

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA

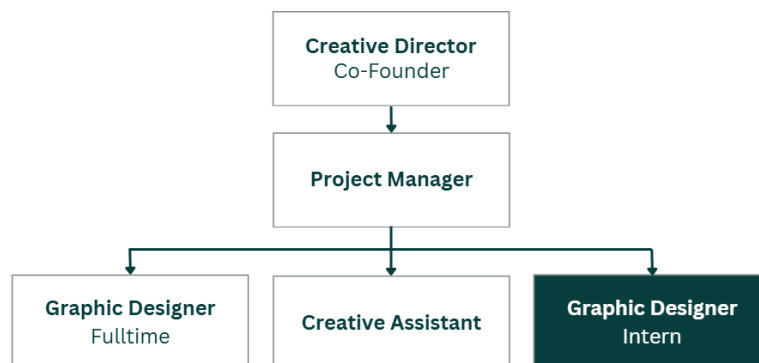
#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Dalam *agency* ini, penulis diposisikan sebagai seorang *graphic designer intern* oleh *Creative Director*, sesuai dengan harapan dan kemampuan yang ditawarkan oleh penulis sebagai seorang pekerja magang. Pada pelaksanaan magang, penulis memiliki koordinasinya tersendiri yang sudah disesuaikan oleh *Creative Director* sebagai pekerja *intern* agar proyek dapat berjalan dengan baik. Berikut merupakan pemaparan terkait dengan kedudukan dan koordinasinya:

##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Dalam pelaksanaan kerja di HenShu Studio, penulis diposisikan oleh *Creative Director* sebagai seorang *graphic designer intern*. Pada struktur organisasi perusahaan, seorang *intern* diberi kedudukan pada posisi paling bawah. Penulis sendiri bekerja dibawah seorang *Graphic Designer fulltime* dan juga *Creative Director* sebagai seorang mentor dalam pengerjaan tugas, seperti asistensi, revisi, dan juga finalisasi desain. Karena struktur organisasi yang tidak terlalu besar, penulis juga berkesempatan untuk dapat bekerja dibawah bimbingan *Creative Director*, yang merupakan *co-founder* dari HenShu Studio.

Tabel 3.1 Tabel Bagan Alur Kedudukan Penulis Di Divisi Desain

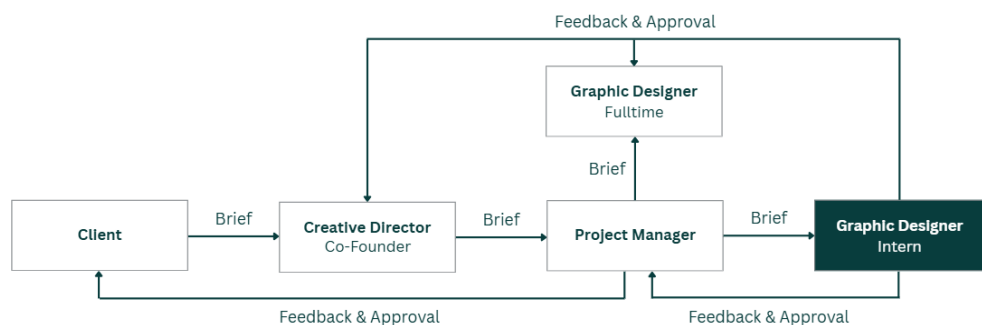


Pada pelaksanaan magang, *Graphic Designer fulltime*, *Creative Assistant*, dan *Graphic Designer intern* bekerja dibawah *Project Manager* dalam berkoodinasi terkait dengan tugas yang sudah dijadwalkan. Disini, penulis bertanggung jawab untuk dapat menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai dengan tenggat waktu yang ditentukan. Tidak hanya itu, penulis juga ikut berkolaborasi dalam mengerjakan beberapa proyek yang dibutuhkan oleh divisi HenShu Motion.

### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Dalam pelaksanaan kerja magang di HenShu Studio, penulis mengerjakan tugas yang diberikan oleh *Project Manager* untuk diselesaikan dalam kurun waktu satu minggu dan seterusnya. Tugas-tugas tersebut dikirimkan melalui sebuah *google sheets*, yang berisi nama-nama pekerja dengan tugasnya yang sudah ditentukan masing-masing. Penulis juga akan diminta untuk mengerjakan tugas tambahan, apabila terdapat kebutuhan dari divisi lain/terdapat waktu kosong. Alur koordinasi magang digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Alur Koordinasi Magang



Dalam alur koordinasi ini, semua tugas/proyek desain yang dikerjakan oleh penulis akan melalui tahapan *feedback* dari tim desain, yaitu *Graphic Designer fulltime*. Tugas tersebut berisikan proses pengerjaan seperti sketsa, *finalizing*, hingga pengumpulan *file* dari setiap proyek mingguan yang diberikan. *Feedback* diberikan oleh penulis untuk melihat apakah pengerjaan desain sesuai dengan *brief* atau tahapan revisi. Ketika desain

sudah dipastikan tidak terdapat revisi, penulis pun akan menginformasikan desain tersebut ke *Creative Director* untuk memperoleh *feedback* tambahan.

*Creative Director* selaku *co-founder* dari HenShu juga turut ikut dalam memberikan *feedback*/revisi kepada desain yang sudah dibuat oleh penulis. *Feedback* tersebut juga diberikan untuk melihat apakah desain atau revisi yang diberikan sebelumnya sudah benar dengan kesesuaian dari *brief*. Ketika desain sudah tidak memiliki revisi baik dari *Graphic Designer fulltime* dan juga *Creative Director*, penulis pun akan lanjut untuk menginformasikan kembali kepada *Project Manager* untuk di-*preview* kepada *client* yang bersangkutan. Penulis dapat melanjutkan ke pengumpulan desain ke *drive* khusus yang sudah disiapkan oleh HenShu, apabila tidak terdapat revisi dari *client* dan melanjutkan ke tugas berikutnya.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama pelaksanaan magang berlangsung, penulis bertanggung jawab untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh *Project Manager* dan juga *Creative Director*. Berikut merupakan detail pengerjaan tugas yang penulis kerjakan di *creative agency* di HenShu Studio.

Tabel 3.2 Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	1 Agustus 2025	<i>Onboarding meeting</i>	<i>Meeting</i> berisi pengenalan anggota magang baru, pengenalan anggota HenShu, prosedur pelaksanaan kerja di HenShu, koordinasi, dan tugas yang akan dikerjakan.
2	4-8 Agustus 2025	Media Sosial Aurora Saffron Collagen	Mengerjakan 8 desain <i>story</i> untuk <i>brand</i> Aurora Saffron Collagen.
		Media Sosial HenShu (Shuu-chan <i>Daily</i> )	Mengerjakan desain <i>feeds</i> ( <i>Typography Talk</i> ), <i>reels</i> ( <i>Agency Life</i> ) Shuu-chan.

		Logo Ichi Shokudo	Memvektorisasi logo Ichi Shokudo.
3	11-15 Agustus 2025	Media Sosial Aurora Saffron Collagen	Merevisi desain <i>feeds</i> Aurora Saffron Collagen.
		Media Sosial HenShu (Shuu-chan <i>Daily</i> )	Memfinalisasi <i>reels (Agency Life)</i> Shuu-chan untuk HenShu.
		<i>Packaging</i> Bubbly Buds	Merevisi <i>packaging</i> dari <i>brand</i> Bubbly Buds varian Blueberry.
		<i>Mockup</i> GAGA	Membuat <i>mockup</i> untuk <i>packaging</i> GAGA.
		Logo Ichi Shokudo	Memfinalisasi logo Ichi Shokudo yang sudah di- <i>vectorize</i> sebelumnya.
		Sangjit <i>Card</i> Angeline	Mendesain kartu Sangjit.
4	18-22 Agustus 2025	Media Sosial HenShu (Shuu-chan <i>Daily</i> )	Mendesain Shuu-chan ( <i>Typing</i> ) <i>feeds</i> untuk konten Instagram HenShu.
		Media Sosial Aurora Saffron Collagen	Mendesain <i>feeds</i> Aurora untuk <i>event</i> olahraga.
		Logo The Lab 88	Meng- <i>extract</i> logo dari The Lab 88.
		Logo Ichi Shikudo	Meng- <i>extract</i> logo dari Ichi Shokudo.
5	25-29 Agustus 2025	Media Sosial HenShu (Shuu-chan <i>Daily</i> )	Membuat sketsa untuk mendesain 6 <i>feeds</i> Shuu-chan ( <i>Typing</i> ).
		Logo Banyu Marine	Memvektorisasi logo Banyu Marine.
6	1-4 September 2025	Media Sosial Aurora Saffron Collagen	Penulis mendesain 8 <i>feeds</i> Aurora Saffron Collagen untuk konten bulan September.

		Logo Banyu Marine	Meng-extract logo Banyu Marine.
		Media Sosial HenShu (Shuu-chan Daily)	Merevisi desain Shuu-chan ( <i>Typing</i> ) dan merevisi desain Shuu-chan ( <i>A Day as a Creative Assistant</i> ) sesuai <i>feedback</i> tim.
7	8-12 September 2025	Media Sosial Aurora Saffron Collagen	Melanjutkan pengerjaan desain 14 <i>feeds</i> dan 15 desain <i>story</i> Instagram Aurora Saffron Collagen untuk konten bulan September.
		Media Sosial kynu deli	Mendesain <i>feeds</i> Instagram untuk <i>brand</i> kynu deli.
8	15-19 September 2025	Media Sosial Aurora Saffron Collagen	Membuat 2 desain <i>feeds</i> Aurora Saffron Collagen.
		Media Sosial kynu deli	Mendesain 4 <i>story</i> Instagram untuk <i>brand</i> kynu deli.
		Logo Banyu Marine	Meng-extract logo Banyu Marine kedalam bentuk Instagram <i>Story</i> .
		Brochure Southbay	Mendesain brosur untuk <i>client</i> Southbay.
9	22-26 September 2025	Media Sosial HenShu (Shuu-chan Daily)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memfinalisasi desain Shuu-chan untuk HenShu (<i>One Day-Day One</i>).</li> <li>- Membuat sketsa Shuu-chan (<i>Typography Talk</i>) untuk HenShu.</li> </ul>
		Media Sosial Aurora Saffron Collagen	Membuat 7 desain <i>feeds</i> Aurora Saffron Collagen.
10	29-3 Oktober 2025	Media Sosial Aurora Saffron Collagen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merevisi 3 <i>feeds</i> Aurora Saffron Collagen, sesuai dengan <i>feedback client</i>.</li> <li>- Mendesain 25 <i>feeds</i> Aurora Saffron Collagen untuk bulan Oktober.</li> </ul>

		<i>Brochure Southbay Revision</i>	Merevisi desain pada brosur Southbay, sesuai dengan <i>feedback client</i> .
		<i>Name Card Advanced Revision</i>	Merevisi dan mengganti penamaan <i>name card</i> untuk <i>client Advanced</i> .
		Media Sosial GBI KS	Mengubah orientasi desain <i>thumbnail</i> youtube dalam <i>feeds</i> dan <i>story</i> untuk <i>client</i> GBI KS tanggal 12 Oktober.
11	6-10 Oktober 2025	Media Sosial Aurora Saffron Collagen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendesain 6 <i>feeds</i> Aurora Saffron Collagen untuk bulan Oktober.</li> <li>- Mendesain 16 <i>story</i> Aurora Saffron Collagen untuk bulan Oktober.</li> </ul>
		Media Sosial GBI KS	Mengubah orientasi desain <i>thumbnail</i> youtube ke <i>feeds</i> dan <i>story</i> untuk <i>client</i> GBI KS tanggal 19 Oktober.
		Media Sosial HenShu (Shuu-chan Daily) <i>Revision</i>	Merevisi <i>feeds</i> Shuu-chan ( <i>Typography Talk</i> ), sesuai dengan <i>feedback</i> tim desain.
12	13-17 Oktober 2025	Media Sosial HenShu (Shuu-chan Daily)	Mendesain 5 <i>feeds</i> Shuu-chan untuk konten <i>Agency Life</i> bulan November.
		<i>Name Card Advanced Revision</i>	Merevisi 4 QR Code pada kartu nama <i>client Advanced</i> .
		Media Sosial GBI KS	Merubah orientasi desain youtube GBI KS pada tanggal 24 Oktober ke dalam bentuk <i>feeds</i> dan <i>story</i> .
		Media Sosial Aurora Saffron Collagen	Mendesain 3 <i>feeds</i> Aurora Saffron Collagen untuk konten <i>request client</i> .
13	20-24 Oktober 2025	Media Sosial Aurora Saffron Collagen	Mendesain 1 <i>feed</i> konten <i>request</i> dan merevisi 2 <i>feeds</i> dari <i>brand</i> Aurora Saffron Collagen.

		Media Sosial GBI KS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendesain <i>thumbnail</i> youtube GBI KS kids untuk tanggal 2 November.</li> <li>- Mendesain <i>cover reels</i> untuk <i>recap</i> khotbah ibadah raya dan mengedit video <i>reels</i> GBI KS tanggal 19 Oktober.</li> </ul>
		Packaging Gorengan Kampoeng	Mendesain <i>packaging box</i> dari <i>client</i> Gorengan Kampoeng dan memberikan 4 alternatif desainnya.
14	27-31 Oktober 2025	Packaging Melt Me	Mengerjakan orientasi <i>long box packaging</i> untuk <i>additional variant client</i> Melt Me.
		Packaging Gorengan Kampoeng Revision	Merevisi <i>box packaging</i> untuk <i>client</i> Gorengan Kampoeng.
		Media Sosial GBI KS	Mendesain <i>youtube thumbnail, feed</i> , dan juga <i>story</i> untuk konten 2 Nov GBI KS <i>kids</i> .
		Supergraphic Gas Padel	Membuat <i>supergraphic</i> untuk <i>client</i> Gas Padel.
		Media Sosial Aurora Saffron Collagen Revision	Merevisi <i>feed</i> dan membuat <i>story</i> dari <i>content request</i> .
15	3-7 November 2025	Media Sosial GBI KS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengubah orientasi desain <i>thumbnail</i> youtube ke dalam <i>feeds</i> dan <i>story</i> untuk <i>client</i> GBI KS tanggal 2 November.</li> <li>- Mendesain <i>cover</i> dan mengedit video <i>recap</i> ibadah online 2 Nov untuk konten Sermon GBI KS.</li> </ul>
		Logo Les Moments	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memvektorisasi logo Les Moments.</li> <li>- Meng-<i>extract</i> logo dari Les Moments.</li> </ul>
		Logo La Serra	Meng- <i>extract</i> logo dari La Serra.



		Media Sosial kyna deli	Mendesain 15 <i>feeds</i> dan 5 <i>story</i> Instagram konten bulan November.
16	10-14 November 2025	Logo Airie	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memvektorisasi logo Airie.</li> <li>- Meng-<i>extract</i> logo Airie.</li> </ul>
		<i>Packaging</i> Gorengan Kampoeng <i>Revision</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menambahkan logo halal pada <i>box packaging</i> dan <i>paper bowl</i>.</li> <li>- Menambahkan informasi kontak pada <i>paper bowl</i>.</li> </ul>
		Media Sosial Aurora Saffron Collagen	Mendesain 1 <i>feed</i> dari <i>content request client</i> untuk kolaborasinya dengan wakanda runners.
		<i>Loyalty Card</i> La Serra	Mendesain 3 alternatif kartu <i>loyalty</i> .
		<i>Reels</i> HenShu	Membuat <i>reels</i> untuk identitas logo Monmimi.
17	17-21 November 2025	Logo Airie	Meng- <i>extract</i> logo dari Airie.
		Logo GasPadel	Memfinalisasi logo GasPadel.
		Media Sosial HenShu (Shuu- chan <i>Daily</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat sketsa untuk rencana konten tanggal 1 Desember 2025.</li> <li>- Mendigitalisasi hasil sketsa dari rencana konten tanggal 1 Desember 2025.</li> <li>- Membuat sketsa untuk rencana konten tanggal 7 Desember 2025.</li> </ul>
18	24-28 November 2025	Nel's Croquette <i>Brand Items</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendesain 2 alternatif <i>Hang Tag</i> Nel's Croquette.</li> <li>- Mendesain 1 <i>Greeting Card</i> Nel's Croquette.</li> </ul>
		GasPadel	- Meng- <i>extract</i> logo dari GasPadel.
		Bouldi	- Meng- <i>extract</i> logo dari Bouldi.
		Tervo	- Meng- <i>extract</i> logo dari Tervo.
		GBI KS	Mendesain <i>cover</i> dan mengedit video <i>recap</i> ibadah online 23 Nov untuk konten Sermon GBI KS.



		kyna deli	Mendesain 1 <i>story pray for</i> Sumatera.
		Media Sosial Aurora Saffron Collagen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendesain 1 <i>feed</i> untuk <i>content request</i> kolaborasi Aurora Saffron Collagen dengan Teman Yoga.</li> <li>- Mendesain 1 <i>feed</i> untuk <i>content request</i> kolaborasi Aurora Saffron Collagen dengan Bolo Runners.</li> <li>- Mendesain 1 <i>feed</i> untuk <i>content request make up class</i> Beaute Basique yang didukung Aurora Saffron Collagen.</li> <li>- Mendesain 1 <i>story pray for</i> Sumatera.</li> </ul>
		Truvolt	Memfinalisasi logo Truvolt.
		Media Sosial HenShu (Shuu-chan <i>Daily</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merevisi vektorisasi dari konten 1 Desember Shuu-chan.</li> <li>- Men-digitalisasi hasil sketsa dari rencana konten tanggal 7 Desember 2025.</li> </ul>

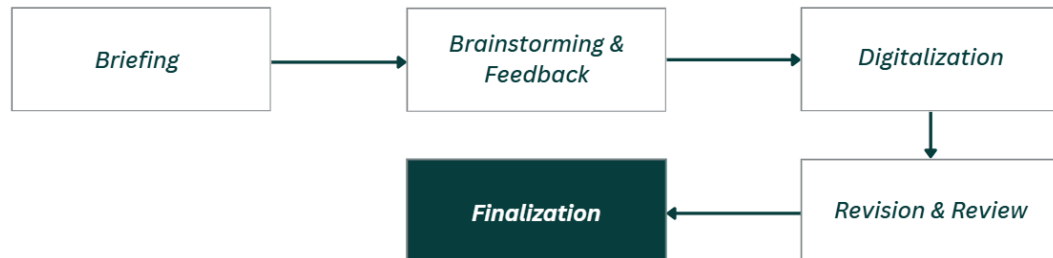
### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Pada bagian ini, penulis akan menguraikan pekerjaan-pekerjaan desain yang sudah dikerjakan selama menjalani program magang di HenShu Studio. Penulis sudah memilih 5 proyek desain magang yang mencakup, 1 tugas utama, dan 4 tugas tambahan. Selama menjalani program magang di HenShu Studio, penulis banyak diberi tanggung jawab dalam mengerjakan desain media informasi dan juga desain untuk kebutuhan *branding*.

Dari tugas yang dipilih, penulis akan menjelaskan secara *detail* terkait proses dari pembuatan proyek desain, mulai dari tugas utama sampai dengan keempat tugas tambahannya. Proses pengerjaan tugas mencakup pemahaman *briefing*, pengumpulan referensi, perancangan sketsa, meminta *feedback* dari *graphic designer fulltime/creative director*, proses digitalisasi/*vectoring*, meminta *feedback* lanjutan, dan finalisasi. Tugas-tugas ini terdiri dari beberapa jenis, mulai dari pembuatan aset untuk kebutuhan *motion graphic* dari media sosial *Shuu-chan daily*,

*feeds* media sosial *Shuu-chan daily*, *packaging* Gorengan Kampoeng, *feed* dan *story* *kyna deli*, *feed* Aurora Saffron Collagen, dan finalisasi logo HYGLOSS.

Tabel 3.3 Skema Perancangan Tugas Magang



Selama menjalani program magang di HenShu Studio, penulis menggunakan skema perancangan tersebut selama mengerjakan tugas. Skema yang penulis gunakan termasuk sebagai skema khas yang digunakan oleh HenShu Studio ketika mengerjakan proyek desain dan disesuaikan dengan arahan supervisor kepada penulis sejak awal. Pada hari pertama penulis menjalani magang, *supervisor* menjelaskan bahwa pengerjaan tugas desain akan menjalani beberapa tahap. Tahap tersebut dimulai dari pemahaman *brief*, pembuatan sketsa, digitalisasi, meminta *feedback*, hingga finalisasi. Proses ini juga diterapkan agar pengerjaan desain menjadi lebih terarah dan hasil yang diperoleh dapat sesuai dengan permintaan *client*. Namun, proses tersebut disesuaikan kembali dengan kebutuhan dan permintaan dari proyek desain yang didapatkan oleh penulis. Berikut merupakan uraian terkait dengan setiap skema perancangan yang penulis gunakan.

### 1. *Briefing*

*Briefing* merupakan proses arahan atau penjelasan terkait dengan proyek desain yang akan dikerjakan oleh penulis. Di tahap ini, penulis biasanya menerima permintaan tersebut dari *Project Manager* lewat beberapa media. Media yang biasanya penulis terima dapat berbentuk Google Sheets, Google Slides, Notion, hingga pesan dari *platform* WhatsApp. Penjelasan yang terdapat pada tahapan *briefing* biasanya berisi seluruh informasi dan arahan tentang proyek desain. Penjelasan yang diberikan juga disesuaikan

dengan kebutuhan dari masing-masing proyek. Ada yang membutuhkan arahan yang sangat *detail*, dan ada juga yang berbentuk penjelasan singkat.

## **2. Brainstorming And Feedback**

Pada tahapan *brainstorming* dan *feedback*, penulis biasanya melalui beberapa proses sebelum melanjutkan ke tahapan berikutnya. Proses tersebut mencakup pencarian referensi, perancangan sketsa, dan permintaan *feedback* kepada mentor magang. Pencarian referensi dilakukan oleh penulis untuk membantu dalam merancang konsep awal dari *brief* yang sudah dipahami sebelumnya. Referensi juga digunakan agar desain yang dirancang dapat sesuai dengan permintaan dari *brief*. Penulis biasanya menggunakan beberapa situs untuk mencari referensi, seperti Pinterest, Instagram, dan Behance.

Setelah itu, penulis melanjutkan pada proses perancangan sketsa. Penulis biasanya menggunakan aplikasi Procreate dalam pembuatan sketsa. *Software* ini penulis gunakan karena kemudahan dan pengalaman penulis dalam menggunakannya. Kemudian, proses dilanjutkan pada permintaan *feedback* kepada *Graphic Designer fulltime* dan juga *Creative Director*, selaku mentor magang penulis. Namun, sketsa yang dibuat biasanya tidak memerlukan permintaan *feedback* dari mentor, karena tahapan ini masih dalam bentuk eksplorasi awal.

Eksplorasi ini juga dilakukan agar dapat membantu penulis menentukan arah desain sebelum masuk pada tahap digitalisasi. Namun, proses ini juga bergantung dari seberapa besar tingkat kebutuhan proyek desain yang dikerjakan. Desain dengan kompleksitas yang rendah, seperti desain konten media sosial biasanya tidak memerlukan permintaan *feedback* dari mentor magang. Sebaliknya, untuk desain yang memiliki kompleksitas tinggi, seperti pembuatan *asset* atau *packaging* diperlukan *feedback* dari mentor magang terlebih dahulu sebelum masuk pada tahap selanjutnya.

### **3. Digitalization**

Setelah penulis membuat sketsa, proses pun dilanjutkan ke tahap digitalisasi. Pada tahap ini, sketsa yang sebelumnya sudah dirancang dari tahapan *brainstorming* kemudian digitalisasi menjadi bentuk desain. Dalam pembuatan desain, penulis biasanya menggunakan beberapa *software* desain. *Software* tersebut mencakup Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro, Procreate, dan Canva. Seorang *designer intern* di HenShu Studio dibebaskan untuk menggunakan *software* apapun, yang disesuaikan dengan kebutuhan desain itu sendiri. Hal ini memberikan kemudahan kepada penulis untuk membantu pengerjaan desain lewat *software* yang dipahami.

### **4. Revision And Review**

*Revision* dan *Review* merupakan proses dimana penulis harus menyesuaikan hasil desain dengan *feedback*/masukan dari mentor dan juga *client*. Permintaan *feedback* akan dilakukan terlebih dahulu kepada mentor penulis, yaitu *Graphic Designer fulltime* dan juga *Creative Director*. Hal ini ditujukan agar hasil desain tetap sesuai dengan *brief* yang sudah diberikan diawal proyek desain, terhindar dari kesalahan ejaan, kesalahan informasi, perubahan warna, hingga perubahan *copywriting*.

Hal tersebut juga dilakukan agar desain dapat selalu sesuai dengan standar studio, sebelum hasil desain di-*review* oleh *client*. Apabila tidak terdapat revisi dari kedua mentor, penulis pun dapat melanjutkan proses dengan memberikan hasil desain kepada *client* untuk di-*review*. Disini, desain yang sudah siap akan diberikan oleh *Project Manager* kepada *client*. Hal ini ditujukan agar desain yang diminta sudah sesuai dengan *brief* dan tidak terdapat revisi dari *client*.

### **5. Finalization**

Setelah memastikan bahwa hasil desain sudah siap dan sesuai, penulis pun melanjutkan ke tahapan berikutnya yaitu finalisasi. Disini, penulis ditugaskan untuk mengirimkan/mengunggguh *file* desain yang sudah selesai

ke *software* yang diminta. *Software* yang biasanya digunakan HenShu Studio dalam meng-*upload file* adalah Google Drive. Setelah penulis mengumpulkan *file* desain yang sudah jadi, penulis kemudian mengirimkan pesan konfirmasi kepada *Project Manager* untuk memastikan apakah pengunggahan *file* sudah sesuai. Apabila sudah sesuai, penulis akan lanjut ke pembuatan proyek desain berikutnya dengan menggunakan skema ini kembali.

### 3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

Perancangan desain aset animasi untuk konten media sosial Shuu-chan *daily* merupakan proyek desain yang penulis pilih sebagai tugas utama selama melaksanakan program magang di HenShu Studio. Shuu-chan merupakan *mascot* yang dirancang oleh HenShu Studio sebagai *official mascot* studio ini. HenShu Studio memperkenalkan maskot ini pada media sosialnya pada tanggal 21 Juli 2025.



Gambar 3.1 *Official Mascot* Shuu-Chan HenShu Studio  
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

*Official mascot* HenShu Studio yang bernama Shuu-chan mengambil referensi dari hewan quokka. Quokka sendiri dipilih sebagai maskot utama karena dikenal sebagai hewan yang paling bahagia di dunia. Sama halnya dengan Quokka, HenShu Studio ingin mengisi dunia dengan kegembiraan dan kebahagiaan lewat desain-desain ajaib mereka. Shuu-chan sendiri merupakan quokka kecil yang memiliki sifat menggemaskan, optimis, lincah, dan pekerja

keras. Nama Shuu-chan (dibaca *Shoo-chan*) berarti *Excellent Little One*, dimana mencerminkan kepedulian HenShu Studio dalam menghasilkan karya terbaik dan bersikap ramah terhadap *client* (HenShu, 2025).

Maskot Shuu-chan sendiri terbagi dalam beberapa karakter, sesuai dengan bidang/pekerjaan yang dimiliki di HenShu Studio. Karakter dari beberapa bidang pekerjaan tersebut mencakup, versi biasa (*default*), *Creative Director*, *Creative Assistant*, *Account Executive*, *Project Manager*, *2D Generalist*, *3D Generalist*, dan *Graphic Designer*.



Gambar 3.1 Semua Karakter *Mascot Shuu-Chan*  
Sumber: <https://www.instagram.com/reel/DMuj6eKMAxG>

Shuu-chan *daily* merupakan bagian dari akun media sosial HenShu Studio yang digunakan untuk menceritakan pengalaman bekerja sebagai pekerja *creative agency* HenShu. Selain itu, media sosial ini juga digunakan untuk memberikan informasi dan konten edukasi terkait dunia desain. Dalam pengerjaan kontennya terkait pengalaman bekerja, divisi desain ditugaskan dalam merancang desain atau *2D Assets* yang nantinya akan dianimasikan



oleh divisi *motion*. Sementara itu, konten yang bersifat informatif dan edukatif sepenuhnya dikerjakan oleh divisi desain. Desain yang digunakan di media sosial tidak hanya berbentuk desain 2D atau *vector art*, tetapi juga konten berbentuk 3D dan *motion graphic* yang dikerjakan oleh divisi *motion*.

Proyek ini penulis pilih sebagai tugas utama karena merupakan tugas yang membutuhkan waktu pengerjaan lebih lama dibandingkan dengan tugas lainnya. Selain itu, tugas ini menggunakan *vector art* pada media sosial-nya yang dimana sejalan dengan ketertarikan penulis untuk meningkatkan keterampilan ilustrasi, terutama di bidang *vector*. Penyesuaian standar studio dan *artstyle vector art* dari media sosial Shuu-chan *daily* juga menjadi tantangan tersendiri bagi penulis, karena harus dapat menjaga konsistensi visual pada konten-konten yang sudah ada sebelumnya. Tidak hanya itu, pengerjaan proyek desain Shuu-chan juga menjadi pekerjaan yang paling mendominasi dibandingkan dengan pekerjaan proyek desain lainnya.

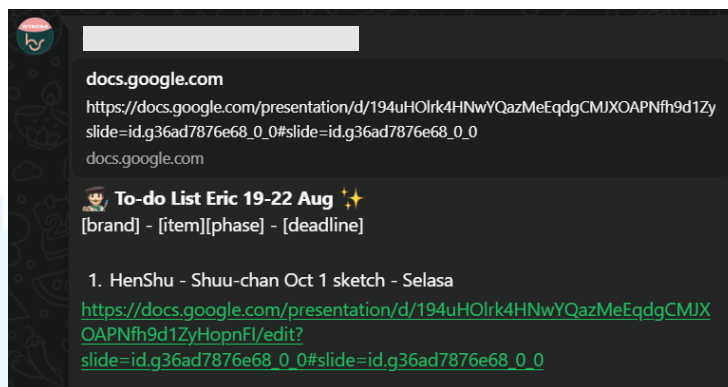
Dari sudut pandang *Interaction Design*, penulis mempelajari beberapa hal penting yang berguna selama proses pengerjaan tugas utama ini. Salah satunya yaitu adanya tantangan yang penulis alami dalam penerapan warna pada ilustrasi vektor konten Shuu-chan. Penulis menyadari bahwa sesederhana melakukan perubahan warna sangat berpengaruh pada kualitas, serta hasil akhir dari desain yang dihasilkan. Selain itu, penerapan warna yang sesuai pada konten tidak hanya membantu dari segi estetika tetapi juga membantu memberikan kenyamanan visual bagi audiens, hirarki visual, serta membantu mereka memahami konten ketika melihat *carousel feeds*.

#### **3.3.1.1 Briefing**

Pada tanggal 8 Agustus 2025, penulis mendapatkan tugas untuk mengerjakan proyek desain Shuu-chan *daily* pada minggu ketiga pelaksanaan magang di HenShu Studio. Pemberian tugas ini diberikan oleh *Project Manager* lewat *software* Excel dan diteruskan melalui *group* WhatsApp dalam bentuk *To do list* yang mengarahkan penulis ke



*link* Google Slides. Google Slides tersebut berisikan rencana-rencana konten media sosial Shuu-chan *Daily* dan *detail* terkait dengan *brief* proyek untuk 1 bulan kedepan.



Gambar 3.2 Screenshot Pemberian Tugas Lewat WhatsApp

Proyek desain yang penulis dapatkan adalah membuat keseluruhan desain atau *2D Assets* tentang *A Day in My Life as a Creative Assistant* di HenShu Studio. Desain pada konten ini berbentuk *2d animation carousel feeds*, yang dimana animasi tersebut akan dikerjakan oleh divisi *motion*. Pada pengerjaan desain *carousel feeds*, penulis ditugaskan membuat 6 desain *feeds* yang menampilkan kegiatan sehari-hari *Creative Assistant* di HenShu. Kegiatan-kegiatan tersebut sudah diberikan melalui *brief*, sehingga tugas penulis hanya berfokus pada perancangan desain hingga siap untuk dianimasikan oleh divisi *motion*. Pemilihan format *carousel* pada konten digunakan untuk memudahkan penyampaian narasi setiap *slides* secara berurutan, sehingga audiens dapat mengikuti cerita dari awal sampai akhir dengan menggunakan fitur *swipe* Instagram.

Untuk *feed carousel* pertama, *brief* yang didapatkan oleh penulis yaitu mendesain Shuu-chan yang sedang membuat *to do list* pekerjaan dan bersiap-siap pergi bekerja. Kemudian, *brief* pada *feed* kedua yaitu menampilkan Shuu-chan dalam perjalanan ke tempat kerja sambil mencatat ide yang muncul selama perjalanan. Setelah itu, kegiatan yang harus dibuat pada *feed* ketiga adalah menampilkan Shuu-chan yang

sedang fokus bekerja sambil mengerjakan proposal logo. Pada *feed* keempat, Shuu-chan ditampilkan menghampiri Shuu-chan lain untuk memberitahu ide agar dapat dikerjakan oleh mereka. Kemudian, Shuu-chan ditampilkan sambil mengelilingi ruangan untuk mengembangkan ide yang diperoleh sebelumnya untuk *feed* kelima. Pada *feed* terakhir, Shuu-chan bersama Shuu-chan lainnya ditampilkan sedang makan malam bersama di sebuah tempat makan untuk mengisi ulang tenaga setelah bekerja.

### 3.3.1.2 *Brainstorming And Feedback*

Setelah memahami *brief* yang didapatkan melalui Google Slide, penulis melanjutkan ke tahapan *brainstorming* dan *feedback*. Di tahap ini, penulis mulai mencari referensi-referensi melalui *software* Pinterest. Pencarian referensi ini dilakukan untuk membantu penulis menggambarkan kegiatan-kegiatan Shuu-chan yang terdapat pada *brief*. Referensi-referensi yang dicari seperti pose-pose kartun yang lucu, binatang lucu yang sedang bekerja, kartun *simple*, dan lain-lain. Beberapa referensi juga sudah dicantumkan pada halaman *brief* oleh pekerja lain, sehingga dapat menjadi acuan untuk membantu penulis menemukan referensi yang sesuai dengan yang diinginkan. Berikut merupakan beberapa referensi yang digunakan selama mengerjakan proyek desain Shuu-chan *daily* ini.



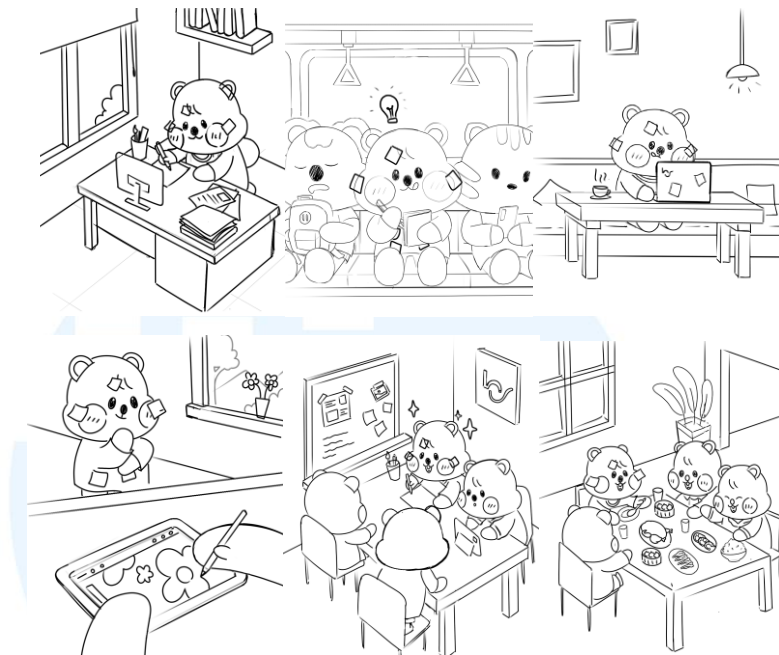
Gambar 3.3 Beberapa Contoh *Cute Cartoon Animal* Ketika Bekerja  
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/281543721774314/>

Penulis menggunakan referensi dari beberapa pose sebagai *visual reference* untuk membantu mempertimbangkan pose yang sesuai, agar audiens dapat mengenali aktivitas setiap *slides* tanpa adanya *copywriting*. Kemudian, penulis juga mencari referensi warna dan gaya visual dari beberapa konten yang sudah ada sebelumnya untuk dijadikan sebagai acuan. Warna yang digunakan pada konten Shuu-chan *daily* cenderung menggunakan warna pastel terang, sesuai dengan konsep *official mascot* Shuu-chan yang menggemaskan. Selain itu, gaya visual pada konten media sosial Shuu-chan *daily* menggunakan *cute semi flat vector art*. Penulis juga menggunakan referensi tersebut untuk beberapa maskot pada media sosial tersebut untuk pose-pose Shuu-chan.



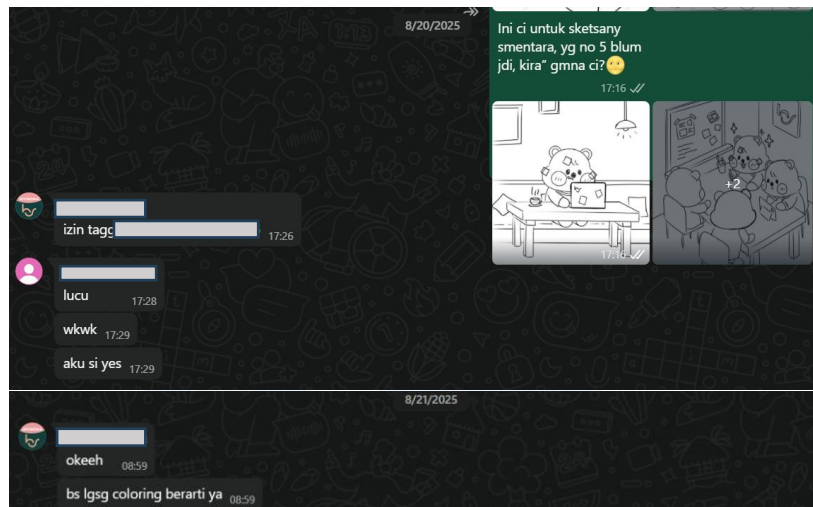
Gambar 3.4 Referensi Warna Dan Gaya Visual Dari Media Sosial Shuu-Chan  
Sumber: <https://www.instagram.com/reel/DNvIckrsiQs>

Setelah mendapatkan beberapa referensi yang sesuai dengan *brief* dan media sosial sebelumnya untuk menjaga konsistensi visual, penulis pun lanjut pada perancangan sketsa. Penulis menggunakan maskot Shuu-chan dengan karakter *Creative Assistant* dalam proyek ini. Hal ini mengikuti *brief* proyek desain yang dimana ingin menunjukkan kegiatan dan peran seorang *Creative Assistant* di HenShu Studio sehari-hari.



Gambar 3.5 Sketsa *Carousel Feeds Shuu-Chan Daily As A Creative Assistant*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berikut merupakan keenam sketsa untuk *carousel feeds Shuu-chan daily* yang penulis kerjakan. Dalam pembuatan sketsa, penulis berusaha untuk menjaga kerapian dan menghindari garis atau coretan yang tidak teratur. Hal ini bertujuan agar setiap aktivitas untuk memudahkan digitalisasi dan membantu menjaga kejelasan visual yang ingin ditampilkan, sesuai dengan *brief* konten. Selain itu, hal tersebut juga disesuaikan dengan arahan mentor penulis yang menekankan pentingnya kerapian pada sketsa, agar bentuk yang dirancang dapat mudah dipahami/terhindar dari kekeliruan. Setelah menyelesaikan sketsa, penulis lanjut pada permintaan *feedback* kepada mentor.



Gambar 3.6 *Approval Sketsa Dari Mentor Magang*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah mengirimkan hasil perancangan sketsa kepada mentor melalui grup WhatsApp magang, sketsa yang dibuat tidak mendapatkan revisi atau tambahan apapun. Penulis pun diperbolehkan untuk lanjut pada tahapan digitalisasi dari sketsa yang sudah dibuat. *Group* tersebut dibuat khusus untuk satu dari setiap pekerja yang ada di HenShu Studio. Hal ini bertujuan agar *Creative Director* dapat memantau aktivitas/pekerjaan sehari-hari dari setiap pekerja, terutama seorang *intern*. Selain itu, *Project Manager* juga tergabung dalam setiap grup kerja di HenShu untuk memudahkannya penyampaian *to do list* proyek desain setiap minggunya.

### 3.3.1.3 *Digitalization*

*Vectoring/Digitalization* adalah tahap lanjutan setelah sketsa di setuju oleh mentor magang. Penulis menggunakan *software* Adobe Illustrator 2020 untuk proses *vectoring*. Adobe Illustrator digunakan dalam pembuatan desain karena *artstyle* dari Shuu-chan berbasis vektor, mulai dari pembuatan karakter, aset pendukung, dan keseluruhan *background*. Selain itu, kemudahan dalam menjaga kualitas visual dan pengembangan aset untuk konten berulang juga membantu penulis



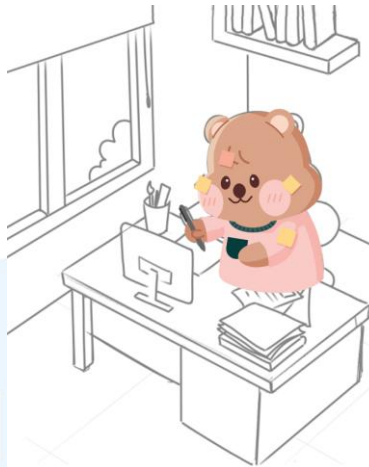
untuk pembuatan desain agar menjadi lebih efisien, seperti pembuatan karakter Shuu-chan.

Dalam proses ini, ada beberapa hal yang penulis perlu perhatikan, terutama dalam pembuatan ulang maskot dari sketsa yang dirancang sebelumnya. Maskot yang dibuat harus menyerupai *official mascot* yang sudah ada, seperti *texture stroke* pada keseluruhan maskot, warna, ukuran tangan/kaki, hingga pose. Hal ini dilakukan agar konten media sosial Shuu-chan *Daily* dapat selaras dan konsisten.

Penulis juga disarankan menggunakan *file* maskot yang sudah ada, yang kemudian disesuaikan atau didesain kembali posenya agar serupa dengan sketsa yang sudah dibuat. Hal ini dikarenakan konten *carousel* pada proyek desain ini terdiri dari 6 *feeds*, yang dimana semua sketsa tersebut memiliki setidaknya satu karakter Shuu-chan didalamnya. Selain itu, *vectoring* dengan menggunakan *file* maskot yang sudah ada tidak perlu menghabiskan waktu yang lama, dapat mempermudah dalam menyamakan bentuk, serta menjaga konsistensi visual.

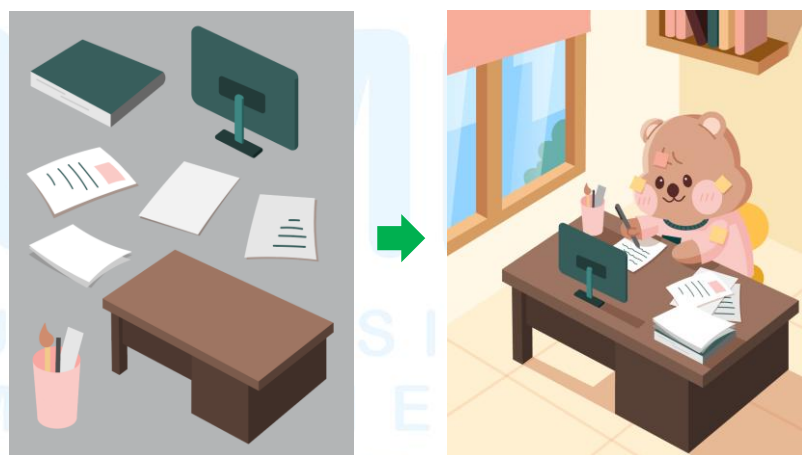
### **1. Feed Pertama “*Making To Do List And Prepare To Go*”**

Proses *vectoring* dimulai dari sketsa *carousel* urutan pertama, yaitu *Creative Assistant* Shuu-chan yang sedang membuat *to do list* dan bersiap untuk pergi bekerja. Penulis menyiapkan *artboard* berukuran 1080x1350 *pixels* yang disesuaikan dengan ukuran *feed* Instagram sekarang. Selain itu, warna pada desain menggunakan mode *RGB*, karena desain hanya akan diunggah pada akun utama Shuu-chan *daily* tanpa perlu proses cetak. Gambar sketsa kemudian dimasukkan kedalam *artboard* yang sudah disiapkan dan disesuaikan agar pas dengan ukuran *artboard*. Setelah sketsa dipastikan sesuai dengan ukuran *artboard*, penulis pun mulai pada pembuatan *vector* pertama.



Gambar 3.7 Hasil *Vectoring* Maskot Dari Sketsa Pertama  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Vektorisasi pertama dimulai dari maskot *Creative Assistant* Shuu-chan, karena memiliki *detail* yang cukup rumit. Setelah maskot selesai dibuat, penulis lanjut pada *vectoring* aset visual lainnya, seperti meja, kursi, buku, komputer, *mouse*, hingga *background*. Ketika semua aset selesai di-vektorisasi, penulis lanjut pada pemilihan warna yang sesuai dengan referensi yang dicantumkan sebelumnya.



Gambar 3.8 Hasil *Vectoring* Feed Pertama  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis menghabiskan waktu yang cukup lama pada pemilihan warna, karena perlu memastikan warna dari maskot tidak bertabrakan dengan warna aset visual lain pada desain.



Selain itu, maskot yang sudah dibuat harus menjadi titik fokus pertama dibandingkan dengan aset visual lain. Setelah *vectoring* pada *feed* pertama selesai dilakukan, penulis pun lanjut pada *vectoring feed* kedua dari sketsa yang dibuat.

## **2. Feed Kedua “On The Way To Work, Making Notes Of Ideas”**

Sketsa kedua merupakan urutan lanjutan setelah sketsa pertama selesai divektorisasi. Kegiatan yang terdapat pada sketsa kedua yaitu *Creative Assistant* Shuu-chan yang sedang dalam perjalanan pergi ke tempat kerja dan mencatat ide-ide yang diperoleh selama perjalanan. Pertama-tama penulis menyiapkan *artboard* berukuran 1080x1350 *pixels*. Setelah itu, sketsa kedua yang sudah disiapkan sebelumnya diletakkan dan memastikan sketsa sesuai dengan ukuran dari *artboard*.

Pada sketsa ini, terdapat 3 karakter yang memiliki jenis hewan berbeda yang terdiri dari Shuu-chan sebagai maskot utama dari konten, serta karakter tambahan seperti koala dan kucing. Penulis memulai proses vektorisasi pada maskot Shuu-chan terlebih dahulu, sama seperti proses *feed* sebelumnya. Setelah maskot Shuu-chan selesai, proses vektorisasi karakter lainnya mulai dibuat dan dilanjutkan dengan pembuatan aset lainnya yang terdapat pada *background*.



Gambar 3.9 Hasil *Vectoring Feed* Kedua  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

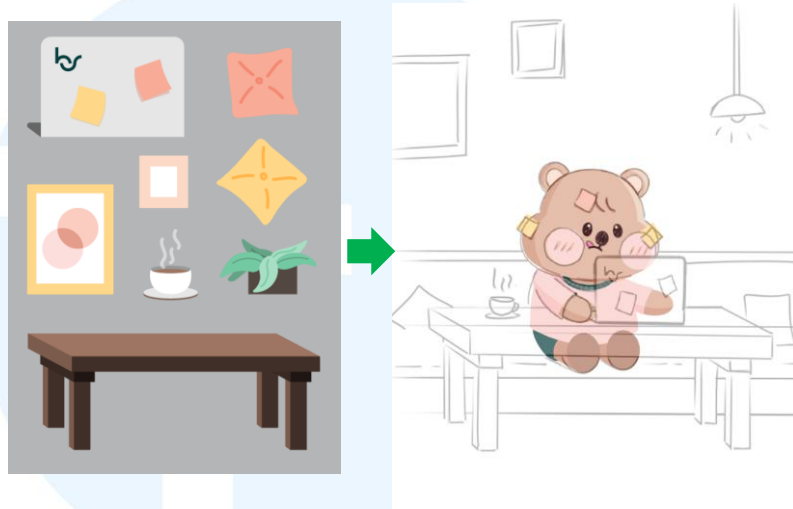
Ketika vektorisasi selesai dilakukan, penulis pun melanjutkan vektorisasi pada sketsa-sketsa berikutnya. Pada sketsa kedua, penulis menghabiskan waktu yang lama dalam membuat karakter koala dan kucing. Hal ini disebabkan oleh *file* karakter yang tidak tersedia sebelumnya, sehingga membuat penulis harus membuat karakter maskot tersebut dari awal.

Berbeda dengan maskot Shuu-chan, *file* perancangan karakter memang sudah disediakan kepada penulis untuk memudahkan proses desain pada konten. Selain itu, penulis juga berupaya untuk menyesuaikan *style* dari maskot Shuu-chan untuk menciptakan konsistensi visual. Hal tersebut mencakup ukuran *stroke* pada karakter, tidak terlalu *detail*, tubuh, hingga tekstur.

### **3. Feed Ketiga “At Cafe, Deep Work.”**

Setelah *vectoring* sketsa kedua selesai dibuat, penulis pun lanjut pada vektorisasi sketsa ketiga. Kegiatan yang terdapat pada sketsa yaitu *Creative Assistant* Shuu-chan yang berada di kafe dan sedang fokus bekerja. Penulis memulai proses yang sama dengan sketsa-sketsa sebelumnya, yaitu menyiapkan *artboard* berukuran

1080x1350 *pixels* menggunakan *software* Adobe Illustrator. Kemudian, penulis menyesuaikan ukuran sketsa dengan ukuran *artboard* agar hasil dari *vectoring* dapat sesuai dengan sketsa. Sama halnya dengan sketsa sebelumnya, penulis memulai *vectoring* pada karakter Shuu-chan terlebih dahulu.



Gambar 3.10 Hasil *Vectoring* Maskot Dari Sketsa Ketiga  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis tidak menambahkan *detail* yang terdapat pada bajunya, karena objek-objek yang terdapat pada bagian kanan akan tertutup oleh aset laptop. Sama halnya dengan bagian kaki, penulis tidak terlalu memberikan *detail* karena akan tertutup dengan aset meja pada sketsa. Setelah maskot selesai dibuat, penulis lanjut mem-vektorisasi semua aset benda dan *background*.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



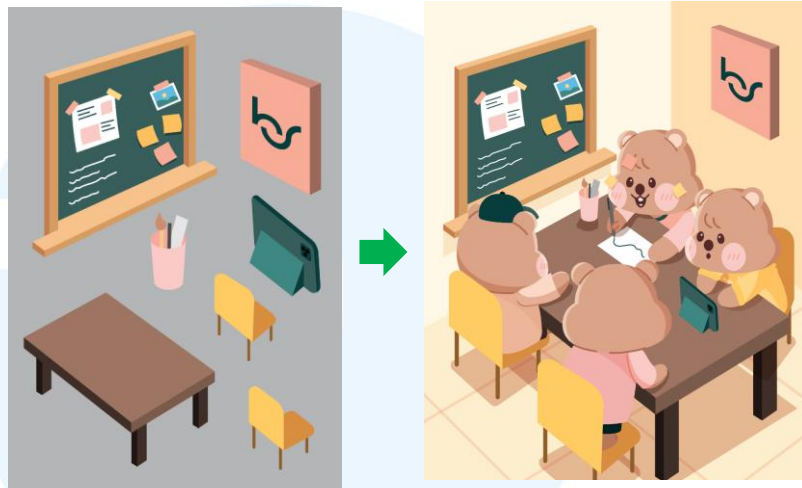
Gambar 3.11 Hasil *Vectoring Feed* Ketiga  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berikut merupakan hasil *vectoring* dari sketsa ketiga *A Day in My Life as a Creative Assistant* di HenShu Studio. Proses *vectoring* pada sketsa ketiga tidak memakan banyak waktu karena jumlah aset yang terdapat pada sketsa cukup sedikit, sehingga proses dapat berjalan dengan cepat. Pada *vectoring* ini, warna yang digunakan tetap disesuaikan dengan referensi dan berada pada ruang lingkup warna pastel. Selain itu, penulis juga tetap memperhatikan penggunaan warna di sekitar maskot yang terletak di bagian tengah desain, agar fokus visual dapat terjaga dan tidak mengganggu fokus utama.

#### **4. Feed Keempat “*Sharing Ideas With The Other Shuu-chan*”**

Pada sketsa keempat, penulis memulia proses *vectoring* pada kegiatan *Creative Assistant* Shuu-chan yang sedang menghampiri karakter Shuu-chan lain untuk memberikan ide yang diperoleh. Pertama-tama penulis memulai proses dengan menyiapkan *artboard* berukuran 1080x1350 *pixels* menggunakan *software* Adobe Illustrator. Setelah itu, penulis menyesuaikan ukuran sketsa dengann ukuran *artboard* agar hasil *vectoring* dapat sesuai dengan sketsa. Pada sketsa keempat, terdapat 4 karakter Shuu-chan yang menggunakan baju berbeda-beda mencakup *Creative Assistant*,

*Graphic Designer, 2D Generalist, dan Project Manager*. Sama seperti sebelumnya, penulis memulai proses *vectoring* dari maskot terlebih dahulu yang kemudian dilanjutkan dengan aset-aset lainnya yang terdapat pada sketsa.



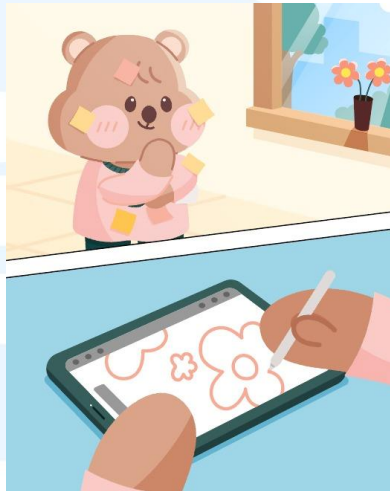
Gambar 3.12 Hasil *Vectoring Feed* Keempat  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada hasil *vectoring* sketsa keempat, penulis memerlukan waktu yang cukup lama terutama dalam membuat maskot-maskot tersebut. Walaupun *file* perancangan keempat karakter Shuu-chan sudah disediakan, penulis masih perlu menyesuaikan kembali dengan konsistensi bentuk dari keempat karakter, pose, dan kemudahan interpretasi karakter. Hal ini dilakukan agar konten tidak hanya dapat menarik secara visual, tetapi juga efektif menyampaikan peran dari setiap karakter yang sudah disediakan untuk kebutuhan desain konten.

### **5. Feed Kelima “Walking Around The Room To Develop Idea”**

Setelah vektorisasi sketsa keempat selesai, penulis melanjutkan pada vektorisasi sketsa berikutnya. Pada sketsa kelima, kegiatan yang terdapat pada sketsa yaitu *Creative Assistant* Shuu-chan yang sedang berjalan-jalan di ruangan kerja untuk membantu mengembangkan ide. Proses dimulai dengan

menyiapkan *artboard* 1080x1350 *pixels* menggunakan *software* Adobe Illustrator. Kemudian, sketsa kelima disesuaikan dengan ukuran *artboard* agar hasil vektorisasi dapat sesuai dengan sketsa. Setelah itu, proses *vectoring* dimulai dengan membuat maskot terlebih dahulu yang terdapat pada bagian atas dan bawah sketsa.



Gambar 3.13 Hasil *Vectoring Feed Kelima*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Diantara proses *vectoring* sketsa lainnya, sketsa ini tidak memerlukan waktu yang lama. Hal tersebut dikarenakan jumlah objek atau aset pada *background* tidak terlalu banyak, sehingga memudahkan penulis dalam penyelesaiannya dan dapat segera melanjutkan *vectoring* pada sketsa terakhir.

#### **6. Feed Keenam “Dinner To Recharge”**

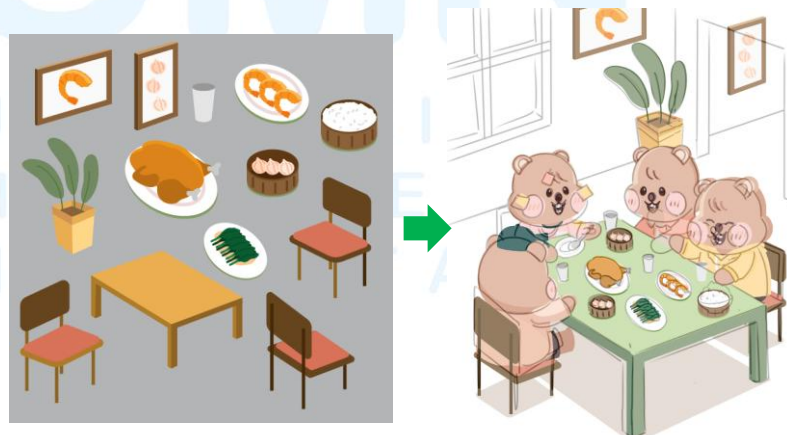
Pada sketsa keenam, kegiatan yang terdapat pada sketsa yaitu *Creative Assistant* Shuu-chan yang sedang makan malam dengan karakter Shuu-chan yang lain untuk mengisi tenaga di sebuah tempat makan. Sama seperti *vectoring* sebelumnya, proses dimulai dengan menyiapkan sketsa berukuran 1080x1350 *pixels* menggunakan *software* Adobe Illustrator. Kemudian, penulis menyesuaikan ukuran sketsa dengan *artboard* agar hasil *vectoring* dapat sesuai. Terdapat 4 karakter Shuu-chan yang perlu

penulis vektorisasi terlebih dahulu, yaitu *Creative Assistant*, *Graphic Designer*, *2D Generalist*, dan *Project Manager*.



Gambar 3.14 Hasil *Vectoring* Keempat Maskot Shuu-Chan  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah *vectoring* maskot selesai, penulis lanjut pada vektorisasi aset makanan yang terdapat di tengah meja. Dalam pembuatan desain ini, mentor tidak menetapkan jenis makanan tertentu untuk ditampilkan. Oleh karena itu, penulis dibebaskan untuk menentukan jenis makanan yang ingin ditampilkan pada desain. Walaupun begitu, perancangan harus tetap sesuai dengan *brief* yang diberikan pada urutan *feed* keenam.



Gambar 3.15 Hasil *Vectoring* Aset Makanan Dan Benda  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Setelah itu *vectoring* maskot, makanan, dan aset lainnya selesai dibuat, penulis pun melanjutkan proses vektorisasi *background*. Vektorisasi dibuat dengan menampilkan suasana malam hari di dalam tempat makan, untuk menciptakan kesinambungan dari kegiatan awal yang bermula dari pagi hari.

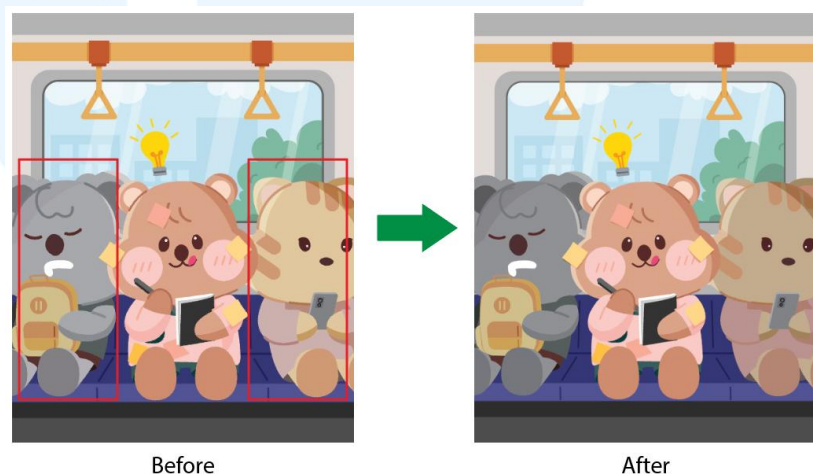


Gambar 3.16 Hasil *Vectoring* Sketsa Keenam  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Proses *vectoring* sketsa keenam memakan banyak waktu, terutama dalam pembuatan keempat maskot dan juga *detail* makanan yang terdapat ditengah meja. Selain itu, pemilihan warna dari aset-aset pada desain juga menjadi tantangan tersendiri bagi penulis. Hal ini dikarenakan oleh pemilihan warna *background* yang tidak dapat dibuat terlalu gelap agar tidak mengganggu visibilitas dari beberapa maskot sebagai fokus utama desain. Hal tersebut juga membuat penulis perlu membatasi variasi warna lain agar keseimbangan visual tetap tercapai. Setelah *carousel feed* sudah divektorisasi, penulis pun lanjut pada tahapan berikutnya yaitu *revision* dan *review*.

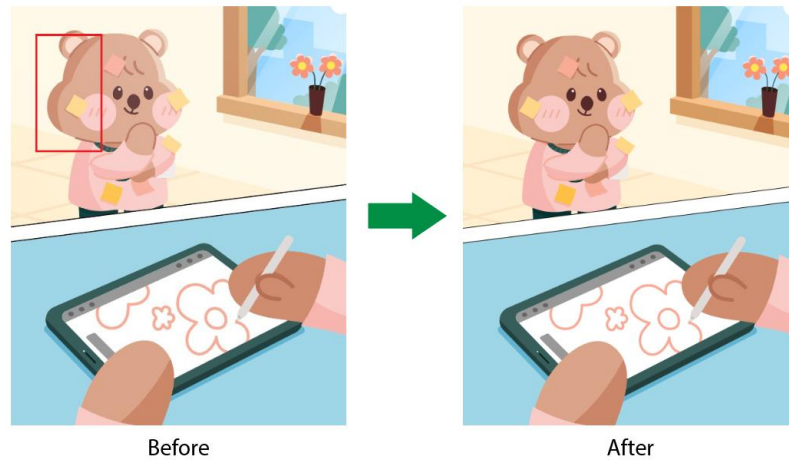
#### 3.3.1.4 Revision And Review

Pada tahapan ini, *carousel feeds* yang sudah di-vektorisasi sebelumnya dikirimkan ke dalam grup WhatsApp penulis untuk mendapatkan *feedback* dari mentor magang. Setelah itu, penulis mendapatkan beberapa *feedback*/revisi *minor* dari mentor magang terkait dengan hasil vektorisasi yang sudah dikirimkan. Mentor memberikan revisi pada *feed* kedua, yang dimana 2 karakter yang berada di antara Shuu-chan dapat diturunkan saturasinya. Hal ini dilakukan agar fokus visual audiens tetap terjaga pada maskot Shuu-chan saja dan memberikan pengalaman visual menjadi lebih nyaman.



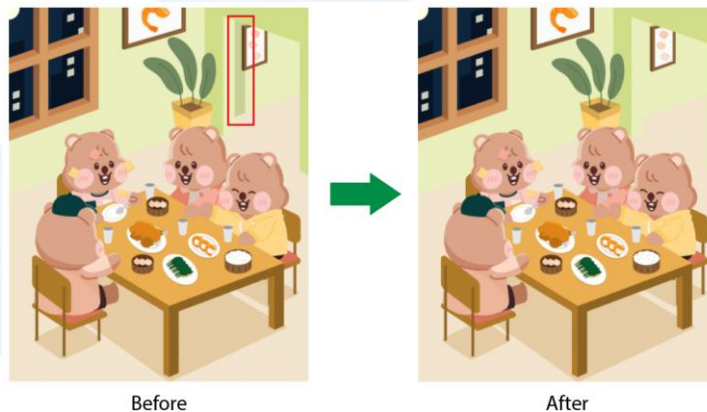
Gambar 3.17 Revisi Warna Karakter Koala Dan Kucing  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selain itu, mentor juga memberikan revisi pada *feed* kelima yang dimana maskot Shuu-chan dirasa memiliki proporsi yang kurang tepat. Proporsi yang perlu direvisi terletak pada bagian kepala, yang dimana terlihat terlalu besar ke belakang. Oleh karena itu, penulis pun memperbaiki ukuran kepalanya agar terlihat sesuai dari segi proporsinya.



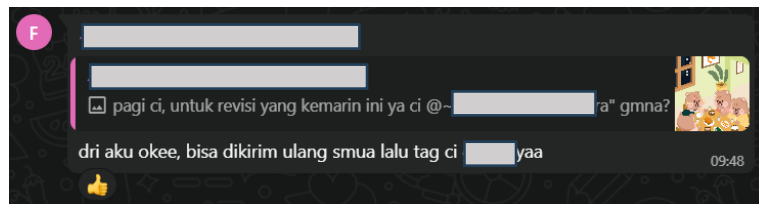
Gambar 3.18 Revisi Proporsi Kepala Shuu-Chan  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Mentor juga memberikan sedikit revisi pada *feed* keenam, yang dimana mentor meminta agar *shadow* pada ruangan dibelakang sebaiknya dihilangkan saja agar menjadi satu warna. Kemudian, penulis pun mengikuti permintaan dengan menghilangkan *shadow* pada ruang makan yang diminta oleh mentor magang.



Gambar 3.19 Revisi *Shadow* Pada Ruang Makan *Feed* Kelima  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

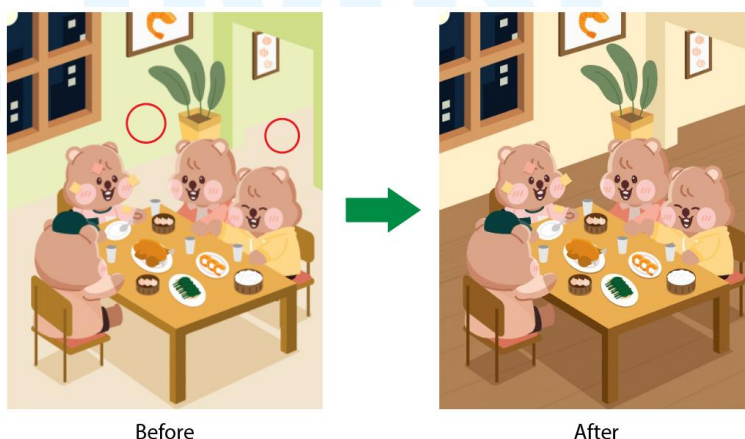
Setelah semua *feedback* dari mentor selesai direvisi, penulis pun kembali mengirimkan hasil revisi ke grup magang untuk meminta *feedback* ulang. Dari hasil yang sudah dikirimkan, mentor tidak memberikan *feedback* tambahan dan diperbolehkan untuk lanjut pada proses *review* kepada *client*. Berikut merupakan *screenshot* pesan *approval* dari mentor penulis melalui grup WhatsApp.



Gambar 3.20 *Approval* Dari Mentor Terkait Hasil Revisi *Feeds* Shuu-Chan.  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

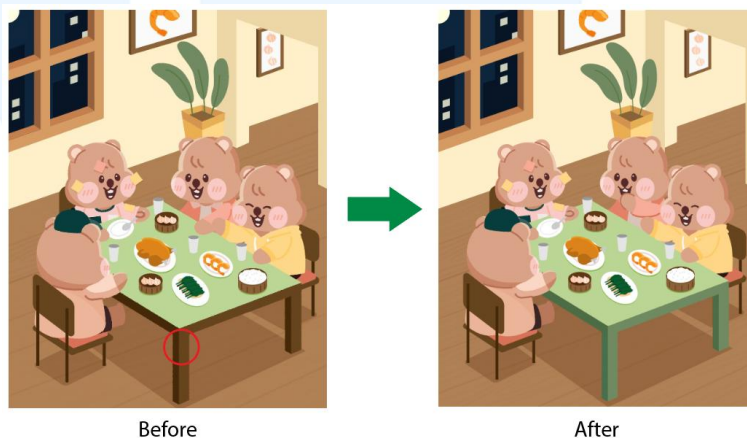
*Client* dari proyek desain Shuu-chan *Daily* ini adalah mentor atau *Creative Director* dari HenShu Studio. Maka dari itu, penulis dapat langsung mengirimkan hasil vektorisasi kepada *Creative Director* melalui grup yang sama, tanpa melalui perantara dengan *Project Manager*. Setelah penulis mengirimkan hasil vektorisasi, penulis mendapatkan revisi pada *feed* keenam dari *Creative Director*.

Revisi yang diberikan yaitu mengubah warna hijau pada tembok dan warna juga lantai pada desain, karena warna terasa bertabrakan satu sama lain. *Creative Director* juga memberikan *feedback* bahwa lantai pada desain dapat menggunakan motif kayu parket, yang kemudian disesuaikan lagi dengan warna temboknya. Selain itu, vektorisasi *feed* lainnya sudah dirasa oke tanpa adanya *feedback* atau revisi tambahan. Setelah mendapatkan *feedback*, penulis pun langsung memperbaiki hasil *feed* keenam sesuai dengan revisi yang diberikan.



Gambar 3.21 Revisi Warna Tembok Dan Lantai  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah revisi selesai dibuat, hasil revisi langsung dikirimkan kepada *Creative Director* melalui grup magang penulis. Penulis pun mendapatkan *feedback* lanjutan dari *Creative Director*, yang dimana warna meja terasa bertabrakan dengan warna maskot Shuu-chan. Oleh karena itu, *penulis* disarankan untuk mengganti warnanya menjadi *light green*. Penulis pun langsung merevisi warna pada meja menjadi *light green*, serta mengirimkan ulang hasil revisi tersebut ke grup untuk meminta *feedback* lanjutan. Setelah itu, *Creative Director* kembali memberikan *feedback* dengan menyarankan agar warna kaki meja dapat diubah ke warna coklat tua. Setelah mengikuti saran tersebut, penulis pun kembali mengirimkan ulang hasil revisi kepada *Creative Director*.



Gambar 3.22 Revisi Ulang Warna Kaki Meja Menjadi *Light Green*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

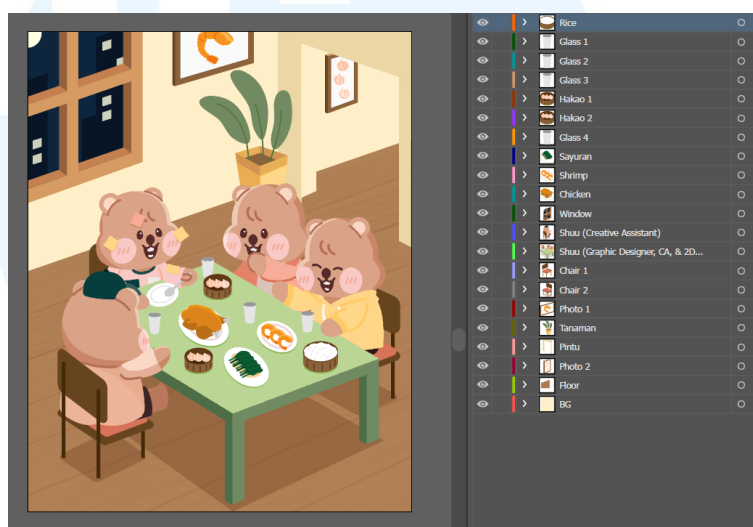
Kemudian, *Creative Director* merasa kalau hasil warna pada kaki meja berwarna *light green* lebih baik dibandingkan dengan coklat tua. Oleh karena itu, penulis disarankan untuk melakukan penyesuaian ulang pada warna meja menjadi warna *light green*. Setelah hasil revisi diberikan, penulis pun tidak mendapatkan revisi tambahan dari *Creative Director* dan diperbolehkan untuk masuk pada finalisasi.

### 3.3.1.5 Finalization

Setelah *carousel feeds* disetujui oleh mentor dan *client*, tahapan dilanjutkan dengan merapikan *layer* dari *file* desain sebagai persiapan



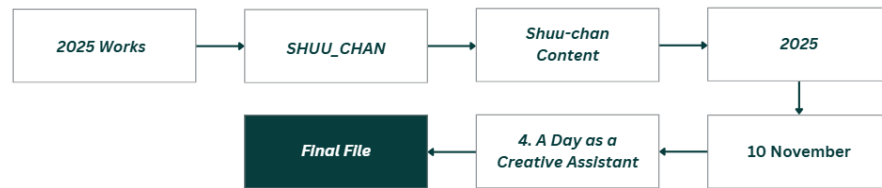
untuk dianimasikan oleh divisi *motion*. Dikarenakan semua aset vektor mulai dari maskot dan juga objek lainnya akan dianimasikan, perapian *layer* desain dari setiap *feeds* penting dilakukan agar proses animasi pun dapat dikerjakan dengan mudah dan cepat. Perapian *layer* ini dengan membuat *group* dari kumpulan *layer* yang terpisah dan dibentuk menjadi *sub-layer*. Berikut merupakan salah satu *file feed* dari *layer* yang sudah dirapikan.



Gambar 3.23 Hasil Perapian *Layer Feed* Keenam Menjadi *Sub-Layer*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah *layer* dari *carousel feeds* selesai dirapikan, penulis pun lanjut pada proses pengunggahan dari setiap desain yang sudah dikerjakan. *File* diunggah ke dalam Google Drive yang sudah disiapkan oleh HenShu Studio. Pada saat pengunggahan *file*, penulis diminta untuk membuat *folder* baru karena *Project Manager* belum menyediakan *folder* tersebut sebelumnya. *Folder* terbaru tersebut disesuaikan dengan nama dari proyek yang penulis dapatkan yaitu *A Day as a Creative Assistant*. Berikut merupakan lokasi dari unggahan *file* proyek Shuu-chan *Daily* yang dikerjakan penulis.

Tabel 3.3 Tabel Lokasi *Folder File A Day As A Creative Assistant*



Dalam *folder* Google Drive yang disiapkan oleh HenShu Studio, terdapat semua *file* proyek desain yang dikerjakan oleh semua pekerja. Pembuatan *folder* tersebut dilakukan agar semua *client* yang dikerjakan dapat tersusun dengan terstruktur. Hal ini juga dilakukan agar semua pekerja dapat dimudahkan dalam mengunggah dan menemukan *file* desain, apabila diperlukan dikemudian hari. *Folder file* dibuat satu persatu yang disesuaikan dengan urutan *feed carousel* yang sudah diselesaikan, dimana nantinya akan berisi *file* asli dari Adobe Illustrator di setiap *folder* yang dibuat.



Gambar 3.24 *Screenshot Folder* Yang Dibuat Penulis Untuk Unggahan *file*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada awal penulis bekerja sebagai seorang *Graphic Designer intern*, informasi terkait *email* dan *password* dari akun tersebut akan diberikan oleh *Project Manager*. Disini, semua pekerja akan diberikan akses menggunakan akun *google* resmi HenShu Studio dan tidak diperkenankan untuk mengakses *file* desain menggunakan akun pribadi. Akun tersebut juga yang nantinya digunakan untuk menghapus, mengunggah, dan membuka *folder-folder* desain dari *client-client* yang dikerjakan. Ketika program magang penulis sudah berakhir di HenShu Studio, informasi terkait akun Google Drive akan diubah agar tidak disalahgunakan. Selain itu, grup magang penulis juga akan dihapus oleh *Creative Director*, sebagai tanda bahwa masa magang penulis sudah selesai dilaksanakan.



### 3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Selama menjalani program magang di HenShu Studio, penulis juga diberikan tanggung jawab dalam mengerjakan tugas, mencakup *packaging box* Gorengan Kampoeng, *feed* dan *story* kyna deli untuk *christmas hampers*, *feed* kolaborasi Aurora Saffron Collagen, serta *feed* Shuu-chan Daily. Beberapa tugas tambahan ini penulis pilih karena disesuaikan dengan durasi waktu pengerjaan dan juga jenisnya. Berikut merupakan penjelasan *detail* terkait dengan tugas tambahan yang penulis pilih, serta tahapan perancangannya.

#### 3.3.2.1 Gorengan Kampoeng Box Packaging

Selama menjalani program magang di HenShu Studio, penulis diberikan kesempatan untuk mengerjakan berbagai jenis desain, salah satunya yaitu desain *packaging*. Pada tanggal 27 sampai 31 Oktober, penulis diberi tanggung jawab mengerjakan desain *box packaging* dari *brand* Gorengan Kampoeng. Gorengan Kampoeng merupakan salah satu *brand* yang menjual beraneka ragam gorengan khas Indonesia.

Sebelum menjalin kerja sama dengan HenShu Studio, *brand* ini sudah pernah menjalin kerja sama dengan nama *brand* lain yaitu Bagor King. Gorengan Kampoeng menjual aneka gorengan yang terdiri dari pisang goreng, tahu isi, telo goreng, ote-ote/bakwan sayur, kue cucur, bola tape, dan masih banyak lagi. Gorengan Kampoeng juga termasuk sebagai salah satu UMKM kecil yang berasal dari Surabaya dan menjual beraneka ragam gorengan *homemade* secara *offline* dan *online*.

Kerja sama dengan HenShu Studio dapat terjadi karena *client* Bagor King menyukai hasil *packaging* yang dikerjakan oleh HenShu Studio. Hal ini yang membuat Gorengan Kampoeng ingin menggunakan jasa desain HenShu Studio kembali untuk *box* dan *paper bowl packaging* dengan menggunakan konsep yang sama, namun dengan ilustrasi berbeda. Gorengan Kampoeng ini juga aktif mengikuti bazaar

makanan untuk membantu dalam memperkenalkan produknya kepada masyarakat dan meningkatkan penjualan secara langsung.

### 1. *Briefing*

Pada tahapan awal, penulis mendapatkan *brief* tersebut melalui pesan yang dikirimkan oleh *Project Manager* yang berisikan *to do list* tugas penulis mulai dari tanggal 27 sampai dengan 31 Oktober 2025. *Project Manager* juga mencantumkan *link* yang tertuju pada situs Notion untuk melihat *detail* dari *brief* yang sudah disiapkan. *Detail* informasi yang terdapat pada *link* Notion terdiri dari nama tugas, *list of items*, cara *export files*, *project overview*, varian gorengan, referensi ilustrasi dan desain, warna, dan ukuran *packaging*.

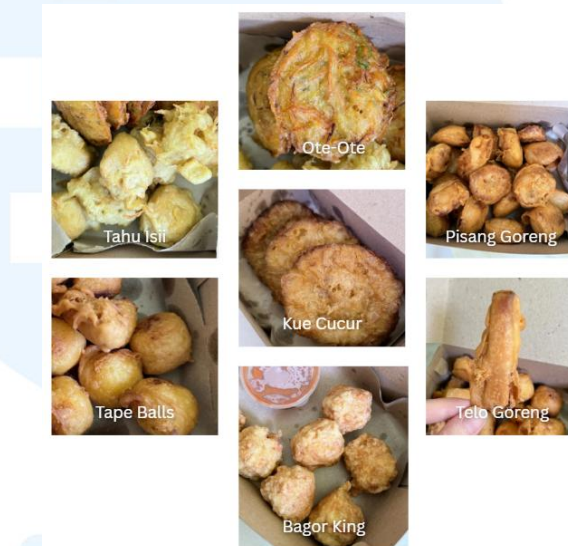


Gambar 3.25 *Screenshot* Beberapa Informasi *Brief* Gorengan Kampoeng  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Sebelum mendesain *packaging*, penulis diharuskan untuk membuat beberapa ilustrasi gorengan kampoeng yang dilampirkan pada *brief*. Jenis ilustrasi yang diinginkan oleh *client* adalah ilustrasi yang terlihat lucu dan tidak terlalu *detail* untuk penggambaran gorengannya. Dari semua menu gorengan kampoeng, penulis diberikan *brief* untuk membuat 6 jenis ilustrasi dari pisang goreng, *tape balls*, ote-ote, kue cucur, tahu isi, telo goreng, dan bagor king. Pada *brief*, terlampir juga ukuran *packaging*, warna, dan informasi yang ingin dimasukkan untuk keperluan perancangan desain.

## 2. Brainstorming And Feedback

Setelah memahami *brief*, tahapan *brainstorming* dan *feedback* pun penulis mulai. Pertama-tama, penulis mulai mengumpulkan referensi-referensi yang dapat membantu dapat pembuatan sketsa. Referensi pertama yang penulis kumpulkan yaitu enam jenis gorengan yang ada pada *brief* gorengan kampoeng, mencakup telo goreng, pisang goreng, tahu isi, bagor king, kue cucur, dan ote-ote.



Gambar 3.26 Referensi Gorengan Untuk Ilustrasi  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

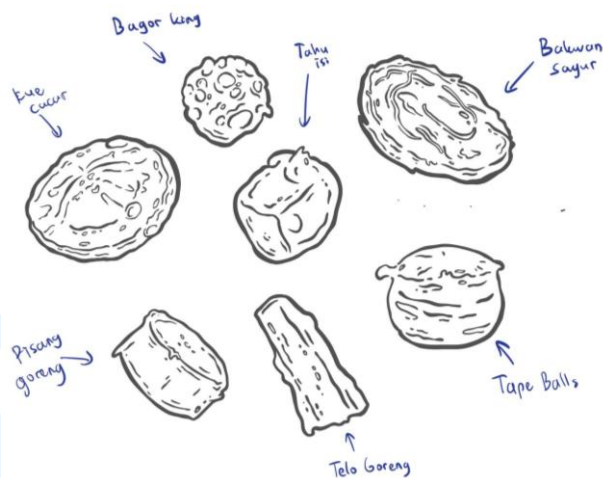
Setelah itu, penulis kemudian mengumpulkan referensi-referensi gaya ilustrasi, *layout* desain, dan juga warna yang diinginkan oleh *client*. Semua referensi ini sudah dilampirkan pada *link* Notion, sehingga penulis tidak perlu menggunakan referensi lain karena sudah disetujui oleh *client* ketika *meeting* dilakukan. Berikut merupakan beberapa referensinya.



Gambar 3.27 Referensi Ilustrasi, Desain *Layout*, Dan Warna  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

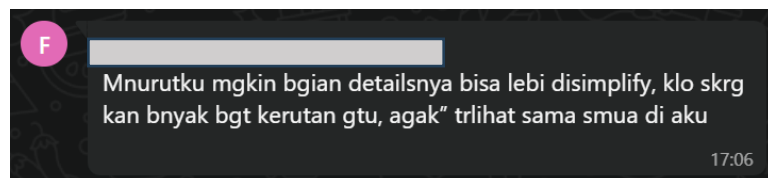
Setelah referensi yang dibutuhkan untuk kebutuhan perancangan dikumpulkan, penulis pun memulia proses pembuatan sketsa. Dalam pembuatan sketsa, penulis menggunakan *software* bernama Procreate untuk memudahkan dalam membuat ilustrasi dalam bentuk *digital*. Procreate juga dipilih karena kemudahan yang dapat diberikan dalam pembuatan sketsa awal melalui penggunaan *brush*, tekanan pena yang dapat diatur, dan juga kemudahan dalam melakukan revisi sebelum masuk pada proses *layouting box*.

Penulis tidak membuat sketsa dengan menggunakan tekstur pensil pada *brush* dan lebih menggunakan *brush* yang *solid*. Hal ini dilakukan agar ilustrasi yang dibuat pada Procreate mudah divisualisasikan dan membantu memberikan gambaran secara langsung. Berikut merupakan sketsa ilustrasi dari varian gorengan yang dibuat penulis.



Gambar 3.28 Hasil Ilustrasi Gorengan Kampoeng  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ketika sketsa diselesaikan penulis, proses dilanjutkan pada permintaan *feedback* kepada mentor magang. Penulis mengirimkan hasil sketsa pada grup WhatsApp dan langsung meminta izin kepada *Graphic Designer fulltime* selaku mentor untuk meminta *feedback*. Setelah hasil dikirimkan, penulis mendapatkan beberapa revisi terkait dengan ilustrasi yang dibuat.

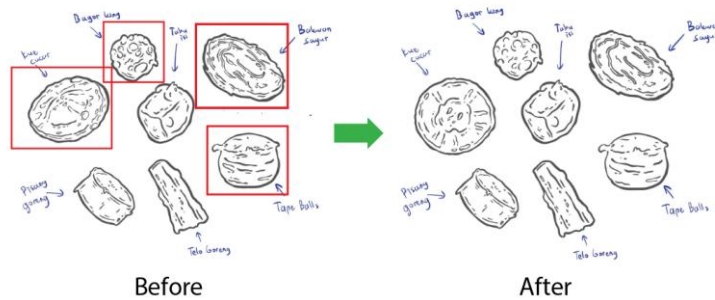


Gambar 3.29 *Feedback* Ilustrasi Dari Mentor  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Mentor meminta penulis untuk memperbaiki ilustrasi yang sudah dibuat dan bisa lebih disederhanakan bentuknya. Namun, mentor hanya meminta menyederhanakan beberapa bentuk saja seperti ilustrasi *tape balls*, *bagor king*, dan *kue cucur*. Mentor meminta untuk merevisi bentuk gorengan *bagor king* karena pada referensi, *bagor king* memiliki tekstur yang lebih mulus walaupun terlihat *bumpy*. Berbeda dengan bentuk ilustrasi yang ada pada sketsa gorengan, *bagor king* terlihat terlalu bertekstur dan kurang mulus. Selain itu, mentor juga meminta untuk merevisi bentuk *kue*

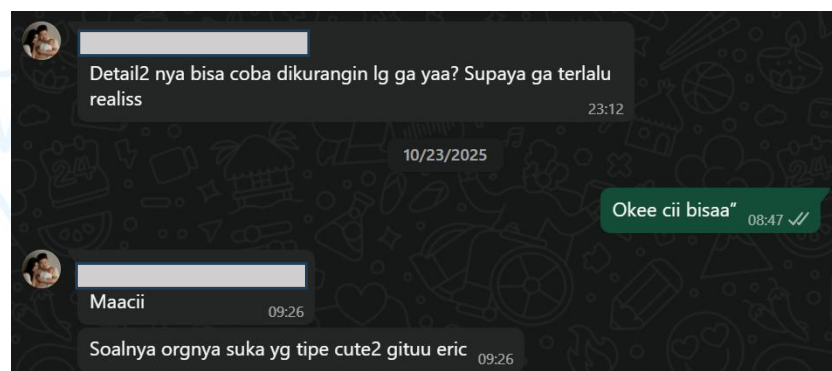


cucur agar bentuknya tidak terlalu menyerupai ilustrasi bakwan sayur. Setelah menerima *feedback* tersebut, penulis pun langsung merevisi bentuk ilustrasi gorengannya.



Gambar 3.30 Hasil Revisi Ilustrasi Dari *Feedback* Mentor  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

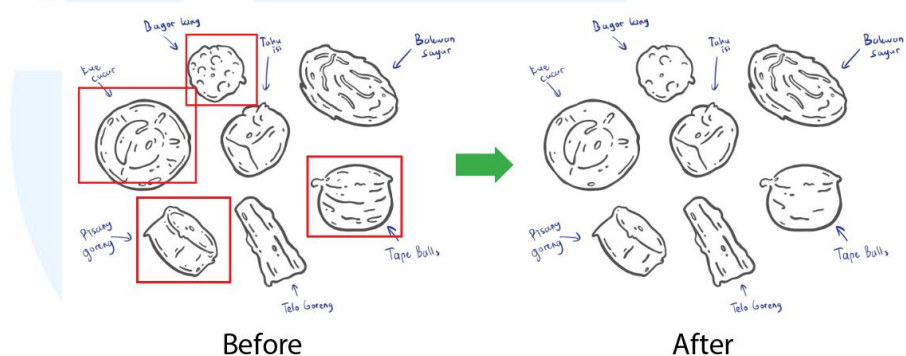
Setelah menyelesaikan revisi dan mengirimkan hasilnya ke grup untuk meminta *feedback* mentor, penulis pun mendapatkan sedikit revisi. Revisi yang diberikan mentor terdapat pada ilustrasi gorengan kue cucur, yang dimana diminta untuk menghilangkan beberapa garis pada tekstur bagian atas kue. Kemudian, ketika penulis merevisi dan mengirimkannya kembali, *Graphic Designer fulltime* selaku mentor tidak memberikan *feedback* tambahan karena dirasa sudah bagus. Setelah penulis menyelesaikan revisi tersebut, penulis diberikan arahan untuk meminta *feedback* tambahan terkait dengan hasil ilustrasinya kepada *Creative Director*. *Creative Director* selaku mentor kedua penulis juga memberikan beberapa revisi terkait dengan hasilnya.



Gambar 3.31 *Screenshot* Revisi Ilustrasi Tambahan Dari *Creative Director*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Pada revisi ini, mentor meminta untuk lebih memperbaiki bentuk dari ilustrasi gorengan agar terlihat lebih lucu dan tidak terlalu realis. Hal ini dikarenakan *client* menyukai ilustrasi dengan tipe-tipe yang lucu. Mentor meminta untuk memperbaiki beberapa bentuk gorengan mencakup *tape ball*, kue cucur, pisang goreng, dan bagor king. Setelah memahami *feedback* yang diberikan dan merevisi ilustrasi yang dibuat, penulis langsung mengirimkannya kembali melalui grup WhatsApp.

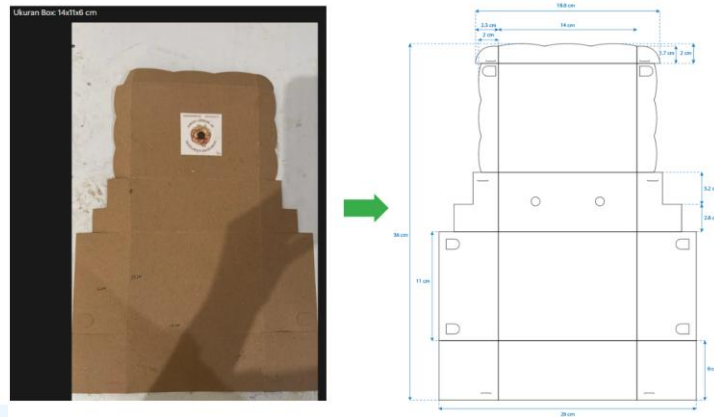


Gambar 3.32 Hasil Revisi Tambahan Dari *Creative Director*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah mengirimkan hasil revisi melalui grup, mentor pun tidak memberikan *feedback* tambahan. Mentor juga memperbolehkan untuk masuk pada tahapan pembuatan *layout* desain untuk *box packaging*.

### 3. Digitalization

Pada tahapan ini, penulis mulai dengan memvektorisasi ilustrasi dari setiap gorengan yang sudah dibuat sebelumnya. Proses pengerjaan desain dilakukan dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator. Hal ini dilakukan agar bentuk ilustrasi dapat diperbesar dan diperkecil tanpa mengurangi kualitas gambarnya ketika di *layout*. Setelah vektorisasi dilakukan, penulis kemudian memulai untuk membuat *dielines* dari ukuran bentuk *box packaging* yang sudah dilampirkan di Notion.



Gambar 3.33 *Dielines Box Packaging*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah itu, penulis mulai mendesain dengan mencoba beberapa *layout* yang sekiranya sesuai dengan dilampirkan pada *brief*. Warna yang digunakan pada *packaging* terdiri dari 3, yaitu warna *cream*, oren, dan coklat muda. Warna-warna ini digunakan karena sudah dilampirkan oleh *Creative Director* dan disetujui oleh *client*, sehingga penulis tidak melakukan perubahan pada warna-nya. Pemilihan warna tersebut juga mempertimbangkan aspek keterbacaan informasi dan kenyamanan visual agar konsumen dapat memahami isi kemasan dengan mudah.



Gambar 3.34 Logo Gorengan Kampoeng

Beberapa informasi yang tercantum pada *brief* juga penulis letakkan pada desain menyesuaikan *layout* yang diinginkan. Informasi-informasi tersebut mencakup logo, nomor telepon, dan

akun instagram Gorengan Kampoeng. Penulis kemudian mendesain *packaging* dengan layout yang berbeda-beda dan mencoba untuk memberikan beberapa alternatif desain untuk dipilih oleh mentor.



Gambar 3.35 Alternatif *Layout* Pada Desain *Box Packaging*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Desain yang dibuat penulis disesuaikan dengan referensi yang terdapat pada *link* Notion, yang dimana ilustrasi hanya diletakkan pada bagian *sides*. Selain itu, penempatan warna pada *box* diberikan berbeda antara atas dengan sisi lainnya. Ketika alternatif desain sudah selesai dibuat dan memastikan semua *brief* sudah sesuai, penulis pun lanjut pada tahapan berikutnya yaitu *revision* dan *review*.

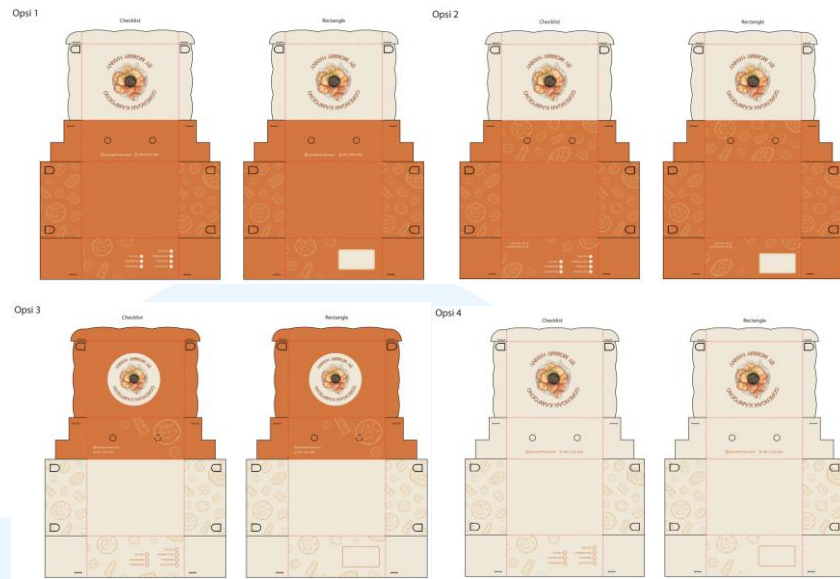
#### **4. Revision And Review**

Pada awal tahapan, penulis mengirimkan terlebih dahulu beberapa alternatif desain *box packaging* kepada mentor magang. Setelah dikirimkan, penulis mendapatkan beberapa revisi dari mentor. Pada semua alternatif, mentor meminta agar semua logo yang terletak di atas, diubah rotasinya agar menghadap ke arah bawah. Selain itu, mentor menyarankan untuk menghilangkan logo pada opsi kedua karena terasa *redundant*.



Gambar 3.36 Beberapa *Feedback Box* Gorengan Kampoeng Dari Mentor  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Mentor juga menyarankan untuk memberikan opsi tambahan dengan menambahkan bagian kosong untuk menuliskan bagian gorengan. Opsi tersebut dapat dibuat dalam bentuk *ceklist* dari beberapa varian gorengan dan dibuat dalam bentuk *rectangle* kosong untuk menuliskan varian yang dipesan. Hal tersebut bertujuan agar dapat memudahkan interaksi antara penjual dan konsumen dalam mengidentifikasi varian gorengan yang dipesan. Penulis juga diberikan tambahan untuk membuat desain *packaging* yang menggunakan warna *cream* dibagian atas dan bawahnya. Setelah memahami semua *feedback* yang diberikan, penulis kemudian merevisi hasil desain dan megirimkan hasilnya kembali kepada mentor melalui grup.



Gambar 3.37 Hasil Revisi *Box Packaging* Dari *Feedback* Mentor  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah itu, penulis pun tidak mendapatkan *feedback* tambahan dari mentor dan hasil desain yang sudah disetujui oleh mentor dikirimkan kepada *client* untuk di *preview*. Dari hasil desain yang sudah dikirimkan, *client* pun memilih opsi *layout packaging* nomor 4 dengan warna keseluruhan *packaging* yang menggunakan warna *cream*. *Client* juga memberikan sedikit *feedback* untuk desain, yang dimana penulis diminta untuk menambahkan logo halal pada bagian bukaan *box packaging*.



Gambar 3.38 Desain *Box Packaging* Gorengan Kampeng  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah menerima *feedback* dan menambahkan logo halal pada *box packaging*, hasil desain pun dikirimkan kembali kepada *client* untuk di-*review* kembali. Dari hasil yang dikirimkan, mentor memberikan *approval* pada desain dan tidak memberikan *feedback* tambahan. Penulis pun diperbolehkan untuk lanjut ke tahapan finalisasi pada hasil desain *box packaging*.

## 5. Finalization

Pada tahapan akhir, penulis mulai mengunggah hasil desain *box packaging* ke dalam beberapa jenis *file*. Jenis-jenis *file* ini juga biasanya diminta oleh mentor ketika mengerjakan desain *packaging*. *File-file* yang di unduh oleh penulis adalah *file pdf*, *file Adobe Illustrator*, *expanded packaging*, dan *file package*. Ketika *file* sudah disiapkan, penulis pun melanjutkan dengan membuat *folder* Google Drive dari setiap jenis *file*-nya. Berikut merupakan lokasi *folder file box packaging* Gorengan Kampoeng.

Tabel 3.4 Tabel Unggahan *File Box Packaging*



Setelah menyiapkan *folder*, penulis kemudian mengunggah *file-file* yang sudah disiapkan sebelumnya. Setelah *file* diunggah, penulis kemudian mengirimkan lokasi *link* Google Drive tempat unggahan *file* Gorengan Kampoeng. *Link* dikirimkan agar *Project Manager* dapat memastikan apakah *file* yang diunggah sudah sesuai atau belum. Setelah memastikan semua *file* aman, penulis diperbolehkan untuk mengerjakan *to do list* lainnya.

### 3.3.2.2 Feed And Story Kyna Deli For Christmas Hampers 2025

Selama mengerjakan berbagai proyek desain di HenShu Studio, penulis memilih desain *feed* dan *story* kyna deli sebagai tugas tambahan ketiga. *Brand* ini merupakan salah satu dari banyaknya *brand food* dan



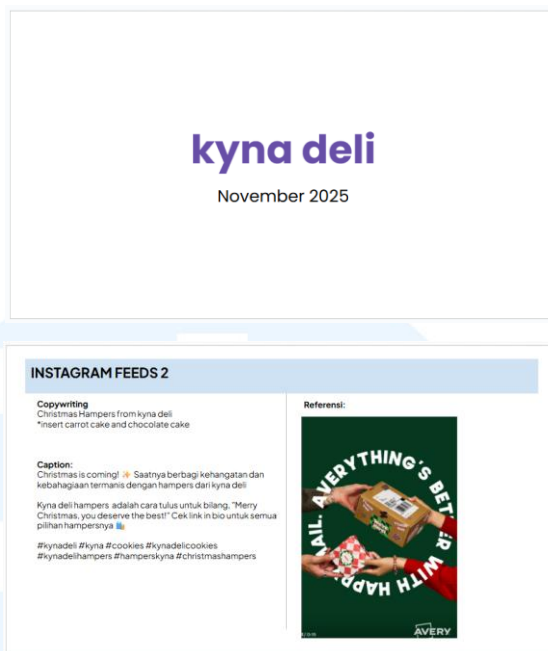
*beverages* yang sudah menjalin kerja sama dengan HenShu Studio. *Brand* ini sendiri berlokasi di salah satu pusat perbelanjaan di Jakarta yang berfokus pada penjualan *homemade cookie*. Kyna deli sudah bekerja sama dengan HenShu Studio sejak tahun 2024, yang dimana dipercaya untuk merancang logo dari *brand* ini. Selain itu, HenShu Studio juga bertanggung jawab dalam merancang mendesain konten media sosial pada akun Instagram utama kyna deli.



Gambar 3.39 Logo Kyna Deli  
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

*Brand* ini memiliki visi untuk memberikan rasa kebahagiaan dari setiap gigitan kue-nya. Dibuat dengan penuh cinta dan bahan-bahan olahan yang sehat, mereka ingin menghadirkan kehangatan dari dapur mereka ke rumah pelanggan untuk dinikmati bersama. Dalam pengerjaan desain ini, penulis diberi tanggung jawab untuk mendesain *feed* dan *story* untuk konten bulan November. Salah satunya yaitu konten *feed* dan *story* untuk persiapan peluncuran *Christmas Hampers* untuk akhir tahun 2025.

Rencana konten kyna deli setiap bulan dikerjakan oleh *Creative Assistant*, sehingga seorang *graphic designer* hanya ditugaskan untuk mengimplementasikan konten yang dibuat kedalam bentuk desain *feed* dan *story*. Rencana konten biasanya dilampirkan lewat sebuah *link* Google Slides, yang di dalamnya berisikan *copywriting*, *caption*, dan referensi visual. Sebelum desain dikerjakan, rencana konten harus di-*preview* kepada *client* terlebih dahulu sampai mendapatkan *approval*. Hal ini dilakukan agar desain dapat sesuai dengan keinginan *client* dan terhindar dari perubahan konten yang mendadak.



Gambar 3.40 Screenshot salah satu rencana konten bulan November  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tidak hanya itu, *graphic designer* juga sudah menyediakan *guideline* sebagai acuan untuk membantu penulis dalam mendesain rencana konten yang sudah disediakan. *Brand guideline* ini berisikan tentang tata cara penggunaan logo, warna, pemilihan *font*, dan juga *margin guide* untuk mendesain *feed* dan *story*. *Guideline* ini digunakan agar desain yang dirancang oleh penulis dapat menciptakan konsistensi visual dan tetap sesuai dengan identitas *brand* yang sudah dibuat.

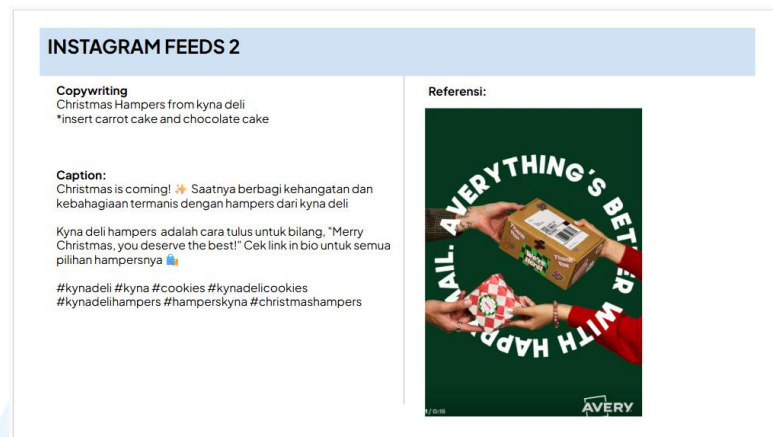


Gambar 3.41 Brand Guideline Kyna Deli  
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Penggunaan logo pada konten media sosial kyna deli disesuaikan dengan warna pada *background*. Apabila *background* menggunakan warna gelap, logo yang dapat digunakan yaitu logo berwarna krem muda. Sedangkan, *background* yang memiliki warna terang akan menggunakan logo berwarna merah marun. Terdapat dua jenis font yang dapat digunakan untuk pengerjaan desain kyna deli. *Font* yang masuk dalam *primary typeface* yaitu font *family Poppins*, sedangkan untuk *secondary typeface* dapat menggunakan *family Playfair Display*. Dalam pengerjaan desain media sosial kyna deli, penulis diberi arahan oleh mentor bahwa tampilan desain harus bersifat *elegant* dan tidak terlalu ramai dari segi visual. Selain itu, mentor juga menyarankan agar desain tidak boleh cenderung sepenuhnya menggunakan vektor, tetapi menggabungkan foto aset agar tidak menghilangkan kesan *elegant*.

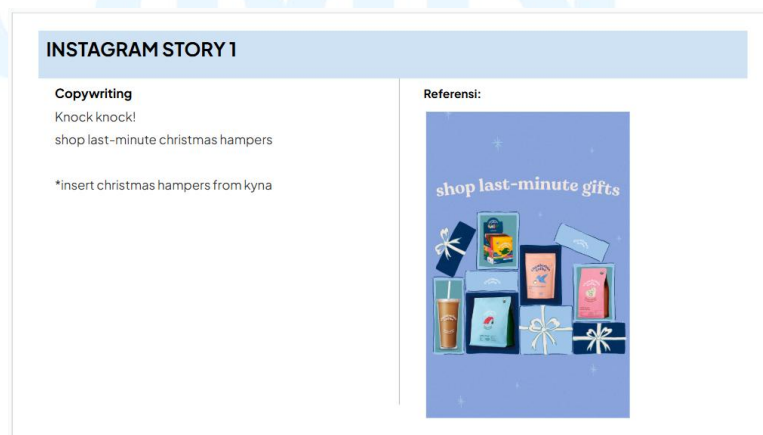
### **1. Briefing**

Pada tahapan awal, penulis mendapatkan tugas tersebut melalui pesan yang dikirimkan oleh *Project Manager* yang berisikan *to do list* tugas yang akan dikerjakan penulis mulai dari tanggal 3 sampai dengan 7 November 2025. Dari beberapa tugas yang ada, salah satu yang terlampir merupakan tugas desain *feed* dan *story* dari *brand* kyna deli. Tugas ini sudah dilengkapi dengan *link* yang berisikan rencana konten bulan November 2025 yang sudah disetujui oleh *client* melalui Google Slides. Penulis diberi tanggung jawab untuk mengerjakan semua *feed* dan *story* pada bulan tersebut, yang salah satu diantaranya terdiri dari *feed* dan *story* untuk *christmas hampers*.



Gambar 3.40 Konten *Feed Christmas Hampers*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada bagian *feed*, penulis ditugaskan untuk merancang desain dari *christmas hampers* yang berisi *carrot cake* dan juga *chocolate cake* kynadeli. Pada rencana konten ini, *Creative Assistant* sudah melampirkan *copywriting* yang perlu penulis gunakan untuk *copywriting* pada desain. Selain itu, referensi visual juga sudah dilampirkan oleh *Creative Assistant* sebagai acuan untuk desain *feed* ini. Pada referensi tersebut, terlihat menampilkan tangan orang yang seakan-akan sedang memberikan hadiah untuk satu orang lainnya. *Creative Assistant* juga mencantumkan caption yang nantinya akan dimasukkan kedalam deskripsi *feed* ketika di-*upload*.



Gambar 3.41 Konten *Story Christmas Hampers*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada bagian *story*, penulis ditugaskan untuk merancang desain *story* dari *christmas hampers* yang akan dikeluarkan oleh kynya deli. Penulis dibebaskan untuk memilih salah satu dari beberapa *christmas hampers* yang tersedia. Penulis juga perlu memasukkan *copywriting* yang sudah disediakan oleh *Creative Asisstant*. Sama seperti *feed*, *Creative Assistant* juga sudah memberikan referensi visual untuk desain *story* ini. Setelah memahami konten yang disediakan oleh *Creative Assistant*, penulis kemudian lanjut pada tahapan berikutnya yaitu *brainstorming* dan *feedback*.

## 2. Brainstorming And Feedback

Di tahap ini, penulis mulai mencari referensi-referensi yang berkaitan dengan desain postingan hari natal. Pencarian referensi desain dilakukan karena penulis merasa referensi yang dilampirkan pada konten belum menggambarkan suasana meriah pada hari natal. Selain itu, penulis juga ingin mendapatkan inspirasi lebih agar hasil desain dapat sesuai dengan konten *christmas hampers* kynya deli.



Gambar 3.42 Referensi Postingan *Feed* Hari Raya Natal  
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/641270434483146039/>

Dari referensi yang dicantumkan, penulis mengambil 3 referensi yang akan digunakan untuk pembuatan desain *feed* dan *story christmas hampers* kynya deli. Referensi-referensi yang akan penulis gunakan pada desain mencakup penggunaan *layout* pada

desain, peletakkan aset, *font*, dan juga produk. Setelah penulis menetapkan referensi yang akan digunakan, penulis pun lanjut pada tahap selanjutnya yaitu *vectoring or digitilization*.

Penulis tidak melalui proses pembuatan sketsa, karena mentor tidak mengharuskan adanya proses tersebut untuk perancangan desain media sosial. Hal ini dilakukan untuk mempercepat proses perancangan desain agar dapat diselesaikan sebelum *deadline*. Selain itu, penulis juga tidak melakukan permintaan *feedback* terkait referensi yang digunakan, karena tidak diharuskan dan disarankan untuk melakukan digitalisasi.

### **3. Digitalization**

Pada tahapan ini, penulis melakukan digitalisasi menggunakan dua *software* yaitu Adobe Illustrator dan Photoshop. Terdapat alasan mengapa penulis menggunakan dua *software* sekaligus untuk proses perancangan media sosial kynya deli. Alasan penulis menggunakan Adobe Illustrator karena *software* ini dapat digunakan untuk membuat bentuk-bentuk vektor pendukung yang dapat dimodifikasi seperti hati, garis, dan bintang. Selain itu, *software* ini juga digunakan untuk menjaga konsistensi visual dari media sosial yang sudah pernah dibuat sebelumnya, dimana menggunakan aset vektor sebagai elemen desain. Sedangkan, *software* Photoshop digunakan untuk proses keseluruhan mendesain, *editing* foto, dan *digital imaging*.

Pada proses awal, penulis memulai digitalisasi pada konten *feed* terlebih dahulu. Penulis menyiapkan *artboard* berukuran 1080x1350 *pixels* dengan menggunakan *software* Photoshop. Kemudian, penulis memasukkan *guide grid* yang sudah disediakan oleh *desainer fulltime* untuk menjaga konsistensi dan keteraturan *layout* agar tetap rapi. Setelah itu, penulis memulai



proses mendesain dengan menggunakan referensi, *copywriting*, serta foto produk *christmas hampers* kyna deli.



Gambar 3.43 Foto *Carrot Cake* Dan *Choccolate Cake* Kyna Deli  
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Untuk konten *feed*, penulis ingin menampilkan suasana natal yang meriah dari warna merah marun pada *background*, hijau dari pohon natal, dan juga aset-aset foto dekorasi natal. Untuk mendapatkan aset dekorasi natal, penulis menggunakan foto-foto *commercial use* dari *software* Freepik. Tujuan penggunaan aset foto *free* tanpa lisensi adalah untuk memastikan bahwa desain yang dirancang bersifat legal tanpa melanggar hak cipta.



Gambar 3.44 Beberapa Aset Foto Yang Penulis Gunakan

Pada perancangan desain, penulis terlebih dahulu memasukkan aset foto dan foto *christmas hampers* pada *artboard*. Kemudian, *copywriting* diletakkan setelah menemukan peletakkan *layout* yang sesuai dari foto-foto yang disiapkan penulis

sebelumnya. Hal tersebut dilakukan untuk membentuk alur perhatian audiens, sehingga memberikan kemudahan untuk memahami informasi utama seperti *copywriting* dan foto produk sebelum elemen pendukung lainnya. Setelah itu, penulis menambahkan beberapa vektor bintang dan garis yang dibuat menggunakan aplikasi Adobe Illustrator yang kemudian di *copy paste* ke dalam *artboard* Phtotoshop. Berikut hasil perancangan desain *feed carrot cake* dan *chocolate cake* kyna deli untuk *christmas hampers*.



Gambar 3.45 Hasil Desain *Feed* Christmas Hampers Kyna Deli  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis menggunakan *margin* yang sudah disiapkan oleh *graphic designer* lain untuk menjaga konsistensi *layout* pada desain media sosial. Pada *margin*, jarak antara logo dengan konten yaitu 55 px yang dimana sama dengan jarak di sisi kiri, kanan, dan juga bawah. Jarak pada *layout* diberikan agar desain pada konten tidak terlalu berdekatan dengan logo, sehingga konten lebih nyaman untuk dilihat.

Setelah menyelesaikan *feed*, penulis kemudian lanjut pada konten *story*. Sama seperti sebelumnya, penulis menggunakan 2 *software* pada perancangan *story* ini. *Software* tersebut mencakup Adobe Illustrator yang digunakan untuk membuat bentuk vektor,

serta Photoshop yang digunakan untuk keseluruhan perancangan desain. Pertama-tama, penulis menyiapkan *artboard* berukuran 1080x1920 *pixels* yang disesuaikan dengan ukuran *story* Instagram melalui *software* Photoshop. Setelah itu, penulis pun langsung memulai proses mendesain dengan menggunakan *grid* dan juga foto *christmas hampers* yang sudah disediakan *client*.



Gambar 3.46 Foto Produk *Christmas Hampers* Kyna Deli  
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Kemudian, penulis pun mencari beberapa foto *commercial use* yang ingin digunakan pada perancangan *story* dari *software* Freepik. Foto aset yang penulis gunakan terdiri dari foto pohon natal dan juga *snowflake* untuk memperkuat suasana natal. Dikarenakan foto *christmas hampers* didominasi warna merah dan mencerminkan suasana natal, penulis hanya menyesuaikan ukurannya agar sesuai dengan format *story* Instagram.

Setelah itu, penulis pun mulai meletakkan aset-aset foto, vektor, dan juga *copywriting* yang sudah disiapkan sebelumnya. Dalam penggunaan vektor, penulis membuat bentuk efek ketukan yang disesuaikan dengan *copywriting* 'knock knock!' pada rencana konten. Selain itu, bentuk lonceng kecil yang dibuat menggunakan vektor juga digunakan untuk memperkuat hari raya natal. Kemudian, penulis merasa warna merah yang terdapat pada foto *christmas hampers* yang dipilih memiliki saturasi warna yang

cukup tinggi. Oleh karena itu, penulis melakukan penyesuaian pada warnanya dan mengubahnya menjadi merah marun untuk menciptakan konsistensi visual dari *brand guideline* kyna deli.



Gambar 3.47 Hasil Desain *Story Christmas Hampers* Kyna Deli  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berbeda dengan *feed*, margin pada konten *story* kyna deli memiliki jarak 150 px pada bagian atas, 75 px untuk sisi kanan, dan kiri. *Margin* ini juga sudah disiapkan untuk membantu mempertahankan konsistensi *layout* pada desain *story* kyna deli. Setelah perancangan desain *feed* dan *story* untuk produk *christmas hampers* selesai dibuat, penulis pun masuk ketahapan selanjutnya yaitu *revision* dan *review*.

#### 4. Revision And Review

Pada tahapan ini, penulis mulai meminta *feedback* terkait dengan hasil desain *feed* dan *story* sebelumnya. Setelah mengirimkan hasilnya kepada mentor magang, penulis mendapatkan revisi *minor* pada hasil desain *feed*. Mentor penulis memberikan *feedback* bahwa warna pada bagian *background*

dapat lebih diterangkan agar suasana natalnya lebih memberikan kesan meriah. Setelah menerima *feedback* tersebut, penulis kemudian langsung merevisi *feed* dan mengirimkan hasilnya kepada mentor melalui grup WhatsApp. Setelah itu, mentor tidak memberikan *feedback* tambahan dan diperbolehkan untuk mengirimkan hasil desain kepada *client* untuk di-*preview*.



Gambar 3.48 Revisi Mengganti Warna *Background* Dan Dekorasi  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Untuk melakukan *preview*, hasil desain yang sudah selesai penulis serahkan kepada *Project Manager* untuk dikirimkan ke *client*. Setelah dikirimkan, *client* tidak memberikan *feedback* atau revisi apapun terkait dengan desain dan diperbolehkan untuk mengunggah hasil ke *folder* yang sudah disiapkan di *drive*.

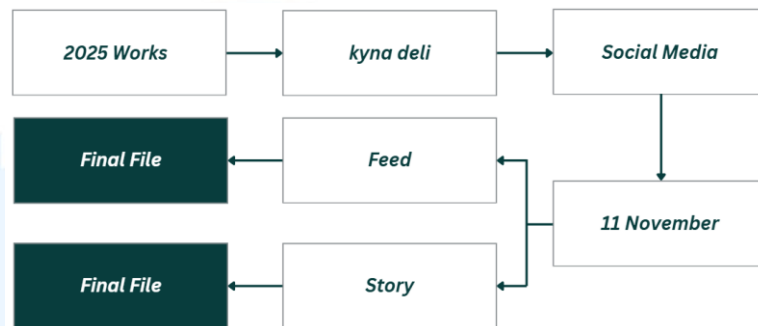
### 5. Finalization

Tahap ini merupakan tahapan lanjutan setelah hasil desain tidak mendapatkan revisi apapun dari mentor dan juga *client*. Tahap ini merupakan tahapan terakhir, dimana penulis harus mengunggah hasil desain ke dalam *folder* yang sudah disiapkan oleh *Project Manager*. *Folder* ini berisikan hasil desain-desain dari rencana konten setiap bulannya melalui Google Drive. Pada konten yang dikerjakan penulis, konten tersebut termasuk kedalam



rencana konten bulan November 2025. Oleh karena itu, *file* akan diupload pada *folder* di bulan November. Berikut merupakan tabel dari lokasi *file* unggahan desain media sosial kynya deli ini.

Tabel 3.5 Tabel Lokasi *File* Media Sosial Kyna Deli Christmas Hampers



Setelah memastikan *file* akhir desain sudah ter-unggah, penulis kemudian menginformasikan kepada *Project Manager*. Hal ini dilakukan agar *Project Manager* dapat memastikan bahwa *file* desain sudah diunggah dengan benar sebelum *link* Google Drive diteruskan kepada *client*.

### 3.3.2.3 Aurora Saffron Collagen X Wakanda Runners Feed

Pada tugas tambahan ketiga, penulis diberikan tanggung jawab untuk mengerjakan konten *feed* dari kolaborasi Aurora Saffron Collagen dengan Wakanda Runners. Aurora Saffron Collagen merupakan sebuah *brand* suplemen dari Indonesia yang menjual produk *collagen* bubuk dalam bentuk kemasan. Aurora Saffron Collagen juga menjadi *brand* pertama di dunia yang menjual produk *collagen* bubuk berbahan dasar saffron. Produk dari *brand* ini memiliki 3 macam varian, yaitu Aurora Creatine Guava, Aurora Inulin Berries, dan Aurora Calcium Mango.

Setiap varian memiliki manfaatnya tersendiri yang dapat dilihat dari penamaan variannya. Untuk varian Aurora Creatine Guava bermanfaat untuk menjaga metabolisme tubuh dan menguatkan otot. Aurora Inulin Berries memiliki manfaat untuk menjaga imunitas tubuh dan pencernaan. Sedangkan, varian Aurora Calcium Mango bermanfaat



untuk menjaga kesehatan sendi dan tulang. Dikarenakan *brand* ini memiliki varian dan manfaat yang berbeda-beda, desain media sosialnya pun harus disesuaikan dengan manfaat dari setiap variannya.

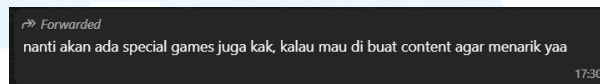
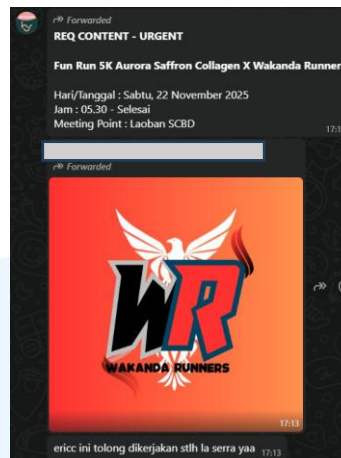


Gambar 3.49 Identitas *Brand* Aurora Saffron Collagen  
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

*Brand* ini sudah menjalin kerja sama dengan HenShu Studio sejak tahun 2024, yang dimana pada awalnya memakai jasa desain untuk merancang *brand identity* Aurora Saffron Collagen. Aurora Saffron Collagen juga termasuk sebagai *brand* yang bekerja sama dengan HenShu Studio untuk perancangan desain media sosialnya, selain kyna deli. *Target audience* dari *brand* ini difokuskan kepada seorang perempuan yang ingin menjaga kesehatan dan kecantikannya. Maka dari itu, desain pada media sosial memiliki sifat *clean*, *elegant*, dan feminim untuk membantu mencerminkan identitas *brand* Aurora Saffron Collagen.

### 1. *Briefing*

Tugas ini diberikan oleh penulis pada tanggal 12 November 2025, melalui pesan yang dikirimkan oleh *Project Manager* melalui grup magang penulis. Berbeda dengan tugas-tugas sebelumnya, tugas ini diberikan sebagai tugas tambahan diluar dari *to do list* yang penulis dapatkan di minggu tersebut. Tugas ini diberikan melalui pesan yang diteruskan dari *client* dalam bentuk *brief*, yang berisikan informasi dan *request* terkait desain yang ingin ditampilkan. Informasi ini berisikan *detail* yang ingin dimasukkan pada desain terkait dengan acara kolaborasinya dengan Wakanda Runners.

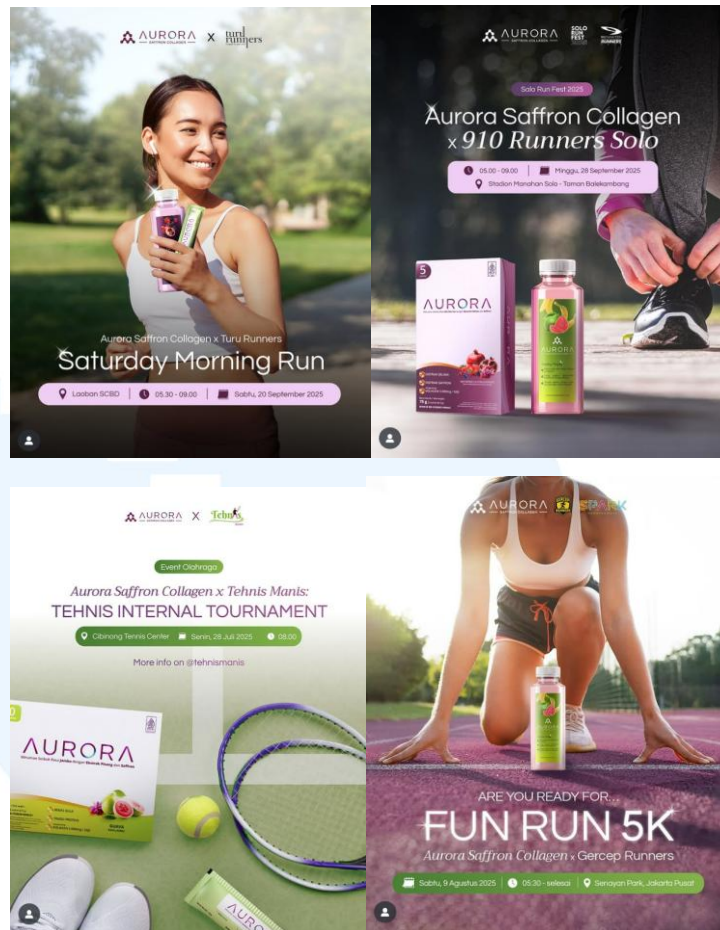


Gambar 3.50 *Content Request* Dari *Client*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada *brief*, penulis diminta untuk memasukkan informasi-informasi yang diberikan pada desain *feed* yang dibuat. Selain itu, *client* juga meminta agar desain dapat dibuat lebih menarik karena terdapat *special games* pada acara. Acara ini merupakan acara lari yang diadakan Aurora Saffron Collagen dan Wakanda Runners. Desain *feed* ini akan diunggah pada akun Instagram untuk membantu mengajak orang-orang mengikuti acara yang diadakan. Setelah penulis memahami *brief* yang diberikan, penulis kemudian lanjut pada tahapan *brainstorming* dan *feedback*.

## 2. *Brainstorming And Feedback*

Pada tahapan ini, penulis pertama-tama mengumpulkan referensi terlebih dahulu. Penulis menggunakan referensi-referensi desain *feed* pada konten media sosial sebelumnya pada akun Aurora Saffron Collagen. Hal ini dilakukan oleh penulis agar desain yang dirancang dapat selalu konsisten. Berikut merupakan beberapa referensi dari *feed* Aurora Saffron Collagen dan kolaborasi yang pernah dilakukannya.



Gambar 3.51 Referensi Desain *Feed* Aurora Saffron Collagen  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dari desain-desain *feed* kolaborasi Aurora Saffron Collagen, penulis melihat adanya penggunaan *layout* yang serupa dalam pencantuman informasi acara-nya. Oleh karena itu, penulis menggunakan *layout* desain yang serupa untuk menjaga konsistensi desain, tetapi tetap disesuaikan dengan *brief* terbaru. Selain itu, warna yang digunakan pada *feed* cenderung menggunakan warna yang sama, namun disesuaikan dengan *background* agar informasi terfokus.

Ditahap ini, penulis juga tidak meminta *feedback* kepada mentor terkait dengan referensi. Hal ini karena mentor tidak mewajibkan dan diperbolehkan untuk langsung melakukan digitalisasi pada desain untuk mempercepat proses. Maka dari itu,

penulis kemudian lanjut pada tahapan ketiga setelah referensi selesai dikumpulkan.

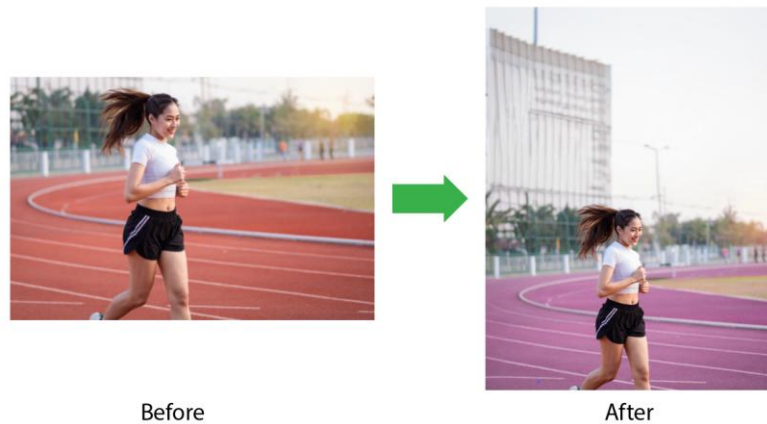
### **3. Digitalization**

Pada tahapan ini, penulis pertama-tama menyiapkan *artboard* berukuran 1080x1350 *pixels* untuk menyesuaikan bentuk *feed* di Instagram. Penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop karena desain media sosial yang bersifat *clean, elegant*, dan *feminim* dapat penulis capai dengan menggunakan *digital imaging* yang ada pada *software* tersebut. *Software* ini juga dapat mendukung pembuatan visual berbasis raster yang berguna untuk kebutuhan desain media sosial, terutama dalam proses *editing* foto produk dan aset visual pendukung. Tidak hanya itu, kemudahan dalam *editing* foto seperti pengaturan warna dan cahaya juga membuat pengerjaan desain dapat menjadi lebih efisien.

Setelah itu, penulis kemudian mulai mencari aset foto yang sekiranya dapat sesuai dan cocok digunakan untuk menyoroti acara lari ini. Penulis mencari aset foto melalui situs Freepik, yang dimana menyediakan banyak jenis aset foto *free* untuk digunakan dalam mendesain. Dalam penggunaan aset foto orang, penulis disarankan untuk menggunakan foto wanita dari asia. Setelah penulis menemukan foto yang sesuai, foto kemudian diletakkan pada *artboard* untuk melakukan penyesuaian dan mencari *layout* yang tepat.

Namun, dikarenakan ukuran foto yang terlalu kecil, penulis kemudian melakukan pelebaran pada foto. Hal ini dilakukan agar informasi pada *brief* dapat dimasukkan dan memberikan cukup ruang untuk peletakkan elemen desain lain. Penulis juga melakukan perubahan warna pada lintasan lari yang terdapat pada *background*, agar menjadi lebih ungu menggunakan *tool hue/saturation*. Perubahan dilakukan agar penggunaan warna

dapat membantu merepresentasikan *brand* lebih kuat dari warna yang biasanya digunakan, yaitu magenta dan ungu agar selalu konsisten dengan *feed-feed* sebelumnya.



Gambar 3.52 Penyesuaian Foto *Aset* Pada Desain *Feed*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah itu, penulis kemudian mulai memasukkan informasi-informasi terkait acara, seperti logo, nama dari acara, kolaborasi, tanggal, tempat, dan jam dimulainya acara. Untuk menjaga konsistensi *layout*, penulis juga menggunakan *margin guide* yang sudah disiapkan oleh *graphic designer* lain. Pada *margin* yang digunakan, jarak antara logo dengan konten yaitu 55 px, sama halnya dengan sisi bawah, atas, kanan, dan kiri. Hal ini dilakukan agar konten desain yang ditampilkan tidak terlalu dekat dengan logo dan lebih nyaman untuk dibaca.





Gambar 3.53 Hasil Desain *Feed* Aurora Saffron Collagen  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

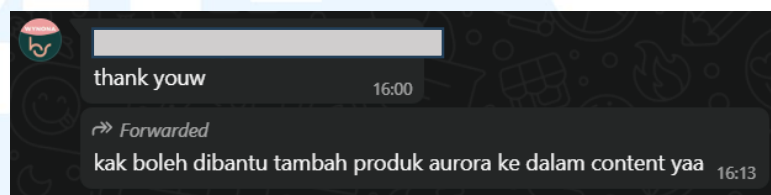
Pada hasil desain, penempatan elemen blur berwarna putih disekitar foto digunakan untuk mengurangi distraksi visual dari *background* agar audiens dapat terfokus pada informasi utama yang ingin ditampilkan. Selain itu, terdapat perbedaan dari referensi sebelumnya yang penulis gunakan pada bagian informasi pelaksanaan acara. Penulis menggunakan *rounded rectangle* dengan sedikit diberikan *detail line* putih disekitar informasi untuk membuat *feed* menjadi lebih menarik.

Selain itu, penataan elemen visual dilakukan untuk mempertimbangkan alur baca audiens. Hal tersebut dapat dilihat dari nama acara tanggal, tempat, dan waktu lebih dibuat menonjol sehingga informasi utama yang ingin ditampilkan dapat terbaca lebih dulu sebelum elemen pendukung lainnya. Penulis juga menambahkan beberapa elemen vektor berbentuk bintang untuk memperkuat kesan feminim dari Auroroa Saffron Collagen. Setelah desain diselesaikan, penulis lanjut pada tahap *revision* dan juga *feedback*.



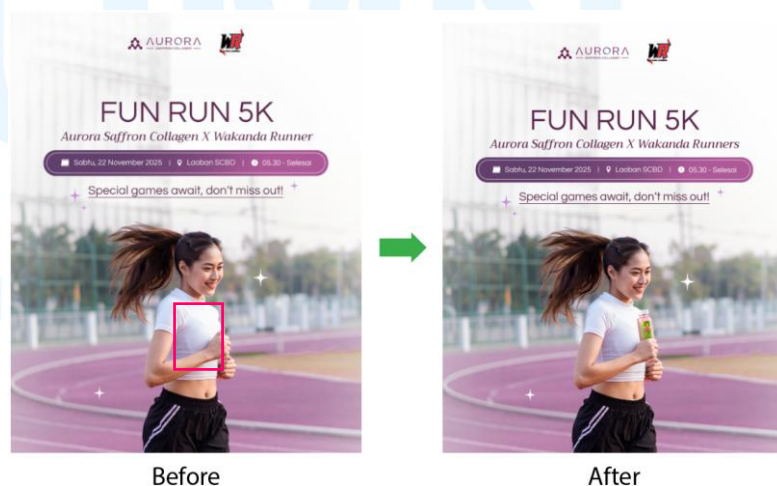
#### 4. Revision And Review

Pada tahapan ini, hasil desain penulis kirimkan kepada mentor untuk mendapatkan *feedback*. Setelah desain dikirimkan melalui grup magang, penulis tidak mendapatkan *feedback* apapun dan langsung memperoleh *approval* dari mentor. Penulis juga diperbolehkan untuk mengirimkan hasil desain kepada *client* untuk tahapan *review*.



Gambar 3.54 Revisi Meletakkan Produk Aurora Pada Desain  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah dikirimkan kepada *client*, penulis mendapatkan sedikit revisi yang dimana *client* meminta untuk menambahkan produk Aurora Saffron Collagen pada desain. Dikarenakan acara pada *feed* ditujukan bagi orang yang akan berolahraga lari, varian yang penulis tambahkan pada desain yaitu Aurora Creatine Guava. Hal ini dikarenakan varian guava memiliki manfaat menjaga kekuatan otot dan metabolisme, sehingga sesuai kegiatan acara.

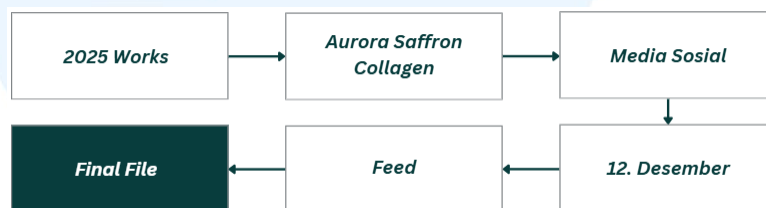


Gambar 3.55 Hasil Revisi Penempatan Produk Aurora Pada Desain  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah revisi dikirimkan kembali kepada *client*, desain tidak mendapatkan revisi tambahan dan desain pun mendapat *approval* dari *client*. Setelah itu, penulis diperbolehkan untuk masuk pada tahap finalisasi desain.

## 5. Finalization

Pada tahapan ini, hasil desain yang sudah selesai diunggah kedalam *folder* proyek *brand* Aurora Saffron Collagen. Di proses pengunggahan ini, penulis tidak diharuskan untuk mengunduh desain kedalam beberapa jenis *file*. Oleh karena itu, hasil desain *feed* langsung dimasukkan kedalam *folder* yang sudah disiapkan oleh *Project Manager*.



Gambar 3.56 Lokasi Unggahan *File* Desain *Feed*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

*File* desain *feed* penulis unduh dalam bentuk *JPEG* dan diunggah kedalam *folder* yang disiapkan sebelumnya. Setelah itu, penulis mengirimkan *link* lokasi unggahan *file* desain kepada *Project Manager* untuk memastikan bahwa *file* sudah sesuai. Ketika *file* sudah dipastikan aman, penulis diperbolehkan untuk mengerjakan proyek desain berikutnya.

### 3.3.2.4 Shuu-chan *Daily One Day And Day One As CA*

Pada tugas tambahan keempat, penulis memilih proyek desain dari konten Shuu-chan *daily One Day* dan *Day One as a Creative Assistant*. Konten Shuu-chan *daily* memiliki beberapa jenis, seperti konten 3D, 2D dalam bentuk *feed* Instagram, dan juga animasi *reels*. Di konten ini, penulis diberikan tanggung jawab untuk mengerjakan salah satu bentuk konten Shuu-chan *Daily*, yaitu dalam bentuk *carousel feeds* tanpa

memerlukan animasi. Konten *feed* ini dibuat untuk membantu menarik *engagement* pada akun Instagram Shuu-chan *daily*, yang berperan untuk merepresentasikan pengalaman kerja di HenShu Studio dalam bentuk konten menggemaskan menggunakan maskot utamanya. Rencana konten Shuu-chan *daily*, disiapkan dalam beberapa halaman Google Slides yang berisikan seluruh rencana konten setiap bulannya. Berikut merupakan tahapan-tahapan terkait dengan pengerjaan tugas keempat yang dipilih.

### 1. *Briefing*

Pada tahapan awal, penulis diberikan *brief* tentang Shuu-chan *daily* *One Day* dan *Day One as a Creative Assistant* dalam bentuk *to do list* yang dikirimkan melalui grup WhatsApp. Tugas ini termasuk sebagai salah satu tugas yang akan dikerjakan oleh penulis dari tanggal 22 sampai dengan 26 September 2025. Pada tugas tersebut, penulis tidak hanya mendapatkan *brief* dalam bentuk pesan, tetapi juga terdapat *link* Google Slide yang dilampirkan untuk melihat *detail brief* terkait dengan tugas Shuu-chan *daily*.

## 5 Feeds (Carousel)

### Brief: Agency Life

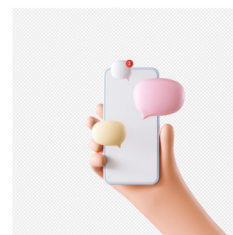
#### Desc:

#### Slide 1: "One Day"

Handphone di tangan shuu-chan buka wa group chat  
Creative Assistant: sent Logo Proposal with text "Hi, here's the Logo Proposal for your review and feedback"  
Creative Director: "So much better than the last one! You're clearly learning a lot and it shows. Good Job!"

#### Slide 2: "Day One"

Creative Assistant: sent Logo Proposal with text "Hi, here's the Logo Proposal for your review and feedback"  
Creative Director: "The core concept here is strong, but the presentation needs refinement to truly stand out. My main suggestion is to **elevate the visual quality**. The images you've used can be replaced with higher-quality ones to make a stronger impact..." (longtext feedback)  
To create a more cohesive proposal, ensure there is a single, consistent mood throughout. Make sure the visuals and mockups genuinely reflect the brand's fun and dynamic vibe. Instead of relying on a single mockup type, please explore a variety of different examples to showcase the logo's versatility....



Gambar 3.57 *Brief One Day Dan Day One as a Creative Assistant*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

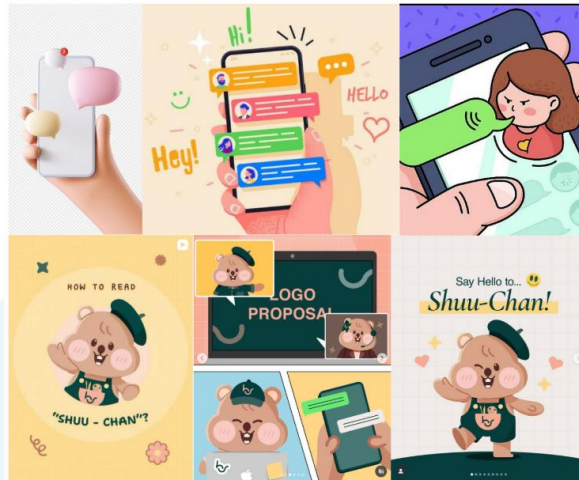
Disini, penulis diharuskan untuk membuat desain *carousel feed* dari perkembangan yang dialami oleh *Creative Assistant*

antara hari-hari sekarang pada *slide* pertama dengan hari pertamanya pada *slide* kedua. Untuk penggambaran tersebut, desain dibuat dalam bentuk sebuah percakapan pesan melalui *software* seperti WhatsApp. Percakapan ini dilakukan antara *Creative Assistant* sebagai pengirim pesan, dengan seorang *Creative Director* sebagai pemberiaan *feedback* untuk hasil kerjanya.

Pada *brief* yang sudah disediakan, terdapat beberapa informasi yang harus penulis masukkan pada desain *carousel feed*. Untuk *slide* pertama, terdapat *copywriting* ‘One Day’ yang akan digunakan untuk *headline* dari konten desain, serta *copywriting* dari percakapan antara *Creative Director* dan *Creative Assistant*. Pada *slide* kedua, terdapat *copywriting* ‘Day One’ sebagai *headline* dari konten dan *copywriting* dari percakapannya. Selain itu, terdapat juga satu referensi yang sudah dilampirkan disamping *brief* untuk membantu penulis menggambarkan desain konten yang ingin dibuat. Setiap rencana konten yang disediakan, telah disetujui oleh *Creative Director* untuk dikerjakan dalam bentuk desain. Oleh karena itu, setiap tugas Shuu-chan *daily* yang dikerjakan harus tetap disesuaikan dengan *brief* dan referensi yang disetujui. Perubahan hanya dilakukan apabila terdapat arahan atau revisi tambahan dari *Creative Director*.

## **2. Brainstorming And Feedback**

Setelah memahami *brief* yang diberikan, penulis kemudian lanjut pada tahapan *brainstorming* dan *feedback*. Pertama-tama, penulis mempersiapkan beberapa referensi yang akan digunakan untuk membantu menggambarkan percakapan yang ingin dibuat. Referensi-referensi yang dikumpulkan penulis seperti *artstyle* dari konten-konten Shuu-chan *daily* yang sudah diberikan *approval* dari mentor, warna, dan bentuk percakapan pesan di *handphone*.



Gambar 3.58 Referensi Ide Visual, Warna, Dan *Artstyle*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada referensi visual, penulis ingin mendesain konten dengan menggunakan beberapa *vector icon* untuk menambahkan kesan lucu. Selain itu, posisi *handphone* akan penulis buat sedikit miring dengan karakter Shuu-chan yang keluar dari profil untuk menambah kesan unik dan kebaruan dari konten-konten sebelumnya. Penulis juga mencantumkan referensi *artstyle*, pose, dan warna dari konten-konten sebelumnya untuk mempertahankan konsistensi dari segi visual desain Shuu-chan *daily*. Setelah referensi dikumpulkan, penulis kemudian lanjut pada proses pembuatan sketsa.



Gambar 3.59 Sketsa *One Day* Dan *Day One as a Creative Assistant*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

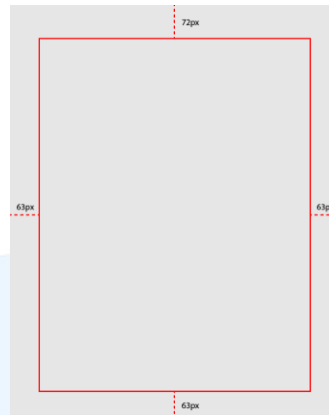
Dalam pembuatan sketsa pada konten, penulis menggunakan *software* Procreate untuk membantu memudahkan penggambaran dalam bentuk sketsa digital. Setelah sketsa selesai dibuat, penulis kemudian lanjut pada permintaan *feedback* kepada mentor melalui grup WhatsApp. Mentor tidak memberikan *feedback* terkait dengan sketsa dan diberikan *approval* untuk lanjut pada tahapan digitalisasi.

### **3. Digitalization**

Pertama-tama, penulis mempersiapkan *artboard* berukuran 1080x1350 *pixels* yang disesuaikan dengan ukuran *feed* Instagram terbaru. Pada proses digitalisasi, penulis menggunakan *software* Adobe Illustrator karena *artstyle* dari Shuu-chan Daily sendiri berbasis vektor. Kemudian, sketsa yang sudah dibuat sebelumnya diletakkan pada *artboard*. Setelah memastikan ukuran sketsa sesuai dengan *artboard*, digitalisasi pun dimulai.

Penulis pertama-tama menyiapkan *margin* untuk menjaga penempatan *copywriting* pada desain tetap rapi dan konsistensi pada desain-desain sebelumnya. Disini, penulis menggunakan margin dengan jarak 63 *pixels* untuk sisi kanan, kiri, dan bawah. Sedangkan untuk bagian atas, penulis menggunakan jarak 72 *pixels* agar penempatan elemen penting seperti *headline* tidak terlalu penuh dan tetap nyaman untuk dibaca.





Gambar 3.60 *Margin* Pada Desain Tugas Keempat  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah itu, penulis mulai mendigitalisasi bagian utama yang ingin ditunjukkan pada konten, seperti *handphone*, karakter Shuu-chan pada profil, dan juga percakapannya dalam bentuk *bubble text*. Setelah semua divektorisasi, penulis kemudian melanjutkan membuat beberapa elemen untuk mendukung visual pada *slide* pertama yaitu 'One Day'. Elemen-elemen tersebut seperti bentuk *thumbs up*, bintang, dan elemen lainnya untuk memperkuat kesan bahagia *Creative Director* akan hasil kerja *Creative Assistant* yang semakin baik.



Gambar 3.61 Digitalisasi *Slide* Pertama 'One Day'  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis kemudian melanjutkan pembuatan *slide* kedua yaitu tentang 'Day One' menjadi *Creative Assistant*. Proses digitalisasi yang digunakan sama dengan *slide* pertama, yang dimana penulis

mempersiapkan *artboard* baru dengan ukuran 1080x1350 *pixels*. Setelah itu, penulis mulai menyesuaikan ukuran sketsa dengan *artboard*. Berbeda dengan yang sebelumnya, penulis dapat menggunakan hasil pada *slide* pertama dan disesuaikan dengan isi pesan pada *slide* kedua. Selain itu, untuk menekankan kesan kurang maksimal pada pekerjaannya, penulis menggunakan *background* berwarna merah muda.



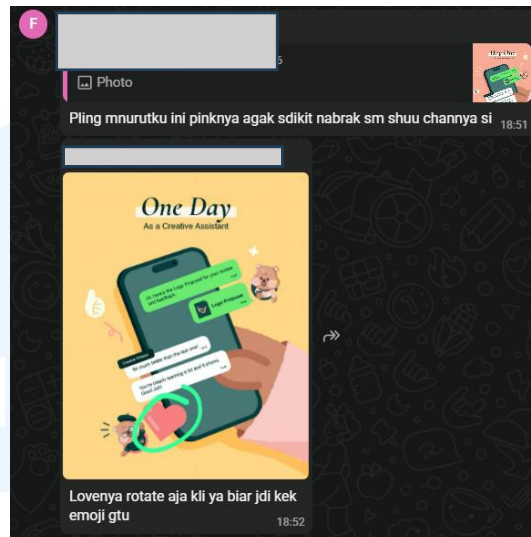
Gambar 3.62 Hasil Vektorisasi *Feed* Kedua 'Day One'  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selain *copywriting* pada percakapan, terdapat perbedaan juga pada pose karakter Shuu-chan dan juga elemen-elemen disekitarnya. Pose karakter Shuu-chan *Creative Director* penulis buat seperti sedang memberikan pelajaran lewat ekspresi muka serius. Sedangkan, pose karakter *Creative Assistant* penulis buat sedang memahami *feedback* yang diberikan untuk dijadikan pembelajaran agar hasil dapat maksimal. Setelah digitalisasi pada kedua *slide* selesai dilakukan, penulis kemudian lanjut pada tahapan *revision* dan *feedback*.

#### 4. *Revision And Review*

Pada tahapan ini, penulis mengirimkan hasil digitalisasi *carousel* kepada mentor magang untuk mendapatkan *feedback*. Pertama-tama, penulis meminta *feedback* kepada *Graphic*

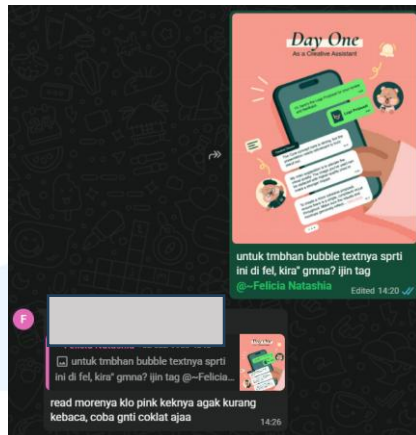
*Designer fulltime* sebelum dilanjutkan dengan *feedback* dari *Creative Director*. Setelah dikirimkan melalui grup WhatsApp, penulis mendapatkan beberapa *feedback* dari mentor pertama.



Gambar 3.63 Revisi Dari Mentor Magang  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

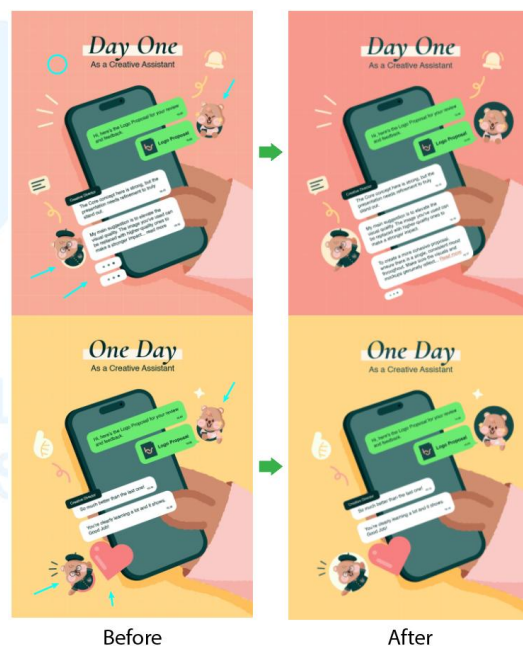
Mentor memberikan revisi terkait dengan warna *background* pada *slide* kedua, yang dimana sedikit bertabrakan dengan warna dari tangan Shuu-chan. Selain itu, mentor juga memberikan revisi minor pada bentuk hati *slide* pertama. Mentor memberikan saran agar bentuk hati dapat dirotasikan agar terlihat seperti *emoji love*. Setelah menerima *feedback* tersebut, penulis kemudian langsung merevisi dan mengirimkan hasilnya kembali kepada mentor. Setelah hasil desain disetujui oleh mentor pertama, permintaan *feedback* pun dilanjutkan dengan *Creative Director*.

*Creative Director* memberikan beberapa *feedback*, yang dimana ukuran profil pada kedua *slides* dapat diperbesar dan menutupi keseluruhan badan dari karakter Shuu-chan. Setelah itu, penulis juga diberikan arahan lanjutan untuk menambahkan *copywriting* tambahan pada *bubble chat Creative Director* di pada *carousel slide* kedua.



Gambar 3.64 Revisi Tambahan Dari *Slide* Kedua  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah penulis menyelesaikan revisi tersebut dan mengirimkan hasilnya kepada mentor, penulis diberikan arahan tambahan untuk mengubah warna pada *copywriting* 'read more' agar dapat lebih terlihat. Selain itu, mentor juga memberikan sedikit revisi pada huruf awal 'r' *copywriting* 'read more' untuk dapat diubah menjadi kapital. Setelah menerima *feedback* tambahan dari mentor, penulis kemudian merevisi hasil *feed* dan mengirimkannya kembali untuk mendapatkan *feedback* lanjutan.



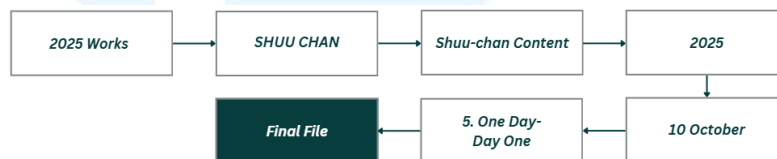
Gambar 3.65 Hasil Revisi *Carousel Feed One Day* Dan *Day One*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah mengirimkan hasil revisi, mentor tidak memberikan *feedback* tambahan dan penulis mendapatkan *approval* untuk lanjut pada tahapan finalisasi.

## 5. Finalization

Pada tahapan ini, penulis diharuskan untuk mengunggah hasil *carousel feed* ke dalam *folder* Google Drive HenShu. Berbeda dengan desain aset animasi Shuu-chan *Daily*, *file* Adobe Illustrator tidak diwajibkan untuk merapikan *layer* menjadi bentuk *sub-layer*. Hal ini dikarenakan *file* tersebut tidak akan digunakan lagi oleh divisi lain untuk dilanjutkan karena tidak memerlukan animasi pada konten. Sehingga, *file* hanya diunggah dalam bentuk JPEG dari *folder* yang sudah disiapkan oleh *Project Manager* untuk konten *feed*.

Tabel 3.6 Lokasi Unggahan *File* Konten *One Day* Dan *Day One*



Setelah selesai mengunggah semua *file* pada *folder* yang sudah disiapkan, penulis kemudian memberikan konfirmasi kepada *Project Manager* untuk melakukan pengecekan ulang. Hal ini dilakukan agar *file* hasil akhir tidak terdapat kesalahan *format* sebelum akhirnya diunggah pada akun Instagram Shuu-chan *Daily*. Apabila terdapat kesalahan atau tambahan baik dari *Creative Director* dan *Project Manager*, penulis siap untuk melakukan penyesuaian ulang sebelum diunggah.

### 3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Ketika menjalani program magang di HenShu Studio sebagai *Graphic Designer Intern*, penulis memperoleh banyak pengalaman yang berguna yang dapat dijadikan pembelajaran di dunia kerja profesional. Dari pengalaman tersebut,

tentunya banyak kendala yang penulis hadapi selama mengerjakan berbagai proyek dari *client* yang berbeda-beda. Berikut merupakan beberapa kendala yang penulis hadapi dan juga solusi untuk menghadapinya.

#### **3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja**

Selama melaksanakan program magang di HenShu Studio, penulis menghadapi beberapa kendala sebagai berikut.

##### **1. Kesulitan Mengerjakan Banyak Tugas Bersamaan**

Dalam pengerjaan tugas setiap minggu, penulis seringkali merasa kesulitan dalam mengatur waktu karena harus bisa mengerjakan banyaknya tugas dari berbagai *client*. Hal ini membuat penulis harus bisa mengerjakan tugas yang diberikan secara bersamaan. Selain itu, karena penulis harus bisa mengerjakan berbagai tugas secara bersamaan, penulis seringkali tidak teliti dalam pengerjaan desain sehingga harus mendapatkan revisi tambahan dari mentor. Selain itu, penulis juga harus bisa menyelesaikan tugas sesuai dengan *deadline* yang sudah ditentukan oleh *Project Manager*.

##### **2. Kurang Dapat Memahami *Brief* dan *Feedback***

Penulis juga menghadapi kendala dalam pengerjaan tugas, ketika *Project Manager* memberikan *brief* yang singkat atau kurang *detail* untuk dikerjakan. Tidak hanya itu, penulis juga menghadapi kendala dalam pemahaman *feedback* ketika mentor memberikan revisi dengan menggunakan bahasa yang cukup teknis. Hal tersebut biasa membuat hasil dari tugas yang sudah dikerjakan menjadi keliru, sehingga proses pengerjaan menjadi tidak efisien dan menambah revisi yang seharusnya tidak terjadi.

#### **3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja**

Dari kendala yang penulis hadapi selama menjalani program magang di HenShu Studio, berikut merupakan solusi-solusi yang penulis gunakan.



## 1. Mengatur Prioritas Tugas Desain

Dalam menghadapi kendala dari banyak tugas yang harus dikerjakan secara bersamaan, penulis biasanya memulai pengerjaan tugas desain dari tingkat kesulitannya. Apabila terdapat tugas yang dirasa sulit dan memerlukan waktu dalam mengerjakannya, penulis akan memprioritaskan tugas tersebut terlebih dahulu. Selain itu, penulis biasanya berusaha mengerjakan tugas yang diberikan dengan tetap tenang dan tidak terburu-buru. Hal ini juga dapat membuat penulis untuk mempertahankan ketelitian dalam memasukkan informasi yang diperlukan pada desain, untuk menghindari kesalahan yang berujung pada revisi.

## 2. Proaktif

Untuk mengatasi kendala dari *brief* yang singkat, penulis biasanya berusaha untuk bertanya terlebih dahulu kepada *Project Manager* sebelum mengerjakan desain. Dengan mempertahankan sikap proaktif tersebut, kekeliruan atau misinformasi yang tidak diinginkan ketika mengerjakan tugas desain dapat dihindari. Sama halnya dengan pemahaman *feedback* dari mentor, penulis biasanya berusaha untuk bertanya terlebih dahulu terkait dengan maksud dari *feedback* yang diberikan. Hal ini sangat membantu penulis agar desain yang dikerjakan tidak mendapatkan revisi tambahan dan tidak menghambat pengerjaan tugas desain lainnya.