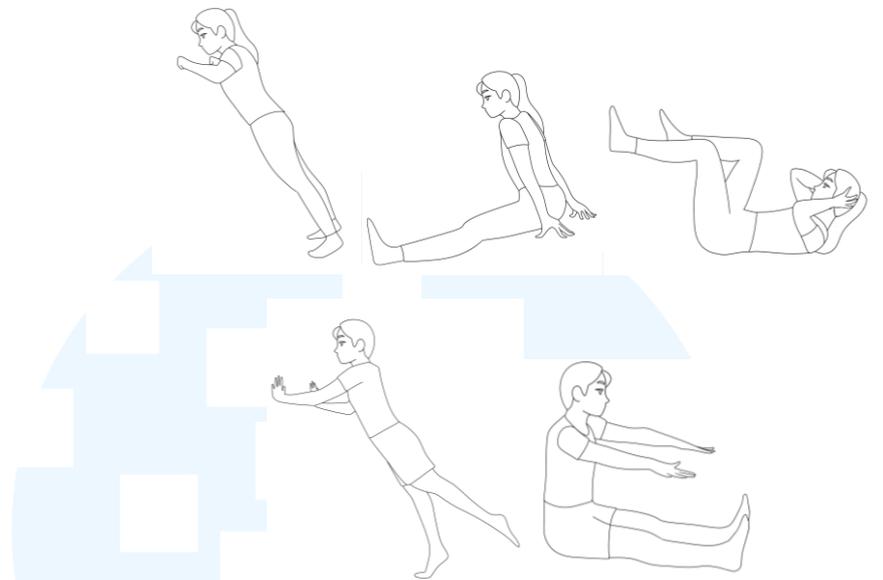
Proyek ini bertujuan menciptakan media belajar yoga dalam bentuk kartu ilustrasi yang menampilkan pose yoga dengan bantuan tembok sebagai alat bantu utama. Konsep ini diusulkan untuk menjawab kebutuhan alat bantu yang mudah dijangkau oleh

peserta didik, terutama mereka yang melakukan latihan dari rumah. Tembok atau dinding menjadi pilihan logis karena hampir semua rumah memilikinya, sehingga memungkinkan praktik yoga dilakukan tanpa alat khusus tambahan.

Target audiens dari proyek ini adalah remaja berusia 13 hingga 17 tahun. Dalam merancang visual untuk segmen usia ini, penulis mempertimbangkan pendekatan yang berbeda dari desain untuk anak-anak usia dini. Remaja cenderung mengapresiasi visual yang lebih modern, proporsional, dan tidak terlalu kekanak-kanakan, tetapi tetap menyenangkan dan komunikatif. Oleh karena itu, gaya ilustrasi yang digunakan mencoba menyeimbangkan unsur visual secara harmonis.

2. Proses Sketsa

Proses pengerjaan dimulai dengan briefing dari supervisor yang berisi daftar pose yoga pilihan yang melibatkan tembok sebagai alat bantu. Berbeda dari proyek sebelumnya, penulis tidak perlu melakukan riset gerakan secara mandiri karena semua informasi gerakan, manfaat, dan konteks pose sudah dijelaskan dalam brief. Hal ini memungkinkan fokus diarahkan langsung pada pengembangan visualisasi.

