

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN MAGANG**

#### **3.1 Posisi / Kedudukan Magang**

Selama pelaksanaan magang di Kidzania Surabaya, penulis ditempatkan pada posisi sebagai *Graphic Designer Intern* yang tergabung dalam divisi *Design*. Divisi ini berada di bawah koordinasi *Art & Theming Assistance Manager*, yang menjadi atasan langsung penulis dalam melaksanakan kegiatan magang sehari-hari.

Divisi *Design* memiliki peran penting dalam mendukung kebutuhan visual untuk berbagai aktivitas dan program di Kidzania Surabaya. Divisi ini juga menjalin kerja sama dengan berbagai divisi lainnya dalam perusahaan, seperti divisi *Marketing and Communication, Event, Operational, Sales*, hingga *Content Associate*, untuk memastikan seluruh kebutuhan desain dapat dipenuhi dengan baik sesuai permintaan dan karakteristik Kidzania. Penulis menjalankan peran mendukung dan membantu pengerjaan berbagai proyek desain sesuai permintaan dari divisi terkait.

Melalui posisi ini, penulis mendapatkan kesempatan untuk belajar secara langsung mengenai proses kerja di dunia profesional, khususnya dalam bidang desain grafis. Penulis juga belajar mengenai pentingnya komunikasi lintas divisi, manajemen waktu dalam menyelesaikan proyek desain, menghadapi permintaan klien, serta menjaga konsistensi dan kesesuaian visual dalam ruang lingkup sebuah perusahaan.

#### **3.2 Metodologi Penyelesaian Tugas**

Dalam pelaksanaan magang di Kidzania Surabaya, penulis tidak hanya dituntut untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, tetapi juga memahami alur kerja dan sistem koordinasi antar divisi yang berlaku di lingkungan kerja profesional. Oleh karena itu, setiap pekerjaan yang dilakukan mengikuti metode penyelesaian yang sistematis dan berorientasi pada hasil, agar dapat memenuhi kebutuhan desain secara efektif.

Dalam divisi *Design*, proses kerja berlangsung dengan pola yang cukup dinamis, tergantung dari jenis permintaan dan tingkat urgensi. Meski begitu, secara umum terdapat tahapan-tahapan yang konsisten dilakukan dalam menyelesaikan setiap pekerjaan desain, berikut merupakan tahapan umum dalam penyelesaian tugas desain yang dijalani oleh penulis selama magang:

1. *Briefing*

Penulis menerima permintaan pekerjaan dan *briefing* desain dari atasan secara langsung berdasarkan permintaan yang ada. *Briefing* biasanya disampaikan secara langsung melalui dokumen fisik atau melalui *chat WhatsApp* secara *online*, yang berisi tujuan, kebutuhan, dan batas waktu pengerjaan desain.

2. *Brainstorming* dan Diskusi

Setelah menerima *briefing*, penulis melakukan diskusi awal dengan atasan apabila ada hal-hal yang perlu diklarifikasi. Apabila telah memahami *briefing* yang diberikan, penulis akan melakukan *brainstorming* untuk menemukan ide dan pendekatan visual yang sesuai dengan kebutuhan desain.

3. Produksi

Penulis mulai mengerjakan tugas yang diberikan menggunakan perangkat lunak yang sesuai. Dalam proses ini, penulis menerapkan prinsip desain sesuai dengan kebutuhan acara dan media yang diminta. Untuk mendukung kelancaran proses produksi, perusahaan menyediakan akses internet Wi-Fi kepada para mahasiswa magang, sehingga memudahkan dalam segala proses pengerjaan yang membutuhkan akses internet.

4. Asistensi

Setelah pekerjaan selesai dibuat, penulis menyerahkan kepada atasan untuk ditinjau. Pekerjaan akan diserahkan melalui *chat Whatsapp* atau pengunggahan ulang di server

internal, mengikuti permintaan dari atasan. Apabila diperlukan, revisi diperlukan berdasarkan masukan dari atasan atau pihak terkait.

#### 5. Finalisasi

Setelah desain disetujui, *file* desain akan diserahkan melalui *chat WhatsApp* atau diunggah ke server internal sesuai tujuan dan pihak penggunaanya, baik untuk keperluan digital seperti sosial media, maupun media cetak seperti *merchandise*.

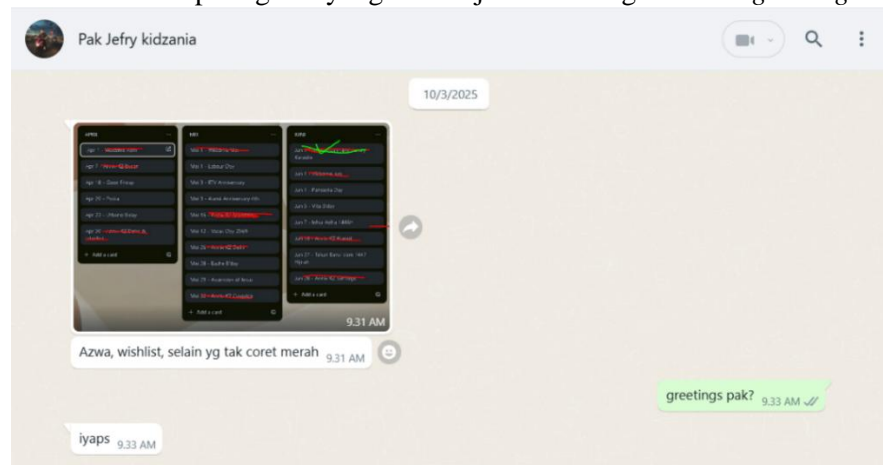
### 3.2.1 Pembuatan Konten Visual untuk Media Sosial

Salah satu tugas yang paling sering dilakukan adalah memproduksi desain ucapan atau *greetings* yang akan dipublikasikan di media sosial, khususnya *Instagram story* Kidzania Surabaya @kidzaniaurabaya atau @kidzania\_surabaya. Konten ini biasanya dibuat untuk memperingati hari besar nasional, momen keagamaan, atau *event* khusus. Dalam setiap konten *greeting*, elemen visual utama yang digunakan biasanya berupa maskot Kidzania yang menyesuaikan tema perayaan, maskot akan digunakan secara berkala dan kondisional mengikuti bentuk desain atau perayaan yang dibuat.

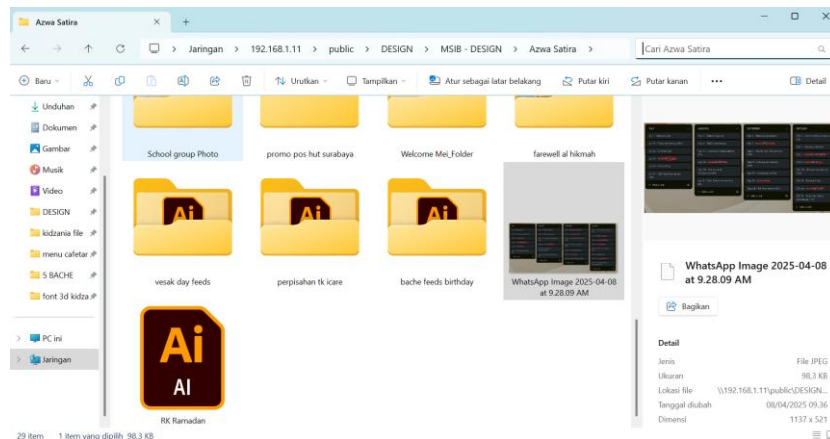
Tujuan dari konten ini adalah untuk membangun kedekatan dengan audiens melalui media sosial serta menciptakan citra *brand* yang aktif dan komunikatif. Adapun proses pembuatannya dilakukan sebagai berikut:

#### a. Briefing

Permintaan pekerjaan diterima melalui atasan langsung berdasarkan permintaan pada *Trello* dari divisi *Marketing and Communication*. *Briefing greetings* biasanya disampaikan secara *online* melalui *WhatsApp* atau melalui server internal dan berisi daftar hari besar dan peringatan yang akan dijadikan sebagai konten *greetings*.



Gambar 3. 1 *Briefing Greetings* secara *Online*  
(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 3.2 *Wishlist Greetings* pada Server Internal  
(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 3.3 *Wishlist Greetings* dari Trello  
(Sumber : Data Pribadi)

Daftar tersebut memuat banyak tanggal penting, baik hari besar nasional, hari raya keagamaan, maupun perayaan khusus yang berkaitan dengan kalender internasional atau perayaan dari Kidzania Surabaya.

*Briefing* untuk permintaan greetings biasanya tidak diberikan secara detail, melainkan hanya berupa *list* permintaan dari Trello tanpa permintaan khusus seperti konsep visual, warna, atau elemen yang harus digunakan. Oleh karena itu, penulis diberikan kebebasan dalam mengembangkan visualisasi berdasarkan tema perayaan yang tercantum. Meskipun begitu, terdapat standar teknis yang harus dipatuhi, yaitu ukuran kanvas desain yang digunakan sebesar 1080 x 1920 piksel dengan orientasi *portrait* agar sesuai dengan kebutuhan publikasi digital *Instagram story*.

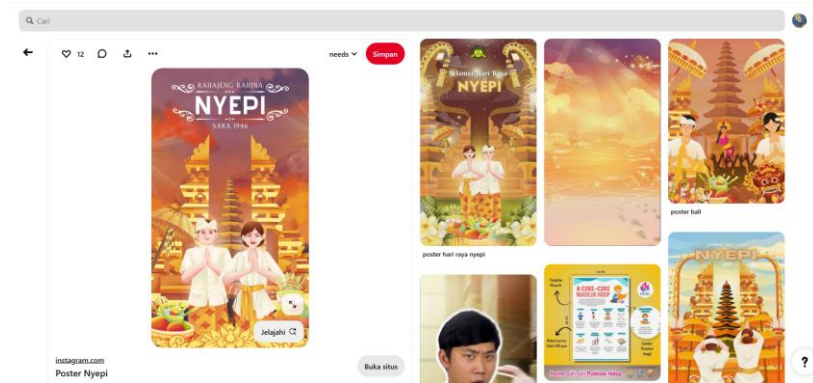
Sebagai contoh pada laporan ini, penulis akan membahas proses pengerjaan untuk konten *greetings* Hari Raya Nyepi. Pemilihan contoh ini dilakukan karena Hari Raya Nyepi merupakan salah satu perayaan keagamaan yang dapat divisualisasikan secara estetik dengan tetap menghormati nilai-nilai budaya serta spiritualitasnya.

#### b. *Brainstorming*

Setelah menerima *brief* dan memahami pekerjaan yang diterima, penulis melakukan *brainstorming* untuk menentukan konsep visual yang tepat dan sesuai dengan tema. *Brainstorming* ini meliputi penentuan warna, *layout*, gaya ilustrasi, tema karakter, dan

pemilihan teks. Tujuannya adalah agar desain yang dihasilkan memiliki tampilan yang konsisten dengan Kidzania tetapi tetap sesuai dengan tema perayaan yang sedang diangkat.

Salah satu permintaan *greeting* yang penulis terima adalah *greeting* untuk Hari Nyepi, sehingga penulis memulai pekerjaan dengan mencari referensi yang berkaitan dengan Hari Raya Nyepi. Tujuannya adalah untuk memahami karakteristik utama dari peringatan tersebut, agar desain yang dibuat tetap menghormati nilai-nilai budaya dan mencerminkan suasana yang tepat.

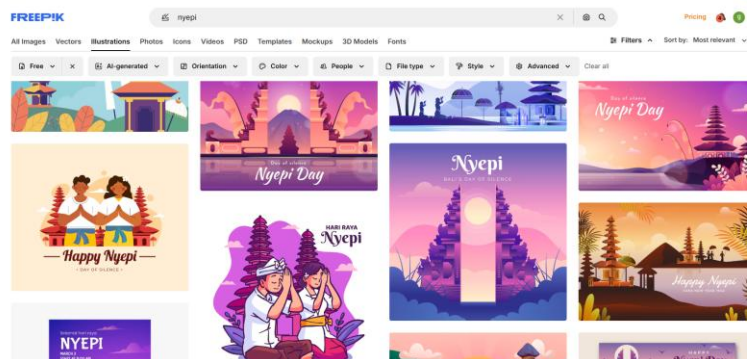


Gambar 3. 3 Referensi *Pinterest*  
(Sumber : Data Pribadi)

Dalam proses *brainstorming*, penulis mempertimbangkan sejumlah elemen visual yang penting dari hasil riset tersebut. Pemilihan warna pada desain, seperti ungu dengan gradasi warna yang lembut dan tidak mencolok, menggambarkan ketenangan dan kekhusyukan dari perayaan Nyepi tersebut. Untuk kostum yang dipilih, penulis mengadaptasi pakaian adat Bali seperti kain dan udeng untuk menyesuaikan konteks budaya Nyepi. Selain itu, pose atau sikap tubuh dengan kedua telapak tangan disatukan di depan dada dipilih karena mencerminkan ekspresi doa dan spiritualitas yang umum dalam upacara keagamaan, termasuk Nyepi.

c. Produksi

Setelah melakukan *brainstorming*, penulis mulai merancang desain menggunakan perangkat lunak *Adobe Illustrator* dan *Ibis Paint X* atau *Procreate* untuk membuat elemen visual dan ilustrasi karakter dengan menyesuaikan tema dari peringatan acara yang dibuat.



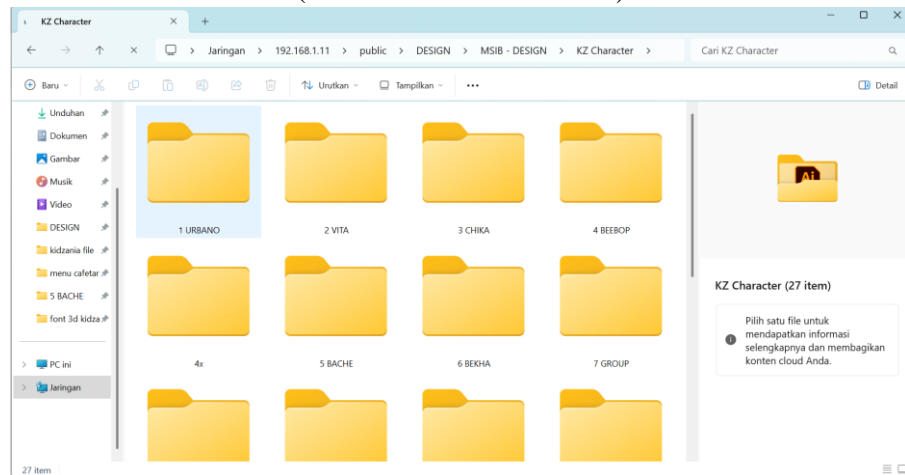
Gambar 3. 4 Halaman *Freepik*  
(Sumber : freepik.com)

Dalam proses pembuatan desain, beberapa elemen visual dan komposisi asset menggunakan platform seperti *Freepik* sebagai sumber asset. Penulis mencari berbagai elemen visual dari beberapa sumber yang berbeda kemudian mengombinasikannya menjadi satu desain dengan komposisi yang menarik dan komunikatif. Hal ini dilakukan untuk menunjang efisiensi waktu dan menjaga kualitas hasil desain, karena alur kerja di divisi *Design* seringkali dituntut untuk cepat dengan tenggat waktu yang singkat, tetapi tetap menuntut hasil akhir yang rapi, konsisten dan sesuai dengan standarisasi visual di Kidzania Surabaya.

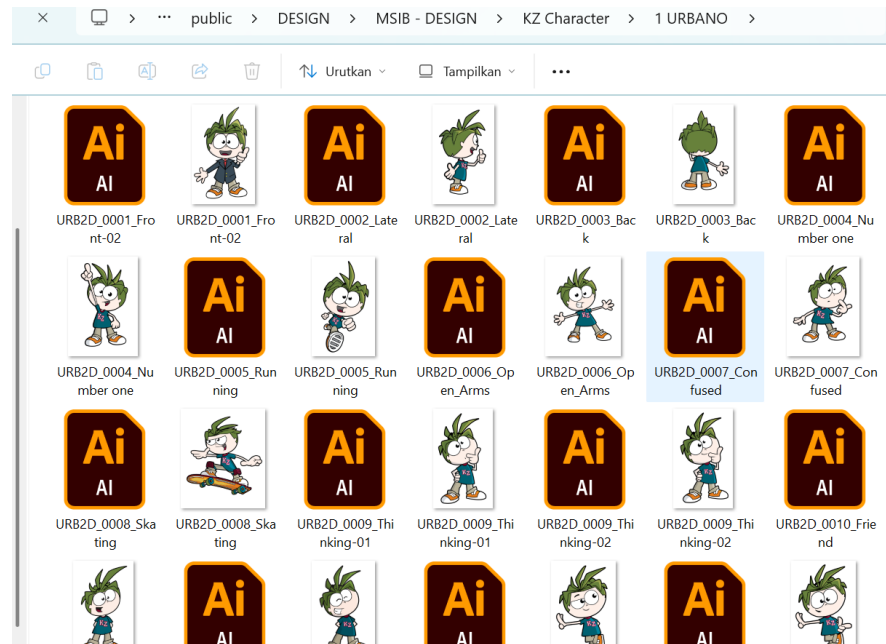
Selain elemen *background*, salah satu elemen visual yang biasa digunakan dalam konten *greetings* adalah maskot Kidzania, Kidzania memiliki 6 maskot yang telah tersedia dalam beberapa pose yang siap digunakan, dimana penggunaan maskot ini bersifat kondisional dan menyesuaikan dengan kebutuhan desain, ruang layout, dan karakteristik acara.



Gambar 3. 5 Maskot Kidzania  
(Sumber : Data Perusahaan)



Gambar 3. 6 Folder Maskot di Server Internal  
(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 3. 7 Contoh Aset Maskot dalam Beberapa Pose  
(Sumber : Data Pribadi)

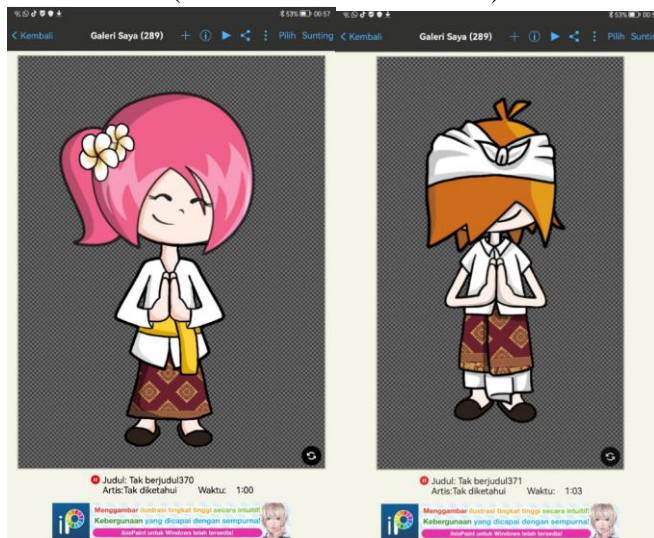
Pemilihan maskot dalam konten tidak mengikuti aturan khusus atau harus menggunakan maskot tertentu, seringkali dilakukan secara acak atau berdasarkan relevansi dengan *event* tertentu. Namun, biasanya untuk *greetings* yang berkaitan dengan *event* bersama *Industry Partner* (IP), biasanya keenam maskot digunakan sekaligus untuk memberikan kesan meriah dan representatif terhadap keseluruhan identitas Kidzania.

Selanjutnya, penulis akan membuat ilustrasi khusus dari karakter maskot Kidzania yang dimodifikasi agar sesuai dengan tema atau momen yang sedang diangkat, penyesuaian maskot biasanya dilakukan pada bagian kostum/pakaian, atribut dan aksesoris, hingga pose maskot agar lebih ekspresif dan relevan.

Dalam pengerjaan *greetings* Hari Raya Nyepi, penulis memilih untuk menggunakan karakter Chika dan Beebop, dua dari enam maskot utama Kidzania. Kedua maskot ini kemudian dimodifikasi menggunakan *software Ibis Paint X*. Maskot disesuaikan dengan tetap menjaga konsistensi visual dan memastikan relevansi terhadap isi konten dan nilai budaya yang diangkat.

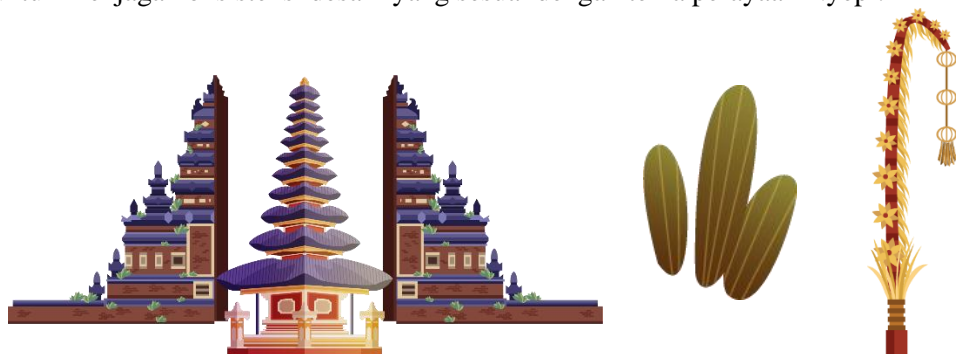


Gambar 3. 8 Maskot Asli sebelum Pengubahan  
(Sumber : Data Perusahaan)



Gambar 3. 9 Maskot Setelah Disesuaikan dengan Tema Konten  
(Sumber : Data Pribadi)

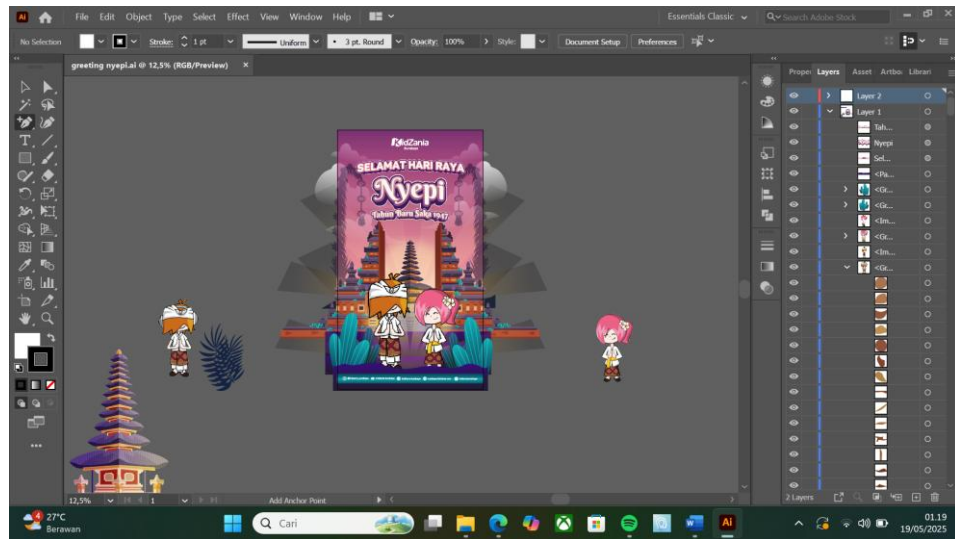
Setelah maskot kustom telah selesai, langkah selanjutnya adalah mengumpulkan aset-aset dari beberapa sumber dengan tema yang sesuai dan gaya ilustrasi yang serupa untuk menjaga konsistensi desain yang sesuai dengan tema perayaan Nyepi.



Gambar 3. 10 Beberapa Aset yang Dikumpulkan  
(Sumber : *Freepik*)

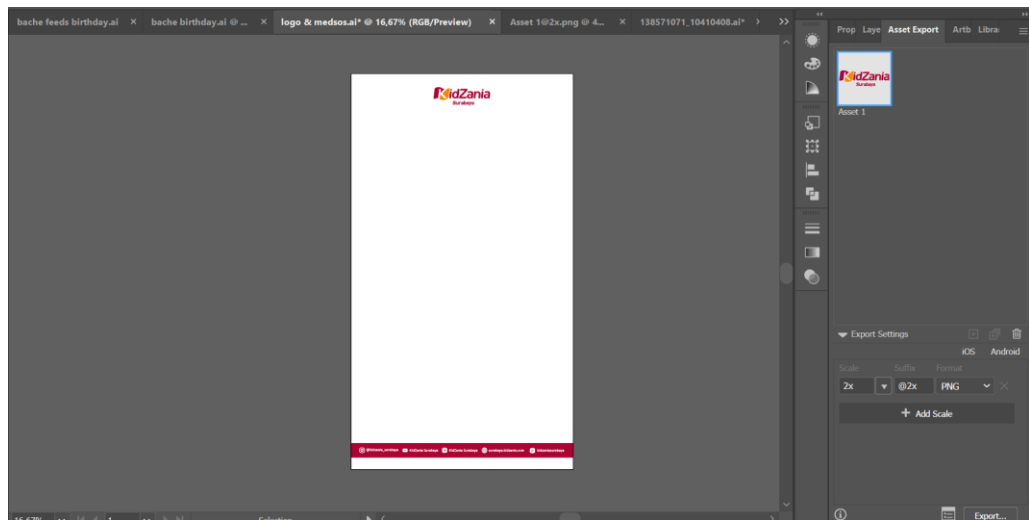
Setelah berbagai aset yang diperlukan telah terkumpul, dan modifikasi maskot telah dibuat, seluruh elemen visual akan disusun dan dilakukan penyesuaian warna dan

layout di perangkat lunak *Adobe Illustrator*, sehingga menghasilkan desain yang menarik dan mampu menyampaikan pesan secara jelas.



Gambar 3. 11 Pembuatan Desain *Greeting* untuk Hari Raya Nyepi  
(Sumber : Data Pribadi)

Dalam setiap konten *story Instagram*, Kidzania Surabaya memiliki *template* untuk peletakan logo dan nama media sosial Kidzania Surabaya, kemudian untuk pemilihan warna logo ataupun media sosial akan menyesuaikan warna konten yang telah dibuat.



Gambar 3. 12 *Template* Logo dan Media Sosial  
(Sumber : Data Perusahaan)

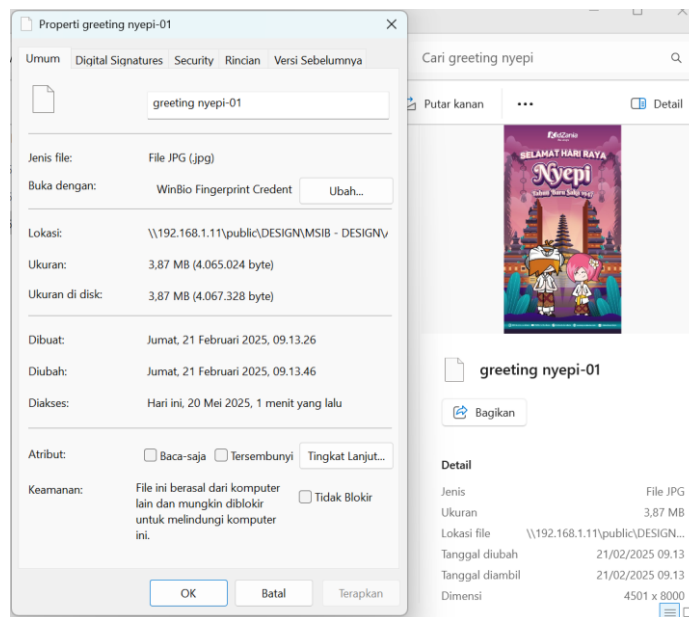
Selain logo dan media sosial, Kidzania Surabaya juga memiliki *template* bentuk tipografi yang hanya perlu menyesuaikan warna dan jenis font untuk penggunaannya.



