

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

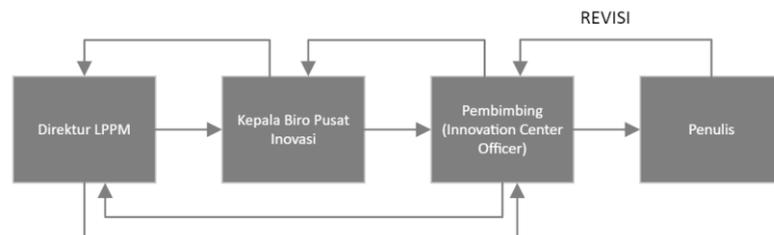
3.1 Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1 Kedudukan

Penulis berkedudukan sebagai desainer grafis Divisi Inovasi LPPM UMN, dibawah dua pembimbing lapangan yang berkedudukan sebagai Innovation Center Officer.

3.1.2 Koordinasi

Penulis diberikan brief desain dari kedua pembimbing, yang sebelumnya mendapat brief acara atau kegiatan dari atasannya yaitu Kepala Divisi Inovasi, yang sebelumnya mendapat dan/atau membahas acara atau kegiatan dari/dengan Direktur LPPM. Pembimbing dan Direktur LPPM juga dapat membahas brief dan desain secara langsung melalui meeting zoom untuk acara-acara Divisi Inovasi. Alur koordinasi digambarkan dengan bagan berikut:



Gambar 3.3 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Tabel berikut menerangkan proyek-proyek dan peran penulis dalam proyek-proyek selama magang sebagai desainer grafis di Divisi Inovasi LPPM UMN.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 - 14	UI/UX Website LPPM	Merancang flowchart dan tampilan website LPPM berisi tiga divisi LPPM; PKM, Inovasi, dan Penelitian

			dengan hasil prototipe Figma interaktif.
2	2 - 9	Brosur Karya-karya Inovasi dari UMN untuk acara “Rembug Inovasi”	Mendesain brosur untuk menampilkan karya-karya inovasi dari Civitas Akademika UMN
3	3	Post Instagram Pemenang-pemenang Sayembara Logo LPPM UMN	Membuat template post instagram untuk mengumumkan pemenang-pemenang Sayembara Logo LPPM UMN
4	3	Sertifikat Pemenang Sayembara Logo LPPM UMN	Membuat template sertifikat untuk pemenang-pemenang Sayembara Logo LPPM UMN
5	2 - 9	Icon Seni Musikal, Seni Visual, dan Media Cetak	Mendesain icon dengan mereferensikan teori “Golden Ratio” untuk brosur acara “Rembug Inovasi”
6	2 - 9	Banner Acara “Rembug Inovasi”	Memberi tanggapan dan saran kepada intern LPPM UMN lain atas desain banner untuk acara “Rembug Inovasi”
7	2 - 9	Post Instagram Ajakan Acara “Rembug Inovasi”	Memberi tanggapan dan saran kepada intern LPPM UMN lain atas desain post Instagram untuk acara “Rembug Inovasi”
8	2 – 9	Nametag Panitia dan Partisipan Acara “Rembug Inovasi”	Memberi tanggapan dan saran kepada intern LPPM UMN lain atas desain Nametag untuk acara “Rembug Inovasi”

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah uraian pekerjaan penulis dalam 5 proyek sebagai desainer grafis di Divisi Inovasi LPPM UMN.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

3.3.1.1 UI/UX Website LPPM UMN

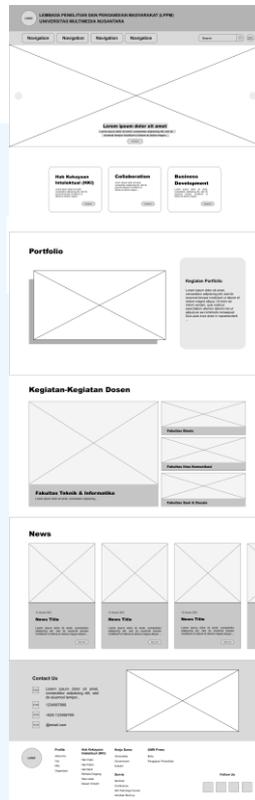
Proyek bermula dengan briefing dimana dijelaskan bahwa referensi utama desain website adalah qut.edu.au., lebih khususnya halaman “*Research*” di website tersebut. Serta, website diinginkan mudah dipahami dan navigasi, hingga intuitif dan mudah bagi pengguna yang ingin mengenal tentang LPPM UMN dan aktivitas-aktivitasnya. Warna utama adalah biru untuk merepresentasikan dan menyerupai identitas UMN, diinginkan warna-warna *soft* dan tampilan semi-formal yang tidak kaku.



Gambar 3.2 Halaman *Research* qut.edu.au

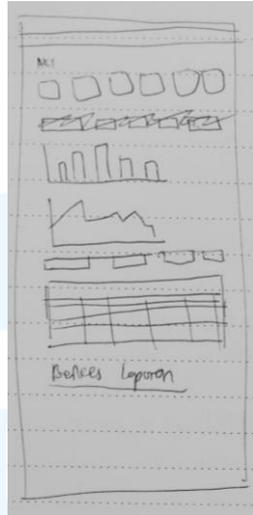
Sumber: qut.edu.au (2024)

Halaman homepage, Hak Kekayaan Intelektual (HKI), kolaborasi, dan karya-karya Inovasi Divisi Inovasi LPPM UMN merupakan halaman-halaman website pertama yang di briefing kepada penulis dan intern lain. Kerangka homepage Divisi Inovasi yang dihasilkan menggunakan Figma berdasarkan konten yang diberikan adalah berikut:



Gambar 3.3 Kerangka Awal Homepage Website LPPM Divisi Inovasi

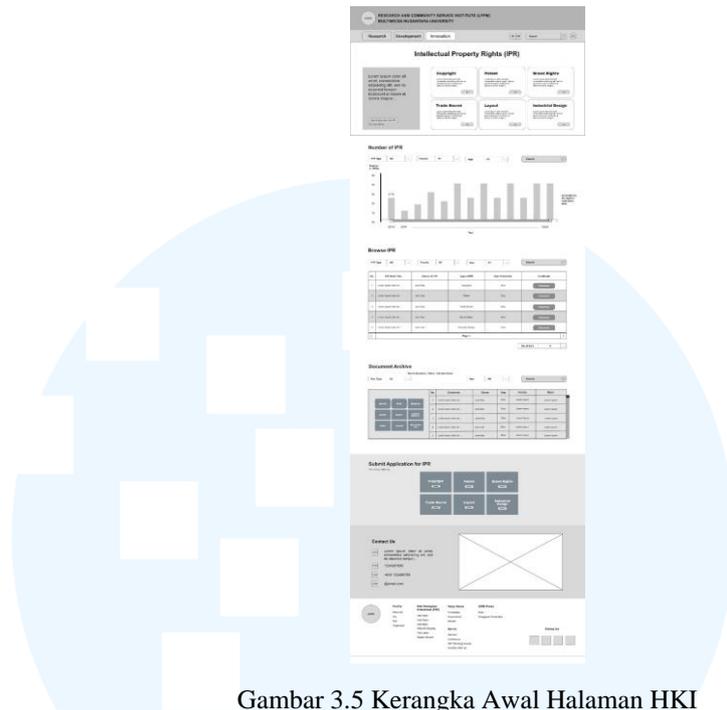
Penulis dan intern lain menunjukkan kerangka tersebut ke pembimbing, lalu dibahas bersama kepala Divisi Inovasi dan PKM dimana disampaikan bahwa kerangkanya dapat digunakan, dengan pesan untuk menetapkan desain yang simple dan mudah dinavigasi. Ditambah juga untuk memberi cara untuk pengguna lompat ke seksi halaman dengan mudah sebab kini beberapa orang tidak akan scroll sampai ke bawah website. Pembimbing selanjutnya meminta mendigitalisasi homepage Divisi Inovasi dan membuat kerangka untuk halaman HKI, Kolaborasi, dan karya-karya Inovasi UMN.



Gambar 3.4 Sketsa Eksplorasi Graph untuk Halaman HKI

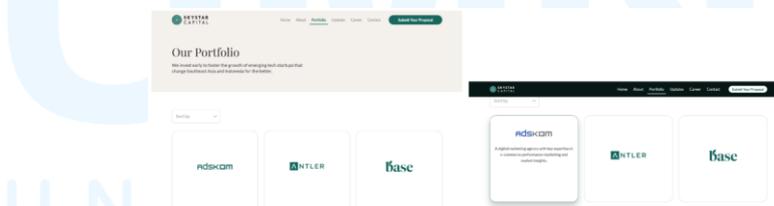
Kerangka awal halaman HKI dibuat dengan mengingat tekanan di brief atas kemudahan dan kejelasan penyampaian data-data, serta navigasi nyaman bagi pengguna dan informasi mudah dipahami. Di *brainstorm* oleh penulis kenyamanan pengguna; antara lain pertimbangan kepadatan informasi dalam satu layar. Penulis berpikir kepadatan informasi yang nyaman bagi pengguna dapat relatif sesuai keperluan dan keterbiasaan, hingga dirancang *interface* yang dapat dikustomisasi jumlah data yang ditampilkan. Serta, ukuran font ditetapkan minimal 20 pt untuk font “Amiko” untuk semua penampilan data hingga nyaman dibaca.

U M W N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.5 Kerangka Awal Halaman HKI

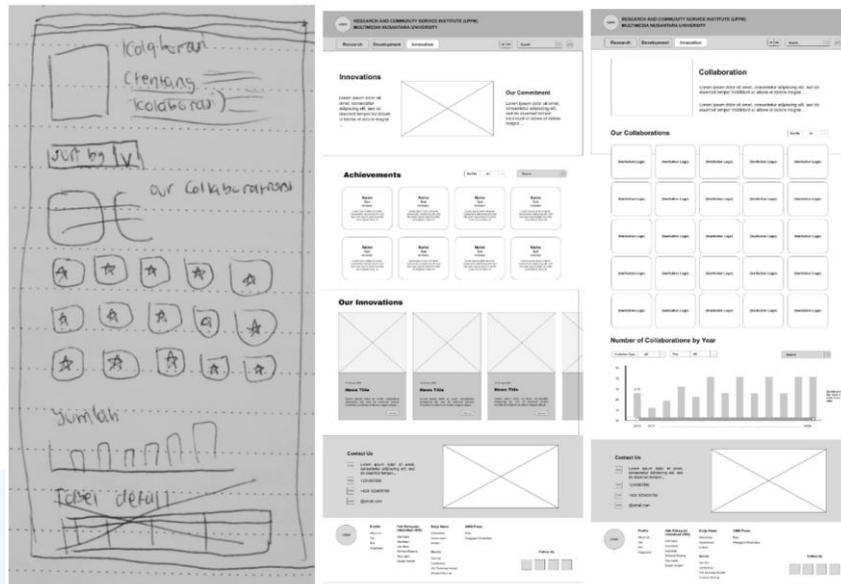
Halaman “Innovations” dan “Collaboration” memiliki fitur unik yaitu informasi yang ditampilkan setelah kotak di hover, untuk menampilkan penghargaan dan kolaborasi yang telah diraih karya-karya inovasi Civitas Akademika UMN. Referensi ditampilkan oleh pembimbing penulis dari halaman portfolio website Skystar Capital (<https://skystar.vc/portfolio/>), maka penulis mendesain menyerupai referensi.



Gambar 3.6 Halaman *Our Portfolio* Skystar Capital

Sumber: skystar.vc/portfolio/ (2024)

Berikut adalah sketsa awal, lalu hasil kerangka halaman karya-karya Inovasi dan kolaborasi.



Gambar 3.7 Sketsa Halaman *Collaboration* Kerangka halaman *Innovations* dan *Collaboration*

Kerangka-kerangka Figma disetujui oleh pembimbing. Dibawah adalah hasil awal digitalisasi halaman homepage Divisi Inovasi:



Gambar 3.8 Digitalisasi Awal Halaman homepage Divisi Inovasi

Pembimbing menyetujui digitalisasi homepage dan berkomentar warnanya sesuai ekspektasi. Beliau mengarahkan untuk lanjut mendigitalisasi halaman HKI, Kolaborasi, dan karya-karya Inovasi

UMN untuk seksi Divisi Inovasi. Bermula dengan tampilan homepage Divisi Inovasi, penulis merasa terlihat terlalu kaku dan “menempel elemen-elemen seadanya” hingga merevisinya agar terlihat lebih profesional dan bersih. Hasil digitalisasi dan flowchart yang dibuat di Visio adalah berikut.



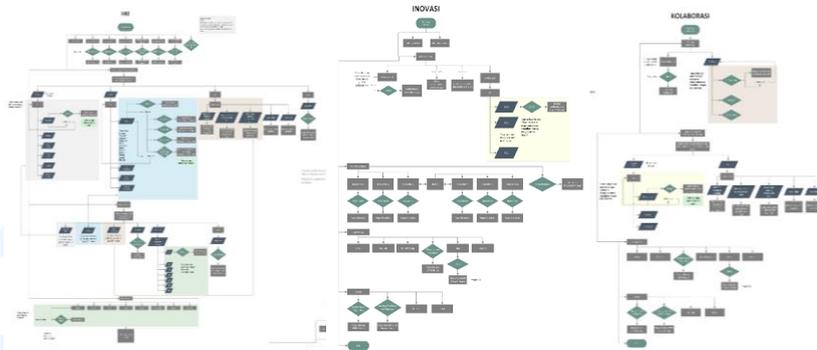
Gambar 3.9 Revisi Digitalisasi Homepage Divisi Inovasi, Flowchart Homepage Divisi Inovasi

Setelah itu, penulis lanjut mendigitalisasi halaman-halaman lain. Digunakan foto-foto dokumentasi aktivitas-aktivitas LPPM UMN di arsip dalam website umn.ac.id, dan penulis bereksperimentasi dengan berbagai kombinasi warna-warna biru untuk digunakan di prototipe.



Gambar 3.10 Digitalisasi Halaman HKI, Innovations, dan Collaboration

Penulis juga membuat flowchart untuk ketiga halaman diatas dengan hasil yang ditampilkan dibawah:



Gambar 3.11 Flowchart Halaman HKI, *Innovations*, dan *Collaboration*

Pembimbing menyetujui hasil digitalisasi dan flowchart. Selanjutnya, penulis menambah interaksi-interaksi visual termasuk scrolling, hovering, clicking, dan lain-lainnya untuk menggambarkan interaksi website. Setelah halaman-halaman Divisi Inovasi, penulis merancang desain halaman berita dan hasil search website LPPM UMN. Penulis menggunakan aset-aset yang dibuat untuk halaman-halaman Divisi Inovasi dan menetapkan ukuran font untuk heading, judul, body text, dll.



Gambar 3.12 Digitalisasi Halaman Berita dan *Search Result*

Inspirasi tampilan halaman berita dari website “The Guardian,” dan penulis menelusuri situs-situs berita lain termasuk CNN Indonesia dan detik.com sebagai referensi. Setelah melihat referensi-referensi,

penulis bereksperimentasi dengan layout bersamaan mengingat keyword yaitu jelas, mudah di navigasi, dan dipahami. Warna latar belakang abu-biru dipilih untuk halaman berita sebab warna netral, agar tidak menjadi distraksi dari foto-foto dan teks berita. Untuk halaman “search result,” penulis menetapkan latar belakang berwarna netral abu-biru, dan menggunakan warna biru pucat untuk kotak-kotak berisi hasil penelusuran juga agar tidak mengambil lebih banyak perhatian daripada konten.

Selanjutnya, penulis mendapat briefing halaman homepage divisi penelitian LPPM UMN. Direferensikan ulang website qut.edu.au, kini khususnya halaman “Our Research.” Serta, diinginkan halaman yang memperkenalkan para peneliti UMN, dengan referensi pada halaman “Our experts” qut.edu.au.



Gambar 3.13 Halaman *Our Research* dan *Our Experts* qut.edu.au
Sumber: qut.edu.au (2024)

Dihasilkan tampilan berikut untuk halaman homepage dan “Our Researchers” Divisi Penelitian LPPM UMN. Digunakan aset-aset dari halaman Divisi Inovasi untuk uniformitas dan menetapkan identitas website, namun penulis menggunakan warna biru gelap atau “royal blue” sebagai warna utama homepage untuk menyampaikan kesan

riset-riset yang dilakukan peneliti-peneliti UMN berkualitas tinggi. Halaman “Our Researchers” menggunakan warna biru pucat agar tidak mengambil perhatian dari foto dan informasi peneliti-peneliti.



Gambar 3.14 Digitalisasi Halaman Home dan Peneliti kami Divisi Penelitian

Kedua halaman berikut disetujui oleh pembimbing. Di briefing juga halaman “About Us (LPPM UMN).” Referensi yang ditampilkan pembimbing adalah halaman “Pimpinan KG” kompasgramedia.com. Juga ingin ditampilkan bagan LPPM UMN yang digabung dengan foto-foto anggota, dan diberi tekanan untuk tidak membuat desain terlihat monoton.



Gambar 3.15 Halaman “Pimpinan KG” kompasgramedia.com
Sumber: kompasgramedia.com

Hasil digitalisasi awal halaman “About Us” dibawah. Diberi masukan untuk membuat Visi dan Misi LPPM UMN bersebelahan di satu layar, dan untuk misi dijabarkan dalam bentuk daftar.



Gambar 3.16 Digitalisasi awal halaman *About Us* LPPM UMN

Di briefing juga halaman homepage LPPM UMN. Hasilnya adalah berikut dan telah disetujui pembimbing:



Gambar 3.17 Digitalisasi Awal Halaman Home LPPM UMN

Penulis merasa halaman homepage Divisi Inovasi yang dibuat di awal terlihat kurang rapi dan modern, pembimbing memperbolehkan

mengganti desainnya. Hasilnya yang telah disetujui pembimbing adalah berikut:



Gambar 3.18 Revisi homepage Divisi Inovasi

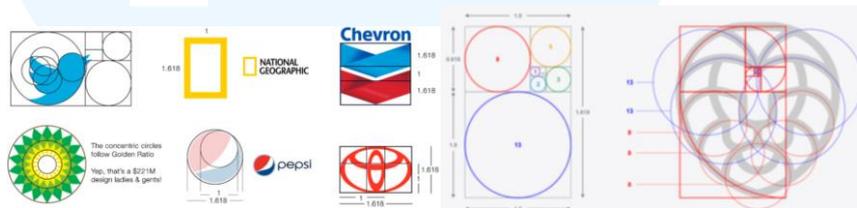
Website kini masih dalam proses pengerjaan sebab menunggu bahasan dari divisi-divisi LPPM UMN untuk menurunkan informasi apa saja yang akan dimuatkan dalam website. Sejauh ini setelah menghasilkan halaman-halaman dan flowchart website, penulis diminta merapihkan website dan memastikan tombol-tombol prototipe bekerja agar mudah di navigasi dan di presentasikan kepada divisi-divisi LPPM, tim Information Technology (IT), dan pihak-pihak terlibat lainnya. Penulis juga diminta memberi lebih banyak detail di flowchart, contohnya bahwa judul dan deskripsi video berganti sesuai video yang ditampilkan.

3.3.1.2 Icon Seni Musikal, Seni Visual, dan Media Cetak

Untuk brosur “Rembug Inovasi,” penulis diberitahu untuk menggunakan icon-icon yang sekiranya merepresentasikan karya-

karya atau kategori karya yang akan dipamerkan dalam brosur. Setelah mendapat dokumen konten untuk dimasukkan brosur, penulis melihat bahwa terdapat 6 kategori karya yaitu Media Digital dan Teknologi, Media Cetak, Seni Visual, Media Audiovisual, Seni Musikal, dan Lainnya.

Penulis ingin mencoba membuat icon dengan mereferensikan teori *Golden Ratio*, maka membaca tentang dan cara menerapkannya. Penulis ingin membuat icon dengan bentuk-bentuk sederhana namun terlihat rapi, khas, dan sesuai dengan yang ia dibuat untuk merepresentasikan. Dibawah adalah referensi-referensi template *Golden Ratio* yang ditemukan penulis untuk membantu visualisasi penerapannya dalam membuat icon.



Gambar 3.19 Referensi Penerapan Golden Ratio

Setelah mempelajari Golden Ratio dan penerapannya, penulis mencari referensi-referensi untuk merepresentasikan Seni Musikal, Seni Visual, dan Media Cetak. Pada awalnya, penulis bertujuan membuat icon untuk setiap kategori, namun terbatas waktu maka untuk kategori-kategori lainnya menggunakan aset dengan *Commercial & other licenses* dari tab images Google.

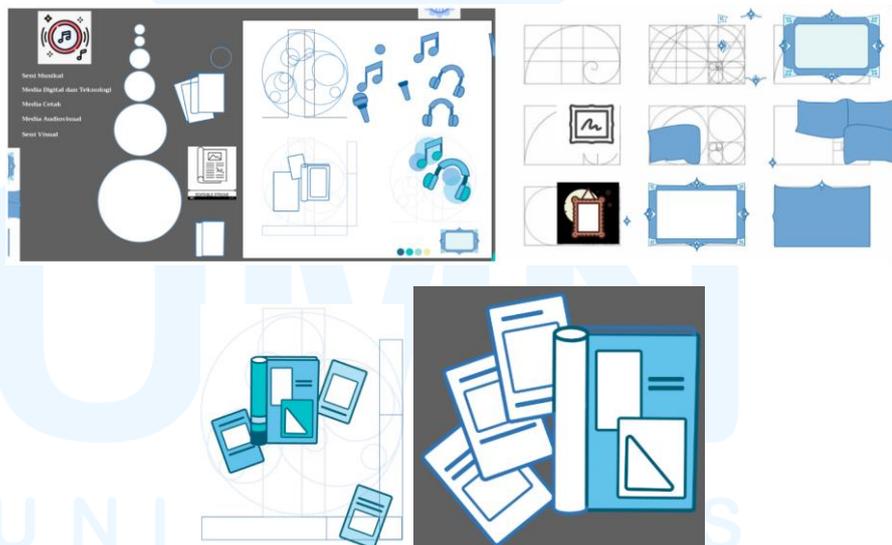
Penulis memilih referensi-referensi icon yang variatif untuk memberi berbagai ide dan inspirasi atas cara merepresentasikan kategori-kategori karya, serta cara icon-icon digambarkan agar lebih memahami ciri-ciri desain icon. Penulis menyukai penggunaan warna pastel yang membuat icon terlihat “soft”, tetapi juga garis tebal dan kuat karena terlihat mencolok. Penulis menetapkan keduanya sebagai

inspirasi dan ingin mencoba menggunakan dua gaya tersebut dalam desain.



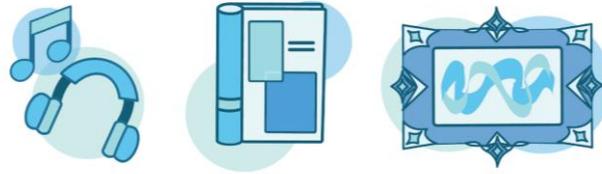
Gambar 3.20 Referensi-referensi Icon

Setelah mengumpulkan referensi dan inspirasi, penulis mulai upaya penerapan *Golden Ratio*. Software yang digunakan adalah Adobe Illustrator. Penulis berusaha menggunakan bentuk bulat yang di multiplikasi dengan 1.168 untuk menghasilkan template yang dapat memuatkan bentuk-bentuk yang diinginkan penulis.



Gambar 3.21 Proses dan Eksperimentasi Membuat Icon

Penulis menggunakan warna biru dan biru-hijau pudar dengan tujuan membuat desain terlihat unik, sebab mayoritas yang penulis temukan saat mencari referensi menggunakan garis-garis tebal dan warna gelap/kuat. Dibawah adalah hasil final.

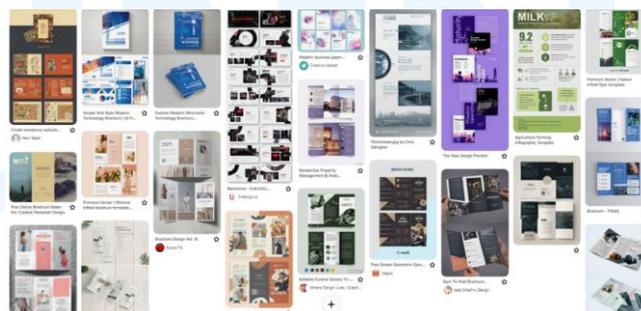


Gambar 3.20 Hasil Icon Seni Musikal, Media Cetak, dan Seni Visual

Penulis merasa banyak yang perlu dipelajari tentang teori *Golden Ratio* sebelum dapat menerapkannya dengan tepat. Menggunakan bulat-bulat dan pengukuran *Golden Ratio* membuat penulis merasa terbatas dalam penggambaran dan pembentukan icon-icon, namun mungkin keterbatasan tersebut seharusnya merupakan guideline yang membatasi eksperimentasi penulis dalam menghasilkan icon.

3.3.1.3 Brosur Acara “Rembug Inovasi”

Desain brosur dalam rangka acara Rembug Inovasi yang akan diadakan oleh Divisi Inovasi LPPM UMN untuk menunjukkan dengan bangga karya-karya Inovasi Civitas Akademika UMN. Penulis diminta membuat template yang simple, tidak kaku, dan bersih sementara menunggu isi brosur untuk diberikan. Berikut adalah referensi-referensi yang penulis kompilasikan sebagai inspirasi.



Gambar 3.23 Referensi-referensi Desain Brosur

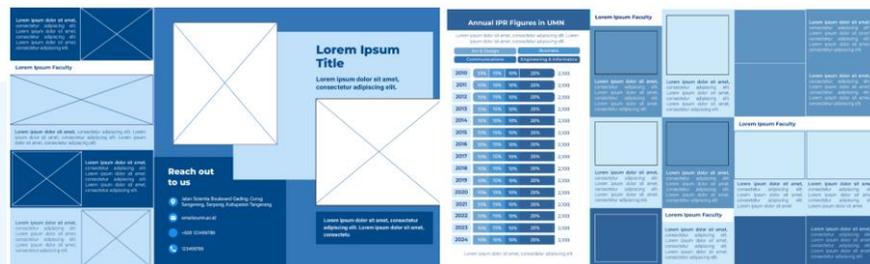
Penulis membuat sketsa untuk cover depan dan belakang brosur sebagai upaya menggabungkan ide-ide di board Pinterest di atas. Awalnya, penulis menghubungkan keyword “simple” dengan layout polos, dengan penggunaan kotak dan persegi untuk memberi setiap karya bagiannya. Berhubung deskripsi karya-karya, jumlah, dan foto-

fotonya belum diberikan, penulis tidak mengetahui foto-foto dapat dimanipulasi dengan cara apa saja (sebagai contoh, dapat dihapus latar belakangnya atau tidak). Hasilnya dibawah dan penulis tidak menyukai satupun darinya.



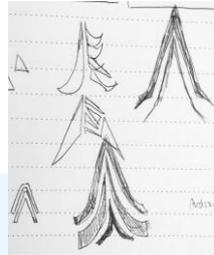
Gambar 3.24 Sketsa-sketsa Cover Depan dan Belakang Brosur

Maka, penulis mencoba eksperimentasi di Adobe Illustrator. Pembimbing mengatakan layout desain dibawah terlihat kaku dan terlalu formal, dan yang diinginkan adalah brosur semi formal. Beliau juga menyarankan menggunakan warna putih sebagai warna dasar agar terkesan bersih. Juga disarankan membuat supergrafis untuk mencirikan acara Rembug Inovasi, dan ditekankan ulang keyword modern.



Gambar 3.22 Digitalisasi Awal Template Brosur Rembug Inovasi

Penulis merevisi dan bermula membuat supergrafis. Digunakan bentuk segitiga, dengan fokus memperbanyak segitiga berpanah atas untuk menyimbolkan kemajuan serta memberi kesan modern. Ini untuk merepresentasikan tujuan dan fungsi acara “Rembug Inovasi” yaitu membahas potensial inovasi guna meningkatkan kesejahteraan dan/atau kejayaan daerah sekitar UMN (Jakarta dan Banten) bersama pihak-pihak kolaborasi potensial dari berbagai bisnis dan bidang berbeda.



Gambar 3.26 Eksplorasi Bentuk Segitiga Berpanah Atas

Penggunaan warna ditentukan penulis menjadi hanya biru, hijau-biru, dan putih serta menurunkan opasitas untuk beberapa aset untuk memberi kesan bersih dan simple. Layout juga penulis revisi agar tidak terlihat “terpenjara” dengan kolom brosur. Hasil revisi adalah dibawah, dan disetujui oleh pembimbing.

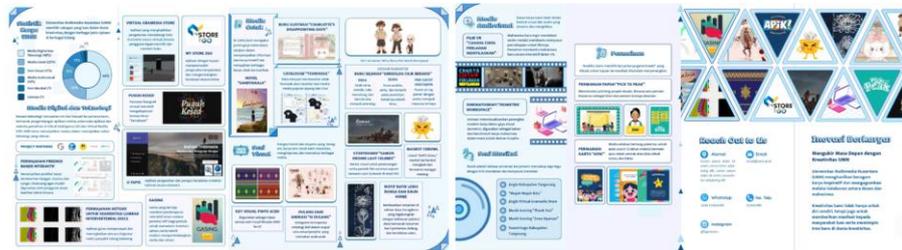


Gambar 3.27 Revisi Digitlisasi Brosur Rembug Inovasi

Penulis diberi dokumen berisi konten brosur secara bertahap. Foto-foto karya beragam dan penulis merasa terdapat keperluan format ulang brosur untuk memuatkan foto-foto dalam brosur dan memastikan ukuran foto dan teks cukup besar hingga nyaman dilihat dan dibaca. Jumlah karya untuk brosur dalam dokumen yang diberikan melebihi 20, namun tidak semuanya memiliki foto. Penulis mengajukan diri untuk parafrase konten brosur.

Penulis menetapkan body text menjadi 11 pt yang tergolong standar. Desain dibawah merupakan hasil brosur awal setelah memasuki konten teks dan foto karya-karya. Penulis berupaya membuat desain setiap kategori karya yang dipamerkan di brosur unik dan representatif atas kategorinya. Untuk Seni Dikomentari bahwa desain terlalu ramai

dan berdekatan, dan di minta revisi untuk membuat desain terlihat lebih leluasa dan rapi.



Gambar 3.28 Hasil Brosur Rembug Inovasi Awal setelah Konten Dimasukkan Penulis menyampaikan kepada pembimbing bahwa ukuran kertas lebih panjang daripada A3, dan ukuran font 11 pt hingga jika dkecilkan akan sulit dibaca. Pembimbing mengatakan brosur A3 akan sulit dibawa-bawa oleh para pendatang sebab besar, namun akhirnya ditentukan ukuran A3 untuk brosur dan untuk coba di print dahulu. Penulis merevisi brosur dibawah agar ukurannya A3, lalu di print oleh pembimbing.



Gambar 3.29 Revisi Brosur Rembug Inovasi ke Ukuran A3

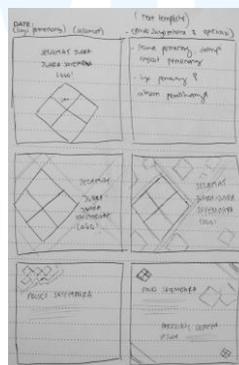
Ditentukan setelah melihat hasil print dimensi karya ditetapkan A3, dan dilipat dua seperti booklet melainkan lipat empat brosur. Maka, cover depan dan belakang brosur di format sebelumnya diminta dibuat cover depan booklet ukuran A4. Hasil revisi adalah hasil final dibawah, dan disetujui pembimbing.

Penulis mengambil referensi layout utama dibawah karena sesuai dengan keyword yang diberikan. Penggunaan sedikit warna tona muda dengan banyak whitespace membuat desain terlihat cerah dan bersih, serta penggunaan bentuk geometris berlian sudut sama yang di tata secara simetris memberi kesan modern dan rapi. Penulis juga menelusuri instagram LPPM UMN dan post-post terbarunya agar desain post Instagram tidak terlihat terlalu berbeda dengan gaya yang telah digunakan dalam perusahaan.



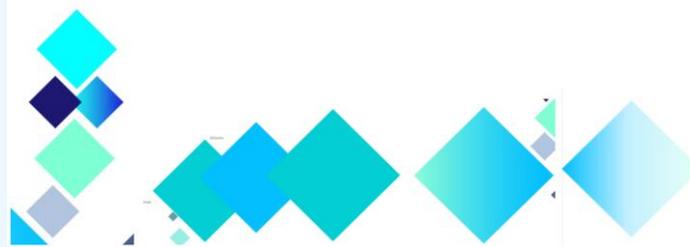
Gambar 3.32 Referensi-referensi Utama Post Instagram Pengumuman Pemenang Sayembara Logo

Berikut adalah beberapa sketsa awal penulis dengan pena dan kertas. Diupayakan menemukan komposisi yang menarik dan modern dengan bentuk berlian. Penulis kesulitan mengkomposisi bentuk berlian hingga terlihat modern sambil menetapkan banyak whitespace, dan untuk tidak mengikuti layout dalam referensi serta memberi unsur kebaruan dalam desain melalui eksplorasi bentuk penulis. Disebabkan tidak men sketsa desain yang memuaskan, penulis melanjutkan eksperimentasi secara digital di Adobe Illustrator



Gambar 3.33 Sketsa Post Instagram Pengumuman Pemenang Sayembara Logo

Di Adobe Illustrator, penulis menemukan bahwa menaruh berlian di atas satu sama lain dengan menetapkan pola membuat visual yang terlihat tiga dimensional dan menarik. Penulis awalnya bereksperimentasi dengan warna hijau-biru dan akhirnya menggunakan warna biru, biru-ungu tua mendekati abu, dan sedikit biru-hijau sebab biru-ungu tua yang mendekati abu memberi kontras tetapi tidak mencuri perhatian dari warna biru atau teks/konten.



Gambar 3.34 Eksplorasi Warna dan Pola Bentuk Berlian

Dibawah adalah hasil akhir yang disetujui pembimbing. Desain dibuat berhubungan ketika post instagram di slide. Penulis berusaha membuat cover post instagram terlihat menarik dan *eye-catching*, dan menata bentuk berlian menjadi supergrafis yang terlihat megah sebab post ini merupakan penghargaan bagi para pemenang Sayembara Logo LPPM UMN.



Gambar 3.35 Hasil Akhir Template Post Instagram Pemenang Sayembara Logo

Hasil final dikomentari menggunakan warna-warna sesuai dan menarik, namun cover terlihat terlalu ramai. Cover akan di edit setelah diberikan informasi pemenang Sayembara Logo LPPM UMN agar tidak terlihat terlalu ramai.

3.3.1.5 Template Sertifikat Pemenang Sayembara Logo LPPM UMN

Penulis ditugaskan membuat template sertifikat untuk diberikan kepada pemenang-pemenang Sayembara Logo LPPM UMN. Akan ada empat pemenang sebab terdapat empat kategori lomba, yaitu untuk logo LPPM dan tiga divisi LPPM (Inovasi, Penelitian, PKM). Supergrafis yang digunakan di briefing untuk menggunakan yang sama dari pdf Panduan Sayembara Logo LPPM UMN dan post instagram pengumuman dan detail pelaksanaan Sayembara Logo LPPM UMN.



Gambar 3.36 Aset dan Tampilan Eksisting Sayembara Logo LPPM UMN
Sumber: Panduan Ketentuan Sayembara Logo (2024)

Penulis menelusuri sertifikat-sertifikat di Google dan Pinterest, dan menemukan mayoritas mempunyai border dan berorientasi tengah. Serta, menggunakan font cursive yang membuat sertifikat terlihat formal dan sah. Melihat hal tersebut, penulis ingin membuat sertifikat dengan ciri-ciri yang telah di observasi hingga sertifikat memenuhi karakteristik desain sertifikat.



Gambar 3.37 Referensi-referensi Desain Sertifikat

Penulis bereksperimentasi digitalisasi sertifikat di Adobe Illustrator dengan menggunakan aset-aset eksisting Sayembara Logo LPPM. Penulis memberi sertifikat border gradien karena menemukan tidak terlihat terlalu dekoratif hingga sertifikat masih terlihat formal. Dilakukan banyak eksperimentasi opasitas supergrafis di empat sudut sertifikat yang penulis tempatkan sebagai border juga.

SERTIFIKAT PENGHARGAAN

SERTIFIKAT PENGHARGAAN

Diberikan kepada

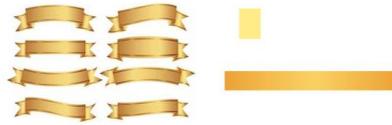
Diberikan kepada

Diberikan kepada

Nama Resipien

Gambar 3.38 Eksplorasi Font Sertifikat

Penulis bereksperimentasi dengan penggunaan font Serif dan bergaya *handwritten*, dan akhirnya memilih font *handwritten* untuk “Sertifikat Penghargaan” dan nama resipien, sebab menemukan bahwa penggunaan font serif untuk dua teks inti berikut memberi kesan kaku yang tidak cocok dengan supergrafis dan pemilihan warna eksisting, yaitu bentuk-bentuk sederhana dan warna-warna cerah. Penulis juga eksplorasi penggunaan warna emas untuk teks “Diberikan kepada” untuk memberi kontras dari warna dominan ungu, pink, dan biru aset eksisting sertifikat. Namun tidak digunakan sebab penulis merasa warna emas terlihat tidak menyatu dan tidak memiliki konteks untuk menjadi warna teks “Diberikan kepada.”



Gambar 3.39 Referensi dan Progres Pembuatan Banner

Maka, penulis mencari referensi desain banner emas untuk memasuki teks dan membuatnya untuk teks “Diberikan kepada,” yang penulis jadikan desain alternatif sebab merasa warna emas akan memberi kontras menarik. Penulis merasa opasitas supergrafis tinggi di sudut kiri bawah dan kanan atas, dengan opasitas rendah di sudut kiri atas dan kanan bawah terlihat paling menarik untuk desain sertifikat yang mayoritas sederhana dan memiliki “penampilan standar.” Berikut adalah dua hasil desain sertifikat.



Gambar 3.40 Digitalisasi Awal Sertifikat Pemenang Sayembara Logo

Setelah menunjukkan desain di atas kepada pembimbing, dipilih desain dengan banner emas, diminta memindahkan logo-logo ke atas sertifikat, dan merubah ukuran menjadi A4. Berikut adalah hasil revisi template sertifikat pemenang Sayembara Logo LPPM UMN yang telah disetujui pembimbing.



Gambar 3.41 Hasil Akhir Template Sertifikat 4 Pemenang Sayembara Logo

Pembimbing juga meminta menghapus satu kolom untuk tanda tangan di sertifikat yang akan ditandatangani Direktur LPPM UMN, mengikuti perubahan dari atasannya. Juga diberikan informasi yang perlu dimasukkan ke sertifikat yaitu deskripsi kategori (divisi) Sayembara Logo, dan untuk menaruh dibawah deskripsi tanggal melainkan di atas.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Penulis awalnya merasa sangat kesulitan membuat flowchart dan prototipe di figma sebab belum terbiasa. Penulis juga mengalami kesulitan saat konten untuk desain belum diturunkan atau telah diturunkan tetapi tidak atau belum final, contohnya saat membuat brosur. Ini sebab penulis sangat terbantu dengan mengetahui jumlah dan jenis foto dan elemen-elemen yang perlu dimasukkan lainnya sebelum membuat template dan layout desain.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi penulis ketika kesulitan membuat prototipe di Figma adalah bertanya ke ChatGPT untuk memberi tutorial cara melakukan hal-hal khusus, dan jika tidak membantu, mencari video di youtube. Ketika kesulitan membuat flowchart, penulis juga bertanya ke ChatGPT, seringkali tentang

simbol-simbol dan flow yang tepat, ditambah menelusuri artikel dan melihat referensi-referensi flowchart website lain. Penulis juga menunjukan flowchart kepada pembimbing dan bertanya apakah sudah cukup jelas untuk meyakinkan flowchart dapat dipahami. Untuk kesulitan konten tidak atau belum lengkap untuk desain, penulis bertanya kepada pembimbing apakah konten sudah tersedia secara bertahap dan menyampaikan kesulitan penulis tersebut.