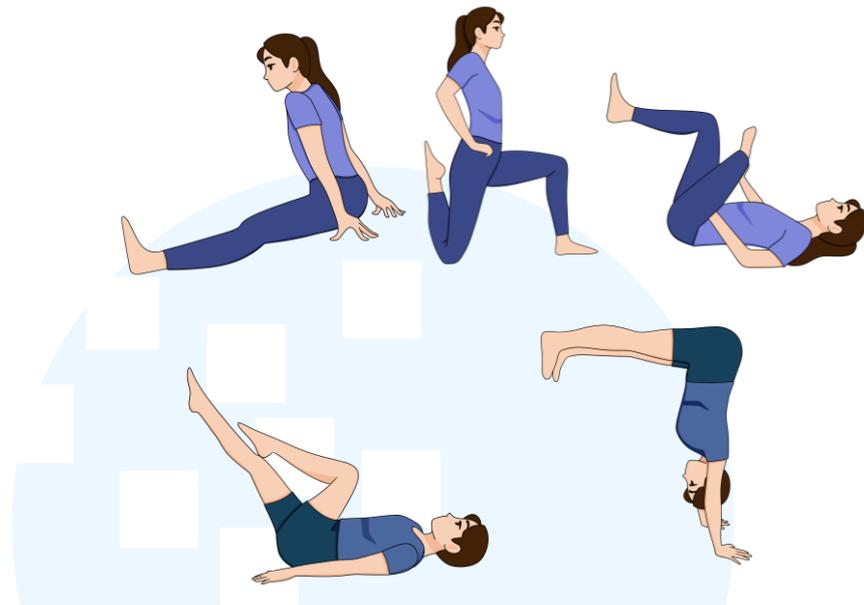


Gambar 3.13 Sketsa Awal Yoga With Wall Card

Penulis memulai dengan membuat sketsa awal di aplikasi Procreate. Setiap pose divisualisasikan dengan karakter remaja dalam gaya ilustratif yang ceria namun proporsional. Ekspresi wajah, postur tubuh, dan interaksi antara tubuh dengan tembok digambarkan secara realistis untuk memudahkan remaja memahami gerakan dengan lebih baik. Selain itu, komposisi latar juga mulai dirancang dalam tahap ini, dengan memperlihatkan dinding atau sudut ruangan sebagai bagian dari narasi visual.

3. Proses Desain

Setelah sketsa disetujui, tahap selanjutnya adalah pewarnaan yang dilakukan secara digital menggunakan aplikasi Procreate. Dalam proses ini, penulis memilih palet warna yang cerah namun tetap harmonis untuk menjaga keseimbangan visual serta mendukung karakter ilustrasi yang ceria. Pewarnaan menjadi tahap krusial karena membantu menghidupkan karakter dan memperkuat suasana dari setiap pose yoga yang ditampilkan..



Gambar 3.14 Ilustrasi *Yoga Pose With Wall*

Palet warna yang digunakan terdiri dari ungu muda, biru tua, dan oranye. Kombinasi ini dipilih secara khusus untuk menciptakan kesan positif, menyegarkan, dan tetap selaras dengan semangat kegiatan yoga yang identik dengan ketenangan, kebugaran, serta keseimbangan emosi. Pemilihan warna ini juga disesuaikan dengan preferensi visual remaja agar tetap menarik secara estetika tanpa kehilangan nilai edukatif dari ilustrasi.



Gambar 3.15 Ilustrasi Background *Yoga With Wall Card*

Latar belakang pada setiap kartu dirancang secara sederhana namun tetap kontekstual untuk menggambarkan situasi nyata di dalam rumah. Fokus utama dari latar adalah keberadaan tembok sebagai alat bantu utama dalam gerakan yoga. Elemen latar ini dirancang agar mudah dikenali dan relevan dengan pengalaman sehari-hari audiens, sehingga anak remaja dapat merasa lebih dekat dan nyaman dengan lingkungan yang digambarkan.

Untuk memperkuat suasana ruang, penulis menambahkan elemen-elemen pendukung seperti jendela dan pot bunga yang diletakkan di sudut ruangan. Keberadaan elemen tambahan ini tidak hanya memberi konteks visual yang lebih kaya, tetapi juga membantu menciptakan suasana yang hangat dan hidup tanpa mengalihkan perhatian dari karakter utama. Pendekatan latar yang minimalis ini dipilih untuk menjaga keseimbangan visual, memastikan bahwa pose yoga tetap menjadi fokus utama, sekaligus memperlihatkan bahwa aktivitas ini dapat dilakukan di ruang sederhana.



Gambar 3.16 Final Layout Yoga Pose With Wall

Setiap ilustrasi kemudian disusun ke dalam layout kartu berukuran A5. Pada tahap ini, elemen visual seperti nama pose ditambahkan menggunakan tipografi yang bersih, mudah dibaca oleh remaja, dan tetap serasi dengan keseluruhan gaya ilustrasi. Penempatan karakter, tembok, dan latar belakang ditata secara cermat untuk menghasilkan komposisi yang seimbang dan

komunikatif. Desain dijaga agar tidak terlihat terlalu padat, sehingga tetap nyaman dipandang sekaligus menyampaikan informasi pose secara jelas.

3.3.2.2 Proyek *Redesign Logo PSLC (PranaSatya Learning Center)*

Proyek *Redesign Logo PSLC* merupakan salah satu tugas tambahan yang dikerjakan oleh penulis selama menjalani masa magang di Kids Yoga. Proyek ini berfokus pada pembaruan identitas visual milik PranaSatya Learning Center (PSLC), sebuah lembaga pendidikan non-formal yang mendampingi anak-anak dan remaja berkebutuhan khusus. PSLC menginginkan sebuah logo baru yang mampu merepresentasikan nilai-nilai inti lembaga, seperti inklusivitas, empati, dan pendekatan yang suportif terhadap keluarga dan peserta didik. Dalam pelaksanaannya, penulis terlibat langsung dalam seluruh proses mulai dari pembuatan konsep awal hingga penyusunan panduan visual.

1. Ide Konsep

Proses dimulai ketika pihak PSLC menyampaikan kebutuhan mereka akan penyegaran identitas visual untuk mencerminkan semangat baru lembaga. Sebagai bagian dari proses seleksi internal di Kids Yoga, seluruh peserta magang diminta untuk mengajukan konsep awal berupa sketsa logo PSLC. Penulis turut berpartisipasi dengan mengajukan beberapa alternatif visual yang berangkat dari interpretasi terhadap nilai, visi, serta target audiens lembaga.



Gambar 3.17 Ide Awal Logo

Dari proses seleksi tersebut, konsep yang diajukan oleh penulis terpilih untuk dikembangkan lebih lanjut menjadi logo resmi PSLC. Konsep tersebut mengusung pendekatan visual yang inklusif dan ramah anak, dengan menekankan simbol figuratif berupa tumpukan bola-bola susun.

Elemen ini dipilih karena mewakili dunia anak-anak, proses tumbuh kembang yang bertahap, serta nuansa edukatif yang erat dengan aktivitas pembelajaran. Dalam tahap ini, penulis juga mulai mendalami identitas PSLC melalui diskusi daring bersama perwakilan lembaga untuk memahami lebih dalam karakter yang ingin ditampilkan melalui logo.

2. Proses Sketsa

Tahap selanjutnya adalah pembuatan sketsa ide berdasarkan hasil diskusi awal. Penulis terlebih dahulu menganalisis logo lama dan mengidentifikasi elemen visual yang masih dapat dipertahankan serta bagian yang perlu diperbarui. Penulis juga melakukan riset terhadap logo lembaga sejenis untuk memahami tren visual yang relevan, baik dari segi bentuk, warna, maupun kesederhanaan bentuk agar tetap mudah diaplikasikan di berbagai media.



Gambar 3.18 Sketsa Awal Logo PSLC

Dari proses tersebut, penulis mengembangkan beberapa versi sketsa logo dengan pendekatan figuratif. Salah satu visual utama yang digunakan adalah simbol *bola-bola susun*, yaitu mainan edukatif yang dikenal luas dalam dunia terapi anak. Elemen ini merepresentasikan proses bertumbuh, bermain, dan keberagaman. Konsep ini dirasa cocok dengan identitas PSLC yang mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh dan inklusif.



