

BAB III

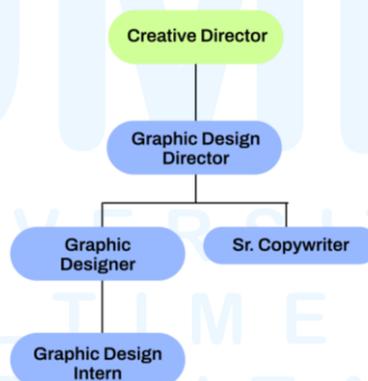
PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Selama proses magang, penulis menduduki jabatan sebagai *graphic design intern*. Penulis bertanggung jawab dalam pembuatan karya sampai pada tahap finalisasi, baik untuk perusahaan maupun beberapa *brand*. Berikut adalah penjabaran pelaksanaan kerja selama 4 bulan.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Dalam perusahaan, penulis berada di bawah tim *graphic design* yang dipimpin oleh Creative Director. Tim *graphic design* adalah sebuah kelompok yang bertanggung jawab dalam mengeksekusi sebuah ide menjadi bentuk visual. Secara keseluruhan, penulis memiliki tugas untuk membantu para *graphic designer* membuat konten dalam bentuk *still image* dan *motion graphic*, serta mendapat kesempatan berpartisipasi pada pembuatan *Graphic Standard Manual* (GSM), ilustrasi, dan *mockup*. Dalam menjalankan pekerjaan tersebut penulis tetap melakukan asistensi kepada beberapa pihak internal, seperti tim *social media*.

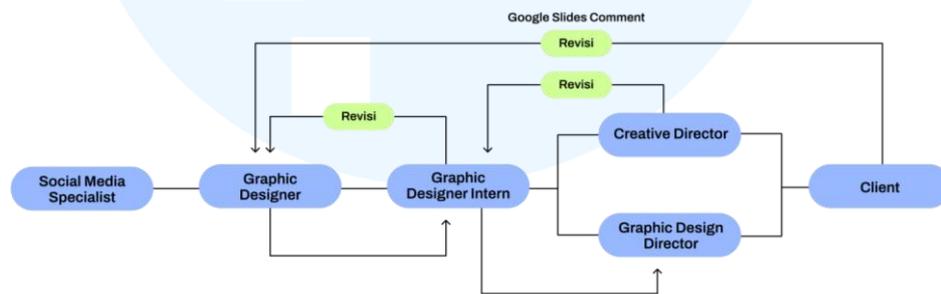


Gambar 3.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja pada Celsius Creative Lab

Tim *graphic design* memberikan *brief* kepada penulis. Pada waktu tertentu, penulis tidak hanya berkomunikasi dengan *graphic designer* tetapi juga *copywriter*. Sebagai tambahan, dalam pengerjaan EP penulis juga melakukan komunikasi dengan *social media intern* untuk memastikan arahan yang diberikan oleh tim *social media* telah dieksekusikan dengan baik.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Pada periode magang, penulis mendapatkan arahan tugas dari tim *graphic design*. Penulis akan diberikan *brief* secara tatap muka atau melalui Google Meeting dengan *graphic designer*. Setelahnya ketentuan lain seperti referensi dan *content writing* dipaparkan dalam Google Slides oleh tim *social media*. Pemberian informasi mengenai tenggat waktu sangat jelas sehingga tidak ada *miss-information* antara penulis dan tim desain.



Gambar 3.2 Alur Kerja Celsius Creative Lab

Setelah menyelesaikan karya, penulis akan mengirim hasil melalui WhatsApp kepada *graphic designer*. Apabila telah disetujui, penulis mengunggah desain pada *deck* dan kemudian *graphic design director* serta *creative director* selaku *supervisor* akan melakukan peninjauan tahap 2. Kemudian *deck* akan diberikan kepada klien, dan penulis serta desainer lain akan mendapatkan *feedback* melalui fitur komentar pada Google Slides. Dalam melakukan revisi desain dari klien, penulis akan mendapatkan arahan dan pemeriksaan terakhir dari *graphic designer* terkait sebelum akhirnya kembali mengunggah desain *final* pada *deck*.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama proses pelaksanaan magang, penulis mendapatkan tugas yang harus dikerjakan setiap minggunya. Penulis mengerjakan tugas sesuai dengan arahan yang diberikan oleh tim *graphic design*. Berikut adalah tabel detail pekerjaan yang dilakukan sesuai dengan *daily task*:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan Selama Periode Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	1 Agustus 2025	Celsius Creative Lab	<ul style="list-style-type: none">- Mencari ide dan referensi untuk pembuatan <i>signage</i>.
2	4-8 Agustus 2025	Celsius Creative Lab	<ul style="list-style-type: none">- Membuat desain karakter untuk <i>Intellectual Property</i> (IP) perusahaan.- Mencari referensi dan mengerjakan sebagian desain template untuk <i>Graphic Standard Manual</i> (GSM).
3	11-15 Agustus 2025	Celsius Creative Lab	<ul style="list-style-type: none">- Membuat sketsa dan melakukan finalisasi terhadap <i>signage</i>.
4	18-22 Agustus 2025	Celsius Creative Lab	<ul style="list-style-type: none">- Melakukan revisi (warna & <i>layout</i>) GSM.- Menambahkan sebagian isi dari GSM.
5	25-29 Agustus 2025	Celsius Creative Lab	<ul style="list-style-type: none">- Mengganti keseluruhan <i>layout</i> GSM.- Membuat <i>mockup</i> untuk GSM.
6	1-5 September 2025	Celsius Creative	<ul style="list-style-type: none">- Melanjutkan pengerjaan revisi GSM & <i>mockup</i>.
7	8-12 September 2025	Tiga Sapi	<ul style="list-style-type: none">- Mencari referensi, aset, dan mengerjakan EP untuk Tiga Sapi- Membuat alternatif ilustrasi untuk keperluan IP perusahaan.

8	15-19 September 2025	Tiga Sapi, Indofood Ice Cream	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan finalisasi terhadap EP Tiga Sapi. - Mencari aset dan melakukan pembuatan <i>still image</i> untuk EP Indofood Ice Cream (IIC).
9	22-26 September 2025	Celsius Creative Lab, Indofood Ice Cream	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat motion graphic untuk EP IIC. - Membuat alternatif desain untuk GSM.
10	29-30 September	Indofood Ice Cream	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan revisi terhadap motion graphic EP IIC.
11	6-10 Oktober 2025	Celsius Creative Lab, Indofood Ice Cream	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan revisi untuk GSM. - Melakukan finalisasi & revisi EP IIC.
12	13-17 Oktober 2025	Tiga Sapi	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan finalisasi & revisi EP Tiga Sapi.
13	20-24 Oktober 2025	Indofood Ice Cream, Incosai Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>mockup</i> untuk GSM Incosai. - Membuat finalisasi & revisi EP IIC.
14	27-31 Oktober 2025	Indofood Ice Cream	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat EP IIC. - Melakukan revisi terhadap EP IIC.
15	3-7 November 2025	Indofood Ice Cream, Incosai	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat EP IIC. - Melakukan revisi terhadap EP IIC. - Mengumpulkan seluruh aset <i>mockup</i> untuk GSM.
16	10-14 November 2025	Indofood Ice Cream	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat EP IIC. - Melakukan revisi terhadap EP IIC.

U N I V E R S I T A S
 M U L T I M E D I A
 N U S A N T A R A

17	17-21 November 2025	Indofood Ice Cream, Tiga Sapi, EKRAF	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat EP IIC (mengubah beberapa elemen pada template) - Membuat EP Tiga Sapi - Melakukan revisi terhadap EP Tiga Sapi - Membantu <i>contact</i> beberapa <i>public figure</i> pada bidang literasi.
18	24-28 November 2025	Tiga Sapi, EKRAF	<ul style="list-style-type: none"> - Menghadiri diskusi persiapan festival literasi Indonesia - Membuat EP Tiga Sapi - Melakukan revisi terhadap EP Tiga Sapi.

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa penulis mengerjakan tugas yang cukup bervariasi, seperti *Graphic Standard Manual*, *mockup*, *motion graphic*, ilustrasi, dan *graphic design*. Tugas yang diberikan pun cukup konsisten setiap minggunya sehingga penulis tidak merasa sulit dalam beradaptasi. Meski demikian, semua tugas yang diberikan tetap membantu mengasah kemampuan penulis baik secara *soft skills* mau pun *hard skills*.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Penulis menjelaskan 5 proyek yang dikerjakan selama magang berlangsung. Kelima proyek yang terpilih memiliki jenis yang berbeda, mulai dari pembuatan *still image* sampai *motion graphic*. Secara keseluruhan, tugas yang dipilih ditentukan berdasarkan tingkat kompleksitas dan kerumitan dalam proses pengerjaan. Berikut adalah penjabaran lebih lanjut mengenai proyek yang dikerjakan:

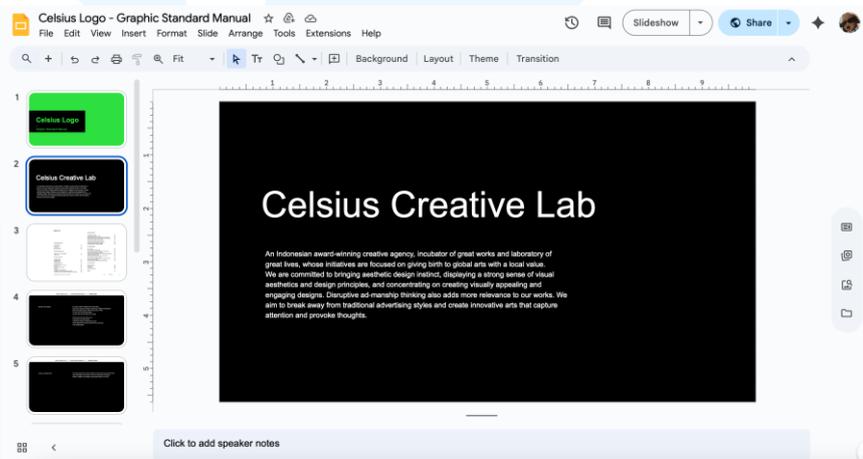
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

Pada kegiatan magang, penulis mengikuti metode perancangan yang diterapkan oleh Celsius Creative Lab. Metode perancangan magang tersebut meliputi tiga tahap, yaitu *strategy*, *idea*, dan *execusion*. Tahap *strategy* melibatkan pencarian *insights*, *target audience*, *mindset*, dan bahkan *habit* dari *audience*. Sedangkan pada tahap *idea* akan ditentukan *big idea*, *goals*, dan konsep yang matang dan terarah. Terakhir, tahap *execusion* memiliki fokus

dalam mewujudkan segala ide kreatif dalam bentuk visual. Tiga tahapan tersebut dikerjakan dalam tim yang berbeda dan penulis berpartisipasi dalam tahap *excusion*. Namun, pada *execution* terdapat beberapa tahapan lainnya untuk mempermudah proses pengerjaan. Penulis mengambil bagian dalam tahap *excusion* untuk pertama kali pada pembuatan *Graphic Standard Manual* (GSM) untuk Celsius Creative Lab. Berikut adalah proses perancangan GSM:

1. *Project Briefing*

Tahap pertama perancangan *Graphic Standard Manual* diawali dengan penerimaan *brief* pada tanggal 6 Agustus 2025. *Brief* disampaikan oleh *graphic designer* secara tatap muka kepada penulis seorang karena proyek tersebut bersifat individual. Melalui *briefing*, diharapkan mampu mencegah kesalahpahaman persepsi antara satu sama lain dan GSM dapat selesai tepat waktu, yakni paling lambat pada pertengahan bulan Oktober.



