

BAB III

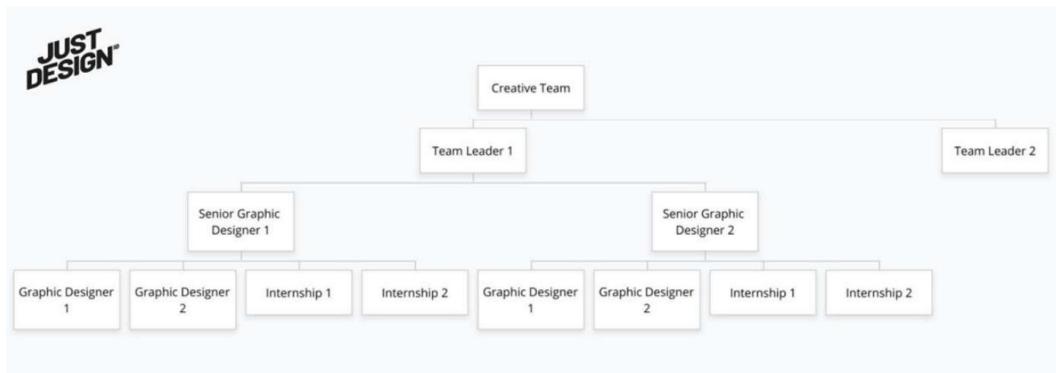
PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Di dalam CV Just Design Indonesia, setiap posisi memiliki keterkaitan yang erat dengan sesama dan memerlukan koordinasi yang kuat. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap *brief* dapat diselesaikan tepat waktu dan meminimalisasi risiko terjadinya miskomunikasi dalam proses penggerjaan. Selama melaksanakan magang di CV Just Design Indonesia, penulis menempati kedudukan sebagai *Intern Graphic Designer*. Dalam menjalankan posisi tersebut, penulis secara rutin mendapatkan arahan dan koordinasi dari *Account Executive* serta *Creative Managing Director*.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Dalam kesempatan melaksanakan magang di CV Just Design Indonesia, penulis memperoleh kedudukan sebagai *Intern Graphic Designer*. Kedudukan ini berada dalam divisi *Creative Team* CV Just Design Indonesia, serta memperoleh arahan dari *Account Executive* dan *Creative Managing Director*. *Intern Graphic Designer* bertanggung jawab dalam mengerjakan desain sesuai *brief* yang telah diberikan secara tepat waktu, serta melakukan asistensi terkait desain yang telah dibuat dengan supervisi. *Brief* yang harus dikerjakan oleh penulis diberikan oleh *Account Executive* dan *Creative Managing Director*. Setiap *Account Executive* bertanggung jawab menangani *brand* yang berbeda, sehingga penulis menjalin komunikasi dengan beberapa *Account Executive* selama proses penggerjaan desain. Proses komunikasi di CV Just Design Indonesia sepenuhnya dilakukan secara *online*, dikarenakan sistem kerja yang diimplementasikan adalah *Work From Home*.



Gambar 3.1 Struktur Tim Kreatif CV Just Design Indonesia
 Sumber: Dokumentasi CV Just Design Indonesia (2025)

Di dalam CV Just Design Indonesia, struktur *Creative Team* terdiri dari beberapa tim yang masing - masing dipimpin oleh seorang *Team Leader*. Seorang *Team Leader* bertanggung jawab dalam membangun alur kerja yang efektif dan efisien, supaya tim tersebut dapat beroperasi secara maksimal. Selain itu, mereka juga merencanakan meeting dan menyusun *presentation deck* yang dibutuhkan untuk komunikasi dengan pihak eksternal ataupun internal. Selama proses kerja berlangsung, *Team Leader* juga bertanggung jawab dalam melakukan analisis *Key Performance Indicator* (KPI) terhadap *Graphic Designer*, untuk memastikan seluruh pekerjaan berjalan sesuai standar perusahaan. Mereka juga menetapkan *time keeper* untuk setiap pekerjaan, yaitu berupa batas waktu atau estimasi durasi penggerjaan desain. Di luar tanggung jawab harian, *Team Leader* juga berperan dalam proses *hiring*, wawancara, dan komunikasi dengan pihak ketiga yang terkait dengan kebutuhan proyek.

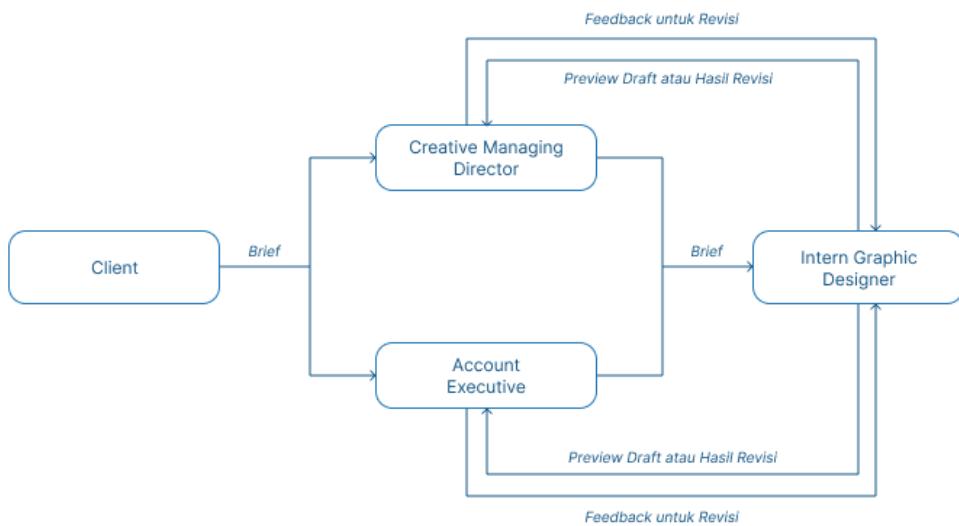
Setiap tim dipandu oleh dua *Senior Graphic Designer* yang bertanggung jawab mengelola proses kerja *Graphic Designer* dan *Intern* di bawah koordinasinya. Selama proses kerja berlangsung, *Senior Graphic Designer* berperan dalam memberikan pekerjaan kepada *Graphic Designer* dan *Intern Graphic Designer* dalam bentuk *brief* lewat email. Kemudian, *Senior Graphic Designer* juga bertanggung jawab dalam memastikan desain mereka sudah sesuai *brief* serta diselesaikan pada waktu yang tepat. Selain

itu, *file* yang dikumpulkan oleh mereka harus dipastikan dapat diedit, menggunakan *color profile* yang sesuai (CMYK atau RGB), dinamai dengan benar, serta telah dipaketkan secara lengkap.

Peran utama *Graphic Designer* dan *Intern Graphic Designer* adalah menyelesaikan desain yang telah diminta dalam *brief*. Dalam menjalani pekerjaan ini, mereka bertanggung jawab dalam menghasilkan desain yang sesuai dengan permintaan klien yang telah tertulis dalam *brief*. Selain itu, mereka juga bertanggung jawab dalam menyelesaikan desain tersebut tepat waktu sebelum *deadline* yang terdapat dalam *brief*. Setelah desain selesai, mereka juga wajib melakukan asistensi dengan supervisi dan menyelesaikan semua revisi dari supervisi maupun klien hingga selesai. Kemudian, *file* desain yang telah disetujui oleh klien akan diunggah melalui WeSendIt dan dikumpulkan menggunakan email.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Alur koordinasi yang jelas dan terstruktur dibutuhkan di CV Just Design Indonesia, untuk memastikan bahwa seluruh pekerjaan dari klien dikerjakan sesuai dengan *brief* yang telah diberikan dan diselesaikan tepat waktu. Di CV Just Design Indonesia, seluruh proses koordinasi dilakukan secara *online* melalui WhatsApp dan Gmail. Kedua platform ini digunakan sebagai media komunikasi yang bersifat fleksibel dan mudah diakses, sehingga mendukung sistem kerja *work from home* yang diterapkan.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi
 Sumber: Dokumentasi CV Just Design Indonesia (2025)

Proses koordinasi dimulai ketika CV Just Design Indonesia menerima *brief* dari klien. Kemudian, *brief* tersebut diarahkan kepada *Account Executive* atau *Creative Managing Director* yang akan menangani *brand* atau klien tersebut. Setelah itu, *brief* yang diterima akan dirapikan dan ditambahkan gambar referensi atau materi pendukung yang dapat memperlancar proses desain. Hal ini dilakukan agar *intern graphic designer* dapat memahami *brief* dengan lebih mudah dan jelas, mengingat *brief* yang berasal langsung dari klien sering sulit dipahami.

Brief yang sudah dirapikan kemudian diteruskan kepada *Intern Graphic Designer*, dimana proses desain akan dimulai. Di CV Just Design Indonesia, proses desain cukup fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan desain. Dengan catatan bahwa hasil desain tetap memenuhi permintaan klien, sesuai dengan yang telah tertulis dalam *brief*. Oleh karena itu, tahapan seperti pencarian referensi, pembuatan *moodboard*, sketsa, hingga *layouting* bersifat opsional. Namun, salah satu tujuan penulis dalam program magang ini adalah mengembangkan serta menemukan alur kerja (*workflow*) yang sesuai untuk penulis. Maka dari itu, selama proses

mendesain penulis berusaha membangun *workflow* yang efektif dan konsisten untuk berbagai kebutuhan desain.

Penulis cenderung mengawali proses penggeraan desain dengan menjalankan tahap *research* terlebih dahulu. Pada tahap ini, penulis melakukan beberapa proses yang bertujuan untuk memahami lebih dalam desain yang diinginkan oleh klien. Proses tersebut mencakup proses seperti melakukan analisis *brief*, mencari referensi, melakukan *research* gaya visual, dan menyusun *moodboard*. Selanjutnya, penulis memulai mengerjakan desain dengan membuat sketsa apabila diperlukan. Setelah itu, penulis memulai lanjut mendesain elemen *background* dan *heading* terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke elemen desain lainnya.

Setelah desain awal atau *first draft* sudah selesai, *preview* tersebut dikirimkan kepada *Account Executive* atau *Creative Managing Director* melalui email atau WhatsApp untuk dievaluasi. Dari hasil evaluasi, penulis akan menerima *feedback* yang akan dijadikan sebagai materi revisi dalam mendesain. Proses tersebut akan dilakukan secara berulang, hingga *Account Executive* atau *Creative Managing Director* merasa hasil desain penulis sudah sesuai dengan harapan klien.

Setelah itu, *Account Executive* atau *Creative Managing Director* akan mengirimkan *preview* desain kepada klien untuk ditinjau. Jika klien belum merasakan kepuasan, maka mereka akan memberikan *feedback* yang akan menjadi materi revisi untuk penulis. Namun apabila desain sudah sesuai dengan harapan dari klien, penulis akan diminta untuk mengirimkan *working file* kepada email *Account Executive* atau *Creative Managing Director*. Pengumpulan *working file* dilakukan dengan cara diunggah kepada situs *file transfer* yang terpercaya bernama WeSendIt terlebih dahulu, sebelum dikirim kepada *Account Executive* atau *Creative Managing Director* melalui email dalam bentuk tautan. Terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan penulis untuk menghindari revisi berlebihan, yaitu memahami *brief* dengan jelas,

memahami keinginan setiap klien yang berbeda, serta menjalin komunikasi yang jelas dengan *Account Executive* atau *Creative Managing Director*.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Penulis menjalankan kegiatan magang di CV Just Design Indonesia selama 4 bulan dari tanggal 23 Juni - 24 Oktober 2025. Dalam empat bulan tersebut, penulis mendapatkan berbagai kesempatan untuk mengerjakan *brief* desain untuk kebutuhan percetakan dan juga kebutuhan *digital*. *Brief* desain tersebut penulis peroleh dari berbagai klien seperti Mamee, Pacific Paint, dan One-Two Cookies. Dalam tabel berikut ini, penulis akan menjelaskan secara rinci seluruh pekerjaan yang menjadi tanggung jawab penulis selama menjalankan magang di CV Just Design Indonesia.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	23 - 26 Juni 2025	1. IAM 2. Mamee	<ol style="list-style-type: none">1. Merancang <i>creative direction</i> dan <i>logo</i> untuk <i>brand</i> "IAM"2. Mendesain <i>slides</i> Mamee bertema "Wrestling"3. Mendesain poster <i>die-cut</i> untuk kegiatan <i>talkshow</i> Mamee4. Mendesain poster <i>die-cut</i> untuk kegiatan <i>appreciation day</i> Mamee
2	30 Juni 2025 – 4 Juli 2025	1. Mamee 2. IAM	<ol style="list-style-type: none">1. Mendesain visual kaos <i>team finance</i> Mamee untuk acara <i>beach</i> Kuantan2. Mendesain <i>mockup</i> kaos <i>team finance</i> Mamee untuk acara <i>beach</i> Kuantan3. Merevisi kaos Mamee tahun lalu4. Merevisi poster Mamee "Townhall"5. Mendesain <i>slides</i> Mamee "Proliferation of Retail Chains"6. Mendesain <i>slides</i> Mamee "Value Creation"7. Mendesain opsi baru <i>logo</i> "IAM"

3	7 - 11 Juli 2025	1. Mamee 2. Pacific Paint 3. Abang None	1. Mendesain poster A2 Mamee “ETI Base Code” 2. Merevisi desain pilar & <i>vending machine</i> Pacific Paint 3. Mendesain <i>mockup</i> pilar, <i>vending machine</i> , dan papan reklame Pacific Paint. 4. Merevisi desain Mamee “Thank You Monstars!” 5. Mendesain cover majalah untuk kampanye “Abang None” 6. Mendesain <i>roll banner</i> SMAX untuk Mamee 7. Mendesain <i>booth</i> SMAX untuk Mamee 8. Mendesain stiker Mister Potato untuk Mamee 9. Mendesain <i>pin</i> untuk Mamee
4	14 - 18 Juli 2025	1. Mamee 2. Pacific Paint 3. Viva Padel	1. Mendesain <i>slides</i> Mamee : - Mister Potato x Seventeen (5 <i>Slide</i>) - Indomie Pop Spageti (5 <i>Slide</i>) 2. Menganimasi 10 <i>slides</i> Mamee dalam Microsoft Powerpoint 3. Merevisi desain pilar & <i>vending machine</i> Pacific Paint. 4. Merevisi desain booth SMAX 5. Mendesain opsi logo untuk Viva Padel 6. Mendesain <i>keychain</i> Mister Potato x Seventeen 7. Mendesain poster <i>die-cut</i> Mamee “Critical Thinking” 8. Mendesain <i>slides</i> kolase foto Mamee “Badminton”
5	21 – 25 juli 2025	1. Mamee 2. Pacific Paint	1. Lanjut mendesain <i>slides</i> kolase foto Mamee “Badminton” 2. Mendesain <i>slides</i> kolase foto Mamee “Direct 21” 3. Mendesain <i>slides</i> kolase foto Mamee “Donor Darah” 4. Mendesain <i>slides</i> kolase foto Mamee “Lukisan Nyonya Style” 5. Merevisi desain kemasan Pacific Paint

			<ol style="list-style-type: none"> 6. Mendesain poster <i>die-cut</i> Mamee “Fantasy Premier League” 7. Meredesain karton BOGOF untuk Mister Potato 8. Mendesain kardus Pacific Paint 9. Merevisi <i>feeds</i> Instagram “Brain Fatigue” 10. Mendesain <i>slides</i> kolase foto Mamee “Manufacturing Frontliners” 11. Mendesain <i>banner heading</i> Google Form untuk acara Mamee Fantasy Premier League 12. Merevisi <i>keychain</i> Mister Potato x Seventeen 13. Mendesain <i>omnichannel banner</i> untuk situs Pacific Paint
6	28 Juli – 1 Agustus 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pacific Paint 2. Mamee 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lanjut merevisi <i>feeds</i> Instagram “Brain Fatigue” 2. Merevisi desain stiker Pacific Paint 3. Mendesain poster A3 Pacific Paint “Road Show Serentak Toko Cat Utama Area Semarang” 4. Mendesain <i>slides</i> kolase foto Mamee “SAP Customer Excellence Award South East Asia 2025 and Business Suite Category” 5. Merevisi desain Mamee “Snacking Solution” 6. Mendesain <i>slides</i> Mamee “Modern Value Creation Strategy (AIDE)” 7. Merevisi desain poster <i>die-cut</i> Mamee ”Fantasy Premier League” 8. Mendesain 2 <i>slides</i> Mamee “Hall of Fame” 9. Merevisi desain label Pacific Paint Weather Seal 18L 10. Mendesain Spanduk Pengerjaan Projek Pacific Paint

			11. Mendesain poster pacific Paint A3 “Gebyar Hadiah Depo Pelita”
7	4 – 8 Agustus 2025	1. Pacific Paint 2. Mamee	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lanut mendesain poster pacific Paint A3 “Gebyar Hadiah Depo Pelita” 2. Mendesain poster <i>die-cut</i> Mamee “Mamee Jonker House x Inside Scoop” 3. Mendesain dua <i>backdrop</i> untuk booth Mister Potato “The Village Event” 4. Mendesain <i>slides</i> kolase foto Mamee “Mamee Jonker House x Inside Scoop” 5. Merevisi desain <i>omnichannel banner</i> untuk situs Pacific Paint 6. Mendesain <i>banner</i> promosi Pacific Paint. 7. Mendesain kaos untuk Mister Potato x Seventeen 8. Mendesain poster A3 paket noraebang untuk Mister Potato x Seventeen 9. Mendesain <i>banner</i> Autoglow Pacific Paint untuk di Makassar 10. Merevisi desain kemasan Pacific Paint 11. Mendesain poster A3 ajakan noraebang untuk Mister Potato x Seventeen
8	11 – 15 Agustus 2025	1. Lucky Adventure Gambit 2. Pacific Paint 3. Mamee	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendesain dua opsi kaos untuk “Lucky Adventure Gambit” 2. Merevisi kemasan cat Glotex untuk Pacific Paint 3. Merevisi desain <i>banner</i> Autoglow Pacific Paint untuk di Makassar 4. Meresize desain pilar dan <i>banner</i> untuk Pacific Paint “Gapura Kampung Pelangi” 5. Mendesain <i>banner keyvisual</i> gunung dan air terjun untuk Pacific paint

			<ol style="list-style-type: none"> 6. Mendesain logo alternatif untuk Monster Media, Monster Manufacturing, Monster Innovation Lab, Monster Distribution, Monster Intelligence 7. Merevisi kaos Mister Potato x Seventeen 8. Merevisi desain <i>banner</i> promosi Pacific Paint. 9. Mendesain 3 <i>slides</i> kolase foto Mamee “Rendang Nyet Berapi Launch” 10. Merevisi desain poster A3 paket noraebang untuk Mister Potato x Seventeen 11. Merevisi desain poster A3 ajakan noraebang untuk Mister Potato x Seventeen 12. Mendesain poster A3 paket 10k noraebang untuk Mister Potato x Seventeen
9	19 – 22 Agustus 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mamee 2. Pacific Paint 3. One-Two Cookies 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merevisi desain poster A3 paket noraebang dan ajakan noraebang untuk Mister Potato x Seventeen 2. Meresize <i>banner</i> Pacific paint x Slank menjadi poster X-Banner ukuran 60 x 160cm <i>portrait</i>. 3. Mendesain <i>slides modern</i> untuk Mamee 4. Mendesain <i>key visual</i> untuk <i>packaging</i> One-Two Cookies Natal 2025 5. Meresize poster “Flow Program HEBAT” Pacific Paint x Slank menjadi A2 6. Membuat aset visual <i>vector wave</i> 7. Merevisi desain stiker Pacific Paint “Marine Master Mastic” 8. Mendesain <i>packaging box</i> besar untuk One-Two Cookies Natal 2025

			9. Mendesain stiker kemasan untuk One-Two Cookies Natal 2025
10	25 – 29 Agustus 2025	1. Pacific Paint 2. Mamee 3. One-Two Cookies	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lanjut merevisi desain stiker Pacific Paint “Marine Master Mastic” 2. Mendesain <i>slides</i> “Mamee AI Challenge” untuk Mamee 3. Merevisi <i>packaging box</i> besar untuk One-Two Cookies Natal 2025 4. Merevisi stiker kemasan untuk One-Two Cookies Natal 2025 5. Mendesain 3 <i>feeds</i> Instagram untuk One-Two Cookies Natal 2025 6. Mendesain <i>tag</i> untuk <i>packaging</i> One-Two Cookies Natal 2025 7. Mendesain <i>greeting card</i> untuk <i>packaging</i> One-Two Cookies Natal 2025 8. Merevisi desain <i>banner</i> dan <i>tag</i> untuk Pacific Paint “Bali Trip” 9. Mendesain <i>instruction card</i> untuk <i>packaging</i> One-Two Cookies Natal 2025 10. Mendesain <i>packaging box</i> kecil untuk One-Two Cookies Natal 2025 11. Lanjut merevisi desain stiker Pacific Paint “Marine Master Mastic”
11	1 – 5 September 2025	1. One-Two Cookies 2. Pacific Paint 3. Mamee	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendesain <i>key visual</i> untuk <i>packaging</i> One-Two Cookies Imlek 2026 2. Mendesain <i>packaging box</i> besar untuk One-Two Cookies Imlek 2026 3. Merevisi desain poster “Flow Program HEBAT” Pacific Paint x Slank 4. Mendesain <i>banner</i> bertema air terjun untuk Pacific Paint 5. Mendesain <i>mock cheque</i> bertema badminton untuk Mamee

			<ol style="list-style-type: none"> 6. Mendesain <i>slides</i> Mamee “Badminton World Champions 2025” 7. Mendesain spanduk Pacific Paint untuk di Toko Cahaya Permata Balaraja 8. Mendesain <i>wobbler</i> produk Pacific paint untuk Mitra10
12	8 – 12 September 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. One-Two Cookies 2. Pacific Paint 3. Mamee 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merevisi spanduk Pacific Paint untuk di Toko Cahaya Permata Balaraja 2. Mendesain <i>greeting card, instruction card, tag</i>, dan stiker kemasan untuk One-Two Cookies Imlek 2026 3. Mendesain poster <i>die-cut</i> Mamee ”World Mental health Month” 4. Mendesain poster <i>die-cut</i> Mamee ”Children’s Day” 5. Mendesain <i>slides</i> Mamee “5 Core Cross Functional Projects 2026”
13	15 – 19 September 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pacific Paint 2. Mamee 3. One-Two Cookies 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendesain “Pilihan Warna Member Slank” ukuran F4 untuk Pacific Paint x Slank 2. Merevisi “Pengajuan Desain untuk <i>Gathering Tim Project</i>” untuk Pacific Paint 3. Mendesain 5 <i>key visual</i> Pacific paint x Slank 4. Merevisi 2 stiker “Tony’s Companhia Brasil” untuk Mamee 5. Mendesain <i>key visual</i> untuk <i>packaging</i> One-Two Cookies Idul Fitri 2026
14	22 – 26 September 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. One-Two Cookies 2. Mamee 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merevisi desain <i>packaging</i> besar One-Two Cookies Imlek 2026 2. Mendesain stiker WhatsApp untuk Mamee 3. Merevisi desain <i>slides</i> “Mamee AI Challenge” untuk Mamee

			<ol style="list-style-type: none"> 4. Merevisi desain poster A3 paket 10k noraebang untuk Mister Potato x Seventeen 5. Mendesain <i>packaging box</i> kecil untuk One-Two Cookies Imlek 2026 6. Mendesain poster A3 “Jinjam Berhadiah” untuk Mister Potato x Seventeen 7. Lanjut mendesain <i>key visual</i> untuk <i>packaging</i> One-Two Cookies Idul Fitri 2026
15	29 September – 3 Oktober 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. One-Two Cookies 2. Mamee 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merevisi desain <i>packaging</i> besar, <i>packaging</i> kecil, dan stiker kemasan One-Two Cookies Imlek 2026 2. Mendesain 2 opsi kaos “Human Capital” untuk Mamee 3. Lanjut mendesain <i>key visual</i> untuk <i>packaging</i> One-Two Cookies Idul Fitri 2026 4. Mendesain 3 opsi logo “Mamee Halal City” 5. <i>Update</i> kode item pada kemasan Ghost pepper untuk Mamee
16	6 – 10 Oktober 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pacific Paint 2. Mamee 3. One-Two Cookies 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merevisi desain <i>banner</i> Autoglow Pacific Paint untuk di Makassar 2. Lanjut <i>update</i> kode item pada kemasan Ghost pepper untuk Mamee 3. Merevisi 3 opsi logo “Mamee Halal City” 4. Merevisi <i>key visual</i> untuk <i>packaging</i> One-Two Cookies Idul Fitri 2026 5. Mengubah warna gedung Mercure Mirama untuk Pacific Paint 6. Merevisi desain stiker Pacific Paint “Marine Master Guard” dan “Master Heat-Res 300” 7. Meresize kemasan Glotex “Anti-Fouling Kapal Kayu” untuk Pacific Paint

			8. Merevisi “Poster Promo Kaos Pembelian Cat NC Spruce 3000” untuk Pacific Paint
17	13 – 17 Oktober 2025	1. One-Two Cookies 2. Pacific Paint 3. Mamee	1. Merevisi desain <i>key visual</i> One-Two Cookies Imlek dan Idul Fitri 2026 2. Mendesain <i>packaging box</i> besar untuk One-Two Cookies Idul Fitri 2026 3. Mendesain 1 opsi karton Mister Potato “Ghost Pepper” 4. Merevisi desain poster <i>digital</i> Mamee “Criminal Minds” 5. Meresize desain <i>banner</i> Autoglow Pacific Paint untuk di Makassar menjadi 200 x 100cm 6. Merevisi poster “Promo Reward Toko” untuk Pacific Paint
18	20 – 24 Oktober 2025	1. Pacific Paint 2. One-Two Cookies 3. Mamee	1. Mendesain opsi baru desain <i>banner</i> Autoglow Pacific Paint untuk di Makassar 2. Merevisi desain <i>packaging box</i> besar untuk One-Two Cookies Idul Fitri 2026 3. Mendesain 3 <i>feeds</i> Instagram untuk One-Two Cookies Idul Fitri 2026 4. Merevisi poster “Promo Reward Toko” untuk Pacific Paint 5. Mendesain 3 opsi logo “MyKasih” untuk Mamee 6. Merevisi desain kalender Pacific Paint 7. Mendesain <i>sleeves</i> untuk kaleng Mister Potato bertema Idul Fitri 8. Meresize desain stiker Pacific Paint “Marine Master Guard” dan “Master Heat-Res 300” 9. Revisi desain 2 opsi kaos “Human Capital” untuk Mamee 10. Merevisi desain “Chamber” Mamee 11. Merevisi 4 desain “Fridge” Mamee 12. <i>Enhance</i> 4 foto selfie Mamee

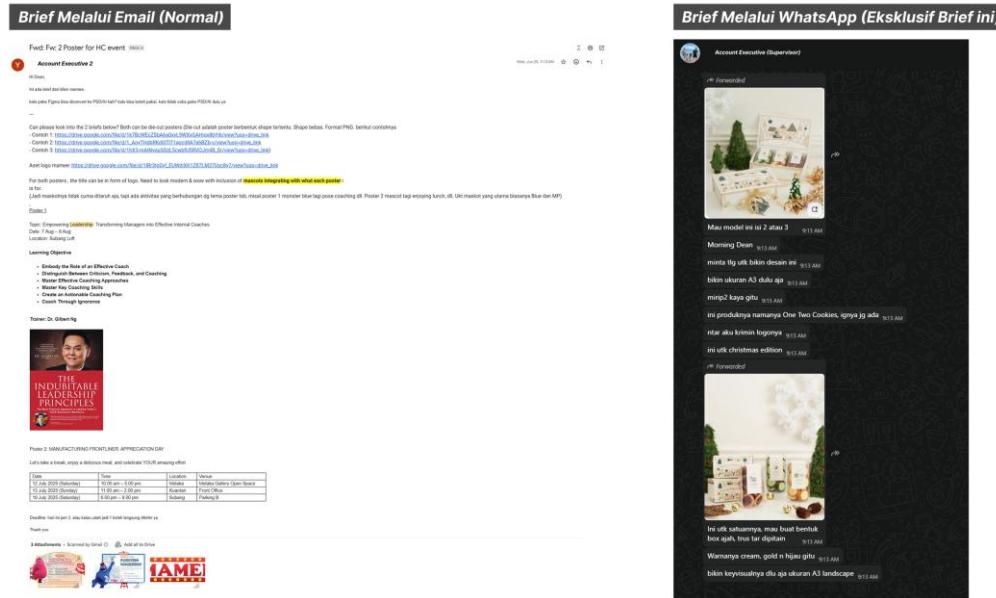
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Selama melaksanakan magang di CV Just Design Indonesia sebagai *intern graphic designer*, penulis bertanggung jawab dalam menyelesaikan berbagai *brief* yang diberikan oleh klien. Sebagian besar *brief* yang penulis tangani selama magang berasal dari klien seperti Mamee, Pacific Paint, dan One-Two Cookies. Secara umum, *brief* desain yang diterima dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu desain cetak dan desain digital. Desain digital yang sering dikerjakan mencakup pembuatan *slides* untuk materi presentasi, *slides* kolase foto, *key visual*, *logo*, dan poster *die-cut* untuk *blast email*. Sedangkan, untuk desain cetak penulis bertanggung jawab dalam mendesain poster, spanduk, kaos, dan *packaging*. Tugas utama maupun tambahan yang akan dijelaskan secara lebih rinci di bagian berikut, merupakan beberapa karya digital dan cetak yang dikerjakan selama magang.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

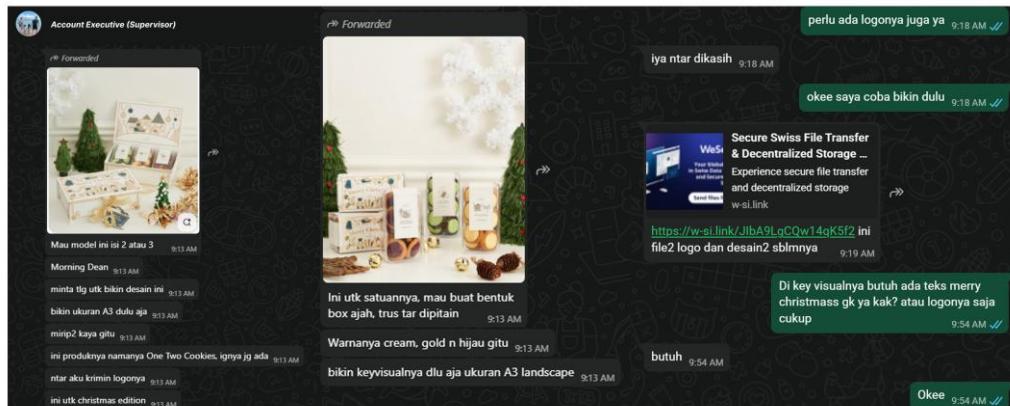
Pekerjaan selama magang yang penulis jadikan sebagai tugas utama adalah *brief* permintaan desain kolateral untuk *packaging* bertema natal dari *brand* One-Two Cookies. Penjelasan mengenai penggerjaan *brief* desain ini akan disampaikan secara rinci dan mencakup seluruh proses desain yang telah dilalui penulis. Proses tersebut dimulai dari penerimaan *brief* hingga penyelesaian desain akhir, serta proses pengumpulan *file*. Dalam *brief* ini, penulis diminta untuk membuatkan *key visual*, *packaging box* besar, *packaging box* kecil, *greeting card*, postingan Instagram, *tag* pada *packaging*, kartu instruksi kartu penyimpanan produk, dan stiker nama pada kemasan produk.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.3 Gambar *Brief* dari Email dan WhatsApp

Proses pengerjaan *design brief* tugas utama dimulai saat penulis menerima *brief* dari *Account Executive* melalui WhatsApp pada tanggal 20 Agustus 2025 pukul 09:03 WIB. Selama menjalankan magang selama empat bulan di CV Just Design Indonesia, hanya *design brief* tersebut yang tidak diberikan kepada penulis melalui email. *Design brief* secara umum diberikan oleh *Account Executive* atau *Creative Managing Director* kepada *Intern Graphic Designer* melalui email. Dengan tujuan supaya *progress* pengerjaan setiap *brief* dapat dipantau secara efektif, serta menjadi letak pengumpulan *image progress* desain atau *working file* yang sudah selesai.



Gambar 3.4 Brief *Packaging Box* Besar Natal Untuk *Brand* One-Two Cookies

Pada *brief* tersebut, penulis diminta membuat sebuah desain *packaging box cookies* bertema natal untuk *brand* One-Two Cookies. *Account Executive* juga menyampaikan bahwa klien ingin desain *packaging* dengan gaya yang serupa dengan referensi yang dilampirkan, serta menggunakan warna utama krem, emas, dan hijau. Kemudian penulis diminta oleh *Account Executive* untuk membuat sebuah *key visual* berukuran A3 terlebih dahulu, sebelum mulai mendesain *packaging box*. Hal tersebut dianjurkan agar seluruh media kolateral yang akan dibuat ke depannya, termasuk *packaging box*, memiliki gaya visual yang selaras dengan *key visual* tersebut. Setelah membaca *brief*, penulis bertanya kepada *Account Executive* untuk memastikan bahwa logo One-Two Cookies dan teks “Merry Christmas” diwajibkan dalam *key visual*.

Sebelum mulai mendesain *key visual* yang diminta, penulis mengawali proses penggeraan desain dengan cara menjalankan tahap *research*. Tahap *research* diawali penulis dengan menganalisa *desain brief* yang diberikan oleh *Account Executive*. Tujuannya adalah agar penulis dapat memahami secara mendalam keinginan dan ekspektasi klien, dengan cara membuat kesimpulan dari *brief* tersebut. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan riset terhadap gaya visual yang diinginkan oleh klien, mencari karya serupa yang dapat digunakan sebagai referensi gaya visual, serta menyusun *moodboard*.

Dari *brief* yang telah dibaca dan dianalisis, dapat disimpulkan bahwa terdapat empat poin utama yang harus diikuti. Pertama, penulis diminta untuk membuat sebuah *key visual* bertema natal yang akan dijadikan dasar dalam mendesain *packaging box cookies* dan media selanjutnya. Kedua, gaya visual yang digunakan harus sesuai dengan referensi yang telah diberikan dan menggunakan warna krem, emas, dan hijau. Ketiga, logo dari *brand* One-Two Cookies dan teks “Merry Christmas” harus diimplementasikan dalam desain *key visual*. Terakhir, walaupun tidak ada *deadline* yang tetap, penggeraan desain diharapkan dapat diselesaikan secepatnya dan sesuai dengan permintaan klien yang telah diarahkan dalam *brief*.



Gambar 3.5 Dua Gambar Referensi yang Dilampirkan pada Brief

Setelah memahami *brief* dengan baik, penulis melanjutkan tahap riset dengan cara melakukan riset terhadap gaya visual yang diinginkan oleh klien. Untuk *brief* kali ini, terlampir dua foto *packaging box cookies* dari *brand* lain yang klien ingin dijadikan sebagai referensi utama. Pada kedua foto tersebut dapat diidentifikasi bahwa klien menginginkan sebuah gaya visual yang mengarah kepada gaya visual *minimalistic*, *elegant*, *line art*, *flat design*, dan *vector*. Gaya visual tersebut berorientasi berat pada penggunaan ilustrasi sederhana yang *vector based*, sehingga bisa diatur menjadi *flat design* ataupun *line art*. Kemudian dari referensi tersebut juga terdapat ciri khas penggunaan *framing* di ujung *packaging*, penggunaan *flat snowflake* atau bintang untuk mengisi *whitespace*, serta penggunaan garis yang konsisten dan harmonis dalam keseluruhan desain. Dengan mengidentifikasi gaya visual yang digunakan dan ciri khas yang dimilikinya, penulis lanjut ke dalam proses mencari referensi.

Untuk *brief* ini, penulis menerima dua referensi untuk digunakan sebagai referensi utama dalam proses desain. Namun, penulis juga mencari dan mengeksplorasi referensi yang serupa dengan yang telah diberikan. Dengan tujuan agar hasil desain yang dihasilkan merupakan desain baru yang tidak menyerupai karya sebelumnya. Karya yang akan penulis jadikan sebagai referensi merupakan sebuah *packaging* bertema natal yang bernama *Graze Christmas Packaging*. *Graze Christmas Packaging* merupakan karya yang dibuat oleh sebuah tim kreatif yang berbasis di Colombo, Sri Lanka, untuk *brand* Graze by Sith Ranawaka, Tim kreatif tersebut beranggotakan Jonathan

Joseph sebagai direktur kreatif, Zakwaan Asim sebagai ilustrator, dan Yasaru Nanayakara sebagai fotografer (World Brand Design Society, 2022).



Gambar 3.6 *Graze Christmas Packaging*

Sumber: www.worldbranddesign.com/graze-christmas-packaging/

Pada desain *packaging* tersebut terlihat penggunaan gaya visual dengan ciri-ciri yang serupa dengan foto referensi yang telah diberikan. Hal tersebut terletak pada penggunaan gaya visual yang *minimalistic*, *elegant*, dan *line art*. Kemudian terdapat juga pengimplementasian ciri khas pada referensi yaitu penggunaan sedikit framing pada ujung *packaging*, pengisian *whitespace* menggunakan elemen bintang atau *snowflake*, dan penggunaan garis yang harmonis dalam seluruh desain. Perbedaan utama desain tersebut dengan referensi terletak pada tidak digunakannya *flat design* dan *solid color* yang terlihat pada referensi. Walaupun begitu, karya ini tetap dapat dijadikan referensi yang kaya akan inspirasi dalam mendesain karya dengan konsep serupa. Pada proses desain penulis memperoleh inspirasi besar dari karya ini yang terletak pada peletakan *heading* atau *title* di tengah *box* dengan *frame*, serta desain pohon yang minimalis dan geometris.



Gambar 3.7 Moodboard untuk *Key Visual* Natal One-Two Cookies 2025

Kemudian, penulis mengakhiri tahap *research* dengan merancang sebuah *moodboard* untuk membantu proses mendesain *key visual*. Tujuan dari perancangan *moodboard* adalah untuk merepresentasikan suasana yang ingin dihasilkan dalam keseluruhan hasil desain. Sehingga, *moodboard* yang penulis telah rancang berisi gambar benda, lingkungan, ekspresi, dan suasana yang merepresentasikan hal tersebut. *Keywords* yang penulis gunakan untuk memandu proses perancangan *moodboard* adalah *festive*, *fun*, dan *elegant*. *Moodboard* dibuat oleh penulis menggunakan software Figma.

Dari seluruh proses yang telah dilalui oleh penulis dalam tahap *research*, penulis menentukan konsep desain yang akan dibuat sebagai *packaging* natal yang *festive* dan *elegant*. Konsep *festive* diterjemahkan penulis dalam penggunaan warna dan elemen visual, yang menggambarkan suasana natal ceria dan hangat. Warna kuning digunakan untuk menggambarkan suasana natal yang ceria dan hangat, serta warna hijau digunakan untuk menggambarkan tanaman natal yang sering ditemukan saat merayakan natal. *Festive* juga akan digambarkan menggunakan elemen visual bertema natal seperti bintang salju, bintang, kado, ornamen natal, dan pohon natal. Konsep *elegant* akan digambarkan dengan gaya visual minimalistik, garis di sekitar *frame* yang

aesthetic, dan penggunaan warna emas yang mewah. Setelah menyelesaikan seluruh tahap *research*, penulis melanjutkan pengerjaan desain ke dalam tahap perancangan desain.



Gambar 3.8 Perancangan Elemen Visual untuk *Key Visual*

Pada tahap perancangan desain, penulis akan mengerjakan *key visual* hingga menghasilkan desain yang sesuai dengan keinginan klien. Seluruh proses pengerjaan dilakukan menggunakan *software* Adobe Illustrator. Penulis mulai proses mendesain dengan menentukan elemen visual yang dapat digunakan dalam mendesain. Beberapa elemen visual yang penulis tetapkan adalah *ornament*, *bell*, *kado*, *bintang*, *snowflake*, *pohon*, *rumah*, *santa*, *reindeer*, dan *gingerbread cookie*. Sebagian besar aset visual dibuat secara manual di *Adobe Illustrator* seperti *ornament*, *bell*, *kado*, *bintang*, *pohon*, *rumah*, *santa*, dan *gingerbread cookie*. Semua aset tersebut dibuat dengan sederhana menggunakan *shape tools* dan *shape builder tool*. Kemudian beberapa aset seperti *snowflake* dan *reindeer* dibuat menggunakan aset gratis dari Freepik. Hal tersebut dianjurkan oleh supervisor kepada penulis agar waktu pengerjaan tidak terlalu lama dalam proses pembuatan masing-masing aset visual. Sekarang penulis akan mulai merancang *key visual* untuk *packaging box* *cookies brand* One-Two Cookies.



Gambar 3.9 Hasil *Draft* Pertama untuk *Key Visual*

Berikut di atas merupakan hasil *draft* pertama untuk *key visual* yang telah penulis desain. Desain yang penulis buat telah memenuhi keempat kriteria yang harus dipenuhi dalam *brief*. Terkait gaya visual, penulis mengutamakan dalam penggunaan gaya visual yang sesuai dengan referensi yang diberikan dan telah dieksplorasi. Sehingga gaya visual desain yang dihasilkan berorientasi erat dalam penggunaan *line art* dan *flat design*, untuk menciptakan visual dengan penggunaan elemen garis yang konsisten dan harmonis. Penulis juga menerapkan ciri khas yang terdapat pada kedua desain yaitu penggunaan *framing* di ujung design serta mengisi whitespace menggunakan simbol bintang dan bintang salju. Dari referensi pada *brief*, penulis terinspirasi untuk menggunakan warna *stroke* dan *background* yang serupa. Sedangkan, dari referensi *Graze Christmas Packaging* penulis terinspirasi oleh desain *line art* pada kado dan pohon yang indah. Peletakkan *heading* atau *title* di tengah desain menggunakan *frame* juga terinspirasi oleh *Graze Christmas Packaging*. Dalam memilih *font*, penulis memutuskan untuk menggunakan yang menggambarkan suasana *festive* pada *moodboard*. *Font* yang digunakan sebuah *font* berkesan *elegant* dan klasik yang bernama Bestigia. *Font* Bestigia memberi kesan *elegant* dari bentuk *serif* yang dimiliki, serta penggunaan *ligature* diantara beberapa

huruf. Bestigia juga dipilih oleh penulis karena memiliki sentuhan modern, dari bentuknya yang minimalis dan bersih.



Gambar 3.10 Asistensi *Draft* Pertama untuk *Key Visual*

Setelah itu, penulis mengirim *screenshot* gambar *draft* pertama kepada *Account Executive* melalui WhatsApp untuk melakukan asistensi *key visual* pertama. Penulis menerima tanggapan positif dari klien yang merasa puas dengan hasil desain, dengan beberapa permintaan revisi kecil. Klien ingin daun dan buah yang terletak di dekat *logo* dan *heading*, untuk dihapus dari *key visual*. Kedua daun dekat logo dan juga kedua daun di dekat *heading* segera dihapus oleh penulis. Kemudian, penulis juga melakukan beberapa revisi pada desain *key visual* sebelum melakukan asistensi kedua kepada *Account Executive*. Revisi yang dilakukan adalah sedikit *adjustment* pada warna kuning *background*, *adjustment* pada warna bukit, dan aset rumah di bukit lebih dihias.



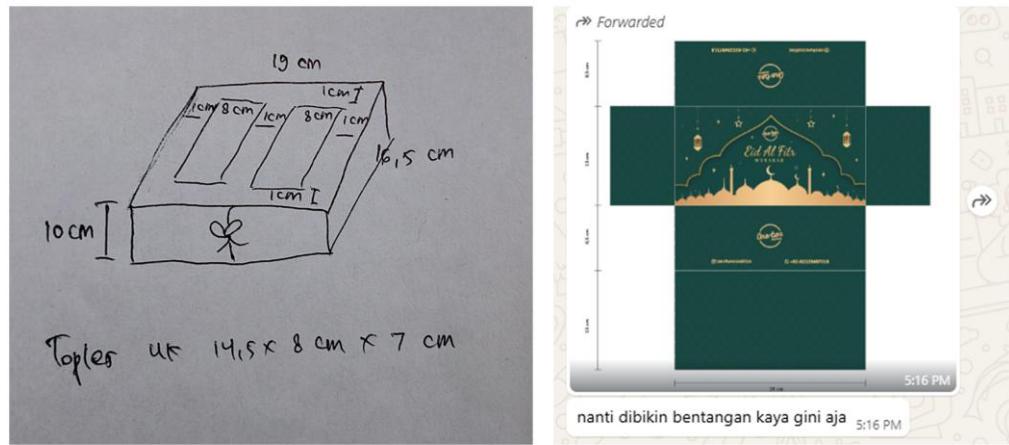
Gambar 3.11 Asistensi *Draft* Kedua untuk *Key Visual*

Kemudian, penulis mengirimkan *screenshot draft* kedua kepada *Account Executive* untuk melakukan asistensi *key visual* kedua. *Account Executive* merasa bahwa desain menjadi kurang penuh setelah aset daun dihapus dari *key visual*. Sehingga *Account Executive* memberi saya *feedback* untuk menambahkan alat masak *baking, reindeer, seluncur, atau tentara mainan* untuk mengisi ruangan kosong pada desain. Penulis melakukan revisi dengan cara menata ulang elemen visual, serta menambahkan elemen visual baru. Di kedua sisi logo ditambahkan reindeer, serta ditambahkan *gingerbread cookie* di atas *shelf* di sisi kiri dan kanan pada *key visual*. Penulis membuat dua opsi untuk *draft* ketiga, opsi pertama menggunakan *gingerbread cookie* yang tidak memegang alat masak dan opsi kedua untuk yang memegang alat masak.



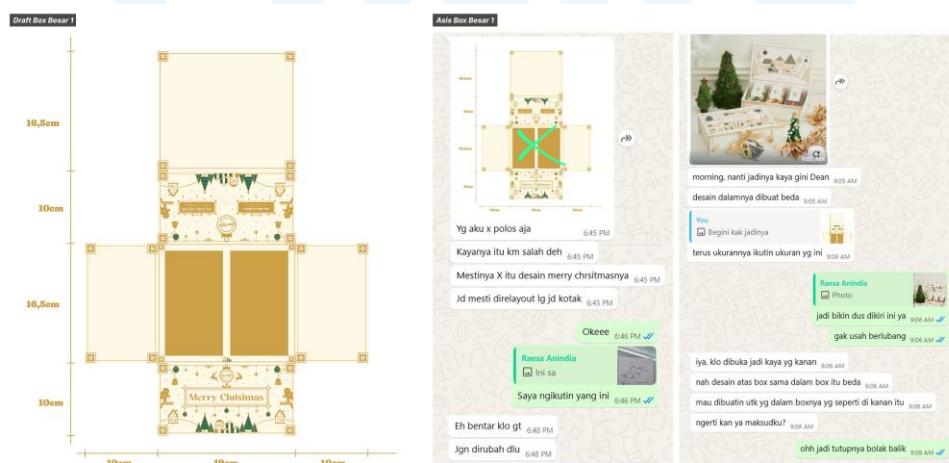
Gambar 3.12 Hasil Dua Opsi *Draft* Ketiga *Key Visual*

Hasil revisi pada *draft* ketiga penulis kirim kepada *Account Executive* untuk dijadikan materi asistensi *key visual* ketiga. Penulis mendapat *feedback* bahwa klien merasa puas dengan hasil desain *key visual* *draft* ketiga opsi pertama yang menggunakan aset *gingerbread cookie* tidak memegang alat masak. Dengan ini desain *key visual* untuk *packaging box* natal One-Two Cookies sudah selesai. *Account Executive* mengarahkan penulis untuk lanjut ke proses mendesain *packaging box* besar natal untuk One-Two Cookies.



Gambar 3.13 Brief untuk Packaging Box Besar Natal

Pada *brief packaging box* natal besar, penulis diminta untuk membuat sebuah kemasan *box* berukuran 19cm x 16,5cm x 10cm. Kemudian, penulis juga diminta untuk membuat versi *packaging* tersebut yang datar atau bentangan. Dengan tambahan terdapat garis yang menunjukkan ukuran pada setiap sisi kemasan. *Account Executive* menginformasikan kepada penulis bahwa sisi atas dan depan kemasan ikuti saja yang terdapat pada foto referensi ukuran, kemudian dihias sesuai dengan *key visual*. Sedangkan sisi kiri, kanan, dan bawah dihias secara polos sesuai dengan *key visual*. Terakhir, sisi belakang dihias secara polos dengan diberi diberi logo serta kontak One-Two Cookies. Dalam mendesain *packaging box* besar, penulis hanya perlu untuk menata ulang elemen visual dari *key visual* dalam ukuran *box* yang telah diberikan.



Gambar 3.14 Asistensi Draft Pertama untuk Packaging Box Besar Natal

Saat selesai mendesain *packaging box* besar, penulis *screenshot* progress *draft box* besar pertama kepada *Account Executive* untuk melakukan asistensi *packaging box* besar pertama. Ditemukan bahwa terjadi sedikit miskomunikasi antara *Account Executive* dengan klien, yang disebabkan gambaran sketsa dari klien yang mengecohkan. Pada sketsa klien *packaging* yang diminta memiliki dua lubang besar diatasnya. Namun, yang klien inginkan adalah *packaging* dengan tutup dengan dua sisi yang dapat dibuka secara diangkat. Sehingga desain *packaging box* besar perlu disesuaikan lebih lanjut oleh penulis. Penulis mendesain ulang sisi atas *packaging* hingga mirip dengan *key visual*, serta menambahkan beberapa hiasan kepada *framing* di *heading* supaya tidak terlalu kosong. Desain sisi kiri dan kanan pada *packaging* juga penulis hias lebih lanjut supaya tidak terlalu kosong.



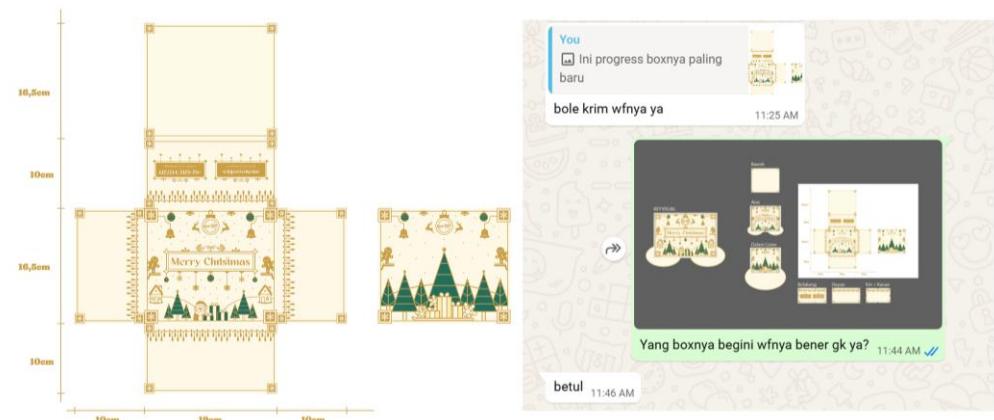
Gambar 3.15 Asistensi *Draft* Kedua untuk *Packaging Box* Besar Natal

Setelah selesai revisi, penulis *screenshot* *draft packaging* kedua untuk diasistensikan kepada *Account Executive*. *Account Executive* sudah puas dengan hasil revisi sisi atas dan samping pada *packaging*. Kemudian, penulis diminta membuat desain untuk sisi bawah tutup *packaging*, yang menyerupai hasil revisi sisi samping *packaging*. *Account Executive* memperoleh *feedback* dari klien bahwa mereka menginginkan desain pada sisi depan, belakang, kiri, dan kanan yang lebih polos. Namun, untuk desain pada sisi atas tutup sudah tidak perlu direvisi karena klien sudah puas. Penulis lanjut mendesain dengan merevisi sisi depan, samping, belakang menjadi lebih polos. Serta mulai mendesain sisi bawah tutup untuk *packaging box* besar.



Gambar 3.16 Asistensi Tutup dan Sisi Samping *Packaging Box* Besar Natal

Dalam mendesain sisi bawah tutup *packaging box*, penulis membuat 2 opsi yang memiliki perbedaan penataan elemen visual yang sedikit berbeda. Opsi pertama memiliki layout yang lebih penuh dan ramai, sedangkan opsi kedua memiliki layout yang lebih polos di area tengah. *Account Executive* memilih untuk menggunakan opsi pertama yang lebih ramai, untuk dijadikan desain sisi bawah tutup *packaging*. Kemudian, penulis mengasistensikan opsi sisi samping *packaging* terbaru yang lebih polos kepada *Account Executive*. *Account Executive* merasa puas dengan hasilnya, dan mengarahkan penulis untuk membuat versi *layout* telentang dengan semua sisi terlihat dan terukur.



Gambar 3.17 Asistensi *Draft* Ketiga untuk *Packaging Box* Besar Natal

Setelah selesai membuat semua sisi samping *packaging* yang lebih polos, dan menata semuanya dalam sebuah layout jelas. Penulis melakukan *screenshot* progress untuk melakukan asistensi *packaging* besar ketiga dengan *Account Executive*. *Account Executive* menyampaikan bahwa klien sudah puas

dengan hasil desain *key visual* dan *packaging box* besar yang telah saya kerjakan. Kemudian, *working file* kedua desain tersebut diminta untuk kirim ke email *Account Executive*. Pengumpulan *working file* dilakukan dengan cara diunggah ke website WeSendIt, sebelum dikirim ke email dalam bentuk tautan. Penulis diminta oleh *Account Executive* untuk lanjut mendesain stiker yang akan ditempel pada kemasan kue.



Gambar 3.18 *Brief* untuk Desain Stiker Kemasan Kue

Dalam *brief* stiker kemasan kue, penulis diminta untuk membuat sebuah desain stiker kemasan berukuran A6 atau 10,5cm x 14,8cm. Proses penggerjaan desain pada stiker kemasan kue penulis mulai dengan mencari referensi karya serupa sebelumnya. Setelah melakukan riset, dapat disimpulkan bahwa secara umum desain stiker kemasan kue kukis terdapat elemen logo *brand*, teks nama kue atau kukis, elemen garis, dan *whitespace* tersisa yang diisi dengan elemen visual. Dengan itu, penulis dapat mendesain sebuah stiker kemasan untuk One-Two Cookies dengan gambaran besar apa yang harus dibuat.



Gambar 3.19 *Draft* Pertama untuk Stiker Kemasan Kue

Proses mendesain berlangsung dengan lancar, dengan meletakkan elemen utama yaitu *logo* dan nama kue di area tengah atas. Kemudian menghias kedua hal tersebut dan juga *whitespace* menggunakan elemen visual dari *key visual*. Penulis membuat desain kado di atas seluncuran untuk mengisi area bawah desain yang kosong, serta membuat desain tirai sederhana dengan ornamen untuk mengisi area atas yang kosong. Hasil desain yang dihasilkan menjadi 2 opsi, dengan perbedaan sedikit yang terletak pada warna pada kado dan *fill* pada bintang salju.



Gambar 3.20 Revisi *Draft* Pertama Hingga Ketiga Stiker Kemasan Kue

Kemudian, penulis *screenshot* progres dan dikirimkan kepada *Account Executive* untuk melakukan asistensi. Penulis memperoleh pesan WhatsApp yang banyak dalam proses asistensi desain ini, sehingga penjelasan dalam laporan akan berfokus pada proses revisi pada desain. Proses revisi pertama

berlangsung dengan klien meminta desain kado diatas seluncuran untuk dihapus, dan diganti dengan desain pohon dan kado. Penulis segera melakukan revisi dan memberikan dua opsi stiker yang menggunakan desain kado, santa, dan pohon dengan layout yang berbeda. *Account Executive* menyukai opsi yang pertama, dengan tambahan agar desain santa dihilangkan. Kemudian, penulis segera melakukan revisi dan menghasilkan dua opsi desain yang menggunakan hanya desain kado dan pohon. Perbedaan kedua opsi hanya terletak pada *layout* pohon dan simetris dan asimetris.



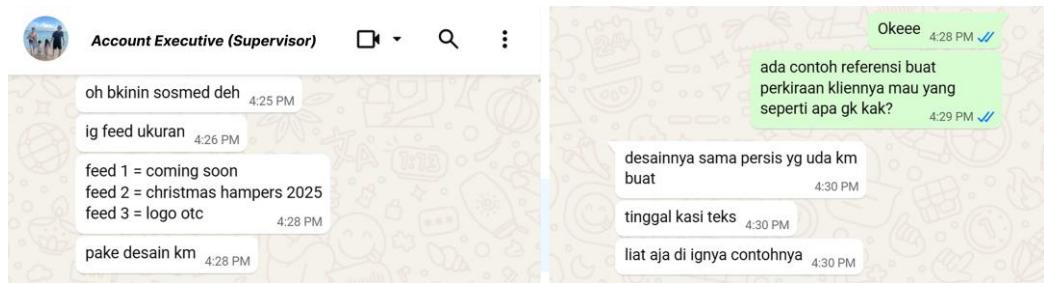
Gambar 3.21 Hasil Revisi Draft Ketiga Hingga Kelima Stiker Kemasan Kue

Setelah dikirim, *Account Executive* memilih untuk menggunakan opsi paling kiri dengan *layout* yang simetris. *Account Executive* juga menambahkan bahwa *frame* teks dapat diperbesar supaya tidak terlalu kosong di area tengah. Penulis merevisi desain dengan memperbesar *frame* teks secara horizontal. Setelah dikirim kepada *Account Executive*, klien memberi *feedback* untuk ditambahkan kontak sosial media milik One-Two Cookies dalam stiker. Penulis segera membuat beberapa opsi dengan perbedaan warna pada logo dan teks informasi. *Account Executive* memutuskan untuk menggunakan opsi ketiga yang menggunakan warna hijau di kedua logo dan teks. Kemudian, penulis diminta *Account Executive* untuk membuat opsi dengan setiap nama produk yang berjumlah enam dalam *frame* stiker kemasan kue.



Gambar 3.22 Hasil *Draft* Keenam untuk Stiker Kemasan Kue

Penulis segera memasukkan keenam opsi nama tersebut dalam desain stiker kemasan kue sesuai yang telah diminta. Kemudian, membuat semua teks menjadi kapital semua sesuai dengan permintaan *Account Executive*. Disini desain stiker kemasan kue sudah selesai, karena klien dan *Account Executive* sudah puas dengan desain yang sekarang. *Working file* untuk keenam stiker diminta untuk dikirim ke email *Account Executive*. Dengan cara yang sama seperti sebelumnya, yaitu diunggah ke WeSendIt sebelum dikirim ke email dalam bentuk tautan. Kemudian, penulis diminta untuk mulai mengerjakan 3 postingan Instagram untuk dijadikan sebagai *teaser* produk natal tersebut.



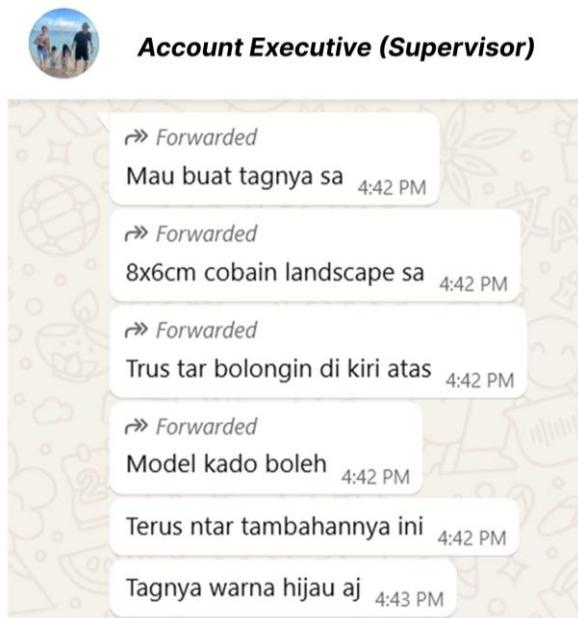
Gambar 3.23 Brief untuk Postingan Instagram Natal 2025 One-Two Cookies

Pada *brief*, penulis diminta untuk membuat tiga postingan Instagram yang berukuran 1080 x 1350 pixel. Jumlah yang diminta adalah tiga post berisi teks “Coming Soon”, “Christmas Hampers 2025”, dan *logo* One-Two Cookies. Proses perancangan desain Instagram berlangsung secara lancar tanpa revisi. Desain postingan dirancang seperti desain sebelumnya, yaitu dimulai dengan meletakkan elemen utama yaitu teks di tengah. Kemudian, menghias teks utama dengan *frame* dan elemen visual lainnya. Setelah itu, penulis menghias *whitespace* yang kosong menggunakan elemen visual dari *key visual*.



Gambar 3.24 Revisi Draft Pertama Hingga Ketiga Postingan Instagram Natal

Terkait proses asistensi, penulis melakukan laporan progress penggerjaan sebanyak tiga kali kepada *Account Executive*. *Feedback* dari *Account Executive* yang penulis terima adalah “Progress sudah oke” dan “Tolong dilanjutkan ya”. Setelah desain final diselesaikan, penulis melakukan *screenshot* dan dikirim kepada *Account Executive*. *Account Executive* dan klien sudah puas dengan hasil desain. Sehingga tidak perlu dilakukan revisi dan *working file* diminta untuk segera dikirim melalui email. Dengan proses yang serupa yaitu diunggah ke WeSendIt, lalu dikirim lewat email dalam bentuk tautan.



Gambar 3.25 Brief Pembuatan Desain Tag untuk *Packaging Box* Natal

Setelah itu, penulis diminta untuk membuat sebuah *tag* yang akan digantung bersama dengan *packaging box besar*. Pada *brief*, penulis diminta untuk membuat sebuah tag berbentuk kado berwarna hijau dan berukuran 6cm x 8cm *landscape*. Penulis mulai mendesain dengan menggunakan elemen visual kado yang terdapat pada *key visual*, dan mengubahnya menjadi ukuran 6cm x 8cm. Kemudian, pada sisi belakang di area atas *tag* dihias dan diberikan *logo*, diberikan teks “To”, serta diberikan teks “From”. Setelah desain mulai terbentuk, penulis melakukan *screenshot* untuk melakukan asistensi kepada *Account Executive*.

Asistensi 1 Tag



Gambar 3.26 Asistensi *Draft* Pertama dan Hasil Akhir Desain *Tag* Natal

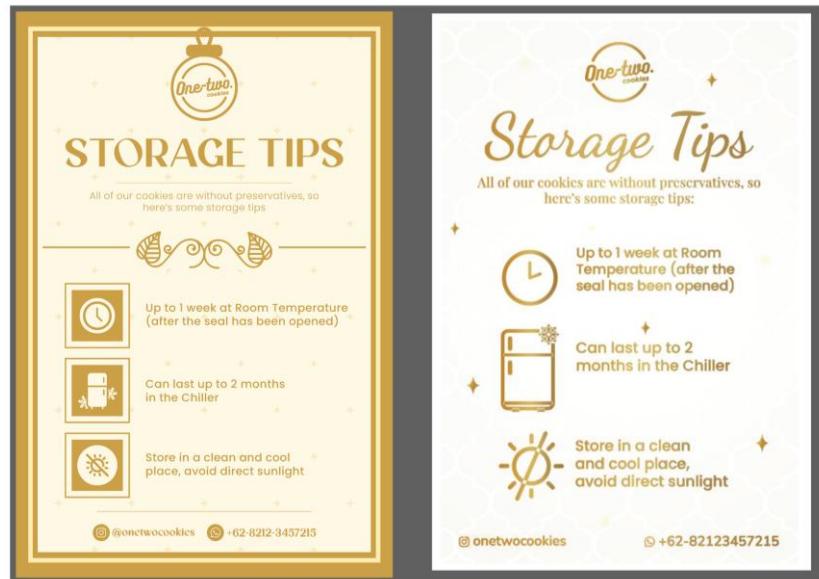
Account Executive memberikan *feedback* positif terkait desain yang dihasilkan, dengan tambahan untuk diberi space lebih banyak di bagian area atas *tag*. Hal tersebut dikarenakan area atas akan digunakan untuk diberi lubang. Oleh karena itu, *Account Executive* meminta bagian atas desain *tag* dibiarkan kosong dengan cara menurunkan desain secara keseluruhan. Penulis memberikan area kosong sebesar 1,3 cm di area atas, dan *Account Executive* merasa puas dengan hasil desain tersebut. Kemudian, penulis diarahkan untuk mendesain *greeting card* dan *instruction card* sebagai desain berikutnya.

Perancangan kedua desain tersebut berlangsung dengan lancar tanpa revisi yang berlebihan. Para *brief*, penulis diminta untuk membuat sebuah *greeting card* yang berukuran 10cm x 14cm berbentuk *landscape*, dan juga *instruction card* yang berukuran 6cm x 9cm berbentuk *portrait*. Kemudian diberikan referensi berupa *greeting card* serupa dan *instruction card* dari *packaging* One-Two Cookies yang digunakan tahun lalu. Penulis diminta untuk membuat versi *greeting card* dan *instruction card* yang sesuai dengan referensi, namun menggunakan desain dan tema yang digunakan pada *key visual* natal.



Gambar 3.27 Referensi dan *Draft* Pertama *Greeting Card* Natal

Dalam mendesain *greeting card*, penulis membuat 2 opsi menggunakan *key visual* natal dengan penataan elemen yang berbeda. Opsi pertama memiliki penataan yang lebih kosong, sedangkan yang kedua didesain secara lebih ramai dan padat dalam keseluruhan. Setelah melakukan asistensi dengan *Account Executive*, klien memutuskan untuk menggunakan opsi pertama yang polos. Kemudian, penulis diminta untuk lanjut mengerjakan desain *instruction card*.

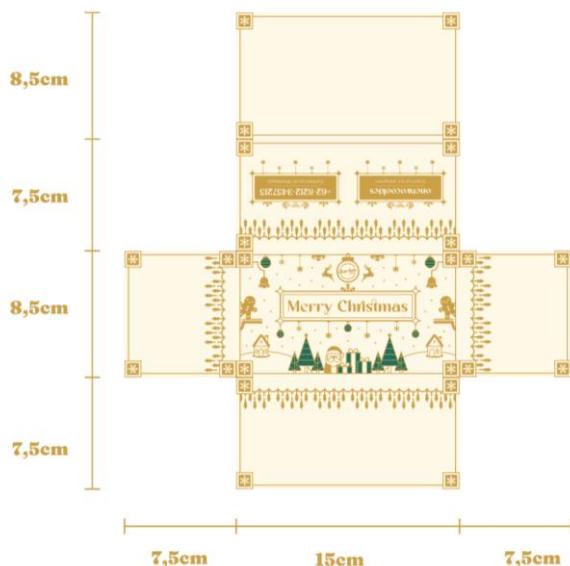


Gambar 3.28 *Draft* Pertama dan Referensi *Instruction Card* Natal

Dalam mendesain *instruction card*, penulis diminta untuk membuat desain yang sesuai dengan *instruction card* tahun lalu. Desain diminta menggunakan *layout* dan *copywriting* yang sesuai dengan referensi, tetapi tetap menggunakan gaya visual pada *key visual*. Perbedaan utama antara desain yang penulis kerjakan dengan referensi adalah *frame*, *background*, warna, dan penggunaan elemen visual yang lebih variatif dan kompleks. Setelah melakukan

asistensi, *Account Executive* sudah menyukai desain yang dibuat oleh penulis. Penulis diminta untuk mengirimkan *working file tag*, *greeting card*, dan *instruction card* secara bersamaan lewat email. Dengan cara yang sama yaitu diunggah terlebih dahulu ke WeSendIt, dan dikirim ke email *Account Executive* dalam bentuk tautan.

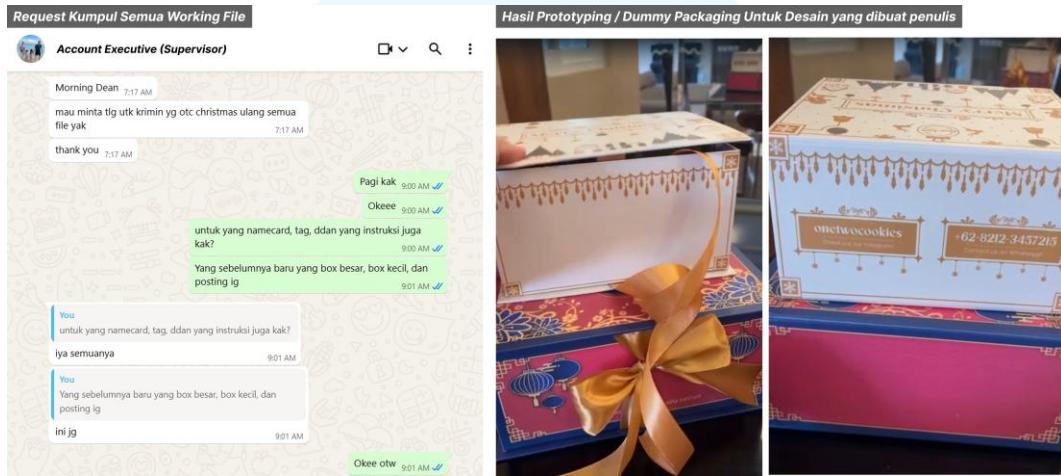
Kemudian, penulis diminta untuk mendesain *packaging box kecil* yang serupa dengan *packaging box besar* yang telah dibuat. Perbedaan dari kedua *packaging* tersebut terletak pada ukuran yang berbeda. *Packaging* kecil diminta dengan ukuran panjang 15cm, lebar 8,5cm, dan tinggi 7,5cm. Sedangkan *packaging* besar menggunakan ukuran 19cm x 16,5cm x 10cm yang lebih besar. Dalam mendesain ini, penulis hanya perlu menata ulang elemen visual pada desain *packaging box* besar sesuai dengan ukuran terbaru yang diminta.



Gambar 3.29 Hasil Akhir Desain *Packaging Box* Natal Kecil

Setelah selesai mendesain, penulis melakukan *screenshot* untuk menjalankan asistensi dengan *Account Executive*. Penulis diinformasikan dari *Account Executive* bahwa desain sudah “Ok” menurut klien dan *Account Executive*. Sehingga penulis diminta untuk tidak melakukan revisi lebih lanjut terhadap desain. Kemudian, penulis diminta untuk mengumpulkan *working file* untuk *file packaging box* kecil kepada *Account Executive*. Hal ini dilakukan

seperti biasa menggunakan WeSendIt, sebelum mengirim tautan kepada email *Account Executive*. Dengan menyelesaikan desain ini, semua desain yang dibutuhkan dalam *brief* permintaan desain kolateral untuk *packaging* bertema natal dari *brand* One-Two Cookies selesai dikerjakan oleh penulis.



Gambar 3.30 Penutup *Brief* Desain Kolateral Bertema Natal One-Two Cookies

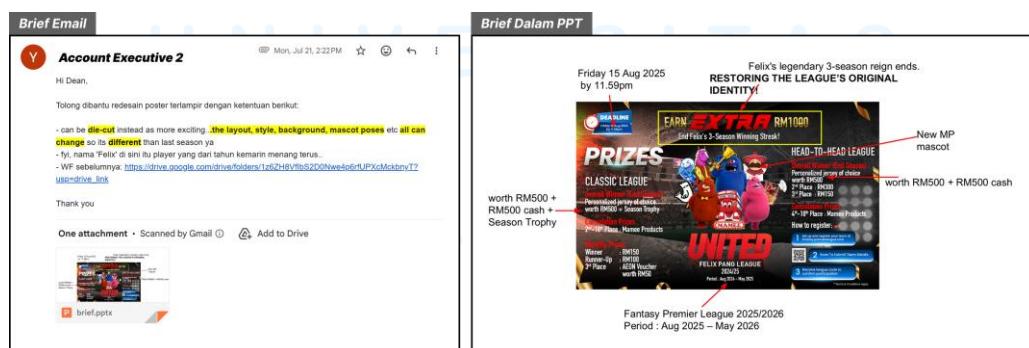
Pada tanggal 8 September 2025, penulis diminta oleh *Account Executive* untuk mengumpulkan semua *working file*. *Working file* yang diminta adalah *key visual*, *packaging box* besar, stiker kemasan, postingan Instagram, *tag*, *greeting card*, *instruction card*, dan *packaging box* kecil. *Account Executive* meminta untuk segera mengumpulkan semua *file* dikarenakan akan digunakan untuk membuat *prototype* awal atau *dummy* dari *packaging* tersebut. Penulis segera mengumpulkan dan merapikan semua *working file*, untuk melakukan proses *compress file*. Setelah itu, penulis mengunggah file yang sudah di *compress* ke situs WeSendIt. Kemudian, link yang diberikan oleh situs tersebut dikirim kepada email *Account Executive*. Dengan ini, secara resmi *brief* permintaan desain kolateral untuk *packaging* bertema natal dari *brand* One-Two Cookies diselesaikan oleh penulis. Pada gambar diatas, penulis diberi lihat gambaran kasar hasil *prototyping packaging box* besar dan kecil kemasan bertema natal dan imlek yang dibuat oleh penulis. *Dummy* tersebut akan dijadikan sebagai acuan dan gambaran untuk klien sebelum dicetak menjadi *packaging* asli untuk menjual produk.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Karya yang penulis akan jelaskan sebagai tugas tambahan laporan adalah beberapa karya digital dan cetak yang penulis telah dikerjakan selama magang. Sebanyak lima tugas tambahan akan dijelaskan dari awal penerimaan *brief* hingga pengumpulan *working file*. Perbedaan utama dari tugas yang dikerjakan dalam tugas utama dengan tugas tambahan adalah jumlah desain yang dikerjakan dan durasi yang dibutuhkan untuk mengerjakan proyek tersebut. Proses penggerjaan desain tidak ditetapkan secara pasti oleh CV Just Design Indonesia, selain menjalankan tahap revisi. Walaupun begitu, dalam mendesain di CV Just Design Indonesia penulis selalu menerapkan beberapa tahap dalam mendesain seperti tahap *research*, tahap mendesain, tahap revisi, dan tahap pengumpulan *file*. Karya yang digunakan sebagai tugas tambahan berasal dari *brief* klien Mamee dan Pacific Paint.

3.3.2.1 Desain Poster *Die-Cut* Mamee Fantasy Premier League

Karya desain atau *brief* yang penulis akan gunakan sebagai tugas tambahan kerja pertama adalah perancangan desain poster *die-cut* Mamee Fantasy Premier League. Brief ini dikirim oleh *Account Executive* kedua kepada penulis, pada tanggal 21 Juli 2025 lewat email. Email tersebut berisi informasi terkait *brief*, *working file* desain tahun lalu untuk membantu proses penggerjaan, serta *file* powerpoint yang berisi informasi dan arahan dalam mendesain. Pada *brief* tersebut, penulis ditugaskan untuk mendesain sebuah poster *die-cut* sesuai dengan ketentuan yang dicantumkan pada *brief* tersebut.



Gambar 3.31 Brief Desain Poster *Die-Cut* Mamee Fantasy Premier League

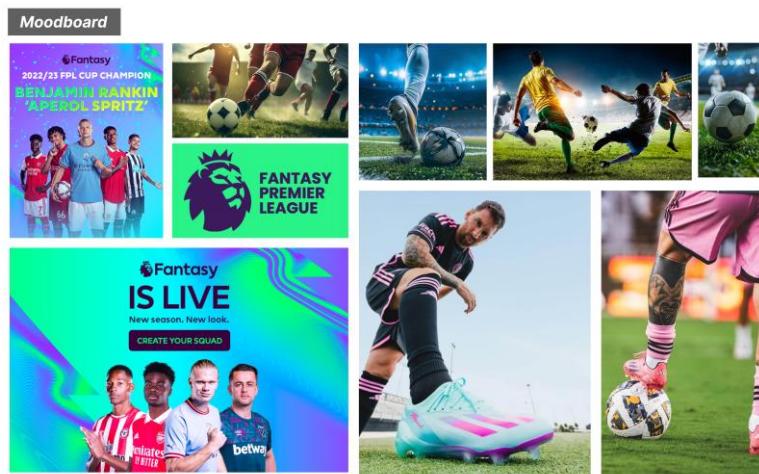
Poster die-cut dijelaskan oleh *Account Executive* kedua di awal pelaksanaan magang. Hal tersebut merupakan sebuah desain poster dengan bentuk yang mengikuti bentuk desain yang dihasilkan. Sehingga bentuk desain poster tersebut dibebaskan kepada penulis, dengan catatan dilarang berbentuk *landscape* atau *portrait*. Poster *die-cut* yang diajukan oleh *brand* Mamee akan digunakan sebagai media penyampaian informasi yang akan dikirim secara *blast* kepada email karyawan Mamee. Oleh karena itu, poster yang diminta termasuk ke dalam kategori desain digital dan bukannya desain cetak.

Sebelum mulai mendesain, penulis menjalankan tahap *research* terlebih dahulu untuk memahami keinginan klien. Tahap riset penulis awali dengan melakukan proses analisis isi *brief* dalam email dan file yang terlampir. Setelah menganalisis informasi yang terdapat dalam *brief*, terdapat beberapa informasi penting yang harus diperhatikan. Pertama, desain boleh menggunakan *layout*, gaya, *background*, maskot, dan elemen visual yang berbeda dari desain tahun lalu. Kedua, klien menginginkan sebuah poster *die-cut* untuk kebutuhan digital. Sehingga, desain poster *die-cut* yang dibuat harus menggunakan *color model* RGB. Ketiga, untuk poster *die-cut* klien Mamee cenderung menginginkan gaya visual yang “Wow and Modern”. Keempat, *deadline* untuk *brief* ini dikirim kepada penulis lewat WhatsApp yaitu pada tanggal 22 Juli 2025. Sedangkan, dari *file* powerpoint yang dilampirkan hanya terdapat dua hal yang harus diperhatikan. Terdapat seluruh *copywriting* untuk desain yang diminta, serta terdapat informasi dari *file* tahun lalu yang wajib diubah sesuai permintaan klien.



Gambar 3.32 *Reference Board Poster Die-Cut Mamee Fantasy Premier League*

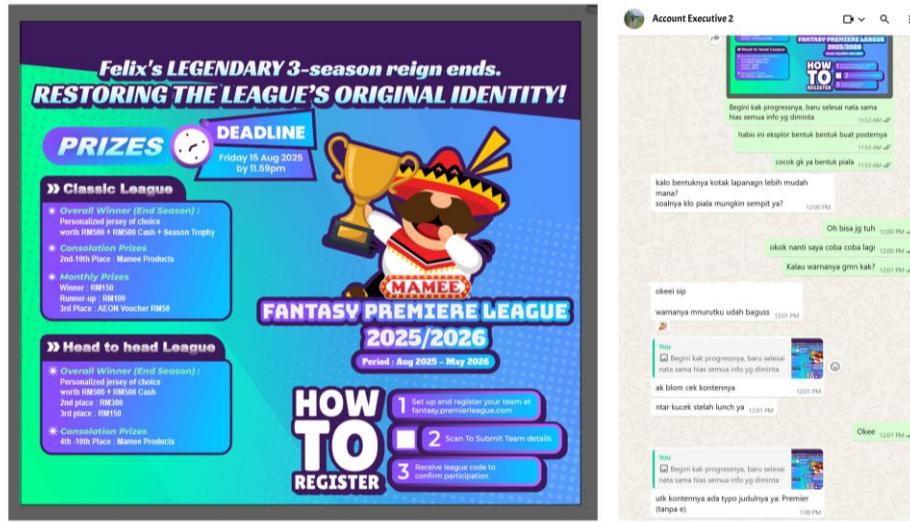
Setelah itu, penulis lanjut tahap *research* dengan merancang sebuah *reference board*. Tujuan dari pelaksanaan proses ini adalah supaya penulis dapat memahami lebih dalam desain poster *die-cut* yang diinginkan klien. *Reference board* yang dibuat oleh penulis berisi desain poster *die-cut* yang telah dibuatkan oleh penulis dan desainer lain untuk klien Mamee, yang dapat digunakan sebagai referensi. Dari *reference board* yang dihasilkan, terlihat bahwa klien *prefer* poster *die-cut* dengan *layout* yang ramai dan berbentuk unik. Proses ini sangat membantu dalam mempercepat proses penggeraan desain, dikarenakan *reference board* dapat menjadi sumber inspirasi dan memberikan gambaran gaya visual yang diinginkan oleh klien *Mamee*.



Gambar 3.33 *Moodboard Poster Die-Cut Mamee Fantasy Premier League*

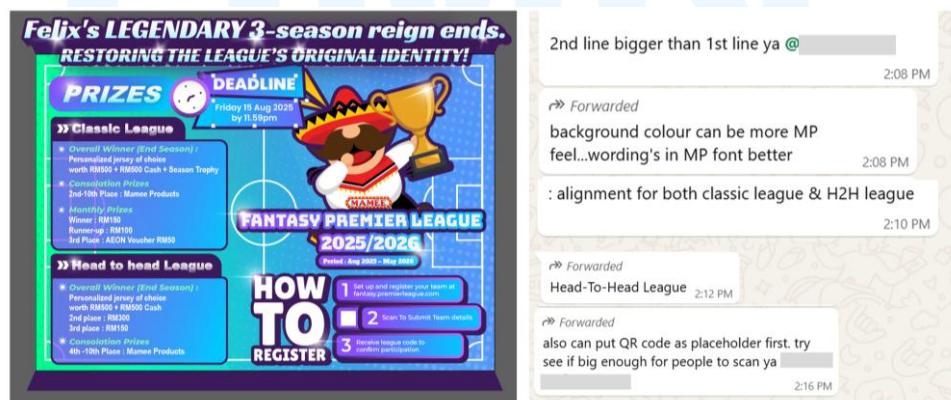
Tahap *research* penulis lanjutkan dengan merancang sebuah *moodboard* untuk desain poster *die-cut* yang akan dibuat oleh penulis. Tujuan dari perancangan *moodboard* adalah supaya penulis mengetahui suasana dan kesan yang diberikan poster *die-cut* Fantasy Premier League. Di dalam *moodboard*, penulis memasukkan berbagai foto sepak bola yang menggambarkan suasana dan warna pada desain yang ingin dibuat. Terdapat sebuah alasan mengapa penulis menggunakan banyak foto sepak bola dalam *moodboard*. Hal tersebut dikarenakan penulis menemukan bahwa Fantasy Premier League merupakan sebuah *digital game* sepak bola. Sehingga *moodboard* dirancang dengan tujuan untuk menggambarkan suasana permainan sepak bola tersebut, di dalam desain poster *die-cut* yang akan dihasilkan oleh penulis. Dari seluruh proses yang telah dilalui oleh penulis di dalam tahap *research*, penulis menetapkan konsep desain yang akan dibuat sebagai “Football” dan “Wow” yang sangat disukai klien Mamee. Konsep “Football” digambarkan dengan elemen visual bertema sepak bola seperti lapangan sebak bola dan bola. Sedangkan konsep “Wow” digambarkan dengan warna yang cerah seperti biru dan hijau, gaya teks yang *eyecatching*, dan penataan elemen visual yang ramai. Dengan ini, penulis selesai menjalankan tahap *research* dan masuk ke dalam tahap mendesain.

Tahap desain penulis laksanakan dengan mengerjakan desain poster *die-cut* menggunakan Adobe Illustrator, hingga *draft* pertama dapat dikirim kepada *Account Executive* untuk dievaluasi. Penulis mulai mendesain poster dengan membuat *heading* sesuai dengan *moodboard* yang telah dibuat. Kemudian penulis lanjut dengan membuat background untuk desain yang selaras dengan *heading* dan *moodboard*. Setelah kedua elemen utama tersebut selesai didesain, penulis mulai menghias informasi dan ruang kosong pada desain. Sebelum penulis melanjutkan desain poster, penulis akan melakukan asistensi dengan *Account Executive* terlebih dahulu. Dengan tujuan untuk menghindari revisi yang berlebihan setelah desain sudah diselesaikan.



Gambar 3.34 Asistensi Pertama untuk Desain Poster *Die-Cut* Mamee

Account Executive memberikan sebanyak tiga *feedback* setelah melakukan asistensi progress pertama. Pertama, bentuk poster *die-cut* dapat dikembangkan jadi berbentuk lapangan bola jika bentuk piala terlalu sulit. Kedua, warna desain sudah “Oke” dan gaya visual sudah searah dengan selera klien Mamee yaitu “Modern & Wow”. Terakhir, terdapat kesalahan penulisan pada *heading* dimana kata “Premier” tertulis sebagai “Premiere”. Penulis segera melakukan revisi kesalahan *minor* pada desain, dan juga lanjut mengembangkan bentuk poster *die-cut* menjadi lapangan bola. Setelah itu, penulis melakukan asistensi kedua dengan *Account Executive*.



Gambar 3.35 Asistensi Kedua untuk Desain Poster *Die-Cut* Mamee

Penulis menerima sebanyak enam *feedback* dari klien dan juga beberapa dari *Account Executive* dalam asistensi kedua. Pertama, klien menginginkan teks baris kedua pada *title* lebih besar dibandingkan teks pada baris pertama. Kedua, klien menginginkan *background* pada keseluruhan desain menggunakan warna yang searah dengan *brand* Mister Potato. Perubahan drastis tersebut disebabkan karena klien tidak mencantumkan warna spesifik dalam *brief* yang dikirim. Sehingga terdapat perbedaan ekspektasi antar klien dengan *Account Executive* dan penulis. Ketiga, klien merasa bahwa *font* pada *title* lebih baik menggunakan *font* khas *brand* Mister Potato yaitu Bazinga. Keempat, pada teks bagian *rewards* sebaiknya dirapikan dan tidak menggunakan *alignment* yang berantakan. Kelima, teks “Head to head” seharusnya ditulis “Head-To-Head”. Terakhir, klien menginginkan sebuah kode QR digunakan sebagai *placeholder* terlebih dahulu untuk dicoba. *Account Executive* juga menambahkan bahwa warna merah dan kuning dapat digunakan untuk menggantikan warna desain saat ini.



Gambar 3.36 Asistensi Ketiga untuk Desain Poster *Die-Cut* Mamee

Dengan itu, penulis segera melakukan revisi sesuai dengan seluruh *feedback* yang diperoleh dari klien Mamee dan *Account Executive*. Kemudian, penulis melakukan *screenshot* untuk melakukan asistensi ketiga dengan *Account Executive*. *Account Executive* memberikan tiga *feedback* untuk desain sejauh ini. Pertama, *opacity* pada *frame* di belakang *copywriting* “Classic League” dan “Head to head League” sebaiknya dinaikkan supaya lebih terbaca. Kedua, efek *shadow* di belakang *title*

tolong dihilangkan. Terakhir, penulis kelewatnya sebuah revisi yang diminta sebelumnya yaitu mengubah teks “Head to head” menjadi “Head-To-Head”. Penulis segera melakukan revisi yang diminta, dan lanjut melakukan asistensi keempat.



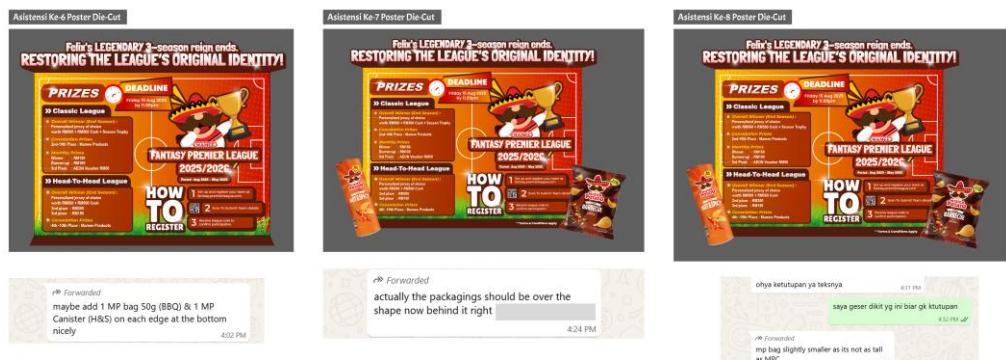
Gambar 3.37 Asistensi Keempat untuk Desain Poster *Die-Cut* Mamee

Klien menyukai *font* yang digunakan setelah dilakukan revisi oleh penulis, dengan tambahan beberapa hal. Pertama, bentuk poster secara keseluruhan dapat lebih dihias lebih dalam supaya menjadi lebih unik dan tidak terlalu mirip kotak. Kedua, klien meminta untuk menambahkan kode QR yang berfungsi agar dapat diuji kegunaanya. Terkait *feedback* pertama, *Account Executive* memberi sugesti untuk menambahkan rumput di sekitar poster supaya lebih unik. Penulis lanjut melakukan revisi yang diminta, dan membuat dua opsi bentuk sisi luar poster yang lebih menarik.



Gambar 3.38 Asistensi Kelima untuk Desain Poster *Die-Cut* Mamee

Pada asistensi kelima, klien memberikan *feedback* terkait bagaimana mereka menginginkan bentuk sisi luar poster. Mereka menginginkan opsi yang pertama yaitu opsi A, dengan tambahan untuk menggunakan rumput sisi bawah yang digunakan pada opsi B. Untuk rumput pada sisi lainnya tidak perlu digunakan, dikarenakan kurang nyaman dilihat jika berlebihan. Setelah itu, mereka minta untuk diekspor terlebih dahulu untuk menguji kode QR pada desain tersebut. Penulis segera melakukan seluruh revisi yang diminta oleh klien, untuk melakukan asistensi keenam hingga kedelapan dengan *Account Executive*.



Gambar 3.39 Asistensi Keenam Hingga Kedelapan Desain Poster *Die-Cut*

Dalam asistensi keenam, klien menginginkan beberapa *packaging* Mister Potato di sisi samping poster supaya desain lebih menjadi menarik dan tidak polos. Dengan tambahan untuk ditambahkan teks “Terms & Conditions Apply” pada sisi bawah poster. Setelah itu pada asistensi ketujuh, klien meminta agar gambar *packaging* berada diatas teks dan *frame* untuk teks. Kemudian pada asistensi kedelapan, ditemukan bahwa hal tersebut membuat beberapa teks menjadi tertutup oleh gambar *packaging*. Sehingga, penulis diminta untuk mengecilkan gambar yang di kanan dan juga menggerakkan gambar tersebut sedikit. *Account Executive* memberikan tambahan agar *font* dan teks “Terms & Conditions Apply” tidak terlalu tebal.



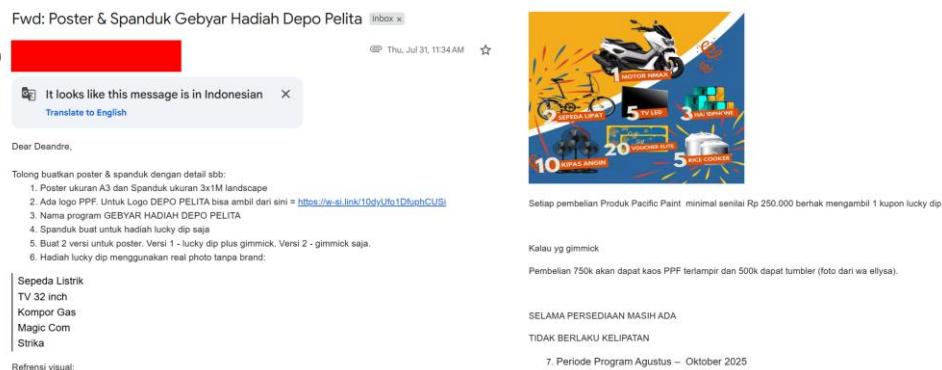
Gambar 3.40 Asistensi Kesembilan untuk Desain Poster *Die-Cut* Mamee

Setelah seluruh proses asistensi yang dilalui oleh penulis dan *Account Executive*, hasil poster sudah memuaskan dan sesuai dengan keinginan klien Mamee. Penulis diminta untuk mengumpulkan *working file* dan hasil ekspor kepada email *Account Executive*. Dengan cara diunggah kepada situs WeSendIt terlebih dahulu, sebelum dikirim melalui email dan bentuk tautan. Dengan ini, *brief* desain poster *die-cut* Mamee Fantasy Premier League secara resmi diselesaikan oleh penulis pada tanggal 22 Juli 2025. Penulis dikabarkan bahwa poster *die-cut* ini akan dikirim secara *blast* kepada seluruh karyawan Mamee sebelum acara tersebut dimulai, yaitu sebelum bulan Agustus 2025.

3.3.2.2 Proyek Desain Poster Gebyar Hadiah Depo Pelita

Karya desain atau *design brief* yang penulis akan gunakan sebagai tugas tambahan kerja kedua adalah permintaan desain poster Gebyar Hadiah Depo Pelita. Brief ini dikirim oleh *Account Executive* pertama kepada penulis, pada tanggal 31 Juli 2025 melalui email. Email tersebut berisi informasi tentang *copywriting* yang dibutuhkan oleh klien dalam desain, dan beberapa file asset visual yang dibutuhkan dalam desain seperti logo. Pada *brief* tersebut, penulis ditugaskan untuk mendesain sebuah poster cetak berukuran A3 untuk acara Gebyar Hadiah Depo Pelita. Sehingga, seluruh desain yang dibuat oleh penulis dalam Adobe Illustrator akan menggunakan *color model* CMYK.

Brief Poster Gebyar Hadiah Depo Pelita



Gambar 3.41 Brief untuk Desain Poster Cetak A3 Gebyar Hadiah Depo Pelita

Sebelum memasuki proses mendesain, seperti biasa penulis menjalankan tahap *research* terlebih dahulu. Tahap *research* dimulai penulis dengan cara melakukan analisis isi brief dalam email, untuk memahami lebih dalam desain yang diinginkan oleh klien. Dalam brief, terdapat dua poin utama yang harus diperhatikan oleh penulis saat mendesain. Yang pertama, *copywriting* dan informasi yang diminta dalam desain harus sesuai *brief* dan tidak terdapat kesalahan dalam pengetikan. Yang kedua, *brief* ini tidak diberikan *deadline* oleh *Account Executive*. Sehingga penulis dapat menggunakan waktu dengan maksimal untuk menghasilkan desain yang sesuai dengan keinginan klien dalam *brief*.

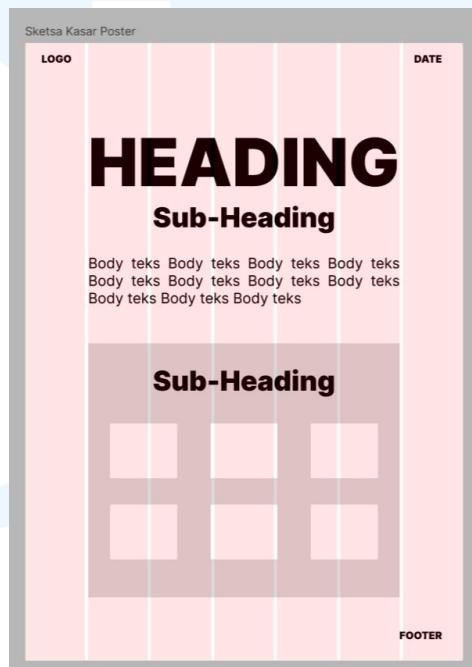


Gambar 3.42 Reference Board Desain Poster Gebyar Hadiah Depo Pelita

Kemudian, penulis lanjut ke dalam proses merancang *reference board* untuk memahami lebih dalam gaya visual yang penulis ingin

gunakan dalam desain. Dalam *reference board*, penulis memasukkan berbagai desain yang menggambarkan gaya visual yang ingin digunakan penulis. Dari gaya visual pada *reference board* yang telah dibuat, terdapat dua ciri khas yang penulis akan terapkan dalam desain poster. Pertama, penggunaan *stylized heading* yang mencolok dan *eye-catching*. Kedua, penggunaan *background* yang cerah dan tidak polos.

Dari seluruh proses yang dilalui dalam tahap *research*, penulis menetapkan konsep desain sebagai “*Cheerful*” dan “*Exciting*”. Konsep “*Cheerful*” digambarkan dengan warna yang terang dan ceria seperti kuning. Sedangkan konsep “*Exciting*” digambarkan dengan elemen visual berbentuk dinamis atau tajam seperti *splash* atau *lightning*, serta gaya teks yang *eyecatching*. Dengan memahami *brief* dan gaya visual yang ingin diterapkan dengan baik, penulis lanjut ke dalam tahap penggerjaan desain.



Gambar 3.43 Sketsa *Layout* Desain Poster Gebyar Hadiah Depo Pelita

Penulis mengawali tahap mendesain dengan membuat sketsa kasar *layout* terlebih dahulu. Setelah itu, penulis mulai mendesain *heading* sesuai dengan gaya visual pada *reference board* yang telah dibuat. Pada *heading* di dalam *reference board*, terlihat beberapa ciri khas seperti

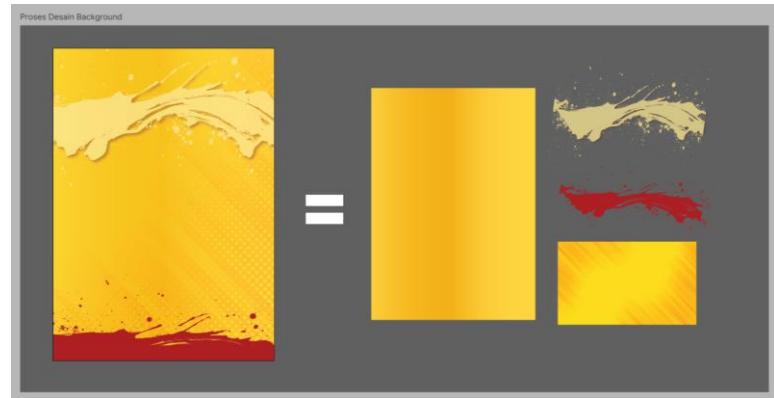
penggunaan font *sans serif*, *stroke* atau *outline*, warna *fill* yang cerah, dan juga penggunaan efek *curve* atau *shear*. Oleh karena itu, penulis akan mengimplementasikan seluruh ciri-ciri tersebut pada *heading* yang digunakan dalam desain poster.



Gambar 3.44 Perancangan *Heading* Desain Poster Gebyar Hadiah Depo Pelita

Proses mendesain *heading* dimulai dari pemilihan *font* dan juga warna *fill* yang akan digunakan untuk *heading*. Penulis menetapkan untuk menggunakan font *sans serif* yaitu Poppins, dan juga warna putih untuk *fill*. Setelah itu, penulis lanjut menghias *heading* menggunakan *appearance panel*. Dalam *appearance panel*, penulis menambahkan *layer fill* baru berwarna merah muda dan memberikannya efek *offset path* untuk membuatnya terlihat seperti *stroke*. Kemudian, penulis membuat *layer fill* baru dengan warna merah tua, efek *offset path* lebih besar, serta penggunaan efek *transform* untuk memberikan efek *extrude* pada *heading* yang berkesan tiga dimensi. Terakhir, penulis menambahkan efek *shear* sebesar tiga derajat pada sumbu vertikal pada *heading* untuk memberi kesan yang dinamis dan tidak kaku.

Setelah mendesain *heading*, penulis akan mulai mendesain *background* yang cerah untuk poster. *Background* dibuat oleh penulis dengan cara menggunakan beberapa asset gratis dari situs Freepik. Dengan tujuan supaya proses mendesain tidak menghabiskan waktu yang berlebihan. Aset visual yang digunakan oleh penulis dari Freepik adalah dua asset *spray paint* berbasis vektor dan sebuah *background halftone* berwarna kuning.



Gambar 3.45 Perancangan *Background* Poster Gebyar Hadiah Depo Pelita

Pembuatan *background* dimulai dari membuat *gradient* kuning dan oranye di atas *artboard*. Kemudian, menambahkan *background halftone* di atasnya dengan *opacity* yang diturunkan. Hal tersebut penulis lakukan untuk menghindari warna bagian tengah *background halftone* yang terlalu polos. Pada bagian *heading*, penulis menambahkan aset *spray paint* berwarna kuning dengan efek *drop shadow* untuk menekankan *heading* pada hierarki visual poster. Terakhir, penulis menambahkan aset *spray paint* berwarna merah untuk dijadikan sebagai *footer* dalam poster. Dengan ini *background* poster selesai dibuat oleh penulis.



Gambar 3.46 Hasil Desain Poster Gebyar Hadiah Depo Pelita

Kemudian, penulis mulai memasukkan seluruh informasi dan *copywriting* yang diminta oleh *klien* dalam *brief* ke dalam desain poster. Diteruskan dengan proses menghias seluruh hal tersebut menggunakan elemen visual seperti *frame*, *gradient*, tekstur, efek *drop shadow*, dan efek cahaya *glow* atau *shine*. Setelah semua informasi selesai dimasukkan dan dihias dengan baik, penulis lanjut dengan melakukan asistensi dengan *Account Executive*. Asistensi dilakukan dengan melakukan *screenshot* progress penggeraan desain kepada *Account Executive* melalui WhatsApp.

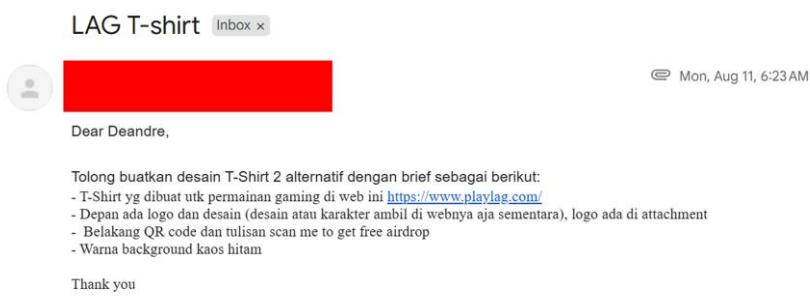


Gambar 3.47 Asistensi Pertama Desain Poster Gebyar Hadiah Depo Pelita

Dari hasil asistensi, *Account Executive* menunjukkan kepuasan pada desain poster yang dihasilkan penulis. Kemudian, penulis diminta untuk mengumpulkan hasil ekspor *file* dan *working file* saat desain sudah diselesaikan. Penulis segera mengumpulkan hasil ekspor *file* dan *working file* kepada email *Account Executive*. Dengan cara mengunggahnya terlebih dahulu ke *situs* WeSendIt, dan mengirimnya kepada email *Account Executive* dalam bentuk tautan. Dengan ini *brief* permintaan desain poster Gebyar Hadiah Depo Pelita diselesaikan oleh penulis. Dari sini seluruh proses selanjutnya seperti percetakan dan komunikasi dengan *klien* akan ditangani oleh *Account Executive*.

3.3.2.3 Proyek Mendesain Kaos Lucky Adventure Gambit

Brief desain yang penulis akan gunakan sebagai tugas tambahan kerja ketiga adalah permintaan desain kaos untuk Lucky Adventure Gambit. Brief ini dikirim oleh *Account Executive* pertama kepada penulis pada tanggal 11 Agustus 2025 melalui email. Email tersebut berisikan informasi yang dibutuhkan oleh klien dalam sebuah desain kaos, dan file aset yang dibutuhkan dalam desain seperti logo dan QR. Pada *brief* tersebut, penulis diminta untuk mendesain sebuah desain kaos yang akan dicetak untuk Lucky Gambit Adventure. Oleh karena itu, seluruh desain yang dibuat oleh penulis pada Adobe Illustrator menggunakan *color model* CMYK.



Gambar 3.48 *Brief* untuk Desain Kaos Lucky Adventure Gambit

Proses pengerjaan diawali dengan tahap *research* dari melakukan proses analisis *brief* dan merancang *reference board*. Dari *brief* yang telah dianalisis, terdapat beberapa informasi yang harus diperhatikan oleh penulis. Desain pada kaos harus dipastikan terdapat logo dan kode QR yang telah diminta dalam *brief*, serta menggunakan warna kaos yang hitam. Kemudian, perlu diperhatikan bahwa tidak terdapat *deadline* untuk *brief* kali ini, akan tetapi sebaiknya *brief* ini diselesaikan secepatnya. Hal tersebut dikarenakan masih terdapat banyak *brief* lain yang harus dikerjakan. Setelah memahami *brief* dengan baik, penulis lanjut merancang sebuah *reference board* untuk membantu proses desain.



Gambar 3.49 *Reference Board* untuk Desain Kaos Lucky Adventure Gambit

Di dalam *reference board*, penulis memasukkan berbagai gambar desain yang menggambarkan gaya visual yang ingin penulis wujudkan dalam desain kaos Lucky Gambit Adventure. Dari *reference board* yang telah dihasilkan, terdapat beberapa ciri khas yang ingin terapkan dalam desain kaos. Yang pertama, penggunaan *grid column* sederhana untuk menghasilkan desain yang rapi. Kedua, menggunakan *layout* yang serupa dengan elemen visual *heading* di atas, ilustrasi di tengah, dan sedikit *body text* atau *subtitle* di bagian bawah desain. Terakhir, penulis akan menggunakan ilustrasi pada poster “Movie Bird” sebagai inspirasi. Menurut penulis, desain ilustrasi tersebut berhasil menggunakan teknik *masking* dengan cara yang kreatif.

Dari seluruh proses yang dilalui dalam tahap *research*, penulis menetapkan konsep desain sebagai “*Modern*”. Konsep “*Modern*” digambarkan dengan penggunaan warna dingin seperti biru tua dan biru muda. Kemudian, dengan menggunakan gaya teks yang futuristik dan tajam. Setelah memahami *brief* dan gaya visual yang akan digunakan, penulis lanjut ke dalam tahap mendesain.

Tahap mendesain penulis awali dengan mengumpulkan aset visual yang dapat digunakan dari situs resmi Lucky Adventure Gambit. Hal tersebut dikarenakan klien tidak menyediakan file desain yang *clean*. Sehingga, penulis harus mencari dan membersihkan setiap aset secara manual. Setelah mengumpulkan aset visual, penulis mulai mendesain 2

opsi desain kaos yang berbeda untuk dipilih oleh *klien*. Opsi pertama menggunakan *layout* dan penataan elemen visual yang sederhana, rapi, dan tidak ramai. Sedangkan opsi kedua menggunakan *layout*, *grid*, dan gaya visual seperti yang digunakan pada *reference board*. Secara keseluruhan opsi kedua lebih ramai dan memiliki sisi depan yang lebih kompleks dan unik.

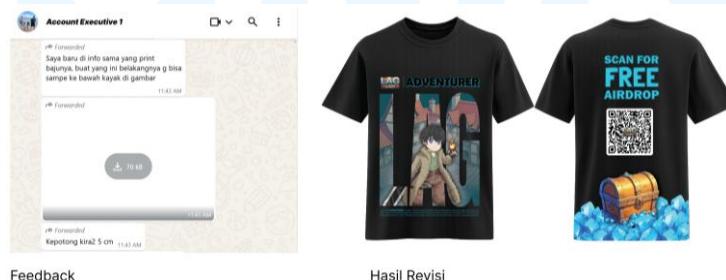


Opsi A

Opsi B

Gambar 3.50 Asistensi *Draft* Pertama Desain Kaos Lucky Adventure Gambit

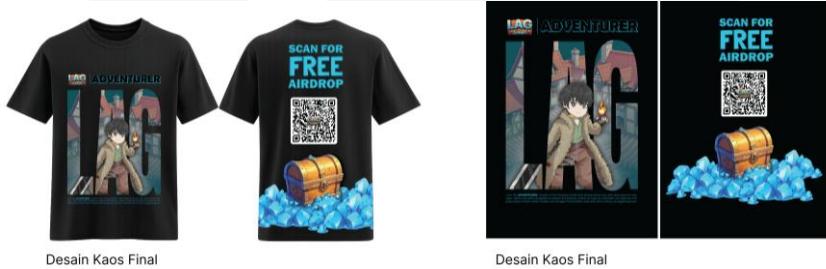
Setelah melakukan asistensi dengan *Account Executive* melalui WhatsApp, penulis menerima beberapa *feedback*. Kode QR pada kedua desain diminta untuk diperbesar lagi supaya lebih mudah untuk di-*scan*. Kemudian, ilustrasi pria pada opsi yang kedua diminta untuk menggunakan ilustrasi yang baru saja dikirim lewat email. Kemudian, desain diminta tolong untuk dirapikan lebih lanjut pada bagian bawah yang terlihat terdapat efek *double*. Penulis segera melakukan revisi, dan lanjut melakukan asistensi berikutnya.



Gambar 3.51 Asistensi *Draft* Kedua Desain Kaos Lucky Adventure Gambit

Pada asistensi kedua, *Account Executive* menginfokan bahwa *klien* memilih untuk menggunakan desain kaos pada opsi yang kedua. Dengan

tambahan, desain pada kaos dibuat lebih naik sebesar 5 cm, supaya tidak menempel pada sisi bawah kaos. Hal tersebut dikarenakan tempat percetakan menginfokan kepada *Account Executive* bahwa kaos tidak bisa dicetak sampai sisi bawah penuh. Penulis segera melakukan revisi, supaya dapat lanjut melakukan asistensi berikutnya dengan *Account Executive* melalui WhatsApp.



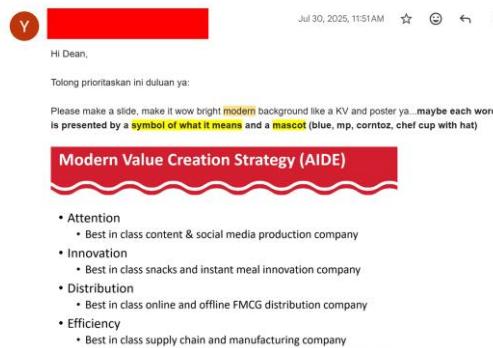
Gambar 3.52 Asistensi *Draft* Ketiga Desain Kaos Lucky Adventure Gambit

Pada asistensi ketiga, klien dan *Account Executive* menyatakan kepuasan mereka terhadap hasil desain kaos yang telah dibuat oleh penulis. Sehingga *working file* diminta untuk segera dikumpulkan melalui email *Account Executive*. Dengan tambahan, penulis diminta tolong untuk membuat desain kaos tersebut menjadi *flat*, berukuran A3, dan tidak menggunakan *mockup*. Hal tersebut dikarenakan untuk mencetak sebuah desain pada kaos, pihak percetakan membutuhkan *file* yang hanya berisi desain *flat* tanpa *mockup*. Setelah itu, semua *working file* diunggah kepada situs WeSendit sebelum dikirim kepada email *Account Executive* dalam bentuk tautan. Seluruh proses berikutnya terkait proses percetakan dan pengumpulan kepada klien akan ditangani oleh *Account Executive*.

3.3.2.4 Proyek Desain Slide “Modern Value Creation Strategy”

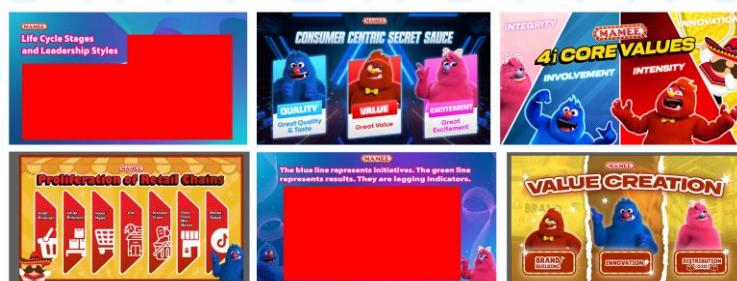
Desain *brief* yang penulis akan gunakan sebagai tugas tambahan kerja keempat dan yang terakhir adalah permintaan desain *slide* Mamee “Modern Value Creation Strategy”. Brief ini dikirim oleh *Account Executive* pertama kepada penulis pada tanggal 30 Juli 2025 melalui email. Email tersebut hanya berisi informasi yang dibutuhkan oleh klien

dalam desain *slide* yang diminta. Pada *brief* tersebut, penulis diminta untuk mendesain sebuah desain *slide* untuk Mamee yang akan digunakan dalam presentasi pada sebuah meeting. Oleh karena itu, seluruh desain yang dibuat oleh penulis pada Adobe Illustrator menggunakan *color model* RGB.



Gambar 3.53 Design *Brief* untuk *Slide* Mamee Modern Value Creation

Proses pengerjaan dimulai dengan penulis menjalankan tahap *research* terlebih dahulu. Tahap *research* berlangsung dengan melakukan proses analisis *brief* dan membuat sebuah *reference board* yang akan membantu proses mendesain. Dari melakukan analisis *brief*, penulis menemukan hanya beberapa informasi yang harus diperhatikan. Yang pertama, informasi pada desain harus sesuai dengan informasi yang telah dicantum dalam *brief*. Kedua, *deadline* pengerjaan desain tersebut ditetapkan pada hari tersebut juga. Sehingga *brief* harus dikerjakan seefisien mungkin dan sesuai dengan permintaan klien dalam *brief*. Dengan memahami keinginan klien dalam *brief* dengan baik, penulis lanjut ke dalam proses merancang *reference board*.



Gambar 3.54 *Reference Board* untuk *Slide* Mamee Modern Value Creation

Reference board diisi oleh penulis dengan beberapa desain *slides* yang telah didesain dan digunakan oleh klien Mamee. Dengan tujuan supaya penulis dapat memahami lebih dalam selera gaya visual yang diinginkan klien dalam desain *slides*. Dari pengalaman penulis selama mendesain untuk klien Mamee di CV Just Design Indonesia, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan. Salah satu yang harus diutamakan adalah desain yang dibuat harus penuh dan ramai, sehingga tidak terdapat sedikitpun *whitespace* yang kosong. Kemudian, warna yang digunakan yang dimaksud dari “wow” adalah warna yang cerah dan terlibat dengan *brand* Mamee seperti merah, kuning, dan biru.

Dari seluruh proses yang dilalui dalam tahap *research*, penulis menetapkan konsep desain sebagai “*Fun*” dan “*Exciting*”. Konsep “*Fun*” digambarkan dengan berbagai warna yang terang dan ceria seperti biru, kuning, merah, dan pink. Sedangkan konsep “*Exciting*” digambarkan dengan gaya teks yang *eyecatching*, dan juga penataan elemen visual yang ramai. Setelah memahami gaya visual yang akan digunakan dan yang diinginkan oleh klien, penulis masuk ke dalam tahap mendesain.

Tahap mendesain penulis awali dengan membuat sketsa kasar yang berisi *layout* dan informasi yang akan digunakan dalam desain *slide*. Setelah membuat sketsa kasar, penulis langsung lanjut dengan mendesain *background* dan *heading* terlebih dahulu untuk *slide*. Dari hasil sketsa, penulis akan menggunakan empat *background* untuk keempat bagian yang terpisah. Sehingga, penulis memutuskan untuk menyelesaikan salah satu bagian terlebih dahulu. Penulis telah berusaha untuk mendesain dan melakukan asistensi secepat mungkin pada *brief* ini, supaya desain *urgent* tersebut dapat diselesaikan pada waktu yang tepat.



Gambar 3.55 Sketsa dan Asistensi Pertama *Slide* Mamee

Dari hasil asistensi pertama, *Account Executive* memberi *feedback*

terkait *icon* “Attention” yang telah digunakan dalam desain. *Account Executive* merasa bahwa *icon* tersebut kurang selaras dengan gaya visual yang digunakan pada *heading* dan *background*. Sehingga penulis melakukan revisi dengan mengubahnya menjadi *icon* dengan gaya visual yang lebih detail dan berwarna. Setelah bagian “Attention” di-*approve* oleh *Account Executive*, penulis lanjut mendesain bagian lainnya. Kemudian, penulis segera melakukan *screenshot* dan melakukan asistensi kedua dengan *Account Executive*.



Gambar 3.56 Asistensi Kedua untuk *Slide* Mamee Modern Value Creation

Setelah melakukan asistensi kedua, penulis memperoleh beberapa *feedback* baru. *Feedback* pertama adalah huruf pada *heading* dan *subheading* sebaiknya menggunakan huruf kapital semua. Kemudian, diatas *heading* diminta untuk tambah logo Mamee. Klien juga menambahkan bahwa informasi di atas terasa lebih sempit dibandingkan informasi di bawah. Sehingga penulis diminta untuk *adjust layout* lebih baik supaya terasa lebih seimbang. Revisi segera dilakukan oleh penulis, yang dilanjutkan dengan melakukan asistensi ketiga.



Gambar 3.57 Desain Akhir untuk *Slide Mamee Modern Value Creation*

Pada asistensi ketiga, klien dan *Account Executive* merasa bahwa desain yang dihasilkan sudah memuaskan. Dengan tambahan beberapa elemen visual diminta untuk geser sedikit supaya terlihat lebih nyaman. Setelah itu, *Account Executive* meminta penulis untuk mengumpulkan *working file* dan *JPG* hasil ekspor *file* tersebut. Proses pengumpulan berlangsung dengan penulis mengunggahnya kepada situs WeSendIt terlebih dahulu. Kemudian, dikirim kepada email *Account Executive* dalam bentuk tautan. Dengan ini, penggeraan *brief* tersebut berhasil diselesaikan dengan baik pada waktu yang tepat oleh penulis. Sehingga *slide* tersebut dapat digunakan dalam presentasi klien tanpa kendala.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Penulis menjalankan magang dengan posisi *intern graphic designer* di CV Just Design Indonesia selama 4 bulan. Dalam kurun waktu tersebut, penulis

memperoleh berbagai pengalaman baru dalam mendesain untuk kebutuhan percetakan dan juga kebutuhan digital. Seluruh proses mendesain berlangsung dengan lancar, namun tetap disertai beberapa kendala yang harus dihadapi oleh penulis. Dalam proses mencoba atau mempelajari hal baru, kendala merupakan hal yang wajar dan hampir selalu ditemui. Dengan menghadapi kendala tersebut dengan pendekatan yang tepat, kita semua dapat memperoleh pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna. Berikut penulis akan menjelaskan beberapa kendala yang dialami selama di CV Just Design Indonesia, dan juga solusi untuk mengatasi hal tersebut.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Terdapat beberapa kendala yang penulis alami selama mengerjakan brief dan mendesain di CV Just Design Indonesia. Hal tersebut mencakup kendala komunikasi, revisi yang berlebihan, deadline yang ketat, ketelitian, dan file kerja yang berat. Penulis akan menjelaskan kendala yang dialami dan juga dampak yang diakibatkannya.

1. Komunikasi

Kendala terkait komunikasi yang dialami oleh penulis dalam CV Just Design Indonesia tidak terlalu signifikan. Hal tersebut disebabkan oleh kebiasaan penulis untuk memperoleh informasi yang jelas dan lengkap sebelum mulai mendesain atau melakukan revisi. Jika tahap tersebut terlewatkan, maka miskomunikasi akan terjadi antara *Account Executive* dengan *Intern Graphic Designer*. Miskomunikasi yang dialami oleh penulis adalah penggeraan *brief* dengan urutan yang berbeda dengan yang diketahui *Account Executive*. Hal tersebut disebabkan karena penulis tidak menginformasikan kepada *Account Executive*, saat memulai sebuah *brief* dari email.

2. Revisi yang Berlebihan

Dari semua kendala yang penulis alami selama menjalankan magang di CV Just Design Indonesia, kendala inilah yang paling mendapatkan perhatian khusus oleh penulis. Setiap klien memiliki keinginan dan ekspektasi dalam hasil

desain yang berbeda. Jika hal tersebut tidak diperhatikan, maka klien cenderung akan mengajukan revisi yang sangat banyak hingga desain yang dihasilkan sesuai dengan ekspektasi mereka. Selain tidak memenuhi ekspektasi, hal yang dapat menyebabkan hal tersebut adalah perubahan mendadak pada *brief* dan juga penggerjaan desain yang tidak sesuai dengan isi *brief*.

3. *Deadline* yang Ketat

Dalam satu hari, penulis dapat menangani 1 - 5 *brief* secara bersamaan tergantung harinya. Walaupun begitu, harus diingat bahwa bobot dari setiap *brief* tersebut berbeda dengan sesama. Terdapat *brief* yang hanya *minor* seperti revisi dan resize, serta ada juga *brief* yang sangat berat seperti tugas utama yang dilakukan oleh penulis. Namun, tetap terdapat situasi dimana penulis harus mengejar memenuhi beberapa *deadline* ketat dalam hari yang sama.

4. Ketelitian

Kendala terkait kurangnya ketelitian dalam mendesain merupakan kendala paling minor yang penulis alami selama menjalankan magang di CV Just Design Indonesia. Namun, hal tersebut harus tetap diperhatikan oleh penulis untuk menghindari teguran dan revisi dari klien. Kendala tersebut terjadi ketika penulis melakukan salah pengetikan, dan juga tidak mengikuti arahan desain yang sesuai dalam *brief*. Hal tersebut dapat disebabkan karena kurang memperhatikan pengetikan saat mendesain, dan juga dampak buruk dari mengerjakan beberapa *brief* atau perintah secara bersamaan secara *multitasking*.

5. File yang Berat

Selama mengerjakan *brief* di CV Just Design Indonesia, penulis mengalami kendala tersebut beberapa kali. Hal tersebut terjadi ketika penulis diberi *brief* dengan file yang sangat besar, yaitu sekitar 1-3GB. Sehingga laptop penulis menjadi sangat pelan saat mengerjakan *brief* tersebut. Kendala tersebut juga terjadi jika *file* yang diberikan menggunakan *vector* yang berlebihan dan tidak efisien, terutama saat menggunakan fitur “Image Trace” secara tidak

efisien. Dampak yang diakibatkan oleh kendala ini adalah pengeraan *brief* sederhana yang menguras waktu banyak.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Sekarang, penulis akan menjelaskan pendekatan yang dilakukan oleh penulis dalam menghadapi seluruh kendala tersebut selama menjalankan magang di CV Just Design Indonesia. Walaupun kendala yang telah dijelaskan oleh penulis sangat banyak, cara mengatasi hal tersebut cukup sederhana. Secara sederhana solusi yang tepat untuk mengatasi seluruh kendala tersebut adalah komunikasi baik, kesabaran, *time management*, dan ketelitian yang baik

1. Komunikasi

Seluruh miskomunikasi saat mengerjakan *brief* di CV Just Design Indonesia, berhasil diatasi penulis dengan melakukan komunikasi yang rutin dan jelas dengan *Account Executive*. Sebelum mulai mendesain, penulis selalu menanyakan kepada *Account Executive* isi *brief* yang kurang jelas. Kemudian jika feedback klien sulit untuk dipahami, penulis juga langsung tanyakan. Dengan tujuan untuk menghindari terjadinya miskomunikasi dan revisi berlebihan yang kurang signifikan. Terakhir, di awal hari penulis memulai kegiatan magang dengan menginformasikan seluruh *brief* yang akan dikerjakan dan sedang dikerjakan kepada *Account Executive*. Sehingga, *Account Executive* dapat mengetahui *brief* yang sedang dan akan dikerjakan oleh penulis.

2. Revisi yang Banyak

Penulis menerapkan beberapa solusi dalam menghadapi kendala tersebut. Pertama, penulis selalu melakukan analisis *brief* dengan baik sebelum mengerjakan *brief*. Dengan tujuan untuk memahami keinginan dan ekspektasi klien sebelum mulai mengerjakan desain. Kedua, penulis selalu memperhatikan preferensi klien yang mengajukan *brief* tersebut. Setiap klien memiliki preferensi yang berbeda dari segi *layout* yang sepi atau ramai, hingga warna yang tenang atau berisik. Ketiga, penulis selalu menghindari *multitasking*, hal tersebut sangat membantu penulis dalam mencegah terjadinya revisi minor yang

menguras waktu. Terakhir jika terjadi perubahan *brief* yang mendadak, penulis selalu komunikasikan kepada *Account Executive* jika membutuhkan waktu yang lebih untuk mengerjakan revisi tersebut.

3. *Deadline* yang Ketat

Dalam menghadapi kendala ini, penulis selalu memprioritaskan pengerjaan *brief* dengan *deadline* yang terdekat. Kemudian, jika seluruh *brief* tersebut memiliki *deadline* pada waktu yang sama, penulis komunikasikan kepada *Account Executive* terkait *brief* yang harus diselesaikan terlebih dahulu. Terakhir, penulis mengkomunikasikan dengan *Account Executive* jika terdapat kemungkinan *deadline* tersebut tidak dapat dipenuhi. Sehingga *Account Executive* dapat memberi solusi seperti memperpanjang *deadline* atau meringankan *brief*.

4. Ketelitian

Selama mendesain di CV Just Design Indonesia, penulis selalu berusaha untuk mengerjakan *brief* dengan tingkat ketelitian tertinggi. Hal ini akan membuat proses penyelesaian *brief* lebih efisien, serta menghindari revisi minor yang berlebihan. Kemudian, penulis selalu menghindari *multitasking* saat mendesain, terutama karena penulis menggunakan *device* yang kurang kuat. Dari pengalaman penulis di awal pelaksanaan magang, hal tersebut dapat membuat proses mendesain menghabiskan waktu yang lebih lama dibandingkan mengerjakan *brief* secara berurutan.

5. File yang Berat

Solusi penulis saat menghadapi kendala tersebut adalah menginformasikannya kepada *Account Executive*. Dengan tujuan agar *Account Executive* dapat mengetahui perkembangan desain yang sedang terjadi dan tidak terkejut jika proses pengerjaan membutuhkan waktu yang lebih lama. Kemudian jika *file* terlalu berat untuk melakukan pengeksporan *file*. Penulis selalu segera komunikasikan kepada *Account Executive*, sehingga penulis dapat memperoleh bantuan dalam mengekspor *file* yang terlalu berat.