Gambar 3.19 Sketsa Yang Akan Dikembangkan

3. Proses Finalisasi

Setelah sketsa terpilih, penulis mulai mengembangkan versi digital dari logo. Desain dirancang dengan mempertimbangkan

fleksibilitas penggunaannya, baik untuk media cetak maupun digital. Elemen bola-bola susun tetap menjadi fokus utama, dengan gaya visual yang bersih dan organik. Untuk memperkuat makna dan karakter lembaga, penulis memilih palet warna merah dan putih warna yang merepresentasikan ketenangan, kepercayaan, serta pendekatan yang hangat dan terbuka.



Gambar 3.20 Final Logo PSLC

Desain juga memperhatikan aspek fungsionalitas, seperti keterbacaan dalam ukuran kecil serta kesesuaian untuk digunakan sebagai profil media sosial, kop surat, hingga spanduk kegiatan. Proporsi dan struktur elemen disusun sedemikian rupa agar dapat digunakan dengan konsisten dalam berbagai konteks.

4. Logo Guideline

Penulis menyusun dokumen *logo guideline* yang berisi panduan teknis dan visual penggunaan logo. Dokumen ini mencakup struktur elemen, ruang aman, skala minimum, dan contoh penggunaan warna. Tujuan penyusunan panduan ini adalah untuk memastikan bahwa logo PSLC digunakan secara konsisten dan sesuai prinsip desain visual yang baik.



Gambar 3.21 Logo *Guideline*

Setelah semua elemen desain dan dokumen pendukung selesai, penulis mengompilasi seluruh berkas dan mengirimkannya kepada supervisor Kids Yoga untuk dilakukan pengecekan akhir. File kemudian diteruskan kepada pihak PSLC sebagai hasil akhir dari proyek redesign logo.

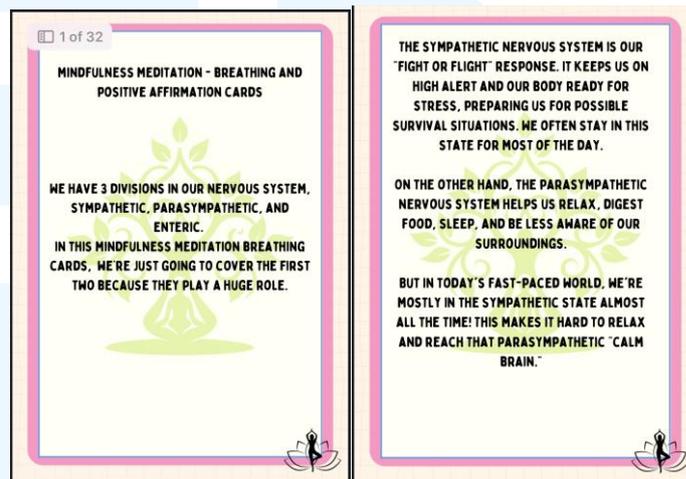
3.3.2.3 *Proyek Card Mindfulness Compilation*

Proyek *Mindfulness Compilation Card* merupakan bagian dari inisiatif edukatif yang bertujuan mendukung pengembangan keterampilan regulasi emosi dan perhatian penuh (*mindfulness*) pada anak-anak usia sekolah dasar. Kartu ini dirancang sebagai media bantu visual yang memperkenalkan teknik-teknik sederhana seperti pernapasan sadar, kesadaran tubuh, dan visualisasi positif dengan cara yang menyenangkan dan mudah diakses. Kartu ini ditujukan bagi guru, orang tua, maupun fasilitator kegiatan anak sebagai alat untuk mengajak anak-anak berlatih *mindfulness* dalam keseharian.

1. Ide Konsep

Tahapan awal proyek dimulai ketika penulis menerima *brief* dari supervisor mengenai cakupan isi dan tujuan dari *Mindfulness Compilation Card*. Dalam penjelasan tersebut, supervisor menyampaikan bahwa isi kartu harus mencerminkan

praktik mindfulness yang ringan namun efektif, serta dapat dipahami dengan mudah oleh anak-anak usia sekolah dasar. Teknik-teknik seperti *gentle awareness*, *serenity session*, hingga *cloud watching* menjadi bagian dari materi yang perlu divisualisasikan ke dalam bentuk ilustrasi yang komunikatif.



Gambar 3.22 *Brief Card Mindfulness Compilation*

Berdasarkan arahan tersebut, penulis mulai mengembangkan ide ilustrasi dengan mempertimbangkan pendekatan visual yang ramah anak. Fokus utama dalam pengembangan ide adalah menyampaikan aktivitas mindfulness sebagai sesuatu yang ringan, menyenangkan, dan tidak memberi kesan instruksi yang kaku. Untuk itu, penulis mengadopsi gaya ilustrasi dengan ekspresi wajah ceria dan gerak tubuh yang santai, serta menyusun adegan-adegan sederhana yang mudah dikenali oleh anak-anak. Tujuannya adalah agar latihan yang ditampilkan tidak hanya dapat dipahami secara visual, tetapi juga mengundang rasa penasaran dan kedekatan emosional.

2. Proses Sketsa

Setelah konsep dasar ditetapkan, penulis memulai tahap visualisasi ide ke dalam bentuk sketsa awal. Sketsa ini mencakup rancangan karakter anak-anak yang sedang melakukan masing-masing teknik mindfulness serta elemen pendukung yang

memperkuat konteks latihan. Pada tahap ini, penulis juga menyesuaikan gaya gambar dengan proyek-proyek ilustrasi sebelumnya dari Kids Yoga agar tercipta konsistensi dalam identitas visual produk.



Gambar 3.23 Sketsa Ilustrasi *Mindfulness Compilation*

Dalam setiap sketsa, karakter anak-anak digambar dengan proporsi tubuh yang natural dan pose yang mengekspresikan ketenangan, kenyamanan, atau keterlibatan dalam aktivitas. Misalnya, karakter yang duduk bersila sambil menarik napas dalam untuk latihan *gentle awareness*, atau anak-anak yang rebahan sambil melihat awan dalam teknik *cloud watching*. Ekspresi wajah yang ceria namun tenang menjadi elemen penting dalam membangun suasana yang mendukung praktik mindfulness.

3. Proses Desain

Dalam tahap ini, penulis mulai mengembangkan ilustrasi digital berdasarkan sketsa yang telah disetujui. Penekanan diberikan pada pembuatan karakter yang ekspresif, ramah, dan mencerminkan keberagaman. Penulis menggambar anak-anak dengan berbagai jenis rambut, warna kulit, dan bentuk tubuh untuk memastikan inklusivitas, sehingga setiap anak yang melihat kartu dapat merasa terwakili. Ekspresi wajah digambar secara detail untuk menunjukkan ketenangan, fokus, dan rasa nyaman emosi yang ingin ditekankan dalam praktik mindfulness.



Gambar 3.24 Ilustrasi *Mindfulness Compilation Card*

Warna kulit, rambut, dan pakaian dipilih dari palet warna lembut seperti biru pastel, peach, dan hijau muda. Pendekatan ini dimaksudkan agar ilustrasi tampak hangat dan menenangkan. Bentuk tubuh dibuat dengan proporsi yang seimbang dan garis-garis lembut, menghindari sudut tajam, sehingga memberi kesan visual yang ramah dan tidak mengintimidasi bagi anak-anak.

4. Proses Finalisasi

Setelah seluruh ilustrasi dan tata letak disusun, desain akhir setiap kartu masuk ke tahap finalisasi. Pada tahap ini, penulis melakukan evaluasi menyeluruh terhadap konsistensi karakter, keselarasan warna, dan keseimbangan komposisi antar elemen. Beberapa revisi minor dilakukan berdasarkan masukan dari supervisor, seperti penyempurnaan posisi karakter agar lebih proporsional dan penyesuaian warna latar agar mendukung keterbacaan teks.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.25 Final *Layout Mindfulness Compilation Card*

Selain itu, penulis juga memastikan bahwa semua kartu memiliki format visual yang seragam, baik dari segi margin, ukuran teks, hingga jarak antar elemen. Tujuannya adalah agar keseluruhan kompilasi terasa utuh sebagai satu kesatuan produk. Setelah finalisasi selesai, file akhir disusun dan dikompilasi untuk diserahkan kepada tim Kids Yoga sebagai bagian dari media pembelajaran resmi yang akan digunakan dalam program latihan *mindfulness* untuk anak-anak.

3.3.2.4 **Proyek Video Promosi *Card* dan *Board Game***

Proyek tambahan selanjutnya yang dikerjakan selama masa magang adalah pembuatan video promosi yang menampilkan penggunaan produk-produk edukatif dari Kids Yoga, seperti *Partner Pose Yoga Card*, *Board Game Edukatif*, dan *Yoga With Wall Card*. Proyek ini bertujuan sebagai media kampanye visual yang mampu memperkenalkan dan menjelaskan manfaat produk-produk tersebut kepada tiga kelompok audiens utama: orang tua, guru, dan anak-anak.

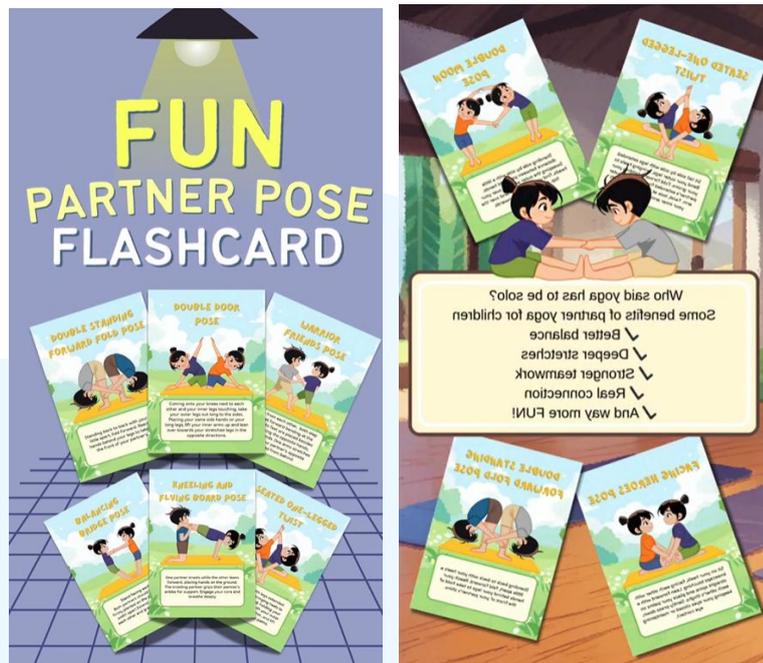
Video-video ini dirancang agar informatif, menarik secara visual, dan mudah dicerna oleh berbagai kalangan. Karena produk akan disebarluaskan melalui platform digital seperti Instagram dan media sosial lainnya, pendekatan visual yang kreatif dan harmonis menjadi faktor

penting dalam penyusunan konsep dan eksekusi video. Tahapan awal dari seluruh proyek dimulai dengan penyusunan storyboard untuk masing-masing produk agar alur informasi dapat disampaikan dengan jelas dan menarik.