Gambar 3.3 Deck Panduan *Copywriting* GSM Celsius Creative Lab

Pada proses ini dilampirkan beberapa berkas pendukung, seperti *deck* berisi *copywriting* untuk GSM dan *file* Adobe Illustrator (AI) dari logo Celsius Creative Lab. Selain itu, telah disepakati *tone of voice* yang akan digunakan, yaitu *modern* dan profesional. Namun dikarenakan penentuan mengenai *detail* lainnya belum direncanakan lebih lanjut, maka selain *tone of voice* hanya warna yang dapat diimplementasikan dalam GSM, antara lain *neon green* dan hitam.

2. Moodboard & Reference

Tahap kedua perancangan *Graphic Standard Manual* adalah *moodboard & reference*. Dimana pada tahap ini referensi yang diperlukan mencakup *typeface*, *color palette*, dan *layout* untuk GSM. Ketiga hal tersebut harus dijabarkan secara rinci agar hasil akhir proyek memiliki keharmonisan antar elemen. Seperti pada halnya *typeface* yang ditentukan berdasarkan kemiripan dengan logo, yaitu *rounded* namun profesional. Melalui eksplorasi pada internet, ditemukan beberapa alternatif *typeface* yang mendekati kriteria. Namun pada akhirnya *typeface* bernama “Unageo” terpilih. Sebab, meskipun terlihat *modern* tetapi tetap terkesan rapih dan tidak terlalu dekoratif.



Gambar 3.4 *Typeface* GSM Celsius Creative Lab

Color palette turut berperan penting karena warna menjadi representasi dari keseluruhan visual proyek. Apabila warna pada GSM tidak sesuai dengan logo, maka pesan tidak akan tersampaikan dengan baik kepada pembaca. Dengan demikian, penulis dan *graphic designer* menyepakati penggunaan tiga warna berikut yang telah disesuaikan dengan makna dari logo Celsius Creative Lab.

- a. **Neon Green (Hex #32CD32, CMYK (76%, 0%, 76%, 20%))**

Warna hijau secara keseluruhan, warna hijau memiliki arti pembaruan. Namun pada Celsius Creative Lab,

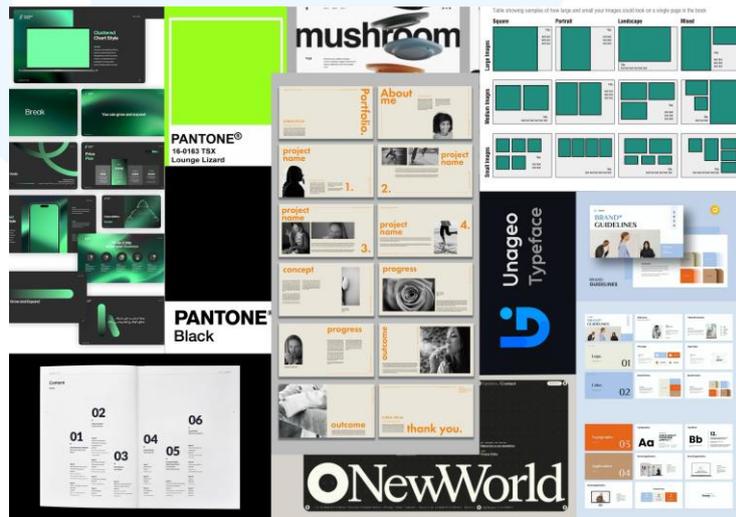
neon green dilambangkan sebagai pemilikan dan gerakan yang maju.

b. Hitam (Hex #111111, CMYK (50%, 22%, 0%, 86%))

Warna hitam secara umum menggambarkan misteri dan kecanggihan. Akan tetapi, melalui warna hitam Celsius Creative Lab mengartikannya sebagai ketegasan dalam mempertajam ide dan kreativitas.

c. Putih (Hex #FFFFFF, CMYK (0%, 0%, 0%, 0%))

Warna putih mencerminkan kebersihan. Dalam segi desain, warna putih diharapkan memberi *white space* sehingga dapat meningkatkan fokus konten dan mengurangi kelelahan dalam membaca GSM.



Gambar 3.5 Moodboard and Reference GSM Celsius Creative Lab

Selain kedua hal tersebut, *layout* menjadi aspek penting yang perlu dipertimbangkan. Dalam proses pencarian, penulis menemukan beberapa alternatif desain yang menggambarkan *tone of voice*. Desain diharapkan memiliki cukup banyak *white space* untuk menimbulkan citra rapih dan membuat konten dapat diterima dengan baik. Dengan perataan kiri pada teks, sehingga membentuk persepsi konsisten dan memberi kenyamanan dalam membaca.

Semua hal yang dipertimbangkan tersebut disatukan dalam sebuah *moodboard & reference* untuk mempermudah proses pengerjaan.

3. Design Execusion

Tahap ketiga perancangan *Graphic Standard Manual* adalah *design execusion*. Dimana tahap ini berarti mengubah konsep atau ide secara tertulis menjadi karya visual. Dalam proses, penulis menggunakan Adobe Illustrator untuk merancang GSM. Pada *artboard* berukuran A4, ditetapkan format warna CMYK untuk menjaga konsistensi warna. Sebab hasil akhir GSM berupa media cetak dan digital. Margin sebesar 2 cm di setiap sisi pun diberikan untuk mencegah terpotongnya isi konten. Berlandaskan *moodboard* dan referensi, berikut adalah penjelasan mengenai proses pembuatan desain GSM pada setiap bagian:

a. Cover

Memiliki acuan tren saat ini, *cover* GSM dirancang menggunakan *gradient color* secara horizontal untuk memberikan nuansa *modern*. *Background* berwarna hitam dan elemen lain yang berwarna *neon green* merepresentasikan variasi warna utama logo, yaitu *neon green* di atas hitam. Dengan perpaduan *typeface* Unageo Bold dan Regular, *cover* diharapkan mampu menyampaikan pesan rapih dan profesional. Meskipun memiliki ketebalan berbeda, namun *cover* tetap dapat memberikan tampilan konsisten dan selaras.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.6 Desain *Cover* Pertama GSM

Title pada *cover* berukuran 48 pt memiliki fungsi untuk menjadi sorotan informasi utama. Sedangkan *sub title* berukuran 36 pt berguna untuk melengkapi teks utama dan dikarenakan memiliki yang cukup penting. Dengan mengaplikasikan perataan kiri pada teks memberikan efek terorganisir secara keseluruhan. Selain itu, penambahan *header* sebesar 8 pt juga menambah timbulnya kesan profesional.

b. Sub Cover

Pada bagian *sub cover*, *gradient color* diimplementasikan guna menyeleraskan desain *cover* GSM. Untuk memberikan variasi dalam desain *modern*, *gradient* dibuat secara acak dan diterapkan *clipping mask* sehingga terbentuklah *gradient* lingkaran. Di segmen ini pengaturan *opacity* juga mulai terlihat. Hal ini semata-mata untuk menonjolkan *tone of voice modern*.



Gambar 3.7 Desain Pertama *Sub Cover* GSM

Kemudian teks angka memiliki ukuran yang cukup besar, yaitu 64 pt dan repetitif secara vertikal dengan *opacity* 60%. Selain untuk menegaskan urutan *sub cover*, desain tersebut juga menekankan *tone of voice*. Sedangkan, tidak ada perubahan *layout* di luar dihapusnya salah satu *header*.

c. *Content Page*

Pada keseluruhan halaman konten, penggunaan *gradient color* ditiadakan agar tetap memberikan *space*. Meski demikian, penggunaan warna tetap didominasi dengan warna hitam dan *neon green* agar tidak mengubah kesan *tone of voice* yang ingin disampaikan. Dengan menggunakan family berbeda, yaitu bold, medium, dan regular, persepsi rapih dapat tersampaikan dengan jelas.

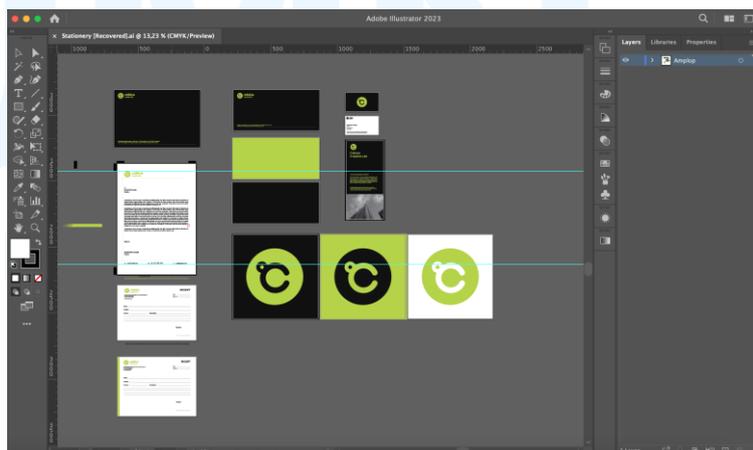


Gambar 3.8 Desain Pertama *Content Page* GSM

Menerapkan ukuran 21 pt pada *title*, 14 pt pada *sub title*, dan 12 pt pada *body text* membuat hierarki visual yang seimbang. Sehingga pembaca tidak akan dibuat frustrasi dengan desain yang acak. Terlepas dari hal tersebut, halaman isi tetap memiliki *layout* yang sama seperti *cover* serta *sub cover*, dan pemaparan informasi melalui gambar akan diletakan pada *center of the page*. Penambahan *page number* dilakukan guna memberikan informasi lebih kepada pembaca.

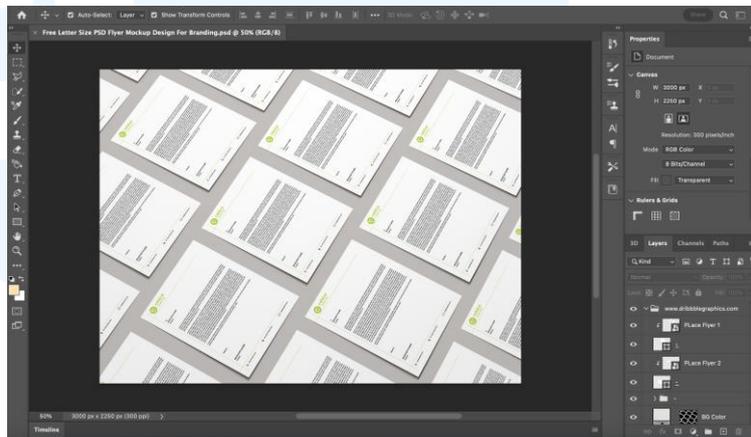
d. Mockup

Tahap *mockup* memiliki proses yang cukup berbeda. Diawali dengan pembuatan desain *stationery* untuk tahap implementasi menggunakan visual GSM sebagai referensi dan diakhiri dengan pengaplikasian desain pada *template*. *Template* yang digunakan berasal dari internet dengan format PSD sehingga tidak memakan terlalu banyak waktu. Dikarenakan perancangan desain *stationery* dilakukan setelah *feedback* dan *revisi* tahap 1, maka penulis memaparkan gambar desain mengikuti hasil revisi pertama.



Gambar 3.9 *Preview Working File Stationery*

Pembuatan desain *stationery* Celsius Creative Lab dilakukan pada Adobe Illustrator. *Artboard* yang digunakan pun bervariasi sesuai kebutuhan *output*, seperti amplop, kartu nama, dan lain sebagainya. Begitu pula dengan *margin* yang diselaraskan dengan ukuran *artboard*. Pada perancangan desain *stationery*, penggunaan *layout* tetap disesuaikan dengan acuan utama, yaitu GSM. Sehingga sampai pada proses ini pun, tidak banyak perubahan yang terjadi selain ukuran teks yang lebih kecil dan bervariasi, dari 5 pt – 12 pt.



Gambar 3.10 *Template Mockup Stationery*

Desain tersebut kemudian melalui proses *export* dengan format PNG sebelum akhirnya beralih pada *software* lain, yaitu Adobe Photoshop. Dengan template yang tersedia, penulis hanya melakukan *replacement* terhadap desain. Jika diperlukan, penyesuaian *hue/saturation* akan dilakukan untuk menyesuaikan tone antara satu *template* dengan yang lain, serta mengganti *background* menjadi *black & white*.



Gambar 3.11 Peletakkan *Mockup* pada GSM Celsius Creative Lab

Setelah selesai mengimplementasikan desain pada *template*, foto di *export* dengan format PNG. Foto kemudian diunggah pada *working file* GSM di Adobe Illustrator. Terakhir, foto *mockup* dilengkapi dengan penambahan elemen lain, seperti *footer* dan *page number*.

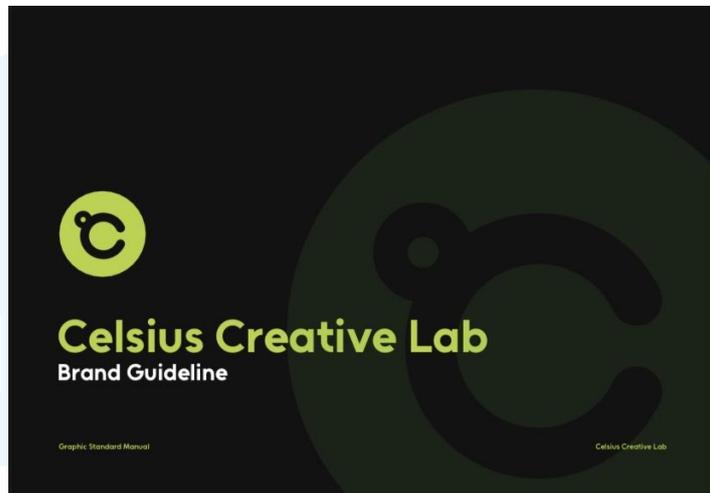
4. Feedback & Revision

Tahap perancangan *Graphic Standard Manual* keempat adalah revisi setelah melakukan asistensi kepada graphic designer. Hal ini berfungsi dalam memberikan arahan membangun akan hasil akhir secara maksimal. Masukan terhadap GSM cukup banyak, sehingga terjadi perubahan signifikan. Hal tersebut terjadi karena adanya penambahan *tone of voice, simple*, pada GSM. Akibatnya, perancangan terdahulu tidak sepenuhnya sesuai dengan konsep dan dinilai masih terlalu ramai. Berikut adalah revisi yang penulis lakukan setelah melakukan revisi pertama:

a. Cover

Graphic designer mendapati bahwa bagian *cover* kurang menonjolkan logo yang menjadi bagian terpenting GSM. Warna *neon green* juga mengalami perubahan atas kesepakatan bersama menjadi

#B5D437, *lounge lizard*. Hal ini untuk memberi keselarasan antara warna sebelumnya, yaitu *lime green* dan *neon green* yang diinginkan.



Gambar 3.12 Desain *Cover* GSM Setelah Revisi Pertama

Setelah melakukan pembaruan terhadap desain, terdapat beberapa perubahan besar di dalamnya. Penulis menampilkan logo Celsius Creative Lab dalam ukuran besar dan mengatur tingkat *opacity* menjadi 40% sehingga tidak menghalangi isi konten. Logo lainnya dengan *opacity* 100% juga ditambahkan tepat di atas *title* dan *sub title* untuk memperjelas fokus materi yang disampaikan. Sedangkan *header* dialihkan menjadi *footer* agar meningkatkan konsistensi dengan halaman lainnya.

b. Sub Cover

Masukan pada *sub cover* cukup membuat perbedaan besar dari hasil karya sebelumnya. Dimulai dengan tidak diperlukannya pengulangan penulisan teks angka dan isi konten. Pada *sub cover*, ukuran teks angka diperbesar agar menyerupai logo di *cover* GSM. *Gradient color* yang sebelumnya menghiasi *sub cover*

turut dihilangkan sehingga gaya antara satu sama lain memiliki kesinambungan. Kemudian isi konten pada sub bab tersebut diperjelas per bagian pada karya sebagai informasi tambahan.



Gambar 3.13 Desain *Sub Cover* GSM Setelah Revisi Pertama

Usai mendapat *feedback*, penulis tetap memberi aksen *gradient color* memanjang kesamping agar GSM tidak terlihat monoton. Meski posisi penulisan teks tidak berada di bawah kiri tetapi semua tetap menggunakan perataan kiri. Dengan *title* berukuran 24 pt dan 18 pt, serta *body text* berukuran 10 pt, diharapkan dapat membangun hierarki visual yang terstruktur dengan tepat.

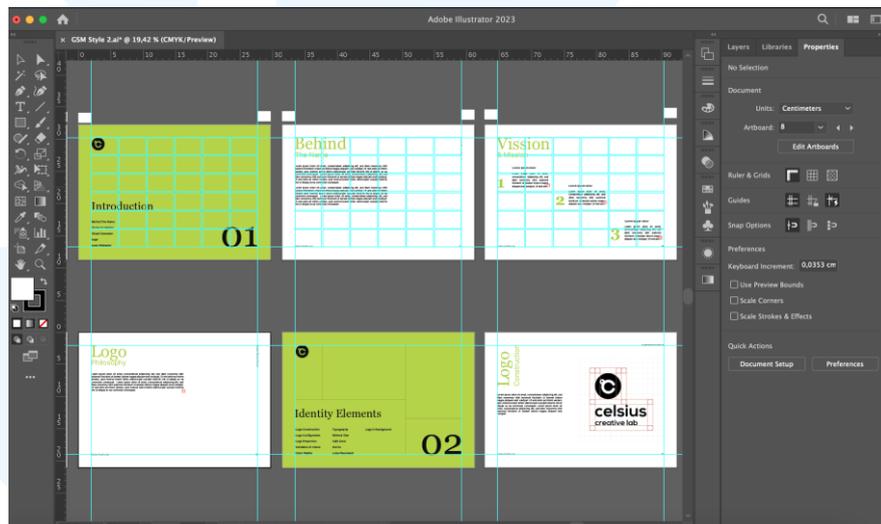
c. *Content Page*

Karya sebelumnya memanfaatkan warna utama menjadi *background* untuk memberikan kesan *modern*. Akan tetapi berdasarkan pertimbangan dalam segi kenyamanan, disepakati bahwa *background* halaman konten sebaiknya berwarna putih. Hal ini dikarenakan warna putih juga dapat meningkatkan fokus pembaca terhadap konten yang disajikan.



Gambar 3.14 Desain *Content Page* GSM Setelah Revisi Pertama

Body text yang semula berada pada bagian bawah kiri dan terpisah dari *title* dengan jarak yang cukup jauh, kini berada tepat di bawahnya tanpa mengubah ukuran. Selain peletakan *text*, penulis tidak mengubah *layout* dan desain lainnya. Maka dari itu, *header* dan *footer* berada pada posisi yang sama seperti sedia kala.



Gambar 3.15 *Grid* pada GSM Celsius Creative Lab

Tidak sampai pada revisi tahap satu, penulis melewati revisi tahap 2. Dalam proses perbaikan kedua, penulis dan graphic designer berdiskusi secara tatap muka untuk mencari desain yang diinginkan terhadap *cover* dan *sub cover*. Melalui diskusi tersebut, penulis dan graphic designer memperoleh hasil akhir untuk merancang desain yang didominasi dengan unsur garis. Sehingga, selain mendapat citra

modern, desain tetap bisa terlihat bersih dan tidak menumpuk. Kemudian, penulis memulai proses revisi dengan membuat grid dalam margin sebanyak 6 x 6. Hal ini berfungsi sebagai landasan penempatan garis agar sistematis. Berikut adalah hasil dari revisi GSM yang kedua:

a. Cover

Bagian *cover* GSM kini tidak menggunakan penambahan efek apapun, termasuk *gradient* dan pengaturan *opacity*. Penulis hanya menggunakan *solid color* pada *background* untuk merealisasikan *tone of voice simple*. Lalu dikarenakan terdapat ketentuan baru yang harus diikuti, maka terdapat pergantian *typeface* menjadi Georgia untuk *title* dan Inter untuk *sub title* dan *body text*.

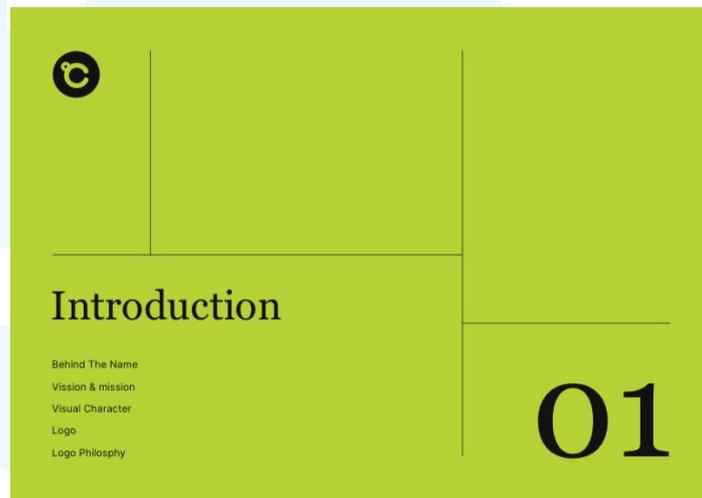


Gambar 3.16 Desain *Cover* GSM Setelah Revisi Kedua

Kini logo yang semula berada di bagian bawah kiri berada di kiri atas agar menjadi sorotan dalam urutan membaca. Teks juga diperbesar menjadi 72 pt untuk menegaskan untuk siapa GSM tersebut dirancang. Selain itu, penataan elemen garis disesuaikan dengan *grid* yang telah dibuat sebelumnya.

b. Sub Cover

Sama halnya dengan *cover*, kini *sub cover* hanya menggunakan *solid color* guna untuk menjaga keharmonisan desain. Ukuran teks angka diperkecil guna untuk menyeimbangkan susunan komposisi. Meski demikian semua teks pada *sub cover* tetap menggunakan perataan kiri.

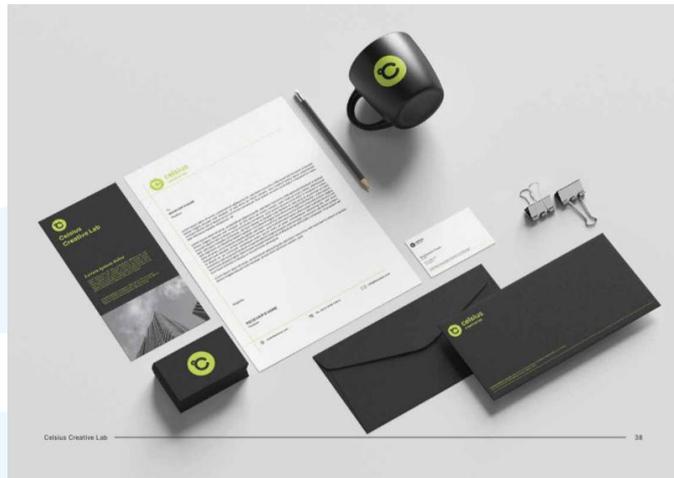


Gambar 3.17 Desain *Sub Cover* GSM Setelah Revisi Kedua

Selain teks, penulis juga menambahkan logo pada bagian kiri atas seperti yang terletak pada *cover*. *Layout* garis diletakan sesuai nilai estetika tanpa merusak komposisi *grid*. Sedangkan *layout* lainnya disesuaikan dengan kesepakatan sebelumnya.

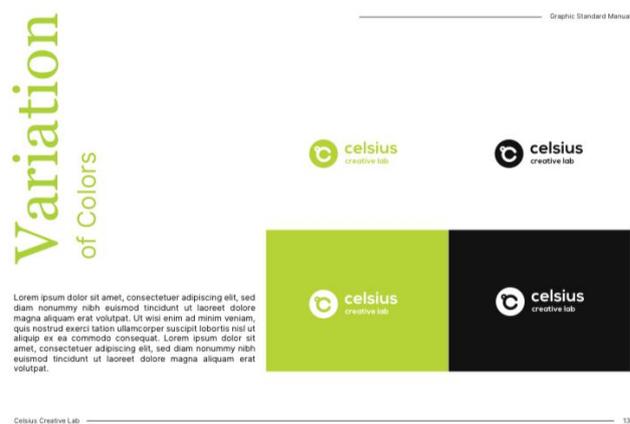
c. Mockup

Pada *mockup* sebelumnya, desain *stationery* dan lain sebagainya disesuaikan dengan GSM secara menyeluruh. Dikarenakan terdapat perubahan desain dari mengatur *opacity* menjadi garis, maka terdapat sedikit perubahan. Melalui *feedback* dikatakan desain *stationery* terkesan ramai dan kurang profesional.



Gambar 3.18 *Mockup* GSM Setelah Revisi Kedua

Setelah melakukan perubahan, desain saat ini memiliki pola yang lebih konsisten dan rapih. Garis yang semula dibuat tebal, kini tipis untuk memberikan efek *clean*. Sebab *white space* dikatakan dapat memberikan kemudahan keterbacaan dan dipercaya.



Gambar 3.19 Perubahan Layout Teks GSM Tahap Akhir

Penulis lalu memberikan hasil akhir pada graphic designer. Namun, terdapat perubahan *minor* terhadap halaman konten. Dimana penulisan teks yang semula mendatar diharapkan dapat dibuat lebih *playful* melalui letaknya. Maka kemudian penulis melakukan rotasi sebanyak 90 derajat pada *sub title* agar tidak

menimbulkan suasana membosankan. Setelah revisi terakhir disetujui oleh *graphic designer* dan *supervisor* untuk melewati tahap finalisasi, penulis kemudian mengirim berkas GSM dengan format PDF di WhatsApp.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

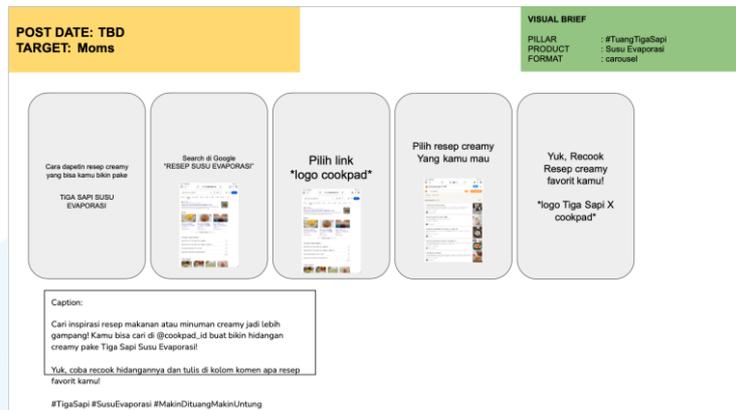
Selama magang, penulis mendapatkan tanggung jawab untuk mengerjakan beberapa proyek. Proyek tersebut juga memiliki proses perancangan seperti yang telah dijelaskan pada sub bab 3.3.1. Berikut adalah tugas-tugas lain yang dikerjakan oleh penulis.

3.3.2.1 Perancangan Konten Instagram Mingguan Tiga Sapi

Perancangan konten media sosial dari *brand* Tiga Sapi dilakukan setiap minggunya oleh Celsius Creative Lab. Namun, penulis tidak selalu berpartisipasi mengerjakan konten tersebut secara rutin. Hal tersebut dikarenakan penulis ditugaskan untuk secara bergantian membantu pembuatan konten *brand* lainnya. Berikut adalah salah satu contoh perancangan yang dilakukan sesuai dengan metode yang diberlakukan:

1. Project Briefing

Tahap perancangan konten Tiga Sapi yang pertama adalah pemberian *brief* oleh *graphic designer* terkait. *Briefing* dapat dilakukan secara tatap muka maupun *online* melalui WhatsApp atau Google Meet. Dengan melakukan *briefing*, diasumsikan adanya komunikasi yang jelas antara penulis dengan *graphic designer* sehingga kedepannya tidak memiliki kesalahpahaman. Pada proses ini, rincian pengerjaan tugas akan dipaparkan melalui Google Slides, seperti antara lain *copywriting*, format karya, referensi, dan foto gambaran secara kasar. Dengan demikian, rincian yang telah dibuat oleh tim media sosial dapat langsung dieksekusikan oleh penulis.



Gambar 3.20 *Brief* Konten Tiga Sapi

Pada pemaparan contoh berikut, penulis melakukan *briefing* melalui WhatsApp. *Graphic designer* turut mengirimkan link Google Slides dan keperluan lainnya seperti file pengerjaan sebelumnya. Karya dengan format akhir *swipeable still image* ini kemudian diberikan batas waktu pengerjaan selama dua hari, yaitu Selasa dan Rabu. Tenggat waktu tersebut selalu berlaku pada setiap proses perancangan, sebab hari Kamis dan Jumat dijadwalkan sebagai pemberian *feedback*.



Gambar 3.21 *Key Visual* Tiga Sapi

Melalui pemberian *detail* pengerjaan, *graphic designer* meminta penulis untuk membalik skema warna. Meskipun *color palette* yang digunakan diambil dari warna produk Tiga Sapi, yaitu hijau, krem, putih, dan

merah, tetapi hal tersebut berfungsi untuk memberikan variasi dominasi warna pada media sosial. Selain itu, latar situasi harus selalu mengacu pada dapur atau tempat masak lainnya. Alat masak dan bahan makanan juga diperbolehkan ditambahkan untuk menambah estetika konten. Daripada itu, *key visual* yang telah ditentukan jauh sebelum penulis memulai program magang di Celsius dan *feeds* Instagram terdahulu menjadi acuan terpenting dalam proses eksekusi.

2. Design Execution

Tahap perancangan dari konten Tiga Sapi kedua adalah visualisasi konsep ide. Menjadikan *key visual* dan feeds media sosial sebagai pedoman dalam merancang desain, penulis mengawali pembuatan dengan mencari aset melalui internet dan proyek sebelumnya. Aset tersebut berguna untuk memberi aksentasi dan tampilan visual yang menarik. Kemudian proses akan dilanjutkan dengan penyusunan aset menjadi satu kesatuan pada *template canvas* RGB berukuran 1080 x 1350 px di Adobe Photoshop. Pemberian teks menggunakan *typeface* yang sudah ditentukan, yaitu Built Tilting dan ID Growtesk dalam variasi *regular & bold*, juga menjadi hal esensial yang perlu dilaksanakan untuk memberikan informasi melalui *copywriting* dan menandakan ciri khas konten Tiga Sapi.



Gambar 3.22 Visual Konten Tiga Sapi Sebelum Revisi

Merujuk pada contoh konten yang dijelaskan dalam tahap *briefing*, proses pembuatan konten diawali dengan mencari aset pada internet dan mengunduh beberapa aset lainnya melalui *drive*. Akan tetapi terdapat beberapa aset yang digenerate oleh AI dan tetap melewati modifikasi pewarnaan melalui perubahan *hue* dan *saturation* walaupun tidak banyak. Dengan konsep melihat dari atas meja makan, maka penulis menggunakan *background* pola meja makan berwarna hijau tua sesuai *color palette*. Kotak susu evaporasi Tiga Sapi, alat makan, makanan, dan bumbu dapur lainnya diletakan di atasnya untuk menyampaikan pesan bahwa susu evaporasi Tiga Sapi dapat menjadi pelengkap dalam memasak makanan tersebut. Penulis juga menaruh aset berupa Ipad yang dipergunakan sebagai media dalam menunjukkan informasi bertahap nantinya. Namun, penulis tetap memperhatikan warna aset yang digunakan agar selaras dengan *color palette*. Apabila terdapat perbedaan warna, *hue* dan *saturation* aset akan dimodifikasi melalui *software* tersebut, termasuk elemen 3D. Seluruh aset dalam konten kemudian diberi *solid color fill* berwarna hitam dan efek *gaussian blur* sebanyak 24 px, serta *drop shadow* di bawah objek asli untuk memberikan bayangan yang natural.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.23 *Layout* Peletakan Teks Setelah Revisi Terakhir

Penataan aset dilanjutkan dengan menyertakan teks. Dikarenakan penempatan teks pada *feeds* media sosial cukup variatif dan dekoratif, maka penulis kerap menggunakan efek *arc* sebesar 15 derajat dan *stroke* untuk meng-*highlight* kata-kata penting. Ukuran pada teks disesuaikan dengan kebutuhan konten dan seberapa banyak *space* yang tersedia. Namun, penulis kerap menggunakan ukuran yang besar, seperti 60 pt untuk *title* dan 24 pt untuk *sub title* agar sesuai dengan target yang dituju, yaitu ibu rumah tangga. Untuk menghias teks, *stroke highlight* yang diletakkan pada belakang teks juga cukup sering digunakan, sehingga konten terlihat menonjol. Pada konten tersebut, penulisan menggunakan warna krem dan putih untuk menciptakan kontras dan kemudahan *audience* dalam membaca.



Gambar 3.24 Visualisasi Aset Ipad Setelah Modifikasi

Aset Ipad pada konten digunakan untuk menunjukkan langkah-langkah dalam mengakses sebuah *website* bernama Cookpad. Berdasarkan *brief* yang diberikan, bagian-bagian penting proses mengunjungi *web* tersebut diharapkan dapat lebih ditonjolkan. Foto di layar didapatkan penulis melalui hasil *screenshot* nyata melalui Ipad. Setelahnya, keempat penjuru ujung foto dibuat *rounded* agar sesuai dengan aset Ipad dan dapat memberikan gambar nyata.

3. *Internal Feedback & Revision*

Tahap perancangan dari konten Tiga Sapi yang ketiga adalah pemberian masukan dari *supervisor* dan graphic designer terkait. Proses ini dilakukan pada hari Kamis sebelum akhirnya diberikan kepada klien. *Feedback* yang diberikan dapat berbentuk text dari WhatsApp atau fitur komen pada Google Slides.



Gambar 3.25 Visualisasi Teks Setelah Revisi Internal

Dalam pembuatan konten terkait, penulis mendapatkan masukan dari graphic designer melalui pesan WhatsApp. Pesan tersebut menyebutkan konten sudah merepresentasikan konsep *brief* secara keseluruhan,

dikumpulkan dalam format PNG, serta PSD. *Preview* terakhir diberikan kepada klien melalui *deck* yang telah diperbaharui.

3.3.2.2 Perancangan Konten Mingguan Indofood Ice Cream Espessia Lokarasa

Perancangan konten media sosial dari *brand* Indofood Ice Cream Espessia Lokarasa dilakukan setiap minggunya oleh Celsius Creative Lab. Meski demikian, penulis tidak selalu terlibat dalam proses pembuatan seperti yang telah dijelaskan pada sub bab 3.3.2.1. Berikut adalah beberapa tahapan pengerjaan konten mingguan Indofood Ice Cream:

1. *Project Briefing*

Tahap perancangan konten Indofood Ice Cream yang pertama merupakan penyampaian *brief* oleh *graphic designer* terkait. Sama halnya dengan Tiga Sapi, pemaparan *brief* dapat dilakukan secara *offline* mau pun *online* menggunakan WhatsApp. Sama seperti fungsi secara keseluruhan, *project briefing* senantiasa dilakukan agar dapat menyamakan persepsi konsep dan tujuan. Pada tahap ini, *detail* proyek dipaparkan melalui Google Slides yang diberikan tim media sosial dan berisikan referensi, format akhir, rincian *copywriting*, dan sketsa kasar hasil.



Gambar 3.27 *Brief* Indofood Ice Cream Espessia Lokarasa

Penulis mengambil salah satu contoh karya yang pernah dikerjakan untuk mempermudah proses penjelasan. *Brief* pada karya di atas disampaikan melalui tatap muka oleh graphic designer yang bertanggung jawab akan Indofood Ice Cream. Selain membagikan Google Slides, penulis mendapat arahan untuk membuat konten sesuai dengan *moodboard* yang diinginkan. Karya dengan format akhir *carousel* ini diberikan waktu pengerjaan sampai hari Kamis pagi, dikarenakan pemberian *brief* yang terlambat. Meski demikian, pengumpulan konten seharusnya dilakukan pada hari Rabu dan tahapan perancangannya lainnya serupa dengan penjelasan yang tertera pada sub bab 3.3.2.1.



Gambar 3.28 *Key Visual* Indofood Ice Cream Espessia Lokarasa

Melalui pemberian *brief*, disepakati untuk menghadirkan nuansa lukisan megah di Museum dengan *background* berwarna gelap mengikuti *color palette* dan *key visual* dari konten es krim Espessia Lokarasa yang telah ditentukan sebelumnya. Meski memberikan kesan megah, konten tetap harus mengandung unsur kerajaan nusantara sesuai dengan tema yang diangkat. Dengan menambahkan warna coklat dan emas, konten diharapkan dapat menyampaikan pesan tersebut.

2. Design Execution

Tahap perancangan konten Indofood Ice Cream Espessia Lokarasa kedua merupakan proses transformasi konsep tertulis menjadi sebuah karya visual. *Key visual* dan *feeds* dari media sosial *brand* menjadi tolak ukur pengerjaan tugas tersebut. Dalam proses eksekusi, sebagian besar aset, seperti model, dan elemen pendukung lainnya telah disediakan oleh *graphic designer*. Kemudian, perancangan dilanjutkan pada Adobe Illustrator dengan *template* berisikan *artboard* dan logo berukuran 1080 x 1350 px bagi *feeds* dan 1080 x 1920 px yang diterapkan pada *story* dan *reels*. Ciri khas konten Indofood kemudian diperkuat menggunakan *copywriting* dengan *family* dari *typeface* Baloo dan Blanket.

Sebelum



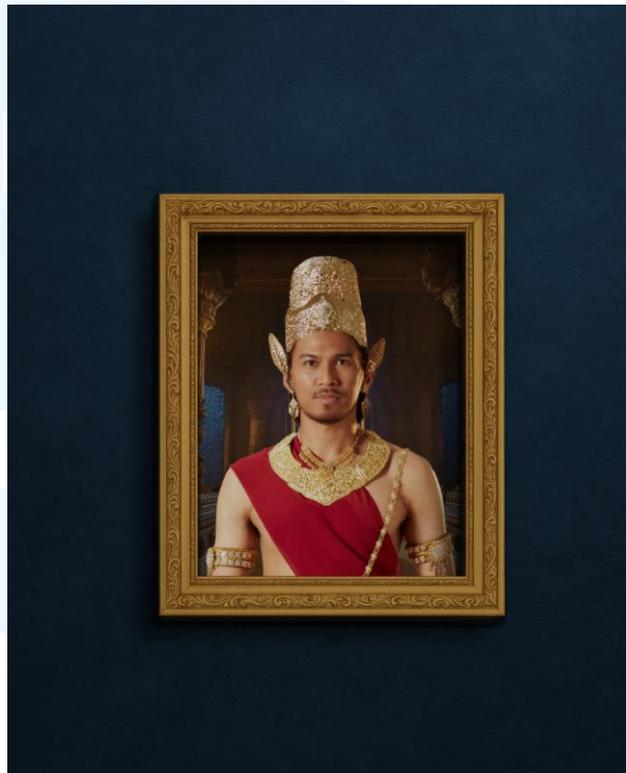
Sesudah



Gambar 3.29 Modifikasi pada Aset Model

Mengacu pada konten yang dijabarkan, proses perancangan dimulai dengan mencari aset *background* dan bingkai foto menggunakan AI. Namun sama seperti aset pada konten Tiga Sapi, penulis menggunakan AI untuk membuat *background* dan bingkai foto. Aset tersebut kemudian melalui langkah penyempurnaan warna pada Adobe Photoshop. Menggunakan pengaturan *hue* dan *saturation*, penulis menurunkan kedalaman

warna. Penulis juga melakukan penyuntingan terhadap elemen pendukung lainnya, seperti model. Setelah memilih aset model yang sesuai dengan *brief*, *background* dihilangkan dan tingkat *saturation* diturunkan.



Gambar 3.30 Aset Setelah Proses Penyusunan

Proses dilanjutkan dengan penyusunan aset menjadi satu kesatuan pada *template* yang diberikan di Adobe Illustrator. Diawali dengan memasukan *background* dinding berwarna biru tua untuk menghasilkan nuansa gelap dan sejalan dengan *color palette* Indofood Ice Cream. Sebelum mengunggah gambar bingkai, foto model dan *background* ditambahkan terlebih dahulu agar mengisi bagian dalam bingkai.



Gambar 3.31 Aset dan Elemen Teks pada Konten Espessia Lokarasa

Penyisipan teks pada konten dilakukan setelah penyusunan aset selesai. Menggunakan *typeface* Baloo *bold* dengan ukuran 36 pt. Penempatan tulisan berada di atas *layer* aset *paper scroll*. Untuk memberi keharmonisan antara satu *feeds* dengan yang lainnya, *template* penulisan diberikan oleh *graphic designer*. Dengan menggandakan tulisan dan meletakkannya pada *layer* bawah elemen aslinya, dapat menimbulkan efek *shadow* serta menggarisbawahi teks tersebut.

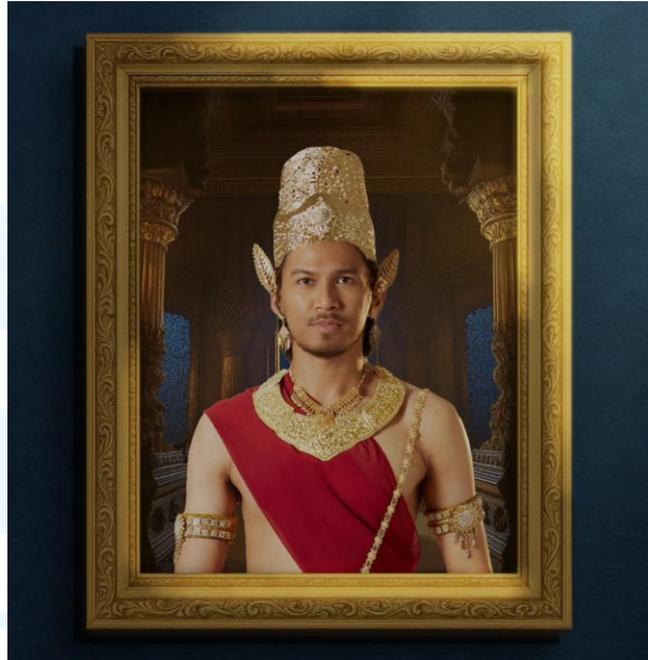


Gambar 3.32 Aset pada Konten Setelah Digabungkan

Menambahkan *lighting* menjadi langkah terakhir dalam eksekusi konten terkait. Proses dilanjutkan di Adobe Photoshop setelah melakukan *export* secara terpisah antara bingkai dan background dalam format PNG. Penulis menggunakan *ellipse tool* berwarna putih bernuansa kuning yang kemudian diolah menjadi *blending mode soft light* sebagai alternatif sorotan cahaya. Transparansi pencahayaan diatur menjadi 40% dengan *filter gaussian blur* sebanyak 24 px. *Soft brush* turut digunakan pada bingkai arah jatuhnya cahaya. Warna yang sama dengan cahaya digunakan untuk memberikan pancaran kemewahan. Penulis menambahkan *drop shadow* untuk membuat jatuh bayangan bingkai sebagai langkah terakhir.

3. Internal Feedback & Revision

Tahap perancangan konten Indofood Ice Cream Espessia Lokarasa adalah kritik dan saran dari *supervisor* mau pun *graphic designer*. Proses yang dilakukan pada hari Kamis ini dapat dilakukan secara *online*, melalui WhatsApp atau fitur komentar pada Google Slides. Pada proyek yang dijabarkan, penulis mendapat *feedback* secara *online*.



Gambar 3.33 Konten Setelah Dilakukan Revisi Mengenai *Shadow*

Melalui pemberian *feedback*, penulis mendapat masukan bahwa suasana ruangan masih kurang mencerminkan kesan mewah. *Lighting* dan *shadow* juga masih membutuhkan perbaikan agar terlihat lebih natural. Oleh karena itu, penulis meletakkan *black color fill* pada bingkai dan memberikan efek *gaussian blur* sebesar 30 px. Kemudian penulis menyesuaikan tingkat *transparency* dan mengaturnya pada 40%, serta meletakkannya di bawah layer bingkai dalam arah jatuhnya bayangan di kiri bawah.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.34 Penambahkan *Spot Light* pada Konten

Sedangkan upaya dalam meningkatkan kualitas pencahayaan, penulis mencari *spotlight* PNG tanpa membayar di internet. PNG kemudian di letakan pada arah datangnya cahaya. Dengan memodifikasi *blending options* menjadi *soft light*, didapatkan hasil yang diinginkan untuk semakin membuat bingkai menjadi sorotan utama dalam konten.

4. External Feedback & Revision

Tahap perancangan konten Indofood Ice Cream Espessia Lokarasa yang keempat adalah masukan dari pihak eksternal. Dimana tahap ini klien akan memberikan saran mengenai konten yang dirancang pada hari Jumat. Klien dapat menyampaikan *feedback* sesuai dengan penjelasan pada sub bab 3.3.2.1.



Gambar 3.35 Konten Sebelum dan Sesudah *External Feedback*

Merujuk pada konten yang dijelaskan, penulis mendapat masukan untuk menambahkan *packaging* es krim Espessia Lokarasa pada konten. Setelah mencoba dan mendiskusikan berbagai alternatif posisi peletakkan dengan graphic designer, disepakati untuk menaruh es krim pada bagian bawah dalam bingkai secara memanjang. Hal ini guna untuk tetap menjadikan es krim sebagai *point of interest*.

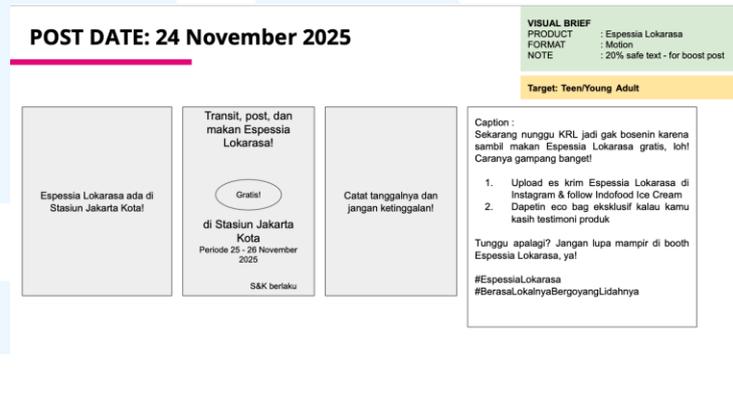
3.3.2.3 Perancangan *Motion Graphic Offline Event Indofood Ice Cream*

Perancangan *motion graphic* digunakan untuk keperluan acara *offline* Indofood Ice Cream di Jakarta. Acara tersebut diadakan pada beberapa kesempatan. Oleh karena itu, terdapat beberapa *motion* yang dibuat sesuai dengan tanggal dan tempat pelaksanaan.

1. *Project Briefing*

Perancangan *motion graphic* Indofood Ice Cream diawali dengan adanya pemaparan *detail* tugas oleh *graphic designer* yang bertanggung jawab akan *brand* tersebut. Melalui WhatsApp, penulis mendapat arahan untuk membuat sebuah konten promosi akan *event*

tersebut. *Deck* yang dikirim secara *online* juga membantu perancangan konten, dikarenakan adanya *copywriting* dan informasi penting lainnya. Selain itu, aset-aset diberikan kepada penulis untuk mempermudah penyusunan rangkaian visual.



Gambar 3.36 *Brief Motion Graphic* Indofood Ice Cream

Offline event diselenggarakan pada berbagai tempat dan waktu. Sehingga terdiri dari beberapa konten yang berbeda. Karya diharapkan dapat memberi informasi yang jelas melalui tulisan atau pun gambar agar dapat membedakan antara satu *event* dengan yang lainnya. Konten memiliki tenggat waktu sampai pada tanggal 19 November 2025.

2. *Design and File Adjustment*

Konten kemudian melalui tahap selanjutnya, yaitu penataan berkas. Dimana pada tahap ini, seluruh aset yang telah diberikan akan disusun menjadi satu kesatuan pada *layer* yang berbeda-beda di Adobe Illustrator. Karya dikerjakan dengan *artboard* 1080 x 1920 px sesuai dengan ukuran *Instagram story* dan *reels* dengan model warna RGB. Mengikuti *key visual* yang telah dijelaskan pada sub bab 3.3.2.2, *font* yang digunakan adalah Baloo dan

Blanket. Setelahnya, penulis menyusun setiap aset pada *layer* yang berbeda dan mengganti *copywriting*.



Gambar 3.37 Proses Penyusunan Aset untuk *Motion Graphic*

Untuk memperjelas penjabaran proses perancangan, penulis menggunakan salah satu contoh konten untuk acara di Gran Rubina Tower. Dimulai dengan menempatkan *key visual* sesuai ukuran *artboard* sebagai *background*. Setelahnya, terdapat beberapa aset lainnya yang diletakan secara berurutan, mulai dari, kemasan es krim Espessia Lokarasa, *frame*, dan logo. Ukuran dari aset kemudian disesuaikan hingga mencapai komposisi yang seimbang. Pemisahan aset tersebut berfungsi agar menyederhanakan tahapan pembuatan *motion* nantinya.



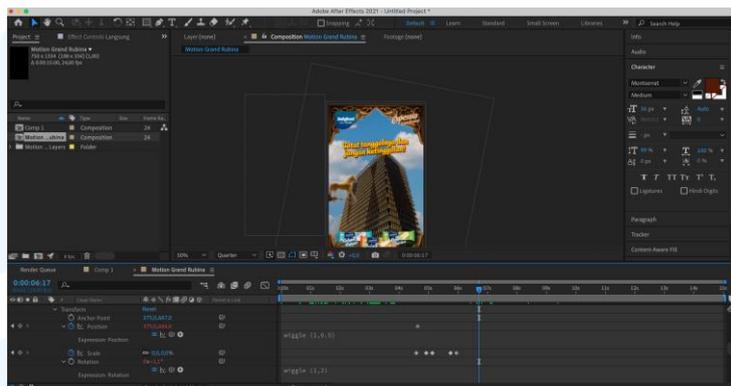
Gambar 3.38 Elemen Teks dalam Penyusunan *Motion Graphic*

Selain mengunggah aset-aset tersebut, penulis turut menyertakan *copywriting* dalam konten. Dengan *template* tulisan yang diuraikan pada 3.3.2.2, penulis

memasukkan *copywriting* yang tertera di *deck*. Kemudian, untuk menonjolkan lokasi dan tanggal pelaksanaan *event*, penulis membuat elemen berbentuk persegi panjang dengan *gradient* berwarna jingga dan kuning. Kedua aset atau elemen tersebut lalu diberi efek *flag* sebesar 9 px. Terakhir, penulis menyimpan *file* dalam bentuk AI.

3. *Motion Execution*

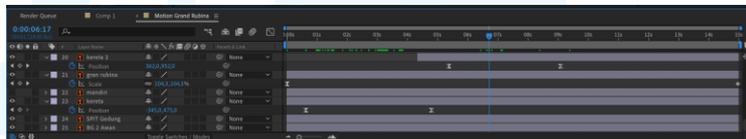
Tahap perancangan *motion graphic offline event* Indofood Ice Cream Espessia Lokarasa adalah pembuatan *still image* menjadi *video*. Dimana dari *working file* AI yang sebelumnya sudah tersusun rapih akan diimpor pada Adobe After Effects. *File* kemudian akan menjadi satu *composition* dan aset yang sudah dipisahkan sebelumnya akan menjadikan pengerjaan efektif. Hal tersebut dikarenakan penulis tidak menghabiskan banyak waktu untuk melakukan impor satu per satu terhadap aset. Selain itu, *anchor point* pada aset akan berada tepat di tengah gambar tersebut bukan di tengah *canvas*.



Gambar 3.39 *Working File Motion Graphic*

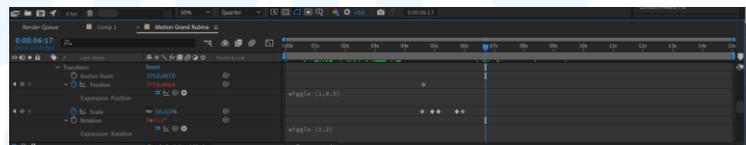
Pada contoh yang dijelaskan, penulis melakukan impor terhadap file AI konten promosi Indofood Ice Cream di Gran Rubina Tower. Lalu jarak munculnya aset akan diatur sesuai kebutuhan. Pada kesempatan ini, penulis memunculkan teks pemberitahuan lokasi dan

tanggal terlebih dahulu dan kemudian diikuti oleh *packaging* es krim Espessia Lokarasa. Tidak hanya sampai situ, *copywriting* lainnya muncul secara bergantian pada tempat yang sama dengan teks sebelumnya. Terakhir, penulis membuat kereta kuda bergerak dari kanan ke kiri dan arah sebaliknya. Sedangkan *background*, *frame*, dan logo tidak mengalami perubahan apapun karena diletakkan secara *full* sampai akhir secara sengaja.



Gambar 3.40 *Keyframe* pada *Working File Motion Graphic*

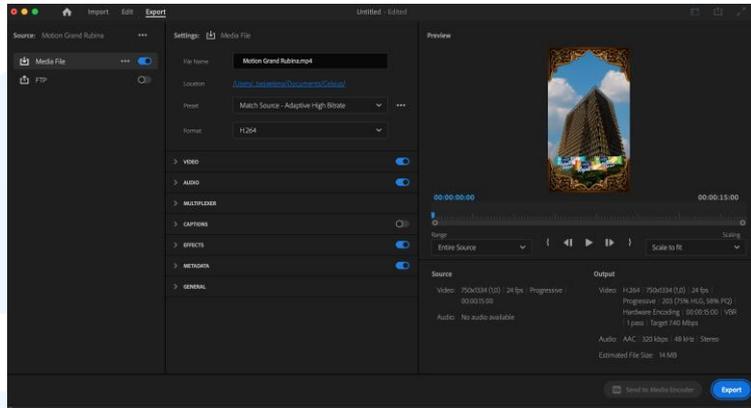
Dalam membuat elemen muncul, penulis menggunakan *scale* dan *position*. *Scale* diimplementasikan pada aset seperti teks dan *packaging* es krim. Untuk membuat efek *popup*, penulis mengatur jarak *keyframe* dan kemunculan ukuran elemen dari 0% - 110% - 100%. Hal itu berfungsi dalam memberikan kesan *pop* yang natural. Sedangkan *position* hanya digunakan pada aset kereta kuda agar dapat bergerak dari sisi satu ke yang lainnya.



Gambar 3.41 Efek pada *Working File Motion Graphic*

Untuk menyeleraskan dengan konten terdahulu, penulis juga menambahkan *expression*. Pertama ditambahkan ekspresi *wiggle* pada properti *position* sebesar (1, 0.5). Namun karena masih terlihat kasar dan kurnag rapih, ditambahkan pula *wiggle* pada properti

rotation sebesar (1,2) untuk membuat teks bergerak lebih halus dan natural. Setelahnya *file* akan di-*render* dalam format mov.



Gambar 3.42 Tampilan Tahap Ekspor pada Premier Pro

Penulis menggunakan Adobe After Effect 2021 dalam pembuatan *motion*. Sehingga *working file* tidak dapat langsung diekspor dengan format Mp4. Maka dari itu, digunakan Adobe Premier Pro untuk mengubah format. Tanpa mengubah apapun pada *software* tersebut, penulis kemudian melakukan ekspor terakhir dan setelahnya mengunggah *motion* pada *deck* untuk dievaluasi oleh *supervisor* dan *graphic designer*.

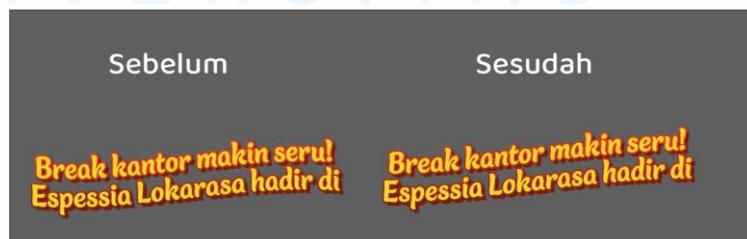
4. Internal Feedback & Revision

Sebelum masuk pada tahap perancangan yang terakhir, penulis mendapat *feedback* dari graphic designer terkait. Melalui WhatsApp, didapati informasi bahwa *background* yang digunakan kurang menonjolkan isi konten. Sehingga penulis mendapat arahan untuk mengganti *background* dan diberikan pula *working file* yang berisi *template* promosi acara *offline*. Hal tersebut guna untuk menjaga konsistensi konten.



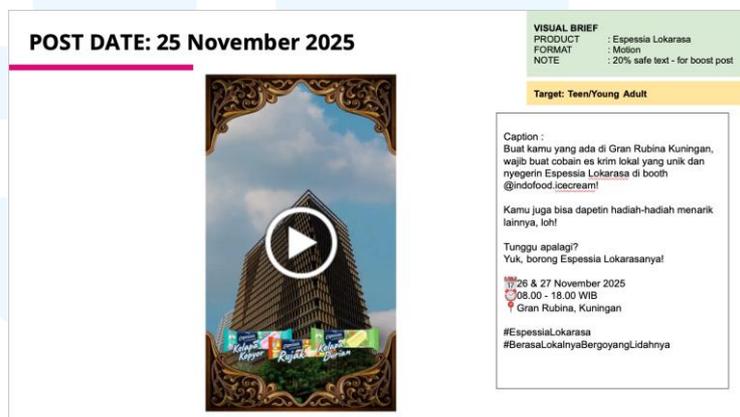
Gambar 3.43 Tampilan *Motion Graphic* Setelah Revisi Internal

Background yang semula merupakan gambar dari *key visual*, diatur ulang menjadi gambar *Gran Rubina Tower*. Revisi diawali dengan mengolah aset gedung pada Adobe Photoshop. *Background* pada aset dihapus dan menyisahkan *Gran Rubina Tower* saja. Kemudian penulis juga menurunkan tingkat *hue* dan *saturation* masing-masing -10% dan -15%.. Untuk memperbaiki beberapa bagian aset yang terpotong, digunakan *brush tool* dan *eraser tool*. Setelahnya aset akan diekspor dengan format PNG dan diunggah pada *template* di Adobe Illustrator, tepat di atas *layer* aset langit.



Gambar 3.44 Teks Sebelum dan Sesudah Revisi Internal

Dikarenakan tidak begitu banyak perbedaan *layout* dari *template* dengan karya sebelumnya, penulis hanya mengubah ukuran dan teks, serta penambahan aset. Teks yang semula berukuran 60 pt, kini menjadi 72 pt. Hal tersebut berfungsi agar informasi semakin terlihat oleh *audience*. Kemudian, penulis mengubah efek *flag* pada teks dan elemen persegi panjang menjadi efek *rise* sebanyak 7 px. Terakhir, penulis melakukan *layouting* pada aset di *template* agar berada di posisi yang benar.



Gambar 3.45 Hasil Akhir *Motion Graphic* pada *Deck*

Selesai melakukan penyesuaian konten dengan *template* dan menghasilkan karya yang cukup berbeda dari sebelumnya, penulis harus mengelola *motion* kembali. Namun langkah dan efek visual yang dilakukan sama dengan penjelasan pada perancangan tahap ketiga Indofood Ice Cream Espessia Lokarasa. Selanjutnya, *motion* dimasukkan pada *deck* untuk melewati tahap terakhir, yaitu *feedback* oleh klien.

5. External Feedback & Revision

Tahap perancangan *motion graphic* yang terakhir adalah peninjauan akhir oleh klien. Verifikasi tersebut dipantau melalui *deck* yang diberikan kepada pihak eksternal dan diberikam masukan pada fitur komentar.

Dikarenakan tidak ada perubahan yang diminta, maka penulis dapat secara langsung mengunggah file akhir pada *drive* yang disediakan. Namun apabila terdapat *feedback* dari klien, tampilan dan penjelasan *detail* diceritakan pada sub bab 3.3.2.2.

3.3.2.4 Perancangan *Career Women Empowerment Signage*

Perancangan *career women empowerment signage* untuk Celsius Creative Lab digunakan sebagai salah satu alternatif realisasi ide sebuah acara. Jenis *signage* yang dirancang memiliki variasi yang cukup beragam. Meskipun tidak terpilih, proyek yang dikerjakan melalui metode pengerjaan sampai akhir sebagai berikut.

1. *Project Briefing*

Perancangan *career women empowerment signage* diawali dengan sesi *briefing* oleh *Creative Group Head* pada tanggal 1 Agustus 2025. Pengarahan *brief* dipaparkan secara *online* menggunakan Google Meet. Proses tersebut bertujuan untuk menyamakan persepsi terkait hasil akhir yang diharapkan antara penulis dengan *Creative Group Head*. Hal ini berguna agar tidak terjadi kesalahan berulang ke depannya. Proses perancangan memiliki tenggat waktu selama 2 minggu.



Gambar 3.46 *Brief Career Women Empowerment Signage*

Dengan menampilkan penjelasan rinci melalui bantuan *deck*, *Creative Group Head* mengarahkan penulis untuk membuat beberapa variasi *signage* yang menggambarkan *women empowerment*. Mengimplementasikan *signage* pada tempat umum seperti *nursing room*, *priority seats*, *exit*, dan *toilet*. Hal tersebut didasari atas *insights* bahwa sebagian besar rambu di tempat yang biasa ditemui menggambarkan wanita dengan representasi gender terbatas. Maka dari itu, diberikan arahan menambahkan beragam profesi pada *signage* yang berfungsi untuk membantu mengubah stereotip tersebut.

2. Moodboard & Reference

Melalui *briefing* yang dilakukan sebelumnya, penulis mencari mengawali langkah selanjutnya dengan mencari referensi untuk mengerjakan *career women empowerment signage*. Pengumpulan referensi dan *moodboard* dilakukan melalui aplikasi Pinterest. Pada tahap ini, penulis mencari referensi foto mengenai berbagai jenis busana sesuai dengan pekerjaan, seperti atlet, pekerja kantor, dan dokter, serta warna dan *signage* pada umumnya.



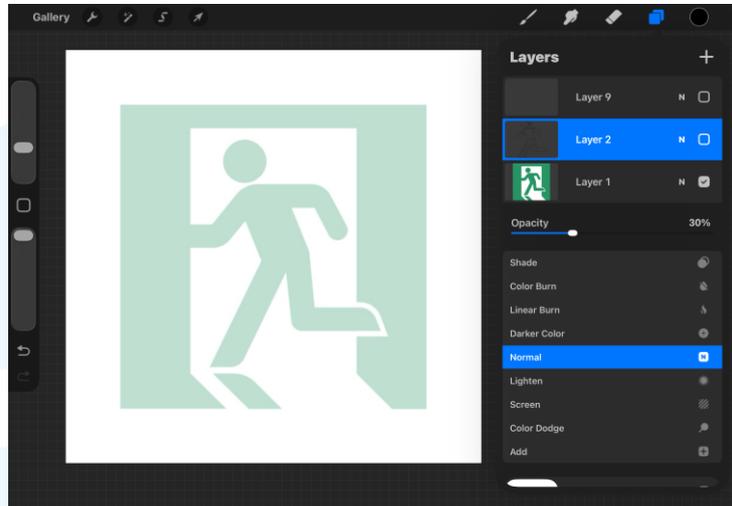
Gambar 3.47 Moodboard dan Reference pada Signage

Tahap ini dilakukan untuk memudahkan penulis dalam melakukan proses pembuatan sketsa yang efektif dan efisien. Pencarian referensi atribut dari beberapa pekerjaan bertujuan agar objek pada *signage* dapat merepresentasikan jenis profesi secara jelas. Kemudian, pencarian warna dilaksanakan guna menyuarakan *women empowerment* sesuai *color palette* dari gerakan tersebut. Warna Flamingo Pink dan Philippine Violet menjadi opsi untuk *signage*. Sedangkan contoh *signage* lainnya pada referensi dapat membantu penulis dalam menyesuaikan pose pada hasil akhir.

3. Sketching

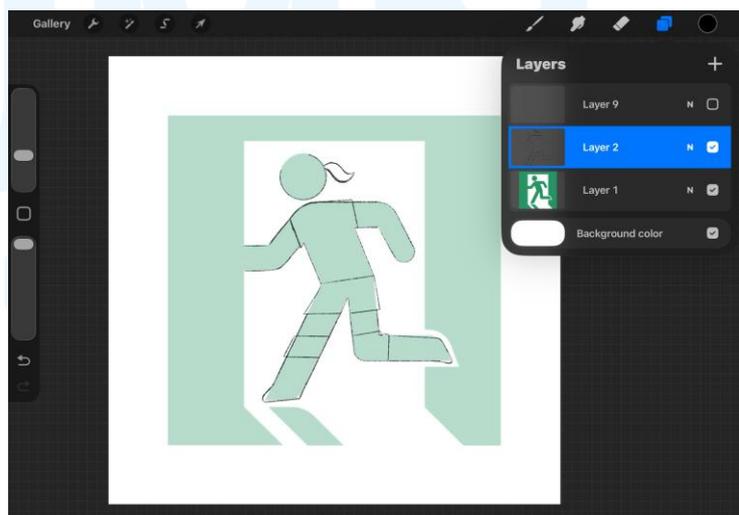
Setelah mencari referensi sesuai dengan *brief* yang diberikan, penulis melakukan pembuatan sketsa. Penggambaran sketsa dilakukan pada aplikasi Procreate. Dengan *canvas* berukuran *square* dan model warna RGB, kemudian melakukan eksekusi. Tahap referensi ini dilakukan dengan tujuan melakukan eksplorasi terhadap *style* yang akan digunakan. Adanya langkah sketsa juga

mendukung penulis dalam membuat beberapa alternatif sebelum nantinya dilakukan proses *digitalizing*.



Gambar 3.48 *Layer Referensi* pada Tahap Sketsa

Menggunakan *brush 6b* pencil berwarna hitam, penulis terlebih dahulu mencoba menggambar beberapa sketsa properti. Berikutnya, penulis memuat gambar *signage* dan memperbesar ukuran sesuai dengan *canvas*. *Opacity* gambar kemudian diturunkan menjadi 30% untuk membantu penulis dalam menyesuaikan pose. Selanjutnya dibuat gambar sesuai referensi tersebut pada *layer* atas.



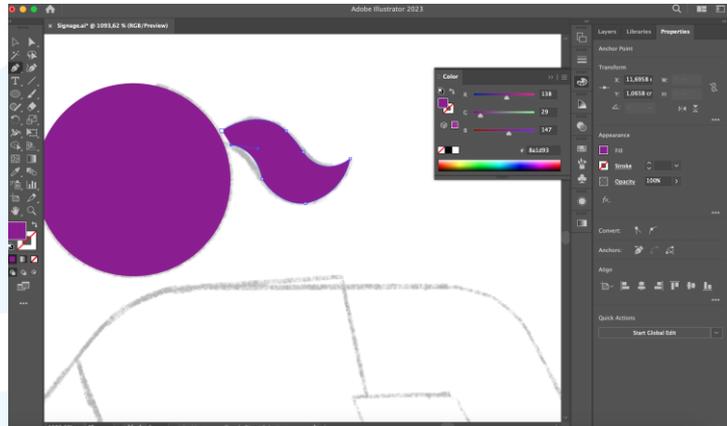
Gambar 3.49 Sketsa *Career Women Empowerment Signage*

Untuk membantu penjelasan proyek, penulis memilih *exit signage* sebagai objek analisis. Langkah sketsa diawali dengan mencoba membuat properti yang digunakan oleh seorang atlet futsal, yaitu bola. Kemudian, penulis memasukan gambar *signage exit* secara umum pada *working file*. Dengan tingkat *opacity* yang telah diturunkan, sketsa digambar pada *layer* baru yang ditambahkan di atas *foto* tersebut. Penulis lalu melakukan *tracing* pada bagian kepala dan gaya ikon berbentuk orang untuk menyesuaikan ukuran dan proporsi. Selanjutnya modifikasi dilakukan dengan menambahkan rambut yang terikat dan seragam seorang atlet futsal. Ikon dibuat semirip mungkin dengan siluet seorang wanita yang sedang bermain futsal dan ditambahkan juga properti bola sebelumnya. Tujuan dibuatnya gambar tersebut adalah untuk menunjukkan bahwa wanita dapat melakukan hal setara dan meningkatkan variasi ikon pada *signage* sehingga tidak selalu digambarkan seorang laki-laki.

4. Digitalizing

Tahap perancangan *signage* yang keempat adalah digitalisasi sketsa. Proses ini membantu penulis dalam melakukan pewarnaan dan *editing* hingga akhirnya mencapai hasil akhir yang diinginkan. Melalui *digitalizing*, penulis mengimpor sketsa yang telah dibuat sebelumnya pada Adobe Illustrator. Kemudian, ukuran *artboard* disesuaikan dengan skala asli *signage*. Lalu dengan menggunakan *pen tool*, penulis membuat gambar *vector* dengan melakukan *tracing* pada sketsa ikon. Selesai dibuatnya *vector*, *background* dibuat menggunakan *shape tool* dan warna diatur sesuai dengan *color palette* yang telah ditentukan sebelumnya. Terakhir,

penulis menambahkan teks yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing petunjuk. Teks menggunakan *font* Inter Bold.



Gambar 3.50 Proses Penggunaan *Pen Tool* pada *Signage*

Merujuk pada contoh *signage* yang sedang dibahas, penulis memulai langkah pertama dengan melakukan ekspor file dengan format PNG. Setelahnya, gambar tersebut diunggah pada Adobe Illustrator. Dengan mengatur ukuran *artboard* menjadi 45 x 15 cm, gambar sketsa disesuaikan sebesar dimensi tersebut. Tingkat transparansi sketsa lalu diturunkan menjadi 30% untuk mempermudah penulis dalam membuat *vector* ikon atlet futsal perempuan menggunakan *pen tool*. Warna yang digunakan disesuaikan dengan *color palette*, yaitu Flamingo Pink.



Gambar 3.51 Hasil Akhir *Signage* Sebelum Revisi

Setelah ikon atlet wanita selesai divektorisasi, penulis melanjutkan tahapan dengan membuat *background*. *Background* dari *signage* disesuaikan dengan bentuk aslinya. Menggunakan *rectangle tool* dan membuat *rounded edges* menjadikan proyek mendekati hasil akhir. Akan tetapi untuk menciptakan keharmonisan warna antara *background* dan ikon, digunakan warna putih agar terlihat kontras. Terakhir, penulis menambahkan teks bertulis “EXIT” sebesar 96 pt.

5. *Feedback & Revision*

Setelah melewati cukup banyak tahapan *signage* kemudian memasuki proses terakhir, yaitu menerima *feedback* dan mengimplementasikannya pada revisi. Untuk mempercepat tahap, penulis melakukan asistensi kepada *Creative Group Head* secara tatap muka. Tahap ini diupayakan untuk memaksimalkan hasil akhir proyek yang dilakukan.



Gambar 3.52 *Signage* Setelah Revisi Internal

Melalui asistensi, penulis mendapat masukan untuk mengubah warna *background*. Hal ini memiliki tujuan agar makna “aman” pada *signage* yang disesuaikan dengan standar internasional dapat tetap diartikan oleh masyarakat. Maka dari itu, warna kemudian diubah menjadi hijau kembali.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Dalam menjalani magang di Celsius Creative Lab selama 4 bulan, penulis mendapati adanya beberapa kendala pada proyek yang dikerjakan. Namun, tentunya ada solusi untuk mengatasi kendala-kendala tersebut. Berikut adalah kendala dan solusi yang dialami.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Penulis mengalami kendala dalam menggunakan sebuah *software*, yaitu Adobe Photoshop. Hal tersebut dikarenakan pemahaman penulis yang belum dalam dan tidak kerap mengakses *software* tersebut. Selain itu, masalah lainnya adalah pengelolaan waktu yang kurang efisien antara pekerjaan dan penulisan laporan. Pada beberapa situasi, penulis tidak memetakan jadwal pelaksanaan kerja dalam jangka waktu yang panjang. Sehingga penulis bimbang dalam menentukan apa yang harus dikerjakan terlebih dahulu. Namun, kedua kendala tersebut tidak berdampak buruk bagi hasil akhir proyek yang dikerjakan.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Berdasarkan kendala di atas, penulis telah menemukan solusi untuk mencegah hal tersebut terulang kembali. Untuk mengatasi ketidakpahaman penggunaan *software*, penulis sedang dan akan belajar lebih lanjut melalui media sosial, seperti YouTube, atau meminta bantuan kepada profesional. Sedangkan solusi untuk menangani ketidakefektifan dalam bekerja, penulis akan membuat *timeline* pengerjaan dalam jangkauan waktu yang lama. Sehingga tidak terjadi akumulasi beban kerja.