

BAB III

PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Professional Skill Enhancement Program di Engineplus, koordinasi pelaksanaan pekerjaan penulis bertanggung jawab untuk kebutuhan desain berdasarkan briefing. Pembimbing desain briefing tergantung dengan kepala departemen lapangan masing-masing, tapi dengan proses yang sama. Penulis bekerja sama dengan OK sebagai *merchandise director Engineplus*, RG sebagai vendor jasa printing kaos, BD sebagai *merchandise senior*.

3.1.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

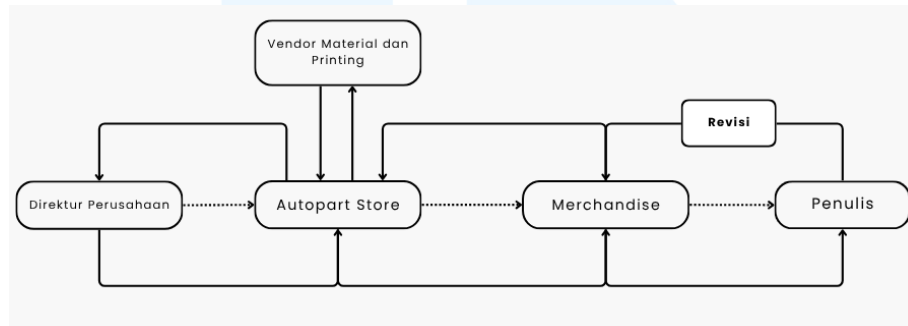
Kedudukan penulis di Engineplus sebagai Designer Intern memiliki tanggung jawab untuk keperluan desain visual di perusahaan. Penulis terlibat proyek untuk desain visual seperti merchandise, packaging, logo produk, livery desain perusahaan. Penulis juga membantu kebutuhan postingan sosial media 3D Factory.

Dalam menjalankan tugas, penulis menerima briefing dari berbagai divisi lapangan dengan kebutuhan yang berbeda. Meskipun saya bekerja di 3D Factory yang organisasi dari internal Engineplus semua organisasi bisa berkolaborasi.

3.1.1.2 Pelaksanaan Kerja

Tahap pertama dalam koordinasi pekerjaan penulis di Engineplus dimulai dengan design briefing yang diberikan dari autoparts, merchandise team atau direktur perusahaan. Dalam briefing ada diskusi mengenai tujuan desain, scope of design, batas timeline untuk proyek. Tahap kedua, dari design brief penulis membuat moodboard, referensi, riset pasar saat ini, dan sketsa desain alternatif. Tahap ketiga, pada waktu tertentu ada pertemuan dengan penulis dengan divisi *autoparts* dan *merchandise* yang membutuhkan preview pekerjaan penulis. Jika ada kekurangan, waktu pekerjaan penulis

di perpanjang untuk memperbaiki hal yang kurang. Jika sesuai akan lanjut ke direktur perusahaan yang hanya memastikan minat pasar kepada desain apparel, Intellectual Property, bahan kaos, bahan sablon dan hal lain. Dengan pernyataan tersebut, koordinasi pekerjaan penulis dapat dilengkapi dengan bagan alur kerja seperti contoh di bawah ini:



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Tahap empat, untuk desain yang bisa lanjut dari persetujuan direktur, penulis akan membuat mockup contoh, dan Detail of Sample production untuk preview vendor di luar perusahaan dan tim merchandise. Tujuan ini memberikan beberapa opsi cutting seperti di atas kaos regular, oversized atau hoodie yang dinilai sesuai kemauan pasar. Tahap kelima, berkoordinasi dengan autopart store, berikut ada pertemuan dengan vendor material dan printing untuk diskusi jenis bahan, jenis cutting, jenis sablon dan mengajukan untuk cetak sample dan cost untuk dicetak.

Tahap keenam, penulis review cetak hasil sample dari vendor bersama merchandise, autopart store dan direktur untuk lihat kesesuaian sablon, bahan dan cutting maerial Selama perjalanan program magang di Engineplus, tugas yang penulis pegang terkait desain dapat di taro laman Pro-step Daily Task. Tujuan Daily Task sebagai tracking 640 jam kerja dan catatan proyek yang dilakukan penulis selama proses magang di Engineplus. Bagian ini berisi penjelasan mengenai informasi alur koordinasi pekerjaan yang penulis lakukan di perusahaan kerja. Paragraf minimal terdiri atas tiga kalimat.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama perjalanan program magang di Engineplus, tugas yang penulis pegang terkait desain dapat di taro laman Pro-step *Daily Task*. Tujuan *Daily Task* sebagai tracking 640 jam kerja dan catatan proyek yang dilakukan penulis selama proses magang di Engineplus.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	14—19 Juli 2025	Logo 3D Factory	<ul style="list-style-type: none"> – Riset Merek Engineplus 3D Factory. – Sketsa logo-logo yang bisa terkait dengan 3D Factory
		Logo Forge Eleven	<ul style="list-style-type: none"> – Riset Produk “Forge Eleven” Engineplus. – Sketsa logo wordsmark Forge Eleven
2	21—26 Juli 2025	Logo 3D Factory	<ul style="list-style-type: none"> – Sketsa logo 3D Factory – Memindah Sketsa terbaik menjadi Vector
		Logo Forge Eleven	<ul style="list-style-type: none"> – Sketsa logo Forger Eleven
		<i>Merchandise/</i> Desain Grafis Kaos <i>Batch 1</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Desain Briefing untuk Merchandise Batch 1 – Ideate Konsep Karya untuk Merchandise – Mencari Referensi Desain Kaos
3	28 Juli —2 Agustus 2025	Logo 3D Factory	<ul style="list-style-type: none"> – Sketsa logo 3D Factory
		<i>Customer Request 1</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Briefing Customer Logo Request, Kingsley Sprocket Motorsport. – Sketsa Custom Logo Customer
		<i>Merchandise/</i> Desain Grafis Kaos <i>Batch 1</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Sketsa Konsep Merchandise

4	4 — 9 Agustus 2025	Desain Grafis Kaos 3D Factory	– Desain Briefing untuk Kaos 3D Factory
		<i>Merchandise/</i> Desain Grafis Kaos <i>Batch</i> 1	– Lanjut Desain Kaos <i>Batch</i> kaos <i>Batch</i> . – <i>Meeting</i> progress kaos <i>batch</i> 1 untuk siap produksi. – Revisi desain kaos-kaos <i>batch</i> 1 yang terpilih.
		<i>Merchandise/</i> Desain Grafis Kaos <i>Batch</i> 2	– Desain Briefing mengenai <i>Merchandise Batch</i> 2, – Sketsa <i>Batch</i> 2
5	11 — 16 Agustus 2025	<i>Merchandise/</i> Desain Grafis Kaos <i>Batch</i> 1	– Meeting dengan direktur, untuk review desain kaos <i>Batch</i> 1. – Lanjut <i>finishing</i> desain-desain kaos <i>Batch</i> 1 untuk persiapan produksi. – <i>Meeting</i> desain grafis kaos dengan tim WEB untuk segera produksi.
		<i>Merchandise/</i> Desain Grafis Kaos <i>Batch</i> 2	– Diskusi <i>brainstorming</i> & desain untuk desain kaos <i>Batch</i> 2. – Desain Vector Kaos <i>Batch</i> 2
		Logo Forge Eleven	– Revisi desain logo Forge Eleven. – Finalisasi Logo Forge Eleven
6	18 — 23 Agustus 2025	<i>Merchandise/</i> Desain Grafis Kaos <i>Batch</i> 2	– Lanjut Desain Kaos <i>Batch</i> 2
		Logo Forge Eleven	– Membuat Graphic Standard untuk logo Forger Eleven
		<i>Customer Request</i> 2	– <i>Briefing</i> Assignment Desain "Casing" Customer
7	25 — 30 Agustus 2025	<i>Merchandise/</i> Desain Grafis Kaos <i>Batch</i> 1	– Inspeksi sampel <i>Pre-Production</i> Kaos <i>Batch</i> 1 – Revisi minor desain Kaos <i>Batch</i> 1

			<ul style="list-style-type: none"> – Meeting mengenai produksi, <i>branding</i>, <i>material</i> untuk Kaos <i>Batch 1</i> dan <i>Batch</i> kedepannya
		<i>Merchandise/</i> <i>Desain Grafis</i> <i>Kaos Batch 2</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Revisi Kaos <i>Batch 2</i>
		<i>Customer</i> <i>Request 2</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Mendesain <i>Casing</i>
8	1 — 6 September 2025	<i>Merchandise/</i> <i>Desain Grafis</i> <i>Kaos Batch 1</i>	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Review</i> dan <i>Diskusi</i> Kaos <i>Batch 1</i> dari revisi,
		<i>Merchandise/</i> <i>Desain Grafis</i> <i>Kaos Batch 2</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Lanjut Membuat, Revisi Kaos <i>Batch 2</i>
		<i>Merchandise/</i> <i>Desain Grafis</i> <i>Kaos Batch 3</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Briefing Desain Kaos <i>Batch 3</i> – Membuat Sketsa Kaos <i>Batch 3</i>
		<i>Livery Subaru</i> <i>BRZ</i> <i>Superseries</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Briefing Desain <i>Livery</i> Mobil <i>Subaru BRZ</i> – Mengerjakan Mobil <i>Livery Subaru BRZ</i>.
9	8 — 13 September 2025	<i>Merchandise/</i> <i>Desain Grafis</i> <i>Kaos Batch 3</i>	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Finishing</i> Kaos <i>Batch 3</i> – <i>Meeting</i> untuk siap produksi desain kaos <i>Batch 3</i>
		<i>Merchandise/</i> <i>Desain Grafis</i> <i>Kaos Batch 2</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Lanjut Membuat Revisi Kaos <i>Batch 2</i>
		<i>Merchandise/</i> <i>Desain Grafis</i> <i>Kaos Batch 1</i>	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Review</i> Desain Kaos <i>Batch 1</i> yang baru selesai produksi
		<i>Livery Subaru</i> <i>BRZ</i> <i>Superseries</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Lanjut Membuat <i>Livery Subaru BRZ</i>
		<i>Packaging</i> <i>Lincense Plate</i> <i>Frame</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Membuat <i>packaging DieCut LPF</i> – Membuat <i>packaging LPF</i>

10	15— 20 September 2025	<i>Packaging License Plate Frame</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Lanjut Desain Grafis <i>packaging LPF</i> – Diskusi <i>material</i> dan <i>finishing</i> packaging LPF
		<i>Merchandise/ Desain Grafis Kaos Batch 2</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Lanjut Revisi Kaos <i>Batch 2</i>
		<i>Merchandise/ Desain Grafis Kaos Batch 3</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Lanjut Revisi Kaos <i>Batch 3</i>
11	22 — 27 September 2025	<i>Merchandise/ Desain Grafis Kaos Batch 3</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Lanjut Revisi Kaos <i>Batch 3</i>
		<i>Packaging License Plate Frame</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Lanjut Desain Grafis <i>packaging LPF</i>
		<i>Livery Subaru BRZ Superseries</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Lanjut Desain <i>Livery Subaru BRZ</i>
		<i>Logo 3D Factory</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Membuat Konsep <i>Logo 3D Factory</i>
		<i>Customer Request 3</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Customer dari <i>Vendor Autofresh</i> Request <i>Logo Tracing</i>.
12	29 September — 4 Oktober 2025	<i>Desain Grafis Kaos 3D Factory</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Mengerjakan <i>desain kaos 3D Factory</i> – Mengerjakan <i>Detail of Sample</i> untuk siap printing
		<i>Merchandise/ Desain Grafis Kaos Batch 3</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Lanjut Revisi Kaos <i>Batch 3</i> – Mengerjakan <i>Detail of Sample</i> untuk siap printing
		<i>Customer Request 4</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Customer <i>Maverick Request</i> <i>Logo Tracing</i>.
		<i>Packaging License Plate Frame</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Lanjut Desain Grafis <i>packaging LPF</i> – Perubahan ukuran dieline Template Kemasan – Kirim dieline template kemasan ke vendor.

13	6 Oktober — 11 Oktober 2025	Desain Grafis Kaos 3D Factory	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Detail Sample</i> Kaos untuk produksi – <i>Review Sample</i> Desain
		Logo 3D Factory	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Vectorizing</i> konsep <i>Logo 3D Factory</i>
		Packaging LPF	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Detail Sample Dieline</i> <i>Packaging LPF</i>
14	13 — 18 Oktober 2025	Logo 3D Factory	<ul style="list-style-type: none"> – Bimbingan <i>Vector Logo 3D Factory</i> – Memperbaiki <i>logo vector 3D Factory</i>
		<i>Customer Request 5</i>	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Briefing Custom</i> Desain <i>Racing Suit Customer</i>. – Mencari Referensi Desain <i>Custom Racing Suit</i> untuk <i>Customer</i> – Sketsa <i>Custom Racing Suit Customer</i> – <i>Finishing Custom Racing Suit</i> Desain <i>Customer</i> untuk review
		<i>Packaging Lincense Plate Frame</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Lanjut memdesain <i>Packaging LPF</i> – Mengganti Ukuran Kemasan <i>LPF</i> – Lanjut Memperbaiki Desain Kemasan <i>LPF</i> – Diskusi kemasan <i>LPF</i> mengenai busa / foam di dalam kemasan
		<i>Customer Request 6</i>	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Briefing</i> Desain <i>Custom Painting Racing Helmet</i>. – Membuat Sketsa <i>Vector Template Racing Helmet</i>
15	20 Oktober — 25 Oktober 2025	<i>Customer Request 6</i>	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Finishing Template Vector Racing Helmet</i>

			<ul style="list-style-type: none"> – Membuat Sketsa Dasar untuk Desain Grafis <i>Custom Racing Helmet</i> – Mempindah Sketsa Dasar menjadi <i>Vector</i> di <i>Template Racing Helmet</i>
16	27 Oktober — 1 November 2025	<i>Merchandise/ Desain Grafis Kaos Batch 2</i>	– Desain Kaos <i>Batch 2</i> , <i>GTR</i>
		<i>Enamel Pins</i>	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Briefing Item Merchandise</i> Baru – Sketsa <i>Enamel</i> Desain Konsep
		<i>Customer Request 7</i>	– <i>Tracing Logo M2, BRZ, TEMEN MODIF.</i>
17	3 November — 8 November 2025	<i>Project Calender 2026</i>	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Briefing Kalender 2026</i> – <i>Desain Kalender 2026</i>
		<i>Enamel Pins</i>	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Sketsa Design Enamel Pins</i> – <i>Enamel Pin Design</i>
		<i>Merchandise/ Desain Grafis Kaos Batch 2</i>	– Desain Kaos <i>Batch 2</i> , <i>GTR</i>
		<i>Customer Request 8</i>	– <i>Tracing Logo CMS</i>
18	10 November — 15 November 2025	<i>Project Calender 2026</i>	– <i>Desain Kalender 2026</i>
		<i>Packaging Lincense Plate Frame</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Lanjut memdesain <i>Packaging LPF</i> – Diskusi kemasan <i>LPF</i> dan finishing sebelum produksi.
		<i>Proyek Sticker Divisi</i>	– <i>Briefing Sticker Made by Engineplus 3D Factory</i>
		<i>Proyek QRP</i>	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Briefing Produk QRP</i> untuk <i>Branding</i> dan Kemasan – Mengerjakan Logo dan Kemasan <i>QRP</i> – <i>Desain QRP Packaging</i> –

19	17 November — 22 November 2025	<i>Proyek QRP</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Desain <i>QRP</i> Packaging – <i>Finishing</i> Kemasan QRP – Kunjungan <i>Vendor</i> untuk produksi kemasan QRP – Membuat logo produk QRP – <i>Finishing Logo</i> QRP
		<i>Project Calender 2026</i>	– Desain Kalender 2026
20	24 November — 29 November 2025	<i>Project Calender 2026</i>	– <i>Desain Kalender 2026</i>

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Dalam proses pelaksanaan kerja magang, perusahaan memiliki alur dan proses sendiri yang penulis ikuti dan gunakan selama proses magang, maupun untuk pelaksanaan kerja utama atau kerja tambahan penulis selama kerja. berikut ini adalah uraian tahapan kerja magang penulis untuk proyek utama.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

Tanggal 21 Juli 2025, minggu pertama kerja magang di Engineplus, penulis mendapatkan tugas utama untuk desain kaos. Tujuan desain kaos *merchandise* merek Engineplus dengan tema otomotif, tantangan ini bukan hanya apakah laku untuk dijual, tetapi bagaimana *marketing* sebagai *brand recognition*, *customer engagement* dan merek dalam kehidupan sehari-hari.

1. Briefing

Penulis mendapat *design briefing* dari anggota *autoparts store* dan *merchandise senior* Engineplus dalam bentuk rapat / *meeting*. Tujuan *briefing* ini untuk menugaskan penulis dengan desain artikel kaos baru untuk acara tahunan *Indonesian Modification Lifestyle Expo* (IMX) Tahun 2025 dengan deadline 26 November 2025. Dalam rapat *autopart store* dan *merchandise senior*, diminta membuat grafis desain vektor

bertema mobil eropa klasik untuk kaos *merchandise* yang sesuai dengan *booth* tema tahun ini.

Mobil klasik Eropa yang dimaksud *autopart store* dan *merchandise senior* adalah merek otomotif Eropa yang produksi mobil antara tahun 1970-an dan 1990-an. Merek kendaraan yang paling diminta dalam artikel baru ini adalah *Porsche Classics* atas permintaan direktur ke *autopart store* dan *merchandise senior*, dengan satu pilihan Porsche 911 model 930, 959, 964 dan lain-lain. Penulis diminta untuk mengambil dan mengerjakan desain dengan mobil Model 930 yang diproduksi sekitar tahun 1975 hingga 1989, salah satu mobil yang juga akan dipamerkan di *booth* Engineplus untuk Acara IMX 2025.



Gambar 3.2 Desain Artikel Lama Engineplus

2. Reference Idea

Referensi untuk konsep artikel yang penulis buat yaitu kesinambungan dengan lokasi atau tempat di bumi ini dengan menyetir. Para penghobi otomotif engendarai kendaraan mereka sesuai dengan pemandangan atau jalur berkendara yang indah, untuk merasakan kebebasan dan eksplorasi. Penulis mengambil referensi dengan tempat lokasi seperti Negara *Switzerland with Furka Pass* atau *Swiss Alps* dan *Florida Sky*. Lokasi tersebut merupakan tempat populer bagi mobil *sport*

Porsche, karena pemandangannya yang indah, jalanan yang bagus, dan pengalaman berkendara yang nyaman.



Gambar 3.3 Porsche 930, Swiss Alps dan Miami Sky
Sumber: Feed Instagram @porschekultur dan @outrun youth

Setelah penulis mendapat gambaran untuk sinambungan antara lokasi dengan Porsche 930 mulai mencatat kebutuhan aset seperti Mobil Porsche 930, untuk konsep Swiss butuh gunung swiss *alps* dengan jalanan. Konsep *Florida Sky* membutuhkan karya yang warna ungu ke pink, dengan pohon palma.

3. Design Process

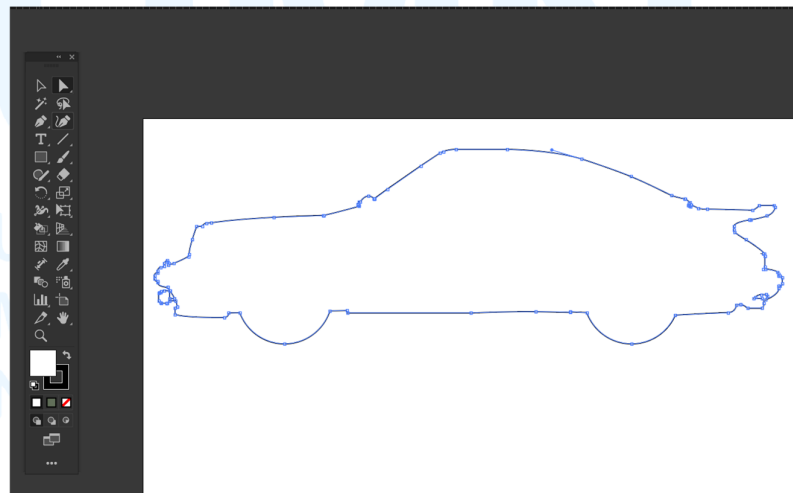
Pertama proses desain penulis membuat *artwork vektor* untuk mobil Porsche 930. Untuk perusahaan seperti Engineplus, metode pembuatan *artwork vector* otomotif termasuk teknik *tracing* atau replikasi tetapi teknik ini adalah hal yang standar dan biasa untuk tujuan karya vektor di Engineplus dan industri otomotif untuk akurasi desain. Maka cara penulis etis membuat karya vektor otomotif dengan bantuan tim *Media* Engineplus, yang memberi penulis izin untuk menggunakan

foto yang pernah difoto oleh mereka untuk digunakan sebagai foto referensi. Tim Media Engineplus juga menyediakan foto-foto mereka untuk komisi konversi foto asli menjadi vektor dari para seniman vektor untuk desain *merchandise*.



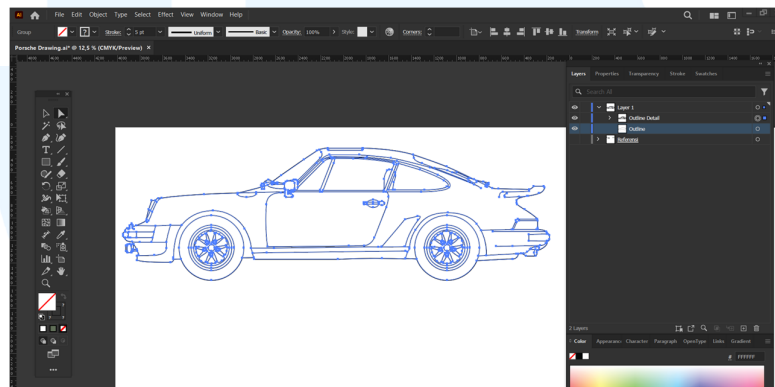
Gambar 3.4 Porsche 930 Sudut Samping
Sumber: Engineplus Media

Tahap pertama, *Outline Vector* dari foto referensi dari divisi Media Engineplus. Foto digunakan untuk referensi komposisi mobil di dalam ruangan, seperti sudut pandangan mobil yang baik. Setelah mendapatkan foto mobil yang memiliki sudut pandang yang baik dimasukkan ke dalam *program vector* sebagai foto referensi. Proses *vectorizing* mulai dengan membuat *outline* dari Porsche 930 dengan *Pen Tools*. Tujuan hanya mengikuti pinggiran bentuk mobil yaitu sebagai outline, seperti bodi, ban, lampu dan bayanangan.



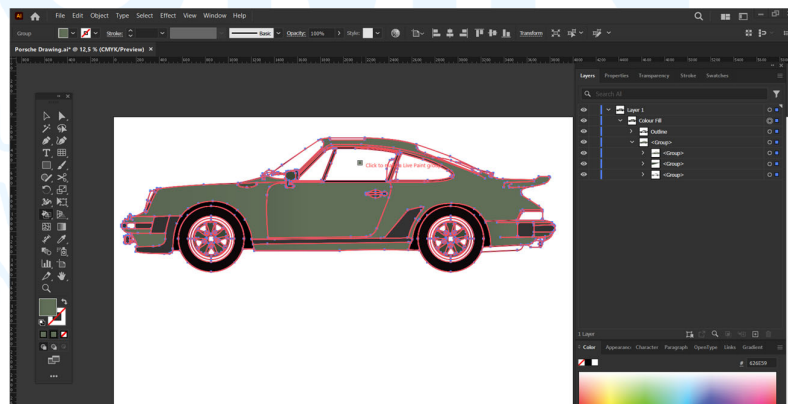
Gambar 3.5 Vector Outline Porsche 930

Tahap kedua *Vector Detailing*, yaitu *detail* yang lebih dalam dari outline mobil, penulis mulai dengan yang mudah terlihat dulu seperti warna bodi yang berbeda dengan *trim* plastik. Baru mulai *detail* yang kecil-kecil seperti bingkai pintu, jendela, desain velg, lampu, aksesoris. Sekian juga bisa membuat detail outline seperti bayangan dan pemantulan cahaya kepada bodi kendaraan, yang nanti bakal digunakan untuk tahap *Colour Details*.



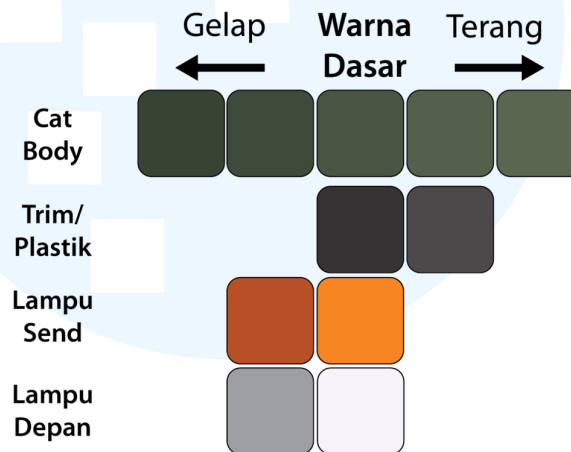
Gambar 3.6 Vector Detailing Porsche 930

Tahap ketiga yaitu *colour fill*, penulis hanya mengisi bingkai *outline*, bingkai detail yang sudah dibuat. Warna dasar bisa dari foto referensi atau khusus untuk penulis ingin warna yang berbeda untuk final artwork. Penulis siapakan pewarnaan dengan menggunakan mode *CYMK* untuk tujuan printing, pewarnaan dengan menggunakan tools *Live-Paint Bucket* Adobe Illustrator mempercepat warnain karya.



Gambar 3.7 Colour Fill Porsche 930 dengan Live-Paint Bucket

Tahap keempat, *colour* detail adalah tahapan untuk membuat bagian *highlight* cahaya dan bayangan gelap pada kendaraan. Tahap ini termasuk paling lambat diselesaikan, karena harus perhatikan lengkungan kendaraan asli yang menimbulkan kegelapan dan terangan yang bervariasi dan replikasikan di layar datar. Penulis menggunakan skala *colour pallet*, dua kekuatan gelap, warna dasar dan dua kekuatan terang. Skala ini membantu dengan konsistensi warna untuk seluruh *artwork* dan organisasi *layer*. Maksud penulis mengenai skala *colour pallet* sebagai berikut:

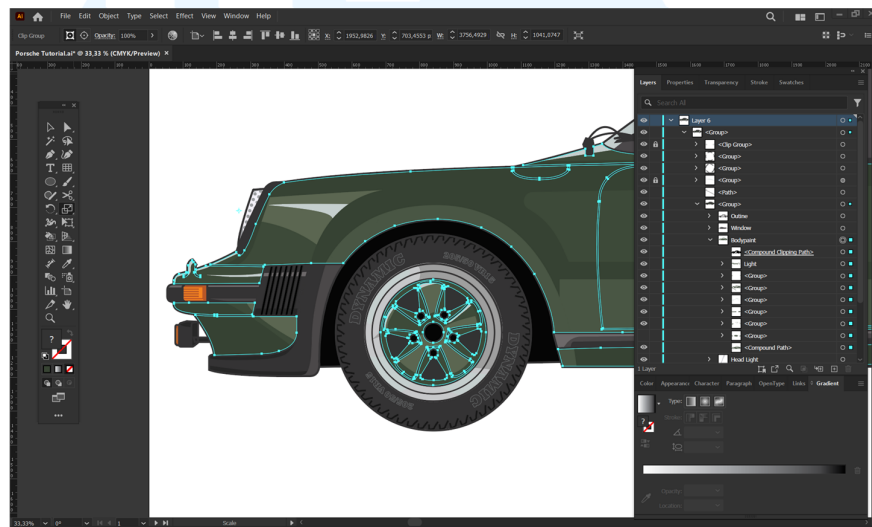


Gambar 3.8 Colour Pallet Porsche 930

Lima skala warna sudah cukup untuk mencapai efek tiga dimensi dan cukup realistis. Perhatikan jumlah warna yang digunakan seperti penulis, karena hal ini dibatasi oleh metode pencetakan *Direct-to-Film* untuk cetakan *merchandise* otomotif. Penulis pertama menggabungkan semua bentuk/jalur vektor menggunakan *Compound Path*, yaitu menggabungkan setiap jalur individual atau terpisah menjadi satu jalur tunggal, berguna untuk memisahkan warna.

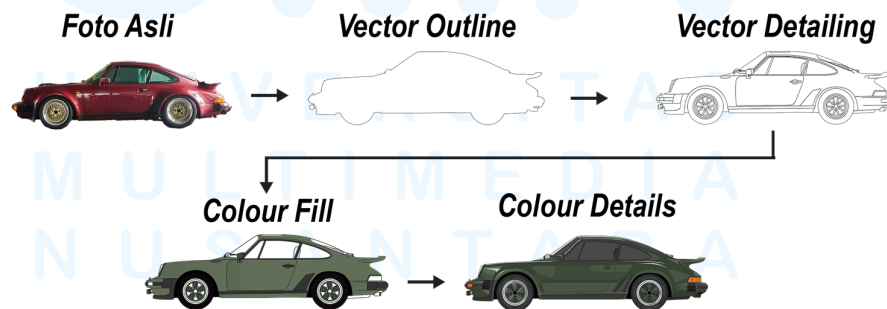
Penulis kemudian menggabungkan mode *Draw Inside* yang memungkinkan untuk menggambar bentuk di dalam suatu bentuk, yang secara otomatis berubah menjadi obyek *clipping mask* yang di mana hanya konten yang terlihat di dalam batasan obyek. Maka dapat

disimpulkan *Compound Path* untuk menyederhanakan warna-warna dasar dengan menggabungkan menjadi satu, *Draw Inside Mode* membantu dengan menggambar bagian dalam *Compound Path* yang dibuat. Penulis juga kelompokin dan beri namaan organisasi untuk identifikasi obyek seperti cat bodi, *trim plastik*, lampu *send*, lampu depan, roda ban, jendela, dan lain-lain.



Gambar 3.9 Proses Colour Detailing Draw Inside

Untuk menentukan tempat cahaya dan gelap bagan bodi mobil bisa menggunakan foto referensi, tetapi untuk penulis titik sumber cahaya yang penulis inginkan adalah dari samping dan atas mobil, maka ada proses kreatif di bagan ini. Setelah sekian tahap pekerjaan penulis untuk *artwork vector* mobil dapat sederhana dengan berikut:



Gambar 3.10 Proses Photo ke *Vector Artwork*

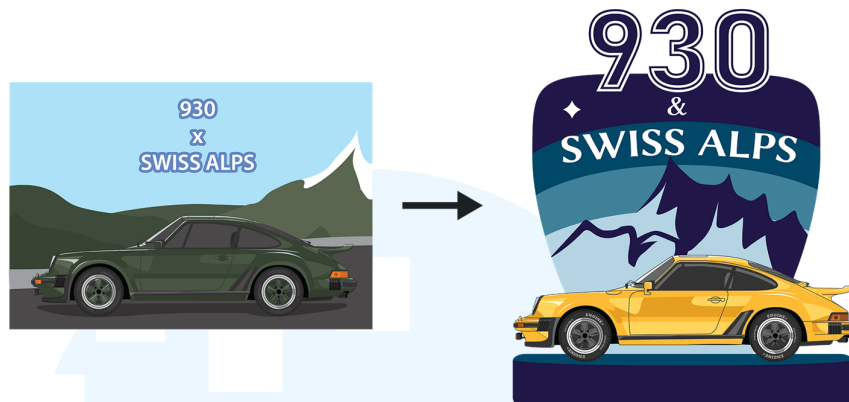
Penulis kemudian melanjutkan untuk membuat latar belakang *artwork Porsche 930*, sesuai dengan ide awal untuk konsep pengalaman berkendara di lanskap, Pegunungan Alpen Swiss adalah pemandangan yang indah. Penulis mulai mencari foto-foto *creative commons* menggunakan kata kunci *Mountain Road Swiss Alps* atau *Furka Pass* sebagai sumber referensi. Penulis lebih mencari jalan di antara lembah atau jalan yang menuju ke pegunungan.



Gambar 3.11 Referensi Jalanan Swiss Alpen

4. Kendala

Dengan sumber referensi, penulis memutuskan untuk membuat vektor pemandangan yang realistis sepenuhnya. Namun adalah masalah mengenai karya vektor terlalu flat, tidak ada tekstur realistis dan campuran warna pemandangan dengan mobil yang sama. Solusi penulis membuat pemandangan yang *stylized* dan hanya menangkap ciri khas dari tempat-tempat tertentu. Dan menggunakan *complementary color* untuk perbedaan warna dengan objek dan pemandangan.



Gambar 3.12 Perubahan Direksi Karya Swiss Alpen

Berdasarkan pernyataan dan gambar di atas, awal *artwork* yang dibuat full penuh pemandangan dengan menggunakan warna *earthy tone* menjadi kendala. Karena penulis kurang bisa membuat vektor bertekstur realistis, dan masalah seperti warna pemandangan dan mobil bercampur membuat *artwork* sangat kurang. Solusi penulis membuat sebuah emblem tameng sebagai jendela ke pemandangan Swiss Alpen, bentuk tameng terinspirasi dari merek tameng *Porsche*. Penulis kemudian memindahkan mobil di depan *layer* tameng dan juga mengubah pewarnaan pemandangan dan mobil dengan menggunakan *complementary color*. Warna biru untuk *background* dan warna kuning oranye untuk mobil yang membuat *contrast* latar dengan objek.

Penulis tidak hanya membuat konsep untuk Swiss Alpen, penulis juga lanjut desain konsep *Miami Sky* yang atmosfer *retro* tahun 1980an. Masih menggunakan Porsche 930 tetapi dengan modifikasi berbeda, penulis menggunakan jendela pemandangan yang bulat, isi pemandangan menggunakan *phenonema nyata* yang ada di langit *Miami* yaitu *Rayleigh Scattering*, khusus saat matahari terbit atau matahari terbenam yang menyebabkan langit menjadi merah, oranye dan merah muda. Penulis menambah elemen berdasarkan foto referensi seperti pohon palma, matahari terbit, gradasi langit dari merah muda, ungu ke biru tua. Mengubahkan tipografi teks 930 yang menggunakan gradasi langit yang sama.



Gambar 3.13 Konsep *Miami Sunrise*

5. Revision

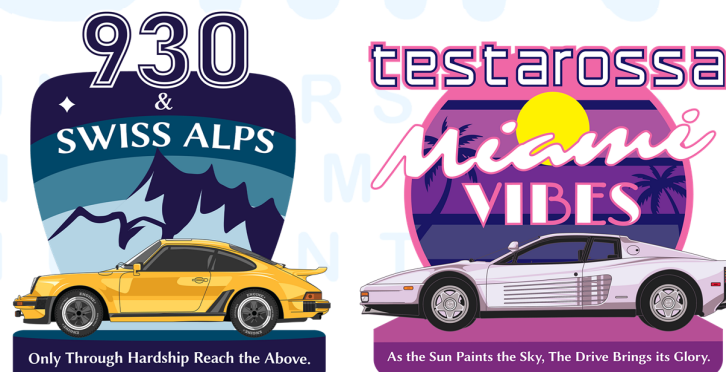
Pada tanggal 6 Agustus, penulis dipanggil untuk rapat mengenai perkembangan desain. Ini juga merupakan kesempatan bagus untuk mendapatkan umpan balik dan perubahan sebelum melanjutkan ke produksi. Rapat hanya dihadiri oleh Tim *Merchandise* dan Divisi *Autopart Store*, dan penulis diminta untuk mempresentasikan perkembangan desain. Hasil kerja penulis diterima dengan baik, tetapi ada kebutuhan akan perubahan besar untuk konsep *Miami Sky* karena terlalu banyak *merchandise* terkait Porsche untuk acara tersebut. Salah satu anggota *Autopart Store* menyarankan penulis untuk mengganti mobil *Miami Sky* dengan *Ferrari Testarossa*, yang penulis menyetujui karena lebih relevan karena kaitan budaya mobil tersebut dengan kota *Miami*. Ferrari Testarossa identik dengan kota Miami karena kemunculan pertama di serial TV *Miami Vice Season 3*, di mana Testarossa putih ikonik muncul menjadi mobil andalan serial tersebut dan menjadi pendorong popularitasnya.



Gambar 3.14 Perubahan Konsep *Miami Sky*

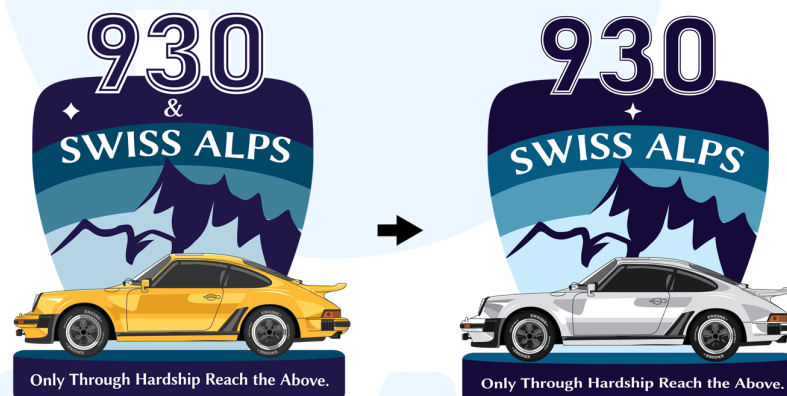
Tanpa lama penulis mulai revisi besaran untuk *Miami Sky* dengan mobil utama menjadi Ferrari Testarossa. Penulis juga mengubah warna pemandangan dengan warna yang sama dipakai untuk mengurangi jumlah pemakaian warna banyak. *Content writing font* untuk *Miami* diganti *Font Sarina* yang jenis *Brushtype* yang mencerminkan Kota *Miami* sebagai *Warm*, *Passianated* dan *Urban*. Penulis juga ingin menambahkan Teks *VICE* untuk referensi TV Serial *Miami Vice* tetapi kata *VICE* sendiri termasuk kata negatif dan tidak disukai oleh direktur perusahaan jika penulis masukin, maka alternatif penulis adalah *VIBES* yang bermaksud perasaan, *atmosphere* dari kota *Miami*. Dengan menggunakan *Font Limelight Regular* untuk kata *VIBES* Mencerminkan sedikit dengan logo TV Serial *Miami Vice*.

Penulis juga mendapatkan tambahan dari Autopart Store dan Divisi *Merchandise* untuk menambahkan konten pesan atau *message* bagi yang membaca kaos. Anggota Autopart Store dan *Senior Merchandise* menggunakan *AI* untuk konten pesan melalui aplikasi *ChatGPT* untuk saran *copywriting*. Pesan yang terbaik akan di list dan dipilih secara konsensus, dari yang terpilih diubah cara pemajemukan *copywriting* dan penulis hanya masukin ke dalam kaos. Pesan dibuat untuk dua desain yang penulis sudah buat, untuk Swiss Alpen “*Only Through Hardship Reach the Above*” dan *Miami* “*As the Sun Paints the Sky, The Drive Brings its Glory*”.



Gambar 3.15 Concept *Swiss Alps* and *Miami Vibes*

11 Agustus 2025 pertemuan berikut dengan direktur perusahaan untuk inspeksi *merchandise* IMX, ada perubahan desain dari masukan direktur sebelum produksi. Terutama revisi untuk desain Swiss Alps, pertama-tama adalah perubahan warna mobil 930 menjadi putih karena warna oranye dan kuning terlalu mencolok untuk mobil klasik. Kedua, tanda *ampersand* dari 930 & Swiss Alps digantikan dengan bintang, teks *Swiss Alps* dibuat melengkung mengikuti langit, Angka tiga dari 930 dimodifikasi untuk lebih halus karena garis *horizontal* tengah angka tiga yang terlalu tajam. Ketiga, perubahan warna kaos dari putih menjadi biru dongker. Setelah pertemuan, produksi sampel pertama dipesan berdasarkan desain penulis.

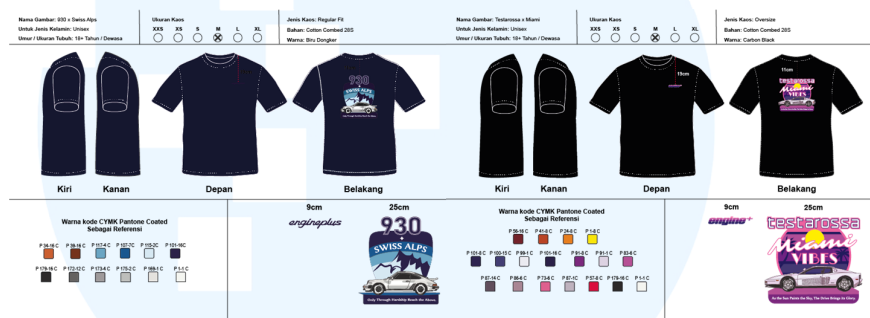


Gambar 3.16 Revisi Swiss Alps

6. Detail of Sample and Production

Untuk *file sample and production* dapat dibagikan dua *file*. *File* pertama *Sample* yaitu sebuah instruksi sablon dan posistioning pada permukaan kaos. Instruksi *sample* dibuat dalam format yang penulis buat ukuran kaos, ukuran karya untuk ukuran kaos tertentu dan posisi karya di latar ukuran kaos untuk karya bagan depan dan karya bagan belakang kaos. Penulis juga memasukan warna kode pantone, detail kaos seperti warna kaos yang ada di stok vendor, jenis bahan kaos yang ingin digunakan dan ketebelan kaos.

Untuk spesifikasi material kaos, penulis mengambil saran *merchandise senior*. Untuk jenis sablon penulis menggunakan *DTF Printing* karena karya penulis memiliki warna melebihi maksimal lima warna. Jenis bahan kaos mengikuti standar perusahaan untuk *merchandise* sebelum dengan menggunakan *cotton combed 28s* karena ciri khas serbaguna untuk aktivitas hari-hari dan bisa dipake untuk pergi jalan-jalan dan karyawan mekanik bisa pakai juga.



Gambar 3.17 File Sample Swiss Alps dan Miami Vibes

File kedua adalah *production*, file ini hanya melampirkan karya vektor yang sudah di “*Expand Shapes and Object*” yang ada di fitur Adobe Illustrator dengan sesuai standar perusahaan. Tujuan *Shape* dan Objek di *Expand* membantu meringankan komputasi karya kalau di skalabilitas karya vektor dengan mengubah seluruh kompleksitas *effect* seperti garis *path stroke*, *pattern*, *gradient* menjadi *object* dan melindungi karya dengan memisahkan karya asli dengan karya produksi. Tanpa lama penulis langsung kirimkan ke *Merchandise Senior* untuk membantu proses sablon *sample*

7. Sample Review

Pada tanggal 26 Agustus 2025, sample yang dikirim dari vendor sudah sampai ke bengkel, tahapan terakhir ini bukan arti selesai tetapi ada muncul banyak perbaikan dari sisi penulis sendiri dan dari vendor juga. Pada tanggal tersebut, penulis melihat *sample* di luar rapat resmi dan penulis mendapat kesempatan untuk *review* kurang dari sisi

penulis atau tidak sesuai permintaan penulis. Untuk ini *sampel* contoh vendor lolos dengan persetujuan penulis dan kedepannya mendapat persetujuan *merchandise senior*, anggota autopart store dan direktur. Vendor boleh mulai produksi.



Gambar 3.18 *Production Sample*

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Pelaksanaan magang di Engineplus, penulis juga meliputi dengan proyek perusahaan selain desain *merchandise*. Contoh proyek perusahaan yang penulis meliputi seperti desain kemasan, desain kolateral, desain kustomisasi. Proyek tersebut penulis menggunakan program-program seperti *Adobe Illustrator*, *Photoshop* dan *Pacdora* untuk mengerjakan proyek.

3.3.2.1 Proyek Kemasan Premium License Plate Frame

Premium License Plate Frame atauudukan nomor polisi kendaraan, adalah sebuah bingkai kosmetik untuk dudukan nomor polisi kendaraan mobil yang di buat dengan aluminium dengan proses CNC machining yang di buat oleh divisi 3D Factory. Produk adalah paling laku jualan 3D Factory yang masih menggunakan karton corrugated dengan printing sablon standar.

1. Briefing

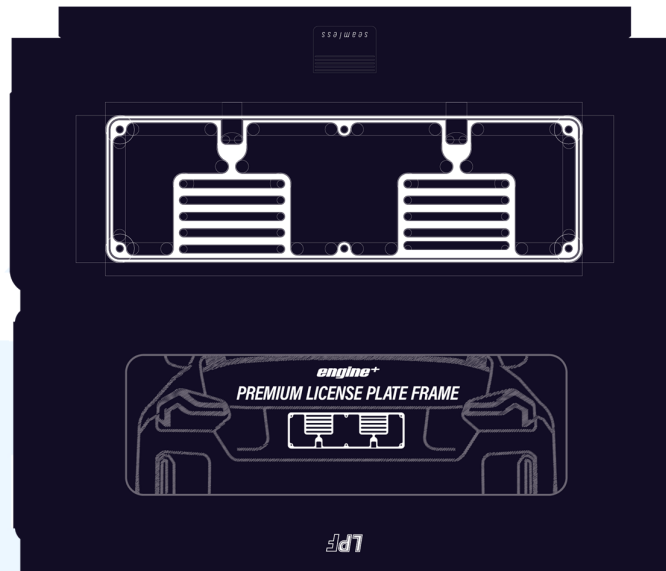
Briefing untuk refreshing kemasan Premium License Plate Frame untuk lebih premium, new experiences, matured product yang kemasan sebelum belum sesuai dengan nama produk. Penulis diberikan kebebasan kreativitas, desain, bentuk kemasan dengan alasan logis atas perubahan tersebut. Penulis boleh mencari referensi kemasan di merek lain dengan kata kunci yang sama.

2. Reference Idea

Untuk referensi penulis pertama melihat kemasan karton yang dipakai sebelum untuk mempertimbangkan branding produk, kesan kemasan dan perkembangan produk LPF. Penulis mencatat request dan arahan refreshing kemasan Premium License Plate dari briefing kepala divisi 3D Factory untuk elemen kemasan yang sangat butuh ditingkatkan. Penulis juga mencari referensi kemasan otomotif dari merek lain dengan kata kunci “Bingkai Pelat Nomor Polisi Mobil” di pasar Indonesia.

3. Design Process

Pertama penulis merubah bentukan kemasan dieline karton yang memiliki pengunci mailer box. Alasan pertimbangan ini yaitu kekurangan kemasan sebelum tidak memiliki tutup yang tidak rapat. Kemasan yang tidak bisa tutup rapat ada resiko bingkai pelat bisa jatuh atau keluar dari kemasan. Kedua membesarkan total ukuran kemasan. Pertimbangan ini untuk menambahkan busa packaging sebagai pelindung untuk produk. Dan menambah sebuah kompartmen kecil untuk aksesories LPF.



Gambar 3.19 Desain Iterasi Pertama LPF

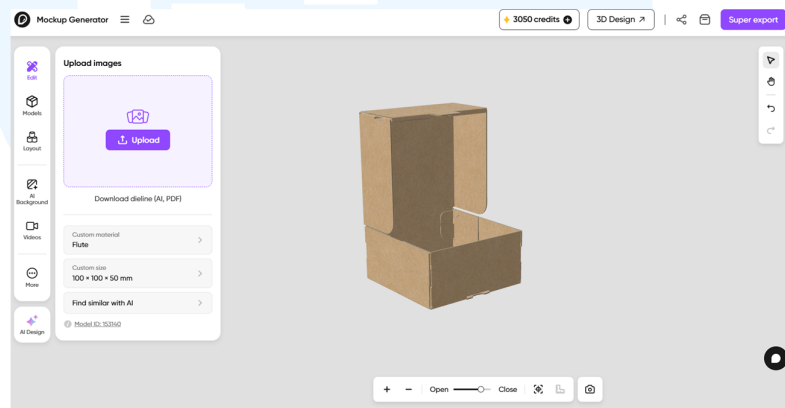
Penulis mempertimbangkan busa yang memiliki tebal 10mm untuk setiap sisi produk. Alasan tambahan busa yaitu memberi sebuah “Pengalaman *Unboxing*” yang salah satu target refreshing kemasan LPF. Terakhir penulis meningkatkan desain kemasan dan teknik printing kemasan baru. Untuk bagan luar kemasan, penulis memberikan desain minimalis dengan *finishing* doff yang memberikan citra premium dan luxury komestik otomotif. Desain dalam penulis sesuaikan request kepala 3D Factory untuk memindahkan instruksi pemasangan di dalam kemasan, karena kemasan sebelum di taro bagian luar – bawah kemasan.

4. Kendala

Penulis tidak memiliki bakat untuk membuat *dieline* kemasan dan *mockup* kemasan digital dengan menggunakan perangkat lunak 3D seperti Blender 3D. Solusi penulis adalah menggunakan program mockup digital berbayar yang tersedia di pasaran, dan setelah sedikit riset, penulis menemukan Pacdora. Pacdora adalah produk yang membantu mengembangkan *dieline* dan *mockup* kemasan, yang sangat dibutuhkan penulis, tetapi harga langganannya cukup mahal,

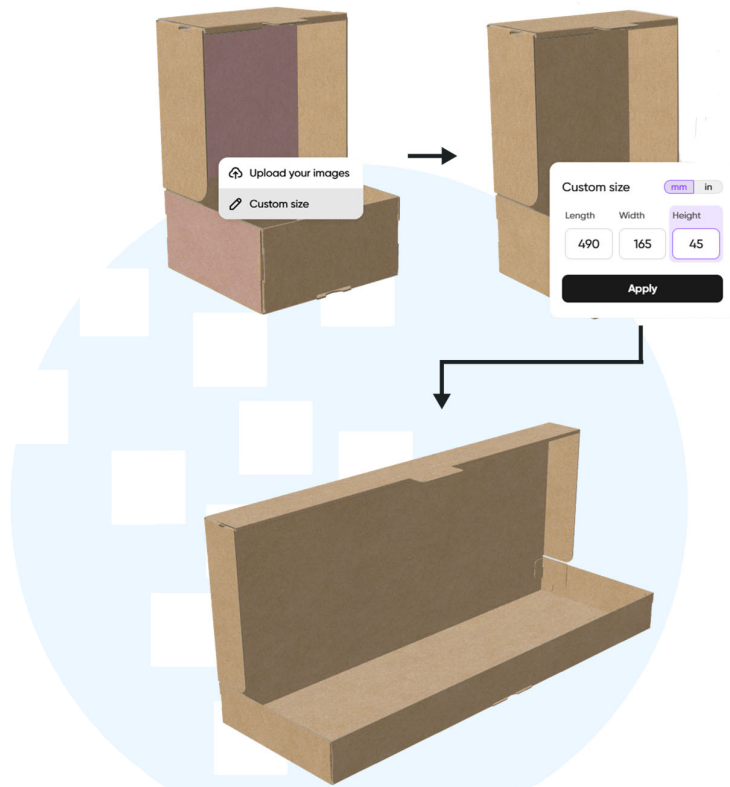
sehingga penulis hanya menggunakannya untuk pekerjaan profesional. Untuk menggunakan program Pacdora dapat dilakukan dengan mengikuti petunjuk penemuan penulis:

Pertama mencari desain *dieline* kemasan yang cocok dengan ide penulis, yaitu berjenis *mailer locker* di bagian atas penutup ada pengunci dan kemasan yang bisa ukuran *custom*. Penulis menemukan desain *dieline* yang diinginkan dalam catalog Pacdora tetapi ukuran tersebut tidak sesuai dengan yang ukuran penulis inginkan.



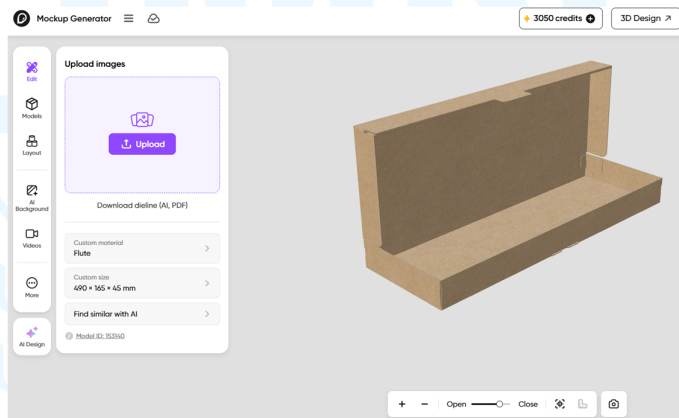
Gambar 3.20 Edit Packaging Mockup Pacdora

Tidak masalah, cukup klik pada objek *mockup* dan *pop-up option* akan muncul untuk objek. Klik tombol *custom size* dapat mengubah ukuran objek. Juga bisa mengubah sistem metrik seperti milimeter atau inci, penulis secara *default* menggunakan milimeter. Setelah penulis memasukkan angka ukuran kemasan yang diinginkan, penulis menunggu beberapa saat agar Pacdora menghitung apakah ukuran tersebut bisa dibuat dalam simulasi, lalu klik *Apply*. *Mockup* yang sama dari awal sekarang memiliki ukuran kustom, tetapi harus diperhatikan ada batas ukuran kecil dan besar karena tidak semua kemasan dibuat dengan sama. Penulis sarankan untuk membuat *dieline* di dalam Pacdora dan *export dieline* untuk sebagai *template dieline*.



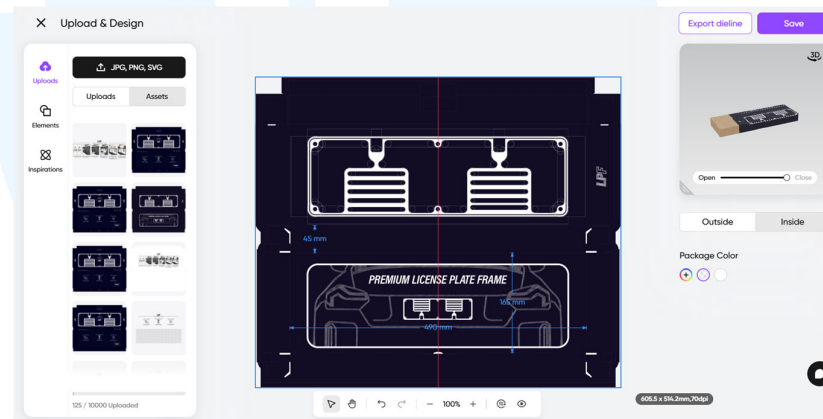
Gambar 3.21 Custom Size Packaging Pacdora

Untuk mengunggah desain penulis ke dalam model mockup, pertama-tama, di panel navigasi sebelah kiri, buka *Edit*, lalu klik tombol *Upload*. Tombol ini mengarahkan ke halaman untuk *Upload and Design*.



Gambar 3.22 Panel Kiri Pacdora Edit

Pada halaman ini, penulis menyeret dan meletakkan desain ekspor dari Adobe Illustrator ke format jpg, png, atau svg. Setelah diunggah, *Artwork* tidak secara otomatis menyesuaikan ukuran sesuai dengan *mockup*, Pacdora memungkinkan untuk menyesuaikan ukuran *artwork* agar sesuai dengan garis *dieline*. Penulis memastikan karya seni sejajar dengan bagian tengah garis potong mockup dan melakukan hal yang sama untuk *Artwork* di bagian dalam kemasan.



Gambar 3.23 Halaman Tambah *Artwork* ke *Mockup*

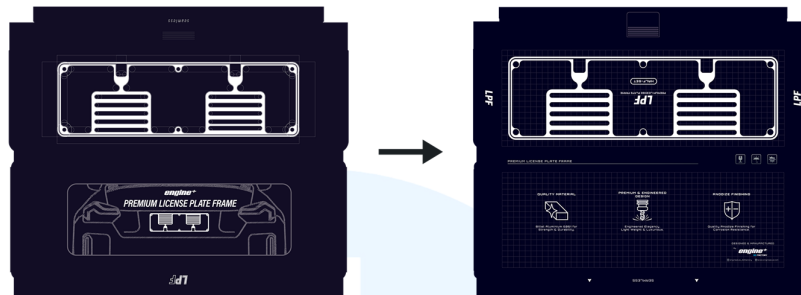
Setelah penulis puas dengan hasilnya, tekan tombol simpan. Ini akan mengembalikan halaman ke awal, tetapi sekarang dengan karya seni di atas garis potong mockup. Penulis kemudian menggunakan Pacdora untuk desain kemasan dan proyek merchandise lainnya untuk perusahaan karena perangkat lunak ini cukup serbaguna untuk kedua penggunaan tersebut. Pacdora juga simulasikan animasi lipat kemasan dengan slider *open-close* di bagian bawah.



Gambar 3.24 *Finished Mockup Packaging*

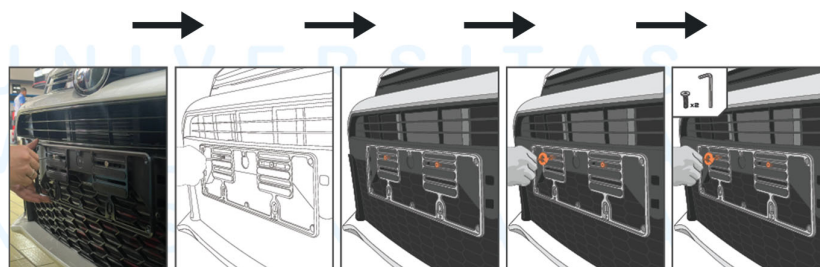
5. Revision

Pada tanggal 18 Oktober 2025, penulis dipanggil untuk rapat dengan Kepala 3D Factory untuk meninjau kemasan sebelum memproduksi sampel. Konsep Kemasan *Refreshment* LPF penulis diterima dengan baik, karena tidak lagi menggunakan kardus *corrugated* coklat dengan sablon screening. Namun, ada beberapa penambahan yang dilakukan bersama penulis dan Kepala 3D Factory. Perbaikan berikut berdasarkan diskusi dengan Kepala 3D Factory, pertama adalah menyesuaikan semua penulisan konten untuk menggunakan jenis font *Orbitron* untuk semua teks. Kedua, perlu meningkatkan *branding* produk di bagian luar kemasan, meskipun *LPF* telah berada di pasaran selama 2 tahun, bukan berarti identitasnya pertama kali dikenal luas. Ketiga, menambahkan ikon untuk keunggulan produk seperti material, dibuat dengan Mesin *CNC* dan *finishing anodized*.



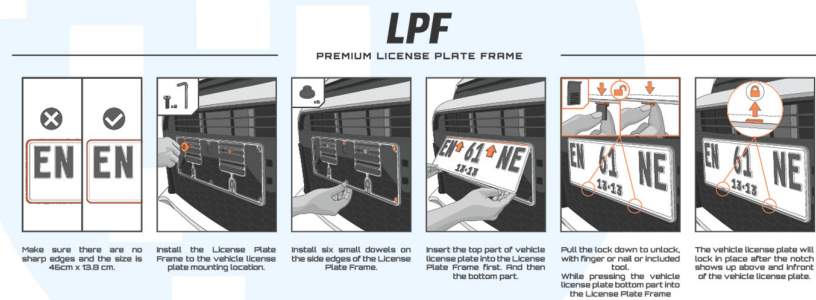
Gambar 3.25 Revisi Kemasan LPF Bagan Luar

Perbaikan terakhir adalah perubahan pada *Instruction* di bagian dalam kemasan. Rencana awalnya adalah memindahkan teks *instruction* dan video tutorial instalasi dalam bentuk Kode QR ke dalam kemasan. Namun, hal ini disertai dengan video tutorial instalasi baru bersamaan dengan *refreshment* kemasan baru, tetapi belum dibuat. Oleh karena itu, penulis menyarankan untuk menambahkan *Illustration Instruction* sebagai pengganti video Kode QR. Untuk pengerjaan ilustrasi, prosesnya sebagai berikut, Pertama penulis mengambil gambar langkah-langkah instalasi dari awal hingga akhir. Kedua, penulis kemudian menjiplak garis luar objek, posisi tangan pada kendaraan, dan alat-alat yang digunakan. Penulis pertama-tama mewarnai kendaraan, *License Plate Frame* dan kemudian tangan dan alat-alat tersebut. Sebagai sentuhan akhir, penulis menambahkan gerakan putar ke kanan untuk kunci *heksagonal* dan jumlah alat-alat yang disertakan yang digunakan untuk langkah instalasi.



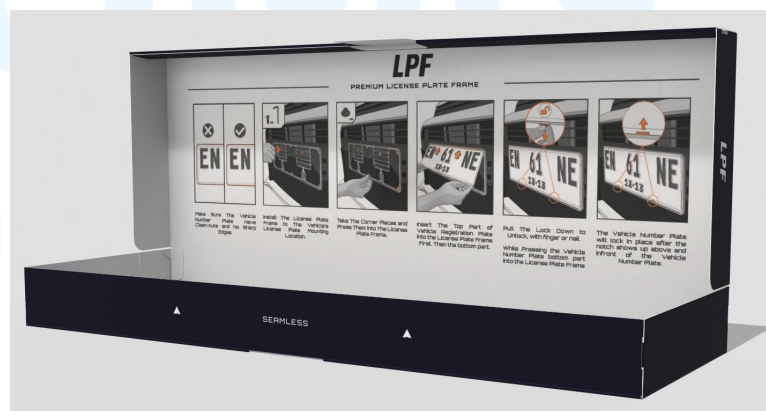
Gambar 3.26 Proses foto ke ilustrasi LPF

Penulis melakukan hal yang sama untuk lima tahap instalasi lainnya. Ilustrasi akhir diterima dengan baik oleh kepala 3D Factory, tetapi mereka juga memutuskan untuk menambahkan teks deskriptif tentang tahapan instalasi. Teks deskripsinya sederhana dan tidak terlalu panjang. Dalam perjalanan mengikuti tahapan instalasi, penulis juga menambah ilustrasi kecil mengenai fitur pengunci pelat nomor kendaraan seperti cara membuka dan cara mengunci dengan benar.



Gambar 3.27 Teks Instruksi Pemasangan disamping dengan Ilustrasi

Pada awal bulan Desember 2025, proyek desain *refreshment packaging* LPF sudah selesai, tetapi tahapan untuk pesanan sampel ditunda sampai tahun baru 2026. Secara keseluruhan kemasan sangat di terima baik dengan Kepala 3D Factory dan Direktur, Ilustrasi cara instalasi juga akan *upload* dalam *website Engineplus* untuk cara instalasi produk dalam format ukuran gambar lebih besar.



Gambar 3.28 Teks Instruksi Pemasangan disamping dengan Ilustrasi

3.3.2.2 Proyek 3D Factory T-Shirt

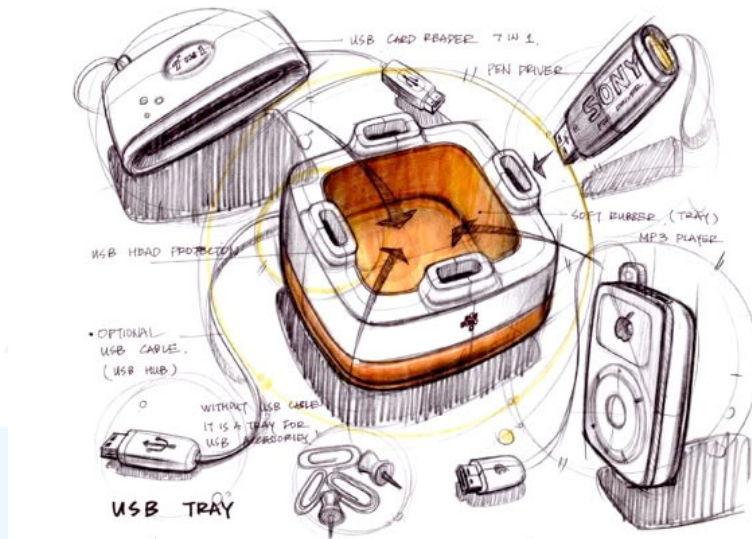
3D Factory T-Shirt yang dimaksud adalah kaos seragam untuk anggota divisi pakai untuk acara *IMX* atau saat di bengkel. Kaos memiliki desain sederhana, seperti logo divisi dan sablon printing bertema otomotif. Tujuan proyek seragam 3D Factory untuk mengambar profesionalisme anggota 3D Factory di depan mata tamu

1. Briefing

Penulis mendapat pekerjaan untuk desain kaos seragam dari Kepala 3D factory pada tanggal 1 *Oktober* 2025, tujuan utama adalah desain pakaian / seragam selama acara *IMX* 2025 berjalan. Tujuan sekunder kaos untuk bisa di pakai di bengkel dan acara selain *IMX* 2025. Kaos 3D Factory T-Shirt diminta dengan desain minimalis dengan bertema alur “*Sketch and Design*” yang menjadi ide desain utama.

2. Reference Idea

Penulis mencari sumber referensi dari merek lain, seragam *sales persons* yang pakai dalam acara otomotif. Untuk gaya visual desain yang bertema “*Sketch and Design*” penulis tertarik dengan gaya artistik produk desainer. Dalam profesi desainer produk butuh basis bentukan produk, maka mereka membuat sketsa komprehensif sebagai desain basis bentukan produk. Penulis mengambil ide gaya sketsa komprehensif dan menggabungkan dengan karya-karya yang sudah dikerjakan oleh divisi 3D Factory sebagai Kaos Seragam. Menurut kepala 3D Factory penulis membuat karya-karya hasil divisi seperti *Aerokit* untuk BMW M4 dan BMW M2 Modifikasi dan buatan 3D Factory.



Gambar 3.29 Referensi *Sketch and Design*

3. Design Process

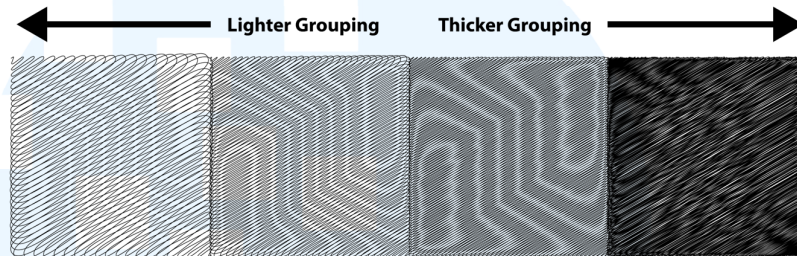
Desain proses untuk kaos 3D Factory pertama penulis mencari foto referensi dengan mobil-mobil dua tersebut. Mudah ditemukan karena kepala 3D Factory dan fotografer Engineplus Media menyimpan foto-foto karya 3D Factory untuk dipakai postingan sosial media. Khusus untuk pembuat kaos ini penulis diizinkan untuk menggunakan foto-foto karya Aerokit BMW M2 dna BMW M4 sebagai sumber referensi desain kaos seragam.



Gambar 3.30 BMW M4 dan BMW M2 Karya 3D Factory

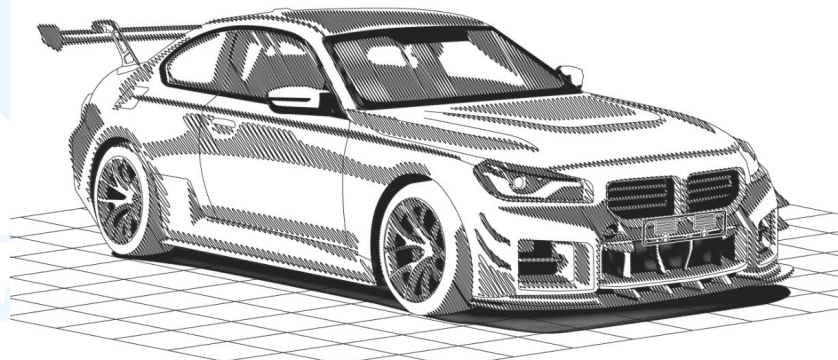
Pertama penulis mulai dengan bermain dengan *effect Scribble* Adobe Illustrator yaitu mengubah obyek memiliki sifat coret-coretan sperti sketsa dan bertekstur dan sedikit organik. Penulis menggunakan *Scribble Effect* untuk shading bayangan detail mobil,

dengan pertama memainkan hasil perubahan *setting scribble*. Tujuan penulis mengetahui *setting scribble* untuk menentukan arsiran yang bergradasi. Berdasarkan penemuan penulis *setting* yang penting adalah *Curviness* dan *Spacing* garis yang bisa membantu mencapai gradasi arsiran seperti pensil nyata.



Gambar 3.31 Arsiran Gradasi dengan *Effect Scribble*

Dua kendaraan yang dikerjakan oleh divisi 3D Factory adalah dua karya paling terbaik menurut kepala 3D Factory, dan penulis diperbolehkan untuk menggunakan foto-foto dokumentasi menjadikan karya *Vector*. Penulis hanya butuh bentukan dua kendaraan modifikasi dan diolah menjadi gaya visual sketsa konsep *aerokit / bodykit* buatan 3D Factory. Pada tanggal 3 Oktober 2025, penulis sudah selesai mengerjakan *Artwork* dua dua BMW M2 dan M4/



Gambar 3.32 Artwork BMW M2 3D Factory

4. Kendala

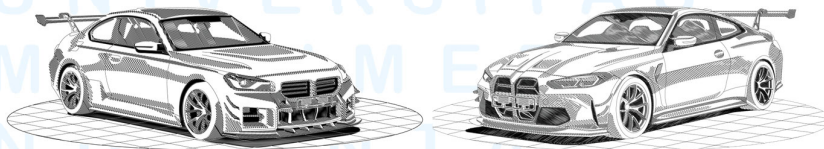
Setelah penulis menyelesaikan pembuatan *artwork* BMW M2 dan BMW M4, muncul masalah mengenai tampilan latar belakang mobil tersebut. Karena mobil sendiri terlalu polos, penulis menempatkan dimensi mobil dan membuat lantai grid di bawah mobil, yang kemudian berkembang menjadi gambar ortografis. Namun, ketika dikembangkan lebih lanjut, gambar tersebut menjadi terlalu berantakan. Akhirnya, penulis meminta masukan dari kepala 3D Factory mengenai latar belakang, dan setelah berdiskusi, kami berdua sepakat untuk membuatnya sederhana hanya dengan lantai grid.



Gambar 3.33 Progres Pembuatan Design BMW M2

5. Revision

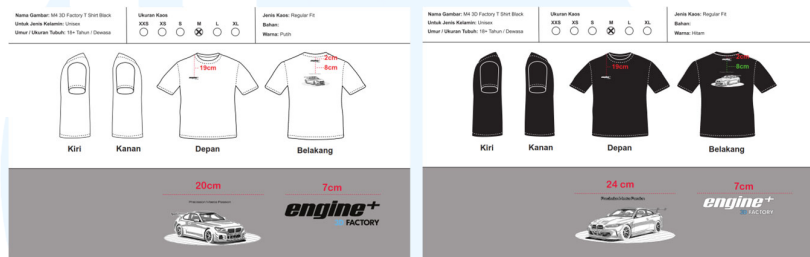
Terakhir pada tanggal 4 Oktober 2025, review desain lagi dengan kepala 3D Factory. Penulis perbaikan seperti “mengganti lantai *grid* menjadi silinder. BMW M4 diminta untuk menghadap ke kiri dan kedua mobil diminta untuk pasang produk *Premium License Plate Frame* sebagai referensi produk paling populer divisi. Setelah perbaikan yang penulis kerjakan, finalisasi desain kaos hanya diminta tambahan tagline divisi “*Percission Meets Passion*” dengan font *Orbitron* dan Logo Engineplus 3D Factory.



Gambar 3.34 Progres Pembuatan Design BMW M2

6. Detail of Sample and Production

Untuk *Detail and Production Sample* untuk desain yang penulis buat. Disesuaikan M2 ditaruh kaos warna putih dan BMW M4 ditaruh kaos warna hitam untuk membedakan dua jenis desain. Jenis printing DTF ke kaos berbahan cotton combed 28s, Regular Fit. Karya akan skalabilitas yang disesuaikan ukuran kaos.



Gambar 3.35 Detail of Sample 3D Factory T-Shirt

7. Sample Review

Untuk *review sample* proyek 3D Factory T-Shirt hanya untuk sekilas evaluasi kualitas vendor *printing* baru karena kaos ini bukan untuk tujuan jualan tetapi untuk *branding* dan seragam acara. Penulis menyesuaikan dengan *detail of production* dengan cukup sesuai, tetapi ada kekurangan hasil sablon DTF melepas dari permukaan kaos setelah cuci-setrika.



Gambar 3.36 Finished 3D Factory T-Shirt

3.3.2.3 Proyek *Custom Helmet Painting*

Custom Helmet Design atau *helmet painting*, adalah karya seni cat, *painting*, dekorasi helm sebagai media utama yang dipakai oleh pembalap sebagai salah satu bentuk ekspresi seni dan passion mereka di dunia ajang balapan. Tujuan helm *painting* juga didesain sesuai dengan affiliasi pembalap dengan tim mereka, customisasi seragam pembalap dan identifikasi pembalap.

1. *Briefing*

Pada tanggal 20 Oktober 2025, penulis mendapat *briefing* dengan Divisi *Sparepart* Engineplus dan klien pembalap Engineplus. Dalam rapat ini penulis diminta desain *helmet painting*, untuk *design* goal yang penulis catat yaitu sebagai bentuk hadiah ulang tahun dan bentukan apresiasi karyawan lama, *founder* merek Craftsman Turbo dan pembalap Engineplus Motorsport. Klien penulis membangun dan mendirikan merek dan produk paketan Craftsman Turbo Engineplus yang sukses dan menjadi identitas merek sendiri. Maka penulis diminta untuk menggunakan warna branding / merek Craftsman Turbo sebagai desain *Helmet Painting*.

Penulis diberikan deadline satu minggu atau sebelum 27 Oktober 2025.

2. Reference Idea

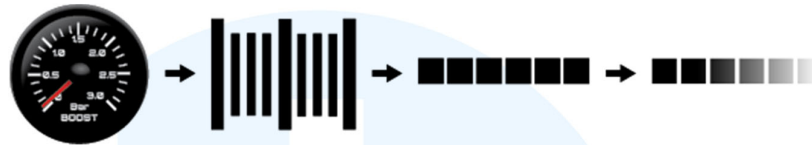
Penulis yang pertama kali pegang proyek dan ide untuk desain *helmet painting* sama sekali belum ada gambaran atau pengalaman desain di atas media *racing helmet*. Maka klien juga memberi foto-foto referensi *helmet painting* dari *studio* profesional sebagai acuan gambaran saja, tentu gambar referensi dipilih adalah preferansi klien. Contoh-contoh yang gambar yang diberikan ada desain-desain *painting* yang sederhana, minimalist, desain dengan pemain warna banyak, gaya visual komik dan lain-lain sesuai kreativitas desainer masing-masing. Referensi yang penulis ambil bisa ditemukan lewat website *studio helmet painting* dan sosial media.



Gambar 3.37 Foto Referensi dari Studio Profesional
Sumber: <https://veneratiodesigns.com/>

Craftsman Turbo adalah produk paketan modifikasi *Turbocharger plug and play* untuk mobil harian dengan tujuan meningkatkan performa kendaraan. Untuk referensi tema desain goal yang bertema merek Craftsman Turbo. Penulis tarik garis kepada *Turbocharger Boost Meter* yaitu alat pengukur dalam bentuk jam atau *dial* untuk tekanan udara dari *Turbocharger* ke mesin. Di *dial boost* meteran mengukur tekanan udara dengan garis-garis, yang penulis sederhanakan menjadi kotak berbaris. Kotak yang berbaris diberikan gradasi dari transparan ke solid, penulis berikan makna

progresif tekanan yang dimaksud adalah proses tekanan udara *turbocharger* yang semakin kuat jika mesin tetap *gas* sesuai fungsi *turbocharger*.



Gambar 3.38 Penyederhanaan Bentuk Motif

3. Design Process

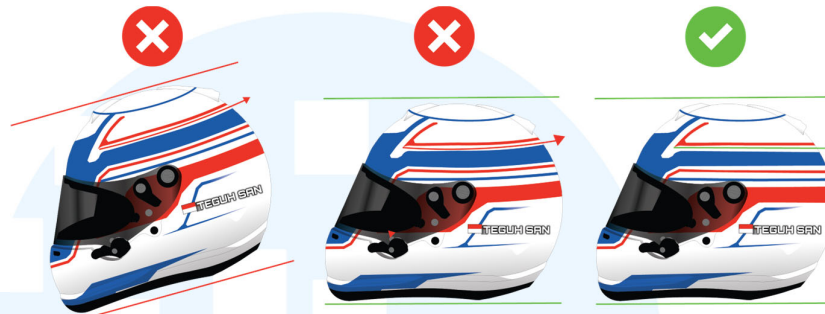
Tahap pertama penulis mulai dengan membuat template helm *vector* di Adobe Illustrator, karena tidak ada template dari situs resmi manufaktur helm yang klien pakai. Penulis membuat template butuh perspektif sisi depan, sisi kanan, sisi kiri, sisi belakang dan sisi atas helm. Tanpa masalah penulis bisa mendapatkan foto prespektif tersebut dengan foto benda asli secara sendiri, yang kemudian di pakai sebagai sumber gambar *tracing* di Adobe Illustrator.



Gambar 3.39 Foto Asli Helm Klien

Proses *tracing* untuk membuat template vektor di Adobe Illustrator butuh waktu dua hari kerja. tanpa lama setelah *template* selesai dibuat penulis, mulai dengan membuat sebuah *grid* untuk menentukan bentuk grafis gambar dasar. Selama proses pengerjaan *helmet painting* penulis membuat kesalahan, seperti jangan menggambar garis yang mengikuti kelengkungan helm, cukup gambar lurus sesuai dengan garis *grid*. Jangan memutar sudut

helm templat, cukup biarkan tetap rata seperti diletakkan di atas meja. Kesalahan ini memakan waktu untuk memperbaiki bentuk desain di masa mendatang.



Gambar 3.40 Cara Benar Desain Helmet Painting

Setelah penulis membuat template vector di Adobe Illustator penulis mulai dengan list warna-warna merek Craftman Turbo dengan kode Pantone. Sketsa bentuk-bentuk dasar, mempelajari seni helm painting dengan mencampur merek Craftman Turbo, proses ini memakan tiga hari karena ini hal baru untuk penulis berkarya di media atas helm. Penulis juga diskusi dengan klien untuk alternatif warna.



Gambar 3.41 Alternatif Warna Desain Helmet

4. Revision

Setelah penulis membuat template vector di Adobe Illustator penulis mulai dengan list warna-warna merek Craftman Turbo dengan kode Pantone. Sketsa bentuk-bentuk dasar, mempelajari seni helm painting dengan mencampur merek Craftman Turbo, proses ini memakan tiga hari karena ini hal baru untuk penulis berkarya di media atas helm. Penulis juga diskusi dengan klien untuk alternatif warna.

5. *Detail of Sample and Production*

Penulis berdiskusi dengan klien secara langsung untuk penyelesaian akhir revisi desain helmet. Detail of Production, penulis menggunakan warna-warna sama dengan mobil merek Craftman Turbo yaitu Kuning Carnival Yellow, Merah dan Biru yang ada di perusahaan.



Gambar 3.42 *Detail of Sample Helmet Painting Klien*

Setelah klien puas dengan konsep desain penulis dan segera membuat Sample and Production file untuk jasa helmet painting kerjakan. Untuk segi hal pekerjaan penulis sudah selesai dari titik di sini, di tahapan produksi tidak bisa dirubah atau revisi setelah diproses, semua sudah ditangan vendor skill painting helmet.



Gambar 3.43 *Finished Painting*

3.3.2.4 Proyek Calender 2026

Proyek kalender untuk tahun 2026 di buat untuk salah satu barang untuk hampers natalan untuk karyawan, teman dan perusahaan lain yang sudah bekerjasama selama tahun 2025 dengan Engineplus. Sebagai bentukan apresiasi kerja sama, dan semoga tahun depan untuk lanjut bekerja sama dan bekarya bersama untuk tahun 2026.

1. Briefing

Penulis mendapatkan briefing proyek kalender 2026 dengan rapat dari direktur perusahaan dan *merchandise senior* untuk menggambar *vector* dari hasil photography mobil-mobil engineplus atau customer yang sudah diberi izin dari tahun 2025 untuk proyek Calender 2026. Proyek ini bersifat kolaborasi dengan dua rekan lain penulis yang juga memiliki bakat gambar vektor. Pekerjaan kalender ini dibagikan dengan tiga orang, jadi tiga dibagi dua belas bulan yaitu empat bulan untuk satu desainer masing. Jadi secara jumlah gambar vektor yang penulis buat hanya empat gambar untuk empat bulan.

Penulis dan rekan kolaborator mendapat foto sumber dari engineplus media yang sudah koleksi foto-foto tahun 2025. Penulis dan rekan melakukan pemilihan siapa yang ambil apa akan yang kerjakan. Penulis mengambil mobil *Porsche 964*, *Mugen RR*, *Lotus Exige* dan *Lamborghini Huracan STO*.



Gambar 3.44 Referensi Gambar Kalender Penulis

2. Reference Idea

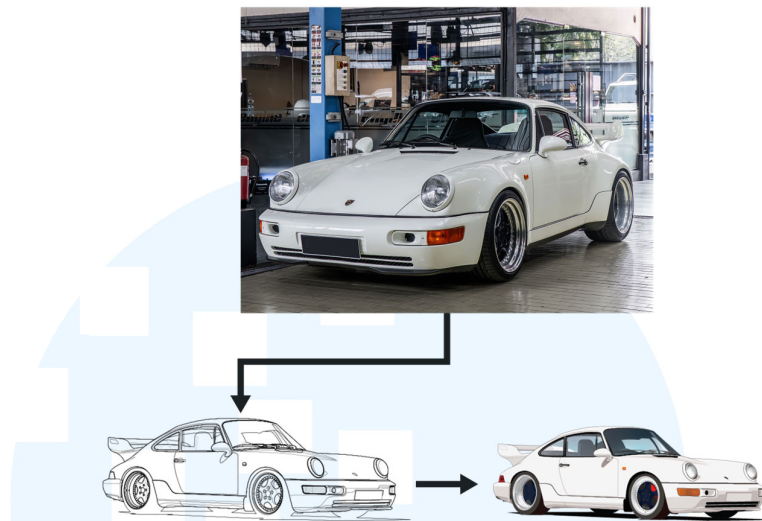
Penulis dan para kolaboratornya meminta untuk mengubah dan memproses foto-foto tersebut menjadi karya seni vektor untuk kalender 2026. Untuk bentuk kalender, desainnya mengikuti desain kalender 2025, tetapi mereka hanya meminta untuk mengikuti bingkai bentuknya, yaitu tipe penyangga potret. Penulis dan para kolaborator tidak diminta untuk mendesain tanggal, bulan, dan bagian lain dari kalender tersebut.



Gambar 3.45 Referensi Kalender Tahun 2025 Engineplus

3. Design Process

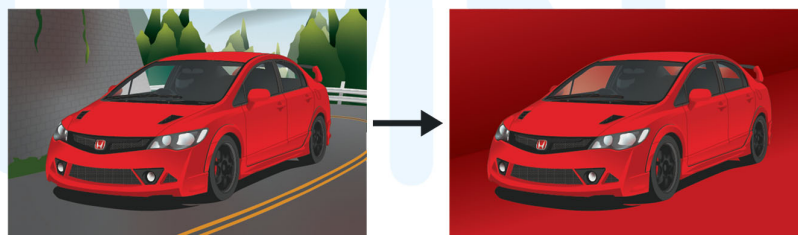
Proses desain kalender penulis dan kolaborator tidak beda jauh dengan proses seperti proyek kerja utama *merchandise* penulis, dikecualikan untuk media kalender. Pertama penulis mengambil foto referensi yang sudah penulis pilih, kemudian mengikuti detail outline mobil, detail bagian mobil, mewarnai mobil terus tambah warna detail seperti bayangan dan cahaya untuk bodi mobil.



Gambar 3.46 Proses Pengerjaan Kalender

4. Tantangan

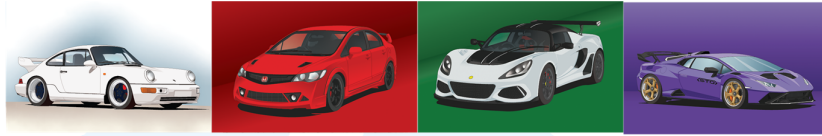
Untuk tantangan, penulis dan kolaborator berencana untuk menambahkan desain pemandangan yang sama seperti desain merchandise penulis. Tetapi hari yang mendekati waktu deadline rekan dan penulis belum semua pemandangan mobil. Maka solusi penulis dan para kolaborator adalah rencana ulang untuk mengubah desain background pemandangan dan satu warna untuk pemandangan.



Gambar 3.47 Perubahan Pemandangan Kalender

Dari diskusi, pilihan alternatif solusi hingga perubahan drastis dari pemandangan ke *background* yang warna mobil menjadi sebuah *downgrade*. Tetapi alasan penulis dan rekan, yang karya yang sudah jadi tidak semua mobil memiliki background pemandangan maka memutuskan untuk mentahankan konsistensi seluruh desain kalender daripada campuran belang-belang antara pemandangan dan

warna solid. Maka pilihan menjadi pertimbangan yang susah saat mendekati *deadline*.



Gambar 3.48 Perubahan Pemandangan Kalender

5. Revision

Pada tanggal 29 November 2025 untuk revisi penulis dan rekan kolaborator tidak mendapat perbaikan yang banyak, kecuali mengubah format ukuran potrait menjadi lanskap. Setelah perbaikan karya-karya penulis dan kolaborator dikumpulkan ke *senior merchandise* untuk kirim ke vendor printing *calender*.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Selama enam bulan yang penulis mengalami saat kerja, rasa nyaman dan bahagia bekerja di Engineplus. Penulis di kompensasi dalam bentuk *royalty fee*, jadi karya penulis tetap di hargai setelah selesai magang, Penulis membuat rekan dan teman baru, penulis dapat menguji coba pelajaran penulis selama 3 tahun sebagai DKV UMN. Tetapi ada beberapa kendala yang penulis alami dan ada solusi untuk kendala tersebut yang penulis hadapi.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Gambaran selama penulis kerja magang di Engineplus, pegang sekian proyek perusahaan, seperti desain merchandise tidak hanya untuk tujuan jualan, refreshing packaging bukan menggambar di atas corrugated cardboard, desain helmet painting bukan hanya sekedar tarik garis-garis ke permukaan helmet, desain kalender bukan hanya sekedar menikatmat perjalanan waktu.

Penulis ada kebutuhan untuk mendalami penggunaan *software vector* seperti Adobe Illustrator, mengeluarkan uang sendiri untuk *paid software mockup*, mengerjakan tiga proyek sekaligus dan kadang proyek tidak dilanjutkan antara alasan customer atau tidak relevan.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Kendala tentu ada solusi selama perjalanan kerja magang penulis. Merchandise membantu bangun hubungan dan koneksi antara customer dengan perusahaan. Packaging refreshing membantu untuk meningkatkan customer experience dan unboxing experience dari desain yang lama. Desain helmet painting mencampur seni dengan ekspresi, storytelling perjalanan waktu seseorang. Desain kalender untuk merayakan bangunan kepercayaan dengan seseorang selama perjalanan waktu.

Penulis membiasakan diri menggunakan software vector untuk desain karena pertimbangan skalabilitas dan kualitas karya desain grafis yang terjamin. *Paid Software Mockup* yang sangat membantu kelengkapan presentasi karya penulis dan mendapat approval dari direktur. Memegang tiga atau banyak proyek secara ironis adalah penanganan *artblock*, kalau misal saat mengerjakan satu proyek dengan waktu lama menyebabkan *artblock*, bisa mengerjakan proyek yang lain dulu, jadi memberi sebuah seperti siklus.