1. Video Promosi Partner Pose Yoga Card

Tahapan awal dalam pembuatan video promosi *Partner Pose Yoga Card* dimulai dengan penyusunan alur cerita atau *storyboard*. Penulis menyusun struktur video yang membagi konten menjadi dua bagian: pengenalan fungsi dan manfaat kartu, serta cara penggunaannya dalam aktivitas yoga berpasangan. Tujuan utama dari bagian ini adalah menjelaskan bagaimana anak-anak dapat menggunakan kartu ini untuk melatih konsentrasi, keseimbangan, dan kerja sama dengan teman sebaya mereka.

Storyboard dirancang agar fokus utama terletak pada visual penyusunan kartu yang ditampilkan secara jelas di tengah layar. Setiap kartu dikelompokkan berdasarkan fungsinya, seperti kartu untuk latihan keseimbangan, kerja sama, serta fokus dan koordinasi. Ilustrasi pasangan anak-anak mempraktikkan pose dari masing-masing kartu ditampilkan dengan ekspresi ceria dan interaksi positif. Narasi singkat serta subtitle menjelaskan manfaat dari latihan tersebut, seperti membangun kekompakan dan kepercayaan diri.



Gambar 3.26 Video Promosi *Partner Pose Card*

Dalam proses produksi, penulis bertanggung jawab menyiapkan berbagai aset visual. Ini meliputi pembuatan *mockup* digital dari *Partner Pose Card* yang sebelumnya sudah diselesaikan, serta pemilihan elemen visual pendukung seperti latar belakang ceria dan transisi yang lembut. Pengeditan dilakukan menggunakan aplikasi CapCut. Fitur seperti *zoom in-out*, *slow motion*, dan *overlay animation* digunakan untuk menambahkan kesan dinamis. Visual kartu ditampilkan satu per satu dengan animasi melayang masuk dan efek membalik, yang dirancang menarik bagi anak-anak serta mudah dipahami oleh orang tua.

2. Video Promosi Board Game

Segmen berikutnya dalam proyek video promosi adalah pengenalan *board game* edukatif milik Kids Yoga. Video ini ditujukan untuk menunjukkan bagaimana *board game* tersebut dapat digunakan dalam konteks pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta bagaimana permainan ini mendukung pengembangan kemampuan berpikir logis, pengambilan keputusan, dan kerja sama antar anak.

Storyboard disusun untuk membuka video dengan ajakan menarik berupa *call to action* “Ayo main dan beli sekarang!” yang langsung muncul di awal layar. Setelah itu, video menampilkan penjelasan singkat mengenai isi konten *board game* secara visual dan naratif. Teks narasi menjelaskan bahwa permainan ini dirancang untuk melatih kerja sama, keterampilan berpikir logis, serta kemampuan mengambil keputusan. Dengan pendekatan ini, penonton dapat memahami fungsi permainan sejak awal dan terdorong untuk segera mencoba atau membelinya.



Gambar 3.27 Video Promosi Board Game

Dalam proses visualisasi, penulis membuat aset digital seperti papan permainan, token karakter, kartu permainan, dan elemen ilustratif lain yang mencerminkan estetika visual khas Kids Yoga. Aset-aset ini diberi animasi seperti gerakan token dan efek interaktif sederhana agar menciptakan kesan permainan nyata. Efek suara permainan ringan dan musik latar yang energik digunakan untuk memperkuat atmosfer bermain, serta menyampaikan nuansa positif dan edukatif. Simulasi anak-anak

bermain ditampilkan untuk menunjukkan kegembiraan dan interaksi sosial yang tercipta selama bermain.

3. Video Yoga With Wall Card

Bagian terakhir dari proyek video promosi berfokus pada produk *Yoga With Wall Card*, yakni kartu yoga individual yang digunakan untuk memperkenalkan gerakan-gerakan dasar kepada anak-anak. Berbeda dengan *Partner Pose*, kartu ini lebih menekankan latihan personal yang tetap menyenangkan dan dapat dilakukan di rumah maupun sekolah secara mandiri.

Storyboard dirancang untuk menyusun kartu secara jelas di tengah layar. Masing-masing kartu dimunculkan satu per satu melalui animasi lembut, dengan informasi seperti nama gerakan dan manfaat pose disajikan dalam teks singkat. Narasi menjelaskan bagaimana pose tersebut dapat membantu anak menenangkan diri, melatih kekuatan inti, atau memperbaiki postur. Penyusunan ini tidak hanya menampilkan desain kartu, tetapi juga memperkuat edukasi visual tentang fungsi setiap gerakan.



Gambar 3.28 Video Promosi Yoga With Card

Warna latar, pemilihan musik, dan tempo transisi disesuaikan agar mampu mempertahankan perhatian audiens anak-anak. Penulis memilih palet warna pastel, ilustrasi yang ceria, dan animasi lembut untuk menciptakan nuansa eksploratif. Setiap animasi kartu diiringi subtitle sebagai pendamping narasi teks, untuk memastikan keterbacaan pesan meskipun video ditonton tanpa suara.

4. Tahap Revisi dan Publikasi

Setelah seluruh proses pengeditan selesai, versi awal dari ketiga video promosi dikompilasi dan dikirimkan melalui Google Drive untuk ditinjau oleh supervisor. Tanggapan yang diterima bersifat konstruktif dan teknis, mencakup saran untuk mempercepat bagian pembuka agar lebih langsung menarik perhatian penonton, serta mengatur kontras warna latar agar tidak mengurangi keterbacaan teks.

Penulis segera melakukan revisi berdasarkan masukan tersebut. Perubahan meliputi pemotongan durasi klip yang terlalu panjang, penyesuaian warna latar agar lebih kontras dengan elemen teks, serta penyelarasan tempo transisi agar keseluruhan video terasa lebih dinamis.

Setelah revisi disetujui, video-video ini kemudian diunggah ke platform media sosial resmi Kids Yoga dan digunakan sebagai bagian dari materi promosi digital. Selain digunakan dalam kampanye peluncuran produk, video juga menjadi konten edukatif yang membantu menjelaskan kepada orang tua tentang pentingnya aktivitas fisik, interaksi sosial, dalam mendukung tumbuh kembang anak.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Bagian ini berisi kendala atau kesulitan-kesulitan yang penulis temukan selama menjalani praktek kerja magang di perusahaan. Pastikan bahwa bahasa yang

digunakan tidak bersifat menghakimi pihak manapun. Paragraf minimal terdiri atas tiga kalimat.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Salah satu kendala yang penulis alami selama magang adalah kesulitan dalam menyelaraskan gaya ilustrasi agar konsisten dengan karakter visual yang telah ditetapkan oleh tim Kids Yoga. Perbedaan interpretasi terhadap brief visual dan gaya gambar terkadang menimbulkan revisi berulang. Hal ini terutama terjadi pada ilustrasi yang menggambarkan pose-pose yoga, di mana ketidaktepatan dalam menggambar postur tubuh anak dapat menyebabkan kesalahan visualisasi teknik gerakan. Selain itu, penggunaan aplikasi CapCut untuk editing video promosi juga membutuhkan waktu adaptasi karena penulis belum terbiasa dengan antarmuka dan fitur-fiturnya.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Untuk mengatasi tantangan dalam menyelaraskan gaya ilustrasi, penulis secara aktif berdiskusi dengan supervisor dan tim Kids Yoga guna memperoleh pemahaman visual yang lebih jelas sebelum memulai proses menggambar. Referensi tambahan seperti foto anak dalam pose yoga yang benar serta studi dari materi visual sebelumnya digunakan sebagai acuan untuk menjaga konsistensi gaya. Dalam menghadapi kendala penggunaan CapCut, penulis mengikuti tutorial singkat dan mencoba langsung fitur-fitur utama melalui proyek kecil sebagai latihan, sehingga proses editing video promosi dapat dilakukan dengan lebih efisien dan terarah.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA