

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Berikut keterangan mengenai kedudukan penulis selama melakukan magang dan alur koordinasi penulis dengan pembimbing lapangan pada saat pengerjaan proyek magang internship track 1.

3.1.1 Kedudukan

Selama melaksanakan magang, penulis berperan sebagai *Designer intern* yang diawasi dan dibimbing oleh Ratih Srie Intan Maisyuri, Nurina Y. (periode Januari hingga Februari), dan Kiki Febrina (periode Maret hingga Juni). Posisi penulis sebagai *Designer intern* ditempatkan dalam divisi Marketing Communication yang bertugas dalam mempersiapkan keperluan asset marketing.

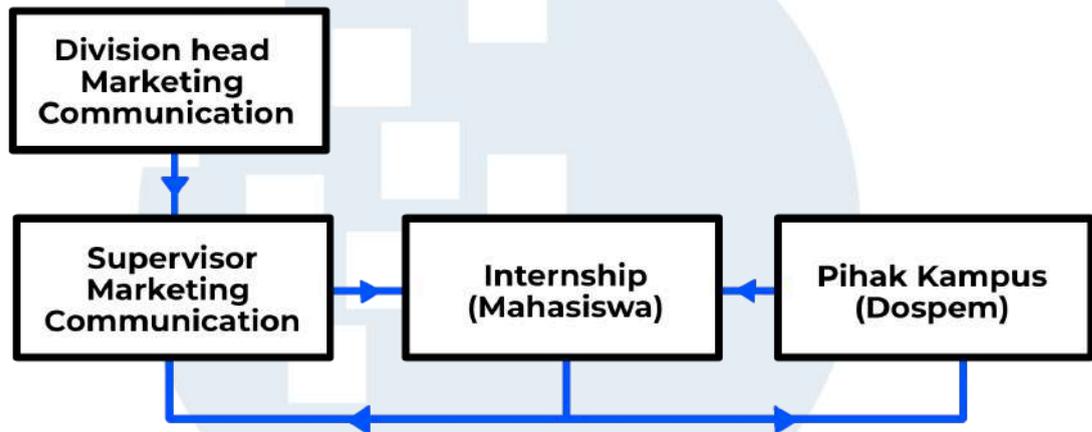


Gambar 3.1 Bagan Kedudukan
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Divisi Marketing Communication dalam hal ini bertugas untuk melakukan kegiatan promosi, dan kegiatan event yang diperlukan suatu perusahaan. Selain itu divisi Marketing Communication juga mengurus bagian desain dan melakukan eksekusi visual terkait kegiatan promosi melalui platform media sosial atau kegiatan campaign yang diadakan oleh perusahaan. Oleh karena itu pekerjaan yang dilakukan oleh *Designer intern* adalah membantu tim Marketing Communication untuk melakukan perancangan dan mengembangkan desain konten pada promosi digital dan campaign yang dilakukan perusahaan.

3.1.2 Koordinasi

Bagian ini berisi penjelasan mengenai informasi alur koordinasi pekerjaan yang penulis lakukan di perusahaan tempat melaksanakan kegiatan kerja magang. Alur koordinasi ini dilengkapi dengan bagan alur kerja seperti contoh di bawah ini :



Gambar 3.2 Alur Koordinasi
Sumber: Pribadi

Pada bagan dapat dilihat bahwa alur koordinasi dilakukan dimulai dari kepala divisi yang memberikan brief lalu kemudian disampaikan oleh supervisor kepada penulis untuk dilakukan proses pengerjaan dan sebagainya. Komunikasi antara supervisor dan mahasiswa magang dilakukan melalui zoom call dan whatsapp message, dan untuk pengambilan absen dilakukan mandiri oleh mahasiswa magang dengan cara mengisi google form yang telah dibagikan oleh perusahaan. Setiap awal bulan akan ada google form baru yang digunakan oleh para mahasiswa magang. Untuk koordinasi antara mahasiswa dengan dosen pembimbing dilakukan melalui google meet dan line message. Bimbingan bersama dosen pembimbing dilakukan setiap hari jumat pukul 14.00 siang, namun jika dosen pembimbing berhalangan pada siang hari maka bimbingan akan diganti pada pukul 20.00 malam.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Pada tabel berikut ini merupakan rincian tugas yang dilakukan oleh penulis selama melakukan program kerja magang sebagai Designer Intern.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	Minggu ke-1 29 Januari - 3 Februari 2024	Campaign “Wujudkan Semua Mimpi” (Pembimbing lapangan : Nurina Y.)	<ul style="list-style-type: none"> - Mempelajari mengenai campaign “wujudkan semua mimpi” beserta semua program-program yang ditawarkannya - Mulai brainstorming ide untuk pembuatan media promosi campaign.
2.	Minggu ke-2 5 - 7 Februari 2024		<ul style="list-style-type: none"> - Diberikan brief pekerjaan yang akan dilakukan untuk media promosi campaign (memiliki topik keuangan Millenials) - Mulai mencari referensi mengenai topik berdasarkan brief yang telah diberikan
3.	Minggu ke-3 12 - 16 Februari 2024	Comic Strip (pembimbing lapangan : Nurina Y.)	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat konsep cerita yang akan ditampilkan pada komik - Membuat beberapa alternatif konsep - Menjelaskan konsep dengan detail dalam bentuk ppt
4.	Minggu ke-4		<ul style="list-style-type: none"> - Penetapan konsep akhir yang akan direalisasikan

	19 - 23 Februari 2024		<ul style="list-style-type: none"> - Membuat content plan untuk komik
5.	Minggu ke-5 26 Februari - 1 Maret 2024		<ul style="list-style-type: none"> - Penentuan sequence komik yang akan ditampilkan - penentuan jumlah episode yang akan dibuat - penentuan jumlah panel yang akan ditampilkan tiap episode komik
6.	Minggu ke-6 4 - 8 Maret 2023		<ul style="list-style-type: none"> - Perancangan mind map dan moodboard - Konsep dialog antar tokoh
7.	Minggu ke-7 13 - 15 Maret 2024	Comic Strip (pembimbing lapangan : Kiki Febrina)	<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi mengenai content komik sebelumnya bersama tim markom - Mendapat brief layanan-layanan keuangan yang akan menjadi topik utama komik
8.	Minggu ke-8 18 - 22 Maret 2024		<ul style="list-style-type: none"> - Mempelajari referensi berdasarkan brief yang telah diberikan - Supervisor menginput nilai evaluasi 1 Magang
9.	Minggu ke-9 25 - 29 Maret 2024		<ul style="list-style-type: none"> - Revisi pasca evaluasi 1 pada konsep dan content plan yang telah dibuat sebelumnya

10.	Minggu ke-10 1 - 5 April 2024		<ul style="list-style-type: none"> - Mengumpulkan moodboard untuk perancangan desain karakter - Perancangan desain karakter untuk komik
11.	Minggu ke-11 15 - 19 April 2024		<ul style="list-style-type: none"> - Review Content komik oleh supervisor dan Kadiv Marketing Communication
12.	Minggu ke-12 22 - 26 April 2024		<ul style="list-style-type: none"> - Revisi Content oleh supervisor agar dapat lanjut ke proses digitalisasi
13.	Minggu ke-13 29 April - 3 Mei 2024		<ul style="list-style-type: none"> - Proses digitalisasi komik dimulai dari sketsa, lineart, warna, finalisasi, dan rendering
14.	Minggu ke-14 6 - 10 Mei 2024		<ul style="list-style-type: none"> - Revisi minor pada hasil komik sebelumnya yang diarahkan spv
15.	Minggu ke-15 13 - 17 Mei 2024	Layouting Comic untuk feeds instagram	<ul style="list-style-type: none"> - Menyusun layout komik agar menyesuaikan ukuran feeds instagram yaitu 1080x1080px atau 1:1
16.	Minggu ke-16 20 - 24 Mei 2024		
17.	Minggu ke-17	Content story instagram	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat content promosi di instagram story dengan

	27 - 30 Mei 2024		menggunakan style dari komik yang telah dirancang sebelumnya
--	---------------------	--	--

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut ini merupakan penjelasan secara umum mengenai pekerjaan yang dilakukan penulis selama proses magang sebagai designer intern.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Pada magang sebagai Designer Intern saat ini, penulis bertugas untuk merancang konten untuk social media berdasarkan salah satu campaign yang sedang diangkat oleh perusahaan. Perancangan ini melibatkan penulis lebih banyak ke media digital seperti membuat konten sosial media berupa instagram feeds, instagram story, dan komik strip digital. Dalam rangka HUT Mandiri Utama Finance yang ke 9 tahun, Mandiri Utama Finance mengadakan Campaign "Wujudkan Semua Mimpi" sebagai perayaan kontribusi MUF selama 9 tahun sebagai salah satu perusahaan pembiayaan (leasing). Oleh karena itu, penulis dipercayakan untuk membuat konten promosi sosial media berdasarkan Campaign tersebut.

3.3.1.1 Comic Strips

Penulis menggunakan metode perancangan ilustrasi oleh Alan Male (2007:5) metode ini terdiri dari lima tahap yaitu Pemahaman, Riset, Pembuatan Sketsa, Pengembangan, dan Evaluasi dan Penyelesaian. Lima tahapan ini disebut sebagai *Framework for Illustration Design*. Berikut penjabaran dari lima tahap perancangan, yaitu :

1) Pemahaman

Sebelum membuat suatu perancangan visual, sangat dibutuhkannya untuk melakukan riset untuk memperoleh data pendukung dalam memperkuat hasil dari perancangan yang

dilakukan. Dengan adanya data, perancangan tidak akan salah sasaran dan akan memiliki manfaat bagi target audiens. Maka dari itu, penulis melakukan pengumpulan data mengenai segala hal yang berhubungan dengan perancangan yang akan dibuat. Data berupa brief yang diberikan oleh pihak kantor kepada penulis untuk dilakukannya *brainstorming*. Berikut merupakan brief program yang akan dimasukkan ke dalam content komik :

- a) (Pembuka) MUF siap wujudkan semua mimpi
- b) Mobil baru - moas.muf.co.id
- c) MUF Dana (pinjaman dana jaminan BPKB)
- d) KKB MUF - program khusus bagi nasabah Bank Mandiri
- e) Motor baru
- f) MONA (MUF Online Assistant)
- g) MUF Syariah - pembiayaan syariah (bsioto.muf.co.id)
- h) Mobil bekas
- i) Motor bekas
- j) (Penutup) Tagline

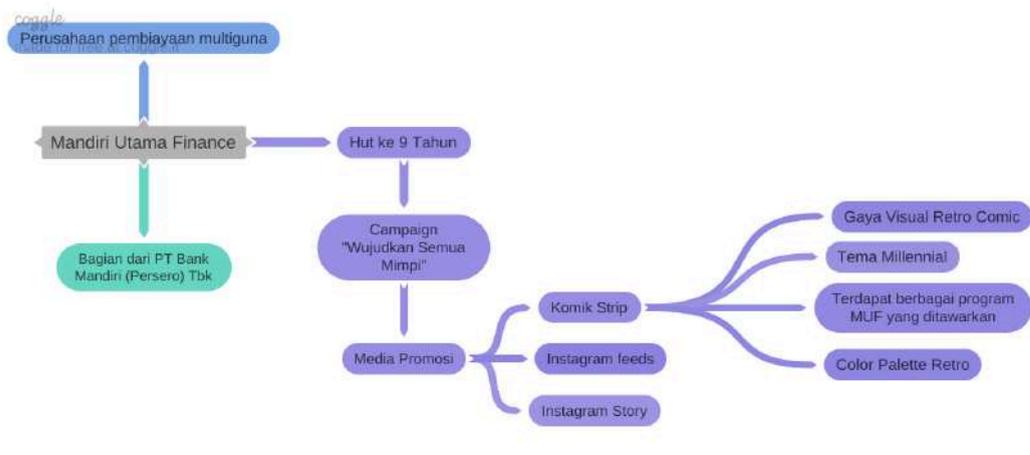
Setelah brief tersebut diberikan pada penulis maka selanjutnya penulis mempelajari pengertian, jenis, dan apa saja hal yang terdapat pada brief tersebut.

2) Riset

Kemudian data-data yang telah dikumpulkan akan dianalisis sehingga mendapatkan rumusan yang lebih detail dan spesifik. Pada tahap ini dilakukannya *brainstorming* agar dapat menentukan konsep untuk perancangan komik strip yang akan dibuat. *Brainstorming* dilakukan dengan menggunakan *mind map*, kemudian dilanjutkan dengan menentukan *big idea*, dan *moodboard*.

a) Mindmap

Mind map adalah alat yang sangat berguna dalam proses desain karena dapat membantu dalam melakukan brainstorming, perencanaan, serta pengorganisasian informasi untuk membantu menyusun ide dan konsep secara visual.



Gambar 3.3 Mindmap

Dengan menggunakan mind map informasi dapat disusun dengan terstruktur, memahami hubungan antara berbagai elemen, serta melihat gambaran besar dari proyek yang akan dirancang.

b) Moodboard

Moodboard yang berfungsi sebagai referensi sebelum membuat karya final. Pada moodboard penulis mengumpulkan berbagai referensi mulai dari gaya ilustrasi, penentuan warna, dan penentuan tipografi yang akan diimplementasikan kedalam komik. Pada moodboard penulis mengumpulkan referensi apa saja yang akan menjadi elemen-elemen yang digunakan dalam proses perancangan komik tersebut. Pada komik ini yang akan

bertema *millennial* sesuai dengan brief, maka penulis mengumpulkan gaya visual, penggunaan warna, dan typography yang akan digunakan sebagaimana pada dibawah ini.



Gambar 3.4 Gaya Visual

Gaya ilustrasi yang penulis gunakan untuk perancangan komik ini mengacu kepada referensi gaya ilustrasi retro cartoon style yang memberikan kesan *old school* namun tetap masuk dalam kategori nostalgia dari keyword *Millennial*. Menggunakan desain karakter yang ekspresif sehingga dapat lebih mudah memahami suasana yang dirasakan oleh karakter dalam komik. Pada awalnya penulis memiliki 3 alternatif gaya visual yaitu ilustrasi tanpa lineart, Retro Cartoon, dan Flat design seperti komik tahun lalu. Namun dari ketiga gaya visual tersebut pihak

perusahaan memilih menggunakan *Retro Cartoon style* karena dianggap dapat memancarkan kesan yang *fun* dan *colorful* serta membawa tema yang fresh bagi komik tema *millennial*.



Gambar 3.5 Color Palette

Perancangan ilustrasi komik akan menggunakan color palette retro, karena akan merepresentasikan cerita mengenai kehidupan orang-orang millennial. Penggunaan color palette retro pada komik memiliki pengaruh yang signifikan terhadap suasana dalam komik yang ingin disampaikan kepada pembaca. Warna-warna warm atau hangat seperti coklat, kuning, dan oranye dapat memberikan kesan nostalgia terhadap komik komik tahun 90-an.



Gambar 3.6 Typography

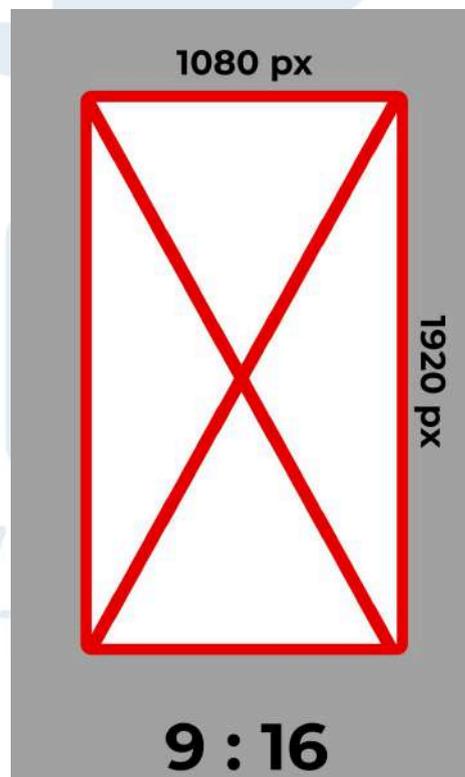
Penentuan tipografi yang penulis gunakan di dalam perancangan komik strip, berdasarkan dengan identitas utama perusahaan karena logo dari perusahaan Mandiri Utama Finance menggunakan font Myriad Pro.

3) Pembuatan Sketsa

Selanjutnya pada tahap ini merupakan tahapan awal proses pembuatan karya, dimulai dengan menentukan desain layout, dan pembuatan sketsa komik dan disusun ke dalam suatu *storyboard* untuk memudahkan dalam pembuatan sequence komik.

a) Desain layout

Akan dirancang dalam format ukuran 9:16 yaitu 1080px x 1920px sebanyak 10 halaman agar dapat dengan flexible memasukan panel dengan jumlah mulai dari 2 hingga maksimal 6 panel. Penulis memilih format tersebut karena merupakan standar ukuran untuk postingan instagram story pada umumnya.



Gambar 3.7 Format

b) Sketsa

Kemudian membuat sketsa kasar, Pada bagian ini penulis membuat sebanyak 10 halaman sketsa sesuai dengan isi konten komik sebelumnya agar memudahkan dalam mengatur proporsi saat mulai merancang karya. Berikut penjabaran sketsa pada proses pembuatan ilustrasi untuk buku cerita.



Gambar 3.8 Sketsa

c) Storyboard

Selanjutnya yaitu pembuatan *storyboard*, *storyboard* merupakan serangkaian gambar atau ilustrasi yang digunakan untuk merencanakan urutan cerita dan visualisasi komik sebelum dibuat secara utuh.

Tabel 3.2 Storyboard

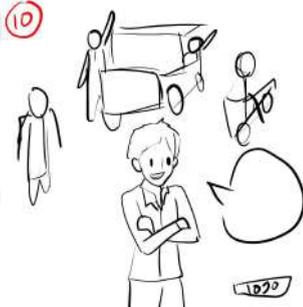
Eps	Visual	Naskah
1		<p>(Pose dari Maskot MUF yang bersedia mewujudkan semua mimpimu)</p> <p>(Introduction menunjukan 3 orang Single bernama Adi, Liam, dan Sinta, serta 1 pasangan millennial yang bernama Satrio dan Dara mereka semua adalah teman satu angkatan kuliah dahulu. Dan kini, mereka sudah mempunyai mimpi mereka masing”)</p>
2		<p>(Sepasang Pasutri sedang berjalan jalan di mall melihat pameran mobil)</p> <p>Dara : Sayang... Itu dia mobil yang aku bilang itu</p> <p>Satrio : Oh iya ya sayang ayo kita lihat</p> <p>(Mereka berdua melihat” mobil dan dihampiri salah satu sales yang berjaga di sana)</p> <p>Sales : Selamat siang kak, ada yang bisa dibantu?</p> <p>Satrio : Oh belum ada kak masih lihat-lihat aja</p>

		<p>Sales : Kalau gitu aku mau infoin mengenai moas.muf.co.id nih. Nanti kakak disana bisa lihat lebih lanjut mengenai kendaraan yang kakak butuhkan</p> <p>Satrio : Boleh-boleh, website MOAS ya. Wahh.. ada virtual 360° nya terus ada simulasi kreditnya juga. Keren! Jadi lebih mudah nih lihat-lihat kendaraan yang kita mau.</p>
3		<p><i>(Adi mendapat info mengenai MUF Dana dari Liam saat lagi nongkrong di cafe)</i></p> <p>Liam : Hei, udah lama gak ketemu nih</p> <p>Adi : Eeh iya ya..</p> <p>Liam : Lo kok ngelamun gitu sih. Gw liat dari tadi kaya orang ngenes aja?</p> <p>Adi : Ohh gak Li, cuma lagi kepikiran dimana nyari dana untuk modal usaha gw nih. Lo tau kan gw udah lama mau ngerintis usaha biar jadi bos gitu. Hahaha..</p> <p>Liam : Bisa aja lo, haha! Btw lo tahu MUF gak? Ada MUF Dana yang bisa kasih pinjaman dana sampai 500juta dengan tenor sampe 5 tahun lho. Prosesnya mudah banget, lo cukup jaminkan BPKB kendaraan aja. Coba deh browsing dulu di mufdana.muf.co.id</p> <p>Adi : Wahh.. boleh juga tuh. Thanks ya Li infonya.</p>

4		<p>(Sinta baru datang ke tongkrongan Adi dan Liam)</p> <p>Liam : Nahhh.. datang juga akhirnya</p> <p>Sinta : Kalian berdua aja? Satrio sama Dara mana?</p> <p>Liam : Biasa, pasangan bucin telat mulu. Bucin mah bebas, haha!</p> <p>Sinta : Bisa aja lo, Li. Eh, btw kalian lagi ngomongin apa sih, keliatan serius amat</p> <p>Liam : Oh, ini si Adi lagi butuh modal usaha biar jadi bos</p> <p>Adi : Ah bisa aja lo, Li. Tapi benar sih, haha!</p> <p>Sinta : Keren amat, tapi boleh spill lah caranya gimana tuh</p> <p>Adi : Ini nih si Liam kasih tahu soal MUF. Banyak banget produknya, gak cuma pinjaman dana tapi bisa kredit kendaraan juga</p> <p>Liam : Coba browsing aja di moas.muf.co.id</p> <p>Sinta : Wah.. kebetulan juga nih mau beli motor baru</p> <p>Liam : Iya, dengan DP 10% aja dan tenor hingga 5 tahun, lo udah bisa bawa pulang motor baru</p> <p>Sinta : Oke-oke, gw coba browsing ya..</p> <p>Adi : Nah, akhirnya datang juga itu duo bucin (<i>lambaikan tangan ke arah Satrio dan Dara</i>)</p>
---	--	---

5		<p><i>(Saat mereka di rumah)</i> Satrio : <i>(sedang sibuk bermain Hp)</i> Dara : Sayang, kamu lagi chatan sama siapa? Satrio : Oh, lagi chat sama MONA nih sayang Dara : Hah! MONA SIAPA, KAMU SELINGKUH YA?! Satrio : Eitss, bukan gitu sayang. Ini aku lagi chat perihal program-program yang ada di MUF untuk “Wujudkan Semua Mimpi” kita lho. Dara : Oh, gitu ya. Hehe.. Satrio : Iya, kamu bisa hubungi MONA melalui call center, whatsapp, atau email. Jadi ga bingung lagi deh Dara : Wah, jadi mudah ya. Aku juga mau deh tanya-tanya ke MONA.</p>
6		<p><i>(Dara tiba-tiba mendapat notif dari MONA)</i> Dara : Sayang.. sini deh Satrio : Iya sayang, kenapa? Dara : Kamu masih punya rekening Bank Mandiri gak? Satrio : Masih, kenapa tuh? Dara : Aku dapat notif dari MONA nih, ternyata ada kemudahan untuk nasabah Bank Mandiri lho, say... Bunga ringan mulai dari 2,66% aja! Satrio : Wah, sayang deh sama MONA <i>(Satrio mengecup hp Dara)</i></p>

		<p>Dara : Eh.. Malah kelewatan nih yeee</p> <p>Satrio : <i>(tertawa malu sambil mengusap kepala)</i></p>
7		<p><i>(Dara yang sedang berbincang dengan temannya di cafe)</i></p> <p>Teman Dara (Dhea) : Ra, ada saran gak. Aku lagi nyari mobil buat anter anak aku sekolah, soalnya kasihan juga kalau naik KRL terus tiap hari</p> <p>Dara : Kebetulan nih, aku juga lagi beli mobil. Aku saranin kamu untuk ajuin pembiayaannya lewat MUF Syariah deh. Untuk mobil baru marginnya mulai dari 2,22% aja dengan tenor hingga 7 tahun lho..</p> <p>Dhea : Oalah, oke deh aku browsing ya. Thanks Ra</p> <p>Dara : Sip</p>
8		<p><i>(Satrio bertemu Adi)</i></p> <p>Satrio : Eh Adi, serius amat liatin HP</p> <p>Adi : Iya nih, gw lagi cari tahu tentang pembiayaan mobil bekas. Butuh banget untuk kendaraan operasional kerjaan</p> <p>Satrio : Lho, lo kan masih single kenapa ngga sekalian beli mobil baru aja?</p> <p>Adi : Udah gw itung-itung takut gak sampe, soalnya gw juga lagi ada angsuran lain nih. Harus bisa #JagaNama dong.</p> <p>Satrio : ohh kalo gitu coba cari di MUF deh</p>

		<p>Adi : Lah, lo pake MUF juga? Sama dong, haha.. Lagian bunga perbulannya juga ringan mulai dari 0,54%, dan angsurannya mulai dari 1,5 juta aja Satrio : Yoii</p>
9		<p><i>(Saat dirumah Satrio dan Dara bercerita di ruang keluarga)</i> Satrio : Sayang, ternyata tadi di kantor aku baru tahu lho kalau pembiayaan di MUF itu worth it banget. Tadi ada yang nanya ke aku tentang mobil kita Dara : Terus gimana sayang? Satrio : Ya aku kasih tahu aja mengenai website MOAS. Mereka juga ada yang lagi cari motor bekas yang worth it. Aku langsung kasih tahu aja di MUF angsurannya mulai dari 600 ribuan. Rame deh, jadi bahan pembicaraan Dara : Haha! Udah berasa sales MUF ya sayang, tapi MUF emang se worth it itu sih Satrio : Bener sayang</p>
10		<p><i>(Para tokoh dengan semua mimpi mereka yang sudah terwujud)</i> Maskot MUF: Ayo wujudkan semua mimpimu bersama Mandiri Utama Finance <i>The end</i></p>

4) Pengembangan

Kemudian pada tahapan ini merupakan proses digitalisasi karya berdasarkan sketsa dan storyboard yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. rangkaian tahapan yang dilakukan yaitu sketsa, inking, dan shading pada ilustrasi komik. Berikut penjabarannya. Proses ini dimulai dari sketsa yang akan digunakan untuk mendapatkan komposisi dan proporsi yang tepat sebelum mulai untuk membuat anatomi yang sesuai, sketsa ini juga berfungsi untuk memetakan rincian utama dari isi cerita sebelum melanjutkan ke tahap selanjutnya.



Gambar 3.9 Proses

Setelah membuat sketsa, penulis kemudian melanjutkan perancangan ke tahap lineart. Lineart yaitu tahap dimana melanjutkan dari tahap sketsa untuk membuat komposisi gambar yang lebih jelas agar dapat diberi warna pada tahap selanjutnya. Kemudahan pemberian warna, karena komik ini menggunakan

warna flat color jadi tidak banyak campuran datau blending warna yang digunakan dan juga untuk shading sendiri sangat minim karena dasar warna dari komik ini adalah flat color.

5) Evaluasi dan Penyelesaian

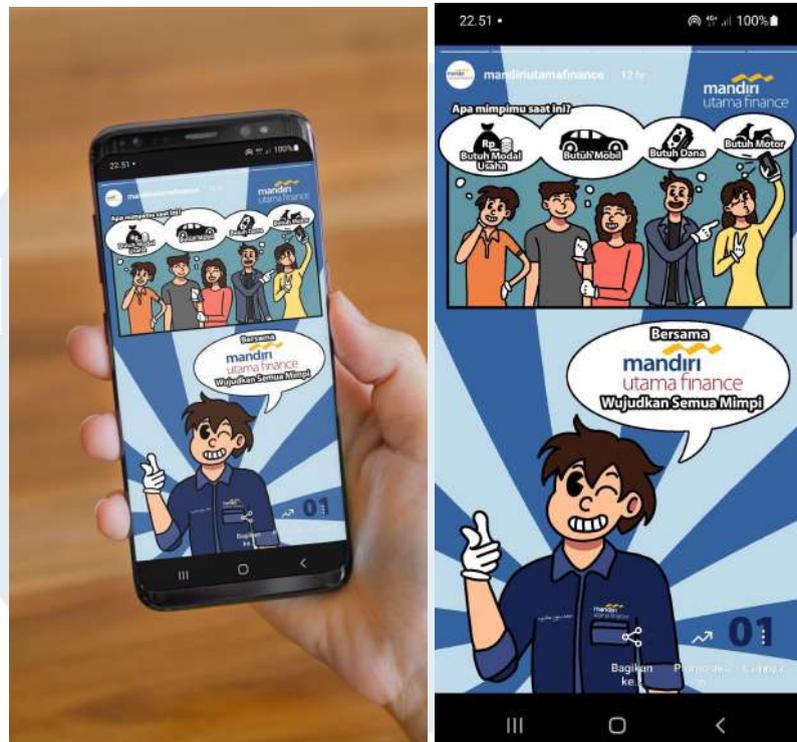
Dan telah sampai kepada tahap selanjutnya yaitu tahap terakhir finalisasi terhadap karya, pada tahap ini akan dilakukannya pengaturan letak panel serta letak balon teks untuk penyelesaian tahapan hasil akhir perancangan komik strip. Komik keseluruhan terdiri dari 10 episode.



Gambar 3.10 Komik Final

Dan telah sampai kepada tahap selanjutnya yaitu tahap terakhir finalisasi terhadap karya, pada tahap ini akan dilakukannya pengaturan letak panel serta letak balon teks untuk penyelesaian tahapan hasil akhir perancangan komik strip. Komik keseluruhan terdiri dari 10 episode. Berikut tampak mockup

hasil saat nanti hasil komik di upload di instagram official MUF dengan format instagram story dengan ukuran 1080x1920px.



Gambar 3.11 Mockup Komik Final

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.1.2 Desain Karakter

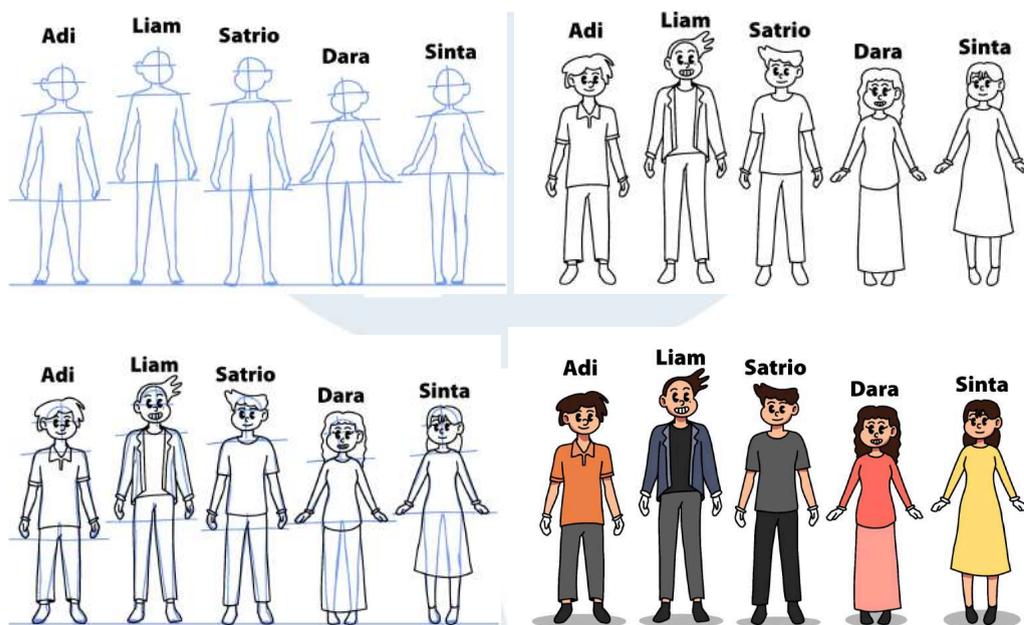
Perancangan desain karakter dalam dunia komik merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam membangun identitas visual cerita dan menarik minat pembaca. Desain karakter yang kuat dan memikat dapat menjadi daya tarik utama. Selain itu, penulis harus mempertimbangkan keselarasan antara karakter utama dengan karakter pendukung, serta bagaimana karakter-karakter tersebut berinteraksi satu sama lain dalam cerita. Dalam industri kreatif, desain karakter yang unik dan berkesan akan membuat karakter tersebut mempunyai identitas yang membedakan sebuah karya dari yang lainnya. Berikut penjabaran tahapan perancangan desain karakter yang penulis lakukan.



Gambar 3.12 Referensi Desain Karakter

Perancangan desain karakter berdasarkan brief komik yang telah diberikan supervisor sebelumnya yaitu tema millennial. Karakter yang penulis rancang memiliki referensi yang relatif sama dengan komik yang penulis buat dengan menggunakan gaya visual retro cartoon dengan color palette retro.

Karakter utama komik terdiri dari 5 karakter yang menggambarkan anak-anak muda generasi millennial dengan setelan pakaian yang lumayan simple, dan juga penulis mengambil referensi dari komik tahun lalu dengan tema yang sama yaitu millennial.



Gambar 3.13 Desain Karakter

Berikut proses perancangan karakter mulai dari sketsa, lineart, hingga coloring. Pewarnaan pada karakter yang simple dan tidak memiliki terlalu banyak detail menyesuaikan dengan bentuk komik retro yang dimodifikasi agar sesuai dengan identitas perusahaan Mandiri Utama Finance.



Gambar 3.14 Desain Karakter Maskot

Kemudian terdapat salah satu tokoh yang mewakili sebagai maskot dari Mandiri Utama Finance yang hanya berlaku untuk komik yang penulis rancang, maskot tersebut dipanggil sebagai MUF Friends karena belum ada nama resmi dari karakter. Karena MUF sendiri sudah memiliki maskot resmi yang bernama MONA. Maskot yang penulis rancang menggunakan referensi dari pakaian seragam karyawan MUF yang bertugas sehari-hari.

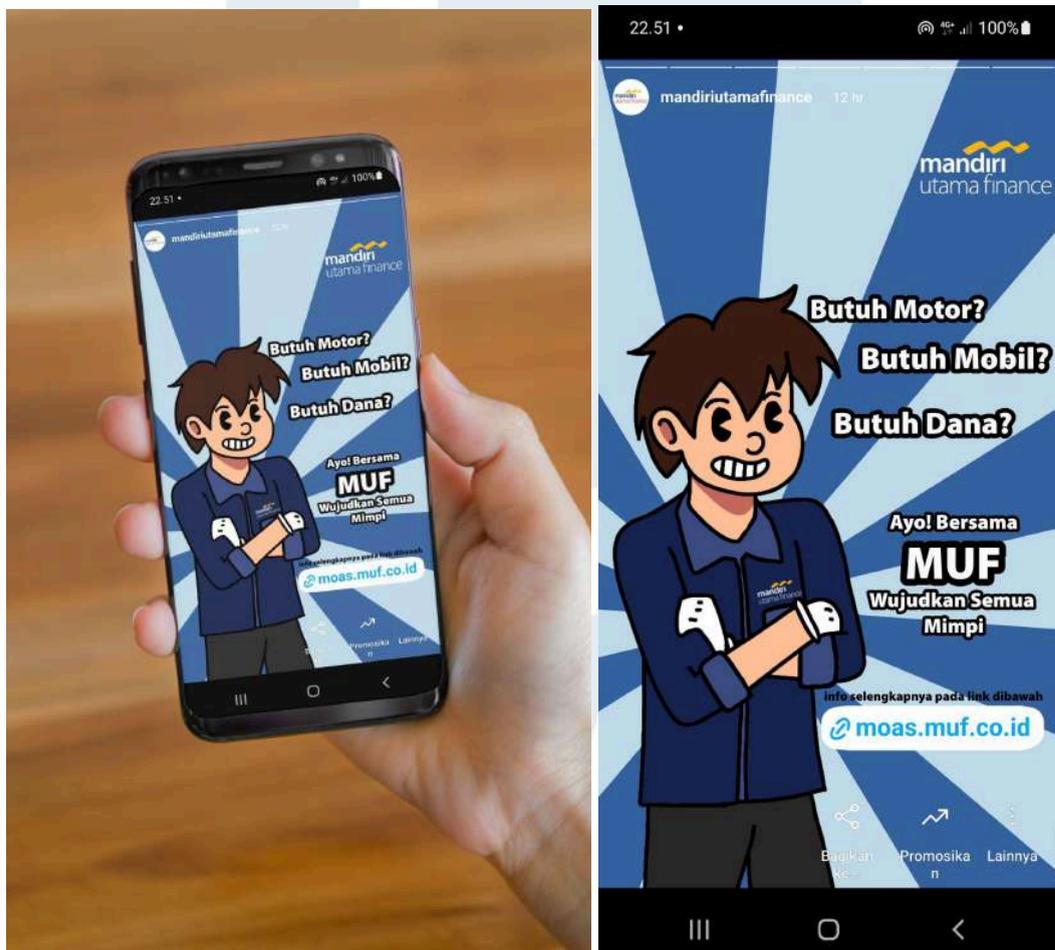
3.3.1.3 Instagram Story

Instagram Story merupakan fitur populer di platform media sosial Instagram yang memungkinkan pengguna untuk berbagi momen sehari-hari secara instan melalui gambar, video, teks, stiker, dan elemen desain lainnya. Dengan perancangan desain dan layouting yang baik, Instagram Story dapat menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan pesan, mempromosikan produk atau layanan, serta meningkatkan interaksi dengan pengikut. Dengan perancangan desain dan layouting yang baik, Instagram Story dapat menjadi sarana yang efektif untuk membangun brand awareness, meningkatkan interaksi dengan pengikut, dan menjadikan akun Instagram lebih menarik.



Gambar 3.15 Content Instagram Story

Penulis merancang Instagram Story dalam ukuran 1080 x 1920 px sesuai dengan standar default ketentuan ukuran instagram story. Media ini akan memiliki konten yang sedikit berbeda dari instagram feeds, karena berisi promosi produk singkat, yang hanya disertai dengan link yang akan membawa audiens untuk mendapat informasi lebih lengkap platform yang tertaut.



Gambar 3.16 Mockup Content Instagram Story

Berikut di atas tampak mockup content promosi yang akan di upload di instagram official MUF dengan format instagram story dengan ukuran 1080x1920px.

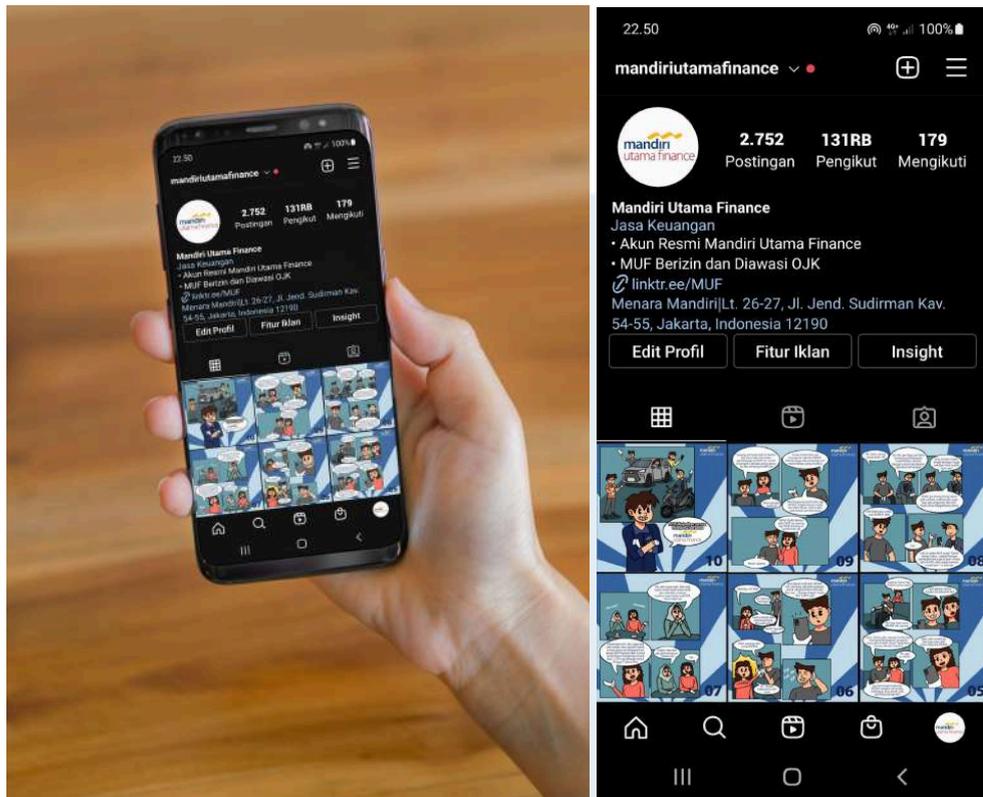
3.3.1.4 Instagram Feeds

Penulis menyusun Instagram feeds yang berukuran 3240 x 1080 px namun nanti akan dibagi 10 post plus 2 halaman kosong untuk menyeimbangkan jumlah postingan di feeds instagram, masing masing satu postingan feeds berukuran 1080 x 1080 px.



Gambar 3.17 Comic format Instagram feeds

Layouting dengan format instagram feeds dilakukan agar komik tidak hanya dapat di upload di instagram story yang hanya tersedia selama 24 jam kedepan saja, namun juga bisa dilihat di profil instagram official Mandiri Utama Finance.

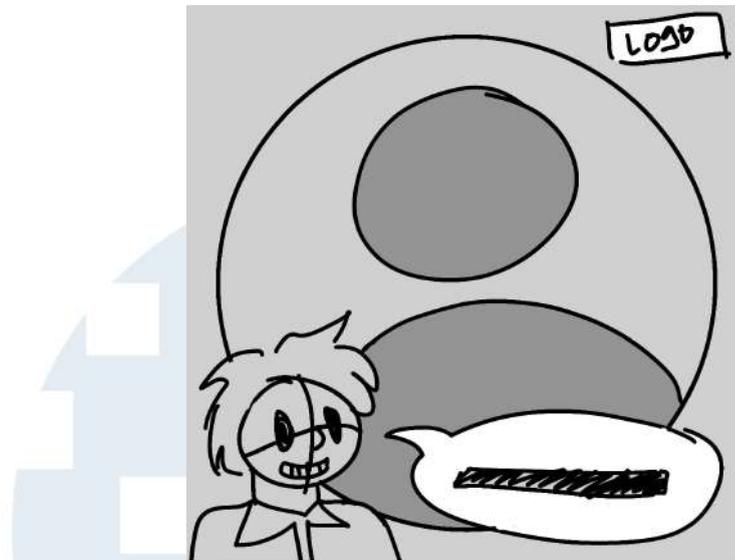


Gambar 3.18 Mockup Comic Format Instagram feeds

Pada instagram feeds akan diupload dengan menyesuaikan runtutan sequence komik per episode

3.3.1.5 Twibbon

Twibbon merupakan desain grafis yang dapat ditambahkan ke foto profil seseorang di media sosial untuk menunjukkan dukungannya terhadap suatu peristiwa atau kampanye tertentu. Proses perancangan twibbon memerlukan pemikiran dan kreativitas yang baik agar hasilnya menarik dan dapat disematkan dengan mudah oleh pengguna. Perancangan Twibbon dilakukan dalam rangka campaign sekaligus promosi mengenai HUT Mandiri Utama Finance yang ke 9 tahun dengan tagline "Wujudkan Semua Mimpi".



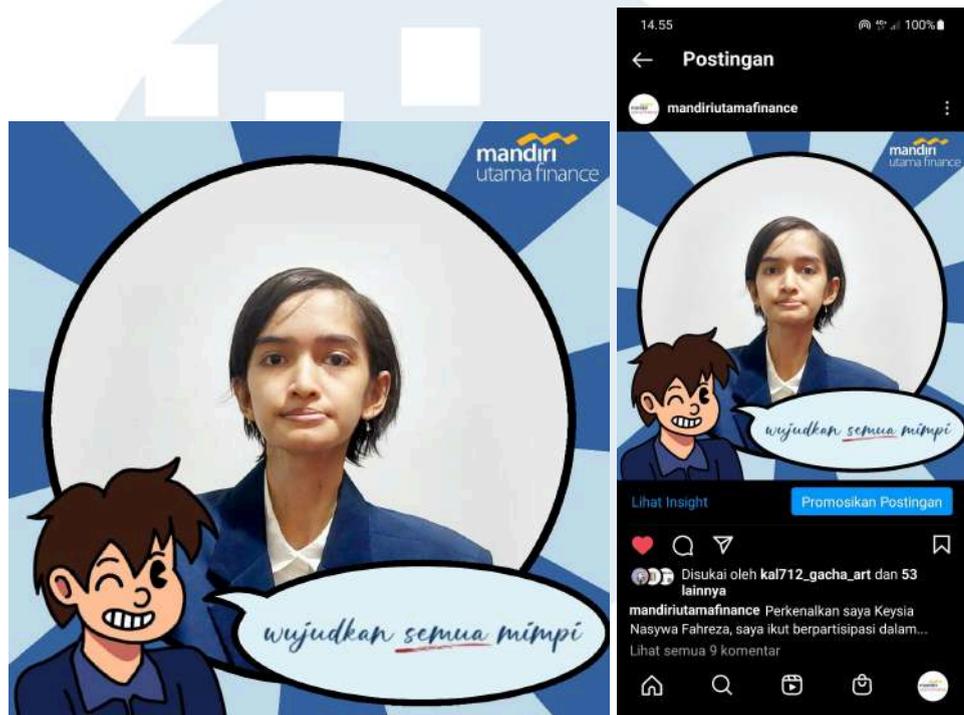
Gambar 3.19 Sketsa Twibbon

Penulis merancang Twibbon dalam ukuran 1080 x 1080 px sesuai dengan standar default ketentuan ukuran instagram single post. Media ini akan memiliki konten yang sedikit berbeda dari instagram story dan instagram feeds, karena berisi foto dari orang-orang yang mengikuti kegiatan dari campaign yang diadakan oleh Mandiri Utama Finance tersebut.



Gambar 3.20 Twibbon Final

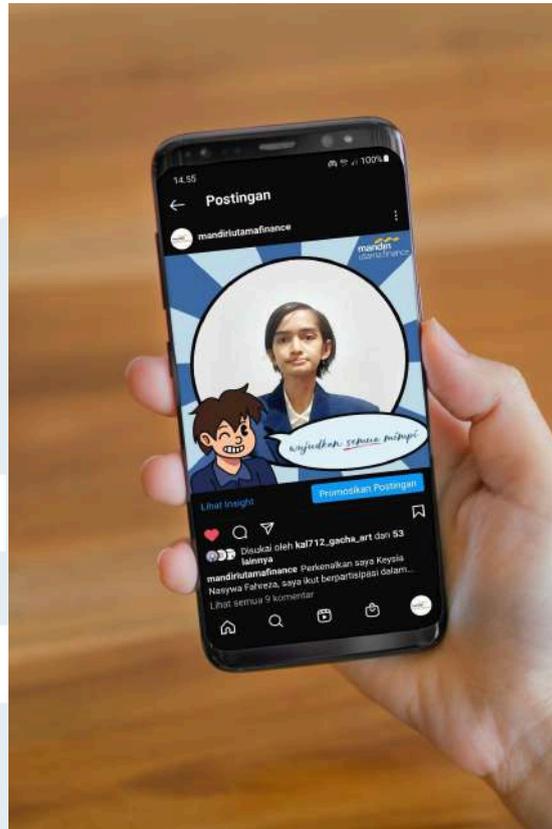
Twibbon dirancang masih dengan menggunakan asset dan elemen-elemen yang sama seperti komik yang telah penulis rancang sebelumnya, karena masih dalam satu tema yaitu campaign "Wujudkan Semua Mimpi".



Gambar 3.21 Hasil Twibbon Final

Setelah proses perancangan selesai, publikasikan twibbon dan sebarkan ke berbagai media sosial atau dalam kampanye yang relevan. Dukung twibbon dengan informasi yang jelas dan mengajak orang untuk turut berpartisipasi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.22 Mockup Twibbon

Pada postingan twibbon akan dilengkapi dengan caption dan hashtag yang telah disediakan langsung oleh penyelenggara kegiatan campaign tersebut.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama proses pelaksanaan magang yang dilakukan di perusahaan Mandiri Utama Finance yang berlangsung yakni selama 6 bulan, terdapat beberapa kendala yang penulis alami saat menjalani program kerja magang sebagai designer intern. Berikut beberapa kendala tersebut :

1. Kurangnya pengetahuan penulis mengenai lingkungan perusahaan tidak ada pengenalan terhadap struktur organisasi perusahaan seperti Kepala Divisi maupun staff dari divisi yang ada di perusahaan.

2. Supervisor yang mengajukan resign di pertengahan saat periode magang masih berlangsung sehingga banyak progress pekerjaan yang harus diulang saat ditempatkan dengan supervisor yang baru.
3. Koordinasi dari supervisor ke penulis yang terkadang cukup lambat sehingga update progress pengerjaan menjadi tertunda atau menjadi lebih lama.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dari kendala yang telah penulis sampaikan sebelumnya, solusi atas kendala yang dapat penulis lakukan untuk mengatasi dampak yang signifikan dari kendala tersebut, yakni :

1. Penulis yang bertanya kepada supervisor mengenai struktur organisasi, namun tidak ada penjelasan atau jawaban yang pasti sehingga penulis hanya menerima hal yang disampaikan oleh supervisor.
2. Tetap mengulang pekerjaan sesuai dengan arahan dari supervisor yang baru.
3. Penulis lebih sering approach untuk update progress pekerjaan kepada supervisor dan fokus terhadap tugas yang telah diberikan.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA