

BAB III

PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Penulis tergabung dalam divisi *Creative* sebagai *Graphic Design Intern*, dimana penulis mendapatkan tugas untuk membuat desain yang dibutuhkan mulai dari kebutuhan *marketing collateral*, hingga kebutuhan untuk *collaboration event*. Penulis mendapatkan bimbingan dan arahan kerja oleh *Head Graphic Designer*. Penulis yang merupakan *Intern Graphic Designer* dimana jabatan penulis tepat berada dibawah jabatan Supervisor penulis yang merupakan *Head Graphic Designer*, yakni Fira Nabila.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

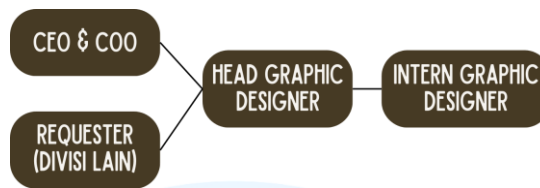
Kedudukan penulis dalam PT Vilo Kreasi Rasa sebagai *Graphic Designer Intern* dalam Tim Creative. Dimana Tim Desainer kerap berkolaborasi dengan Tim *Marketing* dan mendapatkan arahan langsung dari CEO dan COO dalam tiap tugas maupun proyek yang dikerjakan.

Tim Desainer memiliki 3 anggota yang terdiri dari 1 pekerja tetap (*full-time*), 1 pekerja lepas (*freelance*), dan penulis sebagai pekerja magang (*intern*). Penulis mendapatkan arahan dari Supervisor yang berkedudukan sebagai *Head Graphic Designer*.

Supervisor bertugas untuk membimbing, berdiskusi dan juga memberikan brief serta arahan kepada penulis. Supervisor juga bertugas untuk memeriksa, membimbing asistensi penulis, serta memberikan arahan revisi terhadap tugas dan pekerjaan yang dilakukan oleh penulis.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Koordinasi alur ataupun *flow* pelaksanaan kerja penulis sebagai *Intern Graphic Designer* adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Bagan Urutan Pelaksanaan Kerja

- Request / Task / Project* kepada Tim Desain diinput oleh *requester* di Google Sheets Vilo Designer Request
- Rincian dan detail dari *request* kemudian di-*breakdown* oleh Supervisor.
- Pembagian *task* dibagikan dan di-*update* ke Google Sheets Designer Daily Task oleh Supervisor.
- Setelah penulis menerima *task* maka penulis memulai tahapan pengerjaan dan pengkonsep *task* tersebut
- Mengasistensikan / melaporkan hasil final ke Supervisor apabila terdapat revisi dan penyesuaian maka akan masuk ke tahapan revisi
- Setelah sudah mendapatkan *approval* oleh Supervisi maka desain akan diteruskan ke *WhatsApp Group* Tim Marketing & Designer untuk mengajukan *approval* ke COO dan CEO.
- Apabila terdapat revisi dari COO ataupun CEO maka file akan direvisi dan dikirimkan kembali di *WhatsApp Group* tersebut.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Pekerjaan penulis sebagai *Intern Graphic Designer* terbagi menjadi dua, yaitu Internal yakni mengenai keperluan Vilo Gelato, mencakup desain kemasan produk, kebutuhan outlet (termasuk PoS dan PoP), serta desain digital aset untuk keperluan internal. Serta Eksternal, mencakup desain material kebutuhan *event*, desain material kolaborasi dan juga desain konten promosi. Berikut merupakan rincian detail dari penugasan yang dikerjakan oleh penulis selama masa magang di PT Vilo Kreasi Rasa:

Tabel 3.2 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	21 – 26 Juli 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sticker Cup <i>Packaging BPOM</i> 2. Menu Dine In 3. Vilo X AION IGF 	<ol style="list-style-type: none"> 1. BPOM Sticker Cup <i>Update</i> desain dan re-layout keterangan serta komposisi sesuai dengan ketentuan BPOM. Sticker <i>Packaging</i> Gelato Cup ukuran 90 ml, 250 ml, dan 500 ml Dibuat dengan Adobe Photoshop 2. Menu Dine In Redesign menu, editing image menu, dan relayouting serta menyesuaikan dengan perubahan menu dan harga. Dibuat dengan Adobe Photoshop untuk editing dan Adobe Illustrator untuk membuat file cetak. 3. Vilo X AION IGF IG Feed Activation <i>Event</i> Vilo X AION at GIIAS berupa 3 IGF <i>brief based on</i> AION Team. Aset <i>imagery</i> berasal dari CEO dan COO yang digenerate dengan bantuan AI. Dibuat dengan Adobe Photoshop
2	28 Juli – 02 Agustus 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Merchandise</i> Vilo X SMURF 2. NIC Product <i>Packaging</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vilo X SMURF <i>Merchandise</i>: Pembuatan <i>merchandise Patch</i>, Enamel Pin, <i>UV Sticker</i>, dan <i>Backing Card Merchandise</i>. Dibuat menggunakan Adobe Photoshop, Adobe Illustrator dan menggunakan aset <i>official</i>

			<p>SMURF yang diakses dari <i>website</i> SMURF.</p> <p>2. NIC Product <i>Packaging</i>:</p> <p>Redesign <i>packaging</i> produk NIC dengan menghadirkan nuansa SMURF.</p> <p>Dibuat menggunakan Adobe Photoshop, Adobe Illustrator dan menggunakan aset <i>official</i> SMURF yang diakses dari <i>website</i> SMURF</p>
3	11 – 16 Agt 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. NIC Product <i>Packaging</i> 2. <i>Merchandise</i> SMURF X Vilo 3. Menu Dine In Vilo 	<p>1. Vilo X SMURF <i>Merchandise</i>:</p> <p>Pembuatan <i>merchandise</i> Enamel Pin, Totebag dan Topi</p> <p>Dibuat menggunakan Adobe Photoshop, Adobe Illustrator dan menggunakan aset <i>official</i> SMURF yang diakses dari <i>website</i> SMURF.</p> <p>2. NIC Product <i>Packaging</i>:</p> <p>Redesign <i>packaging</i> produk NIC dengan menghadirkan nuansa SMURF.</p> <p>Dibuat menggunakan Adobe Photoshop, Adobe Illustrator dan menggunakan aset <i>official</i> SMURF yang diakses dari <i>website</i> SMURF</p> <p>Menu Dine In Vilo:</p> <p>3. Menu dan harga tambahan</p> <p>Revisi <i>updated</i> isi menu dan harganya.</p>

			Dibuat dengan Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator
4	18 – 22 Agustus 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vilo X SMURF <i>Merchandise</i> 2. NIC Product <i>Packaging</i> 3. Menu Dine In Vilo 	<p>1. Vilo X SMURF <i>Merchandise</i>: Pembuatan <i>merchandise Patch</i>, Enamel Pin, <i>UV Sticker</i>, dan <i>Backing Card Merchandise</i>.</p> <p>Dibuat menggunakan Adobe Photoshop, Adobe Illustrator dan menggunakan aset <i>official</i> SMURF yang diakses dari <i>website</i> SMURF.</p> <p>2. NIC Product <i>Packaging</i>: Redesign <i>packaging</i> produk NIC dengan menghadirkan nuansa SMURF.</p> <p>Dibuat menggunakan Adobe Photoshop, Adobe Illustrator dan menggunakan aset <i>official</i> SMURF yang diakses dari <i>website</i> SMURF</p> <p>3. Menu Dine In Vilo Revisi <i>updated</i> isi menu dan harganya.</p> <p>Dibuat dengan Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator</p>
5	23 – 29 Agustus 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Merchandise</i> Vilo X SMURF 2. Kombucha Product <i>Packaging</i> 3. New Product <i>Packaging</i> Sticker Cup: Gelato Hi-Protein 4. Padel <i>Event</i> 5. Menu Dine In Vilo 	<p>1. <i>Merchandise</i> Vilo x SMURF Revisi dan <i>update</i>: DTF T-Shirt, HangTag T-Shirt, Sewn In Label Totebag, Enamel Pin</p> <p>Test print: Topi, Totebag</p> <p>Dibuat menggunakan Adobe Photoshop, Adobe Illustrator dan menggunakan aset <i>official</i></p>

			<p>SMURF yang diakses dari <i>website</i></p> <p>2. <i>Kombucha Packaging</i></p> <p>Redesign <i>packaging</i> kombucha 5 <i>variant</i>. Test print sticker kombucha <i>variant</i> Lychee Elderflower.</p> <p>Dibuat dengan Adobe Photoshop dan Illustrator</p> <p>3. <i>Gelato Hi-Protein</i></p> <p>Design sticker cup new product launch: Hi-Pro Gelato (series Gelato Whey Protein)</p> <p>Dibuat dengan Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop</p> <p>4. <i>Padel Event</i></p> <p>Twibbon IG Story untuk <i>event</i> Padel</p> <p>Dibuat menggunakan Adobe Photoshop.</p> <p>5. <i>Menu Dine In Vilo</i></p> <p>Revisi terkait <i>update</i> perubahan harga dan menu tambahan + <i>discontinue</i> pada <i>section</i> “<i>Kids Menu</i>”</p> <p>Dibuat dengan Adobe Photoshop dan Illustrator.</p>
6	01 – 06 September 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Merchandise Vilo x SMURF</i> 2. <i>Menu Dine In Vilo</i> 3. <i>Event Collaboration Vilo x SayurBox</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Merchandise Vilo x SMURF</i> <p>Mengerjakan Sticker Truck Vilo x SMURF.</p> <p>Dibuat dengan Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop</p>

			<p>2. Menu Dine In Vilo</p> <p>Test print buku Menu Dine In Vilo dengan bahan sirio 300 gsm</p> <p>File cetak dibuat dengan Adobe Illustrator</p> <p>3. <i>Event Collaboration</i> Vilo x SayurBox</p> <p>Mengkonsep dan membuat IG Feed Carousell: <i>Event</i> Weekend Market Activation</p> <p>Mengkonsep dan membuat IG Story: <i>Event</i> Activation Weekend Market</p> <p>Dibuat dengan Adobe Photoshop</p>
7	08 – 14 September 2025	<p>1. <i>Merchandise</i> Vilo x SMURF</p> <p>2. Menu Dine In Vilo</p> <p>3. <i>Event Collaboration</i> Vilo x SayurBox</p> <p>4. Foamboard <i>Event Collaboration</i> Vilo x Citra</p>	<p>1. <i>Merchandise</i> Vilo x SMURF</p> <p>Revisi: Sewn In Totebag, HangTag T-Shirt, HangTag Totebag, <i>Patch</i></p> <p>Menginput barcode HangTag Merch T-Shirt dan Totebag</p> <p>Dibuat dengan Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop</p> <p>2. Menu Dine In Vilo</p> <p>Test print buku Menu Dine In Vilo dengan bahan sirio 300 gsm</p> <p>File cetak dibuat dengan Adobe Illustrator</p> <p>3. Foamboard <i>Event Collaboration</i> Vilo x Citra</p> <p>Foamboard freezer Vilo x Citra serum untuk highlight gelato <i>variant</i> kolaborasi Vilo X Citra</p>

			<p>Dibuat dengan Adobe Photoshop</p> <p><u>Foamboard Vilo x Citra DONE : 08/09/2025</u></p>
8	15 – 20 September 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menu Dine In Vilo 2. <i>Merchandise Vilo x SMURF</i> 3. Launch Product <i>Packaging: Gelato Hi-Protein</i> 4. New Flavour Catalog 2025 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menu Dine In Vilo Take out menu pada <i>section “Rice Bowl”</i> dan <i>add</i> menu makanan baru dan <i>section “Drinks”</i>. Mengubah harga dan visual foto. File cetak dibuat dengan Adobe Illustrator <u>Menu Dine In Vilo Project DONE : 18/09/2025</u> 2. <i>Merchandise Vilo x SMURF</i> Design 3 pilihan ziplock bag untuk <i>merchandise t-shirt</i>. Dibuat dengan Adobe Photoshop 3. Hi-Pro Gelato Design sticker cup new product launch: Hi-Pro Gelato (series Gelato Whey Protein) Dibuat dengan Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop Buat alternatif design dan revisi <i>based on revision CEO & COO</i>
9	21– 27 September 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. Padel Party Vilo 2. Scoop for Website 3. SMURF Outlet Sticker 4. Citra IGF & IGS 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Padel Party Vilo Mendesain: Trophy Padel Party, Vilo X SMURF Corner (foamboard, banner, layouting)

		<p>merch desk), Tournament Rules , Tournament Branch & Schedules</p> <p>Dibuat dengan Adobe Photoshop</p> <p>2. Scoop for <i>Website</i></p> <p>Design scoop beserta aset back untuk dilayout dan ditampilkan di <i>website</i> Vilo.</p> <p>Dibuat dengan Adobe Photoshop</p> <p>3. SMURF Outlet Sticker</p> <p>Mendesain Sticker untuk 3 Outlet (Alam Sutera, Hypermart dan BNI City). 2 tema yakni general & Halloween.</p> <p>Dibuat dengan Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator</p> <p>4. CITRA IGF & IGS</p> <p>Mendesain Instagram Feed dan Instagram Story kolaborasi Vilo x Citra</p> <p>Dibuat dengan Adobe Photoshop</p> <p>5. New Flavor Catalog</p> <p>Separator catalog: 3 Desain alternatif/opsi separator</p> <p><i>Preview</i> each alternatif</p> <p><u>Catalog <i>Project</i> DONE :</u> <u>27/09/2025</u></p>
--	--	--

10-11	29 September – 10 Oktober 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. Padel Party Vilo 2. Scoop for Website 3. SMURF Outlet Sticker 4. Citra IGF & IGS 5. Design Cup 90ML Request Operational 6. Foamboard Freezer Kecil (53X34) 7. Foamboard Freezer Besar (60X80) 	<p>1. Padel Party Vilo</p> <p><u>Trophy Design (+File Cetak)</u> <u>Project DONE : 06/10/2025</u></p> <p><u>IGF Announcement DONE : 08/10/2025</u></p> <p><u>Vilo X SMURF Corner DONE : 10/10/2025</u></p> <p><u>Tournament Rules & Guidance PDF DONE : 10/10/2025</u></p> <p><u>Tournament Branch & Schedules DONE : 10/10/2025</u></p> <p>Dibuat dengan Adobe Illustrator dan Photoshop</p> <p>2. Scoop for Website</p> <p>Design scoop beserta aset back untuk dilayout dan ditampilkan di website Vilo.</p> <p>Dibuat dengan Adobe Photoshop</p> <p>3. SMURF Outlet Sticker</p> <p>Mendesain Sticker untuk 3 Outlet (Alam Sutera, Hypermart dan BNI City). 2 tema yakni general & Halloween.</p> <p>Dibuat dengan Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator</p> <p>4. Citra IGF & IGS</p>
-------	--------------------------------	--	---

			<p>Mendesain Instagram Feed dan Instagram Story kolaborasi Vilo x Citra</p> <p>Dibuat dengan Adobe Photoshop</p> <p>5. Design Cup 90ML Request Operational</p> <p>Size 90 ML</p> <p>Catering: Manulife x BCA</p> <p>Flavor: Lychee Raspberry, Crunchy Rocher, Straciatella, Cookies n Cream, Mix Berry Sorbet, Rainbow Sorbet</p> <p><u>Sticker Cup Catering Manulife x BCA DONE : 15/10/2025</u></p> <p>Dibuat dengan Adobe Photoshop</p> <p>6. Foamboard Freezer Kecil (53X34) - Outlet Madame Delima</p> <p>Size 53 x 34 cm</p> <p>Visualisasi 21 scoop berdasarkan <i>flavor request</i></p> <p><i>Classic Flavor : 19 flavor (based on request)</i></p> <p><i>Premium Flavor : 2 flavor</i></p> <p><u>Foamboard Freezer Kecil Madame Delima Project DONE : 15/10/2025</u></p> <p>Dibuat dengan Adobe Photoshop</p> <p>7. Foamboard Freezer Besar (60X80) – Outlet Madame Delima</p>
--	--	--	--

			<p><i>Size 60 x 80 cm</i></p> <p><i>Caption : “ A Sweet Escape in Every Scoop ”</i></p> <p><u>Foamboard Freezer Besar</u> <u>Madame Delima Project DONE :</u> <u>15/10/2025</u></p> <p>Dibuat dengan Adobe Photoshop</p>
12	11 – 17 Oktober 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. New Flavor IGF 2. Newsletter Catalog on WA Broadcast 3. IGF IGS PRO+ Launch Edition 	<ol style="list-style-type: none"> 1. New Flavor IGF IGF Carousel New Flavor Scoop (including title flavor, description, flavor level) <u>New Flavor IGF DONE :</u> <u>17/10/2025</u> Dibuat Adobe Photoshop 2. Newsletter Catalog on WA Broadcast <i>Relayout New Flavor Catalog untuk ukuran Newsletter WhatsApp</i> <i>Output: PDF file</i> <u>Newsletter Catalog on WA Broadcast Project DONE :</u> <u>17/10/2025</u> Dibuat Adobe Photoshop 3. IGF IGS PRO+ Launch Edition Konten IGF dan IGS untuk launching PRO+ series gelato Dibuat dengan Adobe Photoshop dan Jitter untuk motion graphic

13-14	20 – 31 Oktober 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. Scoop for <i>Website</i> 2. SMURF Outlet Sticker 3. Citra IGF & IGS 4. Reels PRO+ (IGF IGS > diubah ke Reels) 5. <i>Place Card</i> Plaza Senayan 6. IGS Menu Dine In 7. Catalog New Flavor IGS 8. Hampers Christmas <i>Card</i> Design 9. File Cetak SMURF Tshirt <i>Merchandise</i> 10. PNG Tutup Jar <i>Website</i> 11. Design Company Template Presentation 12. Gold Plat PS <i>Event</i> 13. Signage Lakeside 14. Signage Shelf Lakeside 15. <i>Preview</i> Corrugated Box Hampers 3 Jar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Scoop for <i>Website</i> Design scoop untuk dilayout dan ditampilkan di <i>website</i> <u>Scoop <i>Website</i> Project Done: 27/10/2025</u> 2. SMURF Outlet Sticker Untuk 3 Outlet (Alam Sutera, Hypermart dan BNI City) 2 <i>variant</i> (general & halloween) <i>Project</i> Status: On Hold 3. Reels PRO+ (IGF IGS > diubah ke Reels) Motion Graphic Reels PRO+ Flavor and benefits 4. <i>Place Card</i> Plaza Senayan <u><i>Place Card</i> Plaza Senayan Project DONE : 24/10/2025</u> 5. IGS Menu Dine In <u>IGS Menu Dine In Project DONE : 20/10/2025</u> 6. Catalog New Flavor IGS New Catalog IGS (<i>resize</i> dari IGF) <u>Catalog New Flavor IGS Project DONE : 23/10/2025</u> 7. Hampers Christmas <i>Card</i> Design Greeting <i>card</i> untuk Hampers 8. File Cetak SMURF Tshirt <i>Merchandise</i>
-------	----------------------------	--	---

			<p><u>File cetak untuk SMURF T-Shirt</u> <u>Project DONE : 27/10/2025</u></p> <p>9. PNG Tutup Jar Website</p> <p><u>Jar Website Project DONE :</u> <u>27/10/2025</u></p> <p>10. Design Company Template Presentation</p> <p>Company Template Presentation Project DONE:</p> <p>11. Gold Plat PS Event</p> <p>12. Signage Lakeside</p> <p>Terdapat dua area yang didesain signagenya yakni area luar dan dalam.</p> <p>13. Signage Shelf Lakeside</p> <p>Signage untuk rak bahan bahan Outlet Vilo Cikarang</p> <p>14. Preview Corrugated Box Hampers 3 Jar</p> <p>Preview corrugated box isi 3 jar hampers christmas</p>
--	--	--	--

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

15	01 – 07 November 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. Carousel IGF Vilo X Sayurbox 2. Design <i>Preview</i> Hampers 3. Desain Rak Merch SMURF 4. Voucher Template 5. Reels Motion Graphic PRO+ 6. Desain rak putar display outlet PS 7. Menu Dine In Cikarang (new outlet) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vilo x Sayurbox IGF Carousel konten untuk ig feed based on brief: status: done 2. Design Hampers Currogated <i>Preview</i> Box Currogated = DONE 3. Design Rak <i>Merchandise</i> Vilo x SMURF = DONE 4 Desain Voucher Template - Sticker Cup request catering 5 REELS Motion Graphic PRO+ <i>Variant</i> = DONE 6. Desain Rak Putar Acrylic for Outlet Plaza Senayan 7. Menu Dine In Cikarang
16	17 – 22 November 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. Announcement poster MSR Outlet 2. File cetak rak smurf 3. Greeting <i>Card</i> Hampers 4. Gofood Grabfood <i>Imagery</i> THL Menu 5. Roll Up Banner Consignment 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ANNOUNCEMENT MSR Tentcard info untuk tidak boleh bawa makanan dan minuman dari luar 2. Rak SMURF = File cetak (pdf dan ai) 3. Greeting <i>Card</i> Hampers Christmas 2025 (beserta file cetak) 4. Gofood/Grabfood <i>Imagery</i> THL Menu dine gofood dan grabfood, list based on brief

			5. Roll Up Banner Consignment outlet
17	24 November – 02 Desember 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Imagery Frame</i> Cikarang 2. Catalog Merch SMURF 3. <i>Place Card</i> untuk display New Outlet: Cikarang 4. File Cetak Menu Dine In Cikarang 5. Kombucha <i>Packaging</i>: Apple Strawberry & Lychee Elderflower 6. SKU Sticker Gargamel Enamel Pin Merch Vilo X SMURF 7. Foto produk Menu Dine In 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Imagery Frame</i> Cikarang 2. Catalog Merch SMURF 3. <i>Place Card</i> untuk display New Outlet: Cikarang <i>Place Card</i> untuk dish Outlet Cikarang. Sama seperti <i>Place Card</i> Outlet Plaza Senayan. Menggunakan Adobe Illustrator 4. File Cetak Menu Dine In Cikarang Membuat File Cetak Menu yang sudah di <i>approve</i> Menggunakan Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator 5. Kombucha <i>Packaging</i>: Apple Strawberry & Lychee Elderflower Mencetak ulang sticker <i>packaging</i> karena adanya error barcode 6. SKU Sticker Gargamel Enamel Pin Merch Vilo X SMURF 7. Foto produk Menu Dine In Foto dan editing produk untuk menu dine in.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Pada proses pengerjaan tugas kerja magang, secara keseluruhan penulis memiliki proses alur kerja sebagai berikut:

Briefing > Concepting > Design Artwork > Approval Head Graphic Design > Revision > Adjustment Design > Approval CEO & COO > Revision > Adjustment Design > Upload Revised Artwork.

Pada tahapan *briefing*, penulis melakukan secara langsung dengan Supervisor dan juga dengan Head Marketing, namun pada situasi tertentu apabila terdapat arahan dari CEO & COO, brief arahan tersebut akan disampaikan melalui dua cara yakni secara langsung maupun melalui *WhatsApp Group Chat*. Untuk segi pemilihan *style* konsep, penulis mendapatkan referensi dari desain Vilo yang terdahulu. Dalam proses pengajuan *approval* terhadap Head Graphic Design, penulis melakukannya baik secara tatap muka, maupun secara *online* melalui *WhatsApp Chat*. Sementara untuk tahapan proses pengerjaan desain yang berupa bagian dari kolaborasi antar *brand* maupun berupa desain untuk kebutuhan *event*, penulis memiliki proses alur kerja sebagai berikut:

Briefing > Concepting > Design Artwork > Approval Head Graphic Design > Revision > Adjustment Design > Approval Collaborating Party > Revision > Adjustment Design > Approval CEO & COO > Revision > Adjustment Design > Upload Revised Artwork

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja: Vilo x SMURF Collaboration Edition

Project ini merupakan bentuk dari kolaborasi antara Vilo dengan kartun animasi terkemuka asal Belgia. *Project* kolaborasi Vilo dengan SMURF merupakan kolaborasi yang dikaitkan dengan rilisnya film terbaru SMURF. Selain berkolaborasi menciptakan rasa gelato *variant* baru yakni Smurfberries, kolaborasi ini juga menciptakan *merchandise limited edition*. Cakupan *Merchandise* dalam kolaborasi ini terdiri dari:

1. *UV Sticker*
2. *Patch*

3. Enamel Pin
4. T-Shirt
5. Totebag
6. Baseball Hat.
7. *Backing Card*,
8. Hangtag
9. Rak *merchandise*
10. Catalog *Merchandise*

Dalam proses pengerjaan *UV Sticker*, *Patch*, dan Enamel Pin, penulis mulai dari membedah brief dari COO serta mendapatkan akses yang berupa akun untuk mengakses aset original SMURF dan *guidelines* SMURF. Setelah dapat penulis memiliki akses *license*, penulis mulai menyesuaikan dan mengadaptasi desain dengan aset yang ada dan tentunya selaras dengan identitas visual Vilo.



Gambar 3.2 Tangkapan Layar Website SMURF

Dalam pengerjaan *task* ini, penulis menggunakan *software Adobe Illustrator* dan juga *Adobe Photoshop*. Penulis memulai pengkonsepkan dan perancangan dengan memilih aset SMURF yang sesuai. Penulis menggunakan warna warna yang *vibrant* dalam membuat design *backing card* untuk *merchandise*. Kemudian penulis mencantumkan aset SMURF dan membuat *preview* untuk tekstur stickernya dan lengkap dengan kartu *packaging / backing cardnya*.



Gambar 3.3 Tangkapan Layar Draft 1 *UV Sticker*

Penulis juga mendapatkan referensi desain dari Supervisor dengan menambahkan area gantung dan mencantumkan nama jenis *merchandisenya* pada *backing card*.

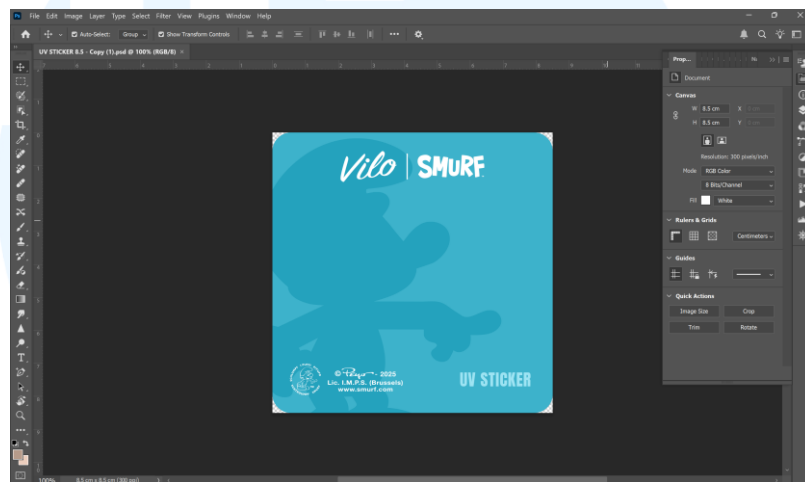
Input dari Supervisor kemudian penulis padukan referensi dengan desain dan konsep penulis. Namun terdapat ketentuan dari SMURF untuk selalu mencantumkan *legal line* dan logo *peyo* dari SMURF, maka kemudian penulis melakukan penyesuaian kembali.



Gambar 3.4 Tangkapan Layar Draft 1 *UV Sticker Updated*

Setelah mengajukan untuk *approval* CEO dan CEO terdapat perubahan ukuran kertas dimana untuk area gantung diubah menjadi berada pada kantung plastik dari *packaging merchandise*, sehingga penulis menyesuaikan ukuran desain *backing card* agar dapat sesuai dengan ukuran kantung plastik *merchandise UV Sticker*. Selain itu berdasarkan pengajuan *approval* dengan COO dan CEO terdapat beberapa catatan yakni:

- Desain *backing card* masih dinilai cukup polos sehingga penulis melakukan sedikit penyusuaian untuk desain *backing card*.
- Untuk warna tiap *backing card* harus menggunakan warna yang *vibrant* tetapi tiap *backing card* tetap harus berbeda warna.
- Desain untuk *backing card* disamakan semua namun tetap dibedakan dari segi warna.



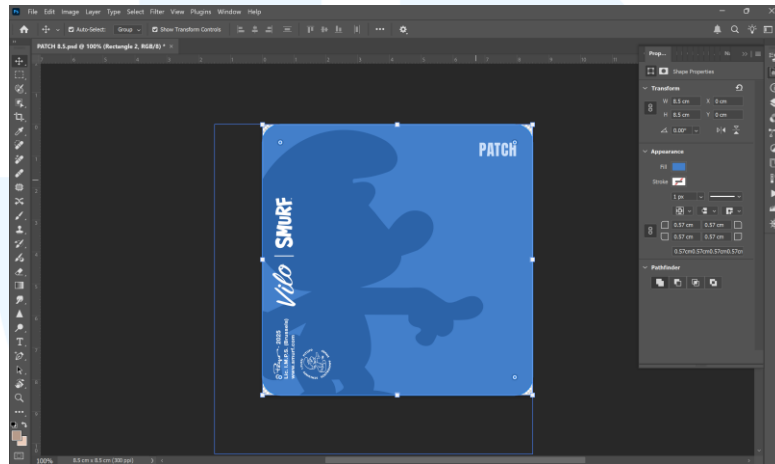
Gambar 3.5 Tangkapan Layar *Backing Card UV Sticker Final*

Pada *backing card UV Sticker* terdapat beberapa revisi dan input dari CEO dan COO dalam segi warna, dari desain awal yang berwarna *pink*, biru, dan hijau muda menjadi *pink*, biru dan putih keabuan.



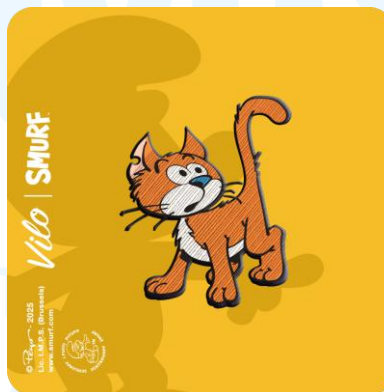
Gambar 3.6 Final *UV Sticker Vilo x SMURF*

Setelah penulis rampung dan telah mendapatkan *approval* dari Supervisor, COO dan CEO, maka penulis kemudian mulai mengerjakan *backing card* untuk *Patch* dan Enamel Pin. Desain *backing card* *Patch* dan Enamel Pin penulis rancang dan buat dengan tetap mengacu ke *feedback* dan catatan dari COO dan CEO.



Gambar 3.7 Tangkapan Layar Pengerjaan *Backing Card Patch*

Setelah mendapatkan *approval* dan *preview* dimana desain *Enamel Pin*, *Patch* dan *UV Sticker* yang diciptakan telah disatukan atau ditempelkan dengan *backing card* tiap item. Berikut merupakan *Patch* yang sudah ditempelkan ke *backing card*.



Gambar 3.8 Draft 1 *Patch on Backing Card* Azrael

Namun karena dalam proses pembuatan *patch*, garis pada desain dirasa terlalu banyak sehingga menghasilkan hasil bordir yang berantakan, COO dan CEO mengarahkan untuk *Patch* hanya menggunakan bagian kepala dari tiap karakter.



Gambar 3.9 *Patch Vilo x SMURF Updated*

Pada *backing card patch*, juga terdapat revisi perubahan warna dari CEO dan COO. Warna *backing card* pada desain awal yakni merah, biru, dan kuning, direvisi dan diubah menjadi kuning, merah, dan hijau *lime*.



Gambar 3.10 Final Draft *Patch Vilo x SMURF*

Setelah selesai dan sudah mendapat *approval* COO dan CEO maka kemudian *preview* yang merupakan hasil karya final diserahkan ke Tim Marketing untuk pengajuan *approval* ke pihak Team SMURF Belgia via *website* SMURF agar memastikan kesesuaian dengan *guidelines* dari brand SMURF.



Gambar 3.11 Final Draft Enamel Pin Vilo x SMURF

Setelah design sudah final maka penulis akan membuat file cetak yang disesuaikan dengan tipe file cetak yang dibutuhkan oleh vendor ataupun percetakan. File cetak disiapkan oleh penulis dengan menggunakan *Adobe Illustrator*, dengan memperhatikan detail spesifikasi seperti resolusi, mode warna CMYK, dan juga tipe output file. Untuk Ketiga jenis *merchandise* ini, output atau jenis file cetak yang dibutuhkan berbeda, yakni:

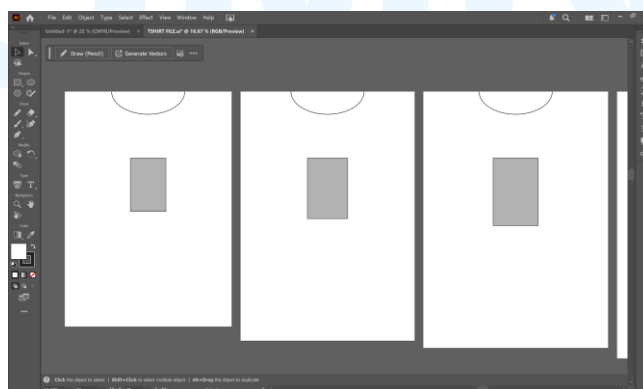
- a. *UV Sticker* : file output berupa PDF dalam ukuran lembar A3 dengan resolusi 300 dpi.
- b. *Patch* : file output berupa PNG yang kemudian di ZIP dengan resolusi 300 dpi.

- c. Enamel Pin : file vector berupa .AI dan PDF, terdiri dari file vector desain, file bagian *metal back* (bagian belakang pin), area *finishing metallic*, dan juga *mockup* tampilan sisi pin karena adanya detail timbul. Resousi 300 dpi.

Setelah file cetak selesai dibuat dan selesai diperiksa oleh Supervisor, maka file tersebut akan diserahkan ke team percetakan baik inhouse maupun vendor untuk membuat *sampling* atau test cetak pertama. Hasil dari test cetak pertama kemudian akan dikirimkan dan diserahkan kembali ke team designer serta CEO dan COO untuk pengecekan dan *approval* kembali.

Pada *project collaboration* ini setelah *sampling* pada beberapa produk mendapatkan *approval* oleh COO dan CEO maka *merchandise* tersebut akan langsung dijalankan produksi massal sementara untuk beberapa *merchandise* yang membutuhkan sedikit revisi dan penyesuaian yakni pada ukuran dan warna untuk mendapatkan standart dan kualitas yang diharapkan dan sesuai.

Sementara dalam proses pengerjaan desain *merchandise* lainnya, yakni kaos (*t-shirt*), topi (*baseball hat*), dan tas bahan (*totebag*), tahapan awal yang diambil penulis adalah dengan mencari inspirasi dan pengumpulan desain aset SMURF yang masih selaras dengan identitas visual Vilo.



Gambar 3.12 Tangkapan Layar dari Proses Pengerjaan T-Shirt Vilo x SMURF

Setelah itu penulis melanjutkan desain dengan menghitung area atau dimensi secara *real-size* dari tiap *merchandise*, yang dimana proses ini merupakan langkah perhitungan penulis dalam menentukan tata letak desain untuk setiap item.



Gambar 3.13 Tangkapan Layar dari Proses Pengerjaan T-Shirt Vilo x SMURF

Setelah pengkonsepkan dan perancangan penulis rampung, maka penulis kemudian menyerahkan hasil karya tersebut kepada User Divisi Desain untuk mendapatkan *review* yang dapat memberikan *insight* maupun *feedback*. Apabila hasil karya sudah disetujui oleh User, maka penulis mengajukan *approval* kepada COO dan CEO melalui *WhatsApp Group Marketing & Designer*. Namun untuk memberikan proses *approval* yang efektif maka penulis membuat *preview* dimana desain yang diciptakan telah diterapkan (*mockup*) ke sebuah foto produk aktual (*mockup*).

Terdapat masukan dari CEO dan COO terkait pemilihan warna kaos sehingga pihak CEO dan COO sudah memilihkan warna untuk kaos yang akan diproduksi. Terdapat juga revisi untuk ukuran desain sehingga penulis melakukan revisi tersebut berdasarkan *input* ataupun *feedback* yang diberikan kemudian mengirimkan hasilnya kembali ke COO dan CEO melalui *WhatsApp Group Marketing & Designer*. Setelah selesai dan sudah mendapat *approval* COO dan CEO maka kemudian *preview* yang merupakan hasil karya final diserahkan ke Tim Marketing untuk pengajuan

approval ke pihak Team SMURF Belgia via *website* SMURF agar memastikan kesesuaian dengan *guidelines* dari brand SMURF.

		License Name: _____ Product Category: _____ Gender: <input type="checkbox"/> Male <input type="checkbox"/> Female <input type="checkbox"/> Both _____ Target Age: _____ Season: _____ Date: _____ Approved: _____ Production Techniques: _____		Product Name: T-Shirt SKU: V-TSHIRT-004 Packaging: Hang Tag Sales Channel: _____ Retail Price: _____ Launch Date: _____ Revision Date: _____	
---	--	---	--	--	--

ROUGH SKETCHES FROM PEYO



PREVIEW



PREVIEW



DESIGN

Gambar 3.14 Format *Approval* ke *Website* SMURF: *Preview* T-Shirt Vilo x SMURF

Setelah design sudah final maka penulis akan membuat file cetak yang disesuaikan dengan tipe file cetak yang dibutuhkan oleh vendor ataupun percetakan.



Gambar 3.15 *Preview* Final Tas Bahan Vilo X SMURF

File cetak disiapkan oleh penulis dengan menggunakan *Adobe Illustrator*, dengan memperhatikan detail spesifikasi seperti resolusi, mode

warna CMYK, dan juga dimensi yang merupakan dimensi asli atau *real-size*. Untuk ketiga jenis *merchandise* ini, output atau jenis file cetak yang dibutuhkan berbeda, yakni:

- a. Kaos : file output berupa PNG yang kemudian di ZIP, ukuran *real-size* dengan resolusi 300 dpi.
- b. Topi : file output berupa PDF, ukuran *real-size* dengan resolusi 300 dpi.
- c. Tas bahan : file output berupa PNG yang kemudian di ZIP, ukuran *real-size* dengan resolusi 300 dpi.

Setelah file cetak selesai dibuat dan selesai diperiksa oleh User Divisi, maka file tersebut akan diserahkan ke team percetakan baik inhouse maupun vendor untuk membuat *sampling* atau test cetak pertama. Hasil dari test cetak pertama kemudian akan dikirimkan dan diserahkan kembali ke team designer serta CEO dan COO untuk pengecekan dan *approval* kembali.



Gambar 3.16 Preview Final Kaos Vilo X SMURF

Pada *project collaboration* ini setelah *sampling* pada beberapa produk mendapatkan *approval* oleh COO dan CEO maka *merchandise* tersebut akan langsung dijalankan produksi massal sementara untuk

beberapa *merchandise* yang membutuhkan sedikit revisi dan penyesuaian yakni pada ukuran dan warna untuk mendapatkan standart dan kualitas yang diharapkan dan sesuai.



Gambar 3.17 *Preview Final Topi 1 Vilo x SMURF*

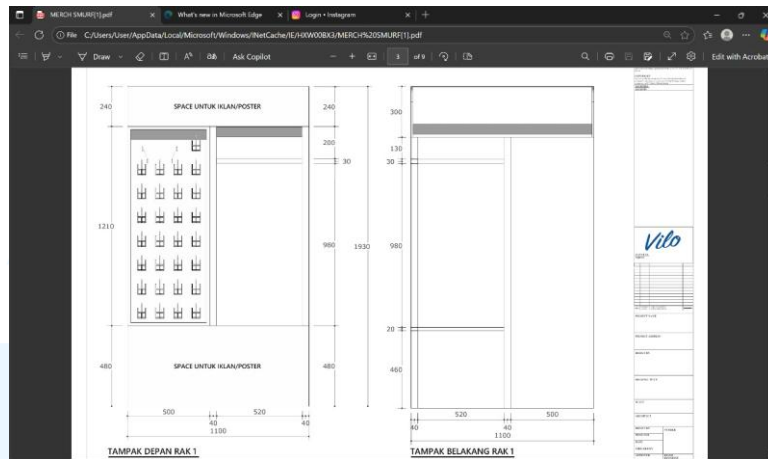
Penulis juga membuat desain untuk *Price Hang Tag* untuk tiap produk *merchandise* t-shirt dan totebag.



Gambar 3.18 *Hang Tag Vilo x SMURF*

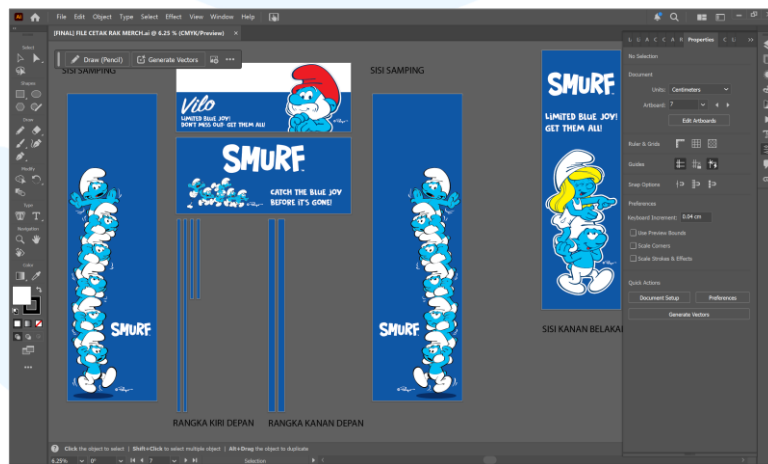
Kemudian setelah mendesain *merchandise*, penulis mendesain rak *merchandise* Vilo x SMURF yang merupakan bagian dari PoP atau *Point of Purchasing event* kolaborasi ini, penulis memulai proyek ini dari menerima

brief dari COO dan bekerjasama dan berkolaborasi secara intensif dengan tim arsitek untuk mendapatkan ukuran dari rak tersebut.



Gambar 3.19 Tangkapan Layar PDF Ukuran Rak SMURF

Setelah menerima ukuran dan spesifikasinya, penulis mulai mencari inspirasi dan mulai mengerjakan desain dengan menyesuaikan *request* dari CEO & COO untuk warna dasar menggunakan warna biru khas Vilo.



Gambar 3.20 Tangkapan Layar Pengerjaan Rak *Merchandise* Vilo x SMURF

Setelah pengkonsepan dan perancangan penulis untuk rak tersebut selesai, maka penulis akan memberikan hasil desain rak untuk *direview* oleh User Divisi Desain yang kemudian layaknya *approval merchandise* lainnya, apabila sudah disetujui oleh User, maka penulis akan meneruskan desain

tersebut ke *WhatsApp Group Marketing & Designer* untuk mengajukan *approval* ke COO dan CEO.



Gambar 3.21 Tangkapan Layar Pengerjaan Rak *Merchandise Vilo x SMURF*

Pada proses pengerjaan rak, terdapat beberapa *adjustment* dan revisi dari CEO dan COO terkait pemilihan aset smurf yang diinginkan sehingga penulis melakukan revisi untuk mendapatkan *approval* final.



Gambar 3.22 Final *Preview* Rak 1 *Merchandise VILO X SMURF*

Setelah mendapatkan *approval*, penulis menyiapkan file cetak yang merupakan file .AI dan PDF, dengan ukuran *real-size*, dan dengan resolusi minimal 300 dpi. File cetak tersebut kemudian diberikan kepada Tim

Arsitektur dan *Project* untuk kemudian diproses lebih lanjut ke pihak vendor.



Gambar 3.23 Final *Preview* Rak 2 Merchandise VILO X SMURF

Untuk memfasilitasi pelanggan dalam membeli dan memilih produk, penulis membuat *merchandise* catalog singkat yang mencantumkan seluruh item *merchandise* lengkap dengan harga dan *variantnya*.



Gambar 3.24 Cover Final Catalog Merchandise VILO X SMURF

Dalam kolaborasi Vilo x SMURF ini, terdapat juga beberapa desain media colateral yang berfungsi meningkatkan dan memperluas *awareness* audiens mengenai kolaborasi ini, yaitu desain sticker truck.



Gambar 3.25 Final Desain Sticker Truck Vilo x SMURF

Penulis memulai dengan mendapatkan ukuran dimensi area truck dari Supervisor dan kemudian memulai untuk membuat *preview* dari *layouting* yang ada.



Gambar 3.26 Hasil Final Sticker Truck VILO X SMURF

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Tugas tambahan ini merupakan tugas lain yang penulis kerjakan di PT Vilo Kreasi Rasa meliputi pembuatan materi desain untuk *event*, desain *packaging* produk, desain *display outlet*, dan juga desain konten media sosial baik untuk *website* penjualan dan juga untuk konten Instagram Stories.

3.3.2.1 *Project Vilo Padel Party Tournament*

Project Vilo Padel Party Tournament merupakan *event activity* yang diadakan untuk mengenalkan produk terbaru dari Vilo Gelato yakni PRO+ Gelato yang merupakan perpaduan dari gelato dan *whey* protein. Pada *project event* Vilo Padel Party Tournament secara keseluruhan, tahapan yang dilalui penulis yaitu dimulai dengan pengkonsepkan dan perancangan, setelah rampung, maka penulis kemudian menyerahkan hasil karya tersebut kepada User Divisi Desain untuk mendapatkan *review* yang dapat memberikan *insight* maupun *feedback*.

Apabila hasil karya sudah disetujui oleh User, maka penulis mengajukan *approval* kepada COO dan CEO melalui *WhatsApp Group* Marketing & Designer. Pada *event* ini penulis mengerjakan beberapa desain antara lain:

- a. *SMURF Corner*
- b. *Trophy Vilo Padel Party*
- c. *Announcement Instagram Feed*
- d. *Guidance & Rules PDF*
- e. *Schedule & Bracket PDF*

Khusus untuk Trophy, penulis memulai dengan membuat desain teks serta desain tutup cup yang dibutuhkan untuk bagian atas dari trophy, setelah selesai maka penulis membuat *mockup* untuk dikirimkan ke *WhatsApp Group* dalam mengajukan *approval*. Trophy akan dibuat dengan bahan kayu sehingga desain akan berupa ukiran. CEO dan COO mewajibkan untuk memasukan logo Vilo Padel Party dalam piala.



Gambar 3.27 Preview Mockup Trophy Vilo Padel Party VIBORA CUP

SMURF Corner terdiri dari desain *foamboard* meja display *merchandise* dan juga desain *sleeve* alas *display* meja. Awalnya desain hanya berupa alas *sleeve* meja tanpa *foamboard* namun karena dirasa terlalu kosong dan berdasarkan *feedback*, maka dirancang *foamboard* guna memeriahkan dan menjadi *highlight* pada desain meja *merchandise* ini.



Gambar 3.28 Desain Awal SMURF Corner Merchandise VILO X SMURF

Panjang meja berukuran 2 meter, sehingga dalam pengerjaan *foamboard* harus memastikan ukuran tinggi yang seimbang, mengingat peletakan *foamboard* diposisikan pada bagian sisi atas meja. Untuk pemilihan warna penulis mengikuti *brief* yang diterima

dari COO dimana bernuansa biru dan dengan memasukan logo Vilo Padel Party.



Gambar 3.29 DRAFT 1 SMURF Corner Merchandise VILO X SMURF

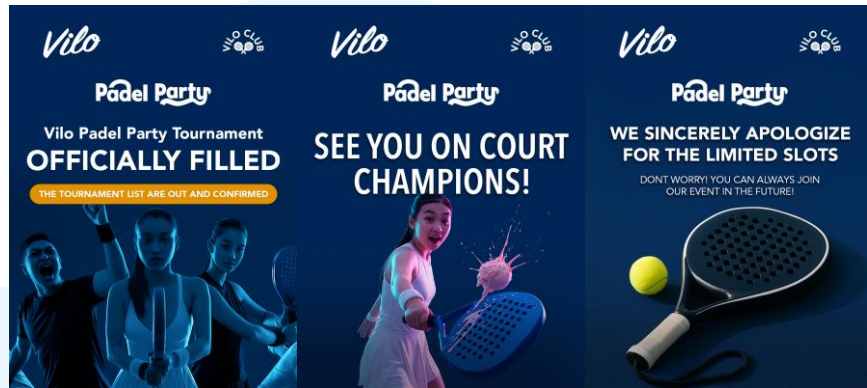
Selanjutnya apabila dilakukannya revisi atau *adjustment* berdasarkan *feedback* dari COO dan CEO, penulis melakukan revisi tersebut berdasarkan *input* ataupun *feedback* yang diberikan kemudian mengirimkan kembali ke COO dan CEO melalui *WhatsApp Group Marketing & Designer*.



Gambar 3.30 Hasil Final SMURF Corner Merchandise VILO X SMURF

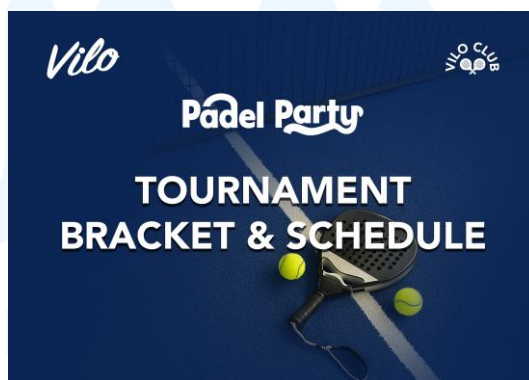
Setelah seluruh hasil karya sudah mendapat *approval*, untuk hasil karya dari yang berupa konten media sosial yakni *Instagram Feed* dan *Instagram Story* serta file *Rules and Guidance*, akan diserahkan kepada Tim Marketing.

Konten tersebut untuk kemudian konten instagram diunggah di akun Instagram Vilo. Untuk *imagery* penulis menggunakan aset *imagery* yang sudah disediakan oleh CEO yang merupakan *generate AI*.



Gambar 3.31 Hasil Final IG Feed Announcement Padel Party

Tournament Bracket & Schedule merupakan PDF yang kemudian akan disebarakan melalui *Group WhatsApp* partisipan pada acara padel tersebut, serta untuk PDF *Rules and Guidance* disebarakan melalui *WhatsApp Group* partisipan turnamen serta diserahkan kepada tim panitia.



Gambar 3.32 Cover Tournament Bracket & Schedule Padel Party PDF

Technical Guide & Tournament Rules juga merupakan salah satu dokumen yang berbentuk *output PDF* dan juga akan disebarakan kepada partisipan melalui *WhatsApp Group*.



Gambar 3.33 Hasil Final Cover Guide & Rules Padel Party Tournament PDF

Sementara untuk hasil karya *Trophy* dan juga *SMURF Corner*, apabila sudah mendapatkan *approval* maka penulis akan menyerahkan file cetak kepada vendor sebagai berikut:

- a. *Trophy Vilo Padel Party* : file vector PDF dan AI, resolusi 300 dpi
- b. *SMURF Corner (Display Base & Foamboard)* : file vector PDF dan AI, resolusi 300 dpi, di ZIP

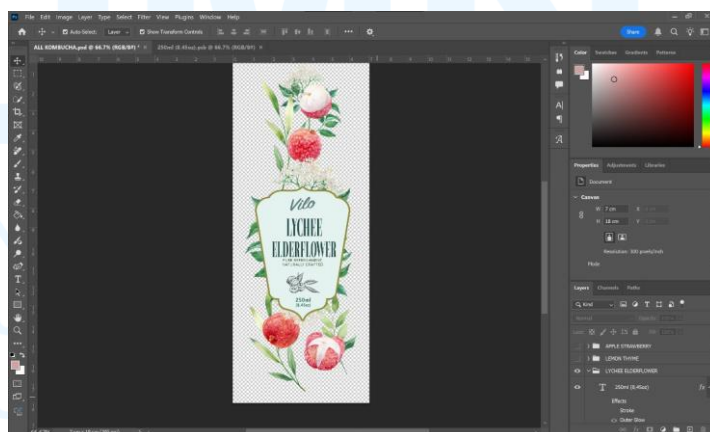
3.3.2.2 Re-design Packaging Product Kombucha

Pada *project* kedua ini penulis hanya mengembangkan dari desain lama product Kombucha. Desain lama yang sudah ada merupakan desain yang belum diperbaharui untuk *launching* produk Kombucha yang merupakan salah satu keluaran terbaru dari Vilo Gelato.



Gambar 3.34 Kemasan *Packaging* Awal

Penulis mendapat *brief* dan arahan dari User Divisi Desain serta COO. Adanya perubahan pada desain utama di bagian depan, *background*, dan juga penulis me-*layout* ulang keterangan di bagian belakang botol serta untuk area *barcode*. Setelah mendapatkan desain lama, maka penulis mulai mendesain ulang dan mengembangkan beberapa alternatif untuk *layout* sticker Kombucha, dalam pengerjaan *project* ini penulis menggunakan *software Adobe Illustrator* dan juga *Adobe Photoshop*.



Gambar 3.35 Tangkapan Layar Pengerjaan Desain *Packaging* Kombucha

Penulis menyesuaikan pembaruan desain dengan menggunakan desain yang sama berdasarkan arahan dari COO dan CEO. Penulis menghilangkan background, mengubah *font text* dan juga menata ulang (*relayout*) aset aset yang ada. Setelah proses perancangan selesai, penulis mengajukan hasil karya tersebut ke *Head Graphic Desain* untuk mendapatkan *review* serta *insight* ataupun *feedback* dari *Head Graphic Desain*. Setelah selesai diajukan dan mendapatkan persetujuan dari User, maka penulis mengajukan *approval* ke COO dan CEO melalui *WhatsApp Group Marketing & Designer*.

Setelah melakukan *adjustment* untuk beberapa revisi yang diterima, dan mendapatkan *approval* penulis menyiapkan file cetak *Sticker Packaging*. Penulis membuat file cetak sticker yang terdiri dari:

1. File cetak desain *artwork*
2. File cutting sticker yang merupakan *die cut*.

Untuk efisiensi dalam memastikan kualitas output percetakan sebelum produksi massal, penulis hanya melakukan test print pada salah satu *variant* yakni Lychee Elderflower. Hasil dari test print tersebut kemudian ditempelkan langsung ke botol kombucha oleh penulis sebagai *sampling* dan pengajuan *approval* kepada COO dan CEO.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.36 Hasil Final Sticker *Packaging Kombucha*

Setelah mendapatkan *approval*, penulis melanjutkan pembuatan file cetak untuk keempat *variant* yang tersisa dengan brief, catatan *adjustment*, hingga catatan teknis yang telah diberikan oleh User, COO, dan CEO pada tahap *approval* sebelumnya.

3.3.2.3 Project Display Plaza Senayan

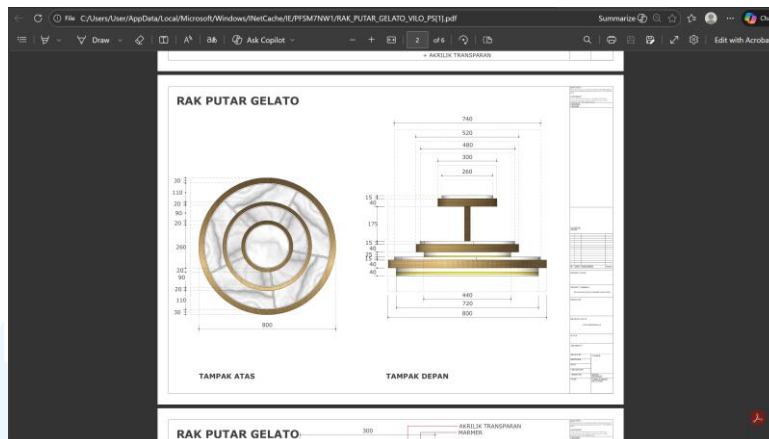
Pada *project* ini penulis membuat display berupa rak putar dan juga lengkap dengan *Place Card* untuk tiap rasa *variant* gelato yang ada di Outlet Plaza Senayan.

Penulis memulai perancangan dengan menerima *request* dari COO dan Tim *Project* yang kemudian disampaikan kepada penulis melalui User Divisi Marketing dan User Divisi Desainer dalam bentuk brief dimana rak tersebut akan menjadi display untuk menonjolkan lima *variant* rasa gelato dari kategori *new flavor*. Kemudian penulis mulai mencari inspirasi dan referensi.



Gambar 3.37 Referensi Display Rak Plaza Senayan

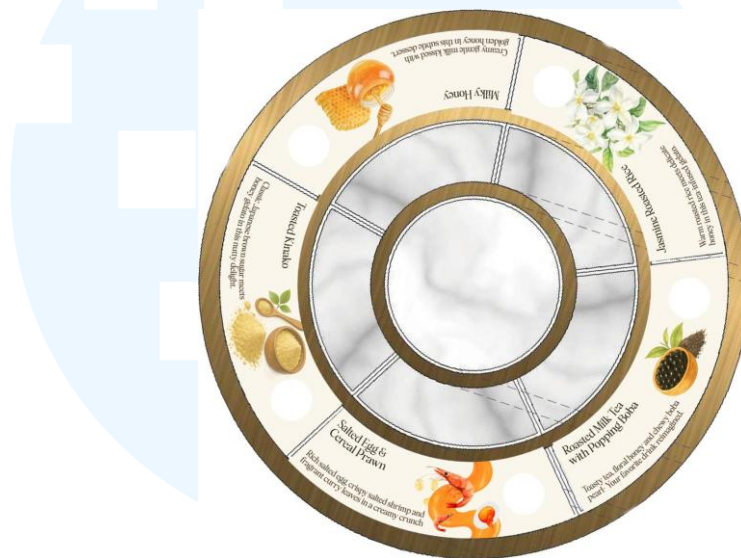
Pada *task* ini, penulis bekerjasama dan berkolaborasi secara intensif dengan tim arsitek untuk mendapatkan ukuran dari rak putar dan spesifikasi dari bentuk rak putar tersebut. Setelah menerima ukuran dan spesifikasinya, penulis mulai mencari inspirasi dan mulai mengerjakan perancangan dan pengkonsepkan untuk rak display putar dengan tetap menyesuaikan *brief* dari CEO yakni dalam pemilihan warna dasar bernuansa *light beige* - *offwhite*



Setelah pengkonsepan dan perancangan penulis untuk rak tersebut selesai, maka penulis akan memberikan hasil desain rak untuk direview oleh User Divisi Desain yang kemudian layaknya *approval merchandise* lainnya, apabila sudah disetujui oleh User, maka penulis akan meneruskan desain tersebut ke *WhatsApp Group Marketing & Designer* untuk mengajukan *approval* ke COO dan CEO.

Setelah mengirimkan desain untuk mengajukan *approval* COO dan CEO terdapat beberapa *input* dari COO dan CEO yakni :

- a. *adjustment* untuk *imagery* pada *section Roasted Milk Tea Boba*
- b. *adjustment imagery Salted Egg Cereal Prawn.*
- c. Warna *base* dibuat lebih terang dan mengacu ke *offwhite* atau *light beige*



Gambar 3.40 Hasil Final Desain Sticker Display Rak Putar Plaza Senayan

Pada proses pengerjaan rak putar ini, terdapat beberapa *adjustment* dan revisi dari CEO dan COO terkait pemilihan aset yang digunakan sebagai visualisasi dari kelima rasa *variant* baru yang ingin ditonjolkan, sehingga penulis melakukan revisi untuk mendapatkan *approval* final.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Setelah mendapatkan *approval*, penulis menyiapkan file cetak berupa:

- a. File vector .AI dan PDF
- b. Ukuran *real-size*
- c. Resolusi minimal 300 dpi

File cetak tersebut kemudian diberikan kepada Tim Arsitektur dan *Project* untuk kemudian diproses lebih lanjut ke pihak vendor.



Gambar 3.41 Hasil Final Display Rak Putar Plaza Senayan

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Sementara itu tahapan yang dilakukan penulis untuk mengerjakan *Place Card* juga sama, dimulai dari pengkonsepan berdasarkan brief yang ada, yakni membuat *Place Card* untuk tiap rasa beserta deskripsinya sesuai dengan list *variant* yang diberikan oleh COO yang kemudian akan dipasang di plat gold.



Gambar 3.42 Hasil Draft 1 Desain *Place Card* PS

Terdapat perubahan warna dimana warna dasarnya menjadi *offwhite* dan warna teks menjadi *dark grey*. Kemudian desain tersebut setelah direview oleh User dan mmendapat *approval* dari COO dan CEO, maka penulis akan menyiapkan file cetak berupa:

- a. File PDF > di ZIP
- b. Resolusi minimal 300 dpi
- c. Ukuran *real-size*
- d. Pilihan kertas sirio 300gsm



Gambar 3.43 Hasil *Place Card* Display Plaza Senayan

3.3.2.4 Proyek Konten Media Sosial

Konten media sosial yang dikerjakan penulis mencakup konten Instagram Story, Instagram Feed, Instagram Reels hingga *Website* Vilo Gelato. Konten yang dibuat merupakan konten *event collaboration* dan juga konten inhouse Vilo Gelato. Pada *project* tambahan keempat ini penulis mengangkat salah satu konten media sosial yang dikerjakan oleh penulis yakni konten untuk Hampers Christmas 2025 yang mencakup Instagram Story dan juga *Website* Opaper.

Secara keseluruhan, tiap *project* konten media sosial yang dikerjakan penulis memiliki tahapan yang sama, yakni:

1. *Request* kepada Tim Desain diinput oleh *requester* di Google Sheets Vilo Designer *Request*
2. Rincian dan detail dari *request* kemudian di-*breakdown* oleh User Divisi Tim Marketing bersama User Divisi Tim Desain
3. Pembagian *task* dibagikan dan di-*update* ke Google Sheets Designer Daily Task oleh User Divisi Marketing dan User Divisi Desain.

Penulis mulai pengerjaan konten media sosial untuk Hampers Christmas 2025 dengan membedah brief yang sudah ada, dan mencari inspirasi serta membuat layout secara kasar.

Setelah pengkonsepkan dan perancangan penulis untuk konten tersebut selesai, maka penulis akan memberikan hasil desain untuk direview oleh User Divisi Desain yang kemudian layaknya *approval task* lainnya, apabila sudah disetujui oleh User, maka penulis akan meneruskan desain tersebut ke *WhatsApp Group* Marketing & Designer untuk mengajukan *approval* ke COO dan CEO.



Gambar 3.44 Hasil Final Head Banner Opaper Christmas Hampers Vilo X Callebaut 2025

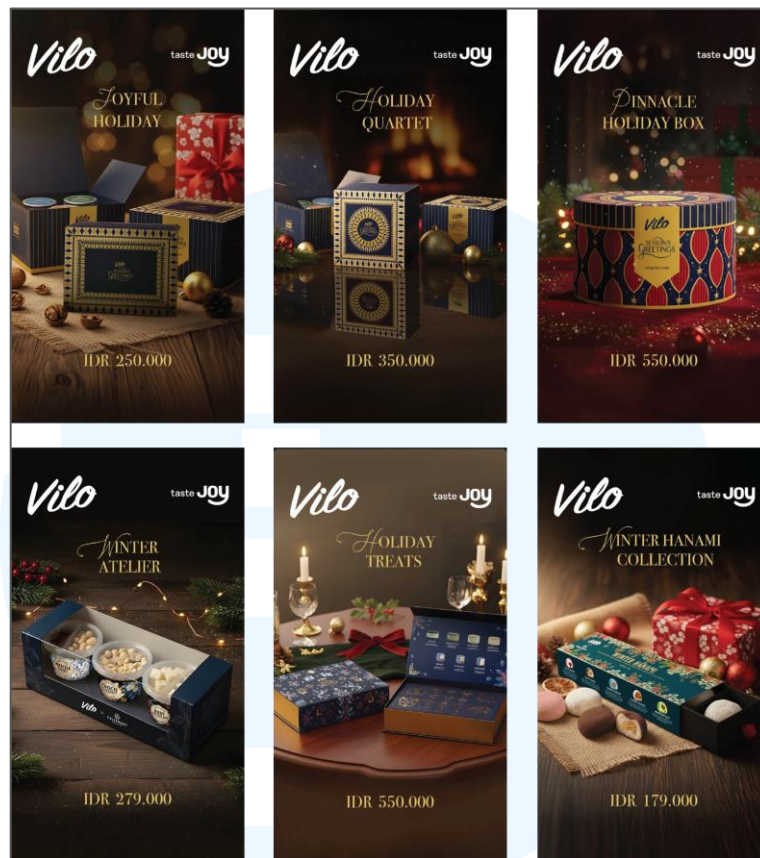
Penulis menggunakan *imagery* aset yang berupa *generate AI* sesuai dari pengarahan CEO dan COO, yang kemudian di-*adjust* kembali oleh penulis menggunakan *tools* di *Adobe Photoshop*.



Gambar 3.45 Hasil Final Head Banner Website Opaper Christmas Hampers Vilo 2025

Setelah seluruh hasil karya sudah mendapat *approval*, untuk hasil karya dari yang berupa konten media sosial yakni *Instagram Feed* maupun konten banner *website* Opaper, akan diserahkan kepada Tim Marketing untuk kemudian konten instagram diunggah di akun Instagram Vilo.

Untuk Instagram Stories, penulis menggunakan aset yang sama namun dalam membuat desain latarnya penulis mencari aset menggunakan *shutterstock* sesuai arahan dari CEO dan kemudian menyesuaikan kembali dengan *tools* *Adobe Photoshop*.



Gambar 3.46 Instagram Story Christmas Hampers 2025

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Selama masa kerja magang penulis terdapat beberapa kendala pelaksanaan kerja yang dialami oleh penulis, antara lain:

- Dunia *packaging* dan percetakan yang masih sangat belum penulis pahami dan belum pernah penulis jalani sebelumnya
- Sistem *approval* yang paralel kerap menyebabkan penundaan dan *stuck/hold* pada *workflow*
- Preferensi CEO terhadap kecerdasan artifisial (AI)
- Requestment yang mendadak dengan sistem yang cukup tersebar baik *requestment* antar divisi maupun dari outlet.
- Kapasitas sumber daya team desainer yang terbatas

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Dalam mengatasi dan mengurangi kendala yang penulis alami di masa magang ini, penulis melakukan beberapa langkah sebagai solusi dari kendala yang ada:

- a. Penulis banyak bertanya dan berdiskusi dengan User untuk mempelajari cara kerja dalam hal percetakan dan *packaging* serta *workflow* yang ada dalam dunia *F&B*.
- b. Menginisiasikan diskusi secara *real-time* dengan COO dan CEO dalam proses pengajuan *approval* serta responsif terhadap *feedback* yang diberikan.
- c. Mempelajari *brief* dan *taste* CEO serta COO dan memperluas referensi agar dapat mendapatkan alternatif *style* tanpa bergantung kepada AI.
- d. Mengenai sistem *requestment* yang cukup berantakan, *workflow* requestment menjadi teratasi dengan adanya sistem baru yang dibentuk oleh User Tim Marketing yang baru. Namun, penulis ikut mendiskusikan faktor apa saja yang dapat membantu sistem serta penulis turut menjalankan sistem yang ada.

