

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

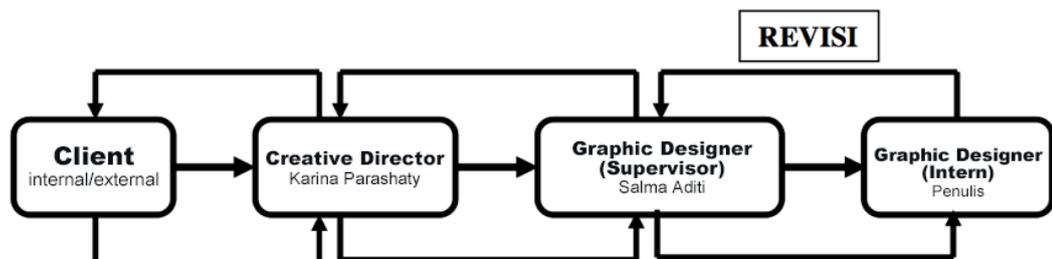
Berikut adalah kedudukan penulis saat menjadi desainer grafis magang pada PT Pesona Sinjang Kencana dan masuk dalam divisi kreatif dalam acara *indonesia fashion week 2024*.

##### 3.1.1 Kedudukan

Penulis menjadi desainer grafis magang dan masuk dalam divisi kreatif dari acara *indonesia fashion week 2024*. Dalam posisi ini penulis bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas – tugas desain. Dalam bekerja penulis mendapatkan supervisi dari desainer grafis senior bernama Salma Aditi, kemudian kami mendapatkan arahan dari seorang *creative director* bernama Karina Parashaty.

##### 3.1.2 Koordinasi

*Creative director* memberikan *request* kepada desainer grafis, kemudian desainer grafis memberikan beberapa pekerjaan yang penulis dapat kerjakan: setelah itu hasil pekerjaan diberikan kepada desainer grafis, apabila ada revisi maka akan langsung di berikan kembali kepada penulis, namun apabila sudah cukup baik maka akan langsung diberikan kepada *creative director*, yang kemudian nantinya akan diberikan pada klien bila tidak ada revisi. Komunikasi dilakukan secara langsung maupun melalui whatsapp.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut penjelasan dan uraian tugas yang telah penulis kerjakan;

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	<p><b>1.Indonesia Young Fashion Designer (IYFDC) –</b></p> <p>a. Post jajaran juri kompetisi</p> <p>b. 3 post pengumuman finalist iyfdc</p> <p><b>2. Indonesia Fashion Week (main event)</b></p> <p>a. 1 post hitung mundur</p> <p>b. 3 post pengumuman sponsor</p>	<p>Tugas diberikan oleh <i>project lead</i> kemudian ke divisi kreatif, tugas; membuat <i>post</i> Instagram pengumuman juri kompetisi dan juga <i>post countdown</i> 60 hari menuju <i>IFW</i> 2024.</p> <p>Kemudian satu tugas lagi adalah sebuah post pengumuman 3 sponsor besar.</p>
2	2	<p><b>1. Indonesia Fashion Week (main event)</b></p> <p>a. Imbauan pemilu</p> <p>b. video 6 icons</p> <p><b>2. Indonesia Fashion Week pre -launch (main event)</b></p> <p>a. post teaser pre-launch</p>	<p>1. penulis membuat post ajakan mengikuti pemilihan presiden.</p> <p>2. penulis mengerjakan 6 video perkenaan icons.</p> <p>3. penulis membuat sebuah post teaser prelaunch.</p>

		<p>b. Unggahan desainer busana pengisi acara</p> <p>c. unggahan pengisi talk show</p> <p>d. Rundown acara</p>	
3	3	<p><b>2. Indonesia Fashion Week (main event)</b></p> <p>a. Mockup booth</p> <p>b. 3 Post pengumuman sponsor</p> <p>c. Video btn Prioritas</p>	<p>1. Penulis membuat desain <i>mockup</i> booth yang nantinya akan di <i>explore</i> oleh supervisi.</p> <p>2. Membuat 3 post pengumuman berisi logo masing – masing sponsor.</p> <p>3. penulis membuat sebuah post teaser prelaunch.</p>
4	4	<p><b>2. Indonesia Fashion Week (main event)</b></p> <p>c. Video btn Prioritas</p> <p>b. 14 Undangan show</p> <p>c. Post ucapan <i>women's day</i></p>	<p>1. Penulis mendapatkan brief dan tugas dari pihak btn melalui creative director.</p> <p>2. penulis mendapatkan tugas membuat undangan show oleh project lead dan creative director.</p> <p>3. penulis membuat sebuah post ucapan perayaan sebagai konten wajib di tiap hari besar.</p>
5	5	<p><b>2. Indonesia Fashion Week (main event)</b></p> <p>a. 4 post Kerjasama btn</p> <p>b. 14 Undangan show</p> <p>c. post ucapan menunaikan ibadah puasa</p>	<p>1. penulis membuat 4 rangkaian unggahan Instagram berisi promosi Kerjasama btn prioritas dengan <i>IFW</i>.</p> <p>2. penulis melanjutkan desain 14 undangan.</p> <p>3. penulis membuat sebuah post kolaborasi dengan produk kebersihan &amp; <i>lifestyle</i> yaitu LEKA.</p>

		d. <i>Collaboration post</i> dengan LEKA	
6	6	<b>2. Indonesia Fashion Week (main event)</b> a. Tambahan 1 post Kerjasama btn b. 3 Undangan <i>show</i> c. 4 undangan <i>trunk show</i>	1. btn prioritas menambahkan 1 lagi permintaan post promo, menjadi 5. 2. Penulis melanjutkan desain 14 undangan dan menyelesaikan 3. 3. Penulis diminta untuk membuat 4 undangan <i>trunk show</i> .
7	7	<b>2. Indonesia Fashion Week (main event)</b> a. tambahan 1 <i>post</i> Kerjasama btn <i>reguler</i> b. 1 Undangan <i>show</i> c. 1 Undangan <i>trunk show</i> d. 3 <i>dedicated banner</i> untuk btn prioritas e. 2 banner booth baju f. post promosi acara untuk btn prioritas.	1. Lanjut mengerjakan 1 unggahan promosi btn. 2. Penulis melanjutkan desain 14 undangan <i>fashion show</i> . 3. Penulis lanjut membuat 4 undangan <i>trunk show</i> . 4. penulis diminta membuat 3 banner (1 hanging banner dan 2 umbul-umbul). <i>Khusus btn prioritas</i> . 5. penulis diminta untuk membuat visual untuk <i>banner</i> pada <i>booth</i> 6. penulis membuat unggahan berisi bintang tamu; <i>fashion designer, Penyanyi &amp; mc fashion show</i> khusus btn prioritas.
8	8	<b>2. Indonesia Fashion Week (main event)</b> a. spanduk promosi diskon assembly hall b. ucapan paskah	1. mengerjakan sebuah banner promosi dan diskon acara 2. ucapan hari raya paskah.

9	9	<b>2. Indonesia Fashion Week (main event)</b> a. <i>thank you post</i> untuk sponsor, media partner dan supporter	1. Mengerjakan unggahan ucapan terimakasih untuk pihak bantuan yang terlibat dengan bentuk ucapan dan jajaran logo.
10	10	<b>2. Indonesia Fashion Week (main event)</b> a. <i>thank you post</i> untuk sponsor, media partner dan supporter b. desain plakat	1. Melanjutkan mengerjakan unggahan ucapan terimakasih untuk pihak bantuan yang terlibat dengan bentuk ucapan dan jajaran logo. 2. Membuat desain plakat untuk sponsor
11	11	<b>1. Indonesia Fashion Week (main event)</b> a. desain plakat <b>2. Pesona Sinjang Kencana</b> a. 3 post instagram	1. Melanjutkan membuat desain plakat untuk sponsor 2. Membuat desain unggahan Instagram Pesona Sinjang Kencana berupa 1 post company profile, 1 post perkenalan perusahaan dan 1 post tipe – tipe jasa yang ditawarkan oleh perusahaan.
12	12	<b>1. Pesona Sinjang Kencana</b> a. pola batik tas	2. Membuat desain batik pada tas untuk keperluan pemerintah DKI Jakarta, menggunakan teknik <i>digital drawing</i> .
13	13	<b>1. Pesona Sinjang Kencana</b> a. pola batik tas	1. Melanjutkan membuat desain batik pada tas untuk keperluan pemerintah DKI Jakarta, menggunakan teknik <i>digital drawing</i> .

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama menjabat sebagai *intern* desainer grafis, penulis bertanggung jawab dalam membuat beberapa *design collaterals* untuk Instagram *IFW* 2024 maupun beberapa *printed media*. Penulis mendesain dengan acuan *key visual* yang telah ditetapkan, namun hal ini terus di eksplorasikan melalui hasil diskusi internal, kreativitas pribadi maupun arahan langsung dari klien.

### 3.3.1 Proses Pelaksanaan

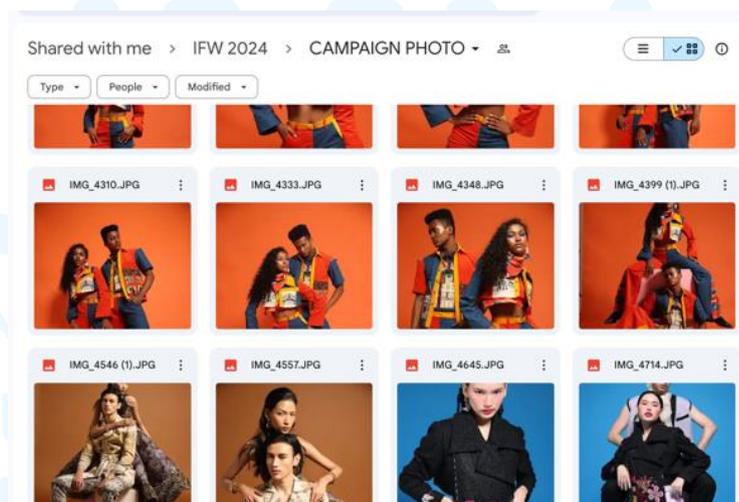
Dalam pelaksanaan kerja, penulis menggunakan *software* adobe, yaitu; photoshop, illustrator dan after effect. Selain itu penulis juga menerapkan prinsip – prinsip desain yaitu hierarki, emphasis, kesatuan dan irama dengan acuan konsep dan teknis desain buku berjudul Graphic Design Solution, Landa (2018). Pekerjaan yang penulis kerjakan untuk *IFW 2024*, antara lain;

#### 3.3.1.1 *Indonesia Fashion Week 2024*

Terdapat beberapa *design collateral* yang penulis kerjakan untuk main event *IFW 2024*.

##### 1.) *Teaser & Announcement Post*

Penulis diminta untuk membuat sebuah *post* pengumuman acara. *Brief* dari *post* tersebut adalah; sebuah unggahan *countdown* dengan *copy* yang menyatakan acara akan hadir 60 hari lagi kemudian terdapat informasi mengenai tanggal dan tempat acara, kemudian juga sebuah informasi teaser simple berupa “Coming soon”. Penulis kemudian mulai mencari berbagai foto dari *folder* berisi foto – foto *campaign ifw 2024* dan dibantu oleh *supervisor*.



Gambar 3.2 Foto – foto kampanye *IFW 2024*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Setelah menemukan foto kemudian penulis mulai membuat unggahan tersebut, dimulai dengan membersihkan dengan *photoshop* foto dari latarnya agar dapat digunakan. Kemudian penulis membuat sebuah sketsa untuk mengatur komposisi *visual* dan *copy*.



Gambar 3.3 Foto – foto kampanye *IFW 2024*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Penulis kemudian Menyusun elemen hingga menjadi satu kesatuan dan menambahkan elemen visual berbentuk garis “J” dari *key visual IFW 2024* untuk menjadi sebuah *framing* dan *flow visual* bagi foto dan *copy*. Penulis kemudian membuat 3 varian warna yang diambil dari *color palette IFW 2024* untuk di pilih; yaitu biru, merah dan hitam.



Gambar 3.4 Varian Desain Countdown *IFW 2024*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Penulis kemudian mengajukan desain kepada supervisi dan setelah berdiskusi bersama dengan *art director* memutuskan untuk merubah format unggahan, *brief* dari *post* tersebut adalah; *post* akan di bagi menjadi 3 *post* yang saling menyambung, terdapat informasi mengenai tanggal dan tempat acara, kemudian juga sebuah informasi *teaser simple* berupa “*Coming soon*”. Penulis kemudian kembali mencari berbagai foto dari *folder* dibantu oleh *supervisor*. Setelah mendapatkan foto, penulis membersihkan latar foto dan menggabungkan ketiganya, kemudian penulis merubah foto menjadi hitam putih untuk efek dramatis dan sebuah gambaran bahwa *campaign* baru akan diluncurkan oleh karena itu warna utama belum ditunjukkan dan hanya melalui aksan kecil saja.



Gambar 3.5 Proses Pembersihan Foto 1  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Penulis kemudian menambahkan latar untuk foto tersebut, penulis menambahkan bayangan dan gradasi yang terinspirasi dari latar studio foto agar terdapat kedalaman dalam desain.



Gambar 3.6 Proses Pembersihan Foto 2  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Setelah itu penulis memasukan elemen desain berupa garis berbentuk J untuk menyambungkan foto dan *copy* pada ketiga unggahan dan menciptakan sebuah *continuity*. *Desain kemudian diterima dan unggahan selesai dikerjakan.*

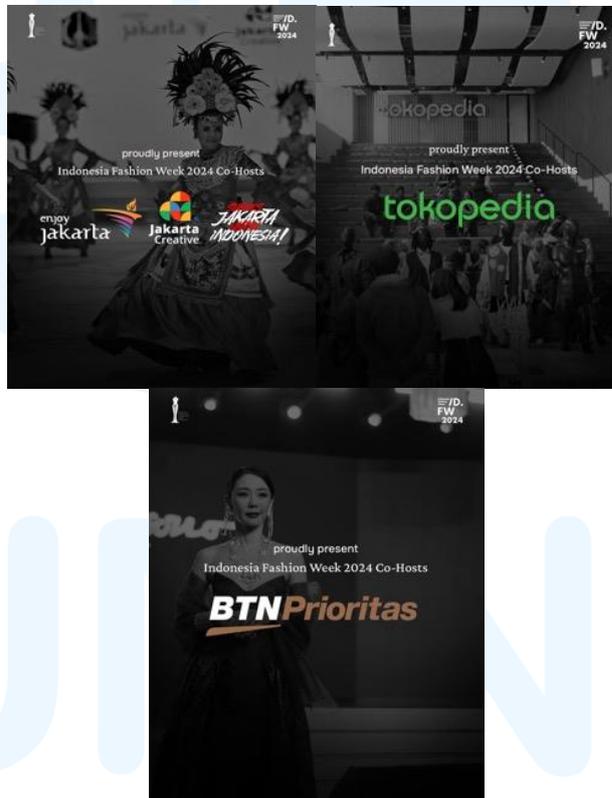


Gambar 3.7 Hasil Desain Teaser  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 2.) Pengumuman Sponsor/co-host Utama IFW 2024

Penulis diberikan *brief* untuk membuat sebuah unggahan pengumuman sponsor, *brief* yang diberikan ialah 3 unggahan dengan *copy* “*proudly present co-host*” dengan foto latar yang merepresentasikan sponsor tersebut. Penulis kemudian mencari foto dari arsip acara IFW sebelumnya yang pernah berhubungan dengan sponsor, merubahnya menjadi hitam putih, kemudian menurunkan *opacity* foto tersebut dan menambahkan *copy* dan logo sponsor.



Gambar 3.8 Pengumuman Co-hosts  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

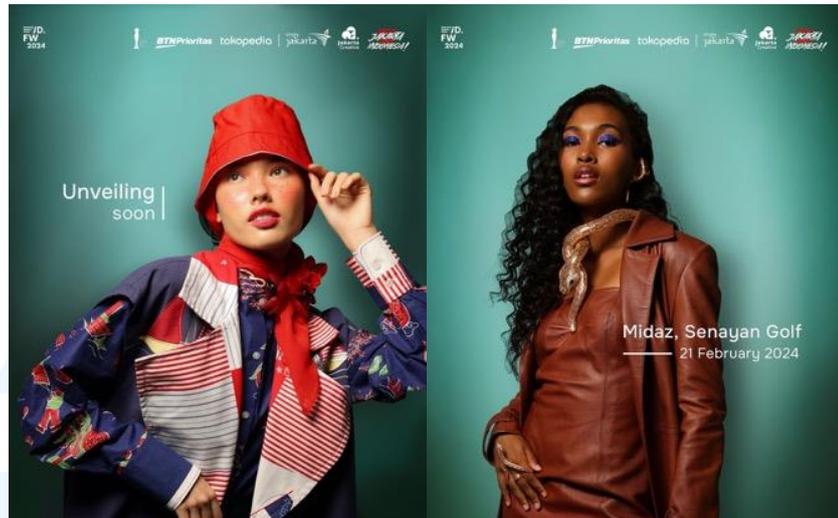
### 3.) *Teaser & announcement Campaign Soft Launch*

Penulis diminta untuk membuat sebuah *post* pengumuman campaign launch acara, brief berisi 3 unggahan yang informasinya saling berambung, informasi berisi; tempat, tanggal dan kata ajakan, sama seperti unggahan *teaser* sebelumnya. Penulis kemudian membersihkan foto dari latar agar dapat digunakan.



Gambar 3.9 Proses Pembersihan Foto 3  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Setelah itu penulis menambahkan latar berwarna hijau dan diberikan efek kecerahan yang berbeda agar memberikan kesan kedalaman, kemudian menambahkan *drop shadow* pada gambar agar gambar tidak terlihat seperti di tempel. *Post* berlatar hijau ini berisi informasi tempat dan pengumuman digunakan sebagai unggahan pertama dan terakhir, penulis kemudian lanjut mengerjakan unggahan bagian tengah.



Gambar 3.10 Hasil Desain Unveiling Soon  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Setelah itu penulis membuat unggahan bagian tengah, penulis memberikan kesan *color burn* dan sensor terhadap beberapa baju agar desain baju – baju *icon* utama tidak secara gamblang terlihat. Penulis melakukan *color grading* terhadap foto kemudian menambahkan efek *lens blur* pada foto. Kemudian penulis menambahkan tulisan *teaser* acara.



Gambar 3.11 Varian 1  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Penulis kemudian mengajukan desain kepada supervisor dan mendapatkan revisi berupa perubahan color grading foto dan intensitas efek yang diterapkan; *supervisor* memberikan saran agar *color grading* masih mempertahankan warna asli foto dan tidak terlalu berkesan seperti efek “film” kemudian wajah model juga masih harus cukup terlihat. Selain itu art director memberikan saran agar tulisan di perkecil dan kata – katanya dikurangi. Penulis kemudian mengimplementasikan masukan kedalam desain hingga menjadi latar baru.



Gambar 3.11 Hasil Editing Foto Setelah Revisi  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Setelah itu penulis menambahkan *copy* utama sebagai konteks dari rangkaian unggahan tersebut.



Gambar 3.12 Hasil *Editing* Foto Setelah Revisi  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Latar dari gambar dibiarkan putih agar objek, terutama tulisan menjadi *emphasised*, selain itu warna putih juga menjadi perbedaan dibandingkan dengan desain kanan dan kiri berwarna hijau dari ketiga rangkaian tersebut. Penulis kemudian mengajukan hasil desain yang kemudian diterima oleh *supervisor*.



Gambar 3.13 Hasil akhir *Design*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

#### 4.) *Unggahan Ucapan Imlek 2024*

Penulis diberikan tugas untuk membuat sebuah unggahan ucapan tahun baru imlek, penulis kemudian merapihkan latar foto, menambahkan area latar dengan *selection tool* agar pas dengan ukuran unggahan Instagram.



Gambar 3.14 Foto Awal  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

UIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

kemudian melakukan *layout* untuk *copy* ucapan. Penulis memberikan 2 opsi untuk diajukan.



Gambar 3.15 Ucapan Imlek  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Setelah itu penulis menambahkan latar berwarna hijau dan diberikan efek kecerahan yang berbeda agar memberikan kesan kedalaman, kemudian menambahkan *drop shadow* pada gambar

### 5.) *Ucapan Himbauan Pemilu*

Penulis kemudian diberikan tugas untuk membuat himbauan pemilu untuk di post pada instagram. *Brief* yang diberikan adalah agar visual tetap terlihat simple dan bersih kemudian tambahkan aksan kain batik Jakarta karena ifw 2024 mengambil tema warisan nusantara Jakarta. Penulis kemudian melakukan clipping mask pada kain batik dengan tulisan vote, latar dibuat putih agar menjadi foreground dan area kain terlihat sehingga menjadi figure yang menonjol.



Gambar 3.16 Himbauan Pemilu  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

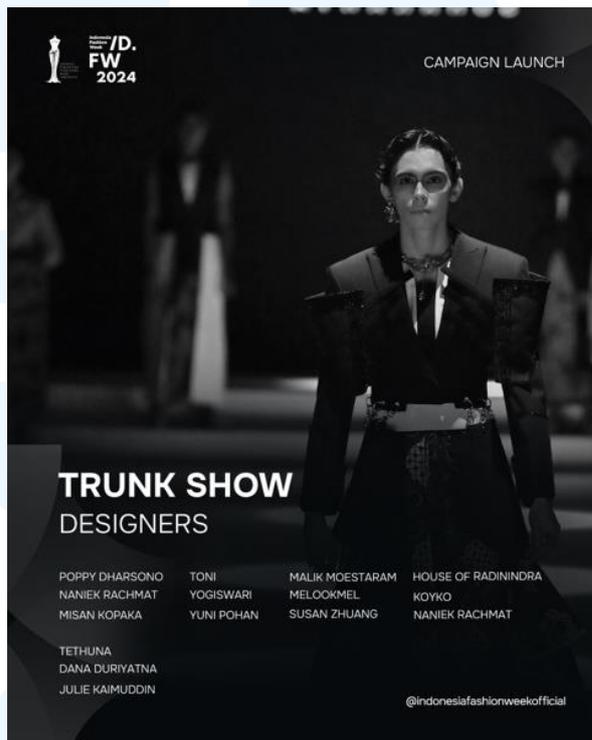
## 6.) *Lineup Desainer Campaign Soft Launch*

*Brief* untuk tugas ini adalah untuk membuat sebuah unggahan designer apa saja yang akan tampil di acara peluncuran perdana rangkaian *campaign IFW 2024*. *Copy* nama - nama designer, tanggal dan judul unggahan diberikan kepada penulis, kemudian penulis membuat sebuah desain dengan skema warna monokrom/hitam putih mengikuti ide untuk *pre-release* namun tetap terkesan *high end*. Penulis harus membuat 2 rangkaian desain lainnya untuk *pre -launch*, sehingga penulis membuat *base* awal desain berupa elemen visual abu-abu.



Gambar 3.17 *Designers Lineup 1<sup>st</sup> variant*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

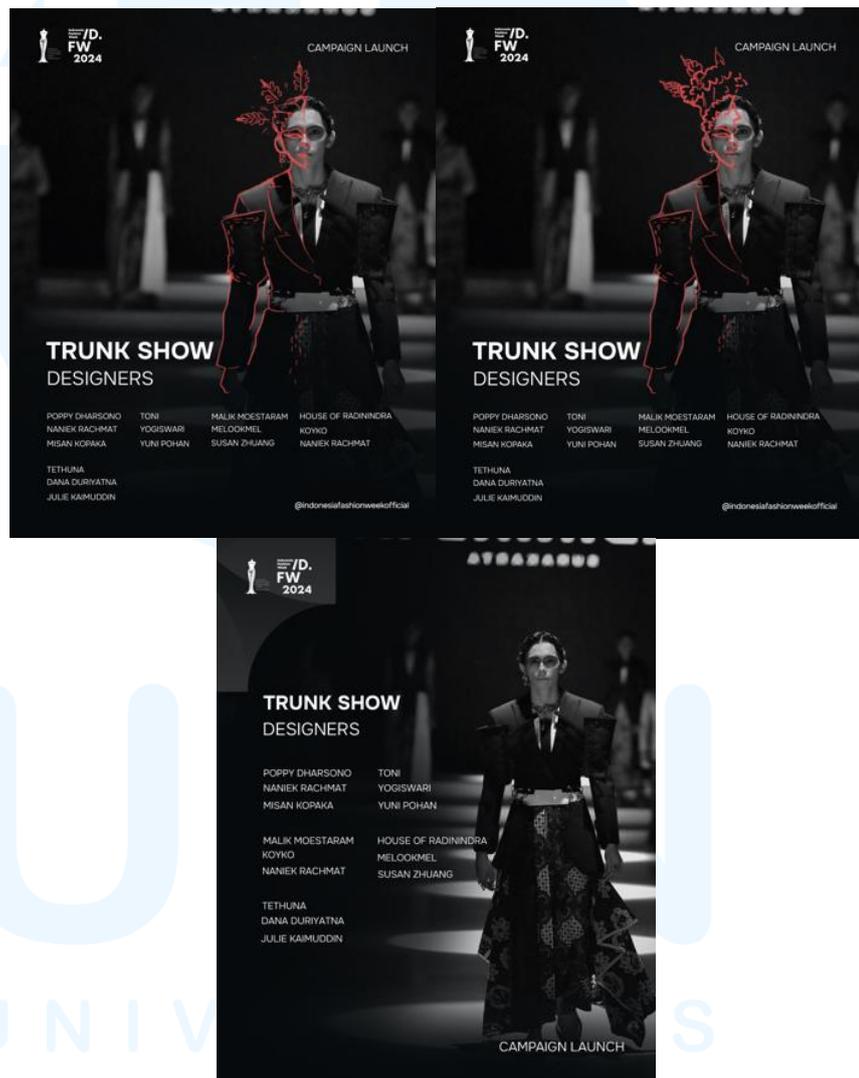
Penulis kemudian melakukan sedikit eksplorasi dengan menambahkan aksesoris gambar ilustrasi topeng penari Betawi sebagai komponen foreshadowing tema *IFW 2024* yang mengangkat budaya Jakarta. Selain itu penulis membuat 1 opsi dengan *layout* yang berbeda.



Gambar 3.18 *Designers Lineup 1<sup>st</sup> variant*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

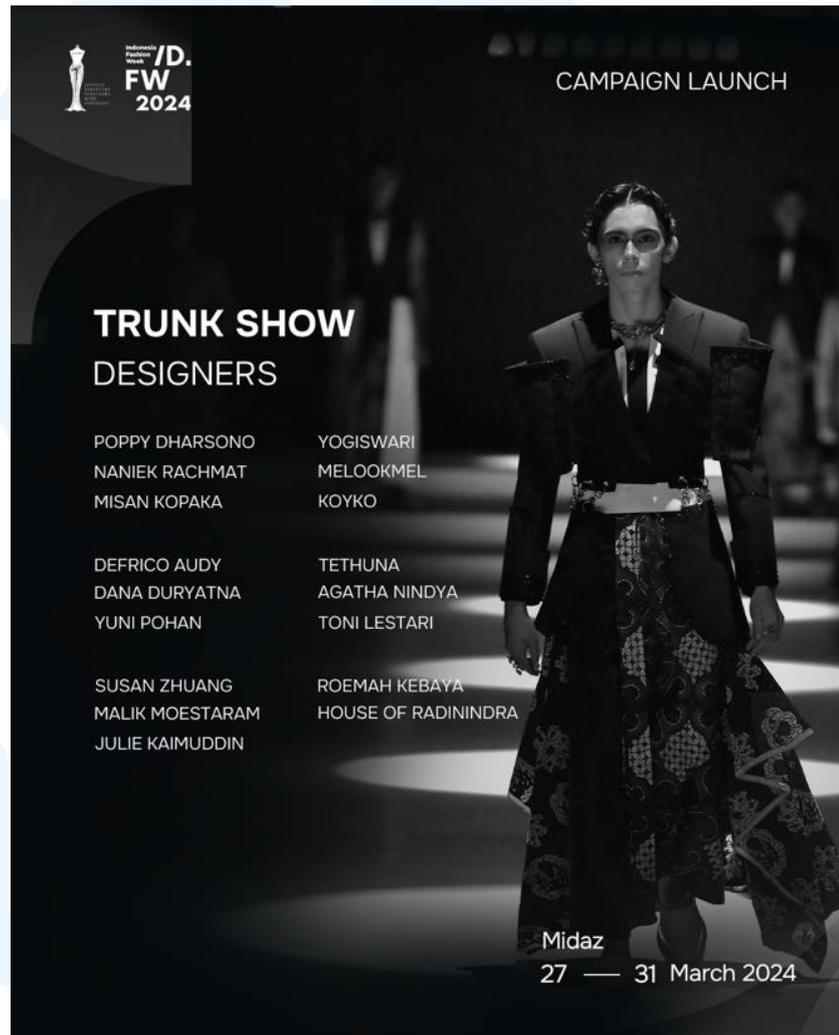
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Penulis kemudian melakukan sedikit eksplorasi dengan menambahkan aksesoris gambar ilustrasi topeng penari Betawi sebagai komponen foreshadowing tema *IFW 2024* yang mengangkat budaya Jakarta. Selain itu penulis membuat 1 opsi dengan *layout* yang berdeda.



Gambar 3.19 *Designers Lineup Variant*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

*Supervisor* kemudian memilih desain dengan varian *layout drop down* karena dianggap lebih mudah dibaca dan informasi langsung terlihat dari feeds Instagram tanpa harus di buka. Penulis juga menambahkan informasi tanggal dan tempat acara.



Gambar 3.20 *Designers Lineup*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

### 7.) *Agenda Campaign Soft Launch*

Penulis selanjutnya diminta untuk membuat unggahan *rundown/agenda* dari campaign launch tersebut, masih menggunakan gaya visual yang sama, dan karya sudah langsung diterima oleh *supervisor*.



Gambar 3.21 Agenda  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 8.) **Lineup Talks Show Campaign Soft Launch**

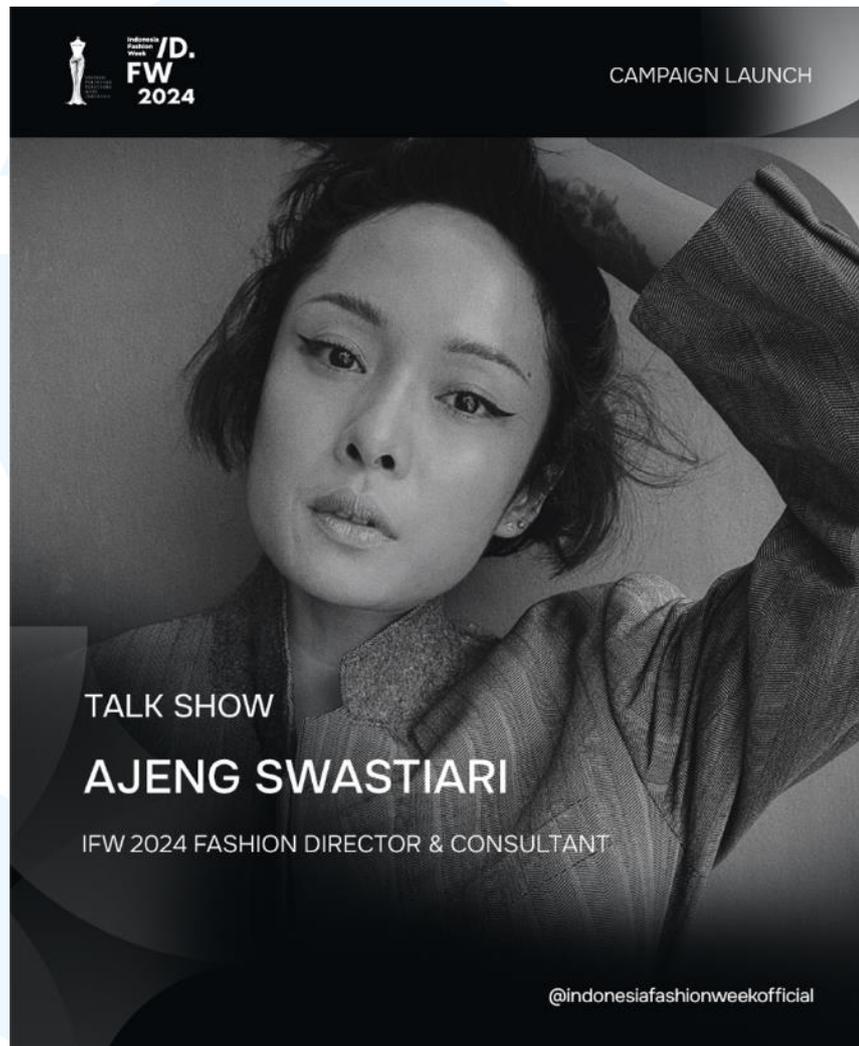
Unggahan ketiga yang penulis buat terkait *soft launch IFW* adalah jajaran pembicara pada sesi talk show yang menghadirkan jajaran konseptor *IFW 2024*. Penulis menggunakan komponen grafis yang sama dengan unggahan sebelumnya.



Gambar 3.22 Desain *Post Talk Show 1*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Setelah itu penulis memutuskan untuk merubah foto menjadi hitam putih juga, awalnya penulis menambahkan persegi panjang di area atas desain untuk *framing*.



Gambar 3.23 Desain *Post Talk Show 2*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Namun tepian atas malah membuat desain terlihat terlalu ramai dan mengganggu sehingga penulis merubah bingkai atas menjadi bayangan grafis dengan *opacity* rendah saja.



Gambar 3.24 Desain *Post Talk Show*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Penulis kemudian membuat 4 desain yang sama untuk 4 orang lainnya. Desain kemudian diberikan kepada *supervisor* dan diterima

### 9.) Ucapan *Womens Day*

Penulis mendapatkan *brief* membuat ucapan untuk hari perempuan, dengan *brief* bahwa desain harus simple, dan mempergunakan foto tanpa merubah komposisi awal, sehingga penulis hanya melakukan sedikit color grading, menghaluskan wajah, latar dan menambahkan copy ucapan perayaan. Pertama penulis menyiapkan latar berwarna ungu yang sudah di buat dengan gradasi.



Gambar 3.25 Desain *Post Womens Day*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Setelah itu penulis memasukan foto model dan menghaluskan wajah model dan melakukan sedikit *color grading*.



Gambar 3.26 Desain *Post Womens Day*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Penulis kemudian menambahkan *copy*, komposisi *copy* yang penulis lakukan adalah membedakan antara bold dan regular font agar terlihat elegan namun tetap memberikan emphasis terhadap *copy* utama.



