

## **BAB III**

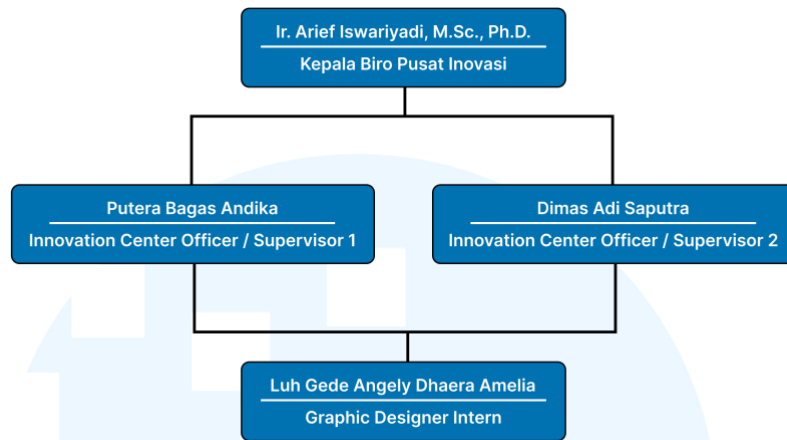
### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **3.1 Kedudukan dan Koordinasi**

Penulis dalam melaksanakan program magang di departemen Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara memiliki kedudukan sebagai desainer grafis. Kedudukan ini memiliki tanggung jawab dalam merancang desain kebutuhan dalam upaya menginformasikan, mempromosikan, dan mengidentifikasi secara langsung mengenai kegiatan-kegiatan yang akan, sedang, dan atau telah diselenggarakan oleh LPPM Universitas Multimedia Nusantara. Penulis dalam melaksanakan proyeknya berkoordinasi dengan tim Pusat Inovasi. Ketika terdapat proyek yang membutuhkan rancangan desain dalam kegiatannya, Kepala Biro Pusat Inovasi akan langsung berkoordinasi dengan tim Pusat Inovasi. Selanjutnya, tim Pusat Inovasi akan berkoordinasi dengan desainer grafis terkait dengan apa saja pekerjaan yang akan dilakukan serta ketentuan-ketentuan yang perlu dipahami oleh desainer grafis.

##### **3.1.1 Kedudukan**

Penulis selama melakukan magang di LPPM Universitas Multimedia Nusantara berkedudukan sebagai desainer grafis. Penulis ditempatkan dalam departemen Pusat Inovasi LPPM yang merupakan departemen yang memberikan, mengembangkan, membangun dan mengelola peluang-peluang inovasi, kemitraan kerja, dan kekayaan intelektual tenaga pengajar universitas. Penulis memiliki fokus tugas dalam merancang desain informasi mengenai LPPM dan kebutuhan kegiatan yang akan dilakukan.



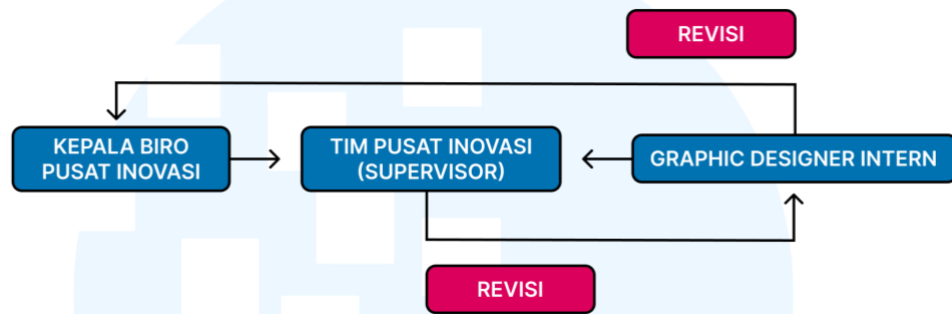
Gambar 3.1 Bagan Struktur Kedudukan Pusat Inovasi LPPM UMN

Struktur tim dalam LPPM Universitas Multimedia Nusantara secara garis besar memiliki struktur kedudukan yang sama, dimana *brief* disampaikan pertama kali oleh Arief Iswariyadi selaku Kepala Biro ke tim Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara. *Brief* yang disampaikan diterima oleh tim Pusat Inovasi LPPM, selanjutnya tim Pusat Inovasi akan menginformasikannya kepada desainer grafis mengenai kebutuhan rancangan desain grafis. Penulis sebagai pemegang wajib untuk melaporkan progres proses pengerjaan dan hasil pengerjaan tugas setiap minggunya ke Kepala Biro, tim Pusat Inovasi LPPM, dan *supervisor*.

### 3.1.2 Koordinasi

Penulis pada proses pengerjaan desain terdapat sebuah alur koordinasi guna memperlancar kinerja penulis dalam pengerjaan rancangan desain agar kualitas desain sesuai dengan ekspektasi, harapan, dan kebutuhan klien. Proses koordinasi diawali dengan *briefing* yang dilakukan oleh Kepala Biro dan tim Pusat Inovasi, dan selanjutnya tim Pusat Inovasi akan menginformasikan *briefing* sebelumnya kepada desainer grafis mengenai desain yang dibutuhkan. Proses asistensi dilakukan melalui komunikasi langsung (rapat), WhatsApp dan Microsoft Teams. Rancangan desain setelah melalui tahapan asistensi dan mendapatkan persetujuan dari tim Pusat Inovasi dapat langsung digunakan. Namun, pada beberapa rancangan desain, tim

Pusat Inovasi memerlukan persetujuan hasil rancangan desain dari Kepala Biro sebelum akhirnya digunakan. Desain hasil rancangan dan dokumen-dokumen pekerjaan yang telah disetujui akan diunggah ke Ms. Teams dan WhatsApp.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

Tahapan revisi pada rancangan ide, konsep dan desain dilakukan dengan melakukan asistensi rancangan desain dengan tim Pusat Inovasi selaku supervisor, selanjutnya tim Pusat Inovasi (supervisor) akan menilai hasil rancangan desain tersebut. Pemberian *feedback* revisi tersebut disampaikan oleh tim Pusat Inovasi (supervisor) melalui WhatsApp dan secara tatap muka. Selain penulis mendapatkan *feedback* baik berupa revisi atau pun penambahan konten dalam desain dari tim Pusat Inovasi (supervisor), tim Pusat Inovasi juga akan melihat progres pengerjaan rancangan desain yang dilakukan oleh penulis dengan mengunggah progres pengerjaan melalui Microsoft Teams.

Penulis pada tahap finalisasi, desain final yang telah disetujui dan dinilai sesuai dengan keseluruhan ide dan konsep oleh Kepala Biro dan tim Pusat Inovasi (supervisor), kemudian dikirimkan melalui WhatsApp. Apabila terdapat penambahan atau ketidaksesuaian terhadap rancangan desain, tim Pusat Inovasi (supervisor) akan menginstruksikan kepada penulis untuk merevisi rancangan desain. Setelah revisi kembali, penulis akan kembali mengirimkan hasil rancangan desain seperti sebelumnya. Apabila hasil rancangan desain telah disetujui, maka *file* final akan diunggah ke Microsoft

Teams. Pada Microsoft Teams terdapat folder Tugas Penyelesaian di mana brief tugas dan hasil rancangan desain dapat diunggah.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Penulis selama melaksanakan kerja magang di departemen Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara mendapatkan kesempatan dalam merancang berbagai macam rancangan desain kebutuhan kegiatan. Berikut tabel detail proyek yang telah penulis kerjakan selama periode magang di Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Minggu 1 (16 – 17 Februari)	<i>Website</i>	Merancang desain <i>home page website</i> Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara.
2	Minggu 2 (19 – 24 Februari)	<i>Website</i>	Merancang desain <i>home page website</i> Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara.
		<i>Booklet</i>	Merancang desain <i>booklet</i> proposal kegiatan Rembug Inovasi.
3	Minggu 3 (26 Feb – 2 Mar)	<i>Booklet</i>	Merancang desain <i>booklet</i> proposal kegiatan Rembug Inovasi.
4	Minggu 4 (4 – 9 Maret)	<i>Booklet</i>	Merancang desain <i>booklet</i> proposal kegiatan Rembug Inovasi.
		<i>Banner</i>	Merancang desain <i>banner</i> kegiatan Rembug Inovasi.

5	Minggu 5 (12 – 16 Maret)	<i>Banner</i>	Merancang desain <i>banner</i> kegiatan Rembug Inovasi.
6	Minggu 6 (18 – 23 Maret)	<i>Banner</i>	Merancang desain <i>banner</i> kegiatan Rembug Inovasi.
		<i>Instagram Post</i>	Merancang desain <i>Instagram Post</i> terkait undangan kegiatan Rembug Inovasi.
7	Minggu 7 (25 – 30 Maret)	<i>Instagram Post</i>	Merancang desain <i>Instagram Post</i> terkait undangan kegiatan Rembug Inovasi.
		<i>Banner</i>	Merancang desain <i>banner</i> kebutuhan kegiatan Rembug Inovasi.
8	Minggu 8 (1 – 6 April)	<i>Instagram Post</i>	Merancang kembali desain <i>Instagram Post</i> terkait undangan kegiatan Rembug Inovasi.
		<i>Banner</i>	Merancang desain <i>banner</i> kebutuhan kegiatan Rembug Inovasi.
9	Minggu 9 (15 – 19 April)	<i>Banner</i>	Merancang desain <i>banner</i> kebutuhan kegiatan Rembug Inovasi.
		<i>Name Tag</i>	Merancang desain <i>name tag</i> kebutuhan kegiatan Rembug Inovasi.
10	Minggu 10 (22 – 26 April)	<i>Banner</i>	Menyelesaikan rancangan desain <i>banner</i> kegiatan Rembug Inovasi.
		<i>Name Tag</i>	Menyelesaikan rancangan desain <i>name tag</i> kegiatan Rembug Inovasi.

11	Minggu 11 (29 Apr – 3 Mei)	<i>Event</i>	Menjadi panitia (tim dokumentasi) dalam kegiatan Rembug Inovasi yang diselenggarakan oleh Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara.
		<i>IG Reels</i>	Merancang dan mengedit video dokumentasi kegiatan Rembug Inovasi kebutuhan IG Reels LPPM Universitas Multimedia Nusantara.
		<i>Website</i>	Merancang <i>home page website</i> kebutuhan departemen Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM).
12	Minggu 12 (6 – 10 Mei)	<i>IG Reels</i>	Merancang dan mengedit video dokumentasi kegiatan Rembug Inovasi kebutuhan IG Reels LPPM Universitas Multimedia Nusantara.
		<i>Website</i>	Merancang desain <i>website page About Us</i> pada <i>website</i> LPPM Universitas Multimedia Nusantara.
13	Minggu 13 (13 – 17 Mei)	<i>Website</i>	Merancang desain <i>website page About Us</i> pada <i>website</i> LPPM Universitas Multimedia Nusantara.
		<i>Event</i>	Menjadi panitia dokumentasi dalam kegiatan kerja sama antara LPPM Universitas Multimedia Nusantara dan BAPENDA (Badan Pendapatan Daerah) Banten yang terselenggara.

