

## BAB III

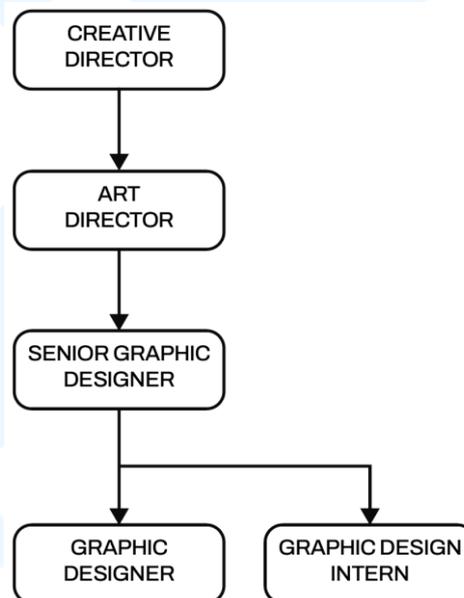
### PELAKSANAAN MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam perusahaan terdapat kedudukan dan koordinasi yang mengatur alur kerja dalam perusahaan agar alur kerja tidak berantakan dan membingungkan. Setiap posisi memiliki tanggung jawabnya masing – masing dengan alur koordinasi yang teratur. Kamarupa memiliki kedudukan dan koordinasi sebagai berikut.

##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Penulis menjabat sebagai Graphic Design Intern pada divisi creative selama menjalani praktik kerja magang. Divisi creative terdiri dari Creative Director, Art Director, Senior Graphic Designer, Graphic Designer, dan Graphic Designer Intern. Divisi creative berada di bawah kedudukan Managing Director dan Creative Director.



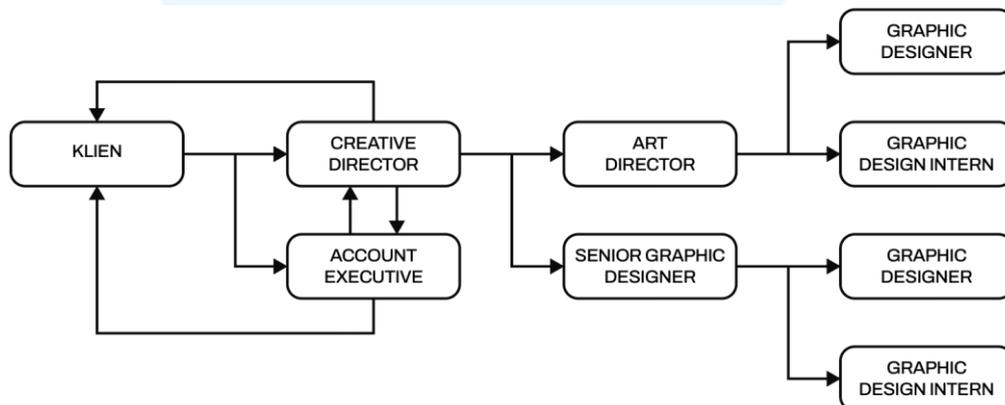
Gambar 3.1 Bagan Alur Kedudukan di Kamarupa

Dalam divisi *creative*, *Creative Director* bertanggung jawab atas kinerja keseluruhan *Graphic Designer* dan proses desain mulai dari melakukan meeting dengan klien, memberikan arahan visual sesuai dengan brief yang ada, memilih alternatif desain yang akan digunakan, memberikan revisi desain

hingga ikut membuat desain. Kemudian di bawah *Creative Director* terdapat *Art Director* yang bertanggung jawab atas kinerja *Graphic Designer* hingga memastikan produktivitas anggota. *Art Director* memastikan *Graphic Designer* mengerti tugas yang diberikan. *Creative Director*, *Art Director*, dan *Senior Graphic Designer* juga bertugas menjadi supervisor atau *person in charge* (PIC) dalam suatu proyek untuk bertanggung jawab atas *graphic designer* dan *graphic designer intern*. Penulis sebagai *Graphic Designer Intern* bertugas untuk membantu *Graphic Designer* dalam mengerjakan proyek, mulai dari melakukan brainstorming, mencari referensi, mempresentasikan ide, mengerjakan alternatif desain, dan melakukan revisi desain.

### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Alur koordinasi pekerjaan perlu diterapkan agar pekerjaan dapat selesai dengan tepat waktu dan tidak membingungkan bagi semua karyawan.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

Koordinasi di Kamarupa dimulai dengan klien melakukan meeting dengan *creative director* dan *account executive*. Hasil meeting yang sudah dilakukan kemudian dijelaskan ke desainer yang akan mengerjakan proyek tersebut dan memberikan arahan visual kepada desainer. Selama proses revisi, *creative director* dan *art director* mengawasi dan memberikan revisi terhadap desain yang sudah dibuat oleh desainer dan termasuk penulis. Setelah revisi disetujui oleh *creative director*, *creative director* melakukan presentasi hasil desain yang sudah dibuat ke klien melalui *meeting* dan klien memberikan *feedback* ke *creative director* yang dicatat juga oleh *account executive*. Alur

tersebut kemudian diulang hingga klien puas dengan hasil desain dan desain dapat difinalisasi.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama menjalankan praktik magang, penulis bertanggung jawab atas beberapa *Brand* yang sudah diberikan seperti Palm Oil Unit, Panpan, CNP, Ramu yang meliputi berbagai jenis desain yang penulis buat seperti *packaging*, logo, *Branding*, ilustrasi, hingga animasi. Hasil desain yang dibuat juga bervariasi dengan menggunakan berbagai *software* baru. Berikut merupakan penjabaran tugas yang dilakukan penulis selama melaksanakan magang.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	10 – 14 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>HPI Palm Oil Unit</li> <li>Citra Niaga Persada (CNP)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penulis membuat aset ilustrasi untuk <i>website</i> POU</li> <li>Pernulis mengedit foto katalog untuk produk CNP pada <i>website</i></li> </ul>
2	17 – 21 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>HPI Palm Oil Unit</li> <li>Citra Niaga Persada (CNP)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penulis melanjutkan membuat aset ilustrasi untuk <i>website</i> POU dan membuat versi <i>motion graphic</i> pada aset ilustrasi yang sudah dibuat</li> <li>Pernulis mengedit foto katalog untuk produk CNP pada <i>website</i></li> </ul>
3	24 – 28 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>HPI Palm Oil Unit</li> <li>Panpan Foods</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Revisi ilustrasi Palm Oil Unit berdasarkan feedback client</li> <li>Mencari referensi desain <i>packaging</i> untuk <i>snack</i> Panpan Foods dan mencari alternatif <i>naming</i> untuk <i>snack</i> yang akan dibuat.</li> </ul>
4	3 – 7 Maret 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>HPI Palm Oil Unit</li> <li>Panpan Foods</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Revisi ilustrasi Palm Oil Unit berdasarkan feedback client</li> <li>Mencari referensi desain <i>packaging</i> untuk <i>snack</i> Panpan Foods dan mencari alternatif</li> </ul>

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
			<i>naming</i> untuk <i>snack</i> yang akan dibuat.
5	10 – 14 Maret 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Panpan Foods</li> <li>• Dua Kelinci</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat logo <i>snack</i> dan membuat desain <i>packaging snack</i> untuk Panpan Foods</li> <li>• Mencari referensi desain untuk company profile Dua Kelinci</li> </ul>
6	17 – 21 Maret 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Panpan Foods</li> <li>• Dua Kelinci</li> <li>• CNP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari <i>naming snack</i> untuk Panpan Foods</li> <li>• Mencari referensi desain untuk company profile Dua Kelinci</li> <li>• Edit foto katalog CNP</li> </ul>
7	24 – 27 Maret 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>• HPI Palm Oil Unit</li> <li>• CNP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisi ilustrasi POU</li> <li>• Edit foto katalog CNP</li> </ul>
8	8 – 11 April 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>• HPI Palm Oil Unit</li> <li>• Howel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formatting dan revisi aset ilustrasi yang sudah dibuat agar siap digunakan dalam programming <i>website</i></li> <li>• Mencari referensi untuk Howel</li> </ul>
9	14 – 17 April 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ramu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari referensi untuk logo dan <i>packaging</i> Ramu</li> </ul>
10	21 – 25 April 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ramu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari referensi untuk logo dan <i>packaging</i> Ramu</li> <li>• Membuat desain alternatif logo dan <i>packaging</i> untuk Ramu</li> </ul>
11	28 April – 2 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ramu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat desain alternatif logo dan <i>packaging</i> untuk Ramu</li> </ul>
12	5 Mei – 9 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Panpan</li> <li>• Ramu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Naming <i>snack</i> Panpan</li> <li>• Revisi pattern Ramu</li> <li>• Membuat alternatif logo dan color palette <i>packaging</i> Ramu</li> </ul>
13	13 Mei – 16 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ramu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat desain logo Ramu</li> <li>• Membuat eksplorasi logotype Ramu dan Pules</li> </ul>

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
14	19 Mei – 23 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ramu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Revisi logo Ramu</li> <li>Membuat <i>packaging</i> box Ramu Pules</li> </ul>
15	26 Mei – 30 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ramu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat <i>packaging</i> box Ramu Pules</li> <li><i>Mockup Packaging</i> Ramu</li> </ul>
16	2 Mei – 5 Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ramu</li> <li>Panpan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat logo Panpan</li> <li>Mmebuat <i>packaging</i> box Ramu</li> <li>Membuat eksplorasi logo Panpan</li> <li>Membuat <i>mockup</i> Ramu dan Panpan</li> </ul>

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Penulis melaksanakan magang di Kamarupa selama 5 bulan dari Februari – Juni 2025. Selama menjalankan magang, penulis berkontribusi terhadap pengerjaan beberapa *Brand* dari klien yang bervariasi seperti Panpan yang merupakan *Brand* dari China. Hasil desain yang dibuat juga bervariasi dengan menggunakan berbagai *software* baru. Berikut merupakan jabaran tugas yang dilakukan selama pelaksanaan magang.

#### 3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Proyek utama yang penulis lakukan selama melaksanakan magang di Kamarupa adalah proyek Ramu. Ramu merupakan *Brand* minuman herbal yang memiliki produk bernama Pules. Pada proyek ini penulis bertugas dalam membuat salah satu alternatif desain logo dan *packaging* berdasarkan brief yang sudah diberikan oleh pihak klien.

##### 1. *Briefing*

Proyek dimulai dengan *Creative Director* melakukan *meeting* dengan klien dan klien memberikan brief desain yang diinginkan sehingga *Creative Director* dapat memahami masalah dan solusi yang diinginkan oleh klien lalu *Creative Director* menyampaikan brief tersebut kepada anggota proyek.

How Ramu should feel to customers:

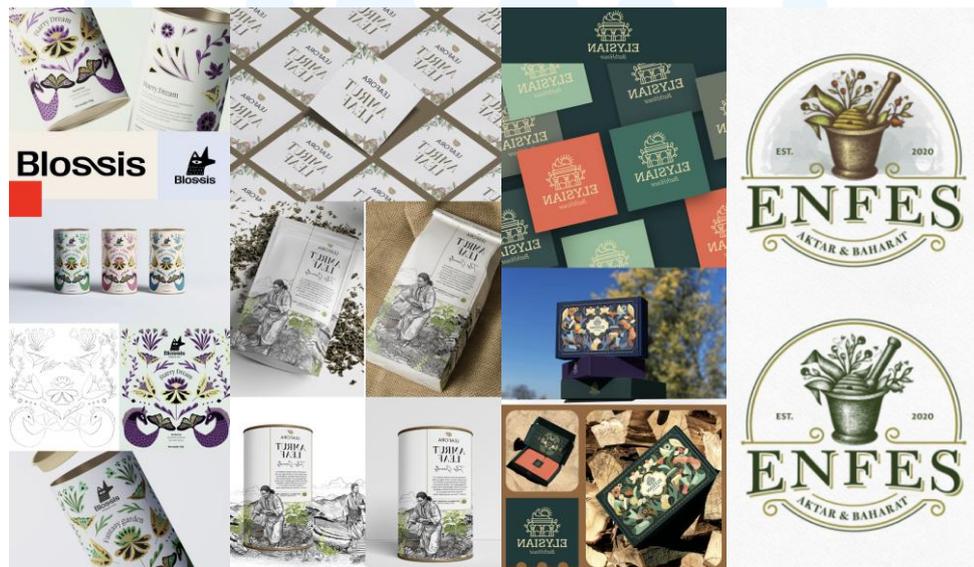
- Like a **caring friend** who understands modern struggles and offers natural solutions.
- Like a **trusted elder** who shares herbal wisdom without being preachy.
- Like a **wellness companion** that fits seamlessly into their lifestyle.

Gambar 3.3 Brief Desain Ramu

*Creative Director* memberikan arahan penulis untuk membuat desain dengan pola – pola floral yang detail sehingga terlihat elegan. Setelah penulis mendapatkan arahan desain, penulis mulai membuat sketsa eksplorasi dari alternatif satu yang sudah ditugaskan sedangkan *graphic designer* lain membuat alternatif lain. Arahan visual pada alternatif satu mengikuti brief yang sudah diberikan oleh klien sehingga berfokus kepada pola – pola natural yang terlihat elegan sehingga *packaging* terlihat lebih modern. Pada logo dibuat agar terlihat tetap memiliki kesan tradisional dan warisan budaya. Arahan visual pada alternatif dua membuat desain dengan kesan sangat tradisional dan budaya agar terlihat terpercaya.

## 2. Referensi

Setelah mendapatkan arahan, penulis memulai dengan mencari referensi yang berhubungan dengan desain yang akan dibuat. Berikut referensi yang dikumpulkan oleh penulis.



Gambar 3.4 Referensi Desain Ramu

Penulis mengumpulkan referensi yang memiliki kesan tradisional dan elegan. Kesan tradisional didapat dari gaya ilustrasi yang menggunakan tekstur arsiran dan *shadow* yang gelap. font serif juga memberikan kesan tradisional dengan tungkai yang tipis. Sedangkan kesan elegan didapat dari pola – pola floral yang memiliki detail yang penuh dan bentuk pola simetris sehingga terlihat rapih dan elegan. Setelah penulis mengumpulkan referensi, penulis bersama *graphic designer* lainnya melakukan presentasi referensi kepada *creative director*. Pada tahapan ini juga *creative director* memberikan arahan visual yang akan dibuat pada 2 alternatifnya setelah *graphic designer* mengumpulkan referensi.

Dalam melakukan eksplorasi, penulis mengumpulkan lagi referensi desain pola yang sesuai dengan arahan untuk desain *packaging*. Berikut referensi yang penulis kumpulkan.

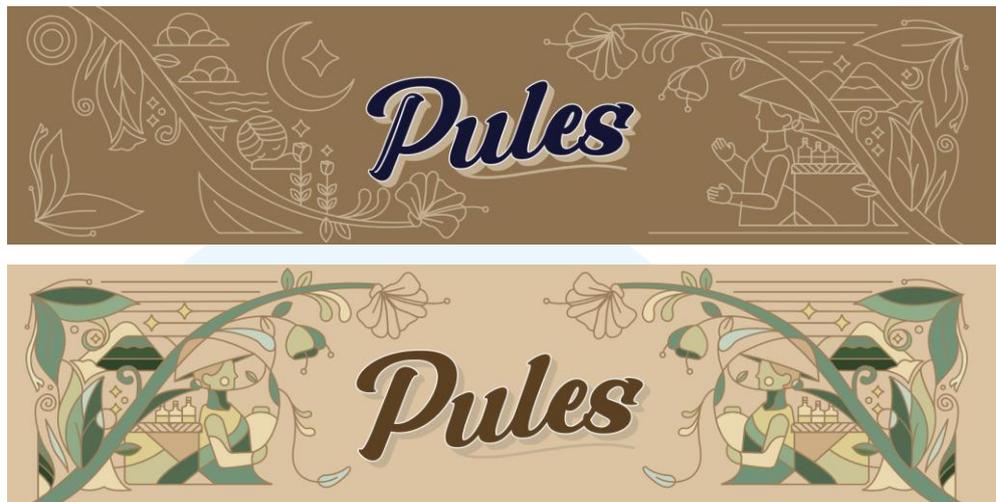


Gambar 3.5 Referensi Pola Desain *Packaging*

Penulis mencari referensi dengan gaya desain menggunakan vektor dengan *outline flat*. Objek yang digunakan menyerupai gaya ilustrasi *doodle* yang menggunakan banyak objek kecil dan detail. Dari referensi yang sudah penulis kumpulkan, penulis mulai melakukan eksplorasi pada *pattern packaging*.

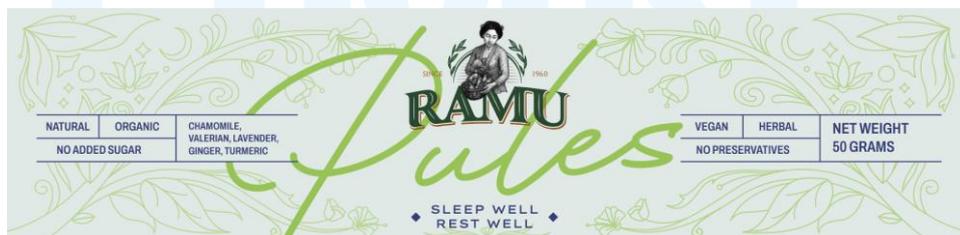
### 3. Proses

Setelah mengumpulkan referensi, kemudian referensi dipilih oleh *creative director* untuk menjadi acuan desain yang akan dibuat. Penulis kemudian melakukan eksplorasi desain yang sesuai dengan arahan *creative director* sebelumnya. Berikut hasil eksplorasi desain *packaging* yang penulis buat.



Gambar 3.6 Eksplorasi Desain *Packaging* Ramu

Penulis membuat pola flora dengan detail tumbuhan kecil sehingga terlihat elegan. Bagian utama desain memiliki orang yang sedang membawa baki jamu seperti penjual jamu. Pengerjaan dilakukan melalui perangkat Illustrator dengan menggunakan alat *Pen Tool* berupa vektor untuk mendapatkan kesan natural dan garis yang tidak terlalu kaku. Setelah penulis melakukan eksplorasi, desain dilihat oleh *creative director* bersama tim yang bertanggung jawab atas Ramu untuk melakukan diskusi dan revisi. *Creative director* memberikan revisi agar pola dibuat simetris dan menggunakan logo yang sudah dibuat oleh *creative director*. Penulis kemudian melakukan revisi sesuai dengan *feedback* yang diberikan.



Gambar 3.7 Revisi Desain *Packaging* Ramu

Penulis membuat desain lebih dipenuhi elemen floral sehingga terlihat elegan. Penulis melakukan revisi dan kembali dilihat oleh *creative director* bersama tim. Setelah desain disetujui, *feedback* yang diberikan yaitu agar membuat pola menggunakan *fill* warna dan membuat beberapa alternatif komposisi warna. Berikut hasil revisi yang penulis buat.



Gambar 3.8 Revisi Desain *Packaging* Ramu

Setelah direvisi penulis mendapatkan *feedback* finalisasi untuk membuat warna dan ketebalan menjadi lebih lembut. Penulis juga diminta untuk membuat warna menggunakan sedikit gradasi agar desain terlihat lebih elegan. Untuk mengubah warna dengan mudah, penulis menggunakan tools *recolor art* pada Illustrator sehingga penulis dapat mengubah banyak warna sekaligus dan melihat *preview* warna yang diubah. Berikut merupakan eksplorasi warna dan revisi yang penulis buat.





Gambar 3.9 Revisi Desain Final *Packaging* Ramu

Penulis mengubah ketebalan garis pada desain sehingga terlihat lebih tipis. Penulis juga mengubah komposisi warna sehingga terlihat tidak terlalu kontras yang membuat desain lebih menyatu dengan warna lainnya. Terakhir creative director bersama tim memilih desain ke-2 untuk digunakan karena warna coklat memberikan kesan tradisional dan elegan.



Gambar 3.10 Desain Final *Packaging* Ramu

Setelah desain final untuk presentasi pertama ditentukan, penulis dan tim *graphic designer* membuat *mockup* untuk *mood logo* dan *packaging* Ramu. *Mockup* dibuat dengan memperhatikan warna dan mood yang dihasilkan sehingga sesuai dengan mood *Brand* Ramu yang tradisional dan warisan herbal. Berikut merupakan beberapa *mockup* yang penulis buat.



Gambar 3.11 *Mockup* Ramu

Setelah *creative director* melakukan presentasi kepada klien, klien memilih untuk melanjutkan alternatif 1 yang penulis buat. Terdapat beberapa perubahan yang diberikan klien terhadap desain dan penulis ditugaskan untuk melakukan revisi berdasarkan *feedback* klien. Pada desain *packaging*, klien meminta untuk membuat desain bagian belakang *packaging*. Penulis juga membuat desain pada bagian belakang *packaging* dengan isi yang sudah diberikan oleh klien. Revisi konten terdapat pada *packaging* menggunakan *copywriting* yang diberikan oleh klien sehingga kalimat yang digunakan lebih jelas. Berikut desain belakang *packaging* yang penulis buat.



Gambar 3.12 Desain Belakang *Packaging* Ramu

Desain pada bagian belakang *packaging* menggunakan *pattern* yang mengikuti desain tampak depan agar desain depan dengan belakang terlihat menyatu. *Pattern* bunga dibuat tidak terlalu penuh agar tidak mengganggu isi pada bagian belakang *packaging* yang lebih fokus ke informasi – informasi penting. Kemudian klien meminta untuk mengeksplor warna menjadi lebih terasa nyenyak dan tenang dan Berikut eksplorasi warna yang dilakukan penulis dan desainer lainnya.

Pada *feedback* juga terdapat revisi penggunaan warna dikarenakan warna yang digunakan masih menyerupai *snack bar* dan teks pules masih tidak menonjol. Klien ingin nama Pules dapat terlihat pertama dan pola bunga sebagai dekorasi pendukung. Klien meminta perubahan warna yang lebih mengarah ke kesan nyenyak dan elegan. Dengan memperhatikan *feedback* klien, penulis menggunakan warna gelap dan warna di sekitar biru tua.



Gambar 3.13 Eksplorasi Warna *Packaging* Ramu

Eksplorasi warna dilakukan dengan menggunakan fitur *recolor artwork*. Warna dibuat lebih mengarah ke warna gelap. Penulis melakukan eksplorasi warna yang memberikan kesan nyenyak di sekitar warna hijau, biru, dan ungu. Warna tersebut memberikan kesan nyenyak karena memiliki tone warna yang dingin. Warna ditentukan dengan memperhatikan kesatuan antara warna latar dan warna bunga. Warna latar dan bunga dibuat tidak terlalu kontras agar memberikan kontras pada teks pules sehingga menjadi perhatian utama.

Setelah warna ditentukan, penulis membuat *mockup* dari desain *packaging* untuk dipresentasikan oleh *creative director*. Penulis mencari foto dengan mood yang sesuai dengan *feel* tradisional dan nyenyak. Kemudian penulis menempatkan *mockup* sachet dan mengedit menggunakan Photoshop. Berikut *mockup* yang penulis buat.



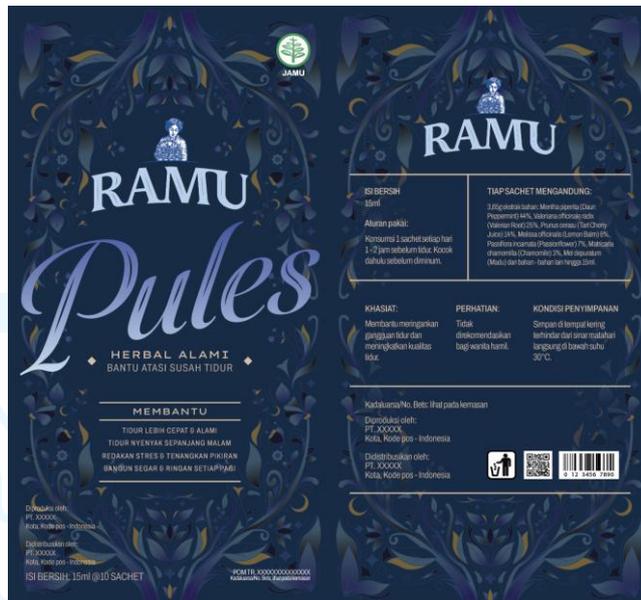
Gambar 3.14 *Mockup Packaging* Ramu Kedua

Setelah menemukan eksplorasi warna yang sesuai, *creative director* melakukan presentasi dengan klien. Setelah beberapa hari, klien memberikan *feedback* dengan memilih untuk melanjutkan menggunakan alternatif warna biru. Berikut desain *packaging* yang dipilih oleh klien. Setelah desain final terpilih, klien memberikan sedikit revisi pada klaim khasiat agar menggunakan klaim yang akan diberikan klien nantinya.



Gambar 3.15 Desain Terpilih *Packaging* Ramu

Setelah desain final *packaging* terpilih, klien meminta untuk membuat *packaging* sekunder berupa box untuk produk Pules. Desain pada *packaging* sekunder diturunkan dari *packaging* sachet utama sehingga menyesuaikan dengan layout dan ukuran box. *Packaging* box berbentuk vertikal dengan ukuran 2 banding 1. Berikut *packaging* box yang penulis buat.



Gambar 3.16 Desain *Packaging* Box Ramu

Penulis membuat *packaging* box dengan layout yang mirip dengan *packaging* sachetnya agar perhatian utama tetap terdapat pada

nama produk Pules. Dengan layout yang sedikit berbeda, penulis melakukan penyesuaian dan penambahan pola floral sehingga terlihat penuh dan mengintari konten pada *packaging*. Desain ini kemudian melalui penyesuaian kembali oleh *graphic designer* lain dan terakhir melakukan *mockup*.

Selama menjalankan proyek ini, penulis menemukan beberapa tantangan dan kendala dalam proses desainnya. Penulis merasakan tantangan dalam menyesuaikan visual berdasarkan brief yang sudah diberikan klien dengan arahan visual yang diberikan oleh *creative director*. Untuk menangani hal tersebut penulis mencari lebih banyak referensi dan meminta pendapat desainer lain untuk mendapatkan lebih banyak insight untuk proyek kedepannya.

#### 4. Final

Desain final dipilih dari berbagai alternatif dan eksplorasi yang sudah dilakukan oleh penulis dan desainer. Berikut desain final yang terpilih pada *packaging* sachet dan box.



Gambar 3.17 Desain Final *Packaging* Ramu

Finalisasi desain pada proyek Ramu dilakukan dengan menggunakan *mockup* dengan memperhatikan *mood* tenang dan nyaman. *Mockup* dibuat pada *packaging* sachet utama dan *packaging* box sekunder yang sudah penulis buat. Berikut merupakan *mockup* yang penulis buat.



Gambar 3.18 *Mockup Final Packaging Ramu*

*Mockup* menggunakan aset *mockup* yang sudah digunakan sebelumnya karena hanya ada perubahan kecil pada warna yang digunakan. Latar belakang *mockup* juga digunakan menyesuaikan dengan *tone* warna yang sesuai dengan warna yang baru. pada *mockup* packaging box penulis menggunakan latar kamar agar memberikan kesan nyaman dan nyenyak.

### 3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Proyek tambahan magang terdiri dari proyek yang dilakukan penulis dengan tugas yang berbeda maupun dari *brand* yang berbeda. Desain dibuat dalam bentuk tim dan berada di bawah perhatian *supervisor* yang bertanggung jawab atas proyek tersebut. Berikut merupakan proyek tambahan magang yang penulis lakukan.

#### 3.3.2.1 Proyek Desain *Packaging Snack Panpan Foods*

Panpan Foods merupakan *brand* makanan ringan dari China. Panpan ingin memperluas pasarnya ke Indonesia sehingga Panpan membutuhkan desain baru.

##### 1. *Briefing*

Tahapan dimulai dengan *creaaive director* melakukan meeting dengan klien. Setelah melakukan *meeting*, *creative director* menjabarkan brief yang diberikan dan menugaskan desainer untuk mencari referensi.



### 3. Proses

Setelah mengumpulkan referensi, kemudian penulis melakukan eksplorasi desain logo produk. Berikut eksplorasi desain logo produk yang penulis buat. Nama *packaging* yang dipilih untuk *packaging* yang penulis buat adalah Michipom.



Gambar 3.20 Eksplorasi Logo *Snack* Panpan

Eksplorasi logo dibuat dengan memperhatikan kesan menyenangkan dan *playful* sehingga penulis menggunakan kemiringan pada logo dengan menggunakan *warp* pada Illustrator. Setelah mendapatkan logo penulis menerapkan logo pada eksplorasi desain *packaging*. Sebelum penulis memulai membuat desain *packaging*, penulis mencari aset foto untuk ilustrasi *snack*. Berikut foto yang penulis gunakan dalam *packaging*.



Gambar 3.21 Aset foto *Snack Packaging*

Penulis mengolah aset foto yang didapatkan di internet menggunakan Photoshop agar mendapatkan aset yang sesuai dengan

kebutuhan penulis. Proses *editing* melalui proses perubahan warna, *cropping*, dan *masking*. Berikut merupakan hasil *editing* aset foto.



Gambar 3.22 Hasil Edit Aset Foto

Setelah membuat aset foto, penulis mulai melakukan eksplorasi desain dan *layout packaging*. Konten yang digunakan dalam *packaging* masih bersifat sementara karena diberikan kebebasan dalam pembuatan konten. Berikut merupakan eksplorasi desain *packaging* yang penulis buat.



Gambar 3.23 Eksplorasi Desain *Packaging*

Setelah penulis melakukan eksplorasi, desain dilihat oleh *creative director* dan desainer untuk mendapatkan revisi. Revisi yang

diberikan yaitu agar membuat foto dengan lebih penuh dan mengubah *layout* agar panda menjadi fokus utama yang lebih besar.



Gambar 3.24 Desain *Packaging Snack* Michipom

Setelah desain final dibuat, penulis menerapkan desain dalam bentuk *mockup* dan juga memanfaatkan penggunaan warna yang simpel agar memberikan *emphasis* pada *packaging* yang sudah dibuat.

#### 4. Final

Setelah desain final dibuat penulis kemudian melalui revisi minor oleh *creative director*, penulis membuat beberapa *mockup* dari desain *packaging* yang sudah dibuat. Berikut merupakan *mockup* yang penulis buat.



Gambar 3.25 *Mockup Packaging Snack Panpan*

Desain akhirnya diberikan kepada *creative director* dan *art director* untuk dipresentasikan kepada klien. Selama menjalankan proyek ini, penulis mengalami tantangan dalam mencari aset foto yang sesuai dengan produk karena kurangnya detail mengenai komposisi dan jenis makanan yang akan dibuat.

### 3.3.2.2 Proyek Desain Ilustrasi HPI Palm Oil Unit

HPI Palm Oil Unit merupakan perusahaan yang bergerak di bidang minyak kelapa sawit. Proyek yang dikerjakan oleh Kamarupa yaitu membuat *website* untuk HPI Palm Oil Unit yang sudah berjalan sejak tahun 2024 dan masih dalam proses pengembangan.

#### 1. *Briefing*

Penulis bertugas untuk membuat ilustrasi yang akan digunakan pada bagian *website* sehingga langsung melanjutkan desain dari gaya ilustrasi yang sudah dibuat sebelumnya. Penulis diberikan brief deskripsi tiap ilustrasinya melalui *google sheets* dengan beberapa referensi foto yang diberikan.

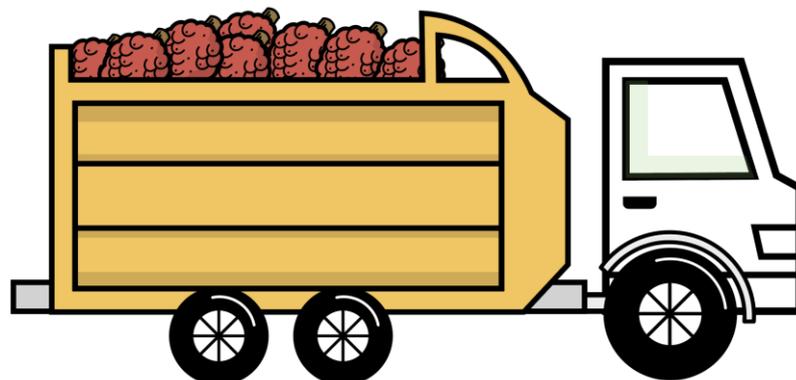
A1	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
5		Alat mendeteksi buah apakah dia sudah matang atau mentah. Gambar hape dan tangan sedang di genggam, buahnya yang jelah buah nya merah, yang display warna hijau	Belum Ada Data								
2	Grading Ai	Animation									
6	Car Track (GPS) di seluruh truck kda	- Truck - Location point - Seperti pesan pojok									
3		Animation									
7	Fertilizer spreader	- Tidak ada asap									
4		Animation									
8	Pabrik sudah menggunakan SCADA (Supervisory Control and Data Acquisition) system yang dapat memonitor kegiatan dan proses pabrik	- I-see yang sedang berada di control room	Belum Ada Data								
5		Illustrasi									
9	Water management (water gate, pembatan)	Animation	Belum Ada Data (request image)								
10		Animation									
7	Drone	sudah dibuikan animasi Note : rumpuhnya di takeout (menunggu konfirmasi)									
11		- I-see akan memegang HP dan di layarnya akan ada gambar mobile apps									
8	Mobile apps untuk produksi	Animation	Belum Ada Data (request image)								
12		Ketika dibutuhkan sesuatu, kemutuan di scan barcode untuk mengetahui barang in & out									
9	Warehouse management	Animation									

Gambar 3.26 Brief Ilustrasi POU

Proyek ini merupakan proyek lanjutan yang dilakukan penulis. Brief yang diberikan tidak cukup lengkap karena perlu menunggu konten yang diberikan oleh klien. Untuk menangani hal ini, penulis meminta arahan dari *creative director* untuk membuat ilustrasi yang sesuai.

## 2. Proses

Setelah memahami brief, penulis mulai mencoba membuat beberapa ilustrasi dengan menggunakan vektor di Illustrator dan memanfaatkan beberapa aset yang sudah dibuat sebelumnya. Beberapa ilustrasi juga akan dibuat ke dalam animasi motion sehingga penulis perlu menyesuaikan ilustrasi agar mudah dianimasikan. Berikut ilustrasi yang dibuat penulis.



Gambar 3.27 Ilustrasi Bin System

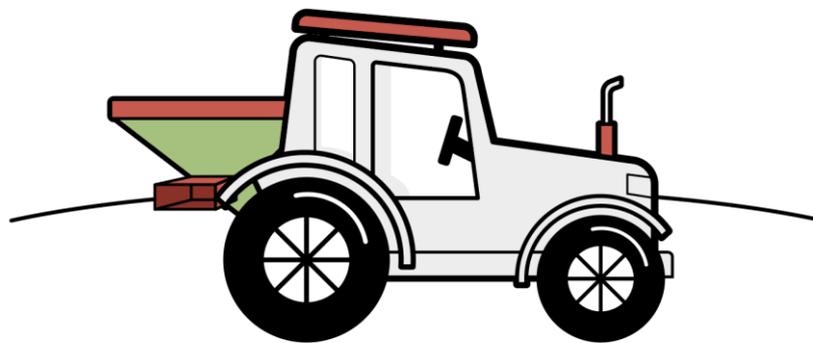
Ilustrasi *bin system* diminta agar membuat truk yang membawa bagasi yang sudah terisi lalu pergi. Pada ilustrasi *bin system*

penulis menggabungkan aset yang sudah dibuat sebelumnya untuk mempermudah proses desain. Setelah dilihat oleh klien revisi yang diberikan yaitu menambahkan latar belakang pada ilustrasi.



Gambar 3.28 Revisi Ilustrasi *Bin System*

Selanjutnya penulis membuat ilustrasi *fertilizer spreader* yaitu truk penyebar pupuk. Penulis membuat ilustrasi baru dan menggunakan sebagian ilustrasi yang sudah ada seperti pada bagian depan truk dan ban.



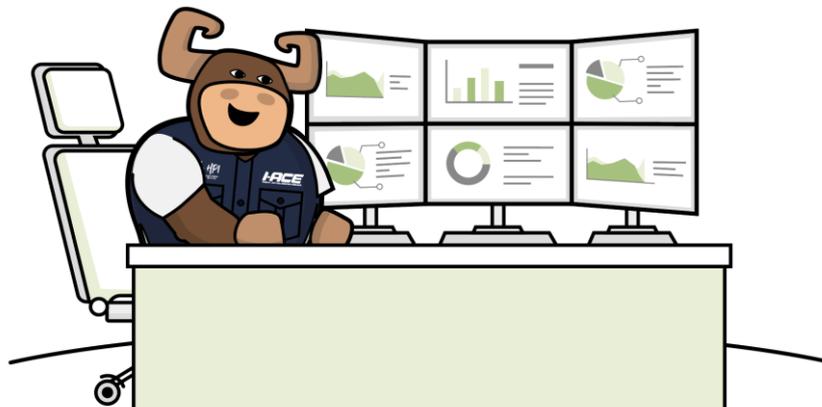
Gambar 3.29 Ilustrasi *Fertilizer Spreader*

Revisi yang diberikan juga yaitu memberikan *background* dan ilustrasi sawit yang ditanam agar konteks ilustrasi lebih jelas dan menambahkan maskot POU agar truk tidak terlihat kosong. Berikut ilustrasi yang penulis buat.



Gambar 3.30 Revisi Ilustrasi *Fertilizer Spreader*

Selanjutnya penulis membuat ilustrasi SCADA. SCADA merupakan sistem yang memonitor kegiatan dan proses di pabrik. Penulis tidak mendapatkan referensi mengenai SCADA sehingga penulis melakukan eksplorasi pada desain berdasarkan arahan dari *art director*.



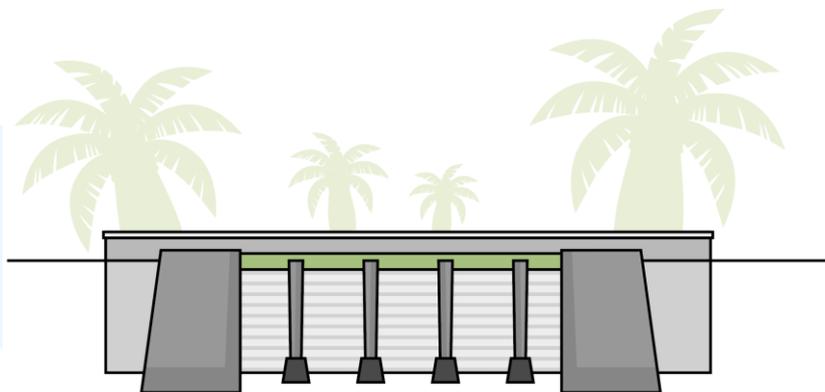
Gambar 3.31 Ilustrasi SCADA

Pada ilustrasi ini, klien memberikan revisi agar layar dibuat lebih banyak dan menggunakan layar pada tembok sehingga terlihat perspektif. Setelah revisi dibuat penulis memberikan ilustrasi ke *creative director*.



Gambar 3.32 Revisi Ilustrasi SCADA

Berikut revisi yang penulis buat. Penulis mengubah layar menjadi bentuk perspektif dengan arahan dari *art director* sehingga ilustrasi terlihat memiliki ruang. Penulis juga membuat beberapa variasi grafik baru pada layar agar tidak terjadi terlalu banyak pengulangan yang dapat membuat ilustrasi kurang menarik.



Gambar 3.33 Ilustrasi *Water Management*

Selanjutnya penulis membuat ilustrasi *water management*. Pada ilustrasi ini, penulis diminta untuk membuat ilustrasi menyerupai sebuah bendungan. Agar animasi nantinya dapat terlihat, penulis membuat ilustrasi dari tampak depan dengan pintu bendungan yang akan terbuka dan keluar air saat dianimasikan.



Gambar 3.34 Revisi Ilustrasi *Water Management*

Revisi yang diberikan oleh klien adalah untuk memberikan maskot klien dan memperbaiki beberapa aspek minor ilustrasi seperti menambahkan background. Penulis juga memisahkan *layer* pada Illustrator agar aset dapat mudah digerakkan saat dipindahkan ke aplikasi After Effect.

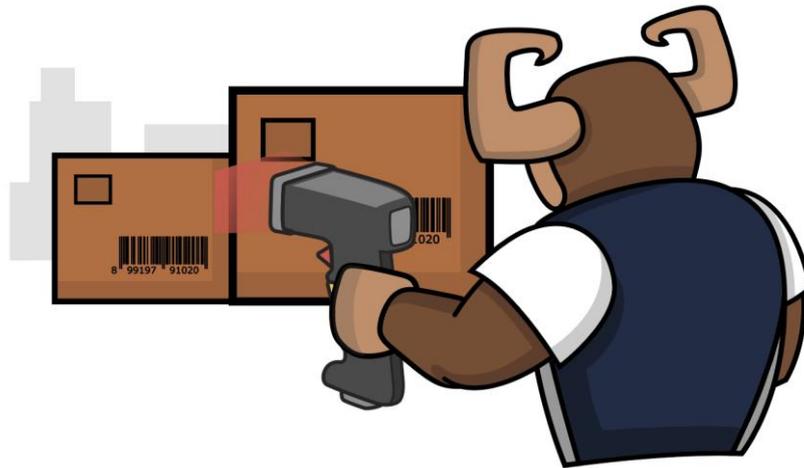
Selanjutnya penulis membuat ilustrasi *warehouse management*. Karena brief yang diberikan oleh klien pada ilustrasi ini kurang jelas, penulis mengkonsultasikannya dengan *art director* untuk mendapatkan arahan. Penulis diarahkan untuk membuat ilustrasi *scanner* yang sedang melakukan *scanning* kepada dus dengan barcode.



Gambar 3.35 Ilustrasi *Warehouse Management*

Revisi yang diberikan klien adalah membuat karakter melakukan scan sepenuhnya menggantikan tangan saja karena dapat

terlihat tidak nyaman dilihat. Penulis kemudian mengubah ilustrasi berdasarkan *feedback* yang diberikan. Berikut revisi yang penulis buat.



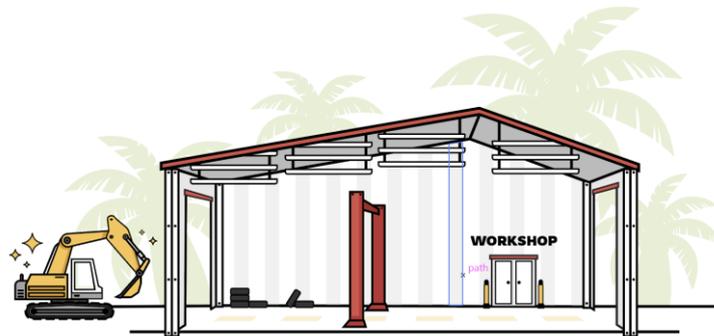
Gambar 3.36 Revisi *Warehouse Management*

Selanjutnya penulis membuat ilustrasi *workshop center*. Klien ingin membuat garasi tempat perbaikan truk yang masuk hingga keluar dari *workshop*. Penulis membuat ilustrasi dengan referensi garasi truk sehingga mirip dengan asli. Berikut ilustrasi yang penulis buat.



Gambar 3.37 Ilustrasi *Workshop Center*

Revisi yang diberikan adalah mengubah garasi menjadi garasi yang terbuka, mengubah truk menjadi *excavator* sehingga lebih sesuai dengan aslinya, dan menambahkan latar belakang agar terlihat tidak kosong. Berikut revisi ilustrasi yang penulis buat.



Gambar 3.38 Revisi Ilustrasi *Workshop Center*

Selanjutnya penulis membuat ilustrasi CPKO. CPKO adalah tempat distribusi dan produksi minyak yang akan diangkut oleh kapal. Penulis membuat ilustrasi berdasarkan foto yang diberikan oleh klien, tetapi karena kurangnya kejelasan gambar penulis mencari referensi gambar kapal minyak di internet. Berikut merupakan ilustrasi yang penulis buat.



Gambar 3.39 Ilustrasi CPKO

Revisi yang diberikan oleh klien adalah mengubah kapal menjadi lebih mirip dengan kapal pengangkut minyak, mengubah alur animasi ilustrasi pada bangunan, dan menambahkan detail. Berikut revisi ilustrasi yang penulis buat.



Gambar 3.40 Revisi Ilustrasi CPKO

Selanjutnya penulis membuat ilustrasi *Training Center*. *Training center* merupakan tempat pelatihan yang dimiliki POU untuk melatih karyawannya. Penulis diarahkan untuk membuat ilustrasi maskot POU dengan gestur seperti sedang mengajar dengan ada papan tulis di sebelahnya. Berikut ilustrasi yang penulis buat.



Gambar 3.41 Ilustrasi *Training Center*

Desain ilustrasi pada ilustrasi *training center* tidak mendapatkan revisi sehingga langsung diterapkan dalam *website*.

### 3. Final

Desain ilustrasi yang penulis buat akan diimplementasikan pada *website* yang belum selesai karena proyek masih berlanjut. Hasil final yang penulis buat berupa animasi motion pada After Effect.

Kendala yang dialami penulis yaitu kurangnya kelengkapan foto dan deskripsi yang jelas yang diberikan oleh klien sehingga membuat penulis kesulitan dalam membuat ilustrasi yang sesuai dengan deskripsi karena beberapa objek yang dibuat merupakan objek pabrik yang tidak umum. Pada proyek ini penulis mendapatkan banyak pelajaran khususnya di membuat aset ilustrasi yang akan dibuat menjadi animasi sehingga perlu perhatian khusus.

### 3.3.2.3 Proyek Desain Logo Ramu Pules

Proyek ini merupakan tugas tambahan yang diberikan oleh klien setelah *meeting* yang dilakukan oleh *creative director*.

#### 1. *Briefing*

Penulis membantu untuk membuat eksplorasi alternatif desain logo untuk *Brand Ramu*. Logo terdiri dari ilustrasi ibu penjual jamu dan logotype. Klien ingin style ilustrasi pada logo ramu untuk disesuaikan karena dirasa masih kurang cocok, logotype pada logo juga dapat dieksplorasi, dan mengubah komposisi ilustrasi dan logotype pada logo sehingga logotype lebih terlihat.

#### Logo No. 1

- Logotype dibuat lurus
- Logogram di simplified, harus muncul feeling care dan herbalnya (Contoh: sido muncul jelas feeling care dan herbal, dan setiap gambar ada artinya)
- Garis-garis diluar si Mbok di take out
- Items di keranjangnya kurang jelas ada apa saja dan jadi tidak ada meaning
- Feeling care dan herbalnya masih kurang

Gambar 3.42 Brief Logo Ramu

Penulis memulai dengan mengumpulkan referensi style ilustrasi yang sesuai. Arahan yang diberikan *art director* adalah untuk membuat style ilustrasi yang detail dengan *fill* yang tebal.

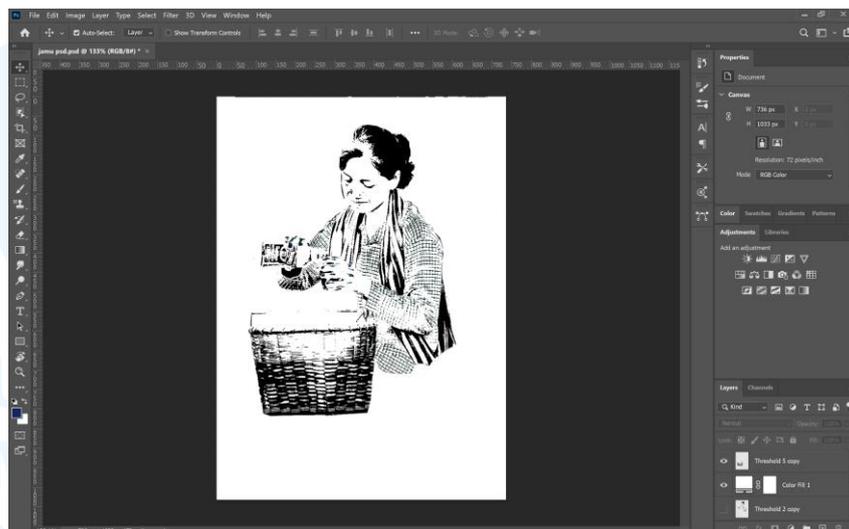
## 2. Referensi



Gambar 3.43 Referensi Foto Logo Ramu

Pertama penulis membuat ilustrasi logo menggunakan aset foto dari internet sebagai dasar untuk membuat logo. Penulis menggunakan foto ibu – ibu berjualan jamu agar terlihat tradisional dan otentik untuk sebuah *Brand* minuman herbal. Setelah menemukan foto penulis membuat mengedit foto dengan menggunakan Photoshop.

## 3. Proses



Gambar 3.44 Proses Editing Logo Ramu

Penulis menggunakan fitur *threshold* untuk mendapatkan efek siluet dan mengatur detail yang diinginkan. Penulis kemudian

menggunakan *image trace* dan *expand shape* yang tersedia di Illustrator agar gambar diubah menjadi vektor dan penulis dapat memperbaiki detail gambar. Berikut hasil edit ilustrasi yang penulis buat.



Gambar 3.45 Ilustrasi Logo Ramu

Penulis mengubah detail sehingga terlihat lebih simpel dan rapih dengan memperbanyak *fill* sehingga bentuk siluet dapat lebih terlihat. Setelah dilihat oleh *creative director*, revisi yang diberikan yaitu tetap menggunakan pose karakter yang sama pada logo yang sudah dibuat sebelumnya tetapi tetap menggunakan gaya ilustrasi yang sudah penulis buat.



Gambar 3.46 Ilustrasi Logo Ramu

Penulis membuat ilustrasi dengan gaya penuh dengan fill dan sedikit detail garis berupa arsiran. Penulis juga membuat alternatif mata terbuka agar memberikan kesan yang lebih nyaman. Penulis kemudian memberikan desain ke *creative director* dan *senior graphic designer*

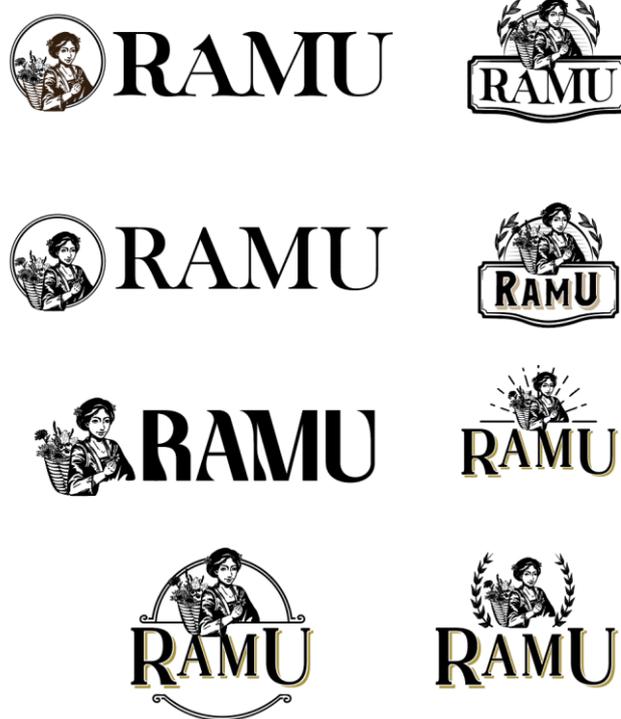
untuk direvisi. Revisi yang diberikan yaitu untuk mengurangi *fill* blok dan memperbanyak detail arsiran. Pada bagian bunga – bunga juga penulis menyesuaikan ketebalan garisnya agar sesuai dengan gaya ilustrasi karakternya. Penulis juga diminta untuk mengubah sedikit struktur wajah pada karakter agar terlihat lebih sesuai dengan penjual jamu. Berikut revisi yang penulis buat.



Gambar 3.47 Revisi Ilustrasi Logo Ramu

Setelah ilustrasi logo diterima, ilustrasi digabungkan dengan logotype dan menggunakan emblem. Berikut eksplorasi logotype dan emblem yang penulis buat.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.48 Eksplorasi Logo Ramu

Penulis membuat logo dengan beberapa font serif untuk mendapatkan kesan tradisional. Sedangkan pada emblem penulis membuat emblem yang simpel dan menggunakan garis yang tipis agar terlihat lebih rapih. Logo kemudian dilihat oleh *creative director* dan direvisi.

#### 4. Final

Desain logo kemudian menggunakan *logotype* yang sudah digunakan sebelumnya dengan tambahan emblem pada *logotype*. Berikut merupakan hasil akhir desain logo Ramu yang penulis buat.



Gambar 3.49 Logo Final Ramu

Logo kemudian dibuat *mockup* oleh desainer lain. Proyek ini merupakan lanjutan dan lebih berfokus ke *refinement* pada logo sehingga tidak membuat *mood* pada logo.

#### 3.3.2.4 Proyek Logo Panpan

Proyek ini merupakan lanjutan dari desain *packaging* yang sudah dibuat sebelumnya. Panpan merupakan brand *snack* dari China. Pada proyek ini klien meminta untuk membuat logo untuk brandnya yaitu Panpan. Panpan ingin memperluas pasarnya ke Indonesia sehingga Panpan menginginkan logo baru yang tidak sama dari logo yang lama.

##### 1. Briefing

Setelah *creative director* melakukan meeting dengan klien, *creative director* memberikan arahan visual kepada penulis. Desain logo yang diinginkan adalah desain dengan tampilan internasional dan simpel seperti brand kompetitor yang eksisting. Warna yang digunakan tetap menggunakan warna merah sesuai dengan logo eksisting Panpan. Gaya logo dibebaskan karena proyek ini masih dalam tahap pertama yang memiliki gaya yang umum.

##### 2. Referensi

Setelah mendapatkan arahan, penulis mengumpulkan referensi logo *brand snack* yang terkenal di Indonesia maupun internasional. Berikut merupakan referensi yang penulis kumpulkan.



Gambar 3.50 Referensi Logo Panpan

Logo yang diinginkan yaitu menggunakan warna merah terang dengan font sans serif sehingga terlihat casual. Font dapat berbentuk geometris agar terlihat lebih profesional. Pada logotype terdapat emblem yang memberikan bentuk dan keunikan pada logo. Logotype juga tidak mengalami banyak perubahan dan cenderung lebih datar.

### 3. Proses

Setelah mengumpulkan referensi, penulis mulai melakukan eksplorasi logo. Logo dibuat dengan menggunakan Illustrator dan lebih berfokus kepada logotype yang akan digunakan. Penulis membuat beberapa variasi bentuk sehingga memiliki banyak variasi.



Gambar 3.51 Eksplorasi Logo Panpan

Setelah melakukan eksplorasi, logo dipilih oleh *creative director* untuk dirapihkan kembali. Berikut logo Panpan yang terpilih.



Gambar 3.52 Logo Panpan Terpilih

Setelah logo terpilih, terdapat beberapa revisi kecil yang diberikan oleh *creative director* untuk membuat logo lebih baik. Penulis melakukan revisi sesuai arahan dan membuaat beberapa alternatif revisi untuk menjadi pilihan logo yang akan digunakan.

#### 4. Finaliasi

Logo yang terpilih dirapihkan dan diberi detail kembali untuk kemudian diimplementasikan dalam bentuk *mockup*. Berikut desain logo final yang penulis buat.



Gambar 3.53 Logo Final Panpan

Setelah logo final dibuat, penulis mengimplementasikan logo pada *mockup* dan membuat *mockup mood* logo yang sudah dibuat.



Gambar 3.54 *Mockup* Logo Panpan

*Mockup* dibuat menggunakan aset yang sesuai dengan brand Panpan yang sudah internasional. Penulis juga membuat mood dengan *snack* yang mirip dengan *snack* Panpan dan *tone* warna yang sesuai dengan logo yang sudah dibuat agar terlihat sesuai.

### 3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama melaksanakan praktik magang, penulis mengalami beberapa kendala karena kurangnya pengalaman dalam dunia kerja profesional. Penulis mengalami kendala secara personal maupun *hard skill*. Kendala yang dialami tentu perlu diatasi sehingga tidak mengganggu kinerja penulis dalam mengerjakan tugas agar tidak menghambat pekerjaan.

#### 3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Secara personal, penulis merasa kesulitan untuk berbaur dan beradaptasi dengan rekan kerja lain sehingga penulis kurang akrab dengan desainer lain. Hal tersebut membuat penulis canggung dalam bertanya sehingga menghambat komunikasi dengan desainer lain yang mengakibatkan komunikasi dengan penulis kurang berjalan dengan baik. Penulis juga merasa kurang dapat menginterpretasikan brief maupun tugas yang diberikan secara lisan dengan baik sehingga membuat hasil desain yang dibuat kurang sesuai dengan standar yang dimiliki.

Penulis juga mengalami kendala dalam melakukan proses desain khususnya saat menggunakan perangkat Figma dan Adobe Photoshop karena penulis belum terbiasa menggunakan kedua aplikasi tersebut. Kemampuan

*color grading* sangat diperlukan untuk mendapatkan mood yang tepat. Penulis juga kesulitan dalam mengoperasikan Photoshop untuk membuat *mockup* dengan mood yang sesuai karena kurangnya keterampilan mengoperasikan Photoshop. Kemampuan dalam mengoperasikan *software* yang dimiliki penulis masih tidak optimal sehingga memerlukan revisi berulang sehingga menghambat proses desain.

### **3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang**

Untuk mengatasi kendala personal yang penulis hadapi, penulis memberanikan diri untuk beradaptasi dan berinteraksi dengan rekan kerja lain. Penulis juga berusaha mengikuti kegiatan di luar kantor untuk mengakrabkan diri agar tidak canggung dengan rekan lain. Penulis juga memperhatikan kinerja desainer lain untuk beradaptasi dengan cara kerja yang digunakan dalam kantor agar tidak menghambat pekerjaan lain.

Untuk mengatasi kendala teknis yang dialami penulis, penulis mencoba beberapa cara. Penulis mencari sendiri cara mengoperasikan *software* yang diperlukan. Penulis juga berinisiatif bertanya kepada desainer lain untuk mendapatkan ilmu mengenai teknis mendesain maupun mengoperasikan *software*. Untuk beberapa tugas seperti *mockup*, penulis mencoba mengutamakan jumlah dibandingkan kualitas sehingga desain yang penulis buat dapat ada yang cocok dengan standar perusahaan dalam jumlah pilihan yang banyak. Setiap masukan yang penulis terima dari desainer lain penulis perhatikan dan terapkan dalam membuat desain agar penulis dapat berkembang di perusahaan.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA