

BAB III

PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Komunikasi dan koordinasi menjadi hal yang sangat penting dalam berjalannya suatu perusahaan. Sebagai *graphic design intern* di KiN Space, diperlukan adanya koordinasi yang baik antara satu divisi dan divisi lainnya untuk membuat desain yang sesuai dengan kebutuhan. Koordinasi yang baik dapat meminimalisir adanya miskomunikasi sehingga proyek dapat berjalan dengan lancar. Oleh karena itu terdapat kedudukan dan alur koordinasi yang jelas untuk mempertahankan kelancaran komunikasi.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

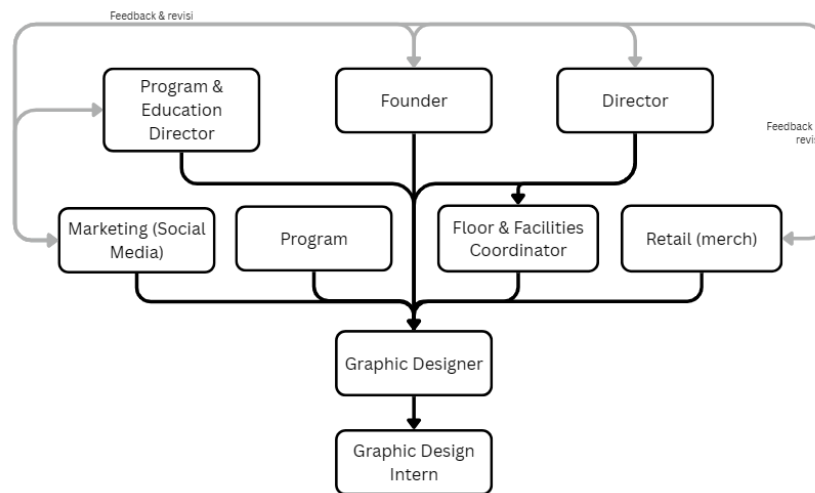
Selama menjalani program magang di PT. KiN Sukses Utama, penulis menduduki jabatan sebagai *graphic design intern*. Jabatan ini berada di bawah divisi desain, dengan seluruh kegiatan kerja diawasi dan diarahkan oleh *graphic designer*. Setiap proyek atau *brief* yang dikerjakan oleh penulis diberikan langsung oleh *graphic designer*. *Graphic designer* sendiri juga bertugas dalam memberikan panduan kreatif serta memastikan hasil desain sesuai dengan gaya visual dari KiN Space.

Divisi desain sendiri merupakan divisi yang berkoordinasi dengan divisi lainnya untuk mendukung proyek-proyek dari divisi tersebut. Sehingga dalam proses pengerjaan, *graphic designer* akan banyak berkoordinasi dengan divisi lain sekaligus memantau dan memberikan masukan pada setiap tahapan produksi desain yang dibuat oleh *graphic design intern* agar sesuai dengan *brief* yang diberikan. Setelah desain dinyatakan selesai dan mendapat *final approval*, penulis akan menyerahkan hasil desain ke *graphic designer* sehingga desain tersebut dapat diserahkan kepada divisi terkait yang membutuhkan untuk keperluan publikasi maupun produksi.

Melalui proses kerja yang kolaboratif ini, penulis banyak mendapat banyak pengalaman baru terutama dalam memahami alur kerja desain grafis secara profesional. Selain itu, penulis juga mendapatkan keterampilan dan wawasan baru mengenai desain komunikasi visual.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Dalam pelaksanaan program magang di PT. KiN Sukses Utama, penulis menjalankan peran sebagai *graphic design intern* yang bekerja di bawah pengawasan *graphic designer*. *Graphic designer* dan *graphic design intern* merupakan bagian dari divisi desain yang memiliki peran penting dalam membuat kebutuhan visual perusahaan. Divisi desain sendiri banyak berkoordinasi dengan divisi-divisi lainnya seperti divisi *marketing*, *event*, *retail*, dan *floor & facilities coordinator*. Berikut adalah alur koordinasi divisi desain pada PT. KiN Sukses utama.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Dalam pembuatan desain, setiap divisi yang membutuhkan materi visual akan terlebih dahulu menyampaikan permintaan dan mendiskusikan kebutuhan desain secara langsung dengan *graphic designer*. Setelah menerima *brief* dari divisi terkait, *graphic designer* akan meneruskan tugas tersebut ke *graphic design intern* untuk dikerjakan. Selama proses pengerjaan desain berlangsung, *graphic designer* berperan aktif dalam memantau,

memberikan masukan, dan memastikan bahwa hasil desain tetap sesuai dengan *brief* dan identitas visual KiN Space.

Setelah desain selesai dikerjakan, *graphic designer* akan memastikan kesesuaian hasil desain dengan kebutuhan dan standar visual perusahaan. Jika hasil desain telah memenuhi *brief*, maka hasil desain akan diserahkan kepada divisi yang terkait. Namun apabila ada revisi dari divisi terkait, *graphic designer* akan mengoordinasi proses revisi dengan *graphic design intern* hingga hasil desain mendapatkan *final approval*. Setelah desain sudah diapprove maka desain akan digunakan sesuai dengan kebutuhan dari divisi tersebut.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama pelaksanaan magang, penulis diberikan beberapa tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan. Sebagai *graphic design intern* tugas yang diberikan pastinya berkaitan dengan desain komunikasi visual. Media yang dikerjakan juga bermacam-macam mulai dari media digital hingga media cetak. Berikut adalah uraian mengenai tugas dan tanggung jawab yang sudah dikerjakan oleh penulis selama proses magang.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	1 – 4 Juli 2025	1. Instagram <i>post</i> 2. TV <i>display</i> 3. <i>Activity sticker book</i>	1a. Membuat desain Instagram <i>post</i> untuk konten “Add-on ticket option. 1b. Membuat desain Instagram <i>post</i> untuk konten “Get to Know The Artist”. 2. Membuat desain TV <i>display</i> dan untuk konten “Add-on ticket option. 3a. Menggambar sketsa <i>activity sticker book</i> . 3b. Menentukan <i>color palette</i> untuk <i>activity sticker book</i> habitat Rimba.

			3c. Melakukan digitalisasi <i>activity sticker book</i> unduk habitat Rimba.
2	7 – 11 Juli 2025	1. <i>Activity sticker book</i>	<p>1a. Menentukan <i>color palette</i> untuk <i>activity sticker book</i> habitat Lola, Dodo, dan Panca.</p> <p>1b. Melakukan digitalisasi <i>activity sticker book</i> unduk habitat Lola, Doda, dan Panca.</p> <p>1c. Melakukan finalisasi pada digitalisasi <i>activity sticker book</i> unduk habitat Rimba, Lola, Dodo, dan Panca.</p> <p>1d. Membuat aset-aset <i>sticker</i> habitat Rimba dan Lola untuk <i>activity sticker book</i>.</p>
3	14 – 18 Juli 2025	<p>1. <i>Activity sticker book</i></p> <p>2. <i>Instagram post</i></p> <p>3. <i>Instagram story</i></p>	<p>1a. Membuat aset-aset <i>sticker</i> habitat Dodo dan Panca untuk <i>activity sticker book</i>.</p> <p>2a. Membuat desain <i>Instagram post</i> untuk <i>event</i> “Wayang Liyan”.</p> <p>2b. Membuat desain <i>Instagram post</i> untuk konten “KiNpod Trial Program”.</p> <p>2c. Membuat desain <i>Instagram post</i> untuk konten “This or That”.</p> <p>3. Membuat desain <i>Instagram story</i> untuk konten “Children’s Day”.</p>
4	21 – 25 Juli 2025	<p>1. <i>Class poster</i></p> <p>2. <i>Instagram post</i></p>	<p>1a. Membuat desain <i>class poster</i></p> <p>2a. Membuat desain <i>Instagram post</i> untuk <i>event</i> “Mommy & Me Pilates Class”.</p> <p>2b. Membuat desain <i>Instagram post</i> untuk konten “Wear your Socks!”.</p>
5	28 Juli – 1 Agustus 2025	<p>1. <i>Instagram post</i></p> <p>2. <i>Installation instruction</i></p> <p>3. <i>Poster</i></p>	<p>1a. Membuat desain <i>Instagram post</i> untuk konten “KiNsday”.</p> <p>1b. Membuat desain <i>Instagram post</i> untuk <i>event</i> “KiNdependence Pesta Merdeka”.</p>

			<p>2. Melakukan <i>redesign installation instruction</i> “Save Our Future – Eko Nugroho”.</p> <p>3. Membuat desain poster <i>event & membership</i>.</p>
6	4 – 8 Agustus 2025	<p>1. Instagram <i>post</i></p> <p>2. <i>Coloring book</i></p>	<p>1a. Membuat desain Instagram <i>post</i> untuk konten “KiNdependence Pesta Merdeka”.</p> <p>1b. Membuat desain Instagram <i>post</i> untuk konten “Can an Art Museum be A Playground”.</p> <p>1c. Membuat desain Instagram <i>post</i> untuk konten “A one-stop destination for fun and learning”.</p> <p>2. Membuat <i>draft</i> dan sketsa <i>coloring book</i>.</p>
7	11 – 15 Agustus 2025	<p>1. <i>Coloring Book</i></p> <p>2. <i>Booksleeve</i></p> <p>3. Poster</p>	<p>1a. Membuat ilustrasi untuk <i>coloring book</i>.</p> <p>1b. Membuat cover untuk <i>coloring book</i> dan <i>activity book</i>.</p> <p>2. Membuat <i>booksleeve</i> untuk <i>packaging coloring book</i> dan <i>activity book</i>.</p> <p>3. Membuat desain poster “KiN New Merch”</p>
8	18 – 22 Agustus 2025	<p>1. Instagram <i>post</i></p>	<p>1a. Membuat desain Instagram <i>post</i> untuk konten “KiN’s Day Thursday Supported by Bank Mayapada”.</p>
9	25 – 29 Agustus 2025	<p>1. Instagram <i>post</i></p> <p>2. Instagram <i>story</i></p>	<p>1. Membuat desain Instagram <i>post</i> untuk konten “KiN Space x Julia Gabriel”.</p> <p>2. Membuat desain Instagram <i>story</i> untuk konten “KiN Space x Julia Gabriel”.</p>

10	1 – 5 September 2025	1. Instagram <i>post</i> 2. <i>Postcard</i>	<p>1a. Membuat desain Instagram <i>post</i> untuk konten “If Our Place were Songs”.</p> <p>1b. Membuat desain Instagram <i>post</i> untuk konten “KiN at Home”.</p> <p>2a. Mencari referensi desain <i>birthday postcard</i>.</p> <p>2b. Membuat sketsa kasar <i>birthday postcard</i>.</p> <p>2c. Membuat desain <i>birthday postcard</i>.</p>
11	8 – 12 September 2025	1. <i>Postcard</i>	<p>1a. Mencari referensi untuk desain <i>christmas postcard</i>.</p> <p>1 b. Membuat sketsa kasar <i>christmas postcard</i>.</p> <p>1c. Membuat desain <i>christmas postcard</i>.</p> <p>1d. Melakukan <i>test print birthday</i> dan <i>christmas postcard</i>.</p> <p>1e. Menentukan dan memilih jenis kertas yang dipakai untuk print <i>postcard</i>.</p>
12	15 – 19 September 2025	1. Logo 2. Instagram <i>post</i> 3. <i>Stickersheet</i>	<p>1a. Mencari referensi untuk logo KiNstallation.</p> <p>1b. Membuat sketsa kasar logo KiNstallation.</p> <p>1c. Mencari <i>typeface</i> yang akan digunakan untuk logo KiNstallation.</p> <p>2. Membuat desain Instagram <i>post</i> untuk <i>event</i> “Breakfast Club x Mozzarella”.</p> <p>3a. Mencari referensi ilustrasi makanan Indonesia.</p> <p>3b. Menggambar sketsa kasar desain <i>stickersheet</i>.</p>

13	22 – 26 Sepetember 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. Instagram <i>post</i> 2. <i>Stickersheet</i> 3. <i>Sign</i> 4. <i>Design Asset</i> 	<p>1. Membuat desain Instagram <i>post</i> untuk konten “Through The Artist Eyes: Eko Nugroho”.</p> <p>2a. Mulai memberikan <i>base color</i> pada ilustrasi <i>sticker sheet</i>.</p> <p>2b. Melakukan <i>render</i> dan finalisasi ilustrasi <i>sticker sheet</i>.</p> <p>2c. Menyusun <i>layout</i> ilustrasi sticker pada A6.</p> <p>2d. Mengatur <i>border</i> dan <i>cutting line</i> <i>sticker</i>.</p> <p>3. Membuat desain <i>class sign</i> 1 <i>child</i> + 1 <i>guardian</i>.</p> <p>4. Membuat aset-aset desain untuk <i>event Halloween</i>.</p>
14	29 September – 3 Oktober 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Sticker Sheet</i> 2. Instagram <i>post</i> 3. Instagram <i>story</i> 4. <i>Sign</i> 	<p>1. Membuat desain <i>packaging sticker sheet</i>.</p> <p>2a. Membuat aset ilustrasi untuk keperluan desain post “Pumpkin Pals Playdate”.</p> <p>2b. Membuat desain Instagram <i>post</i> untuk <i>event</i> “Pumpkin Pals Playdate”.</p> <p>3a. Membuat desain Instagram <i>story</i> untuk konten “Hari Batik Nasional”.</p> <p>3b. Membuat desain Instagram <i>story</i> untuk konten “Happy Worlds Teacher’s Day”.</p> <p>4a. Menempelkan <i>sticker sign</i> “Do Not Bring Outside Food”.</p> <p>4b. Menempelkan <i>sticker sign</i> “1 Child + 1 Guardian”.</p>

15	6 – 10 Oktober 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ilustrasi 2. Instagram <i>post</i> 3. <i>Invitation</i> 4. KiN Kit 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat aset ilustrasi untuk KiN Gallery: Utopia 2a. Membuat desain Instagram <i>post</i> untuk konten “KiN Gallery: Utopia”. 2b. Membuat desain Instagram <i>post</i> untuk konten “Breakfast Club x Mogul”. 3. Membuat <i>birthday invitation</i>. 4a. Mencari referensi desain KiN kit <i>pompom art</i>. 4b. Membuat ilustrasi untuk KiN kit <i>pompom art</i>. 4c. Membuat ilustrasi untuk KiN kit <i>sugar skull</i>.
16	13 – 17 Oktober 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Merchandise</i> 2. Instagram <i>post</i> 3. <i>Standee</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1a. Mencari referensi untuk desain <i>stacking snack box</i>. 1b Menentukan tema desain <i>stacking snack box</i>. 1c. Membuat sketsa untuk <i>stacking snack box</i>. 1d. Melakukan proses digitalisasi desain <i>stacking snack box</i>. 2. Membuat desain Instagram <i>post</i> untuk konten “KiN Event Package”. 3. Membuat desain <i>standee</i> maskot KiN Space untuk dekorasi Halloween.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

17	20 – 24 Oktober 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. Logo 2. GSM 3. Poster 4. Instagram <i>post</i> 	<p>1a. Membuat sketsa kasar desain logo KART.</p> <p>1b. Membuat alternatif sketsa untuk desain logo KART.</p> <p>1c. Mendigitalisasikan desain logo KART.</p> <p>2a. Menentukan <i>color palette</i> untuk brand KART.</p> <p>2b. Membuat GSM untuk brand KART.</p> <p>3. Membuat desain poster untuk <i>event</i> KART.</p> <p>4a. Membuat desain Instagram <i>post</i> untuk konten “A Day at KiN School Visit.”</p> <p>4b. Membuat desain Instagram <i>post</i> untuk konten “Coming Soon - KART.”</p>
18	27 – 31 Oktober 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. Instagram <i>post</i> 2. Instagram <i>story</i> 3. <i>Merchandise</i> 	<p>1. Membuat desain Instagram <i>post</i> untuk konten “Calling for Partners KART”.</p> <p>2. Membuat desain Instagram <i>story</i> untuk memperingati Hari Sumpah Pemuda.</p> <p>3a. Membuat desain <i>patch</i> untuk <i>webbing keychain</i>.</p> <p>3b. Membuat desain <i>blanket on the go</i>.</p>

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

19	3 – 7 November 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Activity Book</i> 2. <i>Sticker sheet</i> 3. <i>Instagram post</i> 	<p>1a. Membuat desain <i>activity book</i> “Wayang Potehi”.</p> <p>1b. Membuat desain <i>activity book</i> “Layangan Kuau Raja”.</p> <p>2a. Membuat sketsa kasar untuk <i>Christmas sticker sheet</i>.</p> <p>2b. Membuat <i>line art Christmas sticker sheet</i>.</p> <p>2c. Melakukan proses <i>coloring Christmas sticker sheet</i>.</p> <p>2d. Menyusun <i>layout sticker sheet</i> pada A6 untuk dicetak.</p> <p>3a. Membuat desain <i>Instagram post</i> untuk konten “A Day at KiN School Visit”.</p> <p>3b. Membuat desain <i>Instagram post</i> untuk konten “Fun School Visits at KiN”.</p>
----	---------------------------	--	---

UMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

20	10 – 14 November 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. Instagram <i>post</i> 2. Instagram <i>story</i> 3. <i>Pitch deck</i> 	<p>1a. Membuat desain Instagram <i>post</i> untuk <i>event</i> “KiN Cars & Coffee Club”.</p> <p>1b. Membuat desain Instagram <i>post</i> untuk <i>event</i> “Winter Pals Playdate”.</p> <p>1c. Membuat desain Instagram <i>post</i> untuk konten “Artist Gallery”.</p> <p>1d. Membuat desain Instagram <i>post</i> untuk <i>event</i> “Daddurday – Dadventure Day”.</p> <p>1e. Membuat desain Instagram <i>post</i> untuk konten “Our KiN Merchandise”.</p> <p>2a. Membuat desain Instagram <i>story</i> untuk ucapan Hari Pahlawan Nasional.</p> <p>2b. Membuat desain Instagram <i>story</i> untuk <i>event</i> “Winter Pals Playdate”.</p> <p>2c. Membuat desain Instagram <i>story</i> untuk ucapan Happy Father’s Day.</p> <p>3. Membuat desain <i>pitch deck</i> KiN Sanctum Bali.</p>
----	-----------------------	---	--

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

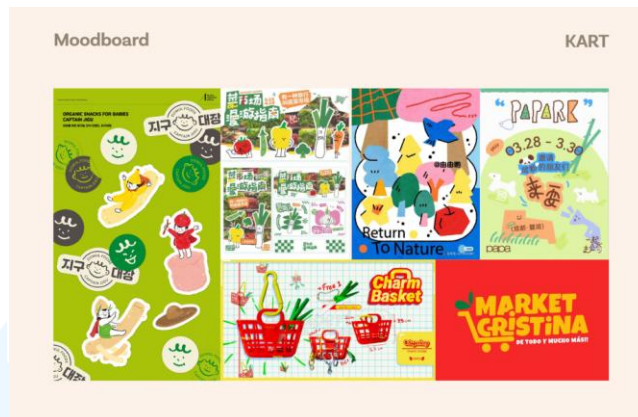
Sebagai *graphic design intern* di KiN Space, penulis memiliki beragam tugas dan tanggung jawab yang mencakup berbagai desain visual. Tugas-tugas tersebut meliputi pembuatan desain logo, kolateral, media promosi, desain *merchandise*, desain pendukung kegiatan edukasi kelas, dan berbagai kebutuhan visual lainnya sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Setiap hasil desain yang dibuat harus sesuai dengan identitas visual KiN Space sehingga mampu menjaga konsistensi sekaligus menonjolkan karakter unik dari *brand*. Selama menjalani program magang, penulis berkesempatan untuk terlibat dalam pembuatan berbagai proyek desain. Berikut adalah penjelasan mengenai beberapa proyek yang sudah dikerjakan oleh penulis.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

KiN Space merupakan ruang edukasi sekaligus hiburan bagi anak-anak dan keluarga. Selain program reguler, setiap 5-6 bulan KiN Space juga menyelenggarakan *event* khusus seperti KiNteractive atau KiNstallation sebagai daya tarik dan program spesial yang dipersembahkan oleh KiN Space. Pada Desember 2025, KiN Space akan menghadirkan *event* baru bernama KART. KART sendiri merupakan singkatan dari KiN Art Market. KART akan menjadi wadah bagi para seniman yang sudah melalui proses kurasi oleh KiN Space untuk menampilkan serta menjual hasil karya seni mereka ke pengunjung.

Kali ini, penulis berkesempatan untuk turut serta dalam pembuatan desain identitas visual KART bersama dengan *graphic designer*. Penulis diberikan tanggung jawab untuk mendesain identitas visual KART yang meliputi perancangan logo, *typography*, *color palette*, dan aset-aset ilustrasi yang dibutuhkan dalam perancangan desain. *Brief* mulai diberikan oleh divisi program dari bulan Oktober 2025, sehingga divisi desain memiliki waktu kurang dari 2 bulan untuk membuat dan menyelesaikan seluruh keperluan desain KART.

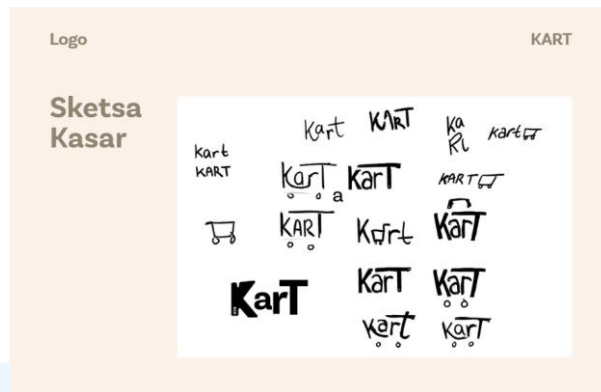
Dalam membuat identitas visual, penulis terlebih dahulu melakukan diskusi dan *brainstorming* bersama dengan *graphic designer* agar bisa memiliki pandangan visual yang sama. *Event* KART akan dijadikan sebagai *seasonal event* yang nantinya akan mengangkat tema yang berbeda-beda, sehingga divisi desain akan terlebih dahulu membuat identitas visual untuk *brand* KART terlebih dahulu. Agar bisa mendapatkan gambaran yang jelas terkait desain identitas visual untuk sebuah *art market*, penulis dan *graphic designer* mulai mencari referensi dan menyusunnya ke dalam sebuah *moodboard*.



Gambar 3.2 *Moodboard KART*
Sumber: Berbagai Sumber dari Pinterest.com

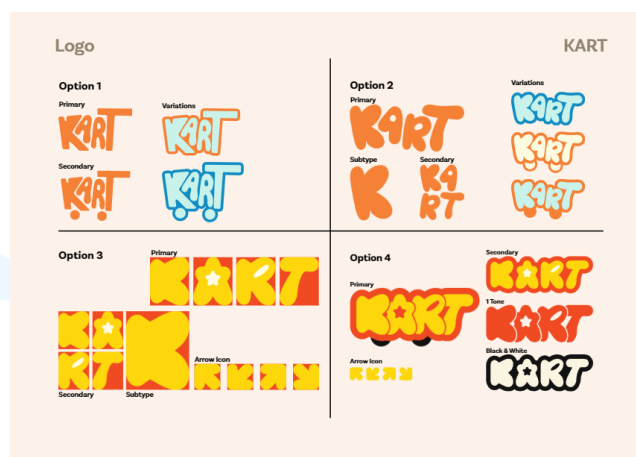
Setelah menyusun *moodboard*, penulis mulai mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai arah desain logo dan identitas visual yang akan dirancang. Penulis dan *graphic designer* sepakat untuk mengangkat gaya ilustrasi kartun sebagai dasar identitas visual. Logo yang dibuat akan menggunakan *wordmark* dengan jenis *typeface sans serif*. Pemilihan warna yang dipakai juga akan berfokus pada warna warna *warm tone* yang cerah. Ilustrasi yang digunakan akan berjenis *flat vector* dengan *line art* terputus berwarna hitam sehingga tampil sederhana namun tetap ekspresif.

Setelah menentukan gaya visual, penulis melanjutkan proses perancangan identitas visual KART. Tahap pertama yang dilakukan adalah merancang desain logo. Penulis memulai dengan membuat sketsa kasar untuk mengeksplorasi desain logo sekaligus menghasilkan beberapa alternatif yang dapat dikembangkan. Pada proses ini, penulis berencana untuk menggabungkan bentuk troli atau keranjang ke dalam *wordmark* dengan memanfaatkan prinsip dasar Gestalt yaitu *proximity* dan *closure*. Penerapan prinsip Gestalt membuat logo terlihat lebih unik sekaligus meningkatkan daya tariknya, karena kombinasi elemen visual yang dihasilkan lebih menarik perhatian dan mudah dikenali oleh orang-orang (Varlina & Maulini, 2025).



Gambar 3.3 Sketsa Kasar Logo KART

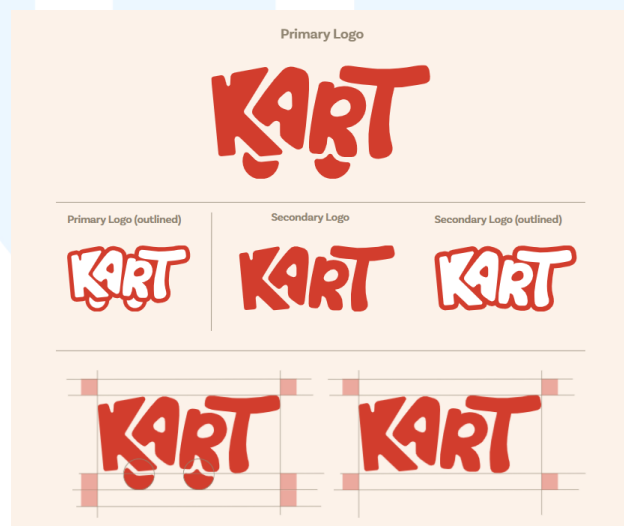
Setelah membuat sketsa kasar, penulis melanjutkan proses perancangan logo ke tahap digitalisasi. Pada tahap ini, desain logo masih terus dikembangkan untuk menemukan bentuk dan desain yang sesuai dengan karakter *brand*. Penulis juga dibantu oleh *graphic designer* dalam proses digitalisasi, sehingga menghasilkan beberapa alternatif desain logo yang dapat dipertimbangkan. Pada akhirnya, penulis dan *graphic designer* memiliki 4 opsi desain logo yang akan dipilih untuk dikembangkan pada tahap berikutnya. Penulis merancang logo opsi 1 dan 2, sedangkan *graphic designer* merancang logo opsi 3 dan 4.



Gambar 3.4 Alternatif Desain Logo KART

Hasil perancangan logo tersebut diserahkan kepada *founder*, *co-founder*, *director*, dan *program and education director* untuk didiskusikan, dan dari proses tersebut logo opsi 1 dan 2 mendapatkan impresi yang paling baik. Kedua opsi ini dipilih karena sama-sama menampilkan bentuk yang

menyerupai troli belanja sehingga sesuai dengan tema *event*. Opsi 1 diminati karena menggunakan bentuk huruf K dari logo *submark* KiN Space, sedangkan opsi 2 diminati karena memiliki bentuk yang lebih membulat sehingga memberikan kesan ramah dan lebih sesuai dengan target audiens yang mencakup anak-anak hingga orang dewasa serta selaras dengan identitas visual KiN Space. Oleh karena itu, penulis dan *graphic designer* memutuskan untuk menggabungkan kedua opsi logo tersebut dan melakukan beberapa modifikasi serta revisi agar hasil akhirnya sesuai dengan masukan yang telah diberikan. Berikut adalah logo final dari KART yang sudah diselesaikan.



Gambar 3.5 Logo KART

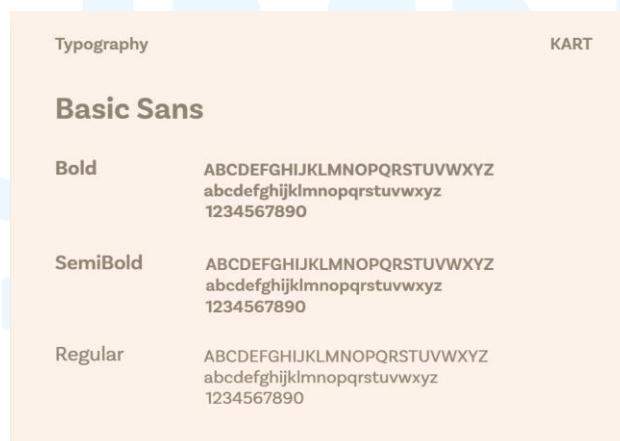
Logo yang dirancang menggunakan prinsip Gestalt *proximity* dan *closure*. Elemen huruf dan tambahan elemen roda ketika digabungkan akan menyerupai bentuk troli sehingga menjadi karakter dari KART. Setelah desain logo selesai, penulis melanjutkan proses dengan menentukan *color palette* sebagai bagian dari identitas visual KART. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, penulis dan *graphic designer* sepakat untuk menggunakan warna *warm tone* yang cerah agar dapat menghadirkan kesan hangat yang identik dengan suasana *market*. Maka dari itu, penulis dan *graphic designer* memilih warna merah (#D23D2D), biru (#3861BA), dan kuning (#F2CA2C). Warna-warna tersebut dipilih karena warna tersebut identik dengan warna supermarket sekaligus mendekati *color palette* KiN Space yang warna jingga, biru muda,

dan kuning. Untuk melengkapi *color palette*, penulis juga menambahkan warna netral berupa warna *beige* KiN Space (#FCF2E9) dan warna hitam (#121212).



Gambar 3.6 *Color Palette* KART

Selain merancang logo dan menentukan *color palette*, penulis juga menentukan *typography* yang akan digunakan pada desain KART. Setelah melakukan diskusi bersama dengan *graphic designer*, penulis dan *graphic designer* sepakat untuk menggunakan *typography* yang sama dengan *branding* KiN Space. Hal ini dilakukan agar identitas visual KiN Space tetap ditampilkan dalam visual KART. Oleh karena itu, *typeface* yang digunakan untuk *typography* KART adalah “Basic Sans”.



Gambar 3.7 *Typography* KART

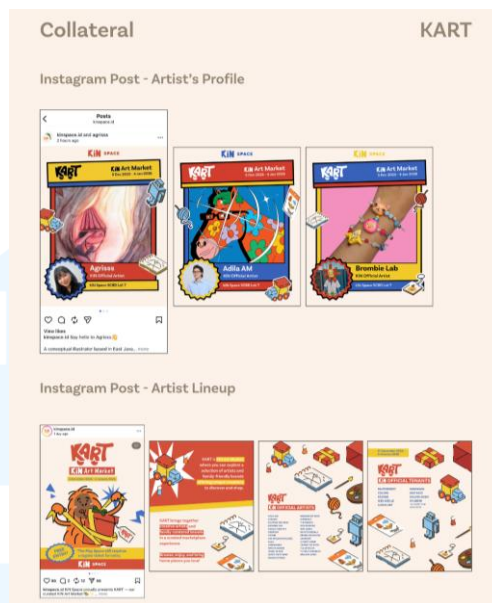
Berikutnya, penulis juga menentukan gaya ilustrasi serta aset-aset visual yang akan digunakan dalam *branding* KART. Karena KART merupakan

event seasonal, aset ilustrasi tambahan juga akan disesuaikan dengan tema yang diangkat pada setiap penyelenggaraan *event*. Ilustrasi yang dibuat umumnya menggambarkan objek-objek yang berkaitan dengan barang-barang yang dijual di *art market*. Ilustrasi dirancang dengan gaya *vector flat* dan menggunakan *line art* hitam yang terputus-putus, seperti pada gambar berikut.



Gambar 3.8 Ilustrasi KART

Logo, *color palette*, *typography*, dan ilustrasi merupakan elemen-elemen utama yang membentuk identitas visual KART. Keempat komponen ini menjadi fondasi visual agar tampilan visual konsisten, mudah di kenali dan sesuai dengan karakter dari *event*. Seluruh elemen ini kemudian akan diterapkan pada berbagai kebutuhan desain seperti media promosi, *sinage*, dan kolateral lainnya, namun disesuaikan juga dengan tema yang diangkat untuk *event* KART. Berikut merupakan *branding design* yang mencakup seluruh elemen-elemen identitas visual dari KART.



Gambar 3.10 Desain Kolateral KART

Identitas visual membuat desain kolateral menjadi konsisten sekaligus mencerminkan karakter dari KART. Konsistensi ini membantu audiens mengenal KART dengan lebih mudah karena setiap media promosi memiliki gaya visual yang sama. Dengan menerapkan identitas visual, orang-orang jadi bisa langsung mengetahui bahwa desain tersebut adalah bagian dari KART, sehingga memperkuat *brand recognition* dan meningkatkan citra dari *event*.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Selain tugas utama, penulis juga diberikan tanggung jawab lainnya. Tugas dan tanggung jawab yang diberikan masih berada di bidang desain komunikasi visual. Beberapa contohnya adalah membuat desain *merchandise*, membuat desain media cetak untuk pembelajaran, media promosi, dan sebagainya.

3.3.2.1 Proyek *Sticker Sheet* “Rasa-Rasa Indonesia!”

Selain menjadi ruang edukasi dan rekreasi bagi anak-anak dan keluarga, KiN Space juga menghadirkan berbagai jenis *merchandise* yang dirancang untuk memperkuat identitas *brand*, menjadi media pembelajaran, sekaligus sebagai *souvenir*. Sejauh ini, *merchandise* yang sudah dimiliki oleh KiN Space adalah kaus kaki, *tote bag*, *beeswax crayon*,

dan berbagai produk lainnya. Untuk mengembangkan koleksi *merchandise* original mereka, KiN Space berinisiatif ingin memproduksi produk baru berupa *sticker sheet*. *Sticker sheet* akan dirancang dengan ilustrasi yang menampilkan identitas visual KiN Space serta mengangkat unsur lokal atau budaya Nusantara sebagai tema utama.

Pada proyek ini, penulis berperan sebagai ilustrator untuk pembuatan *sticker sheet*. Berdasarkan *brief* yang diberikan, penulis mengangkat tema makanan tradisional Indonesia. Penulis membuat konsep yang menampilkan maskot-maskot KiN Space sedang menyantap makanan tradisional Indonesia. Sebelum memulai proses ilustrasi, penulis terlebih dahulu melakukan pencarian referensi visual dan menyusun *moodboard*. Penulis mencari jenis-jenis makanan tradisional Indonesia yang ingin diilustrasikan dan menentukan gaya ilustrasi sehingga penulis bisa mendapatkan gambaran yang lebih jelas serta sesuai dengan identitas visual KiN Space.



Gambar 3.11 *Moodboard Sticker Sheet*
Sumber: Berbagai Sumber dari Pinterest.com

Setelah menyusun *moodboard*, penulis memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai jenis makanan tradisional dan gaya ilustrasi yang akan digunakan. Penulis memilih beberapa makanan tradisional yang sudah dikenal luas oleh masyarakat seperti nasi tumpeng, sate, nasi goreng, bakso, dan berbagai makanan tradisional lainnya. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya kartun agar sesuai dengan identitas serta

karakter KiN Space. Setelah menentukan konsep tersebut, penulis mulai memvisualisasikan ide ke dalam bentuk sketsa kasar agar bisa memperjelas visual dan komposisi ilustrasi pada *sticker sheet*.



Gambar 3.12 Sketsa Kasar *Sticker Sheet*

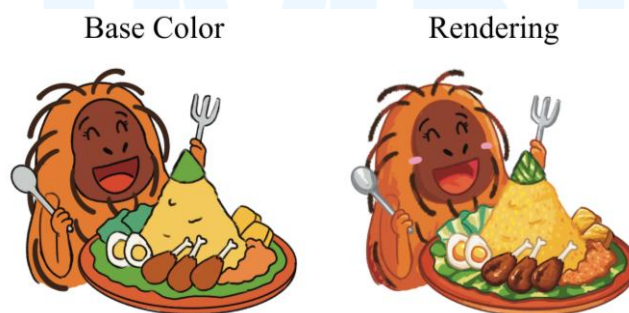
Pada tahap sketsa kasar, penulis mengilustrasikan maskot-maskot KiN Space bersama berbagai makanan tradisional Indonesia yang sudah ditentukan sebelumnya. Dalam sketsa tersebut, maskot diilustrasikan dengan ekspresi yang ceria dan antusias dalam menikmati makanan tradisional Indonesia. Setelah sketsa kasar selesai, penulis melanjutkan proses ilustrasi ke tahap *line art*. Tahap ini bertujuan untuk memperjelas bentuk, mempertegas garis, serta merapikan detail ilustrasi agar mempermudah ketika dilanjutkan ke tahap pewarnaan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.13 *Line Art Sticker Sheet*

Setelah menyelesaikan tahap *line art*, penulis melanjutkan proses ilustrasi ke tahap *base color*. Tahap ini dilakukan untuk menentukan dan menyesuaikan kombinasi warna yang cocok untuk digunakan pada ilustrasi. Warna yang digunakan adalah warna-warna *warm tone* untuk memberikan kesan yang ceria dan hangat. Warna-warna maskot pada KiN Space juga disesuaikan agar bisa masuk ke dalam ilustrasi. Setelah melakukan tahap *base color*, penulis melanjutkan proses ilustrasi ke tahap *rendering*. Pada proses ini, penulis memberikan *shading*, pencahayaan, dan detail-detail kecil untuk memberikan dimensi pada ilustrasi. Tahap ini bertujuan agar hasil ilustrasi bisa terlihat semakin hidup dan menarik.



Gambar 3.14 Proses *Base Color* dan *Rendering Sticker Sheet*

Hasil ilustrasi yang sudah melalui tahap *rendering* kemudian disusun pada kertas berukuran A6 untuk dicetak menjadi *sticker sheet*. Pada tahap ini, penulis melakukan proses *layouting* agar bisa menentukan posisi, komposisi, serta ukuran setiap elemen *sticker*. Selain itu, penulis

juga menambahkan *outline sticker* dan *cutting line* sebagai panduan pemotongan agar hasil cetak *sticker* rapih dan presisi sesuai dengan keinginan penulis. Untuk membuat visual *sticker sheet* menjadi lebih menarik, penulis juga menentukan desain *background sticker sheet* yang disesuaikan dengan ilustrasi-ilustrasi *sticker*.



Gambar 3.15 Desain *Sticker Sheet*

Setelah tahap *layout* selesai, penulis menyerahkan desain *sticker sheet* ke *graphic designer* untuk didiskusikan bersama divisi *retail*. Setelah desain disetujui oleh divisi *retail*, proses pembuayan *sticker sheet* dilanjutkan ke tahap percetakan. Selain merancang desain *sticker sheet*, penulis juga membuat desain *packaging sticker sheet* agar produk terlihat lebih menarik dan lebih menjual.



Gambar 3.16 *Packaging Sticker Sheet*

Penulis memberi judul “Rasa-Rasa Indonesia” karena ilustrasi yang ditampilkan menggambarkan berbagai macam makanan tradisional Indonesia yang kaya akan rasa dan budaya. Pada desain kemasan, penulis juga menambahkan elemen ilustrasi dari *sticker sheet* sebagai pelengkap visual sekaligus sebagai *sneak peek* produk. Pada bagian belakang kemasan, penulis juga menambahkan logo KiN Space. Hal ini dilakukan agar tampilan keseluruhan dari produk terlihat selaras, menarik, sekaligus mencerminkan identitas KiN Space. Desain *packaging* yang telah disetujui kemudian dicetak dan dilanjutkan ke tahap pengemasan.



Gambar 3.17 Desain *Sticker Sheet* pada Meja Retail

Setelah proses produksi selesai, *sticker sheet* akhirnya siap untuk dijual. Produk akhir dari *sticker sheet* kemudian dipajang di meja *retail* KiN Space agar dapat dilihat dan dibeli oleh pengunjung. Penulis juga turut membantu proses penataan produk di area *retail* agar *sticker sheet* terlihat semakin menarik.

3.3.2.2 Proyek *Stacking Snack Box*

KiN Space juga mengeluarkan berbagai produk *merchandise* yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah *stacking snack box*. Pada kali ini, penulis berkesempatan untuk terlibat langsung dalam proses kreatif pembuatan desain untuk produk tersebut.

Produk dari *stacking snack box* sebenarnya sudah tersedia dalam bentuk fisik, sehingga peran penulis difokuskan pada pembuatan desain *sticker* yang akan ditempelkan pada permukaan produk. Desain *sticker* ini bertujuan untuk memberikan identitas sekaligus karakter *brand* KiN Space melalui elemen-elemen grafis serta ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan *brand*.

Pada pengerjaan proyek ini, divisi *retail* terlebih dahulu memberikan *brief* kepada divisi desain mengenai kebutuhan visual dan gambaran merchandise yang ingin dibuat. Selain itu, divisi *retail* juga memberikan bentuk fisik *stacking snack box* yang akan dijual sebagai merchandise. Setelah mendapatkan *brief*, *graphic designer* dan penulis segera melakukan *brainstorming* dan diskusi mengenai tema dan desain yang akan dirancang untuk *stacking snack box*.



Gambar 3.18 Interlock *Snack Box*
Sumber: Berbagai Sumber dari Pinterest.com

Setelah melakukan proses *brainstorming*, divisi desain dan divisi *retail* sepakat mengenai penempatan *sticker* pada *snack box*. Bagian yang dipilih adalah pada tutup *snack box* dan permukaan sisi *snack box* sehingga dibutuhkan 2 jenis *sticker* yang berbeda untuk 1 *snack box*. Penulis akan membuat 4 set *sticker* yang masing-masing merepresentasikan keempat maskot KiN Space. Setiap set akan dirancang sesuai dengan *color palette* dan gaya visual khas KiN Space untuk mencerminkan identitas dari KiN Space. Agar semakin memiliki

gambaran yang jelas terkait desain *sticker* untuk *stacking snack box*, penulis membuat *moodboard* dan *reference board* sebagai panduan mendesain.



Gambar 3.19 *Moodboard Stacking Snack Box*
Sumber: Berbagai Sumber dari Pinterest.com

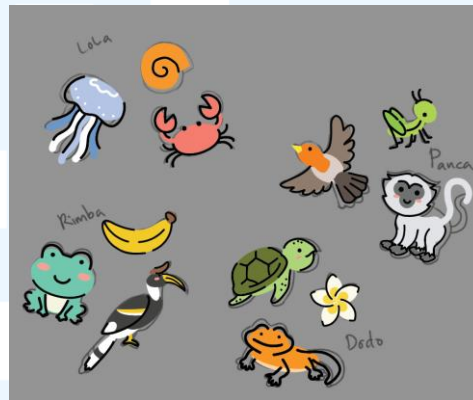
Setelah menyusun *moodboard*, penulis semakin mendapatkan gambaran yang jelas mengenai desain *sticker* yang akan dibuat. *Sticker* akan dirancang menggunakan tema habitat beserta hewan-hewan yang hidup di lingkungan dari setiap maskot. Untuk desain *sticker* pada permukaan samping *snack box* akan dibuat repetitif agar tampilannya lebih konsisten dan harmonis. Setelah mendapatkan gambaran dan konsep tersebut, penulis mulai menggambarkan sketsa dari *sticker-sticker snack box*.



Gambar 3.20 Sketsa Kasar *Sticker Stacking Snack Box*

Setelah membuat sketsa kasar, penulis melanjutkan proses desain ke tahap digitalisasi pada adobe Illustrator. Tahap digitalisasi akan

menggunakan gaya visual KiN Space untuk memperkuat identitas visual pada desain *snack box*. Penggunaan gaya visual tersebut juga bertujuan agar desain *sticker* selaras dengan ilustrasi maskot brand yang sudah ada. *Color palette* yang digunakan akan berdasarkan *color palette* KiN Space serta warna-warna lain yang selaras dengan *color palette* utama agar desain terlihat lebih menarik.



Gambar 3.21 Proses Digitalisasi *Sticker Stacking Snack Box*

Setelah melalui tahap digitalisasi, penulis mulai menyusun seluruh aset visual ke dalam satu strip sticker berukuran 24cm x 2cm pada Adobe Illustrator. Dalam *layout*, ilustrasi maskot KiN Space ditempatkan dengan ukuran yang lebih besar dibandingkan dengan aset lainnya untuk menonjolkan serta memperkuat identitas visual KiN Space. Sementara itu, aset-aset ilustrasi pendukung lainnya dibuat dengan ukuran lebih kecil sebagai elemen pelengkap sehingga *sticker* dapat terlihat lebih harmonis dan menarik. Pengulangan pola desain diulang sebanyak 4 kali pada 1 strip *sticker*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.22 Proses *Layouting Sticker Stacking Snack Box*

Setelah menyusun *layout sticker*, penulis mendiskusikan hasil desain dengan *graphic designer*, divisi *retail*, dan *founder*. Berdasarkan hasil diskusi tersebut, *founder* dan divisi *retail* mengusulkan untuk menambah elemen teks serta logo pada desain *sticker*. Teks yang ditambahkan berisikan nama dari maskot KiN Space untuk memperkuat identitas visual produk. *Typeface* yang digunakan untuk teks adalah “Grandstander Bold”. *Typeface* ini merupakan *typeface sans-serif* dengan gaya yang tidak terlalu tegak lurus sehingga tidak memberikan kesan kaku. Bentuk dari *typeface* ini juga memberikan kesan yang ceria dan ramah. Oleh karena itu, *typeface* ini cocok digunakan pada desain.

Grandtander Bold
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 3.23 *Typeface Grandstander*

Setelah menentukan *typeface*, penulis menambahkan *text* nama karakter dari KiN Space seperti “Lola The Mola-Mola”, “Panca The Eagle”, “Rimba The Orang Utan”, dan “Dodo The Komodo”. Penulis juga menambahkan logo KiN Space dan warnanya disesuaikan dengan warna maskot agar lebih harmonis. Penulis juga melakukan revisi pada desain

sesuai dengan masukan yang sudah diberikan sebelumnya. Ukuran *sticker strip* diubah menjadi 24cm x 1,8cm agar sesuai dengan ukuran *snack box*, sehingga hasil desain terlihat lebih pas dan presisi. Selain itu, susunan aset-aset pada *sticker* juga disesuaikan kembali agar keseluruhan desain terlihat lebih seimbang dan harmonis.



Gambar 3.24 Desain *Sticker Strip Stacking Snack Box*

Selain *sticker strip* untuk bagian sisi *snack box*, penulis juga merancang desain *sticker* untuk bagian atas tutup *snack box*. Bentuk *sticker* dibuat lingkaran agar sesuai dengan bentuk tutup *snackbox* dengan diameter berukuran 4,5cm. Desain *sticker* langsung dilayout pada Adobe Illustrator menggunakan aset-aset yang sudah dibuat sebelumnya. Pada *sticker* tersebut ditambahkan ilustrasi maskot serta logo KiN Space untuk memperkuat identitas brand dan menjaga konsistensi desain. Pemilihan warna juga disesuaikan dengan *color palette* maskot KiN Space sehingga tampilan menjadi lebih selaras, menarik, dan mencerminkan karakter visual dari KiN Space.



Gambar 3.25 Desain *Sticker Tutup Stacking Snack Box*

Hasil dari kedua jenis *sticker* tersebut kembali didiskusikan bersama *graphic designer* dan *retail* dan mendapatkan persetujuan desain sehingga bisa melanjutkan ke tahap berikutnya. Pada tahap berikutnya,

penulis dan *graphic designer* melakukan diskusi mengenai bahan atau material apa yang cocok sebagai *sticker*. Setelah melakukan mencari informasi dan riset, akhirnya penulis dan *graphic designer* setuju untuk menggunakan *sticker* DTF (*Direct to Film*). Jenis *sticker* tersebut dipilih karena *sticker* DTF memiliki sifat yang elastis dan memiliki daya rekat tinggi sehingga dapat menempel pada permukaan melengkung dengan baik. *Sticker* ini juga tahan air dan memiliki warna yang *vibrant* sehingga desain *snack box* dapat terlihat lebih menarik.



Gambar 3.26 *Stacking Snack Box* KiN Space

Setelah proses produksi *sticker* selesai, *sticker-sticker* tersebut ditempel secara manual pada permukaan samping *snack box*. *Sticker* juga ditempel pada bagian tutup *snack box* untuk melengkapi desain. Setelah seluruh *sticker* terpasang, *snack box* kemudian disusun menjadi 1 set yang terdiri dari 4 *snack box* dengan desain maskot yang berbeda. Akhirnya, *snack box* siap dipajang pada meja retail untuk dijual kepada para pengunjung.

3.3.2.3 Proyek *Coloring Book* dan *Activity Book*

Divisi desain juga turut membantu membuat desain untuk kebutuhan edukasi dan aktifitas anak-anak. Pada proyek ini divisi desain bekerja sama dengan divisi program untuk membuat *activity book* dan *coloring book*. Kedua buku ini nantinya akan dijual sebagai *merchandise* dan menjadi buku aktifitas untuk anak-anak.

Sebelum memulai proses desain, divisi program memberikan *brief* untuk *coloring book* serta *draft* isi dari *activity book*, sehingga tugas divisi

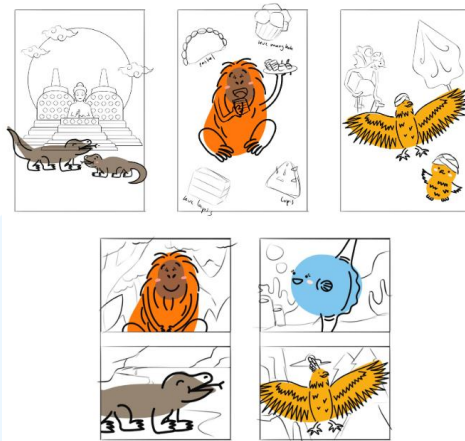
desain hanya berfokus pada visual dan *layout* untuk isi dan *cover* dari kedua buku tersebut, *coloring book* dirancang dengan mengangkat tema nusantara dan habitat masing-masing maskot KiN Space, dan para maskot akan menjadi objek utama yang akan diwarnai. Sementara itu *activity book* mengangkat tema KiN Space, maskot KiN Space, dan habitat asal KiN Space. Setelah mendapatkan *brief*, penulis dan *graphic designer* membagi tugas pengerjaan. Penulis mendapatkan tanggung jawab untuk membuat desain *coloring book* dan *cover coloring book* dan *activity book*. Namun selama pengerjaan, penulis juga akan membantu *graphic designer* dalam membuat *layout activity book*.

Coloring Book dan *activity book* akan dibuat dengan ukuran A5. *Coloring book* akan dibuat menjadi 3 *spread*. Sebelum memulai proses desain, penulis terlebih dahulu mencari referensi dan menyusun *moodboard*. Dengan menyusun *moodboard*, penulis bisa mendapatkan gambaran visual yang lebih jelas mengenai konsep *coloring book*.



Gambar 3.27 *Moodboard Coloring Book*
Sumber: Berbagai Sumber dari Pinterest.com

Setelah menyusun *moodboard*, penulis mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai konsep *coloring book* yang akan dibuat. Karena sasaran utamanya adalah anak-anak berusia sekitar 3-8 tahun, maka objek-objek pada *coloring book* dirancang dengan ukuran yang lebih besar dan ilustrasi dibuat lebih sederhana sehingga memudahkan mereka dalam proses mewarnai. Agar bisa memvisualisasikan konsep yang sudah ditentukan, maka penulis melanjutkan proses desain ke tahap sketsa kasar.



Gambar 3.28 Sketsa Kasar *Coloring Book*

Pada tahap sketsa kasar, penulis mencoba menggambarkan tema Nusantara dan habitat dari maskot-maskot KiN Space. Untuk tema Nusantara, penulis menggambarkan beberapa ilustrasi seperti Rimba si Orang Utan yang sedang makan kue-kue tradisional, lalu Panca si Elang yang sedang memainkan Wayang, dan Dodo si Komodo yang sedang mengunjungi Candi Borobudur. Lalu untuk tema habitat, penulis menggambarkan Rimba di lingkungan hutan tropis, Panca yang sedang terbang di pegunungan, dan Lola si Mola-mola yang sedang berenang bersama ikan-ikan lainnya.

Setelah membuat sketsa kasar, penulis melakukan konsultasi dengan divisi program agar dapat mengetahui apakah desain sudah sesuai dengan tema yang ingin diangkat atau belum. Lalu divisi program menyetujui sketsa kasar yang sudah dibuat sehingga penulis bisa melanjutkan ke tahap berikutnya. Tahap berikutnya adalah tahap digitalisasi. Penulis akan melakukan *tracing* sketsa pada *software* Adobe Illustrator sehingga hasil gambar yang dibuat dalam bentuk *vector*.



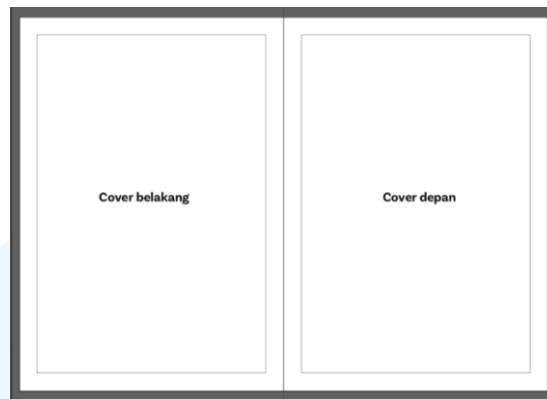
Gambar 3.29 Proses Digitalisasi *Coloring Book*

Setelah seluruh ilustrasi untuk bagian isi *coloring book* selesai dibuat, penulis menyerahkan hasil desain tersebut kepada *graphic designer* untuk proses lanjutan. Selain mengerjakan ilustrasi isi *coloring book*, penulis juga bertanggung jawab dalam merancang desain *cover* untuk *coloring book* dan *activity book*. Untuk memperoleh gambaran visual yang sesuai, penulis terlebih dahulu mencari referensi desain *cover* buku dan menyusunnya ke dalam sebuah *moodboard*.



Gambar 3.30 *Moodboard Cover Coloring Book*
Sumber: Berbagai Sumber dari Pinterest.com

Setelah menyusun *moodboard*, penulis memperoleh gambaran visual yang lebih jelas mengenai desain *cover* buku yang akan dibuat. Konsep *cover* dirancang dengan gaya yang minimalis namun tetap menampilkan ilustrasi yang disesuaikan dengan *branding* KiN Space. Selanjutnya, penulis melanjutkan proses desain ke tahap *layouting*. Desain *cover* dibuat dengan ukuran A4 *landscape* dengan margin 1 cm untuk menjaga konsistensi dan proporsi elemen visual.



Gambar 3.31 Margin Desain Cover Coloring Book

Pada perancangan *cover* buku, penulis menggunakan *color palette* dan *typeface* yang berasal dari *guideline branding* KiN Space. *Typeface* yang akan digunakan adalah Basic Sans, sementara itu *color palette* yang digunakan juga berasal dari warna-warna utama KiN Space. Kedua elemen tersebut akan membuat keseluruhan desain memiliki konsistensi visual, memperkuat karakter *brand*, serta dapat menyampaikan identitas KiN Space.



Gambar 3.32 Color Palette dan Typography KiN Space

Setelah menentukan margin, *color palette*, dan *typeface*, penulis mulai melakukan proses *layouting*. Penulis terlebih dahulu merancang *cover* dari *coloring book*. Pada bagian depan *cover*, penulis menambahkan judul “Jelajah Nusantara with KiN Family” sebagai teks utama. Untuk memperkuat identitas visual KiN Space, penulis memasukkan berbagai aset ilustrasi maskot serta beberapa elemen dari isi *coloring book* sebagai *sneek peak* terhadap konten di dalamnya. Lalu,

pada bagian belakang *cover*, penulis memberikan teks CTA (*call to action*) untuk mengunjungi situs resmi KiN Space. Selain itu, juga terdapat teks informasi terkait hak cipta buku sebagai identitas dan perlindungan terhadap karya. Penulis juga tentu saja menambahkan logo pada bagian depan dan belakang *cover* sebagai identitas.



Gambar 3.33 Desain Cover Coloring Book

Berikutnya, penulis juga merancang *cover* untuk *activity book*. Secara keseluruhan, *layout* yang digunakan masih mengikuti format *cover coloring book* agar konsisten secara visual, namun ada beberapa elemen yang diganti dan dibuat berbeda seperti judul, ilustrasi, dan pilihan warna. Judul yang digunakan pada *activity book* adalah “KiN Family Adventures Together”. Ilustrasi pada *cover* juga dibuat berbeda karena penulis ingin menggambarkan kesan kebersamaan dan keakraban antar maskot KiN Space. Selain itu, warna pada bagian bawah *cover* juga diubah menjadi warna jingga khas KiN Space untuk membedakannya dengan *cover coloring book* sehingga kedua buku tersebut memiliki identitas visual yang jelas dan mudah dikenali.



Gambar 3.34 Desain Cover Activity Book

Setelah desain *cover coloring book* dan *activity book* selesai dibuat, penulis menyerahkan hasil desain ke *graphic designer* untuk dicek. Setelah mendapatkan persetujuan, proses desain dilanjutkan ke tahap percetakan. Jenis kertas yang digunakan pada kedua buku adalah karton BC (*Brief Card*) dengan gramasi 200 gsm untuk bagian isi buku, dan karton BW (*Blues White*) dengan gramasi 250 gsm untuk bagian *cover* buku. Kedua karton tersebut dipilih karena keduanya memiliki ketebalan dan ketahanan yang baik sehingga memberikan tampilan buku yang lebih kokoh dan tidak mudah rusak. Tekstur dari karton tersebut juga sesuai untuk aktivitas menggambar anak-anak sehingga dapat mendukung pengalaman anak-anak dalam mengerjakan *activity book* dan *coloring book* dari KiN Space.



Gambar 3.35 *Coloring Book* dan *Activity Book* KiN Space

Setelah proses cetak selesai, kedua buku tersebut akhirnya siap untuk dijual. *Coloring book* dan *activity book* kemudian dipersiapkan untuk disusun di area *retail*. Akhirnya, kedua buku tersebut dipajang di meja *retail* dan tersedia untuk dibeli oleh para pengunjung.

3.3.2.4 Proyek *Christmas Postcard*

Selain *merchandise* untuk memperkuat identitas visual brand dan sebagai souvenir, KiN Space juga memproduksi *merchandise* musiman atau *seasonal* untuk turut memeriahkan hari-hari spesial. Salah satu hari spesial yang dirayakan adalah perayaan Natal. Pada Natal tahun ini, KiN Space ingin membuat jenis *merchandise* baru yaitu *postcard*. Penulis berkesempatan untuk turut terlibat dalam proses pembuatan desain ilustrasi untuk *Christmas postcard*.

Sebelum memulai proses pengerjaan desain *postcard*, penulis dan *graphic designer* terlebih dahulu menerima *brief* dari *founder* mengenai produksi *postcard*. *Founder* ingin KiN Space turut memeriahkan natal dengan cara menghadirkan *merchandise* berupa *postcard* karena *postcard* masih sering dicari dan digunakan orang-orang untuk menyampaikan ucapan natal. Oleh karena itu, desain *postcard* akan memiliki identitas

visual KiN Space agar tetap konsisten dengan brand serta menampilkan kesan yang ceria sehingga sesuai dengan target audiens dari KiN Space.

Pertama-tama, penulis melakukan pencarian referensi terkait desain ilustrasi natal untuk mendapatkan gambaran-gambaran tentang ilustrasi yang akan dibuat. Referensi-referensi tersebut dikumpulkan dan disusun menjadi sebuah *moodboard* sehingga penulis bisa mendapatkan arah visual yang ingin dicapai. Penulis juga ingin menampilkan maskot KiN Space sebagai karakter dalam ilustrasi *postcard* untuk memperkuat identitas visual brand serta menambahkan konsistensi pada *postcard*. Melalui *moodboard* yang dibuat, penulis dapat menentukan gaya ilustrasi, *color palette* serta elemen-elemen visual yang akan diilustrasikan.



Gambar 3.36 *Moodboard Christmas Postcard*
Sumber: Berbagai Sumber dari Pinterest.com

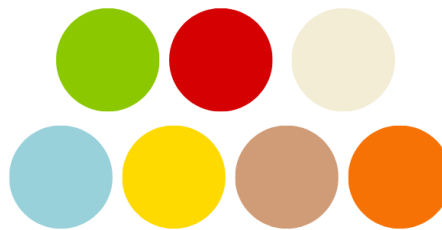
Setelah menyusun *moodboard*, penulis menentukan tema untuk ilustrasi *postcard*. Untuk menghadirkan tema yang lebih unik, penulis mengangkat tema kue kering sebagai inspirasi ilustrasi. Tema ini dipilih karena pembuatan kue kering merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan bersama-sama ketika sedang mempersiapkan natal sehingga cocok untuk menggambarkan suasana yang hangat dan ceria. Tema ini juga membuat *postcard* lebih menarik karena desain natal pada umumnya sering berfokus pada ilustrasi pohon natal atau dekorasi natal lainnya. Akhirnya, untuk memperjelas gambaran visual yang direncanakan,

penulis membuat sketsa kasar sebagai tahap awal sebelum masuk ke proses digitalisasi.



Gambar 3.37 Sketsa Christmas Postcard

Penulis ingin membuat ilustrasi dengan gaya ilustrasi anak-anak sehingga ilustrasi tidak dibuat dalam bentuk *vector*. Gaya ilustrasi yang akan digunakan pada ilustrasi *postcard* adalah gaya ilustrasi *lineless* atau tanpa menggunakan *line art*. Gaya ini dipilih agar bisa memberikan kesan lembut dan tidak tegas sehingga cocok dengan suasana ilustrasi. Untuk melanjutkan pada tahap berikutnya, penulis terlebih dahulu menentukan *color palette* yang akan digunakan. *Color palette* yang digunakan akan diambil dari *color palette* KiN Space sebagai identitas visual. Penulis juga menambahkan beberapa warna seperti merah dan hijau untuk memberikan kesan natal.



Gambar 3.38 Color Palette Christmas Postcard

Warna-warna yang dipilih dalam *color palette* adalah warna-warna *warm tone* untuk memberikan kesan hangat khas suasana Natal. Setelah menentukan *color palette*, penulis akhirnya memulai tahap *base color*. Pada tahap ini, penulis memilih warna merah sebagai latar *postcard* untuk memberikan suasana Natal dan membuat ilustrasi menjadi lebih hidup.

Sementara itu, pemilihan warna pada elemen lainnya disesuaikan dengan warna maskot dan karakteristik objek sehingga keseluruhan ilustrasi tampak harmonis dan konsisten.



Gambar 3.39 *Base Color Christmas Postcard*

Setelah menyelesaikan tahap *base color*, penulis melanjutkan proses ilustrasi ke tahap *rendering*. Pada tahap ini, penulis mulai memberikan *shading* dan *highlight* pada ilustrasi untuk menciptakan kesan dimensi agar ilustrasi tidak terlihat *flat*. Selanjutnya, penulis juga memberikan berbagai detail tambahan pada setiap elemen agar ilustrasi terlihat lebih hidup dan ekspresif. Setelah menyelesaikan proses *rendering*, penulis juga melakukan penyesuaian *wording* pada *postcard*. Kalimat “Merry X’mas!” diganti menjadi “We wish you a Merry Christmas” untuk menyampaikan pesan yang lebih personal, hangat, dan tulus.



Gambar 3.40 *Desain Christmas Postcard KiN Space*

Penulis juga merancang bagian belakang *postcard* agar terlihat menarik namun tetap fungsional. Arena belakang *postcard* diperuntukkan untuk menulis ucapan sehingga penulis hanya menambahkan teks “to:” pada sisi atas kiri *postcard*, dan “from:” pada sisi bawah kanan *postcard*. Sebagai pelengkap visual, ilustrasi maskot KiN Space dari bagian depan *postcard* ditambah pada sisi kiri atas dan kanan bawah *postcard*. Sementara itu, bagian tengah dibiarkan kosong agar tersedia ruang untuk menuliskan pesan.



Gambar 3.41 Desain Bagian Belakang *Christmas Postcard*

Setelah desain *postcard* selesai, penulis menyerahkan hasil desain kepada *graphic designer* untuk diperiksa dan diberikan masukan. Setelah dinilai sudah bagus dan sesuai, *graphic designer* kemudian mengonsultasikan desain tersebut kepada *founder*. *Founder* juga sudah merasa desain *postcard* sudah baik sehingga dapat dilanjutkan ke tahap percetakan. *Postcard* akan dicetak dengan ukuran A6. Sebelum proses cetak final, penulis sempat melakukan *test print* menggunakan berbagai jenis kertas untuk menentukan material yang paling sesuai. Dari hasil *test print* tersebut, penulis dan *graphic designer* sepakat menggunakan kertas linen cina. Kertas ini memiliki tekstur yang unik mampu memberikan kesan lebih spesial pada *postcard*. Selain itu kertas ini juga dapat menampilkan warna yang lebih cerah dan kontras dibandingkan dengan jenis kertas lainnya.



Gambar 3.42 *Christmas Postcard* KiN Space

Setelah proses percetakan selesai, *postcard* dikemas menggunakan plastik mika agar terlihat lebih rapi dan menarik. Kemasan juga membuat *postcard* menjadi lebih profesional dan lebih layak untuk dipasarkan. Akhirnya, *christmas postcard* siap untuk dipajang di meja *retail* dan dijual kepada para pengunjung.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Selama melaksanakan program magang di KiN Space sebagai *graphic design intern*, tentu saja penulis tidak terlepas dari berbagai kendala dalam proses bekerja. Dalam waktu 5 bulan magang, banyak miskomunikasi dan hambatan kerja yang terjadi. Namun, seluruh kendala tersebut dapat diatasi dengan baik berkat arahan dari *supervisor* serta rekan-rekan di kantor.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Salah satu kendala yang cukup sering terjadi dalam menjalani proses magang adalah penjabaran *timeline* serta *to-do list* yang kurang jelas. Banyak divisi-divisi yang membutuhkan desain untuk keperluan masing-masing seperti divisi *event*, *partnership*, *program*, *retail*, dan *marketing*. Namun seluruh kebutuhan desain tersebut hanya dikerjakan oleh satu divisi yaitu divisi *design*. Hal ini membuat alur kerja divisi desain sangat padat dan cukup sering terjadi miskomunikasi antar divisi desain dengan divisi lainnya.

Selain itu, *brief* yang diberikan kepada divisi *design* terkadang belum lengkap sehingga proses pengerjaan desain tidak dapat langsung dimulai. Ketika *brief* sudah jelas dan lengkap, waktu untuk mengerjakan desain menjadi

lebih singkat dan mendekati tenggat waktu. Kondisi ini terkadang membuat divisi *design* menjadi kewalahan dan terburu-buru karena harus menyesuaikan dengan permintaan desain yang terus datang.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Ada beberapa solusi yang dilakukan oleh penulis untuk mengatasi kendala-kendala bekerja tersebut. Beberapa di antaranya adalah, penulis terkadang menyelesaikan tanggung jawab desain di luar jam kerja agar setiap kebutuhan desain dapat selesai tepat waktu. Lalu, penulis dan *graphic designer* juga selalu menjaga komunikasi yang baik untuk membahas *brief* serta membagi tugas agar beban pekerjaan tidak menumpuk dan meminimalisir terjadinya miskomunikasi di dalam divisi. Selain itu, penulis dan *graphic designer* juga selalu melakukan pengecekan ulang terhadap *brief* yang diberikan agar tidak terjadi kesalahan dalam proses pembuatan desain. Agar tidak terjadi keterlambatan, divisi *design* juga sering mencicil pengerjaan desain berdasarkan *brief* awal yang diberikan dan kemudian selalu diupdate seiring dengan kelengkapan *brief*.

