

BAB III

PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Selama melakukan kegiatan magang di The Bunker Café, penulis berperan sebagai *internship graphic designer*. Dalam peran tersebut, penulis melakukan tugas-tugas harian yang diberikan oleh *supervisor*, yaitu manajer kafe yang sekaligus juga ikut berperan dalam tim visual dan *marketing*. Alur kerja yang penulis kerjakan meliputi penerimaan *brief* desain, penggeraan desain sesuai dengan arahan yang diminta, serta melakukan revisi berdasarkan *feedback* yang diberikan setelah desain selesai dikerjakan.

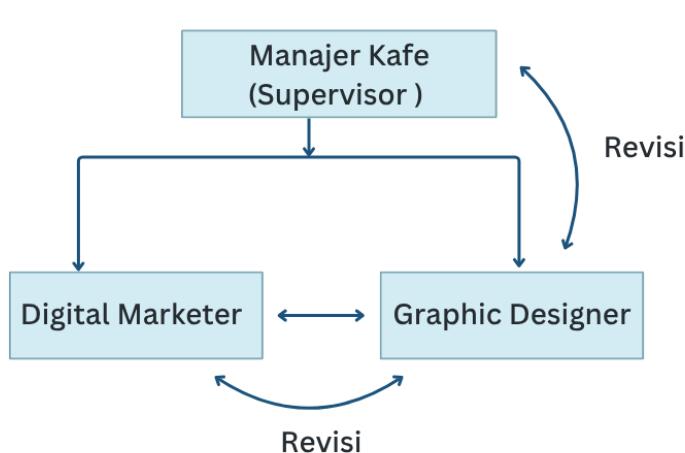
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Selama kegiatan magang berlangsung di The Bunker Café, penulis mendapat kesempatan menjadi seorang *internship graphic designer* di The Bunker Café. Dalam melaksanakan tugas sebagai seorang *internship graphic designer*, penulis mendapatkan *brief* desain dari *supervisor*, yang dimana *supervisor* juga adalah manajer kafe. Biasanya tugas yang penulis dapatkan beragam tetapi masih dalam lingkup mengenai desain media cetak. Setiap desain media cetak yang penulis kerjakan merupakan arahan dari *supervisor* dengan berbagai macam gaya desain yang berbeda-beda disesuaikan dengan tema yang ada.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Selama bekerja sebagai *internship graphic designer* di The Bunker Café, penulis melakukan koordinasi dengan *supervisor* melalui *platform* Whatsapp dan juga melakukan *offline meeting* yang diadakan seminggu sekali. Di platform tersebut, penulis berkoordinasi dan berdiskusi dengan *supervisor* untuk melaksanakan seluruh pekerjaan magang seperti menerima *brief* desain, arahan mengenai gaya desain, informasi ukuran desain, dan juga menerima revisi dan *update* desainnya. Biasanya penulis dan

supervisor melakukan meeting 1x dalam seminggu untuk *update* soal progres pekerjaan. *Meeting* dilakukan setiap hari Selasa, dalam *meeting* tersebut biasanya penulis juga diberikan tugas baru untuk dilakukan dan revisi desain yang sudah diselesaikan pada minggu sebelumnya. Setelah pekerjaan selesai dilakukan dan sudah tidak ada revisi, selanjutnya supervisor penulis sendiri yang akan mencetak desain tersebut, dalam kegiatan magang di The Bunker Café ini penulis hanya ditugaskan untuk mendesain secara digital dan tidak ada pekerjaan lain yang tidak bersangkutan dengan desain secara digital.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama melakukan kegiatan magang di The Bunker Café, penulis mendapatkan tugas-tugas dari manajer kafe seperti mendesain ulang *art cover board game*, membuat desain token – token *games*, membuat desain cetak untuk keperluan identitas merek The Bunker Café seperti desain *card holder* untuk game master, desain tag reservasi *customer* dan nomor meja, dan lainnya. Penulis telah menjalankan tugas – tugas yang diberikan dengan arahan *brief* desain yang sesuai dari manajer kafe dan selesai dengan total 640 jam. Berikut adalah tabel rincian pekerjaan serta tugas yang telah penulis lakukan selama kegiatan magang di The Bunker Café berlangsung.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	23 – 25 Juli 2025	Desain <i>Art Cover Board Game</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Menyiapkan bahan <i>outline</i> untuk membuat desain kaleng board game. - Mencari materi elemen-elemen di setiap board game. - Belajar beberapa macam board game untuk bisa memahami alur permainan tersebut. - Memulai desain kaleng untuk board game “Exploding Kitten”.
2	28 Juli – 1 Agustus 2025	Desain Token <i>Event DND</i> .	<ul style="list-style-type: none"> - Menyelesaikan revisi 3 desain cover kaleng desain dan 2 desain token board game. - Menyelesaikan 24 desain token untuk kebutuhan event DND di The Bunker Café. - Melanjutkan progres desain kaleng board game.
3	4 – 8 Agustus 2025	Desain Token	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan revisi 4 desain kaleng board game. - Memulai desain token angka board game “Da Vinci Code” dan “Dixit”.
4	11 – 15 Agustus 2025	Desain Media Cetak	<ul style="list-style-type: none"> - Briefing tugas baru untuk memulai desain media cetak keperluan kafe. - Memulai desain name tag Barista.

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
5	18 – 22 Agustus 2025	Desain Media Cetak dan <i>Art Cover</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan revisi desain <i>card holder</i> Game Master. - Mengerjakan revisi desain name tag Barista. - Menyelesaikan 20 desain <i>cover</i> kaleng board game.
6	25 – 29 Agustus 2025	Desain Media Cetak <i>Table Number</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Menyelesaikan revisi desain tag <i>card holder</i> Game Master. - Menyelesaikan revisi desain name tag Barista. - Mengerjakan desain table number untuk diletakan di meja kafe. - Membuat desain token board game “Pictomania”.
7	1 – 5 September 2025	Desain Media Cetak dan Desain Token	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan desain kartu untuk tingkatan Game Master. - Memulai desain kartu toilet. - Memulai desain token board game “Panic On Wall”.
8	8 – 12 September 2025	Desain Token Board Game	<ul style="list-style-type: none"> - Menyelesaikan 16 desain token board game “Panic On Wall”. - Memulai desain papan score board game “Dixit”. - Mengerjakan revisi desain refrence sheet board game “Catan”. - Pengerjaan revisi final token board game.
9	15 – 19	Desain	<ul style="list-style-type: none"> - Menyelesaikan desain papan

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
	September 2025	Papan Skor Board Game	<p>score board game “Dixit”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan desain ulang board game Dr Eureka dengan size yang sudah ditentukan untuk Tinbox - Memulai desain rulebook.
10	22 – 26 September 2025	Desain <i>Rulebook</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain rulebook board game “Speed Cup”. - Membuat desain rulebook board game “Da Vinci Code”.
11	29 September – 3 Oktober 2025	Desain <i>Rulebook</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain rulebook board game “Mastermind”.
12	6 – 10 Oktober 2025	Revisi Desain <i>Rulebook</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Menyelesaikan revisi desain rulebook 3 board game. - Briefing pembuatan desain <i>banner</i> aplikasi Go Food & Grab Food
13	13 – 17 Oktober 2025	Desain <i>Banner</i> Aplikasi Go Food dan Grab Food	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain <i>banner</i> halaman restoran - Membuat desain <i>banner</i> profil restoran - Menyelesaikan revisi desain banner
14	20 – 24 Oktober 2025	Desain <i>Sticker QR</i> Rulebook	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan desain sticker QR untuk rulebook board game sebanyak 170 desain.
15	27 – 31 Oktober 2025	24 Desain Plat Game	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan 24 desain plat game.
16	3 – 7 November	Desain Form	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan desain form QR

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
	2025	QR	Form beserta revisi
17	10 – 14 November 2025	Desain Form <i>Waiting List</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan desain form waiting list - Melakukan revisi dan mengunggah hasil desain
18	17 – 21 November 2025	<i>Crosscheck</i> Desain	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan revisi – revisi minor pada desain - Melakukan cek pada semua desain dari awal sampai akhir

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Dalam menjalankan tugas yang sudah diberikan oleh supervisor, penulis mendapat tugas untuk dikerjakan berupa *brief* desain di setiap minggunya. Manajer kafe yang juga adalah *supervisor* penulis memberi tugas kepada penulis melalui *platform* Whatsapp dan memberikan *link* google drive untuk melihat progres penulis sudah sampai mana saat melakukan tugas yang sudah diberikan. Setelah itu, penulis biasanya mengirim hasil pekerjaan yang sudah selesai dan memberikan *update* kepada supervisor lewat *platform* Canva yang berupa *link*, disitu supervisor akan melihat hasil karya penulis dari tugas – tugas yang diberikan dari *brief*. Setelah melihat hasil pekerjaan yang sudah penulis selesaikan, *supervisor* akan memberikan *feedback* dan revisi melewati *platform* Whatsapp dan penulis akan langsung membetulkan revisi tersebut di hari itu atau beberapa hari kedepan.

Sebelum mengerjakan *brief* desain yang diberikan oleh supervisor, penulis terlebih dahulu mengacu pada *Graphic Standard Manual* (GSM) yang dimiliki The Bunker Café. *Graphic Standard Manual* ini disusun sebagai pedoman dalam penerapan identitas visual. *Graphic Standard Manual* ini dibuat oleh The Bunker Cafe dengan fungsi sebagai acuan dalam penggunaan elemen visual, seperti logo, warna, tipografi, serta elemen pendukung lainnya, agar setiap media cetak yang

dirancang memiliki keseragaman dan konsistensi visual yang baik. Berikut adalah beberapa penjabaran *Graphic Standard Manual* yang penulis gunakan sebagai dasar dalam proses perancangan desain media cetak.



Gambar 3.2 *Graphic Standard Manual Logo The Bunker Café*
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Gambar diatas adalah penggunaan logo The Bunker Café. Logo The Bunker Café tersedia dalam beberapa warna yaitu dari warna asli yang terdiri dari campuran merah dan oranye, lalu ada warna putih, dan juga warna hitam. Terdapat juga aturan untuk penggunaan logo seperti tidak boleh diputar ke arah samping, tidak boleh diganti warna, tidak boleh diberi *outline* dan lainnya.



Gambar 3.3 *Graphic Standard Manual Color Palette The Bunker Café*
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Selain logo juga terdapat *color palette* atau yang biasa disebut panduan warna. The Bunker Café juga memiliki color palette sendiri yang terdiri dari warna - warna hangat seperti merah tua, oranye, coklat, dan juga warna putih krem. Warna - warna tersebut digunakan untuk panduan membuat seluruh jenis visual pada desain cetak maupun desain digital.



Gambar 3.4 *Graphic Standard Manual* Tipografi The Bunker Café
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Di dalam *Graphic Standard Manual* The Bunker Café juga terdapat aturan untuk penggunaan tipografi. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan keselarasan dan konsistensi saat menggunakan *text* pada suatu desain. The Bunker Café memiliki 4 jenis *font type* yang biasanya digunakan untuk membuat sebuah desain, jenis *font* tersebut antara lain font “Mont Heavy”, font “Bebas Nenuue”, font “Against History”, dan yang terakhir font “Poppins”. *Font – font* tersebut terkadang digunakan secara bersamaan atau digabungkan.



Gambar 3.5 *Graphic Standard Manual Gridmapping* The Bunker Café
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Selain aturan tipografi, The Bunker Café juga memiliki aturan sendiri dalam membuat *grid*. *Gridmapping* dibuat oleh kafe untuk memudahkan para desainer yang bekerja saat membuat konten pada Instagram. Biasanya dalam membuat *grid*, jenis *grid* yang digunakan adalah “Rule of Third” dikarenakan banyaknya objek yang berada pada presisi bagian tengah.



Gambar 3.6 *Graphic Standard Manual* Ilustrasi The Bunker Café
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Terdapat aturan untuk menggunakan ilustrasi yang dibuat oleh kafe. Penggunaan ilustrasi harus tetap menjaga konsistensi visual dan tidak terlalu berlebihan. Ilustrasi yang digunakan harus dijaga dengan opasitas maksimal sebanyak 30%. Selain itu, ukuran ilustrasi tidak boleh secara besar dan harus lebih kecil dibanding dengan objek yang ada. Penggunaan ilustrasi di The Bunker Café biasanya digunakan dalam pembuatan konten sosial media dan beberapa desain media cetak juga.



Gambar 3.7 *Graphic Standard Manual* Visual The Bunker Café
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Selain itu juga terdapat panduan visual untuk desain yang dibuat. Panduan visual tersebut adalah tidak boleh memakai terlalu banyak foto di feeds sosial media The Bunker Café. Visual yang digunakan juga harus berjenis *hyper-realism* visual, yaitu foto – foto yang sangat realistik dan memiliki resolusi yang cukup tinggi. Aturan visual yang ada di kafe biasanya foto – foto yang diambil sendiri dengan kamera beresolusi tinggi, lalu para desainer yang bekerja memberi elemen atau aset gambar lainnya supaya memperkuat visual desain tersebut.



Gambar 3.8 *Graphic Standard Manual* Fotografi The Bunker Café
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Untuk yang terakhir, adanya panduan fotografi yang dimiliki The Bunker Café. Fotografi harus berfokus pada satu momen yang ada atau satu objek yang ada. Foto yang dihasilkan bisa ditambah gradien gelap atau gradien terang untuk menambah kejelasan pada *text* jika diperlukan. Seperti gambar diatas juga, terdapat juga pengaturan Exposure, Contrast, Highlight, bahkan Shadow untuk sebuah foto yang akan diedit. Fotografi yang dihasilkan biasanya digunakan pada *feeds* Instagram The Bunker Café.

Selain mengacu pada *Graphic Standard Manual* yang ada sebelum melaksanakan tugas yang diberikan, supervisor dan penulis juga melakukan *meeting* setiap hari Selasa. Meeting tersebut dilakukan seminggu sekali dalam satu minggu untuk berdiskusi mengenai progres pekerjaan yang penulis jalani atau biasanya juga penulis bertanya mengenai informasi soal desain media cetak yang

belum diketahui. Berikut adalah tugas utama yang penulis jalani selama melakukan kegiatan magang di The Bunker Café.

3.3.1 Proyek Desain Media Cetak

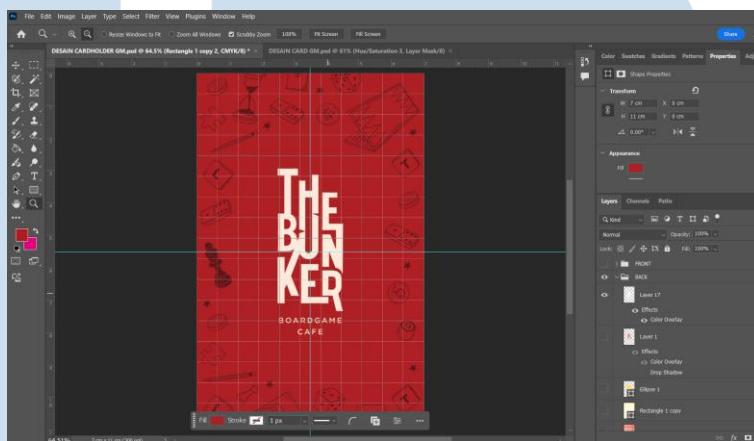
Tugas utama yang penulis kerjakan selama melaksanakan kegiatan magang ini adalah membuat desain untuk berbagai media cetak di The Bunker Café. Desain-desain tersebut diantara lain adalah desain *card holder* yang digunakan Game Master sebagai *name tag*, desain *reservation sign*, desain *table number*, desain *name tag* Barista, dan lainnya. Selama penulis melakukan kerja magang di The Bunker Café dan mengerjakan proses pembuatan desain, pemilik kafe dan *supervisor* membebaskan penulis dalam membuat desain dengan sekreatif mungkin dan memperbolehkan penulis untuk mengambil aset visual dari internet untuk keperluan membuat suatu desain, tidak ada larangan dalam mengambil aset visual selama hasilnya baik dan tidak meniru persis dari referensi yang ada. Semua desain yang penulis telah buat nantinya akan dicetak dan digunakan untuk kebutuhan operasional kafe. Berikut adalah beberapa proyek desain yang telah penulis kerjakan dan selesaikan selama melaksanakan kegiatan magang di The Bunker Café.

3.3.1.1 Proyek Desain *Card Holder*

Pada proyek desain media cetak yang pertama, penulis membuat desain *card holder* yang nantinya akan digunakan dan dicetak. Penulis mendapatkan *brief* desain saat melaksanakan meeting mingguan dengan *supervisor*. Proses briefing penulis dengan *supervisor* dilakukan dengan *word of mouth* yaitu pembicaraan dari mulut ke mulut. Setelah penulis paham akan *brief* desain yang diberikan, penulis langsung mencoba untuk membuat desain *card holder* tersebut.

Pertama-tama penulis mencari referensi terlebih dahulu di platform Pinterest untuk mencari ide dan melakukan brainstorming untuk membuat desain *card holder* yang cocok untuk sebuah kafe *board game*. Setelah mendapatkan beberapa ide akhirnya penulis memutuskan

untuk membuat desain utama *card holder* serta dilengkapi dengan beberapa desain alternatif sebagai pilihan lain yang nantinya akan penulis tunjukkan kepada *supervisor*. Desain utama tersebut penulis buat dengan adanya sketsa proses terlebih dahulu. Berikut adalah desain utama *card holder* beserta proses desain yang penulis buat.



Gambar 3.9 Proses Desain *Card Holder*

Pada proses desain, penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop untuk membuat desain *card holder* tersebut. *Grid* yang penulis gunakan pada proses pembuatan desain bernama “Pixel Grid” yang juga merupakan salah satu pengaturan umum dari aplikasi Adobe Photoshop sendiri. Penulis juga membiasakan setiap membuat desain yaitu membuat *guide* sendiri dengan rasio 50% secara vertikal dan 50% secara horizontal.



Gambar 3.10 Desain *Card Holder*

Sesuai dengan *brief* yang diberikan oleh *supervisor*, penulis membuat desain ini dalam ukuran 7 x 11 cm dengan format CMYK dan mengikuti warna yang sesuai dengan *color palette* The Bunker Cafe. Penulis memilih warna merah tua sebagai warna yang identik dengan kafe dan mencakup tema dari The Bunker Café sendiri yaitu *playful*, *warm*, *family-friendly*, dan juga *fun*. Desain *card holder* ini penulis buat dengan menempatkan logo The Bunker Cafe yang berwarna krem di bagian belakang, serta penambahan ilustrasi gambar-gambar permainan papan, *puzzle*, kartu, dan lainnya. Ilustrasi – ilustrasi tersebut penulis dapatkan dari *platform* Freepik.

Pada bagian depan desain *card holder*, penulis membuat sebuah kotak hitam di bagian tengah. Kotak hitam tersebut berbentuk persegi panjang dengan orientasi vertikal dengan sudut yang tumpul. Tujuan pembuatan desain kotak di bagian tengah tersebut karena itu adalah area yang nantinya akan dipotong saat desain akan dicetak. Penulis membuat kotak hitam tersebut supaya supervisor paham saat melihat desain *card holder* yang penulis buat dan juga terlihat lebih rapi secara visual.

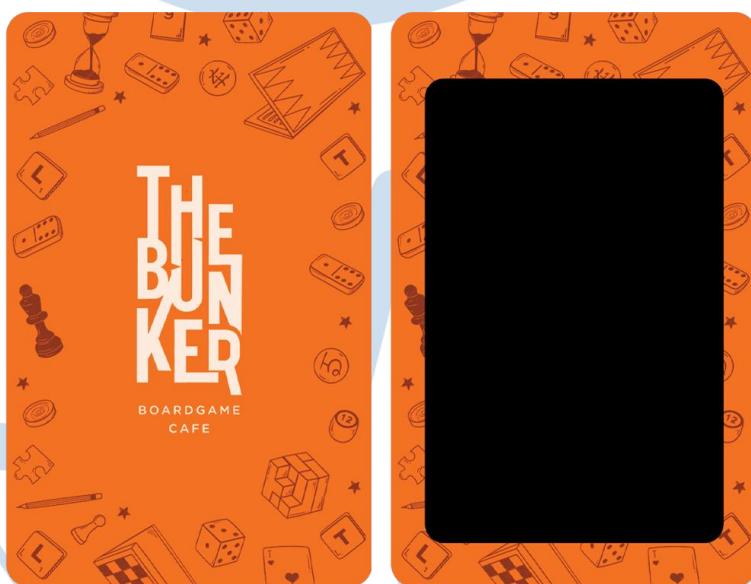


Gambar 3.11 Desain Alternatif *Card Holder*

Selain itu penulis juga membuat desain kedua sebagai alternatif yang nantinya akan menjadi pilihan untuk *supervisor* lihat. Dengan

format warna dan ukuran yang sama, penulis membuat desain yang berbeda dengan menggunakan warna yang berbeda tetapi masih menggunakan ilustrasi gambar yang sama, tetapi dengan efek gambar yang berbeda. Pada desain kedua ini perbedaannya adalah penulis menggunakan warna oranye tua sebagai pondasi warna *card holder* tersebut. serta penambahan ilustrasi doodle-doodle yang penulis dapatkan dari *platform* Freepik.

Setelah menyelesaikan dua desain diatas, penulis langsung mengirimkan kepada *supervisor* hasil desain yang telah penulis kerjakan, dan ternyata penulis mendapatkan revisi. Supervisor mengatakan bahwa desain tersebut terlalu ramai dan meminta penulis untuk mengurangi ilustrasi gambar pada bagian tengah supaya terlihat adanya *negative space* di sekitar logo kafe serta penggunaan warna yang terlalu tua. Setelah mengerti akan revisi yang diberitahu, penulis langsung mengerjakan dan memperbaiki desain *card holder* tersebut.



Gambar 3.12 Hasil Akhir Desain *Card Holder*

Desain diatas adalah hasil akhir desain *card holder* yang telah penulis selesaikan. Setelah menyelesaikan revisi, penulis langsung mengirimkan hasil revisi desain tersebut ke *supervisor*. *Feedback* yang

penulis dapatkan sangat baik karena *supervisor* menyukai hasil akhir desain *card holder* tersebut tanpa memberikan revisi kembali ke penulis.

Setelah *supervisor* menyetujui hasil akhir desain, penulis langsung mengunggah file desain tersebut ke dalam Google Drive yang sudah disiapkan sebelumnya. Desain ini nantinya akan dicetak sebagai *name tag* yang akan dipakai oleh Game Master yang bekerja di The Bunker Cafe. Dengan ini desain yang penulis buat menjadi bermanfaat dan menambahkan kontribusi kepada kafe.

3.3.1.2 Proyek Desain *Level Card Game Master*

Setelah penulis membuat desain *card holder*, pada proyek desain ini penulis juga diberi tugas oleh *supervisor* untuk membuat desain kartu yang nantinya akan dimasukkan ke dalam *card holder*. Penulis mendapatkan *brief* untuk proyek desain bersamaan dengan proyek desain *card holder*. Proses briefing dilakukan dengan *word of mouth* saat penulis dan supervisor melakukan *meeting*. Dengan begitu, dua proyek desain ini cukup berkesinambungan satu sama lain karena setelah dicetak desain tersebut akan digabung secara bersamaan untuk digunakan. Berikut adalah desain kartu serta prosesnya yang telah penulis buat.



Gambar 3.13 Proses Desain Kartu Level Game Master

Pada proses desain, penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop untuk membuat desain kartu level tersebut. *Grid* yang penulis

gunakan pada proses pembuatan desain bernama “Pixel Grid” yang juga merupakan salah satu pengaturan umum dari aplikasi Adobe Photoshop sendiri. Penulis juga membuat desain tersebut dengan menambahkan *artboard* untuk melakukan revisi.



Gambar 3.14 Desain Awal Kartu Level Game Master

Desain diatas adalah desain kartu pertama yang penulis telah penulis kerjakan. Desain kartu dibuat dengan tampilan yang simpel di ukuran 7 x11 cm, ukuran yang sama dengan *card holder*. Desain dibuat dengan menggunakan *font* “Impact” pada bagian tulisan tingkatan Game Master dari awal sampai akhir, yaitu Trainee, Expert, Hardcore, dan Legend dan juga pada tulisan “Game Master” sendiri. Pembuatan desain ini juga dilengkapi logo The Bunker Cafe dengan ukuran kecil pada bagian atas. Penggunaan warna pada *font* adalah warna coklat yang disesuaikan dengan desain *card holder* supaya cocok saat digunakan secara bersamaan.

Setelah menyelesaikan desain, penulis langsung mengirimkan hasil tersebut ke *supervisor* dan ternyata mendapatkan revisi. Supervisor mengatakan bahwa desain kartu tersebut perlu menunjukkan adanya perbedaan di setiap tingkatan level. Desain tersebut yang telah penulis buat, belum menunjukan adanya perbedaan visual di setiap tingkatan level. Penulis juga sempat bertanya ke supervisor mengenai referensi ikon *badge* yang digunakan pada desain tersebut. Supervisor mengatakan bahwa bisa membuat desain seperti tingkatan level pada

game – game online, yang dimana semakin jago suatu badge akan semakin mewah desainnya.



Gambar 3.15 Revisi Desain Kartu Level Game Master

Setelah mengerti akan revisi, penulis mencoba membuat desain lebih menarik dengan mengganti warna lain pada *background* kartu. Penulis juga mengganti *font* pada desain tersebut dengan menggunakan font “Quicksand” pada tulisan “Game Master” dan *font* “Arial” pada tulisan tingkatan level. Setelah menyelesaikan revisi desain tersebut, penulis langsung mengirimkan hasil desain ke *supervisor* dan ternyata mendapatkan revisi lagi. Penulis diminta untuk kembali membuat desain yang simple saja seperti diawal dan tanpa adanya penggunaan ikon *badge* di setiap level tingkatan Game Master.



Gambar 3.16 Hasil Akhir Desain Kartu Level Game Master

Setelah mendapatkan revisi dua kali berturut-turut, pada akhirnya desain diatas adalah desain yang disetujui oleh *supervisor* penulis. Desain tersebut dibuat lebih simple dari sebelumnya dengan menggunakan *font* “Quicksand” pada tulisan “Game Master” dan *font*

“Impact” pada tulisan level tingkatan. Proyek desain kartu ini berkonsep sangat simpel dengan tujuan memberi tahu informasi level atau tingkatan seorang Game Master. Tingkatan tersebut dimulai dari Game Master yang baru saja berlatih untuk mengajar *board game* sampai yang sudah sangat berpengalaman serta menguasai banyak *board game*. Tingkatan tersebut diantaranya ada Trainee, Expert, Hardcore, dan Legend.

3.3.1.3 Proyek Desain *Name Tag* Barista

Selain kebutuhan untuk *game master* yang bekerja, The Bunker Cafe juga memiliki barista yang bertugas untuk menyajikan makanan dan minuman serta juga membuat minuman. Karena adanya keperluan tersebut seorang barista juga memerlukan *name tag* yang akan digunakan untuk *customer* mengetahui bahwa mereka adalah seorang barista. Maka dari itu penulis membuat desain *name tag* untuk barista yang nantinya akan digunakan disaat mereka bekerja. Penulis membuat beberapa desain *name tag* ini sesuai arahan *brief* yang dilakukan dengan cara *word of mouth*. Berikut adalah desain *name tag* barista serta proses desain yang penulis telah buat.



Gambar 3.17 Proses Desain *Name Tag* Barista

Pada proses desain *name tag* barista ini, penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop untuk membuat desain *card holder* tersebut. *Grid* yang penulis gunakan pada proses pembuatan desain bernama “Pixel Grid” yang juga merupakan salah satu pengaturan umum dari

aplikasi Adobe Photoshop sendiri. Penulis membuat desain ini dengan format CMYK di *canvas* yang berukuran 2 x 6 cm.



Gambar 3.18 Desain Awal *Name Tag* Barista

Proyek desain kali ini, penulis juga masih dibebaskan dalam membuat desain secara kreatif dan masih sesuai dengan suasana kafe. Penulis membuat desain ini dengan ukuran 2 x 6 cm dalam orientasi horizontal dan juga masih dengan penggunaan format warna *CMYK*, sesuai dengan arahan *brief* desain yang telah diterima. Desain pertama yang penulis buat ini cukup simple dengan menggunakan background dengan adanya unsur gradasi warna hitam dan coklat. Penulis menempatkan logo The Bunker Cafe pada bagian kiri name tag dan diikuti nama barista setelahnya, disini penulis menggunakan nama *supervisor* sebagai contoh *text*. Pada bagian tulisan nama barista, penulis menggunakan *font* “Adobe Adline” yang berwarna putih. Setelah selesai menyelesaikan desain pertama, penulis langsung mengirimkan hasil desain tersebut ke *supervisor* dan mendapatkan revisi. Penulis diminta membuat desain yang cukup sederhana saja dan menghilangkan tulisan barista serta ikon *underline*.



Gambar 3.19 Revisi Desain *Name Tag* Barista

Desain kedua ini penulis buat setelah menerima revisi dari *supervisor*. Pembuatan desain masih dengan format warna dan ukurang

yang sama, hanya saja desain yang berbeda. Penulis membuat desain ini dengan menggunakan *background* tekstur kayu. Penggunaan *font* untuk desain yang kedua ini adalah “Joly Text Medium” yang berwarna coklat tua. Setelah penulis sudah menyelesaikan revisi desain, penulis langsung memperlihatkan kepada supervisor hasil revisi desain tersebut. *Feedback* yang penulis dapatkan ternyata belum cukup disetujui untuk hasil desain tersebut. Penulis diminta untuk membuat desain yang lebih sederhana lagi dan penggunaan *text* yang cukup tebal pada bagian nama barista. Setelah mengerti akan revisi yang diberikan, penulis langsung mulai memperbaiki desain tersebut.



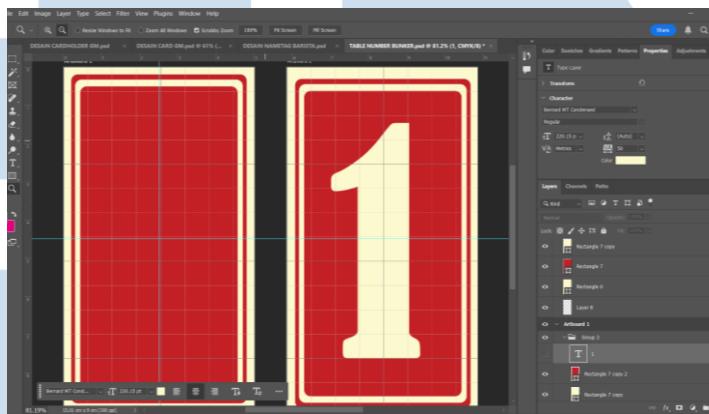
Gambar 3.20 Hasil Akhir Desain *Name Tag* Barista

Setelah menyelesaikan revisi yang terakhir dan mengirimkan ke *supervisor*, pada akhirnya desain diatas adalah hasil akhir desain *name tag* barista yang disetujui oleh *supervisor* tanpa adanya revisi kembali. Penulis membuat desain tersebut secara sederhana dengan menempatkan logo The Bunker Cafe pada bagian kiri name tag dan diikuti nama barista setelahnya. Penggunaan *font* pada tulisan nama barista adalah *font* “Poppins Bold” dengan warna krem putih.

3.3.1.4 Proyek Desain *Table Number*

Proyek desain kali ini penulis diarahkan untuk membuat sebuah desain untuk *table number* atau nomor meja. Desain ini nantinya akan dicetak dan ditaruh pada meja - meja di The Bunker Cafe. Pembuatan desain penulis lakukan dengan mencari referensi terlebih dahulu, sama halnya seperti saat penulis membuat desain *card holder*. Penulis mencari ide - ide dan gambaran untuk membuat desain *table number* untuk

sebuah kafe di *platform* Google dan Pinterest. Setelah mendapat ide, penulis langsung mencoba membuat desain *table number*. Berikut adalah proses desain beserta hasil desain *table number* yang telah penulis buat.



Gambar 3.21 Proses Desain *Table Number*

Pada proses desain *table number* ini, penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop untuk membuat desain tersebut. *Grid* yang penulis gunakan pada proses pembuatan desain bernama “Pixel Grid” yang juga merupakan salah satu pengaturan umum dari aplikasi Adobe Photoshop sendiri. Penulis membuat desain ini dengan format CMYK di *canvas* dengan *background* warna merah.



Gambar 3.22 Proses Desain *Table Number*

Selain itu pada proses desain *table number* yang kedua, penulis masih menggunakan aplikasi Adobe Photoshop untuk membuat desain tersebut. *Grid* yang penulis gunakan pada proses pembuatan desain

bernama “Pixel Grid” yang juga merupakan salah satu pengaturan umum dari aplikasi Adobe Photoshop sendiri. Penulis membuat desain ini dengan format CMYK di *canvas* dengan *background* warna oranye tua. Penulis juga melanjutkan untuk membuat desain alternatif untuk desain table number tersebut. Setelah melewati proses desain, berikut adalah desain alternatif table number yang telah penulis buat.



Gambar 3.23 Lima Desain *Table Number*

Penulis memutuskan untuk membuat lima desain yang berbeda dengan masih menggunakan *color palette* dari The Bunker Café. Dalam pembuatan desain ini penulis mencoba untuk membuat desain sekreatif mungkin. Penulis menggunakan beberapa gaya desain yang sekiranya masih akan cocok dengan suasana kafe, karena nantinya desain ini akan dicetak, penulis juga memikirkan kecocokan desain nomor meja dengan suasana kafe. Setelah menyelesaikan lima desain tersebut, penulis langsung mengirimkan desain – desain tersebut ke *supervisor*.



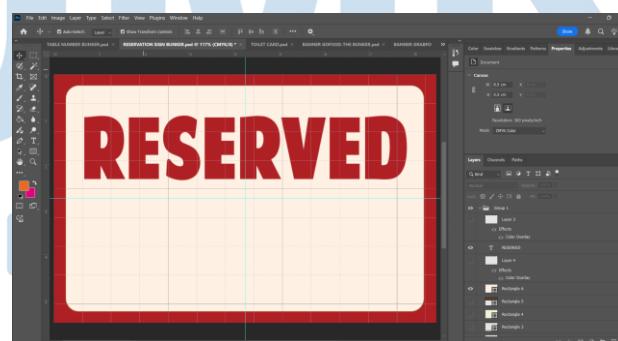
Gambar 3.24 Hasil Akhir Desain *Table Number*

Setelah mengirimkan hasil desain tersebut dan supervisor sudah melihat hasil desain penulis buat, ternyata *feedback* yang penulis

dapatkan cukup baik. Dari beberapa desain diatas, supervisor memilih dua desain diatas dan menyetujui desain tersebut untuk dipakai nantinya. Supervisor mengatakan bahwa desain tersebut cocok dengan suasana The Bunker Café dan juga gaya desain yang cukup bagus. Sebenarnya dua desain tersebut penulis buat dengan cukup sederhana, penulis menggunakan *shape* berbentuk persegi panjang dalam orientasi horizontal yang bertumpuk. Warna yang digunakan dalam desain tersebut juga masih mengikuti *color palette* yang ada dari The Bunker Café yaitu merah tua dan putih kekuningan. Sedangkan desain yang kedua menggunakan warna oranye muda sebagai *background*, dan penempatan nomor diatas dan dibawah.

3.3.1.5 Proyek Desain *Reservation Sign*

Pada proyek desain kali ini penulis mendapatkan tugas untuk membuat desain *reservation sign*. Desain ini masih berkesinambungan dengan proyek desain sebelumnya yaitu *table number*. Pada proyek desain ini penulis diberitahu oleh *supervisor* mengenai pembuatan desain *reservation sign*, desain ini nantinya berfungsi sebagai tanda dan diletakkan di meja ketika ada customer/pelanggan The Bunker Café yang sudah melakukan reservasi. Proses *briefing* dengan supervisor dilakukan dengan cara *word of mouth*. Berikut adalah proses desain beserta hasil desain *reservation sign* yang telah penulis buat.



Gambar 3.25 Proses Desain *Reservation Sign*

Pada proses desain *reservation sign* ini, penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop untuk membuat desain tersebut. *Grid* yang

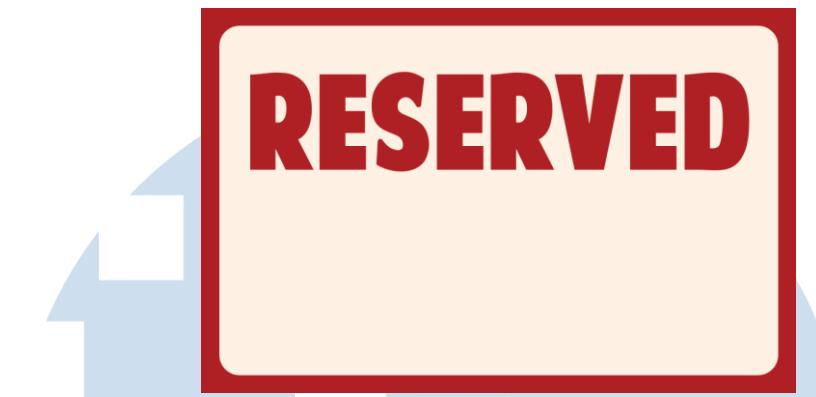
penulis gunakan pada proses pembuatan desain bernama “Pixel Grid” yang juga merupakan salah satu pengaturan umum dari aplikasi Adobe Photoshop sendiri. Penulis membuat desain ini dengan format CMYK di *canvas* dengan *background* warna merah dan diisi dengan *shape* kotak dengan sudut tumpul berwarna krem.

Selain itu pada proses desain penulis juga menambahkan guide sendiri dengan orientasi 50% secara vertikal dan 50% secara horizontal. Penulis juga menggunakan presisi yang sama untuk menaruh shape supaya terlihat rata di bagian tengah. Tidak hanya itu, presisi yang sama juga berlaku pada penggunaan *font* untuk *text*.



Gambar 3.26 Empat Alternatif Desain *Reservation Sign*

Empat alternatif desain diatas adalah desain – desain yang penulis buat setelah melewati proses desain. Penulis membuat desain tersebut dengan cukup sederhana dan mengandalkan *color palette* yang ada dari The Bunker Café. Perbedaan yang ada dalam alternatif desain yang dibuat adalah penggunaan *font* yang berbeda di tiap desain kartu reservasi tersebut. yang penulis buat cukup simple. Dalam pembuatan desain ini penulis hanya mengandalkan bermacam-macam *font* dan *color palette* yang berbeda. Pada desain ini penulis menggunakan warna merah tau dan krem untuk tulisan dan *background*.



Gambar 3.27 Hasil Akhir Desain *Reservation Sign*

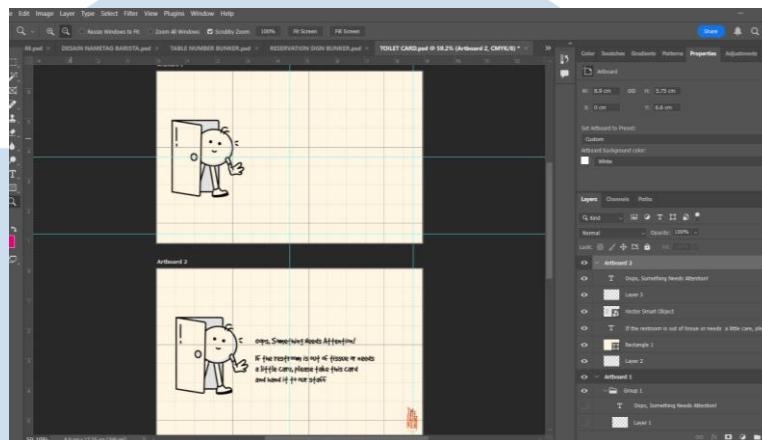
Setelah penulis mengirimkan beberapa alternatif desain, *supervisor* akhirnya memilih satu desain dan menyetujui desain tersebut untuk dipakai. Desain diatas adalah hasil akhir desain yang terpilih untuk *reservation sign*. Untuk desain yang terpilih ini penulis menggunakan warna merah tua sebagai *background*, lalu adanya *shape* berbentuk kontak dengan ujung yang tumpul berwarna krem putih. Selain itu, penulis menggunakan *font* “American Purpose” yang juga berwarna merah tua karena terlihat cocok dengan gaya desain kafe.

3.3.1.6 Proyek Desain *Toilet Information Card*

Pada proyek pembuatan desain media cetak kali ini, penulis mendapatkan tugas untuk membuat desain *information toilet card*. Desain ini nantinya akan berguna untuk para *customer* atau pelanggan The Bunker Café yang ingin menggunakan toilet. *Supervisor* meminta penulis untuk membuat desain dengan tujuan bahwa jika ada *customer* atau pelanggan The Bunker Café yang ingin komplain mengenai kebersihan toilet atau alat kebersihan di toilet yang telah habis.

Setelah memahami *brief* yang diberi oleh *supervisor*, penulis langsung melakukan *brainstorming* sama dengan sebelumnya, yaitu melalui *platform* Pinterest dan Google. Penulis mencoba mencari tahu seperti apa sebuah desain *toilet information card* dan bagaimana gaya desain yang cocok untuk sebuah *board game cafe*. Selesai penulis melakukan *brainstorming*, akhirnya penulis paham dan mulai membuat

desain *toilet information card* tersebut. Berikut adalah desain *toilet information card* serta proses desain yang telah penulis buat.



Gambar 3.28 Proses Desain Toilet *Information Card*

Pada proses desain toilet *information card* ini, penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop untuk membuat desain tersebut. *Grid* yang penulis gunakan pada proses pembuatan desain bernama “Pixel Grid” yang juga merupakan salah satu pengaturan umum dari aplikasi Adobe Photoshop sendiri. Penulis membuat desain ini dengan menggunakan dua *artboard* supaya memudahkan proses revisi dan melihat perbandingan desain yang telah direvisi dan yang sebelumnya.



Gambar 3.29 Desain Awal Toilet *Information Card*

Sesuai dengan arahan dari *supervisor*, desain ini dibuat dalam ukuran 8,9 x 5,75 cm. Desain dibuat cukup sederhana dengan adanya sebuah *doodle* kartun yang terletak di sebelah kiri kartu dan dilengkapi

dengan sebuah *text* pada bagian kanan. *Text* tersebut berisi mengenai informasi atau arahan untuk para *customer* jika ada kendala saat menggunakan toilet. Setelah penulis menyelesaikan desain tersebut, penulis mengirimkan hasilnya kepada *supervisor*. Ternyata penulis mendapatkan revisi mengenai *font* desain tersebut.



Gambar 3.30 Revisi Desain Toilet *Information Card*

Supervisor mengatakan desain sebelumnya sulit dibaca karena penggunaan *font* dengan style yang agak berantakan. Setelah mendapatkan *feedback* tersebut, penulis langsung mengganti *font* desain menjadi lebih rapi. Pada desain diatas tersebut adalah desain pertama yang penulis telah revisi dengan menggunakan font tipe serif “Arial Rounded”. Desain yang dibuat sama seperti sebelumnya hanya mengganti penggunaan jenis font. Setelah *supervisor* melihat desain tersebut, beliau tidak setuju dengan penggunaan font tersebut.



Gambar 3.31 Hasil Akhir Desain Toilet *Information Card*

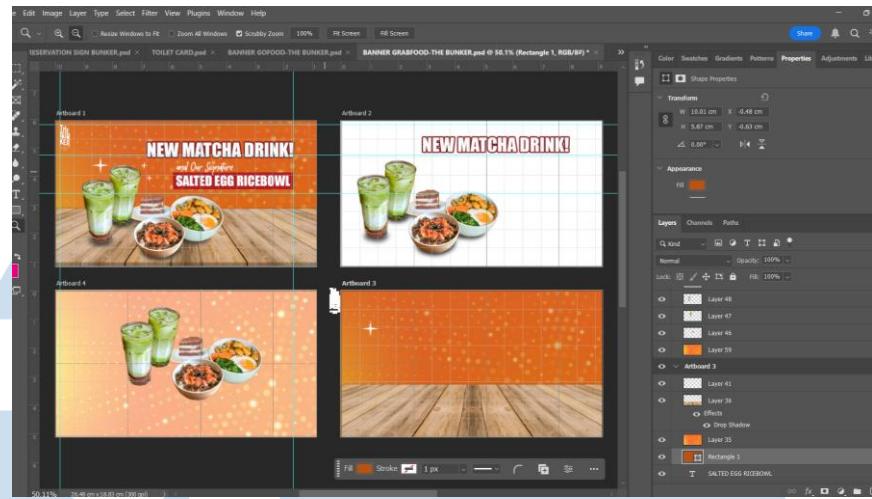
Sedangkan gambar diatas adalah desain kedua yang penulis buat dengan menggunakan *font* tipe sans serif yaitu *font* “Filson Soft”. Desain

yang dibuat juga sama seperti sebelumnya hanya mengganti penggunaan jenis *font*, tidak ada perubahan gaya desain sama sekali. Kali ini, *supervisor* setuju dengan desain kedua yang penulis buat. Supervisor mengatakan bahwa font tersebut cukup cocok dan mempunyai kesan lucu untuk sebuah board game cafe serta text yang mudah terbaca untuk para pengunjung kafe jika melihat desain tersebut. Akhirnya supervisor pun menyetujui hasil desain ini dan memilih desain ini sebagai hasil akhir desain *toilet information card*.

3.3.1.7 Proyek Desain *Banner* Grab Food dan Go Food

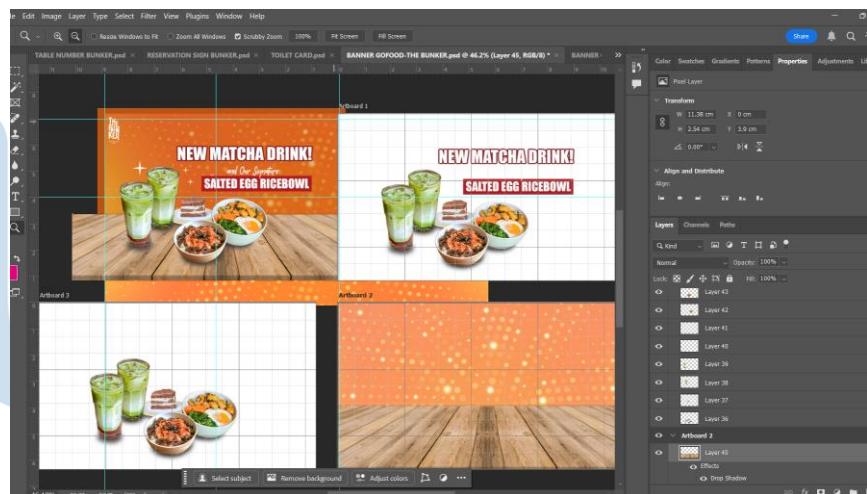
Selain membuat desain media cetak, ternyata penulis juga mendapatkan tugas untuk membuat desain media digital. Pada proyek desain kali ini penulis mendapatkan tugas untuk membuat desain *banner* restoran pada aplikasi GrabFood dan GoFood. *Supervisor* memberitahu bahwa penulis bebas berkreasi untuk membuat desain banner aplikasi tersebut. Desain banner digital tersebut nantinya akan dipakai pada profil akun The Bunker Cafe pada bagian halaman restoran dan profil restoran.

Setelah paham akan tugas yang diberikan, penulis langsung melaksanakan tugas untuk membuat desain banner aplikasi tersebut. Hal pertama yang penulis lakukan adalah mencari ukuran *banner* digital tersebut. Penulis melakukan pencarian ukuran tersebut melalui platform Google dan akhirnya menemukan ukuran *banner* digital baik untuk aplikasi GrabFood dan GoFood di dalam *website* resmi Grab dan Gojek. Penulis menemukan di dalam dua *website* tersebut mengenai ketentuan ukuran *banner* untuk sebuah akun *merchant* yang ingin mendaftarkan restoran mereka ke dalam dua aplikasi tersebut. Setelah menemukan panduan ukuran resmi dari kedua aplikasi tersebut, penulis mencari referensi desain serta ide melalui *platform* Pinterest, penulis mencari tahu seperti apa desain *banner* digital untuk *online food delivery*..



Gambar 3.32 Proses Desain Banner Menu Aplikasi Grab Food

Pada proses desain *banner* untuk aplikasi Grab Food, penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop untuk membuat desain tersebut. *Grid* yang penulis gunakan pada proses pembuatan desain bernama “Pixel Grid” yang juga merupakan salah satu pengaturan umum dari aplikasi Adobe Photoshop sendiri. Penulis membuat desain ini dengan format RGB karena desain ini tidak dicetak nantinya.



Gambar 3.33 Proses Desain Banner Menu Aplikasi Go Food

Pada proses desain *banner* untuk aplikasi Go Food ini, penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop untuk membuat desain tersebut. *Grid* yang penulis gunakan pada proses pembuatan desain bernama “Pixel Grid” yang juga merupakan salah satu pengaturan umum

dari aplikasi Adobe Photoshop sendiri. Penulis membuat desain ini dengan format RGB karena desain ini tidak dicetak nantinya. Setelah melewati proses desain, penulis pun menyelesaikan hasil desain yang pertama. Berikut adalah hasil desain dari kedua *banner* tersebut.



Gambar 3.34 Desain Awal *Banner* Menu Aplikasi Grab Food

Desain diatas adalah desain *banner* digital yang dibuat untuk aplikasi GrabFood yang berukuran 540 x 300 pixel. Desain ini lebih in dibuat dengan orientasi horizontal dan terlihat persegi panjang. Pembuatan desain masih disesuaikan dengan tema dan *color palette* dari The Bunker Cafe. Penulis mendapatkan aset foto – foto menu dari dokumentasi The Bunker Café.



Gambar 3.35 Desain Awal *Banner* Menu Aplikasi Go Food

Sedangkan desain kedua adalah desain *banner* digital yang dibuat untuk aplikasi GoFood yang berukuran 1000 x 750 pixel. Desain ini juga dibuat dengan orientasi horizontal. Pembuatan desain masih disesuaikan

dengan tema dan *color palette* dari The Bunker Café dan masih dibuat dengan yang sama hanya perbedaan dalam ukuran serta *layout* objek gambar dan tulisan.

Setelah menyelesaikan desain tersebut penulis langsung memperlihatkan kepada *supervisor*. *Feedback* yang penulis dapatkan ternyata desain tersebut tidak sesuai kemauan *supervisor*. *Supervisor* memberi feedback kepada penulis bahwa desain *banner* cukup dibuat sederhana saja dari fotografi yang sudah ada dan cukup menambahkan elemen seperti *doodle* yang memiliki kesan lucu, sesuai dengan tema sebuah kafe board game atau menggunakan teknik *digital imaging* untuk membuat poster *banner* menu tersebut.

Setelah direvisi oleh supervisor, penulis pun membuat ulang desain *banner* tersebut menjadi lebih sederhana. Penulis memutuskan untuk menggunakan teknik *digital imaging* untuk menyelesaikan revisi desain *banner* ini. Berikut adalah desain baru yang telah direvisi oleh penulis.



Gambar 3.36 Hasil Akhir *Banner* Menu Aplikasi Grab Food

Setelah menyelesaikan revisi, penulis langsung memperlihatkan hasil revisi tersebut ke supervisor. Desain diatas adalah desain *banner* menu untuk aplikasi GrabFood. Masih dengan ukuran yang sama, perbedaan dalam desain ini adalah penggunaan objek makanan dan *layout* yang berbeda, menjadi terlihat lebih sederhana. Penggunaan font

yang digunakan dalam kedua desain banner ini adalah font “Impact” dan font “Against History”. Penulis masih menggunakan foto asset makanan dari dokumentasi kafe. Sedangkan untuk background merah penulis membuat sendiri dengan fitur “Gradient” di aplikasi Adobe Photoshop.

Feedback yang penulis dapatkan setelah supervisor sudah melihat hasil revisi cukup baik. Supervisor mengatakan bahwa desain tersebut terlihat rapi dan visualnya yang cukup fokus ke gambar makanan yang dijual di The Bunker Café. Pada akhirnya, supervisor menyetujui desain tersebut untuk digunakan sebagai *banner* menu.



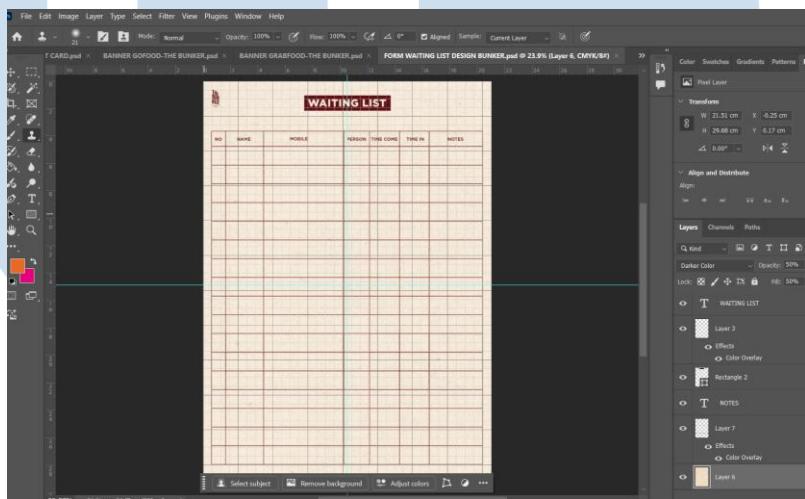
Gambar 3.37 Hasil Akhir *Banner* Menu Aplikasi Go Food

Sedangkan desain ini adalah desain banner digital yang dibuat untuk aplikasi GoFood. Masih dibuat dengan desain yang sama hanya berbeda ukuran. Supervisor juga sudah melihat desain yang dibuat untuk aplikasi GoFood dan menyetujui hasil revisinya. Pembuatan desain dibuat sama persis seperti sama sebelumnya hanya saja dalam format ukuran yang berbeda. Hal ini bertujuan supaya The Bunker Cafe masih memiliki keselarasan dalam penggunaan desain *banner* menu yang akan digunakan di aplikasi GrabFood maupun GoFood.

3.3.1.8 Proyek Desain *Form Waiting List Customer*

Pada proyek desain kali ini, penulis mendapatkan tugas untuk membuat desain *form waiting list customer* The Bunker Cafe. *Form waiting list* ini digunakan untuk customer atau pelanggan kafe jika kafe

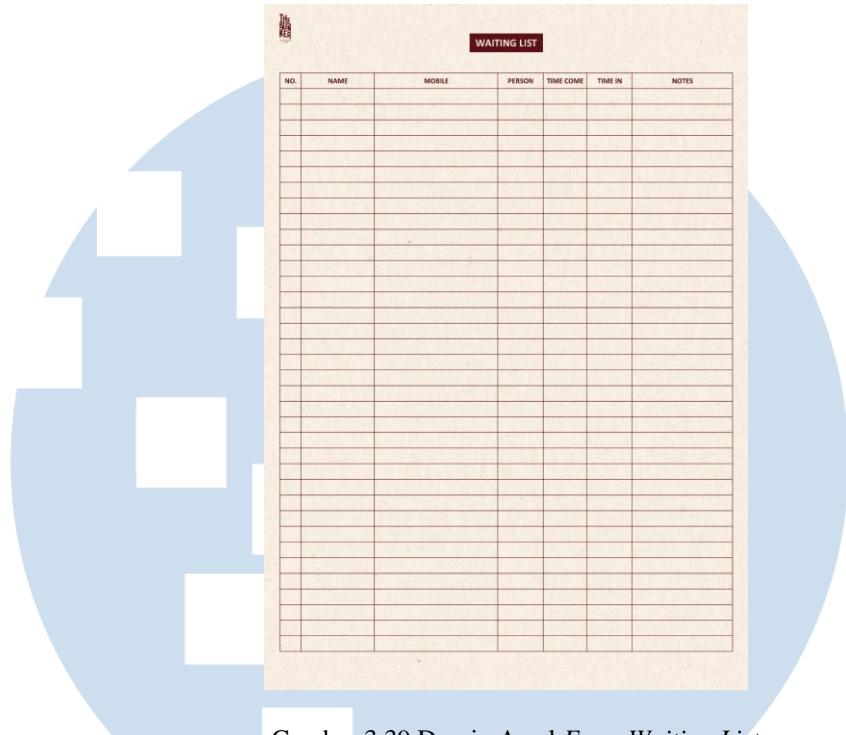
sedang dalam keadaan ramai dan customer ingin membuat reservasi nama mereka di dalam list nama. Desain yang sebelumnya dimiliki adalah desain yang sangat sederhana dan terlihat seperti desain *form waiting list* pada umumnya saja dengan background berwarna putih polos dan tulisan berwarna hitam. Penulis diminta oleh *supervisor* untuk membuat desain *form waiting list* yang bisa lebih memberi gaya desain yang cocok dengan The Bunker Cafe dan bukan hanya *form waiting list* yang polos saja.



Gambar 3.38 Proses Desain *Form Waiting List*

Pada proses desain membuat *form waiting list* ini, penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop untuk membuat desain tersebut. *Grid* yang penulis gunakan pada proses pembuatan desain bernama “Pixel Grid” yang juga merupakan salah satu pengaturan umum dari aplikasi Adobe Photoshop sendiri. Penulis membuat desain ini dengan format CMYK karena desain ini nantinya akan dicetak.

Selain itu pada proses desain penulis juga menambahkan guide sendiri dengan orientasi 50% secara vertikal dan 50% secara horizontal. Penulis juga menggunakan presisi yang sama untuk menaruh shape supaya terlihat rata di bagian tengah. Tidak hanya itu, presisi yang sama juga berlaku pada penggunaan *font* untuk *text*. Setelah melewati proses, berikut adalah hasil desain *form waiting list* yang telah penulis buat.



Gambar 3.39 Desain Awal *Form Waiting List*

Desain form diatas adalah desain awal yang telah penulis selesaikan, saat membuat desain ini prosesnya memakan waktu yang cukup singkat karena penulis diarahkan untuk tidak membuat desain yang terlalu ramai dan penuh. Desain ini dibuat dalam ukuran 24 x 34 cm dengan *background* berwarna krem pucat dan kolom table berwarna merah tua. Penggunaan *font* dalam desain ini *font* “Arial Rounded” yang berwarna merah tua juga. Penulis juga menempatkan logo The Bunker Café di bagian atas kiri desain *form*.

Setelah selesai mengerjakan desain *form* tersebut, penulis langsung mengirimkan hasilnya kepada *supervisor*. Setelah hasil desain dilihat, ternyata *supervisor* masih belum terlalu suka dengan hasilnya dan memberikan sedikit revisi kepada penulis. *Feedback* yang penulis dapatkan adalah soal baris dan kolom yang sangat terlihat sempit dan berdekatan jadi penulis diminta untuk membuat ruang yang longgar untuk baris dan kolom tersebut. Selain itu text untuk judul form sangat kecil jadi penulis diminta untuk membuat *text* yang lebih besar dari

ukuran *text* judul sebelumnya. Penulis langsung mengerjakan revisi tersebut setelah mengerti akan isinya.

A photograph of a waiting list form titled "WAITING LIST". The form is a grid with columns labeled: NO, NAME, MOBILE, PERSON, TIME COME, TIME IN, and NOTES. There are approximately 20 rows available for entries. The form is set against a background featuring a large blue circular graphic with white geometric shapes.

Gambar 3.40 Hasil Akhir Desain *Form Waiting List*

Setelah menyelesaikan revisi, penulis langsung mengirimkan hasil desain terbaru ke *supervisor* via *platform* Whatsapp. Feedback yang penulis dapatkan cukup baik, bahwa *supervisor* menyetujui hasil revisi dengan desain terbaru. Pada akhirnya desain *form waiting list* diatas adalah desain yang disetujui oleh *supervisor*. Desain ini nantinya akan dicetak dan digunakan oleh kafe untuk membuat *list* nama *customer* yang antri dan reservasi.

3.3.1.9 Proyek Desain Papan Signage

Selain mengerjakan desain *form waiting list customer*, di dalam The Bunker Café terdapat rak - rak board game yang dipajang. *Board game* tersebut dipajang dengan tujuan untuk dijual supaya para pelanggan yang datang dapat melihat dan tertarik untuk membeli. Maka dari itu penulis mendapatkan tugas untuk membuat *signage* yang bisa berguna untuk memberikan informasi atau arahan kepada pelanggan bahwa *board game* tersebut dijual. Penulis diminta untuk membuat

papan *signage* bertuliskan “For Sale”. Setelah paham akan *brief* desain yang diterima dengan cara *word of mouth* penulis langsung mengerjakan tugas tersebut. Berikut adalah proses desain beserta hasil desain *signage*.



Gambar 3.41 Proses Desain *Signage For Sale*

Pada proses desain membuat *form waiting list* ini, penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop untuk membuat desain tersebut. *Grid* yang penulis gunakan pada proses pembuatan desain bernama “Pixel Grid” yang juga merupakan salah satu pengaturan umum dari aplikasi Adobe Photoshop sendiri. Penulis membuat desain ini dengan format CMYK karena desain ini nantinya akan dicetak.



Gambar 3.42 Desain Awal *Signage For Sale*

Desain diatas adalah hasil desain yang telah penulis buat setelah melewati proses desain. Setelah itu, penulis langsung mengirimkan hasil

desain tersebut ke *supervisor*. *Feedback* yang didapatkan ternyata belum bisa membuat *supervisor* puas, beliau mengatakan bahwa desain tersebut terlalu sangat kartun atau kesannya terlihat seperti komik. Penulis pun langsung mengerjakan revisi tersebut dan membuat desain yang baru.



Gambar 3.43 Hasil Akhir Desain *Signage For Sale*

Setelah menyelesaikan revisi desain *signage* yang kedua penulis langsung mengirimkan desain tersebut ke *supervisor*. Pada desain kali ini, penulis menggunakan *shape* bulat berwarna merah dan dimiringkan ke arah kanan. Penulis juga mengganti *font* yang digunakan dalam desain dengan tujuan supaya visual *signage* tersebut terlihat lebih *playful* dan *fun*. Font yang penulis gunakan adalah “Chidori SemiCondensed Black”. Desain yang berbentuk bulat ini masih dibuat dalam ukuran kertas A5 hanya saja nanti akan dicetak dan dipotong sesuai bentuk lingkaran yang ada. *Feedback* yang penulis dapatkan cukup baik, bahwa *supervisor* menyukai hasil desain yang terakhir ini dan menyetujui desain tersebut. Pada akhirnya desain ini yang terpilih untuk desain *signage* “For Sale” dan akan dicetak nantinya serta digunakan untuk keperluan penjualan di atas rak – rak *board game* The Bunker Café.

Selain membuat desain *signage* “For Sale”, penulis juga diminta untuk membuat *signage warning* untuk *board game* yang bermerek Smart Games Indonesia. Smart Games Indonesia sendiri masih bekerja sama dengan The Bunker Café, meski tidak dibawah satu *brand* yang sama. Masih bergerak di bidang yang sama yaitu *board game*, Smart

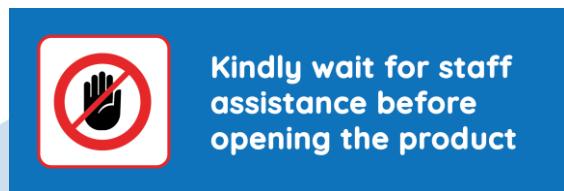
Games sendiri adalah merk game yang berasal dari Belgia yang berfokus pada permainan edukasi dan teka – teki. Smart Games Indonesia adalah cabang Smart Games untuk negara Indonesia yang lebih terfokus pada *board game* untuk anak – anak atau balita yang dimana juga permainan ini bertujuan untuk mengedukasi anak – anak di masa dini untuk tumbuh kembang yang lebih baik.

Penulis mendapatkan tugas untuk membuat signage warning untuk Smart Games yang dimana *warning* tersebut berisi tulisan “*Kindly wait for staff assistance before opening the product*”, yang artinya pengunjung yang datang tidak boleh asal membuka produk *board game* tanpa adanya kehadiran *staff* atau Game Master yang sedang bekerja. Hal ini dilakukan untuk mencegah kerusakan pada *board game* yang dipajang untuk dijual. Setelah paham akan *brief* desain dan tujuan tersebut, penulis langsung membuat desain *signage warning* tersebut.



Gambar 3.44 Proses Desain *Signage Warning*

Pada proses pembuatan desain *signage warning* ini, penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop untuk membuat desain tersebut. *Grid* yang penulis gunakan pada proses pembuatan desain bernama “Pixel Grid” yang juga merupakan salah satu pengaturan umum dari aplikasi Adobe Photoshop sendiri. Penulis membuat desain ini dengan format CMYK karena desain ini nantinya akan dicetak.



Gambar 3.45 Desain Awal *Signage Warning*

Setelah mengerti akan *brief* desain dan melewati proses desain, penulis pun menyelesaikan desain pertama untuk *signage warning*. Desain ini penulis buat sesuai dengan *color palette* yang ada dari Smart Games sendiri. Penulis membuat desain ini dengan ukuran 10 x 3 cm dengan format warna *CMYK*. Desain ini dibuat dengan menempatkan logo tangan dengan tanda silang di bagian tengah, yang artinya dilarang menyentuh barang atau produk yang ada. *Feedback* yang penulis dapatkan tidak sesuai dengan kemauan *supervisor* dan mendapatkan revisi. Supervisor meminta penulis untuk mengubah ukuran menjadi kertas ukuran A6 atau sekitar 10,15 x 14,8 cm. Setelah mengerti akan revisi yang diberikan, penulis langsung membuat desain *signage* yang baru.



Gambar 3.46 Hasil Akhir Desain *Signage Warning*

Setelah selesai mengerjakan revisi, penulis langsung mengirimkan hasil revisi desain tersebut kepada *supervisor*. Desain diatas adalah

desain yang penulis buat setelah mendapatkan revisi. Penulis membuat desain tersebut dalam ukuran A6 dengan orientasi vertical. Penempatan logo terdapat diatas, lalu diikuti dengan *text* peringatan di tengah, dan terakhir terdapat logo Smart Games kecil di bagian bawah.

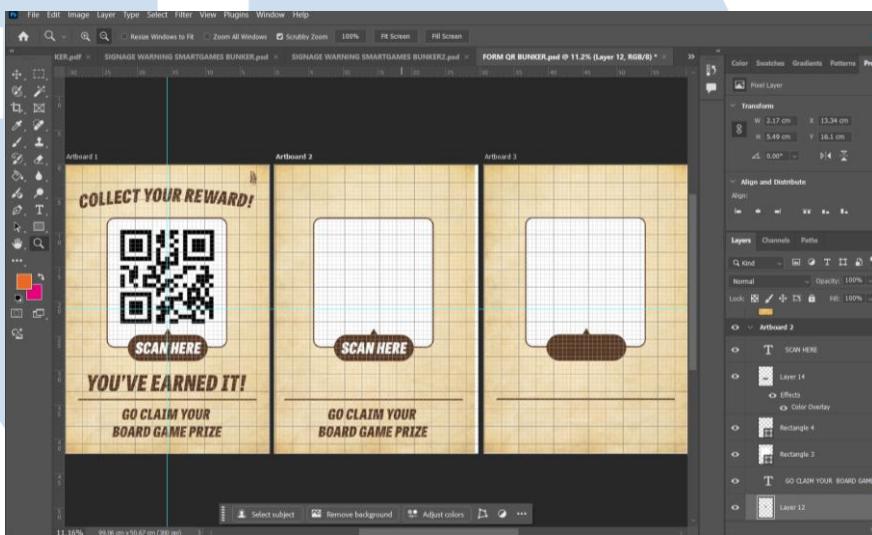
Setelah *supervisor* melihat hasil desain tersebut, *feedback* yang didapatkan cukup baik. Supervisor cukup menyukai hasil desain tersebut, dan menyetujui desain tersebut untuk dicetak dan dipakai nantinya di dalam kafe. *Signage warning* ini dibuat dengan tujuan supaya pengunjung maupun pelanggan The Bunker Café yang datang tidak boleh membuka secara asal *board game* Smart Games yang dijual di rak tanpa adanya kehadiran *staff*.

3.3.1.10 Proyek Desain *QR Form Acrylic Standee*

Pada proyek desain media cetak yang terakhir ini, penulis mendapatkan tugas untuk membuat desain form *QR* yang nantinya akan dicetak di standee acrylic. Desain form *QR* ini sebenarnya adalah *QR* yang digunakan untuk para pelanggan yang mengumpulkan stempel dan ingin menukarkan stempel yang sudah mereka penuhi dengan *reward* yang disediakan oleh The Bunker Café. *Reward* atau hadiah tersebut biasanya berupa *board game*, jadi bagi para pelanggan yang sudah melengkapi stampel sampai penuh dapat menukarkan stempel tersebut dengan *board game* gratis, caranya yaitu dengan melakukan *scan* pada form *QR* yang ada dicetak di *acrylic standee*.

Maka dari itu, *supervisor* meminta penulis untuk membuat desain *QR Form* tersebut yang nantinya akan dicetak dan digunakan untuk pelanggan yang ingin melakukan. Setelah paham akan *brief* desain yang diberikan, penulis langsung coba membuat desain *QR Form* tersebut. Awalnya penulis cukup merasa bingung dengan gaya desain yang akan dibuat, akhirnya penulis memutuskan untuk bertanya kepada supervisor. Setelah bertanya, supervisor cukup membantu penulis dalam

menentukan gaya desain, beliau mengirimkan referensi style yang akan dibuat. Setelah cukup paham akan saran dari supervisor, penulis langsung membuat desain tersebut mengikuti arahan referensi style yang diberikan oleh supervisor. Berikut adalah desain form QR Form yang penulis buat



Gambar 3.47 Proses Desain *QR Form Acrylic Standee*

Pada proses pembuatan desain *QR Form* ini, penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop untuk membuat desain tersebut. *Grid* yang penulis gunakan pada proses pembuatan desain bernama “Pixel Grid” yang juga merupakan salah satu pengaturan umum dari aplikasi Adobe Photoshop sendiri. Penulis membuat desain ini dengan format CMYK karena desain ini nantinya akan dicetak.

Selain itu pada proses desain penulis juga menambahkan guide sendiri dengan orientasi 50% secara vertikal dan 50% secara horizontal. Dalam proses desain pembuatan *QR Form Acrylic Standee* ini penulis juga menggunakan tiga *artboard* yang nantinya digunakan untuk proses revisi dan proses desain. Penulis juga menggunakan presisi yang sama untuk menaruh *shape* supaya terlihat rata di bagian tengah. Tidak hanya itu, presisi yang sama juga berlaku pada penggunaan *font* untuk *text*.

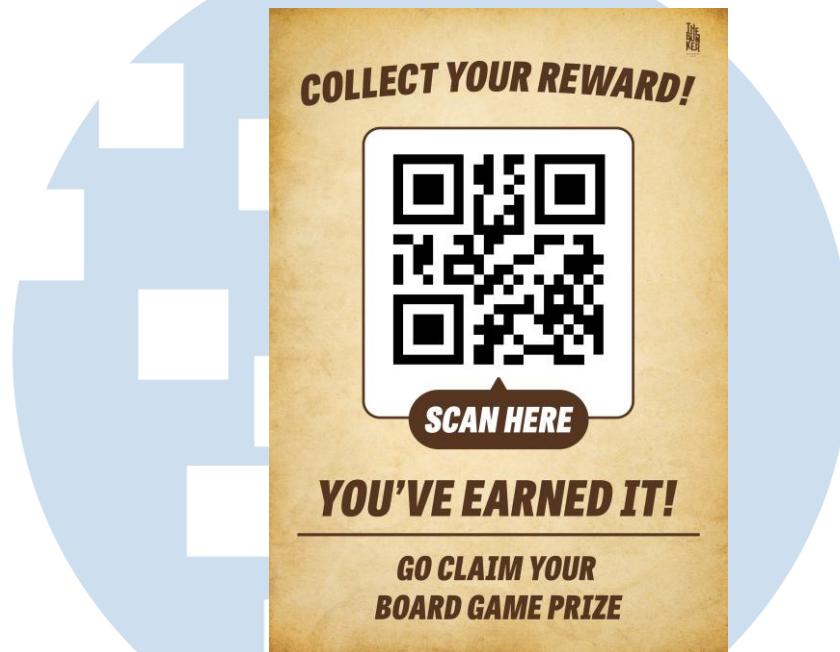


Gambar 3.48 Desain Awal *QR Form Acrylic Standee*

Desain ini adalah desain QR Form yang telah penulis buat. Penggunaan font dalam desain adalah font “Impact Bold” yang berwarna coklat. Ukuran desain ini dibuat dalam ukuran kertas A3 yaitu sekitar 27 x 42 cm dengan orientasi vertikal. Penulis membuat *background* dalam desain ini dengan cara mencari asset di *platform* Freepik dengan *keyword* “vintage paper”, setelah itu penulis lanjut mengedit asset tersebut di aplikasi Adobe Photoshop. Selain itu untuk bagian QR, penulis membuat desain dengan cukup sederhana dengan cara membuat ikon kotak dengan sudut sedikit tumpul dan terdapat ikon seperti *bubble chat* yang bertuliskan “SCAN HERE”. Setelah itu penulis menempatkan logo The Bunker Cafe di bagian atas tengah sebelum judul. Setelah dirasa cukup menyelesaikan desain form QR ini, penulis langsung mengirimkan hasilnya ke *supervisor*.

Feedback yang didapatkan setelah *supervisor* melihat hasil desain yang telah penulis buat adalah belum cukup bagus dan harus direvisi kembali. *Supervisor* mengatakan bahwa warna desain tersebut terlalu pucat dan kurang sesuai dengan referensi yang diberikan. *Supervisor* juga mengatakan untuk menghilangkan *copywriting* di bagian *text*

“Scan The QR”. Setelah paham akan revisi yang diberikan, penulis langsung membuat desain form QR tersebut kembali.



Gambar 3.49 Hasil Akhir Desain QR Form Acrylic Standee

Setelah menyelesaikan revisi desain, penulis langsung mengirimkan hasilnya kepada *supervisor*. Pada pembuatan desain yang telah direvisi ini, penulis mengganti copywriting menjadi “Go Claim Your Board Game Prize” dan menghilangkan kata - kata “Scan Here” pada desain sebelumnya. Selain itu penulis juga membuat background menjadi lebih kontras dengan cara menaikkan Hue dan Saturation serta membuat warna lebih menjadi kekuningan untuk memperkuat kesan *vintage* pada desain. Terdapat juga adanya perubahan penempatan pada logo The Bunker Café yang awalnya di bagian atas tengah menjadi bergeser ke bagian atas kanan.

Setelah *supervisor* melihat hasil revisi desain tersebut, *feedback* yang didapatkan cukup baik. *Supervisor* mengatakan desain tersebut sudah sesuai dengan referensi yang ada sudah bagus. Setelah desain disetujui tanpa adanya revisi, penulis langsung mengunggah desain tersebut ke Google Drive lewat *link* yang sudah disediakan. Pada

akhirnya, desain tersebut dipilih untuk menjadi desain form QR yang akan digunakan kafe.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

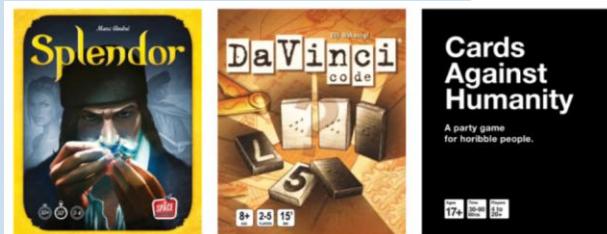
Selain mengerjakan tugas utama yang kebanyakan membuat desain media cetak, penulis juga mendapatkan beberapa tugas tambahan dari *supervisor*. Tugas - tugas tambahan tersebut masih cukup berkesinambungan dengan dunia *board game* dan kafe *board game*. Pada penggerjaan tugas tambahan ini, penulis cukup sering mendapatkan tugas untuk mendesain ulang elemen - elemen atau komponen dari sebuah *board game*, seperti *art cover* yang akan digunakan di *tinbox*, token, stiker, papan skoe, dan lainnya.

Dalam pelaksanaan tugas tambahan kerja ini penulis mengerjakan lima tugas tambahan kerja berupa desain *art cover board game* untuk *tinbox*, desain token *board game* serta token untuk *event Roleplay DND (Dungeons & Dragons)* di The Bunker Cafe, desain *rulebook board game*, desain papan *score board game*, dan desain *player sheet board game*. Berikut adalah desain - desain yang telah penulis kerjakan sebagai tugas tambahan kerja di The Bunker Café.

3.3.2.1 Proyek Desain Ulang *Art Cover Board Game*

Pada proyek pertama sebagai tugas tambahan kerja, penulis mendapatkan tugas untuk membuat ulang desain *art cover* beberapa *board game*. Desain *art cover* ini nantinya akan ditempel di *tinbox* dalam bentuk kertas stiker. Tugas tersebut tidak terlalu rumit dibanding tugas utama yang penulis kerjakan. Penulis cukup membuat desain ulang untuk *art cover board game* yang dimana tiap *board game* sudah memiliki gaya desain yang tetap dan konsep yang mutlak sehingga tidak bisa diubah secara bebas. Dalam pembuatan desain ini penulis cukup mengikuti gaya desain dari tiap *board game* yang sudah ada, lalu mengubahnya sesuai ukuran yang diminta oleh *supervisor*. Dalam tugas ini *supervisor* meminta penulis untuk membuat dalam tiga ukuran dari

yang besar, sedang, dan kecil. Berikut adalah beberapa desain *art cover board game* yang telah penulis selesaikan.



Gambar 3.50 Desain *Art Cover Tinbox* Ukuran Besar

Desain pertama yang penulis selesaikan adalah desain *art cover board game* Splendor, DaVinci Code, dan juga Cards Against Humanity. Desain ini dibuat untuk *tinbox* yang berukuran besar ketika akan ditempel pada nantinya. Sesuai arahan *supervisor*, penulis membuat desain ini dalam ukuran 12 x 14,5 cm dengan format warna *CYMK*. Selama penggerjaan desain *art cover*, penulis jarang mengalami revisi dikarenakan penulis hanya mengikuti gaya desain yang sudah ada dari setiap *board game* tanpa merubahnya. Setelah selesai menyelesaikan desain tersebut, hasilnya langsung disetujui oleh *supervisor* tanpa adanya revisi. Setelah disetujui, penulis langsung mengunggah desain tersebut ke Google Drive melewati *link* yang sudah disiapkan oleh *supervisor*.



Gambar 3.51 Desain *Art Cover Tinbox* Ukuran Medium

Desain kedua yang penulis selesaikan adalah desain *art cover* untuk 7 *board game*. *Board game* tersebut diantaranya adalah The Mind, Jungle Speed, Bang Cards Game, Flip 7, Ramen Fury, Unstable Unicorns, dan yang terakhir Exploding Kitten. Desain ini dibuat untuk

tinbox yang berukuran sedang atau *medium* ketika akan ditempel pada nantinya. Sesuai arahan *supervisor*, untuk ukuran sedang, penulis membuat desain ini dalam ukuran 8,5 x 8,5 cm dengan bentuk persegi kotak dan penggunaan format warna *CYMK*. Selama pengerjaan desain *art cover*, penulis jarang mengalami revisi dikarenakan penulis hanya mengikuti gaya desain yang sudah ada dari setiap *board game* tanpa merubahnya. Setelah selesai menyelesaikan desain tersebut, hasilnya langsung disetujui oleh supervisor tanpa adanya revisi. Setelah disetujui, penulis langsung mengunggah desain tersebut ke dalam Google Drive melewati *link* yang sudah disiapkan oleh *supervisor*.



Gambar 3.52 Desain *Art Cover Tinbox* Ukuran Kecil

Desain terakhir untuk *art cover board game* yang penulis selesaikan sebanyak empat buah desain yaitu *board game* The Nasty 7, Saboteur, Love Letter dan juga Gobbit. Desain ini dibuat untuk *tinbox* yang berukuran kecil ketika akan ditempel pada nantinya. Sesuai arahan *supervisor*, penulis membuat desain ini dalam ukuran 8 x 12 cm dengan format warna *CYMK*. Selama pengerjaan desain *art cover*, penulis jarang mengalami revisi dikarenakan penulis hanya mengikuti gaya desain yang sudah ada dari setiap *board game* tanpa merubahnya. Setelah menyelesaikan seluruh desain *art cover board game*, penulis langsung mengunggah semua desain yang telah dikerjakan dan mengkonversi semua desain tersebut dalam format PDF ke *platform* Google Drive melewati *link* yang sudah disiapkan oleh *supervisor*.

3.3.2.2 Proyek Desain Token *Event* dan Token *Board Game*

Pada proyek kedua sebagai tugas tambahan kerja, penulis mendapatkan tugas untuk membuat ulang desain token untuk beberapa *board game* dan desain token untuk event *Roleplay DND (Dungeons & Dragons)* di The Bunker Cafe. Token – token tersebut biasanya digunakan dalam permainan *board game* ataupun permainan dalam *event*. Penulis diminta untuk membuat desain token sesuai dengan *list board game* yang sudah diberitahu oleh supervisor. Berikut adalah desain - desain token *board game* dan token *event* yang telah penulis selesaikan.



Gambar 3.53 Desain Token *Board Game* Dixit

Desain pertama adalah desain token untuk *board game* yang bernama Dixit. Penulis membuat desain ini dengan ukuran 3 x 3 cm, sesuai dengan arahan yang diberitahu oleh *supervisor*. Proses pembuatan desain tidak terlalu rumit karena penulis hanya mengikuti desain dari token yang sudah ada sebelumnya dan membuat desain semirip mungkin. Proses pembuatan desain penulis membuat desain sebanyak delapan buah desain token dengan warna – warna yang berbeda. Penulis juga menggunakan gambar *board game* sebagai *background* sebelum penempatan angka dari satu sampai delapan. Penulis menggunakan warna biru tua untuk text angka dengan ditambahkan efek kuning

menyala pada luaran angkanya. Penulis membuat efek tersebut dengan menggunakan fitur Outer Glow di aplikasi Adobe Photoshop. Setelah itu penulis menggabungkan *background* dan angka di dalam token yang berbentuk bulat tersebut. Desain token dibuat dalam format warna CMYK, dikarenakan desain ini nantinya akan dicetak juga.

Setelah selesai membuat desain ini, penulis langsung mengirimkan hasilnya ke *supervisor*. *Feedback* yang didapatkan sangat baik bahwa *supervisor* menyukai desain tersebut dan langsung menyetujui tanpa adanya revisi. Penulis pun langsung mengunggah desain tersebut ke Google Drive.



Gambar 3.54 Desain Token *Board Game* Pictomania

Desain kedua adalah desain token untuk *board game* yang bernama Pictomania. Penulis membuat desain ini dengan ukuran 3 x 3 cm, sesuai dengan arahan yang diberitahu oleh supervisor. Proses pembuatan desain ini penulis lakukan dengan cara mencari *shape* yang berbentuk bintang di platform Freepik, lalu membuat *shape* bulat dengan enam warna yang berbeda. Setelah itu penulis menumpuk *shape* berbentuk bintang tersebut diatas ikon bulat yang sudah dibuat dengan enam warna. Dengan total delapan belas *shape*, penulis menaruh angka 1, 2, dan 3 di masing – masing warna ikon bulat tersebut. Desain token dibuat dalam format warna CMYK, dikarenakan desain ini nantinya akan dicetak juga.

Desain token ini berfungsi untuk para pelanggan atau pengunjung The Bunker Café yang ingin bermain board game Pictomania. Dikarenakan desain lama token board game tersebut sudah mulai memudar warna serta gambarnya, maka dari itu penulis diminta untuk membuat ulang desain tersebut. Token berbentuk bintang ini berfungsi sebagai skor pada board game tersebut.

Setelah selesai membuat desain tersebut, penulis langsung mengirimkan hasilnya ke *supervisor*. *Feedback* yang penulis dapatkan dari *supervisor* sangat baik. *Supervisor* mengatakan desain tersebut bagus dan langsung menyetujui tanpa adanya revisi.



Gambar 3.55 Desain Token *Board Game* Panic On Wall Street

Desain ketiga adalah desain token untuk *board game* yang bernama Panic On Wall Street. Penulis membuat desain ini dengan ukuran 3 x 3 cm, sesuai dengan arahan yang diberitahu oleh *supervisor*. Proses pembuatan desain ini penulis lakukan dengan cara mencari ikon – ikon yang berhubungan dengan *board game* tersebut. Ikon – ikon tersebut antara lain adalah ikon harta karun, ikon topi bangsawan, ikon topi besi, ikon pin polisi, ikon parasut, dan ikon ombak laut. Setelah mendapatkan ikon – ikon tersebut, penulis membuat efek sendiri terhadap ikon – ikon tersebut. Penulis membuat efek dengan cara memainkan fitur Posterize dan Threshold di aplikasi Adobe Photoshop. Penggunaan font dalam desain ini adalah font “Georgia Regular” yang tiap warnanya mengikuti warna token yaitu hijau, kuning, oranye,

coklat, pink, dan biru. Desain token dibuat dalam format warna *CMYK*, dikarenakan desain ini nantinya akan dicetak juga.

Setelah selesai membuat desain tersebut, penulis langsung mengirimkan hasilnya ke *supervisor*. *Feedback* yang penulis dapatkan dari *supervisor* sangat baik. *Supervisor* mengatakan desain tersebut bagus dan sangat mirip dengan token yang ada sebelumnya. Supervisor pun langsung menyetujui desain token tersebut tanpa adanya revisi.

Desain token yang terakhir adalah membuat desain token untuk kebutuhan *event* DND (Dungeon & Dragons) di The Bunker Café. Event ini diadakan tiap minggu pada hari Jum'at di The Bunker Café. Maka dari itu *supervisor* meminta penulis untuk membuat token game yang nantinya akan dimainkan para pemain *roleplay* DND. Penulis diberikan tugas untuk membuat dua token yaitu token berwarna dan token karakter. Setelah paham mengenai *brief* yang diberikan, penulis langsung mencoba membuat desain token – token tersebut. Berikut adalah desain token yang telah penulis kerjakan.



Gambar 3.56 Desain Token *Event DND*

Desain diatas adalah token berwarna yang akan dicetak secara bolak balik. Penulis diminta membuat desain berukuran 2,5 x 2,5 cm dalam delapan warna yang berbeda dan satu desain yang terdapat logo DND The Bunker Café. Penulis membuat desain dengan format warna *CMYK* untuk kedua desain tersebut. Warna dalam token tersebut

terdapat warna merah, biru, hijau, kuning, pink, ungu, oranye, dan biru tua. Sedangkan untuk desain token logo DND The Bunker Café, penulis langsung mendapatkan gambar dari dokumentasi kafe, sehingga penulis hanya perlu menaruh gambar tersebut menjadi bentuk lingkaran.

Setelah menyelesaikan desain tersebut, penulis langsung mengirimkan hasilnya ke *supervisor*. Feedback yang penulis dapatkan sangat baik, karena desain ini tidak rumit jadi penulis tidak mendapatkan revisi sama sekali. Setelah disetujui supervisor, penulis pun langsung mengunggah hasil desain dalam format PDF ke dalam Google Drive.



Gambar 3.57 Desain Karakter Token *Event DND*

Selain membuat desain token berwarna, penulis juga mendapat tugas untuk membuat desain token karakter. Penulis membuat total lima belas desain token karakter. Desain ini penulis buat sesuai dengan sifat karakter yang sudah diberitahu oleh *supervisor*. Penggunaan font dalam desain ini adalah “Gardein”, font digunakan di bagian pinggir desain yang diedit secara melingkar sesuai bentuk lingkaran token. Token ini berukuran diameter 3,5 cm dengan format warna *CMYK*.



Gambar 3.58 Desain Karakter Token *Event DND*

Setelah menyelesaikan desain token karakter tersebut, penulis langsung mengirimkan hasilnya ke supervisor. Feedback yang penulis dapatkan cukup baik. Supervisor mengatakan bahwa desainnya bagus

dan gaya desain yang cocok dengan *event* DND untuk kafe. Setelah desain tersebut disetujui, penulis langsung mengunggah desain tersebut satu per satu dalam format yang sudah dikonversi ke PDF ke Google Drive. Dengan begitu, desain karakter token tersebut akan dicetak dan digunakan untuk kebutuhan *event* DND di The Bunker Café.

3.3.2.3 Proyek Desain Ulang *Player Sheet Board Game*

Pada proyek ketiga membuat desain sebagai tugas tambahan kerja, kali ini penulis mendapatkan tugas untuk membuat ulang *player sheet board game* yang bernama Catan. *Player sheet* ini berfungsi untuk memberi tahu tiap pemain material apa saja yang mereka butuhkan dalam permainan. Material - material tersebutlah yang nantinya terdapat dalam *player sheet*. Setelah penulis paham akan *brief* desain yang supervisor berikan, penulis langsung membuat ulang desain player sheet tersebut sesuai dengan referensi yang sudah ada. Berikut adalah desain player sheet yang telah penulis selesaikan.



Gambar 3.59 Desain *Player Sheet Board Game Catan*

Desain diatas adalah desain *player sheet board game* Catan. Desain tersebut terbagi menjadi empat warna berbeda yaitu, putih, biru, merah, dan kuning dengan pengunaan format warna CMYK. Penulis membuat desain ini dengan ukuran A6 yaitu sekitar 10,15 x 14,8 cm dengan orientasi vertikal. Penulis mendapatkan asset – asset gambar untuk membuat desain *player sheet* ini dari *platform* Freepik.

Setelah menyelesaikan desain tersebut, penulis langsung mengirimkan hasil desain tersebut ke *supervisor*. *Feedback* yang penulis dapatkan cukup baik bahwa hasil desain tersebut langsung disetujui tanpa adanya revisi sedikitpun. *Supervisor* mengatakan bahwa desain *player sheet* tersebut hampir menyerupai persis dengan referensi aslinya. Setelah desain tersebut disetujui oleh *supervisor*, penulis langsung mengunggah desain tersebut ke dalam Google Drive melewati *link* khusus yang sudah disediakan.

3.3.2.4 Proyek Desain *Rulebook Board Game*

Pada proyek keempat sebagai tugas tambahan kerja, penulis mendapatkan tugas untuk membuat *rulebook* tiga buah board game. Board game tersebut adalah Speed Cup, DaVinci Code, dan Mastermind. *Rulebook* tersebut nantinya berfungsi untuk para pelanggan yang bermain board game - board game tersebut supaya bisa membaca aturan permainan tersebut dan memahami alur permainan. Penulis diminta untuk membuat desain *rulebook* tersebut dikarenakan nama - nama board game yang disebutkan tadi tidak memiliki *rulebook*. Sebelum penulis membuat desain *rulebook* tersebut, supervisor meminta penulis untuk mencoba memainkan *board game* terlebih dahulu. Setelah penulis memahami alur permainan tiap board game, penulis langsung mencoba membuat desain *rulebook* tiap board game tersebut. Berikut adalah desain *rulebook* yang telah penulis kerjakan.



Gambar 3.60 Desain *Rulebook Speed Cup*

Desain yang pertama adalah desain *rulebook* untuk board game yang bernama Speed Cup. Penulis membuat desain dengan cara

mengambil aset visual dari internet. Aset visual tersebut penulis dapatkan dari art cover board game Speed Cup, lalu penulis edit ulang kembali tiap objek yang ada. Desain ini dibuat dalam ukuran A6 di setiap halamannya. Setelah penulis menyelesaikan desain rulebook tersebut, penulis langsung memberikan hasilnya ke supervisor. Feedback yang didapatkan cukup baik karena supervisor sangat suka dengan hasilnya. Supervisor mengatakan desain tersebut bagus dan sesuai dengan visual dari board game Speed Cup sendiri. Setelah desain disetujui tanpa adanya revisi, penulis langsung mengunggah desain tersebut dalam format PDF ke dalam Google Drive..



Gambar 3.61 Desain *Rulebook* DaVinci Code

Desain yang kedua adalah desain rulebook untuk board game yang bernama DaVinci Code. Penulis membuat desain dengan cara mengambil aset visual dari internet. Aset visual tersebut penulis dapatkan dari art cover board game DaVinci code sendiri, lalu penulis membuat background dengan menyesuaikan tema board game tersebut. Background penulis buat dengan mengambil aset dari platform Freepik dan mengedit kembali di aplikasi Adobe Photoshop. Desain ini dibuat dalam ukuran A6 dengan orientasi vertikal di setiap halaman.

Setelah penulis menyelesaikan desain rulebook tersebut, penulis langsung memberikan hasilnya ke supervisor. Feedback yang didapatkan cukup baik karena supervisor sangat suka dengan hasilnya. Supervisor mengatakan desain tersebut bagus dan selaras dengan tema board game

DaVinci Code sendiri. Setelah desain disetujui tanpa adanya revisi, penulis langsung mengunggah desain tersebut dalam format PDF ke dalam Google Drive.



Gambar 3.62 Desain Rulebook Mastermind

Desain yang terakhir untuk rulebook adalah desain rulebook untuk board game yang bernama Mastermind. Penulis membuat desain dengan cara mengambil asset visual dari internet. Asset visual tersebut penulis dapatkan dari *art cover board game* Mastermind, lalu penulis mengedit ulang kembali di aplikasi Adobe Photoshop. Desain ini dibuat dalam ukuran A6 dengan orientasi vertikal di tiap halamannya. Penulis membuat desain rulebook untuk *board game* ini dengan cukup sederhana, penulis hanya membuat background polos yang berwarna putih keabuan dengan border hitam, lalu didalamnya terdapat tulisan yang berisi aturan permainan board game tersebut.

Setelah penulis menyelesaikan desain rulebook tersebut, penulis langsung memberikan hasilnya ke supervisor. Feedback yang didapatkan cukup baik karena supervisor cukup suka dengan hasilnya. Meskipun visual yang terlihat simple, tetapi supervisor mengatakan desain tersebut bagus dan sesuai dengan visual dan color palette board game Speed Cup sendiri. Setelah desain disetujui tanpa adanya revisi, penulis langsung mengunggah desain tersebut dalam format PDF ke dalam Google Drive.

3.3.2.5 Proyek Desain Papan Skor *Board Game*

Pada proyek terakhir pembuatan desain sebagai tugas tambahan kerja, penulis mendapatkan tugas untuk membuat ulang desain papan skor board game yang bernama Dixit. Papan skor ini berfungsi sebagai papan permainan yang akan memberi skor kepada para pemain. Penulis diminta untuk membuat ulang desain papan skor ini karena gambar dan warna desain papan yang sebelumnya sudah terlihat memudar. Maka dari itu, kafe membutuhkan desain papan skor yang baru untuk dipakai oleh pengunjung yang ingin bermain board game Dixit ini. Setelah penulis paham akan *brief* desain yang *supervisor* berikan, penulis langsung membuat ulang desain papan skor tersebut sesuai dengan desain yang sudah ada sebelumnya. Berikut adalah desain papan skor yang telah penulis selesaikan.



Gambar 3.63 Desain Papan Skor *Board Game* Dixit

Setelah penulis menyelesaikan desain papan skor tersebut, penulis langsung mengirimkan hasilnya kepada supervisor. Desain ini dibuat dalam ukuran 28 x 28 cm dengan format warna CMYK. Proses pembuatan desain papan skor ini cukup rumit dan memakan waktu yang cukup lama dikarenakan asset dan gambar yang diperlukan sangat detail dan cukup banyak. Meski begitu, penulis mampu menyelesaikan desain papan skor *board game* ini dengan baik dan rapi. *Feedback* yang penulis dapatkan setelah supervisor melihat hasil desain tersebut sangat baik.

Supervisor mengatakan desain yang penulis buat sangat bagus dan hampir mirip dengan aslinya, selain itu penempatan aset visual dan *layout* desain juga dibuat dengan baik dan rapi.

Setelah hasil desain papan skor disetujui, penulis langsung mengunggah desain tersebut ke dalam Google Drive melewati *link* yang sudah disediakan. Desain papan skor ini nantinya akan dicetak dan digunakan untuk pengunjung yang bermain *board game* Dixit. Dengan ini desain yang penulis buat menjadi bermanfaat dan memberikan kontribusi untuk kafe.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Selama melaksanakan pekerjaan sebagai *internship graphic designer* di The Bunker Café, penulis mampu mengerjakan tugas – tugas yang diberikan oleh *supervisor* dan merasa bahwa tugas – tugas tersebut cukup memberikan kontribusi dan mendukung kebutuhan identitas visual The Bunker Café. Selain itu penulis merasa bahwa tugas – tugas tersebut berperan besar dalam perkembangan diri penulis sebagai desainer grafis di dalam dunia kerja. Tetapi selama bekerja dalam kegiatan magang ini, perjalanan penulis tidak selalu berjalan lancar, terdapat beberapa kendala dan kesulitan yang penulis alami selama menjalankan praktik kerja magang di The Bunker Café. Berikut adalah beberapa kesulitan yang penulis alami selama menjalankan kerja magang di The Bunker Café.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Kendala pertama yang penulis alami saat awal melakukan magang adalah penulis sempat bingung dengan gaya desain yang harus menyesuaikan suasana kafe dan harus beradaptasi terlebih dahulu mengenai hal tersebut serta penulis juga beradaptasi dengan *workflow* yang diberikan oleh *supervisor*. Penulis juga sempat bingung dengan tenggat waktu kerja yang diberikan oleh *supervisor* setiap satu proyek desain, karena tidak ada waktu tertentu kapan penulis harus menyelesaikan tugas yang diberikan tersebut.

Dan tiba – tiba ada pekerjaan yang urgent. Tetapi penulis lama kelamaan beradaptasi dengan alur kerja yang ada di The Bunker Café.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Solusi yang penulis temukan setelah mengalami kendala – kendala yang terjadi yaitu penulis selalu mencoba untuk bersikap aktif kepada *supervisor*. Penulis cukup sering bertanya kepada *supervisor* jika ada hal – hal mengenai pekerjaan desain yang penulis tidak ketahui. Selain itu, mengenai kendala tenggat waktu untuk setiap proyek desain yang diberikan, penulis menangani hal itu sendiri dengan cara membiasakan diri untuk mengerjakan setiap tugas yang diberikan secepat mungkin dan juga selalu menghubungi *supervisor* via *platform* Whatsapp jika ada perkembangan dalam progres desain yang dibuat.

