

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

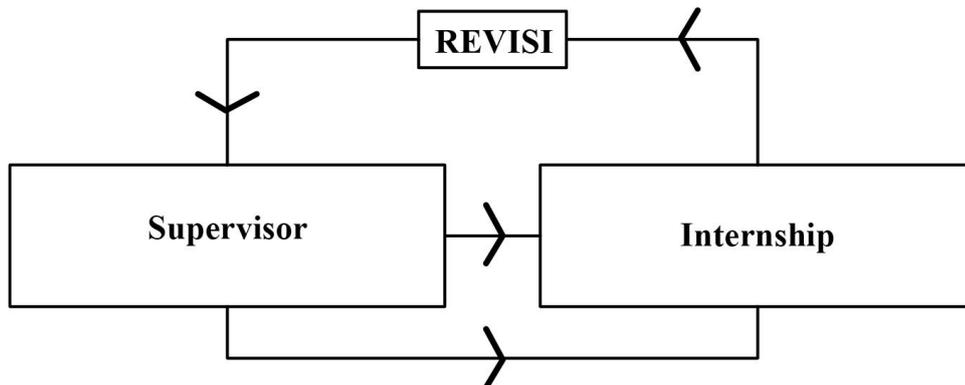
3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pelaksanaan kegiatan kerja magang di Laboratorium FSD UMN sebagai *graphic designer* atau *illustrator*, berperan untuk mengerjakan beberapa asset visual kebutuhan konten dari Laboratorium FSD, dan memberikan ide kreatif pada proyek internal maupun external dari Laboratorium FSD. Selama proses kerja magang berlangsung, penulis bekerja dibawah *supervisor*.

Proses kerja magang dilakukan secara tatap muka atau *offline*, jika ada hal yang tidak memungkinkan dan penulis tidak dapat hadir, maka pekerjaan dilakukan dari jarak jauh atau WFH. Pekerjaan dilaksanakan setiap hari senin sampai hari jumat, dari pukul 08.00 sampai pukul 17.00 sesuai dengan ketentuan yang telah diberikan. Kemudian koordinasi dilakukan secara langsung atau melalui *whatsapp* untuk melaporkan beberapa hal terkait dengan pekerjaan yang telah dilakukan kepada *supervisor*. Penulis mendapatkan *brief* tugas atau pekerjaan dari *supervisor*, setelah semua pekerjaan sudah dikerjakan penulis memberikan info dan meminta untuk asistensi pada *supervisor*.

Lalu, *supervisor* dapat revisi hasil pekerjaan yang telah dikerjakan oleh penulis, selanjutnya ketika *supervisor* sudah setuju dengan hasilnya, penulis dapat mengumpulkan langsung hasil pekerjaan di satu folder pengumpulan yang sudah disediakan oleh *supervisor*.

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. 1 Bagan alur koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut beberapa tugas dan tanggung jawab yang dikerjakan penulis sebagai *graphic designer* atau *illustrator* di Laboratorium FSD UMN.

Tabel 3. 1 Detail pekerjaan yang dilakukan selama magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1 (12 Februari – 16 Februari 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Digital Painting</i> (kelas lab) - <i>Instagram Post</i> Hari Raya 	<ul style="list-style-type: none"> - Menyusun ppt materi kelas lab. - Sketsa konten instagram. - Demonstrasi digital painting.
2.	2 (19 Februari – 23 Februari 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Instagram Post</i> Hari Raya - <i>Design Asset</i> (ppt) 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan desain Hari Raya. - VO untuk video tutorial Adobe Illustrator. - Membuat asset ppt non akademis mengenai basic Adobe Illustrator.

3.	3 (26 Februari –29 Februari 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Instagram Post</i> Hari Raya - <i>Design Asset</i> (ppt) 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat asset ppt non akademis mengenai basic Adobe Illustrator. - Mengerjakan desain Hari Raya.
4.	4 (01 Maret – 08 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Instagram Post</i> Hari Raya - <i>Instagram Reels</i> (tutorial) 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan desain Hari Raya. - Mengerjakan konten video tutorial Adobe Ilustrator.
5.	5 (12 Maret – 15 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Instagram Post</i> Hari Raya - <i>Instagram Reels</i> (tutorial) 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan desain Hari Raya. - Mengerjakan konten video tutorial Adobe Ilustrator.
6.	6 (18 Maret – 22 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Instagram Post</i> Hari Raya - <i>Instagram Reels</i> (tutorial) 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan konten video tutorial Adobe Ilustrator. - Mengerjakan desain Hari Raya. - Riset desain website.
7.	7 (25 Maret – 27 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Instagram Reels</i> (tutorial) 	<ul style="list-style-type: none"> - Riset desain website. - Membuat list konten tutorial.

8.	8 (01 April – 05 April 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Instagram Reels</i> (tutorial) - Ilustrasi (<i>digital painting</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> - Riset website. - Membuat ilustrasi untuk lab ilustrasi. - Mencari buku. tentang desain website - Membuat konten tutorial Adobe Illustrator part 2.
9.	9 (15 April – 19 April 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Instagram Post</i> Hari Raya 	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi video tutorial. - Mencari ide untuk konten tutorial Adobe Photoshop. - Membuat desain postingan untuk Hari Kartini.
10.	10 (22 April – 26 April 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Supergrafis website Gapura 	<ul style="list-style-type: none"> - Brief supergrafis - Mencari referensi - Membuat alternatif asset desain untuk website gapura
11.	11 (29 April – 04 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Logo Gapura 	<ul style="list-style-type: none"> - Asistensi asset desain website - Brief logo Gapura - Membuat alternatif logo Gapura

12.	12 (06 Mei – 11 Mei 2024)	- Logo Gapura	- Membuat alternatif logo Gapura
13.	13 (13 Mei – 18 Mei 2024)	- Logo Gapura	- Membuat alternatif logo Gapura - Revisi logo (mengubah warna) - Meeting
14.	14 (20 Mei – 24 Mei 2024)	- Materi ppt non akademis	- Menyusun materi ppt non akademis mengenai <i>tracing</i>

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Saat periode magang berlangsung, pembagian kerja sudah diberikan oleh Tiara Hanifah, yang merupakan Lab Officer FSD, sebagai *supervisor* penulis saat kerja magang. Pekerjaan yang dikerjakan berupa asset visual untuk konten di akun *instagram* Laboratorium FSD UMN.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Pekerjaan dimulai pada tanggal 12 Februari 2024, hari pertama penulis menerima *brief* dari *supervisor* mengenai pembagian tugas dan terkait dengan proyek yang akan dilakukan. Penulis mendapatkan tugas untuk membuat asset desain untuk kebutuhan konten Hari Raya, untuk *instagram post* Laboratorium FSD UMN serta membuat konten lainnya yang berkaitan dengan Laboratorium FSD UMN.

3.3.1.1 Kelas Lab Ilustrasi

Pada proyek ini penulis diminta untuk menjadi asisten kelas untuk mendemonstrasikan *digital painting* pada kelas lab. Membuat gambar bunga tulip menjadi referensi penulis untuk menggambar, karena bentuknya yang *simple* dan mudah untuk di demonstrasikan. Sebelumnya penulis diminta untuk latihan menggambar dan komunikasi, dan menghitung durasi pembuatan *digital painting* agar sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan yaitu 1 jam. Kelas lab diadakan pada tanggal 16 Februari 2024 via *zoom meeting*, pukul 18.00 sampai 20.00, dengan pengajar Jupiter Natanael.



Gambar 3. 2 Referensi gambar untuk digital painting

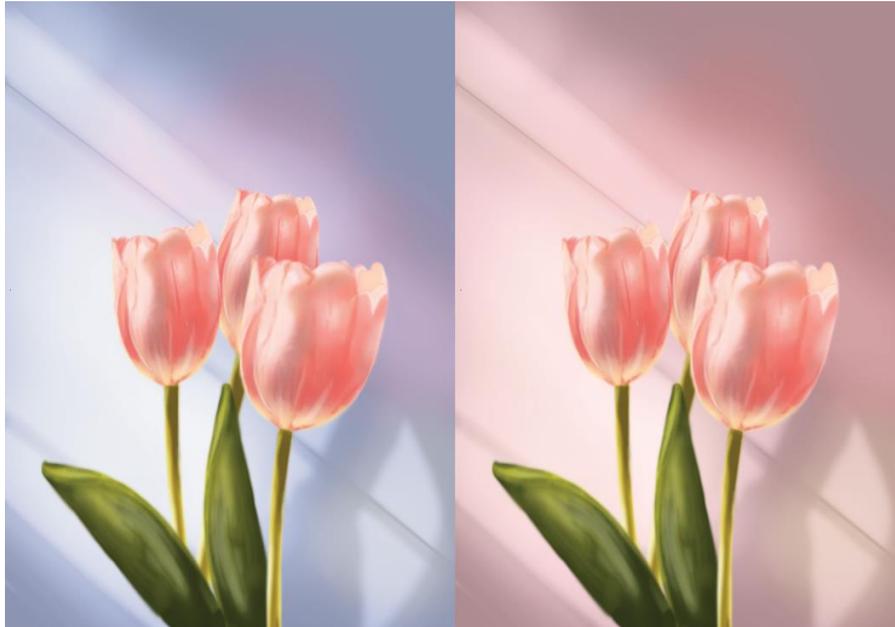
Berikut hasil karya penulis tanpa latar belakang warna saat mencoba untuk mempraktikkan membuat gambar bunga tulip dari referensi yang sudah ada, pada proses ini penulis mendapatkan beberapa catatan untuk selanjutnya penulis demonstrasikan pada kelas lab.



Gambar 3. 3 Hasil karya latihan tanpa background

Adapula karya latihan penulis yang sudah menggunakan latar belakang warna untuk memperkirakan apakah saat praktik pada kelas lab cukup waktu untuk menambahkan latar belakang pada gambar. Penulis membuat dua alternatif warna yaitu ungu dan merah muda.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 4 Hasil karya latihan dengan background

Saat memulai penulis mendemonstrasikan gambar sesuai dengan materi kelas, yaitu menggambar menggunakan teknik *grayscale* tanpa mengganti brush atau warna brush dan memanfaatkan mode layer. Aplikasi yang digunakan adalah Adobe *Photoshop*. Pada tahap awal penulis membuat ukuran canvas berukuran 2480 x 3508px atau sama dengan ukuran A4 (21 x 29,7cm). Saat memulai penulis langsung membuat *base color* dengan warna abu-abu untuk mengetahui bentuk dasar yang akan digambar.

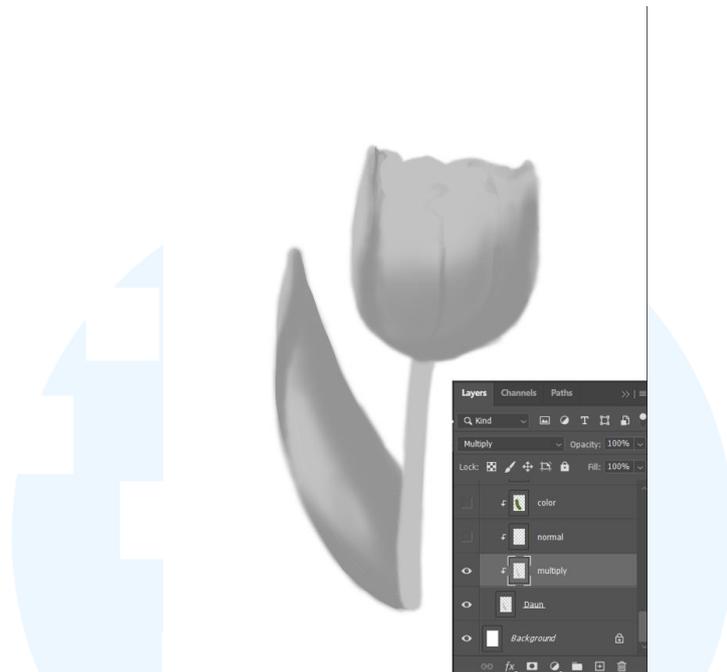
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 5 Base color menggambar bunga tulip

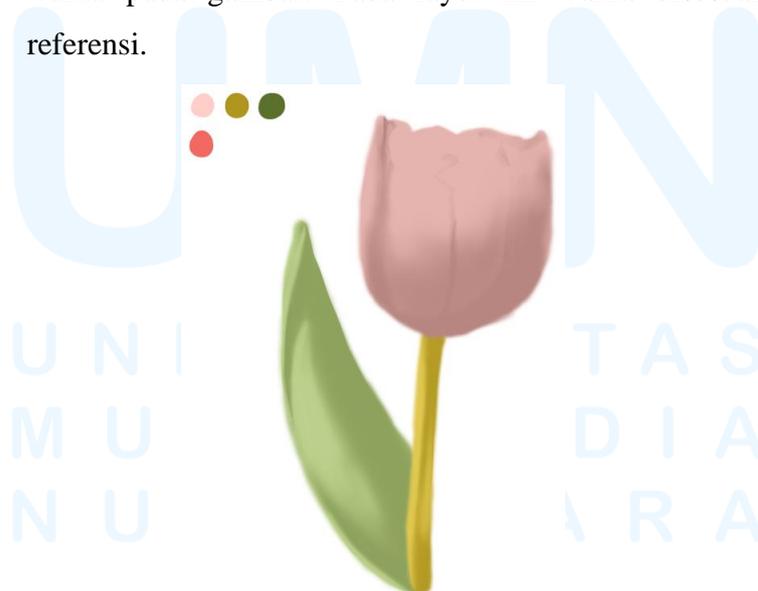
Kemudian untuk langkah selanjutnya menambahkan layer baru diatas layer *base color* dan di *clipping mask*, mode *layer* diubah menjadi *multiply* untuk memberikan bayangan atau mengatur sisi gelap terang pada gambar. Penulis juga memberikan informasi saat kelas berlangsung untuk menata layer dan mengubah nama layer agar tidak berantakan serta rapih.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 6 Proses clipping mask & multiply

Lalu, menambahkan layer diatas layer *multiply* dengan mode normal untuk menambahkan bagian terang pada gambar. Layer selanjutnya layer yang diubah menjadi mode *color* untuk memberikan warna pada gambar. Pada layer ini warna disesuaikan dengan referensi.



Gambar 3. 7 Proses memberikan warna

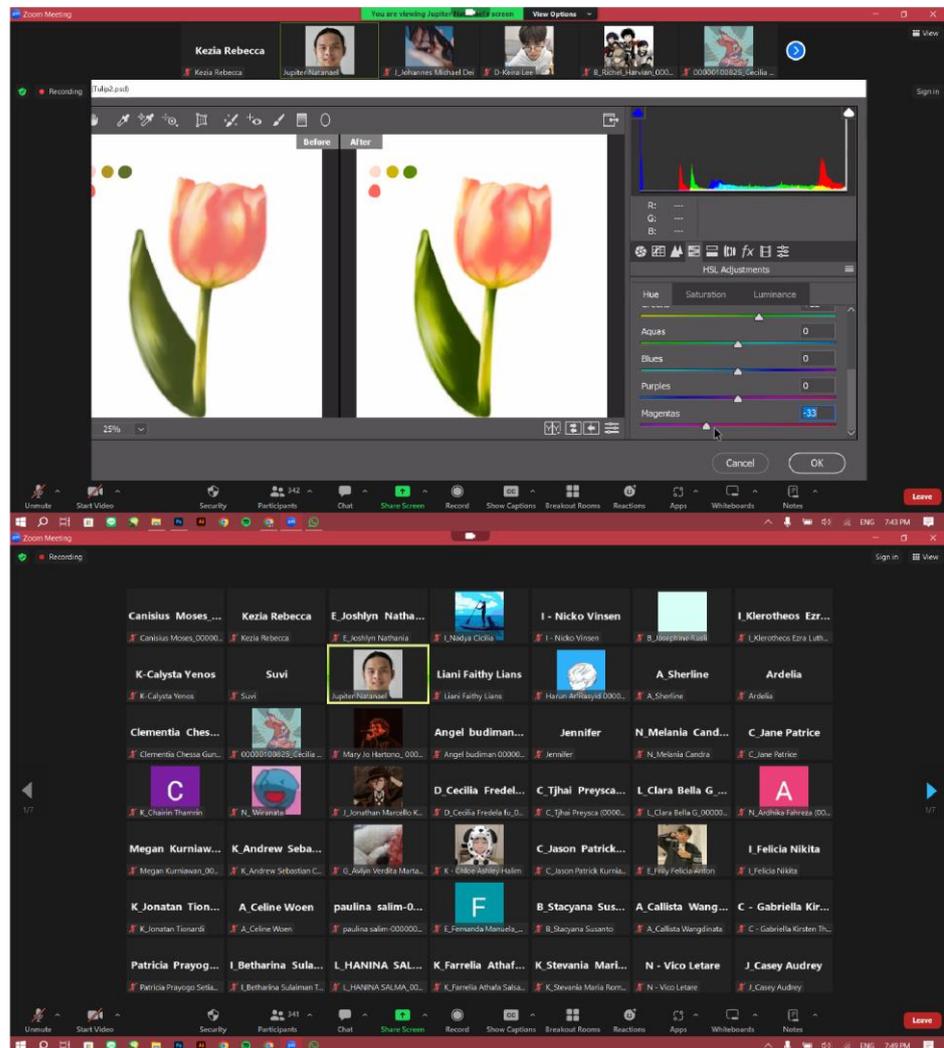
Untuk langkah selanjutnya menambahkan layer baru diatas layer *color* dengan mode normal untuk menambahkan warna kontras, bayangan dan bagian ini dapat ditambahkan detail sesuai dengan palet warna, agar mendapatkan bentuk yang diinginkan. Tahap terakhir layer baru dengan mode *soft light* untuk menambahkan pencahayaan pada gambar.



Gambar 3. 8 Proses detail digital painting

Ada beberapa kendala saat melaksanakan proyek ini, yaitu penulis tidak terbiasa menggambar sembari berkomunikasi menjelaskan *progress* dari *digital painting*, kemudian menyesuaikan waktu demonstrasi dengan waktu yang sudah ditentukan.

Solusi yang penulis lakukan adalah latihan demonstrasi sembari berkomunikasi seakan-akan sedang menjelaskan pada mahasiswa dan merekam durasi latihan agar penulis dapat mengetahui berapa lama *progress* membuat gambar bunga tulip.



Gambar 3. 9 Dokumentasi Kelas Lab

3.3.1.2 Visual Konten Hari Raya

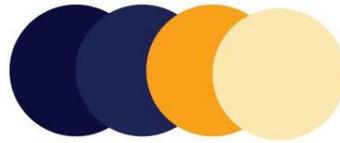
Sesuai dengan *brief* yang telah diberikan diawal pertemuan, penulis dengan rekan kerja magang mulai menentukan tema desain untuk *instagram post*. *Brief* serta referensi yang diberikan oleh *supervisor* adalah memiliki palet warna yang berlaku untuk jangka waktu yang panjang, *to the point*, dan minimalis. Lalu, penulis berdiskusi dengan rekan kerja untuk menentukan tema desain untuk periode ini dan sudah diputuskan desain akan menggunakan tema

'Digital Schedule' dengan *style* desain *vector* minimalis. Kemudian penulis mencari referensi beberapa *instagram post*, referensi ilustrasi dan palet warna digunakan yang sekiranya cocok untuk akun *instagram feeds* Lab FSD UMN.



Gambar 3. 10 Referensi warna *instagram feeds*

Kemudian, terdapat dua pilihan warna dengan *tone* warna yang berbeda. Dua warna dari referensi digunakan karena identik dengan warna UMN, lalu untuk warna lainnya seperti *orange* digunakan sebagai warna pendukung yang sekiranya selaras dengan warna yang dipilih untuk memberi kesan yang kontras pada desain. Sementara itu, warna terakhir adalah warna pastel dari *orange cool tone* sebagai warna pendukung kedua agar desain tidak monoton.



Gambar 3. 11 Pilihan palet warna

Setelah, mempertimbangkan referensi yang nantinya akan digunakan untuk mendesain, palet warna yang akan digunakan adalah warna dengan pilihan pertama karena warna lebih bervariasi dan menarik.



Gambar 3. 12 Palet warna yang digunakan

Untuk referensi ilustrasi *full vector*, minimalis seperti *style* desain korea yang tidak terlalu menggunakan banyak warna dan masih serasi. Tema '*Digital Schedule*' dipilih karena sesuai dengan Laboratorium FSD yang sepenuhnya harus di *schedule* atau direncanakan terlebih dahulu, lalu berhubungan dengan konten *instagram post*, atau *digital platform*, kemudian kata '*digital*' dikira cocok untuk tema desain periode saat ini.



Gambar 3. 13 Referensi style desain

Hal pertama yang dilakukan sebelum mendesain adalah membuat sketsa atau beberapa alternatif, minimal dua atau tiga alternatif untuk diasistensikan nantinya. Proses sketsa atau membuat alternatif desain, langsung menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*, dengan ukuran 1080x1080px.

Lalu, untuk membuat desain alternatif penulis menjabarkan beberapa ide objek sesuai dengan tema hari raya, agar dapat menentukan tata letak dan desain yang sekiranya sepadan dengan tema.



Gambar 3. 14 Format standar Hari Peringatan

Untuk menentukan objek yang akan diposting di akun resmi Laboratorium FSD, penulis juga mencari tahu atau riset mengenai tema hari raya yang akan didesain. *Layout headline* dan logo pada *instagram post* sudah mengikuti template atau format standar untuk hari peringatan yang sudah disiapkan oleh *supervisor*, tetapi tata letak tersebut tidak selalu digunakan karena menyesuaikan desain yang dibuat, dan penulis hanya perlu menyesuaikan dengan desain yang baru. Setelah membuat beberapa alternatif dan sudah disetujui oleh *supervisor*, selanjutnya adalah proses digitalisasi. Kemudian, pada tahap ini dapat direvisi atau dimaksimalkan lagi desainnya sesuai dengan *brief* yang *supervisor* sudah berikan. Pada proses mendesain penulis lebih sering menggunakan *pathfinder* dan *pen tool* untuk membuat bentuk, kemudian *font poppins* dipilih karena bersifat netral dan dapat digunakan disemua postingan.

Namun, ada beberapa konten yang penulis kerjakan hanya perlu menyelesaikan bagian final saja, karena sketsa sudah dikerjakan oleh rekan kerja. Lalu, *stroke* yang digunakan pada desain berukuran 4pt sampai 6pt tebalnya, agar keseluruhan desain tidak terlihat *flat*. Namun, desain tidak seluruhnya menggunakan asset atau objek dengan tema '*digital schedule*', karena menyesuaikan dengan tema hari raya dan kebutuhan postingan saja. Jika tema desain awal dianggap tidak sepadan dengan tema hari raya, maka desain hanya menyesuaikan dengan tema hari raya.

Kemudian ada beberapa konten terkait hari raya yang berupa animasi. Diharuskan penulis membuat asset visual untuk nantinya dijadikan animasi oleh tim editor. Sama seperti membuat desain konten *instagram post*, penulis membuat sketsa untuk tahap awalnya agar mengetahui ukuran objek dan tata letak sebelum hasil *final* desain.

Penulis juga menjabarkan atau membuat *list* untuk mencari ide asset yang akan digunakan. Pada desain konten ini, penulis ingin membuat desain yang berbeda dari konten *instagram post* lain contohnya seperti pada desain hari buruh, yang selalu di desain hanya dengan objek perkakas yang identik dengan pekerja proyek bangunan. Sementara, hari buruh memiliki arti hari pekerja yang berarti semua profesi memperingati perjuangan gerak buruh dalam mencapai hak-hak kerja yang adil dalam kondisi kerja yang manusiawi (kompaspedia.id). Berikut merupakan konten hari peringatan atau hari raya yang penulis kerjakan:

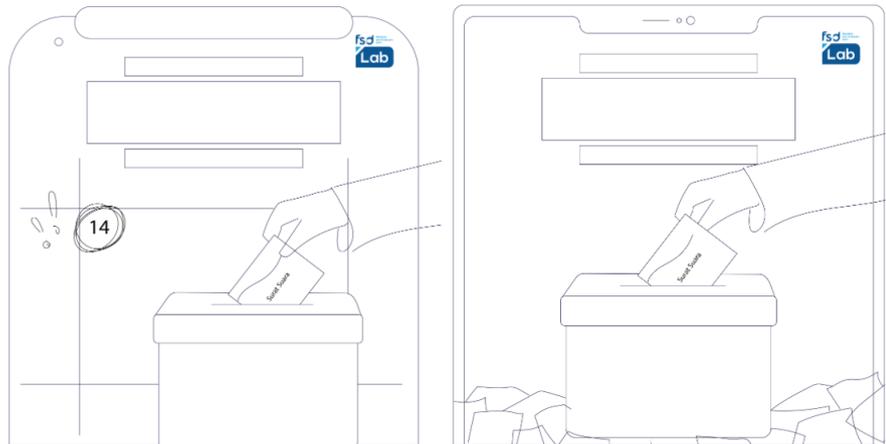
a) Hari Pemilu

Untuk desain ini penulis mencari beberapa referensi *background*, dan objek utama yang akan ditampilkan seperti kotak suara dan kertas-kertas. Kemudian, penulis membuat dua alternatif sketsa dan selanjutnya dibuat hasil akhirnya.



Gambar 3. 15 Referensi postingan hari pemilu

Untuk sketsa yang dipilih adalah sketsa pertama yaitu yang bertema *schedule* dengan tangan yang sedang memasukan kertas suara pada kotak suara.



Gambar 3. 16 Sketsa desain hari pemilu

Untuk proses desain *finalnya* konsep kotak suara dengan kertas yang berhamburan disekelilingnya dari sketsa kedua digunakan agar *white space* tidak terlalu kosong. Kemudian pada tanggal yang terletak dilatar belakang diberikan lingkaran dan tanda seru serta kata ‘Ke TPS’ sebagai pengingat utama.



Gambar 3. 17 Hasil akhir desain hari pemilu

b) Hari Nyepi

Pada konten hari nyepi, penulis membuat asset visual yang nantinya akan dijadikan *motion graphic*. Tahap awal penulis mengumpulkan ide objek asset desain yang nantinya akan dibuat dengan menyusun atau dibuat *listnya*. Lalu, dipilih yang sekiranya sesuai dengan tema hari raya.

Tabel 3. 2 List ide konten hari nyepi

HARI NYEPI
- Karakter
- Pakaian Bali
- Pura Bali
- Bunga Kamboja
- Daun
- Sunset (<i>Yellow/Orange</i>)

Setelah membuat daftar ide objek yang nantinya akan didesain, penulis mencari referensi gambar agar hasil tepat dan memuaskan. Referensi karakter diambil dari hasil desain konten hari raya nyepi yang penulis temukan di internet, kemudian penulis mencari foto pura bali untuk dijadikan *vector*, lalu penulis juga riset mengenai pakaian adat bali saat merayakan hari nyepi untuk mendesain pakaian pada karakter. Kemudian bunga kamboja yang identik dengan bunga dibali dan batik megamendung yang penulis ambil objek awannya karena identik dengan batik di Indonesia.



Gambar 3. 18 Referensi desain untuk hari nyepi

Berikut hasil sketsa atau final yang sudah dibuat oleh penulis yang nantinya akan diberi warna. Asset desain dibuat masing-masing tiap objek menggunakan *pen tool*. Ada beberapa catatan untuk konten animasi ini penulis menggunakan karakter agar lebih unik dan agar konten berbeda dengan konten hari raya lainnya. Asset desain dari konten ini tidak terlalu banyak, tetapi dibuat padat agar tidak terlalu kosong.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 19 Sketsa desain untuk hari nyepi

Hasil akhir cenderung dengan warna putih dan tidak *full color*, untuk menonjolkan karakter *headline* 'Hari Raya Nyepi'. Desain akhir masih dapat diubah *layoutnya* saat proses animasi. Berikut penulis jabarkan dari asset desain yang sudah dibuat, pada desain terdapat objek karakter laki-laki dan perempuan, pura, bunga kamboja, dan awan megamendung. Pura dan bunga kamboja dipilih karena identik dengan Bali, secara mayoritas penduduk Bali beragama Hindu yang merayakan Hari Raya Nyepi. Untuk pemilihan objek awan megamendung diambil dari batik megamendung sebagai pendukung desain yang menyatakan perayaan tersebut ada di Indonesia dan objek langit.



Gambar 3. 20 Desain akhir hari nyepi

Setelah hasil desain akhir sudah disetujui, aset visual yang akan dianimasikan berbeda dengan desain *instagram post*, untuk animasi aset tidak menggunakan objek dengan ukuran kecil agar mudah dianimasikan dan tidak rumit saat di edit. Penulis juga harus memisahkan satu persatu aset desain disetiap *artboardnya* untuk nantinya diserahkan pada editor.



Gambar 3. 21 Aset visual untuk hari nyepi

c) Hari Paskah

Tahap awal penulis membuat tiga alternatif desain, desain pertama penulis membuat *window website* sebagai *background*, kelinci yang sedang melihat keatas, dan *sticker* telur yang identik dengan hari paskah. Desain kedua dibuat tiga telur yang dihias dengan *headline* ditengah. Desain ketiga dengan konsep permainan mesin capit didalam *gadget*, terdapat kelinci yang sedang mengintip diatas dan balon terbalik.



Gambar 3. 22 Alternatif desain kasar untuk hari paskah

Lalu desain yang dipilih adalah desain yang pertama, tetapi mendapat revisi untuk menambahkan objek kelinci yang sedang mengintip diatas kiri. Kemudian menambahkan objek awan pada sebelah kanan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 23 Desain final untuk hari paskah

Tetapi pada bagian atas masih terlihat sangat kosong dan terlihat ganjal. Maka dari itu penulis diminta untuk menambahkan satu objek lagi yang sekiranya sepadan dengan tema. Penulis menambahkan objek *search bar* pada bagian atas dan tulisan Lab FSD UMN pada bagian *task bar window*, lalu menambahkan beberapa hiasan kecil pada *white space*.



Gambar 3. 24 Desain akhir untuk hari paskah

d) Hari Raya Idul Fitri

Tahap pertama membuat daftar ide objek yang nantinya akan didesain pada alternatif desain yang sesuai dengan tema hari raya. Daftar ide merupakan hasil riset dan mencari referensi desain konten yang pernah dibuat pada internet dan referensi hari raya. Riset diperlukan agar tidak terjadi kesalahpahaman saat mendesain dan tidak ada kekurangan saat membuat desain.

Tabel 3. 3 List ide untuk hari raya idul fitri

HARI RAYA IDUL FITRI
- Masjid
- Bulan
- Bedug
- Bintang
- Ketupat
- Awan-awan dan lampu

Penulis membuat tiga alternatif desain yang sesuai dengan tema, untuk desain pertama dengan konsep arsip dan stiker digital, terdapat objek utama yaitu masjid, kemudian objek ketupat dan awan. Untuk desain kedua penulis membuat objek utama lampu lentera dengan *headline* didalam lampu dan posisi tetap ditengah, terdapat objek awan dan bintang. Pada desain ketiga penulis menggabungkan konsep dari desain satu dan dua, tetapi objek masjid dibuat siluet saja.



Gambar 3. 25 Alternatif desain kasar untuk hari raya idul fitri

Untuk desain yang dipilih adalah desain yang terakhir, dengan konsep yang digabungkan. Penulis menerima revisi untuk melanjutkan desain tersebut dan objek masjid direvisi untuk dikembangkan menjadi lebih berbentuk dan tidak datar. Dan penulis mengubahnya menjadi bagian kanan kiri dengan warna yang berbeda. Tetapi masih dalam tahap revisi dan harus diperbaiki.



Gambar 3. 26 Desain revisi pertama hari raya idul fitri

Kemudian, penulis mengubahnya dengan menambahkan warna gelap seperti bayangan pada tiap bentuk bangunan atau tiangnya dan diberikan bentuk memanjang dengan warna terang untuk memberikan kesan *highlight* pada masjid. Dan desain ini di *approve* oleh *supervisor*.

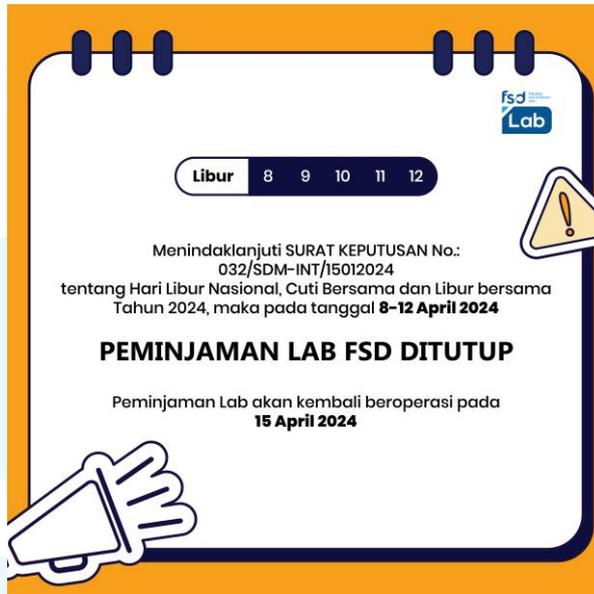


Gambar 3. 27 Desain hasil akhir untuk hari raya idul fitri

Pada desain ini penulis mengalami kendala saat mendesain bagian masjid, karena menentukan letak warna-warna gelap dan sisi gelap terang pada desain.

e) Cuti Bersama

Desain pada konten ini tidak dibuatkan sketsa terlebih dahulu, penulis langsung membuat desainnya. Desain terdapat *notes* sebagai latar belakang desain, beberapa stiker digital yang mengingatkan sebagai pengingat. Penulis juga memberikan tanggal dan kata 'libur' dibagian atas, untuk memberitahu bahwa tanggal tersebut peminjaman Lab FSD UMN tidak beroperasi atau libur.



Gambar 3. 28 Desain untuk peringatan cuti bersama

Lalu desain memasuki tahap revisi, menambahkan tahun pada bagian atas tanggal, kemudian kata 'Libur' diganti dengan bulan dan diatas angka tanggal diberikan hari dengan singkatan saja.



Gambar 3. 29 Desain hasil akhir untuk cuti bersama

f) Hari Buruh

Pada hari buruh merupakan konten kedua penulis dengan membuat asset desain yang nantinya dijadikan *motion graphic* untuk dianimasikan, penulis membuat beberapa alternatif desain dengan tiga konsep yang berbeda, tetapi sebelum membuat desain kasar, seperti biasa penulis membuat daftar ide apa saja yang sekiranya sepadan dengan tema hari peringatan.

Tabel 3. 4 List ide untuk konten hari buruh

HARI BURUH
- Topi profesi
- Perkakas
- Peralatan pekerjaan (profesi)
- Karakter dengan topi (profesi)

Untuk desain alternatif pertama penulis membuat latar belakang yang seolah-olah adalah kain kuit yang sudah dipotong dan sudah dijahit ibarat sepatu kulit atau sepatu *boots*, yang identik dengan para pekerja. Kemudian terdapat juga dua karakter yang menggunakan topi dengan profesi yang berbeda, lalu ada beberapa objek perkakas dan *gear*.



Gambar 3. 30 Alternatif desain kasar untuk hari buruh

Desain alternatif kedua dibuat seperti banner persegi dengan beberapa karakter dengan topi profesi yang berbeda. Alternatif desain terakhir terdapat beberapa kepala karakter dengan berbagai macam topi profesi, objek perkakas dan *notes* dengan *clip* pada *background*. Untuk konten ini posisi *headline* di tengah. Untuk karakter profesi penulis memilih enam profesi yaitu polisi, *chef*, damkar, suster, pekerja bangunan dan dokter. Lalu, asset desain perkakas seperti gear, obeng, palu, gergaji dan alat medis stetoskop sebagai asset pendukung konten. Kemudian untuk desain yang di *approve* adalah desain yang terakhir, dan penulis melanjutkan desain tersebut seperti menambahkan mata pada karakter, mengubah tata letak dan menambahkan asset desain pada sekeliling desain.



Gambar 3. 31 Desain hasil akhir untuk hari buruh

Kendala pada saat membuat desain ini adalah saat membuat karakter dan menentukan topi profesi, karena referensi tidak selalu terlihat datar yang sepadan untuk dijadikan *vector*.

g) Hari Waisak

Penulis membuat daftar ide terkait objek apa saja yang sepadan dengan hari waisak, atau objek apa saja yang biasanya identik dengan hari waisak.

Tabel 3. 5 List ide untuk hari waisak

HARI WAISAK
- Teratai
- Lentera
- Candi
- Patung Sang Buddha
- Awan

Penulis juga membuat alternatif desain untuk konten ini, untuk desain pertama latar belakang dibuat pola bunga dan terdapat lampu lentera, bunga teratai serta awan yang dibuat lebih *modern*. Lalu pada desain kedua dibuat lilin yang menyala diatas bunga teratai dengan latar belakang kerlap kerlip bintang dan sedikit desain awan dengan *style* desain yang berbeda lagi. Untuk desain terakhir penulis membuat patung Sang Buddha ditengah dan terdapat bunga teratai dengan *headline* hari peringatan dibawah.



Gambar 3. 32 Alternatif desain untuk hari waisak

Untuk desain yang dipilih adalah desain ketiga dengan patung Sang Buddha. Pemberian warna pada desain tidak terlalu banyak karena dirasa sudah cukup dengan desain minimalis, dan proses revisi tidak terlalu rumit hanya saja ditambahkan bayangan pada desain patung Sang Buddha agar terlihat berdimensi dan tidak datar, kemudian latar belakang diberikan beberapa objek seperti bintang dan awan. Kendala pada desain ini adalah menentukan bayangan atau sisi gelap pada desain patung Sang Buddha, dan tata letak beberapa objek.



Gambar 3. 33 Desain hasil akhir untuk hari waisak

h) Hari Pancasila

Pada desain hari pancasila penulis membuat tiga alternatif desain dengan sketsa yang sudah ada dan penulis hanya melanjutkannya saja. Ketiga desain ini hanya memiliki perbedaan pada latar belakang warna saja, desain dibuat dengan konsep latar belakang perangko, dengan objek burung garuda ditengah, terdapat objek kapas dan padi serta bintang yang diambil dari makna pancasila, kemudian latar belakang pada perangko juga diberi desain pulau-pulau yang ada di

Indonesia dengan warna yang tidak terlalu kontras karena diberikan *opacity*.



Gambar 3. 34 Alternatif desain untuk hari pancasila

Untuk desain yang disetujui oleh *supervisor* adalah desain yang pertama dengan latar belakang jingga. Lalu untuk desain *final* mendapatkan revisi yaitu memperbesar sedikit seluruh ukuran objek desain seperti bingkai perangko, kapas dan padi, bintang, serta objek desain yang berada pada dalam bingkai, kemudian untuk pulau-pulau tidak perlu *opacity*.



Gambar 3. 35 Desain hasil akhir untuk hari pancasila

i) Hari Raya Idul Adha

Desain pada konten hari raya idul adha, penulis hanya melanjutkan mengembangkan desain dari sketsa atau desain yang sudah dibuat oleh rekan kerja. Desain awal adalah desain dengan *full color*, hewan yang terlalu berdempetan, latar belakang polos dan tanaman dengan tata letak ditengah, lalu penulis ubah mulai dari tata letak hingga menambahkan objek masjid yang diambil dari konten hari raya idul fitri.



Gambar 3. 36 Desain untuk hari raya idul adha

Kemudian, untuk letak tanaman penulis letakan pada kanan kiri, pada bentuk badan hewan ada sedikit perubahan, pada latar belakang desain penulis berikan objek kecil bintang. Setelah beberapa pertimbangan dari *supervisor*, desain mendapatkan sedikit revisi.



Gambar 3. 37 Desain akhir untuk hari raya idul adha

Untuk revisi, penulis menambahkan beberapa objek desain seperti menambahkan awan pada latar belakang dan menambahkan satu tiang masjid agar desain terlihat seimbang.

Pada proyek ini penulis mendapat beberapa kendala yaitu mencari ide untuk asset desain yang sesuai dengan hari raya, menentukan objek yang akan dimasukkan pada desain, *layout* pada desain, dan penempatan warna.

Solusi penulis adalah menyusun ide objek atau yang berkaitan dengan tema hari raya, dan kemudian dipilih yang sekiranya selaras dengan tema dan desain. Lalu, membuat *layout* kasar atau gambaran kasar untuk mengetahui tata letak dan warna. Selain itu, karakter laki-laki dan perempuan dibuat sedang bersembahyang.

3.3.1.3 Video Tutorial Reels

Konten video *instagram reels* dibuat untuk menaikkan *engagement* di akun instagram Laboratorium FSD UMN, agar mahasiswa Fakultas Seni dan Desain atau mahasiswa UMN lebih mengenal dan mengetahui tentang Laboratorium FSD. Kemudian, konten video yang dikerjakan penulis berupa tutorial atau *tips-tips* mengenai aplikasi Adobe Illustrator.

Pada proyek ini penulis mendapatkan kesempatan untuk membuat dua konten tutorial. Berikut konten video tutorial *Adobe Illustrator* yang penulis buat:

a) *5 Secret Adobe Illustrator Hack*

Pada video konten pertama, penulis mencari ide dan membuat *list* ide mengenai *tips-tips* Adobe Illustrator yang nantinya akan dijadikan konten. Berikut *list* ide konten untuk video tutorial yang terdiri dari enam *tips* menggunakan Adobe Illustrator.

Ide dipilih karena mudah dilakukan dan sudah sesuai dengan hasil riset. Sebelum ide dibuatkan video, penulis mencoba untuk mempraktikkan ide tersebut di Adobe Illustrator. Jika hal tersebut susah untuk dilakukan penulis tidak akan mencantumkan ide tersebut dalam video.

Untuk sumber ide, penulis mencari di halaman sosial media seperti youtube, instagram, tiktok dan pinterest. Dan biasanya konten yang ditampilkan berupa video dengan durasi panjang.

Penulis juga berharap video ini menjadi panduan, dan pengetahuan bagi yang ingin belajar mengenai menggunakan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi Adobe Illustrator.

Tabel 3. 6 List ide untuk konten video tutorial (1)

5 Secret Adobe Illustrator Hack	
Tutor	Keterangan
1. Trim View -View > Trim View	Hanya melihat objek yang ada di dalam <i>artboard</i> saja.
2. Customize Layout -Window > New Window -Window > Arrange > Tile	<i>Split 2 windows.</i>
4. Waves Line -Buat line > Effect > Distort & Transform > Zig zag -Copy paste line	Membuat <i>line</i> bergelombang tanpa menggunakan <i>pen tool</i> .
5. Selecting The Same Color -Select > Same > Fill color	Memilih <i>object</i> sesuai dengan warna yang dipilih (tidak <i>select manual</i>).
6. Blend	Menggunakan 2 warna yang berbeda.

b) *Secret Adobe Illustrator Hack #Part 2*

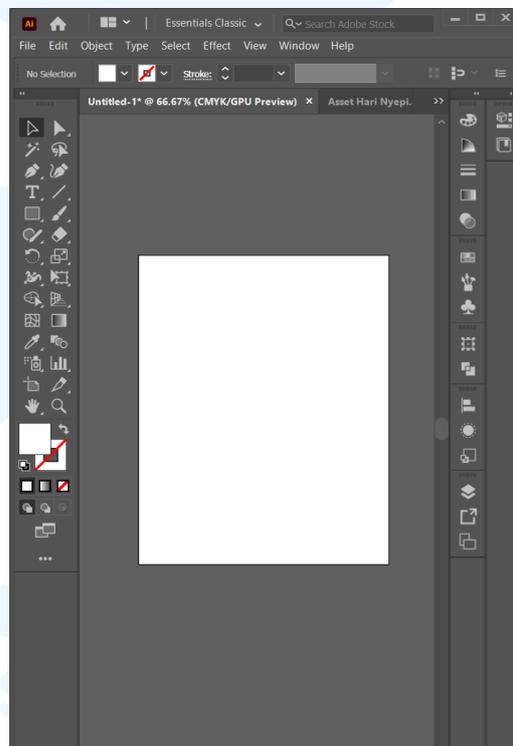
Berikut *list* ide konten untuk video tutorial kedua yang terdiri dari tiga *tips* menggunakan Adobe Illustrator. Untuk konten kedua penulis mencari ide fitur dari Adobe Illustrator yang cukup rumit, terjadi beberapa kendala juga seperti tidak semua hasil riset penulis dapat dicoba karena perbedaan versi aplikasi yang penulis gunakan dengan aplikasi yang ditampilkan saat riset ide.

Setelah semua ide sudah terkumpul, penulis melanjutkan pada proses rekam layar untuk nantinya di edit dan kemudian jadi sebuah konten video tutorial. Untuk kendala pada konten video kedua ini adalah mencari ide video dan mengatur ukuran layar.

Tabel 3. 7 List ide untuk konten video tutorial (2)

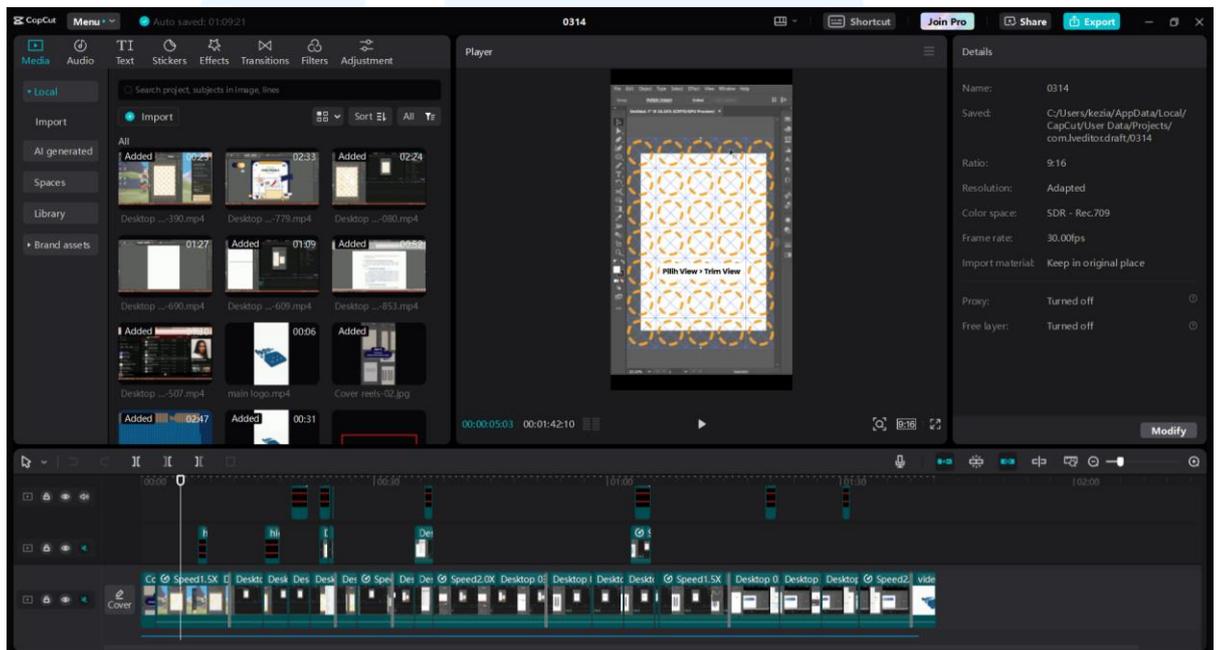
Secret Adobe Illustrator Hack #Part 2	
Tutor	Keterangan
1. Scale Stroke	Garis pada objek ikut berubah saat di <i>resize</i> .
2. Delete Anchor	Menggunakan <i>tool delete anchor point tool</i> yang benar.
3. Transform Effect	Membuat shape berulang kali dari terbesar sampai terkecil.

Setelah menentukan *tips* apa saja yang akan masuk pada konten, penulis membuat *settingan* ukuran Adobe Illustrator menjadi *portrait* agar nantinya sesuai dengan ukuran *handphone* atau *instagram reels*. Penulis menggunakan aplikasi pendukung untuk merekam layar yaitu, *game capture*.



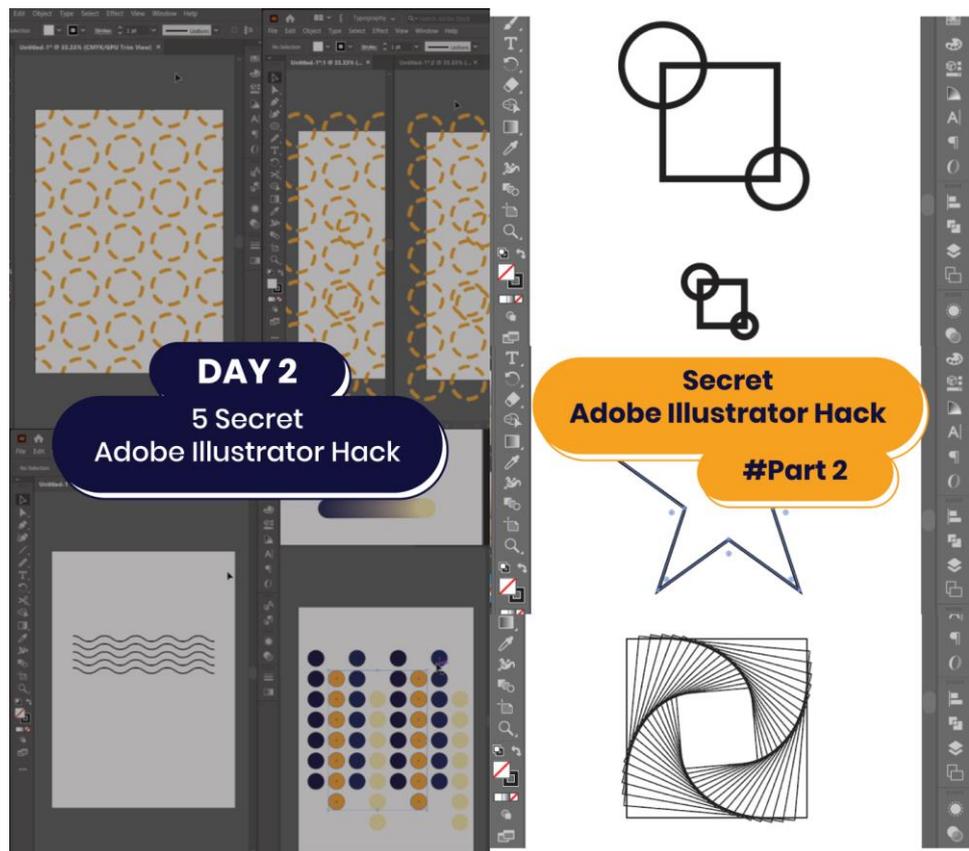
Gambar 3. 38 Ukuran window adobe illustrator untuk konten

Selanjutnya penulis mengedit video hasil rekam layar menggunakan aplikasi *Capcut*, karena dianggap lebih mudah untuk mengedit secara memotong video, menambahkan teks dan menambahkan transisi pada video. Untuk proses mengedit penulis memotong semua video yang penting untuk mengetahui berapa lama durasi pada konten tersebut.



Gambar 3. 39 Tampilan mengedit video menggunakan aplikasi *Capcut*

Penulis juga harus mendesain halaman awal untuk tampilan depan pada *instagram reels*, halaman awal didesain menggunakan aplikasi Adobe Illustrator. Halaman hanya menampilkan *headline* dan isi konten saja.



Gambar 3. 40 Cover Konten instagram reels

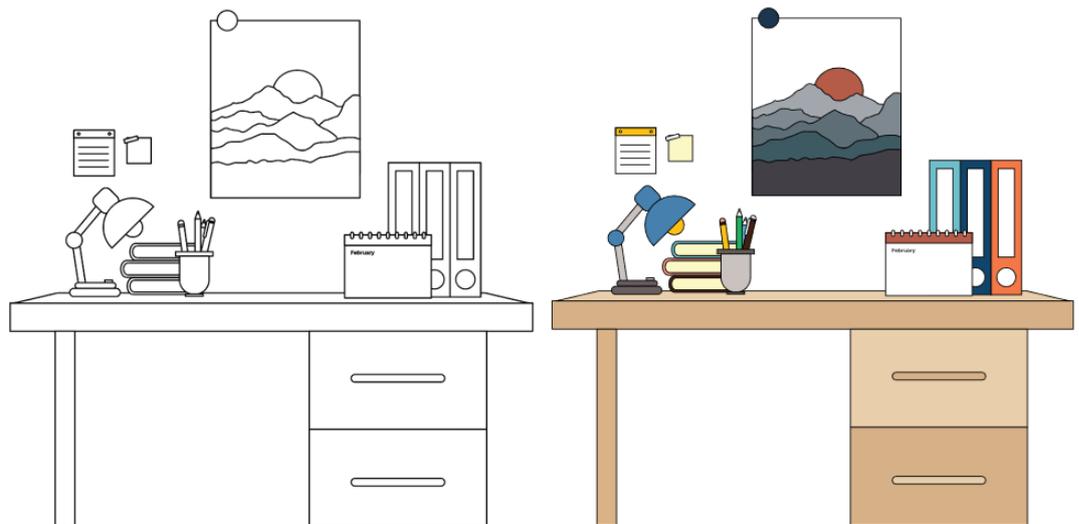
Kemudian, penulis menemukan beberapa kesulitan pada proyek ini, yaitu mencari ide untuk konten video yang singkat dengan beberapa *tips* didalamnya, lalu kesulitan selanjutnya mengedit video pada aplikasi *Capcut* dengan menggunakan beberapa fitur yang ada di aplikasi tersebut karena belum terbiasa.

Solusi yang penulis lakukan adalah mencari tahu di situs internet dan bertanya pada rekan kerja atau mencoba untuk mempraktikkan sendiri.

3.3.1.4 Asset Visual Materi non Akademis

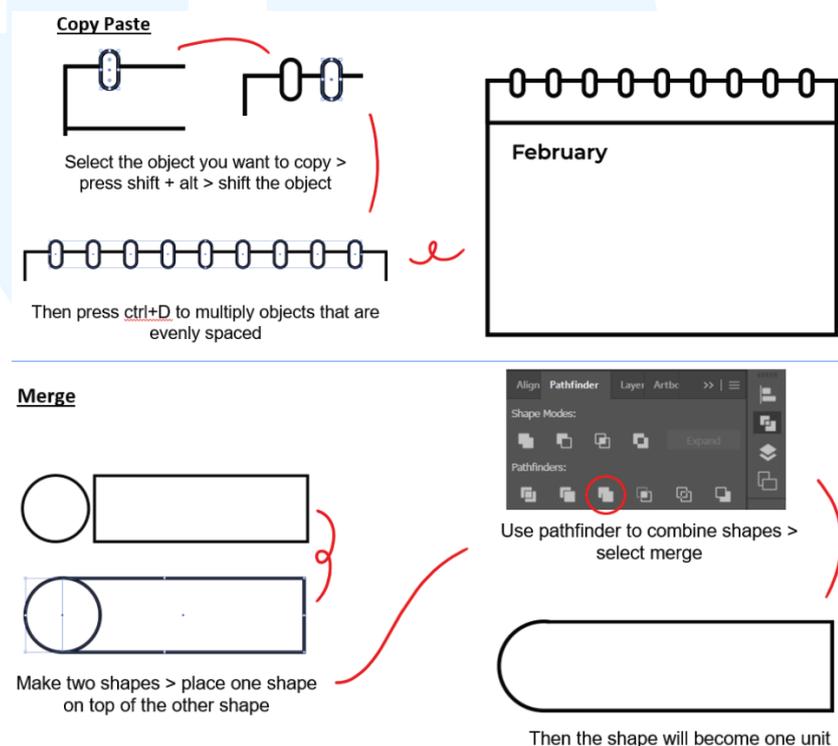
Pada proyek ini penulis diminta untuk membuat asset visual untuk materi non akademis mengenai *intro to basic* menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* untuk membuat komposisi menggunakan objek sehari-hari. Asset visual dibuat sederhana agar mudah dipahami saat dipraktikkan. Penulis juga menyisipkan *shortcut* dan beberapa tips membuat asset visual disetiap bentuknya untuk informasi yang lebih rinci.

Asset visual pertama penulis membuat kamar tidur dengan delapan objek yaitu lampu belajar, alat tulis kantor, buku, poster, tempat dokumen, kertas catatan, kalender, dan meja belajar. Bentuk pertama yang dibuat adalah meja belajar, dibuat seluruhnya menggunakan *rectangle tool*.



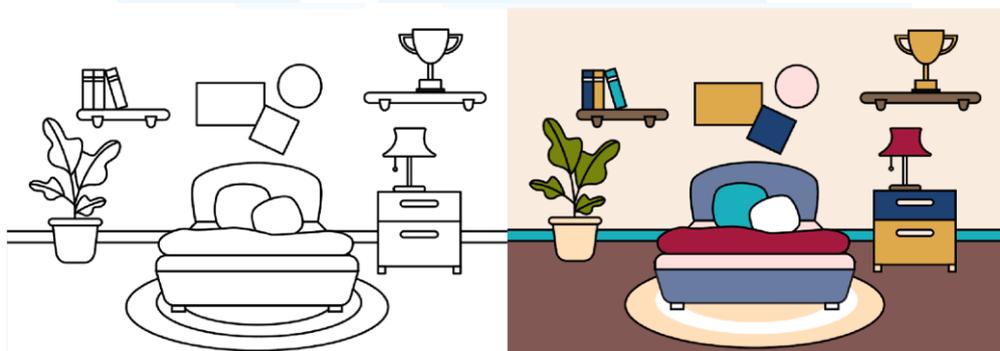
Gambar 3. 41 Membuat asset meja belajar

Selanjutnya penulis memberikan beberapa mengenai *tips shortcut* dan fitur pada Adobe Illustrator yang digunakan untuk proses yang berlaku untuk membuat objek lainnya. Penulis memberikan rincian mengenai cara menyalin objek dengan cepat dan bentuk yang sejajar serta dengan *shortcut* nya, penulis juga memberikan cara penggunaan fitur *pathfinder* yaitu fitur menggabungkan objek atau *merge*.



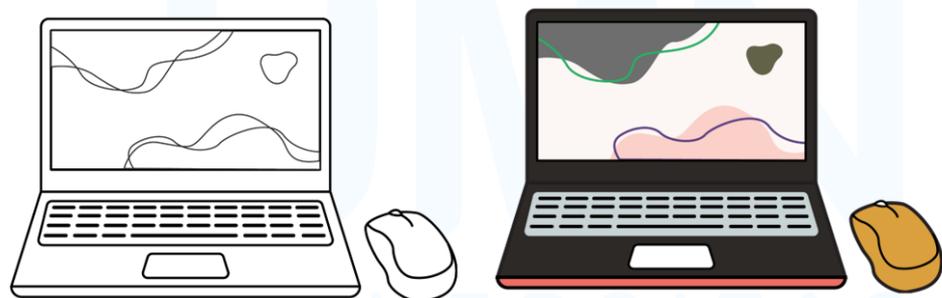
Gambar 3. 42 Penjelasan shortcut fitur pada adobe illustrator

Asset visual kedua membuat kamar tidur dengan sembilan objek, yaitu tempat tidur, lampu, lemari kecil, tanaman, piala, poster, rak tempel, buku dan karpet. Pada asset ini hampir seluruhnya penulis menggunakan fitur *pathfinder* untuk membuat objek. Untuk pemilihan warna menggunakan warna yang cenderung pada *warm dark color* agar dapat dibedakan warna tiap objeknya dan tidak menggunakan banyak warna agar tidak membingungkan.



Gambar 3. 43 Asset desain membuat kamar tidur

Asset visual selanjutnya adalah laptop dan *mouse*, untuk asset ini tidak seluruh objek menggunakan *pathfinder* tetapi menggunakan *pen tool*. Pada desain ini hanya membuat dua objek saja karena dirasa cukup rumit pada membuat bentuk laptop, untuk referensi *mouse* penulis memotret dari *mouse* milik penulis.



Gambar 3. 44 Asset desain laptop dan mouse

Kesulitan membuat asset visual ini adalah mencari objek dan mengatur objek agar sesuai komposisinya disetiap asset visual yang sudah dibuat.

Penulis juga menemukan solusi atas kendala yang dialami, yaitu mencari contoh desain dengan komposisi yang baik dan tidak terlalu padat sehingga memudahkan penulis untuk menempatkan objek pada desain yang sudah dibuat.

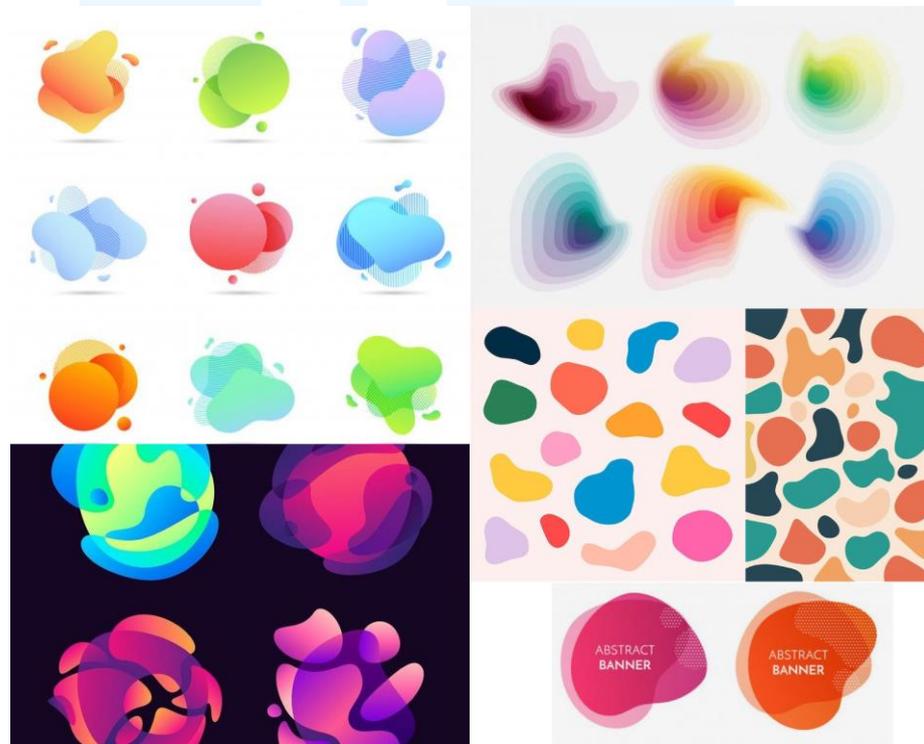
3.3.1.5 Asset Visual Website

Pada proyek ini penulis diminta untuk membuat asset desain untuk website Gapura UMN, penulis bekerjasama dengan *associate lab* dalam perancangan website ini. Gapura UMN merupakan layanan kampus yang dirancang untuk memenuhi berbagai macam kebutuhan mahasiswa UMN. Gapura ingin memperbarui websitenya, kemudian penulis ditugaskan oleh PIC untuk mendesain asset dan mendesain logo pada proyek ini. Seluruh asset desain dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*.



Gambar 3. 45 Website Gapura UMN

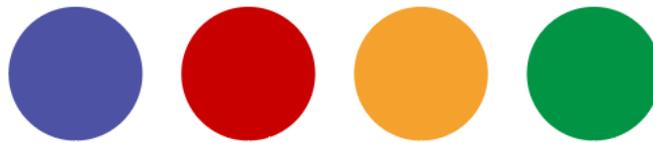
Hal yang dilakukan oleh penulis dan tim adalah membedah website gapura untuk mengetahui apa saja yang harus diperbarui terkait UI/UX-nya, lalu riset website lain untuk mencari ide referensi perancangan. Setelah beberapa pertimbangan website akan diperbarui dengan konsep yang modern dan lebih praktis saat digunakan, penulis diminta untuk membuat supergrafis sebagai visual pendukung *thumbnail* pada website.



Gambar 3. 46 Referensi supergrafis

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Penulis ditugaskan untuk membuat desain berupa *blob shape*. Selanjutnya mencari ide bentuk *blob* dengan berbagai macam variasi yaitu *blob* dengan warna solid, *gradient*, dan beberapa macam variasi *gradient*. Yang sekiranya cocok untuk website, setelah menemukan referensi yang tepat penulis membuat beberapa alternatif desain bentuk *blob* yang terdiri dari 5 alternatif.

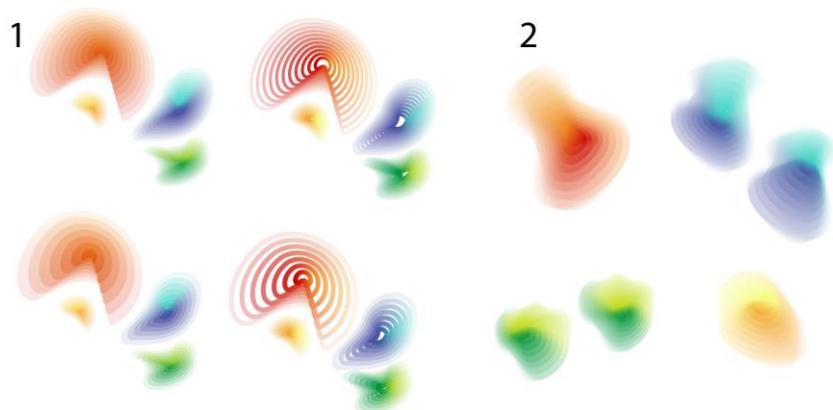


Gambar 3. 47 Palet warna Gapura

Kemudian untuk warna yang digunakan adalah warna dasar yang ada pada logo Gapura dan kemudian dikembangkan oleh penulis, karena penulis tidak ingin menghilangkan kesan warna yang lama. Untuk asset desain yang digunakan adalah asset dengan warna *gradient* yaitu nomor satu yang terdapat pada gambar.

Asset desain pertama dengan bentuk yang sama, warna yang sama, tetapi jumlah layer yang berbeda. Untuk bagian atas dengan layer yang banyak sehingga objek desain terlihat padat, kemudian untuk bagian bawah dengan layer sedikit sehingga desain tidak terlihat garis yang padat.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 48 Supergrafis website Gapura UMN (1)

Untuk alternatif desain ketiga sampai lima, menggunakan bentuk dengan warna yang *solid* tetapi masih dengan menggunakan *gradient*. Perbedaannya hanya saja menggunakan objek tambahan dan diubah *opacity*-nya.



Gambar 3. 49 Supergrafis website Gapura UMN (2)

Setelah membuat supergrafis, penulis melakukan proses membuat logo Gapura. Tahap pertama yang dilakukan mencari referensi logo dan mencari font yang digunakan pada logo Gapura.

Lalu penulis membedah logo Gapura, font yang digunakan pada logo Gapura adalah *Avenir LT Std 95 Black*, objek visual yang berada pada kiri atas logo hanya hiasan, dibawah logo Gapura terdapat *tagline* yaitu '*UMN One Stop Service*'.

Rencana pada *brief* awal, logo hanya akan diubah huruf 'G'-nya saja, karena dikira kurang serasi dengan huruf lainnya maka akan di *re-design* satu *logotype* nya. Berikut alternatif logo dari huruf 'G' yang sudah dibuat:



Gambar 3. 50 Alternatif logo huruf 'G'

Penulis juga telah membuat beberapa alternatif *logotype* yang masih banyak pertimbangan, logo pertama didesain menggunakan beberapa elemen bentuk karena mencerminkan arti dari Gapura UMN yaitu pintu gerbang layanan terpadu. Maka penulis membuat huruf 'G' seperti pagar dan setengah lingkaran yang terbagi dua sebagai pintu masuk dari pagar tersebut. Tetapi masih kurang sepadan dengan website Gapura, maka dilakukan revisi ulang dan membuat beberapa alternatif untuk *logotype*.



Gambar 3. 51 Alternatif logotype Gapura

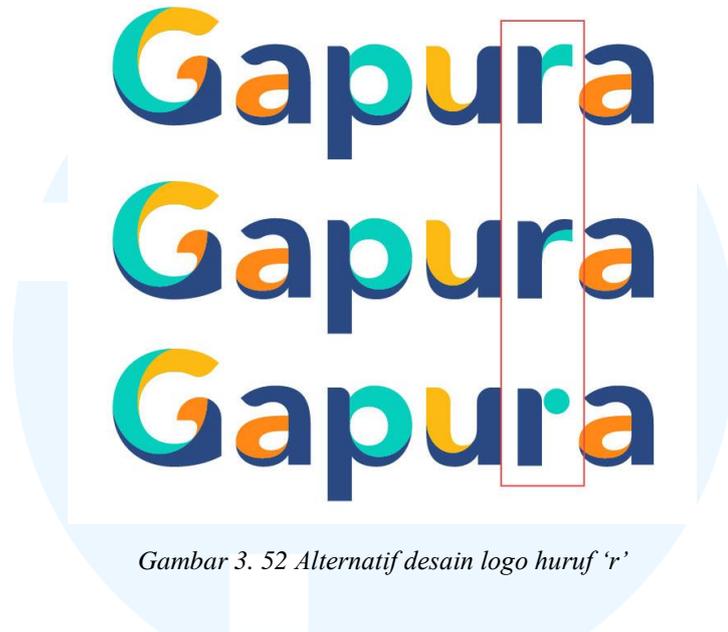
Logotype didesain pada tiap hurufnya dengan menggunakan bentuk organik sehingga terlihat tidak kaku. Untuk pemilihan warna berdasarkan hasil warna yang sudah dikembangkan dari palet warna yang sudah ada pada logo Gapura. Warna yang digunakan merupakan warna biru UMN, hijau tosca, jingga, dan kuning.

Berikut penjelasan arti warna yang digunakan pada logo Gapura berdasarkan pada buku Marioka, A. & Stone, T. (2006) yang berjudul '*Color Design Workbook: A Real-World Guide to Using Color in Graphic Design*'.

Tabel 3. 8 Penjelasan arti warna pada logo Gapura

No.	Warna	Arti
1.	Biru	<i>Justice</i> , setiap individu yang berstatus sebagai civitas akademika UMN berhak untuk mendapatkan kesempatan untuk menggunakan fasilitas di UMN.
2.	Hijau Tosca	<i>Harmony</i> , memiliki arti berbagai divisi di UMN memberikan layanan reservasi, dan Gapura sebagai salah satu gerbang bagi mahasiswa UMN untuk reservasi ruangan. Karena semua keperluan fasilitas menjadi satu di Gapura UMN.
3.	Jingga	<i>Intellect</i> , memiliki arti cerdas, penalaran atau pemahaman, pengetahuan secara obyektif yang berkaitan dengan hal-hal abstrak atau akademis. Dikaitkan dengan Gapura karena memiliki banyak informasi-informasi yang ada pada website sehingga mahasiswa, dosen maupun staff UMN dapat mengetahui banyak informasi terkait pengajuan berkas, peminjaman fasilitas serta hal lain yang berkaitan dengan belajar mengajar. Fasilitas UMN juga memiliki fungsi sebagai tempat menimba atau mengasah ilmu, sehingga setiap fasilitas di UMN memiliki fungsi edukasi yang beragam.
4.	Kuning	<i>Activity</i> , mengingat bahwa banyak hal yang dapat diajukan pada website Gapura terkait berkas-berkas dan peminjaman fasilitas kampus. Kegiatan yang dilakukan baik itu mencakup peminjaman, permasalahan seperti absensi, dan sebagainya. Sehingga Gapura menjadi satu gerbang kegiatan administrasi di UMN.

Pada tahap ini huruf 'r' terlihat kurang sepadan karena terlihat kurang nyaman untuk dilihat, sehingga penulis membuat pilihan alternatif desain untuk bentuk huruf 'r'.



Gambar 3. 52 Alternatif desain logo huruf 'r'

Penulis dan tim sempat mencoba untuk mengubah warna logo menggunakan palet warna dasar yang terdapat pada logo Gapura. Lalu, penulis membuat perbandingan logo dengan warna kuning, jingga, hijau tosca, dan biru, dengan warna logo kuning, hijau daun, merah dan biru. Akan tetapi tim kembali dengan pilihan awal.



Gambar 3. 53 Logotype menggunakan palet warna lain.

Selanjutnya, tim masih merasa *logotype* masih kurang sepadan dan kaku, maka penulis disarankan untuk mengubah bentuk *logotype* pada tiap bentuk sudut huruf yang lancip menjadi bentuk *round*. Karena terlihat lebih *organic* dan nyaman untuk dilihat, serta mencerminkan kesan yang modern.



Gambar 3. 54 Hasil revisi logotype menjadi round

Proses kerja selanjutnya adalah mempertimbangkan logo warna baru dengan *background* website Gapura yang telah diperbarui. Namun setelah melakukan perbandingan logo dengan website, logo tidak terlihat dan terlalu kontras.



Gambar 3. 55 Alternatif logo Gapura final

Karena warna logo terlalu kontras atau terang dan kurang senada dengan website, penulis membuat pilihan lain yaitu dengan membuat logo alternatif lainnya menggunakan satu warna dan logo dengan palet warna baru yang dibuat menjadi *gradient*, namun garis potongan bentuk pada setiap hurufnya masih ada.



Gambar 3. 56 Alternatif logo Gapura yang digunakan

Kemudian, penulis membuat logo alternatif kedua yaitu warna dengan *gradient* di setiap lekukan hurufnya. Namun logo yang disetujui oleh PIC adalah logo pilihan kedua, yaitu dengan *gradient*.

Pada proyek ini penulis mendapatkan beberapa kesulitan yaitu mencari ide saat membuat logo secara bentuk dan pemilihan warna yang akan digunakan, kesulitan selanjutnya adalah proses pembuatan logo dengan waktu yang singkat. Lalu menentukan bentuk yang akan digunakan atau digabungkan serta menentukan desain-desain dengan bentuk organik.

Adapula kesulitan lain seperti membuat konsep pada logo, dan mencari arti warna yang sesuai dengan konsep logo. Karena semua yang sudah dibuat harus sesuai dengan UMN.

Solusi yang dilakukan oleh penulis adalah mengumpulkan beberapa ide perancangan logo, kemudian mencari tahu warna yang tepat seperti apa yang baik untuk perancangan logo. Untuk penjelasan arti warna dan lainnya, penulis mencari beberapa buku yang berkaitan dengan arti warna saat mendesain logo, kemudian penulis juga mencari tahu warna yang penulis gunakan untuk logo Gapura masuk pada kategori apa, sehingga perancangan logo sesuai dengan apa yang sudah *dibrief* sejak awal.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama periode magang berlangsung, penulis mendapatkan beberapa kendala yang dihadapi, berikut kendalanya:

1. Perbedaan pendapat dan kesalahpahaman penulis dengan pembimbing lapangan terkait desain yang sudah dibuat.
2. Merasa kesulitan saat mengedit video, karena tidak paham terkait membuat konten.
3. Sempat merasa kesulitan saat mencari ide untuk desain konten instagram post hari raya.
4. Waktu periode magang ditempat magang dengan timeline magang dari prodi berbeda.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Setelah mengalami beberapa kendala saat periode magang, penulis juga menemukan solusi atas semua kendala yang dialami dan telah dilakukan, berikut solusinya:

1. Penulis mencari tahu dan memahami masukan yang diberikan oleh pembimbing.
2. Bertanya pada pembimbing atau rekan kerja terkait aplikasi dan meminta bimbingan dan masukan mengenai video konten.

3. Membuat list ide per-objek terkait tema konten hari raya, agar dapat disimpulkan dan digabung menjadi satu ide yang sesuai dengan tema.
4. Mempercepat 640 jam kerja dengan mengambil lembur, sehingga *timeline* selesai magang pada bulan Mei 2024, karena harus tercatat dalam sistem pada website Kampus Merdeka UMN. Tetapi kontrak dengan tempat magang tetap berjalan karena sesuai dengan kesepakatan awal yaitu 12 Februari 2024 sampai dengan 19 Juni 2024.