Gambar 3.13 *Template Bentuk Font Kidzania Surabaya*  
(Sumber : Data Perusahaan)

d. Asistensi

Pada sebagian besar tugas, terutama pembuatan konten *greeting*, proses asistensi tidak dilakukan secara langsung. Setelah desain selesai dibuat, hasil dan *file* desain akan langsung diunggah ke server internal yang dapat dilihat bagi yang memiliki akses.



Gambar 3. 14 *File Greeting Hari Raya Nyepi di Server Internal*  
(Sumber : Data Pribadi)

Desain yang telah diunggah di server akan di *review* secara mandiri oleh atasan *Art & Theming Assistant Manager* secara langsung. Apabila terdapat revisi atau penyesuaian, atasan akan memberikan *feedback* secara langsung kepada penulis baik secara lisan maupun melalui chat *WhatsApp*. Namun, untuk konten seperti *greetings* yang bersifat rutin dan tidak memiliki template desain tertentu, penulis biasanya tidak menerima revisi besar karena telah sesuai dengan ekspektasi dan standar perusahaan. Apabila ada, mungkin hanya revisi yang bersifat minor, seperti menghapus aksesoris

tertentu agar sesuai dengan konteks suatu peringatan, atau menambahkan maskot agar desain terlihat lebih hidup dan tidak kosong.

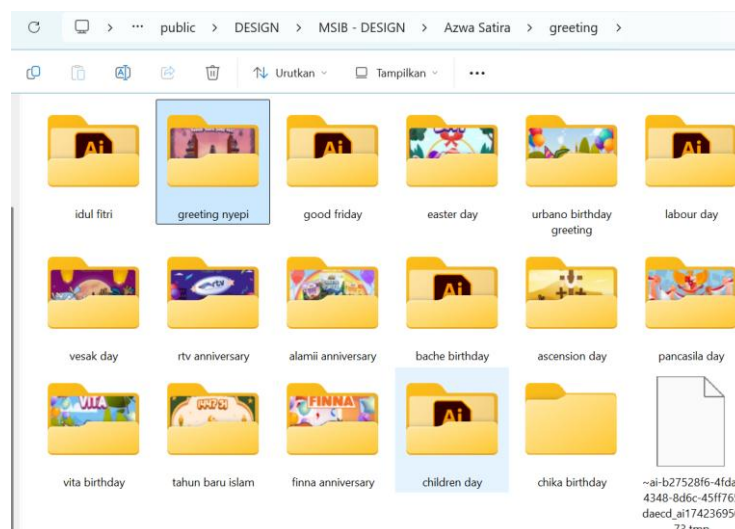
Sebagai contoh di bawah ini, desain ini mengalami revisi minor yang disampaikan oleh atasan penulis secara lisan, untuk memperbaiki aksesoris yang digunakan oleh maskot. Revisi dilakukan dengan penghapusan aksesoris *headphone* agar sesuai dengan peringatan hari nyepi.



Gambar 3.15 Contoh Desain dengan Revisi Minor Sebelum (kiri) dan Sesudah (kanan) (Sumber : Data Pribadi)

e. Finalisasi

Setelah desain dianggap sudah sesuai dan disetujui oleh atasan, penulis akan melakukan finalisasi seperti pengecekan ulang kualitas resolusi dan penyimpanan *file* dalam format yang sesuai untuk kebutuhan digital, yaitu JPEG dengan resolusi yang baik. *File* akhir akan diunggah ke server internal yang nantinya akan disampaikan kepada tim media sosial *Marketing and Communication* yang mempublikasikan desain tersebut ke *Instagram story*, melalui *platform Trello* oleh *Art & Theming Assistance Manager*.



Gambar 3. 16 Unggahan *File* di Server Internal (Sumber : Data Pribadi)



Gambar 3. 17 Contoh Hasil Desain *Greetings* untuk Hari Perayaan Lain dan Perayaan IP  
(Sumber : Data Pribadi)

### 3.2.2 Desain Undangan Digital dan Background Acara Ulang Tahun

Salah satu permintaan yang cukup banyak di KidZania Surabaya adalah permintaan desain acara ulang tahun. Penulis biasanya akan mendapatkan tugas untuk membuat *e-invitation* dan desain *background* digital ataupun cetak yang digunakan untuk acara ulang tahun di KidZania Surabaya. Desain yang dibuat pun mengikuti tema acara dan permintaan klien yang tentunya mencerminkan suasana yang menyenangkan dan ramah anak.

#### a. *Briefing*

Permintaan desain ulang tahun merupakan permintaan dari divisi Sales, biasanya permintaan *work order* berbentuk dokumen fisik dari divisi yang bersangkutan atau bisa juga berbentuk *chat Whatsapp* secara *online*. *Briefing* akan mencakup informasi-informasi penting seperti nama anak yang berulang tahun, tanggal acara, lokasi, tema dekorasi, dan beberapa permintaan khusus apabila ada.



Gambar 3.18 Penjelasan Request Klien melalui Chat  
(Sumber : Data Pribadi)

*Chat* di atas merupakan penyampaian permintaan salah satu klien untuk desain *e-invitation* acara ulang tahun dengan tema “*Eastern Dragon Blox Fruits*” dari *game* di

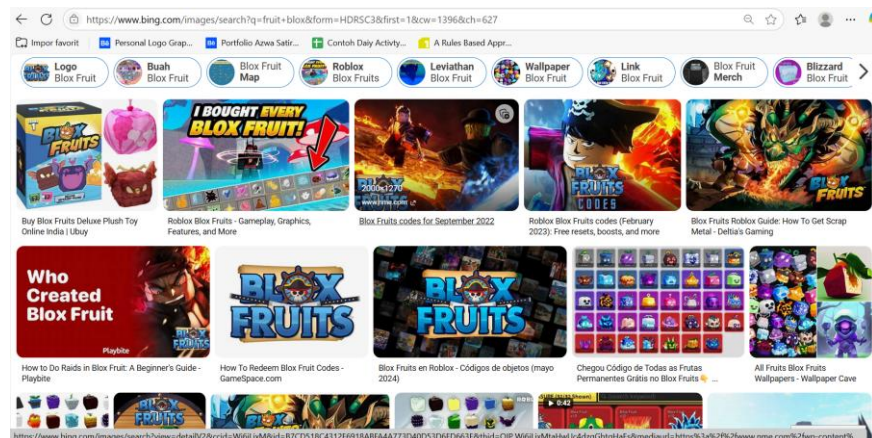
Roblox. Penyampaian *request* juga disertai dengan gambar dari karakter yang diminta agar informasi dapat tersampaikan dengan jelas tanpa kesalahpahaman.

Selain melalui *chat WhatsApp*, permintaan desain juga dapat dilakukan melalui dokumen fisik dari *template work order* yang telah disediakan oleh perusahaan. Dokumen *work order* kemudian diisi dengan informasi mengenai permintaan dari klien atau divisi terkait. Sebagai contoh, di bawah ini merupakan *work order* untuk desain *e-invitation* dan *background* cetak berupa *banner* untuk acara ulang tahun bertema “*Princess Aurora*”.

Gambar 3. 19 Dokumen Fisik *Work Order* untuk Ulang Tahun Tema *Princess Aurora* (Sumber : Data Pribadi)

b. *Brainstorming*

Setelah memahami kebutuhan, penulis akan melakukan *brainstorming* secara mandiri atau berdiskusi ringan dengan atasan atau divisi terkait mengenai gaya visual, referensi warna, objek visual, atau permintaan dari klien. Penulis akan mempertimbangkan target audiens dan umur dari yang bersangkutan, sehingga gaya visual yang dipilih harus bersifat ceria, ramah anak, dan sesuai dengan tema permintaan.



Gambar 3. 20 Laman Browser Pencarian “Blox Fruits” (Sumber : Data Pribadi)

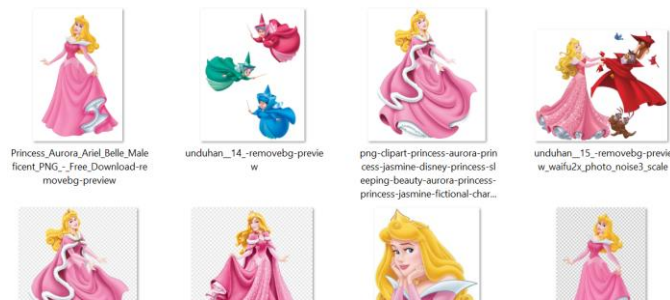
Sebelum melanjutkan ke tahapan selanjutnya, penulis akan melakukan riset terlebih dahulu mengenai permintaan yang akan dibuat, ini mencakup tema, karakter, warna, hingga font yang sesuai dengan *request* klien supaya hasil desain yang dibuat memenuhi ekspektasi.

c. Produksi

Di tahap ini, hasil riset akan dilanjutkan untuk mencari elemen yang sesuai dengan tema yang diminta. Penulis akan merancang menggunakan perangkat lunak seperti *Adobe Illustrator*, menyesuaikan kebutuhan visual konten. Dalam prosesnya, tahapan ini mencakup penyusunan elemen, pemilihan warna, serta penataan komposisi secara menyeluruh agar desain terlihat jelas dan menarik.



Gambar 3.21 Aset yang Dikumpulkan untuk *Work Order* Desain *Eastern Dragon* (Sumber : *Browser*)



Gambar 3.22 Aset yang Dikumpulkan untuk *Work Order* Desain *Princess Aurora* (Sumber : *Browser, Pinterest*)

Aset – aset karakter yang telah terkumpul biasanya akan diolah terlebih dahulu dengan menghapus *background* foto dan menjadikannya transparan, kemudian hasil foto juga akan dinaikkan resolusinya agar kualitas gambar tetap baik dan tidak pecah.

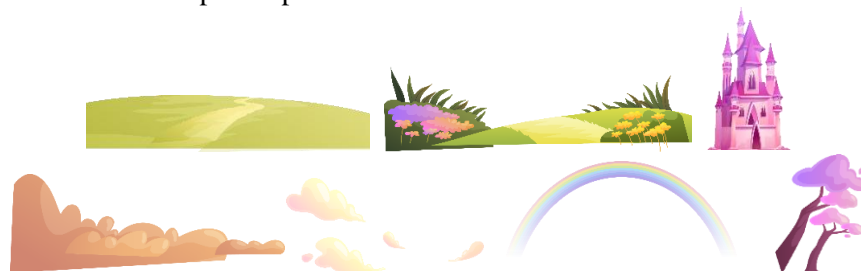
Setelah semua aset telah terkumpul dan siap untuk dipakai, tahapan selanjutnya adalah menyusun semua aset, gambar, dan elemen visual menjadi satu-kesatuan yang harmonis. Aset tersebut disusun pada *artboard* berukuran 1080 x 1920 piksel dengan orientasi *portrait* untuk desain *e-invitation*.



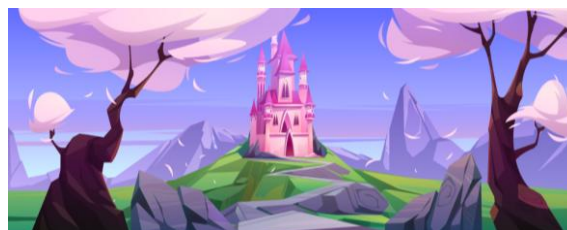
Gambar 3. 23 Proses Pengerjaan *E-invitation* Ulang Tahun Tema “*Eastern Dragon*”  
(Sumber : Data Pribadi)

Selain pengerjaan desain untuk ulang tahun bertema *Eastern Dragon*, penulis juga melakukan pengerjaan desain untuk ulang tahun bertema *Princess Aurora*. Dimana proses pengerjaannya juga cukup mirip dengan proses sebelumnya.

Untuk menunjang efisiensi waktu, penulis memanfaatkan berbagai aset dari *browser*, dan menggabungkannya menjadi satu kesatuan yang harmonis. Hal ini dilakukan agar pengerjaan desain tetap cepat tanpa mengorbankan kualitas. Beberapa aset akan diambil dari sumber yang berbeda-beda dengan tetap memperhatikan konsistensi gaya desain yang dipilih. Seperti di bawah ini, penulis akan menggunakan aset seperti rumput, awan, pohon, dan istana dari sumber yang berbeda dan akan diolah lagi ketika melakukan proses produksi.



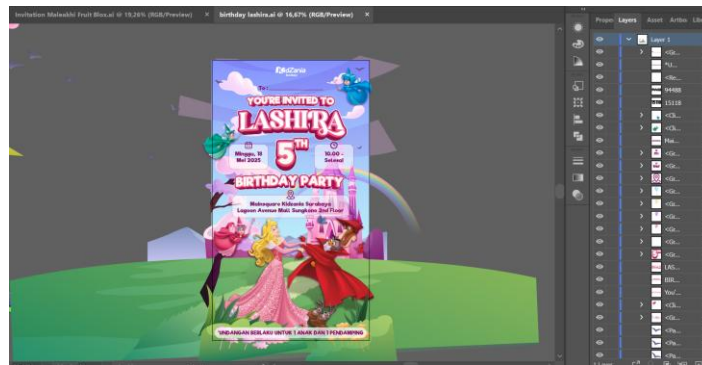
Gambar 3.24 Kumpulan Aset dari Berbagai Sumber untuk Pengerjaan Desain Ulang Tahun Tema “*Princess Aurora*”  
(Sumber : *Freepik*)



Gambar 3.25 Gambar Asli dari Laman *Freepik* (Hanya Mengambil Elemen Istana)  
(Sumber : *Freepik*)

Setelah menetapkan aset - aset yang perlu digunakan, tahapan selanjutnya adalah penyusunan seluruh elemen visual ke dalam satu desain menggunakan *software Adobe Illustrator*. Aset yang dikumpulkan sebelumnya, beberapa akan dilakukan perubahan

seperti penyesuaian bentuk *layout* atau warna agar lebih sesuai dengan tema karakter yang diminta dan tentunya terlihat selaras.

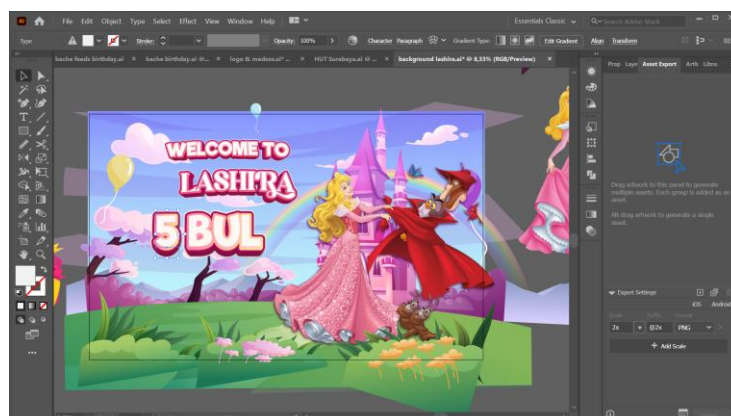


Gambar 3.26 Proses Pengerjaan *E-invitation* Ulang Tahun Tema Princess Aurora (Sumber : Data Pribadi)

Penyusunan *layout* dan pemilihan tipografi juga dilakukan dengan tetap menjaga karakteristik desain tema yang diinginkan oleh klien.

Setelah undangan digital telah diselesaikan, tahapan selanjutnya adalah membuat *background* dari acara ulang tahun. *Background* yang digunakan mengambil dari aset-aset yang telah dibuat di desain undangan digital, namun dengan ukuran yang berbeda. Ukuran untuk *background* berbeda-beda, tergantung dari penempatan media *background* dan permintaan dari klien *Background* nantinya akan digunakan pada media berukuran besar seperti *banner* atau layar LED di dalam area Kidzania Surabaya, area yang digunakan untuk acara ulang tahun biasanya adalah *Main Square* atau *Theater*.

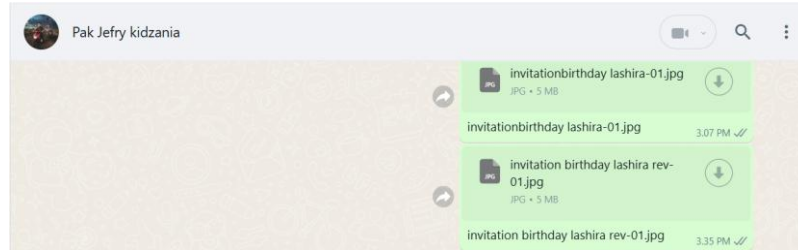
Biasanya, ukuran kanvas desain yang digunakan untuk *background* adalah 1920 x 1080 piksel dengan orientasi *landscape* dan akan diletakkan di area *Theater* dalam layar LED selama acara berlangsung, Namun, untuk desain *background* bertema *Princess Aurora* ini, acara diselenggarakan di area *Main Square*, sehingga desain nantinya akan dicetak pada *banner* yang memiliki ketentuan ukuran tersendiri. Oleh karena itu, pada desain ini penyesuaian ukuran dilakukan, dari satuan piksel diubah menjadi satuan meter. Adapun ukuran yang digunakan untuk desain di bawah ini adalah 4 x 2,5 meter.



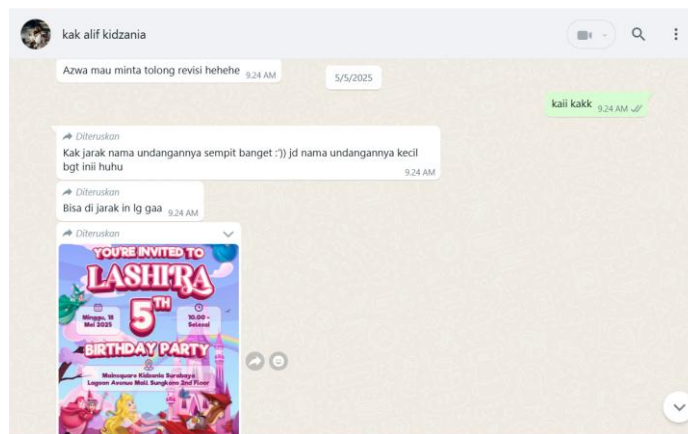
Gambar 3.27 Proses Pengerjaan *Background* (Sumber : Data Pribadi)

d. Asistensi

Setelah desain selesai, *file* dan hasil desain biasanya akan diunggah ke server internal atau dikirim secara langsung melalui atasan di divisi *Design*. Setelah itu akan disampaikan kepada klien oleh divisi *Sales*. Komunikasi revisi biasanya dilakukan secara informal apabila ada penyesuaian yang perlu dilakukan.



Gambar 3.28 Pengiriman Hasil *Design* melalui *Chat*  
(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 3.29 Penyampaian Revisi oleh Divisi *Sales*  
(Sumber : Data Pribadi)

Revisi yang diminta sesuai dengan permintaan klien, seperti adanya perubahan judul, pengubahan *layout*, catatan tambahan dari klien, atau penyesuaian elemen visual agar sesuai dengan karakter dan tema.

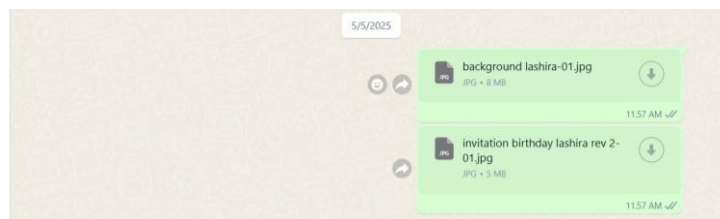
Seperti pada undangan digital ini, yang mengalami beberapa revisi seperti penambahan kepada penerima undangan dan catatan tambahan yang menyebabkan sedikit penyesuaian ulang *layout* yang dapat dilihat di bagian kiri (sebelum) dan kanan (sesudah).



Gambar 3.30 Revisi Undangan Digital Ulang Tahun  
(Sumber : Data Pribadi)

e. Finalisasi

Apabila hasil revisi telah sesuai, *file* akan disimpan dalam format yang diminta, biasanya JPEG atau PNG dengan resolusi yang baik. Desain tersebut kemudian dikirim melalui atasan untuk disampaikan kepada divisi terkait hingga sampai ke tangan klien agar dapat digunakan untuk kebutuhan dan keperluan pihak terkait.



Gambar 3.31 Pengiriman *File* Final  
(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 3.32 Bukti *Chat* Kesesuaian Revisi  
(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 3. 33 Hasil Desain *E-invitation* dan *Background* untuk Perayaan Ulang Tahun  
(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 3.34 Penggunaan *Background* di Acara  
(Sumber : Dokumen Rekan)

### 3.2.3 Desain *Background* LED Acara Perpisahan dan Kelulusan Sekolah

Selain pembuatan desain acara ulang tahun, penulis juga berperan dalam pembuatan desain *background* untuk mendukung penyelenggaraan acara perpisahan dan kelulusan sekolah yang berlangsung di Kidzania Surabaya. Desain ini akan ditampilkan pada layar LED yang berada di panggung *Theater* Kidzania Surabaya ketika acara berlangsung untuk memperkuat kemeriahan acara dan menyesuaikan desain dengan tema acara.

Adapun tahapan yang dilakukan dalam pembuatan *background* sebagai berikut:

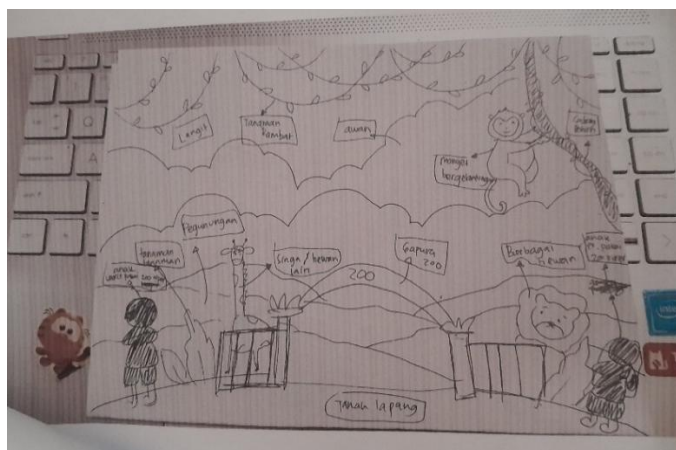
#### a. *Briefing*

Tim desain akan menerima permintaan *work order* dari divisi Sales mengenai detail acara yang akan diselenggarakan oleh klien. Informasi yang disampaikan

biasanya meliputi nama sekolah, jenis acara, waktu pelaksanaan, serta permintaan khusus dari klien apabila ada. Briefing ini biasa dilakukan secara langsung oleh atasan divisi *Design* yang telah menerima *work order* dari tim Sales kepada penulis. Informasi yang diperoleh dalam tahap ini menjadi langkah awal dalam menentukan konsep visual *background* yang sesuai dengan kebutuhan acara.

Gambar 3.35 *Work Order* Pembuatan *Background* Pelepasan dan Perpisahan PG – TK I CARE  
(Sumber : Data Pribadi)

Dokumen tersebut merupakan *work order* yang diterima dari divisi Sales, berisi permintaan desain *background* untuk acara Pelepasan dan Perpisahan PG – TK I CARE. *Briefing* ini mencakup informasi penting seperti nama acara, waktu dan tanggal pelaksanaan, lokasi, serta catatan atau permintaan tambahan yang dapat dijadikan arahan dalam menentukan konsep visual desain.



Gambar 3.36 Lampiran *Request* Desain untuk Pelepasan dan Perpisahan PG – TK I CARE  
(Sumber : Data Pribadi)

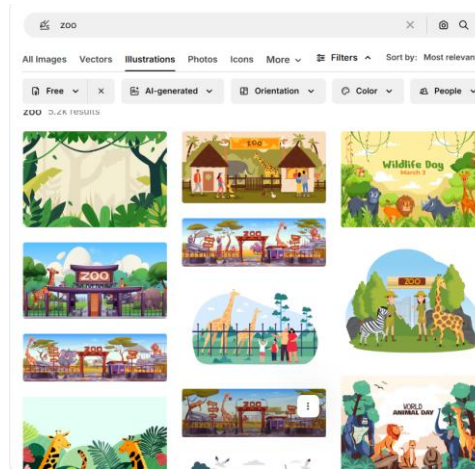
Pada permintaan tersebut, klien memberikan permintaan desain berupa sketsa kasar dengan tema *Zoo* atau *Kebun Binatang*. Sketsa tersebut berisi ekspektasi klien terhadap komposisi elemen dalam desain *background* yang akan dibuat. Sketsa ini juga sangat membantu penulis dalam memahami kebutuhan visual secara lebih spesifik sebelum masuk ke tahap produksi.

Gambar 3.37 *Work Order* untuk *Background Farewell TK Al – Hikmah* (Sumber : Data Pribadi)

Dokumen tersebut merupakan contoh lain dari *work order* untuk acara serupa, *work order* tersebut berisi permintaan pembuatan desain *background* untuk acara perpisahan TK Al – Hikmah dengan mengusung tema “Bintang Kecil Terbang Tinggi”. Informasi dalam dokumen ini meliputi detail nama acara, tanggal pelaksanaan, hingga catatan khusus dari klien berisi permintaan visualisasi desain yang menjadi arahan utama dalam proses desain.

b. *Brainstorming*

Setelah menerima *brief*, penulis melakukan *brainstorming* secara mandiri dan mempertimbangkan gaya visual, penggunaan warna, elemen dekoratif, dan gaya tipografi agar sesuai dengan permintaan dan ekspektasi klien.



Gambar 3.38 Laman *Freepik*  
(Sumber : *freepik.com*)

Pada tahap ini, penulis juga akan memilah dan memilih beberapa aset desain yang memungkinkan untuk dikombinasikan dan sesuai dengan permintaan klien.

c. Produksi

Setelah mengerti gaya desain, tema, dan warna apa yang akan diterapkan. Beberapa sumber aset desain yang telah dipilah sebelumnya, akan diunduh dan dikumpulkan untuk diambil aset-aset tertentu. Pemilihan aset tentunya dengan mempertimbangkan konsistensi gaya desain meskipun aset diambil dari sumber yang berbeda.

Aset desain di bawah ini merupakan aset-aset yang akan digunakan pada desain Pelepasan dan Perpindahan PG – TK I CARE dengan tema Kebun Binatang yang sesuai dengan permintaan klien yang telah terlampir di dokumen *work order*.



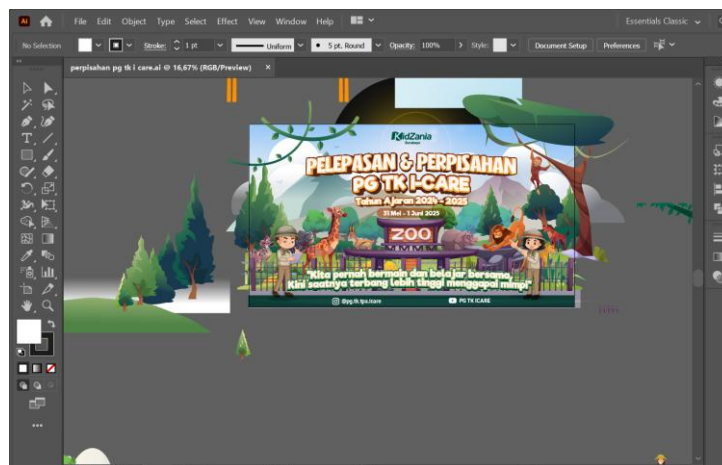
Gambar 3. 39 Kumpulan Aset Desain untuk *Work Order* Pelepasan PG - TK I CARE  
(Sumber : *Freepik*)

Selain aset-aset di atas, aset desain di bawah ini merupakan aset yang akan digunakan pada pekerjaan serupa, yaitu desain *Farewell* TK AI – Hikmah dengan tema “Bintang Kecil Terbang Tinggi” sesuai dengan permintaan yang ada di dokumen *work order*.



Gambar 3.40 Aset yang Digunakan untuk *Work Order Farewell Al-Hikmah* dengan Tema “Bintang Kecil Terbang Tinggi”  
(Sumber : *Freepik*)

Apabila aset desain yang dibutuhkan telah terkumpul, penulis akan memulai membuat desain *background* menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator. Elemen visual seperti ilustrasi dan berbagai elemen dekoratif akan disusun dan disesuaikan dengan tema acara. Aset-aset yang telah disusun kemudian disesuaikan *tone* warnanya untuk menjaga konsistensi desain.



Gambar 3.41 Proses Pengerjaan *Background Pelepasan PG – TK I CARE* Tema Zoo  
(Sumber : Data Pribadi)



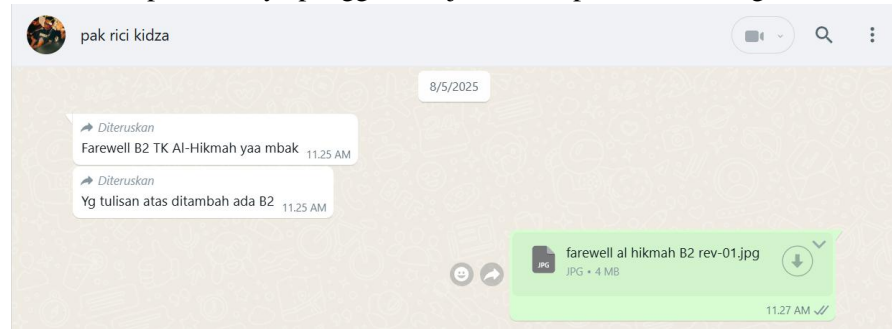
Gambar 3.42 Proses Pengerjaan *Background Farewell TK Al-Hikmah “Bintang Kecil Terbang Tinggi”*  
(Sumber : Data Pribadi)

Bila diperlukan, maskot Kidzania akan digunakan dalam pembuatan desain *background* untuk memberikan nuansa yang lebih khas.

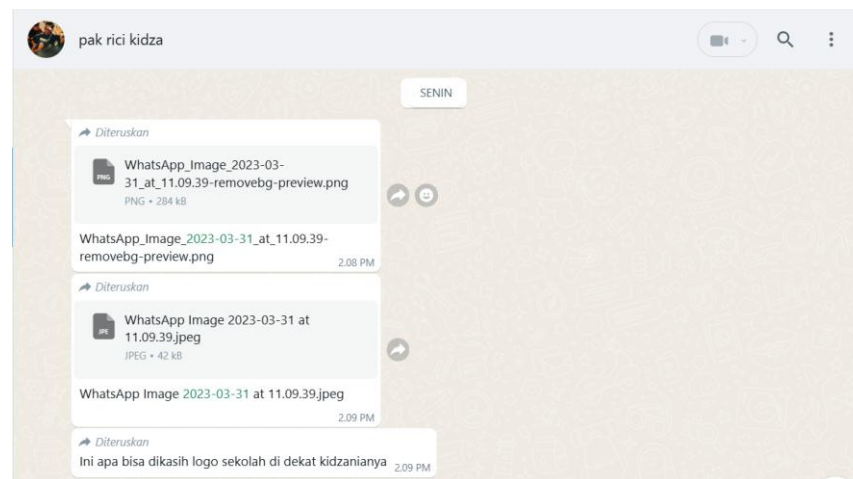
d. Asistensi

Setelah desain selesai, *file* akan dikirim melalui *WhatsApp* untuk ditinjau oleh atasan di divisi desain. Komunikasi biasanya juga dilakukan melalui pembicaraan secara langsung apabila ada yang perlu diperbaiki, namun penulis biasanya akan diberikan pesan terusan dari divisi yang bersangkutan apabila terdapat revisi di bagian tertentu.

Meskipun tidak berlaku untuk semua desain *background* acara, beberapa *background* mengalami revisi tergantung dari kemauan klien. Revisi ini biasanya bersifat minor seperti adanya penggantian judul atau penambahan logo.



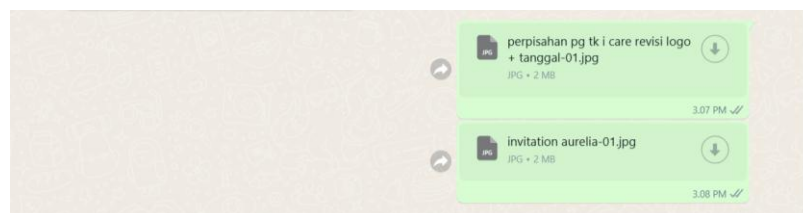
Gambar 3.43 Penyampaian Revisi *Background Farewell Al-Hikmah* melalui *WhatsApp*  
(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 3.44 Penyampaian Revisi melalui *WhatsApp*  
(Sumber : Data Pribadi)

e. Finalisasi

Desain yang telah diperbaiki sesuai permintaan akan disimpan dalam format yang siap pakai dan akan dikirimkan kembali kepada atasan di tim desain untuk disampaikan kepada pihak yang bersangkutan.



Gambar 3.45 Penyampaian *File* Setelah Revisi

(Sumber : Data Pribadi)

Jika desain telah disetujui tanpa revisi lanjutan, *file* akan disimpan dalam format JPEG atau PNG untuk *background* acara. Desain tersebut akan disampaikan kepada divisi POS atau operator artistik di area *Theater* untuk digunakan saat acara berlangsung. *File* akan disesuaikan dalam rasio layar di panggung dan siap ditampilkan selama kegiatan berlangsung.



Gambar 3.46 Hasil Desain untuk *Background* Acara Perpisahan  
(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 3.47 Penggunaan *Background* ketika Acara Berlangsung  
(Sumber : Dokumen Rekan)

### 3.2.4 Pembuatan Desain Materi Promosi

Salah satu permintaan yang ada di Kidzania Surabaya adalah *work order* untuk materi promosi. Materi promosi ini biasanya berkaitan dengan harga tiket masuk, promosi produk Kidzania Shop, hingga promosi produk *brand Industry partner* (IP) yang bekerja sama dengan Kidzania Surabaya. Desain yang dibuat digunakan untuk kebutuhan publikasi digital, seperti *Instagram story*, dan publikasi media cetak yang akan diletakkan di dalam area Kidzania Surabaya. Pekerjaan ini umumnya memiliki tenggat waktu pengerjaan yang cukup terbatas, sehingga menuntut efisiensi tinggi dan tetap mempertahankan kualitas desain yang menarik dan sesuai dengan informasi yang ingin disampaikan. Berikut merupakan tahapan penyelesaian tugas desain materi promosi:

#### a. *Briefing*

Tahap *briefing* dilakukan ketika atasan dari divisi *Design* menyampaikan kebutuhan materi promosi dari berbagai divisi, seperti divisi Sales atau POS. Permintaan ini bisa berupa promosi harga tiket masuk, penawaran produk tertentu, atau promosi produk *brand* IP. Informasi yang diberikan meliputi isi pesan yang ingin

disampaikan, tanggal promo, dan berbagai informasi yang terkait dengan materi promosi. *Briefing* biasanya dilakukan secara langsung dengan penyampaian *work order* dari divisi terkait.

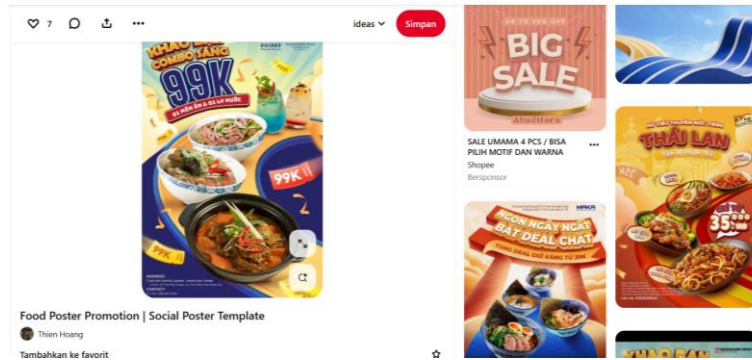
Gambar 3. 48 *Work Order* Materi Promosi Produk IP Jackson Shoes untuk *Event* Lebaran  
(Sumber : Data Pribadi)

Dokumen tersebut berisi permintaan pembuatan materi promosi untuk produk dari IP (*Industry Partner*) Jackson Shoes dalam rangka menyambut momen lebaran. Informasi yang tercantum dalam dokumen meliputi jenis materi promosi yang dilakukan, judul, keterangan diskon, dan periode berlangsungnya promosi.

b. *Brainstorming*

Apabila ada permintaan yang belum dipahami, penulis akan melakukan diskusi dengan atasan yang menerima *work order* tersebut. Diskusi ini juga dilakukan jika terdapat pertimbangan elemen visual yang lebih tepat, misal pemilihan warna yang sesuai, atau pemilihan tema dan gaya visual yang lebih sesuai, agar desain yang dibuat dapat sesuai dengan permintaan materi promosi yang diminta.

Setelah memahami permintaan dan tugas yang diberikan, penulis akan melakukan *brainstorming* secara mandiri. Pada tahap ini, penulis akan mempertimbangkan ide-ide visual yang sesuai dengan kebutuhan desain, baik dari segi *layout*, elemen grafis, warna, maupun gaya visual yang ingin ditampilkan. Proses ini dilakukan dengan mempertimbangkan informasi yang sudah disampaikan sebelumnya.



Gambar 3. 49 Referensi Desain  
(Sumber : *Pinterest*)

c. Produksi

Selanjutnya, penulis akan mencari dan mengumpulkan aset-aset visual yang relevan dengan konsep yang telah dipikirkan sebelumnya. Aset tersebut dapat berupa ilustrasi hingga elemen dekoratif, yang diperoleh dari platform *Freepik*, dengan pemilihan aset dilakukan secara selektif agar selaras dengan konsep dan menjaga kualitas desain yang diharapkan.



Gambar 3. 50 Desain Freepik  
(Sumber : *Freepik*)

Pada gambar tersebut, beberapa elemen dekoratif seperti lampu, bintang, daun, dan ketupat akan diambil untuk kebutuhan desain dalam rangka menyambut Hari Raya Idul Fitri. Elemen tersebut tidak digunakan secara mentah-mentah, melainkan akan dipilih dan diolah kembali sesuai kebutuhan, seperti melakukan penyesuaian warna dan pengurangan bentuk agar elemen dapat menyatu secara harmonis dan tidak mengganggu *layout* secara keseluruhan.

Selanjutnya, pembuatan modifikasi pada maskot Kidzania juga dilakukan untuk mendukung konten poster, penyesuaian ini mencakup perubahan atribut seperti baju yang menyesuaikan tema poster. Penggunaan maskot tidak akan digunakan semua secara sekaligus, hal tersebut dilakukan dengan pertimbangan tema dan *layout* desain. Untuk pengerjaan poster ini, penulis menggunakan karakter Beebop dan Chika sebagai maskot yang mewakili.



Gambar 3.51 Maskot Kidzania Sebelum dilakukan Pengubahan  
(Sumber : Data Perusahaan)



Gambar 3.52 Maskot Kidzania Setelah dilakukan Pengubahan  
(Sumber : Data Perusahaan)

Setelah semua elemen yang dibutuhkan telah terkumpul, penulis akan mengeksekusi desain menggunakan *Adobe Illustrator*. Elemen-elemen visual disusun sesuai dengan *briefing* dan menyesuaikan semua warna elemen agar terlihat seiras dan serasi.

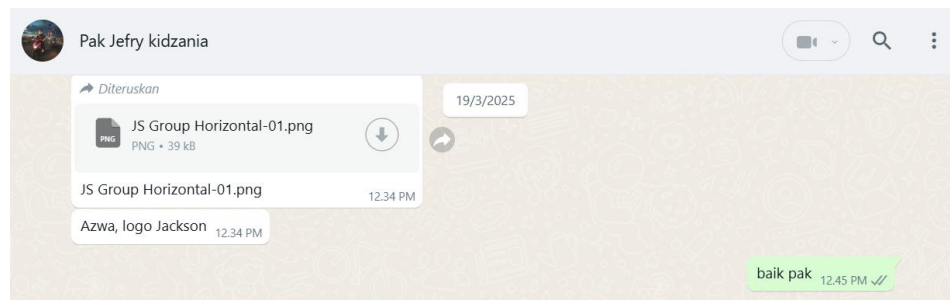


Gambar 3.53 Proses Pengerjaan Poster Promo Jackson Shoes *Event* Lebaran  
(Sumber : Data Pribadi)

d. Asistensi

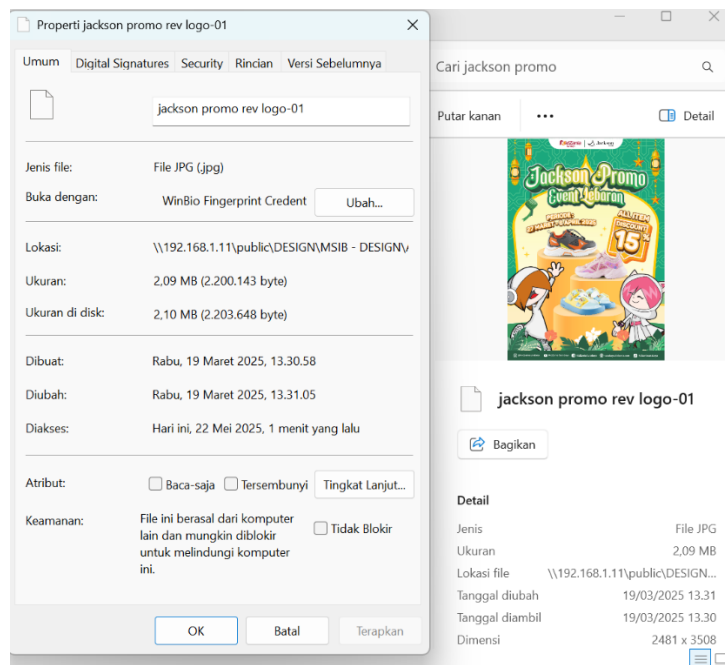
Setiap hasil desain yang telah selesai akan diunggah ke dalam server internal perusahaan untuk kemudian di *review* oleh atasan. Sistem kerja ini memungkinkan proses asistensi dilakukan tanpa pembicaraan langsung. Apabila terdapat penyesuaian atau perbaikan yang perlu dilakukan, atasan akan menghubungi penulis melalui *WhatsApp* untuk memberikan arahan revisi.

Umumnya, revisi yang diberikan bersifat minor dan tidak memerlukan perubahan besar pada desain utama. Salah satu contoh kasus adalah ketika poster promosi yang telah selesai hanya perlu direvisi pada bagian logo *Industry Partner* (IP) karena pihak IP mengganti logo mereka dengan versi terbaru.



Gambar 3.54 Chat Permintaan Revisi  
(Sumber : Data Pribadi)

Dalam hal ini, penulis hanya perlu mengganti elemen logo pada desain dan kemudian mengunggah ulang versi revisi ke server internal.



Gambar 3.55 Properti Unggahan *File* di Server Internal  
(Sumber : Data Pribadi)

Proses asistensi yang efisien ini menuntut ketelitian, inisiatif, serta kemampuan komunikasi pasif yang baik dari penulis agar dapat memahami kebutuhan revisi tanpa perlu instruksi yang panjang.

e. Finalisasi

Setelah revisi selesai dilakukan dan *file* telah disetujui oleh atasan, *file* final akan disimpan dalam format yang sesuai dengan kebutuhan desain yaitu JPEG atau PNG dengan resolusi yang tinggi. Tahapan ini juga mencakup pengecekan ulang terhadap seluruh elemen visual, termasuk teks, warna, posisi objek, dan isi informasi.

*File* yang telah difinalisasi kemudian diunggah kembali ke server internal dalam folder yang telah ditentukan, agar dapat diakses oleh atasan dan diteruskan kepada divisi terkait.



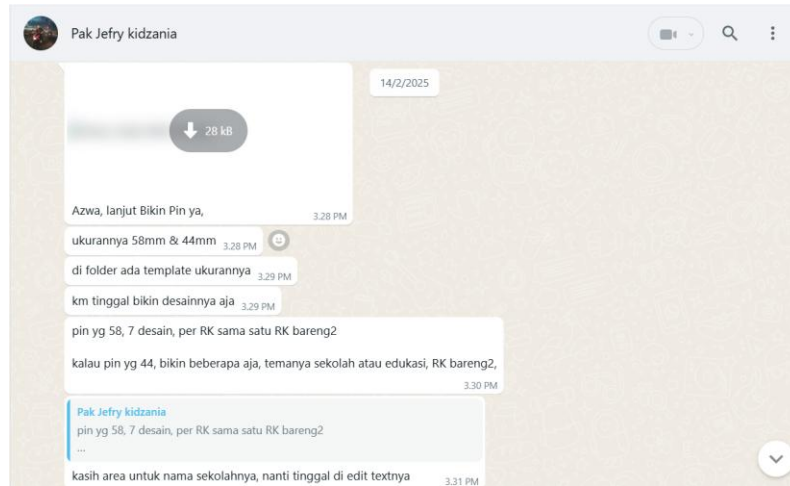
Gambar 3.56 Hasil Desain Poster Promosi Jackson Shoes *Event* Lebaran  
(Sumber : Data Pribadi)

### 3.2.5 Pembuatan Desain *Merchandise* Kidzania Surabaya

Selain memproduksi konten promosi dan materi acara, penulis juga berkontribusi dalam pembuatan desain untuk kebutuhan *merchandise* Kidzania Surabaya. *Merchandise* ini digunakan sebagai souvenir dan produk yang dijual langsung kepada pelanggan. Produk *merchandise* yang dibuat berupa pin dan mug yang menampilkan elemen khas Kidzania. Adapun tahapan dari pengerjaan desain *merchandise* sebagai berikut:

a. *Briefing*

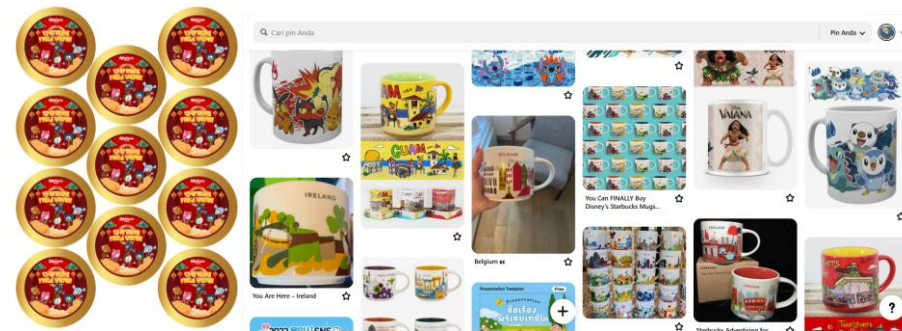
Tahap awal dimulai dari *briefing* yang disampaikan oleh atasan berdasar *work order* yang ada, penyampaian *briefing* dapat melalui dokumen fisik atau melalui *chat* WhatsApp. *Brief* tersebut berisi informasi mengenai jenis *merchandise* yang akan dibuat, tujuan penggunaan, tema, serta konsep desain yang diharapkan. Biasanya atasan juga akan memberikan referensi dari desain sebelumnya untuk dijadikan contoh acuan. Untuk salah satu contoh permintaan pekerjaan di bawah ini disampaikan melalui *WhatsApp*.



Gambar 3.57 Penyampaian *Briefing* melalui *WhatsApp*  
(Sumber : Data Pribadi)

b. *Brainstorming*

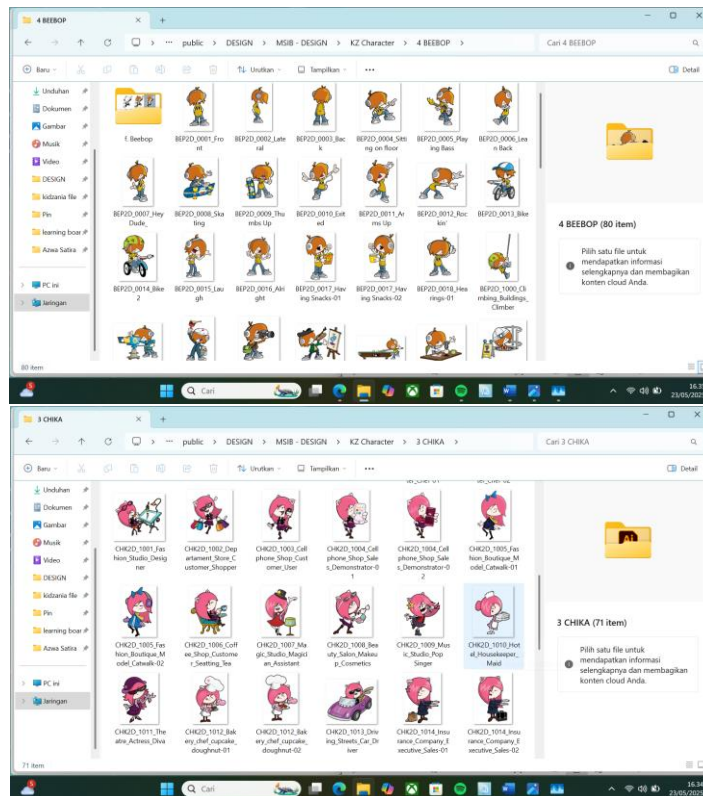
Setelah memahami kebutuhan yang disampaikan, penulis akan melakukan *brainstorming* secara mandiri untuk menentukan arah visual desain. *Brainstorming* juga dapat dilakukan dengan melihat referensi desain sebelumnya yang diberikan oleh atasan kepada penulis.



Gambar 3.58 Referensi *Merchandise*  
(Sumber : Data Perusahaan dan *Pinterest*)

Proses ini mencakup eksplorasi gaya ilustrasi, pemilihan warna, serta penempatan elemen-elemen Kidzania Surabaya, seperti maskot, logo, atau ikon. Desain akan dibuat menarik secara visual, dan representatif dengan menggunakan maskot Kidzania.

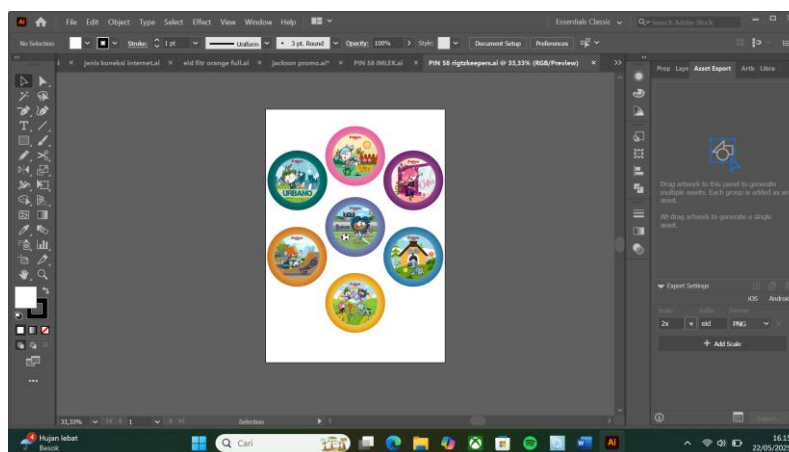
Selain mencari konsep desain untuk *merchandise*, penulis juga akan mengumpulkan beberapa aset dan menyesuaikan dengan karakteristik maskot, pose maskot juga akan dipilih untuk dapat menghasilkan desain yang sesuai.



Gambar 3.59 Maskot Kidzania di Server Internal  
 Sumber : Data Perusahaan

c. Produksi

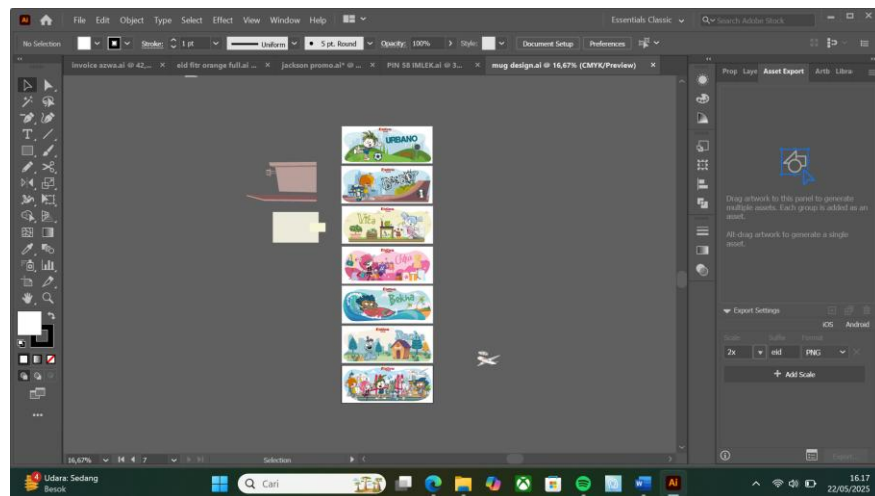
Pada tahap produksi, penulis mulai mengeksekusi desain sesuai dengan template ukuran yang telah ditentukan. Dalam proses ini, penulis juga memperhatikan karakteristik masing-masing maskot yang telah dijabarkan di GSM (*Graphic Standard Manual*) perusahaan, agar desain yang dihasilkan tetap konsisten dan sesuai dengan identitas maskot.





Gambar 3.60 Proses Pengerjaan Pin Ukuran 58mm (atas) dan 44mm (bawah)  
(Sumber : Data Pribadi)

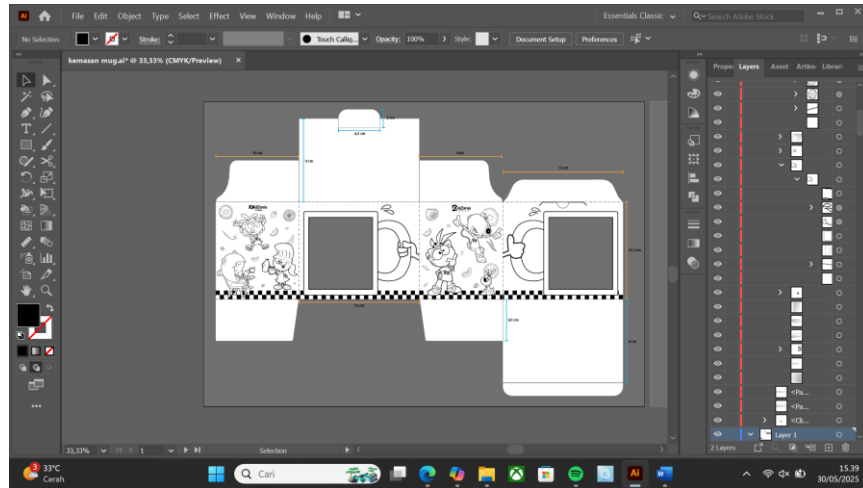
Setiap elemen visual seperti pose, ekspresi, dan atribut maskot akan dipilih dengan selektif untuk menciptakan tampilan yang menarik dan sesuai dengan konteks pemakaian. Misalnya, untuk desain pin school group, penulis akan menggunakan maskot dengan tampilan yang lebih ceria dengan atribut seragam sekolah untuk merepresentasikan anak-anak sekolah. Sementara itu, untuk *merchandise* yang dijual di Kidzania Shop, desain akan disesuaikan dan bersifat lebih umum sehingga dapat diminati pengunjung dari berbagai kalangan. Hal tersebut juga berlaku untuk pembuatan *merchandise* mug dengan menggunakan pendekatan yang serupa.



Gambar 3.61 Proses Pengerjaan Mug  
(Sumber : Data Pribadi)

Selain membuat desain *merchandise*, penulis juga membuat desain kemasan untuk produk mug sebagai media pendukung. Hal ini bertujuan agar produk tidak hanya menarik dari segi isi, tetapi juga dari segi penyajian guna memperkuat nilai jual dan estetika produk.

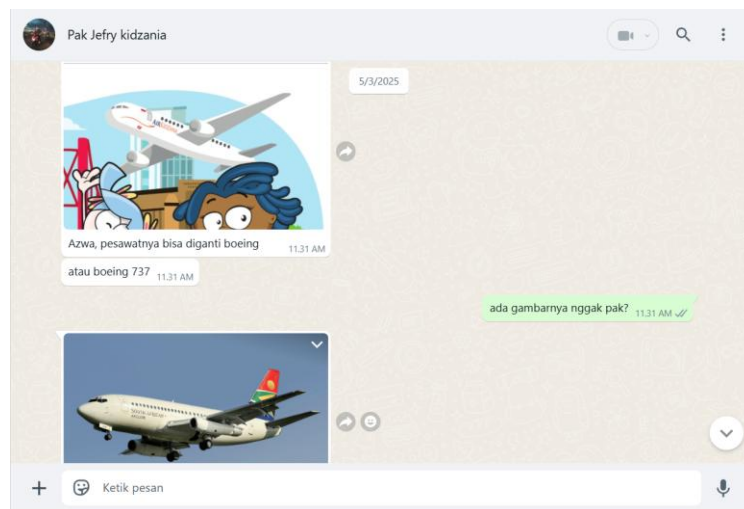
Desain kemasan yang dibuat mengadopsi tampilan visual dari desain kemasan F&B di Kidzania Surabaya yang menggunakan warna hitam putih. Pemilihan warna ini dianggap netral dan fleksibel, sehingga kemasan dapat digunakan untuk berbagai jenis tema, termasuk *seasonal* dan *non-seasonal*.



Gambar 3.62 Proses Pengerjaan Kemasan Mug  
(Sumber : Data Pribadi)

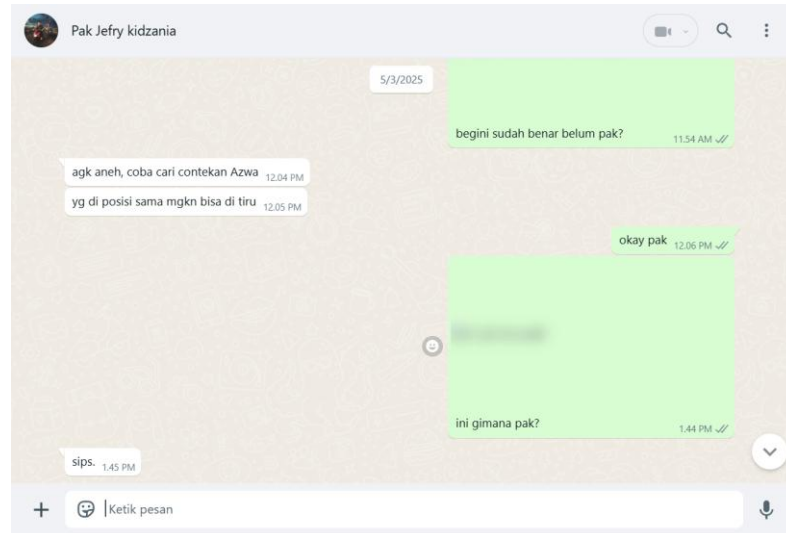
d. Asistensi

Setelah desain selesai dibuat, *file* akan diunggah ke dalam server internal perusahaan. Proses asistensi secara mandiri untuk di *review* oleh mentor penulis. Apabila ditemukan hal-hal yang perlu diperbaiki, misalnya ketidaksesuaian elemen desain dengan standar perusahaan. Maka, mentor akan menyampaikan permintaan revisi melalui *WhatsApp*, kemudian penulis akan segera menanggapi masukan tersebut dan melakukan perbaikan sesuai instruksi.



Gambar 3.63 Permintaan Revisi melalui *Chat WhatsApp*  
(Sumber : Data Pribadi)

Seperti pada contoh kasus di atas, dimana bentuk pesawat dalam desain produk mug tidak sesuai dengan bentuk pesawat yang ada di Kidzania. Sehingga penulis diminta untuk mengubah dan menyesuaikan bentuk oleh mentor.



Gambar 3.64 Proses Asistensi melalui *Chat WhatsApp*  
(Sumber : Data Pribadi)

e. Finalisasi

Setelah perbaikan revisi telah diterima oleh mentor, penulis akan mengunggah kembali *file* ke dalam server internal. *File* tersebut kemudian akan diperiksa kembali oleh atasan untuk memastikan semua desain sudah sesuai dengan standar produksi, setelah desain dirasa sesuai dengan standar produksi, *file* akan disusun kedalam format cetak sesuai kebutuhan vendor, baik dari segi ukuran, resolusi, hingga format warna.



Gambar 3.65 Beberapa Hasil Desain *Merchandise* Pin dan Mug  
(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 3.66 Hasil Cetak Pin di *Booth Merchandise*  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Adapun berikut hasil *mock up* desain untuk produk mug beserta kemasan *box* untuk mug.



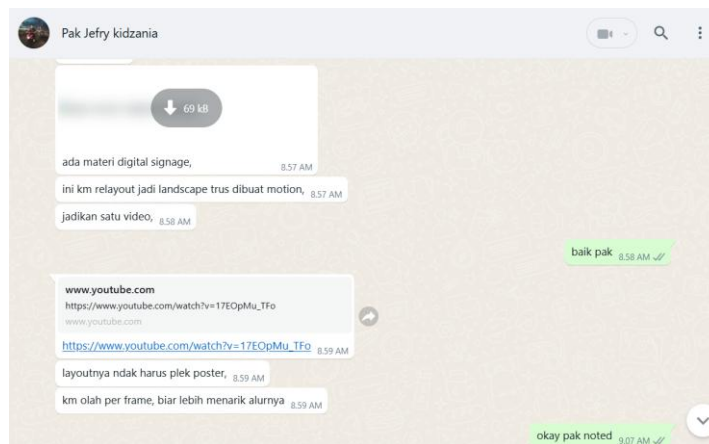
Gambar 3.67 Hasil *Mock Up* Mug (kiri) dan Kemasan *Box* Mug (kanan)  
(Sumber : Data Pribadi)

### 3.2.6 Pembuatan Motion Graphic untuk Display Internal

*Motion graphic* merupakan salah satu media visual yang digunakan oleh Kidzania Surabaya sebagai bentuk komunikasi visual yang bergerak untuk menyampaikan informasi ataupun promosi kepada audiens. Media ini biasanya digunakan untuk keperluan *display* layar di area Kidzania Surabaya. Dalam proses pengerjaan *motion graphic*, penulis berperan dalam menyusun konten visual yang sebelumnya statis, menjadi animasi bergerak dan menarik secara visual dengan tetap memperhatikan kejelasan informasi dan estetika.

#### a. *Briefing*

*Briefing* diberikan melalui pesan *Whatsapp* yang dikirimkan secara langsung oleh mentor. Pada tahap ini, penulis menerima penjelasan umum mengenai kebutuhan desain yang akan dianimasikan, seperti tema atau konten yang ingin disampaikan melalui *motion graphic*. Mentor juga akan menyampaikan detail teknis seperti ukuran video, orientasi (*landscape* atau *portrait*), durasi, serta referensi visual berupa contoh video sebagai acuan.



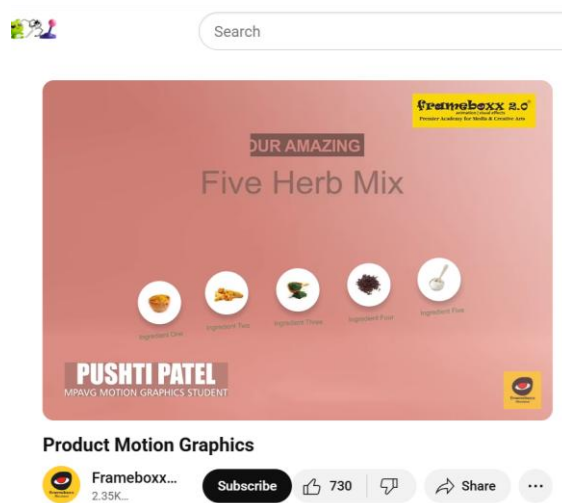
Gambar 3.68 Penyampaian *Briefing* melalui *Whatsapp*  
(Sumber : Data Pribadi)

Instruksi yang diberikan cukup ringkas, sehingga penulis dituntut untuk memahami maksud dan konteks dari setiap permintaan secara mandiri, serta memiliki inisiatif dalam menyesuaikan desain yang telah ada ke dalam format animasi.

b. *Brainstorming*

Setelah memahami instruksi dasar, penulis melakukan tahap brainstorming dengan mengamati berbagai referensi *motion graphic*, baik dari yang telah diberikan oleh mentor, maupun dari sumber tambahan dari berbagai media sosial. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi gaya animasi yang sesuai, serta pendekatan visual yang efektif agar dapat menyampaikan konten dengan jelas dan menarik.

Penulis juga mempertimbangkan kesesuaian gaya visual dengan identitas Kidzania, sehingga penulis dapat mengadaptasi referensi sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik *brand*.



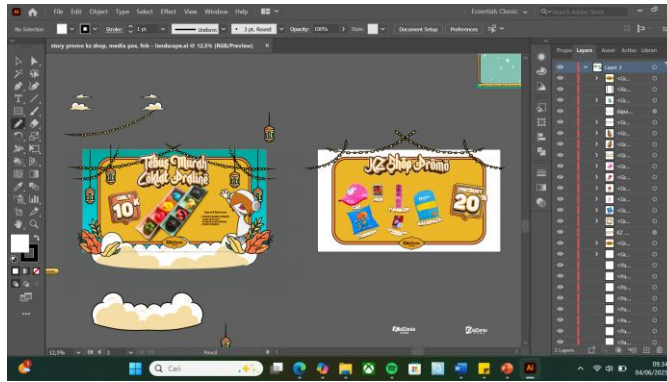
Gambar 3.69 Video Youtube  
(Sumber : Data Pribadi)

c. *Produksi*

Tahap produksi dimulai dengan menyesuaikan desain awal yang sebelumnya berbentuk desain statis yang biasanya berbentuk portrait, menjadi format *landscape* sesuai permintaan mentor sebelumnya. Penyesuaian ini mencakup perubahan ukuran dan menyesuaikan ulang komposisi desain agar elemen-elemen visual tetap seimbang dan informatif.



Gambar 3.70 Desain Awal dalam Format *Portrait*  
(Sumber : Data Pribadi)



Gambar 3.71 Desain Setelah dilakukan Perubahan Format *Landscape*  
(Sumber : Data Pribadi)

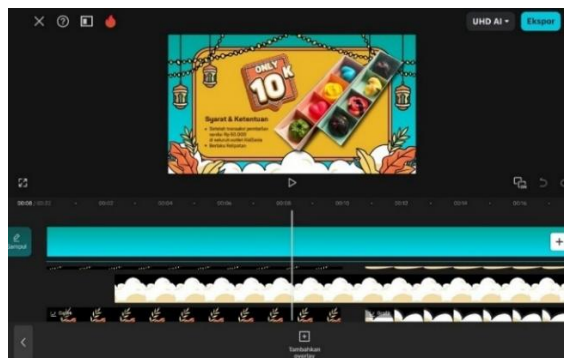
Selanjutnya, penulis akan mengunduh aset visual satu per satu dari *file* desain yang telah disesuaikan, lalu menyusunnya kembali ke dalam timeline menggunakan *software* Capcut. *Software* ini dipilih karena kemudahannya untuk mengatur *keyframe* dan animasi dasar.



Gambar 3.72 Aset – Aset Desain  
(Sumber : Data Pribadi)

Setiap elemen visual kemudian disusun dalam *overlay*, kemudian digerakkan per aset dengan memanfaatkan fitur *keyframe* untuk menciptakan gerakan seperti *fade in / out*, *slide*, *scale*, dan lain sebagainya. Gerakan juga diatur dalam ritme yang tidak terlalu cepat, sehingga informasi dapat tersampaikan dengan baik kepada audiens. Selain itu, penulis juga memastikan transisi setiap elemen berjalan mulus dan tidak mengganggu fokus utama.

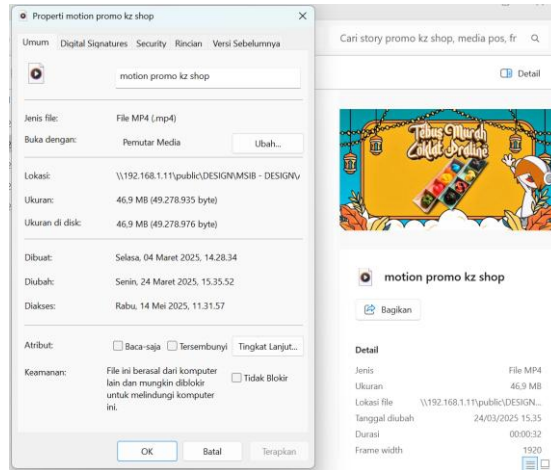
*Motion graphic* yang dibuat bersifat informatif namun tetap ringan dan menarik, agar cocok digunakan untuk kebutuhan internal maupun publikasi.



Gambar 3.73 Proses Pengerjaan dalam *Software* Capcut  
(Sumber : Data Pribadi)

d. Asistensi

Setelah proses produksi selesai, penulis mengunggah *file* hasil akhir ke server internal. Tahap ini tidak dilakukan secara langsung, melainkan mentor akan melakukan *review* secara pribadi dari server tersebut.



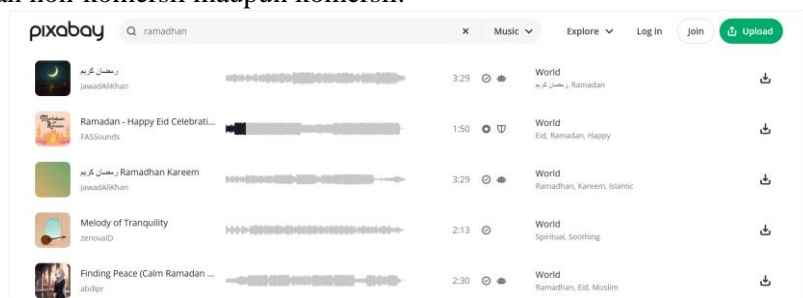
Gambar 3.74 Unggahan *File* di Server Internal  
(Sumber : Data Pribadi)

Pada umumnya, proyek *motion graphic* tidak mengalami revisi besar, selama informasi dalam video tersebut tersampaikan dengan jelas, durasi tidak terlalu cepat, dan tidak ada kesalahan teknis.

e. Finalisasi

Tahap akhir dari pengerjaan *motion graphic* ini adalah finalisasi. Pada proses ini, penulis akan menambahkan elemen pendukung seperti *background music* jika diperlukan. Pemilihan BGM dilakukan dengan mempertimbangkan video dan permintaan dari mentor.

BGM biasanya diambil dari *platform* penyedia audio bebas lisensi, seperti *Pixabay* yang memungkinkan pengguna untuk mengunduh music secara gratis baik untuk keperluan non-komersil maupun komersil.



Gambar 3.75 Laman *Pixabay*  
(Sumber : pixabay.com)

Penulis memutuskan untuk menggunakan audio dari *Pixabay* yang berjudul “Ramadan – Happy Eid Celebration” setelah mempertimbangkan kesesuaian antara audio dan isi dari *motion graphic*.

Setelah seluruh elemen dianggap lengkap dan telah di setujui oleh mentor, *file* akhir akan disimpan dalam format .mp4 atau .mov sesuai kebutuhan. *File* kemudian di letakkan di dalam server internal untuk digunakan oleh tim yang membutuhkan.



Gambar 3.76 Hasil *Motion Graphic*  
Sumber : Data Pribadi

Berikut beberapa hasil akhir *motion graphic* yang telah dibuat, dapat diakses melalui tautan berikut: [Hasil Motion Graphic](#)

### 3.2.7 Tugas Inisiasi Buku Anak Kidzania

Proyek ini merupakan bentuk tugas inisiasi penulis selama masa magang untuk memenuhi konversi mata kuliah “Buku Anak” mengikuti arahan dari dosen pembimbing. Dalam memenuhi tanggung jawab penulis dan konversi mata kuliah selama mengikuti pelajaran di luar kelas, penulis mengajukan permintaan tugas kepada mentor yaitu atasan *Graphic Designer*. Sebagai respon, mentor memberikan buku “*KidZania Travel Guide*” yang berisi tentang semua filosofi dan latar belakang Kidzania dan meminta penulis untuk mengembangkan ulang narasi dan konten visual dari buku tersebut. Isi cerita yang disampaikan berfokus pada nilai-nilai yang dipegang oleh Kidzania, tokoh maskot, dan bagaimana anak-anak membangun kota ideal mereka, Kidzania.

Adapun proses pengerjaannya sebagai berikut:

#### a. *Briefing*

Berbeda dengan pekerjaan lainnya, *briefing* tugas ini bersifat inisiatif dari penulis dan bukan berasal dari permintaan divisi lain. Penulis secara langsung meminta kepada mentor tugas yang bisa dikerjakan untuk kebutuhan mata kuliah. Kemudian mentor memberikan buku “*KidZania Travel Guide*” dalam bentuk pdf digital sebagai referensi bacaan dan mengarahkan penulis untuk mengembangkan versi visual cerita dengan tetap mempertahankan narasi dan karakter maskot resmi Kidzania.



Gambar 3.77 Buku PDF “*KidZania Travel Guide*”  
(Sumber : Data Perusahaan)

b. *Brainstorming*

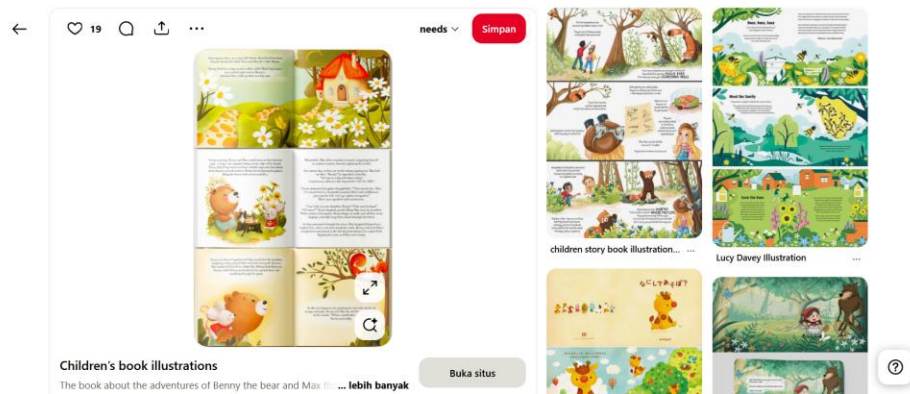
Setelah menerima arahan dari mentor dan memperoleh buku tersebut, penulis mulai melakukan tahap *brainstorming* dengan mempelajari isi narasi secara menyeluruh. Bagaimana latar belakangnya, bagaimana alurnya, serta nilai-nilai apa yang ingin disampaikan dari keseluruhan narasi.



Gambar 3.78 Isi Buku “*KidZania Travel Guide*” Bab “*KidZania Ztory*”  
(Sumber : Data Perusahaan)

Setelah mencerna bacaan, penulis mulai merancang bagaimana cerita tersebut dapat ditampilkan ulang dalam bentuk ilustrasi untuk buku anak. Beberapa bagian narasi akan diringkas, disusun, dan disesuaikan ulang ke beberapa bagian yang mudah dipahami.

Setelah cerita tersusun, penulis kemudian melakukan pencarian referensi untuk *layout* dan ilustrasi yang akan dibuat, dengan tetap mempertimbangkan cara menyusun komposisi visual agar mudah dipahami.



Gambar 3.79 Referensi Desain Buku Anak  
(Sumber : Laman *Pinterest*)

c. Produksi

Proses produksi dilakukan menggunakan dua perangkat lunak utama, yaitu *Procreate* dan *Adobe Illustrator* untuk memproduksi *Background* ilustrasi. Ukuran yang digunakan untuk ilustrasi buku anak ini adalah A4.

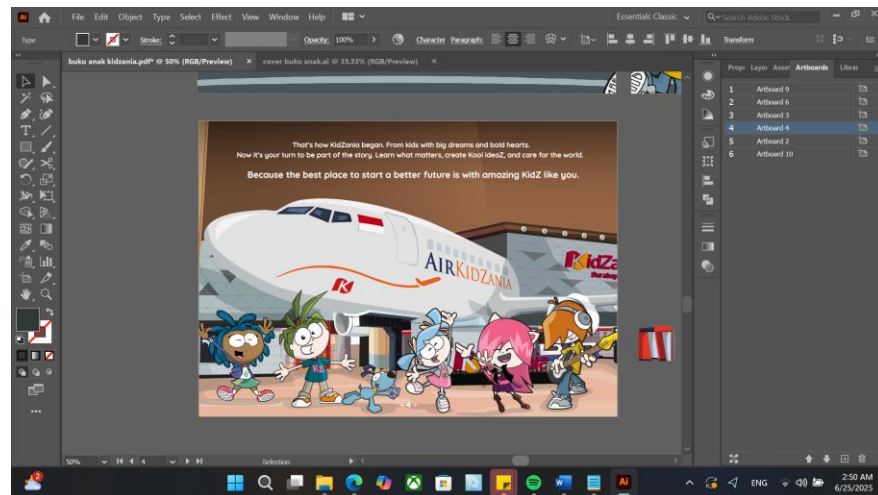
Untuk karakter, penulis menggunakan maskot resmi Kidzania seperti Vita, Chika, Bekha, Urbano, Beebop, dan Bache, sesuai dengan peran mereka sebagai RightZ Keepers.



Gambar 3.80 Proses Pengerjaan di *Procreate*  
(Sumber : Data Pribadi)

Maskot diambil dari aset yang sudah tersedia di server internal, namun pemilihan maskot tetap dengan memperhatikan ekspresi dan pose agar cocok dengan narasi yang sedang ditampilkan.

Untuk beberapa aset pelengkap pada *background*, berasal dari desain *background* sebelumnya yang pernah dikerjakan ketika magang, lalu disesuaikan kembali agar tetap selaras dengan konteks cerita.



Gambar 3.81 Proses Pengerjaan di *Adobe Illustrator* menggunakan Aset *Background* yang Pernah dibuat di Pekerjaan Sebelumnya  
(Sumber : Data Pribadi)

d. Evaluasi Mandiri

Berbeda dengan tahapan pekerjaan lainnya yang melalui asistensi dengan mentor, proyek ini merupakan tugas inisiasi untuk mata kuliah Buku Anak dan bukan bagian dari permintaan resmi dari perusahaan, sehingga penulis tidak melakukan proses asistensi kepada mentor. Meskipun demikian, penulis tetap melakukan evaluasi mandiri terhadap hasil desain yang dikerjakan, dengan mempertimbangkan standar estetika, keterbacaan, dan kesesuaian visual terhadap narasi buku asli.

e. Finalisasi

Setelah ilustrasi melalui evaluasi mandiri dan dirasa tidak terdapat kesalahan yang signifikan, penulis akan melanjutkan proses dengan mengimplementasikan narasi yang telah disusun sebelumnya ke dalam masing-masing halaman ilustrasi. Penempatan teks dilakukan dengan mempertimbangkan keterbacaan, tipografi, serta alur cerita yang komunikatif menggunakan *software Adobe Illustrator*.



Gambar 3.82 Penyusunan Teks ke dalam Ilustrasi  
(Sumber : Data Pribadi)

Setelah keseluruhan halaman tersusun dengan baik, hasil akhir dari proyek ini kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing sebagai bentuk asistensi laporan. Proyek ini selanjutnya dimasukkan ke dalam laporan sebagai bagian dari bentuk

inisiasi tugas mata kuliah, yang sekaligus menjadi bentuk dokumentasi antara kegiatan magang dan tugas kuliah dalam satu proyek.



Gambar 3.83 Hasil Buku Anak Kidzania  
(Sumber : Data Pribadi)

### 3.3 Pembelajaran Hal Baru

Selama menjalani kegiatan magang mandiri MBKM di Kidzania Surabaya, penulis memperoleh banyak pembelajaran baru yang belum pernah didapatkan sebelumnya di lingkungan perkuliahan. Pembelajaran ini tidak hanya mencakup keterampilan teknis di bidang desain grafis, tetapi juga berbagai aspek profesionalitas dan dinamika kerja di dunia industri.

Salah satu hal baru yang dipelajari adalah bagaimana bekerja dengan ritme dan tekanan waktu yang nyata, di mana penulis dituntut untuk menyelesaikan desain secara cepat tanpa mengurangi kualitas. Hal ini melatih penulis untuk mengatur waktu secara lebih efisien, menyusun prioritas kerja, serta belajar membuat keputusan secara tepat dan cepat. Penulis juga mendapatkan pengalaman menggunakan aset desain dari berbagai *platform* dan menggabungkan berbagai elemen visual menjadi satu kesatuan yang utuh dan harmonis. Dalam proses ini, penulis belajar bagaimana menyesuaikan elemen yang diambil dari berbagai sumber agar tetap selaras dan konsisten dalam gaya desain.

Dari segi keterampilan, penulis belajar untuk berkomunikasi secara efisien dan profesional pentingnya bersikap terbuka terhadap masukan dan mampu menyikapi revisi secara objektif. Melalui berbagai pengalaman tersebut, penulis merasa telah memperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai praktik kerja nyata dan mampu mengembangkan baik *soft skill* maupun *hard skill* yang akan sangat berguna dalam perjalanan karier ke depannya.