		<i>IG Reels</i>	Merancang dan mengedit video dokumentasi kegiatan kerja sama LPPM dan BAPENDA (Badan Pendapatan Daerah) Banten kebutuhan IG Reels LPPM Universitas Multimedia Nusantara.
--	--	-----------------	--

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis selama kerja magang sebagai desainer grafis bertugas dalam merancang desain kebutuhan digital dan cetak untuk program-program kegiatan Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara. Desain digital yang dirancang oleh penulis umumnya berupa konten informasi dan persuasi pada media sosial dan keperluan program kegiatan, seperti Instagram Post dan *website*. Lalu, desain cetak yang dirancang oleh penulis seperti *booklet*, *banner*, dan *name tag*.

#### 3.3.1 Proses Pelaksanaan

Proses pelaksanaan magang di Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara dilakukan secara *Work From Office* (WFO). Penulis dalam pengerjaan tugas yang diberikan menggunakan *tools* Adobe *Family*, seperti Illustrator, InDesign, After Effects dan Premiere Pro, serta Figma. Alur pekerjaan dimulai dari penulis membuka Microsoft Teams pada Tugas Penyelesaian yang berisi *brief* tugas pekerjaan dari tim Pusat Inovasi. Kemudian, penulis akan mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh tim Pusat Inovasi. Berikut penjabaran proses perancangan hasil karya magang yang penulis kerjakan di Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara sebagai desainer grafis.

##### 3.3.1.1 *Website Page* Pusat Inovasi LPPM UMN

Perancangan *website page* merupakan perancangan desain yang bertujuan sebagai media informasi dan promosi (persuasi) terkait informasi dan kegiatan-kegiatan yang digalakkan oleh Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara, serta sebagai upaya dalam

pengajuan hak kekayaan intelektual (HKI) tenaga pengajar dalam instansi Universitas Multimedia Nusantara. Selain sebagai media dalam menginformasikan informasi dan mempromosikan kegiatan-kegiatan, tampilan *website* departemen Pusat Inovasi LPPM ini juga dapat mengidentitaskan mengenai departemen tersebut berdasarkan informasi dan program-program kegiatan yang diselenggarakan.

Perancangan *website page* Pusat Inovasi diberikan oleh Kepala Biro dan tim Pusat Inovasi selaku supervisor. Perancangan ini bersifat lanjutan dimana penulis sebagai desainer grafis tidak hanya merancang desain *website page* bagi departemen Pusat Inovasi, namun juga merancang desain *website page* bagi departemen lainnya, yaitu departemen Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) LPPM Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, penulis dan rekan kerja magang juga ditugaskan dalam merancang *grand design website* keseluruhan 3 departemen yang terdapat pada LPPM Universitas Multimedia Nusantara bersama dengan tim Sistem Informasi (SI) yang akan melakukan finalisasi pemograman (*coding*) dengan hasil final berupa *website* keseluruhan LPPM Universitas Multimedia Nusantara.

*Deadline* perancangan yang diberikan oleh Kepala Biro dan tim Pusat Inovasi belum ditetapkan mengingat pengerjaan perancangan *website* LPPM Universitas Multimedia Nusantara masih berlangsung. Oleh karena itu, penulis hanya memasukkan desain perancangan *website page* yang diperuntukkan bagi departemen Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara.

a) *Brief*

Pada 16 Februari 2024, penulis mendapatkan *brief* tugas dari Kepala Biro dan tim Pusat Inovasi selaku supervisor untuk membantu dalam merancang desain *website home page* departemen Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia



Nusantara. *Brief* yang diberikan berupa *file powerpoint* melalui Microsoft Teams terkait informasi yang akan dimasukkan ke *website*. Pada proyek ini, penulis diberikan kebebasan oleh supervisor untuk mengatur desain, *layout* dan pemilihan warna, namun tetap memperhatikan referensi yang diberikan sebagai acuan dalam rancangan desain *website*.



Gambar 3.3 *Brief Home Page Website* Pusat Inovasi

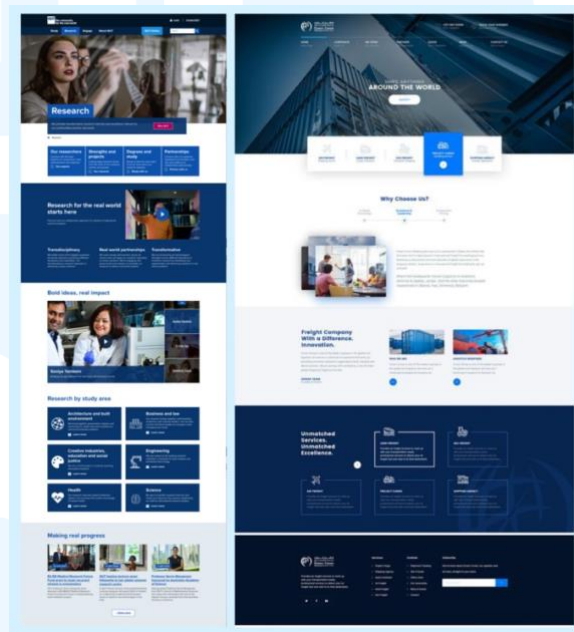
b) *Organizing*

Penulis pada tahapan *organizing* melakukan pengelolaan *website* lama dengan memperbaiki arsitektur sistem informasi yang terdapat pada *file powerpoint* berupa *blueprint website* yang diberikan guna memudahkan dalam perancangan desain informasi yang akan dimuat ke dalam *website* yang akan dirancang. Sistem informasi pada *website* merupakan sumber data utama yang dibutuhkan yang dapat menunjang kegiatan dalam operasional *website*.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



*Visual moodboard* penulis dapatkan berupa referensi *website* Queensland University of Technology yang diberikan oleh tim Pusat Inovasi (supervisor). Referensi digunakan sebagai target penulis dalam merancang gaya visual yang akan diimplementasikan pada rancangan *website*. Gaya visual modern terpilih sebagai gaya pilihan dimana visual rancangan dapat memberikan nuansa yang modern, *fresh* dan *futuristic* yang dapat disesuaikan dengan pewarnaan yang disesuaikan dengan *color palette*.



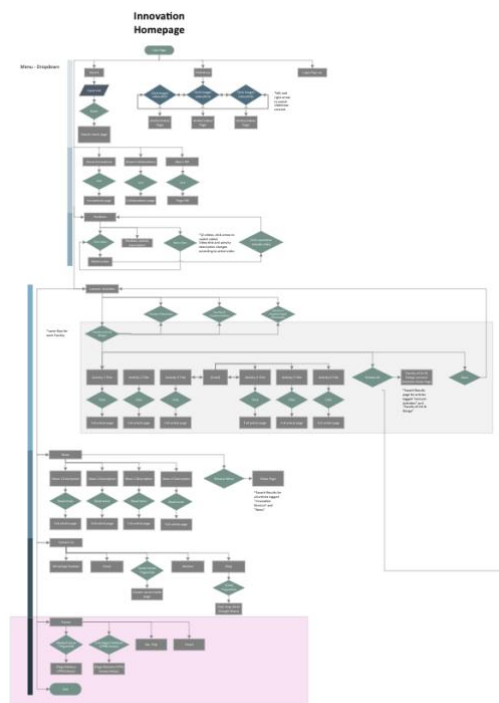
Gambar 3.6 Referensi Perancangan *Home Page Website* Pusat Inovasi

*Color palette* yang digunakan adalah biru dan putih, dimana kedua warna tersebut sangat familiar dengan warna yang berkaitan dengan bidang informasi dan teknologi. Pemilihan *color palette* biru dalam pengaplikasian warna pada rancangan *website* mengacu pada makna dari logo Universitas Multimedia Nusantara, yaitu yang melambangkan teknologi yang berfokus pada teknologi informasi dan teknologi (ICT). Pemilihan warna putih dalam pengaplikasian warna pada rancangan *website* mengacu pada makna kotak-kotak putih pada logo Universitas

Multimedia Nusantara, yaitu yang melambangkan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi.

d) *Structure Interface*

Dalam mengurutkan sistem yang rapi dan teratur, penulis mulai melogikakan proses *user journey* berdasarkan *structure interface*. Tahapan perancangan ini bertujuan agar penulis dapat memperkirakan melihat garis besar urutan konten-konten yang akan dimasukkan. Perancangan ini menampilkan *keyword* garis besar konten dan diurutkan ke konten berikutnya. Penulis merancang tipe struktur *sitemap* garis besar urutan akses aplikasi berupa *flowchart*. *Flowchart* berfungsi dalam menjelaskan alur navigasi, struktur halaman, dan mengatur bagaimana cara *website* berinteraksi dengan *user*. *Flowchart* ini juga penulis jadikan acuan dalam merancang desain *website* guna menentukan alur program kerja *website*.



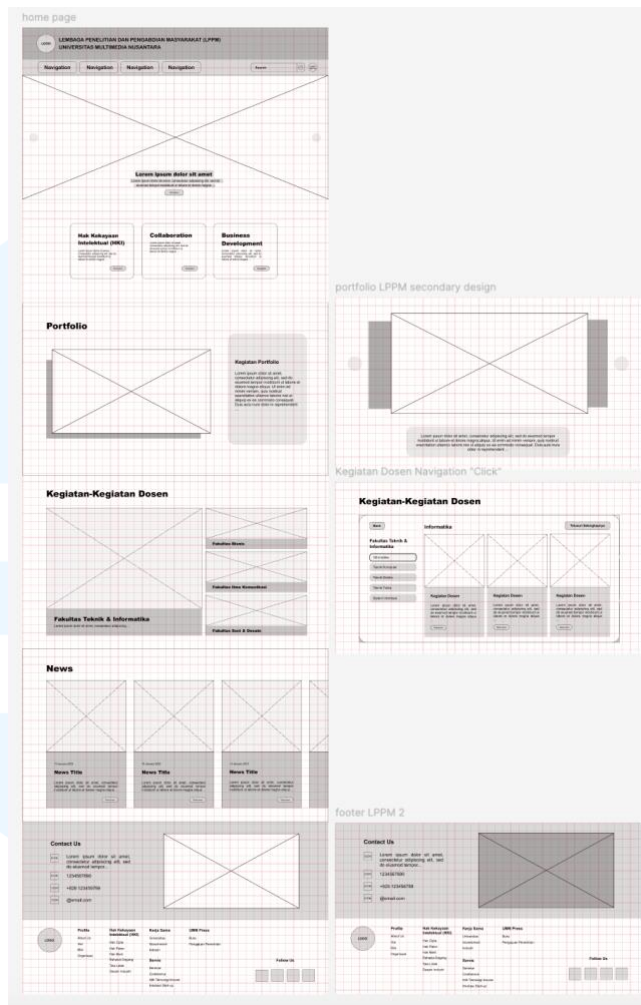
Gambar 3.7 Flowchart Home Page Website Pusat Inovasi

Saat *user* masuk ke dalam halaman *website*, layar akan menampilkan *dropdown menu slideshow* yang berisikan foto dan atau video kegiatan-kegiatan yang diselenggarakan oleh departemen Pusat Inovasi LPPM beserta dengan keterangan singkat kegiatan tersebut sebelum memasuki *page* selanjutnya pada *website*. Pada halaman awal juga berisikan laman mengenai *Innovation, Collaboration*, dan *Intellectual Property Rights* (HKI) departemen Pusat Inovasi. Pada *dropdown* halaman selanjutnya, *user* diarahkan pada laman *Portfolio* mengenai departemen Pusat Inovasi, *Lecturer Activities* yang berisikan kegiatan-kegiatan inovasi tenaga pengajar Universitas Multimedia Nusantara, serta laman *News* yang berisikan berita-berita terkait Pusat Inovasi LPPM. Lalu, pada *dropdown* halaman akhir berupa *Contact Us* dan *footer menu*.

e) Digitalisasi *Home Page Website*

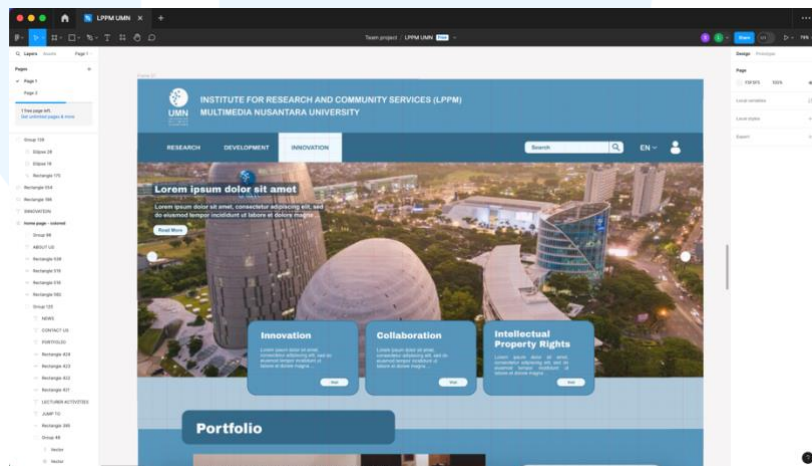
Penulis mengawali perancangan *website* dengan membuat rancangan *wireframe website*. *Wireframe* merupakan sebuah kerangka dalam penataan suatu item visual di laman *website* atau aplikasi. *Wireframe* menampilkan lembaran yang terdiri kotak-kotak dan garis-garis dalam mengatur tata letak berbagai elemen pada rancangan *website*. *Wireframe* memungkinkan seorang *developer* dengan mudah dalam mengerjakan pengembangan struktur dan arah dari *website* yang akan dirancang. Rancangan desain *website* dirancang dengan *screen display* berukuran 1920 x 1080px.

Dalam menempatkan aset-aset yang tepat dan strategis pada layar *screen display*, penulis menempatkan *background layout* dan mengaplikasikan *grid layout* yang cocok dengan tampilan *website*. *Wireframe* dan *layout* disusun dengan memasukkan beberapa aset visual dan menata penempatan konten menggunakan *grid layout* pada area yang akan ditempatkan.



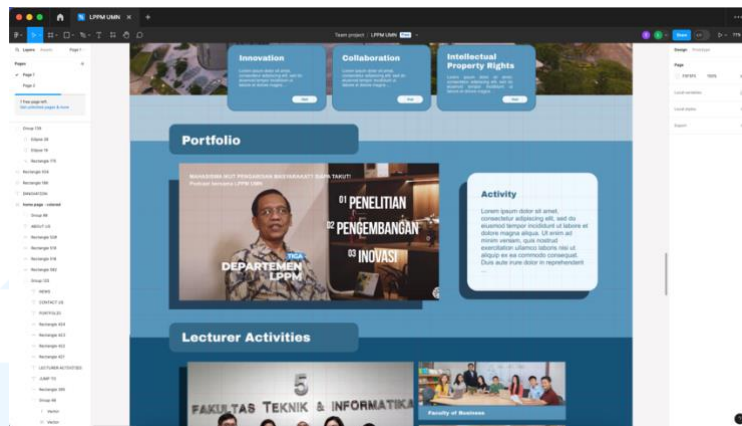
Gambar 3.8 Rancangan Desain Wireframe Home Page Website Pusat Inovasi Penulis merancang *website home page* dengan *software* Figma menggunakan *frame tools* sebagai dasar peletakan aset-aset rancangan desain dan atau sebagai dasar ukuran *website* yang akan dirancang. Setelah itu, penulis memasukkan dan merancang visual dengan menggunakan *shape tools* dan konten informasi menggunakan *text tools*. Pada awalnya, penulis merancang desain *website* dengan menerapkan *monochrome color* dalam membedakan visual dengan konten informasi yang dimasukkan. *Website* dirancang dengan menggunakan *color palette* yang mengidentitaskan LPPM di Universitas Multimedia Nusantara sebagai intansi. *Home page website* merupakan halaman utama

atau halaman yang pertama kali yang akan pengguna lihat ketika membuka *website*. Pada bagian awal *home page website*, penulis merancang *website* dengan tampilan awal berupa halaman yang berisikan informasi singkat mengenai departemen Pusat Inovasi dan program-program yang terdapat di dalamnya. Selain itu, pada *home page website* juga terdapat *search tab* untuk mencari program yang dicari dan *log-in/ sign up user* yang berguna untuk proses masuk tahap lanjutan dan *information tab* mengenai Inovasi, Kolaborasi dan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) pada tampilannya.

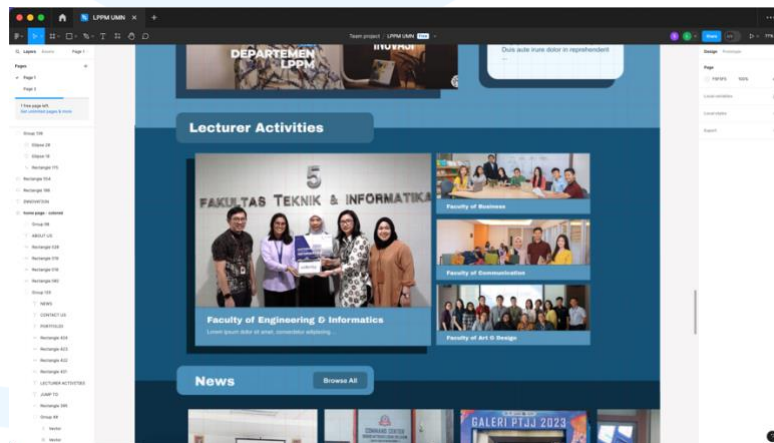


Gambar 3.9 Desain Tampilan Awal *Home Page Website* Pusat Inovasi

Pada lanjutan bagian *home page website portfolio*, penulis merancang *website* dengan tampilan berupa halaman portofolio kegiatan-kegiatan yang digalakkan dan atau informasi seputar departemen Pusat Inovasi, baik melalui video dan atau foto-foto dokumentasi kegiatan. Bagian lanjutan ini juga berisikan informasi atau penjelasan singkat mengenai kegiatan yang ditampilkan.



Gambar 3.10 Desain Tampilan *Portfolio Home Page Website* Pusat Inovasi  
Selanjutnya, penulis merancang *home page website lecturer activities* dengan tampilan berupa halaman kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh tenaga pengajar Universitas Multimedia Nusantara dengan tampilan folder seperti berkas penyimpanan mengenai kegiatan-kegiatan tenaga pengajar sesuai dengan fakultas dan program studi yang diampu.

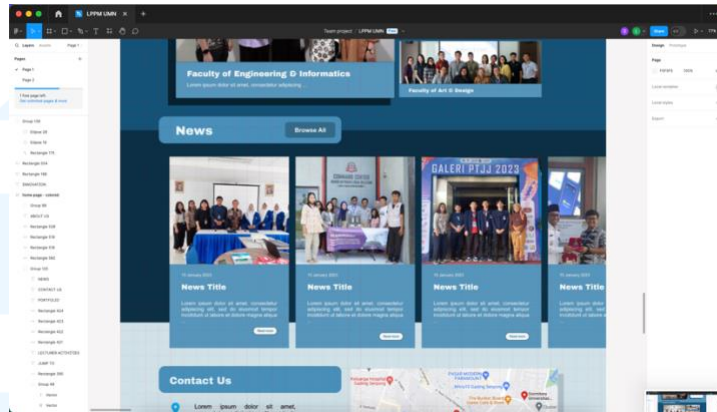


Gambar 3.11 Desain Tampilan *Lecturer Activities Home Page Website* Pusat Inovasi

Pada bagian selanjutnya, penulis merancang *home page website news* dengan tampilan berupa halaman berita terkait kegiatan-kegiatan yang digalakkan atau informasi seputar departemen Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara. Penulis pada bagian ini menampilkan dokumentasi berupa foto dan

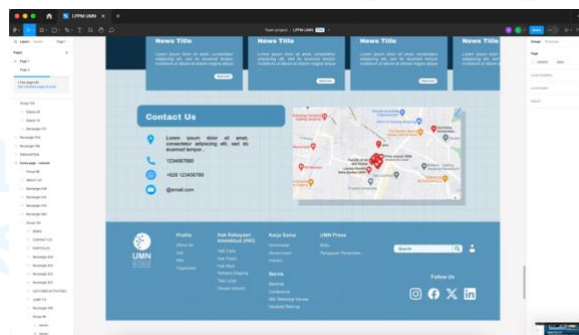


informasi singkat berita, serta membubuhkan *tab “read more”* yang ditujukan bagi *user* untuk menggali lebih lengkap mengenai informasi berita terkait.



Gambar 3.12 Desain Tampilan *News Home Page Website* Pusat Inovasi

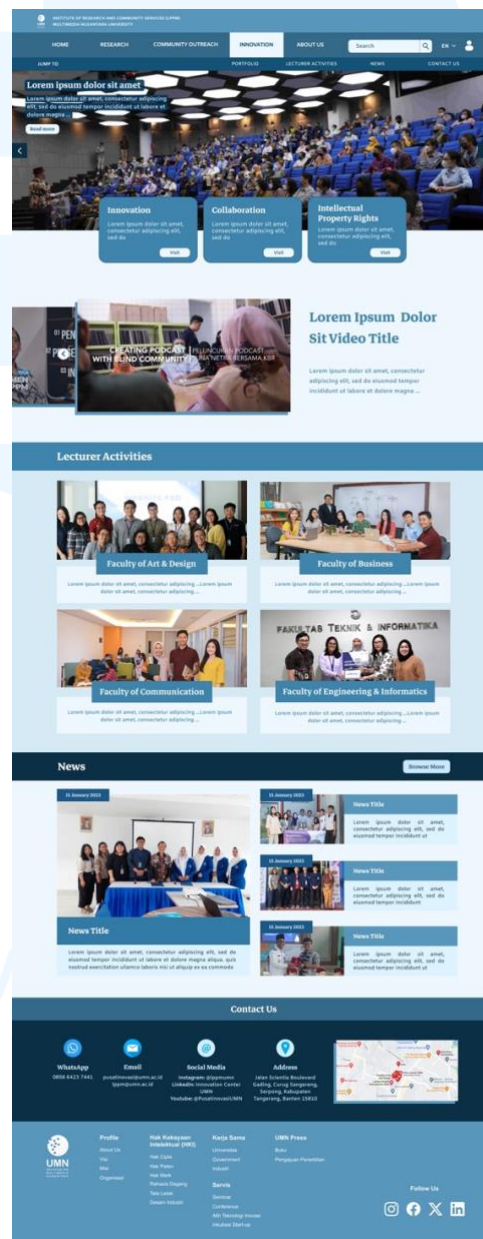
Pada bagian akhir *website*, penulis merancang *website contac us* dengan tampilan berupa halaman yang berisikan informasi kontak dan alamat dari LPPM Universitas Multimedia Nusantara. Penulis juga menyertakan peta berupa cuplikan Google Maps yang dapat *user* akses. Selain itu, penulis menyertakan *footer* pada bagian akhir *website* berupa *jumping page* tab yang terdapat pada *website* secara keseluruhan, baik dari departemen Penelitian, Pengabdian kepada Masyarakat (PKM), dan Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara. Penulis tidak lupa juga untuk menyertakan *search tab*, *log-in/ sign-up icon*, dan media sosial yang dimiliki oleh LPPM Universitas Multimedia Nusantara.



Gambar 3.13 Desain Tampilan *Contact Us Home Page Website* Pusat Inovasi

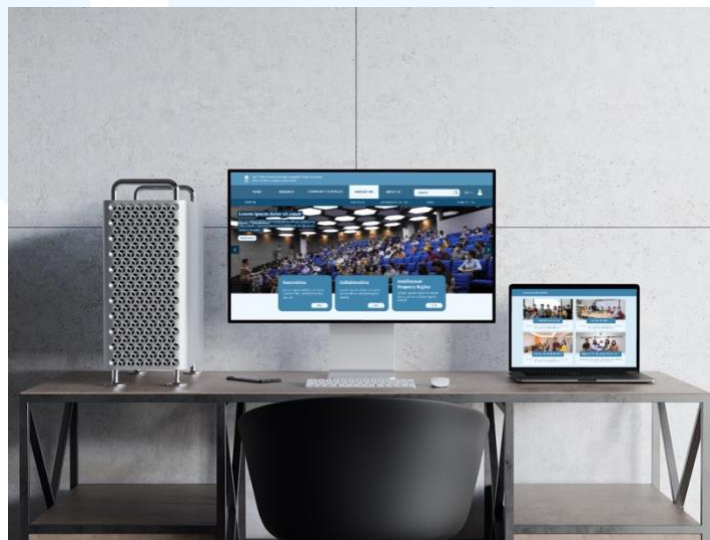
f) *Feedback* dan Finalisasi

Setelah rancangan untuk *home page website* Pusat Inovasi selesai, penulis mengajukan asistensi mengenai hasil rancangan dengan tim Pusat Inovasi dengan mempresentasikan menggunakan *prototyping* sementara. Penulis mendapatkan *feedback* berupa revisi desain rancangan untuk lebih *modern* dan penerapan *color palette* pada rancangan *home page website* perlu divariasikan.



Gambar 3.14 Desain Final *Home Page Website* Pusat Inovasi

Setelah merevisi rancangan desain *home page website*, penulis kembali mengajukan asistensi dengan tim Pusat Inovasi dengan memperlihatkan *prototype* sementara *home page website*. Penulis mendapatkan *feedback* berupa persetujuan pada rancangan desain *home page website* yang telah direvisi. Selanjutnya, penulis mengimplementasikan desain *website* dengan menerapkannya ke dalam *mock up* desain. *Mock up* berfungsi dalam menampilkan gambar secara realistis dari sebuah desain produk. Penulis dengan mengaplikasikan desain ke *mock up* dapat lebih mudah dalam menjangkau pemahaman desain pada audiensi secara lebih nyata atau realistis.



Gambar 3.15 *Mock Up Home Page Website* Pusat Inovasi

### 3.3.1.2 **Booklet Proposal Kegiatan Rembug Inovasi**

Perancangan *booklet* proposal kegiatan merupakan perancangan desain yang bertujuan sebagai media informasi dan promosi (persuasi) mengenai kegiatan Rembug Inovasi yang akan diselenggarakan oleh departemen Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara, serta sebagai upaya dalam mempromosikan kegiatan Rembug Inovasi kepada mitra. Kegiatan Rembug Inovasi

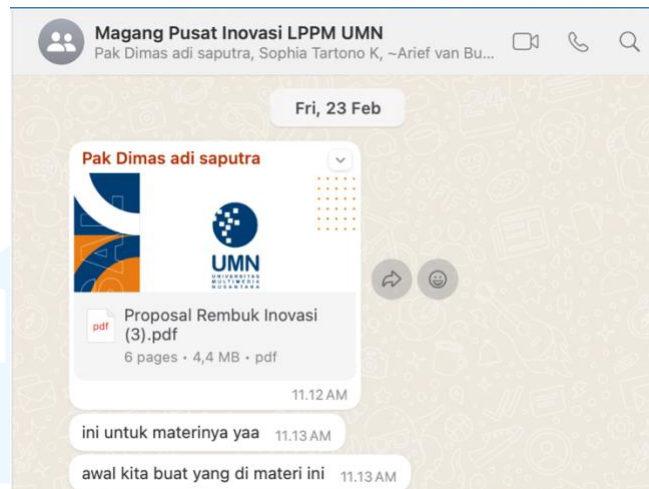
merupakan kegiatan panggung inspiratif yang merespons perkembangan inovasi yang pesat di Indonesia.

Perancangan *booklet* proposal kegiatan Rembug Inovasi diberikan oleh tim Pusat Inovasi selaku supervisor yang mendapatkan tugas dari Kepala Biro. Perancangan ini bersifat besar di mana penulis sebagai desainer grafis tidak hanya merancang desain *booklet* kebutuhan proposal kegiatan, namun juga merancang desain yang diperlukan seperti *banner*, *Instagram feed post*, dan *name tag* yang diperlukan terkait kegiatan Rembug Inovasi.

*Deadline* perancangan yang diberikan oleh Kepala Biro dan tim Pusat Inovasi ditetapkan pada Kamis, 7 Maret 2024 mengingat kegiatan Rembug Inovasi yang akan diselenggarakan ini bersifat mendesak. Oleh karena itu, penulis kurang maksimal dalam proses perancangan *booklet* proposal kegiatan ini.

a) *Brief*

Pada 23 Februari 2024, penulis mendapatkan *brief* tugas dari tim Pusat Inovasi selaku supervisor untuk membantu dalam merancang desain *booklet* proposal kegiatan Rembug Inovasi yang akan diselenggarakan oleh departemen Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara. *Brief* yang diberikan berupa verbal dan *file portable document format (PDF)* melalui WhatsApp terkait informasi yang akan dimasukkan ke *booklet*. Pada proyek ini, penulis diberikan kebebasan oleh supervisor untuk mengatur desain, *layout* dan pemilihan warna, namun tetap memperhatikan identitas departemen sebagai acuan dalam rancangan desain *booklet*.



Gambar 3.16 Brief Perancangan *Booklet* Proposal Rembug Inovasi

b) *Concepting*

Penulis dalam tahapan *concepting* melakukan *brainstorming* dengan membuat *moodboard*, *style scape*, dan penentuan *color palette* sebelum merancang sketsa kasar rancangan *booklet*. *Brainstorming* ini berfungsi sebagai bahan acuan penulis dalam menjaga agar perancangan *booklet* ini tetap dalam *mood* dan *feel* yang konsisten. *Moodboard* perancangan ini didapatkan melalui kata-kata kunci yang berkaitan dengan departemen Pusat Inovasi LPPM, universitas, dan kesan inovatif di dalamnya.



Gambar 3.17 *Moodboard* Perancangan *Booklet*

Pemilihan *color palette* biru dalam pengaplikasiannya pada rancangan *booklet* juga mengacu pada makna dari logo

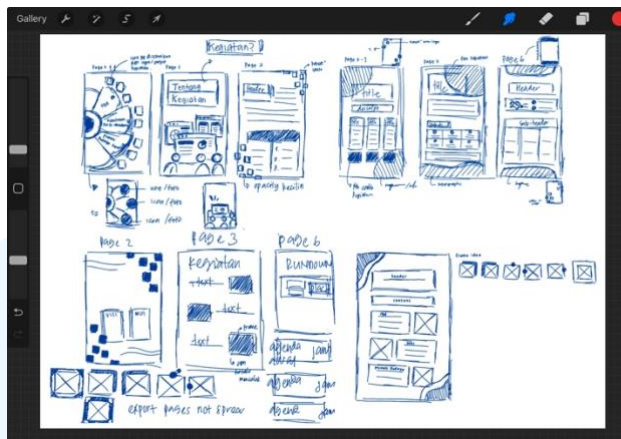
Universitas Multimedia Nusantara, yaitu yang melambangkan teknologi yang berfokus pada teknologi informasi dan teknologi (ICT). *Stylescape* penulis dapatkan berupa referensi visual *booklet* dan *layout* yang penulis cari melalui internet. *Stylescape* ini menggunakan visual dan *layout* yang sesuai dengan *brief* yang diberikan.



Gambar 3.18 *Stylescape* Perancangan *Booklet*

#### c) Digitalisasi

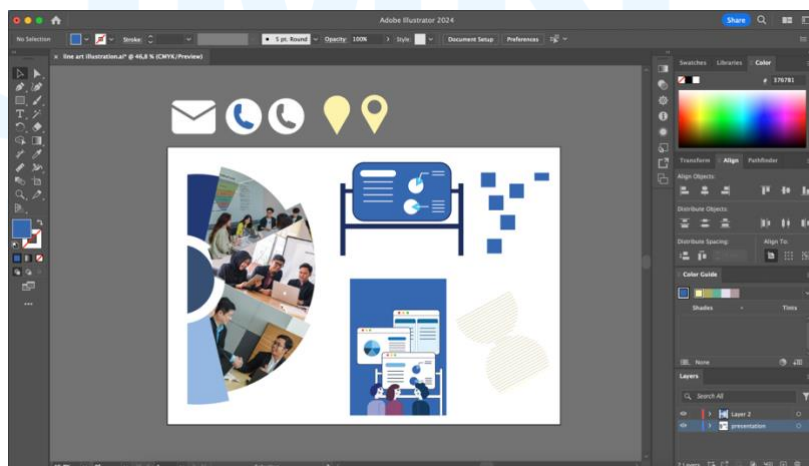
Setelah melakukan tahapan *concepting*, penulis dalam tahapan digitalisasi melakukan rancangan berupa sketsa dengan menggunakan *software* Procreate sebelum melakukan rancangan final *booklet* proposal kegiatan. Sketsa berfungsi sebagai rancangan awal sebelum diwujudkan dalam bentuk gambar secara lengkap, dan juga sebagai sarana eksplorasi-ekspresi penulis dalam menuangkan ide dalam rancangan desain *booklet*.



Gambar 3.19 Sketsa Rancangan *Booklet*

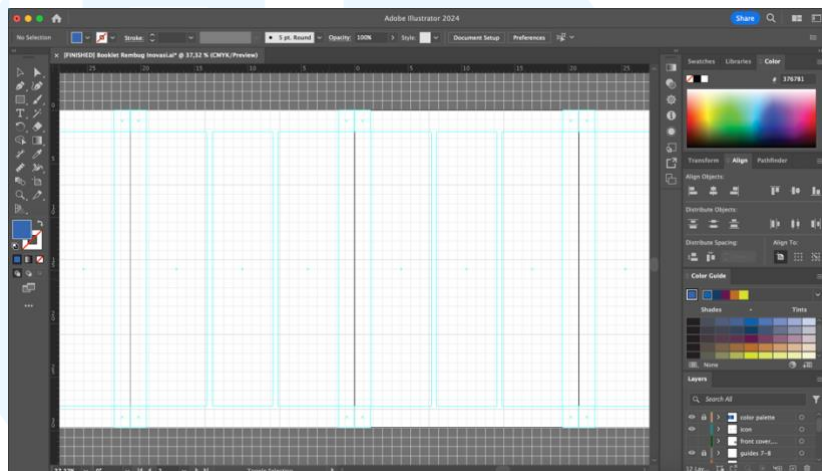
Setelah rancangan sketsa selesai, penulis kemudian melakukan digitalisasi sketsa rancangan menggunakan *software* Adobe Illustrator dengan proses awal merancang aset-aset *key visual* yang diperlukan. Aset-aset yang perlu dirancang yaitu berupa ilustrasi, *supergraphic*, *icon* dan atau *symbol*. Rancangan desain *booklet* dirancang dengan ukuran *letter* A4 atau 21 x 29,7cm.

Penulis merancang *booklet* dengan *software* Adobe Illustrator dengan memasukkan *key visual* menggunakan *selection* dan *direct selection tools* atau dengan cara menyalin dari *file* desain *key visual*, serta memasukkan konten informasi menggunakan *type tools* pada *software*.



Gambar 3.20 Rancangan Aset *Key Visual Booklet*

Proses perancangan *booklet* diawali dengan pembuatan *guide lines* menggunakan *modular grid* berukuran 7 cm dengan *division* 8. *Guide lines* berfungsi dalam membantu penulis dalam memosisikan gambar atau elemen dan atau konten informasi agar selaras. *Grid* berfungsi dalam mengatur tata letak antar konten yang dimasukkan tersusun dengan rapi.

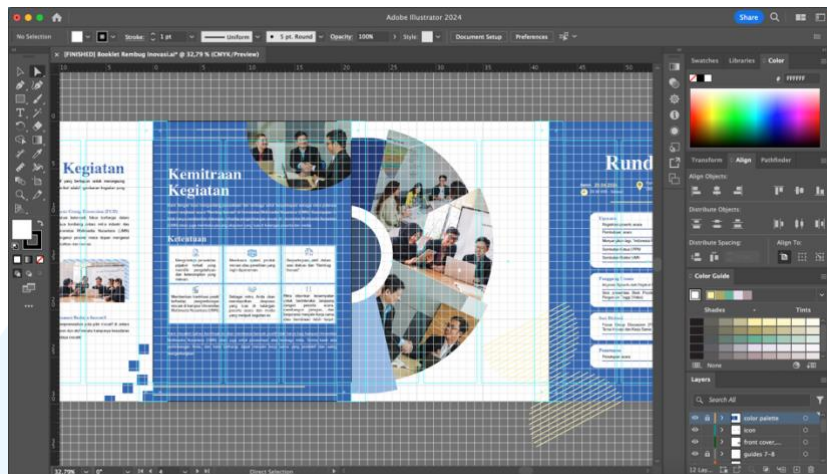


Gambar 3.21 *Guidelines* Perancangan *Booklet*

Penulis lalu merancang *background color* pada setiap *page booklet* dengan menggunakan *shape tools* dan *fill & stroke tools* pada *software*. Selanjutnya, penulis memasukkan beberapa *key visual* yang dibutuhkan ke dalam rancangan sesuai dengan *grid layout* yang diterapkan. Pembagian konten halaman pada rancangan *booklet* terdiri dari *cover* depan dan belakang, penjelasan kegiatan (hlm. 1 – 2), gambaran dan kemitraan kegiatan (hlm. 3 – 4), dan *rundown* kegiatan (hlm. 5 – 6).

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

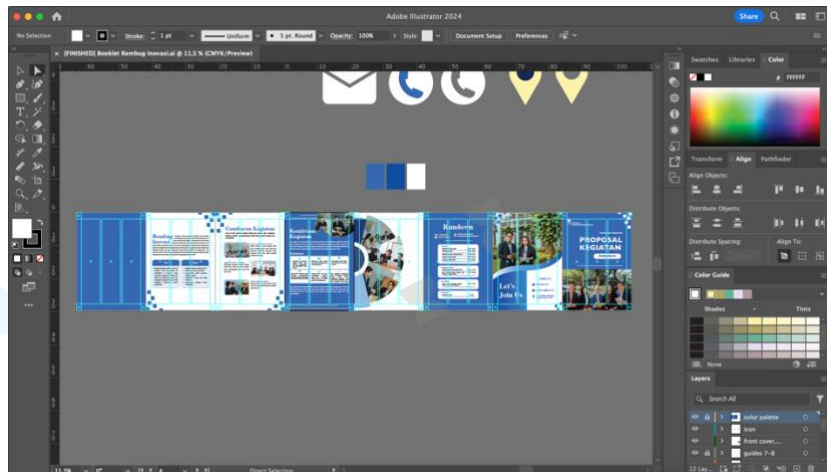




Gambar 3.22 Desain Tampilan *Booklet Page* Kemitraan

d) *Feedback* dan Finalisasi

Setelah itu, penulis mengajukan asistensi rancangan desain *booklet* dengan tim Pusat Inovasi secara verbal dengan memperlihatkan hasil rancangan. Penulis mendapatkan *feedback* berupa penambahan data informasi dan revisi desain rancangan *booklet*.



Gambar 3.23 Desain Tampilan *Booklet All Page*

Setelah merevisi rancangan desain *booklet*, penulis kembali mengajukan asistensi dengan tim Pusat Inovasi dengan memperlihatkan hasil revisi rancangan *booklet*. Penulis

mendapatkan *feedback* berupa persetujuan pada rancangan desain *banner* kegiatan yang telah direvisi.

Penulis pada proses finalisasi *booklet* menggunakan *software* Adobe InDesign yang penulis *export* dari *software* Adobe Illustrator guna penyesuaian konten *booklet* dengan beberapa *key visual* yang dimasukkan ke dalam rancangan *booklet*. Setelah rancangan *booklet* disatukan, penulis mengeksport *file* menjadi *file portable document format* (PDF) yang ditujukan dalam keperluan cetak.





Gambar 3.24 Desain Final *Booklet*

Selanjutnya, penulis mengimplementasikan hasil desain *booklet* dengan menerapkannya ke dalam *mock up* desain. *Mock up* berfungsi dalam menampilkan gambar secara realistis dari sebuah desain produk. Penulis dengan mengaplikasikan desain ke *mock up* dapat lebih mudah dalam menjangkau pemahaman desain pada audiensi secara lebih nyata atau realistis.



Gambar 3.25 *Mock Up Booklet* Proposal Rembug Inovasi

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

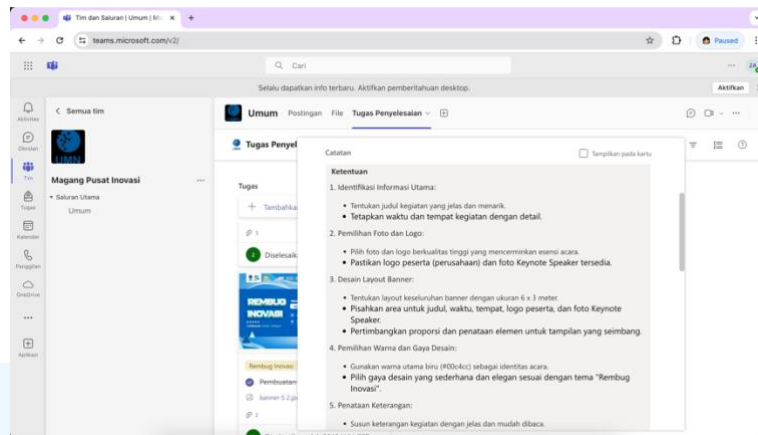
### 3.3.1.3 *Banner Kegiatan Rembug Inovasi*

Perancangan *banner* kegiatan merupakan perancangan lanjutan desain yang bertujuan sebagai media informasi dan promosi (persuasi) mengenai kegiatan yang akan diselenggarakan oleh departemen Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara, serta sebagai upaya dalam mempromosikan kegiatan Rembug Inovasi kepada mitra.

Perancangan *banner* kegiatan Rembug Inovasi diberikan oleh tim Pusat Inovasi selaku supervisor yang mendapatkan tugas dari Kepala Biro. Perancangan ini merupakan rancangan lanjutan di mana penulis sebagai desainer grafis merancang desain *banner* kebutuhan kegiatan Rembug Inovasi. *Deadline* perancangan yang diberikan oleh Kepala Biro dan tim Pusat Inovasi ditetapkan pada Selasa, 23 April 2024 mengingat kegiatan Rembug Inovasi yang akan diselenggarakan ini bersifat mendesak. Namun, penulis masih dapat memaksimalkan proses perancangan *banner* kegiatan ini.

#### a) *Brief*

Pada 9 Maret 2024, penulis mendapatkan *brief* tugas dari tim Pusat Inovasi selaku supervisor untuk membantu dalam merancang desain *banner* kegiatan Rembug Inovasi yang akan diselenggarakan oleh departemen Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara. *Brief* yang diberikan berupa *notes* pada tab tugas penyelesaian melalui Microsoft Teams terkait informasi ketentuan yang akan dimasukkan ke *banner*. Pada proyek ini, penulis diberikan kebebasan oleh supervisor untuk mengatur desain, *layout* dan pemilihan warna, namun tetap memperhatikan ketentuan yang diberikan sebagai acuan dalam rancangan desain *banner*.



Gambar 3.26 Brief Banner Rembug Inovasi

b) *Concepting*

Penulis dalam tahapan *concepting* melakukan *brainstorming* dengan membuat *moodboard*, *style scape*, dan penentuan *color palette* sebelum merancang sketsa kasar rancangan *banner*. *Brainstorming* ini berfungsi sebagai bahan acuan penulis dalam menjaga agar perancangan *banner* ini tetap dalam *mood* dan *feel* yang konsisten. *Moodboard* perancangan ini didapatkan melalui kata-kata kunci yang berkaitan dengan departemen Pusat Inovasi LPPM, universitas, dan kesan inovatif di dalamnya.



Gambar 3.27 Moodboard Perancangan Banner

Pemilihan *color palette* biru dalam pengaplikasiannya pada rancangan *banner* mengacu pada makna dari logo Universitas Multimedia Nusantara, yaitu yang melambangkan teknologi yang

berfokus pada teknologi informasi dan teknologi (ICT), serta visi misi kegiatan Rembug Inovasi. *Stylescape* penulis dapatkan berupa referensi visual *banner* dan *layout* yang penulis cari melalui internet. *Stylescape* ini menggunakan visual dan *layout* yang sesuai dengan *brief* yang ditentukan.

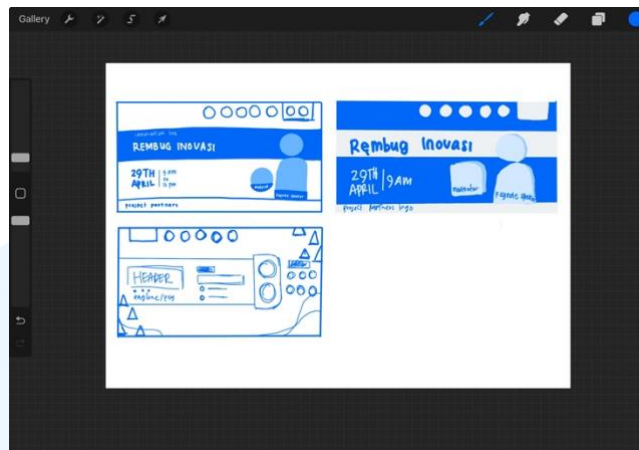


Gambar 3.28 *Stylescape* Perancangan *Banner*

### c) Digitalisasi

Setelah melakukan tahapan *concepting*, penulis dalam tahapan digitalisasi melakukan rancangan berupa sketsa dengan menggunakan *software* Procreate sebelum melakukan rancangan final *banner* kegiatan. Sketsa berfungsi sebagai rancangan awal sebelum diwujudkan dalam bentuk gambar secara lengkap, dan juga sebagai sarana eksplorasi-ekspresi penulis dalam menuangkan ide dalam rancangan desain *banner*.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.29 Sketsa Rancangan *Banner*

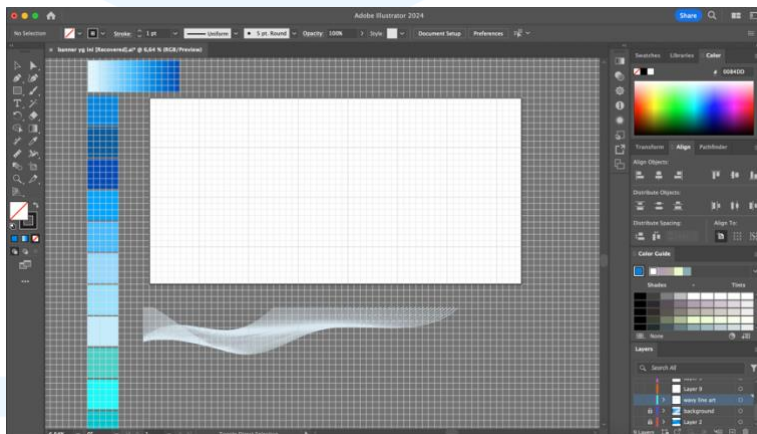
Setelah rancangan sketsa selesai, penulis kemudian melakukan digitalisasi sketsa rancangan menggunakan *software* Adobe Illustrator dengan proses awal merancang aset-aset *key visual* yang diperlukan. Aset-aset yang perlu dirancang yaitu berupa 3D *text header*, *supergraphic*, *icon* dan atau *symbol*. Rancangan desain *banner* dirancang dengan ukuran *landscape* 6 x 3m. *Header* berupa 3D *text style* penulis rancang dengan menggunakan *tools type tools* yang diaplikasikan menggunakan *transform effect* dan *appearance tools*. 3D *text style* ini penulis rancang dengan menyesuaikan *key visual* yang penulis terapkan pada rancangan *banner* yang bertujuan sebagai *header* atau judul dari kegiatan yang diselenggarakan.

Penulis merancang *banner* dengan *software* Adobe Illustrator dengan memasukkan *key visual* menggunakan *selection* dan *direct selection tools* atau dengan cara menyalin dari *file* desain *key visual*, serta memasukkan konten informasi menggunakan *type tools* pada *software*.



Gambar 3.30 Desain 3D Text Header 1

Proses perancangan *banner* diawali dengan pembuatan *guide lines* menggunakan *modular grid* berukuran 800px dengan *division* 8. *Guide lines* berfungsi dalam membantu penulis dalam memosisikan gambar atau elemen dan atau konten informasi agar selaras. *Grid* berfungsi dalam mengatur tata letak antar konten yang dimasukkan tersusun dengan rapi.



Gambar 3.31 Guidelines Rancangan Banner

Penulis lalu merancang *background color* pada *background banner* dengan menggunakan *shape tools*, *fill & stroke tools*, dan *mesh gradation tools* pada *software*. Selanjutnya, penulis memasukkan beberapa *key visual wavy line stroke* dan *supergraphic* pada *background*. Lalu, penulis juga memasukkan konten informasi yang dibutuhkan ke dalam rancangan, seperti



logo instansi dan perusahaan, konten informasi, serta informasi moderator dan pemateri dalam kegiatan tersebut.



Gambar 3.32 Digitalisasi Desain *Banner*

d) *Feedback* dan Finalisasi

Setelah rancangan selesai, penulis mengajukan asistensi rancangan desain *banner* dengan tim Pusat Inovasi secara verbal dengan memperlihatkan hasil rancangan. Penulis mendapatkan *feedback* berupa penambahan data informasi dan revisi desain rancangan *banner*.



Gambar 3.33 Finalisasi Digitalisasi Desain *Banner*

Setelah merevisi rancangan desain *banner*, penulis kembali mengajukan asistensi dengan tim Pusat Inovasi dengan memperlihatkan hasil revisi rancangan *banner*. Penulis mendapatkan *feedback* berupa persetujuan pada rancangan desain

*banner* yang telah direvisi. Lalu, penulis mengekspor *file* menjadi *file portable document format* (PDF) yang ditujukan dalam keperluan cetak.



Gambar 3.34 Desain Final *Banner*

Selanjutnya, penulis mengimplementasikan hasil desain *banner* dengan menerapkannya ke dalam *mock up* desain. *Mock up* berfungsi dalam menampilkan gambar secara realistis dari sebuah desain produk. Penulis dengan mengaplikasikan desain ke *mock up* dapat lebih mudah dalam menjangkau pemahaman desain pada audiensi secara lebih nyata atau realistis.



Gambar 3.35 *Mock Up Banner* Rembug Inovasi

### 3.3.1.4 *Instagram Post Invitation* Kegiatan Rembug Inovasi

Perancangan *Instagram Post Invitation* kegiatan merupakan perancangan desain yang bertujuan sebagai media informasi dan promosi (persuasi) mengenai kegiatan yang akan diselenggarakan oleh departemen Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara, serta sebagai upaya dalam mempromosikan kegiatan Rembug Inovasi kepada mitra melalui platform media sosial.

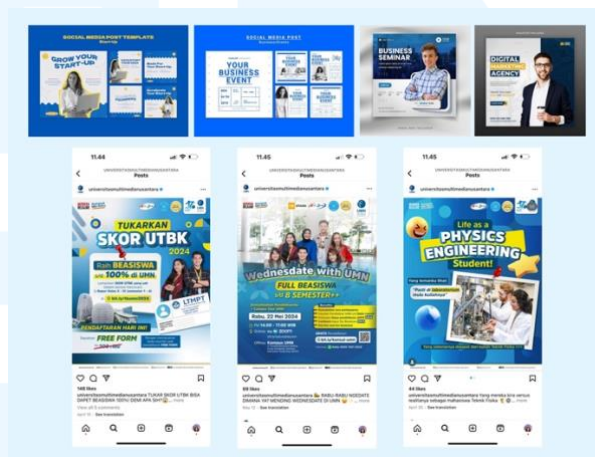
Perancangan *Instagram Post Invitation* kegiatan Rembug Inovasi diberikan oleh tim Pusat Inovasi selaku supervisor yang mendapatkan tugas dari Kepala Biro. Perancangan ini melanjutkan perancangan sebelumnya di mana penulis sebagai desainer grafis merancang desain *Instagram Post Invitation* kebutuhan kegiatan Rembug Inovasi. *Deadline* perancangan yang diberikan oleh Kepala Biro dan tim Pusat Inovasi ditetapkan pada Selasa, 9 April 2024 mengingat kegiatan Rembug Inovasi yang akan diselenggarakan ini bersifat mendesak. Namun, penulis masih dapat memaksimalkan proses perancangan *Instagram Post Invitation* kegiatan ini.

#### a) *Brief*

Pada 20 Maret 2024, penulis mendapatkan *brief* tugas dari tim Pusat Inovasi selaku supervisor untuk membantu dalam merancang desain *Instagram Post Invitation* kegiatan Rembug Inovasi yang akan diselenggarakan oleh departemen Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara. *Brief* yang diberikan berupa *notes* pada tab tugas penyelesaian melalui Microsoft Teams terkait informasi ketentuan yang akan dimasukkan ke *Instagram Post Invitation*. Pada proyek ini, penulis diberikan kebebasan oleh supervisor untuk mengatur desain, *layout* dan pemilihan warna, namun tetap memperhatikan ketentuan yang diberikan sebagai acuan dalam rancangan desain *Instagram Post Invitation*.



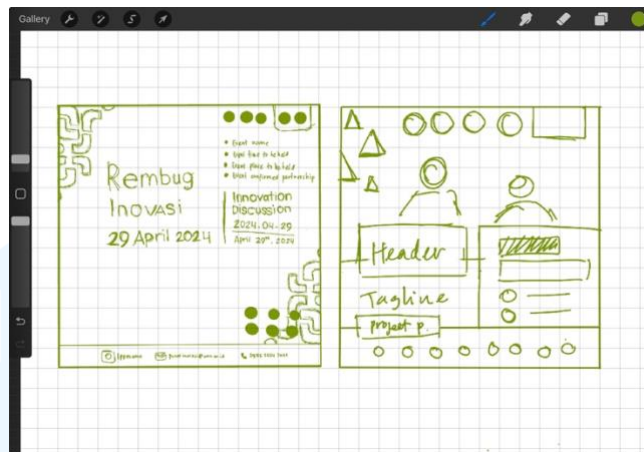
teknologi yang berfokus pada teknologi informasi dan teknologi (ICT), serta visi misi kegiatan Rembug Inovasi. *Stylescape* penulis dapatkan berupa referensi visual *Instagram Post Invitation* dan *layout* yang penulis cari melalui internet. *Stylescape* ini menggunakan visual dan *layout* yang sesuai dengan *brief* yang ditentukan.



Gambar 3.38 *Stylescape* Perancangan *Instagram Post*

### c) Digitalisasi

Setelah melakukan tahapan *concepting*, penulis dalam tahapan digitalisasi melakukan rancangan berupa sketsa dengan menggunakan *software* Procreate sebelum melakukan rancangan final *Instagram Post Invitation* kegiatan Rembug Inovasi. Sketsa berfungsi sebagai rancangan awal sebelum diwujudkan dalam bentuk gambar secara lengkap, dan juga sebagai sarana eksplorasi-ekspresi penulis dalam menuangkan ide dalam rancangan desain *instagram post*.



Gambar 3.39 Sketsa Rancangan *Instagram Post*

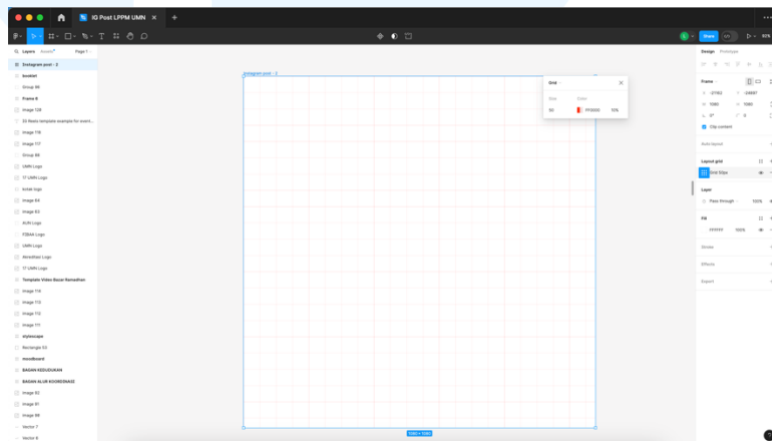
Setelah rancangan sketsa selesai, penulis kemudian melakukan digitalisasi sketsa rancangan menggunakan *software* Figma dengan proses awal merancang aset-aset *key visual* yang diperlukan. Aset-aset yang perlu dirancang yaitu berupa *supergraphic*, *icon* dan atau *symbol*. Rancangan desain *instagram post* dirancang dengan ukuran *square* 1080 x 1080px. *Key visual* berupa *3D text style* penulis rancang dengan *software* Adobe Illustrator menggunakan *tools type tools* yang diaplikasikan menggunakan *transform effect* dan *appearance tools*. *3D text style* ini penulis rancang dengan menyesuaikan *key visual* yang penulis terapkan pada rancangan *instagram post*.

Penulis merancang *instagram post* dengan *software* Figma dengan memasukkan *key visual* menggunakan *frame tools* sebagai landasan ukuran yang sesuai dengan ukuran yang diperlukan. Setelah itu, penulis memasukkan *key visual* dengan menggunakan *shape tools* dan konten informasi menggunakan *text tools*.



Gambar 3.40 Desain 3D Text Header 2

Proses perancangan *instagram post* diawali dengan pembuatan *guide lines* menggunakan *modular grid* berukuran 50px. *Guide lines grid* berfungsi dalam mengatur tata letak antar konten yang dimasukkan tersusun dengan rapi.



Gambar 3.41 Guidelines Perancangan Instagram Post

Penulis lalu merancang *background color* pada *background instagram post* dengan menggunakan *shape tools*, *fill tools*, dan *gradation tools* pada *software*. Selanjutnya, penulis memasukkan *key visual* berupa foto, *3D text header* dan *supergraphic* pada *background instagram post*. Lalu, penulis juga memasukkan konten informasi yang dibutuhkan ke dalam rancangan, seperti logo instansi dan perusahaan, dan konten informasi.



Gambar 3.42 Digitalisasi Perancangan *Instagram Post*

d) *Feedback* dan Finalisasi

Setelah rancangan selesai, penulis mengajukan asistensi rancangan desain *instagram post* dengan tim Pusat Inovasi secara verbal dengan memperlihatkan hasil rancangan. Penulis mendapatkan *feedback* berupa penambahan data informasi dan revisi desain rancangan *banner*.



Gambar 3.43 Digitalisasi Finalisasi Perancangan *Instagram Post*

Setelah merevisi rancangan desain *instagram post*, penulis kembali mengajukan asistensi dengan tim Pusat Inovasi dengan memperlihatkan hasil revisi rancangan *instagram post*. Penulis mendapatkan *feedback* berupa persetujuan pada rancangan desain *Instagram Post Invitation* yang telah direvisi. Lalu, penulis mengekspor file menjadi file *joint photographic experts group*





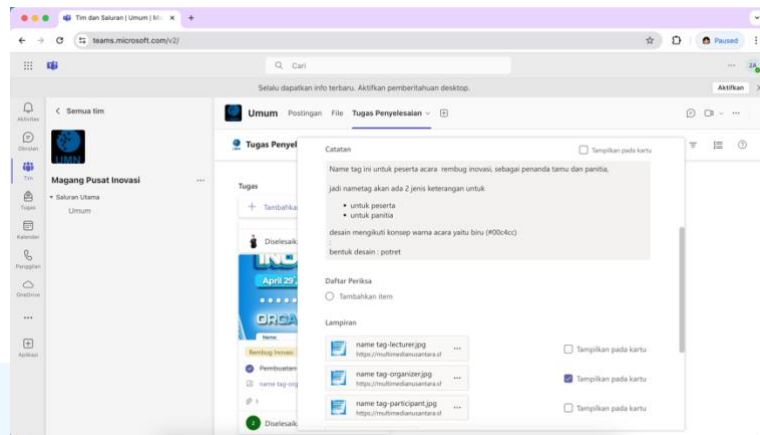
### 3.3.1.5 *Name Tag* Kegiatan Rembug Inovasi

Perancangan *name tag* kegiatan merupakan perancangan desain yang bertujuan sebagai media informasi mengenai panitia dan peserta kegiatan Rembug Inovasi yang akan diselenggarakan oleh departemen Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara. Perancangan *name tag* kegiatan Rembug Inovasi diberikan oleh tim Pusat Inovasi selaku supervisor yang mendapatkan tugas dari Kepala Biro. Perancangan ini merupakan perancangan lanjutan di mana penulis sebagai desainer grafis merancang desain *name tag* kebutuhan kegiatan Rembug Inovasi.

*Deadline* perancangan yang diberikan oleh Kepala Biro dan tim Pusat Inovasi ditetapkan pada Selasa, 23 April 2024 mengingat kegiatan Rembug Inovasi yang akan diselenggarakan ini bersifat mendesak. Namun, penulis masih dapat memaksimalkan proses perancangan *name tag* kegiatan ini meskipun penulis memiliki perancangan desain dengan *deadline* yang sama.

#### a) *Brief*

Pada 15 April 2024, penulis mendapatkan *brief* tugas dari tim Pusat Inovasi selaku supervisor untuk membantu dalam merancang desain *name tag* panitia dan peserta kegiatan Rembug Inovasi yang akan diselenggarakan oleh departemen Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara. *Brief* yang diberikan berupa *notes* pada tab tugas penyelesaian melalui Microsoft Teams terkait informasi ketentuan rancangan *name tag*. Pada proyek ini, penulis diberikan kebebasan oleh supervisor untuk mengatur desain, *layout* dan pemilihan warna, namun tetap memperhatikan ketentuan yang diberikan sebagai acuan dalam rancangan desain rancangan *name tag*.



Gambar 3.46 Brief Perancangan Name Tag

b) *Concepting*

Penulis dalam tahapan *concepting* melakukan *brainstorming* dengan membuat *moodboard*, *style scape*, dan penentuan *color palette* sebelum merancang sketsa kasar rancangan *name tag*. *Brainstorming* ini berfungsi sebagai bahan acuan penulis dalam menjaga agar perancangan *name tag* tetap dalam *mood* dan *feel* yang konsisten. *Moodboard* perancangan ini didapatkan melalui kata-kata kunci yang berkaitan dengan departemen Pusat Inovasi LPPM, universitas, dan kesan inovatif di dalamnya.



Gambar 3.47 Moodboard Perancangan Name Tag

Pemilihan *color palette* biru dalam pengaplikasiannya pada rancangan *name tag* mengacu pada makna dari logo Universitas Multimedia Nusantara, yaitu yang melambangkan teknologi yang berfokus pada teknologi informasi dan teknologi (ICT), serta visi

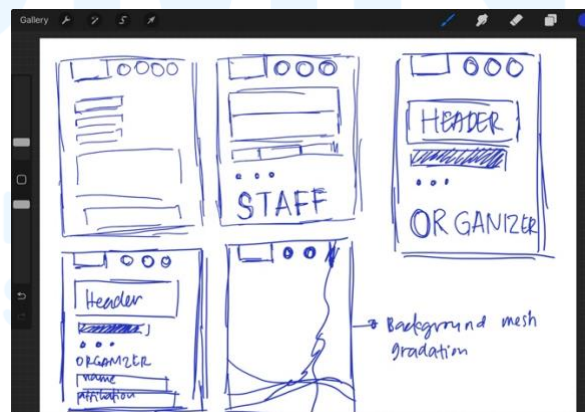
misi dalam kegiatannya. *Stylescape* penulis dapatkan berupa referensi visual *name tag* dan *layout* yang penulis cari melalui internet. *Stylescape* ini menggunakan visual dan *layout* yang sesuai dengan *brief* yang ditentukan.



Gambar 3.48 *Stylescape* Perancangan *Name Tag*

### c) Digitalisasi

Setelah melakukan tahapan *concepting*, penulis dalam tahapan digitalisasi melakukan rancangan berupa sketsa dengan menggunakan *software* Procreate sebelum melakukan rancangan final *name tag* kegiatan Rembug Inovasi. Sketsa berfungsi sebagai rancangan awal sebelum diwujudkan dalam bentuk gambar secara lengkap, dan juga sebagai sarana eksplorasi-ekspresi penulis dalam menuangkan ide dalam rancangan desain *name tag*.



Gambar 3.49 Sketsa Rancangan *Name Tag*

Setelah rancangan sketsa selesai, penulis kemudian melakukan digitalisasi sketsa rancangan menggunakan *software* Adobe Illustrator dengan proses awal merancang aset-aset *key visual* yang diperlukan. Aset-aset yang perlu dirancang yaitu berupa *mesh gradation background*, *3D text header* dan *supergraphic*. Rancangan desain *name tag* dirancang dengan ukuran *potrait B5* atau 17,6 x 25cm.

*Key visual* berupa *3D text style* penulis rancang dengan *software* Adobe Illustrator menggunakan *tools type tools* yang diaplikasikan menggunakan *transform effect* dan *appearance tools*. *3D text style* ini penulis rancang dengan menyesuaikan *key visual* yang penulis terapkan pada rancangan *name tag*.

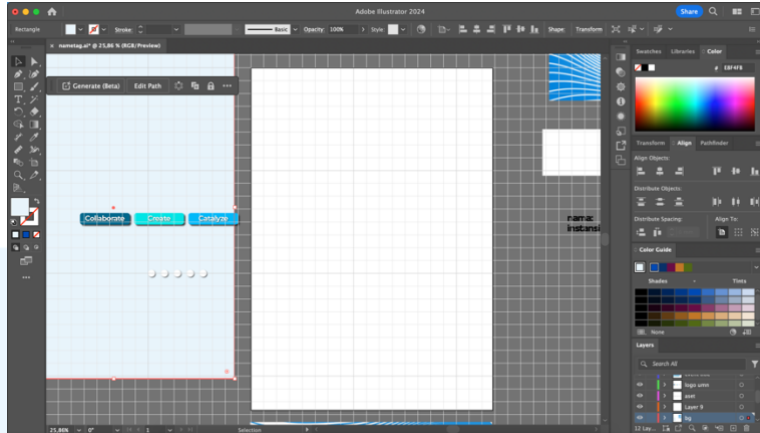
Penulis merancang *name tag* dengan *software* Adobe Illustrator dengan memasukkan *key visual* menggunakan *selection* dan *direct selection tools* atau dengan cara menyalin dari *file* desain *key visual*, serta memasukkan konten informasi menggunakan *type tools* pada *software*.



Gambar 3.50 Desain *3D Text Header 3*

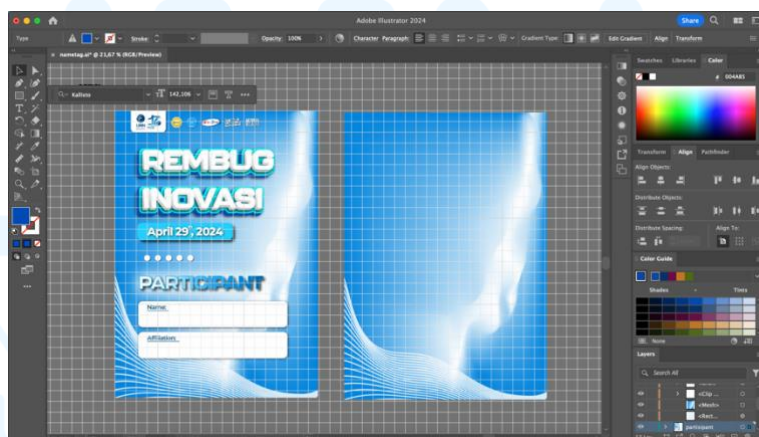
Proses perancangan *name tag* diawali dengan pembuatan *guide lines* menggunakan *modular grid* dengan *division 8*. *Guide lines* berfungsi dalam membantu penulis dalam memosisikan gambar

atau elemen dan atau konten informasi yang dimasukkan pada rancangan agar selaras.



Gambar 3.51 Guidelines Perancangan Name Tag

Penulis lalu merancang *background color* pada *background name tag* dengan menggunakan *shape tools*, *fill & stroke tools*, dan *mesh gradation tools* pada *software*. Selanjutnya, penulis memasukkan beberapa *key visual wavy line stroke* pada *background*. Lalu, penulis juga memasukkan konten informasi yang dibutuhkan ke dalam rancangan, seperti logo instansi dan perusahaan, dan konten informasi kegiatan tersebut.



Gambar 3.52 Digitalisasi Perancangan Name Tag

#### d) *Feedback* dan Finalisasi

Setelah rancangan selesai, penulis mengajukan asistensi rancangan desain *name tag* dengan tim Pusat Inovasi secara verbal

dengan memperlihatkan hasil rancangan. Penulis mendapatkan *feedback* berupa penambahan data informasi dan desain pada rancangan *name tag* dengan menambahkan desain logo-logo mitra yang menjadi peserta kegiatan.



Gambar 3.53 Digitalisasi Finalisasi Perancangan *Name Tag*

Setelah menambahkan rancangan desain *name tag*, penulis kembali mengajukan asistensi dengan tim Pusat Inovasi dengan memperlihatkan hasil revisi rancangan *name tag*. Penulis mendapatkan *feedback* berupa persetujuan pada rancangan desain *name tag* yang telah direvisi. Lalu, penulis mengekspor *file* menjadi *file joint photographic experts group* (JPEG) dan *portable document format* (PDF) yang ditujukan untuk percetakan.





Gambar 3.54 Desain Final Name Tag

Selanjutnya, penulis mengimplementasikan hasil desain *Instagram Post Invitation* dengan menerapkannya ke dalam *mock up* desain. *Mock up* berfungsi dalam menampilkan gambar secara realistis dari sebuah desain produk. Penulis dengan mengaplikasikan desain ke *mock up* dapat lebih mudah dalam menjangkau pemahaman desain pada audiensi secara lebih nyata atau realistis.



U  
M  
N  
U  
S  
A  
N  
T  
A  
R  
A





Gambar 3.55 Mock Up Name Tag

### 3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Penulis selama melaksanakan kerja magang di departemen Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara mengalami kendala dan masalah yang tidak terlalu signifikan. Penulis dalam proses pengerjaan tugas yang diberikan menemukan kendala dalam penerimaan *brief* yang diberikan oleh tim Pusat Inovasi. Pemberian *brief* yang belum lengkap dan atau selesai membuat proses pengerjaan tugas terhambat karena penulis kekurangan data konten informasi yang perlu dimasukkan ke dalam perancangan desain. Lalu, penulis menghadapi permasalahan di mana penulis perlu menata waktu proses pengerjaan tugas, karena tugas yang diberikan beberapa memiliki tenggat waktu yang bersamaan.

Penulis dalam kegiatan atau pun pengerjaan tugas yang diberikan oleh supervisor terlaksana dengan baik dan lancar, meskipun beberapa kali menemui hambatan. Namun, selama berjalannya waktu pelaksanaan magang, penulis dapat mengimbangi dalam pengerjaan tugas sesuai dengan waktu tenggat yang ditentukan. Penulis terkadang memiliki permintaan pengerjaan tugas yang mendadak, seperti mendokumentasi dan mengedit video kegiatan keperluan unggahan pada media sosial, sehingga penulis perlu memprioritaskan dalam pengerjaan tugas yang *urgent* terlebih dahulu. Hal ini

membuat pengerjaan tugas yang memiliki tenggat waktu tertunda untuk dikerjakan.

Penulis juga menghadapi kendala dalam komunikasi terhadap informasi yang diterima, sehingga penulis acap kali kesulitan dalam memproses rancangan desain. Hal ini dapat terjadi karena miskomunikasi dalam pemahaman antara penulis dan supervisor terkait *template* perancangan tugas. Melalui hal ini, penulis mendapatkan pembelajaran dalam memahami tujuan dan kebutuhan yang diperlukan pada setiap tugas yang diberikan oleh supervisor.

### **3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Penulis berdasarkan kendala dan permasalahan yang dialami selama pelaksanaan kerja magang menemukan solusi dalam menyelesaikannya. Penulis berpendapat bahwasanya solusi dari permasalahan mengenai pengerjaan tugas dengan data informasi yang belum lengkap dapat terlaksana dengan baik apabila penulis dapat bertanya secara konsisten mengenai kelengkapan data konten informasi yang akan dimasukkan dalam perancangan. Selain itu, penulis dapat mengerjakan tugas yang diberikan secara profesional meskipun *brief* yang diberikan belum lengkap. Penulis dapat memulai merancang konsep rancangan desain tugas sesuai dengan *brief* yang diberikan.

Penulis apabila menerima pekerjaan tugas yang *urgent* dan mendadak, penulis dapat berdiskusi dengan supervisor terkait konten tugas tersebut apakah sudah lengkap atau belum. Solusi yang dapat penulis ambil dalam permasalahan miskomunikasi adalah mengklarifikasi mengenai pemahaman penulis dengan pemahaman supervisor terkait *template* yang diperlukan secara lisan (verbal). Hal ini penulis lakukan guna mengurangi miskomunikasi dan juga memudahkan penulis dalam proses perancangan tugas yang diberikan.