

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1 Kedudukan

Dalam mengikuti projek Skystar Ventures, penulis berkedudukan sebagai peserta program inkubasi atau disetarakan dengan peserta magang. Dengan tugas utama mengikuti rangkaian berjalannya program Skystar Ventures dengan baik, dan mengikuti setiap agenda program. Namun terutama berkembang secara pribadi sebagai seorang *selfpreneur* di bidang masing-masing hingga dapat memperoleh pendapatan berdasarkan skill di bidangnya masing-masing.

Penulis sendiri mengambil fokus pada program selfpreneur, yaitu kegiatan *entrepreneur* yang dilakukan secara personal khususnya pada bidang *Brand Illustration*. Dalam pengeraannya, penulis bertanggung jawab dalam membangun *personal branding* sebagai seorang *Brand Illustrator* dengan mencari beberapa projek nyata dari para pemilik usaha UMKM. Penulis bekerja dalam membuat dan menentukan desain untuk elemen *branding* sesuai dengan permintaan klien dan kebutuhan mereka. Penulis akan membuat ilustrasi untuk kebutuhan logo, kemasan, maskot, ataupun elemen visual dan memastikan desain yang dibuat harus dapat mencerminkan kebutuhan merek.

3.1.2 Koordinasi

Dalam mengerjakan magang, penulis perlu melalui rangkaian alur kerja yang dimulai dari mencari klien, komunikasi/meeting dengan klien, mencari ide dan membuat konsep, membuat desain ilustrasi, revisi, dan diakhiri dengan evaluasi dengan klien. Alur kerja tersebut dilakukan secara berulang hingga penulis berhasil mendapatkan beberapa klien sesuai dengan ketentuan dari program Skystar Ventures. Rangkaian alur pengeraaan ini berlangsung umumnya sekitar 1-2 minggu per projek yang dikerjakan untuk satu orang klien.

Salah satu koordinasi terpenting dalam pengeraaan proses magang penulis adalah melakukan koordinasi dengan klien. Pembahasan dengan klien membantu penulis memahami masalah yang dihadapi dan bagaimana preferensi yang diinginkan klien dalam pembuatan proses desain nantinya. Elemen atau warna apa yang perlu dimasukan agar tetap menjaga dan

mencerminkan komunikasi karakter bisnis mereka. Dari koordinasi ini jugalah penulis akan mencapai konsep dan ide mendasar yang akan dibutuhkan dalam mengerjakan/menyelesaikan projek ke depannya.

Setelah koordinasi dengan klien dilaksanakan, penulis dapat mencari dan mengumpulkan bahan yang dibutuhkan sebagai inspirasi. Hal tersebut dapat dilakukan dengan eksplorasi ide mendasar yang diberikan klien di sosial media, ataupun dengan melihat *brand* kompetitor. Konsep ini nantinya akan dikembangkan menjadi desain baru yang menggambarkan karakter *brand* klien.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Fokus pekerjaan selama magang di Skystar Ventures ini berada dalam ruang lingkup ilmu *marketing* dan ilustrasi sebagaimana kedua hal tersebut yang cukup menonjol dalam pekerjaan seorang *Brand Illustrator*. Dalam praktiknya, penulis membuat ilustrasi untuk kebutuhan *branding* usaha UMKM, khususnya usaha UMKM di bidang *Food and Beverages (Fnb)*. Pembuatan ilustrasi ini nantinya dapat dimanfaatkan/digunakan oleh pemilik usaha sebagai visual logo usaha mereka, desain untuk kemasan, desain untuk media promosi, hingga maskot untuk memperkuat karakteristik *brand*.

Alur kerja penulis semalam mengikuti magang berfokus pada proses membangun *personal branding* sebagai seorang *Brand Illustrator*, pencarian klien yang tepat, hingga proses pembuatan ilustrasi gambar untuk kebutuhan branding klien. Ketiga aktivitas tersebut menjadi aktivitas utama yang penulis lakukan dalam melakukan proses magang setiap harinya.

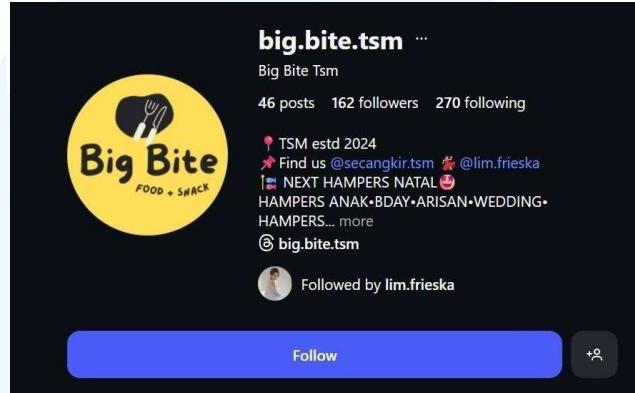
3.2.1 Uraian Tugas Kerja Magang

Secara keseluruhan, kegiatan utama penulis selama menjalankan magang sebagai seorang *Brand Illustrator* di Skystar Ventures terbagi menjadi dua *job desk* utama; *Brand Illustrator* dan *Account Executive*.

3.2.1.1 Brand Illustrator

Kegiatan *Brand Illustrator* menjadi aktivitas utama yang penulis lakukan selama menjalani magang di program Selfpreneur Skystar Ventures. Utamanya, aktivitas *Brand Illustrator* berfokus pada aktivitas membuat gambar ilustrasi untuk kebutuhan merek. Hasil ilustrasi yang dibuat nantinya diberikan kepada klien untuk digunakan sebagai bagian dari identitas visual merek mereka.

Selama menjalankan kegiatan magang, penulis mendapatkan 5 klien usaha *Food and Beverages* kecil hingga menengah dari Jawa Barat dengan merek/*brand* yang berbeda. Klien tersebut penulis dapatkan dengan cara membangun relasi dan meningkatkan *personal branding*. Selama bekerjsama dengan klien, penulis membuat beberapa ilustrasi yang digunakan sesuai kebutuhan klien. Di bawah ini adalah beberapa akun sosial media klien yang penulis tangani selama proses magang ini berjalan.



Gambar 3.1 Instagram Big Bite

Sumber: (<https://www.instagram.com/big.bite.tsm/>)



Gambar 3.2 Instagram Goreng Kuy

Sumber:

(https://www.instagram.com/goreng_kuy?igsh=cGp4YTBnM3M1MHBs)



Gambar 3.3 Instagram Hungry Joe's

Sumber: (https://www.instagram.com/hungryjoe_burger/)

Berikut ini merupakan gambaran umum alur kegiatan penulis dalam bidang *Brand Ilustrator*.

A. Meeting dengan Klien

Sebelum memulai proses pembuatan desain ilustrasi merek, penulis membuka projek dengan melakukan pertemuan dengan klien. *Meeting* dapat dilakukan secara luring maupun daring tergantung dengan kebutuhan klien dan ketersediaan jadwal mereka. Dalam pertemuan ini, klien akan memberikan arahan dan penjelasan mengenai keinginannya untuk desain yang nantinya akan penulis buat. Klien juga akan memberikan hal-hal apa saja yang perlu diperhatikan selama proses pembuatan desain, misalnya seperti tema, penggunaan warna, atau elemen yang sesuai dengan identitas merek mereka. Dilanjutkan dengan penjelasan mengenai karakter *brand* klien. Lalu dilanjutkan dengan kesepakatan bersama mengenai biaya jasa dan batasan waktu yang ditentukan. *Meeting* umumnya diikuti oleh penulis sebagai *Brand Illustrator*/penyedia jasa dan pemilik usaha sebagai klien/yang membutuhkan jasa.



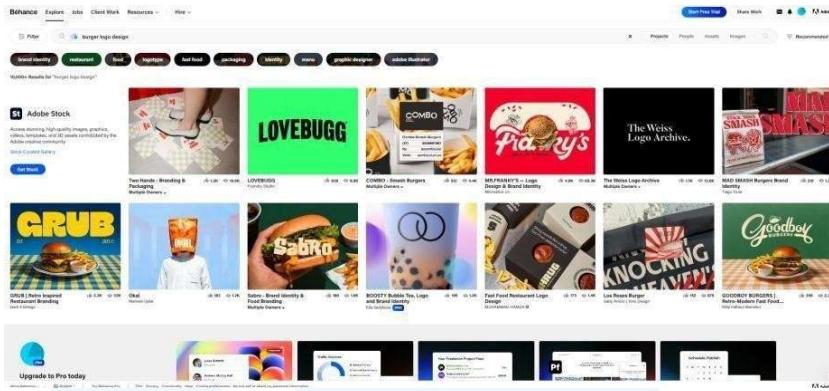
Gambar 3.4 Contoh meeting dengan klien melalui Whatsapp

Sumber: (Penulis, 2025)

B. Proses Mengumpulkan Ide/Referensi

Proses berikutnya dilanjutkan dengan mengumpulkan ide atau referensi sebagai bahan untuk membantu proses kreatif penulis dalam mengembangkan desain ilustrasi. Penulis umumnya mencari ide atau referensi dengan cara berselancar di internet, khususnya memanfaatkan *platform* yang menampilkan karya desain dalam satu tempat seperti Pinterest ataupun Behance. Proses pengumpulan ide atau referensi dilakukan dengan cara melihat bagaimana desainer/*brand* lain membuat karya mereka. Termasuk mempelajari proses kreatif mereka yang nantinya dapat diaplikasikan dan diolah kembali ketika mengerjakan proses ilustrasi. Proses ini juga membantu penulis mendapatkan gambaran ide ilustrasi dengan apa yang ada di pasaran. *Output* yang diharapkan selama proses ini adalah referensi pemilihan warna dan bentuk yang nantinya akan digunakan selama membuat sebuah karya ilustrasi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.5 Contoh kegiatan pencarian referensi memanfaatkan platform Behance

Sumber:

(https://www.behance.net/search/projects/burger%20logo%20design?t=search_source=typeahead_search_recent_suggestion)

C. Proses Membuat Ilustrasi

Setelah memperoleh referensi dan *guidelines* berdasarkan hasil pertemuan dengan klien, kini penulis dapat mulai memulai proses pembuatan ilustrasi. Proses ini penulis lakukan menggunakan metode ilustrasi digital menggunakan aplikasi seperti Clip Studio Paint dan juga MediBang Paint Pro. Pemilihan kedua aplikasi ini dikarenakan penulis familiar mengoperasikan kedua aplikasi tersebut dalam proses pembuatan desain ilustrasi. Di sisi lain, Clip Studio Paint juga memberikan opsi fitur yang lebih lengkap dan sangat membantu proses ilustrasi nantinya. Seperti kebutuhan memberikan warna, pemilihan *brush*, hingga opsi *export file* yang lebih beragam ke dalam berbagai tipe file.

Penulis akan membuat ilustrasi dengan menggabungkan hasil pertemuan dengan klien, referensi, hingga ide baru yang penulis miliki. Awalnya, penulis akan membuat *outline* terlebih dahulu, dengan menggambar langsung secara kasar. Lalu setelah dirasa bentuk dan konsepnya sudah menarik, penulis akan mulai merapikannya hingga terlihat rapi dan *presentable*. Seperti pada gambar di bawah.



Gambar 3.6 Proses ilustrasi pembuatan *outline* gambar

Sumber: (Penulis, 2025)

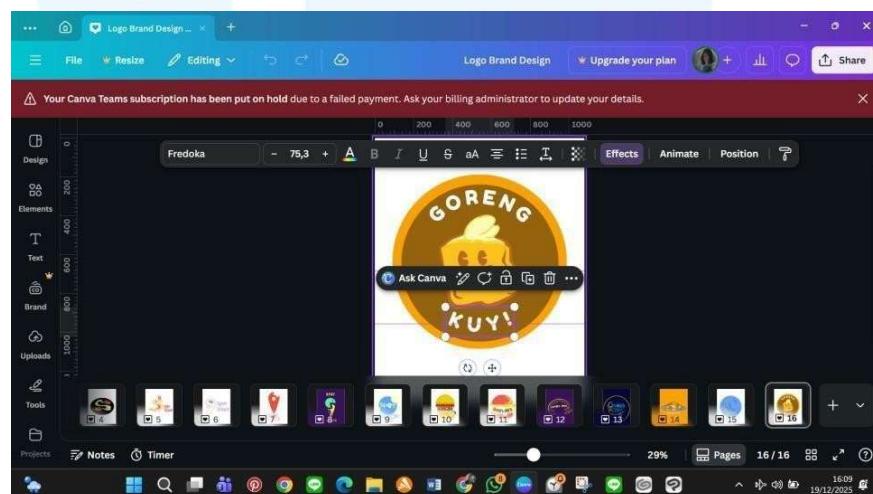
Setelah dirasa gambar *outline* yang penulis buat dirasa sudah rapi dan baik. Maka penulis masuk pada tahap pewarnaan. Penulis akan memberikan warna sesuai dengan konsep dan arahan merek. Pemberian warna ini dibuat dengan memanfaatkan *layer* pada Clip Studio Paint atau MediBang Paint Pro agar tidak bertabrakan dengan gambar *outline* sebelumnya. Setelah memberikan warna, gambar yang penulis buat akan mulai terlihat lebih rapi dan menarik.



Gambar 3.7 Proses pemberian warna pada gambar ilustrasi

Sumber: (Penulis, 2025)

Selanjutkan penulis akan masuk ke tahap *finishing*. Tahap ini dilakukan dengan merapikan kembali hasil ilustrasi yang sebelumnya dibuat. Dengan merapikan garis, warna, hingga bentuk yang kurang meyakinkan. Penulis juga biasanya mencoba mengganti aplikasi yang digunakan ke Canva untuk memberikan sentuhan akhir berupa pengaturan *font*. Penulis juga menggunakan canva untuk mengatur *layout* dari ilustrasi yang sebelumnya penulis buat agar terkesan lebih profesional. Menggunakan Canva, umumnya penulis membuat *brand guidelines* yang berisi pilihan warna beserta kode dan *font* yang digunakan dalam membuat desain ilustrasi. Hal ini dilakukan guna memberikan klien arahan ketika akan menggunakan hasil ilustrasi penulis.



Gambar 3.7 Proses *finishing* yang dilakukan di aplikasi Canva

Sumber: (Penulis, 2025)

A.1 Proses Ilustrasi Logo

Proses pembuatan desain logo sendiri merupakan aspek penting untuk bisnis FnB karena berperan sebagai “wajah” bagi bisnis mereka. Adanya peran psikologis dalam *branding* seperti pemilihan warna yang dapat mendorong nilai-nilai tertentu yang mewakili *brand* ke dalam benak konsumen. Logo juga perlu dibuat dengan keseimbangan antara kreativitas dengan fungsionalitas, dimana logo dengan elemen yang lebih sederhana lebih mudah diingat oleh konsumen (*recall*) (Purnamasari & Affandi, 2025).

Dalam membuat desain ilustrasi logo, penulis menggunakan bantuan aplikasi Clip Studio Paint dan MediBang Paint Pro. Penulis akan membuat desain yang sederhana dan mewakili merek klien melalui penggunaan warna yang menarik sehingga mudah ditangkap mata. Contoh ilustrasi logo yang penulis buat salah satunya adalah ilustrasi untuk merek Goreng Kuy. Pada proses pembuatannya, penulis sengaja memilih warna-warna yang terang dan ramah anak muda sesuai dengan *branding* Goreng Kuy sendiri yang dikerjakan oleh anak-anak mahasiswa asal Bandung. Setelah melalui proses ilustrasi, desainnya akan penulis edit dan rapikan termasuk menambahkan *font* sebagai pendukung dan memberikan keterangan mengenai nama merek atau penambahan identitas. Pemberian teks dipilih yang sesuai dengan nada merek, juga mudah dibaca agar konsumen dapat mengenali nama dari nama usaha dalam logo.



Gambar 3.8 Proses ilustrasi logo merek Goreng Kuy!

Sumber: (Penulis, 2025)

Proses pembuatan logo biasanya penulis lakukan selama 3-4 hari termasuk proses pencarian ide atau referensi yang nantinya digunakan agar dapat menghasilkan karya yang lebih sesuai kebutuhan klien. Setelah proses ilustrasi hingga proses finishing dilakukan, penulis akan mengirimkannya kepada klien untuk memperoleh *feedback* dalam bentuk revisi atau *approval* sebagai tahap selanjutnya. Klien akan mendapatkan kesempatan dua kali untuk mengajukan revisi terhadap desain yang penulis buat. Umumnya tahapan revisi dilakukan untuk memperbaiki desain agar lebih menyesuaikan warna ataupun mengganti

bentuk logo agar lebih masuk dengan karakteristik brand milik klien.



Gambar 3.9 Gambar hasil desain logo Goreng Kuy!

Sumber: (Penulis, 2025)

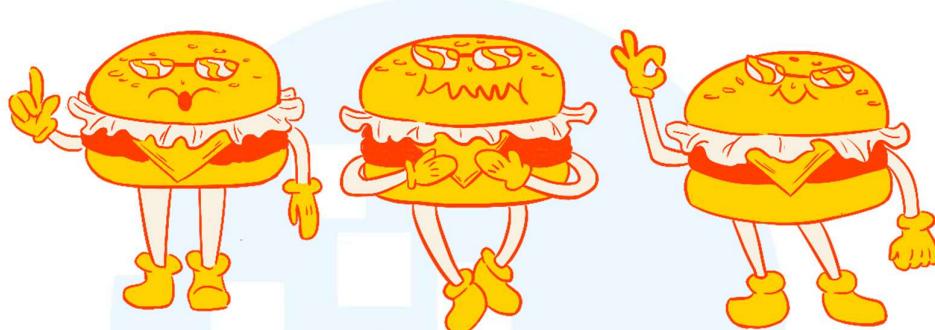
A.2 Ilustrasi maskot

Proses pembuatan ilustrasi maskot tidak jauh berbeda dari ilustrasi untuk kebutuhan logo. Penulis menggunakan Hanya saja di sini, penulis dapat membuat desain ilustrasi yang lebih ekspresif, memainkan mimik wajah karakter maskot yang dibuat agar terlihat lucu dalam berbagai pose/gaya. Bentuk dan inspirasi maskot dipilih sesuai dengan identitas merek.

Berbeda dari desain logo yang lebih menonjolkan sisi simplicitas dari desain. Untuk ilustrasi maskot, penulis akan membuat ilustrasi satu tokoh atau karakter lalu membuat karakter yang sama dalam pose yang berbeda. Setelahnya, penulis akan memberikan warna yang menarik atau sesuai dengan karakter *brand* yang direpresentasikan.

Pada contoh di bawah, penulis membuat maskot untuk *brand* Hungry Joe's. Karena klien yang penulis tangani untuk projek ini berfokus pada produk burger dan berjualan di festival atau *bazaar*, maka mascot dibuat dengan warna-warna yang familiar dengan usaha *fast food*, yaitu merah dan kuning. Bentuknya

sendiri diambil langsung dari bentuk burger yang menjadi produk utama yang ditawarkan oleh Hungry Joe's.



Gambar 3.10 Ilustrasi maskot untuk brand Hungry Joe's

Sumber: (Penulis, 2025)

A.3 Ilustrasi Kemasan

Dalam fokus *Brand Ilustrator*, ilustrasi juga dapat diimplementasikan ke dalam kemasan atau *package* milik *brand* tertentu. Menempatkan ilustrasi ke dalam kemasan dapat membuat produk menjadi lebih *eye-catching* secara visual. Di sisi lain, ilustrasi juga dapat membantu meng-*elevate* cerita dan identitas *brand*.

Penulis membuat ilustrasi kemasan dengan terlebih dahulu membuat gambar ilustrasi menggunakan aplikasi Clip Studio Paint. Setelah lineart berhasil dibuat, penulis melanjutkan ke proses pewarnaan hingga menghasilkan ilustrasi yang *presentable*. Setelahnya, hasil ilustrasi yang telah dibuat disimpan dan dimasukan ke Canva. Proses berikutnya adalah desain kemasan adalah membuat *prototype* digital kemasan yang akan dibuat, ini termasuk membuat rangka desain kemasan seperti gambar di bawah ini. Pemilihan warna ataupun *text* pada kemasan juga tentunya disesuaikan kembali dengan keinginan klien ataupun *brand*.

Setelah kerangka kemasan berhasil dibuat, penulis selanjutnya memasukan file ilustrasi sebelumnya ke dalam desain kemasan. Mengatur *layout*-nya agar sesuai dan enak dilihat. Lalu menambahkan *text* bila perlu sebagai elemen

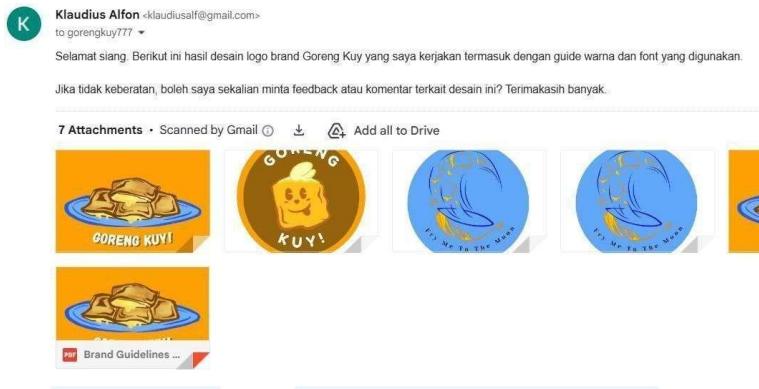
pendukung desain sehingga pada produknya nanti konsumen dapat memahami produk yang mereka peroleh.



Gambar 3.11 Desain kemasan box kue Gwen Cookies edisi Natal
Sumber: (Penulis, 2025)

D. Review Desain Ilustrasi dengan Klien

Setelah proses ilustrasi diselesaikan, penulis akan memberikan hasil desain dalam format png hingga jpeg. Beserta dengan *brand guidelines* kepada klien menggunakan email, ataupun sosial media seperti Whatsapp. Setelah menerima file hasil ilustrasi dari penulis, nantinya klien akan memberikan *review* atau ulasan terkait hasil pekerjaan penulis. Khususnya memberikan masukan dan kritik terhadap bagian-bagian yang perlu diganti atau diperbaiki. Tahapan ini akan berlanjut kepada proses revisi yang perlu penulis lakukan. Ulasan dari klien juga memberikan penulis gambaran yang lebih lengkap mengenai elemen yang penulis harus perbaiki. Juga menyesuaikan antara buah pikir penulis melalui ilustrasi pertama dengan keinginan pihak usaha yang mungkin belum tergambar pada proses pembuatan ilustrasi *brand* yang pertama.



Gambar 3.12 Contoh laporan email untuk *review* hasil ilustrasi dengan klien.

Sumber: (Penulis, 2025)

E. Revisi

Penulis memberikan opsi revisi sejumlah dua kali (2x) kepada klien agar klien dapat memperoleh hasil ilustrasi terbaik yang dapat digunakan untuk kebutuhan *branding* mereka. Proses revisi paling lama dilakukan oleh penulis selama 4-5 hari. Batasan waktu ini ditentukan agar klien tidak menunggu proses ilustrasi terlalu lama, termasuk menghindari prokrastinasi, dan memastikan projek ilustrasi dapat selesai tepat waktu. Termasuk untuk menjaga reputasi profesional dengan klien.

Setelah proses revisi berhasil dipenuhi, penulis akan mengulang kembali langkah mengirim hasil ilustrasi kepada klien. Lalu dilanjutkan dengan *review* kedua, untuk kembali menyelaraskan antara hasil ilustrasi penulis dengan keinginan klien.

F. Evaluasi

Proses evaluasi digunakan sebagai penutup rangkaian kerjasama antara penulis sebagai penyedia jasa ilustrasi dengan klien sebagai pihak yang membutuhkan jasa ilustrasi. Proses evaluasi umumnya penulis lakukan dengan membuat *meeting* sederhana baik secara *text* ataupun diulas langsung di tempat klien. Hasil yang didapatkan dari evaluasi adalah *approval* dari klien termasuk *feedback* yang dapat penulis gunakan untuk memperbaiki pekerjaan penulis sebagai seorang *Brand Ilustrator* di projek-projek mendatang.

3.2.2.1 Account Executive

Dalam menjalankan magang sebagai *Brand Ilustrator*, penulis tidak hanya bertanggung jawab membuat karya ilustrasi untuk kebutuhan brand. Tetapi juga perlu mengambil pekerjaan sebagai seorang *Account Executive* yang berfokus untuk membangun hubungan yang baik dengan klien, khususnya pemilik usaha FnB kecil hingga menengah. Pekerjaan sebagai *Account Executive* sangat terhubung dengan pekerjaan *Brand Ilustrator*. Karena dalam praktiknya, pekerjaan tersebut perlu mencari klien dan membangun hubungan yang baik dengan mereka. Berikut ini beberapa job desk utama yang penulis lakukan sebagai seorang *Account Executive*.

A. Mencari Klien Baru

Untuk memperoleh projek *Brand Ilustrator*, penulis perlu mencari pemilik usaha merek makanan dan minuman baru untuk menjadi klien. Pertama-tama, penulis mencari klien berdasarkan kenalan organisasi ataupun teman-teman. Selain itu, penulis juga mencoba memperluas jaringan dengan menambah kenalan berdasarkan rekomendasi teman. Juga sengaja mengikuti bazaar makanan yang diadakan di kota Bandung untuk membuka kemungkinan mendapatkan *potential customer*.

B. Membangun Hubungan dan Komunikasi dengan Klien

Proses membangun hubungan dan komunikasi dengan klien dilakukan beriringan dengan proses *meeting* pertama bersama klien. Pada tahapan ini, penulis membangun komunikasi yang baik pertama-tama dengan menawarkan jasa penulis lalu mendengarkan kebutuhan konsumen terkait jasa *Brand Ilustrator*

Komunikasi yang terbentuk umumnya terjadi di awal sebelum pengerjaan ilustrasi dimana klien akan memberikan gambaran umum mengenai hal-hal apa saja yang perlu dipersiapkan dalam proses pembuatan ilustrasi. Lalu di akhir ketika klien memberikan *review* dan masukan tersendiri terhadap hasil ilustrasi penulis. Melalui proses ini, penulis belajar untuk memahami kebutuhan klien dan preferensinya, belajar mengenali peluang berdasarkan hal-hal yang klien inginkan ada dalam hasil ilustrasi merek nantinya.

3.3 Kendala yang Ditemukan

Selama penulis melaksanakan program magang, penulis menghadapi beberapa kendala yang membuat penulis lebih memahami bidang yang ditekuni dan mendapatkan gambaran akan dunia pekerjaan. Dan menambah pengetahuan penulis khususnya dalam mengaplikasikan ilmu yang sudah dipelajari selama berkuliah.

Beberapa masalah dan kendala yang penulis temukan seperti kesulitan penulis dalam mencari klien yang membutuhkan jasa desain *brand*. Melihat kebanyakan usaha *FnB* yang berjalan sudah memiliki identitas cukup *visible* dan terlihat beda dari pesaing-pesaingnya. Di sisi lain, usaha *FnB* yang sedang berkembang umumnya tidak terlalu muncul ke permukaan di *social media*, dan tidak mudah dijangkau. Masalah lainnya yang penulis temukan adalah, beberapa klien masih belum memiliki konsep atau ide akan karakter *brand* yang mereka inginkan. Sehingga penulis sulit menyesuaikan desain penulis dengan kebutuhan mereka karena mereka belum menemukan pondasi yang kuat untuk *brand* produknya. Kendala lainnya yang penulis temukan adalah terkait kemampuan ilustrasi dan referensi gaya yang penulis miliki belum terlalu luas. Terkadang ini menjadi penghambat apabila klien menginginkan gaya desain yang unik dan belum penulis coba/kuasai sebelumnya.

3.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Sebagai upaya mengatasi kendala yang penulis temukan, penulis mencoba untuk belajar memperluas kemampuan ilustrasi dan referensi yang penulis miliki dengan banyak belajar dan mencoba desain yang baru. Contohnya seperti merekreasi dan membuat ulang desain dari produk yang sudah ada. Di samping itu, penulis juga mencoba meningkatkan komunikasi dengan klien sehingga penulis dapat benar-benar memahami bagaimana preferensi dan kebutuhan mereka. Hal tersebut juga dilakukan sebagai upaya penulis agar tetap terlihat profesional sehingga klien dapat mengetahui progres dan kinerja penulis secara bertahap. Sedangkan untuk masalah mencari klien, penulis mengatasinya dengan mencoba memperluas jaringan relasi agar mendapatkan klien-klien potensial baru, ataupun mencarinya dengan mengikuti *bazaar* UMKM makanan yang diadakan di akhir pekan yang sama.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA