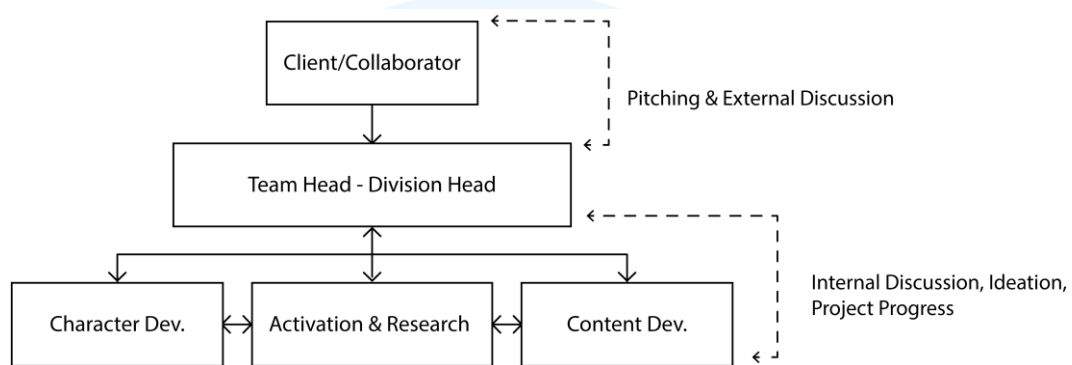


junior character development yang berperan menghasilkan ilustrasi serta animasi untuk konten *daily* serta proyek komersil. Selanjutnya ada kedudukan *freelancer asset development* yaitu RD yang berperan membuat aset serta konten *daily*. Adapun *comic development* yang diduduki oleh AY yang berfokus pada pembuatan konten komik di Dudu. Lalu yang terakhir dalam divisi ini yaitu penulis yang berperan sebagai *graphic design intern* dengan *jobdesc* membuat ilustrasi untuk konten *daily* serta membantu dalam proyek-proyek komersil dan jika dibutuhkan penulis juga membantu mencari referensi baik untuk konten ataupun untuk *event offline*.

Divisi selanjutnya yaitu *content development* dikepalai oleh FI yang berperan dalam menyusun strategi untuk konten Dudu, *brainstorming* dengan anggota divisi terkait ideasi konten, *quality check* konten serta *copywriting* yang dirancang oleh anggota divisi dan juga menjadi admin instagram serta twitter. Lalu dalam divisi ini terdapat dua *junior content development* yaitu TA dan MZ yang berperan dalam membuat konten *plan* bulanan untuk instagram, menjadi admin instagram, membuat *copywriting* untuk *caption* serta ideasi konten untuk *brand*. Selanjutnya adapun divisi *research & collaboration* yang dikepalai oleh AP yang bertugas untuk meriset *upcoming trend*, menjaga hubungan dengan kolaborator serta berinteraksi dengan audiens Dudu. Dalam divisi ini ada AF sebagai *junior research & collaboration* yang berperan untuk menganalisa *insight* dari konten-konten di sosial media dan membuat *report* terkait analisa tersebut, AF juga berperan membantu divisi konten terkait jadwal post yang optimal serta membantu dalam pencarian ide juga. Divisi yang terakhir adalah *documentary & product development* yang dikepalai oleh ZN dan saat ini belum ada anggota divisinya. ZN bertugas untuk mendesain dan berkoordinasi terkait proyek komersil serta kolaborasi, ZN juga bertugas dalam dokumentasi yaitu merekam dan mengedit video sesuai kebutuhan Dudu. Seluruh kegiatan dan aktivitas yang dijalankan oleh seluruh divisi disupervisi oleh kepala dari keseluruhan dari tim Dudu yaitu RP. RP juga berperan sebagai representasi

Dudu dalam rapat besar perusahaan dan menjadi jembatan Tim Dudu dengan klien-klien.

3.1.2 Koordinasi



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

Pada bagian ini tertera alur koordinasi yang diterapkan pada perusahaan tempat penulis menjalankan program magang. Sebagai posisi *graphic design intern* di divisi *character development*, penulis berkoordinasi langsung dengan kepala divisi EV terkait *acc* visual serta pembagian tugas. Penulis juga berkoordinasi langsung dengan kepala divisi lain jika memang dibutuhkan bantuan. Contohnya dengan kepala divisi *research* AP penulis seringkali membantu untuk memberikan rekomendasi vendor atau pun referensi *merch* yang menarik untuk Dudu. Selain itu dengan kepala divisi *documentary* ZN yang memang turun tangan langsung dalam kegiatan komersil Dudu, penulis seringkali membantu dalam proyek komersil. Penulis juga berkoordinasi dengan sesama anggota divisi seperti membantu anggota divisi konten dalam pencarian ide/referensi konten atau membantu anggota divisi *research* dalam pencarian *event*. Secara keseluruhan alur koordinasi dari tim Dudu yaitu jika ada klien berupa brand ataupun kolaborator yang ingin bekerja sama dengan Dudu akan langsung menghubungi *team head* RP atau mungkin salah satu dari *division head* Dudu. Setelah itu *team head* dan *division head* akan berdiskusi lebih lanjut, lalu ketika sudah *fix* maka baru akan dilakukan pembagian tugas kepada anggota divisi. Secara keseluruhan untuk persiapan kolaborasi, masing-

masing anggota divisi akan melaporkan ke masing-masing kepala divisinya yang nantinya akan diteruskan kembali ke kepala tim atau didiskusikan secara langsung bersama-sama.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tabel berisi hal-hal yang penulis lakukan selama menjalani program magang MBKM selama 640 jam kerja :

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Minggu ke-1 (22—26 Januari 2024)	<i>Introduction</i>	Penulis dikenalkan kepada anggota tim dan diberikan <i>introduction</i> terhadap <i>timeline</i> Dudu selama tahun 2024
		Artket <i>Preparation</i>	<i>Meeting</i> terkait Artket dan apa yang harus disiapkan menjelang acara Berkesempatan membuat alternatif untuk merch event Artket
2	Minggu ke-2 (29 Januari—02 Februari 2024)	Artket <i>Preparation</i>	Melanjutkan alternatif desain untuk merch Membuat mockup berupa Instagram Feeds berdasarkan merch yang sudah ada
		<i>Content Logo</i> “Menurut Klean”	Membuat alternatif logo untuk segmen konten baru di Instagram yang berjudul “Menurut Klean”
3	Minggu ke-3 (05—09 Februari 2024)	JSD	<i>Detailing</i> terhadap ilustrasi <i>environment</i> yang sudah ada untuk event JSD (Jakarta Sneaker Day) dan menambahkan aset-aset sesuai <i>brief</i> yang sudah disampaikan
		Feeds Imlek YIA	Membuat Instagram feeds dengan tema imlek untuk <i>on-going activation</i> yaitu #YIAPartyWisata
4	Minggu ke-4 (12—16 Februari 2024)	JSD	Membuat aset berupa ilustrasi kendaraan futuristik pada <i>environment</i>

			<p>Membuat ilustrasi <i>environment</i> baru berupa taman yang masih terhubung dengan ilustrasi <i>environment</i> sebelumnya</p> <p>Merubah style dan warna dari ilustrasi <i>environment</i> yang ada</p>
5	Minggu ke-5 (19—23 Februari 2024)	Daily Content	Membuat konten <i>daily</i> Dudu berupa Instagram feeds sesuai dengan tema dan cerita yang sudah disiapkan. Mulai dari konten dengan jenis konten “observasi”, “celotehan” dan juga “tipe-tipe”
		Dudu Kolab	Membuat logo serta template feeds instagram dari segmen kolaborasi yaitu Dudu Kolab
6	Minggu ke-6 (26 Februari—01 Maret 2024)	Daily Content	Membuat serta merevisi konten <i>daily</i> dengan jenis “celotehan”
		JSD	Meeting terkait JSD serta melanjutkan Progress <i>environment</i> JSD
		Artket	Membuat konten “celotehan” untuk <i>remind</i> bahwa Dudu ada di Artket Membahas Progres Artket
7	Minggu ke-7 (04—08 Maret 2024)	JSD	<p><i>Updating</i> progres terkait <i>environment</i> JSD</p> <p>Meeting terkait KV dan logo JSD</p> <p>Mulai mencari referensi untuk pembuatan alternatif logo JSD</p>
		Artket	<p>Membuat konten “celotehan” ke-2 untuk <i>remind</i> bahwa Dudu ada di Artket</p> <p>Membantu <i>resizing</i> file untuk <i>activation</i> poster di Artket</p> <p>Membuat Katalog untuk promosi produk-produk Dudu di Artket</p>

8	Minggu ke-8 (11—16 Maret 2024)	JSD	Pembuatan alternatif sketsa dan digitalisasi logo untuk JSD Eksplorasi logo untuk JSD
		<i>Daily Content</i>	Membuat ilustrasi <i>daily content</i> jenis “interaksi” serta “observasi”
9	Minggu ke-9 (18—22 Maret 2024)	JSD	Membuat sketsa dan digitalisasi untuk alternatif pose karakter sisi dengan baju ”skena” Eksplorasi tipografi untuk logo JSD
		<i>Daily Content</i>	Membuat ilustrasi <i>daily content</i> jenis “observasi”, “interaksi” dan “meme”
10	Minggu ke-10 (25—29 Maret 2024)	JSD	Membuat aset untuk video teaser JSD Finalisasi logo JSD
		<i>Daily Content</i>	Membuat ilustrasi <i>daily content</i> jenis “meme” dan “interaksi”
11	Minggu ke-11 (01—05 April 2024)	<i>Daily Content</i>	Membantu mencari referensi untuk <i>daily content</i> Membuat ilustrasi <i>daily content</i> jenis “meme”, “celotehan” dan “interaksi”
12	Minggu ke-12 (08—18 April 2024)	<i>Daily Content</i>	Membantu mencari referensi untuk <i>daily content</i> Membuat ilustrasi <i>daily content</i> jenis “meme”, “celotehan” dan “interaksi”
13	Minggu ke-13 (22—29 April 2024)	<i>Daily Content</i>	Membantu mencari referensi untuk <i>daily content</i> Membuat ilustrasi <i>daily content</i> jenis “meme”, “celotehan” dan “interaksi”
14	Minggu ke-14 (30 April—11 Mei 2024)	<i>Daily Content</i>	Membantu mencari referensi untuk <i>daily content</i> Membuat ilustrasi <i>daily content</i> jenis “meme”, “celotehan” dan “interaksi”

15	Minggu ke-15 (11—23 Mei 2024)	<i>Daily Content</i>	Membantu mencari referensi untuk <i>daily content</i> Membuat ilustrasi <i>daily content</i> jenis “meme”, “celotehan” dan “interaksi”
		Semasa	Membuat desain <i>mockup</i> untuk baju yang akan dijual di event Semasa
16	Minggu ke-16 – Minggu ke-20	ON GOING	ON GOING

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah uraian proses pelaksanaan kerja magang yang penulis lalui selama 640 jam kerja magang. Dalam uraian ini sudah mencakup semuanya mulai dari briefing hingga finalisasi akhir, baik jika hasil akhirnya digunakan ataupun tidak oleh perusahaan.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Dalam beberapa proyek berikut penulis dipercayakan untuk ikut berkontribusi dalam pembuatan desain dan ilustrasi, baik itu untuk konten atau untuk komersil sebagai *assist*. Ada sejumlah desain yang benar-benar dibuat dari *scratch* dan adapun desain yang hanya merupakan lanjutan dari desain yang sudah ada.

3.3.1.1 JSD Key Visual

JSD atau Jakarta Sneaker Day merupakan sebuah *event* yang berfokus pada kultur-kultur tertentu terkhususnya sneakers dan juga sub kultur lainnya yang masih berkaitan erat dengan sneakers. JSD bertujuan untuk memperkenalkan dan menyebarluaskan kultur sneakers kepada masyarakat yang lebih luas melalui sosial media serta *event*. Pada tahun 2024 ini JSD berkolaborasi dengan Dudu dengan tema “On to the Next Phase” dimana Dudu dan teman-teman memiliki peran sebagai olahragawan yang menjadi representatif *event* JSD 2024 menemani *mascot* JSD yaitu Deadstock. Selain dari

Key Visual, Dudu juga hadir di masa promosi JSD di sosial media dan juga pada *offline event* nantinya dalam bentuk instalasi serta *activation*. Berperan sebagai PIC (Person in Charge) dari tim Dudu, ZN menjalankan proyek ini bersama dengan EV, RP, RF. Penulis sendiri diberikan kesempatan untuk turut serta membantu dalam kreasi dan ideasi dalam proyek ini.

A) Briefing

Penulis mendapatkan *brief* dari ZN via WhatsApp terkait kebutuhan untuk *Key Visual* yang sedang dirancang untuk JSD. Pada awalnya penulis hanya diminta untuk membantu *detailing* saja KV yang sudah ada yaitu menambahkan aset-aset pemanis untuk melengkapi ilustrasi *environment* dengan tema kota futuristik. Namun setelah itu penulis juga diminta untuk membantu membuat ilustrasi taman yang masih berhubungan dengan *environment* kota di awal tersebut.



Gambar 3.3 KV *Environment* Awal JSD
Sumber: Dudu

B) Brainstorming

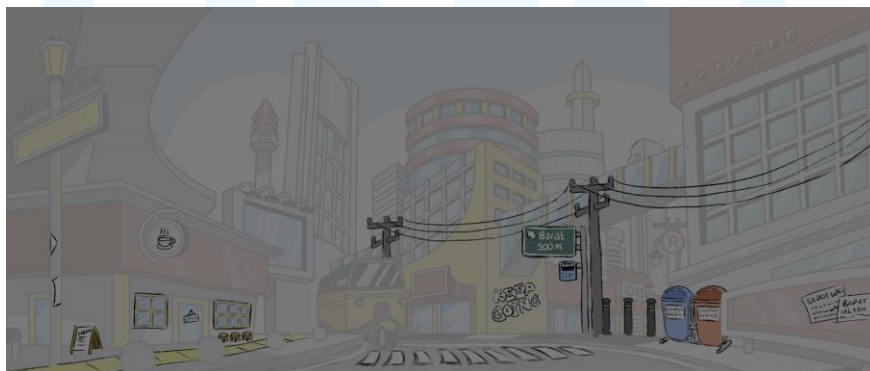
Setelah mendapatkan *brief* tersebut, penulis melakukan proses *brainstorming* dan menganalisa referensi yang sudah diberikan melalui *deck*. Setelah itu penulis juga

berdiskusi dengan ZN terkait kebutuhan *detailing* dan juga apa saja yang perlu diperhatikan.



Gambar 3.4 Referensi KV JSD
Sumber: Dudu

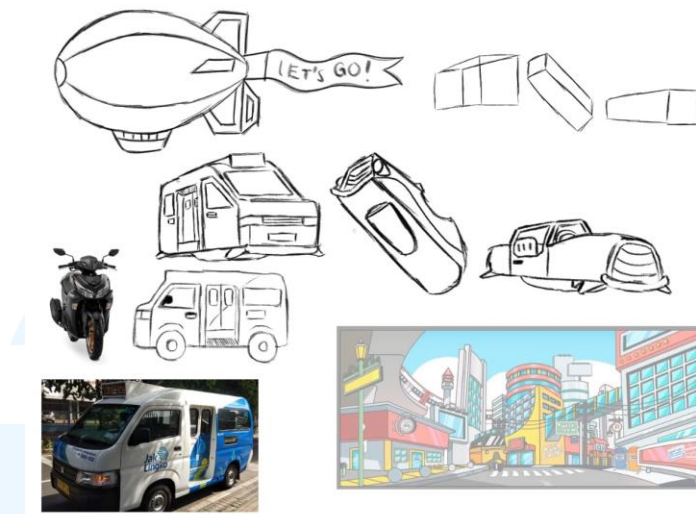
Selain sejumlah detail yang akan ditambahkan di Gedung-gedung serta jalanan, ZN serta RP juga meminta untuk ditambahkan kendaraan-kendaraan Indonesia yang futuristik. Penulis pun melanjutkan proses pencarian referensi untuk kendaraan-kendaraan yang sesuai dan mulai mengira-ngira penempatan yang sesuai.



Gambar 3.5 Proses sketsa detailing

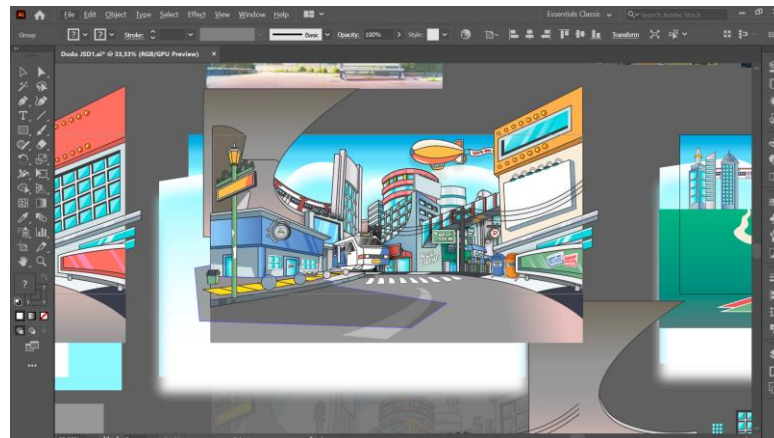
C) Perancangan Desain

Setelah berdiskusi dengan ZN dan RP, dalam proses perancangan desain penulis mulai membuat sketsa untuk melengkapi *detail* pada KV pertama terlebih dahulu.



Gambar 3.6 Proses sketsa aset kendaraan

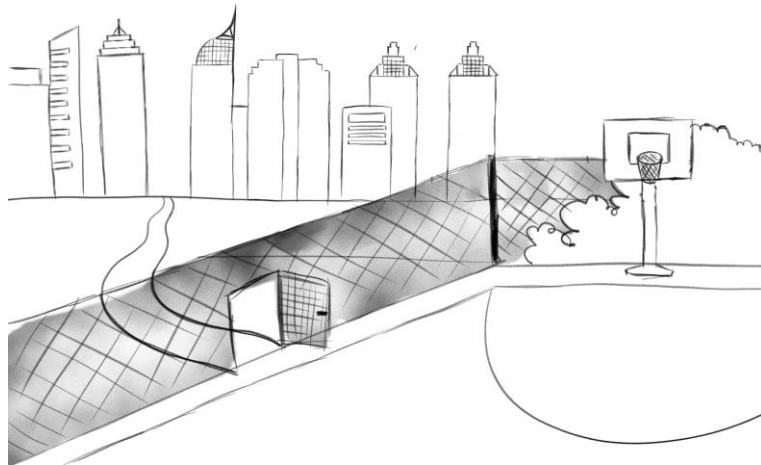
Lalu selanjutnya penulis mulai melakukan proses digitalisasi dan penempatan aset di KV awal. Karena ZN dan RP juga meminta untuk mengganti warna maka penulis pun juga mengganti warna dari keseluruhan *environment* supaya bisa terlihat lebih futuristik.



Gambar 3.7 Proses digitalisasi *environment* 1

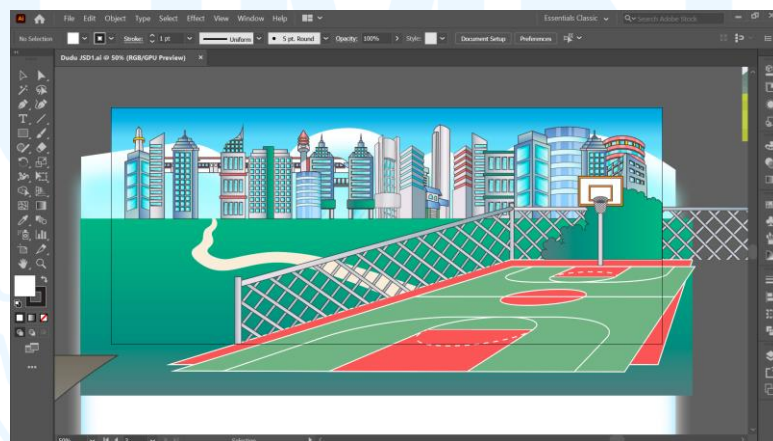
Setelah itu penulis pun mulai lanjut ke *environment* kedua yaitu taman. ZN dan RP memberikan referensi yaitu kartun Bluey kepada penulis untuk *environment* taman ini. Karena masih ingin tersambung dengan

environment kota maka penulis juga masih dapat menggunakan aset-aset dari ilustrasi sebelumnya untuk membantu menyatukan kedua *environment*. Penulis mulai untuk membuat sketsa kasar yang masih mengikuti



Gambar 3.8 Proses sketsa *environment* taman

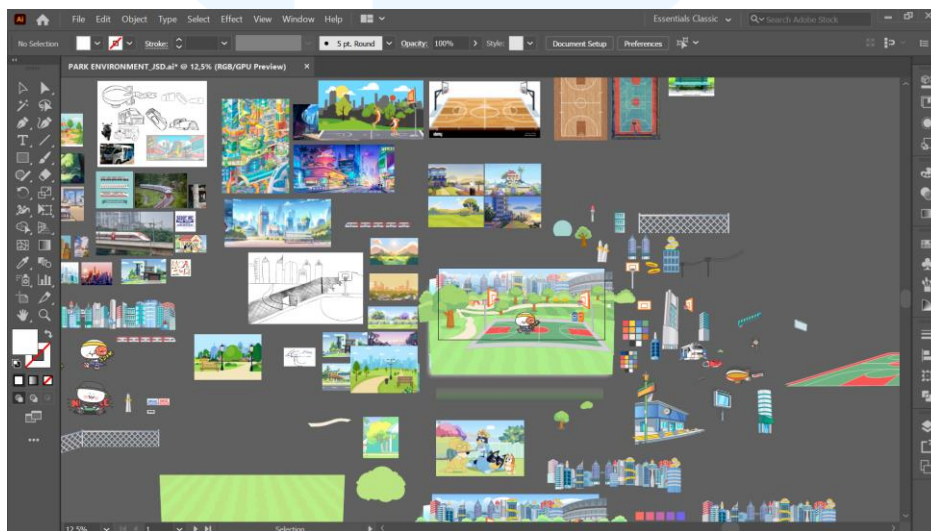
Sketsa yang dirancang berdasarkan *brief* ZN yaitu taman dengan lapangan basket menjadi *focal point* dan masih menunjukkan pemandangan perkotaan di *background*. Setelah itu untuk proses digitalisasi penulis menyesuaikan dengan *environment* yang sebelumnya.



Gambar 3.9 Proses digitalisasi *environment* taman

D) *Feedback* – Revisi

Penulis mengirimkan draft digital *environment* taman dan terdapat sejumlah revisi baik itu terkait penggunaan warna, gaya ilustrasi dan juga penggunaan aset. Secara warna, penulis disarankan untuk tidak menggunakan *gradient* dan lebih mengacu kepada kartun Bluey yaitu lebih banyak menggunakan overlay baik itu untuk shadow atau menggunakan gabungan warna namun *blocking* saja. Lalu untuk gaya ilustrasi juga disarankan supaya tidak terlalu kaku, penulis juga dapat mengakui bahwa memang draft awal tersebut cukup kaku. Setelah itu penulis juga diingatkan untuk melengkapi aset yang ada supaya bagian-bagian taman tidak terasa kosong dan juga menambahkan mungkin sedikit pepohonan.



Gambar 3.10 Proses revisi *envi* taman

Dalam proses revisi penulis akhirnya merombak ulang ilustrasi tersebut dan mulai merancang aset-aset yang diperlukan seperti lapangan basket, pohon, taman bermain, dan juga bangku-bangku taman. ZN juga meminta untuk ditambahkan ilustrasi GBK supaya lebih terlihat seperti Jakarta. Setelah itu penulis pun juga merubah warna dan bermain dengan *overlay* serta *contrast* warna untuk memberikan *depth* pada ilustrasi tersebut. Penggunaan *overlay* pada ilustrasi juga membantu membedakan *foreground* dan *background* yang ada.



Gambar 3.11 Hasil revisi *envi* taman

E) Finalisasi

Setelah melakukan proses revisi, ternyata ada sedikit miskomunikasi antara pihak internal Dudu dengan pihak JSD yang mengakibatkan KV harus dirombak total. Sebelum KV yang final, ZN dan RP meminta penulis untuk lebih *simplify* ilustrasi yang sudah dibuat yaitu dengan mengurangi aset dan juga mengecilkan rasio

supaya dari seluruh ilustrasi tersebut *focal point* nya ada di karakter Dudu serta teman-teman.



Gambar 3.12 Hasil revisi *envi* taman 2

Meski telah dilakukan proses *simplifying* pada ilustrasi yang sudah dibuat, sayangnya pihak JSD masih belum menyetujui dan meminta versi KV yang jauh lebih *simple* dibandingkan dengan ilustrasi yang ada. Alhasil ilustrasi yang telah dibuat pun tidak jadi terpakai namun aset-aset yang sudah dibuatlah yang dipergunakan untuk KV final dari JSD 2024

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

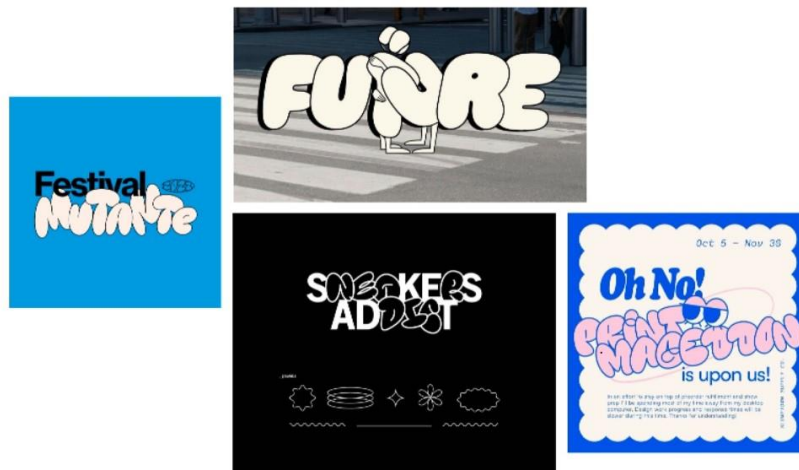
3.3.1.2 JSD 2024 Logo

A) Briefing

Pada saat *meeting* JSD secara *online*, ZN menugaskan penulis dalam pembuatan logo untuk *event* JSD di 2024 ini. Logo yang ingin dibuat masih harus mengikuti tema dari KV yang sudah ada dan karena JSD merupakan *event* yang berputar pada kultur *sneakers* maka logo ini juga harus memiliki kesan yang *cool* dan *trendy*.

B) Brainstorming

Penulis mencari sejumlah referensi logotype yang memiliki *style* grafitti dengan referensi *typeface* dengan *style bubble* untuk memberikan kesan yang *full*. Penulis juga mencari referensi tipografi yang *handwritten* namun tetap memiliki keterbacaan yang baik.



Gambar 3.13 Referensi tipografi dan logo

Sumber : Deck Dudu

MULTIMEDIA
NUSANTARA

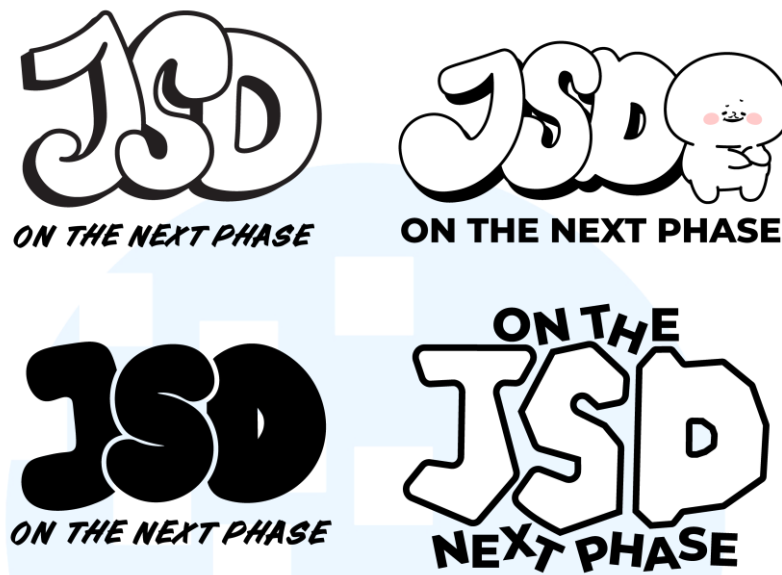
C) Perancangan Desain

Setelah mencari referensi dan berdiskusi, penulis mulai merancang sketsa berdasarkan referensi yang sudah ditemui. ZN menyebutkan bahwa pada logo ini, tulisan yang ingin dieksplor tipografinya adalah pada tulisan tema “On The Next Phase”.



Gambar 3.14 Sketsa eksplorasi logo

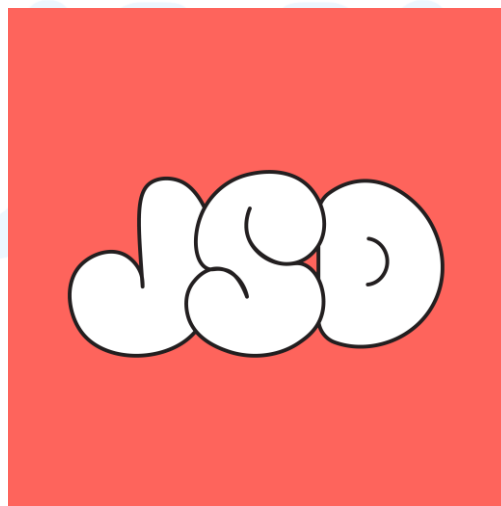
Karena proyek pembuatan logo ini merupakan kolaborasi antara penulis dengan tim maka akhirnya penulis diminta untuk memfokuskan pada tulisan JSD saja. Berikut adalah hasil dari digitalisasi eksplorasi untuk logo terkhususnya untuk tulisan JSD.



Gambar 3.15 Digitalisasi eksplorasi logo

D) *Feedback* – revisi

Dari empat pilihan alternatif, ZN meminta penulis untuk membuat satu alternatif lagi yang masih serupa dengan *bubble font* namun memiliki *style* grafiti. Dari brief tersebutlah akhirnya penulis membuat satu alternatif lagi.



Gambar 3.16 Alternatif tambahan untuk logo

Setelah seluruh alternatif dioper ke pihak-pihak yang bersangkutan, akhirnya terpilih logo untuk JSD 2024. Namun setelah itu ZN masih bereksplorasi dengan tipografi untuk tulisan tema, ZN juga sempat untuk meminta tolong penulis untuk membantu membuat alternatifnya lagi yaitu pada gambar berikut.



Gambar 3.17 Alternatif logo final

E) Finalisasi

Setelah diserahkan kepada pihak yang bersangkutan, ZN akhirnya mengoper ke grup WhatsApp dudu logo final JSD yang sudah jadi yang merupakan hasil kolaborasi dengan penulis.



Gambar 3.18 Final Logo JSD 2024

3.3.1.3 Daily Content

Daily content Dudu merupakan konten *relatable* yang berpusat di sosial media terutama di Instagram. Dudu menghadirkan sejumlah jenis konten baik dari *meme*, celotehan, observasi, tipe-tipe, atau interaksi. Pada *daily content* kali ini yang di *assign* ke penulis adalah jenis *meme* yang berkaitan dengan pekerjaan.

A) Briefing - Brainstorming

Setiap minggunya tim Dudu mengadakan *re-group offline* sebanyak 3 kali yaitu di hari Senin, Rabu dan Jumat. Pada *re-group* hari senin, penulis di *assign* untuk mengerjakan konten *daily* untuk tanggal 22 Maret 2024 dengan jenis *meme*. Karena konten *meme* Dudu seringkali menggunakan referensi dari *meme* asli, maka penulis pada saat ini tidak harus mencari referensi lain-lainnya namun hanya harus mengikuti yang ada saja. Untuk konten ini referensinya adalah *meme flex tape* yaitu sebagai berikut.

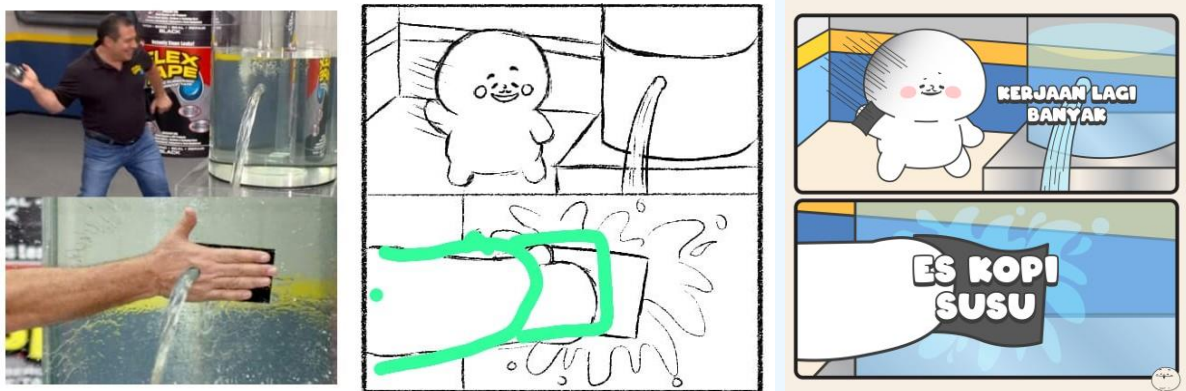


Gambar 3.19 Referensi *flex tape*

Sumber : <https://imgflip.com/memegenerator/166969924/Flex-Tape>

B) Perancangan Desain

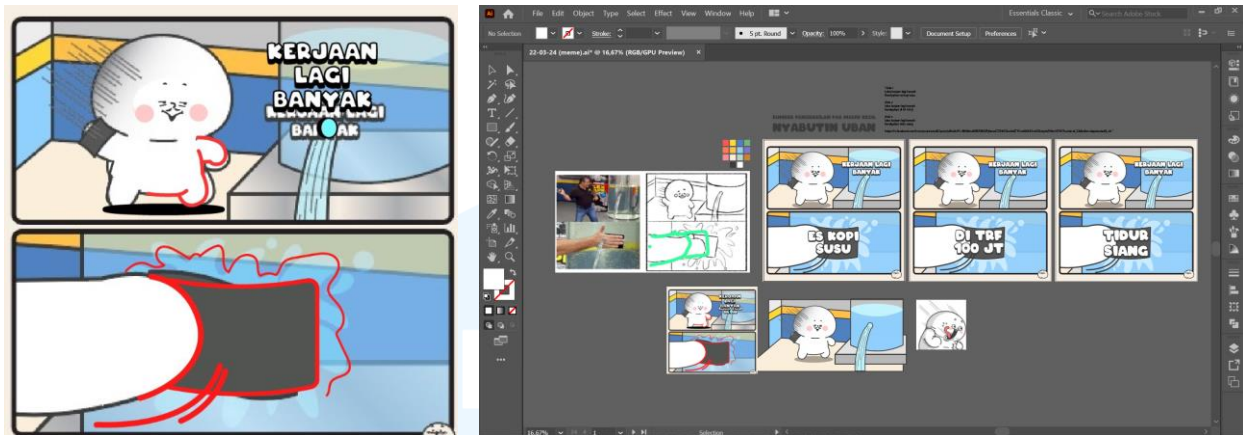
Setelah mendapatkan *brief* yang cukup *straightforward*, penulis pun langsung membuat sketsa serta mulai digitalisasi *meme flex tape* tersebut namun versi Dudu dengan gaya ilustrasi serta karakter Dudu.



Gambar 3.20 Sketsa dan digitalisasi *meme flex tape*

C) *Feedback* – revisi

Setelah menyelesaikan digitalisasi, penulis langsung mengoper konten tersebut ke kepala divisi yaitu EV untuk di QC. EV pun setelahnya memberikan revisi terkait anatomi dan juga sedikit revisi pada warna dan bentuk ilustrasinya. Supaya tidak jauh dari *style* Dudu, warna dari air di tangki serta dari cipratan air dinaikan *transparency* nya. Lalu EV juga meminta untuk memperbaiki sedikit anatomi dari kaki dan tangan Dudu. Lalu EV juga meminta untuk ditambahkan *shadow* dibawah Dudu serta merubah raut wajah dudus menjadi lelah supaya bisa *relatable* dengan konteks *meme* tersebut yaitu pekerjaan.



Gambar 3.21 Proses Revisi dari EV

D) Finalisasi

Setelah melakukan revisi dan *final check* kembali kepada EV dan FI, akhirnya konten *daily* meme dudu sudah *final* dan dapat di unggah oleh divisi konten yaitu oleh TA dan MZ pada tanggal 22 Maret 2024.



Gambar 3.22 meme final

3.3.1.4 Artket Catalogue

Artket merupakan salah satu *event Art & Illustration Market* di Indonesia yang menjadi wadah atau sarana bagi para ilustrator lokal atau pun manca negara untuk berjualan dan berkomunitas. Dulu mulai *debut* berjualan dalam *event* Artket di 9—10 Maret lalu.

A) Briefing – Brainstorming

Penulis mendapatkan *brief* dari ZN untuk membuat katalog berisikan barang-barang yang akan dijual di Artket pada tanggal 9—10 Maret 2024. Mengambil referensi dari akun-akun ilustrator yang memang sudah pernah menjadi *tentang art market*, memang katalog yang biasanya diunggah di instagram hanya berisi nama produk, foto produk dan harga saja. Lalu dihiasi dengan beberapa aset atau menggunakan warna-warna yang biasa digunakan oleh ilustrator tersebut.

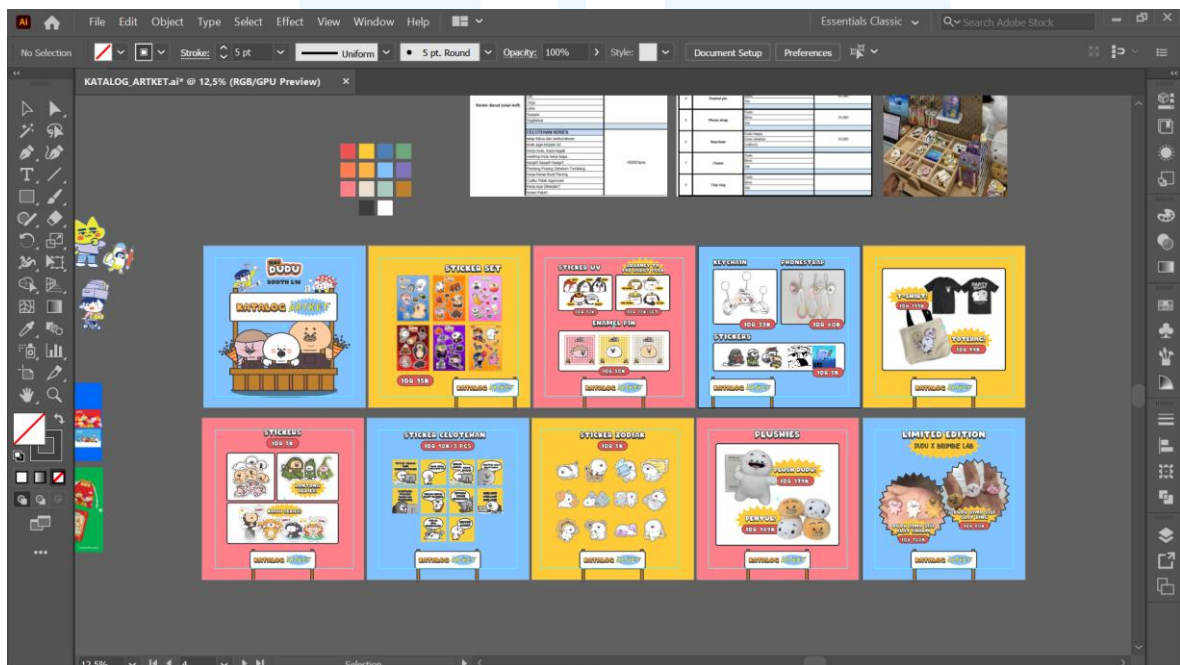


Gambar 3.23 Referensi katalog

Sumber : https://www.instagram.com/p/C3uTgWWyfrd/?hl=en&img_index=4

B) Perancangan Desain

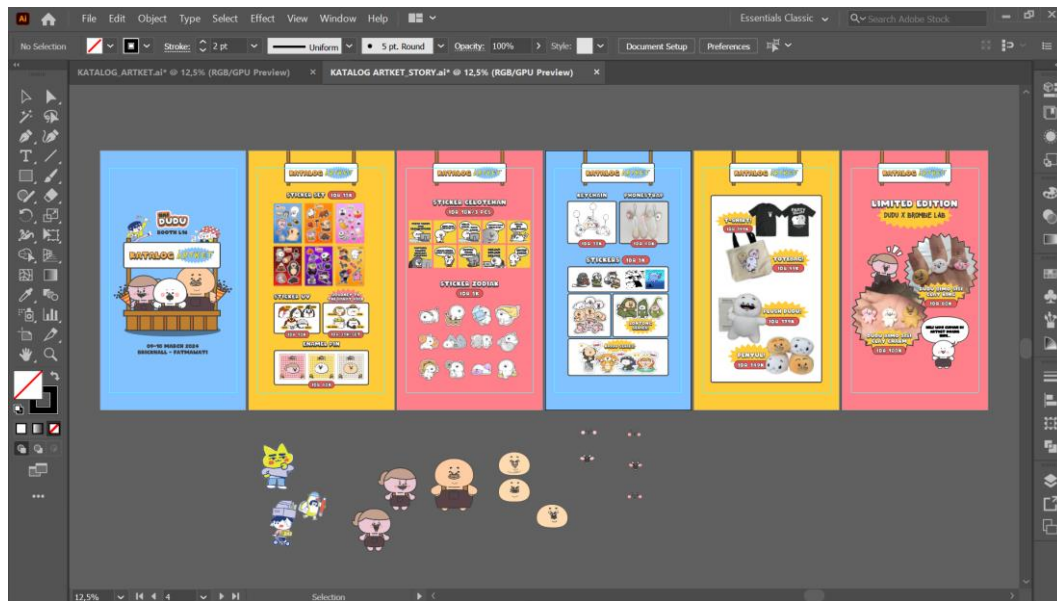
Karena katalog ini bertujuan sebagai konten informatif, maka penulis tidak menggunakan aset yang terlalu berlebihan supaya tidak mendistraksi audiens dari produk dan karena aset utama dari katalog adalah foto produknya maka penulis tidak mulai dengan pembuatan sketsa namun langsung melakukan tahap *layouting* dengan aset-aset yang ada.



Gambar 3.24 Proses perancangan

C) Revisi – finalisasi

Setelah menyelesaikan perancangan, penulis mengoper desain tersebut ke kepala divisi dan revisi yang diterima hanyalah revisi terkait harga-harga untuk produk-produk tertentu karena memang saat itu masih dalam tahap finalisasi harga produk. Lalu karena disarankan oleh FI untuk mengunggah katalog di instagram story saja jadi penulis segera mengubah rasio menjadi 9:16 untuk instagram story dan itu merupakan hasil akhirnya.



Gambar 3.25 Katalog final

3.3.1.5 Dudu Kolab

Dudu kolab merupakan segmen baru Dudu yang berisikan kolaborasi dengan ilustrator. Karena Dudu ingin terus menjalin hubungan baik dengan kreator-kektor dalam komunitas, Dudu pun membuka segmen ini supaya ilustrator lokal dapat berkolaborasi dengan Dudu.

A) Briefing - brainstorming

AP selaku kepala divisi *research* langsung meminta penulis untuk membuat sebuah logo serta *template* untuk segmen dudus kolab yang nantinya akan dijalankan. *Template* yang diminta adalah ukuran 4:5 untuk instagram feeds. Dari desainnya sendiri AP sudah membuat *mockup* atau *dummy* yang dapat penulis langsung ikuti saja dengan kreasi penulis.

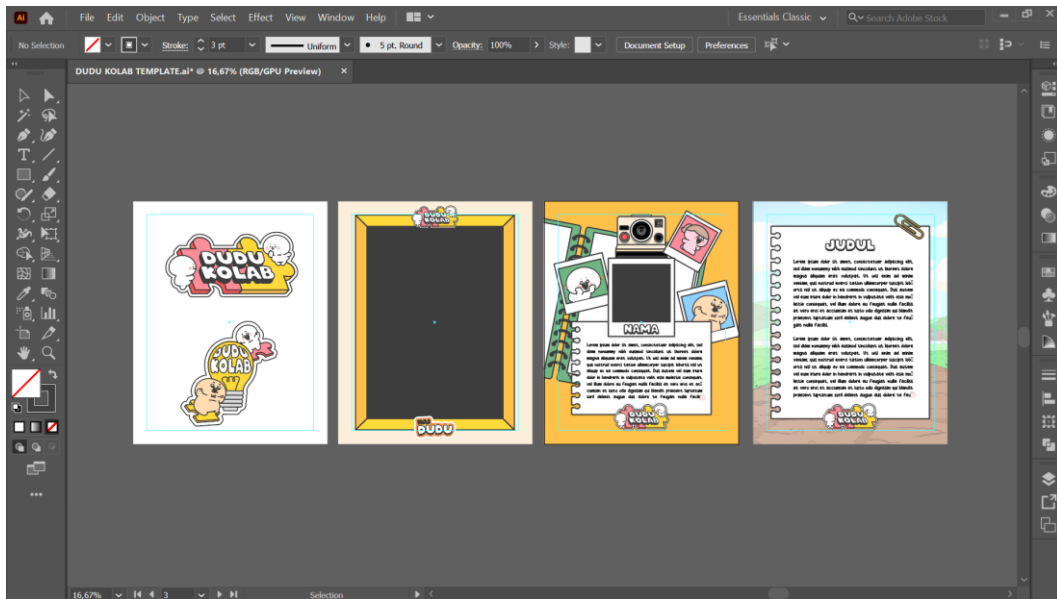


Gambar 3.26 Mockup template

B) Perancangan Desain

Pada perancangan desain, penulis membuat sesuai seperti yang ada pada *mockup* dari AP namun penulis membuat aset-aset tertentu supaya terlihat lebih menarik. Untuk *template* berisi karya ilustrator penulis buat seperti bingkai seakan-akan itu merupakan sebuah karya di sebuah museum. Lalu untuk halaman perkenalan penulis mendesain aset-aset polaroid dan juga buku seperti jurnal.

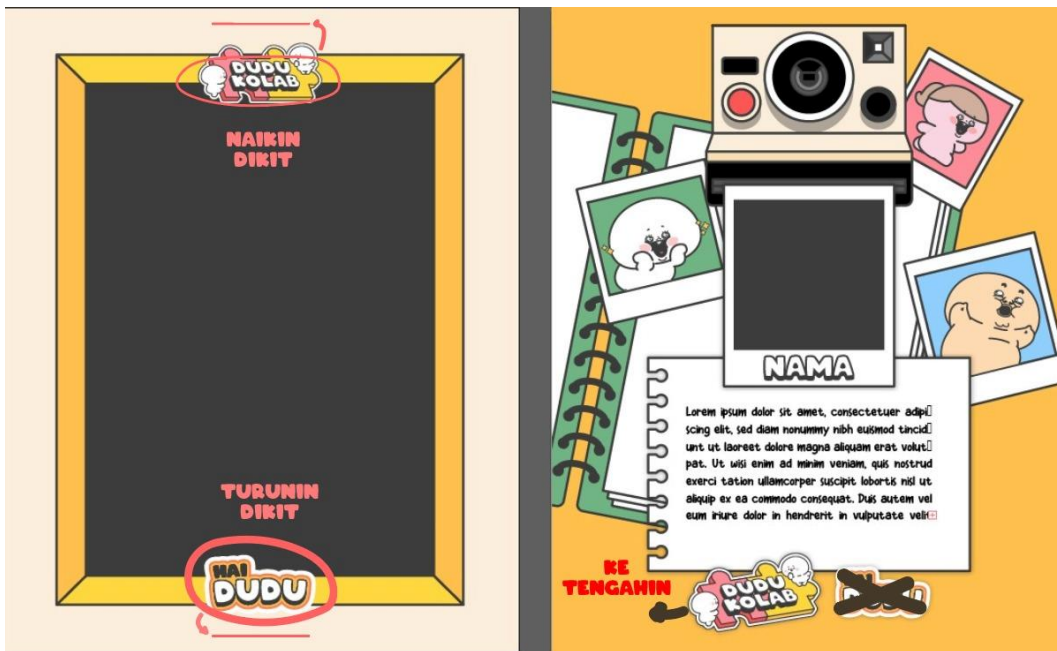
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.27 Perancangan

C) Revisi – finalisasi

Setelah mengoper desain ke kepala divisi EV, adapun sejumlah revisi yang didapatkan yaitu terkait penempatan logo supaya lebih konsisten.



Gambar 3.28 Revisi

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Meski penulis merasa bahwa penulis sudah menjalankan program magang dengan baik, adapun beberapa kendala yang ditemui sepanjang menjalani program magang MBKM baik itu dari diri sendiri, kendala dari pihak kampus ataupun dari pihak perusahaan

A) Kendala dari diri sendiri

Meskipun sudah pernah mempelajari mengenai karakter melalui mata kuliah mascot di semester 5, penulis merasa ada kendala untuk beradaptasi dalam proses ilustrasi karena ini merupakan pertama kalinya penulis menjalani magang di tempat yang berfokus pada IP. Pada awal durasi magang penulis sedikit kesulitan dalam menyamakan ilustrasi dengan standar yang ada terutama pada anatomi dari karakter tersebut sehingga masih ada revisi yang cukup banyak terkait ilustrasi yang penulis buat. Karena hal tersebut pun penulis juga jadi sedikit terhambat dalam mengerjakan pekerjaan yang sudah diberikan.

B) Kendala dari pihak kampus

Penulis merasa *timeline* antara semester sebelumnya ketika penulis sedang menyelesaikan Tugas Akhir dan semester ini ketika menjalani program magang terlalu berdempetan. Penulis sedikit kesulitan karena ketika sedang masa menyelesaikan TA harus disandingkan dengan pencarian tempat magang. Maka dari itu penulis merasa sangat diburu-buru sehingga sedikit kesulitan ketika waktu pencarian tempat magang.

C) Kendala dari pihak perusahaan

Adapun sedikit kendala yang dialami penulis selama menjalani program magang MBKM di tim Dudu yaitu adanya kendala komunikasi baik antar divisi atau antar anggota dengan kepala divisi. Penulis merasakan ada sedikit miskomunikasi beberapa kali dalam masa magang ini terkhususnya dalam proses *acc* konten.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan kendala yang sudah dijabarkan adapun solusi yang ditemukan untuk mengatasi hal-hal tersebut. Penulis bersyukur hal-hal yang penulis alami selama menjalani program magang ini bukanlah kendala yang terlalu diluar batas wajar. Penulis juga merasa bahwa memang dalam memasuki dunia kerja pun pasti semua orang akan punya hambatan tersendiri. Maka dari itu berikut adalah solusi dari kendala yang sudah dialami oleh penulis :

- A) Terkait kendala dari diri sendiri penulis yang sedikit sulit untuk beradaptasi dengan karakter yang ada, penulis sangat merasa terbantu dengan kepala divisi penulis yaitu EV karena sudah memberikan bantuan dengan menjelaskan bagian mana yang perlu diperbaiki secara detail. Penulis juga berusaha untuk lebih teliti dalam menganalisa anatomi yang ada melalui ilustrasi-ilustrasi terdahulu yang sudah ada.
- B) Terkait kendala dari universitas penulis tidak dapat atasi sendiri karena *timeline* tersebut merupakan kebijakan dari prodi sendiri. Namun yang penulis lakukan saat itu adalah menghubungi sebanyak mungkin perusahaan supaya bisa mendapatkan tempat magang dengan tepat waktu untuk memenuhi ketentuan jam magang.
- C) Terkait kendala dari perusahaan, merupakan suatu kebetulan bahwa tim internal Dudu sempat mengadakan rapat untuk mengevaluasi kinerja dan mengeluarkan keluhan kesah. Pada saat itu penulis menjelaskan terkait kendala komunikasi tersebut dan untuk mengatasinya akhirnya ditambahkan satu grup WhatsApp lagi untuk mempermudah komunikasi ketika melakukan *acc* konten *daily*.