BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Di Papermint Studio, penulis menempati posisi graphic design intern. Penulis bertanggung jawab dalam eksekusi konsep dan desain sesuai arahan yang diberikan. Setiap progress desain memiliki deadline dan diajukan secara berkala, yang diupdate kepada creative director dan commissioner/CEO. Jika terdapat revisi, proses dilakukan berulang hingga desain memenuhi standar perusahaan dan ekspektasi klien.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Dalam kedudukan pelaksanaan magang ini, penulis menempati posisi sebagai graphic design intern di Papermint Studio. Dalam struktur kerja, penulis bekerja di bawah arahan creative director yang berkoordinasi dengan CEO/commssioner untuk memastikan desain sesuai dengan kebutuhan klien dan visi perusahaan. Sebagai graphic design intern, penulis bertanggung jawab dalam merancang berbagai kebutuhan desain, baik untuk klien maupun branding internal Papermint Studio.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam menjalani magang, penulis mengikuti sistem koordinasi yang telah ditetapkan, di mana setiap tahap kerja melibatkan komunikasi dan revisi.



Gambar 3. 1 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Alur kerja dimulai dengan klien yang memberikan *brief* mengenai kebutuhan kepada *commissioner* untuk ditinjau. Setelah itu, *commissioner* berkoordinasi dengan *creative director* yang bertanggung jawab menyusun konsep kreatif serta mengarahkan tim desain agar hasil yang dihasilkan sesuai dengan standar desain dan alur yang telah ditentukan pada Papermint. Sebagai bagian dari tim desain, penulis kemudian mulai mengerjakan proyek yang utamanya adalah eksekusi konsep dan desain.

Dalam proses pengerjaan ini, terdapat *deadline* yang ditentukan pada setiap progress desain untuk diberikan kepada klien sebagai *update* pengerjaan. Proses *update* ini umumnya dimulai dari pengerjaan *brainstorming* dan konsep. Selagi berjalannya pengerjaan desain, penulis secara berkala melakukan asistensi kepada *creative director* ataupun *commissioner* dan menerima revisi sampai tercapainya progress desain yang layak untuk diberikan kepada *commissioner* yang kemudian jika juga adanya *approval*, maka *commissioner* akan menyerahkan progress desain tersebut kepada klien.

Jika klien memberikan *approval* atas progres desain yang diterima, maka penulis dapat meneruskan proses desain selanjutnya. Revisi dapat terjadi jika terdapat umpan balik dari salah satu pihak, baik dari *creative director*, *commissioner*, maupun klien. Revisi dilakukan secara berulang hingga hasil akhir yang dihasilkan dapat memenuhi ekspektasi klien dan standar perusahaan.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah detail tanggal dan proyek yang penulis lakukan selama melakukan magang di Papermint Studio.

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	3-6 Februari 2025	SMAK IPEKA Sunter Yearbook	 Mulai membuat <i>layout</i> yearbook 2025 untuk SMAK IPEKA dengan tema Netflix, dengan tiap 4 kelas

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

			bertema 4 film yang berbeda-beda: IPA 1: Gossip Girl, IPA 2: Vincezo, IPS 1: Friends, dan IPS 2:Kingsman.
	7 Februari 2025	Mockup proyek Abacadabra 2022	• Mengerjakan alternatif <i>mockup</i> proyek 2022 Abacadabra untuk keperluan portfolio/behance Papermint
2	10-11 Februari 2025	Mockup proyek Abacadabra 2022 & Pocoloco	 Membereskan desain <i>mockup</i> Abacadabra Mulai mengerjakan desain untuk <i>mockup brand</i> gelato Pocoloco
	12 Februari 2025	Mockup proyek Pocoloco	 Mengerjakan sisa revisi untuk desain <i>mockup</i> brand gelato Pocoloco
	13-14 Februari 2025	Valentine's Day IG Story	Merancang story interaktif untuk Valentine's Day
3	17-21 Februari 2025	SMAK IPEKA Sunter Yearbook	 Melanjutkan perancangan <i>layout</i> dan revisi untuk SMAK IPEKA Sunter Yearbook Mengedit foto-foto siswa dan grup untuk <i>digital imaging</i> pada <i>yearbook</i>
4	24-28 Februari 2025	SMAK IPEKA Sunter Yearbook	• Mengedit foto-foto siswa dan grup untuk <i>digital imaging</i> pada <i>yearbook</i>
5	3 Maret 2025	Netflix Yearbook	Mengedit dan memasukkan detail foto dan deskripsi untuk guru dan wali kelas untuk Netflix Yearbook
	4 Maret 2025	Papermint Website Ilustrasi	• Mulai explore sketsa dan konsep ilustrasi untuk <i>branding</i> Papermint.
	5-6 Maret 2025	Netflix Yearbook	 Menyusun <i>layout</i> dan <i>moments</i> untuk Netflix Yearbook Menyesuaikan kembali <i>editing</i> foto-foto yang masih 150 ppi ke 300 ppi

6	10–12 Maret 2025	Netflix Yearbook	 Membuat cover untuk Netflix Yearbook Menambahkan <i>layout</i> untuk <i>facilities</i>, Si Paling IPA dan IPS, serta <i>yearbook</i> team Membuat logo Sunter versi Netflix
	13–14 Maret 2025	Papermint Website Ilustrasi	 Merapihkan standar visual ilustrasi Papermint Menyelesaikan <i>lineart</i> 3 ilustrasi untuk Papermint, membuat sketsa untuk 2 ilustrasi lainnya
7	17–20 Maret 2025	Papermint Website Ilustrasi	 Menyelesaikan semua <i>lineart</i> dan warna ilustrasi untuk website Papermint Menambahkan shade & texture pada kelima ilustrasi
8	21 Maret 2025	Netflix Yearbook	• Mengerjakan pembersihan <i>edit</i> foto lebih lanjut untuk Netflix Yearbook
9	24–25 March 2025	Company Profile Ardeco	 Merancang alternatif <i>layout</i> <i>company profile</i> Ardeco. Membuat ilustrasi gedung untuk <i>company profile</i> Ardeco Melanjutkan pembuatan ilustrasi interior untuk <i>company profile</i> Ardeco Menggabungkan ilustrasi untuk kebutuhan <i>cover company profile</i> Ardeco.
10	07 April 2025	Netflix Yearbook	 Melanjutkan detail sampul lipat Yearbook Netflix Merancang desain konten Instagram: <i>font for your brand</i>
11	08-11 April 2025 14-15 April 2025	Instagram Papermint	Mengerjakan desain konten jenis- jenis font untuk Instagram Papermint Studio
Ν	16 April 2025	Woo Jang	Update analisis kompetitor untuk Woo Jang
	17 April 2025	Instagram Papermint	• Merancang konten instagram untuk Easter

12	21–23 April 2025	KCMTKU Gallery	Membuat sketsa logo alternatif untuk KCMTKU Gallery Membuat sketsa logo alternatif untuk KCMTKU Gallery Membuat sketsa logo alternatif untuk KCMTKU Gallery
	24–25 April 2025	Netflix Yearbook	 Merapihkan dan melakukan revisi untuk Yearbook Sunter Merapihkan dan melakukan revisi untuk Yearbook Sunter
13	28 April 2025	KCMTKU Gallery	 Merapihkan desain logo alternatif, membuat peletakan mockup dan penjelasan logo untuk KCMTKU Gallery
	29–30 April 2025	Ciputra Siteplan	Menambahkan detail warna dan tekstur untuk halaman siteplan Ciputra Melanjutkan penambahan detail warna dan tekstur untuk halaman siteplan Ciputra
	02 May 2025	CBR Leasehold	Membuat desain bagan untuk PPT Ciputra Beach Resort Leasehold
14	05–06 May 2025	CBR Leasehold	• Melanjutkan desain bagan untuk PPT Ciputra Beach Resort (CBR) Leasehold
	08 Mei 2025	Samyang	Mulai mengerjakan alternatif layout mini menu Samyang Buldak
	09 Mei 2025	Tomang Yearbook	 Melakukan peletakan aset grafis pada beberapa halaman foto grup untuk Yearbook Tomang
15	13 May 2025	Ciputra Siteplan	Melakukan revisi untuk desain siteplan Ciputra dan aerial view
N	14-15 May 2025	Pluit <i>Yearbook &</i> Brosur Tunas Muda	• Melakukan desain <i>layout</i> dan aset grafis pada halaman fasilitas dan You Will Be Missed Yearbook Pluit
	16 Mei 2025	Brosur Tunas Muda	<i>Research</i> untuk brosur Tunas Muda
16	19–23 May 2025	Tunas Muda Brochure	Pembuatan desain alternatif untuk brosur Tunas Muda

17	26-31Mei 2025	Desain Pictogram	• Desain picotgram untuk <i>biwork</i> dan <i>biliving</i>
18	02 Juni 2025	Desain Pictogram	Melanjurkan desain pictogram <i>biliving</i>

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama magang di Papermint Studio, penulis terlibat dalam berbagai proyek desain visual dengan cakupan yang beragam, mulai dari editorial layout, ilustrasi digital, hingga konten media sosial dan presentasi brand. Lima proyek utama yang dikerjakan meliputi ilustrasi website Papermint, perancangan yearbook bertema Netflix untuk SMAK IPEKA Sunter, alternatif logo dan branding untuk KCMTKU Gallery, perancangan siteplan Ciputra, dan desain alternatif media promosi untuk Tunas Muda. Masing-masing proyek dapat memiliki proses riset, eksplorasi, dan desain yang berbeda-beda.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Sebagai bagian dari kebutuhan *branding*, Papermint Studio berencana menambahkan elemen ilustrasi untuk memperkuat identitas visualnya. Karena memiliki hubungan langsung dengan pembangunan branding Papermint Studio, serta sejalan dengan peminatan penulis di bidang Visual Brand Design dan ketertarikan terhadap proses ilustrasi, penulis memilih proyek ini sebagai proyek utama. Konsep yang dirancang yaitu membuat ilustrasi dengan penggayaan minimal, tetapi juga *playful*/ekspresif, sehingga mencerminkan karakter sebuah branding studio yang profesional, modern, kreatif, dan komunikatif.

3.3.1.1 Proyek Ilustrasi untuk Kebutuhan Branding Papermint

Pelaksanaan tugas ini diawali dengan *briefing* oleh *commissioner* / CEO untuk menjelaskan tujuan ilustrasi yang diberikan. Tujuan yang diberikan oleh *creative director* adalah merancang visual artistik dan modern. Berikut merupakan hasil *brainstorm* terkait referensi ilustrasi dan ide-ide yang dapat digunakan.

No.	Keywords	Makna Ilustrasi
1	visual junkies	Dorongan untuk terus
		mengeksplorasi visual
2	thinker	Menggambarkan ide
		yang cemerlang
3	growing the brand	Dukungan atas
		pertumbuhan brand
4	researcher	Eksplorasi untuk
		menemukan solusi
5	refine & define	Penyempurnaan arah
		dan identitas
6	elevate	Meningkatkan value
		suatu brand

Tabel 3. 2 Keyword Perancangan Ilustrasi

Terdapat beberapa *keywords* yang digunakan untuk perancangan ilustrasi. Penggayaan ilutsrasi yang dipilih adalah surealis dengan penggayaan *hand-drawn, two color* atau warna aksen yang terbatas dengan garis yang tegas. Berikut ini adalah referensi yang digunakan.



Gambar 3. 2 Penyusunan moodboard

Pertimbangan pemilihan warna aksen yang digunakan secara terbatas seperti hanya satu warna saja adalah untuk menjaga kesan *clean*, sekaligus mempertegas pesan dalam ilustrasi. Setiap karakter ditampilkan dalam *pose* yang menggambarkan aktivitas atau gambaran yang sesuai dengan *keywords* yang telah ditentukan.

- 1) Ilustrasi 1: Leading Visual
 - a. Konsep dan sketsa awal

Sebagai tahap awal, penulis mencoba untuk membuat beberapa alternatif sketsa ilustrasi yang akan menjadi acuan ilustrasi utama atau visual direction untuk ilustrasi-ilustrasi lain ke depannya. Penulis mencoba untuk menggunakan *keyword "visual junkies*" untuk mengeksplorasi ide sketsa. Warna oranye digunakan sebagai warna utama mono-color untuk mengikuti warna utama *brand* Papermint.



Gambar 3. 3 Eksplorasi sketsa ilustrasi acuan

Alternatif pertama memiliki gaya yang lebih direct, dengan menampilkan aktivitas seorang desainer sedang yang menggunakan tablet dan menggambar dengan memegang secangkir kopi. Alternatif kedua dibuat dengan pendekatan yang lebih ekspresif dan relatable, ditunjukkan melalui pose karakter yang seolah baru mendapatkan ide. Sementara itu, alternatif ketiga menonjolkan gesture yang lebih konseptual, hal ini ditunjukkan dengan elemen-elemen visual yang tampak "disajikan" di atas tangan serta penggunaan baju mengembang, menunjukkan sisi ilustrasi yang ekspresif. Dari ketiga alternatif tersebut, ide yang dipilih adalah alternatif ketiga.



Gambar 3. 4 Sketsa karakter rambut ikal

Langkah selanjutnya yang penulis lakukan adalah merancang beberapa alternatif sketsa dan gaya *lineart*, metode pewarnaan dan *shading* yang digunakan sebagai arahan untuk perancangan ilustrasi kedepan lainnya. Seluruh tahap yang dilakukan penulis untuk proyek ini dilakukan di aplikasi Clip Studio Paint. Penulis merapikan sketsa dengan menggambar ulang line art menggunakan brush yang sedikit kasar, menyerupai goresan tangan, sehingga memberikan nuansa yang lebih ekspresif, yaitu brush *rough pen* di Clip Studio Paint. Untuk pewarnaan, penulis menggunakan *brush* dengan tekstur yang menyerupai lukisan, yaitu brush *oil paint*.



Gambar 3. 5 Brush pen di Clip Studio Paint

Berikut adalah hasil ilustrasi yang telah diaplikasikan *lineart* dan warna. Hal lainnya yang dilakukan adalah merapikan *shape* seperti persegi panjang sehingga terlihat lebih jelas. Penulis juga menyambungkan garis-garis yang terputus seperti di celana, telinga, dan sepatu.



Gambar 3. 6 Aplikasi lineart dan warna

Adapun pengecualian untuk garis terputus ini adalah ketika dilakukan dengan maksud sengaja, seperti pertemuan garis dengan *shape* warna (seperti lengan tangan dan lengan baju yang dibuat dengan *shape* warna), atau rambut lurus, sehingga ilustrasi tidak terlihat terlalu kaku. Walau ilustrasi ini hanya cukup selesai pada tahap *lineart* dan warna (tidak termasuk peletakan tesktur) ilustrasi yang telah dirapihkan ini kemudian menjadi referensi utama penulis untuk pembuatan ilustrasi selanjutnya.

- 2) Ilustrasi 1: *Thinker*
 - a. Konsep dan Sketsa awal

Penulis diminta untuk membuat sketsa untuk keyword *thinker*, yang bertujuan untuk merepresentasikan Papermint sebagai studio yang menempatkan ide, analisis, dan proses berpikir sebagai pondasi utama dalam menciptakan identitas visual sebuah *brand*. Dari tahap awal, penulis mengembangkan enam alternatif

ide ilustrasi. Ide-ide tersebut mencakup elemen visual seperti balon udara yang terbang tinggi dan potongan *puzzle* yang disatukan, upayanya adalah untuk menunjukkan unsur "pemikiran" pada ilustrasi.



Gambar 3. 7 Eksplorasi moodboard ilustrasi pertama

Dari seluruh rough *sketch* yang dibuat, alternatif yang terpilih adalah balon udara yang membentuk bohlam lampu. Sketsa ini memberikan simbol ide cemerlang dan visioner yang terbang tinggi.

b. Revisi

Setelah *rough sketch* disetujui, penulis diminta untuk melakukan perubahan dengan mengubah tulisan "*brand*" yang semula menjadi elemen tipografi, menjadi sebuah karakter manusia dalam proses *clean sketch*. Penulis juga mulai untuk mengaplikasikan warna oranye, yang merupakan warna utama yang dipakai pada objek ilustrasi.



Gambar 3. 8 Hasil revisi ilustrasi pertama

Dalam hal ini penulis mengaplikasikannya pada balon bohlam sebagai representasi utama dari pesan ilustrasi berupa pemikiran atau ide yang menonjol.

c. Lineart, Pewarnaan, dan Tekstur

Setelah memasuki proses pembuatan *lineart*, penulis diminta untuk menambah tulisan "*beyond limit*" pada keranjang balon untuk memperkuat pesan utama ilustrasi. Selain itu, terdapat beberapa masukan lainnya seperti membuat wajah karakter lebih melihat ke atas langit. Penulis kemudian menyelesaikan *lineart* bersama dengan masukan-masukan tersebut.



Gambar 3. 9 Aplikasi lineart dan warna ilustrasi pertama

Setelah mendapat *approval*, penulis diminta untuk melakukan *upgrade* pada gambar dengan menambahkan *shading* dan tekstur. Pattern serperti *half-tone* dan garis-garis dapat digunakan seperti *shading* atapun tekstur, sesuai dengan konteks ilustrasi. Terdapat juga *texture* yang digunakan menggunakan referensi *water-color* seperti gambar di bawah.



Gambar 3. 10 Referensi shading dan tekstur

Shading diterapkan pada beberapa bagian ilustrasi, seperti sisi balon, kotak keranjang, awan, dan bendera. Awan diberi pola halftone sebagai pembeda dari balon sebagai objek utama,



Gambar 3. 11 Hasil akhir ilustrasi pertama

sehingga menambah keunikan dan membuat ilustrasi tidak terlihat terlalu ramai. Tekstur garis digunakan pada keranjang untuk memberikan kesan struktur. Penulis juga menambahkan tekstur watercolor pada balon sebagai pendukung warna oranye.

Bayangan abu-abu hanya digunakan sebagai bayangan pendukung saja, yang ditempatkan pada objek yang telah menjadi objek utama, seperti balon dan keranjang. Ilustrasi ini mendapat approval dan penulis dapat melanjutkan ilustrasi berikutnya.

Ilustrasi 2: Define & Refine 3)

> Konsep dan Sketsa Awal a.

Sketsa ilustrasi keyword define & refine dipilih dari kumpulan rough sketch yang sama dengan ilustrasi balon sebelumnya. Sketsa yang terpilih adalah karakter yang sedang mengecat dinding. Sketsa ini merepresentasikan bagaimana Papermint membangun dan menyempurnakan identitas *brand* melalui proses visual.



Gambar 3. 12 Rough sketch ilustrasi kedua

Penyempurnaan ini ditunjukkan melalui gestur tangan yang terangkat ke atas serta sapuan cat yang masih berlangsung, menegaskan bahwa proses membangun dan menyempurnakan sedang aktif dilakukan. Karakter dibuat berukuran kecil agar bidang yang sedang dicat terlihat dominan, memberikan pesan bahwa penyempurnaan ini dapat berdampak besar.

b. Revisi

Terdapat beberapa perubahan untuk mengubah gestur mewarnai dinding secara horizontal menjadi mewarnai huruf "P" yang terpinspirasi dari logo "P" pada Papermint. Penulis juga mendapat masukan untuk mengubah kuas menjadi kuat yang lebih besar, dan juga terdapat langit biru di belakangnya, sehingga terlihat seperti karakter yang memperindah pemandangan.



Gambar 3. 13 Revisi ilustrasi kedua

Selain itu, terdapat beberapa perubahan pada sketsa agar terlihat lebih sesuai, beberapa diantaranya adalah menggeser sedikit posisi karakter sehingga komposisi ilustrasi lebih seimbang dan lebih menonjolkan huruf P. Selain itu, penulis memperbesar dan mempertebal huruf P sehingga lebih sesuai dengan ukuran kuas. Huruf "P" dibuat dengan efek *fade away* secara halus untuk menciptakan kesan bahwa proses pengecatan masih berlangsung.

c. Lineart, Warna, dan Tekstur

Penulis kemudian memasuki tahap *lineart*. Dalam tahap ini, penulis menambahkan elemen pendukung berupa kaleng cat di dekat karakter untuk memperkuat konteks aktivitas melukis. Selain itu, penulis juga menambahkan detail berupa bercak cat pada ujung kuas. Penulis kemudian melanjuti proses ilustrasi untuk tahap penambahan tekstur dan *shading*. Pada bagian ini, warna biru langit tidak lagi digunakan, dan menjadi hanya latar belakang kosong saja.



Gambar 3. 14 Hasil lineart ilustrasi kedua

Dalam tahap tekstur, penulis membuat ulang wajah karakter sehingga lebih terlihat dan mendapat masukan untuk menghindari penggunaan topi. Penulis mengubah kepala karakter dari tertutup topi menjadi kepala yang menghadap ke atas dengan rambut ikal. Seperti ilustrasi sebelumnya, penulis menambahkan tekstur halus pada bagian dalam huruf "P" yang telah diwarnai oranye.



Gambar 3. 15 Hasil akhir ilustrasi kedua

Karakter diberi arsiran garis di sisi tubuh dan kuas untuk memperkuat kesan *volume*. Berikut adalah hasil ilustrasi yang di*approve*.

4) Ilustrasi 3: Growing the Brand

a. Konsep dan Sketsa Awal

Pada ilustrasi keempat, penulis mengerjakan visual dengan kata kunci growing the brand. Konsep utama yang dikembangkan adalah tanaman dalam pot yang tumbuh membentuk huruf "b-r-an-d", sebagai bagaimana Papermint Studio berkontribusi dalam pertumbuhan dan perkembangan identitas sebuah brand. Metafora tanaman dipilih karena menggambarkan proses bertumbuh, berkembang, dan penuh perawatan untuk dapat menjadi blooming. Penulis lalu mencoba untuk mengeksplorasi bentuk tanaman dengan melakukan sketsa.



Gambar 3. 16 Eksplorasi sketsa ilustrasi pertama

28

Dalam tahap ini, penulis pertama-tama membuat gambaran besarnya terlebih dahulu, dengan menggambar karakter yang menariki tangga dan menyirami huruf "*brand*". Kemudian, penulis mencoba mengeksplorasi tanaman huruf "*brand*" dengan berbagai variasi bentuk batang dan daun.

b. Revisi

Penulis mendapat *feedback* bahwa alternatif sketsa huruf "*brand*" yang dibuat terlalu kompleks. Penulis kemudian mencoba untuk membuat alternatif yang lebih sederhana, yaitu dengan menghilangkan tangkai pada tanaman dan membuat bunga-bunga yang ada pada sekitar seperti melayang tetapi berbaris sehingga tetap memiliki kesatuan. Dalam tahap revisi ini, penulis juga menyertakan karakter yang menyiram huruf "*brand*". Berikut adalah dua alternatif ilustrasi tulisan "*brand*" yang terinspirasi dari bentuk daun.



Gambar 3. 17 Revisi ilustrasi kedua

Penulis mendapat *feedback* untuk melanjutkan ilustrasi dengan bentuk daun pada alternatif kedua (gambar kanan), tetapi dengan menambahkan garis-garis lekuk tambahan di sekitar tanaman tulisan "*brand*" yang menyerupai tesktur rumput pada pagar rumput. Penulis hanya mendapat revisi pada bagian tersebut, sehingga revisi ini sekaligus dilakukan pada proses *lineart*.

c. Lineart, Warna, dan Tekstur

Dalam tahap *lineart*, huruf "*brand*" yang semula hanya berupa *outline* standar, telah diubah menjadi bentuk yang lebih menyerupai pagar tanaman dengan garis tepi yang bergelombang, sehingga tampil menyerupai semak atau dedaunan. Penulis juga merapikan *overlap lineart* antara tangan dan tangga, serta menggambar ulang alat penyiram tanaman untuk lebih memiliki lekukan.



Gambar 3. 18 Aplikasi lineart dan warna setelah revisi

Selain itu, ditambahkan detail seperti tetesan air dan garis horizontal pada pot untuk melengkapi elemen visual ilustrasi. Dalam peletakan tekstur, sebagai benda yang menunjukkan sifat yang lebih keras, pot tanaman dan tangga diberikan tekstur garis vertikal secara rapat agar terlihat solid. Pada bagian karakter, *shading* ditambahkan dengan garis-garis tipis di sisi tubuh dan alat penyiram tanaman, mengikuti arah jatuhnya bayangan.



Gambar 3. 19 Aplikasi shading dan tekstur

Penulis juga menambahkan *shading* lengkungan pada setiap huruf daun untuk memberikan dimensi dan memperjelas bentuk masing-masing huruf. Selain itu, warna merah pada pakaian tetap menggunakan tekstur *watercolor* seperti ilustrasi sebelumnya agar menjaga konsistensi gaya. Setelah ilustrasi mendapat *approval*, penulis ditugaskan untuk membuat variasi ilustrasi lainnya.

5) Ilustrasi 4: Researcher

a. Konsep & Sketsa Awal

Penulis diminta untuk membuat ilustrasi karakter yang keluar dari sebuah *maze*, menunjukkan keyword *researcher* atau eskplorasi sriset ebagai bagian dari *problem-solving* Papermint Studio. Penulis mendapatkan masukan untuk membuat *maze* lebih *playful* dan abstrak seperti *maze* rumput di Inggris. Penulis mencari referensi *maze* tersebut, lalu menemukan Glendurgan Garden dan Longleat Hedge Maze yang memiliki bentuk landskap *wave-like*. Penulis menjadikan dua tempat ini untuk dijadikan referensi ilustrasi *maze* yang unik.



Gambar 3. 20 Referensi gambar maze ilustrasi 4

Dari referensi yang diapatkan, penulis mencoba untuk membuat bentuk *wave-like* dari *maze* tersebut ke dalam ilustrasi kasar. Karakter digambarkan sedang melangkah keluar dari jalur *maze* yang berliku, dengan bentuk dinding yang bergelombang mengikuti alur visual dari referensi. Sketsa ini menggunakan sudut pandang semi *top view* dengan sedikit perspektif untuk menunjukkan bentuk maze yang berliku secara keseluruhan.



Gambar 3. 21 Sketsa ilustrasi keempat

Pendekatan ini dipilih agar pola *wave-like* sekaligus karakter dari jalur maze dapat terlihat jelas. Posisi karakter juga sengaja tidak digambarkan sepenuhnya keluar dari *maze*, dengan satu kakinya masih berada di dalam jalur, dan kaki lainnya sudah melangkah ke luar. Komposisi ini dipilih untuk menunjukkan gerakan karakter sedang keluar dari *maze*.

b. Revisi

Penulis mendapatkan *approval* untuk bentuk pada *maze*, tetapi mendapat revisi agar bentuk *maze* tidak terlihat kotak, melainkan memberikan kesan *continuity*. Penulis mencoba untuk mencapai hal ini dengan memvariasikan panjang garis pada bagian ujung-ujung bentuk *maze*, sehingga tidak semuanya berakhir pada titik dan sudut yang sama.



Gambar 3. 22 Revisi sketsa ilustrasi keempat

Selain itu, penulis mengubah bagian dalam *maze* untuk lebih padat dan lebih tinggi, sehingga fokus visual kembali tertuju pada karakter dan arah lintasan *maze*. Selain itu, penulis juga mengubah karakter menjadi perempuan untuk menambah *diversity* karakter.

c. Lineart, Pewarnaan, dan Tekstur

Dalam tahap *lineart*, penulis menyederhanakan bentuk *maze* dengan mengganti garis maze menjadi lurus atau tidak terlalu menunjukkan bentuk rumput, sehingga lebih sederhana. Dikarenakan banyaknya lengkukan garis dan juga peletakan karakter pada ilistrasi, warna oranye diaplikasikan pada *maze* saja untuk menghindari hasil ilustrasi yang terlalu kompleks.



Gambar 3. 23 Lineart, warna, dan tekstur ilustrasi keempat

Tekstur *watercolor* diaplikasikan pada warna oranye, dengan penambahan *shading* warna yang lebih gelap dan *subtle* untuk menekankan kedalaman pada *maze*. Adapun shading pada karakter hanya menerapkan bayangan sederhana dengan menggunakan warna abu-abu di bagian bawah tubuh dan kaki. *Shading* ini mengikuti arah cahaya yang datang dari kiri atas, sehingga memberikan sedikit volume tanpa mengganggu fokus utama pada bentuk *maze*. Hasil akhir dari ilustrasi ini mendapat *approval*.

- 6) Ilustrasi 5: Elevate
 - a. Konsep & Sketsa Awal

Penulis melanjutkan proses eksplorasi ilustrasi dengan membuat gambar bertema roket. *Brief* untuk ilustrasi ini adalah menampilkan keyword "*elevate*". Penulis membuat *keyword* ini dengan karakter yang sedang menyaksikan sebuah roket meluncur, sebagai simbol dari ide atau mimpi yang siap terbang ke bulan untuk mengangkat *brand* ke sesuatu yang lebih besar.



Gambar 3. 24 Sketsa ilustrasi kelima

Penulis memilih menempatkan roket pada posisi center dan karakter di sisi kanan bawah agar arah pandangan karakter dapat mengarahkan fokus mata ke arah roket.

b. Lineart, Pewarnaan, dan Tekstur

Penulis kemudian melanjutkan sketsa untuk memasuki tahap lineart. Dalam tahap ini, penulis turut memberikan warna pada baju karakter yang melambaikan tangan, sehingga komposisi warna pada baju terlihat seimbang. Penulis juga menambah detail lainnya seperti api di bawah roket, memberikan cerita roket yang siap mendarat.



Gambar 3. 25 Lineart dan tekstur ilustrasi kelima

Setelah mendapatkan approval, Penulis menyelesaikan ilustrasi roket dengan menambahkan shading pada bagian bawah roket dan kaki pendorong agar bentuk terlihat lebih kokoh. Bayangan tipis juga ditambahkan pada sisi kiri karakter untuk memperkuat arah cahaya dari kanan Penulis atas.

menyempurnakan bentuk awan dengan menambahkan tekstur *halftone* pada sebagian sisi bawah untuk menciptakan kontras lembut. Selain itu, roket juga diberikan efek *highlight* putih untuk menciptakan kesan mengkilap dan sebagai fokus visual.

c. Revisi dan Finalisasi

Pada tahapan *shading* dan tekstur ini terdapat revisi. Ukuran awan dinilai terlalu besar dan terlalu memakan perhatian setelah diberikan *shading*. *Shading* yang diaplikasikan juga dinilai terlalu gelap. Penulis juga mendapat masukan untuk membuat gambar awan yang lebih menarik lagi.



Gambar 3. 26 Revisi ilustrasi kelima

Revisi dilakukan dengan mengomposisikan awan menjadi dua layer, dengan di depannya awan dengan ukuran lebih kecil, kemudian awan di belakangnya dengan ukuran yang lebih besar. Penulis membuat *shading* agar lebih lembut dan berwarna sehingga lebih menyatu dengan keseluruhan gambar. Penulis memecah area shading halftone pada awan menjadi bagian-bagian terpisah, sehingga *shading* tidak menutupi seluruh permukaan awan.



Gambar 3. 27 Hasil akhir ilustrasi kelima

Ilustrasi yang telah direvisi kemudian mendapat *approval*. Penerapan *layering* pada bentuk dan *shading* membuat awan terlihat lebih lembut dan tidak mengganggu komposisi, serta tetap menarik tanpa mengganggu roket sebagai visual utama.

7) Implementasi Ilustrasi

Berikut adalah keseluruhan ilustrasi yang dicoba untuk diaplikasikan melalui *website* Papermint Studio. Dikarenakan implementasi ini dilakukan sebelum adanya tahap tekstur, ilustrasi yang diimplementasikan masih dalam tahap *lineart* dan warna.



Adapun implementasi ilustrasi ini kepada *website* dan penambahan *font* dilakukan oleh *commissioner* studio. Dalam proyek ini, penulis berfokus pada pembuatan aset ilustrasi, yang ke depannya dapat diimplementasikan untuk kebutuhan *branding* perusahaan.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Penulis mengerjakan berbagai tugas magang selama magang di Papermint Studio, empat dianatranya adalah Sunter *Yearbook*, *KCMTKU Gallery*, *Ciputra Siteplan*, dan *Tunas Muda Brochure*. Keempat tugas memiliki fokus yang berbeda-beda, mulai dari editing foto dan layout, eksplorasi branding, hingga presentasi.

3.3.2.1 Proyek Desain Yearbook untuk SMA IPEKA Sunter

1) Briefing & Research

Dalam proyek desain untuk SMA IPEKA Sunter ini, penulis diminta oleh commissioner untuk merancang yearbook dengan tema Netflix, dengan masing-masing kelas memiliki tema berdasarkan seri Netflix yang berbeda-beda. Terdapat 4 tema untuk 4 kelas, diantaranya adalah Gossip Girl, Vincenzo, Friends, dan Kingsman. Tantangan yang dihadapi oleh penulis adalah membuat layout, pengumpulan aset, dan digital imaging untuk foto-foto siswa yang sesuai dengan tema keseluruhan Netflix maupun masing-masing kelas. Hal yang pertama penulis lakukan adalah melakukan observasi desain UI pada laman Netflix, sehingga penulis dapat menyesuaikan desain tersebut ketika diimplementasikan di buku tahunan.



Gambar 3. 29 Screenshot website Netflix

38

Setelah melakukan observasi, penulis mendapatkan *insight* bahwa layout pada Netflix memiliki tata letak yang konsisten, setiap baris biasanya merepresentasikan kategori atau jenis acara tertentu, dengan *thumbnail* besar sebagai fokus utama untuk menarik perhatian setiap acara. Netflix juga memiliki hierarki penulisan yang jelas, hal ini dapat dilihat dari tampilan teks yang langsung di atas atau di dalam *thumbnail* gambar, menggunakan ukuran font yang cukup besar dan kontras warna yang kuat agar mudah dibaca. Navigasi dan tombol2 pada bagian atas yang ada pada Netflix minimalis dengan warna yang solid dan bersih.

2) Layouting

Dari observasi yang didapat, penulis merancang konsep yang abstrak terlebih dahulu pada InDesign dengan ukuran halaman A4, yang terdiri dari susunan *layout* dan penggunaan warna untuk memastikan bahwa setiap elemen dalam buku tahunan memiliki keterkaitan visual yang baik dengan laman Netflix dan juga halaman yang dicetak.



Setelah mendapatkan approval, penulis kemudian menambahkan grid dengan penyusunan layout yang lebih tertata pada master page di InDesign yang nantinya akan berfungsi sebagai template untuk halaman-halaman dengan layout yang sama. Adapun template layout yang dirancang berbagai macam sesuai dengan kebutuhan konten yearbook, seperti halaman sambutan, pengenalan kelas, pengenalan siswa, hingga halaman yang menampilkan momen-momen angkatan dan fasilitas sekolah.



Gambar 3. 31 Layout awal

Layout foto pada yearbook ini mengutamakan tipe susunan "Bento". Atau penataan yang teratur, terkotak-kotak. Berikut adalah layout awal template untuk yearbook.

Pengumpulan dan Penyesuaian Aset 3)

Selanjutnya, penulis mendapatkan tugas untuk menyusun dan menata aset-aset grafis yang memiliki nuansa yang sesuai dengan tema Netflix series masing-masing kelas. Untuk mencapai hasil tugas ini dengan hasil yang lebih baik, penulis diperkenankan untuk melakukan research terlebih dahulu pada 4 film yang dibawakan pada buku tahunan ini, kemudian mengunduh aset-aset yang berhubungan dengan tema besar masing-masing film. Penulis melakukan tahap *research* ini dalam beberapa sumber, seperti menonton ataupun menelaah berbagai artikel dari sejumlah situs web yang membahas topik terkait artikel dari berbagai website yang membahas tentang film-film tersebut. Aset-aset digital utamanya didapatkan dari *website* Freepik, kemudian setelah diunggah ditata pada tiap masing-masing tema kelas.



Gambar 3. 32 Peletakan aset pada layout

Setelah seluruh konsep dan tata letak disetujui oleh klien, penulis melanjutkan beberapa bagian halaman lainnya dengan elemen dan *layout* yang serupa.

4) Revisi Struktur Buku

Kemudian, struktur buku Yearbook Netflix ini diminta untuk disesuaikan kembali, sehingga struktur yang mendapat *approval* adalah dari sampul depan, pendahuluan, kata sambutan kepala sekolah, biodata guru dan staff, halaman *introduction* kelas, sambutan *homeroom teacher*, biodata murid, *awards* "si paling", *moments, yearbook team, signature*, penutup, dan sampul belakang. Berikut adalah keseluruhan layout plan setelah semua bagian dari *yearbook* sudah final.



Gambar 3. 33 Penambahan halaman dan layout

Sebelumnya, *layout* masih berupa *preview* digital sesuai permintaan klien. Tetapi, kemudian terdapat revisi untuk buku dijadikan cetak, sehingga terdapat penyesuaian margin kembali, yang utamanya sedikit mengubah tata letak elemen yang sebelumnya berada dalam *center page* untuk digital menjadi *center margin* untuk kebutuhan cetak. Dalam tahap ini, masih terdapat beberapa data belum lengkap yang baru saja diterima dari sekolah, seperti beberapa *quotes* dan foto-foto lainnya yang kurang. Sehingga, penulis juga melakukan penyesuaian *layout* untuk fotofoto tersebut. Perubahan utama yang dilakukan adalah layout untuk masing-masing individu. Dalam photoshoot, terdapat masingmasing 5-6 anggota dalam satu kelompok.

Gambar 3. 34 Update parent untuk halaman spread

Urutan *layout* disesuaikan dalam hal ini, yaitu mendahulukan layout grup, kemudian layout tiap anggota dalam grup. *Layout* anggota menyesuaikan jumlah setiap kelompok. Awalnya, setiap halaman dirancang untuk memuat empat individu dalam satu grid. Tetapi, sebagai penyesuaian jumlah anggota dalam satu kelompok dan meningkatkan keterbacaan untuk nama dan biodata, *layout* kemudian diubah menjadi tiga individu per halaman. Penyesuaian ini memungkinkan satu kotak (khususnya kotak ketiga) untuk diperpanjang ke bawah.

5) Desain Logo & Header

Setelah penyusunan *layout* selesai, penulis diminta oleh *supervisor* untuk membuat logo khusus SMAK IPEKA Sunter dengan gaya Netflix. Tahap ini penulis lakukan di Adobe Illustrator, dengan menulis SUNTER menggunakan font Din Condensed Bold dan menyesuaikannya dengan efek *warp arc lower*. Penulis juga menyesuaikan kembali bagian *horizontal* dan *vertical* pada huruf S dan R SUNTER agar lebih seimbang.

NETFLIX SUNTER

Gambar 3. 35 Desain logo Sunter ala Netflix

Ketika logo SUNTER dengan gaya logo Netflix selesai dan mendapat *approval*, langkah selanjutnya adalah penyesuaian kembali layout footer dan header. Logo Netflix kemudian diganti menjadi logo Sunter.

6) Digital Imaging

Setelah seluruh layout dan struktur mendapatkan *approval* dari *commissioner*, *creative director*, dan klien, penulis melanjutkan ke tahap digital imaging dengan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop. Pada tahap ini, penulis harus melakukan proses pengeditan foto siswa dan guru, seperti menghapus *background* dan menggantinya dengan foto lain yang sesuai dengan tema, serta menyesuaikan warna dan efek agar tampilan keseluruhan tetap tertata dengan baik. Sebelum memasuki tahap tersebut, penulis mencari beberapa foto yang nantinya akan digunakan sebagai *background* individu dan kelompok yang mewakili tema film masing-masing kelas. Penulis menggunanya untuk menggunakan gambar/foto secara komersial (Unsplash.com).

Gambar 3. 36 Contoh pencarian referensi

Setelah implementasi foto-foto yang akan digunakan sebagai aset *background* yang telah diunduh, penulis memasuki tahap digital imaging. Penulis pertama-tama mengunduh *file raw* dari fotografer, penulis menentukan *editing* terhadap file tersebut melalui Camera Raw oleh Photoshop. Untuk konsistensi aturan *value* pada *editing* foto, penulis menyimpan *preset* sehingga dapat digunakan kembali pada foto-foto lainnya.

Gambar 3. 37 Proses penyimpanan preset

Pada tahap selanjutnya, penulis melakukan penghapusan background yang utamanya dilakukan secara otomatis dengan fitur *select subject* yang jika perlu dirapikan kembali dengan mengatur masking ataupun secara manual. Setelah itu, foto yang telah diunduh sebelumnya diterapkan sebagai *background*, menyesuaikan tema yang ada. Untuk foto individu, disiapkan 8 *background* yang akan digunakan secara acak untuk setiap murid. Sementara itu, setiap foto kelompok memiliki *background* yang berbeda dan tidak diulang. Tujuannya adalah agar foto individu memiliki variasi *background* yang beragam namun tetap konsisten, tidak terlalu sedikit atau berlebihan, sedangkan untuk foto kelompok (dengan 5 kelompok per kelas) *background* tidak terlalu sering diulang. Berikut adalah foto *background* grup yang telah dihapus.

Gambar 3. 38 Proses menghapus background

Setelah menghapus *background*, penulis meletakkan aset foto *background* yang paling sesuai untuk pose foto grup. Setelah penghapusan *background*, penulis melanjutkan dengan meletakkan aset *background* yang paling sesuai dengan pose dari masingmasing grup. Untuk foto grup dari kelas IPA 1 yang mengambil tema film *Friends*, penulis memilih latar air mancur yang diambil sebagai referensi dari poster serial tersebut. Pemilihan ini didasarkan pada kesamaan posisi duduk dan komposisi kelompok, yang sesuai pada poster ikonik *Friends* di mana para tokoh duduk di sekitar air mancur dengan suasana malam.

Gambar 3. 39 Referensi background dan proses digital imaging

Penulis kemudian melakukan *render* pada masing-masing foto sehingga setiap foto dapat menyatu dengan baik. Hal ini mencakup meleburkan *background*, dengan sedikit penyesuaian terhadap kontras dan keterangan foto, agar foto setiap individu lebih jelas untuk dilihat. Tahap ini dilakukan berulang dan konsisten kepada seluruh foto individu dan kelompok siswa. Setelah tahap pengeditan foto selesai, penulis mengaplikasikannya pada *layout* halaman yang sesuai. Berikut adalah contoh *layout* grup yang diisi oleh foto yang telah diedit.

Gambar 3. 40 Hasil digital imaging foto grup

7) Pengaplikasian Foto & Teks

Untuk bagian-bagian tertentu seperti guru, penulis hanya perlu menghapus *background* dan menempatkannya pada *frame* yang memiliki warna gradasi yang *subtle*. Desain *frame* ini terinspirasi dari warna *background* untuk foto profil akun Netflix. Setelah semua foto telah diedit dan diolah sesuai kebutuhan, penulis menempatkannya pada *layout* InDesign. Berikut adalah desain halaman guru dan staff setelah diedit dan disusun.

Gambar 3. 41 Penampilan foto guru

Setelah semua foto murid dan guru melalui tahap pengeditan, selanjutnya adalah memasukkan biodata dan *quotes* dari murid sesuai grup dan nama masing-masing ke dalam *layout* yang sudah dirancang. Dalam tahap ini, penulis juga memasukkan sinopsis masing-masing film yang sesuai dengan apa yang tertera pada *website* Netflix.

Gambar 3. 42 Penampilan halaman pembuka kelas

Pada tahap pengeditan foto-foto ini juga disertai dengan penungguan untuk biodata ataupun foto murid yang belum lengkap. Setelah mendapatkan semua informasi dan semua foto selesai dalam tahap pengeditan, penulis memastikan kembali untuk peletakan penulisan biodata sesuai dengan foto masingmasing murid.

Gambar 3. 43 Penempilan seluruh layout salah satu kelas

Gambar di atas adalah salah satu tampilan akhir dari susunan foto individu dan grup kelas setelah melalui seluruh proses peletakan data dan foto.

8) Bagian Khusus

Pada bagian *moments*, penulis menerima folder dari SMAK Sunter yang terdiri dari beragam kumpulan dokumentasi foto kegiatan atau acara penting yang diikuti oleh para siswa. Untuk bagian ini, penulis melakukan penyesuaian *layout* agar dapat terlihat lebih menarik. Sehingga, penulis mengganti *layout* yang sebelumnya hanya memiliki baris *frame* kotak persegi panjang dan *moments* saja menjadi tiga bagian, yaitu sampul pembuka atau *thumbnail* suatu kenangan, pendukung *thumbnail*, kemudian kolase isi foto moments yang lebih banyak. Thumbnail besar sebagai pembuka moment tersebut didesain seperti thumbnail Netflix. Sebagai contohnya, terdapat moment merupakan kumpulan kenangan di mana para siswa melakukan aktivitas kemping. Penulis memilih foto yang paling mewakili aktivitas kemping, dalam moments ini adalah foto bersama, kemudian terdapat judul "camping story" sebagai pengantar. Di halaman berikutnya, ditambah layout yang menampilkan dua frame besar untuk foto kedua dan ketiga yang juga paling merepresentasikan kegiatan. Terakhir, terdapat kumpulan kolase kumpulan foto moments lainnya, dengan ukuran frame yang disesuaikan menurut orientasi portrait atau landscape masing-masing foto.

Gambar 3. 44 Perubahan layout our moments

Bagian selanjutnya adalah melengkapi desain untuk *layout* "The Awards" atau "Si Paling". Bagian ini bertujuan untuk memberikan *showcase* untuk siswa-siswi yang memiliki julukan unik di IPA atau IPS, seperti paling kocak, paling bucin, paling rajin, dan lain sebagainya. Pada bagian ini, elemen-elemen grafis yang digunakan adalah elemen bertemakan kehidupan SMA, seperti laptop, pensil, kacamata, dan lainnya. Pada bagian ini, latar belakang pada tiap siswa yang terpilih menjadi Si Paling disamakan dengan latar belakang guru, yaitu gradient dengan variasi warna yang berbeda-beda.

Gambar 3. 45 Layout si Paling IPS & the Team

Setelahnya, terdapat bagian "The Team" atau panitia buku tahunan SMAK IPEKA Sunter 2025. Panitia terserbut berjumlah 9, sehingga penulis menata layoutnya dengan 3 baris sehingga tertata dengan rapih. Adapun bagian ketua panitia diberikan tanda "director" untuk mendukung tema Netflix lebih jauh lagi.

9) Desain Sampul

Memasuki perancangan sampul, penulis diarahkan untuk membuat beberapa alternatif sampul yang terinspirasi dari UI Netflix. Pada alternatif pertama, penulis diminta untuk mencoba memasukkan foto angkatan para murid, yang kemudian dijadikan seperti halaman deskripsi film pada Netflix. Kemudian, pada alternatif kedua, penulis mencoba untuk memasukkan beberapa foto dari foto yang sudah ada, yaitu campuran dari foto angkatan, *moments*, dan juga *photoshoot* untuk *yearbook*. Alternatif ketiga, penulis mencoba untuk membuat desain yang lebih minimalis tanpa menunjukkan foto apapun.

Gambar 3. 46 Alternatif desain sampul

Penulis kemudian mendapat masukan agar sampul dapat dikembangkan lagi agar lebih menarik untuk versi printed. Penulis diminta untuk mencari referensi sampul buku yang utamanya dapat dilipat. Kemudian penulis mengumpulkan referensi-referensi sampul buku yang menurut penulis menarik, dominannya adalah sampul dengan gaya *gatefold cover flap*, atau sampul buku yang dapat dilipat ke dalam buku.

Gambar 3. 47 Referensi desain sampul cetak

Setelah referensi-referensi ini mendapat approval, penulis memilih untuk membuat sampul yang dapat dilipat ke dalam dan juga memiliki cuttingan pada bagian luarnya. Penulis mencoba untuk membuat desain yang sederhana terlebih dahulu sebagai gambaran, yaitu *cuttingan* di samping, dengan di dalamnya terapat logo sampul, lalu halaman pertama setelah sampul dapat ditempati foto angkatan.

Gambar 3. 48 Perencanaan desain sampul cetak

Rencana ini kemudian mendapat *approval* untuk didesain lebih lanjut. Terdapat masukan pada desain untuk lebih menyoroti foto-foto murid, karena itu penulis mencoba untuk mengeksplorasi layout cover lebih lanjut. Penulis kemudian membuat 5 alternatif lainnya, dengan berbagai macam bentuk *layout*.

Gambar 3. 49 Alternatif desain sampul terpilih

Di antara 5 alternatif yang dirancang, terpilih alternatif terakhir dengan potongan sampul persegi panjang, yang rencananya akan ada foto-foto di balik lipatannya. Penulis kemudian mencoba untuk mengembangkan sampul lipatan tersebut dengan mendesain bagian lipatannya. Berikut adalah *progress* mentah untuk rencana desain pada bagian dalam lipatan sampul.

U N M U

Gambar 3. 50 Eksplorasi desain sampul depan dan dalam

Dalam percobaan untuk menyelesaikan desain, penulis kembali menerima masukan agar desain dapat lebih disederhanakan. Penulis melakukan hal ini dengan mencoba untuk membuat desain yang menyoroti angka tahun lulus angkatan para murid, yaitu tahun 2025.

Gambar 3. 51 Alternatif sampul desain baru

Penulis kemudian mendapat *approval* untuk ide desain tersebut. Proses dilanjutkan dengan menambahkan sedikit detail seperti gradasi lembut pada latar belakang, penambahan judul buku "The Memories", deskripsi, dan perubahan pada desain tombol "*play*". Angka 2025 akan menjadi bagian sampul yang dipotong *diecut*. Untuk menjaga keseimbangan desain, bagian depan kiri sampul (yang akan menjadi bagian yang terlipat) didesain secara minimalis, dengan logo sunter pada ujung kiri.

Gambar 3. 52 Desain sampul depan belakang

Penulis kemudian melanjutkan desain bagian dalam sampul. Bagian dalam ini terdiri dari full *spread* foto para murid

54 Shofiash Alifia Amias University

dari berbagai macam aktivitas. Proses desain ini diawali dengan pembuatan perencanaan layout pada foto dengan menata bentuk persegi panjang pada Adobe Illustrator. Agar foto dapat terlihat lebih menarik, beberapa dari bentuk persegi panjang tersebut penulis besarkan, memberi *highlight* untuk foto-foto pada *moments* yang paling menunjukkan kebersamaan angkatan.

Gambar 3. 53 Proses desain bagian dalam sampul

Untuk memberikan tampilan yang lebih dinamis dan sinematik seperti UI Netflix, penulis mengekspor *layout* dan foto yang telah disusun, lalu mengimpornya ke Adobe Photoshop untuk menambahkan efek perspektif. Dengan cara ini, *layer* pada foto lebih terlihat, menciptakan efek 3 dimensi di mana foto-foto utama tampil lebih besar dan menonjol secara visual. Penulis menambahkan *gradient* hitam agar proporsi halaman terlihat lebih seimbang dan tidak ada gambar yang perlu terpotong.

Gambar 3. 54 Proses desain bagian dalam sampul

Selanjutnya, penulis melakukan *finishing* desain sampul dengan menambahkan potongan angka 2025 dari bagian dalam

buku. Penulis juga menambahkan garis-garis dengan utamanya dengan warna hitam, biru, dan putih untuk memperkuat kesan pembuka tema Netflix.

Gambar 3. 55 Desain akhir bagian dalam sampul

10) Finalisasi & Produksi

Setelah semua kebutuhan informasi dan desain selesai, update yearbook dikirimkan kepada panitia. Setelah mendapat approval, tahap selanjutnya adalah membuat dokumen PDF yearbook.

Gambar 3. 56 Seluruh hasil desain yearbook

Buku ini kemudian diberikan kepada sekolah melalui USB dengan packaging kotak kayu dan juga secara cetak.

3.3.2.2 Proyek Logo KCMTKU Gallery

1) Riset Audiens & Persona

KCMTKU Gallery adalah proyek galeri dari KCMTKU dengan menargetkan kelompok calon pembeli dengan SES yang lebih tinggi. Atas hal tersebut, dalam melakukan *research*, penulis menerapkan filter untuk mengetahui koleksi kacamata mereka dengan harga yang paling premium. Setelah itu, penulis dengan intern lainnya diminta untuk membuat *brainstorming* dengan membuat persona dan juga mencari tahu apa yang sekiranya brand lainnya calon KCMTKU beli, seperti mereka belanja baju atau kopi di brand yang mana.

Gambar 3. 57 Research persona

Kemudian, penulis melakukan pengembangan persona untuk mendalami target audiens utama dari KCMTKU Gallery. Persona yang dipilih adalah Alyssa, seorang profesional muda di bidang *strategic management* yang memiliki gaya hidup aktif dan mengedepankan tampilan *presentable* tetapi tidak berlalu mode. *Goals* dari penyusunan persona ini adalah untuk menemukan titik temu antara kebutuhan fungsional dan preferensi estetika calon pelanggan yang bersedia menginvestasikan lebih dalam *eyewear*. Alyssa memiliki kebutuhan akan kacamata yang visioner, profesional, namun tetap *stylish* dan *timeless*. Setelah memahami kebutuhan dan *value* yang dicari oleh Alyssa, penulis kemudian melakukan riset referensi brand fashion yang mencerminkan citra serupa, yaitu clean, minimal, dan mature, namun tetap terasa modern. Tiga brand referensi yang dipilih adalah CELCIUS[™] dengan kesan *effortlessly cool*, bersih, dan *casual*, cocok untuk keseharian urban modern. Lalu shop at velvet dengan pendekatan *soft*, *clean*, dan sedikit *artsy*, yang memberikan kesan dewasa namun tetap playful. Terakhir HEYMALE, minimal dan professional dengan pendekatan *workwear*.

Gambar 3. 58 Research perilaku persona

Goals dari eksplorasi fashion ini adalah untuk membentuk kerangka visual dan gaya hidup yang merepresentasikan konsumen ideal KCMTKU Gallery, profesional muda dengan selera sophisticated dan preferensi minimalis.

2) Penyusunan *Stylescape*

Langkah berikutnya adalah penyusunan *moodboard* visual untuk branding KCMTKU Gallery. Penulis memilih elemen visual yang menampilkan palet warna yang kaya namun tetap elegan dan seimbang (biru royal, hijau terang, nude), perpaduan antara tone futuristik dan retro yang tetap bisa dinikmati secara umum. Lalu elemen desain grafis dan *art direction* yang bersih, modern, namun memiliki sedikit sentuhan eksperimental agar tetap menonjol.

Gambar 3. 59 Penyusunan stylescape

Setelah itu, stylescape penulis dengan intern lainnya diminta untuk menggabungkan stylescape masing-masing. Bagian yang diambil dari penulis adalah pilihan warna dan beberapa elemen grafis seperti shape lingkaran yang terputus. Pendekatan stylescape baru lebih minimalis dan sederhana, tetapi juga menunjukkan sisi stylish dengan photo direction kacamata yang lebih editorial, seperti komposisi kacamata dengan objek pendukung yang artistik.

Gambar 3. 60 Penyusunan stylescape gabungan

Dalam stylescape baru ini, tersusun beberapa keyword yang digunakan dalam perancangan logo, diantaranya adalah editorial look, geometric, dan youthful.

3) Eksplorasi Logo

Kemudian, penulis melakukan eksplorasi bentuk logo berdasarkan keyword utama. Eksplorasi ini dilakukan dengan membuat sketsa-sketsa dengan berbagai macam pendekatan. Secara umum, bentuk-bentuk yang dihasilkan memiliki gaya modular dengan dua elemen utama yang saling terhubung, menciptakan siluet yang menyerupai simbol infinity, menampilkan fleksibilitas dari kacamata.

Gambar 3. 61 Sketsa logo

Untuk sketsa logo yang memiliki ujung yang lebih terstruktur dan tajam, penulis menggunakan garis yang lebih tebal untuk memberi perhatian pada bentuk geometris dan strukturnya. Untuk alternatif logo yang lebih dinamis dan ekspresif, penulis membuat lebih tipis untuk membuatnya lebih modern dan *effortless*. Dari alternatif sketsa, terpilih tiga sketsa utama yang dapat dilanjutkan untuk tahap selanjutnya.

4) Final Logo

Penulis kemudian membuat tiga alternatif tersebut dalam yang lebih presisi dalam bentuk vektor dan juga berkesinambungan dengan logotype KCMTKU Gallery yang sebelumnya sudah ada.

Gambar 3. 62 Final logo alternatif

Untuk membuatnya lebih menyatu, penulis menggunakan warna biru KCMTKU Gallery dari logotype tersebut. Berikut adalah tiga alternatif desain logo yang telah disatukan dengan logotype.

5) Simulasi Branding (Mockup)

Setelah mendapat *approval*, penulis diminta untuk membuat gambaran keseluruhan branding pada tiap logo menggunakan *mockup*. Untuk ketiga logo dengan pendekatan yang bervariasi, penulis mencoba untuk membuat pendekatan keseluruhan penempatan warna dan supergrafis yang berbedabeda, sesuai dengan kesan utama yang tiap logo tampilkan.

Gambar 3. 63 Perancangan branding alternatif logo pertama

Pada gambar pertama, penulis mencoba mengeksplorasi pendekatan branding yang terasa lebih *youthful* dan *geometric*, dengan penggunaan warna-warna kontras yang ada pada palet sebelumnya, tetapi dengan mengutamakan warna biru dan hijau sebagai warna utama. Elemen supergrafis yang dibuat berbentuk modular dan berulang, sehingga menyerupai bentuk logo yang geometris, dan menekankan pesan *branding* yang lebih youtful dan geometric. Keseluruhan branding ini menggunakan supergrafis dan warna kontras sebagai elemen utama, tanpa mencampurnya dengan unsur lain guna menghindari tampilan yang terlalu dekoratif. Dengan pendekatan ini, visual yang dihasilkan tetap terlihat berani namun tetap menjaga kesan profesional.

Gambar 3. 64 Perancangan branding alternatif logo kedua

Pada alternatif kedua, penulis ingin menunjukkan sisi keberanian yang sama dengan alternatif pertama, tetapi dengan pendekatan yang lebih dewasa. Untuk itu, penulis mengambil pendekatan branding yang lebih editorial, dengan komposisi visual yang luas, penggunaan warna kontras, tanpa supergrafis yang mencolok atau mendominasi tampilan, sehingga tetap menjaga keseimbangan dengan negative space. Branding ini ditujukan untuk menunjukkan karakter yang lebih dewasa dan *straightforward*.

Gambar 3. 65 Perancangan branding alternatif logo ketiga

Pada gambar ketiga, pendekatan branding yang diambil tetap mempertahankan gaya *editorial look*, tetapi dengan pendekatan yang lebih elegan, menggunakan elemen yang lebih melengkung dan abstrak seperti bentuk logo. Warna utama yang digunakan adalah biru dipadukan dengan krem untuk menciptakan kesan bersih dan tenang, tetapi warna hijau juga tetap dipakai sebagai aksen, untuk tetap memperlihatkan sisi *youthful* pada *brand*.

3.3.2.3 Proyek Ciputra Beach Resort

Berdasarkan websitenya, Ciputra Beach Resort (CBR) adalah kawasan hunian mewah karya Ciputra Group yang terletak di pesisir Bali. CBR memberi kepercayaan kepada Papermint Studio untuk mendesain beberapa keperluan branding, yang kali ini fokus kepada desain presentasi untuk CBR.Dalam proyek ini, penulis diminta untuk membantu *creative director* untuk mendesain beberapa hal.

1) Briefing

Dalam tugas ini, penulis diminta untuk membuat visualisasi dari siteplan yang sudah ada. Dalam hal ini, utamanya adalah dengan menambah warna, tekstur, dan objek pada *siteplan*. Berikut adalah siteplan yang penulis peroleh dari CBR dalam bentuk file PSD.

Gambar 3. 66 Pemberian siteplan dasar

Penempatan tekstur yang dimaksud adalah dengan menambah tekstur aspal pada bagian jalan atau rumput pada bagian kosong, kemudian menambah objek seperti pepohonan di sekitar *siteplan*. Berikut adalah referensi *render siteplan* yang penulis terima.

Gambar 3. 67 Referensi render siteplan

Dalam referensi ini, penulis mendapat observasi bahwa goals dari perancangan siteplan ini adalah hasil dengan gaya watercolor yang tidak terlalu teknis, tetapi lebih lembut dan dreamy. Hal ini terlihat dari bentuk elemen seperti pohon yang memiliki opacity bervariasi agar satu sama lainnya terlihat menyatu, serta tekstur material yang tidak terlalu realistis, tetapi lebih sederhana.

2) Pencarian dan Penataan Aset Visual

Kemudian, penulis melakukan pencarian untuk aset-aset pohon yang dapat digunakan untuk melengkapi bagian daratan rumput. Goals yang ingin ditujukan dalam desain *visualization* ini adalah gaya siteplan yang tidak terlalu realistis, tetapi lebih memiliki unsur lembut dan *dreamy*. Untuk mencapai tujuan tersebut, penulis melakukan beberapa penerapan edit pada asetaset yang telah didapatkan, salah satunya dengan *filter gallery* di Adobe Photoshop.

Gambar 3. 68 Penataan objek pohon

Seperti penerapan fitur filter gallery pada pohon, penulis menggunakan filter artistik dengan gaya underpainting, dikarenakan efek ini memberikan kesan lembut dan natural yang menyatu dengan suasana lingkungan, sehingga mengurangi kesan kaku atau terlalu realistis pada *siteplan*.

Gambar 3. 69 Hasil penataan objek

Pada percobaan pertama dalam menyusun aset pohon, penulis berusaha menatanya secara rapi dengan menempatkannya di sekitar bangunan dan jalan pada site plan.

3) Revisi

Kemudian, penulis menerima revisi agar semua pohonnya diletakkan memenuhi daratan hijau. Selain itu, penulis juga diminta untuk membuat bagian tepi site plan agar tidak seperti persegi panjang yang kaku, melainkan lebih seperti referensi, yaitu adanya transisi yang halus antara area *siteplan* dengan latar sekitarnya.

Gambar 3. 70 Revisi dan hasil revisi penataan objek dan warna

Hal ini penulis lakukan dengan menghapus secara halus pinggiran pada site plan dan menambahkan *soft brush* pada ujungnya, sehingga menciptakan shape yang lebih mengalir dengan gradasi warna hijau yang lebih terang pada ujung gambar, menciptakan kesan transisi yang halus. Selain itu, penulis juga mengedit sedikit tone warna pada siteplan, sehingga lebih lembut dan tidak mencolok untuk menghindari kesan gaya siteplan yang terlalu realistis.

Meski sempat mendapat *approval*, penulis kemudian kembali menerima revisi untuk mengubah seluruh gaya pohon menjadi pohon trembesi. Dalam peletakan pohon trembesi disamakan dengan peletakan pohon-pohon sebelumnya, yaitu memenuhi dasar rumput.

Gambar 3. 71 Revisi bentuk pohon

Untuk revisi kali ini, aset pohon yang penulis terima lebih memiliki dedaunan yang detail namun dengan bayangan yang lebih lembut, sehingga penulis tidak perlu untuk menggunakan *gallery filter* kembali, melainkan hanya dengan menurunkan *opacity* dan *fill* pada pepohonan sebesar 20%.

Gambar 3. 72 Hasil akhir desain siteplan

Penurunan ini menciptakan kesan yang lebih *dreamy* pada *siteplan*, karena pohon-pohon terlihat menyatu secara halus dengan latar belakang tanpa kehilangan detail daunnya. Penulis juga merapikan visual pada jalanan sehingga lebih terlihat transitional.

3.3.2.1 Alternatif Desain Brosur Tunas Muda

1) Briefing & Riset Visual

Penulis diminta untuk membuat desain alternatif untuk buku school profile dan brosur Tunas Muda. Kata kunci yang penulis pilih untuk desain ini adalah "growth". Konsep ini dipilih untuk merepresentasikan pertumbuhan siswa sejak usia dini hingga tingkat diploma, sejalan dengan program continuum yang ditawarkan Tunas Muda kepada para orang tua. Penulis diminta untuk mencari referensi untuk membuat desain brosur lebih menarik. Penulis kemudian mengumpulkan beberapa referensi, utamanya adalah sampul yang di-*cutout* dan foto lengkapnya dapat dilihat di halaman selanjutnya, tujuannya adalah untuk mengundang orang-orang untuk membuka buku lebih lanjut.

Gambar 3. 73 Penyusunan referensi untuk Tunas Muda

Setelah mengumpulkan referensi, penulis mulai membuat beberapa alternatif cover yang sesuai dengan tema *growth*. Untuk *school profile* yang harus tampil lebih profesional, penulis mendesain *layout* yang lebih minimalis dan sederhana, dengan tidak terlalu memainkan banyak elemen.

Gambar 3. 74 Perancangan aset visual

Adapun elemen utama yang penulis gunakan untuk school profile adalah daun. Elemen grafis ini dijadikan utama untuk menekankan tema growth, juga karena bentuknya yang lebih minimalis dan fleksibel sehingga dapat digunakan sebagai supergrafis yang minimalis, atau juga *frame* pada foto.

2) Perancangan Sampul School Profile

Desain sampul menggunakan pendekatan bentuk *cutout* yang menyerupai tanaman. Susunan foto-foto yang ada di dalam *frame* dedaunan *cutout* ini memperlihatkan siswa dari berbagai jenjang tahapan usia sesuai yang Tunas Muda tawarkan, yaitu dari *nursery* sampai SMA. Penggunaan warna hijau mendominasi keseluruhan desain untuk memperkuat tema *growth* yang dibawa. Penulis kemudian memiliki beberapa alternatif untuk sampul, tiga pertama di antaranya adalah alternatif untuk konsep yang sama yaitu daun yang bertumbuh.

Gambar 3. 75 Alternatif desain sampul brosur school profile

Desain alternatif cover keempat menggunakan pendekatan *cutout* berbentuk daun yang diterapkan pada setengah halaman pertama. Bentuk daun tersebut dipotong langsung dari lapisan *cover*, menciptakan tampilan dua *layer cover*. Potongan ini memungkinkan layer kedua terlihat langsung dari samping, menampilkan foto anak. Desain kelima lebih sederhana, dengan kumpulan foto daun yang menjadi *frame* untuk menunjukkan aktivitas belajar dan interaksi yang menyenagkan di Tunas Muda. Desain yang terpilih untuk dilanjutkan adalah desain kedua di tengah.

Gambar 3. 76 Alternatif desain sampul brosur school profile

Setelah membuat beberapa alternatif desain untuk cover *school profile*, penulis kemudian melakukan tahap revisi berdasarkan masukan yang diterima. Dalam versi revisi, logo Tunas Muda diperbesar agar tampil lebih dominan sebagai identitas utama sekolah. Pada versi revisi, judul ditulis dalam tiga baris dengan huruf kapital seluruhnya, untuk memberikan kesan yang lebih kuat dan tegas saat pertama kali dilihat. Selain itu, terdapat penyesuaian pada penempatan teks "School Profile" yang dipindahkan ke bagian kanan atas halaman agar tidak mengganggu fokus visual utama dan memberi ruang lebih lapang pada komposisi elemen lainnya. Penulis juga mengedit latar belakang pada beberapa foto dan menggantinya dengan latar warna agar desain tidak terlalu penuh, sehingga lebih leluasa untuk dipandang.

Gambar 3. 77 Revisi sampul brosur school profile

70

Pada halaman pertama setelah sampul, penulis membuat kumpulan foto dengan frame daun yang lebih lengkap, yaitu adanya tambahan dua daun yang menunjukkan foto dua gedung sekolah Tunas Muda di Taman Kedoya Baru dan Kembangan. Di bawahnya, terdapat teks singkat yang menekankan bahwa Tunas Muda adalah sekolah Katolik yang juga mengadopsi kurikulum *International Baccalaureate (IB)*. Kurikulum ini menjadi poin kuat Tunas Muda sebagai sekolah yang mengadopsi kurikulum gabungan nasional dan internasional.

Gambar 3. 78 Desain sampul brosur bagian depan dan dalam

3) Perancangan Isi Halaman School Profile

Memasuki desain bagian dalam halaman brosur, penulis diminta untuk membuat desain secara spread. Untuk memudahkan layout dan tata halaman, penulis menggunakan inDesign. Setting yang penulis gunakan untuk grid ini adalah Margin 1,5 cm, gutter 5 *collumn, gutter* 0,4 cm.

Gambar 3. 79 Margin isi halaman school profile

Selanjutnya penulis membuat desain halaman untuk konten yang berfokus pada tiga nilai utama yang menjadi landasan komunitas Tunas Muda, yaitu iman kepada Tuhan, saling menghargai, dan peduli terhadap lingkungan sekitar, yang menyampaikan pesan bahwa perkembangan karakter siswa menjadi bagian penting dari proses pertumbuhan atau fondasi dari pembelajaran.

Gambar 3. 80 Desain halaman pertama isi brosur school profile

Pada desain halaman berikutnya menampilkan tahapan pendidikan di Tunas Muda melalui framework *IB Continuum*. Untuk memperkuat narasi pertumbuhan, digunakan ikon-ikon menyerupai daun dan menjadi bunga yang berkembang. Visual ini merepresentasikan bahwa siswa bertumbuh di setiap jenjangnya.

Gambar 3. 81 Desain halaman pertama isi brosur school profile

4) Desain Brosur Pre-Primary

Terakhir, penulis diminta untuk membuat brosur untuk jenjang *Pre-Primary*. Desain difokuskan pada awal mula pertumbuhan anak melalui pendekatan visual bunga yang bermekaran. *Cover* menampilkan seorang anak bermain dengan pesawat kertas, merepresentasikan sisi bermain dan kreativitas anak yang bersekolah di Tunas Muda. Penulis memiliki ide untuk menggunakan *tagline* "Where Young Minds Bloom". Tagline ini ditujukan untuk memperkuat tema growth yang penulis ambil, juga mencerminkan proses menuju kemekaran potensi mereka dalam ilmu pengetahuan dan karakter.

Gambar 3. 82 Desain sampul brosur pre-primary

Halaman selanjutnya adalah bagian isi brosur, yang hanya membutuhkan dua alternatif desain saja. Tujuan halaman ini adalah untuk menunjukkan tawaran Tunas Muda tentang program keberlanjutan anak. Selain itu, halaman ini juga menunjukkan bagaimana mereka membentuk aktivitas belajar anak secara bertahap, dari usia *toddler* hingga memasuki tahun-tahun awal sekolah dasar.

Gambar 3. 83 Desain isi brosur pre-primary

Untuk mempermudah keterbacaan, konten ini ditampilkan dalam bentuk tabel yang memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai jalur pendidikan anak secara keberlanjutan.

5) Pembuatan Mockup

Penulis kemudian diminta untuk membuat *mockup* untuk disiapkan sebagai presentasi. Untuk *school profile*, penulis menggunakan brosur yang lebih menyerupai buku karena kontennya akan lebih banyak daripada brosur biasa.

Gambar 3. 84 Mockup brosur

Kemudian, penulis juga menyiapkan desain brosur khusus untuk pre-primary. Untuk tipe brosur ini, penulis menggunakan mockup *half fold brochure*, karena kontennya yang lebih sedikit dan hanya memperkenalkan khusus program *pre-primary*.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama menjalani program magang di Papermint Studio, penulis menghadapi beberapa tantangan dalam proses kerja yang berkaitan dengan proyek desain. Tantangan tersebut memang menjadi bagian dari proses pembelajaran bagi penulis untuk dunia kerja sesungguhnya, tetapi penulis juga berupaya menemukan solusi atas kendala yang ada.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Salah satu kendala yang penulis hadapi selama pelaksanaan magang adalah proses revisi desain yang berlangsung cukup sering dan mendetail, terutama dalam proyek branding internal seperti ilustrasi untuk Papermint Studio. Dalam beberapa kasus, umpan balik yang diberikan datang dari berbagai pihak seperti *creative director*, CEO, maupun klien, sehingga membutuhkan waktu lebih untuk menyelaraskan hasil yang memuaskan semua pihak. Hal ini berdampak pada ritme kerja dan menuntut penulis untuk terus beradaptasi secara cepat terhadap perubahan arah desain.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Untuk mengatasi kendala tersebut, penulis membuat catatan dari setiap masukan yang diberikan agar dapat menyusun desain lanjutan dengan lebih terarah. Penulis juga belajar untuk mengkomunikasikan proses berpikir visual penulis dengan lebih jelas melalui referensi visual ataupun sketsa. Hal ini dapat meminimalkan revisi dan hasil desain dapat lebih cepat mencapai ekspektasi semua pihak yang terlibat.

