

BAB III

PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Sebagai *creative agency* dan *production house*, Studio Empat Tujuh terdiri dari beberapa tim yang memiliki fungsinya masing-masing. Selama praktik kerja magang berlangsung, penulis menjalankan peran sebagai desainer grafis *intern* di bawah divisi *corporate branding*. Penulis bertanggung jawab untuk mengeksekusi desain korporat Studio Empat Tujuh sesuai dengan *brief* yang diberikan oleh *supervisor*. Pekerjaan yang dilakukan penulis selama magang meliputi *brainstorming big idea* & konsep desain, proses perancangan desain, hingga pada tahap eksekusi hasil desain diberbagai media sesuai keperluan perusahaan. Berikut penjelasan yang lebih lengkap mengenai tugas-tugas yang penulis lakukan selama praktik kerja magang.

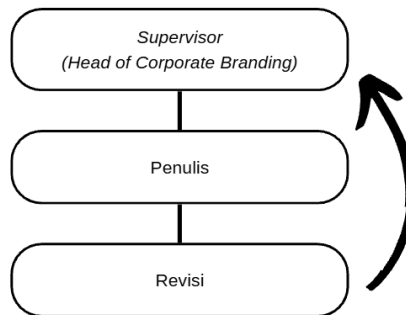
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Selama proses praktik kerja magang berlangsung, penulis berperan sebagai desainer grafis *intern* di Studio Empat Tujuh. Dalam divisi *corporate branding*, penulis bekerja di bawah *supervisor* oleh Glenn Prasetya. Selama melaksanakan praktik kerja magang, penulis bertanggung jawab atas perancangan desain untuk perusahaan. Proses perancangan desain dimulai dari *brief* yang diberikan oleh *supervisor* setiap bulan selama tiga bulan bekerja di perusahaan, kemudian penulis akan melakukan *brainstorming* dan mengumpulkan *moodboard*, membuat *big idea*, dan menentukan konsep untuk setiap proyek desainnya. Ide dan konsep tersebut akan diasistensikan terlebih dahulu kepada *supervisor*, jika ada revisi maka penulis bertanggung jawab memperbaikinya, jika tidak ada desain tersebut bisa difinalisasikan dan masuk ke tahap terakhir yaitu proses produksi yang dimana penulis akan mencari *vendor* dan berkomunikasi untuk merealisasikan desain ke media-media yang diperlukan oleh perusahaan.

Selama tiga bulan magang di Studio Empat Tujuh, penulis diberikan uraian tugas yang berbeda perbulannya. Pada bulan pertama (Agustus), penulis bertanggung jawab untuk membuat dan melakukan desain ulang *stationery* perusahaan seperti, *namecard*, *ID card*, *lanyard*, desain *signage* perusahaan, dan kaos perusahaan. Selain itu, penulis juga mendapat tugas untuk melakukan perancangan desain *signage* dan *mousepad*. Bulan kedua (September), penulis diberi tanggung jawab terhadap media sosial Studio Empat Tujuh yang terdiri atas Instagram dan TikTok. Pada bulan September ini, penulis berfokus dalam membuat konten dan memiliki tugas tambahan sebagai *talent* untuk beberapa kontennya. Bulan ketiga (Oktober), penulis bertanggung jawab untuk merancang desain *hampers* akhir tahun Studio Empat Tujuh yang akan dibagikan kepada klien, model, dan anggota tim.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Sebagai *design graphic intern* di Studio Empat Tujuh, penulis berada di bawah divisi korporat *branding* sehingga tugas, *brief*, masukan, atau revisi diberikan langsung oleh *supervisor* yang merupakan *head of corporate branding* secara lisan namun pada tahap finalisasi desain terakhir, penulis harus merangkum informasi dan desain yang sudah dikerjakan dalam bentuk Google Slide dan mencantumkan *link* Google Drive hasil desain. Selain itu ketika *supervisor* sedang ada kesibukan lainnya, keperluan asistensi, masukan, *approval* dan revisi juga bisa dikomunikasikan melalui *e-mail* dan WhatsApp. Ada pula beberapa *software tools* yang penulis gunakan selama proses perancangan desain seperti Adobe Illustrator, Canva, Procreate dan CapCut. Alur koordinasi ini dapat pula dilengkapi dengan bagan alur kerja seperti contoh di bawah ini.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama magang di Studio Empat Tujuh selama tiga bulan, penulis telah memenuhi ketentuan yang diberikan UMN, yaitu 640 jam. Selama proses kerja magang tersebut, penulis mendapat banyak pengalaman, tidak hanya mengenai perancangan desain, produksi *final* desain ke berbagai media, hingga berkomunikasi dengan berbagai *vendor*. Berikut merupakan uraian kerja magang yang penulis lakukan selama bekerja di PT Studio Empat Tujuh.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Kerja Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	28 – 1 Agustus 2025	<i>Research</i> Perusahaan	Melakukan <i>research</i> dan mempelajari ide dan konsep desain Studio47
2	4 – 8 Agustus	<i>Stationery</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>brainstorming</i> dan berdiskusi dengan <i>supervisor</i> terkait proyek <i>stationery</i> yang akan didesain dan desain ulang - Membuat laporan dalam bentuk ppt terkait hal yang sudah didiskusikan - Mulai membuat perancangan desain <i>stationery</i>
3	11 – 15 Agustus	<i>Stationery</i>	- Melakukan perbaikan ppt terkait perancangan desain yang dilakukan

			<ul style="list-style-type: none"> - Asistensi kepada <i>supervisor</i> terhadap beberapa opsi desain yang telah di rancang - Melakukan revisi
4	18 – 22 Agustus	<i>Stationery</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan revisi desain - Finalisasi desain akhir <i>stationery</i> - Mulai mencari <i>vendor</i>
5	25 – 29 Agustus	<i>Stationery</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Menghubungi berbagai <i>vendor</i> untuk mendapat informasi lebih via <i>chat</i> - Membuat laporan <i>vendor</i> - Berdiskusi memilih <i>vendor</i> yang tepat dengan <i>supervisor</i> - Mencetak <i>final</i> desain ke <i>vendor</i> yang telah dipilih
6	1 – 5 September	<i>Stationery/Konten</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Menerima hasil cetak <i>stationery</i> dari <i>vendor</i> + mengecek hasil cetak - <i>Brainstorming</i> dan berdiskusi dengan <i>supervisor</i> terkait konten yang akan dibuat - Mencari referensi ide konten melalui Instagram dan TikTok
7	8 – 12 September	<i>Stationery/Konten</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Menerima hasil cetak <i>stationery</i> dari <i>vendor</i> - Berkomunikasi dengan <i>vendor</i> terkait kesalahan pada hasil cetak - Mulai <i>take</i> konten di kantor dan dengan <i>talent</i> yang sudah ditentukan - Menjadi <i>talent</i> dalam konten TikTok
8	15 – 19 September	<i>Stationery/Konten</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengedit konten menggunakan CapCut - Memasukkan hasil video konten kedalam Goggle Drive yang akan dishare kepada <i>supervisor</i>

9	22 – 26 September	Konten	- Melakukan revisi konten - <i>Take</i> konten
10	29 September – 3 Oktober	Konten	- Mengedit konten dan melakukan revisi terakhir sebelum meminta <i>approval</i> kepada <i>supervisor</i>
11	6 – 10 Oktober	<i>Hampers</i>	- Melakukan <i>brainstorming</i> dan mengumpulkan data terkait <i>hampers</i> yang sudah pernah diberikan tahun-tahun sebelumnya. - Berdiskusi dengan <i>supervisor</i> , perkiraan <i>hampers</i> yang akan dikirim tahun ini
12	13 – 17 Oktober	<i>Hampers</i>	- Merancang ide <i>hampers</i> - Berdiskusi dengan <i>supervisor</i> terhadap ide yang diberikan - Mencari <i>vendor</i>
13	20 – 24 Oktober	<i>Hampers</i>	- Merancang desain <i>hampers</i> dan <i>packaging</i> - Melakukan revisi desain
14	27 – 31 Oktober	<i>Hampers</i>	- Melakukan revisi akhir - Melakukan finalisasi pada <i>template</i> desain

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Dalam melakukan perancangan desain, seorang desainer grafis harus memahami dengan baik masalah yang sedang dihadapi agar dapat menemukan solusi desain yang tepat dan dapat berguna untuk menangani masalah tersebut. Pada buku karya Eric Karjaluoto (2014), metode desain terbagi menjadi empat tahapan utama yaitu, *discovery*, *planning*, *creative*, dan *application*. *Discovery* adalah tahap yang bertujuan untuk berkomunikasi dengan klien membahas masalah yang ada, kemudian mengumpulkan data dan mencari referensi dari berbagai media *official* Studio Empat Tujuh untuk mendapat *insight*. *Planning* merupakan tahap untuk

mengembangkan strategi dan rencana dengan membuat *brief*. Tahapan *Creative* bertujuan untuk membuat perancangan desain dari rencana yang telah ditetapkan. *Application* merupakan tahapan terakhir pada metode ini yang berfungsi untuk menyempurnakan, memproduksi, dan menguji solusi desain.

Corporate stationery merupakan salah satu elemen penting untuk *brand awareness*, membangun citra perusahaan agar terlihat profesional dan konsisten dalam penyampaian pesan kepada pihak tertentu. *Stationery* yang dimaksud mencakup alat tulis, dan berbagai media cetak resmi yang dimiliki dan digunakan oleh perusahaan sebagai identitas visual seperti kartu nama, kop surat, label, *lanyard*, dan amplop. Di sinilah peran dan fungsi desain grafis diperlukan, yaitu untuk membuat media korporat yang tepat sesuai dengan visi dan misi yang dimiliki oleh perusahaan. Tugas utama penulis sebagai desain grafis merupakan merancang, dan melakukan desain ulang media korporat PT Studio Empat Tujuh. Media korporat yang penulis desain meliputi kartu nama, *lanyard*, *ID card*, dan kaos perusahaan.

Ada pula beberapa tugas tambahan yang dilakukan oleh penulis mencakup membuat dan mengedit konten untuk media TikTok Studio Empat Tujuh, menjadi *talent* di konten TikTok tersebut, merancang desain *mousepad* dan merancang desain *signage* perusahaan. Selain itu, penulis juga mendapat tugas untuk merancang *hampers* akhir tahun yang akan dikirim untuk perusahaan dan individu yang sering bekerja sama dengan Studio Empat Tujuh.

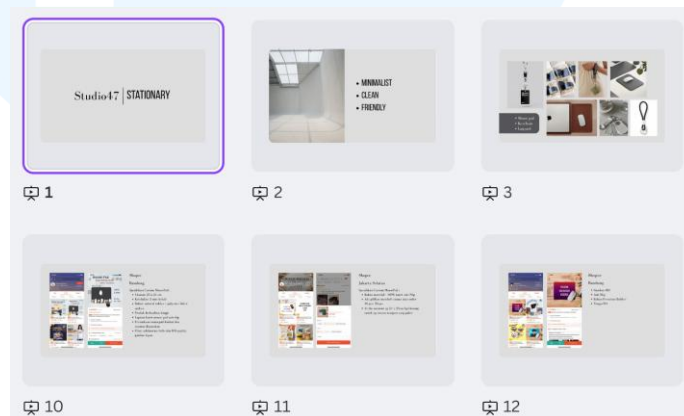
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

Selama pelaksanaan kerja magang, tugas utama penulis sebagai desainer grafis adalah merancang, dan melakukan desain ulang media korporat PT Studio Empat Tujuh. Proses pengerjaan dimulai dengan meneliti ide dan konsep desain media-media korporat Studio Empat Tujuh yang sudah ada, masuk ke tahap mencari referensi dan melakukan riset terkait media korporat yang akan dikerjakan. Setelah melakukan tahap *brainstorming* ide dan mengumpulkan data, kemudian penulis akan masuk ke perancangan

visual, mulai dari membuat beberapa sketsa desain yang mencerminkan konsep desain perusahaan, menyempurnakan dan merevisi desain hingga melakukan finalisasi desain.

1. Tahap Pengumpulan Data dan Refrensi

Sebelum membuat perancangan *brief*, *supervisor* dan penulis akan melakukan rapat bersama di ruang rapat untuk membahas gambaran kasar dari proyek yang akan dikerjakan. Setelah melakukan *brainstorming* tersebut, hal pertama yang akan penulis lakukan adalah mengumpulkan data, mencari referensi dan menggabungkannya menjadi satu dokumen presentasi sehingga akan lebih mudah untuk dibahas kelanjutannya dengan *supervisor*. *File* presentasi ini berisikan *brief* ide perancangan desain yang akan dilakukan oleh penulis.



Gambar 3.2 *Brief* Perancangan Desain

Di atas merupakan salah satu *brief* awal yang penulis lakukan untuk menetapkan *ideation* dengan bantuan Canva. Penulis diberi kebebasan untuk menggunakan berbagai *platform* dalam proses pelaksanaan kerja magang ini seperti Canva, Google Slide, Adobe Illustrator, dan Procreate. *Brief* yang telah dibuat akan penulis kirim ke *e-mail* perusahaan dan kemudian penulis akan mendapatkan respons dari *supervisor*. Pada halaman awal *brief* presentasi, diawali dengan ide-ide yang penulis kumpulkan, dilanjutkan dengan beberapa desain yang penulis kerjakan dan yang terakhir merupakan *vendor* untuk

mengeksekusi desain menjadi produk fisik. Data-data yang penulis cantumkan di *brief* seperti, informasi dan gambar didapatkan melalui Google, Instagram, TikTok, dan Pinterest.

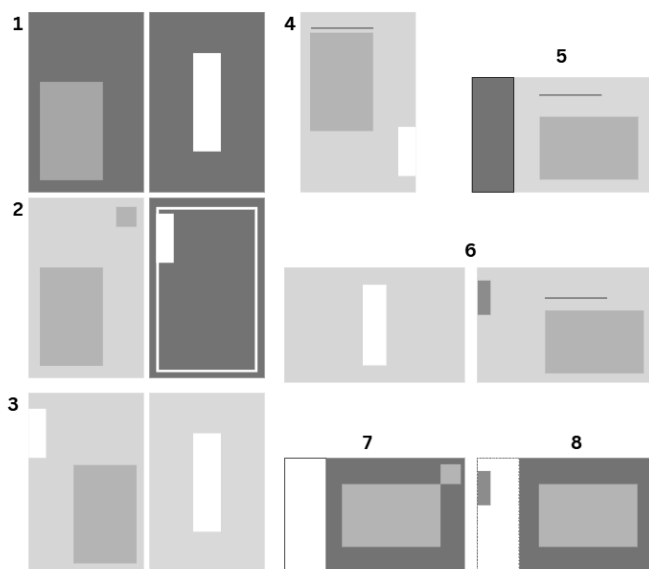
2. Tahap Perancangan Sketsa *Digital*

Setelah menyusun *brief* dengan jelas, tahapan selanjutnya yang akan penulis lakukan adalah membuat sketsa *digital*. Penulis melakukan perancangan sketsa *digital* ini dengan menggunakan Adobe Illustrator dengan mencoba berbagai kemungkinan desain berdasarkan *brief* yang telah disetujui oleh *supervisor*. Biasanya penulis akan membuat empat hingga delapan desain untuk dilaporkan ke *supervisor*. Penulis melakukan perancangan sketsa *digital* bertujuan untuk mempercepat pengerjaan proyek ini. Pada setiap desain korporat perusahaan, warna utama yang digunakan ada tiga yaitu, hitam, putih, dan abu-abu. Selain warna, ada jenis *typeface* tertentu yang biasa digunakan dalam setiap desainnya yaitu, Arial, dan Didot. Penggabungan dua jenis *typeface* ini memberi keseimbangan dalam desain perusahaan, karena *typeface* Arial memiliki kesan yang *modern*, sedangkan *typeface* Didot memberi kesan elegan dan berkelas. *File* perancangan desain akan dikirim ke *e-mail* perusahaan yang kemudian *supervisor* akan memilih satu dari beberapa desain yang nantinya akan dicari tahu dan dipelajari lebih lanjut.



Gambar 3.3 *Brief* Kartu Nama

Perancangan desain kartu nama penulis lakukan berdasarkan *brief* yang telah disusun seperti pada gambar. Perancangan ini akan menggunakan warna netral seperti hitam, putih, dan abu-abu, dengan tampilan desain yang simpel sehingga memberi kesan profesional. Selain itu, penulis bermaksud untuk memberikan beberapa alternatif desain yang dapat dipilih oleh *supervisor* agar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi. Oleh karena itu, kartu nama dirancang dalam beberapa variasi baik secara *horizontal* maupun vertikal, namun tetap menggunakan susunan informasi yang sama pada setiap kartu nama yang dirancang.



Gambar 3.4 *Layouts* Kartu Nama

Gambar di atas merupakan *layouts* kartu nama yang penulis buat menggunakan aplikasi Canva sebagai panduan awal dalam merancang menggunakan Adobe Illustrator. Berdasarkan referensi yang telah dikumpulkan sebelumnya, penulis merancang sebanyak delapan opsi *layout* dengan menggunakan *shape* persegi panjang sederhana yang diberi variasi warna. Hal ini bertujuan untuk mengetahui bentuk kartu, posisi tulisan, dan komposisi dari perancangan desain yang akan dikembangkan berikutnya.



Gambar 3.5 Opsi Perancangan Desain Kartu Nama

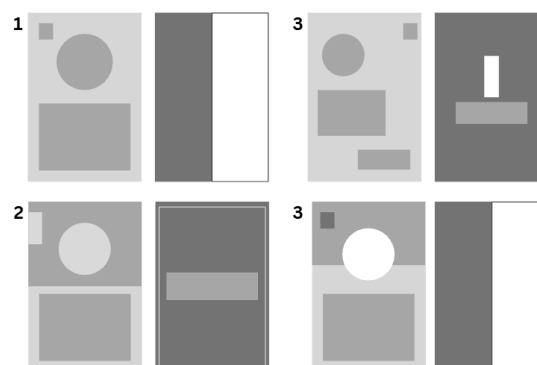
Gambar di atas merupakan delapan opsi perancangan media korporat kartu nama yang penulis desain. Sementara itu di sebelah kiri gambar dapat dilihat desain asli kartu nama yang dimiliki oleh perusahaan. Perancangan desain kartu nama tersebut dibuat dengan ukuran 5 x 9 cm yang sedikit berbeda dengan ukuran kartu nama pada umumnya karena ingin memberikan ciri khas yang berbeda dan akan lebih mudah untuk diingat. Pada perancangan desain ini, penulis berfokus dengan penempatan logo Studio47, tebal dan tipis *typeface* yang digunakan (Didot dan Arial), penggunaan warna hitam dan putih yang kontras, dan juga bentuk kartu namanya. Menentukan *layout* yang akan didesain dengan tambahan *spot UV* pada logo Studio47 yang terletak pada bagian belakang sisi kartu. Dari kedelapan opsi perancangan tersebut, *supervisor* memilih untuk menggunakan opsi ketiga dengan beberapa revisi pada isi data kartu nama, *typeface* yang digunakan dan ukuran besar-kecil pada desain.



Gambar 3.6 Opsi Perancangan Desain *Lanyard*

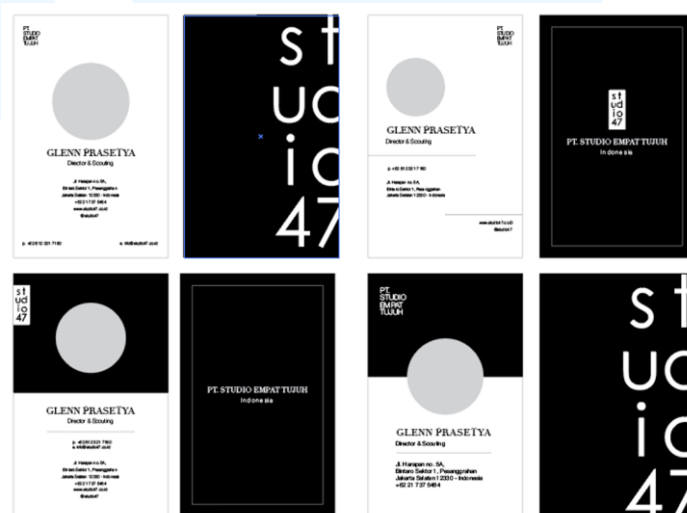
Perancangan desain *stationery* berikutnya adalah *lanyard* yang berfungsi untuk mengaitkan kartu identitas sehingga mudah untuk dibawa. Gambar di atas menampilkan beberapa opsi perancangan desain *lanyard*. *Lanyard* ini dirancang dengan panjang 80 cm dan ketebalan 2 cm sesuai dengan ukuran standar. *File* desain tersebut akan disimpan dalam bentuk PDF dan dikirim ke *e-mail* untuk diasistensikan kepada *supervisor*. Dari keempat opsi perancangan di atas, *supervisor* memilih untuk menggunakan opsi ketiga dengan beberapa revisi, khususnya pada penulisan teks yang terdapat pada desain *lanyard* dan juga tebal-tipis tulisannya agar lebih proporsional dan dapat dilihat dengan lebih jelas. *Lanyard* ini berguna sebagai tali pengait yang akan dipasangkan dengan *ID card* karyawan.

Perancangan desain *ID card* bermula dari adanya masukan dan kebutuhan karyawan yang menginginkan pembaruan pada desain *ID card*. Menanggapi hal tersebut, penulis mendiskusikan usulan pembaruan desain dengan *supervisor* dan akhirnya mendapat persetujuan untuk melakukan perancangan desain *ID card* serta *lanyard*.



Gambar 3.7 *Layouts ID Card*

Gambar di atas merupakan *layouts ID card* yang penulis buat dengan menggunakan Canva sebagai panduan awal dalam merancang menggunakan Adobe Illustrator. Berdasarkan referensi yang telah dikumpulkan sebelumnya, penulis merancang sebanyak empat opsi *layouts* dengan menggunakan *shape* persegi panjang sederhana dan lingkaran yang diberi variasi warna. Hal tersebut bertujuan untuk membantu menentukan bentuk kartu, ukuran, posisi tulisan, penempatan foto karyawan, dan komposisi dari perancangan desain yang akan dikembangkan berikutnya. Tidak hanya itu, perancangan *layout* ini juga berguna agar desain yang dihasilkan tetap konsisten dengan *brief* yang sudah disusun.

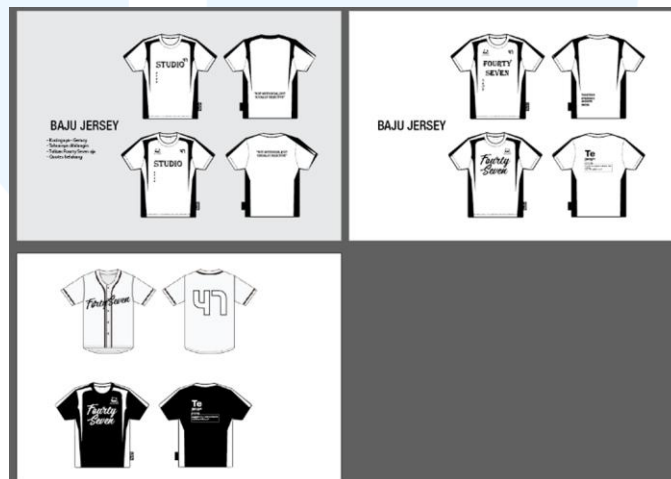


Gambar 3.8 Opsi Perancangan *ID Card*

Gambar 3.8 di atas merupakan empat opsi perancangan desain *ID card* dua sisi. Perancangan desain *ID card* ini berukuran standar yaitu 5,4 x 8,6 cm sehingga akan nyaman digunakan dan mudah untuk disimpan. Perbedaan paling mendasar dari perancangan desain kartu nama dan *ID card* ada pada foto dan jenis informasi yang tertera pada masing-masing kartu tersebut. Informasi yang tertera pada kartu nama umumnya lebih lengkap, terdiri dari nama, jabatan, nomor telepon

masing-masing karyawan, nomor telepon perusahaan, alamat *e-mail* perusahaan, *website* perusahaan, dan alamat perusahaan.

Sementara itu pada *ID card*, informasi yang tertera lebih ringkas dan bersifat pribadi yaitu berisi nama karyawan, jabatan, alamat perusahaan, dan nomor telepon perusahaan. Selain informasi tersebut, *ID card* juga dilengkapi dengan foto individu pemilik kartu yang berfungsi sebagai bukti kepemilikannya. Penulis mendapatkan seluruh data karyawan yang akan dibuat rancangan *ID card*-nya melalui satu karyawan yang memang telah ditugaskan oleh *supervisor* untuk memberi data lengkap karyawan kepada penulis.



Gambar 3.9 Opsi Perancangan Desain Kaos Perusahaan

Gambar 3.9 di atas merupakan beberapa opsi perancangan desain kaos perusahaan yang dibuat guna mendukung *branding* perusahaan. Kaos perusahaan memiliki peran penting karena berfungsi sebagai pakaian kerja yang dapat memperkuat citra perusahaan, meningkatkan rasa kebersamaan antar karyawan, dan menampilkan identitas perusahaan kepada klien dan pihak luar. Gambar kaos polos penulis ambil dari Google sebagai *mockup* awal perancangan desain kaos ini. Tema kaos tahun ini ingin lebih *sporty*, namun tetap nyaman untuk dikenakan. Oleh karena itu, penulis memberikan dua opsi yaitu kaos *jersey* dan *jersey baseball* dengan kancing depan.

Desain garis pada bagian bahu dan bawah kaos dengan tambahan tulisan dengan *typeface* Algerian dan Heats Black pada tulisan “Studio” yang membuat tampilan kaos ini menjadi lebih *sporty*. Penulis mendapatkan ide untuk mendesain kaos dari Pinterest karena saat ini, kaos *jersey* sedang banyak diminati sehingga ada sangat banyak jenis desain yang dapat dilihat baik melalui Pinterest, TikTok, dan Instagram. Garis tersebut penulis bentuk sendiri dengan menggunakan *shape* dan mengaturnya hingga pada pola yang diinginkan. Ada pula elemen tambahan lainnya seperti aksara Jepang yang berarti “Studio”, penulisan “47” yang terletak pada ujung kanan atas tulisan “Studio”, serta elemen grafis lucu berupa ilustrasi kucing yang menjadi salah satu ikon/maskot studio47. Kehadiran ilustrasi kucing ini diharapkan dapat menjadi ciri khas tambahan bagi Studio Empat Tujuh agar mudah diingat oleh klien, model, maupun pengunjung yang datang dan menyewa studio.

Pada bagian belakang kaos ditambahkan beberapa *quotes* yang bermakna positif. Kaos ini akan dikenakan oleh karyawan Studio Empat Tujuh khususnya ketika ada klien yang menyewa studio sehingga akan memudahkan klien untuk mencari karyawan studio jika memerlukan bantuan. Perancangan *jersey baseball* dengan kancing depan lebih minimalis yaitu, dengan menempatkan tulisan “Fourty Seven” pada bagian depan dan angka “47” pada bagian belakang *jersey baseball* ini. Perancangan ini berbeda dengan kaos *jersey* karena bentuk dari *jersey baseball* sendiri sudah *sporty* sehingga tidak memerlukan elemen yang terlalu ramai pada desainnya. Penulis merekomendasikan baju *jersey baseball* ini karena lebih fleksibel untuk dikenakan. Artinya *jersey baseball* ini dapat digunakan langsung ataupun bisa menjadi baju luaran yang dikenakan dengan baju kaos di dalamnya.

3. Tahap Revisi dan Finalisasi

Setelah satu jenis desain dipilih, maka penulis akan melakukan revisi terkait beberapa kendala dan ketidaksesuaian dalam desain sesuai

dengan arahan *supervisor*. Setelah revisi pertama, penulis akan terus berkoordinasi dengan *supervisor* terkait revisi yang sudah dikerjakan, kemudian akan melakukan revisi tambahan hingga rancangan desain sesuai dengan yang diinginkan dan dibutuhkan oleh perusahaan.



Gambar 3.10 Desain ID Card dan Lanyard Yang Dipilih

Gambar 3.10 di atas merupakan desain kartu nama yang telah dipilih oleh *supervisor* dari delapan opsi perancangan yang penulis berikan. Pada tahap ini, penulis akan mulai memasukkan data-data karyawan lainnya yang diperoleh dari *supervisor* melalui WhatsApp dan memberikan opsi ukuran tulisan pada kartu nama tersebut. Opsi ukuran pada tulisan yang penulis sarankan antara lain adalah 8 atau 9 pt untuk nama karyawan, serta 5 atau 6 pt untuk data informasi lainnya.

Setelah penulis melakukan revisi, *file* desain kartu nama dikirim melalui *e-mail* ke info@studio47.co.id. *Supervisor* akan meneliti dan melakukan pengecekan dengan lebih detail untuk memastikan desain yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan dan standar perusahaan. Berdasarkan evaluasi dari desain di atas, *supervisor* memilih

menggunakan ukuran huruf 9 pt untuk nama karyawan dan 6 pt untuk informasi lainnya.



Gambar 3.11 Desain *ID Card* dan *Lanyard* Yang Dipilih

Lanyard dan *ID card* mendapat sedikit revisi berupa ketebalan garis pada jenis *typeface* yang digunakan masih kurang sesuai. Pada desain *ID card* ini digunakan logo Studio47 pada bagian belakang kartu dan tulisan “PT Studio Empat Tujuh” yang diletakkan pada pojok kiri atas. Karena revisi yang bersifat *minor* ini, perancangan desain *ID card* yang ditugaskan mendadak dapat diselesaikan dalam waktu yang relatif singkat sehingga tidak mengganggu perancangan media korporat lainnya. Untuk revisi yang sederhana seperti ini biasanya penulis akan revisi ketika *Zoom Meeting* bersama dengan *supervisor*. Cara ini penulis anggap efektif karena revisi dapat diselesaikan dengan lebih cepat dan sesuai dengan kebutuhan perusahaan.



Gambar 3.12 Opsi Perancangan Kaos Perusahaan

Perancangan desain baju *jersey* dan *jersey baseball* dengan kancing depan mendapat revisi untuk menghilangkan pangkat “47” dan merubahnya menjadi “Studio47” karena dengan desain yang sebelumnya maka orang-orang hanya akan berfokus pada tulisan “Studio” dan bukan “Studio47” Selain itu aksara Jepang yang memiliki arti “Studio” tidak diperlukan. Namun, elemen kucing telah disetujui untuk digunakan dalam desain kaos perusahaan baik yang dipilih kaos *jersey* ataupun *jersey baseball* dengan kancing depan seperti pada perancangan desain awal.

4. Mencari *Vendor* dan Mencetak Karya Desain

Tahapan terakhir yang penulis lakukan adalah mencari *vendor* yang sesuai dengan kebutuhan dan *range* harga dari perusahaan. Penulis menggunakan aplikasi seperti Tokopedia, Shopee, Instagram, dan TikTok untuk mencari *vendor* yang sesuai dengan kebutuhan desain. Ada pula beberapa *vendor* yang penulis dapatkan langsung dari *supervisor* karena sudah sering bekerja sama dengan Studio Empat Tujuh. Langkah selanjutnya adalah penulis akan mengecek *review* yang tertera pada kolom komentar setiap aplikasi tersebut dan kemudian mulai memilih *vendor* yang sekiranya sesuai dengan kebutuhan, kemudian penulis akan berkomunikasi melalui *chat* dengan semua *vendor* dan menanyakan hal-hal penting terkait desain untuk memastikan apakah *vendor* yang akan penulis rekomendasikan telah memenuhi kriteria yang dibutuhkan oleh perusahaan. *Vendor* yang memenuhi kriteria akan penulis masukkan datanya untuk dipresentasikan kepada *supervisor*. Biasanya penulis akan memilih tiga *vendor* untuk setiap kategori media korporat karena setiap medianya berbeda mulai dari bentuk stiker, kartu, *lanyard*, dan sebagainya. Oleh karena itu harus benar-benar memperhatikan kesesuaian *vendor* dengan kebutuhan media korporat agar hasil cetaknya bisa sesuai.



Gambar 3.14 Hasil Cetak Kartu Nama Yang Salah

Gambar 3.14 di atas merupakan tiga contoh kesalahan pada hasil cetak media korporat kartu nama. Gambar pertama dengan posisi paling kiri merupakan hasil cetak pertama dengan menggunakan kertas impor Savile Row White dengan ketebalan 200 gsm. Desain kartu nama dengan kertas tersebut menggunakan dua lembar kertas yang ditempelkan menjadi satu dengan lem, sisi depan dicetak dengan desain kartu nama yang berisi informasi karyawan, sedangkan sisi belakang kertas di *deboss* agar memiliki tekstur saat disentuh. Tanpa adanya *approval proof print design* dari penulis, *vendor* langsung mengirimkan hasil cetak kartu nama ke perusahaan. Namun ketika sampai ke perusahaan, hasilnya tidak sesuai yang diharapkan karena hasil *deboss* sama sekali tidak terlihat karena kedua kertas dilem sehingga *deboss* menjadi rata kembali sama dengan permukaan kertas, kemudian kertas kartu nama juga tidak lurus (melengkung) akibat lem sehingga terkesan berantakan dan tidak profesional.

Pada kartu nama yang berada di tengah dan kanan merupakan hasil cetak kedua dengan menggunakan kertas yang berbeda dan tidak menggunakan teknik *deboss* sehingga hanya memerlukan satu lembar kertas. Kertas yang digunakan merupakan *art carton* yang memiliki ketebalan 150 gsm dengan *finish doff* dan pada sisi bagian belakang kartu menggunakan teknik *spot UV*. Kedua kartu tersebut tidak dapat digunakan karena ada kesalahan pada saat pemotongan kartu sehingga

meninggalkan bekas hitam, dan juga kesalahan saat mencetak karena desain terlalu dekat dengan kanan kartu.



Gambar 3.15 Jumlah Kotak Kartu Nama Tidak Sesuai

Gambar 3.15 merupakan kartu nama yang dikirim oleh *vendor* ke perusahaan. Ada 24 kotak kartu nama yang dikirim, delapan kotak berisi kartu nama “Glenn Prasetya” dan sisanya masing-masing empat kotak untuk nama karyawan yang lain. Tidak hanya salah dalam mencetak karya desain, tetapi juga ada kesalahan dalam jumlah kartu nama yang dikirim. Penulis telah berdiskusi dengan *supervisor* bahwa diperlukan enam kotak kartu nama yang di cetak dengan desain baru, nama “Glenn Prasetya” dua kotak, dan empat kotak sisanya untuk beberapa karyawan yang memerlukan kartu nama terbaru.

Karena adanya kesalahan tersebut, penulis harus berkomunikasi kembali dengan *vendor* dan bernegosiasi untuk mencetak ulang semua kartu nama. Pada saat itu penulis didampingi penuh dengan *supervisor* mengenai cara bernegosiasi yang baik meski pada akhirnya negosiasi tersebut diambil alih langsung oleh *supervisor* agar proses cetak ulang dapat berjalan lebih cepat.



Gambar 3.16 Hasil Cetak Kartu Nama Yang Tepat

Gambar 3.16 di atas merupakan hasil cetak kartu nama yang benar dan sesuai dengan perancangan desain yang telah dilakukan. Kartu sebelah kanan merupakan sisi depan dari kartu nama dengan hasil cetak yang benar. Dimana tidak ada *cuttingan* hitam yang tersisa pada pinggir kartu, dan desain dicetak sesuai dengan *file* yang diberikan. Kartu sebelah kiri merupakan sisi belakang kartu nama dengan *spot UV* pada tulisan “STUDIO47”.



Gambar 3.17 Hasil Cetak ID Card dan Lanyard

Gambar di atas merupakan hasil cetak *ID card* dan *lanyard* yang telah jadi dan memiliki hasil cetak yang baik. Hasil cetak *lanyard* terdapat pada dua sisi tali, depan dan belakang, sementara *ID card* dicetak dua sisi juga sesuai dengan desain *final* yang disampaikan kepada

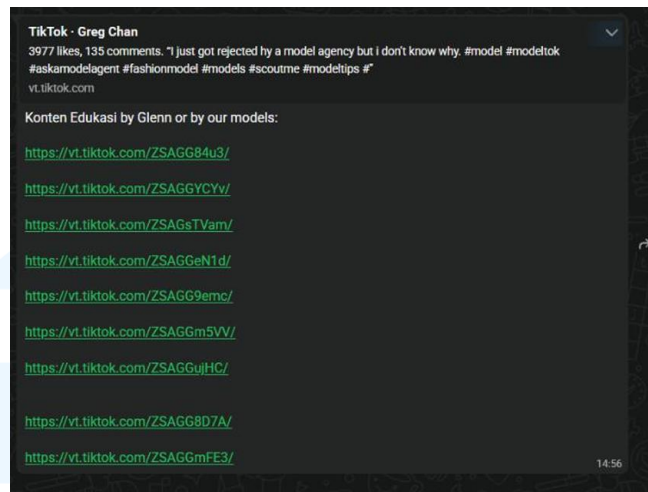
vendor. Tidak hanya itu, pembelian paket *lanyard* dan cetak *ID card* mendapat *casing* bening secara gratis yang berfungsi untuk melindungi *ID card*, dan tempat untuk mengaitkan *ID card* pada *lanyard*. Hasil cetak ini selesai dalam beberapa jam dan langsung dikirim melalui JNE. Ketika paket sampai, *ID card* langsung dibagikan kepada karyawan agar dapat langsung digunakan dan disimpan masing-masing.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Selama melaksanakan praktik kerja magang, penulis tidak hanya bertanggung-jawab terhadap perancangan desain media korporat perusahaan, namun juga memiliki empat tugas tambahan seperti membuat dan mengedit konten untuk keperluan TikTok perusahaan, merancang desain *mousepad*, merancang desain *signage*, dan membuat perancangan desain *hampers* akhir tahun yang akan dibagikan ke perusahaan dan individu yang telah bekerja sama dengan baik oleh PT Studio Empat Tujuh. Berikut merupakan penjelasan mengenai tugas tambahan yang penulis kerjakan selama praktik kerja magang.

3.3.2.1 Proyek Memproduksi Konten TikTok

Memproduksi dan mengedit konten TikTok merupakan salah satu tugas tambahan yang penulis kerjakan selama praktik kerja magang. Studio Empat Tujuh yang dirancang menggunakan pendekatan *content marketing* untuk menimbulkan rasa ingin tahu terhadap perusahaan Studio Empat Tujuh. *Content marketing* melibatkan *content production* dan *content distribution* (Kotler, 2017). Proses melaksanakan tugas ini diawali dari tahap *pre production*, *production*, dan *post-production*.

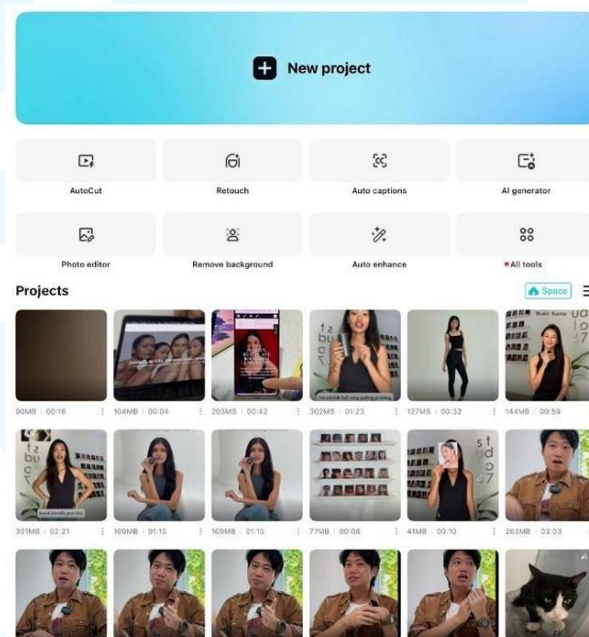


Gambar 3.18 *Link Referensi Konten Tiktok*

Pada *pre-production*, penulis melakukan penelitian terhadap tren yang sedang berlangsung dan kesesuaian konsep konten yang akan dibuat dengan konten yang dimiliki akun TikTok Studio Empat Tujuh. *Supervisor* juga membagi referensi konten yang dimiliki melalui WhatsApp dengan mengirim *link-link* konten yang harus diperhatikan lebih lanjut. Pada tahapan ini penulis juga berdiskusi dengan *supervisor* terkait jenis konten yang akan dibuat. Hasilnya adalah penulis ditugaskan untuk membuat konten edukasi mengenai *modelling* seperti konten *point of view from mother agency*, *hack in modelling industry*, dan *what you should know before becoming a model*.

Dilanjutkan dengan tahapan *production* dan *post-production*, disini penulis akan mulai melakukan pengambilan video secara mandiri dengan menggunakan perangkat *handphone*, *tripod* dan *mic* untuk kejelasan suara. Seluruh perangkat yang mendukung proses pengambilan video disediakan dari perusahaan namun video yang telah diambil akan penulis *AirDrop* ke *device* pribadi untuk diedit. Tidak hanya itu, CapCut yang penulis gunakan merupakan CapCut premium yang disediakan oleh perusahaan untuk kepentingan *editing* konten TikTok. Pengambilan video dilakukan di dalam

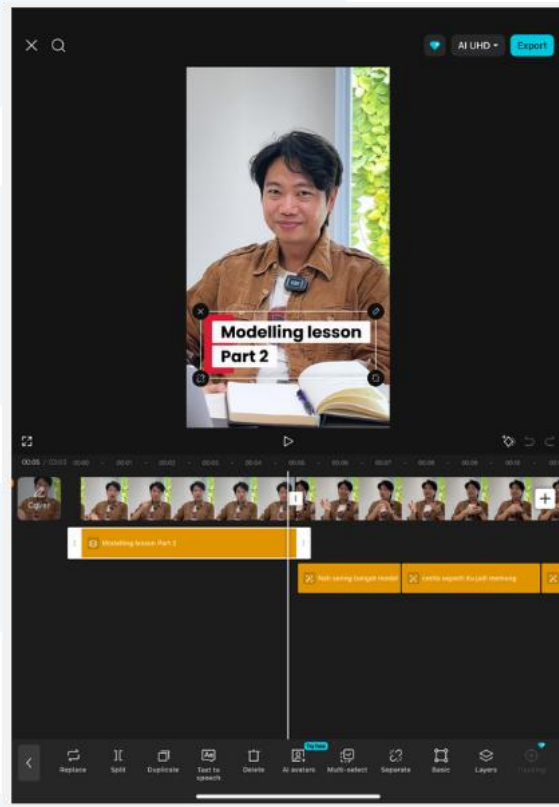
kantor baik dengan *supervisor* maupun model yang sedang bekerja, dan berkunjung ke kantor. Setelah melakukan pengambilan video, penulis akan melanjutkan ke proses *editing video* dengan CapCut dimana penulis akan menggabungkan berbagai klip video yang telah diambil, menambahkan *subtitle*, dan melakukan *adjustment* pada pencahayaan, warna, dan kontras agar video dapat terlihat lebih menarik.



Gambar 3.19 Capcut Penulis

Gambar di atas merupakan tangkapan layar aplikasi CapCut yang penulis gunakan untuk mengedit video. Beberapa konten di atas merupakan pengulangan dari satu konten panjang yang akan di post pada akun TikTok, sedangkan video yang sudah di *cut* menjadi beberapa konten akan di *post* pada *story* akun Instagram @Studio47 untuk membantu mempromosikan konten TikTok dengan durasi yang lebih panjang. Konten yang dibuat variatif mulai dari edukasi *modelling* dari penglihatan *mother agency*, *tips & trick* bekerja di dunia *modelling*, dan jenis konten dengan durasi singkat yang berfokus untuk menarik perhatian audiens. Konten yang sudah

diedit akan dimasukkan kedalam Google Drive dan akan diasistensikan kepada *supervisor*. Apabila ada revisi, maka penulis akan melakukan *editing* tambahan di beberapa bagiannya, dan akan dilanjutkan dengan pengecekan kedua.



Gambar 3.20 *Editing* Konten Edukasi

Gambar 3.20 di atas merupakan hasil tangkapan layar salah satu konten edukasi yang sedang penulis edit menggunakan aplikasi CapCut. Konten ini berdurasi tiga menit tiga detik dimana *supervisor* memberi edukasi *modelling* mengenai alasan agensi model menolak seseorang. Pada konten ini, *supervisor* membagikan beberapa alasan nyata dari seorang *owner* dan *scouter* model berpengalaman. Konten ini diusulkan langsung oleh *supervisor* karena ternyata banyak orang yang menghubungi media sosial Studio47 dan bertanya cara agar dapat menjadi seorang model, kriteria model yang dicari oleh agensi, dan pertanyaan serupa

mengenai *modelling*. Penulis menggunakan fitur *auto caption* yang dapat mendeteksi suara dan mengubahnya menjadi tulisan secara langsung. Meskipun demikian, penulis harus memeriksa kembali pemenggalan kata yang digunakan karena sering kali ada kesalahan-kesalahan sederhana yang tidak terlalu terlihat namun ternyata bisa sangat krusial jika disalah artikan oleh publik.



Gambar 3.21 *Option Caption* Konten TikTok

Final konten yang sudah di *approve* akan di posting oleh *supervisor*. Setelah melakukan finalisasi konten, penulis akan membuat dan memberikan beberapa opsi *caption* yang dapat digunakan untuk jenis konten tertentu melalui WhatsApp. *Link* Google Drive juga akan dicantumkan melalui *e-mail* dan WhatsApp agar *supervisor* dapat mengetahui bahwa konten *editting* sudah dapat di *posting* tanpa perlu menunggu terlalu lama.

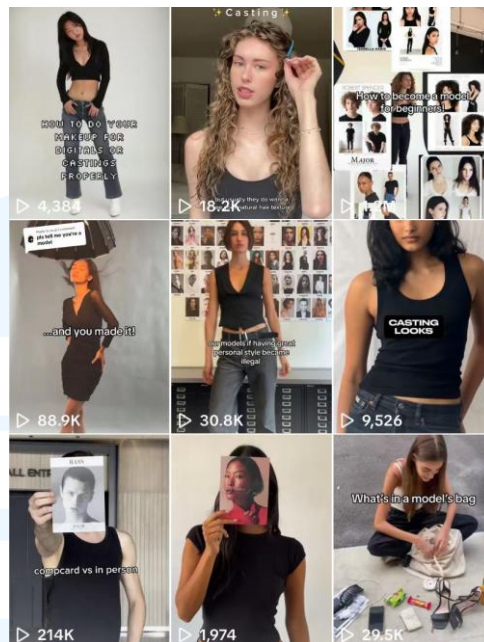
Terdapat total 10 video yang telah penulis produksi dan edit secara mandiri untuk keperluan konten TikTok Studio47. Dan 4 video pendek yang penulis edit untuk keperluan Instagram *story* perusahaan. Dari 10 Konten TikTok yang telah penulis produksi, ada dua video yang penulis berperan juga sebagai *talent*. Kedua

konten tersebut akan penulis uraikan dengan lebih lengkap berikut ini.

Selain memproduksi konten TikTok, penulis mengambil peran tambahan sebagai *talent* di dua konten TikTok Studio47 yang juga penulis produksi dan edit secara mandiri. Kedua konten tersebut berbeda dengan konten-konten lainnya yang penulis kerjakan karena kedua konten ini bukanlah konten edukasi yang memberi informasi terkait *modelling* dan *hacks-hacks modelling*. Namun kedua konten ini merupakan konten hiburan yang hanya berdurasi dibawah 30 detik. Konten yang sangat singkat seperti ini diharapkan dapat menarik lebih banyak audiens karena masyarakat Indonesia cenderung gampang bosan untuk menonton video dengan durasi yang lama dan berujung melakukan *scroll* pada video tersebut.

Terdapat 4 *talent* yang terdapat pada kedua konten ini yang dimana tiga orang lainnya adalah model Studio Empat Tujuh. Ketiga model ini datang ke Studio Empat Tujuh untuk melakukan *snapshots* yaitu pengambilan foto dan video pribadi dengan menggunakan *tanktop* celana dan pendek/*legging* agar proporsi tubuh terlihat dengan jelas. Setelah melakukan *snapshots* tersebut, penulis langsung mengumpulkan ketiga model tersebut dan meminta bantuan mereka dalam proses pembuatan konten TikTok yang berdurasi singkat ini.

Tahap pertama yang penulis lakukan adalah memperlihatkan jenis konten TikTok yang akan dibuat dan menjelaskan apa saja yang perlu mereka lakukan dalam konten TikTok yang akan penulis videokan. Pada tahapan ini, penulis harus menjelaskan ke model satu per satu karena mereka bertiga bergantian melakukan *snapshots*, sehingga di sela waktu menunggu giliran, penulis akan melakukan *briefing* kepada model yang sedang menunggu.

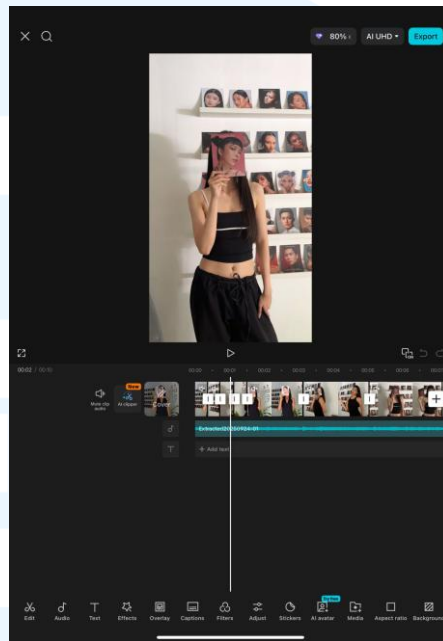


Gambar 3.22 Referensi Konten TikTok

Gambar di atas merupakan hasil tangkapan layar konten TikTok yang penulis simpan pada aplikasi tersebut. Konten-konten yang penulis simpan tersebut merupakan konten yang dibuat dengan baik sehingga dapat menarik perhatian publik dan memiliki *engagement* yang tinggi. Beberapa konten tersebut juga merupakan konten yang diunggah oleh agensi model bertujuan untuk memperkenalkan model-model terbaru mereka dan menampilkan karakter, bentuk tubuh dan wajah model tersebut. Memiliki durasi yang singkat dan lagu atau *sound viral* dapat mempengaruhi respon publik terhadap video. Jenis konten *modelling* tidak jauh dari menunjukkan pose saat berfoto, *fashion trend* yang sedang kekinian, *fashion show*, *backstage model*, pola makan model, dan olahraga yang dilakukan untuk mendapat bentuk tubuh tertentu.

Beberapa hal yang memegang peranan penting untuk meningkatkan respons publik terhadap konten TikTok adalah *angle* kamera, pencahayaan, durasi video, *sound* yang digunakan, dan transisi yang dapat menambah daya tarik pada tampilan video. Oleh

karena itu, agensi model memilih konten TikTok sebagai salah satu media yang efektif untuk mempromosikan model mereka, membangun citra yang baik dimata publik, dan menjangkau banyak audiens untuk mengikuti perjalanan agensi model tersebut.

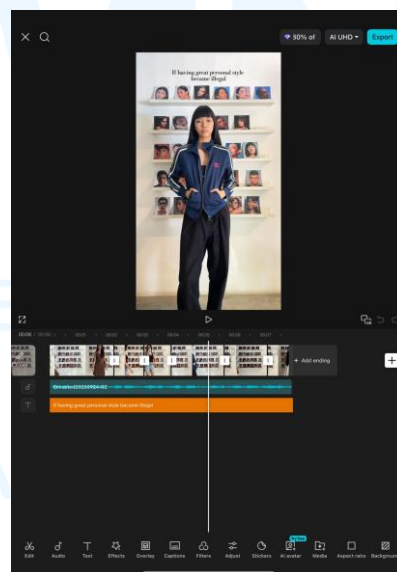


Gambar 3.23 Menjadi *Talent* Pada Konten TikTok (1)

Gambar di atas merupakan tangkapan layar CapCut mengenai konten TikTok pertama yang penulis juga ikut membantu menjadi *talent*. Konten ini hanya berdurasi sangat singkat yaitu 10 detik dengan sangat banyak *cut* yang dilakukan pada video untuk membuat transisi antar model. Konten tersebut dimulai dengan model pertama yang bernama Mazaya memegang *compcard* menutupi wajahnya, dilanjutkan dengan model dua yang bernama Karina melakukan hal yang sama, dilanjutkan dengan penulis, dan terakhir model ketiga yang bernama Felice Su. *Compcard* merupakan kartu portofolio yang dimiliki oleh setiap model dan berguna sebagai kartu identitas untuk memperkenalkan diri kepada agensi, klien, maupun *casting director*. *Compcard* berisi foto wajah model (*headshots*) dan *full body* serta ukuran badan model mulai

dari ukuran dada, pinggang, pinggul, tinggi, *size* kaki, *size* pakaian yang biasa digunakan, dan *size* celana.

Pose selanjutnya adalah menurunkan *compcard* untuk menunjukkan wajah asli model. Disini penulis bersama ketiga model lainnya menurunkan *compcard* untuk memberi perbandingan wajah pada *compcard* dan aslinya terlihat seperti apa. Pada jenis konten seperti ini, seringkali karakter seorang model akan terlihat dengan jelas, dan hal tersebut yang dapat menjadi daya tarik untuk menambah *engagement* pada konten TikTok. Ketika menurunkan *compcard*, penulis menyampaikan bahwa mereka boleh tersenyum atau melakukan satu gerakan sederhana yang terlihat cantik karena durasinya hanya sekitar dua sampai tiga detik. Setelah melakukan *editing* pada video untuk menambah transisi, penulis memasukkan sound TikTok viral yaitu “Passo Bem Solto (Slowed)” yang sangat populer dan telah digunakan sebanyak 4M video di TikTok. Setelah video selesai diedit, penulis akan *export* dengan resolusi 1080 xp, dan *frame rate* 30. Video ini kemudian akan dimasukkan kedalam Google Drive khusus yang telah penulis buat untuk semua konten Studio47.



Gambar 3.24 Menjadi *Talent* Pada Konten TikTok (2)

Gambar di atas merupakan tangkapan layar CapCut mengenai konten TikTok kedua yang penulis juga ikut berperan menjadi *talent*. Konten tersebut bahkan berdurasi lebih singkat daripada konten pertama yaitu delapan detik dengan beberapa *cut* pada video. Kedua konten dilakukan pada bagian depan tempat penyimpanan *compcard*. Pada konten kedua ini, penulis melakukan *briefing* dengan para model untuk jalan masuk dari luar kamera sebelah kanan kemudian jalan ke tengah dan berpose sekali lalu jalan keluar dari *frame* kamera. Tujuan dari hal tersebut adalah untuk mengambil video perbedaan *fashion* yang digunakan oleh model saat datang ke agensi model. Penulis menggunakan tripod dan memposisikan kamera sesuai dengan tampilan pada gambar di atas kemudian melakukan *recording* langsung sampai model terakhir selesai jalan. Saat mengedit video ini, penulis baru menyadari bahwa setiap model hanya mendapatkan waktu dua detik sebelum transisi ke model berikutnya. Hal ini tidak menjadi suatu masalah karena memang pada saat itu penulis memang membutuhkan durasi yang sangat singkat untuk konten hiburan seperti ini.

Pada bagian atas video, penulis menambahkan tulisan “*If having great personal style became illegal*” yang jika diartikan ke bahasa Indonesia menjadi “Jika memiliki gaya pribadi yang keren menjadi sesuatu yang ilegal”. Hal ini bermaksud untuk menunjukkan bahwa pakaian/ *fashion* yang digunakan oleh model terlihat sangat keren. Teks ini didukung dengan *sound* yang mengatakan “Part one guilty, part two guilty, part three guilty, part four guilty”. *Sound* tersebut juga terkenal di TikTok dengan 76,1K yang menggunakannya. *Sound* tersebut ternyata berasal dari sebuah siaran berita yang disampaikan oleh *host* yang sedang menghitung pemalsuan cacatan bisnis tingkat pertama yang disiarkan oleh NBC NEWS.



Gambar 3.25 Tampilan TikTok Studio47

Konten yang telah diedit akan di *export* dan dimasukkan kedalam Google Drive yang sama. Konten hiburan berdurasi 8-10 detik seperti ini tidak mendapat revisi sama sekali dari *supervisor*, sehingga penulis tidak perlu mengubah apapun pada video dan bisa lanjut mengerjakan video lainnya. Meskipun diawal penulis dan *supervisor* telah berdiskusi untuk membuat lebih banyak konten hiburan, namun pada praktiknya penulis hanya membuat dua konten hiburan, empat konten edukasi, dan empat konten *modelling* berdasarkan pengalaman model. Hal yang menjadi tantangan bagi penulis dalam membuat konten adalah penulis harus mencari dan menunggu model yang sedang bekerja atau sedang berada dekat dengan lokasi perusahaan untuk meminta bantuan mereka membuat konten TikTok bersama dengan penulis. Setelah model melakukan menjadi *talent* pada konten TikTok yang penulis produksi, penulis akan mengucapkan terima kasih kepada mereka sebelum

merapihkan perangkat-perangkat yang digunakan untuk dikembalikan setelah melakukan *airdrop* ke *device* penulis.

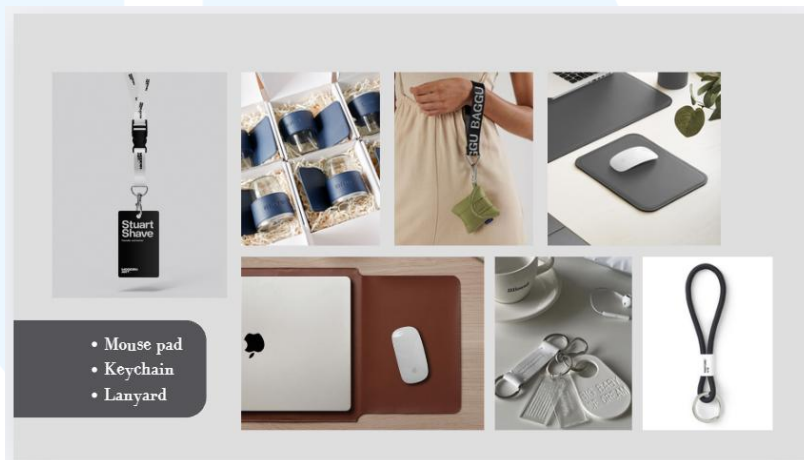
Menjadi talent dalam konten TikTok membuat penulis belajar lebih cara berakting, cara berkomunikasi dengan *talent* lainnya, memastikan *talent* memahami *brief* yang akan dikerjakan, melakukan pengambilan video secara mandiri menggunakan tripod, hingga pada tahapan *editing*. Tidak hanya menyukai *fashion*, namun penulis juga memiliki *interest* untuk menjadi seorang *influencer* suatu saat nanti, oleh karena itu pengalaman menjadi *talent* meski singkat ini memberi pengalaman baru untuk penulis untuk menambah satu langkah ke depan.

3.3.2.2 Proyek Merancang Desain *Mousepad*

Mousepad adalah alas yang biasa digunakan sebagai tatakan untuk *mouse* komputer agar *mouse* dapat bergerak lebih stabil saat digunakan. *Mousepad* memiliki berbagai ukuran sesuai dengan kebutuhan pengguna. Jenis yang paling umum terbuat dari bahan kain yang memiliki permukaan rata dan bertekstur lembur dan fleksibel. Ada pula *gaming mousepad* yang berukuran besar untuk memberi fleksibilitas lebih untuk pemain *game*. Selain itu ada pula *mousepad* yang terbuat dari plastik karena memiliki jangka waktu pemakaian yang lebih lama namun memiliki permukaan yang licin sehingga tidak akan senyaman ketika menggunakan *mousepad* dengan bahan kain.

Sebagai desainer grafis *intern*, penulis mendapat tugas tambahan untuk membuat perancangan desain *mousepad* yang akan digunakan oleh karyawan perusahaan. *Supervisor* melakukan *meeting* membahas proyek ini berbarengan dengan membahas perancangan desain *stationery* lainnya. Pada saat berdiskusi, *supervisor* memberi masukan bahwa desain *mousepad*

diperbolehkan unik atau tidak sesuai standar desain *mousepad* pada umumnya. *Mousepad* pada umumnya memang memiliki desain yang sederhana dengan logo atau nama *brand* yang tertera pada bagian *mousepad*. *Custom mousepad* dapat memasukkan desain apapun yang diinginkan ke dalam *mousepad* untuk dicetak. Oleh karena itu penulis telah memikirkan untuk mencari vendor yang dapat melakukan *custom desain* dengan harga yang terjangkau.



Gambar 3.26 *Brief* Perancangan

Gambar di atas merupakan *brief* referensi yang penulis kumpulkan untuk bahan diskusi awal dengan *supervisor*. Pada *brief* tersebut terdapat dua jenis *mousepad* yang berbeda, yang pertama berwarna abu tua dengan tampilan minimalis dan terlihat memiliki struktur yang padat dan tidak terlalu fleksibel namun memiliki sedikit bantalan sehingga akan lebih nyaman untuk digunakan. Sedangkan yang kedua merupakan *case laptop* yang memiliki *dual function* karena dapat dijadikan sebagai alas *mouse* ketika akan mengerjakan sesuatu pada laptop. Hal tersebut memberi kepraktisan lebih untuk pengguna dan meminimalisir kemungkinan pengguna tidak membawa *mousepad*. Namun dari hasil diskusi bersama *supervisor*, *mousepad dual function* ini tidak praktis karena di perusahaan karyawan menggunakan komputer bukan laptop. Dan untuk *mousepad* berwarna abu, tampilannya profesional namun

terlalu membosankan, dan harga untuk membuat desain *custom* pada jenis *mousepad* yang memiliki bantalan akan lebih mahal dan tidak sesuai dengan anggaran yang dimiliki.

Oleh karena itu, penulis kembali ke fokus utama terlebih dahulu yaitu melakukan perancangan desain *mousepad*. Penulis melakukan perancangan ini menggunakan Adobe Illustrator dengan membuat *layout* awal menggunakan *shape tool rectangle* dan membuat keempat sudut lancip pada persegi panjang tersebut tumpul agar mirip seperti *mousepad* pada umumnya.



Gambar 3.27 Perancangan Desain 1

Gambar di atas merupakan perancangan desain awal yang penulis lakukan sebagai alternatif yang dapat dipilih oleh *supervisor* agar dapat dikembangkan lebih lanjut. Ada empat opsi perancangan desain yang penulis lakukan, mulai dari *mousepad* berwarna hitam dengan garis minimalis dan logo Studio47 pada bagian kanan atas yang terletak didalam garis dan *mousepad* kedua memiliki gradasi warna coklat dengan logo Studio47 pada bagian kanan bawah yang warnanya senada dengan warna utama. *Mousepad* ketiga memiliki *style* desain yang lebih *sporty*, hal ini penulis lakukan karena mengingat perancangan desain kaos perusahaan yang *sporty*,

sehingga akan lebih sesuai dengan perancangan desain yang telah disetujui oleh *supervisor*. Dan perancangan desain keempat memiliki *quotes* dengan tulisan bahasa Inggris “I’m way too fine to be this stred” yang penulis ambil dari Pinterest karena memiliki arti “Aku terlalu cakep/luar biasa untuk merasakan stres seperti ini”. *Quotes* sederhana seperti itu diharapkan dapat memberikan senyuman bagi orang yang membacanya untuk sedikit lebih relaks dan tidak terlalu stres dalam melakukan pekerjaan dan tanggung jawab masing-masing.

Meeting kedua, dilakukan via *Zoom Meeting* dengan *supervisor* untuk membahas kelanjutan perancangan desain ini. Namun dari keempat desain yang penulis lakukan, tidak ada yang berhasil menarik perhatian *supervisor* sehingga penulis harus melakukan perancangan ulang dan memberi lebih banyak variasi desain pada *mousepad* karena pada perancangan sebelumnya, *supervisor* memberi tanggapan bahwa desain terlalu minimalis. *Supervisor* juga memberi saran kepada penulis untuk coba memasukkan gambar maskot kucing yang penulis lakukan ke dalam desain *mousepad*.



Gambar 3.28 Perancangan Desain Revisi

Gambar berikut merupakan perancangan desain *mousepad* kedua yang penulis lakukan setelah mendapat masukan dari *supervisor*. Penulis memulai perancangan desain di atas dari ilustrasi dengan menggunakan Procreate. Penulis ingin memberikan

alternatif desain yang berbeda sehingga penulis menggambar dua jenis ilustrasi yang berbeda. Gambar ilustrasi merupakan gambar kucing yang sedang memegang kamera pada *mousepad* sebelah kiri memiliki jenis yang lebih *playful* dengan menggunakan berbagai campuran warna, terdapat tulisan “Say meow” yang berarti berpose karena kucing sedang mengambil fotomu. Ada pula tambahan desain polkadot pada bagian *background* kucing tersebut dengan menggunakan warna abu yang sedikit lebih terang dari warna *background*.

Logo Studio47 ditempatkan pada bagian kanan *mousepad* yang diputar ke arah kanan sehingga posisi logo sedikit miring dan memberi kesan yang lebih *playful*. Sedangkan pada *mousepad* disebelah kanan, penulis menggambar dengan jenis *doodle*, seorang wanita yang terlihat *stylish* dengan *turtleneck* bergaris dan *micro bangs*. Kemudian penulis menambahkan ilustrasi bunga dan garis pada bagian belakang. Ilustrasi kedua ini penulis mendapat referensi dari Pinterest. Logo Studio47 pada *mousepad* ini berada di bagian kanan tengah yang menempel pada sisi kanan *mousepad*. Pada perancangan *mousepad*, penulis tidak memulai perancangan dengan menggunakan *grid* karena penulis memulai perancangan dengan desain yang sangat sederhana kemudian di eksplor lebih lanjut hingga sampai pada tahap ini. Ukuran pada perancangan desain *mousepad* ini adalah 22 x 18 cm.

Menanggapi perancangan desain revisi yang penulis buat, *supervisor* memberi beberapa masukan. Masukan pertama adalah *mousepad* kedua terlihat tidak seimbang dan tidak jelas asal usul wanita tersebut, sehingga sebaiknya jangan menggunakan ilustrasi manusia dengan tampilan fitur yang jelas. Jika ingin menggambar ilustrasi *fashion* maka penulis disarankan untuk menggambar *fullbody* dengan *fashion* yang keren contohnya seperti ketika anak

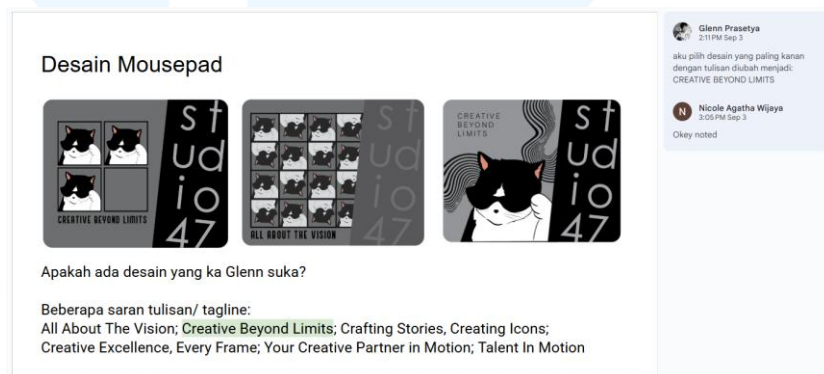
desain *fashion* menggambar rancangan pakaian yang akan mereka buat. Masukan kedua adalah, *mousepad* disebelah kiri menggunakan terlalu banyak warna, meski ingin kesan yang *playful* namun coba hindari penggunaan warna yang terlalu banyak karena pada perancangann desain yang penulis lakukan tampaknya tidak terlalu cocok. Namun coba ubah ilustrasi kucing tersebut menjadi jenis *doodle*, gunakan dua sampai tiga warna maksimal, dan tulisan yang terletak dibawah gambar ilustrasi tersebut masih bisa di eksplor lebih jauh selain penulisan “Say Meow”. Carilah *quotes* yang memiliki kesinambungan dengan *fashion* namun masih terlihat baik ketika dimasukkan menjadi bagian dari rancangan desain *mousepad*. Setelah mendapat masukan dari *supervisor*, penulis mencoba merubah gambar kucing yang berwarna menjadi *doodle* sederhana. Namun ketika diubah penulis tidak melihat kesan *playful* yang sama pada ilustrasi kucing tersebut. Oleh karena itu, penulis mencoba menggunakan ilustrasi kucing yang telah dibuat untuk rancangan desain kaos perusahaan dan memasukkannya ke dalam desain *mousepad*.



Gambar 3.29 Perancangan Desain Revisi 2

Gambar di atas merupakan tampilan perancangan desain *mousepad* revisi kedua yang penulis kerjakan. Pada desain berikut, penulis menggunakan warna yang lebih senada yaitu warna monokrom dengan *pop of color* berwarna merah muda pada bagian dalam telinga kucing. Selain itu penulis juga menggambar tulisan grafis pada bagian atas kucing yang berarti klub kucing dengan tulisan dibagian bawah “Do what you want”. Penulis menambahkan

tulisan ini karena kucing memiliki sikap yang lebih bebas dan mementingkan dirinya sendiri. Oleh karena itu, penulis ingin membuat pengguna tersenyum dengan tulisan yang tertera pada desain *mousepad*. Desain tengah dan kiri pada gambar memiliki *template* desain yang sama dengan ilustrasi tengah yang berbeda. Sedangkan pada gambar *mousepad* yang berada di sebelah kanan memiliki tampilan desain yang sedikit berbeda namun masih tetap menggunakan ilustrasi kucing yang sama seperti pada ilustrasi di *mousepad* tengah. Dalam merancang desain *mousepad* ini, *supervisor* memilih untuk lanjut melakukan eksplorasi pada desain paling kiri dengan catatan tulisan yang terletak di *mousepad* tersebut harus diubah karena aneh ketika orang melihatnya dan membaca “Cat club” sementara *mousepad* ini akan digunakan di sebuah agensi.



Gambar 3.30 *Brief Final* Desain

Gambar di atas merupakan tangkapan layar *brief* final desain yang penulis buat untuk didiskusikan bersama dengan *supervisor*. Perancangan desain *mousepad* di atas penulis lakukan berdasarkan masukan dan saran dari perancangan desain sebelumnya yaitu untuk mengeksplor gambar kucing yang menggunakan kaca mata. Perancangan desain di atas terdiri atas tiga desain yang berbeda. *Mousepad* dengan desain paling kiri penulis melakukan eksplorasi dengan menambahkan kotak sebagai bingkai kemudian meletakkan kucing di dalamnya dan menaruh tulisan “Creative beyond limits”.

Desain *mousepad* yang berada ditengah menggunakan desain yang serupa pada desain paling kiri, namun penulis merancang peletakan kotak dan kucing lebih bervariasi agar menimbulkan suatu ilusi jika dilihat dari jauh dan melakukan transparansi gambar sekitar 85%. Kemudian penulis juga menambahkan tulisan “All about the vision” dan logo Studio47 memiliki warna yang senada dengan warna *background*.

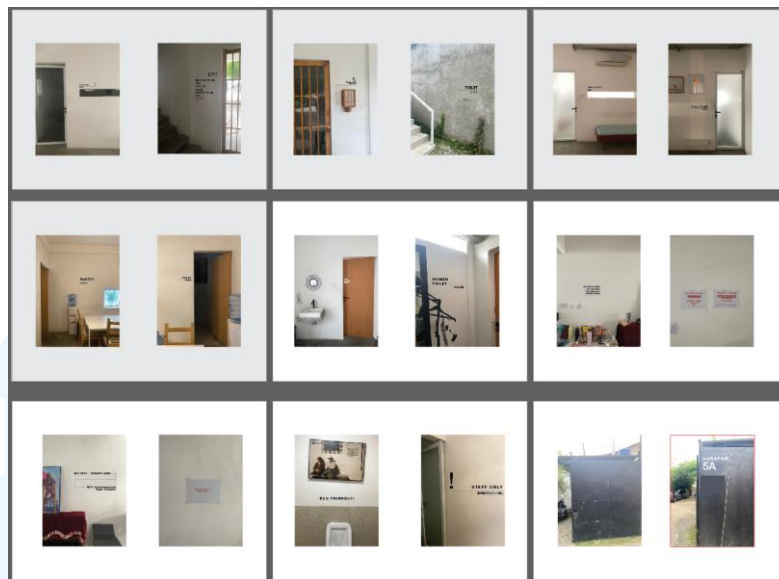
Desain ketiga berada di bagian kanan gambar memiliki desain yang lebih berbeda dengan kedua desain sebelumnya. Pada desain ketiga penulis tidak menggunakan bingkai melainkan menggunakan desain garis melengkung pada gambar dibelakang kucing, dan menggunakan satu ilustrasi kucing yang skalanya dibesarkan. Kemudian menambahkan tulisan di bagian kiri atas “Creative beyond limits” sama seperti pada perancangan desain pertama. Setelah melakukan tiga perancangan desain tersebut penulis menggabungkannya di Google Slide bersama dengan perancangan *stationery* dan *signage* untuk didiskusikan dengan *supervisor*. Pada bagian kanan terdapat komentar dari *supervisor* yang menyatakan bahwa desain ketiga bisa digunakan dengan tulisan yang telah dipilih dari beberapa opsi tulisan yang penulis berikan yaitu “Creative beyond limits”.

Meskipun perancangan desain *mousepad* telah selesai, namun penulis tidak diberi tanggung jawab lebih untuk melakukan cetak desain pada media ini. Melainkan desain yang telah dirancang menjadi aset milih perusahaan yang sewaktu-waktu dapat dicetak sendiri oleh pihak perusahaan. Oleh karena itu perancangan desain *mousepad* penulis berhenti pada tahap finalisasi desain. Dilanjutkan dengan mengerjakan proyek tambahan lainnya yaitu, perancangan desain *signage*, dan *hampers* akhir tahun.

3.3.2.3 Proyek Merancang *Signage*

Signage merupakan salah satu bentuk komunikasi visual yang berfungsi untuk menyampaikan informasi, identitas, maupun arahan kepada orang yang melihatnya. *Signage* berperan penting pada sebuah perusahaan karena dapat meningkatkan *brand awareness*, menampilkan kesan profesional, dan menjadi ciri khas suatu perusahaan. Penting bagi grafik desainer untuk dapat membuat perancangan desain *signage* yang sesuai dengan identitas dan kebutuhan suatu perusahaan. Perusahaan Studio Empat Tujuh merupakan tempat kerja bangunan tiga lantai, lantai pertama merupakan *office*, lantai kedua merupakan studio limbo yang juga disewakan kepada publik. Dan terakhir pada lantai ketiga merupakan *spot* foto *outdoor*. Penulis bertanggung jawab untuk membuat perancangan desain *signage* untuk lantai pertama dan kedua perusahaan.

Tahapan pertama yang penulis lakukan adalah *briefing* dengan *supervisor* untuk membahas bagian mana saja yang akan ditempelkan *signage*, *briefing* ini dilakukan secara lisan di ruang *meeting* perusahaan. Selain itu, penulis juga berdiskusi membahas kriteria desain *signage* yang digemari serta yang tidak diinginkan. Setelah berdiskusi selama beberapa saat, penulis mengajukan ijin agar dapat mulai melakukan dokumentasi dengan pengambilan gambar pada setiap area yang akan ditempelkan *signage*. Penulis melakukan dokumentasi area menggunakan perangkat pribadi yaitu *handphone* dengan layout 4:3. Proses pengambilan gambar area Studio Empat Tujuh telah disetujui oleh *supervisor*.



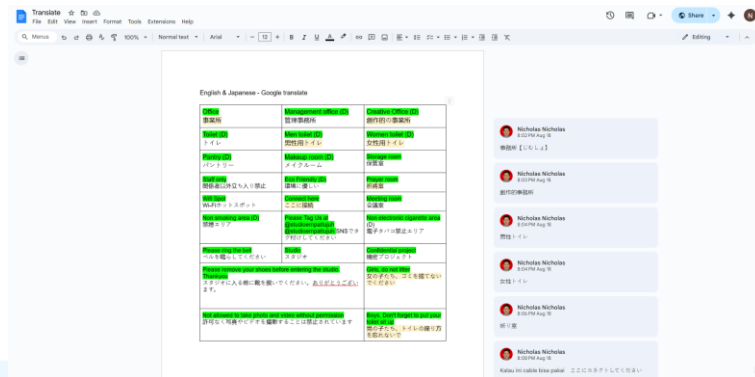
Gambar 3.31 Dokumentasi Area Perusahaan

Gambar 3.31 berikut merupakan beberapa hasil dokumentasi gambar yang penulis lakukan pada perusahaan Studio Empat Tujuh. Tahapan selanjutnya penulis akan memasukkan semua foto yang telah di dokumentasikan tersebut ke Adobe Illustrator untuk memulai perancangan *signage*. Berdasarkan hasil diskusi bersama *supervisor* penulis mendapatkan poin-poin penting seperti desain *signage* harus minimalis dengan menggunakan 1 warna saja, fokus pada *typeface*, aksara Jepang, dan posisi tulisan (rata kanan atau kiri). Karenannya saat memulai perancangan, penulis mencoba beberapa jenis *typeface* yang biasa digunakan oleh Studio Empat Tujuh seperti Didot, Arial, dan Helvetica. Setelah melakukan pertimbangan, penulis memilih untuk menggunakan Helvetica Neue LT Std dengan menambahkan jarak pada setiap karakter huruf sebanyak 200.



Gambar 3.32 Desain *Signage* Pertama

Gambar di atas merupakan perancangan desain pertama yang penulis lakukan dan asistensikan dalam keseluruhan perancangan desain *signage*. *Signage* tersebut berfungsi sebagai *signage* informasi untuk menjelaskan bahwa ruangan tersebut digunakan sebagai ruang makeup *talent/model* atau juga dapat dialih fungsikan sebagai ruang tunggu artis. Gambar *signage* tersebut memiliki angka 1, tulisan “Makeup room”, garis, dan aksara jepang yang berarti “Makeup room” yang penulis peroleh dari melakukan *translate* bahasa dengan Google Translate. Setelah melakukan asistensi kepada *supervisor* melalui *e-mail* bersama dengan desain *stationery* yang lain, *supervisor* meminta agar ukuran *signage* diubah karena menurutnya terlalu besar. Kemudian untuk semua terjemahan aksara Jepang harus diasistensikan juga dengan *supervisor*.



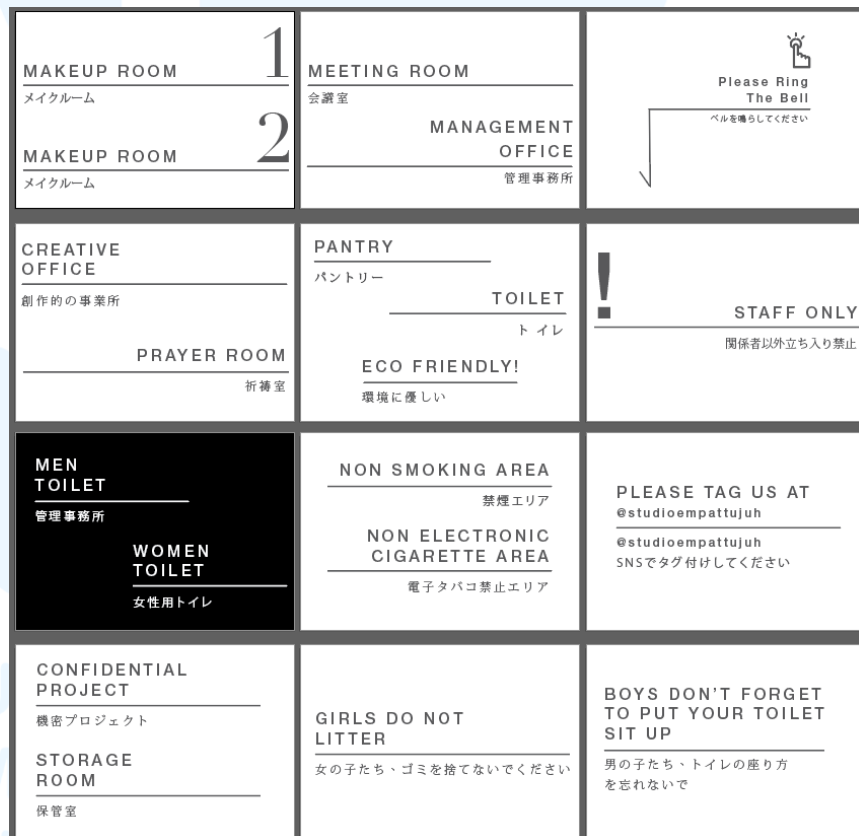
Gambar 3.33 Asistensi Aksara Jepang

Gambar berikut merupakan hasil tangkapan layar Google Documents yang berisikan *translate* semua *signage* dari bahasa Inggris ke bahasa Jepang menggunakan Google Translate. Data tersebut diperiksa kembali oleh *supervisor* dan ahli bahasa Jepang yang bekerja sama dengan *supervisor* untuk memastikan setiap penulisan aksaranya sudah tepat. Setelah semua revisi yang dilakukan pada penulisan tersebut, penulis akan melakukan *copy-paste* ke desain *signage* di Adobe Illustrator. *Highlight* berwarna hijau pada gambar di atas penulis gunakan untuk memastikan setiap aksara sudah dipindahkan ke dalam desain Adobe Illustrator, sedangkan *highlight* berwarna kuning muda menandakan adanya revisi penulisan aksara Jepang.



Gambar 3.34 Before and After Signage

Gambar di atas merupakan hasil perancangan sebelum dan sesudah direvisi berdasarkan masukan yang diberikan oleh *supervisor*. Terlihat sangat jelas perbedaan kedua gambar tersebut mulai dari ukuran, peletakan tulisan “Makeup room”, aksara Jepang, dan angka 1, serta warna yang digunakan. Penulis mengubah warna *signage* dari hitam ke warna abu-abu tua #5b5b5c karena memberikan tampilan yang lebih minimalis dan lebih *soft* untuk dilihat. Desain yang telah revisi disetujui oleh *supervisor* sehingga penulis melanjutkan untuk merancang desain yang sama untuk keperluan *signage* lainnya. Penulis membagi dua *file* perancangan *signage* karena beberapa *signage* tidak masuk ke dalam ukuran a4 sehingga penulis membuat dua *file* terpisah.



Gambar 3.35 Perancangan *Signage* Di Kertas A4

Gambar di atas merupakan hasil tangkapan layar pada Adobe Illustrator untuk perancangan desain *signage* di kertas A4.

Ada sebanyak 20 *signage* yang telah disusun rapih pada 12 lembar kertas A4 agar memudahkan saat masuk ke percetakan. Tulisan bahasa Inggris yang di *capslock* pada *signage* memiliki ukuran 48 pt, sedangkan aksara Jepang dibawahnya memiliki ukuran 36 pt. Hal ini bertujuan untuk memusatkan perhatian publik kepada tulisan berbahasa Inggris tersebut. *Signage* toilet pria dan wanita memiliki warna yang berbeda karena akan ditempelkan pada permukaan dengan warna gelap sehingga penulis mengubah warna *signage* menjadi putih untuk memberi kontras saat sudah ditempelkan.



Gambar 3.36 Perancangan Desain *Signage* Di Kertas A3

Gambar di atas merupakan hasil tangkapan layar pada Adobe Illustrator untuk perancangan desain *signage* di kertas A3. Perancangan desain pada kertas A3 memiliki desain garis yang lebih rumit, dan berukuran lebih besar dibandingkan dengan desain *signage* pada kertas A4. *Signage* ketiga yang memiliki tulisan berwarna putih akan ditempatkan pada pagar depan perusahaan yang berwarna hitam, sehingga tulisan berwarna putih akan memberi kontras yang tepat agar dapat terlihat jelas di mata publik. Ukurannya juga berbeda, tulisan “Harapan” memiliki ukuran 120 pt, “Pesanggrahan Bintaro Sektor 1” memiliki ukuran 55 pt dan tulisan “5A” memiliki ukuran 570 pt. Selain itu *signage* yang memiliki

ukuran yang berbeda ada pada *signage wifi*. Pada *signage* ini tulisan berbahasa Inggris menggunakan ukuran 36 pt sedangkan aksara Jepang dibawahnya menggunakan ukuran 24 pt. Ukuran tulisan pada *signage* ini berbeda karena akan ditempatkan pada area yang akan dilihat dari jarak yang lebih dekat.

Setelah melakukan perancangan desain, penulis melakukan *research* untuk menentukan bagaimana cara mencetak *signage*. Setelah melakukan *research* secara mendalam melalui berbagai video TikTok, Youtube, mencari data melalui Google, dan aplikasi Tokopedia, penulis telah menentukan untuk menggunakan stiker decal sebagai bahan untuk mencetak desain *signage* yang telah dirancang. Stiker decal merupakan jenis stiker khusus yang dicetak pada lembar *film* decal dengan tinta tertentu yang dapat ditempelkan pada berbagai permukaan seperti kaca, plastik, logam, dan stiker ini juga bersifat tahan air dan panas sehingga dapat juga digunakan pada luar ruangan yang terpapar oleh sinar matahari.

Opsi 2 - Sticker Decal - Ronita



Decal kering atau dtf uv adalah transfer film yang dicetak menggunakan printer uv

Ukuran A2 = Rp. 162.500

5 lembar a2 = Rp.812.500

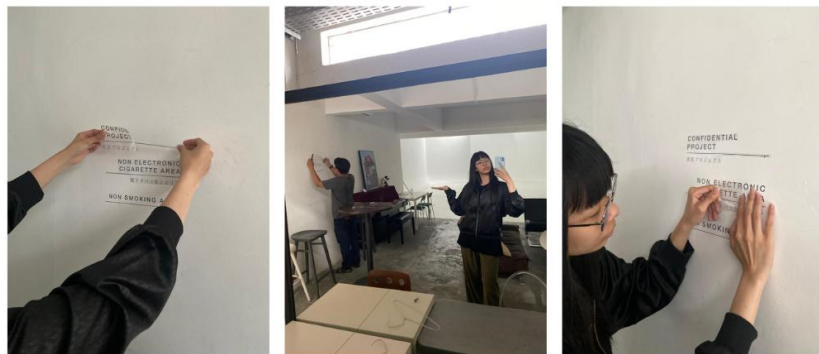
Pastikan temboknya tidak di lapiisi Pernis cat tembok

Gambar 3.37 *Vendor Stiker Decal*

Gambar di atas merupakan hasil tangkapan layar Google Slide yang berisikan *brief final* desain *stationery* dan *signage* Studio Empat Tujuh yang telah dibuat. Penulis telah mencari referensi *vendor* yang dapat mencetak stiker decal melalui Tokopedia dan Shopee dan telah menemukan tiga opsi yang dapat digunakan. Dari

ketiga opsi tersebut, *supervisor* memilih untuk menggunakan opsi kedua yaitu Ronita Printing karena sesuai dengan anggaran yang dimiliki oleh perusahaan. Setelah menentukan pilihan, penulis langsung menghubungi Ronita Printing dan mendiskusikan *file* yang akan dicetak. Dilanjutkan dengan proses pembayaran dari perusahaan, *file* A4 dan A3 akhirnya masuk untuk dicetak. Seminggu kemudian, penulis mendapat informasi bahwa stiker decal telah sampai ke perusahaan dan siap untuk dipasang.

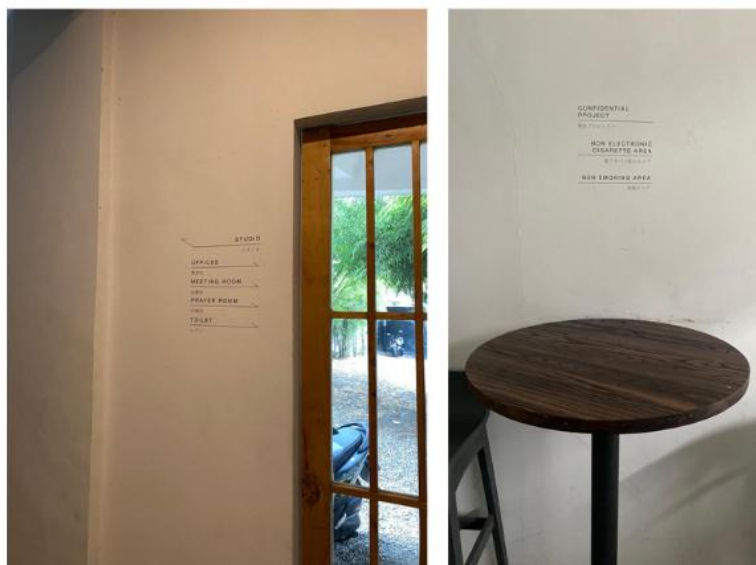
Tidak hanya melakukan perancangan desain dan mencetak desain, namun penulis juga ditugaskan untuk memantau pemasangan desain *signage* karena hanya penulis yang mengetahui letak *signage* yang akan dipasang. Saat hendak memasang stiker decal bersama dengan dua orang karyawan Studio Empat Tujuh yang ditugaskan untuk memasang *signage*, penulis menyadari bahwa lembaran stiker decal belum dipotong sehingga penulis bersama dua karyawan lainnya mulai mengambil gunting dan *cutter* untuk memotong stiker decal berdasarkan *signage* yang telah didesain.



Gambar 3.38 Pemasangan *Signage*

Pemasangan *signage* berlangsung selama dua hari disaat jam pulang kerja karena penulis harus mengerjakan perancangan desain yang lainnya. Saat memantau pemasangan *signage*, penulis tidak hanya melihat bagaimana cara karyawan tersebut memasang

signage pada dinding namun penulis juga ikut belajar memposisikan dan menempel stiker decal sendiri dengan arahan dan bantuan dari kedua karyawan. Proses pemasangan stiker juga membutuhkan waktu yang cukup lama dikarenakan beberapa kali cat pada tembok ikut terlepas saat ingin melepas lapisan luar stiker decal, sehingga pemasangannya harus dilakukan dengan sangat hati-hati dan detail agar tidak merusak permukaannya.



Gambar 3.39 *Signage* Yang Telah Ditempel

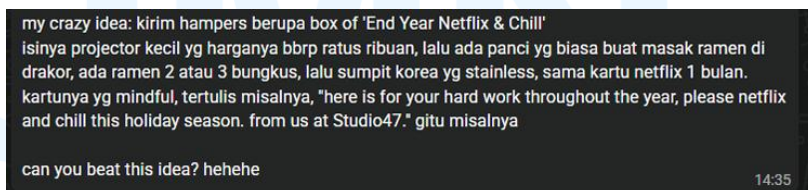
Gambar di atas merupakan salah satu *signage* yang telah ditempel. *Signage* tersebut dapat ditempel pada dinding karena desain rancangan ini dicetak dengan teknik decal *printing*. Stiker decal ini akan ditempelkan di permukaan yang sudah dipilih kemudian akan diberi tekanan lalu lapisan atas akan dibuka menyisahkan desain yang telah dirancang. Gambar di atas merupakan *signage directional / wayfinding* yang berfungsi sebagai petunjuk arah untuk memudahkan klien atau orang yang menyewa studio mengetahui letak studionya. *Signage* lainnya ditempel sesuai dengan letak yang sudah disusun terlebih dahulu pada saat perancangan desain.

Melalui perancangan *signage* ini penulis belajar bagaimana cara pengaplikasian rancangan desain ke media cetak yang dipergunakan secara nyata oleh perusahaan. Penulis tidak pernah menyadari bahwa pembelajaran Environment Graphic Design di Universitas Multimedia Nusantara ternyata dapat penulis terapkan dalam praktik kerja magang ini. Dengan memantau pemasangan *signage*, penulis juga telah menambah satu pengalaman baru dalam belajar memasang stiker decal pada permukaan.

3.3.2.4 Proyek Merancang *Hampers*

Menuju penghujung tahun, setiap perusahaan akan membuat *hampers* yang dapat dibagikan ke perusahaan lain maupun individu yang telah menjalin hubungan baik dengan perusahaan tersebut. Setiap tahunnya PT Studio Empat Tujuh juga telah memberikan *hampers* ke berbagai *partnership* yang bekerja sama baik dengan perusahaan ini. Perancangan *hampers* akhir tahun ini, *supervisor* memberikan *brief* secara lisan bahwa harus ada sesuatu yang spesial agar tidak sama seperti yang sudah pernah diberikan pada tahun-tahun sebelumnya. Berikut merupakan tahapan tahapan yang penulis lakukan dalam mengerjakan perancangan *hampers* akhir tahun.

1. Ideation



Gambar 3.40 Ide *Supervisor*

Gambar 3.40 di atas merupakan ide yang diberikan oleh *supervisor* yaitu dengan membuat *box* “End Year Netflix and Chill” yang biasanya memiliki konotasi dewasa namun ide ini dikemas dengan baik. Sesuai dengan maknanya, ide *hampers* yang diberikan oleh *supervisor* ingin memberikan kehangatan akhir tahun kepada

orang yang menerimanya untuk duduk santai, beristirahat dengan menonton *film* di Netflix karena sudah bekerja keras untuk tahun 2025 ini. *Box Netflix and Chill* ini akan berisikan 1 *projector* kecil, panci kecil khas korea yang biasa digunakan dalam drama korea, dua/tiga bungkus ramen, sumpit *stainless* dan kartu langganan Netflix selama 1 bulan, dan kartu ucapan. Meskipun ide yang dimiliki *supervisor* sangat *fresh* dan berbeda, namun tetap memberi kesempatan kepada penulis untuk menyampaikan ide yang dimiliki untuk *hampers* akhir tahun Studio Empat Tujuh. Menanggapi hal tersebut, penulis mulai mencari ide dan referensi dari berbagai *platform*, mulai *scrolling* Pinterest, TikTok, Instagram, Tokopedia, dan Shopee. Setelah mencari berbagai referensi, penulis menyampaikan ide melalui *e-mail* yang ditujukan kepada *supervisor* melalui info@studio47.co.id.

Selamat malam ka Glenn, ini ada ide hampers dari aku ya,
"Waktu Pulang"

Di dalam box, terdapat lilin aromaterapi beraroma hangat dan menenangkan, pilihan teh premium yang diracik untuk menenangkan pikiran, serta barcode Spotify yang terdapat pada tutup box, mengarahkan pada playlist eksklusif berjudul "End of Year" berisi lagu-lagu chill pilihan. Ritualnya sederhana: nyalakan lilin, seduh teh, dan tekan play. Ide dalam hampers ini yaitu untuk menghadirkan suasana damai, memberi ruang untuk merefeksi, bersyukur, dan mengisi ulang energi sebelum memulai tahun yang baru. Akan ada kartu dengan tulisan "kita semua layak untuk berhenti sejenak dan menikmati "waktu pulang" dalam versi kita masing-masing".

"Moments to remember"

Hampers ini dirancang untuk mengajak merayakan momen kecil dengan cara yang sederhana namun penuh makna. Di dalamnya terdapat *printer portable* yang dapat terhubung langsung ke handphone atau gadget melalui koneksi bluetooth, memungkinkan pengguna mencetak foto-foto favorit mereka dalam bentuk stiker dengan cepat dan praktis. Selain itu terdapat *scrapbook eksklusif* dengan desain minimalis yang bisa dihias sesuai hati—sendiri atau bersama keluarga. Ide dari hampers ini adalah menghadirkan aktivitas yang bisa dilakukan bersama di rumah selama liburan akhir tahun, memperkuat ikatan, sambil mengenang momen-momen hangat yang telah dilalui sepanjang tahun. Setiap halaman yang ditempel foto dan tulisan menjadi kapsul waktu yang menyimpan rasa syukur, tawa, dan cerita. Karena setiap momen, sekecil apapun, layak untuk dikenang.

Gambar 3.41 Ide Penulis Yang Dikirim Melalui *E-mail*

Gambar 3.41 merupakan tangkapan layar *e-mail* yang penulis kirim untuk diasistensikan kepada *supervisor*. Di *e-mail* tersebut, penulis membagikan dua ide dengan tema "Waktu Pulang" dan "Moments to Remember". Ide ini penulis kemas menyerupai cara penyampaian *supervisor* yaitu menjelaskan konsep *hampers*, dan produk yang direkomendasikan dalam bentuk narasi. Waktu pulang merupakan ide yang ingin menyampaikan pesan bawa kita semua layak untuk berhenti sejenak dan menikmati "Waktu Pulang" dalam versi kita masing-masing. Berhenti sejenak dari semua kegiatan dan kesibukan kita untuk beristirahat dan menikmati waktu diri sendiri untuk melakukan apapun yang kita inginkan. Kotak

waktu pulang akan berisikan lilin aromaterapi dengan aroma yang hangat dan menenangkan seperti lavender, teh *premium*, kartu ucapan, dan *barcode* Spotify yang akan tertempel pada tutup *box* yang mengarahkan pada *playlist* eksklusif berjudul “End of Year” dengan lagu-lagu *chill* pilihan.

“Moment to Remember” merupakan ide kedua penulis yang dirancang untuk mengajak merayakan momen dengan cara yang sederhana namun penuh makna. Kotak ini berisikan *printer portable* kecil yang dapat dihubungkan langsung dengan *handphone* melalui koneksi *bluetooth*, yang memungkinkan pengguna mencetak foto *favorit* dalam bentuk stiker dengan cepat dan praktis. Didalam kotak juga akan terdapat *scrapbook* yang dapat dihias dengan stiker hasil print tersebut. Ide ini diharapkan dapat menghadirkan aktivitas bersama dengan keluarga selama libur akhir tahun untuk memperkuat ikatan kekeluargaan sambil mengenang momen hangat yang pernah dilalui. Menanggapi kedua ide tersebut, *supervisor* memberikan *e-mail* balasan yang menjelaskan bahwa ide “Waktu Pulang” sudah sering diaplikasikan dalam *hampers* Studio Empat Tujuh, meskipun tidak sama persis namun ide mengirimkan teh *premium* dan lilin *aromateraphy* sudah pernah menjadi *hampers* tahun-tahun sebelumnya.

Hi Nicole,

thank you for the ideas,

"waktu pulang" ini sudah sering kami lakukan, kami sudah pernah kirim teh beberapa kali dan lilin aromateraphy pun, dgn ide bersantai/relax di rumah. jadi aku skip ide ini ya

"moments to remember"

suka ide ini, namun harus digali lagi.

- printer portable utk sticker ini harganya berapa, bisakah di branding logo studio47 di printer tsb?
- stiker paper nya berapa
- scrap book nya ini karena kamu mention eksklusif, berarti desain sendiri dan dicetak offset (muhi)? bakal di budget bhp
- lalu packaging utk mengirimin nya bakal sprt apa? ini harus dari skrg di order karena akhir thn bakal rame semua kehabisan stock kalau order nov pun. harus dari skrg. (makanya aku ngejerin nicole krn idealnya oct udah final dan order)

di setiap tahun, kita tuh ada 2 kategori hampers

- COMPANY: hampers besar dikirimkan ke perusahaan2 yg kerjasama kita, penerima nya orang banyak, jadi barang utk rame2
- PERSONAL: hampers kecil utk perorangan. secara budget ini lbh murah dibandingkan company.

historinya selama ini company bisa 300-400rb an, personal 100-200 rb an, sometimes bisa lebih tergantung budget per tahun

Semisal company cookies ada 3-4 lengkap dgn tea set nya, yang perorangan 1 cookies dan 1 tea, atau balihaan kue 1 loyang yg sesuai budget. tapi semua di branding dgn logo Studio47 semua, dan ada kartu ucapan nya. Intinya selalu ada branding dan terima packaging nya itu keren/aestetik utk di post di IG

kalau idemu ini possible begini menurutku: (boleh kamu revisi)

- Company: scrap book + printer portable dan photo paper + bbrp sticker utk menghias
- Personal: Scrapbook dan sticker utk menghias

untungin sprt itu sekilas bayanganmu, ilupun kalau budgetnya masuk yah...

Gambar 3.42 Respons *Supervisor* Terhadap Ide Penulis

Gambar 3.42 di atas merupakan *e-mail* balasan yang penulis terima terkait tanggapan *supervisor* terhadap ide yang penulis berikan. Meskipun ide pertama tidak dapat digunakan, namun *supervisor* menyukai ide “Moments to Remember” namun harus ide tersebut harus disempurnakan dengan keterangan yang lebih detail seperti harga printer *portable*, *scrapbook* yang akan digunakan, dan memikirkan kemasan produk akan seperti apa. Setelah menanggapi ide penulis, *supervisor* juga memberitahu anggaran dan jumlah *hampers* yang dibutuhkan. Informasi mengenai anggaran *hampers* dan jumlah *hampers* yang akan diberikan merupakan informasi yang *private* sehingga penulis tidak dapat menyampaikan detail lebih terkait hal tersebut.

<p>Estimasi Biaya Hampers</p>	 <p>15 lembar - 20rb 20 lembar - 25rb</p> <p>60x80=140 15 lembar - 20rb x 140 = 2,8 jt 20 lembar - 25rb x 140 = 3,5 jt</p> <p>Scrapbook</p>
 <p>60x 215rb = 12,9 jt</p> <p>Printer Portable</p>	 <p>Alat embos Custom</p>

Gambar 3.43 Estimasi Biaya *Hampers*

Gambar di atas merupakan tangkapan layar dari ide *hampers* “Moments to remember”. *Brief* di atas dibuat sesingkat mungkin dengan menjelaskan secara langsung estimasi biaya dan perkiraan barang yang penulis rekomendasikan. Untuk menambah *branding*-an Studio47, penulis memberi rekomendasi untuk menggunakan alat emboss *custom* yang bisa digunakan pada halaman depan *scrapbook*. Ukuran *scrapbook* yang penulis rekomendasi adalah 16 x 19 cm dengan pilihan 15 atau 20 lembar. *Printer portable* yang penulis rekomendasikan juga memiliki tampilan yang minimalis,

tidak ada warna mencolok, dan tulisan *brand* pada *printer* sehingga cocok dengan konsep desain Studio47 yang minimalis dan profesional. Pada *brief* tersebut, penulis memberi informasi mengenai barang melalui tangkapan layar dari Shopee, kemudian di sebelah kanan penulis akan memberikan informasi tambahan yang sekiranya belum ada di tangkapan layar tersebut. *Slide* terakhir yang tidak penulis masukkan kedalam gambar di atas berisikan detail estimasi biaya yang diperlukan, dan sisa anggaran. Sisa anggaran dapat digunakan untuk keperluan lain seperti *packaging*, kartu ucapan, dan juga stiker tambahan untuk menghias *scrapbook*.

Brief estimasi biaya dikirimkan melalui *e-mail* info@studio47.co.id, dan didiskusikan hari berikutnya secara langsung dengan *supervisor*. *Brief* yang penulis kerjakan mendapat respon yang baik oleh *supervisor* hanya saja tidak jadi digunakan karena setelah didiskusikan, *hampers* yang penulis berikan lebih *personal* sementara ada banyak yang akan diberikan kepada perusahaan sehingga sepertinya kurang relevan. Setelah mendapat penolakan kedua terkait ide *hampers*, *supervisor* memberi sampel kalender dan meminta penulis untuk menjadikannya referensi sebagai ide untuk membuat kalender yang di desain khusus oleh penulis sebagai *hampers* akhir tahun. Hal ini diharapkan dapat menekan biaya *hampers* namun juga dapat berguna bagi yang menerimanya. Oleh karena itu penulis mulai mencari berbagai ide desain kalender melalui Pinterest dan menggunakan sampel yang diberikan sebagai referensi.

2. Sketsa Ilustrasi

Desain kalender yang ingin dibuat membutuhkan beberapa ilustrasi pada setiap halaman kalender sehingga penulis harus mencari refrensi desain dan membuat sketsa ilustrasi. Procreate merupakan aplikasi yang penulis gunakan untuk membuat seluruh

sketsa ilustrasi. Beberapa ilustrasi juga penulis gunakan ulang dari yang pernah dibuat untuk desain kaos. Beberapa desain digambar berdasarkan bulan seperti pada bulan desember yang merupakan bulan terakhir dalam kalender, penulis mendesain kesan liburan dengan beberapa hiasan natal serta tahun baru. Hal yang sama juga penulis terapkan pada bulan Agustus karena pada tanggal 17 merupakan hari kemerdekaan Indonesia sehingga pada bulan ini penulis akan mendesain ilustrasi yang memiliki aksen Indonesia. Sedangkan pada bulan lainnya, penulis akan berkreasi dengan tema *fashion industry* mengingat Studio Empat Tujuh merupakan *production house* dan *creative agency*.



Gambar 3.44 Aset Ilustrasi 1 Penulis

Gambar di atas merupakan aset sketsa ilustrasi 1 yang penulis gambar dengan aplikasi Procreate dengan menggunakan *brush* Procreate karena memiliki tekstur seperti kapur yang penulis inginkan. Beberapa ilustrasi di atas terinspirasi dari benda/produk yang sering dijumpai. Terdapat desain ilustrasi perabotan rumah, alat jahit, parfum, dekorasi natal, Monas, bajai, kamera, dan ilustrasi tambahan lainnya yang digunakan untuk mengisi *white space* pada kalender.



Gambar 3.45 Aset Ilustrasi 2 Penulis

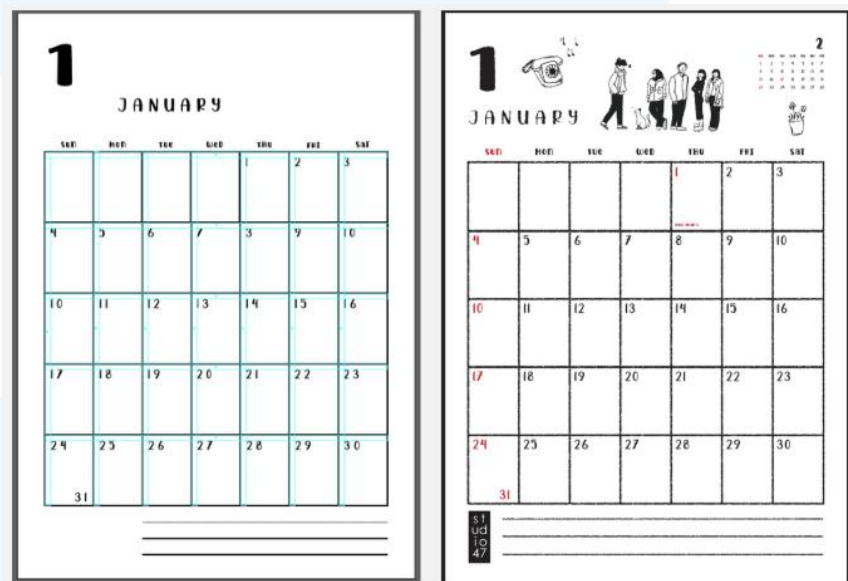
Gambar 3.45 di atas merupakan aset kedua yang penulis kerjakan untuk desain sketsa ilustrasi pada kalender. Aset ilustrasi 1 lebih berfokus pada produk dan barang sedangkan aset kedua lebih berfokus pada *fashion style* dan maskot kucing perusahaan yang sudah pernah penulis gambar untuk desain kaos. Kedua aset ini akan penulis gabungkan dan tempatkan pada setiap lembar kalender. Sketsa ilustrasi akan disimpan ke dalam bentuk PNG dengan *background* yang *transparent* agar memudahkan penulis untuk memindahkan aset gambar ke Adobe Illustrator.

3. Desain *Digital*

Tahapan berikutnya yang penulis lakukan adalah melakukan desain *digital* menggunakan Adobe Illustrator. Penulis langsung membuat desain *digital* kerangka tabel kalender karena waktu yang tersisa tidaklah banyak terlebih sudah dua kali ide yang disampaikan diawal ditolak sehingga waktu untuk mengerjakan desain kalender juga semakin sedikit. Perancangan tabel diawali dengan membuat *grid* terlebih dahulu dan menambah 4 mm pada bagian kiri, kanan, atas, dan bawah kertas. Hal ini berfungsi agar ketika saat pemotongan kertas dilakukan pada tahap percetakan, maka tidak

akan mengganggu tampilan desain, karena sering terjadi kertas akan bergeser sedikit dari posisi awalnya.

Perancangan desain *digital* kalender yang penulis buat tentu saja diawasi langsung oleh *supervisor* sehingga apabila ada revisi dan masukkan, *supervisor* akan langsung memberitahu dan diubah saat itu juga. Dalam perancangan desain *digital*, penulis membuat tabel kalender terlebih dahulu lalu memasukkan tanggal pada setiap lembaranya. Setelah itu penulis akan memberi mengetik semua nama bulan dan angka pada bulan tersebut. *Typeface* yang digunakan pada kalender ini penulis *download* secara mandiri melalui DaFont yaitu Super Sunkissed, Honey, Didot, dan Arial.



Gambar 3.46 Layouts Kalender Desain

Gambar 3.46 merupakan salah satu desain kalender yang penulis rancang. Sebelum memasukkan semua sketsa ilustrasi, penulis telah meminta asistensi kepada *supervisor* terkait tabel dan pemilihan *typeface* yang penulis rekomendasikan. Kertas pada kalender ini berukuran 34,5 x 49 cm, kotak pada tabel berukuran 4,5 x 6 cm dan kotak pada tabel kalender ini ada sebanyak 35 kotak. Setelah mendapatkan *approval supervisor*, penulis mulai

memasukkan sketsa ilustrasi yang telah disimpan dalam bentuk PNG ke Adobe Illustrator. Kemudian penulis melakukan *image trace* pada setiap sketsa gambar yang dipindahkan agar hasilnya lebih HD. Tabel, sketsa, angka judul, dan nama bulan akan penulis beri *effect brush stroke-satter* dengan *spray* radius 21 dengan *smoothness* di angka 9. *Effect* ini yang dapat menciptakan *effect* seperti kapur/pensil pada desain kalender penulis. Di bagian bawah tabel tanggal penulis mengisi *whitespace* dengan menambah logo studio47 yang diletakkan sejajar dengan ujung kanan dan kiri tabel kalender. Setiap dua bulan sekali, *supervisor* menyarankan untuk menambah tulisan mengenai informasi Studio47 sedangkan di bulan lainnya diberikan garis agar pengguna dapat menulis hal penting pada bagian tersebut.

4. Finalisasi

Tahapan terakhir yang penulis lakukan dalam merancang kalender ini adalah tahap finalisasi yaitu penulis akan mengecek dan merevisi semua kesalahan kesalahan *minor* yang terjadi pada rancangan desain. Kesalahan *minor* sering terjadi tanpa penulis sadari karena adanya gangguan pada laptop yang mengakibatkan *file* desain sering tidak tersimpan. Oleh karena itu penulis sering mengulang desain yang sudah dikerjakan sebelumnya, dan hal ini dapat membuat durasi pengerjaan desain menjadi lebih lama dari seharusnya. Selanjutnya penulis akan mengubah tata letak tabel agar sesuai untuk dicetak. Pada bulan Agustus 2026 hingga Januari 2027, keseluruhan tabel akan penulis putar 180 derajat sehingga akan terbalik dari bentuk desain bulan Januari 2026 hingga Juli 2026. Hal ini dilakukan karena penulis telah berdiskusi dengan *vendor* percetakan mengenai cara agar hasil cetak sesuai dengan ide di awal.

Perancangan desain *final* yang sudah di *approve* oleh *supervisor* akan dimasukkan ke Google Drive dan dibagikan melalui WhatsApp dan *e-mail*. Pada tugas tambahan ini, proses percetakan

perancangan desain ini diambil alih oleh *supervisor* sehingga penulis tidak perlu berkomunikasi dengan *vendor*. Kalender masuk ke tahap percetakan di akhir bulan Oktober sehingga penulis tidak mengetahui bagaimana kelanjutan dari hasil cetak kalender karena waktu magang penulis telah selesai pada 31 Oktober 2025.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Selama menjalankan praktik kerja magang selama tiga bulan di PT Studio Empat Tujuh, penulis menemukan banyak pengalaman baru yang memberikan tantangan tersendiri untuk penulis. Meskipun menghadapi berbagai tantangan yang terkadang menjadi kendala yang menghambat proses kerja, penulis berhasil menemukan solusi yang mampu mengatasi tantangan tersebut. Berikut merupakan penjelasan lebih lanjut terkait tantangan, kendala, dan solusi yang penulis hadapi selama praktik kerja magang.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Selama proses kerja magang di PT Studio Empat Tujuh, penulis menemukan beberapa kendala. Kendala yang sering terjadi biasanya muncul pada saat tahap percetakan. Meskipun penulis telah mengajukan permintaan *proof print* kepada *vendor*, dan permintaan tersebut telah disetujui, namun *proof print* tidak pernah dikirim melainkan *vendor* langsung mengirim hasil cetak ke perusahaan. Hal ini dapat menjadi masalah karena dapat menimbulkan adanya kesalahan detail baik dalam hasil cetak yang inkonsisten maupun kesalahan akibat miskomunikasi sehingga hasil cetak media korporat tidak sesuai dengan yang diinginkan oleh perusahaan.

Kurangnya pengalaman penulis pada proses percetakan. Penulis mendapat banyak pembelajaran dari hal ini yaitu ketika ditugaskan untuk mencari jenis-jenis kertas, dan memilih kertas impor yang akan digunakan. Selain itu, penulis cenderung hanya fokus pada perancangan desain tanpa memikirkan bagaimana perkiraan hasil desain setelah dicetak. Hal tersebut

mengakibatkan banyaknya revisi yang harus penulis lakukan setelah merancang desain.

Kurangnya kejelasan dan keterlambatan informasi terkait alokasi anggaran media *corporate* ini menjadi salah satu tantangan bagi penulis. Hal ini juga mempengaruhi efisiensi selama proses kerja magang karena ketika penulis sudah menyusun data dan mencari rekomendasi *vendor* yang tepat, namun rekomendasi tersebut harus diubah dan direvisi setelah anggaran diinformasikan. Pada akhirnya hal ini dapat memperlambat alur proyek media yang sedang dikerjakan.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Beberapa solusi yang penulis lakukan untuk menangani masalah dan tantangan yang muncul selama kerja magang tersebut salah satunya adalah dengan berusaha menjalin komunikasi yang lebih baik dan memastikan mendapat *proof print* ketika sedang membahas media yang ingin dicetak dengan *vendor* untuk memastikan hal yang diinginkan sudah tersampaikan dengan jelas dan diterima dengan baik oleh pihak *vendor*. Hal ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk menangani miskomunikasi yang terjadi dan meminimalisir kesalahan percetakan. Selain itu, penulis akan melakukan *research* lebih banyak terkait proyek yang akan dilakukan tidak hanya berfokus pada perancangan desain namun juga akan lebih memikirkan mengenai hasil cetak desain akan terlihat seperti apa. Kemudian penulis akan berusaha mengerjakan tugas dan proyek yang diberikan lebih cepat dari *deadline* sehingga ketika ada revisi yang cukup signifikan, maka penulis masih memiliki waktu yang cukup untuk mengejar ketertinggalan kerjaan yang lain. Dan juga penulis mencari opsi *vendor* yang lebih banyak dengan *range* harga yang variatif sehingga *supervisor* dapat memilih yang cocok dengan anggaran dana yang tersedia.