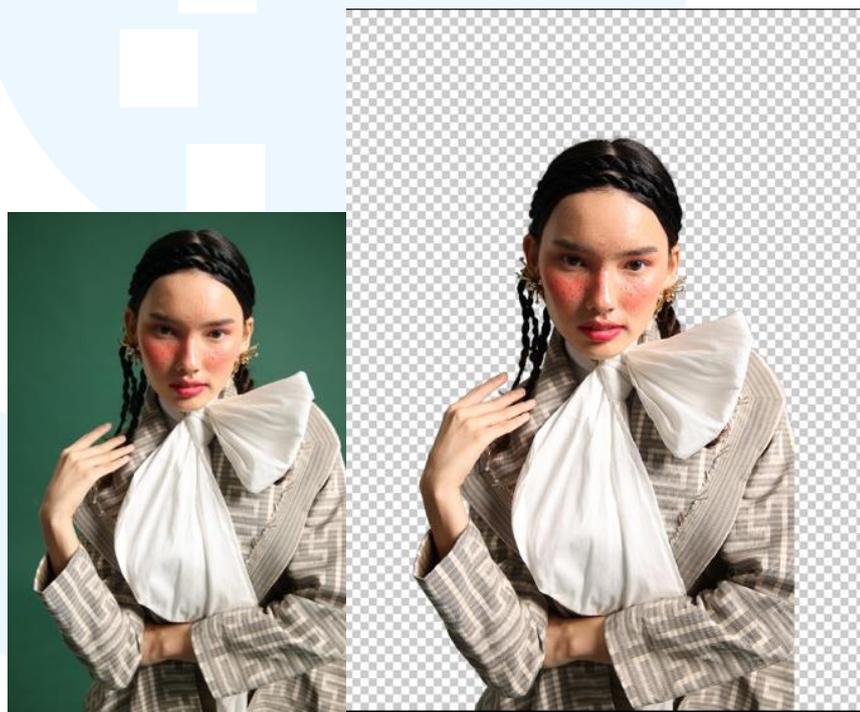
Gambar 3.27 Desain *Post Womens Day*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Setelah itu penulis mengajukan hasil design dan telah diterima oleh supervisor.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 10.) Rangkaian Unggahan Promosi dan Kerjasama Dengan btn Prioritas

Penulis diminta untuk untuk membuat beberapa rangkaian unggahan untuk btn, usai diskusi penulis mendapatkan arahan untuk membuat desain yang berkesan *high end* namun tetap dinamis dan *vibrant*. Penulis juga sudah dapat menggunakan warna secara leluasa dengan acuan *color palette IFW 2024* ataupun warna latar asli foto. Penulis kemudian membersihkan foto – foto dari latarnya agar lebih leluasa untuk di *edit* dan melakukan sedikit *touch up* untuk menghaluskan muka model.



Gambar 3.28 Proses Desain btn 1  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

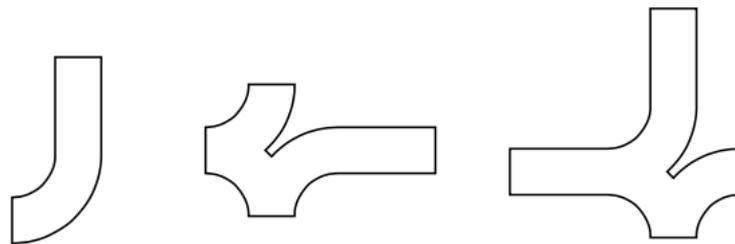
Penulis kemudian membuat berbagai warna latar agar mudah memilih latar yang cocok, latar penulis buat dengan acuan latar studi foto dengan pencahayaan agar terlihat lebih *natural*.



Gambar 3.29 Proses Desain btn 2  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Setelah itu penulis memasukan elemen desain dari *key visual IFW 2024* yaitu garis berbentuk “J” yang melambangkan nama Jakarta dan jalanan Jakarta. Bentuk “J” menyerupai jalanan tersebut juga melambangkan intersection/tempat bertemunya berbagai kultur yang menjadi budaya Betawi.



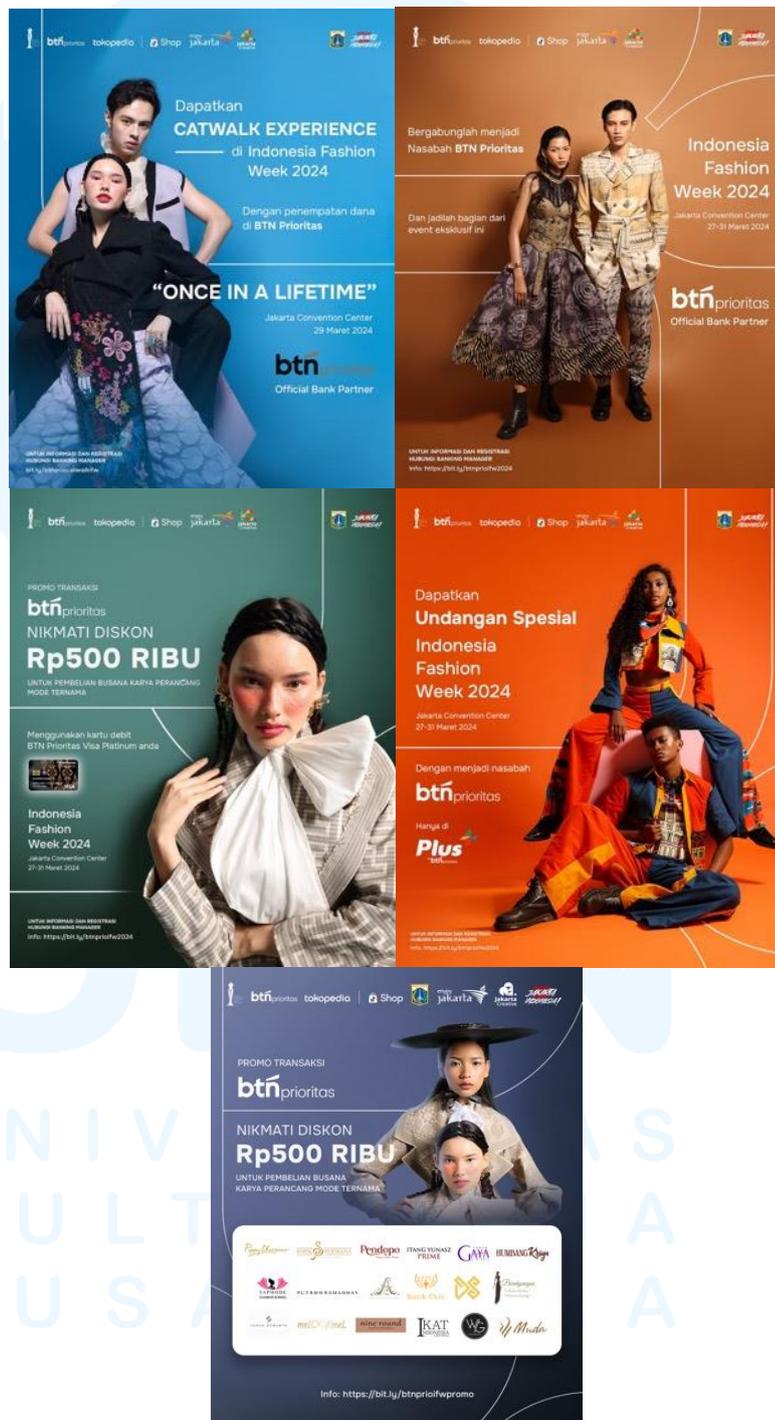
Gambar 3.26 J  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Penulis kemudian menggabungkan semua elemen, menaruh foto dan membuat efek bayangan di belakang model dengan paint brush dan blur tool hingga menyerupai bayangan asli agar desain terlihat memiliki dimensi.



Gambar 3.30 Proses Desain btn 3  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

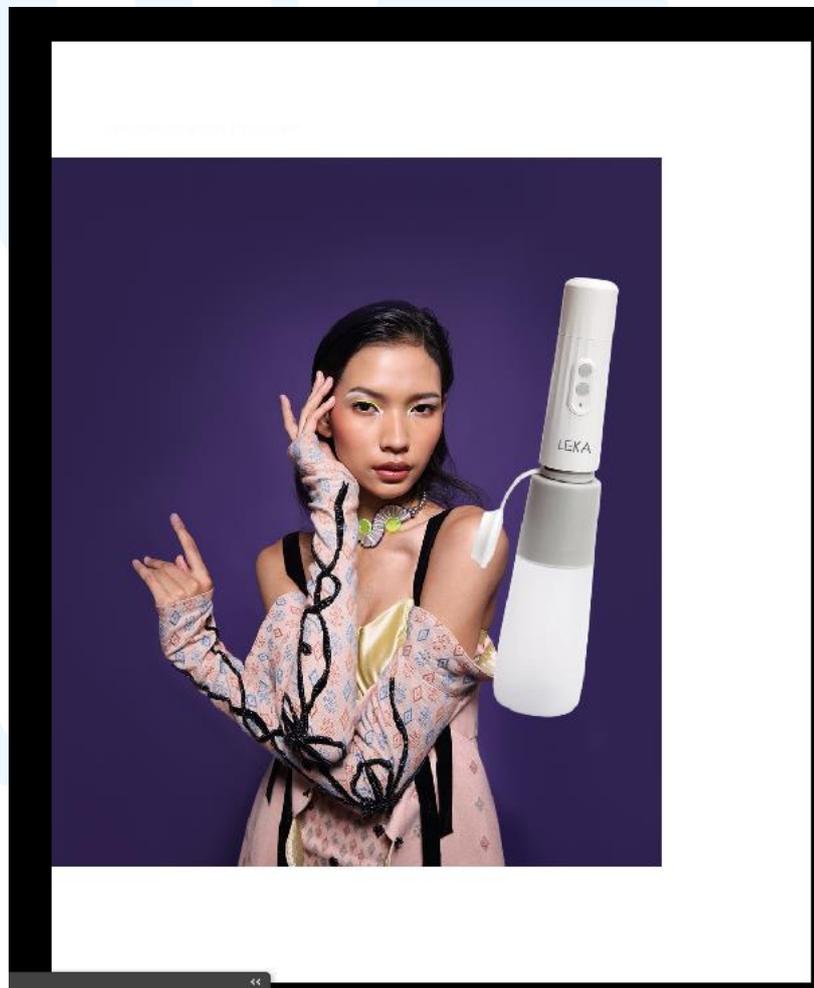
Penulis kemudian mengajukan hasil kepada supervisor dan desain diterima, penulis lanjut mengerjakan rangkaian unggahan btn lainnya dengan metode yang sama.



Gambar 3.31 Desain bta  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

## II.) Collaboration Post Dengan LEKA

Penulis mendapatkan *brief* untuk membuat unggahan kolaborasi bersama salah satu pendukung acara, yaitu LEKA. *Supervisor* meminta agar desain tidak menggunakan elemen “J” dan berfokus pada produk dan model. Penulis kemudian mulai menyiapkan foto dan melakukan sedikit *color grading* dan menghaluskan kulit model.



Gambar 3.32 Proses Desain LEKA  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Setelah itu penulis menambahkan bayangan di belakang model dan produk, kemudian menambahkan kecerahan latar area tengah agar tercipta efek lampu sorot namun tidak terlalu *harsh*. Kemudian untuk menonjokan produk; penulis menambahkan dimensi pada permukaan produk dengan pencahayaan dan bayangan agar lebih dramatis. Penulis kemudian menambahkan bentuk bulat pada info keterbatasan hadiah agar info untuk insentif dan *sense of urgency* pembaca mudah terlihat, kemudian *call to action* yang juga adalah judul penulis jadikan huruf kapital semua dengan ketebalan *font bold* agar *emphasized*. Desain kemudian diberikan kepada *supervisor* dan diterima.



Gambar 3.30 Desain LEKA  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

## 12.) Reels Video Perkenalan Icon IFW 2024

Untuk tugas selanjutnya penulis diminta membuat *video reels* perkenalan dan profil 6 model yang menjadi *icon IFW 2024*. Penulis memulai dengan membuat *story board* sederhana sebagai gambaran video.

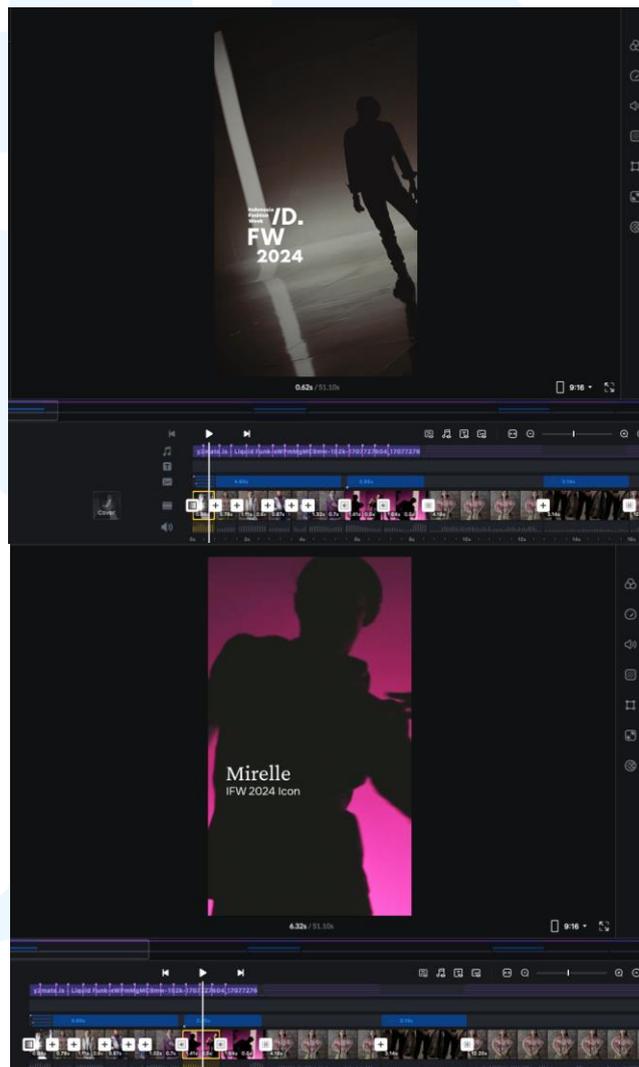


studiobinder

Create your free storyboard at [studiobinder.com](https://studiobinder.com)

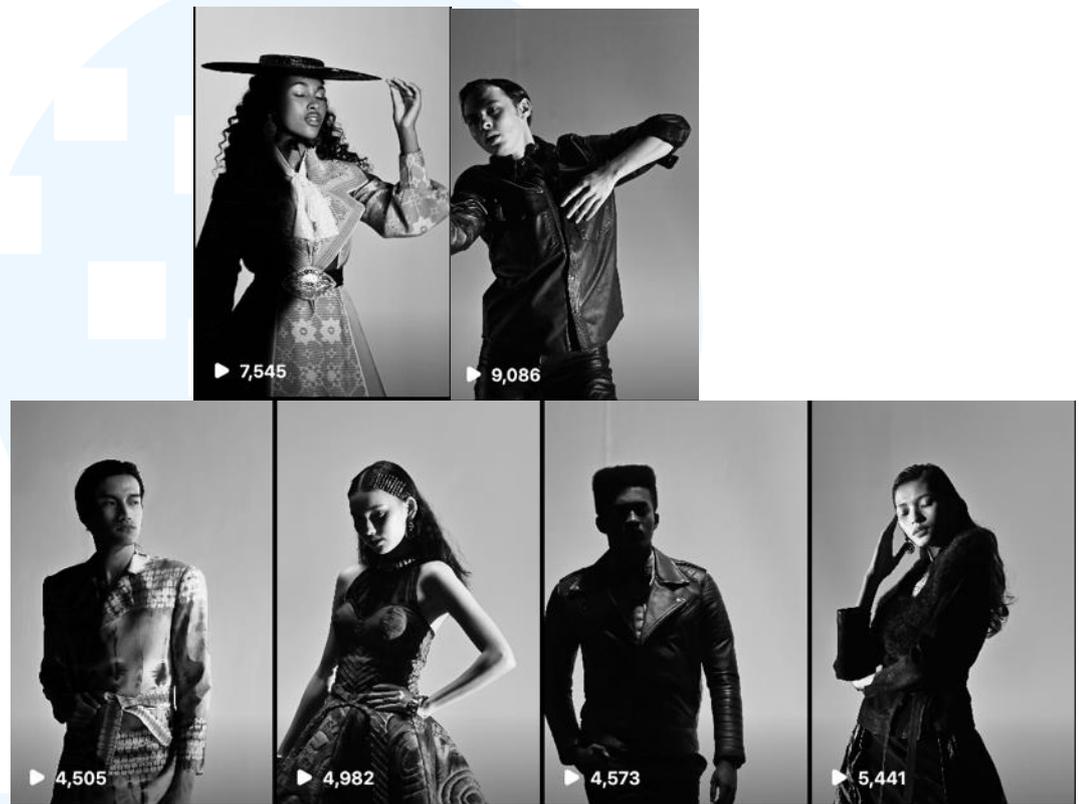
Gambar 3.31 6 Video Icons  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Video penulis buat dengan VN video editor untuk pemenggalan video dan efek. Transisi di mulai dari judul, konteks video, nama *icon* di video tersebut, *interview* serta pertanyaannya. Penulis juga melakukan sedikit *color grading*. Awalnya seluruh *icon* akan dimasukan kedalam 1 video, namun setelah diskusi diputuskan bahwa akan ada 6 video; 1 untuk masing – masing *icon*.



Gambar 3.31 6 Video Icons  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

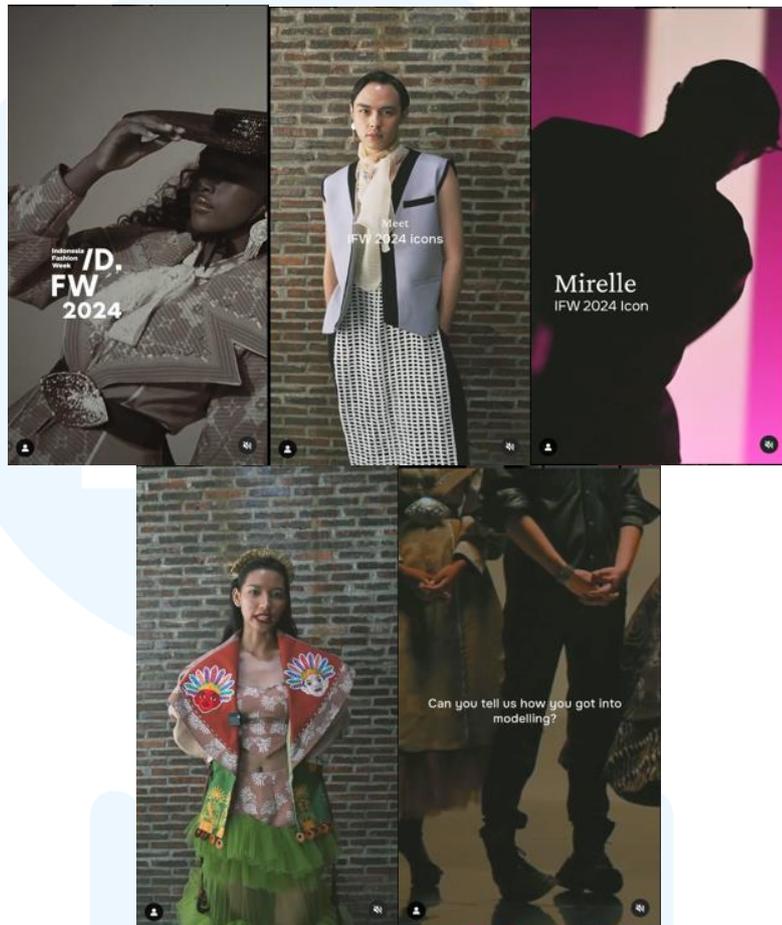
Penulis kemudian membuat *cover* dari masing – masing video untuk di *upload* ke Instagram.



Gambar 3.31 6 Video Icons  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

UIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Setelah itu penulis merampungkan dan menyelesaikan semua video yang dibutuhkan dan diterima oleh *supervisor*.



Gambar 3.32 6 Video Icons 2  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 13.) *Mockup Booth IFW*

Penulis mengerjakan desain dari *booth* toko fesyen yang nantinya akan di buka di *IFW*. *Brief* dari tugas tersebut adalah agar penulis merubah visual rangka dari *mockup* yang diberikan *vendor booth* dengan *key visual* dan nantinya akan di kembangkan oleh *supervisor* dan *creative director*.



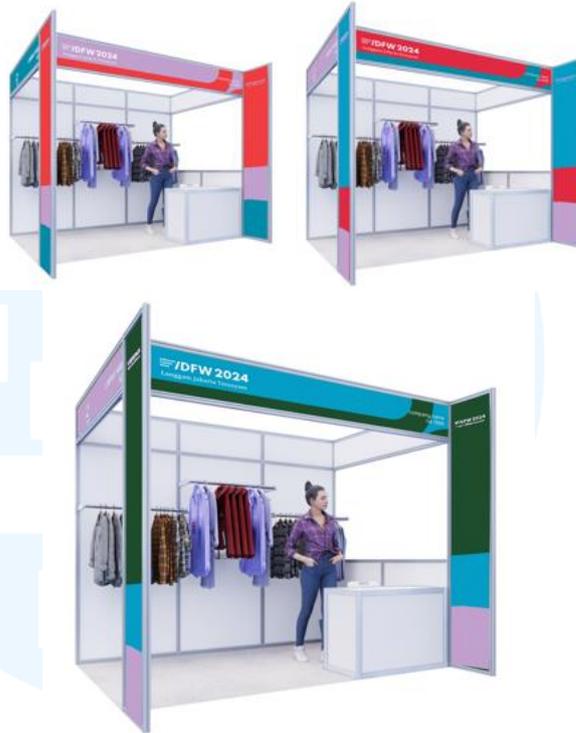
Gambar 3.33 Mockup Booth Awal  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Penulis kemudian mengganti permukaan mockup dengan *warp tool* dan *content aware tool*. Kemudian membuat beberapa varian desain yang diajukan kepada atasan.



Gambar 3.34 Mockup Booth 1  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Supervisor kemudian meminta penulis untuk membuat varian desain lain sebagai opsi. Penulis mengganti visual pada area atas dan kanan kiri *booth*.



Gambar 3.35 Mockup Booth 2  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Penulis kemudian memberikan desain kepada *supervisor* dan diterima.

U  
M  
N  
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

#### 14.) 14 Undangan Show IFW 2024

Penulis kemudian diminta untuk membuat undangan untuk tiap slot fashion show IFW. Brief yang diberikan adalah; penulis bertugas membuat header undangan berukuran 1080 x 1080 pixel, undangan nantinya akan di bubuhkan qr code dan diberikan kepada desainer agar mereka dapat mengundang tamu – tamunya. Ukuran header juga disesuaikan dengan ukuran unggahan Instagram karena nantinya header tanpa qr code akan di upload di Instagram sebagai konten promosi acara. Supervisor kemudian memberikan contoh undangan yang sudah ditempelkan dengan halaman QR pada tahun sebelumnya.



Gambar 3.36 Contoh Invitation 2023  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Penulis kemudian mencoba membuat beberapa *layout* dengan memanfaatkan elemen *key visual IFW 2024*.



Gambar 3.40 Desain *Invitation Khusus 2*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Penulis kemudian membuat berbagai varian desain dengan elemen visual yang sama, kemudian diajukan kepada *supervisor*.





Gambar 3.37 Varian Invitation 2024  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Penulis kemudian berdiskusi dengan supervisi dan *creative director* hingga mendapatkan bentuk yang hanya menggunakan key visual “J”



Gambar 3.40 Desain Invitation Khusus 2  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Dari desain tersebut penulis membuat berbagai jajaran undangan dengan teknik yang sama.



Gambar 3.38 Desain *Invitation* Terpilih  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Terdapat beberapa varian khusus karena permintaan dari sekelompok desainer dan *client*, seperti salah satu *show* dengan judul *Radiant Riviera*; slot tersebut telah dibeli penuh oleh Dekranasda Konawe sehingga *client* meminta agar kain adat Sulawesi dan model mereka dimasukkan kedalam desain.



Gambar 3.39 Desain *Invitation* Khusus  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Kemudian desainer baju Barli Asmara asmara juga meminta hasil *photoshoot* nya sendiri dalam undangan.



Gambar 3.40 Desain *Invitation* Khusus 2  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Btn prioritas meminta agar undangan nya lebih berkesan premium oleh karena itu penulis membuat grafis baru yang merubah bentuk “J” menjadi sebuah pola dengan kedalaman 3 dimensi.



Gambar 3.41 Desain *Invitation* Khusus 3  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Selain itu, wardah juga menggunakan undangan dengan key visual mereka sendiri, penulis hanya mengatur *layout* seperti penempatan *copy* serta desain.



Gambar 3.42 Desain *Invitation* Khusus 4  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Penulis kemudian menyelesaikan masing – masing undangan dan setelah beberapa hari melakukan revisi pergantian nama – nama desainer/foto, desain berhasil diterima oleh *supervisor*.



Gambar 3.43 *Invitations*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

UMIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

#### 15.) 4 Undangan *Trunk Show*

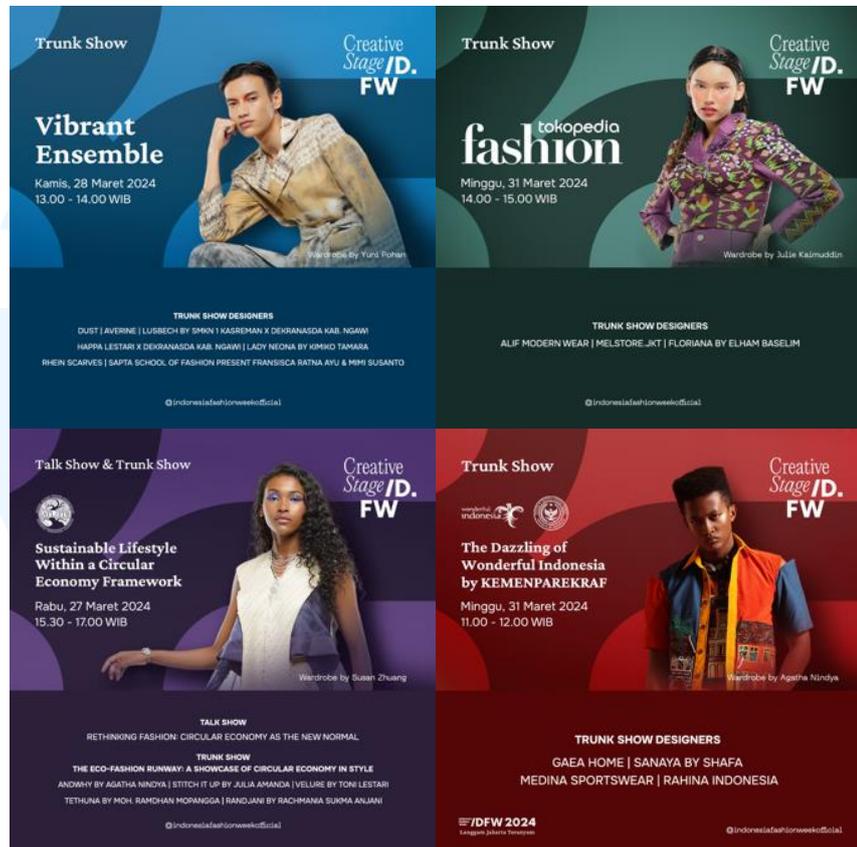
IFW 2024 juga mengadakan acara *fashion show* dengan skala lebih kecil berjudul “*Creative Stage*” yang diadakan di gedung yang sama namun pada panggung di area lain bersamaan dengan event utamanya. Dengan tujuan mempresentasikan berbagai *brand* yang ingin karyanya dipertontonkan secara langsung (*trunk show*). Penulis membuat desain dengan proses dan elemen visual yang sama dengan undangan *show* biasa, namun penulis hanya menggunakan satu turunan warna yang diatur *opacity* dan *value* nya. Penulis membuat layout, menambahkan tulisan kemudian menambahkan foto pada desain.



Gambar 3.44 *Invitations Trunk Show*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

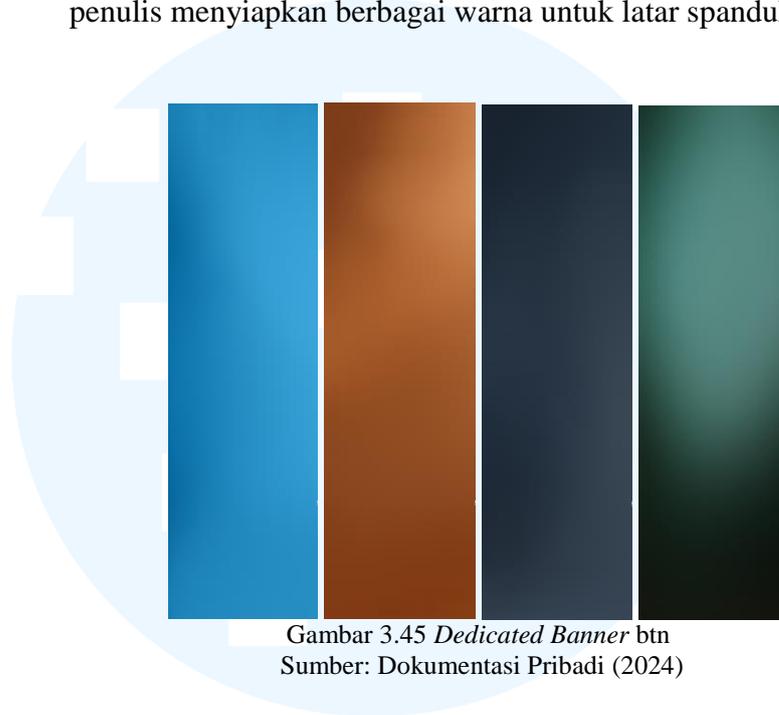
Cara yang sama kemudian dilakukan kembali untuk membuat jajaran desain undangan lainnya.



Gambar 3.44 Invitations Trunk Show  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

**16.) Dedicated Banner btn**

Penulis kemudian membuat spanduk kerjasama khusus dengan btn, berupa 1 *hanging banner* dan 1 *umbul - umbul*. Pertama penulis menyiapkan berbagai warna untuk latar spanduk.



Gambar 3.45 *Dedicated Banner btn*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Penulis menggunakan turunan warna yang sama dengan desain btn sebelumnya. Setelah itu penulis memilah foto dan membersihkan latar foto tersebut. Setelah itu penulis menambahkan lapisan gradasi berwarna krem agar transisi foto dan kotak tulisan di area bawah *banner* menyatu dengan baik.



Gambar 3.45 Proses *Dedicated Banner* btn  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

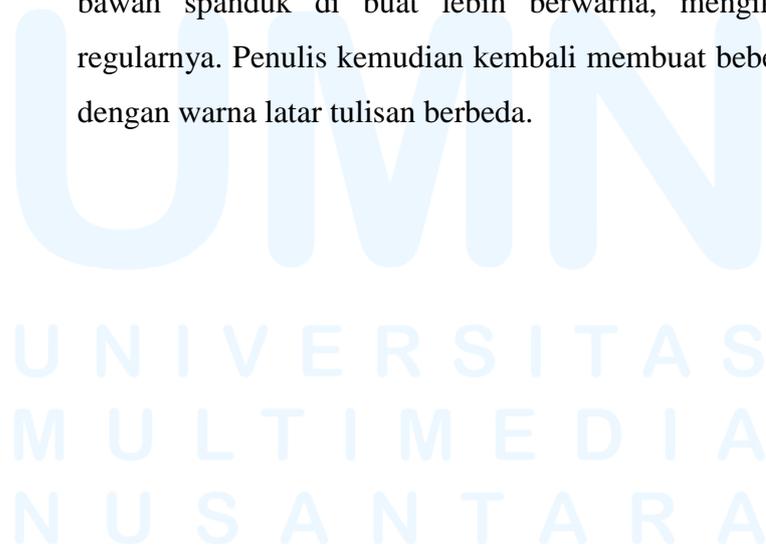
Penulis kemudian membuat berbagai varian spanduk dengan warna dan foto berbeda, kemudian diajukan kepada *supervisor*.

UMIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.45 *Dedicated Banner* btn  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Setelah itu penulis mendapatkan revisi; bahwa lebih baik bagian bawah spanduk di buat lebih berwarna, mengikuti banner regularnya. Penulis kemudian kembali membuat beberapa varian dengan warna latar tulisan berbeda.





Gambar 3.45 *Dedicated Banner* btprioritas  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Setelah penulis ajukan, supervisor dan atasan memutuskan untuk menggunakan spanduk dengan desain yang sesuai dengan undangan btprioritas. Penulis kemudian lanjut membuat rangkaian spanduk yang dibutuhkan berdasarkan desain tersebut.



Gambar 3.45 Dedicated Banner btn  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

UMN  
 UNIVERSITAS  
 MULTIMEDIA  
 NUSANTARA

Hasil desain kemudian diterima oleh atasan dan proyek pun selesai.

### 17.) *Dedicated Post Show btn*

Penulis diminta untuk membuat sebuah *post* pengumuman pengisi acara dalam fashion show btn. Penulis menggunakan turunan warna desain btn sebelumnya dan ditambahkan dengan warna emas agar terkesan eksklusif, sesuai dengan brief yang diberikan *supervisor* agar desain terlihat eksklusif. Penulis memulai dengan membuat layout dan latar desain Warna biru menggunakan turunan warna desain undangan btn, kemudian elemen visual berwarna emas ditambahkan agar terkesan mahal.



Gambar 3.46 *Dedicated Post btn 1*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Penulis kemudian menyusun semua elemen dan menambahkan tulisan pada desain, berupa judul, *rundown designer* dan tempat serta logo penyelenggara.



Gambar 3.46 *Dedicated Post btn 2*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Penulis kemudian memasukan foto 2 pengisi acara yaitu mc dan penyanyi, kemudian membuat foto mereka menjadi hitam putih agar desain tidak terkesan ramai dengan warna dan tetap berkesan premium. Agar foto terlihat berdimensi, dan menyatu dengan latar; penulis juga membahkan *editing* bayangan dan gradasi warna pada foto.



Gambar 3.46 *Dedicated Post* btn 2  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

UMN  
 UNIVERSITAS  
 MULTIMEDIA  
 NUSANTARA

### 18.) *Post Promo btn Reguler*

Penulis diberikan tugas untuk membuat unggahan promosi kerjasama *IFW* dengan btn. Penulis kembali menggunakan *layouting* dan gaya seperti unggahan btn prioritas, namun karena terdapat icon kartu yang harus terlihat, penulis menggunakan latar berwarna keabuan agar warna kartu dapat lebih mencolok namun tetap tidak terlalu kontras dan melelahkan mata.



Gambar 3.47 *Dedicated Post btn Reguler*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Penulis kemudian merapikan desain dan mengatur kecerahan pada latar, kemudian desain diajukan kepada *supervisor* dan diterima.

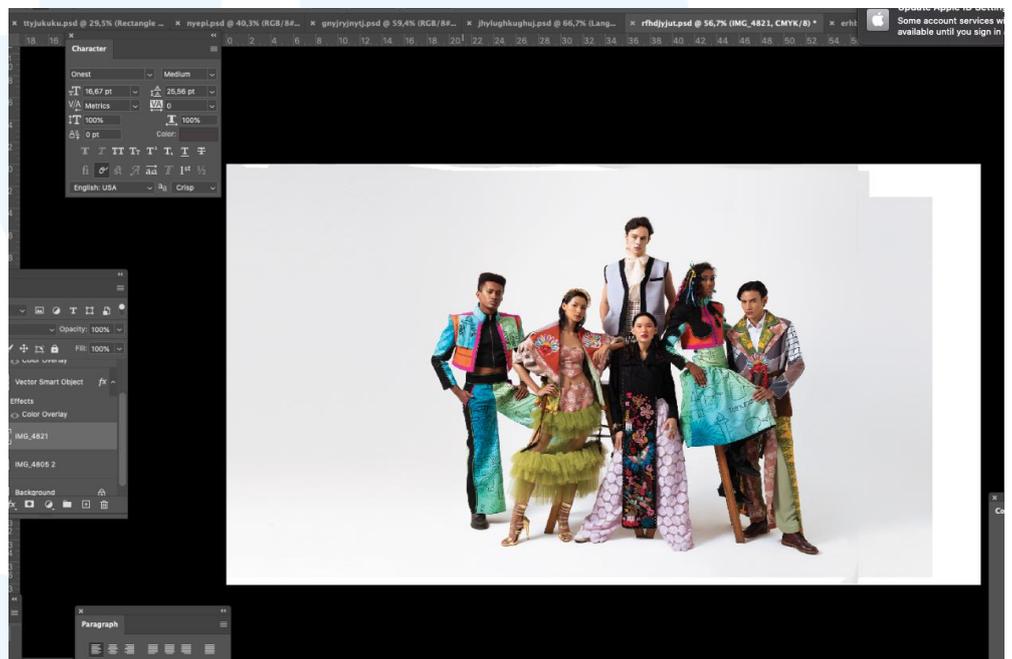


Gambar 3.47 *Dedicated Post btn Reguler*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 19.) *Banner Live Streaming IFW*

Penulis kemudian membuat thumbnail *Live Streaming* untuk youtube *IFW*, dengan menggunakan latar putih agar tulisan terlihat jelas dan grafis *J* sebagai *flow* desain. Penulis memulai dengan mempersiapkan foto dengan dibersihkan bagian – bagian yang kotor, menghaluskan wajah model dan memambahkan area latar yang belum tertutup.



Gambar 3.47 *Dedicated Post btn Reguler*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Kemudian penulis menambahkan tulisan judul acara, tema acara dan konteks banner, yaitu *live streaming*. Tulisan *live streaming* dibuat dengan warna merah agar menjadi *emphasis*.



Gambar 3.47 *Dedicated Post btn Reguler*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Penulis kemudian menambahkan elemen J untuk *flow* dan *continuity* desain serta sebagai penanda tema visual acara.



Gambar 3.48 *Live Streaming Banner*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

**20.) T Banner Promosi Diskon untuk Pendamping Signage**

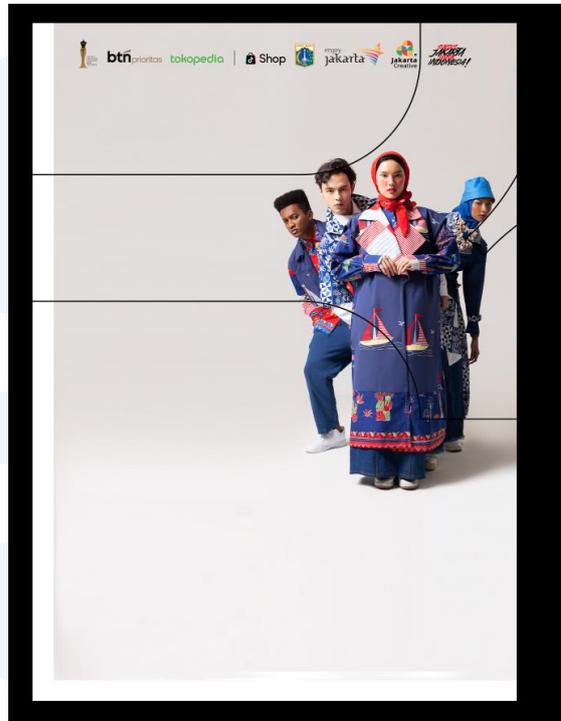
Penulis diminta untuk membuat T banner untuk tambahan *signage* mengenai diskon di salah satu *hall exhibition IFW*. Desain dimulai dengan menyiapkan latar.



Gambar 3.47 *Dedicated Post btn Reguler*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

UJMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Kemudian penulis memasukan foto, dan menambahkan bayangan serta mengatur gradasi pada foto.



Gambar 3.47 *Dedicated Post btm Reguler*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Penulis kemudian menambahkan elemen J pada desain berupa garis, kemudian agar garis terlihat berada di belakang foto; penulis menghapus garis yang menimpa foto.



Gambar 3.47 *Dedicated Post btm Reguler*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Penulis kemudian menambahkan *copy* sesuai *brief*, dengan menggunakan ketebaan *font bold* agar mudah terlihat. Penulis juga menambahkan latar berwarna seperti merah dan biru agar mata pembaca langsung tertuju pada informasi tersebut.



Gambar 3.47 *Dedicated Post* btn Reguler  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Desain kemudian penulis berikan dan diterima oleh *supervisor*.

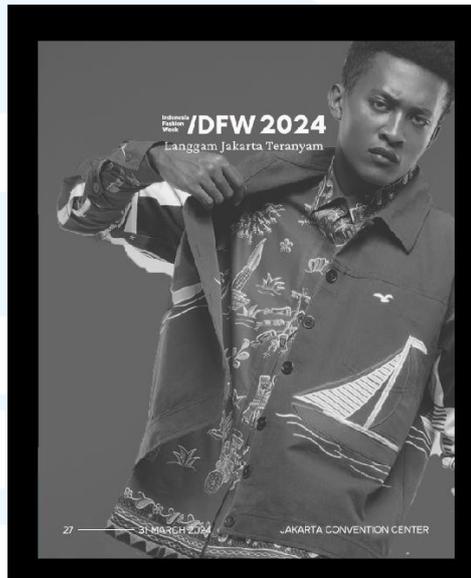


Gambar 3.49 *Banner Promo*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 21.) **Post Ucapan Terimakasih Untuk Sponsor**

Usai acara penulis diminta membuat rangkaian unggahan ucapan terimakasih untuk sponsor, *supporter* dan *media partner*.

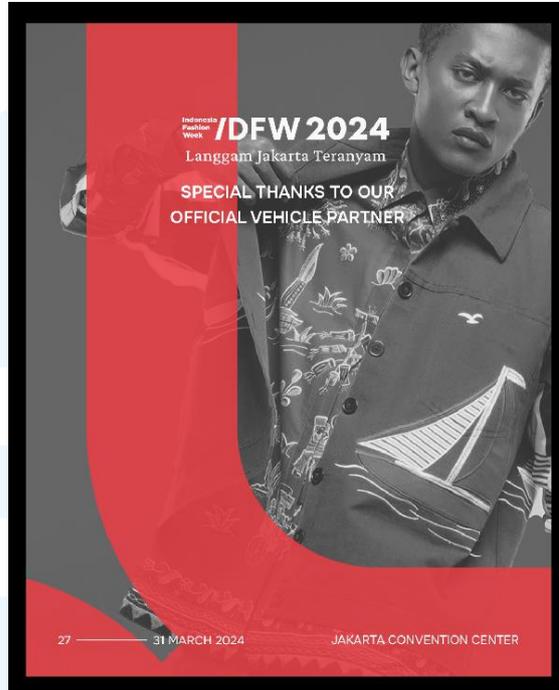


Gambar 3.47 *Dedicated Post* btn Reguler  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Desain kemudian penulis berikan dan diterima oleh *supervisor*.

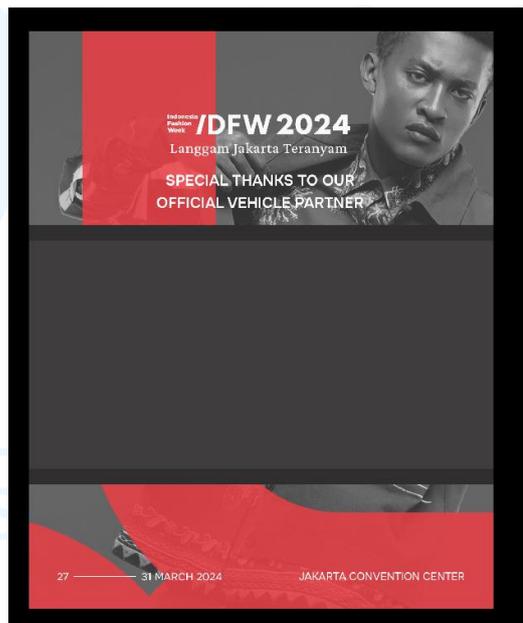
UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Desain kemudian penulis berikan dan diterima oleh *supervisor*.



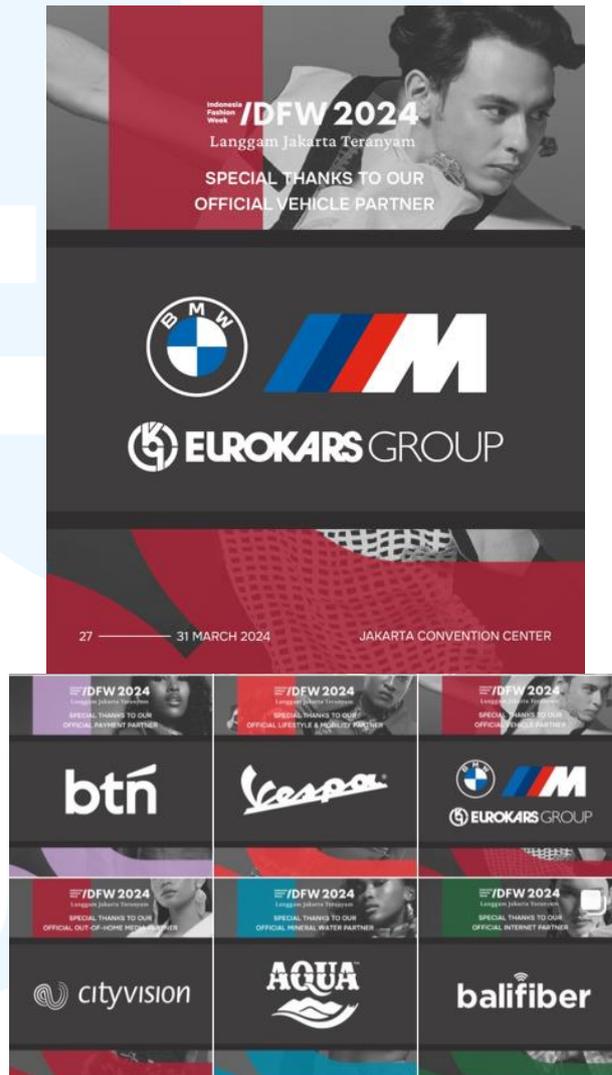
Gambar 3.47 *Dedicated Post btn Regular*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Desain kemudian penulis berikan dan diterima oleh *supervisor*.



Gambar 3.47 *Dedicated Post btn Regular*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Desain penulis buat dengan warna hitam putih dengan *opacity* yang direndahkan dan offset ditingkatkan sehingga secara visual desain tidak mengganggu grafis logo dan tulisan putih masih dapat terbaca sembari mempertahankan kesan *high end* desain dari tekstur dan warna.



Gambar 3.50 Thank You Post  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

## 22.) Plakat *IFW Sponsor*

Penulis diminta untuk membuat plakat untuk diberikan kepada pihak – pihak yang berkontribusi; penulis menaruh setiap logo pada *layout* yang sudah ada kemudian memberikannya kepada percetakan.



Gambar 3.51 Plakat *IFW* 2024  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 23.) Ucapan Lebaran

Desain pada ucapan lebaran mengikuti turunan desain post dengan btn sebelumnya, karena terkesan bersih dan steril, namun ditambahkan sedikit garis berwarna agar tetap berkesan *vibrant*.



Gambar 3.52 Ucapan Lebaran  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Penulis menyiapkan foto *icons* yang menggunakan baju *designer* bertema *modest* agar selaras dengan konteks ucapan, kemudian membersihkan foto dan menghaluskannya. Setelah itu penulis menambahkan garis dari elemen J, dengan teknik yang sama digunakan pada pembuatan desain *post* btn. Setelah itu untuk variasi; penulis membuat warna garis menjadi biru dan merah.



Gambar 3.52 Ucapan Lebaran  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

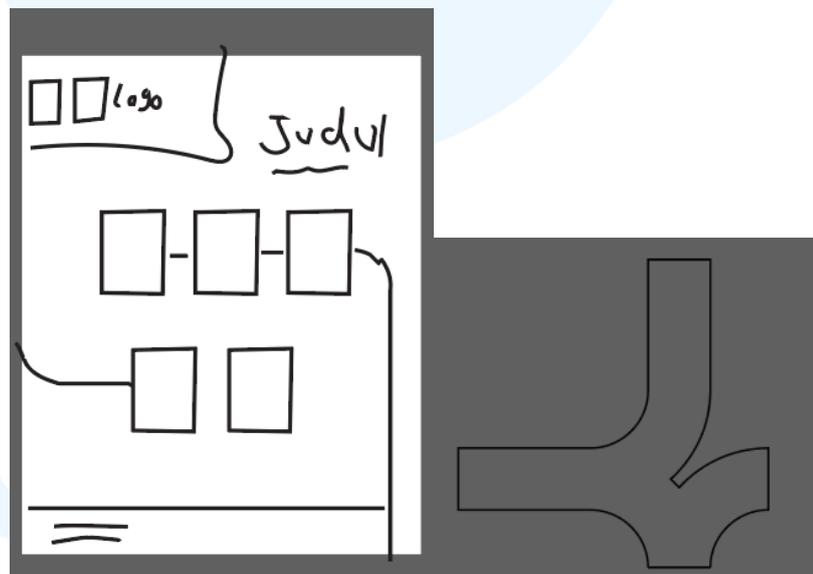
Desain kemudian penulis ajukan dan diterima oleh *supervisor*.

### 3.3.1.2 IYFDC 2024 (Indonesian Young Fashion Designer Competition 2024)

Terdapat beberapa proyek dari kompetisi bagian dari IFW 2024 ini, antara lain;

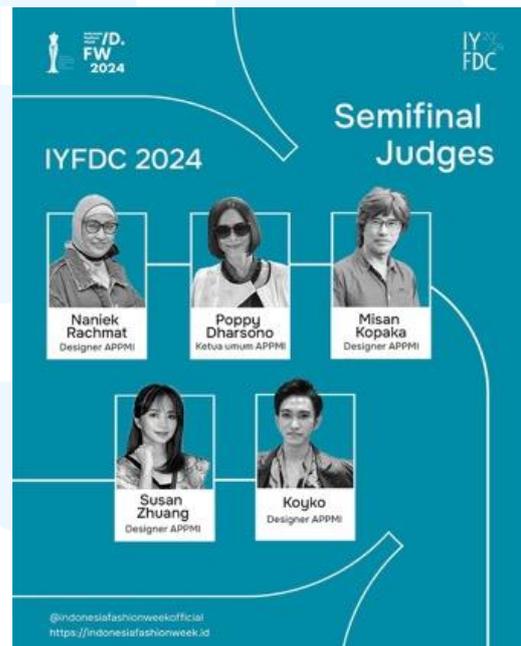
#### 1.) Teaser & Jury Announcement post

Penulis diminta untuk membuat sebuah *post* pengumuman siapa saja juri yang akan menilai para peserta di semi-final. warna utama untuk IYFDC diputuskan akan menggunakan biru muda agar terkesan *fresh*. Penulis kemudian membuat sketsa penempatan desain, kemudian menggunakan bentuk J sebagai garis penghubung bingkai.



Gambar 3.53 Juri 1  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Setelah mendapatkan foto juri, penulis membersihkan foto dari latarnya kemudian memasukan nya kedalam bingkai. Setelah itu penulis memasukan tulisan sesuai dengan permintaan, kemudian hasilnya diterima oleh *supervisor*.



Gambar 3.53 Juri  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Setelah mendapatkan foto juri, kemudian penulis mulai membuat unggahan tersebut, kemudian hasilnya diterima oleh supervisor.

## 2.) *Finalist Announcement Post*

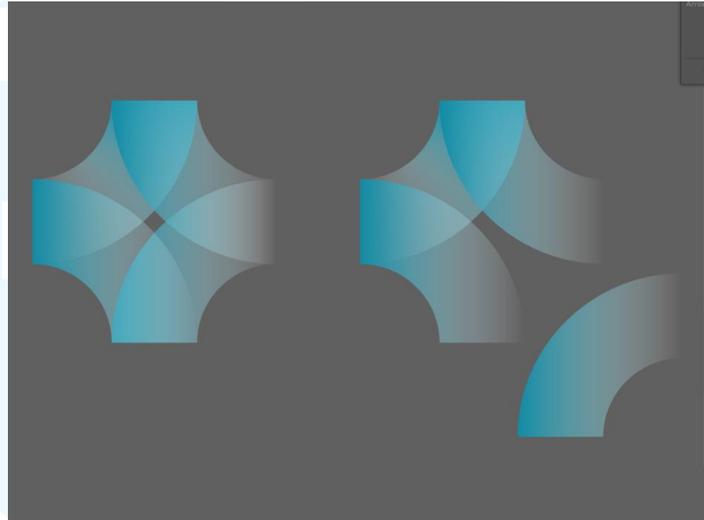
Penulis kemudian diberikan tugas membuat jajaran finalis yang lolos, penulis menggunakan turunan warna yang sama dengan unggahan *IYFDC* sebelumnya. Penulis memulai dengan membuat sketsa penempatan foto *finalist*.



Gambar 3.54 *Finalist IYFDC*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

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

Setelah membuat sketsa dan disetujui, penulis mulai membuat latar dan komponen grafis yang terinspirasi oleh bentuk elemen *key visual J* namun yang digunakan nantinya hanya setengah saja untuk *pattern* pada latar.



Gambar 3.54 *Finalist IYFDC*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Setelah itu penulis membersihkan foto peserta dan merubahnya menjadi hitam putih agar warnanya selaras, kemudian menyatukan seluruh elemen desain dan menambahkan *copy*.



Gambar 3.54 *Finalist IYFDC*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Setelah itu penulis membuat 3 rangkaian unggahan tersebut yang disusun satu baris dengan pola kanan kiri putih dan berwarna biru di tengah.

### 3.3.2 Kendala Yang Ditemukan

Terdapat beberapa kendala teknis yang penulis alami selama melaksanakan kerja magang, antara lain;

#### 1.) *Kancing Celana Yang Terbuka Pada Foto*

Kancing salah satu model di foto yang akan digunakan belum terkancing sehingga foto jadi tidak pantas untuk digunakan.



Gambar 3.55 Kancing Celana  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 2.) Beberapa Foto Model Dengan Baju yang Dibutuhkan Secara Sepasang Tidak Ada

Undangan yang khusus di isi oleh dikbud dki Jakarta harus menggunakan model yang menggunakan baju aksen Betawi, namun foto model yang seharusnya mengenakan baju betawi secara berpasangan tidak ada.



Gambar 3.56 Model Terpisah  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

### 3.) Area Perut Model Kurang Ideal

Area perut pada salah satu model pria sedang dalam kondisi kurang ideal sehingga agak mengalihkan perhatian.



Gambar 3.56 Perut Model  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

### 4.) Salah Satu *Hall Sepi*

Salah satu dari exhibition hall yang berisi penjual feysen sepi karena *flow mapping venue*.

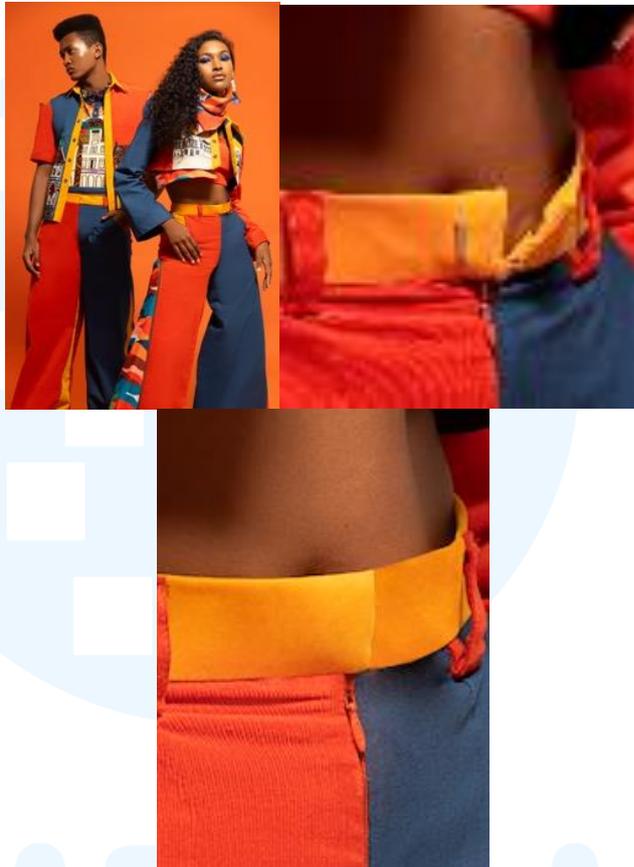
#### 3.3.3 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Penulis menerapkan solusi terhadap masalah yang dialami, hal tersebut ialah;

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 1.) *Kancing Celana Yang Terbuka Pada Foto*

Penulis melakukan *touch-up* di area kancing dan celana dengan *selection*, *warp* dan *brush tool*.



Gambar 3.57 Kancing  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

UIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 2.) Beberapa Foto Model Dengan Baju yang Dibutuhkan Secara Sepasang Tidak Ada

Penulis menyatukan kedua foto dan melakukan *color grading* serta efek *brush*, *shadow* dan *lighting* agar model terlihat di foto dengan pencahayaan dan *hue* yang sama. Penulis juga menyamakan skala ukuran tiap model dengan postur aslinya.



Gambar 3.58 Model Disatukan  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

### 3.) Area Perut Model Kurang Ideal

Penulis mengedit dan menghaluskan area perut..



Gambar 3.59 Perut Model 2  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

### 4.) Salah Satu *Hall Sepi*

Penulis mengusulkan menambah sebuah *T banner* bersamaan dengan tanda panah promosi agar orang - orang tertarik masuk kedalam *hall* tersebut. Seain itu penulis juga membantu meletakkan *signage* secara strategis agar orang tergiring ke *hall* tersebut.



Gambar 3.60 Solusi *Signage* Promo  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA