

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA

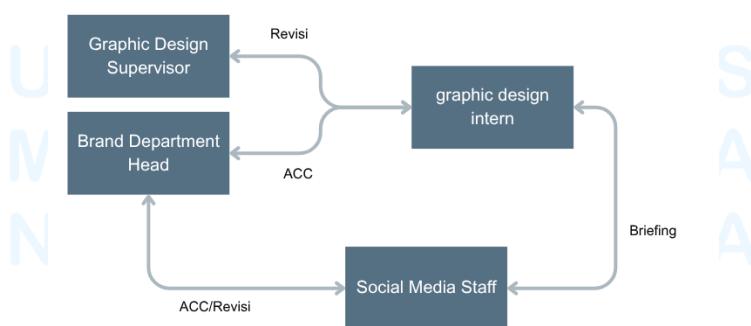
#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan magang ketika berada di PT Halocoko Ice Cream Indonesia, penulis berperan sebagai *graphic designer intern*. Dalam proses koordinasi melaksanakan pekerjaan, penulis langsung mendapatkan *brief* dari atasan ataupun supervisor serta membantu desain untuk sosial media dengan menggunakan trello sebagai wadah untuk *briefing*.

##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Selama proses kegiatan magang di perusahaan PT Halocoko Ice Cream Indonesia, penulis berada dalam posisi *graphic design intern*. Dalam menjalankan tugas, penulis akan mendapatkan tugas dari *social media specialist staff* dengan menggunakan Trello sebagai perantara *briefing* dan unggah karya, penulis kemudian akan mendapatkan secara langsung *briefing* tugas dari *brand department head* bersama *graphic designer supervisor*. Tugas yang didapatkan dari *social media staff* berupa konten yang akan diunggah ke instagram yang berupa *feeds* dan *reels*. Sedangkan tugas yang di berikan dari *supervisor* dan *brand department head* banyak berupa *motion*.

##### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Selama proses melakukan kegiatan magang di PT Halocoko Ice Cream Indonesia, penulis akan mendapatkan tugas dari social media staff, *graphic design* supervisor dan juga *brand department head*. Penulis lebih banyak mendapatkan *briefing* melalui *staff* sosial media dan juga *brand department head* yang kemudian akan di proses oleh penulis untuk melakukan desain. Desain akan dikerjakan berjumlah 4-6 karya dan bergantung pada *briefing* yang diberikan, karya desain akan berupa *feeds* Instagram dari *staff* sosial media dan *motion sticker* yang akan di *brief* langsung dari *brand department head*. Khususnya beberapa desain seperti *feeds* Instagram ataupun berupa poster pemberitahuan akan melalui supervisor terlebih dahulu, setelah itu akan diberikan desain ke *brand department head* sebagai hasil desain karya terakhir. Khususnya untuk desain *motion sticker* menggunakan maskot akan langsung diberikan kepada *brand department head* tanpa melalui supervisor untuk melakukan pemeriksaan dan revisi.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama kegiatan magang berlangsung, penulis mendapatkan beberapa tugas antara lain mendesain *feeds* Instagram, membuat *motion* konten untuk Instagram, mendesain maskot dari *brand*, spanduk, dan *motion sticker*. Penulis telah menyelesaikan tugas-tugas yang di berikan dan magang dengan total (640) jam. Berikut adalah tabel rinci tugas yang telah dilaksanakan dan dilakukan oleh penulis.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	18 – 22 Agustus 2025	Sosial media halocoko	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mendesain Instagram <i>feeds content</i> dengan produk "Tiger Choco" di Instagram</li><li>- Mendesain Instagram <i>feeds content</i> dengan produk KakaKres Cokelat <i>packaging</i> dan mendesain maskot untuk <i>feeds</i> produk Tiger Choco.</li><li>- Mendesain Instagram <i>feeds</i> dengan konten maskot halocoko sedang makan</li></ul>

			<p>es krim SuMiCo Milo dan Instagram <i>feeds</i> dengan konten produk HaloChoco.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pembuatan 3 konten Instagram <i>feeds</i> dengan masing-masing konten :           <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tes mata kode rahasia</li> <li>2. Tebak emoji dengan produk Fantasy Almond</li> <li>3. Produk SuTaCo Taro</li> </ol> </li> <li>- Desain Instagram <i>feeds</i> dengan konten <i>breaking news</i> "Anak ini ketahuan males ngerjain PR gara-gara belum makan es krim cokelat halocoko!" dengan menggunakan produk Choco Cone dan HaloChoco</li> </ul>
2	26 – 29 Agustus 2025	Sosial media halocoko, <i>motion sticker</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pembuatan konten <i>motion</i>:           <ul style="list-style-type: none"> <li><i>slide 1</i> : "Kapan aku biasanya makan es krim halocoko" dengan maskot yang sedang memegang es krim HaloChoco dan Choco Cone yang bergerak</li> <li><i>slide 2</i> : "Jam pulang sekolah" dengan adanya <i>booth</i> halocoko dan halocoko yang sedang makan es krim HaloChoco dan lompat-lompat</li> <li><i>slide 3</i> : "santai di rumah" dengan adanya ilustrasi maskot halocoko sedang duduk dan memegang Choco Cone sambil menonton TV</li> <li><i>slide 4</i> : "<i>mau kapan aja nikmatin eskrim halocoko, cokelatnya ga abis-abis!</i>" dengan maskot memegang 2 produk es krim yang dianimasikan.</li> </ul> </li> <li>- Melakukan <i>finishing content</i> untuk konten <i>motion</i> di Instagram.</li> <li>- Pembuatan aset <i>motion sticker</i> maskot halocoko yang akan digunakan dalam WeChat.</li> <li>- Mengikuti <i>staff</i> sosial media untuk <i>Take Content</i> di kantor dan di warung sebagai <i>draft</i> konten <i>reels</i> untuk 1 bulan ke depan.</li> <li>- mengerjakan konten Instagram <i>feeds</i> dengan konten berisi tebakan produk halocoko yang pertanyaan berasal dari kolom komentar dari <i>followers</i></li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengerjakan <i>motion sticker</i> maskot halocoko dengan gerakan halocoko suka dengan produknya</li> </ul>
3	1 – 4 September 2025	Sosial Media halocoko, <i>motion sticker</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengerjakan <i>postingan</i> Instagram dengan konten <i>award</i> yang maskot dari halocoko sedang memakai baju seragam dan memegang piala disertai dengan konteks "juara 1 si tukang bagies krim cokelat"</li> <li>- Pembuatan <i>motion sticker</i> dengan maskot halocoko yang sedang menyapa dan melambaikan tangan.</li> <li>- Mencari referensi konten untuk akun kemitraan halocoko</li> <li>- Membuat <i>motion sticker</i> dengan maskot halocoko yang kenyang dan sedang berpikir atau kebingungan</li> <li>- Membuat <i>motion sticker</i> dengan maskot halocoko yang memakai kacamata hitam.</li> <li>- Membuat <i>Frame</i> untuk pemasangan dengan konten <i>event</i> di IFBC</li> </ul>
4	8 – 12 September 2025	<i>Motion sticker</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lanjut Mengedit 4 <i>motion sticker</i> maskot yang telah dikerjakan sebelumnya</li> <li>- Menambah 2 <i>motion sticker</i> yang baru yaitu maskot halocoko dengan <i>motion</i> sudah kenyang</li> <li>- Mengedit <i>motion sticker</i> dengan mencari solusi untuk dapat di <i>convert</i> ke GIF dalam ukuran <i>file</i> yang lebih kecil serta melakukan <i>finishing</i> pada 5 <i>motion sticker</i> yang sudah dikerjakan. (Coko sudah kenyang, Coko suka banget, Coko menyapa, Coko berpikir, Coko memakai kacamata hitam)</li> <li>- <i>Convert motion sticker</i> yang telah di kerjakan ke <u>WeChat</u> untuk dapat digunakan oleh <i>staff</i> dan anggota halocoko.</li> </ul>
5	15 – 19 September 2025	Sosial media haolocoko, <i>motion sticker</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencari ide untuk pembuatan <i>motion sticker</i> yang baru</li> <li>- Penambahan aset <i>motion sticker</i> untuk produk Tiger choco, Choco Cone, dan HaloChoco.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengeditan <i>motion sticker</i> produk.</li> <li>- Membuat <i>background Instagram story</i> untuk tim sosial media.</li> <li>- Membuat <i>Cover Instagram reels</i> untuk konten mengenai dirgahayu.</li> <li>- <i>Meeting</i> dalam rangka pencapaian target hasil bulan ini, <i>planning</i> ke depannya dan target untuk tahun ini, <i>meeting</i> tentang <i>event PRJ</i> di Surabaya.</li> <li>- Membuat konten Instagram <i>reels</i> dengan konteks “weekend gini pada mikirin apa.”</li> </ul>
6	22 – 26 September 2025	Sosial media halocoko, <i>motion sticker</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat konten dengan topik 5W +1H untuk potongan sosial media Instagram</li> <li>- Revisi <i>motion sticker</i> produk dan menambahkan 3 versi coko OK.</li> <li>- Mendapat <i>briefing</i> untuk konten sosial media PRJ yang akan diunggah, memisahkan asset supaya mudah untuk di <i>motion</i>, sampai dengan <i>finishing</i>.</li> <li>- Membuat <i>Cover reels</i> konten “Charge for mood”, “Ngaku deh... kalau pas kecil pasti pernah kayak gini”, “kalau urusan es krim cokelat halocoko juaranya”, <i>finishing</i> beserta ACC</li> </ul>
7	29 September – 3 Oktober 2025	Sosial media halocoko, <i>motion sticker</i> , SOP resmi halocoko.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penyesuaian untuk <i>Cover</i> (revisi) karena belum efektif dan masih terlalu ramai</li> <li>- Penambahan asset baru untuk <i>motion sticker</i> (coko dengan slogan halocoko)</li> <li>- Mengedit <i>motion sticker</i> melalui Adobe AfterEffect (AE) untuk Coko Congrats serta produk halocoko yaitu Halo Choco, Choco Cone, dan Tiger Choco.</li> <li>- Mendesain SOP Freezer dalam 2 versi yaitu dalam versi bahasa Indonesia dan dalam versi bahasa Mandarin.</li> </ul>
8	6 – 10 Oktober 2025	<i>Motion sticker</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Finishing motion sticker</i> 5 batch baru (<i>choose your halocoko ice cream</i>, enak product display Choco Cone, maskot ok, maskot congrats, maskot dengan</li> </ul>

			<p>slogan halocoko) dan melakukan asistensi <i>motion sticker</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penambahan <i>motion Sticker</i> OK dan revisi dari <i>sticker</i> enak pada <i>Choco Cone</i> serta maskot <i>Congrats</i>.</li> <li>- Pengerajan <i>motion sticker</i> mulai dari aset hingga <i>motion</i> untuk Coko <i>thank you</i>, Coko bagus, dan Coko siap.</li> <li>- Mengerjakan revisi <i>sticker</i> Coko <i>thank you</i> dan menambahkan aset untuk membuat Coko <i>Sorry</i> dan Coko <i>Wow</i>.</li> </ul>
9	13 – 17 Oktober 2025	<i>Motion sticker, proposal, akun sosial media</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pembuatan aset Coko kaget atau terkejut, Coko mengacukan jempol, dan Coko sedang berjalan untuk <i>motion sticker</i></li> <li>- Revisi pada <i>motion sticker</i> Coko terima kasih serta pengeditan coko kaget atau terkejut, Coko mengacukan jempol, dan Coko sedang berjalan</li> <li>- Penyerahan Akun TikTok dan bertanggung jawab untuk membalas <i>request chat</i> serta komentar dari <i>followers</i> TikTok dan Instagram.</li> <li>- Melakukan <i>meeting</i> dengan 2 supervisor untuk membahas tentang aktivasi sosial media</li> <li>- Mempelajari pembuatan proposal yang berguna untuk mengajukan ke departemen lain</li> <li>- Mendata <i>customer</i> yang menjadi mitra, distributor, ataupun agen.</li> </ul>
10	20 – 24 Oktober 2025	Proposal, akun sosial media	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Translate</i> laporan proposal ke bahasa mandarin</li> <li>- Membalas kolom pesan dan kolom komentar <i>followers</i> di TikTok dan Instagram.</li> <li>- Mempelajari pembuatan proposal dalam 2 versi yaitu versi bahasa Indonesia dan versi bahasa mandarin untuk mengajukan keperluan ke departemen yang lain.</li> </ul>

11	27 – 31 Oktober 2025	Akun media sosial, <i>banner</i> , <i>motion sticker</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membalas kolom pesan dan kolom komentar <i>followers</i> di TikTok dan Instagram.</li> <li>- Menerima <i>briefing</i> desain untuk spanduk yang kolaborasi dengan brand halocoko dan mendesain spanduk kolaborasi.</li> <li>- Pengerajan <i>motion sticker</i> untuk perayaan hari natal (Coko Christmas)</li> </ul>
12	3 – 7 November 2025	<i>Motion sticker</i> , maskot	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan pengerajan <i>motion sticker</i> untuk Coko Christmas dan merevisi beberapa aset pada Coko Christmas</li> <li>- Mulai pembuatan aset maskot pada Adobe Ilustrator karena maskot yang dikerjakan hingga saat ini masih berupa <i>digital hand draw</i>.</li> <li>- Mengerjakan maskot <i>batch 1</i> yaitu Coko mengucapkan selamat, Coko melakukan gaya hormat, Coko ok, Coko terima kasih dan Coko dengan papan ok.</li> </ul>
13	10 – 14 November 2025	Maskot, data, akun sosial media.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengerjakan maskot <i>batch 2</i> yaitu Coko Dirgahayu dalam 4 versi dan Coko melakukan gaya stop.</li> <li>- Mengisi data mitra dan data lowongan ke dalam <i>database</i></li> <li>- Mengerjakan maskot <i>batch 3</i> yaitu Coko melakukan gaya suka, Coko menyapa, Coko duduk dan makan SuMiCo Milo, Coko duduk santai, dan Coko bergaya ‘sepertinya enak’</li> <li>- Membalas komentar dan pesan dari <i>followers</i> di Instagram dan TikTok</li> <li>- Mengerjakan aset maskot <i>batch 4</i></li> </ul>
14	17 – 21 November 2025	Maskot, akun sosial media, data	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengerjakan pembuatan Maskot <i>batch 5</i> (Coko menunjuk sebuah produk. Coko bermain dengan papan roda) di Adobe Ilustrator (AI)</li> <li>- Membalas pesan dan komentar <i>followers</i> dari Instagram dan TikTok</li> <li>- Mendata data mitra di data base</li> <li>- Mengerjakan maskot Coko <i>batch 6</i> (coko ketawa versi 1 dan versi 2 hanya kepala saja)</li> </ul>

15	24 – 28 November 2025	Maskot	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengerjakan Coko <i>batch 6</i> (Coko ketawa versi 2, Coko tunjukkan produk versi 3, Coko berpikir, Coko berpikir dengan membawa produk dan tanpa ada produk) di Adobe Ilustrator.</li> <li>- Mengerjakan Coko <i>batch 7</i> (Coko Ok 2 versi yang setengah badan dan 1 <i>full</i> badan, Coko <i>congratst</i> 2 maskot setengah badan, dan <i>full 1</i> badan, Coko mengucapkan selamat yang memegang <i>party popper</i>) di Aodobe Ilustrator.</li> </ul>
16	1 – 2 Desember 2025	Maskot	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengerjakan Coko <i>batch 7</i> (Coko mengacung jempol dengan setengah badan dan 1 <i>full</i> badan)</li> <li>- Menambahkan beberapa asset yang harusnya memegang produk sebagai contoh</li> </ul>

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Pada tahapan menjalankan tugas di perusahaan, penulis menerima tugas dengan *briefing* melalui *staff* sosial media dan supervisor. *Brief* yang diberikan melalui *staff* sosial media biasanya berupa *brief* melalui aplikasi Trello yang mencantumkan referensi desain Instagram *feeds* beserta keterangan *briefing* sehingga mempermudah penulis ketika melakukan desain yang akan di proses *feedback* melalui supervisor dan kemudian berlanjut ke tahapan proses *feedback* oleh *brand department head*. Sedangkan *brief* yang dilakukan melalui supervisor berupa briefing langsung ditempat dan akan di proses sesuai *briefing* oleh supervisor dan di periksa kembali oleh supervisor sendiri. Apabila ada revisi, semua proses revisi akan disampaikan melalui *staff* sosial media, supervisor, maupun *brand department head* secara langsung kepada penulis dan penulis akan melakukan proses asistensi yang sama kepada *staff* sosial media ataupun supervisor yang kemudian tahapan selanjutnya adalah kepada *brand department head*. Bergantung pada tugas yang diberikan penulis juga mengarahkan langsung kepada *brand department head* secara langsung tanpa melalui *staff* sosial media maupun

supervisor. Berikut adalah tugas utama yang dikerjakan oleh penulis selama kegiatan magang.

### **3.3.1 Proyek Desain *Motion Sticker* Maskot Halocoko**

*Motion Sticker* merupakan tugas utama yang di kerjakan oleh penulis seiring dengan mendesain maskot. Hasil asset maskot yang telah dikerjakan oleh penulis kemudian akan digunakan sebagai asset *motion sticker* melalui animasi di aplikasi Adobe AfterEffect (AE). Tugas *motion sticker* ini diberikan langsung oleh *brand department head* sendiri sebagai permintaan untuk dapat digunakan dalam *messenger app* WeChat oleh seluruh *staff* halocoko. Alasan pemilihan proyek ini menjadi tugas utama oleh penulis dikarenakan oleh proses pembuatan asset maskot serta proses menganimasikan maskot yang lebih beragam dan lebih menantang kemampuan untuk membuat *motion*. Berikut merupakan proses tahapan pembuatan proyek *motion sticker*.

#### **3.3.1.1 Proyek *Motion Sticker* Coko Tahapan *Briefing***

Tahapan ini merupakan tahapan awal penulis memulai proyek *motion sticker*, penulis kemudian akan melaksanakan *briefing* terlebih dahulu bersama *brand department head*. Bentuk *briefing* yang dilaksanakan antara penulis dengan *brand department head* berupa diskusi ataupun melalui pesan aplikasi Wechat. Berikut adalah uraian rincian konten *briefing* yang dilaksanakan.

Tabel 3.2 Rincian *Briefing* yang diberikan untuk *motion sticker*

<i>Brief</i> yang diberikan	Ide yang di proses penulis
Pemberi <i>brief</i> oleh <i>Brand Department Head</i>	Coko yang mengekspresikan suka dengan sesuatu
Konten <i>briefing</i> :	Coko yang mengekspresikan sedang menyapa
Membuat <i>sticker</i> yang bisa bergerak untuk dapat	Coko yang mengekspresikan merasa keren
	Coko yang mengekspresikan sedang berpikir

di gunakan pada aplikasi WeChat.	Coko yang mengekspresikan sudah kenyang
	Coko yang mengekspresikan pengucapan selamat ( <i>congratulation</i> )
	Coko yang mengekspresikan siap melaksanakan
	Coko yang mengekspresikan memberi pujiang bagus
	Coko yang mengekspresikan sedang menuju ke lokasi (OTW)
	Coko yang mengekspresikan memberi pujiang mantap
	Coko yang mengekspresikan kaget (OMG)
Pemberi <i>brief</i> oleh <i>Brand Department Head</i>  Konten <i>Briefing</i> :  Penambahan <i>sticker</i> namun menggunakan produk HaloChoco, Tiger Choco, dan Choco Cone dengan copywriting seperti “enaakkk, choose halocoko, chocolate ice cream choose halocoko, No. 1 di Indonesia, paling laris”	Coko yang menunjukkan produk es krim varian HaloChoco dan mengucapkan slogan dari halocoko.
	Menunjukkan produk Choco Cone yang enak
	Menunjukkan beberapa produk pilihan yaitu produk es krim varian HaloChoco, Tiger Choco dan Choco Cone
Pemberi <i>brief</i> oleh <i>Brand Department Head</i>  Konten <i>Briefing</i> :  Menambahkan <i>sticker</i> dengan mengekspresikan OK	Coko yang mengekspresikan OK Versi 1 (dengan tangan yang membentuk OK)
	Coko yang mengekspresikan OK Versi 2 (dengan prop tulisan OK)
	Coko yang mengekspresikan OK Versi 3 (dengan prop papan dengan tulisan OK)
Pemberi <i>brief</i> oleh <i>Brand Department Head</i>  Konten <i>Briefing</i> :	Coko yang mengekspresikan Terima Kasih

Menambahkan <i>sticker</i> dengan mengekspresikan terima kasih	
Pemberi <i>brief</i> oleh Supervisor  Konten <i>Briefing</i> :  Membuat maskot Coko dengan tema natal	Coko yang memberikan ucapan Merry Christmas

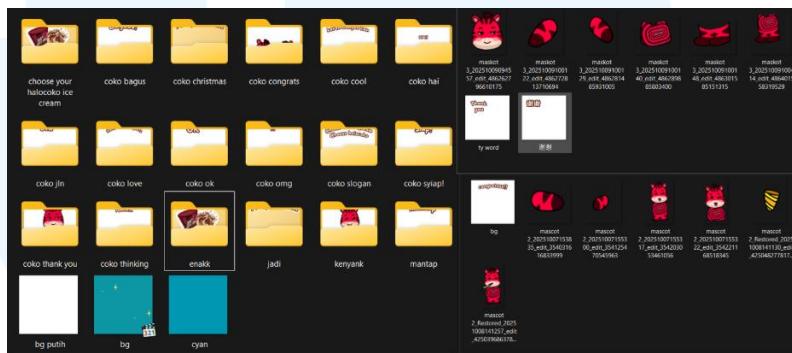
### 3.3.1.2 Proyek *Motion Sticker* Coko Tahapan Aset

Pada tahapan selanjutnya, *briefing* akan diproses oleh penulis dengan ide-ide dari tahapan *briefing* sehingga penulis dapat langsung mengilustrasikan aset sesuai dengan *briefing*. Tahapan ini menggunakan aplikasi IbisPaint X sebagai aplikasi dasar untuk membuat maskot dan memisahkan bagian-bagian aset dari maskot untuk mempermudah proses animasi pada tahapan berikutnya. Proses pembuatan aset juga diiringi bersama pembuatan prop tambahan pada bentuk *sticker* tertentu. Tergantung pada ide yang telah ditetapkan pada tahapan *briefing* bentuk pemisahan aset menjadi beragam karena tidak semua *sticker* akan menggunakan seluruh aset sepenuhnya.



Gambar 3.2 Tampilan Layer pembuatan dan pemisahan aset menggunakan aplikasi IbisPaint X

Pada langkah ini, aset akan dibuat terpisah secara per-layer sehingga akan mempermudah pada langkah selanjutnya, kriteria aset yang telah dibuat dan dipisahkan tentunya akan ada beberapa aset menjadi *template* untuk berbagai *sticker* lainnya yang memiliki gaya ataupun ekspresi yang sama dengan tujuan untuk mempersingkat waktu penggerjaan pada aset dan bentuk yang lebih konsisten tidak berbeda-beda pada setiap penggambaran aset maskot.



Gambar 3.3 Tampilan pada folder dan hasil *export*

Langkah selanjutnya adalah melakukan *export* pada aset yang telah terpisah secara layer. Bentuk *file* yang di *export* melalui aplikasi IbisPaint X adalah *file* gambar PNG dengan latar belakang transparan yang akan disusun sesuai dengan folder *briefing* setiap bentuk ekspresi.

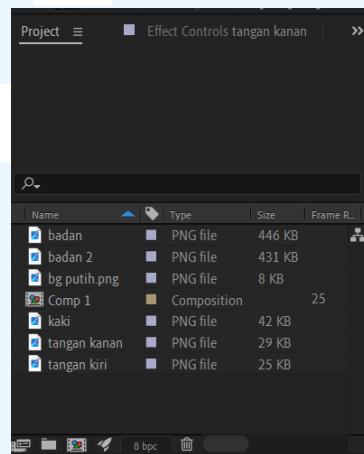
### **3.3.1.3 Proyek *Motion Sticker* Coko Tahapan Animasi Motion.**

Setelah tahapan aset, langkah berikutnya adalah penulis melanjutkan ke tahapan animasi motion dengan seluruh proses tahapan animasi akan menggunakan aplikasi Adobe After Effect (Ae). Bentuk tahapan animasi ini akan dijelaskan melalui beberapa proyek khusus yaitu sebagai berikut.

## 1) Proyek *Motion Sticker* Coko OTW

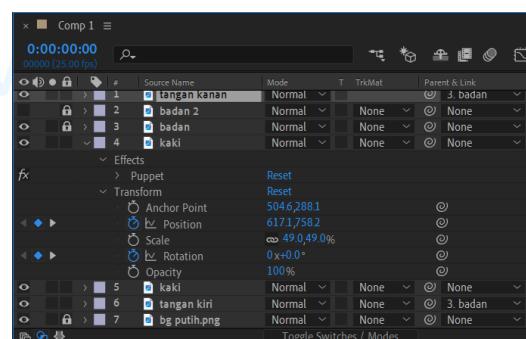
Proyek ini merupakan proyek *motion sticker* pada maskot Coko yang mengekspresikan sedang menuju ke lokasi tujuan, bentuk ide *motion* dari hasil *briefing* pada proyek ini

adalah untuk menggambarkan maskot Coko yang sedang berjalan melalui proses animasi *motion*. Dimulai dari langkah pertama yaitu melalui tahapan animasi awal dengan menggabungkan seluruh asset yang telah dibuat dan dipisahkan pada tahapan sebelumnya dalam aplikasi Adobe Ae ke menu *project* seperti pada gambar 3.4 berikut ini.



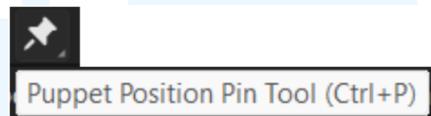
Gambar 3.4 Tampilan menu *project* pada Adobe Ae

Langkah selanjutnya adalah seluruh asset akan di proses kembali dengan *drag and drop* seluruh asset dalam menu *workspace* yang terletak di bawah dari menu *project* yaitu menu *Comp 1*. Menu ini juga berfungsi seperti Layer pada umumnya sehingga asset-asset dapat diatur sesuai dengan maskot yang akan dibuat, dalam hal ini pengaturan posisi seluruh asset akan diatur sebagaimana seperti pada gambar 3.5.



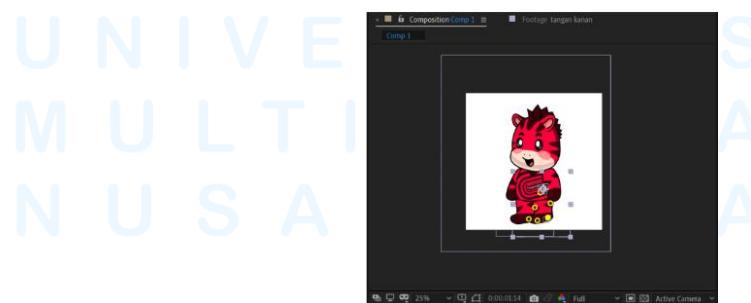
Gambar 3.5 Tampilan menu *Comp 1* pada Adobe Ae

Menu *Composition* ini adalah menu untuk melakukan proses tahapan animasi *motion* dasar dengan transformasi (*transform*) maupun menggunakan fitur yang lainnya dan seluruh pengaturan untuk animasi akan muncul pada menu ini. Dalam proyek *motion sticker* Coko OTW ini menggunakan fitur bantuan tambahan yaitu Puppet Position Pin Tool yang akan membantu proses animasi, dan menu ini akan muncul sebagai menu *effect* seperti pada gambar 3.5.



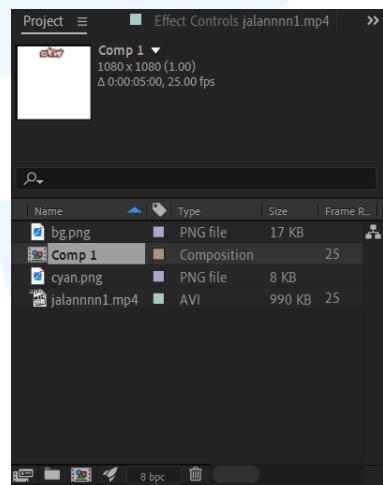
Gambar 3.6 Icon Fitur Puppet Position Pin Tool pada Adobe Ae

*Puppet Position Pin Tool* merupakan salah satu fitur tambahan yang banyak digunakan dalam proses animasi tahapan awal. Fitur ini terletak pada menu *toolbar* dan banyak digunakan dalam proses animasi maskot yang lebih rumit maupun yang tidak terlalu rumit namun dapat memperhalus hasil dari animasi tersebut. Fitur ini bekerja dengan mengubah bentuk pada bagian-bagian yang diletakkan pin dan pin ini akan mendefinisikan bagian gambar area yang mana akan bergerak dan bagian gambar area mana yang akan diam. Salah satu implementasi fitur tersebut ada pada *motion sticker* Coko yang mengekspresikan sedang menuju ke lokasi tujuan (OTW).



Gambar 3.7 Penggunaan Puppet Position Pin Tool pada aset Coko dalam Adobe Ae

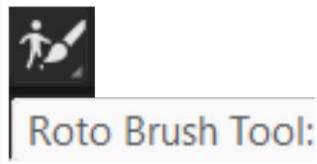
Bentuk penggunaan fitur ini adalah meletakkan pin pada asset gambar yang ingin dianimasikan dan dalam proyek ini adalah pada bagian kaki dari asset. Bentuk penggunaan pin dapat di lihat pada gambar 3.7 pada maskot Coko. Bentuk peletakan pin umumnya berada pada asset yang digerakkan lebih rumit seperti bagian dari kaki, tangan, maupun badan. Banyaknya pin yang digunakan juga lebih bervariasi dengan kebutuhan maupun bentuk animasi yang diinginkan. Setiap pin kemudian akan dianimasikan satu persatu pada setiap *frame* menyesuaikan dengan *timing* supaya terlihat lebih natural. Setelah menyelesaikan seluruh pengaturan animasi *motion* pada tahapan pertama, hasil animasi tersebut kemudian akan di *export* dengan *file* video MP4 bersama dengan folder asset supaya lebih mudah untuk mengakses.



Gambar 3.8 Menu *project* pada *file* Adobe Ae yang baru untuk tahapan finalisasi

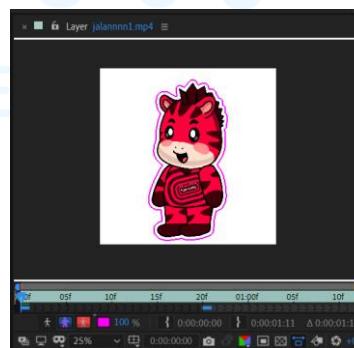
Tahapan selanjutnya adalah tahapan animasi akhir yaitu membuat finalisasi animasi dengan hasil animasi dari tahapan animasi awal. Tahapan ini diawali dengan membuat *file* Adobe Ae yang baru, dengan *import* hasil animasi yang sudah di *export* menjadi *file* video MP4 pada langkah sebelumnya bersama

dengan beberapa aset lainnya yaitu tulisan tambahan sebagai pembantu mengekspresikan gerakan animasi untuk *motion sticker*. Melalui proses yang sama aset tersebut kemudian akan di *drag and drop* dalam menu *Comp 1* yang terletak tepat di bawah dari menu *project* yang berfungsi sebagai juga seperti menu Layer. Setelah mengatur pengaturan pada menu *Comp 1* langkah berikutnya adalah menggunakan *Roto Brush Tool* pada *toolbar* bagian atas.



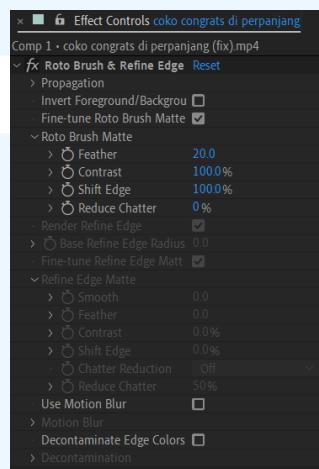
Gambar 3.9 Ikon fitur *Roto Brush Tool* pada menu *toolbar* di Adobe Ae

*Roto Brush Tool* merupakan salah satu fitur yang digunakan untuk memisahkan antara segmentasi objek antara latar belakang dengan objek tersebut, sehingga dapat mengubah latar belakang dari sebuah objek gambar maupun objek video dengan mengisolasi dari bentuk objek tersebut. Fitur ini akan digunakan pada seluruh *motion sticker* sebagai bentuk finalisasi dan fitur ini dapat diakses dengan klik dua kali pada objek video sehingga akan ditampilkan pada layer preview tepat pada sebelah Composition seperti pada gambar berikut.



Gambar 3.10 Tampilan objek dengan menggunakan fitur *Roto Brush Tool*

Penggunaan fitur ini sama seperti ketika menggunakan kuas dengan memilih objek yang akan dipisahkan dengan background dan fitur ini akan otomatis tracing objek tersebut menyesuaikan dengan gerakan animasi video. Lakukan juga pada layer tulisan dengan cara yang sama hingga membantu sebuah area yang di select seperti pada gambar 3.10.



Gambar 3.11 Tampilan pengaturan value pada fitur *Roto Brush Tool*

Fitur tersebut kemudian dapat diatur dengan pengaturan *value* pada *feather value* 20, *contrast value* 100%, dan *reduce chatter value* 100%. Pengaturan diatur sedemikian rupa karena bagian yang akan diisolasi oleh fitur ini diperluas sehingga akan membentuk border yang mengikuti pergerakan animasi dari objek tersebut.

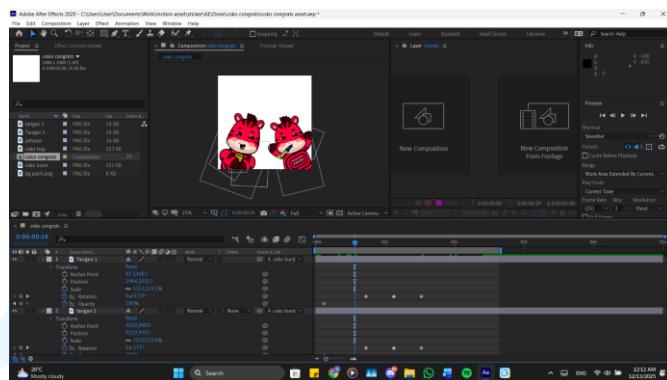


Gambar 3.12 Hasil pengaturan animasi *motion* tahap finalisasi

Setelah menyelesaikan semua pengaturan animasi, hasil animasi akan berbentuk seperti pada gambar 3.12 dan hasil animasi tersebut akan di *export* melalui aplikasi Media Encoder sebagai *file* video MP4.

## 2) Proyek *Motion Sticker* Coko Mengucapkan Selamat

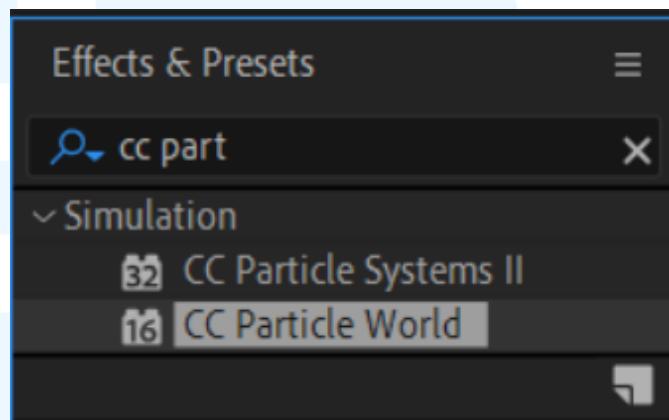
Proyek ini merupakan salah satu proyek *motion sticker* pada maskot Coko yang mengekspresikan sedang mengucapkan selamat. Bentuk ide *motion* dari proyek *motion sticker* adalah menggambarkan salah satu maskot Coko dengan membawa *party popper* sekaligus menembakkan isi dari *party popper* tersebut dan maskot Coko satunya meniupkan trompet lidah. Sama seperti pada proyek yang sebelumnya langkah awal dimulai melalui tahapan animasi awal yang menggabungkan seluruh asset dalam aplikasi Adobe Ae ke menu *project* seperti pada gambar berikut.



Gambar 3.13 Tampilan pada Adobe Ae

Menu *project* ini adalah tempat mengumpulkan seluruh asset yang dibutuhkan sehingga mempermudah untuk memindahkan asset tersebut dari luar aplikasi. Proses yang dilakukan akan menyerupai proyek-proyek lainnya pada tahapan animasi awal. Langkah selanjutnya adalah memindahkan seluruh asset ke *workspace* yang terletak di bawah dari menu

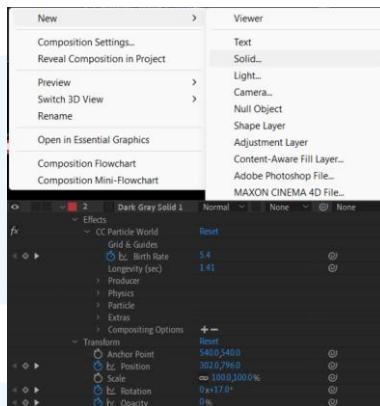
proyek tersebut yang berfungsi sama seperti Layer sehingga memudahkan pengaturan asset sesuai dengan pengaturan yang diinginkan. Setelah semua asset sudah berada dalam area *workspace* (*comp 1*), langkah selanjutnya adalah menganimasikan seluruh asset dan membentuk satu animasi keutuhan. Hasil animasi tahapan awal kemudian akan di *export* menjadi *file* video MP4.



Gambar 3.14 Fitur CC Particle World

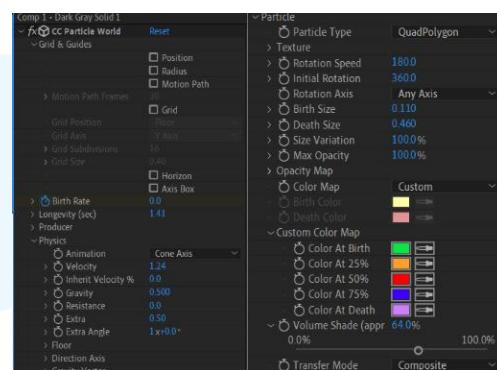
Tahapan selanjutnya adalah tahapan animasi akhir dengan tahapan finalisasi. Namun pada proyek ini berbeda dengan proyek-proyek lainnya karena proyek ini menggunakan satu fitur tambahan yang berbeda yaitu *CC Particle World* yang digunakan pada tahapan animasi akhir ataupun tahapan animasi secara finalisasi. Fitur ini merupakan salah satu fitur yang sudah tersedia di Adobe AfterEffect dan fitur tambahan yang digunakan ketika membutuhkan animasi seperti partikel, contohnya adalah kembang api, gelembung di bawah air, dan berbagai contoh partikel yang lainnya. Fitur ini terletak pada menu-menu sebelah kanan, jika menu tersebut tidak ditemukan maka dapat membuka fitur ini dari menu window dan mencari menu *effect & preset*. Selanjutnya untuk menemukan fitur *CC*

*Particle world* dengan mengetik pada *search bar* yang tersedia pada menu *effect & preset*.



Gambar 3.15 tampilan area *workspace*

Untuk dapat menggunakan fitur ini, proses penting yang harus dilalui yaitu harus membuat layer solid yang baru pada area kerja. Kemudian fitur ini akan di *drag and drop* ke layer tersebut hingga layer tersebut berubah seperti tampilan di atas, sehingga kita dapat mengubah pengaturan *value* dan beberapa fitur animasi dasar lainnya



Gambar 3.16 Tampilan pengaturan dari fitur *cc particle world*

Penggunaan pada fitur ini hanya digunakan pada *motion sticker* untuk menganimasikan isi dari *party popper* tersebut. Fitur ini merupakan salah satu fitur *template* yang sudah tersedia dari Adobe AfterEffect (AE) tersebut sehingga penggunaan fitur tersebut hanya merubah

beberapa pengaturan *value* atau nilai supaya terlihat seperti animasi maskot sedang menembakkan *party popper* ke udara dengan bantuan beberapa animasi fitur dasar. Tidak lupa juga dengan tahapan penerapan *Roto Brush Tool* akan diproses dengan cara yang sama pada pembahasan proyek sebelumnya hingga pada tahapan *export file* video MP4.

#### 3.3.1.4 Hasil Proyek Motion Sticker Coko Tahapan

Setelah melalui tahapan animasi akhir, semua hasil animasi akan di *export* menjadi *file* video MP4, semua hasil setelah tahapan animasi akhir akan dijadikan 1 folder untuk mempermudah ketika akan di *convert* menjadi *file* GIF. Setelah di *convert* menjadi *file* GIF akan dilakukan tahapan edit terakhir yaitu menghapus latar belakang yang berwarna *cyan* menjadi transparan dengan bantuan *website Online GIF Tool* (<https://onlinegiftools.com/remove-gif-background>). Seluruh *file* video yang sudah menjadi *file* GIF, *motion sticker* tersebut akan di import dalam WeChat dengan menambahkan *file* GIF yang telah di proses menjadi GIF transparan. Semua *motion sticker* telah diproses dan melalui persetujuan dari *brand department head* dan supervisor. Berikut adalah rincian hasil *motion* yang telah dikerjakan.

Tabel 3.3 Tabel hasil desain *motion* dan *detail motion*

Maskot	Hasil Design (dalam bentuk gambar)	<i>Detail motion</i> yang dikerjakan
Coko yang mengekspresikan suka dengan sesuatu		<ul style="list-style-type: none"><li>Membuat coko dengan mata membentuk hati dan animasi dengan <i>scale</i> besar dan kecil pada mata coko sehingga mengekspresikan rasa suka pada sesuatu dengan bantuan bentuk ekspresi tersenyum lebar.</li><li>Bentuk animasi tangan coko yang bergerak dari atas ke bawah dan kaki yang menggambarkan sedang</li></ul>

		<p>mencondong badan dari perspektif samping.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tambahan tulisan “ihhh suka bangeett” pada <i>motion sticker</i></li> </ul>
Coko yang mengekspresikan sedang menyapa		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat Coko dengan ekspresi senang</li> <li>• Tangan sebelah kiri Coko di animasikan secara ke atas dan bawah sebagai gambaran sedang melambaikan tangan. Tangan dan Kaki sebelah kiri diberi ukuran lebih besar dari sebelah kanan supaya dapat menggambarkan perspektif badan di condongkan ke depan.</li> <li>• Tambahan tulisan “Hai!” pada <i>motion sticker</i></li> </ul>
Coko yang mengekspresikan merasa keren		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat Coko dengan ekspresi tersenyum dengan menampilkan gigi dan menggunakan kacamata hitam</li> <li>• Tangan sebelah kiri akan mengangkat sedikit kacamata hitam dan menurunkan lagi kemudian tangan kanan akan menutupi pada pinggang</li> <li>• Menambahkan efek bentuk bintang untuk lebih mengekspresikan bentuk keren.</li> <li>• Tambahan tulisan “keren banget kan” pada <i>motion sticker</i></li> </ul>
Coko yang mengekspresikan sedang berpikir		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat Coko dengan ekspresi yang sedang berpikir dengan menaikkan salah satu alis dari maskot</li> <li>• Salah satu tangan dari maskot menutupi pada dagu dan dianimasikan dengan</li> </ul>

		<p>menepuk dagu seolah sedang berpikir, dan tangan satu lagi menupu pada siku seperti menopang tangan yang sedang menupu pada dagu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tambahan tulisan “Hmm....” pada <i>motion sticker</i>.</li> </ul>
Coko yang mengekspresikan sudah kenyang		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggambarkan ekspresi Coko yang senang dan kenyang sehabis memakan makanan yang lezat, menganimasikan coko seperti sedang membersihkan sekitar mulut dengan lidah</li> <li>• menupu pada badan dari maskot dan memutar seperti mengelus pada perut yang kekenyangan.</li> <li>• Tambahan tulisan “Kenyang banget” pada <i>motion sticker</i>.</li> </ul>
Coko yang mengekspresikan pengucapan selamat ( <i>congratulation</i> )		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan dua maskot yang satu sedang memegang <i>party popper</i> dan satunya lagi sedang meniup trompet lidah.</li> <li>• Salah satu maskot yang sedang memegang <i>party popper</i> akan di animasikan dengan kedua tangan melepaskan isi dari <i>party popper</i>. Maskot yang satunya yang sedang meniupkan trompet lidah akan mengangkat kedua tangan dan dilambaikan.</li> <li>• Menambahkan isi dari <i>party popper</i> menggunakan fitur <i>CC particle world</i></li> <li>• Tambahan tulisan “Congratsss!!” pada <i>motion sticker</i></li> </ul>

Coko yang mengekspresikan siap melaksanakan		<ul style="list-style-type: none"> <li>Tangan ditumpukan pada dahi seperti sedang menghormat dan dianimasikan dengan menggerakkan setengah dari lengan untuk menggambarkan sedang menghormat dan mengentakkan salah satu kaki</li> <li>Tambahan tulisan “Siap!” dalam dua versi yaitu veri bahasa Indonesia dan versi bahasa mandarin dalam <i>motion sticker</i></li> </ul>
Coko yang mengekspresikan memberi pujiannya bagus		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggambarkan coko dengan ekspresi senang.</li> <li>Kedua tangan memberikan jempol seperti memuji dan dianimasikan secara naik ke atas dan bawah.</li> <li>Tambahan tulisan “Baguss!” dalam <i>motion sticker</i></li> </ul>
Coko yang mengekspresikan sedang menuju ke lokasi (OTW)		<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat bentuk kepala dari perspektif samping 45 derajat</li> <li>Menggambarkan seluruh badan, tangan dan kaki dengan perspektif samping 45 derajat</li> <li>Menganimasikan kaki Coko yang berjalan dan tangan Coko yang mengayunkan untuk terlihat berjalan dengan bentuk animasi yang lebih natural.</li> <li>Tambahan tulisan “OTW” (<i>On The way</i>) pada <i>motion sticker</i></li> </ul>
Coko yang mengekspresikan memberi pujiannya mantap		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menganimasikan Coko muncul dari <i>frame</i> bawah dan hanya sampai setengah badan</li> <li>Menggunakan salah satu tangan yang menunjukkan</li> </ul>

		<p>jempol dan diayunkan seolah olah sedang memberikan pujian.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tambahan tulisan “mantap” pada <i>motion sticker</i></li> </ul>
Coko yang mengekspresikan kaget (OMG)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggambarkan ekspresi Coko yang sedang terkaget dengan mulut terbuka lebar</li> <li>• Kedua tangan menempel pada kedua pipi seolah olah sangat mengekspresikan sangat kaget, kedua tangan dianimasikan menepuk pada kedua sisi pipi.</li> <li>• Menambahkan efek kaget dengan memberikan tanda seru</li> <li>• Tambahan tulisan “OMG” (<i>Oh My God</i>) pada <i>motion sticker</i></li> </ul>
Coko yang menunjukkan produk es krim varian HaloChoco dan mengucapkan slogan dari halocoko.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggambarkan ekspresi seperti sedang merekomendasikan sebuah produk dengan Coko tersenyum dan menunjukkan gigi</li> <li>• Menggambarkan perspektif dengan kamera seperti <i>shooting</i> sedikit dari atas sehingga area kepala lebih besar dan area kaki terlihat lebih kecil.</li> <li>• Menganimasikan memperlihatkan produk dengan memperbesar dan memperkecil area tangan yang sedang memegang produk dan tangan satunya memberikan jempol.</li> <li>• Tambahan tulisan slogan “Chocolate Ice Cream Choose halocoko” pada <i>motion sticker</i></li> </ul>

Menunjukkan produk Choco Cone yang enak		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menampilkan produk Choco Cone dan dianimasikan produknya</li> <li>Menambahkan efek bersinar dengan bintang-bintang di belakang dari produk</li> <li>Tambahan tulisan “Enaaakk!” pada <i>motion sticker</i></li> </ul>
Menunjukkan beberapa produk pilihan yaitu produk es krim varian HaloChoco, Tiger Choco dan Choco Cone		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menambahkan tiga varian produk tersebut dalam satu <i>frame</i> yang di animasikan bergerak dari kanan ke kiri secara bergantian</li> <li>Menambahkan bintang-bintang <i>sparkle</i> pada belakang produk</li> <li>Tambahan tulisan “Choose your halocoko ice cream” pada <i>motion sticker</i>.</li> </ul>
Coko yang mengekspresikan OK Versi 1 (dengan tangan yang membentuk OK)		<ul style="list-style-type: none"> <li>Kedua tangan maskot membentuk tanda OK dan bagian badan yang ditampilkan hanya setengah</li> <li>Bagian yang di animasikan adalah kepala yang mengangguk</li> <li>Tambahan tulisan “OK” pada <i>motion sticker</i></li> </ul>
Coko yang mengekspresikan OK Versi 2 (dengan prop tulisan OK)		<ul style="list-style-type: none"> <li>Badan yang ditampilkan hanya setengah dengan kedua tangan yang memegang tulisan OK</li> <li>Bagian tangan yang memegang tulisan OK akan digerakkan seolah olah sedang melambai.</li> </ul>
Coko yang mengekspresikan OK Versi 3 (dengan prop papan dengan tulisan OK)		<ul style="list-style-type: none"> <li>Coko akan muncul dari bawah <i>frame</i> dengan membawa papan yang mempunyai tulisan OK</li> <li>Coko akan dianimasikan mengangkat papan.</li> </ul>

Coko yang mengekspresikan Terima Kasih		<ul style="list-style-type: none"> <li>Ekspresi Coko akan digambarkan mengekspresikan terima kasih dengan menutup mata</li> <li>Menunjukkan seluruh badan dengan kedua tangan akan menumpu pada badan.</li> <li>Bagian yang akan di animasikan adalah bagian badan yang membungkuk serta melakukan pengaturan menyesuaikan posisi kepala dan tangan dari maskot</li> <li>Tambahan tulisan “<i>Thank You</i>” dan terima kasih dalam versi mandarin pada <i>motion sticker</i></li> </ul>
Coko yang memberikan ucapan Merry Christmas		<ul style="list-style-type: none"> <li>Coko dengan mengekspresikan senang dan memakai topi natal</li> <li>Salah satu tangan dari maskot menarik kantong hadiah seperti santa dan animasi berjalan masuk dalam <i>frame</i> dan berhenti di tengah <i>frame</i> dengan mengeluarkan kotak hadiah</li> <li>Tambahan tulisan “<i>Merry Christmas</i>” pada <i>motion sticker</i></li> </ul>

### 3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Selain proyek utama, penulis juga mengerjakan beberapa proyek lainnya selama melakukan magang. Proyek dikerjakan ini merupakan proyek yang diberikan melalui Trello oleh *staff* sosial media dan *briefing* oleh supervisor yang memiliki tujuan untuk membantu proyek yang sedang dikerjakan. Berikut adalah beberapa proyek tambahan yang dikerjakan oleh penulis.

### 3.3.2.1 Proyek Desain Maskot Coko

Maskot menjadi salah satu aspek yang dapat membantu penguatan dalam sebuah *brand* untuk membangun *branding* sebuah produk. Hal ini diperkuat oleh Abdurrohman (2023) menyatakan bahwa Maskot dapat menjadi alat komunikasi sekaligus proses yang dapat menjadi suatu media promosi yang efektif dalam konteks “*awareness*” atau kesadaran untuk jangka pendek, dan “*loyalty*” untuk jangka panjang. Salah satu penerapan penguatan *brand awareness* adalah adanya maskot sebagai suatu representasi visual terhadap instansi, lembaga maupun perusahaan. Selain itu, peran maskot menjadi esensial sebagai suatu alat komunikasi yang membawa misi tertentu, bahkan maskot juga mempunyai peran sebagai salah satu media promosi yang strategis. Berikut adalah proses tahapan pembuatan dari maskot Coko milik PT Halocoko Ice Cream Indonesia.

#### 1) Tahapan Penentuan Style Maskot

Maskot halocoko yang bernama Coko merupakan maskot milik brand es krim halocoko yang berbentuk zebra identik dengan warnanya merah dan cokelat gelap, menyesuaikan dengan warna *branding* dari *brand* halocoko. Maskot merupakan tugas paling pertama yang diberikan kepada penulis untuk mendesain kembali.



Gambar 3.17 maskot yang telah dibuat oleh perusahaan

Pembuatan maskot berawal dari penetapan bentuk maskot, dikarenakan perusahaan belum menetapkan style maskot yang tetap sehingga sesuai dari arahan dan saran supervisor akhirnya menetapkan satu bentuk maskot yang digunakan. Seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.18 Maskot yang di desain oleh penulis

Pada tahapan penentuan, ketika penulis baru bergabung ke perusahaan, perusahaan sendiri telah memiliki beberapa maskot yang telah ada yang kemudian penulis diarahkan oleh supervisor dan *staff* sosial media untuk membuat maskot yang lebih lucu dengan target market yang diketahui oleh penulis adalah untuk anak-anak. Setelah beberapa pertimbangan dan diskusi akhirnya penulis mengikuti salah satu *style* desain dari maskot yang sudah ada dan mengembangkan lebih banyak lagi dengan maskot persetujuan dari *brand department head*.

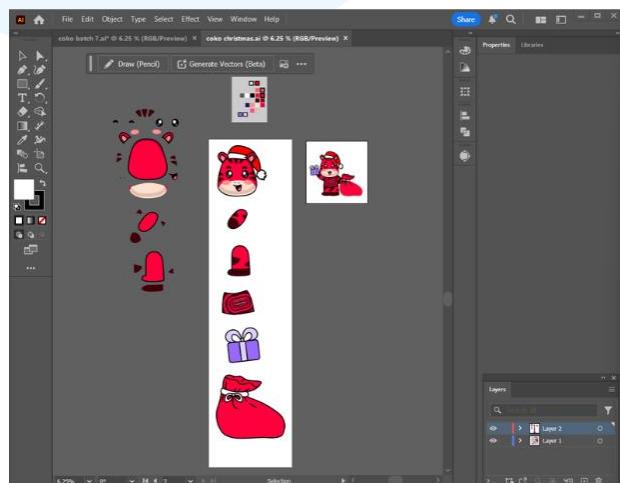
## 2) Tahapan Desain Maskot

Pada tahapan desain maskot, penulis masih menggunakan IbisPaint X sebagai desain dan penggambaran awal dari maskot yang didesain. Pembuatan maskot dilakukan berdasarkan kebutuhan untuk desain *postingan* sosial media baik itu *feeds* ataupun *reels*, *cover reels*, dan *motion sticker* dengan melalui *briefing* dari Trello maupun langsung dari supervisor.



Gambar 3.19 Tahapan desain awal pembuatan maskot

Tahapan selanjutnya adalah tahapan final desain dan akan dilanjut dengan proses pembuatan maskot dalam tahapan *vector* dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator (AI). Dimulai dari pembuatan aset *template* secara terpisah dari kepala, badan, maupun kedua kaki dan tangan, maupun prop maskot yang lainnya.



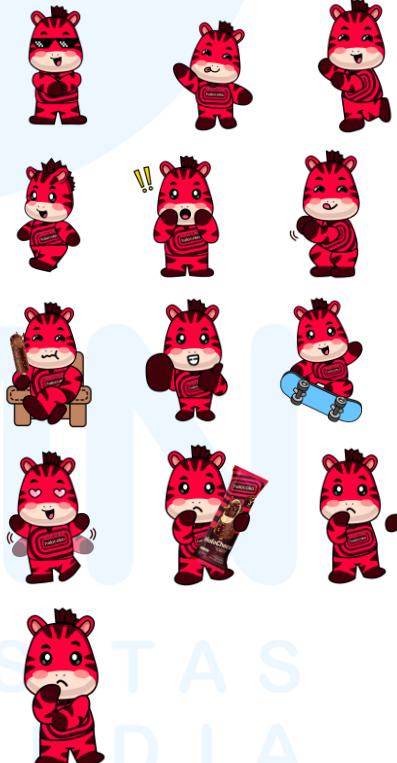
Gambar 3.20 Proses desain terakhir melalui Adobe Ilustrator (AI)

Proses pembuatan maskot yang di proses melalui AI menggunakan *Pen Tool* sebagai dasar untuk melakukan *tracing* desain yang telah di gambarkan melalui IbisPaint X supaya hasil maskot dapat di berikan dan digunakan dalam bentuk *vector*.

### 3) Hasil Desain Maskot

Total hasil desain maskot yang telah di kerjakan oleh penulis adalah 43 variasi desain maskot. Setiap maskot yang dibuat beragam karena berasal dari berbagai tugas lainnya sehingga dikumpulkan menjadi satu sebagai asset milik perusahaan. Maskot tersebut kemudian akan dibagi menjadi beberapa *batch* tergantung dengan jenis pekerjaan yang diberikan. Maskot yang didesain Berikut merupakan pembagian rincian hasil desain maskot.

Tabel 3.4 Rincian hasil pembuatan maskot berdasarkan tugas yang diberikan

Keterangan	Hasil Desain
Maskot yang dibuat berdasarkan <i>briefing</i> untuk Instagram feeds	
Maskot yang dibuat berdasarkan <i>brief motion sticker</i>	

Maskot yang dibuat berdasarkan konten <i>motion</i> untuk Instagram <i>reels</i> . dan <i>cover reels</i>	
Maskot yang dibuat berdasarkan kreasi penulis sebagai aset dan sebagai alternatif	

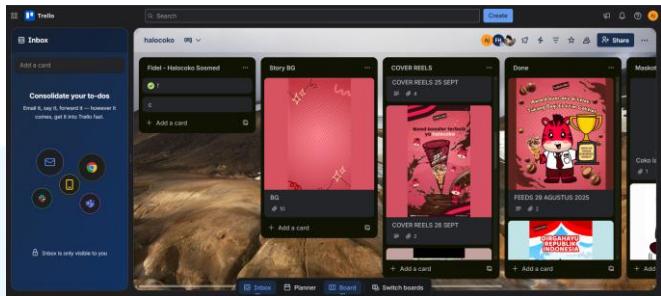


### 3.3.2.2 Proyek Desain Instagram Feeds

Mendesain *feeds* Instagram menjadi salah satu tugas yang didesain oleh penulis untuk membantu *staff* sosial media dalam rangka membantu membuat konten yang akan diunggah ke sosial media dengan tujuan untuk meningkatkan *brand awareness* di kalangan masyarakat. Seluruh Prosedur desain dimulai dari *briefing* melalui aplikasi Trello yang diumumkan oleh *staff* sosial media langsung kepada penulis. Penulis kemudian akan membaca *briefing* dengan seksama berdasarkan *briefing* yang diberikan.

#### 1) Tahapan *Briefing Instagram Feeds*

Pada tahapan *briefing* awal, *staff* sosial media melakukan kesepakatan bersama dengan penulis akan unggah seluruh *briefing* konten Instagram yang diperlukan desain dan aplikasi Trello bersama dengan referensi dan *copywriting*, dan hasil desain yang telah dikerjakan. Aplikasi trello dapat diakses melalui web maupun aplikasi jika menggunakan android, hal ini disepakati bersama untuk mempermudah flow pekerjaan antara *staff* sosial media dengan penulis.



Gambar 3.21 Tampilan halaman pada Trello

Halaman Trello akan memiliki beberapa kolom yang dapat di periksa oleh penulis, penulis akan memeriksa briefing yang telah diunggah pada kolom paling awal, staff sosial media akan memberikan *briefing* untuk beberapa hari ke depan yang akan di proses langsung oleh penulis. Bentuk *briefing* berupa keterangan desain beserta informasi konten yang dibutuhkan beserta sebuah contoh desain *feeds* Instagram sebagai referensi penulis mendesain sebuah *feeds* Instagram, berikut adalah seluruh rincian *briefing* yang diterima oleh penulis.

Tabel 3.5 Briefing desain Instagram *feeds*

Tanggal	Briefing
20 Agustus 2025	<p><i>Copywriting:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap Gigitannya Bikin Semangat!</li> </ul> <p><i>Description:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menambah maskot halocoko dengan bentuk mata berbentuk hati</li> <li>• Memakai produk Tiger Choco yang tidak memakai kemasan dan menambahkan nama produknya</li> <li>• Menambah <i>splash</i> cokelat karena es krim halocoko adalah spesialis cokelat dan</li> </ul>

	<p>bagian cokelat dibuat lebih bold</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tambahkan juga elemen yang lucu</li> </ul>
21 Agustus 2025	<p><i>Copywriting:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Headline:</i> Pernah gak sih??? Habis pulang sekolah pengen main??</li> <li>• <i>Sub Headline:</i> Tapi malah disambut PR yang banyak</li> </ul> <p><i>Description:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menambahkan maskot halocoko yang sedang bermain skateboard</li> <li>• Menambahkan foto anak sedang belajar namun ekspresi muka sedang tidak niat untuk belajar</li> <li>• Menambahkan foto produk KakaKres Cokelat yang kemasan produk</li> <li>• Menambahkan juga elemen yang lucu seperti alat tulis atau elemen yang lucu</li> </ul>
22 Agustus 2025	<p><i>Copywriting:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Headline:</i> PLEASE JANGAN GANGGU!!!!!!</li> <li>• <i>Sub Headline:</i> Lagi nikmatin SuMico Milo nihhhh.....</li> </ul> <p><i>Description:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menambahkan maskot halocoko seperti referensi, namun maskotnya lagi makan produk SuMico Milo memakai foto produk yang tidak ada kemasannya</li> <li>• Menambahkan juga elemen yang lucu</li> </ul>
23 Agustus 2025	<p><i>Copywriting:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Headline:</i> WASPADA!!!!</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Sub Headline:</i> Pusing belum tentu karena banyak tugas, karena belum makan es krim cokelat halocoko aja!!!!</li> </ul> <p><i>Description:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar model diganti dengan maskot halocoko yang sedang berpikir sambil memegang produk kemasan HaloChoco</li> <li>Tambahkan elemen yang lucu</li> </ul>
24 Agustus 2025	<p><i>Copywriting:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Headline:</i> Tes Mata</li> <li><i>Sub Headline:</i> Malah dapat kode rahasia</li> </ul> <p><i>Description:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar model diganti dengan maskot halocoko yang sedang kaget</li> <li>tulisan “BESOK UDAH SENIN LAGI” diacak</li> <li>Tambahkan elemen yang lucu</li> </ul>
25 Agustus 2025	<p><i>Copywriting:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tebak Emozi Sesuai Ekspresi kalo lagi makan Fantasy Almond</li> </ul> <p><i>Description:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tambahkan maskot halocoko yang lagi senang</li> <li>Tambahkan produk Fantasy Almond kemasan dan isinya, dan bentuk emoticonnya memakai 🥰 😅 🤪 😊</li> <li>Tambahkan <i>splash</i> cokelat</li> <li>Tambahkan elemen yang lucu</li> </ul>
26 Agustus 2025	<p><i>Copywriting:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Headline:</i> Bukan Es Krim Cokelat Biasa</li> </ul> <p><i>Description:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tambahkan maskot halocoko yang lagi senang</li> </ul>

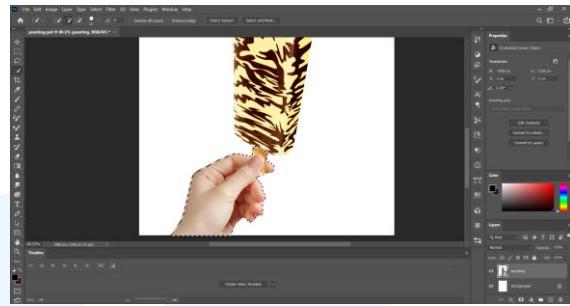
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tambahkan produk SuTaCo Taro</li> <li>• Memberikan tanda panah ke bagian ungu dari es krim dan memberi tulisan Talas dan memberi tanda panah di krispi tulisannya Cokelat Krisp</li> <li>• Tambahkan elemen yang lucu</li> </ul>
27 Agustus 2025	<p><i>Copywriting:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Slide 1:</i> Breaking News 🚨 : Anak ini ketahuan males ngerjain PR gara-gara belum makan es krim cokelat halocoko!</li> <li>• <i>Slide 2:</i> Tenang aja... Halocoko siap jadi penyelamat mood belajar kamu!</li> </ul> <p><i>Description:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Slide 1:</i> tambahkan beberapa anak kecil yang sedang mengerjakan tugas dengan ekspresi tidak niat mengerjakan tugas kemudian menambahkan maskot halocoko disebar pada seluruh layout dengan ukuran yang kecil saja</li> <li>• <i>Slide 2:</i> tambahkan produk Choco Cone, HaloChoco dan JoyCup cokelat</li> <li>• Tambahkan <i>splash</i> cokelat di <i>slide 2</i></li> <li>• Tambahkan elemen yang lucu</li> </ul>
28 Agustus 2025	<p><i>Copywriting:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Headline:</i> membuat seperti kolom komentar dari Instagram dengan isi <i>copywriting</i> “Min, spill dong kemaren aku beli halocoko yang warna packagingnya merah trus ada cone nya gitu tapi lupa foto jadi gak tau itu varian apa, rasanya enak,</li> </ul>

	<p>“ creamy dan nyoklat banget sampe adekku minta terusss”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Sub Headline:</i> Bantu jawab di kolom komen dongg, varian apa sih yang dimaksud???</li> </ul> <p><i>Description:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tambahkan maskot halocoko yang memakai kacamata hitam dan halocoko tanda tanya</li> <li>• Tambahkan elemen yang lucu</li> </ul>
29 Agustus 2025	<p><i>Copywriting:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Award buat aku di kelas: Si Tukang Bagi Es krim Cokelat</li> </ul> <p><i>Description:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tambahkan maskot yang sedang memakai seragam anak SD kemudian sedang memegang produk HaloChoco yang tidak memakai kemasan</li> <li>• Tambahkan piala kemudian menambahkan tulisan di piala “JUARA 1 SI TUKANG BAGI ESKRIM COKELAT</li> <li>• Tambahkan <i>splash</i> coklat sama serpihan <i>crispy ball</i></li> <li>• Tambahkan elemen yang lucu</li> </ul>
30 Agustus 2025	<p><i>Copywriting:</i></p> <p>semua harus ada 5W +1 H</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• weh beli halocoko dimana sih</li> <li>• waduh stok eskrim halocoko udah habis nih</li> <li>• wuenak banget eskrim halocoko</li> <li>• wow pengen lagii</li> <li>• wah kamu harus coba sih</li> <li>• hayukk beli es krim halocoko di toko terdekat kalian</li> </ul> <p><i>Description:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tambahkan maskot halocoko pegang produk 23 derajat choco cone</li> <li>• Untuk desainnya mengikuti seperti referensi</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tambahkan <i>splash</i> cokelat sama <i>crispy</i> nya</li> <li>• Tambahkan elemen yang lucu</li> </ul>
31 Agustus 2025	<p><i>Copywriting:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Weekend gini biasanya pada mikirin apa sih?</li> </ul> <p><i>Description:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tambahkan maskot halocoko kemudian ada kaca pembesar isinya beberapa foto produk Choco Cone , buku, dan pantai.</li> <li>• Untuk desain mengikuti seperti referensi</li> <li>• Tambahkan <i>splash</i> coklat sama <i>crispy</i> nya</li> <li>• Tambahkan elemen yang lucu</li> </ul>

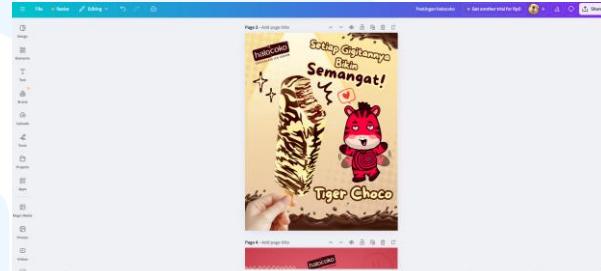
## 2) Tahapan Desain Instagram Feeds

Tergantung dengan desain yang telah di *briefing* bersama dengan *staff* sosial media, hampir seluruh desain Instagram feeds akan melalui tahapan yang sama. Setelah melalui tahapan *briefing*, penulis akan melanjutkan ke tahapan mendesain konten untuk sosial media dengan menggunakan tiga aplikasi yaitu IbisPaint X, Adobe Photoshop (Ps), dan Canva. Pada aplikasi IbisPaint X langkah yang dilalui adalah mendesain seluruh aset maskot yang dibutuhkan untuk konten Instagram *feeds*, proses awal seluruh maskot akan melalui tahapan sketsa sehingga membentuk gaya yang dibutuhkan menyesuaikan dengan *briefing* yang kemudian setelah menyelesaikan seluruh aset maskot yang dibutuhkan akan berlanjut dengan *export* sebagai *file* gambar PNG Transparan.



Gambar 3.22 Proses *digital imaging* dengan menggunakan Adobe Photoshop (Ps)

Pada tahapan selanjutnya jika *briefing* terdapat gambar yang membutuhkan pengeditan digital imaging, maka penulis akan melanjutkan tahapan pembuatan asset dengan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop (Ps). Tahapan ini hanya dilakukan jika membutuhkan untuk memproses *Digital imaging* ataupun jika disertai dengan gambar yang membutuhkan *still life digital imaging*.



Gambar 3.23 Proses desain Instagram feeds

Tahapan selanjutnya adalah penyusunan *layouting* dengan menggunakan aplikasi Canva sehingga desain ini tidak hanya diakses oleh penulis namun dapat diakses juga oleh *staff* sosial media. Langkah terakhir ini hanya dilakukan dengan tahapan pertama adalah *import* aset-aset yang telah dibuat kemudian aset-aset tersebut akan disusun dan di desain. Tujuan digunakan aplikasi Canva adalah untuk mempercepat proses penggerjaan yang dilakukan karena jangka waktu yang dikerjakan hanya dalam 1 hari.

Hasil desain yang sudah selesai kemudian akan di *export* langsung menjadi file gambar PNG.

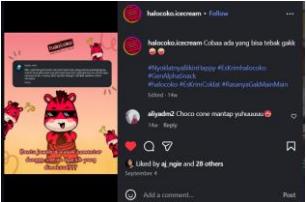
### 3) Hasil Desain dan Implementasi Instagram Feeds

Total tugas Instagram *feeds* yang di handle oleh penulis adalah 12 *feeds* dengan masing-masing telah dikonsultasikan oleh *staff* sosial media kepada *brand department head* untuk dapat di unggah ke Instagram halocoko. Hasil desain akan di unggah kembali ke Trello supaya dapat di periksa dan diunggah oleh *staff* sosial media. Seluruh hasil yang telah di kerjakan telah di unggah ke Instagram halocoko dan disebarluaskan ke masyarakat.

Tabel 3.6 Tabel hasil desain dan implementasi pada sosial media Instagram

Tanggal	Hasil desain	Implementasi
20/08/2025		
21/08/2025		
22/08/2025		

23/08/2025		
24/08/2025		
25/08/2025		
26/08/2025		
27/08/2025		

28/08/2025		
29/08/2025		
30/08/2025		
31/08/2025		

### 3.3.2.3 Proyek Desain Motion Content Instagram

Bentuk unggahan ke sosial media terutama Instagram tidak terpaku hanya pada *feeds* yang mengunggah foto sebagai bentuk *post* namun Instagram juga menyediakan unggahan video yang disebut sebagai *reels* sehingga dalam hal ini, *postingan* sosial media menjadi lebih beragam. Video yang diunggah tidak hanya berupa *videography*, namun juga dapat dalam bentuk *motion graphic*. Motion merupakan salah satu konten yang dikerjakan oleh

penulis hanya dengan 2 proyek dan masing-masing proyek diberikan dari *staff* sosial media dan supervisor.

### 1) Konten motion Instagram reels sebagai *daily content*

Konten *motion* ini merupakan salah satu konten yang diberikan dari *staff* sosial media untuk diunggah dan dijadikan salah satu *daily* konten di Instagram. Berawal dari *briefing* oleh *staff* sosial media dengan konten *briefing* berupa deskripsi *scene* beserta *copywriting* untuk *motion* tersebut. *Staff* sosial media juga akan memberikan contoh konten sebagai referensi kepada penulis. Setelah melakukan *briefing* dengan *staff* sosial media. Berikut adalah rincian *briefing* yang diberikan oleh *staff* sosial media kepada penulis.

Tabel 3.7 Rincian *script briefing* untuk *motion daily content*

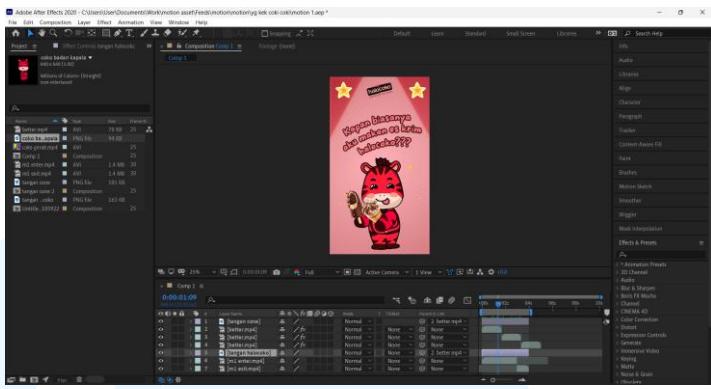
<i>Script briefing</i> untuk <i>motion</i>
<i>Scene 1</i> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Headline</i> : “Kapan biasanya aku makan es krim halocoko?”</li><li>• <i>Action</i> : Maskot Coko sedang memegang es krim HaloChoco dan 23 derajat Choco Cone.</li></ul>
<i>Scene 2</i> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Headline</i> : “Jam pulang sekolah”</li><li>• <i>Action</i> : memberikan <i>scene</i> stand halocoko dan ada maskot Coko yang sedang ingin memberi es krim.</li></ul>
<i>Scene 3</i> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Headline</i> : “Santai di rumah”</li><li>• <i>Action</i> : Maskot Coko sedang duduk bersantai membawa es krim halocoko sambil menonton TV</li></ul>
<i>Scene 4</i> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Headline</i> : Mau kapan saja nikmatin es krim halocoko, cokelatnya gak abis-abis</li><li>• <i>Action</i> : Maskot Coko sedang memegang kedua produk es krim yang HaloChoco dan Choco Cone.</li></ul>

Setelah melalui tahapan briefing, penulis akan memproses *briefing* dengan menentukan bentuk *motion* yang akan dibuat terlebih dahulu sehingga mempermudah proses penggerjaannya, karena berdasarkan *briefing*, karena berdasarkan *briefing* yang telah diberikan, staff sosial media tidak memberikan spesifikasi bentuk *motion*. Proyek ini kemudian akan di proses oleh penulis yang akan dilakukan secara bertahap yaitu bermula dari tahapan pembuatan aset dengan menggunakan aplikasi IbisPaint X. Melalui *briefing* yang telah diberikan, aset yang dibuat oleh penulis meliputi aset maskot Coko yang sedang duduk, yang menjadi penjaga *stand*, Coko yang menjadi anak kecil, dan Coko memegang es krim halocoko 2 versi. Tidak hanya aset maskot, namun ada beberapa prop yang dibuat sebagai kelengkapan yang dapat menggambarkan *scene* yang di *briefing*.



Gambar 3.24 Proses animasi *frame by frame* pada IbisPaint X

Pada tahapan ini, terdapat pembuatan aset yang secara terpisah yaitu pada Coko yang sedang memegang es krim akan di animasikan langsung menggunakan IbisPaint X secara *frame by frame* sehingga akan menggambarkan Coko yang sedang ngiler terhadap es krim halocoko.



Gambar 3.25 Tampilan proses animasi konten *motion per-scene*

Kemudian pada tahapan selanjutnya, setelah seluruh aset sudah selesai di proses, aset-aset tersebut akan digunakan untuk *motion animating* sesuai dengan tahapan *briefing* yang didiskusikan. Tahapan ini kemudian dimulai dari pembuatan *file* yang baru sehingga aset-aset yang akan diimpor ke dalam *file* tersebut menyesuaikan dengan *briefing* dari *scene*. Aset-aset tersebut akan dianimasikan sesuai dengan *scene* yang dibutuhkan. Misalkan pada *scene* awal membutuhkan maskot Coko yang sedang memegang produk es krim halocoko dan animasi dari *copywriting* yang dibutuhkan. Tahapan ini akan diulang pada setiap *scene* yang dibutuhkan. Setelah itu, saset-aset akan dianimasikan menyesuaikan dari *briefing* yang telah dilakukan sehingga berlanjut pada tahapan berikutnya, setelah menyelesaikan animasi *motion* keseluruhannya akan di *export* menjadi *file* video MP4. Total *scene* yang akan animasikan adalah 4 *scene* dengan masing-masing menyesuaikan dengan *briefing*, berikut adalah hasil *motion* dengan detail pergerakan animasi *motion* pada tabel berikut.

Tabel 3.8 Rincian hasil dan *detail motion* pada *motion daily content*

Hasil animasi <i>motion</i> (dalam bentuk gambar)	<i>Detail motion</i> yang dikerjakan
--	--------------------------------------

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coko Memberikan ekspresi yang ngiler terhadap es krim halocoko</li> <li>• Bagian tangan Choco di belakang yang memegang produk HaloChoco akan diayunkan ke atas dan bawah</li> <li>• Transisi Coko masuk dari bagian bawah <i>frame</i> dan transisi <i>fade out</i> sebagai transisi keluar</li> <li>• Transisi masuk dan keluar pada tulisan <i>headline</i></li> <li>• Ornamen bintang kelap kelip</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Satu Coko berperan menjadi penjaga booth, satunya lagi berperan sebagai murid</li> <li>• Coko penjaga dianimasikan melambaikan tangan seolah sedang menyapa dan coko yang berperan menjadi murid dianimasikan senang sampai melompat lompat sambil memegang es krim.</li> <li>• Kedua Coko di animasikan transisi masuk dan keluar melalui bagian kiri dan kanan <i>frame</i></li> <li>• Transisi masuk dan keluar pada tulisan <i>headline</i></li> <li>• Ornamen bintang kelap kelip</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coko sedang duduk pada sebuah prop yaitu <i>bean bag</i> sambil memegang es krim Choco Cone dan mengayunkan tangan serta kakinya</li> <li>• Transisi Coko dan prop TV masuk dan keluar melalui <i>frame</i> bagian kiri dan kanan</li> <li>• Transisi masuk dan keluar pada tulisan <i>headline</i></li> <li>• Ornamen bintang kelap kelip</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coko sedang memegang kedua produk es krim yaitu HaloChoco dan Choco Cone dan bagian tangan akan dianimasikan mengayunkan secara pelan</li> <li>• Transisi masuk dan keluar Maskot yang muncul dari bagian bawah <i>frame</i></li> <li>• Transisi masuk dan keluar pada tulisan <i>headline</i></li> <li>• Ornamen bintang kelap kelip</li> </ul>

Pada tahapan hasil dan implementasi semua tahapan animasi yang telah dilakukan sesuai dengan *briefing scene*, akan digabungkan kembali menjadi 1 video yang utuh yang kemudian akan periksa kembali oleh *staff* sosial media dan mendapatkan persetujuan dari *brand department head*, baru akan di *upload* ke sosial media Instagram.

## 2) Konten *motion* untuk event PRJ Surabaya 2025

PRJ Surabaya 2025 atau singkatan dari Pekan Raya Jawa Timur yang merupakan salah satu *event* tahunan yang diselenggarakan di Surabaya meliputi ajang pameran, kuliner, ataupun hiburan yang diikuti oleh perusahaan dalam rangka untuk memperluas pengenalan *brand* halocoko di area Jawa Timur. Dalam rangka mengikuti *event* PRJ ini penulis diberi tugas oleh supervisor untuk membuat *motion* dari aset-aset yang sudah ada dan di *briefing* oleh supervisor. Berikut adalah rincian *brief* yang diberikan

Tabel 3.9 Rincian *Briefing* konten *motion* PRJ Surabaya 2025

Rincian <i>Briefing</i>
Mohon untuk di bikin <i>motionnya</i> dari <i>file</i> postingan untuk PRJ ini. Bebas berkreasi bagaimana bentuk <i>motionnya</i> namun harus selesai pada <i>deadline</i> tanggal 24 Desember 2025. Untuk

Penulis kemudian akan melanjutkan ke tahapan pemisahan aset dengan *file* Adobe Photoshop (Ps) yang diberikan kemudian akan di proses dengan memisahkan seluruh bagian-bagian aset seperti pada gambar 3.27. Pemisahan aset yang dilakukan yakni dengan memisahkan latar belakang dengan kembang api, logo halocoko, logo

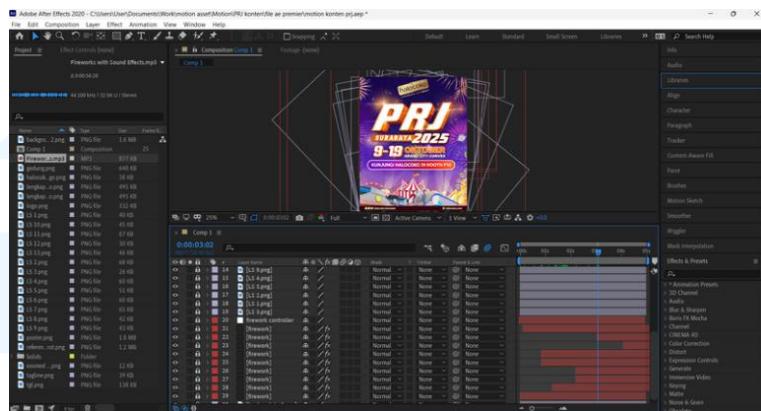
PRJ Surabaya 2025, informasi tanggal, informasi *booth*, awan pada bagian bawah, aset gedung-gedung pada bagian bawah, dan memisahkan masing-masing sorotan lampu dengan total 13 sorotan lampu yang berbeda. Namun ada beberapa bagian yang tidak dapat dipisahkan seperti pada latar belakang dan kembang api yang sudah menyatu dan beberapa aset hiasan pada logo sehingga akan digabungkan menjadi satu kesatuan aset. Pemisahan aset ini dilakukan dengan tujuan agar aset-aset tersebut dapat di *motion* melalui Adobe AfterEffect.



Gambar 3.26 Proses tahapan pemisahan aset pada Adobe Ps

Setelah tahapan pemisahan aset, penulis melanjutkan dengan tahapan *motion animating* dengan *import* aset-aset yang telah dipisahkan ke file Adobe AfterEffect (AE). Penulis memproses *motion* dengan animasi menggunakan fitur dasar yang mengatur atau mengubah *value* di *position*, *rotation*, *opacity*, dan *scale*. Tidak hanya dalam mengatur pengaturan *value* perubahan transisi ini disertai dengan *timing* animasi *motion* supaya *motion* yang diciptakan tidak terlihat kaku atau terlalu berbeda sendiri. Pada tahapan ini, penulis tidak hanya menganimasikan aset-aset yang terlah dipisahkan namun

juga menggunakan fitur *CC Particle World* untuk menciptakan efek kembang api pada latar belakang.



Gambar 3.27 Proses tahapan *motion animating* pada Adobe Ae

Penggunaan *CC Particle World* ini kurang lebih sama dengan bagaimana prosesnya di proyek utama, yang membedakan pengaturan fitur ini adalah pada bentuk beberapa pengaturan seperti pengaturan pada bentuk dari particle, bentuk animasi yang menyebar, dan beberapa animasi *value* yang lainnya supaya bentuk particle yang dihasilkan membentuk seperti kembang api. Hasil dari animasi yang sudah dikerjakan kemudian akan di *export* menjadi Berikut adalah hasil yang telah dikerjakan oleh penulis berdasarkan aset yang dipisah serta detail *motion* atau pergerakan yang di animasikan.

Tabel 3.10 *Detail motion* yang dikerjakan oleh penulis

Bagian Aset	<i>Motion</i>
	Logo akan dianimasikan dengan transisi muncul di tempat dengan nama transisi <i>fade</i>

	<p>Bagian Informasi dari Logo PRJ, Tanggal, serta informasi mengunjungi <i>booth</i> akan di animasikan muncul seperti <i>pop up</i> pada <i>frame</i> secara berurutan.</p>
	<p>Bagian ini merupakan aset pada bagian bawah dari <i>frame</i>. Aset ini dianimasikan muncul dari bawah <i>frame</i>.</p>
	<p>Ini merupakan aset bagian lampu sorot dan setiap lampu total ada 13 lampu yang dianimasikan secara terpisah. Bentuk animasi yang dilakukan adalah menggerakkan seluruh lampu sorot hanya ke kiri dan kanan namun tidak beraturan dengan perbedaan <i>timing</i> yang berbeda-beda.</p>
	<p>Pada latar belakang akan ditambahkan kembang api tersendiri sehingga memiliki efek kembang api yang bergerak, tidak hanya dalam <i>still image</i>.</p>

### 3.3.2.4 Proyek Desain Spanduk Kolaborasi

Tugas ini diberikan melalui *staff* dari divisi lain dengan persetujuan oleh supervisor. Tugas ini diberikan dalam permintaan

untuk mendesain spanduk kolaborasi antara warung dengan halocoko dan diberikan juga referensi desain yang dibutuhkan. Penulis kemudian melanjutkan memproses desain tersebut dengan menggunakan aplikasi Adobe Ilustrator. Berikut adalah rincian *briefing* yang diberikan.

Tabel 3.11 Rincian *briefing* untuk desain spanduk kolaborasi

Rincian <i>Briefing</i>
<p>Tolong di proses untuk desain spanduk kolaborasi, untuk ukurannya adalah 9 x 1,5 meter dan model desain disesuaikan dengan referensi. Seluruh informasi sudah ada pada banner Warkop Mampir'O. Dealine nya adalah besok.</p> <p>Banner yang perlu di desain kembali untuk kolaborasi :</p>  <p>Referensi Banner :</p> 

Setalah melalui tahapan *briefing*, tahapan selanjutnya adalah tahapan mendesain. Penulis memulai tahapan dengan desain ulang spanduk milik warung tersebut karena sumber yang diberikan berupa *file* JPEG yang jika diproses langsung akan terlihat pecah. Dikarenakan seluruh informasi yang dibutuhkan sudah berdasarkan dari spanduk milik Warkop Mampir'O, maka penulis dapat segera memproses aset-aset yang ada pada banner supaya aset-aset yang digunakan dapat berbentuk *vector* dan tidak berbentuk gambar *pixel* yang pecah. Penulis akan menggunakan *pen tool* sebagai fitur dasar yang digunakan untuk membuat logo dari



Gambar 3.28 Tampilan proses pengerjaan spanduk kolaborasi

Kemudian pada hasil awal desain, hasil desain yang dihasilkan adalah menyesuaikan *style* desain yang telah di *brief* dengan semua bentuk desain di samakan dengan desain awal dari spanduk milik Warkop Mampir'O, kemudian pada hasil desain tersebut banner hanya ditambahkan logo dari *brand* halocoko dan produk halocoko sebagai bentuk kolaborasi.

Tabel 3.12 Hasil desain awal spanduk kolaborasi

Hasil desain awal
Alternatif 1

Alternatif 2

Alternatif 3

Alternatif 4

Alternatif 5


Setelah tahapan desain, penulis membuat beberapa alternatif desain sebagai pertimbangan dan di konsultasikan kembali kepada supervisor. Setelah melakukan konsultasi ternyata hasil dari desain kurang memuaskan sehingga penulis langsung melakukan revisi kembali atas hasil saran dan konsultasi dari supervisor, bahwa desain spanduk yang ini masih memiliki banyak kekurangan dikarenakan pewarnaan yang terlalu terang dan kurang harmonis, kemudian untuk spanduk Warkop Mampir’O dapat disesuaikan saja dengan tema pewarnaan dari *brand* halocoko serta dapat di desain ulang kembali supaya lebih bagus atau menggunakan *copywriting* dari desain spanduk yang *original*.

Tabel 3.13 Tabel hasil desain revisi

Hasil desain revisi
Alternatif 1
 <b>Warkop Mampir ' O</b> Nobar & Gamer's <small>Jalan Mangga No 97 Wage , Sidoarjo</small> 
Alternatif 2
 <b>Warkop Mampir ' O</b> Nobar & Gamer's <small>Jalan Mangga No 97 Wage , Sidoarjo</small> 
Alternatif 3
 <b>Warkop Mampir ' O</b> Nobar & Gamer's <small>Jalan Mangga No 97 Wage , Sidoarjo</small> 
Alternatif 4
 <b>Warkop Mampir ' O</b> Nobar & Gamer's <small>Jalan Mangga No 97 Wage , Sidoarjo</small> 

Setelah mendapatkan hasil konsultasi dan saran dari supervisor, penulis kemudian melakukan revisi dengan menghasil 4 alternatif spanduk yang berbeda namun telah diperbaiki dengan pewarnaan dan tata *layout* yang lebih harmonis namun tetap menggunakan khas *branding* dari banner tersebut.



Gambar 3.29 Hasil desain spanduk yang terpilih

Dari beberapa hasil alternatif yang diberikan kepada supervisor, gambar 3.34 merupakan hasil desain yang terpilih dan di *upload* ke *google drive* beserta *file* desain *Adobe Ilustrator*.

### 3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Selama pelaksanaan magang, penulis mampu menyelesaikan semua tugas-tugas yang diberikan dan turut berkontribusi dalam meningkatkan pengetahuan, wawasan, serta perkembangan diri dalam dunia kerja. Namun terdapat beberapa kendala yang dialami penulis ketika melaksanakan magang dalam aspek *hardskill* maupun *softskill*. Berikut adalah penjabaran beberapa kendala yang dialami oleh penulis.

#### 3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Dalam aspek *hardskill* Penulis mengalami kesulitan untuk mendesain beberapa desain terutama di *cover* Instagram untuk menyesuaikan permintaan dari *brand department head*, sehingga penulis beberapa kali harus melakukan revisi 3 hingga 4 kali yang memakan waktu cukup lama untuk menyelesaikan pekerjaan tersebut. Sedangkan dalam aspek *softskill*, terjadi beberapa kali ketika penulis merasa bingung karena tidak ada jalinan komunikasi sama sekali antara supervisor penulis terutama dalam hal pekerjaan dan menyebabkan penulis tidak tahu bagian pekerjaan mana yang harus di *handle* oleh penulis. Tidak hanya itu kesulitan lainnya terjadi karena penulis masih bingung dengan alur maupun *flow* kerja dari perusahaan, hal ini disebabkan tanpa ada komunikasi melalui supervisor, beberapa *staff* dari divisi yang lain mendadak meminta penulis mengerjakan tugas tanpa sepengetahuan ataupun persetujuan dari supervisor, sehingga seluruh pekerjaan yang akan di *handle* oleh penulis pada hari itu mengalami hambatan.

### **3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja**

Secara aspek *hardskill* Penulis telah melakukan konsultasi dan menjalin komunikasi dengan supervisor untuk menyesuaikan *style* desain yang dapat diterima oleh *brand department head* sehingga mempermudah proses tahapan asistensi, konsultasi, maupun revisi bersama dengan *brand department head*. Secara aspek *softskill*, penulis sudah menjalin komunikasi serta konsultasi kepada supervisor secara langsung dalam segala hal yang berurusan dengan pekerjaan, tugas, maupun asistensi tugas yang diberikan. Penulis juga sudah melakukan komunikasi terhadap HR untuk berdiskusi mengenai *flow* kerja dalam perusahaan, dan penulis memastikan untuk membuka segala komunikasi dengan supervisor dan *staff* yang bersangkutan untuk membantu dan melaksanakan semua tugas yang diberikan dengan baik.

