

BAB III

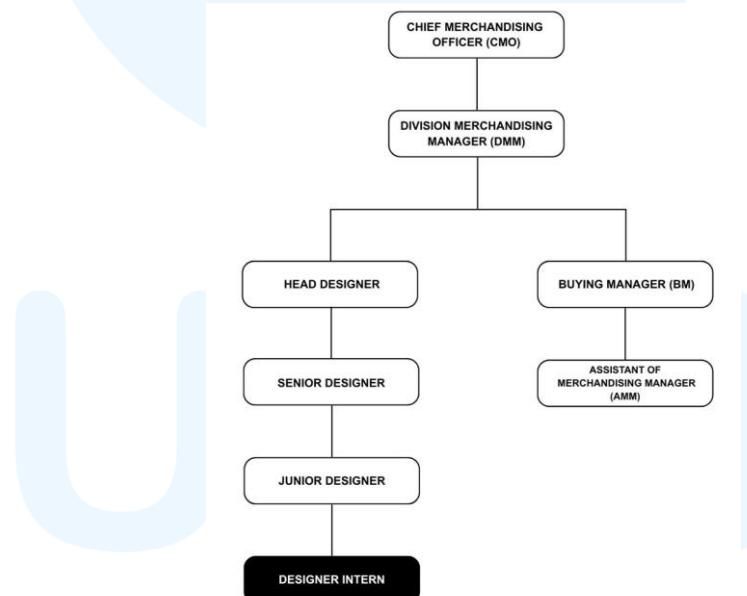
PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Berikut adalah penjelasan mengenai kedudukan dan koordinasi pelaksanaan kerja di PT Matahari Department Store Tbk.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Selama periode magang pada selama 6 bulan di PT. Matahari Department Store Tbk, penulis ditempatkan sebagai *Designer Intern* Nevada pada Divisi Merchandising label Nevada. Penulis dibimbing dibimbing oleh *Head Merchandising Designer*, selaku mentor penulis, *Senior Designer*, dan *Junior Designer* Nevada selama pelaksanaan magang.

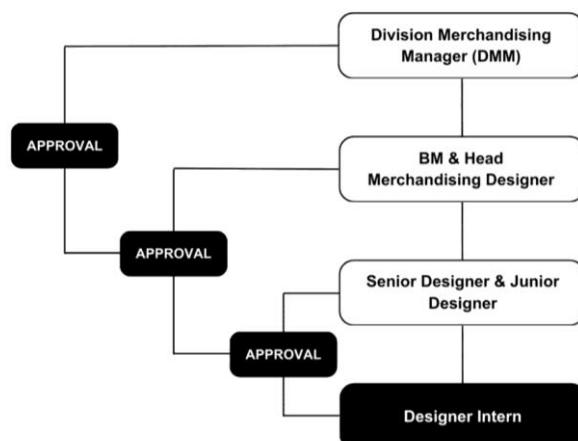


Gambar 3. 1 Gambar Bagan Kedudukan Pelaksanaan Kerja Divisi Merchandising (MD) Nevada

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Pada proses pelaksanaan magang di PT Matahari Department Store Tbk, penulis mendapatkan pekerjaan dari *Senior Designer* Nevada, baik

divisi Nevada Men, divisi Nevada Ladies, dan divisi Nevada Kids. Pekerjaan tersebut akan di supervisi langsung oleh *Senior Designer*, selaku pihak yang memberikan penulis tugas. Setelah desain yang dibuat oleh penulis *approved* oleh *Senior Designer*, desain akan diulas oleh *Head Merchandising Designer* Nevada dan *Buying Manager* (BM). Jika desain tidak disetujui oleh *Head Merchandising Designer* dan *Buying Manager* (BM), maka penulis atau *Junior/Senior Designer* akan melakukan revisi sesuai dengan *feedback* yang diberikan. Apabila desain langsung disetujui atau revisi secara minim, maka desain akan diajukan kepada *Division Merchandising Manager* (DMM). Desain yang disetujui oleh DMM akan diberikan kepada *Supplier apparel* untuk dibuatkan *sample*-nya. *Sample* yang sudah jadi, akan langsung diterima oleh *Assistant of Merchandising Manager* (AMM/Buyer). *Sample* akan lanjut dievaluasikan oleh DMM dari segi desain, tekstur, bahan, warna, dll. *Sample* yang disetujui akan dievaluasi secara lebih lanjut pada meeting Range Review (RR), yang dihadiri oleh *Designer*, *Head Merchandising Designer*, AMM, BM, DMM, dan CMO. Desain yang disetujukan atau minim revisi, akan dilanjutkan ke tahap produksi.



Gambar 3. 2 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tabel yang berisikan tugas – tugas harian oleh Mentor, *Senior Designer*, dan *Junior Designer* kepada penulis.

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	11 – 15 Agustus 2025	Nevada Kids - KI Tops Q2 2026	- Membuat KI Tops Q'2 2026 tema summer
2	18 – 22 Agustus 2025	Nevada Kids - KI Tops Q2 2026	- Membuat KI Tops Q'2 2026 tema summer
3	25 – 29 Agustus 2025	Nevada Kids - KI Tops dan Outerwear Q2 2026	- Membuat desain jaket tema bola atau piala dunia Q'2 2026
4	1 – 5 September 2025	Nevada Kids - KI Tops Q2 2026	- Membuat KI Tops Q'2 2026 tema piala dunia
5	8 – 12 September 2025	Nevada Kids - KI Tops Q2 2026	- Membuat desain summer stripe tee Q2'2026
6	15 – 19 September 2025	Nevada Kids – KI Tops	- Membuat desain robot KI Tops
7	22 – 26 September 2025	Nevada Ladies – Q2 2026	- Membuat desain embroidery shirt, tema bohemian.
8	29 September – 3 Oktober 2025	Nevada Ladies – Q2 2026	- Revisi desain embroidery shirt, tema bohemian.
9	6 – 10 Oktober 2025	Nevada Ladies – KI Tops Q1 2026	- Membuat desain T-shirt tema cowboy

10	13 – 17 Oktober 2025	Nevada Ladies – KI Tops Q1 2026	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat T-Shirt tema cowboy
11	20 – 24 Oktober 2025	Nevada Ladies – Q2 2026	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain Q'2 2026 tema piala dunia
12	26 – 31 Oktober 2025	Nevada Ladies – Q2 2026	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain Q'2 2026 tema bunga
13	3 – 7 November 2025	Nevada Ladies – Q2 2026	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain Q'2 2026 tema bunga
14	10 – 14 November 2025	Nevada Ladies – <i>Moodboard Concept</i> Q3 2026	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu Senior Designer dalam pembuatan moodboard dan trend research Q3 2026
15	17 – 21 November 2025	Nevada Ladies – <i>Moodboard Concept</i> Q3 2026	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu Senior Designer dalam pencarian fitting untuk mockup Q3 - Membantu mencari warna pada lapdip
16	24 – 28 November 2025	Nevada Ladies – <i>Moodboard Concept</i> Q3 2026	<ul style="list-style-type: none"> - Mendesain konsep Q3 2026

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Proses perancangan desain grafis pada apparel di PT Matahari Department Store Tbk dilakukan secara cepat, sehingga tidak lagi menggunakan proses sketsa.

Senior Designer menentukan contoh gambar *apparel* yang akan digunakan sesuai *fitting*, kemudian menggunakan tools Adobe Photoshop untuk mengubah warna baju serta pattern dan details. Setelah *base apparel* sudah sesuai untuk dijadikan *mockup*, Desainer akan langsung mendesain diatas *mockup*. Tujuannya adalah untuk mempersingkat waktu desain dan memudahkan *Buying Manager* (BM), DMM, dan *Supplier* dalam memahami konsep desain yang diajukan.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

Selama Penulis melaksanakan program magang di PT. Matahari Department Store Tbk, tugas yang sering diberikan oleh *Head Merchandising Designer*, selaku mentor penulis atau *Senior Designer* merupakan desain *Tops apparel* seperti *T-Shirt*, *Outerwear*, *Sweatshirt*, dan sebagainya. Penulis belajar banyak hal terkait peran sebuah desain grafis pada sebuah busana. Salah satu peran sebuah desain grafis pada busana yaitu, memperkuat *image* sebuah brand, menceritakan *storytelling* dari sebuah koleksi busana, dan memberikan sebuah estetika pada busana.



Gambar 3. 3 Hasil perancangan desain koleksi Q2 2026 tema ‘Summer in Motion’ Nevada Ladies

Salah satu proyek desain penulis adalah merancang desain grafis pada apparel Q2 (Kuartal 2) Nevada Ladies bulan Mei tahun 2026. Tema dari keseluruhan koleksi desain tersebut merupakan ‘Summer in Motion’ dengan

pemilihan warna, grafis, dan tipografi, mengikuti dengan *trend sporty* dan *casual*. Selain mengikuti trend pada fesyen, pemilihan desain grafis harus mengikuti dengan karakter dan *brand image* dari Brand Nevada. Penulis harus membuat desain dengan keselarasan *brand image* serta tema koleksi yang diinginkan oleh DMM. Penulis ditugaskan untuk membuat beberapa desain *Top* dan *Bottom* menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop, yang didukung oleh aset – aset Adobe Stock. Pada Koleksi tersebut akan menggunakan metode implementasi yang berbeda – beda pada setiap busananya. Contohnya adalah beberapa menggunakan teknik *embroidery*, *printing*, dan *patch*.



Gambar 3. 4 Color palette desain koleksi Q2 2026 Nevada Ladies yang ditentukan oleh Senior Designer Nevada Ladies

Color palette yang sudah ditentukan oleh *Senior Designer* merupakan Pink, Abu – abu, dan Hitam, yang dimana warna tersebut sedang trend dengan tema musim panas. *Senior Designer* akan menetukan warna yang digunakan sebagai media implementasinya dan *artwork*-nya.



Gambar 3. 5 Detail *Artwork* Desain Koleksi Q2 2026 Nevada Ladies



Gambar 3. 6 Detail *Artwork II* Desain Koleksi Q2 2026 Nevada Ladies

Details dari beberapa hasil perancangan *artwork* vector desain grafis penulis di Adobe Illustrator, dengan tema piala dunia sebagai tema utama dari ‘Summer in Motion’ Q2 tahun 2026.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Penulis juga memiliki beberapa proyek desain yang ditugaskan oleh *Senior Designer* dan *Head Merchandising Designer*, selaku Mentor penulis :

3.3.2.1 Proyek Desain Topi - Nevada Ladies

Pada proyek desain ini, Penulis ditugaskan oleh *Senior Designer* Nevada Ladies untuk mendesain beberapa jenis topi seperti *Cap* dan *Bucket Hat*. Desain topi yang ditugaskan, tidak memiliki koleksi secara satu kesatuan. *Senior Designer* memberikan sebuah *brief* untuk topi – topi yang di desain, yakni bertema Varsity dengan menggunakan nama – nama kota terkenal. Selain pemilihan nama, pemilihan jenis tipografi, warna, dan jenis grafis pun sangat mempengaruhi dalam tema perancangan desain tersebut. Seperti penentuan warna *embroidery* nya akan kontras atau *tone to tone*.



Gambar 3. 7 Hasil perancangan desain *Cap* dan *Bucket Hat* Nevada Ladies

Tahap pertama, penulis ditugaskan untuk membuat desain *embroidery* atau bordir pada topi yang sudah ditentukan warna nya di Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop. Pada jenis *Bucket Hat*, *Senior Designer* menugaskan untuk membuat topi warna biru denim, hitam, dan *light beige*. Kemudian pada jenis topi *Cap*, *Senior Designer* menugaskan untuk membuat desain pada topi berwarna abu – abu dengan tekstur *wash*, *light beige*, dan *baby pink*.



Gambar 3. 8 Details Artwork Cap dan Bucket Hat



Gambar 3. 9 Details Artwork Embroidery Desain Cap dan Bucket Hat

Setelah penulis membuat desain vektor menggunakan Adobe Illustrator, penulis menggunakan Artificial Intelligence (AI) yaitu Copilot, sebagai alat bantuan untuk membuat tampilan desain ketika sudah dijadikan *embroidery*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 10 Ulasan balik oleh *Senior Designer* dan *Buying Manager* (BM) desain *Cap* dan *Bucket Hat* Nevada Ladies

Tahap kedua, penulis menerima ulasan balik dari pihak *Buying Manager* (BM) terkait hasil desain. Penulis diminta untuk memberikan opsi lain untuk desain topi yang direvisi.



Gambar 3. 11 Hasil revisi akhir oleh *Senior Designer* dan *Buying Manager* (BM) desain *Cap* dan *Bucket Hat* Nevada Ladies

Tahap terakhir yang dilakukan penulis adalah mengerjakan revisi sesuai dengan ulasan dan masukan *Senior Designer* dan *Buying Manager* (BM). Hasil revisi akan disetujui oleh *Senior Designer*, *Buying Manager* (BM), dan *Division Merchandising Manager* (DMM). Setelah disetujui, desain akan langsung dibuatkan sample untuk di *review* oleh *Senior*

Designer, Buying Manager (BM), dan Division Merchandising Manager (DMM).



Gambar 3. 12 Details Artwork Desain Topi yang sudah Direvisi dan Disetujui



Gambar 3. 13 Detail Artwork Embroidery Desain Topi yang sudah Direvisi dan Disetujui

3.3.2.2 Proyek Desain Koleksi Q2 2026 Tema Summer & Flower – Nevada Ladies

Pada proyek desain ini, penulis ditugaskan oleh *Senior Designer* Nevada Ladies untuk membuat desain variasi *regular fitting T-Shirt* dengan tema ‘The Afterglow’ yang menggambarkan tentang bunga dan musim panas. *Senior Designer* memberikan arahan untuk menggunakan desain grafis bunga – bunga pada musim panas, seperti bunga *hibiscus*.



Gambar 3. 14 Hasil perancangan desain koleksi Q2 2026 tema ‘The Afterglow’ Nevada Ladies

Karena warna pada konsep kapsul desain pada tema Q2 2026 adalah merah, khaki, cokelat, dan hitam, maka penulis menyesuaikan pemilihan grafis bunga, warna dan jenis tipografi, dan *layout* desain yang sesuai dengan tema.



Gambar 3. 15 Details *Artwork* Desain yang sudah Disetujui

Beberapa details dari desain awal tema Summer Flower *regular fitting T-Shirts*. Penulis mengikuti arahan dari *Senior Designer* selama membuat desain tersebut dan selalu meminta persetujuan dari ide desain yang diajukan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 16 Hasil Revisi Desain Koleksi Q2 2026 tema 'The Afterglow' Nevada Ladies

Setelah di evaluasi bersama dengan DMM, desain awal yang diajukan oleh penulis ditolak dan harus direvisi. Menurut DMM, desain pertama yang telah dibuat oleh penulis masih kurang selaras dengan cerita koleksinya dan penulis diminta untuk melakukan eksplorasi desain dengan gaya yang lebih unik dan berbeda. *Senior Designer* menyarankan penulis untuk mengikuti tema 'Honolulu Bloom' sebagai cerita pada koleksi T-Shirts Summer Flower dan merevisi varian T-Shirts lainnya agar koleksi dapat menjadi satu kesatuan.



Gambar 3. 17 Details Artwork Revisi Desain yang sudah Disetujui

3.3.2.3 Proyek Desain Stripes Summer T-Shirts Q2 2026 – Nevada Ladies

Pada proyek ini merupakan salah satu proyek Q2 2026 dengan tema musim panas. *Senior Designer* menugaskan penulis untuk membuat konsep *regular fitting T-Shirt* dengan *pattern stripes* yang cukup sederhana tanpa diberikan gambar. *Senior Designer* menginginkan desain baju dengan kutipan pendek saja. Setelah itu, penulis mengajukan ide untuk membuat *T-Shirts* dengan *stripes* tiga

warna yang lebar setiap *stripes*-nya berbeda – beda. Desain yang diajukan oleh penulis diterima oleh *Senior Designer*, kemudian penulis langsung membuat desain dengan beberapa opsi warna dan teks kutipan menggunakan tipografi yang berbeda – beda.



Gambar 3. 18 Hasil Perancangan Desain dan Opsi *Stripes Summer T-Shirts*
Nevada Ladies

Penulis membuat enam varian desain, dengan warna *peach*, kuning lembut, violet dengan *pinkish-tone*, *baby blue*, violet, dan biru navy gelap. Setiap *T-Shirts* memiliki desain kutipan yang berbeda namun tetap terkait dengan tema musim panas.



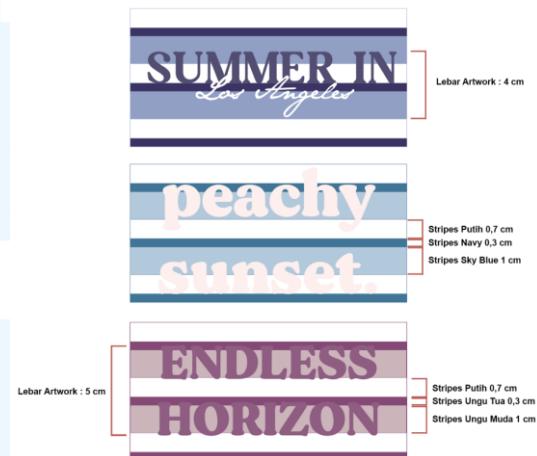
Gambar 3. 19 Opsi Desain yang Disetujui

Setelah penulis mengajukan desain kepada *Senior Designer* dan *Buying Manager* (BM), terdapat tiga desain yang *approved*. Yaitu *T-Shirt* ‘ENDLESS HORIZON’ dengan warna violet *pinkish-*

tone, ‘peachy sunset’ dengan warna *baby blue*, dan ‘SUMMER IN Los Angeles’ dengan warna violet.



Gambar 3. 20 Details Artwork Desain Stripes Summer T-Shirts



Gambar 3. 21 Sizing Details Artwork Desain Stripes Summer T-Shirts

Senior Designer menugaskan penulis untuk memberikan desain vektor detailsnya dan dipastikan sudah diukur ukuran *artwork*-nya, maupun *stripes*-nya. Penulis menentukan untuk ukuran *stripes*-nya, *stripes* berwarna ukuran kecil berukuran 0,3 cm, *stripes* berwarna ukuran besar berukuran 1 cm, dan *stripes* berwarna putih berukuran 0,7 cm.



Gambar 3. 22 Sample Desain Stripes Summer T-Shirts yang Disetujui

Desain yang disetujui akan diberikan kepada supplier dan dibuatkan *sample* sebelum dievaluasi dan maju ke tahap produksi. *Sample* hasil desain penulis, dengan sedikit perubahan warna dan pergantian *artwork* dari *T-Shirt* yang berwarna ungu menjadi ‘peachy sunset’ dan *T-Shirt* yang berwarna biru muda menjadi ‘ENDLESS HORIZON’. Pada *T-Shirt* dengan *artwork* ‘SUMMER IN Los Angeles’ juga ada pergantian warna *T-Shirt* dari violet menjadi warna biru navy gelap, sama dengan desain *T-Shirt* biru navy gelap sebelum revisi. Jenis implementasi sample yang digunakan adalah dengan teknik *printing*, pada *pattern stripes* maupun pada desain kutipan pendek.

3.3.2.4 Proyek Desain Mecha Robot KI T-Shirts - Nevada Kids

Pada proyek ini, penulis ditugaskan oleh *Senior Designer* Nevada Kids untuk membuat desain KI tops dengan seri Mecha Robot *T-Shirts* dengan sentuhan nuansa Jepang. Tahap pertama, *Senior Designer* menetapkan warna *T-Shirts* yang diinginkan, kemudian menjelaskan arahan jenis desain grafis yang diinginkan.



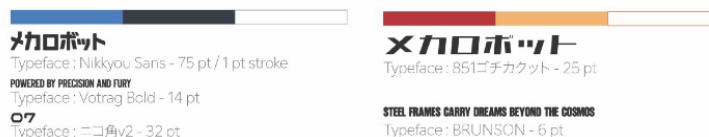
Gambar 3. 23 Hasil Perancangan Desain 'Mecha Robot' KI *T-Shirts* Nevada Kids Boy

Tahap kedua, penulis menyelesaikan desain dan memberikan hasil desain kepada *Senior Designer* untuk diberikan ulasan dan diajukan kepada *Buying Manager* (BM).



Gambar 3. 24 Detail *Artwork* Desain ‘Mecha Robot’ KI *T-Shirts* Nevada Kids Boy

Pada seri KI Tops ini, penulis membuat desain Mecha Robots T-Shirts yang terinspirasi dari Gundam. Dimana Gundam terkenal dengan robot – robot nya yang berasal dari negara Jepang. Maka dari itu, penulis memadukan grafik robot – robot yang di dapatkan dari Adobe Stock, dengan *copywriting* bahasa Jepang dan *copywriting* futuristik yang memberikan kesan jejepangan pada desain T-Shirts tersebut.



Gambar 3. 25 Color Palette dan Tipografi ‘Mecha Robot’ KI *T-Shirts* Nevada Kids Boy

Penggunaan tipografi dari huruf asing Jepang dengan gaya futuristik, yang cenderung modern. Selain tipografi, pemilihan warna juga sangat berpengaruh kepada gaya futuristik untuk mendukung tema Mecha Robot dan warna cerah yang cenderung disukai oleh anak laki – laki.



Gambar 3. 26 Sample T-Shirt 'Mecha Robot' Warna Merah

3.3.2.5 Proyek Desain Koleksi Q3 2026 Tema Prep and Play – Nevada Ladies

Salah satu proyek desain penulis adalah merancang desain grafis pada apparel Q3 (Kuartal 3) Nevada Ladies tahun 2026. Tema dari keseluruhan koleksi desain tersebut merupakan ‘Prep and Play’. Penulis ditugaskan untuk membuat beberapa desain *Top* dan *Bottom* menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop sebagai *tools* untuk mendesain, yang didukung oleh aset – aset Adobe Stock.



Gambar 3. 27 Hasil Perancangan Desain Koleksi Q3 2026 tema ‘Prep and Play’ Nevada Ladies

Tahap pertama, penulis diberi arahan dan gambaran desain yang diinginkan dari *Senior Designer* Nevada Ladies. Setelah diberi brief, penulis mulai merancang desain dengan mengubah warna contoh gambar baju sesuai dengan tema dan *color palette* yang sudah ditentukan menggunakan color edit di Adobe Photoshop. Pada detail seperti *stripe pattern* dan *pattern* lain, penulis menggunakan metode *digital imaging* dengan menggunakan layer mask pada gambar.



Gambar 3. 28 Color Palette Desain Koleksi Q3 2026 Nevada Ladies yang Ditentukan oleh Senior Designer Nevada Ladies

3.3.2.6 Proyek Desain Koleksi Q3 2026 Tema Adventure – Nevada Ladies

Pada proyek desain yang dikerjakan oleh penulis ini bertemakan ‘Earth Ease’, dimana koleksi tersebut menceritakan tentang petualang dan alam. *Senior Designer* memberikan tugas kepada penulis untuk mengerjakan desain – desain yang sudah di brief dengan menggunakan *tools* Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 29 Hasil Perancangan Desain Koleksi Q3 2026 tema ‘Earth Ease’ Nevada Ladies

Penulis menggunakan Adobe Photoshop untuk mengedit *fitting* baju sebagai *mockup* atau siluet dari koleksi yang di desain. Selanjutnya, penulis membuat *pattern stripes* pada *apparel* menggunakan *layer mask* pada Photoshop. Kemudian pada tahap terakhir, penulis membuat desain grafis yang akan ditempel diatas *mockup* yang sudah jadi menggunakan Adobe Illustrator.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Sebagai seorang *Designer Intern* Nevada, penulis memiliki beberapa kendala. Namun dengan adanya kendala, penulis harus mencari solusi sebagai bentuk penyelesaian masalah yang dialami penulis.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Selama menjalankan program magang di PT Matahari Department Store Tbk, penulis memiliki beberapa kendala. Salah satu kendala yang dialami oleh penulis merupakan kurangnya pengetahuan penulis terkait material dan kebutuhan fesyen. Dimana penulis harus lebih banyak mempelajari jenis – jenis kain, pola *stitching*, dan implementasi grafis di *apparel*. Kebutuhan implementasi grafis harus dipikirkan oleh desainer saat membuat desain

sebuah apparel, misalnya embroidery atau printing. Selain itu, penulis juga seringkali terhambat saat menentukan desain yang sesuai dengan target audiens Nevada dan desain dengan mengikuti tema yang telah ditentukan. Sebagai desainer, penulis harus bisa membuat desain sesuai dengan *feedback* yang diberikan oleh *Senior Designer*, *Head Designer*, dan *Buying Manager* (BM).

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Dengan pengalaman penulis mengenai kendala sebagai seorang *Designer Intern* Nevada, penulis harus banyak belajar langsung untuk mengetahui ragam – ragam kain dan pola *stitching* dari Senior Designer. Selain mempelajari langsung dari pihak – pihak Designer yang lebih profesional, penulis seringkali mengunjungi toko Matahari Department Store dan atau toko – toko retail *fast fashion* yang lainnya. Penulis dapat melihat secara langsung perbedaan dari ragam – ragam kain sampai dengan perkembangan *trend* fesyen yang sedang disenangi pengunjung toko. Penulis juga seringkali mengikuti meeting dengan *supplier* kain langsung bersama *Senior Designer*.

