

BAB III

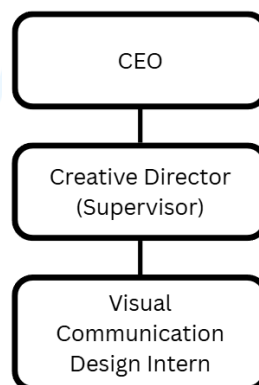
PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Sebagai sebuah perusahaan, Jesejosh Creative memiliki berbagai tim yang memiliki tanggung jawab dan fungsi masing-masing dalam mendukung kegiatan operasionalnya. Dalam pelaksanaan program magang, penulis menempati posisi sebagai *Visual Communication Design Intern* di bawah supervisi divisi desain. Selama menjalankan posisi tersebut, penulis secara rutin menerima bimbingan dan arahan langsung dari *Supervisor* serta *CEO* untuk memastikan hasil kerja yang selaras dengan standar dan identitas visual perusahaan.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Dalam pelaksanaan program magang di Jesejosh Creative, penulis menempati posisi sebagai *Visual Communication Design Intern* yang bekerja di bawah bimbingan langsung dari *Supervisor* dan *CEO* perusahaan. Posisi ini berada dalam tim desain yang bertanggung jawab terhadap berbagai kebutuhan visual perusahaan. Selama masa program magang, penulis berperan dalam mengerjakan beragam materi desain sesuai dengan arahan dan brief yang diberikan oleh atasan. Kegiatan magang dilaksanakan dengan sistem *Work From Home*, sehingga proses komunikasi dan koordinasi dengan tim desain dilakukan sepenuhnya secara daring melalui aplikasi WhatsApp.

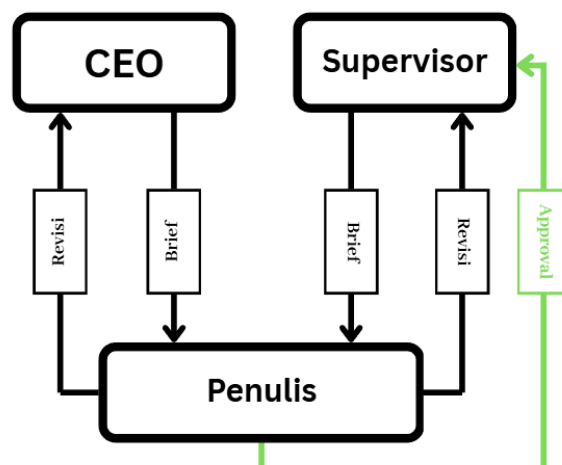


Gambar 3.1 Bagan Tim Desain Jesejosh Creative

Jesejosh Creative adalah perusahaan yang bisa dibilang belum terlalu besar sehingga mereka tidak membutuhkan desainer yang terlalu banyak untuk tim desainnya. Pada tim desain ini hanya terdapat *Supervisor* dan juga penulis yang menjabat sebagai *Visual Communication Design Intern*. Meskipun hanya 2 anggota saja, namun pekerjaan masih dapat ditangani dan dapat diselesaikan dengan baik.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Selama menjalani program magang, penulis berada langsung di bawah naungan *Supervisor* dan juga *CEO* dari Jesejosh Creative. Oleh karena itu, berbagai pekerjaan yang diberikan kepada penulis kerap datang langsung dari *CEO* maupun *Supervisor*. *Brief* pekerjaan biasanya disampaikan melalui WhatsApp dan berisi informasi mengenai kebutuhan desain, tema, konsep, serta tenggat waktu pengerjaan. Untuk mendukung proses kerja, penulis diperbolehkan menggunakan perangkat lunak yang mempermudah pembuatan desain seperti Canva dan CapCut. Namun, untuk pekerjaan dengan tingkat kerumitan yang lebih tinggi, penulis juga menggunakan Adobe Illustrator.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

Berikut adalah bagan alur koordinasi selama penulis bekerja di Jesejosh Creative. Meskipun pada bagan perusahaan penulis berada di bawah naungan *Creative Director (Supervisor)*, namun pada kenyataannya penulis

bisa mendapatkan *brief* dari kedua atasan. Penulis juga melakukan asistensi kepada kedua atasan tersebut. Namun pada akhirnya yang memberikan *approval* untuk *final* desainnya tetap *Supervisor*.

Proses pengerjaan desain di Jesejosh Creative terbagi menjadi beberapa tahap, yaitu *moodboard*, pengerjaan kasar, *feedback*, dan *finishing*. Pada tahap *moodboard*, penulis membuat halaman presentasi yang berisi referensi visual serta *vibes* dari desain yang akan dikerjakan. Setelah itu, penulis langsung masuk ke tahap pengerjaan kasar. Mengingat perusahaan ini memiliki kebutuhan desain yang cukup cepat, penulis justru seringkali tidak dianjurkan untuk membuat sketsa terlebih dahulu. Pada tahap pengerjaan kasar, penulis berusaha menghasilkan desain sebaik mungkin agar ketika melakukan asistensi kepada *Supervisor*, *feedback* yang diberikan tidak terlalu banyak. Setelah mendapatkan *feedback*, penulis melanjutkan ke tahap *finishing*. Proses ini terkadang berlangsung cukup lama karena dapat melalui 3-4 kali revisi. Tahapan ini tidak hanya diterapkan pada desain grafis, tetapi juga pada proyek video editing yang penulis kerjakan. Setelah desain dinyatakan selesai, penulis mengirimkan file final melalui grup WhatsApp yang berisi penulis, *CEO*, dan *Supervisor*. File tersebut kemudian digunakan untuk kebutuhan publikasi, seperti diunggah ke media sosial atau dicetak sesuai kebutuhan.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama menjalankan program magang di Jesejosh Creative, penulis memiliki beberapa tanggung jawab pekerjaan, antara lain mendesain kebutuhan media sosial, membuat desain untuk keperluan cetak, melakukan *video editing*, serta mendokumentasikan berbagai acara yang diselenggarakan oleh Jesejosh Creative. Berikut tabel yang berisi mengenai rincian sejumlah pekerjaan yang telah diselesaikan oleh penulis selama pelaksanaan program magang.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	1-8 Agustus 2025	1. <i>Birthday</i> Jemima 2. Jesejosh x Tamtem 3. Jesejosh x BBS	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Meeting</i> membuat grafik untuk <i>event Birthday</i> Jemima - Mendesain grafik untuk <i>event Birthday</i> Jemima - Menjadi <i>photographer</i> dan <i>videographer</i> di Ulang tahun Jemima - Sortir foto hasil ulang tahun Jemima - Membuat desain untuk <i>story</i> Instagram Jesejosh Creative x Tamtem - Lanjut revisi desain <i>story</i> Instagram Jesejosh x Tamtem - Sortir foto ulang tahun Jemima - Sortir aset foto dari jesejosh untuk diedit - <i>Edit</i> foto aset Jesejosh yang kemarin - Mulai <i>editing</i> video ulang tahun Jemima - <i>Meeting</i> membahas <i>to do list</i> bulan Agustus - Desain IG <i>Post</i> Jesejosh x BBS
2	11-15 Agustus 2025	1. Jesejosh x BBS 2. <i>Birthday</i> Jemima 3. Event Lomba Mewarnai SOUTH 78 4. Logo Jesejosh Makerspace 5. Rhinestone	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi desain IG <i>Post</i> Jesejosh x BBS - Desain IG <i>Story</i> Jesejosh x BBS - <i>Edit</i> Foto <i>Birthday</i> Jemima - Revisi desain <i>story</i> IG Jesejosh x BBS - <i>Design</i> IG <i>post</i> IG lomba mewarnai SOUTH 78 - <i>Edit</i> video untuk Tamtem - Revisi IG <i>post</i> lomba SOUTH 78 - <i>Start</i> buat logo Jesejosh Makerspace

			<ul style="list-style-type: none"> - Desain <i>story post</i> lomba south 78 - Revisi IG <i>story</i> rhinestone
3	17-22 Agustus 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konten mengenai Jesejosh Creative 2. <i>Event</i> lomba SOUTH 78 3. Rhinestone 4. <i>Sticker slime & crystal drink</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Take content about Jesejosh Creative</i> di Tamtem - Desain gambar untuk lomba mewarnai SOUTH 78 - Edit konten dari Tamtem <i>about Jesejosh Creative</i> - Desain <i>certificate</i>, <i>Sticker</i> piala, dan revisi untuk lomba di SOUTH 78 - Desain IG <i>post</i> Rhinestone - Revisi desain <i>certificate</i> lomba SOUTH 78 - Desain <i>sticker bucket slime</i> - Revisi desain <i>sticker slime</i> - Desain <i>sticker crystal drink</i>
4	25-29 Agustus 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Event</i> lomba SOUTH 78 2. Logo Jesejosh Makerspace 3. Video di Hampton 4. <i>Design</i> poster rak Tamtem 	<ul style="list-style-type: none"> - Dokumentasi <i>event</i> lomba SOUTH 78 - Revisi logo Jesejosh Makerspace - Sortir foto lomba SOUTH 78 - <i>Take video</i> di Hampton - Sortir foto lomba SOUTH 78 - <i>Design</i> poster untuk rak di Tamtem - Lanjut sortir foto lomba SOUTH 78 - <i>Edit video</i> di Hampton
5	1-5 September 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Design</i> poster rak Tamtem 2. Video <i>crystal drink</i> 3. <i>Event</i> lomba SOUTH 78 4. Poster <i>slime</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi poster rak Tamtem - Revisi video <i>crystal drink</i> - <i>Edit</i> foto SOUTH 78 - <i>Edit</i> video lomba SOUTH 78 - Revisi poster rak Tamtem - Desain poster <i>slime</i>

6	8-12 September 2025	1. Ulah Kazumi	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Take</i> foto video ultah Kazumi - Sortir foto ultah Kazumi - <i>Edit</i> foto ultah Kazumi - Sortir video ultah Kazumi - <i>Edit</i> video ultah Kazumi
7	15-19 September 2025	1. <i>Design</i> poster rak Tamtem 2. Video Hampton Square 3. <i>Member Card</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi desain poster rak tamtem - Revisi video editan Hampton Square - Desain <i>member card</i> - Revisi desain <i>member card</i>
8	22-26 September 2025	1. <i>Spooktober</i> 2. Video <i>slime & crystal drink</i> 3. Logo Jesejosh Makerspace	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Take</i> konten di Tamtem untuk <i>event halloween Spooktober</i> - Revisi video <i>slime</i> - Revisi video <i>crystal drink</i> - Revisi Logo Jesejosh Makerspace (<i>Final</i>)
9	29 September - 3 Oktober 2025	1. <i>Spooktober</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Take</i> konten di Tamtem untuk <i>event halloween Spooktober</i> - Edit video <i>teaser Spooktober</i> - Revisi video <i>teaser Spooktober</i> - <i>Design catalog Spooktober (A3)</i>
10	6-10 Oktober 2025	1. <i>Spooktober</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi desain <i>catalog halloween Spooktober</i> - Desain <i>catalog Spooktober</i> untuk <i>story IG</i> - Revisi desain <i>catalog Spooktober Story IG</i> - Mengerjakan video <i>spooktober day</i> 1-8

11	13-17 Oktober 2025	1. <i>Slime</i> 2. Foto produk di Tamtem 3. Label harga	- Desain <i>sticker slime</i> , label, dan lain lain - Revisi desain <i>sticker slime</i> , label, dan lain lain - Desain label harga untuk <i>slime</i> - Foto produk di Tamtem - Desain label harga
12	20-24 Oktober 2025	1. Foto produk di Tamtem 2. <i>Sticker</i> Jesejosh 3. <i>Booth slime</i> 4. <i>Pumpkin Harvest Festival 2025 (PHF 2025)</i>	- Kelompokin foto produk dan <i>upload</i> ke google drive - Revisi <i>sticker</i> jesejosh bulet - Desain <i>sticker booth slime</i> - Set moodboard untuk <i>pumpkin harvest festival</i> - Desain <i>story & feeds</i> IG PHF 2025 - Revisi <i>sticker</i> bulet - Desain Instagram <i>post</i> PHF 2025
13	27-31 Oktober 2025	1. <i>Pumpkin Harvest Festival 2025 (PHF 2025)</i>	- Desain keperluan PHF 2025
14	3-10 November 2025		- Desain keperluan PHF 2025 - Foto Video PHF <i>Day 1</i> - <i>Uploading</i> foto dan video PHF <i>Day 1</i> - Edit Video <i>Recap Day 1</i> - Foto Video PHF <i>Day 2</i> - Revisi video <i>Recap Day 1</i> diubah menjadi <i>Recap Day 1 & 2</i> - Foto Video PHF <i>Day 3</i> - <i>Upload</i> dokumentasi PHF 2025 ke google drive

15	17-21 November 2025	1. <i>Pumpkin Harvest Festival 2025 (PHF 2025)</i> 2. <i>Portfolio Jesejosh Creative</i> 3. Katalog <i>slime</i>	- Edit video <i>recap</i> PHF 2025 - sortir dan edit foto PHF 2025 - Desain portfolio jesejosh - Desain katalog <i>slime</i>
16	24-28 November 2025	1. Event natal 2. Portfolio Jesejosh Creative 3. <i>Pumpkin Harvest Festival 2025 (PHF 2025)</i>	- <i>Take</i> konten natal di tamtem - Revisi portfolio jesejosh - Revisi desain katalog <i>slime</i> - Revisi video PHF - Desain sertifikat PHF - <i>Edit</i> video natal

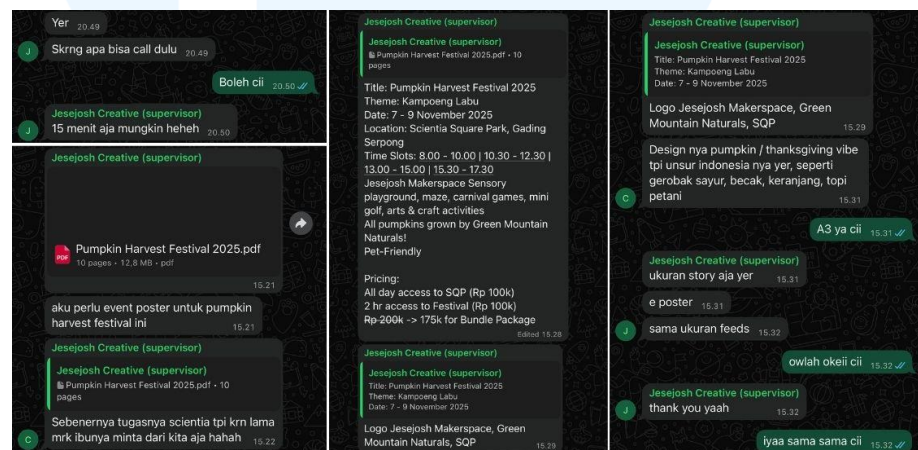
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Selama menjalankan program magang di Jesejosh Creative, penulis memiliki tanggung jawab untuk mengerjakan *brief* yang diberikan oleh *Supervisor* dan *CEO* Jesejosh Creative. Beberapa tugas yang telah dikerjakan oleh penulis selama menjalani program magang antara lain adalah perancangan desain untuk media sosial (Tiktok, Instagram *feeds*, *story*, dan juga *reels*), keperluan desain *print out* (*poster*, *sticker*, keperluan ulang tahun, dan keperluan *event*), fotografi, videografi, dan juga video *editing*.

Meskipun kontrak magang tertulis bahwa penulis bekerja setiap Senin-Jumat, namun di beberapa waktu ketika ada *event* yang diadakan oleh Jesejosh Creative penulis diwajibkan untuk hadir sebagai fotografer dan videografer di *event* tersebut. Selain itu juga penulis diperbolehkan untuk bekerja dari rumah (*work from home*) dan hanya sesekali datang ke tempat kerja untuk mengambil video keperluan konten. Berikut penjelasan lebih detail mengenai tugas utama dan juga tugas tambahan yang telah penulis kerjakan selama menjalani program magang.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

Selama menjalani program magang di Jesejosh Creative, pekerjaan yang penulis pilih sebagai tugas utama adalah mendesain keperluan *event Pumpkin Harvest Festival 2025* (PHF 2025) yang diadakan di SQP Park pada tanggal 7-9 November 2025. Keperluan desain untuk *event* ini dibagi menjadi 2 bagian, yaitu digital dan juga *print out*. Beberapa keperluan desain digital untuk acara ini adalah beberapa jenis poster untuk instagram (*feeds* dan *story*) dan juga foto dan video *editing* setelah acara selesai. Sedangkan beberapa keperluan desain untuk keperluan cetak pada *event* ini adalah berbagai jenis *signage* (area permainan, *session schedule*, dan area penjualan tiket), *banner*, nota, dan juga *spot* foto. Selain itu, penulis juga hadir pada *event* tersebut sebagai tim yang mendokumentasikan acara tersebut.



Gambar 3.3 Brief Pertama PHF 2025 Melalui WhatsApp

Proses pengerjaan dimulai dengan *Supervisor* mengirimkan *brief* berupa *file* PDF yang berisi penjelasan tentang *Pumpkin Harvest Festival*, target *market*, *event concept*, aktivitas yang ada di *event* tersebut, *timeline*, lokasi, strategi *marketing*, dan juga foto dokumentasi dari acara *Pumpkin Harvest Festival* yang diadakan tahun 2019 lalu. Setelah itu *Supervisor* meminta untuk melakukan panggilan suara pada tanggal 22 Oktober 2025 pukul 20:50 WIB. Pada awalnya *Supervisor* hanya meminta penulis untuk membuatkan sebuah konten berupa informasi mengenai acara tersebut,

namun sebelum mengerjakan tugas tersebut, penulis diminta untuk membuat *moodboard* terlebih dahulu.



Gambar 3.4 Beberapa Isi Dari *File PDF* yang Dikirim Oleh *Supervisor*

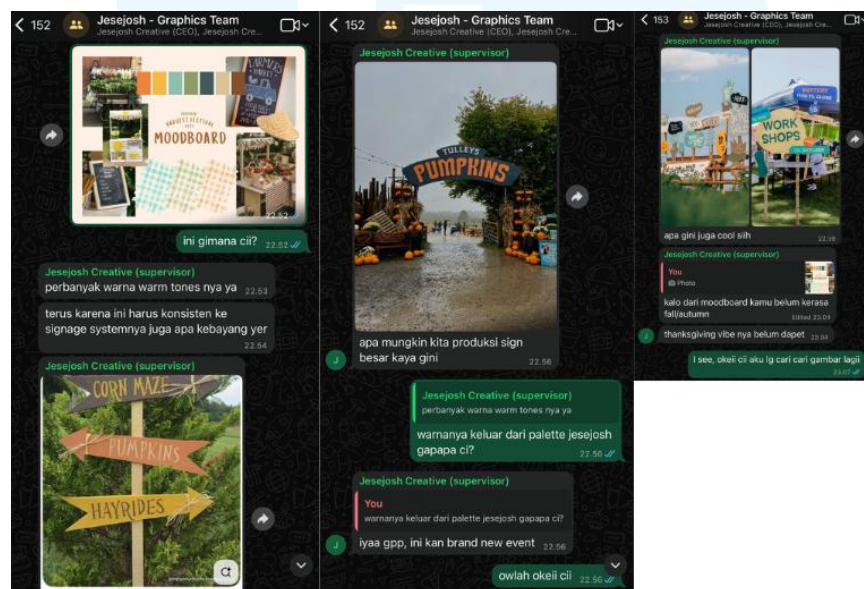
Berikut adalah isi dari *file PDF* yang diberikan oleh *Supervisor* pada *brief* sebelumnya. Meskipun di dalamnya tidak tertulis konsep desain yang jelas, namun dari *file PDF* tersebut penulis menerjemahkan bahwa *Supervisor* ingin konsep untuk desain dari acara tersebut menggunakan ilustrasi yang berhubungan dengan *water color art style*. Selain itu, penulis juga menyimpulkan bahwa desain ingin berhubungan dengan tema musim gugur, terlihat hangat, *fun*, dan dinamis.



Gambar 3.5 Desain Pertama *Moodboard*

Berikut adalah desain pertama untuk moodboard yang Pumpkin Harvest Festival 2025. Desain ini dibuat melalui aplikasi Canva dan

mengambil beberapa aset foto di internet. Hal yang ingin ditampilkan dari moodboard ini adalah kesan yang hangat, fun, dan juga berhubungan dengan pertanian. Dalam moodboard ini penulis diminta memasukkan beberapa objek spesifik seperti gerobak sayur dan caping untuk menggambarkan salah satu properti saat acara dimulai. Gambar papan tulis hitam dan checkered pattern juga dimasukkan untuk memberikan kesan ramah dengan desain handmade. Warna yang dipilih pun cenderung lebih fokus ke warna hangat untuk mendukung keseluruhan desain.



Gambar 3.6 Revisi Desain *Moodboard*

Setelah penulis mengirimkan hasil desain *moodboard* pertama ke grup WhatsApp Jesejosh Creative, penulis langsung mendapatkan masukan dari *Supervisor*. Beberapa permintaannya adalah memperbanyak warna *warm tones*, menambahkan referensi *signange* yang cocok, dan memberikan beberapa masukan melalui gambar yang dikirim melalui WhatsApp. Intinya dalam desain *moodboard* yang pertama ini desain *moodboard* masih kurang terlihat tema *thanks giving* atau pun tema *autumn*.

desain final moodboard



approvalment



Gambar 3.7 Desain Final Moodboard Beserta Approval-nya

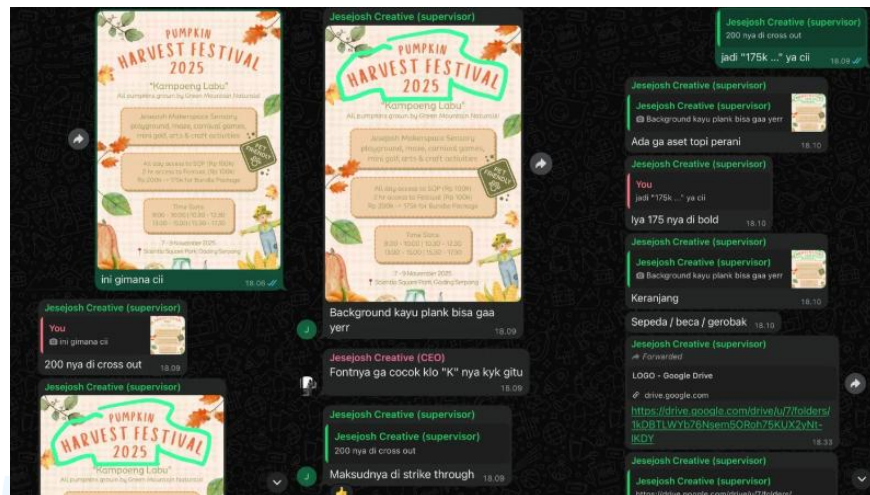
Berikut adalah desain *moodboard* setelah melakukan asistensi pertama dengan *Supervisor*. Terlihat beberapa gambar benar-benar mendukung tema pertanian dan memberikan kesan hangat. Dimulai dari warna hingga *art style* yang digunakan memberikan kesan yang ramah dan natural. Penulis juga telah menambahkan beberapa gambar yang diminta oleh *Supervisor* ke dalam *moodboard* seperti contoh desain *signage* petunjuk arah dan juga desain orang-orangan sawah dengan kepala *pumpkin* untuk *spot* foto yang memberikan kesan seperti di pertanian. *Moodboard* ini akan dijadikan patokan untuk seluruh keperluan desain untuk acara *Pumpkin Harvest Festival 2025*.

Terlihat juga pada tangkapan layar setelah *approval moodboard*, *Supervisor* meminta penulis untuk langsung melanjutkan membuat poster untuk *feeds* dan *story* Instagram yang berisi tentang informasi mengenai acara *Pumpkin Harvest Festival*. Pada gambar 3.2 (*Brief Pertama PHF 2025 Melalui WhatsApp*) terlihat bahwa *Supervisor* telah memberikan instruksi mengenai apa saja yang harus dimasukkan ke dalam *postingan* Instagram tersebut seperti judul, tema, tanggal, lokasi, waktu acara, harga, logo, dan juga beberapa aktivitas yang dapat dilaksanakan pada acara tersebut.



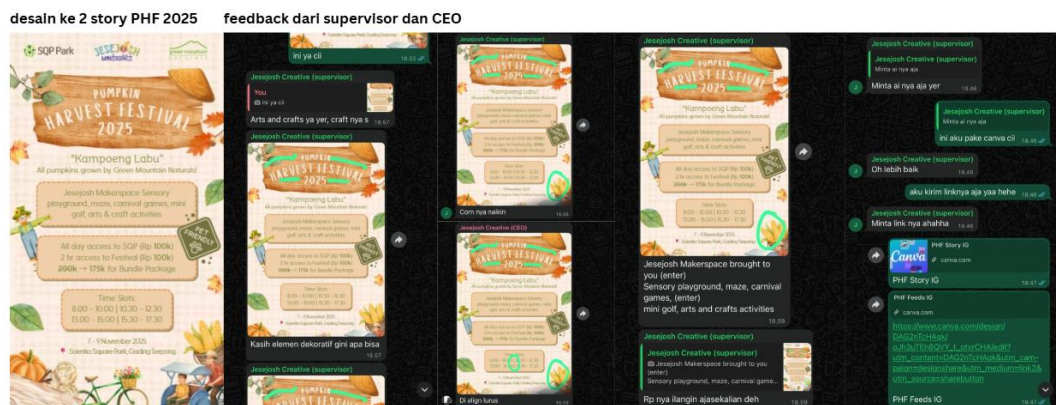
Gambar 3.8 Desain Awal *Story* Instagram PHF 2025

Penulis memutuskan untuk mengerjakan desain *story* Instagram terlebih dahulu. Pada tahap awal dalam memulai desain ini, penulis menentukan *background* yang cocok terlebih dahulu. Penulis memilih menggunakan *background* berwarna *cream* yang berasal dari *moodboard* dengan ditambah *checkered pattern* dengan *opacity* rendah yang berguna untuk memberikan kesan agar tidak kosong. Selanjutnya penulis menata *layout* untuk isinya terlebih dahulu, seperti logo, judul, dan informasi. Setelah itu penulis memilih *font* yang cocok untuk dijadikan *heading*, *subheading*, dan *body text*. Untuk *heading*, penulis menggunakan *font Cup Cakes*, *subheading* menggunakan *Binate*, dan *body text* menggunakan *font Greycliff*, semua *font* ini terdapat di aplikasi Canva secara gratis. Pada tahap terakhir, penulis baru memasukkan beberapa ilustrasi yang mendukung tema dari desain tersebut seperti orang-orangan sawah, dedaunan, *pumpkin*, jagung, dan traktor, semua ini dipilih untuk mendukung tema dari acara PHF 2025. Sesuai dari *moodboard* sebelumnya, penulis menggunakan ilustrasi dengan *artstyle water color* yang didapatkan dari aplikasi Canva.



Gambar 3.9 Revisi Desain Awal *Story* Instagram PHF 2025

Namun dari hasil desain sebelumnya masih mendapatkan cukup banyak *feedback*. Kesimpulan dari *feedback* tersebut adalah *Supervisor* dan *CEO* meminta untuk menambahkan elemen kayu sebagai *background* dari judul, mengganti *font*, menambahkan aset (cacing, keranjang, sepeda, becak, dan gerobak), mengganti logo Green Mountain Narturals dengan logo yang lebih *clean*, dan juga sedikit revisi pada penulisan.



Gambar 3.10 Desain ke-2 *Story* Instagram PHF 2025 Beserta Dengan Revisi

Setelah menyelesaikan hasil revisi dari desain pertama, penulis masih mendapatkan beberapa revisi lagi. Di antaranya adalah menambahkan elemen desain, memperbaiki kosa kata, dan juga memperbaiki komposisi desain. Namun dikarenakan pekerjaan ini sudah terlalu dekat dengan tenggat waktu

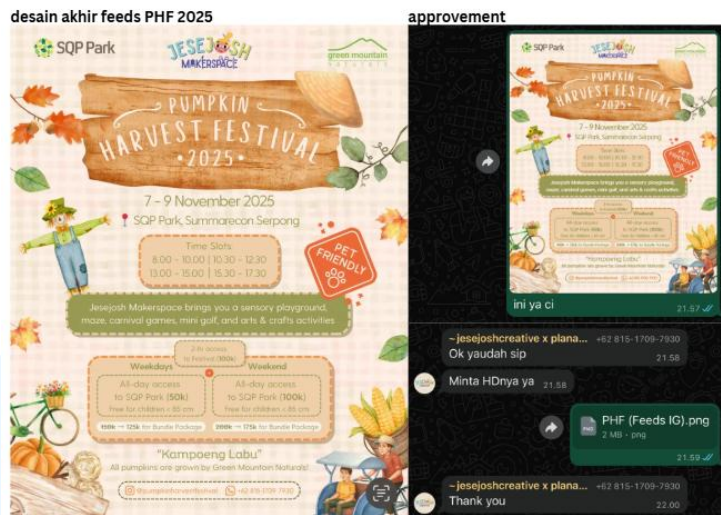
dan dikerjakan di aplikasi Canva, *Supervisor* langsung meminta *link* Canva agar dapat mengerjakan bersama-sama dan dapat diselesaikan lebih cepat.



Gambar 3.11 Desain Akhir *Story* Instagram PHF 2025

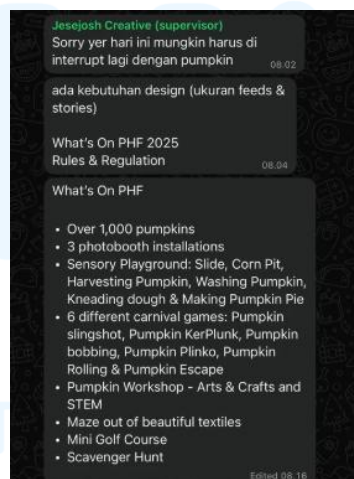
Berikut adalah hasil akhir dari desain *story* Instagram mengenai informasi untuk acara PHF 2025. Cukup banyak perubahan yang terjadi jika dibandingkan dengan desain awal. Beberapa perubahan tersebut terletak pada judul acara yang diberikan *background wooden plank*, sedikit perubahan pada komposisi penulisan, perubahan logo Green Mountain Naturals, dan penambahan dan perubahan letak ilustrasi seperti gerobak, becak, sepeda, dan juga caping.

Selanjutnya penulis diminta mengerjakan konten yang sama namun untuk di-*posting* dengan format *feeds* Instagram. Penulis tidak diminta untuk mengubah isi atau pun elemen desain sama sekali, hanya perlu membuat komposisi yang pas untuk dimasukkan ke dalam ukuran *canvas* ukuran *feeds* Instagram (1080x1350px).



Gambar 3.12 Desain *Feeds* Instagram PHF 2025 Beserta *Approval*-nya

Setelah selesai mengerjakan, penulis langsung melakukan asistensi pertama dengan *Supervisor* dan *CEO* mengenai desain *feeds* Instagram yang membahas tentang informasi PHF 2025. Pada asistensi pertama ini penulis langsung mendapatkan *approval* dan diminta untuk langsung mengirimkan *file final*-nya melalui grup WhatsApp. Desain itu pun akhirnya diunggah pada *platform* Instagram pada tanggal 26 Oktober 2025 di akun @jesejoshmakerspace dan @pumpkinharvestfestival.



Gambar 3.13 *Brief* untuk *Feeds* & *Story* Instagram “*What’s On*” PHF 2025

Brief terbaru terkait *Pumpkin Harvest Festival 2025* adalah penulis diminta untuk membuatkan desain *feeds* dan *story* Instagram lagi namun kali

ini untuk menjelaskan apa saja yang ada di PHF 2025 nanti. *Brief* ini dikirim oleh *Supervisor* melalui grup WhatsApp pada tanggal 24 Oktober 2025 pukul 08:02 WIB. Setelah mendapatkan *brief*, penulis langsung melakukan eksekusi desain awal.



Gambar 3.14 *Draft* pertama desain *feeds* Instagram “what’s on” PHF 2025

Berikut adalah desain awal yang penulis buat untuk menjelaskan beberapa aktivitas yang ada di acara PHF 2025. Sama seperti sebelumnya, penulis menentukan *layout* terlebih dahulu. *Layout* yang digunakan adalah rata tengah dengan harapan agar *audience* mudah untuk memahami apa yang disampaikan dari poster tersebut. Setelah menyelesaikan tahap *layout*, penulis memasukkan isi dari konten tersebut. Pada *body text* penulis membuat warna yang berubah-ubah agar isi lebih mudah dibaca dan mudah dibedakan dari penjelasan satu dengan yang lainnya. Setelah itu penulis memasukkan gambar yang berkaitan dengan aktivitas yang dibahas pada *body text*, penulis memilih *frame* foto dengan tipe polaroid agar terlihat unik. Elemen ilustrasi yang digunakan juga masih menggunakan aset yang sama seperti yang sebelumnya dengan alasan untuk mempertahankan *branding* dari acara tersebut.



Gambar 3.15 Revisi Pertama Desain Feeds Instagram “What’s On” PHF 2025

Setelah mengirimkan hasil desain pertama melalui grup WhatsApp, penulis langsung mendapatkan *feedback*. *Supervisor* meminta penulis untuk mengubah konsepnya menjadi foto polaroid yang diberikan keterangan mengenai aktivitas yang terdapat di setiap fotonya. Penulis mendapatkan aset foto yang diberikan oleh *Supervisor* melalui grup WhatsApp.



Gambar 3.16 Desain Akhir Feeds Instagram “What’s On” PHF 2025

Setelah penulis selesai melakukan revisi, penulis langsung mengirimkan kepada *Supervisor* dan *CEO* untuk mendapatkan *feedback* terbaru. Tidak membutuhkan banyak revisi, *Supervisor* dan *CEO* langsung

menyampaikan bahwa desain sudah baik. Jika dibandingkan dengan desain awal, desain akhir terlihat jauh berbeda. Pada desain akhir konsepnya adalah penjelasan menggunakan visual berupa gambar dari masing-masing aktivitas dengan diberikan sedikit keterangan. Harapannya desain ini bisa berhasil memikat banyak orang karena visualnya yang menarik dengan berbagai cuplikan gambar yang ada. Beberapa elemen ilustrasi masih menggunakan aset yang sama dengan beberapa desain sebelumnya untuk mempertahankan *branding* dari acara ini.



Gambar 3.17 Desain *Story* Instagram “What’s On” PHF 2025

Sama seperti sebelumnya, penulis diminta untuk membuat desain yang sama dengan *layout story* Instagram. Setelah membuat versi dengan ukuran *story* Instagram, penulis langsung melakukan asistensi ke *Supervisor* dan *CEO*. Desain *story* langsung mendapatkan *approval* dan akhirnya desain tersebut diunggah di akun Instagram @jesejoshmakerspace pada tanggal 26 Oktober 2025.



Gambar 3.18 Desain *Feeds & Story* Instagram “Rules & Regulations”

Berikut adalah desain lainnya yang berhubungan dengan media sosial. Kali ini penulis diminta untuk membuat desain mengenai peraturan yang ada di PHF 2025. Elemen yang digunakan dalam desain tersebut juga tidak banyak perubahan dengan beberapa desain sebelumnya. Judul “*Rules & Regulations*” dibuat seperti menggunakan papan kayu untuk menambah kesan pertanian dalam desainnya. Desain *feeds* dan *story* Instagram tidak jauh berbeda, hanya beberapa penempatan elemen ilustrasi saja yang berbeda. Dalam pengerjaannya, penulis tidak mendapatkan banyak revisi dikarenakan sudah terlalu dekat dengan tenggat waktu untuk diunggah ke media sosial. Selain itu juga desain ini dikerjakan bersama-sama antara penulis dengan *Supervisor* di waktu yang bersamaan. Desain tersebut akhirnya diunggah pada tanggal 27 Oktober 2025.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.19 Desain Feeds Instagram “Get Your Ticket” PHF 2025

Selanjutnya adalah desain untuk *feeds* Instagram mengenai cara pembelian tiket untuk acara PHF 2025. Dalam desain ini dijelaskan bahwa pembelian tiket dapat dilakukan secara *online* maupun *on-site*. Dimulai dengan melakukan *layouting* terlebih dahulu, penulis memasukkan tulisan “On The Spot or Online” dengan ukuran yang besar agar audiens bisa langsung memahami bahwa pembelian tiket bisa dilakukan secara *onsite* atau pun *online*. Selain itu juga tertera *barcode* pada bagian kanan *canvas* untuk melakukan pembelian secara *online* serta tabel yang berisi tentang jadwal acara tersebut yang diletakan di bagian bawah *canvas* agar tidak terlalu menyita perhatian ketika pertama kali melihat poster tersebut. Elemen ilustrasi yang digunakan juga tetap menggunakan aset yang sama untuk mempertahankan *branding* dari acara tersebut.



Gambar 3.20 Desain *Story* Instagram “Get Your Ticket” PHF 2025

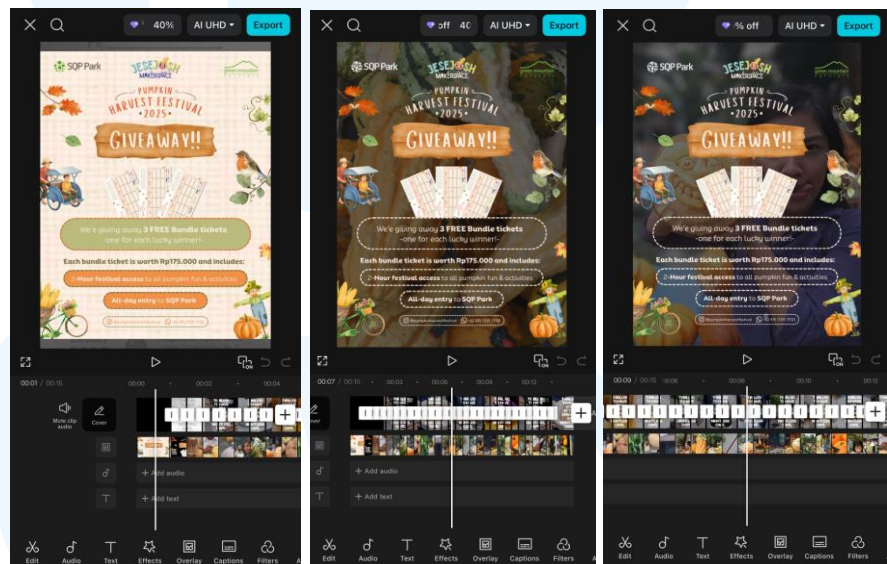
Seperti desain-desain sebelumnya, kali ini penulis diminta untuk membuat versi ukuran untuk story Instagramnya. Kurang lebih desain akhirnya tidak jauh berbeda dengan desain untuk feeds Instagramnya. Beberapa perbedaannya hanya terletak di komposisi peletakan aset ilustrasinya saja untuk menyesuaikan dengan ukuran story Instagram. Beberapa informasi seperti barcode dan penjelasan kecil di dalam kotak berwarna hijau pun dihilangkan dan diganti dengan space untuk memasukkan link saat tepat sebelum diunggah di aplikasi Instagram.



Gambar 3.21 Desain *Feeds* dan *Story* Instagram “FAQS” PHF 2025

Selanjutnya adalah desain untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sering ditanyakan. Berikut adalah beberapa pertanyaannya “Siapa yang

memerlukan tiket?”, “Berapa harga tiketnya?”, “Dimana saya dapat membeli tiket?”, “Aktivitas apa saja yang termasuk dalam festival tiket?”, “Berapa lama waktu untuk 1 sesi?”, dan “Apakah saya bisa menetap lebih dari 1 sesi?”. Semua pertanyaan telah terjawab dalam *postingan* Instagram tersebut dan dapat dilihat oleh semua orang. Karena terdapat beberapa pertanyaan dan tidak cukup dijadikan 1 halaman saja, akhirnya penulis membuat 2 halaman yang penuh dengan pertanyaan dan jawaban tersebut. Pada desain kali ini, penulis membuat bagian kotak-kotak dengan warna yang bergantian antara hijau dan oranye untuk masing-masing informasi agar mudah dipahami. Pada yang area kosong, penulis menambahkan beberapa ilustrasi seperti orang-orangan sawah, gerobak *pumpkin*, dan jagung untuk memberikan kesan keseimbangan dan terlihat lebih *fun*.



Gambar 3.22 Desain Page 1 Feeds Instagram “Giveaway” PHF 2025

Project yang kali ini sedikit berbeda dari sebelumnya. Penulis diminta untuk membuat postingan *feeds* Instagram namun berbentuk sebuah video. Konten dalam unggahan tersebut adalah pengumuman untuk *giveaway* dan juga cara untuk mengikuti *giveaway* tersebut. Proses pembuatan videonya cukup mudah dikarenakan *CEO* sudah memberikan referensi yang diinginkan untuk desain kali ini, sehingga penulis hanya perlu mencontoh referensi yang dikirim oleh *CEO*. Pada awalnya penulis melakukan desain di aplikasi Canva

untuk membuat gambar utama dan PNG-nya yang berisi mengenai informasi giveaway tersebut. Selanjutnya penulis memasukkan gambar tersebut di aplikasi Capcut untuk melakukan video editingnya. Video referensi yang dikirim oleh CEO juga dimasukkan untuk mendapatkan audio dari video tersebut. Selanjutnya baru lah penulis memasukkan foto-foto untuk dijadikan background pada video tersebut, durasi tiap foto disesuaikan dengan ketukan dari backsound yang ada. Penulis juga menambahkan efek gelap pada seluruh foto agar informasi mengenai giveaway dapat terlihat dengan jelas.



Gambar 3.23 Desain *Page 2 Feeds* Instagram “Giveaway” PHF 2025

Pada halaman ke-2 untuk informasi giveaway adalah informasi mengenai cara mengikuti giveaway tersebut. Dimulai dengan mendesain background lalu layout dan akhirnya melakukan finishing dengan memberikan beberapa ilustrasi dan elemen yang digunakan seperti desain sebelumnya untuk mempertahankan branding dari acara PHF 2025. Pada akhirnya kedua desain ini diunggah pada tanggal 5 November 2025, 1 hari tepat sebelum acara PHF 2025 dimulai.



Gambar 3.24 Desain Awal *Signage* Area Penjualan Tiket PHF 2025

Selanjutnya masuk ke dalam tahap pengerjaan desain cetak. Desain cetak pertama yang diminta oleh *Supervisor* kepada penulis adalah desain untuk *signage* area penjualan tiket berukuran A2. Pada desain awal, penulis menggunakan *style* yang sama seperti desain untuk unggahan media sosial. Dimulai dengan mendesain background, lalu melakukan layouting, dan akhirnya memberikan aset ilustrasi seperti pada desain sebelumnya. Tujuan awalnya, penulis ingin tulisan terlihat dengan jelas dan tetap mempertahankan branding dari desain-desain sebelumnya. Namun penulis justru mendapatkan revisi total untuk mengubah konsepnya berdasarkan moodboard.



Gambar 3.25 Desain ke-2 *Signage* Area Penjualan Tiket PHF 2025

Pada akhirnya penulis disarankan untuk membuat desain dengan tema papan tulis kapur yang seakan-akan digambar secara manual menggunakan

kapur. Pada desain ini terlihat bahwa tulisan “Ticket Sold Here!” terpampang jelas pada tengah canvas agar orang-orang dapat dengan cepat melihat pertama kali ke tulisan tersebut. Di sekitar tulisan juga diberikan ornamen untuk mempercantik desain dan menambah kesan hand drawn. Beberapa ilustrasi yang sebelumnya digunakan untuk mendesain keperluan digital juga kembali dipakai namun kali ini dilakukan teknik tracing dengan brush yang terlihat seperti goresan kapur untuk mendukung konsep dari desain ini.



Gambar 3.26 Desain Akhir *Signage* Area Penjualan Tiket PHF 2025

Setelah melakukan asistensi lagi, penulis masih mendapatkan revisi terakhir. Supervisor meminta penulis untuk memberikan warna pada ilustrasi-ilustrasi yang ada di sekeliling tulisan. Selain itu, penulis diminta untuk mengubah desain pada tulisan “Sold Here!” agar terlihat tidak kaku dan lebih fun. Ketika sudah selesai, penulis mengirim desain ini melalui Google Drive untuk akhirnya dapat dicetak untuk keperluan acara.

Sketsa dan referensi dari supervisor



Gambar 3.27 Sketsa dan Referensi Desain *Signage* Informasi Waktu PHF 2025

Desain berikutnya adalah keperluan untuk informasi mengenai waktu sesi yang sedang dijalankan. Pada desain ini berjalan cukup lancar dikarenakan *Supervisor* sudah mengirimkan sketsa agar penulis langsung terbayang apa yang diinginkan oleh *Supervisor*. Sketsa terlihat dengan jelas mengenai *layout* yang diinginkan *Supervisor*. Jika dilihat dari referensi yang dikirim oleh *Supervisor*, konsep yang diinginkan adalah papan jadwal yang terbuat dari kayu.



Gambar 3.28 Desain Awal *Signage* Informasi Waktu PHF 2025

Berikut adalah hasil berdasarkan referensi dan sketsa layout yang diberikan oleh *Supervisor* sebelumnya. Layout desain ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu bagian atas, tengah, dan bawah. Pada bagian atas berisi informasi mengenai sesi yang sedang dijalankan, pada bagian tengah berisi mengenai kapan sesi selanjutnya dimulai dan sisa waktu pada sesi yang sedang berjalan,

dan yang terakhir adalah tabel mengenai jadwal dari masing-masing sesi. Diberikan beberapa *spot* kosong yang disengaja untuk bisa ditulis secara langsung tanpa perlu mencetak berulang kali. Desain ini pun akhirnya diasistensikan dengan Supervisor dan *CEO* melalui grup WhatsApp, namun masih mendapatkan revisi minor.



Gambar 3.29 Desain *Final Signage* Informasi Waktu PHF 2025

Revisi yang diminta oleh *Supervisor* adalah untuk mengganti ‘gambar’ kertas menjadi kotak berwarna hitam pekat. Setelah penulis mengirimkan hasil revisi terbarunya, *Supervisor* dan *CEO* langsung memberikan *approval* pada desain ini. Pada akhirnya desain ini dicetak dengan ukuran A1.



Gambar 3.30 Sketsa untuk Desain Infografis Mengenai *Pumpkin*

Gambar di atas adalah sketsa yang dibuat oleh *Supervisor* untuk desain infografis mengenai *pumpkin*. Penulis diminta untuk membuat 3 macam

banner dengan ukuran 1x2 meter. *Supervisor* meminta penulis untuk membuat desain semenarik mungkin karena desain ini akan terpampang cukup besar di area gerbang masuk PHF 2025. Terlihat dengan jelas dalam sketsa yang dikirimkan *Supervisor* untuk perkiraan layout yang akan digunakan untuk desain ini. Pada banner pertama berisi pembahasan mengenai siklus kehidupan tanaman pumpkin beserta dengan gambar ilustrasinya, selain itu juga ada informasi mengenai fakta-fakta menarik mengenai pumpkin. Pada banner ke-2 membahas tentang kegunaan pumpkin di berbagai negara dan juga ada pembahasan mengenai sejarah pumpkin di bagian bawah banner. Pada banner ke-3, berisi tentang informasi mengenai hal-hal yang dibutuhkan pumpkin untuk tumbuh dan berkembang. Selain itu juga ada informasi mengenai fakta unik pumpkin dan juga melanjutkan penjelasan mengenai sejarah pumpkin yang dibahas pada banner ke-2.



Gambar 3.31 Desain Awal *Banner* ke-1 Infografis *Pumpkin*

Berikut adalah hasil dari desain awal banner ke-1 setelah penulis mendapatkan brief dan sketsa dari *Supervisor*. Proses desain ini dimulai dengan menentukan konsepnya terlebih dahulu. Konsep diambil dari desain sebelumnya pada desain keperluan digital, tetap menggunakan font, ilustrasi,

dan warna-warna pastel hangat yang didominasi dengan warna earth tone seperti cream, hijau, oranye, dan coklat. Karena layout sudah tergambar jelas pada sketsa, maka pertama-tama penulis langsung mendesain background untuk masing-masing informasi terlebih dahulu, seperti penjelasan *life cycle*, *did you know*, dan sedikit penjelasan mengenai *pumpkin* di bagian atas *banner*. Selanjutnya penulis memasukkan isi konten pada tempatnya masing-masing. Pada tahap terakhir penulis melakukan finishing dengan memasukkan aset ilustrasi untuk membuat desain terlihat lebih fun dan ramah. Penulis juga memberikan icon lampu di samping tulisan “Did You Know?” untuk melambangkan mengenai fakta unik pumpkin.



Gambar 3.32 Desain Awal *Banner* ke-2 Infografis

Selanjutnya adalah desain untuk *banner* ke-2. Sama seperti *banner* sebelumnya, awalnya penulis mendesain *background* terlebih dahulu untuk memetakan masing-masing informasi. Setelah itu penulis memasukkan isi konten untuk masing-masing penjelasan. Pada *banner* ini terlihat beberapa aset ilustrasi peta berbagai wilayah yang bertujuan untuk mendukung penjelasan yang ada. Selain itu juga penulis memberi beberapa aset ilustrasi seperti *pumpkin*, dedaunan, dan ranting untuk membuat desain tidak terlihat

membosankan. Sama seperti *banner* sebelumnya, penulis juga memberikan *icon* lampu di samping tulisan “*History*” untuk memberikan kesan yang lebih *fun*. Sesuai dengan sketsa dari *Supervisor*, penjelasan mengenai sejarah akan berlanjut di dengan *banner* ke-3.



Gambar 3.33 Desain Awal *Banner* ke-3 Infografis

Berikut adalah desain ke-3 dari banner infografis pumpkin. Pada desain ini penulis menggunakan aplikasi ChatGPT untuk membuat ilustrasi utama yang berada di tengah banner. Setelah memasukkan ilustrasi tersebut, penulis memberikan penjelasan tertulis untuk masing-masing gambar. Penulis menggunakan arah panah berwarna merah yang digunakan untuk menunjuk secara detail area yang dimaksud. Warna merah digunakan agar tercipta kontras antara anak panah dengan ilustrasi dan background. Selanjutnya penulis memberikan background pada tulisan “*Did You Know?*” untuk memberikan kontras antara fakta unik dan informasi di atasnya. Penjelasan sejarah juga dilanjutkan sesuai dengan yang dijelaskan pada paragraf sebelumnya. Penulis juga memberikan pembatas berupa garis titik-titik di antara area “*Did You Know?*” dan area “*sejarah*” agar pembaca tidak kebingungan dengan alur membacanya.



Gambar 3.34 Revisi Desain *Banner* Infografis

Setelah selesai mendesain ke-3 banner sebelumnya, penulis langsung melakukan asistensi ke Supervisor dan *CEO* untuk mendapatkan feedback. Dari desain pertama di *banner* ke-1 penulis diminta untuk menambahkan aset foto agar terlihat lebih penuh dan juga *background* pada bagian “*Did You Know?*”. Selanjutnya pada *banner* ke-2 penulis diminta untuk menambahkan beberapa aset ilustrasi untuk mewakili penjelasan yang ada pada tiap wilayah. Sedangkan pada *banner* ke-3 penulis diminta oleh *Supervisor* untuk sedikit merubah komposisi pada bagian “*Did You Know?*”.



Gambar 3.35 Desain *Final Banner* Infografis

Berikut hasil dari ke-3 *banner* yang telah diasistensikan dan direvisi sesuai *feedback* dari *Supervisor*. Terlihat beberapa perbedaan dari masing-

masing *banner* jika dibandingkan dengan desain sebelumnya. Pada *banner* pertama, hasil akhir terlihat lebih penuh dan ceria hasil dari penambahan beberapa foto dan juga elemen desain. Pada bagian penjelasan “*Did You Know?*” juga diberi *background* berwarna hijau agar penampilan lebih menarik. Sedangkan pada *banner* ke-2 ada sedikit penambahan di bagian ilustrasi dan juga *icon* “*History*” yang sebelumnya berupa lampu, diganti menjadi *icon* kertas dengan alat tulis. Sedangkan pada *banner* ke-3, penulis diminta untuk mengubah sedikit komposisi pada bagian “*Did You Know?*” menjadi ke bagian kanan *banner* lalu ditambahkan *background* hijau seperti pada *banner* pertama.

Pada akhirnya *banner* ini selesai dengan 1 kali revisi saja. Penulis diminta untuk mengirimkan desain *final* melalui Google Drive. Desain ini pun dicetak menggunakan bahan kain karena ukurannya yang besar dan diperlukan untuk keperluan *outdoor*.



Gambar 3.36 *Breif Spot* Foto Acara PHF 2025

Selanjutnya adalah desain untuk sebuah *spot* foto yang akan diletakan di area acara PHF 2025. Konsep dari desain tersebut mengacu pada orang-orangan sawah berkepala *pumpkin* yang sedang berdiri di tengah ladang

pertanian dan dikelilingi oleh *pumpkin* dan juga maskot Jesejosh Creative. Setelah penulis mendapatkan brief tersebut, penulis langsung membuat desain tersebut.



Gambar 3.37 Desain Awal *Spot* Foto Acara PHF 2025

Pada awalnya penulis membuat semirip mungkin dengan referensi yang diberikan oleh *Supervisor* beserta dengan permintaanya untuk ditambahkan maskot Jesejosh Creative. Penulis membuat desain ini menggunakan aplikasi Procreate di Ipad dengan teknik tracing dari referensi yang diberikan oleh Supervisor. Gaya desain yang dipilih untuk desain ini sedikit berbeda dari desain-desain sebelumnya yang menggunakan water color art style. Supervisor meminta penulis untuk menggunakan gaya flat art seperti gaya branding Jesejosh Creative. Pada bagian berwarna abu-abu di kepala pumpkin dan juga bunga adalah bagian yang akan dibolongi agar muka orang yang ingin mengabadikan momen dapat muncul dari bolongan tersebut dan berperan seakan-akan menjadi orang-orangan sawah dan juga bunga.



Gambar 3.38 Sketsa *Spot* Foto Acara PHF 2025

Setelah melakukan asistensi ke *Supervisor*, akhirnya *Supervisor* mengirimkan gambar berupa sketsa desain baru untuk *spot* foto ini. *Supervisor* meminta penulis untuk fokus pada garis biru yang ada di sketsa karena garis kuning akan menggunakan peralatan asli. Sebenarnya *Supervisor* tidak meminta penulis untuk mengubah banyak hal, hanya mengubah beberapa komposisi dan juga menghilangkan background.



Gambar 3.39 Desain Akhir *Spot* Foto Acara PHF 2025

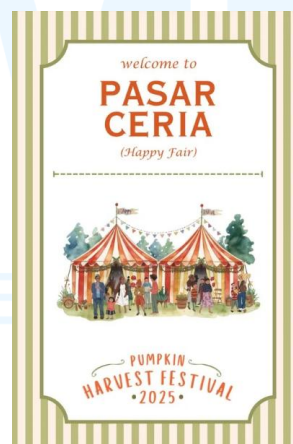
Berikut adalah desain akhir dari desain untuk *spot* foto yang ada di acara PHF 2025. Perbedaan yang paling mencolok dengan desain sebelumnya adalah tidak adanya *backgroud* pada desain *final*, selain itu juga beberapa komposisi seperti maskot, bunga dan *pumpkin* juga berubah. Ukuran total dari desain ini adalah 168x116cm.

brief dan referensi dari CEO



Gambar 3.40 Breif dan Referensi Desain Signage Area Permainan

Pekerjaan berikutnya adalah untuk membuat *signage* berukuran 60x90cm yang diperlukan untuk masing-masing area permainan yang ada di acara PHF 2025. Penulis mendapatkan arahan dari *CEO* secara langsung sehingga dalam pengerjaan desain ini tergolong cukup cepat dan mudah. Arahan dari *CEO* menggunakan contoh gambar yang diberikan tanda lalu diberikan keterangan lebih detail melalui grup chat. Total ada 9 *signage* yang ingin didesain yaitu Pasar Ceria (*Happy Fair*), *Mini Soccer*, *Mini Golf*, *Pondok Olahraga (Fitness Hut)*, *Bale Kreasi (Creative Hall)*, *Kain Labirin (Cloth Labyrinth)*, *Taman Jelajah (Sensory Playground)*, *Gerobak Panen (Harvest Cart)*, dan *Pojok Hadiah (Prize Corner)*.



Gambar 3.41 Desain Awal Signage Area Permainan

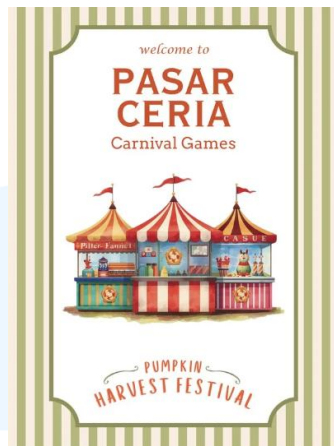
Berikut adalah desain awal hasil dari brief yang diberikan *CEO*. Pada awal mendesain penulis hanya melakukan asistensi untuk 1 *signage* terlebih

dahulu yang nantinya akan dijadikan patokan untuk mendesain *signage* lainnya. Proses desain ini tergolong cukup mudah, awalnya penulis membuat background bergaris terlebih dahulu, lalu penulis baru menambahkan background putih untuk memberikan kontras. Semua elemen mulai dari ilustrasi, teks, dan elemen desain dibuat rata tengah agar terlihat tersusun rapi dan mudah dipahami. Penulis menggunakan font Copperplate Gothic 29 BC untuk headingnya, lalu menggunakan font Lucida Calligraphy untuk tulisan “welcome” dan “(Happy Fair)”. Penulis juga memberikan garis putus-putus yang memisahkan antara tulisan dan ilustrasi, namun sebenarnya tujuannya adalah agar desain tidak terlalu polos. Untuk ilustrasinya, penulis membuat menggunakan bantuan AI (Artificial Intelligence) yang ada di aplikasi Canva agar dapat selesai dengan cepat mengingat penulis hanya bekerja seorang diri dan dikejar tenggat waktu yang semakin mendekat. Meskipun menggunakan AI, penulis tetap berusaha mempertahankan art style yang digunakan yaitu water color art style. Pada bagian bawah layout, penulis memberikan logo PHF 2025 sesuai dengan permintaan *CEO*.



Gambar 3.42 Revisi Desain *Signage* Area Permainan

Setelah melakukan asistensi ke Supervisor dan *CEO*, penulis masih mendapatkan beberapa revisi minor. *Supervisor* meminta penulis untuk melakukan revisi minor seperti mengubah *font*, menghilangkan garis putus-putus, menghilangkan “2025” pada logo, mengubah ilustrasi, dan juga mengubah ukuran dari yang semulanya 60x90cm menjadi 60x80cm. Penulis langsung melakukan asistensi di saat itu juga karena desain tersebut diperlukan dengan cepat.



Gambar 3.43 Desain Akhir *Signage* Area Permainan

Berikut adalah hasil desain setelah melakukan revisi yang diminta oleh *Supervisor*. Tidak banyak perbedaan jika dibandingkan dengan desain awal. Beberapa perbedaannya adalah *font* pada tulisan “*Carnival Games*” diganti menjadi jenis *Arvo*, garis putus-putus dihilangkan, ilustrasi diubah, dan tulisan “2025” pada logo PHF dihilangkan. Desain ini pun akhirnya mendapatkan *approval* dari *Supervisor* dan *CEO*.



Gambar 3.44 Desain Akhir Seluruh *Signage* Area Permainan

Berikut ini adalah hasil keseluruhan dari *signage* area permainan. Tidak membutuhkan revisi lagi, desain langsung mendapatkan *approval* dan langsung dilakukan pencetakan. Tantangan yang ada dalam *project* ini adalah untuk memastikan ilustrasi yang dimasukkan ke dalam *signage* benar-benar

cocok dengan judulnya masing-masing meskipun ilustrasi dibuat dengan melakukan *prompt* di aplikasi Canva.



Gambar 3.45 Desain Awal dan Akhir Nota PHF 2025

Keperluan desain selanjutnya adalah desain untuk nota pembayaran permainan dalam acara PHF 2025. Pada awalnya *Supervisor* dan *CEO* hanya meminta untuk dibuatkan nota dengan tema sesuai dengan *moodboard* yang telah dibuat sebelumnya tanpa keterangan apa pun. Namun ketika penulis mengirimkan hasil desain ke grup WhatsApp, *CEO* meminta penulis untuk menambahkan *items* dan harganya langsung tercatat dalam nota. *Supervisor* juga mengajak penulis untuk melakukan panggilan Zoom agar bisa dipantau secara langsung dan dapat diselesaikan lebih cepat.

Beberapa hal yang dihilangkan dari desain awal dan akhir adalah kolom “Pajak” dan “Sub Total”, area untuk tanda tangan, penjelasan “No. Pembayaran”, “Nama”, “Tanggal”, dan “Kasir”. Pada bagian logo PHF 2025 juga diganti menjadi logo tanpa *background*, lalu teks “Nota Pembayaran” dan “Terima Kasih Atas Kunjungan Anda” juga diubah menjadi *font* jenis *Binate* dengan ukuran yang lebih kecil. Pada akhirnya desain ini dicetak dengan ukuran A6.



Gambar 3.46 Penulis dan Tim Acara *Pumpkin Harvest Festival 2025*

Dalam *event Pumpkin Harvest Festival 2025* ini selain menjadi desainer, penulis juga menjadi salah satu anggota dari tim yang memiliki peran untuk mendokumentasikan seluruh rangkaian acara. Ada pun perlengkapan yang digunakan penulis untuk mendokumentasikan acara tersebut adalah kamera Sony A7 dengan lensa *kit* pribadi milik penulis. Di hari pertama pada tanggal 7 November 2025, penulis diminta untuk mendokumentasikan acara mulai pukul 07:00 WIB hingga pukul 12:00 WIB. Di hari ke-2 pada tanggal 8 November 2025, penulis melakukan sesi dokumentasi mulai pukul 07:00 WIB hingga pukul 18:30 WIB. Ada pun tantangan pada hari ke-2 adalah hujan yang cukup besar sehingga penulis sulit untuk mendokumentasikan acara dengan baik dikarenakan perlengkapan kamera penulis tidak tahan air. Pada hari ke-3 pada tanggal 9 November 2025, penulis juga mendokumentasikan acara mulai pukul 07:00-18:30 WIB. Dan kendala pada hari ke-3 ini adalah cuaca yang sangat panas sehingga beberapa kali kamera penulis mengalami *over heat* lalu mati secara tiba-tiba. Namun untungnya seluruh rangkaian acara dapat dilalui dengan lancar.

Acara berlangsung selama 3 hari dan penulis mendapatkan kurang lebih 2.300 foto. *CEO* meminta penulis untuk melakukan sortir dari seluruh foto yang didapat dan hanya dipilih 100 untuk dilakukan pengeditan. Yang menjadi patokan bagi penulis adalah dari 100 foto yang dipilih harus

mencakupi keseluruhan acara dengan rata. Akhirnya penulis memutuskan untuk memilih sekitar 40 foto dari masing-masing hari dilaksanakannya acara tersebut. Lalu dari 40 foto yang dipilih harus mencakup seluruh aktivitas yang ada di acara tersebut.



Gambar 3.47 Proses Editing Foto di Aplikasi Lightroom

Selanjutnya penulis melakukan tahap *editing* foto. Penulis melakukan *editing* foto menggunakan aplikasi Lightroom. Penulis dibebaskan untuk melakukan eksplorasi terhadap *style editing* foto. Penulis memutuskan untuk melakukan editing dengan hasil *clear* namun *warm* agar nuansa terlihat hangat dan tetap ceria. Proses awalnya dimulai dengan mengkoreksi pencahayaan dasar seperti *exposure*, *contrast*, *highlights*, dan *shadow*. Seluruh acara PHF 2025 digelar di luar ruangan sehingga banyak dari foto tersebut yang mengalami *over exposure* pada bagian *highlights* yang terkena cahaya, sehingga saat proses *editing* penulis menurunkan *highlights* cukup banyak agar tidak terjadi *over exposure*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.48 Proses Color Grading Foto di Aplikasi Lightroom

Setelah memperbaiki pencahayaan, penulis masuk pada tahap *color grading*. Pada tahap ini penulis tidak banyak mengubah warna karena pada dasarnya hasil foto tersebut sudah termasuk cukup *warm*. Sehingga pada tahap ini penulis hanya meningkatkan efek *vibrance* dan *tint* untuk menghasilkan warna yang lebih menyala.



Gambar 3.49 Beberapa Foto Pilihan yang Sudah Diedit

Berikut adalah beberapa hasil foto lainnya yang sudah diedit dengan teknik yang sama. Setelah selesai, penulis melakukan asistensi terkait hasil *editing* foto-foto tersebut kepada *Supervisor* dan *CEO*. Tidak ada revisi sama sekali dari hasil editan foto yang penulis buat. Akhirnya foto dokumentasi tersebut dikirim menggunakan Google Drive kepada *Supervisor* dan *CEO* melalui grup WhatsApp.



Gambar 3.50 Proses *Editing Video Recap*

Selanjutnya adalah tahap pengeditan video. Selama acara berlangsung penulis mendapatkan total lebih dari 700 footage yang akhirnya akan digunakan untuk aset dalam tahap pengeditan. Penulis melakukan editing menggunakan aplikasi CapCut PC. Untuk videonya *CEO* meminta penulis untuk membuat video *recap* keseluruhan acara *Pumpkin Harvest Festival 2025* dengan *tone* yang hangat dan ceria. Beberapa proses yang dilakukan untuk *editing video recap* ini adalah pemilihan *background*, pemilihan *footage*, mencocokkan *footage* dengan lagu, melakukan *color grading* pada *footage* yang dipilih, dan terakhir adalah penambahan kata-kata sebagai kalimat pembuka dan penutup. *Supervisor* meminta penulis untuk menggunakan *background* yang *up beat* dan juga ceria, hingga akhirnya penulis memilih *background* yang berjudul “*Happy Day*” yang terdapat pada aplikasi CapCut.



Gambar 3.51 Dokumentasi Desain yang Penulis Kerjakan di Area Event

Berikut adalah beberapa dokumentasi berupa foto dari acara *Pumpkin Harvest Festival 2025* terkait desain yang penulis kerjakan. Penulis cukup puas dengan hasil yang telah dikerjakan. Ada pun pelajaran dari *project* ini adalah penulis belajar untuk memahami apa yang diinginkan oleh atasan dan cara untuk menanggapi, selain itu juga penulis belajar cara untuk bekerja sama dalam tim di dunia kerja. Penulis juga mendapatkan keuntungan berupa relasi yang bertambah serta pengalaman yang tidak akan terlupakan. Dengan demikian *project* acara *Pumpkin Harvest Festival 2025* resmi selesai pada tanggal 10 November 2025.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Selama penulis menjalani program magang, penulis bekerja sebagai karyawan *intern* yang bertugas untuk memenuhi kebutuhan desain di Jesejosh Creative. Budaya kerja di Jesejosh Creative juga tergolong simpel dan tidak terlalu banyak aturan. Setiap pengerjaan desain tidak diharuskan membuat *mood board* atau pun sketsa terlebih dahulu, atasan hanya mewajibkan adanya asistensi kepada *Supervisor* dan juga *CEO*. Selain itu juga penulis hanya perlu melakukan asistensi melalui grup WhatsApp yang berisi penulis, *Supervisor* dan juga *CEO*.

Sebenarnya banyak pekerjaan yang dapat dimasukkan sebagai tugas tambahan karena memang pekerjaannya cukup beragam, namun kali ini penulis akan menentukan 4 tugas tambahan yang menurut penulis menarik untuk dibahas. Beberapa pekerjaan tersebut adalah mendesain sebuah katalog untuk *slime*, mendesain keperluan *event* lomba mewarnai, mendesain keperluan *sticker* untuk *booth*, dan juga mendesain untuk keperluan *event halloween Spooktober*. Berikut adalah penjelasan yang lebih rinci untuk masing-masing project.

3.3.2.1 Desain Katalog *Slime Pudding*

Pada tanggal 20 Oktober 2025 pukul 10:34 WIB penulis mendapatkan panggilan seluler dari *CEO* Jesejosh Creative. Dalam panggilan tersebut penulis diminta untuk membuat desain untuk katalog dengan judul “*Slime Pudding*” yang berisi harga dan juga pilihan warna dari varian *slime* yang ada. Penulis diberikan list berupa nama-nama *slime* yang telah dibuatkan oleh *CEO*. Namun sayangnya project ini ditunda dikarenakan ada keperluan desain yang lebih mendesak, salah satunya adalah keperluan desain yang dijelaskan pada tugas utama yaitu acara *Pumpkin Harvest Festival 2025*. *Project* ini pun akhirnya dilanjutkan pada tanggal 24 November 2025.



Gambar 3.52 Referensi Desain Katalog *Slime Pudding*

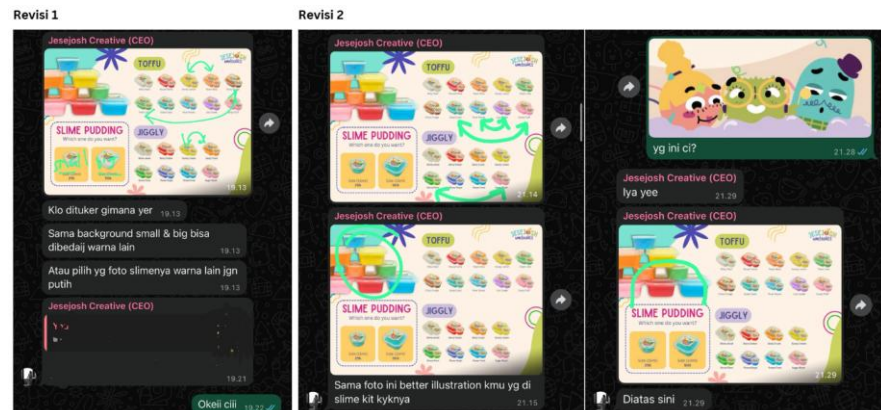
Dimulai dengan *CEO* yang mengirimkan sebuah gambar sebagai referensi dan konsep untuk desain katalog *slime pudding*. Penulis diminta untuk membuat katalog yang terlihat clean, rapi dan

tertata, namun tetap informatif, mudah dipahami, menarik, dan yang paling penting adalah tetap berada dalam *style branding* Jesejosh Creative. Akhirnya penulis pun melakukan desain pada brief ini.



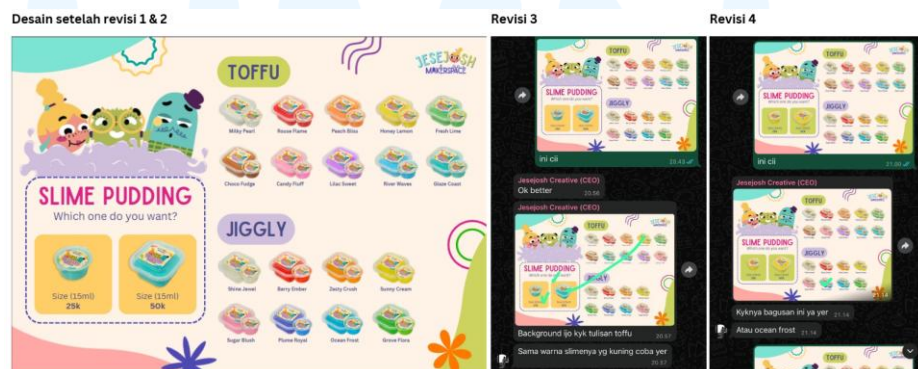
Gambar 3.53 Desain Awal Katalog *Slime Pudding*

Tahap desain dimulai dengan menentukan layout terlebih dahulu. Layout dibuat serapi mungkin dengan jarak yang konsisten untuk memberikan kesan profesional, clean, dan mudah untuk dipahami. Tampilan dibuat untuk terlihat cerah, playful, dan penuh warna agar bisa langsung menarik perhatian anak-anak. Background berwarna cream dipilih agar dapat memberikan kontras dengan foto produk. Penulis juga menambahkan beberapa elemen dekoratif seperti garis lengkung dan bunga untuk menambah kesan playful. Bagian produk dibagi menjadi 2 bagian, yaitu Toffu dan Jiggly, pada masing-masing kategori terdapat varian warna yang dapat dipilih oleh konsumen. Selanjutnya untuk memberikan perbedaan antara harga varian besar dan kecil, penulis memberikan background kuning untuk masing-masing varian ukuran. Setelah selesai mendesain, penulis melakukan asistensi kepada Supervisor dan *CEO*, namun desain tersebut masih mendapatkan beberapa revisi.



Gambar 3.54 Screenshot Chat Revisi 1 dan 2 Katalog *Slime Pudding*

Pada revisi pertama *CEO* meminta penulis untuk menukar beberapa posisi *slime* yang ada di dalam katalog. Pada revisi ke-2 terdapat beberapa permintaan, yang pertama adalah untuk menukar beberapa posisi *slime* sama seperti revisi pertama. Permintaan selanjutnya adalah untuk mengubah gambar tumpukan *slime* menjadi ilustrasi maskot Jesejosh Creative yang sedang bermain dengan *slime*. Aset ini sudah pernah dibikin oleh penulis pada saat pelaksanaan *project* sebelumnya. *CEO* meminta agar ilustrasi maskot diletakan berada pada lingkaran hijau yang ditandakan pada penjelasan revisi.



Gambar 3.55 Desain Setelah Revisi 1 & 2 Beserta Dengan Revisi 3 & 4

Setelah menyelesaikan revisi 1 dan 2, penulis langsung mengirimkan hasilnya ke grup WhatsApp. Penulis mendapatkan *feedback* lainnya untuk mengganti *background* pada bagian harga menjadi warna hijau dan juga menukar foto *slime* dengan warna

kuning. Namun setelah penulis mengirimkan hasilnya penulis masih mendapatkan revisi lagi untuk menukar *slime* yang dijadikan contoh ukuran yang awalnya berwarna kuning menjadi warna biru.



Gambar 3.56 Desain *Final* Katalog *Slime Pudding*

Setelah melakukan beberapa revisi, desain katalog *slime* selesai dengan memuaskan. Warna-warna yang dipilih adalah warna yang berasal dari *color palette* yang digunakan pada *branding* Jesejosh Creative. Sebagian besar pengerjaan desain ini dikerjakan dengan aplikasi Canva dan menggunakan beberapa aset “*shape*” yang berada di Canva. Namun ada beberapa aset yang dibikin secara manual yaitu ilustrasi maskot yang sedang bermain dengan *slime*. Ilustrasi tersebut dibuat menggunakan aplikasi Procreate yang ada di Ipad. Ada pun pembelajaran yang penulis dapat dari *project* ini adalah cara menggunakan komposisi warna yang tepat sehingga desain dapat terlihat seimbang.

3.3.2.2 Sertifikat Lomba Mewarnai SOUTH 78

Pada tanggal 24 Agustus 2025 Jesejosh Creative mengadakan sebuah acara yang digelar di SOUTH 78. Acara tersebut dapat diikuti oleh anak-anak mulai dari umur 5 hingga 12 tahun. Perlombaan dibagi menjadi 3 kategori, kategori A, B dan C. Masing-masing kategori memiliki syarat usia dan tingkat bangku sekolah yang berbeda-beda. Kali ini penulis mendapatkan pekerjaan untuk mendesain sebuah

sertifikat yang nantinya akan diberikan kepada para pemenang di *event* lomba SOUTH 78. Tema kali ini adalah nusantara sehingga keseluruhan desain harus memperlihatkan berbagai macam kekayaan Indonesia. Aset terkait desain ini sudah disediakan oleh *Supervisor* karena sebelumnya *Supervisor* telah mendesain Instagram *post* untuk acara perlombaan ini.



Gambar 3.57 Desain Awal Sertifikat Lomba SOUTH 78

Berikut adalah hasil desain *draft* pertama yang penulis buat. Awalnya penulis mendesain *background*-nya terlebih dahulu. Penulis membuat *background* dengan tema gunung yang dihiasi dengan maskot Jesejosh Creative, beberapa hewan khas Indonesia, bunga bangkai, dan juga salah satu rumah adat tradisional khas Papua. Penulis juga menambahkan beberapa peralatan mewarnai seperti kuas, pensil warna, *crayon*, dan juga penggaris untuk memperjelas bahwa sertifikat ini ditujukan untuk para pemenang lomba mewarnai. Setelah mendesain bagian *background*, penulis mulai mendesain bagian *middle ground*. Pada bagian ini lah letak isi dari sertifikat tersebut. Tulisan “*Certificate*” diberikan *background* kayu agar terlihat mencolok dan *fun*. Sedangkan pada bagian isinya penulis menggunakan *rectangle* berwarna putih dengan *opacity* yang direndahkan agak objek di bagian *background* dapat tetap terlihat namun tulisan juga masih terbaca. Pada sudut *rectangle* juga diberikan *rounded* agar tidak terlihat kaku dan cocok untuk anak-anak. Bagian

terakhir adalah bagian *foreground*. Pada bagian ini penulis memberikan beberapa aset ilustrasi seperti komodo, bunga anggrek, wanita menari dengan pakaian adat, dan juga maskot dari Jesejosh Creative. Penulis juga memberikan ilustrasi semak-semak agar desain tidak terlihat kaku.



Gambar 3.58 Revisi Desain Sertifikat Lomba SOUTH 78

Setelah melakukan asistensi dengan *Supervisor*, penulis mendapatkan revisi dari *Supervisor* untuk mengubah *background* menjadi kayu yang berwarna lebih terang dibanding *background* kayu pada tulisan “*CERTIFICATE*”. *Supervisor* juga meminta agar *font* diubah menjadi warna hitam agar lebih terbaca. Penulis pun langsung melakukan apa yang diminta oleh *Supervisor*.



Gambar 3.59 Desain *Final* Sertifikat Lomba SOUTH 78

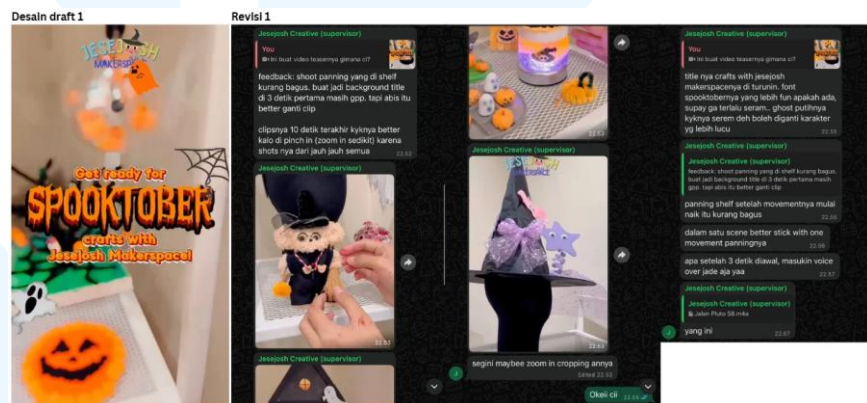
Berikut adalah hasil desain setelah melakukan revisi. Desain ini pun langsung diasistensikan kepada *Supervisor* dan telah mendapatkan *approval*. Akhirnya desain ini dikirim melalui grup

WhatsApp dengan format PDF berisi 9 halaman karena terdapat 3 kategori dan masing-masing kategori terdapat juara 1, 2 dan 3.

3.3.2.3 Mengedit Video *Event Halloween Spooktober*

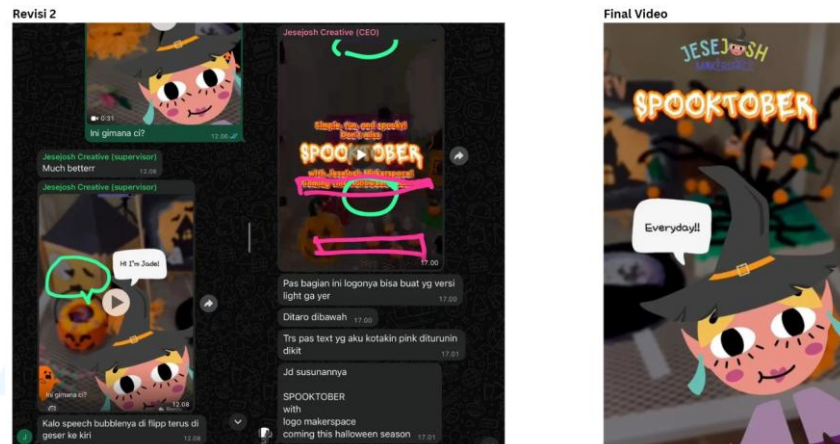
Pada tanggal 27 September 2025 penulis diminta melakukan *editing* video untuk *event* yang akan datang di bulan Oktober. *Event* tersebut adalah *Spooktober*, *event* yang dibuat oleh Jesejosh Creative untuk ikut serta merayakan *halloween*. Dalam *event* ini Jesejosh Creative berencana untuk membuat sebuah video yang akan diupload setiap harinya selama bulan Oktober mengenai aktivitas *art and crafts* yang berbeda-beda.

Kali ini penulis diminta untuk melakukan *editing* untuk *teaser* dari *event Spooktober*. Dimulai dengan mencari beberapa referensi yang ada di media sosial. Setelah dikira cukup mendapatkan beberapa referensi, akhirnya penulis melakukan pekerjaannya.



Gambar 3.60 Draft Pertama *Editing Spooktober* dengan Revisi 1

Setelah melakukan asistensi dengan *draft* pertama yang penulis buat, penulis langsung mendapatkan cukup banyak revisi. *Supervisor* meminta penulis untuk mengubah beberapa *shoot* dan memberikan pergerakan seperti *zoom in* dan *zoom out*. *Supervisor* juga mengomentari judul yang terdapat pada awal video, selain itu juga *Supervisor* meminta penulis untuk memasukan beberapa *voice over* yang dibuat oleh *Supervisor* sendiri.



Gambar 3.61 Revisi 2 dan *Final Video Teaser Spooktober*

Setelah melakukan asistensi ke-2 dengan *Supervisor* dan *CEO*, penulis masih mendapatkan cukup banyak revisi. Revisi yang pertama dari *Supervisor* adalah untuk memindahkan *bubble speech* yang awalnya di bagian kanan menjadi ke kiri dan di-*flip*. Sedangkan revisi ke-2 dari *CEO* adalah merubah logo dari versi *dark* menjadi *light* dan memperbaiki komposisi tulisan.

Setelah melakukan revisi ke-3, penulis mendapatkan *approval*. Penulis mengerjakan *project editing* video menggunakan aplikasi CapCut. Karena video ini diperlukan untuk kebutuhan media sosial khususnya Instagram *reels*, maka penulis membuat video tersebut dengan rasio *canvas* 9:16. Video ini pun akhirnya diunggah di akun Instagram @jesejoshmakerspace pada tanggal 2 Oktober 2025.

3.3.2.4 **Memperbarui Desain *Sticker Packaging Slime***

Pada tanggal 25 Oktober 2025, *CEO* meminta penulis untuk membantu mendesain ulang *sticker* untuk *packaging slime* yang mereka jual. Desain sebelumnya dibuat oleh desainer yang saat ini sudah tidak lagi bekerja di JeseJosh Creative. Pekerjaan ini akan dikerjakan oleh penulis menggunakan *software* Adobe Illustrator secara keseluruhan.



Gambar 3.62 Desain Lama *Sticker Packaging Slime* dan Juga *Brief* Terbaru

Sesuai dari *brief* yang diberikan oleh *CEO*, penulis diminta untuk mengubah desainnya menjadi lebih baru dengan memberikan maskot yang sedang bermain dengan *slime*. Tidak hanya itu, ukuran dari desain tersebut juga menjadi semakin kecil yang awalnya dengan lebar 9 cm, kini *CEO* meminta untuk dikecilkan menjadi 6,5 cm. Tetap menggunakan *art style* khas Jesejosh Creative yaitu *flat art* dengan *color palette* yang biasa digunakan untuk *branding* mereka.



Gambar 3.63 Desain *Final Sticker Packaging Slime*

Penulis langsung melakukan asistensi kepada *CEO* dan ternyata desain langsung mendapatkan *approval*. Akhirnya desain dikirim melalui WhatsApp menggunakan format PDF agar menjaga kualitas gambar tetap maksimal. Desain tersebut akhirnya dicetak dan digunakan untuk *packaging* terbaru dari varian '*Slime Fantasy*'.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Selama 4 bulan pelaksanaan program magang yang dijalani, penulis mendapatkan sangat banyak pengalaman dan pembelajaran baru bagi kehidupan penulis. Pengalaman tersebut tercampur antara pengalaman manis dan juga pahit. Penulis senang bisa membangun relasi dengan orang-orang baru di dunia kerja, penulis juga jadi memahami bagaimana cara dunia kerja berjalan. Namun ada beberapa hal yang menjadi kendala bagi penulis selama menjalani program magang tersebut. Beberapa kendala tersebut berhubungan dengan mental, pikiran dan juga waktu. Meskipun penulis mendapatkan beberapa kendala, penulis selalu berusaha untuk mencari solusi dari kendala yang dialami.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Penulis mendapati beberapa kendala dalam menjalani program magang di Jesejosh Creative. Beberapa kendala tersebut berhubungan dengan manajemen waktu dan proses kreatif penulis. Kendala-kendala tersebut akan dijelaskan secara rinci beserta dampaknya bagi penulis.

1. Manajemen waktu

Penulis menjalani pengalaman magang di Jesejosh Creative dengan sistem *work from home*. Dikarenakan penulis memiliki jadwal bekerja penuh dari rumah, terkadang justru membuat penulis terlena yang menyebabkan manajemen waktu menjadi sedikit berantakan. Terkadang penulis menjadi harus bekerja melebihi jam kerja karena beban pekerjaan yang diberikan termasuk cukup banyak.

2. Proses kreatif

Penulis yang memiliki kedudukan sebagai karyawan magang adalah satu-satunya desainer yang bekerja di Jesejosh Creative. Hal ini membuat terkadang penulis mengalami kehabisan ide dan sulit untuk mendesain dikarenakan tidak adanya partner untuk berdiskusi. Meskipun terkadang *Supervisor* dan *CEO* memberikan saran, namun diskusi sulit untuk dilakukan

bersama dengan *Supervisor* dan *CEO* karena *Supervisor* dan *CEO* memiliki kesibukan tersendiri.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Meskipun penulis mengalami beberapa kendala selama bekerja di Jesejosh Creative, penulis memiliki solusi untuk masing-masing kendala tersebut. Beberapa solusinya secara singkat adalah pergi ke lokasi baru, membuat *to do list*, dan membuat kebiasaan baru. Berikut penjelasan yang lebih mendetail mengenai solusi dari kendala-kendala yang ada.

1. Manajemen waktu

Dalam mengatasi masalah terkait manajemen waktu, salah satu solusi yang dilakukan oleh penulis adalah mencari tempat bekerja lain seperti di *cafe* atau perpustakaan. Solusi ini membuat penulis berhasil mengatasi permasalahan dalam manajemen waktu dan dapat bekerja lebih fokus karena lingkungan yang lebih mendukung untuk bekerja, sehingga permasalahan mengenai bekerja melebihi jam kerja dapat teratasi. Selain itu, penulis rutin membuat *to do list* mengenai pekerjaan yang akan dikerjakan di hari tersebut. Pencatatan *to do list* dilakukan di pagi hari sebelum bekerja. Solusi ini juga berhasil membuat penulis menjadi lebih bertanggung jawab dengan pekerjaannya.

2. Proses kreatif

Untuk menangani permasalahan mengenai kehabisan ide, penulis sering kali melakukan diskusi dengan ChatGPT untuk bertukar pikiran. Dengan adanya teknologi canggih di zaman *modern* ini sangat membantu proses kreatif di tahap konsep. Beberapa hal yang sering dibahas oleh penulis dan ChatGPT adalah mengenai konsep, *layout*, hingga pembahasan mengenai elemen yang cocok untuk sebuah project. Selain itu juga penulis sering membuka aplikasi seperti Pinterest dan Behance untuk mendapatkan ide-ide kreatif yang lebih baru.