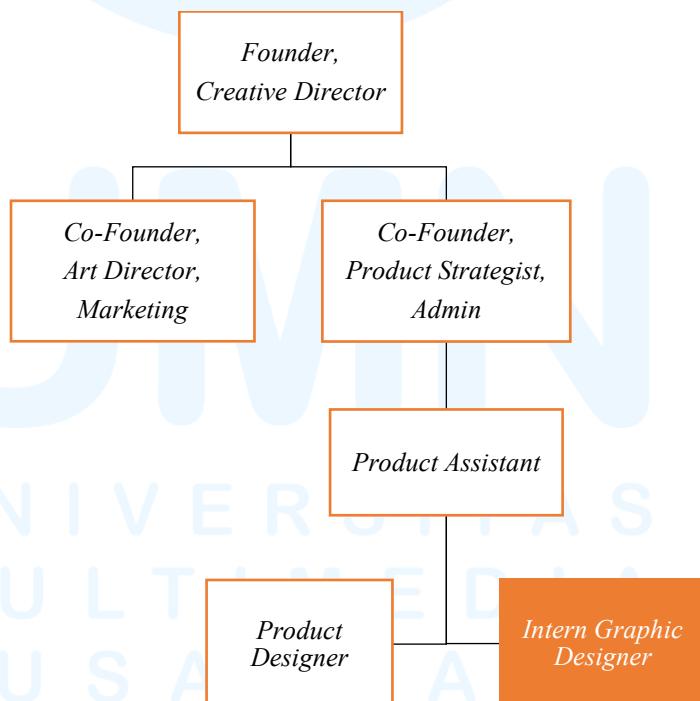


BAB III

PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Sebagai usaha untuk tetap aktif di pasar produk digital, program magang di Kamaji Studio lebih difokuskan pada pembuatan desain produk digital untuk Majika Box. Produk digital yang dibuat mencakup *template* grafis dan aset ilustrasi yang relevan dan tren di pasar produk digital. Seluruh produk digital yang dibuat bersifat *replaceable* atau dapat langsung digunakan oleh penggunanya. Namun, proyek yang diberikan kepada *intern* tidak terbatas pada desain produk digital. *Intern* dapat diikutsertakan dalam proyek dengan klien, namun tetap dalam pengawasan dan arahan *creative director*, *art director*, dan *product manager*. Secara umum, penulis yang merupakan *intern graphic designer* bekerja dengan mengikuti arahan dan koordinasi dari *product manager* dan *product assistant*.



Gambar 3.1 Bagan Struktur Organisasi Kamaji Studio
Sumber: Kamaji Studio (2025)

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Pada kegiatan magang di Kamaji Studio, penulis memiliki kedudukan sebagai *intern graphic designer* dalam bagian produk digital, dan dibawahi oleh *product manager* dan *product assistant*. Pada proyek tertentu seperti pembuatan aset ilustrasi atau proyek dengan klien, penulis juga dibimbing oleh *creative director* dan *art director*.

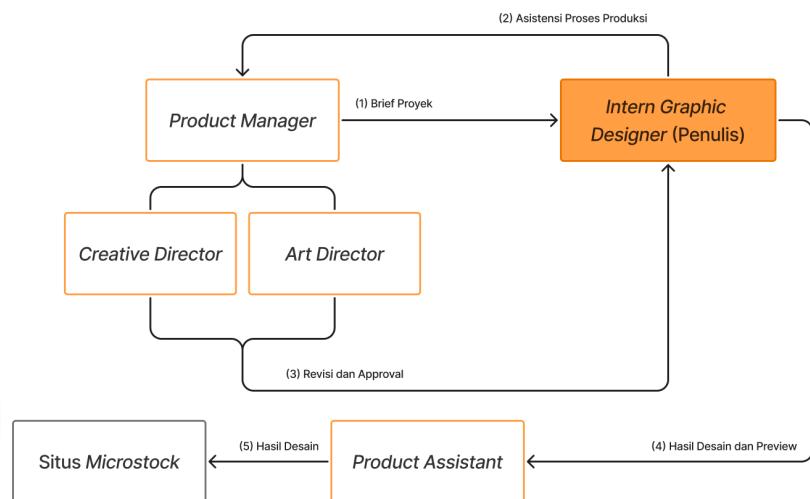
Selama kegiatan magang berlangsung, penulis bertugas untuk membuat *template* grafis atau aset ilustrasi berdasarkan *brief* yang diberikan oleh *product manager*. Selama proses pengerjaan desain, penulis harus melakukan assistensi yang akan dibimbing oleh *product manager*, atau juga *creative director* dan *art director*. Apabila desain telah selesai tanpa catatan revisi tertentu dan di-*approve* oleh *product manager*, penulis akan membuat *preview* untuk diunggah ke situs *microstock* yang nantinya akan diperiksa oleh *product assistant*. *File* desain dan *preview* kemudian diunggah ke Google Drive yang telah dibagikan oleh Kamaji Studio.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Secara umum, penulis sebagai *intern graphic designer* dibawahi oleh *product manager*, tetapi juga dibawahi oleh *creative director* dan *art director* pada proyek tertentu. Setiap tugas yang diberikan oleh *product manager* kepada *intern* merupakan hasil riset terhadap tren dan permintaan yang tengah meningkat di pasar produk digital. *Product manager* akan memberikan tugas kepada penulis melalui Google Sheet yang disediakan oleh Kamaji Studio.

Pada Google Sheet tersebut terdapat *brief* yang menjelaskan nama tugas, format desain, *moodboard*, status pengerjaan, dan tanggal pengerjaan. *Moodboard* yang ditentukan oleh Kamaji Studio sendiri berupa referensi desain yang nantinya harus penulis analisa ciri visual dan gaya desainnya, lalu kemudian diadaptasikan ke desain yang akan diproduksi. Setiap tugas yang diberikan tidak memiliki tenggat waktu pengerjaan, namun terdapat target

yang telah ditentukan Kamaji Studio, dimana *intern* setidaknya harus mengerjakan 6 proyek dalam satu bulan.



Gambar 3.2 Bagan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Alur koordinasi yang dilakukan selama magang dimulai dengan mendesain berdasarkan *brief*, *moodboard*, dan referensi yang telah diberikan. Dalam proses mendesain *template* grafis, penulis bertugas untuk menentukan *font*, *color palette*, *layout*, elemen grafis, dan foto yang akan digunakan. Setelah desain selesai, penulis akan melakukan asistensi kepada *product manager*. Apabila dibutuhkan, desain *template* grafis juga akan diasistensikan kepada *creative director* untuk pengecekan lebih lanjut. Jika desain mendapatkan catatan revisi, penulis akan mengerjakan revisi dan mengasistensikan kembali hasil revisi kepada *product manager*. Setelah desain *template* grafis mendapat *approval*, penulis akan membuat *preview* desain dan mengunggah *file* desain ke Google Drive yang telah disediakan oleh Kamaji Studio. Seluruh kelengkapan dokumen yang telah penulis unggah akan di-review oleh *product assistant* sebelum masuk ke situs *microstock*. Setelah tugas selesai dan tidak ada kesalahan unggahan, penulis akan mengubah status penggerjaan dan mengisi tanggal selesainya penggerjaan proyek di Google Sheet dan menunggu tugas berikutnya.

Proses koordinasi pada pembuatan aset ilustrasi juga menggunakan alur yang sama seperti pembuatan *template* grafis. Pada proses pembuatan

aset ilustrasi, penulis akan membuat sketsa dan mendigitalisasikan sketsa menjadi vektor. Setelah sketsa selesai, penulis akan melakukan asistensi kepada *product manager*, *creative director*, dan *art director*. Jika terdapat revisi, penulis akan mengerjakan revisi hingga sketsa di-*approve* untuk didigitalisasikan. Di tahap digitalisasi, penulis memproses sketsa menjadi vektor atau bitmap, dengan menyesuaikan ketentuan yang telah diberikan di *brief*. Setelah tahap digitalisasi selesai, penulis akan kembali melakukan asistensi. Jika hasil digitalisasi aset ilustrasi di-*approve*, penulis akan mengekspor hasil digitalisasi menjadi *file* PNG dan mengunggahnya ke Google Drive yang telah disediakan oleh Kamaji Studio.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama magang di Kamaji Studio, penulis mengerjakan bermacam-macam proyek *template* grafis seperti poster, *template brand guideline*, dan *slide deck*, serta aset ilustrasi untuk Majika Box. Penulis juga sempat diikutsertakan dalam proyek klien. Berikut adalah detail pekerjaan dan media yang penulis kerjakan selama kegiatan magang berlangsung.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	28—29 Juli 2025	Haranga <i>Social Media Post template</i>	Melanjutkan desain template feeds Instagram untuk Haranga Resources
	29 Juli—4 Agustus 2025	<i>Dia de Los Muertos</i> A3 poster	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat dua opsi desain poster <i>Dia de Los Muertos</i> - Membuat <i>preview</i> desain yang terpilih dan mengunggah <i>file</i> desain ke Google Drive
2	4—6 Agustus 2025	A3 <i>Zodiac Calender redesign</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mendesain ulang <i>layout</i> <i>Zodiac Calender</i> - Membuat <i>preview</i> dan mengunggah <i>file</i> desain ke Google Drive

	6—8 Agustus 2025	<i>Chinese character writing with brush style</i>	Membuat 2 alternatif penulisan nama brand dengan gaya kaligrafi mandarin
2—3	5—13 Agustus 2025	<i>Brand Guideline A4 landscape</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain <i>template brand guideline</i> dengan tema <i>creative agency</i> - Membuat <i>preview</i> dan mengunggah <i>file</i> desain ke Google Drive
3—4	14—20 Agustus 2025	<i>Company Profile A4 landscape deck</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain <i>company profile deck</i> dengan <i>style swiss design</i> dan <i>clean</i> - Membuat <i>preview</i> dan mengunggah <i>file</i> desain ke Google Drive
4—5	20—27 Agustus 2025	<i>Property Sales deck</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain <i>property sales deck</i> dengan konten <i>real estate</i> - Membuat <i>preview</i> dan mengunggah <i>file</i> desain ke Google Drive
5	26—27 Agustus 2025	<i>Great Northern Mineral Social Media template</i>	Membuat desain <i>template feeds</i> Instagram untuk Great Northern Mineral
	28 Agustus 2025	<i>Weekly Planner A4 dan A5</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain <i>weekly planner</i> berukuran A4 dan A5 dengan versi <i>light</i> dan <i>dark</i> - Membuat <i>preview</i> dan mengunggah <i>file</i> desain ke Google Drive
	29 Agustus—1 September 2025	<i>Invoice and Business Card</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain <i>invoice</i> dan <i>business card</i> dengan <i>style swiss design</i> - Membuat <i>preview</i> dan mengunggah <i>file</i> desain ke Google Drive
6	1—3 September 2025	<i>Indian Themed Wedding A2</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>display</i> berukuran A2 dan <i>invitation set</i> (<i>Invitation, detail, RSVP</i>, dan

		<i>display and invitation set</i>	<p><i>thank you card) dengan tema Indian Wedding</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>preview</i> dan mengunggah <i>file</i> desain ke Google Drive
6—7	4—10 September 2025	A4 <i>Interior Product catalogue</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain katalog produk interior sebanyak 20 halaman - Membuat <i>preview</i> dan mengunggah <i>file</i> desain ke Google Drive
7	11 September 2025	<i>Cyber Monday Item List A3 poster</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain poster promo <i>Cyber Monday</i> dengan <i>placeholder</i> 5-8 item - Membuat <i>preview</i> dan mengunggah <i>file</i> desain ke Google Drive
7—8	12—16 September 2025	<i>Dussehra Celebration A3 poster</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain poster hari perayaan <i>Dussehra</i> dengan visual <i>Rama vs Ravana</i> - Membuat <i>preview</i> dan mengunggah file desain ke Google Drive
8	16—17 September 2025	A3 <i>Brand Guideline Organic Beauty Product</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain <i>brand guideline</i> berukuran A3 dengan tema <i>organic beauty product</i> - Membuat <i>preview</i> dan mengunggah <i>file</i> desain ke Google Drive
	18—22 September 2025	A4 <i>Cafe Menu</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain menu berukuran A4 - Membuat <i>preview</i> dan mengunggah <i>file</i> desain ke Google Drive
9	22—26 September 2025	<i>Japan Travel trifold brochure</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain brosur <i>trifold</i> dengan tema agen <i>travel</i> - Membuat <i>preview</i> dan mengunggah <i>file</i> desain ke Google Drive

10	29 September—1 Oktober 2025	<i>School new term trifold brochure</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain brosur <i>trifold</i> dengan tema semester baru sekolah - Membuat <i>preview</i> dan mengunggah <i>file</i> desain ke Google Drive
10—11	1—9 Oktober 2025	<i>Father's Day asset</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat sketsa aset ilustrasi dengan tema hari ayah - Melakukan digitalisasi dan membuat sketsa menjadi vektor - Mengekspor aset menjadi PNG dan mengunggah <i>file</i> ke Google Drive
11—12	10—15 Oktober 2025	<i>Brand Guideline A4 landscape Marketing Agency</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain <i>template brand guideline</i> dengan tema <i>marketing agency</i> - Membuat <i>preview</i> dan mengunggah <i>file</i> desain ke Google Drive
12	15—17 Oktober 2025	<i>Coffee Cup mockup design</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain <i>coffee cup</i> untuk <i>sample mockup</i> - Membuat <i>preview</i> dan mengunggah <i>file</i> desain ke Google Drive
	16—17 Oktober 2025	<i>Avira Social Media template</i>	Membuat desain <i>template feeds</i> Instagram untuk Avira Resources
13	20 Oktober 2025	<i>Formatting e-book White and Gold</i>	Memasukkan ilustrasi dan teks cerita setiap bab <i>e-book White and Gold</i>
	20—22 Oktober 2025	<i>Youth webinar A3 poster and social media</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain poster A3, Instagram <i>post</i> dan <i>story</i> dengan tema <i>youth webinar</i> versi <i>single speaker</i> - Membuat desain poster A3, Instagram <i>post</i> dan <i>story</i> dengan tema <i>youth webinar</i> versi <i>multiple speaker</i> - Membuat <i>preview</i> dan mengunggah <i>file</i> desain ke Google Drive

	23 Oktober 2025	<i>Book launching Instagram post layout</i>	Membuat 2 desain Instagram post untuk promosi peluncuran buku
	23–27 Oktober 2025	<i>Real Estate A5 flyer</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain <i>flyer A5</i> bolak-balik dengan tema <i>real estate</i> - Membuat <i>preview</i> dan mengunggah <i>file</i> desain ke Google Drive
14–15	28 Oktober–7 November 2025	<i>Working Space assets</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat sketsa aset ilustrasi dengan tema <i>working space (collaboration and business)</i> - Melakukan digitalisasi dan membuat sketsa menjadi vektor - Mengekspor aset menjadi PNG dan mengunggah <i>file</i> ke Google Drive
16	10–12 November 2025	<i>Lunar New Year: Year of The Horse A3 poster</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain poster A3 dengan tema <i>lunar new year: year of the horse</i> - Membuat <i>preview</i> dan mengunggah <i>file</i> desain ke Google Drive
	12–13 November 2025	<i>Ninth Knell of Peace social media promotion</i>	Membuat 6 desain Instagram post untuk promosi buku <i>Ninth Knell of Peace</i> dengan nuansa <i>dark</i> dan <i>light</i>
	13–17 November 2025	<i>Valentine's Day Special Menu A4</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain menu dengan tema <i>Valentine's day</i> - Membuat <i>preview</i> dan mengunggah <i>file</i> desain ke Google Drive
17	17–20 November 2025	<i>Winery Wine Tasting A3 poster</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain poster A3 dengan tema <i>wine tasting</i> - Membuat <i>preview</i> dan mengunggah <i>file</i> desain ke Google Drive
	18–20 November 2025	<i>Ninth Knell of Peace social</i>	Mengembangkan desain terpilih menjadi 8 Instagram post dan story

		<i>media promotion</i>	untuk promosi buku <i>Ninth Knell of Peace</i>
17—18	21—24 November 2025	<i>Boxing Day Sale A3 poster</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain poster A3 dengan tema <i>Boxing Day</i> - Membuat <i>preview</i> dan mengunggah <i>file</i> desain ke Google Drive
18	24—28 November 2025	<i>Christmas Greeting Cards</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain kartu ucapan berukuran A5 dengan tema hari raya Natal - Membuat <i>preview</i> dan mengunggah <i>file</i> desain ke Google Drive

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Selama periode magang sebagai *intern graphic designer*, penulis diberikan tanggung jawab untuk membuat sejumlah desain produk digital. Dari sekian proyek yang penulis kerjakan, tugas utama yang penulis emban adalah membuat desain *template* grafis berupa *interior product catalogue*. Proyek ini menjadi proyek yang membantu penulis belajar lebih jauh tentang *layouting*, pemilihan *font* dan foto, serta penyusunan elemen grafis. Selain itu, penulis juga mendapatkan empat proyek tambahan yang membuat penulis belajar mengenai *layout* dan ilustrasi. Semua proyek melewati proses perancangan yang telah ditetapkan Kamaji Studio, dimana penulis melakukan analisa *brief*, produksi (pembuatan desain), asistensi dan konfirmasi, dan diakhiri dengan finalisasi.

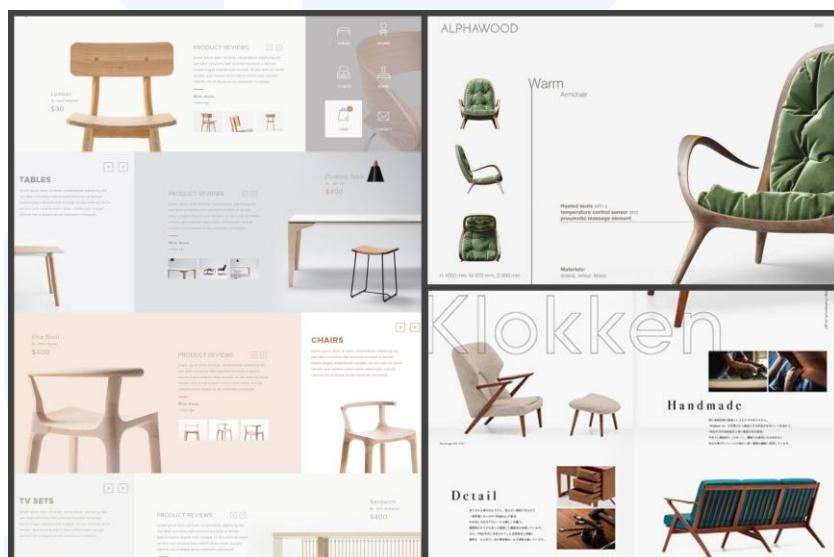
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

Tugas utama yang penulis kerjakan saat melaksanakan magang di Kamaji Studio adalah membuat desain *interior product catalogue*. Pada proyek ini, penulis menerima *brief* untuk membuat desain katalog berukuran A4 dengan jumlah 20 halaman. Desain katalog berisi berbagai foto produk interior rumahan, deskripsi produk, dan harga setiap produk yang ada. Proyek ini penulis kerjakan dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator.

12	<p>A4 Interior product catalogue 20 page (buat 5 page dulu)</p> <p>Konten: https://ikeamuseum.com/en/explore/ikea-catalogue/2011-ikea-catalogue/, (garis besar. keep yang penting2 aja. Isi boleh dummy) moodboard design: https://pin.it/bSqLmNKq2, https://pin.it/6UOUBPf21, https://pin.it/5CpqOP1gP.</p>
----	---

Gambar 3.3 *Brief Interior Product Catalogue*

Tahap pertama yang penulis lakukan saat merancang desain adalah menganalisa *brief*. *Brief* yang diberikan oleh *product manager* untuk proyek ini memuat format, ukuran, referensi, dan *moodboard*. Pada *brief* dijelaskan bahwa penulis harus membuat katalog berukuran A4 dengan *bleed* 5 mm, format CMYK, dan penulis diperintahkan untuk mendesain sebanyak lima halaman terlebih dahulu. Dalam *brief* juga terdapat referensi isi konten yang merujuk pada salah satu desain katalog sebuah *brand interior*.



Gambar 3.4 *Moodboard Interior Product Catalogue*

Sumber: Pinterest

Dengan *moodboard* yang diberikan, penulis menemukan ciri desain berupa penggunaan warna saturasi rendah (*muted*), penggunaan *font sans-serif* pada *heading* dan *body text*, penggunaan elemen dekorasi dengan *style outline*, *layout* berjenis *modular grid* dengan dominan teks rata kiri, serta

penggunaan foto produk yang jelas dan clean. Setelah melakukan analisa, penulis kemudian melanjutkan ke tahap produksi.

Pada tahap produksi, penulis memulai dengan menentukan *color palette* yang akan digunakan dalam desain. Untuk memberikan kesan *muted* dan suasana yang netral, penulis menentukan lima warna yang di antaranya adalah putih abu #EFEFEF, krem #E3DDD0, abu-abu muda #B0ADA6, kuning coklat #AF9D7D, dan abu-abu tua #4E4E4E.



Gambar 3.5 Color Palette Interior Product Catalogue

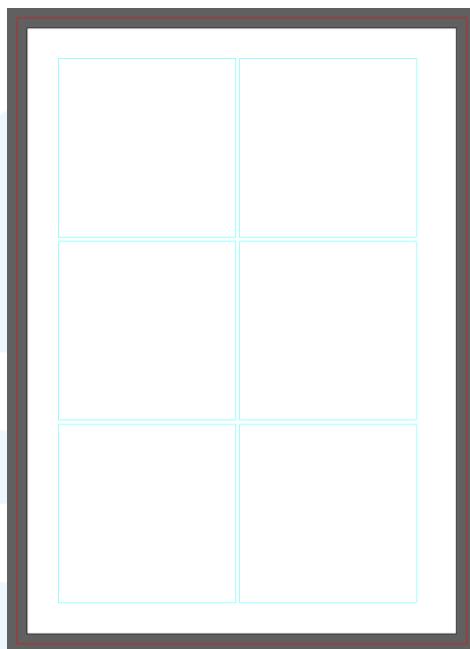
Selain warna, penulis juga menentukan *font* dan mengunduh *font* melalui situs Google Fonts. *Typeface* yang digunakan dalam desain katalog ini adalah Hanken Grotesk karena memiliki kesan *clean* dan mempunyai *weight* yang bervariasi. Dengan variasi *weight*, penulis dapat menciptakan hierarki visual, khususnya dalam desain katalog yang memiliki isi konten yang cukup padat.



Gambar 3.6 Typeface Hanken Grotesk untuk Interior Product Catalogue
Sumber: Google Fonts

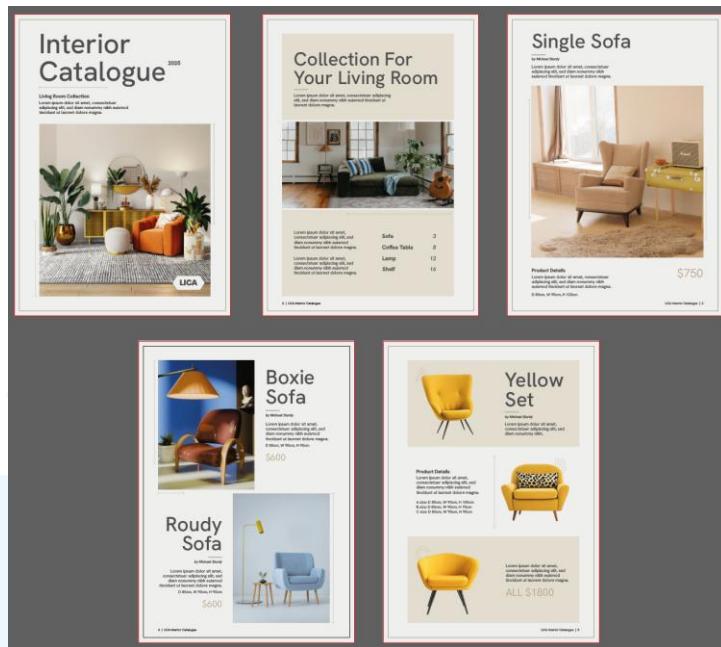
Setelah itu, penulis menentukan *margin* dengan ukuran *margin* atas, bawah, dan luar sebesar 1,5 cm dan *margin* dalam sebesar 2 cm. Untuk menghasilkan *layout* yang rapi dan konsisten, penulis menggunakan *guide* berupa *modular grid* dengan tiga *row* dan dua *column*, serta *gutter* berukuran 2 mm. Dengan *modular grid*, penulis dapat memvariasikan letak teks dan foto

sebanyak mungkin. Terlebih lagi dengan banyaknya halaman yang perlu didesain, *layout* halaman tidak akan terkesan repetitif.



Gambar 3.7 Modular Grid Interior Product Catalogue

Penulis kemudian melanjutkan proses produksi dengan mendesain lima halaman pertama yang mencakup *front cover*, halaman daftar isi, dan tiga halaman produk. Dimulai dengan menyusun *heading*, *sub-heading*, dan *body text*, kemudian memasukkan foto. Pada desain *template grafis*, perlu dimasukkan foto *dummy* yang sesuai dengan konteks desain untuk memberikan contoh penggunaan foto pada *template* dan mendukung hasil desain. Karena itu, penulis memasukkan foto produk interior seperti sofa, kursi, meja, dan rak yang diunduh dari situs foto bebas royalti seperti Unsplash dan Pexels. Penulis juga memasukkan elemen grafis berupa garis ukur sebagai sentuhan tambahan dan karakteristik desain dari katalog. Hal ini dikarenakan produk digital bersifat *replaceable*, sehingga desain tidak bisa terlalu polos dan harus memiliki karakter atau gaya tertentu.



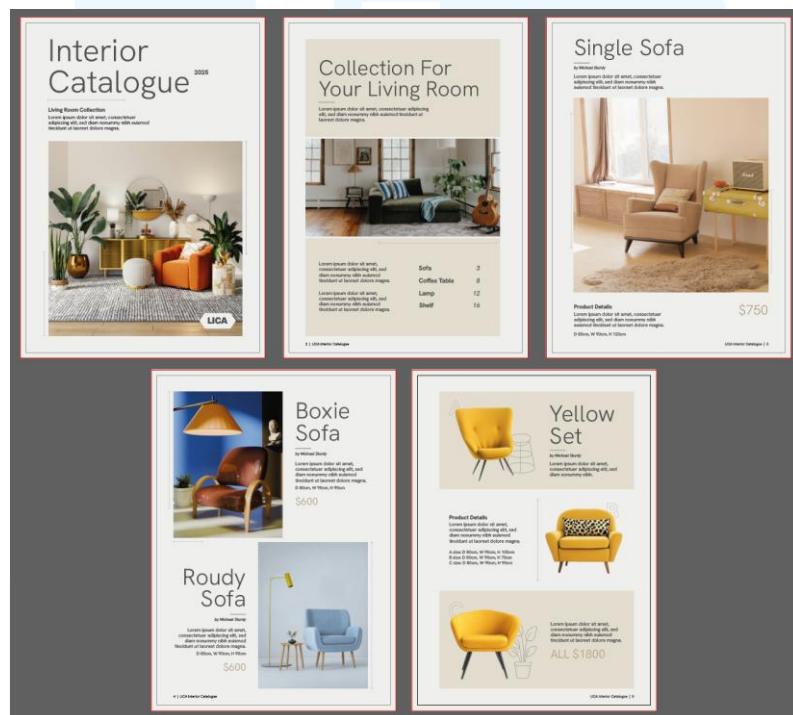
Gambar 3.8 Desain Lima Halaman Pertama *Interior Product Catalogue*

Setelah desain lima halaman pertama selesai, penulis kemudian mengasistensikan desain yang telah dibuat ke *product manager* agar mendapatkan persetujuan untuk melanjutkan desain halaman berikutnya. Di tahap ini, penulis mendapatkan catatan revisi berupa pengubahan *weight font* untuk *heading* dan penambahan elemen grafis pada foto produk yang memiliki latar transparan. Karena terkesan terlalu berat dan tidak seimbang dengan komposisi yang ada, *weight font* untuk heading diubah menjadi *light*. Sedangkan elemen grafis bergaya *outline* ditambahkan pada foto produk agar tidak terkesan kosong dan memberikan suasana *homey* pada katalog.



Gambar 3.9 Salah Satu Penggunaan Elemen Grafis pada Foto Produk

Elemen grafis yang ditambahkan berupa aset grafis dekorasi rumah seperti pot tanaman, karpet, dan vas bunga. Aset grafis yang digunakan diperbolehkan oleh Kamaji Studio untuk diambil dari situs *microstock* seperti Freepik dengan syarat bebas royalti. Namun pada desain ini, penulis akhirnya membuat beberapa aset grafis secara mandiri agar dapat menghasilkan aset yang lebih cocok untuk dikombinasikan dengan foto produk yang ada. Selain itu, tidak ada perubahan lain dan penulis diperbolehkan untuk melanjutkan desain halaman berikutnya.

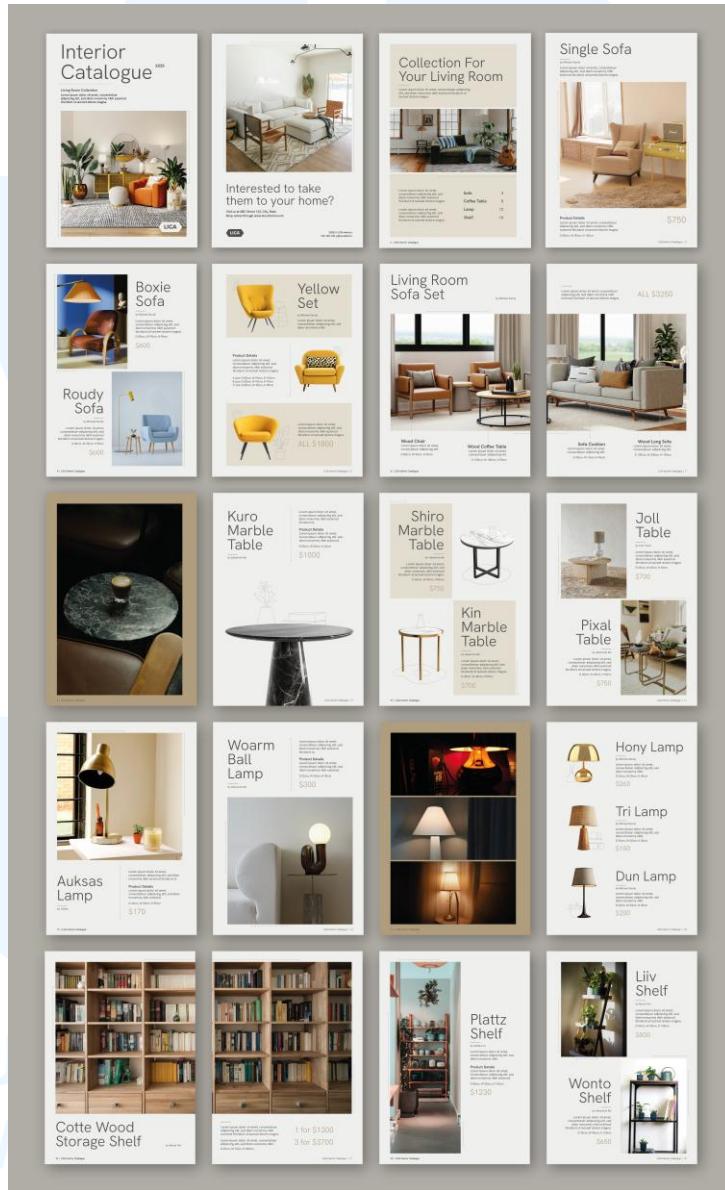


Gambar 3.10 Hasil Revisi Lima Halaman Pertama *Interior Product Catalogue*

Seusai melakukan revisi tahap pertama, penulis kemudian melanjutkan proses mendesain hingga halaman terakhir *interior product catalogue*. Dengan menggunakan *guide* yang ada, penulis memvariasikan *layout* 15 halaman berikutnya menjadi beberapa tipe, antara lain *layout* dengan satu produk, *layout* dua produk, *layout* tiga produk, *open spread*, dan *layout* yang fokus pada *showcase* foto produk.

Proses desain kemudian memasuki tahap asistensi dan konfirmasi dimana penulis melakukan asistensi desain kepada *product manager* dan

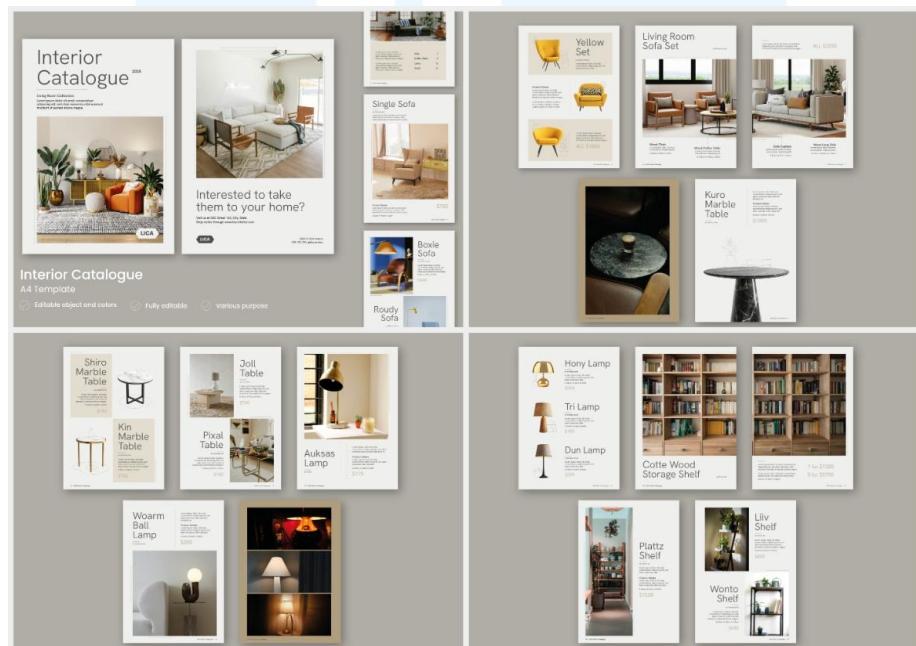
creative director. Pada tahap ini, penulis mengasistensikan seluruh desain 20 halaman *interior product catalogue* yang telah selesai. Penulis mendapatkan catatan revisi kecil yaitu mengubah warna *background* dua halaman *showcase* foto produk yang semula menggunakan warna putih abu #EFEFEF menjadi warna kuning coklat #AF9D7D.



Gambar 3.11 Hasil Desain Final *Interior Product Catalogue*

Setelah memperbaiki desain berdasarkan catatan revisi, penulis akhirnya mendapatkan *approval* dan memasuki tahap finalisasi. Di tahap ini,

penulis membuat *preview* dengan merujuk pada *file* yang sudah disediakan oleh Kamaji Studio. Hal yang perlu dilakukan saat membuat *preview* adalah menuliskan nama produk digital, ukuran, jumlah halaman, dan menampilkan desain yang sudah dibuat. Dikarenakan jumlah desain yang banyak, penulis membagi *preview* menjadi empat halaman, dimana halaman pertama berisi informasi produk digital dan lima halaman awal *interior product catalogue*, dan halaman kedua hingga keempat menampilkan desain 15 halaman lain dari *interior product catalogue*.



Gambar 3.12 *Preview Interior Product Catalogue*

Diikuti dengan mengunggah *file* ke Google Drive yang disediakan Kamaji Studio, penulis harus mengunggah *file preview*, *file* PNG, *file* Ai (Adobe Illustrator), *file* EPS (*Encapsulated PostScript*), dan *file* TXT (*Text File*) yang berisi *link font* dan aset yang digunakan dalam desain *interior catalogue*. Pada *file* Ai dan EPS, penulis wajib menghilangkan foto *dummy* yang digunakan di dalam desain dan menggantinya dengan *placeholder* foto kosong agar lebih mudah digunakan oleh pengguna nantinya. Sesudah *file* desain yang selesai diunggah, penulis kemudian mengubah status proyek menjadi “*done*” dan memasukkan tanggal selesainya proyek di Google Sheet.

Selama mengerjakan proyek utama ini, penulis sempat kesulitan untuk memilih warna yang netral dan cocok untuk disandingkan dengan foto produk apapun, terlebih lagi mengingat pengguna produk digital akan menggunakan foto mereka sendiri. Selain itu, penulis juga sempat kesulitan memvariasikan *layout* halaman agar tidak terkesan repetitif dan membosankan. Namun berkat kesulitan yang penulis alami, penulis berkesempatan untuk belajar lebih banyak mengenai *layouting*. Penulis juga belajar untuk memilih *font*, warna, dan foto yang cocok dengan gaya dan *mood* desain yang ingin dibangun.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Tidak hanya proyek utama, Kamaji Studio juga memberikan penulis sejumlah proyek tambahan selama periode magang berlangsung. Terdapat empat proyek tambahan yang penulis dapatkan, yaitu proyek aset ilustrasi bertema *Father's Day* dan *Working Space*, desain poster untuk perayaan promo *Cyber Monday*, serta poster dan *social media* bertema *Youth Webinar*. Keempat proyek tersebut memberikan penulis pengalaman untuk berkembang dalam *layouting*, pemilihan elemen visual, dan pembuatan ilustrasi. Dalam proses perancangannya, penulis menerapkan metode yang sama dengan proyek utama, yaitu analisa *brief*, produksi (pembuatan desain), asistensi dan konfirmasi, dan finalisasi.

3.3.2.1 Proyek *Father's Day Asset*

Proyek *Father's Day asset* merupakan salah satu proyek aset ilustrasi yang penulis kerjakan selama menjalankan magang di Kamaji Studio. Pada proyek ini, penulis membuat 18 aset ilustrasi berjenis vektor yang mencakup 5 aset utama dan 13 aset komplementer. Pengerjaan aset ilustrasi ini dilakukan di *software* Clip Studio Paint dan Adobe Illustrator.

19	<p>Father's Day Asset</p> <p>moodboard: https://pin.it/2ndTFaXAJ, https://pin.it/3qRukim7J (warna), https://pin.it/ELY2mPWQL,</p> <p>15 asset (5 main asset, 10 complementary) Father-children relationships, father and son, tie, flowers, shoes, gift, hat, glasses, shirt, watch, mug (sisanya coba eksplor) buat 5 sketsa dulu</p>
----	---

Gambar 3.13 *Brief Father's Day Asset*

Brief yang penulis terima untuk proyek *Father's Day asset* mencakup *moodboard* dan jumlah aset. Proyek ini mengharuskan penulis untuk membuat 5 aset utama berupa karakter yang menggambarkan hubungan ayah dan anak, seperti kegiatan bermain bersama atau berpelukan. Selain itu, penulis juga harus membuat aset komplementer berupa objek-objek yang berhubungan dengan hari ayah, seperti dasi, jam tangan, sepatu, atau hadiah. Karena aset akan digunakan secara digital, format warna yang digunakan dalam proyek ini adalah RGB. Untuk memastikan kesesuaian aset dengan *art style* yang diinginkan, penulis diperintahkan untuk membuat 5 sketsa terlebih dahulu.



Gambar 3.14 *Moodboard Father's Day Asset*

Sumber: Pinterest

Moodboard yang diberikan untuk proyek ini terdiri atas tiga ilustrasi dengan *art style* yang berbeda-beda. Penulis menemukan ciri-ciri visual berupa anatomi karakter yang *exaggerate*, penggambaran wajah yang kecil dan seperti kartun, garis yang terkesan spontan, serta adanya *blocking* atau *fill color* pada aset. Penggunaan warna pada proyek *Father's Day asset* sendiri lebih diarahkan pada warna pastel yang lembut. Sesudah mengumpulkan hasil analisa *moodboard*, penulis kemudian melanjutkan ke tahap produksi.

Tahap produksi penulis awali dengan membuat beberapa sketsa berdasarkan gaya yang telah penulis amati dari *moodboard*. Penulis membuat dua sketsa aset utama yang berupa karakter ayah menggendong anak dan ayah menggendeng tangan anak. Sedangkan untuk sketsa aset komplementer, penulis membuat sketsa benda yang sering digunakan seorang ayah, yaitu sepatu, dasi, baju, gelas, dan jam tangan.



Gambar 3.15 Hasil Sketsa Awal *Father's Day Asset*

Penulis kemudian mengasistensikan hasil sketsa yang telah dibuat kepada *product manager*, *creative director*, dan *art director*. Dalam asistensi pertama ini penulis mendapatkan

beberapa catatan revisi, yaitu mengurangi lekukan pada beberapa sketsa agar terlihat lebih spontan, mengecilkan proporsi wajah tiap karakter untuk menghadirkan kesan lebih menggemaskan, mengubah bentuk sepatu karakter agar tidak terlalu lancip, mengubah bentuk jam tangan menjadi terbuka, dan mengubah anatomi tubuh karakter menjadi lebih besar dan *di-exaggerate*. Selain itu penulis juga diminta untuk merevisi gestur pada sketsa karakter ayah menggendong anak dengan mengubah posisi sang ayah menjadi lebih menunduk, dan tangan anak dibuat melebar keduanya tanpa perlu memegang mainan. Dari catatan revisi yang ada, penulis kemudian memperbaiki sketsa dan mengasistensikan kembali hasil revisi.



Gambar 3.16 Hasil Revisi Sketsa Awal *Father's Day Asset*

Setelah melakukan revisi pada sketsa awal, penulis akhirnya mendapatkan *approval* untuk melanjutkan sketsa *Father's Day asset*. Penulis melanjutkan proses sketsa dengan membuat tiga sketsa tambahan untuk aset utama dan sembilan sketsa tambahan untuk aset komplementer.



Gambar 3.17 Hasil Sketsa Keseluruhan *Father's Day Asset*

Seusai seluruh sketsa *Father's Day asset* selesai, penulis kemudian kembali melakukan asistensi kepada *product manager*, *creative director*, dan *art director* untuk meminta *feedback* dan *approval* untuk digitalisasi. Namun pada tahap ini, penulis masih mendapatkan catatan revisi, dimana penulis perlu melebihkan gestur pada aset utama ayah dan anak yang sedang membaca buku. Penulis diminta mengubah gestur sang anak laki-laki menjadi mengangkat bahu agar menciptakan kesan bersemangat. Selain itu, penulis juga diminta untuk membuat sketsa dompet terbuka sebagai alternatif sketsa dompet tertutup.



Gambar 3.18 Sketsa Final *Father's Day Asset*

Karena tidak ada catatan revisi tambahan, penulis kemudian diarahkan untuk melanjutkan ke tahap digitalisasi. Pada tahap ini, penulis mengubah sketsa menjadi vektor dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator. Penulis menggunakan *pen tool* dan *brush* sebagai alat dalam proses digitalisasi ini.

Seperti yang telah ditemukan dalam hasil analisa *moodboard*, penulis memilih beberapa bagian dari tiap aset untuk di-*fill* dengan warna. Warna yang digunakan pada aset ini adalah merah muda #FFB6CD, biru #2997CE, hijau #BBE073, dan hitam #000000. Saat melakukan *fill color* pada bagian tertentu di setiap aset, penulis mencoba mengkombinasikan setidaknya dua warna dalam satu aset untuk menjaga komposisi tetap seimbang. Warna

hitam #000000 hanya penulis gunakan untuk mengisi bagian rambut tiap karakter dan menjadi warna *outline*.



Gambar 3.19 Hasil Digitalisasi *Father's Day Asset*

Setelah menyelesaikan proses digitalisasi, penulis kemudian melakukan asistensi dan konfirmasi sebelum memasuki tahap finalisasi. Pada tahap asistensi ini, penulis tidak mendapatkan catatan revisi, sehingga penulis diperbolehkan untuk melanjutkan ke tahap finalisasi dimana penulis melakukan *export* dan mengunggah hasil *export* ke Google Drive.

Dalam penggeraan aset ilustrasi, aset yang di-*export* wajib berukuran minimal 3000 x 3000 *pixel* dengan minimal ukuran *file* PNG sebesar 2 MB. Karena itu, penulis mengatur ukuran masing-masing aset menjadi minimal 3000 *pixel* atau lebih agar menghasilkan *file* PNG yang jelas dan berukuran lebih dari 2 MB saat proses *export*.



Gambar 3.20 Proses Export Father's Day Asset

Setelah memastikan semua aset telah ter-*export* menjadi file PNG, penulis kemudian mengunggah seluruh file PNG dan file desain ke Google Drive yang disediakan oleh Kamaji Studio. Karena proyek telah selesai, penulis mengubah status proyek menjadi selesai dan memasukkan tanggal selesaiya proyek di Google Sheet.

Pada proyek ini, penulis menemukan kesulitan pada saat proses sketsa, terutama dalam menggambar anatomi dan gestur beberapa karakter. Tetapi berkat asistensi dan bimbingan dari *product manager*, *creative director*, dan *art director*, penulis dapat mengerjakan proyek ini dengan lancar. Berkat proyek aset ilustrasi ini, penulis mempelajari lebih banyak terkait anatomi, gestur, dan ekspresi sehingga karakter menjadi lebih hidup.

3.3.2.2 Proyek Poster *Cyber Monday Item List*

Tugas tambahan selanjutnya yang penulis kerjakan selama periode magang berlangsung adalah proyek poster *Cyber Monday item list*. Proyek ini merupakan proyek *template* grafis berupa poster perayaan promo *Cyber Monday* berukuran A3 dalam format CMYK. Dalam poster ini penulis harus memasukkan

sejumlah barang yang akan menjadi *highlight* promo *Cyber Monday*. Penggerjaan desain poster penulis lakukan di *software* Adobe Illustrator.

- 13 A3 Cyber Monday Item list (ada 5-8 item dalam 1 poster)
moodboard: <https://pin.it/7MRS9pWi1>,
<https://pin.it/38AhlesmC>, <https://pin.it/2IF8oqF9F>,

Gambar 3.21 *Brief Poster Cyber Monday Item List*

Penulis menerima *brief* berupa format poster, ketentuan isi poster, dan *moodboard*. Setiap proyek poster yang diberikan memiliki format penggerjaan yang sama, yaitu format warna CMYK dengan ukuran A3 yang disertai *bleed* 5 mm. Untuk isi poster ini, penulis diminta untuk memasukkan *placeholder* foto hingga 5-8 barang ke dalamnya.



Gambar 3.22 *Moodboard Poster Cyber Monday Item List*
Sumber: Pinterest

Moodboard yang diberikan terdiri dari tiga desain, dimana terdapat ciri visual berupa penggunaan *font sans-serif*, warna yang beragam dan cerah, teks dengan paragraf rata kiri, adanya *blocking* teks, serta adanya *framing* pada foto. Saat menganalisa

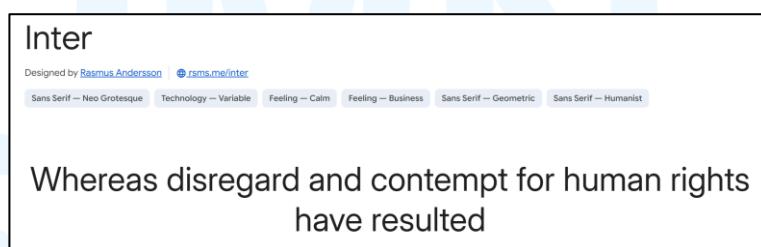
moodboard, fokus penulis cukup tertuju pada desain kedua (poster *attacca*), sehingga penulis juga menemukan ciri visual berupa penggunaan *grid* dengan *row* dan penyusunan yang *playful* untuk menciptakan kesan *eksperimental*.

Dari hasil temuan saat analisa, penulis kemudian memasuki tahap produksi. Langkah pertama yang penulis lakukan adalah menentukan *color palette*. Warna yang penulis pilih terdiri atas empat warna cerah, antara lain biru #54C0EE, merah muda #F3A6C4, hijau #6BB861, dan kuning #F7ED73. Penulis juga menggunakan warna hitam #000000 dan putih gading #F7F6F0 untuk menciptakan kontras pada teks dan latar.



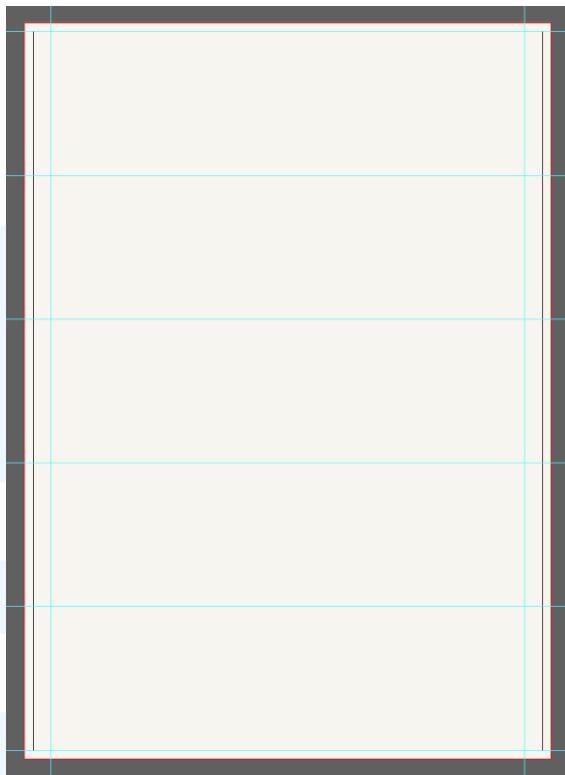
Gambar 3.23 *Color Palette Poster Cyber Monday Item List*

Setelah warna, penulis memilih *font* yang akan digunakan dalam desain. Penulis memilih *typeface* Inter karena memiliki kesan *clean* dan *legible* dalam ukuran yang bervariasi. *Typeface* ini penulis gunakan pada *heading* dan *body-text*.



Gambar 3.24 *Typeface Inter Untuk Poster Cyber Monday Item List*
Sumber: Google Fonts

Seperti yang ditemukan pada tahap analisa *moodboard*, penulis membuat *grid* dengan jumlah lima *row* untuk dijadikan acuan peletakkan seluruh elemen desain saat tahap produksi.



Gambar 3.25 Grid Poster *Cyber Monday Item List*

Setelah itu penulis mulai mendesain poster dengan meletakkan elemen teks berupa judul promo, besar diskon, periode promo, kategori barang, dan situs belanja. Seperti desain pada salah satu *moodboard*, penulis memberikan *blocking* warna pada setiap teks sebagai ciri utama pada desain. Setiap kategori barang juga diberikan *placeholder* foto dengan *frame* berbentuk silinder. Berdasarkan riset penulis, kategori barang yang biasanya dijual pada promo *Cyber Monday* adalah pakaian, elektornik, dan furnitur rumah, sehingga penulis mencari foto-foto bebas royalti pada situs Unsplash. Foto yang dipilih dominan dengan warna putih agar tidak bertabrakan dengan *frame* yang ada.



Gambar 3.26 Hasil Desain Poster *Cyber Monday Item List*

Hasil desain tersebut kemudian penulis asistensikan kepada *product manager* dan *creative director* di tahap asistensi dan konfirmasi. Catatan revisi yang penulis dapatkan adalah perubahan posisi periode promo dan besar diskon, serta perluasan *blocking* warna agar diperpanjang hingga ujung *artboard*. Penulis juga diminta membuat *blocking* pada latar dan memberikan beberapa teks *quote* berukuran kecil sebagai elemen dekorasi.



Gambar 3.27 Hasil Revisi Poster *Cyber Monday Item List*

Pada tahap revisi ini, penulis menukar posisi periode promo dan besar diskon, serta mengubah ukuran teks “70% off”. *Blocking* warna pada tulisan “*Cyber Monday*”, “*Books*”, dan “*Shoes*” diperpanjang hingga ujung *artboard*. Penulis juga membuat *blocking* pada latar dengan menggunakan bentuk persegi pada beberapa lokasi yang kosong. Untuk teks *quote*, penulis menambahkan teks “*The long awaited sale is here!*”, “*Exclusive and limited offer*”, “*Get your desired item!*”, dan “*Free shipping for every order*”. Hasil revisi yang telah penulis buat diterima dan diperbolehkan untuk dilanjutkan ke tahap finalisasi.

Di tahap finalisasi, penulis membuat *preview* desain. Karena akan digunakan sebagai sampul pada halaman produk digital di situs *microstock*, penulis harus memuat informasi yang

jelas dan lengkap. Adapun *preview* ini harus memuat nama produk desain, ukuran desain, dan hasil desain.



Gambar 3.28 Preview Poster Cyber Monday Item List

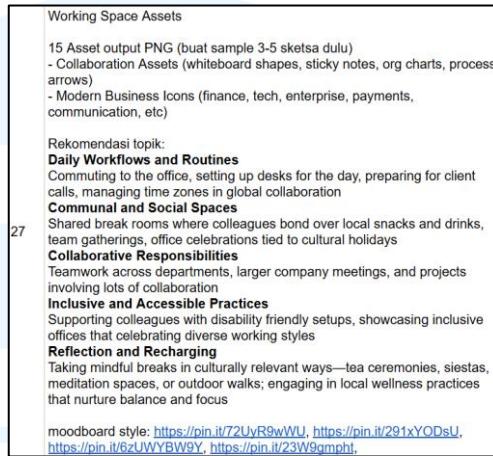
Sesudah membuat *preview*, penulis mengunggah *file* desain yang meliputi *file* Ai, EPS, PNG, dan TXT. Seluruh *file* desain dan *preview* penulis unggah ke Google Drive, dan penulis mengubah status proyek menjadi selesai pada Google Sheet.

Adapun saat mengerjakan proyek ini penulis cukup bereksperimen dengan gaya desain baru, terutama dalam segi *layout* dan penempatan elemen desain. Hal ini membuat penulis belajar untuk peka saat menyusun elemen desain agar menciptakan *emphasis* dan hierarki visual yang baik. Tak hanya itu, penulis juga belajar untuk menghadirkan elemen dekorasi yang serasi tetapi tidak mendistraksi.

3.3.2.3 Proyek Working Space Asset

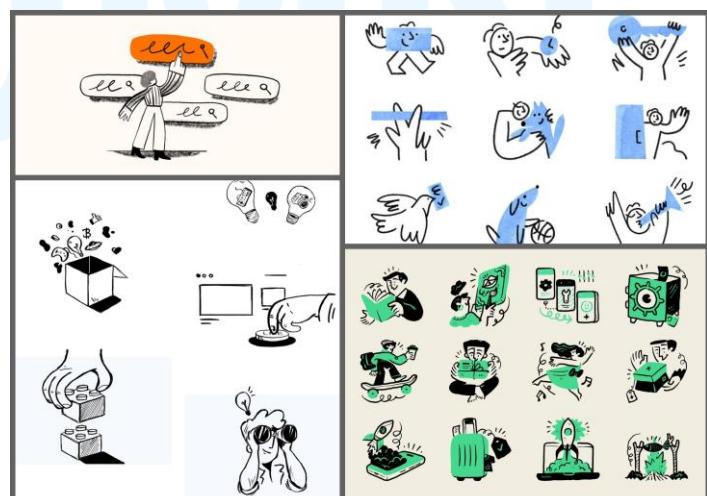
Tugas tambahan ketiga yang penulis kerjakan adalah proyek *working space asset*. Proyek ini merupakan proyek aset ilustrasi kedua yang penulis kerjakan saat menjalankan magang di Kamaji Studio. Di proyek ini, penulis membuat aset utama berupa karakter dan berbagai aset komplementer berupa *icon* kolaborasi

dan bisnis. Sama seperti proyek aset ilustrasi sebelumnya, penulis juga menggunakan *software* Clip Studio Paint dan Adobe Illustrator selama mengerjakan proyek ini.



Gambar 3.29 Brief Working Space Asset

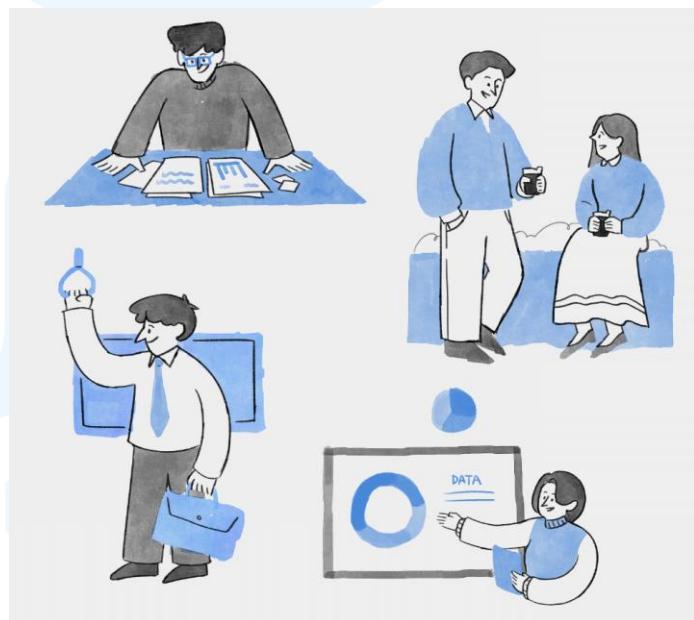
Memasuki tahap pertama dalam proses perancangan, penulis memulai dengan melakukan analisa *brief*. Pada *brief* yang diberikan, penulis ditugaskan untuk membuat 15 aset dengan *output file* PNG. Terdapat juga rekomendasi topik berupa *daily workflow*, *social spaces*, *collaboration*, *inclusive practices*, dan *recharging* dalam lingkungan *working space* yang kemudian menjadi ide dan referensi bagi penulis pada tahap sketsa.



Gambar 3.30 Moodboard Working Space Asset
Sumber: Pinterest

Tak hanya itu, penulis juga menganalisa *moodboard* yang terdiri atas empat ilustrasi berbeda. Penulis menemukan beberapa ciri visual yang dapat diadaptasi ke dalam perancangan aset ilustrasi, yaitu garis yang memiliki kesan *hand-drawn* dan spontan, anatomi karakter yang padat, penggunaan satu warna utama dan warna hitam untuk *blocking*, serta penggunaan tekstur *watercolor* pada warna utama.

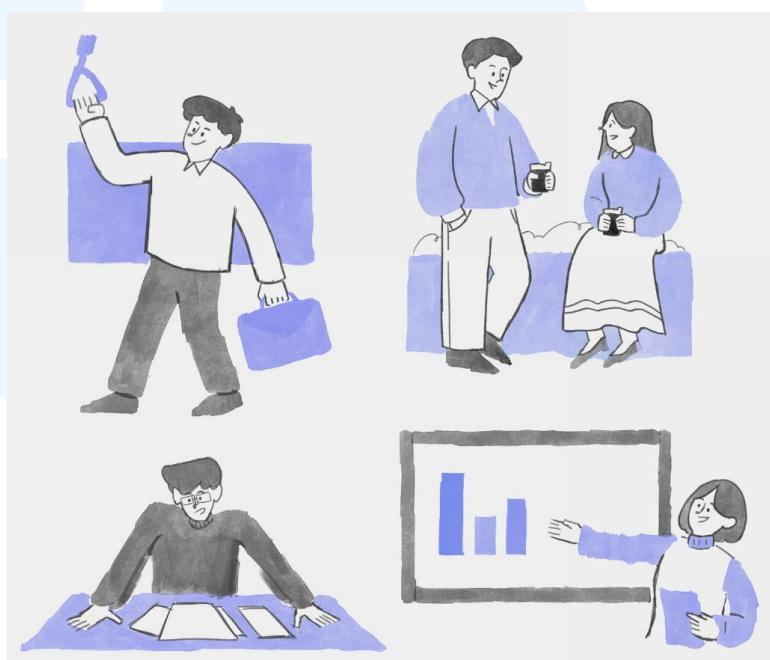
Selesainya melakukan analisa *moodboard*, penulis melanjutkan ke tahap produksi dan memulai proses sketsa. Penulis membuat empat sketsa terlebih dahulu untuk memastikan adaptasi *style* berhasil dilakukan. Di tahap ini, penulis membuat sketsa karakter di dalam transportasi umum, karakter yang melakukan presentasi, karakter yang membaca dokumen, dan karakter yang sedang mengobrol saat jeda kerja.



Gambar 3.31 Hasil Empat Sketsa Awal *Working Space Asset*

Dengan sketsa tersebut penulis kemudian melakukan asistensi kepada *product manager*, *creative director*, dan *art director*. Penulis menerima catatan revisi mayor, dimana penulis

diminta untuk lebih melebih meng-*exaggerate* gestur setiap karakter sehingga terkesan lebih ekspresif dan menyampaikan cerita yang diinginkan. Selain itu, penulis juga diminta untuk menyamakan struktur anatomi para karakter dengan menjadikan sketsa karakter yang sedang mengobrol sebagai patokan utama. Berdasarkan catatan tersebut, penulis kemudian memperbaiki keempat sketsa yang ada.

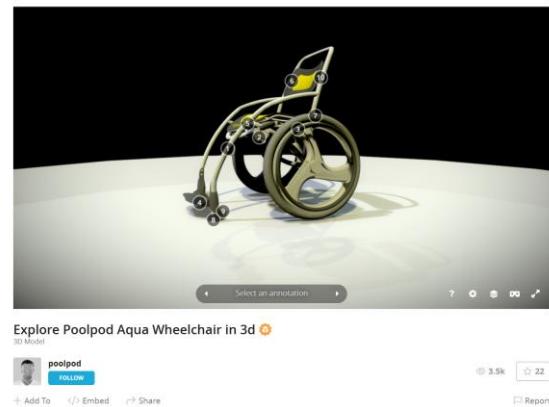


Gambar 3.32 Hasil Revisi Empat Sketsa Awal *Working Space Asset*

Setelah melakukan revisi dengan membuat gestur para karakter menjadi lebih ekspresif, penulis diperbolehkan untuk melanjutkan proses sketsa. Pada tahap sketsa lanjutan ini penulis membuat aset lain yang lebih terfokus pada topik *inclusive practices* dan *collaboration*. Selain aset karakter, penulis juga membuat aset-aset komplementer yang berhubungan dengan tema *collaboration* dan *business*.

Untuk menggambarkan kata kunci *inclusive*, penulis membuat dua sketsa karakter dengan kursi roda. Namun karena penulis cukup kesulitan dalam menggambar kursi roda dalam

perspektif tertentu, penulis menggunakan situs Sketchfab untuk memvisualisasikan bentuk dan struktur kursi roda. Penulis mencari model 3D dari kursi roda yang cocok, lalu kemudian mengaturnya ke dalam sudut pandang yang penulis inginkan.



Gambar 3. 33 Model 3D Kursi Roda pada Situs Sketchfab
Sumber: Sketchfab Poolpod

Setelah itu, penulis menggambar kursi roda berdasarkan model 3D yang ada dan menyesuaikan beberapa bagian kursi roda. Adapun bagian yang penulis ubah adalah bentuk jari-jari pada roda dan bagian alas kaki pada kursi roda. Setelah menggambar kursi roda, penulis kemudian mulai menggambar karakter dengan pose yang sudah ditentukan.



Gambar 3.34 Sketsa Karakter *Working Space Asset* dengan Kursi Roda

Proses ini penulis lakukan juga pada aset lain yang memerlukan model berupa kursi roda dan kursi kantor. Setelah

sketsa karakter dengan model, penulis kemudian melanjutkan proses sketsa aset lain yang bisa dilakukan tanpa bantuan situs visualisasi bentuk 3D.



Gambar 3.35 Hasil Sketsa Keseluruhan *Working Space Asset*

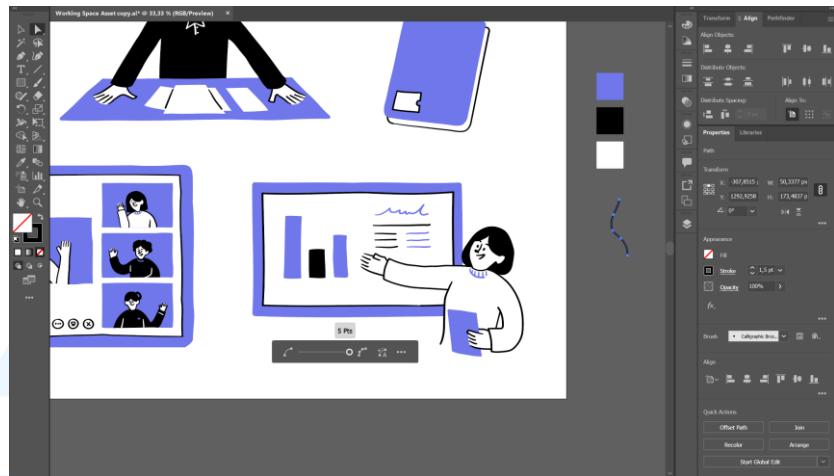
Sesudah menyelesaikan seluruh sketsa, penulis kembali melakukan asistensi untuk meminta *feedback*. *Creative director* memberikan penulis catatan revisi berupa perbaikan anatomi dan sudut pandang pada aset karakter yang tengah mengobrol di *pantry*, mengubah sudut pandang karakter laki-laki dengan kursi roda menjadi sudut $\frac{3}{4}$, serta memperbaiki garis pada aset komplementer menjadi garis yang lebih fleksibel dan tidak kaku. Dari catatan revisi tersebut, penulis kemudian kembali melakukan perbaikan sketsa dan membuat beberapa aset komplementer baru yang berhubungan dengan *communication* dan *finance*.



Gambar 3.36 Sketsa Final *Working Space Asset*

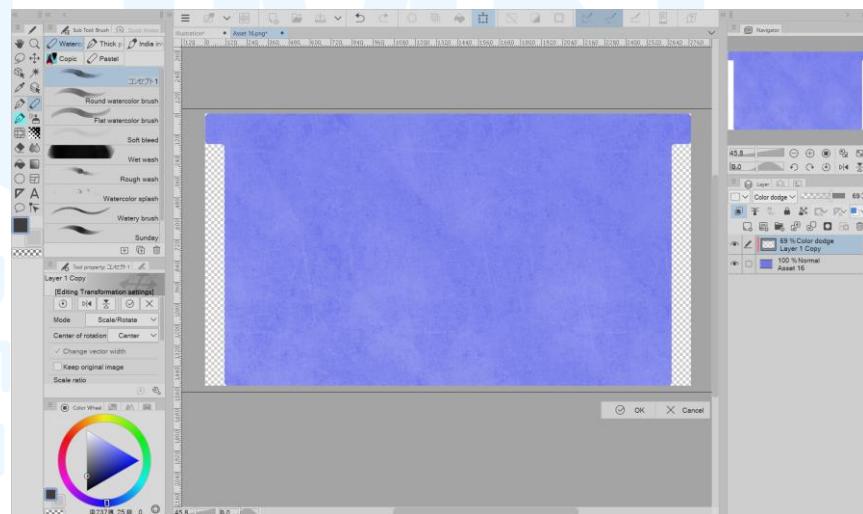
Setelah memperbaiki aset yang perlu direvisi dan membuat sejumlah aset komplementer baru, penulis kembali melakukan asistensi untuk mendapatkan *approval* menuju tahap digitalisasi. Di tahap asistensi ini penulis tidak mendapatkan catatan revisi apapun sehingga proses produksi dapat dilanjutkan ke tahap digitalisasi.

Dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator, penulis mengubah sketsa yang ada menjadi vektor dengan menggunakan *pen tool* dan *custom brush*. Di tahap ini, penulis harus melakukan *simplify* pada setiap *shape* agar mengurangi *anchor points* serta memperhalus garis-garis dan bentuk tetapi tetap mempertahankan kesan *hand-drawn*.



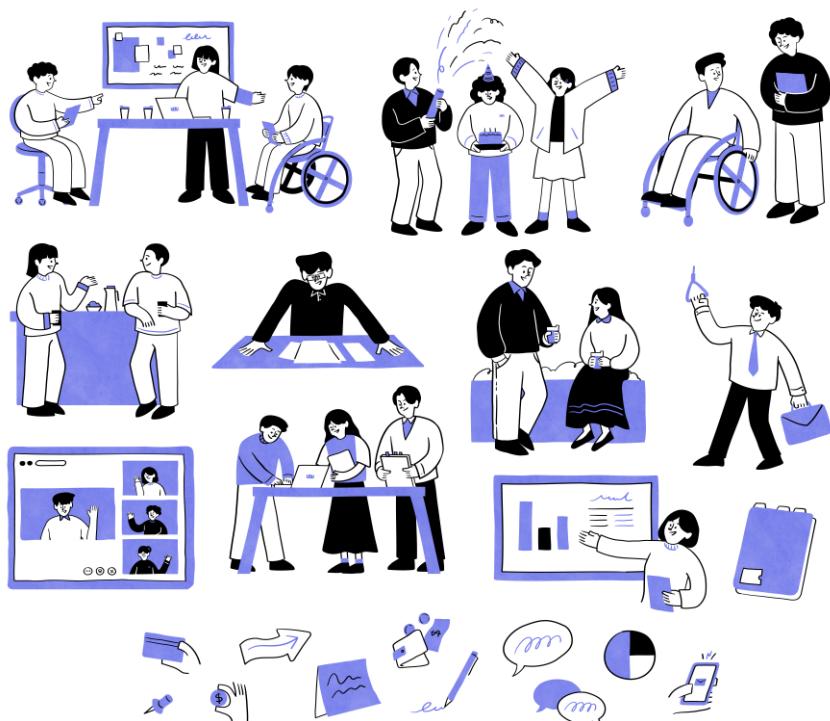
Gambar 3.37 Proses Digitalisasi *Working Space Asset*

Langkah berikutnya yang penulis lakukan setelah menyelesaikan proses digitalisasi adalah menambahkan tekstur. Di tahap ini, penulis perlu memberikan tekstur *watercolor* pada setiap *shape* berwarna ungu. Proses penambahan tekstur ini penulis lakukan dengan meng-*export* setiap *shape* berwarna ungu, lalu memberikan tekstur *watercolor* dengan menggunakan *custom brush* di *software* Clip Studio Paint. Seluruh aset yang telah diberikan tekstur *watercolor* kemudian diaplikasikan kembali ke aset vektor yang dikerjakan di Adobe Illustrator.



Gambar 3.38 Proses Penambahan Tekstur *Working Space Asset*

Setelah mengaplikasikan kembali aset yang telah diberi tekstur ke aset vektor di Adobe Illustrator, penulis kemudian menyusun hasil digitalisasi dan memastikan semua sketsa telah diubah menjadi vektor. Memasuki tahap asistensi dan konfirmasi, penulis mengasistensikan hasil final digitalisasi.



Gambar 3.39 Hasil Digitalisasi *Working Space Asset*

Hasil digitalisasi tidak mendapatkan catatan revisi apapun dari *product manager*, *creative director*, dan *art director*, sehingga penulis langsung melanjutkan proses desain ke tahap finalisasi. Di tahap finalisasi penulis mengatur ukuran tiap aset menjadi minimal 3000 *pixel* dan meng-*export* setiap aset menjadi *file* PNG berukuran minimal 2 MB. Seluruh *file* PNG kemudian penulis unggah ke Google Drive yang telah disediakan dan penulis mengisi tanggal selesainya proyek di Google Sheet.

Proyek ini cukup menantang bagi penulis karena karakter yang perlu dibuat cukup banyak dalam satu kata kunci,

dan penulis juga harus menambahkan tekstur *watercolor* pada setiap aset. Tetapi berkat proyek ini, penulis dapat mengeksplor cara menggambar karakter dalam *style* baru, menggambar gestur yang lebih ekspresif, dan fitur-fitur baru dalam *software* desain.

3.3.2.4 Proyek *Youth Webinar Poster and Social Media*

Tugas tambahan terakhir yang penulis kerjakan pada kegiatan magang ini adalah proyek *Youth Webinar poster and social media*. Proyek ini terdiri dari tiga media berbeda, di antaranya adalah poster berukuran A3, Instagram *post*, dan Instagram *story*. Penulis sepenuhnya menggunakan Adobe Illustrator dalam proses perancangan proyek ini.

23	<p>Youth Webinar A3 Poster 1. Versi multiple speaker 2. Versi single speaker (masing2 ada instagram feed+IG story version juga)</p> <p>notes: pakai foto2 POC moodboard design: https://pin.it/7wnJ0sVqy, https://pin.it/7fni8PUL6, https://pin.it/56tp4NNvp,</p>
----	--

Gambar 3.40 Brief *Youth Webinar Poster and Social Media*

Pada *brief* yang diberikan pada penulis, terdapat informasi mengenai jenis media, versi desain, ketentuan foto, dan *moodboard*. Penulis ditugaskan untuk membuat desain poster berukuran A3 dengan format CMYK, serta desain *social media* berupa Instagram *post* dan *story* dengan format RGB. Desain dibuat menjadi dua versi, yaitu versi *single speaker* dan versi *multiple speaker*, dimana foto pembicara yang digunakan dalam desain harus berupa POC (*People of Color*).



Gambar 3.41 Moodboard Youth Webinar Poster and Social Media

Berdasarkan *moodboard* yang dibagikan, penulis menemukan ciri berupa penggunaan *font sans-serif*, kombinasi tiga hingga empat warna, adanya elemen grafis dengan bentuk organik, penggunaan foto berjenis *portrait* formal, paragraf teks dominan rata kiri, serta *layout* yang menggunakan *modular grid*.

Setelah menganalisa *moodboard*, penulis kemudian memulai tahap produksi dengan menentukan *color palette* dan *font*. Penulis memilih empat kombinasi warna yang terdiri atas ungu #484A8D, hijau tosca #68C0B0, kuning #E6DC6C, dan krem #FFF7E5. Warna ini penulis pilih untuk menghadirkan kesan modern dan berenergi.



Gambar 3.42 Color Palette Youth Webinar Poster and Social Media

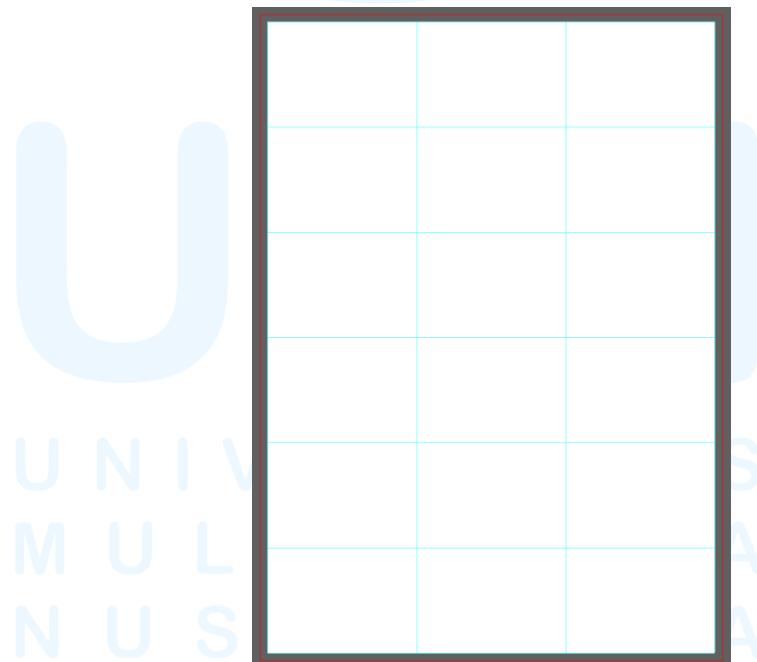
Untuk *font*, penulis memilih penulis memilih *typeface* Bricolage Grotesque agar menghadirkan kesan formal dan *clean* namun tetap berkarakter. Selain itu, *typeface* ini juga memiliki

weight yang bervariasi sehingga penulis bisa menciptakan hierarki visual pada teks dalam desain.



Gambar 3.43 *Typeface Bricolage Grotesque Untuk Youth Webinar Design*
Sumber: Google Fonts

Selain itu, penulis juga membuat *modular grid* dengan jumlah enam *row* dan tiga *column*. *Modular grid* ini membantu penulis untuk menciptakan hierarki visual dengan membagi luas bagian untuk judul webinar, foto pembicara, dan informasi webinar yang mencakup tanggal webinar, lokasi webinar, *link* pendaftaran, dan kontak acara. *Modular grid* ini penulis aplikasikan hanya pada desain poster.



Gambar 3.44 *Modular Grid Youth Webinar Poster and Social Media*

Penulis kemudian mulai membuat desain poster versi *single speaker* dengan membuat beberapa *section* dengan ukuran yang berbeda-beda. Untuk menciptakan hierarki, penulis membuat bagian terbesar untuk foto dan judul webinar, serta beberapa bagian kecil untuk informasi webinar. Setelah itu, penulis memasukkan *dummy text* dan menyusunnya pada *section* masing-masing. Penulis juga mencari foto POC di situs Unsplash lalu menghapus latar menjadi transparan agar bisa meletakkan elemen dekorasi berupa garis repetitif di belakang foto pembicara.

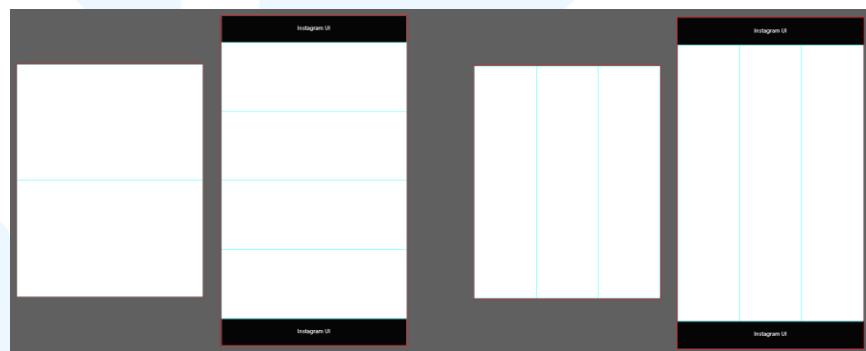
Sesudah membuat versi *single speaker*, penulis melanjutkan ke pembuatan poster versi *multiple speaker*. Karena penambahan jumlah pembicara, penulis membuat *layout* baru agar hierarki poster terlihat lebih tertata. Pada poster versi *multiple speaker* ini, penulis membagi poster menjadi tiga bagian, dengan pembagian bagian atas untuk judul webinar, bagian tengah untuk foto para pembicara, dan bagian bawah untuk informasi seputar webinar. Penulis menggunakan elemen dekorasi yang sama dengan versi *single speaker*, yaitu garis repetitif di belakang foto pembicara untuk menjaga konsistensi desain.



Gambar 3.45 Hasil Desain Kedua Versi *Youth Webinar Poster*

Begini kedua poster ini selesai, penulis mengasistensikan hasil desain kepada *product manager*. Pada asistensi ini penulis tidak mendapatkan catatan revisi sehingga penulis bisa mulai mengerjakan desain Instagram *post* dan *story*.

Pembuatan desain *youth webinar social media* dilakukan pada dokumen berbeda karena harus dilakukan dalam format RGB. Karena perbedaan ukuran media, penulis menentukan *grid* baru agar elemen yang ada dalam desain poster bisa diadaptasikan ke desain Instagram *post* dan *story*. *Grid* yang digunakan untuk desain *post* dan *story* versi *single speaker* terbagi menjadi *row*, sementara *grid* untuk versi *multiple speaker* terbagi menjadi *column*. Pada desain Instagram *story*, penulis mengurangi area desain bagian atas dan bawah untuk menghindari area UI (*User Interface*) Instagram.



Gambar 3.46 Grid Youth Webinar Social Media
Versi Single Speaker (Kiri) dan Versi Multiple Speaker (Kanan)

Dengan menggunakan *grid* tersebut, penulis kemudian menyusun elemen yang telah penulis gunakan pada desain poster ke dalam desain *social media*. Secara garis besar, proses penyusunan elemen mengikuti *grid* yang ada, namun penulis juga mencoba menyamakan bentuk susunan dan *layout* dengan desain poster untuk mempertahankan konsistensi desain.



Gambar 3.47 Hasil Desain Kedua Versi *Youth Webinar Social Media*

Setelah menyelesaikan seluruh desain, tahap berikutnya yang penulis lewati adalah melakukan asistensi dan konfirmasi. Pada tahap asistensi ini penulis hanya mendapatkan catatan revisi kecil, yaitu mengubah warna hijau tosca menjadi sedikit lebih gelap agar teks berwarna putih dapat lebih mudah terbaca. Selain itu, tidak ada revisi lain yang perlu dilakukan dan penulis diperbolehkan lanjut ke tahap finalisasi.

Sama seperti proyek *template* grafis lainnya, di tahap finalisasi penulis membuat *preview* desain yang mencakup nama produk, ukuran, dan tampilan desain secara keseluruhan. Pada tahap ini, penulis menggunakan *mockup smartphone* dan Instagram untuk menampilkan desain *social media* agar memberikan gambaran penggunaan desain.



Gambar 3.48 Preview *Youth Webinar Poster and Social Media*

Langkah terakhir yang penulis lakukan adalah mengunggah *file* desain ke Google Drive yang telah disediakan. *File* yang perlu diunggah meliputi *file preview*, Ai, EPS, PNG, dan TXT. Sesudah melakukan semua proses di tahap finalisasi, penulis kemudian mengubah status penggerjaan dan mengisi tanggal selesaiya proyek ini dikerjakan.

Selama mengerjakan proyek ini, penulis cukup kesulitan dalam membuat desain yang sama dalam ukuran dan *layout* yang berbeda. Oleh karena itu, penulis cukup banyak berputar dalam menyusun *layout* dan mengubah desain dalam bentuk poster menjadi bentuk *social media*. Adapun proyek ini juga membuat penulis belajar mendesain media yang beragam.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Semasa melaksanakan magang di Kamaji Studio, penulis mengalami beberapa kendala saat mengerjakan proyek yang diberikan. Adapun kendala yang penulis hadapi menyebabkan proses penggerjaan proyek menjadi sedikit terhambat. Karena itu saat mengalami kendala yang ada, penulis segera mencari solusi dan mengimplementasikannya sehingga proyek dapat dilanjutkan dan diselesaikan.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Salah satu kendala yang penulis alami adalah lambannya proses sketsa saat penggerjaan aset ilustrasi yang dikarenakan kurangnya pemahaman penulis terkait cara menggambar anatomi dan benda-benda kompleks (salah satu contohnya adalah kursi roda). Hal ini membuat waktu penggerjaan, khususnya di tahap sketsa memakan waktu yang cukup lama. Selain itu, penulis juga sering kali kesulitan menemukan elemen grafis bebas royalti yang tepat untuk kebutuhan desain *template* grafis. Kendala ini membuat penulis menghabiskan waktu cukup lama untuk mencari elemen grafis yang cocok dengan *style* desain yang diinginkan.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Walaupun mengalami kendala-kendala di atas, penulis segera menemukan solusi dan mengimplementasikannya agar penggerjaan proyek dapat berjalan kembali. Solusi yang penulis temukan terkait masalah anatomi adalah menggunakan situs Magic Poser untuk membuat pose yang sulit penulis gambar. Dari situs tersebut, penulis kemudian menggambar kembali ke *style* aset ilustrasi yang telah ditentukan. Sedangkan untuk penggambaran benda kompleks, penulis menggunakan situs Sketchfab untuk mencari model 3D dari benda yang diinginkan dan menggambarnya sesuai dengan kebutuhan aset ilustrasi. Dengan solusi ini, penulis dapat mempercepat proses sketsa karena mendapat bantuan visualisasi dari apa yang penulis bayangkan. Terkait elemen grafis, biasanya penulis berakhir dengan membuat beberapa aset baru atau melakukan perubahan besar dari aset bebas royalti yang penulis temukan, sehingga dapat digunakan ke desain *template* grafis yang tengah dikerjakan.

