

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

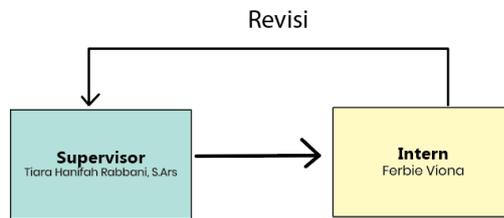
Dalam posisi kedudukan dan koordinasi penulis selaku *Intern Graphic Design* disini lebih menginformasikan terkait detail kedudukan maupun koordinasi dengan supervisor perusahaan.

3.1.1 Kedudukan

Kedudukan penulis di Laboratorium FSD UMN sebagai *Graphic Design Intern* dengan memiliki tugas merancang beberapa konten media sosial interaktif seperti tutor dan sesuai kebutuhan Lab FSD UMN. Contoh tugasnya seperti konten tutor , *motion graphic* logo FSD UMN, filter instagram dan lain lainnya. Penulis juga melakukan asistensi di magang Lab Fsd umn dan komunikasi dengan supervisor langsung untuk memberikan *approved* desain.

3.1.2 Koordinasi

Dalam proses koordinasi dalam *project* yang didapatkan dari *supervisor*, penulis sangat membutuhkan koordinasi dengan dalam rangka asistensi kebutuhan terkait dengan pekerjaan magang yang telah diberikan. Brief yang diterima oleh penulis melalui email dan *follow up whatsapp*, penulis menghasilkan karya untuk keperluan media sosial dalam bentuk filter *instagram*, *posting feed*, dan juga *copywriting* konten tersebut. Tiara Hanifah selaku *supervisor* yang menerima asistensi penulis dan juga brief terkait kebutuhan apa saja perlu dirancang. Proses koordinasi bukan hanya dengan *supervisor*, tetapi juga dengan staff lab fsd lain jika ada keperluan yang dibutuhkan Laboratorium FSD. Terkait revisi konten melakukan asistensi secara langsung maupun online via *whatsapps* dan jika ke terima sebuah konten yang dirancang penulis diunggah melalui *One Drive*. Format yang diunggah penulis berbeda berupa MP4/JPEG,PNG,ARPROJ. Untuk Alur koordinasi ini tersual pada gambar tertera di bawah ini :



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Lalu dari segi koordinasi, penulis melaporkan progres ke supervisor dari segi desain finalisasi maupun progres saat lembur.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Dalam pelaksanaan magang, penulis melaksanakan tugas yang diberikan Laboratorium FSD sesuai dengan tabel yang telah dilampirkan:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Minggu 1 (12 Februari 2024 – 16 Februari 2024)	<i>Timeline Kerja</i>	Menentukan <i>color pallete</i> dan <i>moodboard</i> yang di gunakan dalam pembuatan karya <i>feed</i> dengan partner magang, tepatnya 13 Februari 2024 dengan tema Pada Tanggal 15 Februari 2024 membuat <i>google docs</i> untuk membuat <i>timeline</i> apa saja yang akan dirancang untuk kedepannya. Dan untuk pencatatan apa saja yang sudah dikerjakan sendiri maupun <i>partner</i> .
		Pembuatan aset untuk pembelajaran non akademis	Diberikan brief pada tanggal 13 Februari 2024 pada rekan Laboratorium FSD untuk keperluan membuat pembelajaran non

			<p>akademis. Penulis sudah mengerjakan pembelajaran non akademis pas tanggal 13 Februari. Dan mulai mencari beberapa <i>moodboard</i> dan beberapa alternatif.</p> <p>Membuat asset untuk pembelajaran non akademis mengenai <i>mesh tool</i>, <i>pen tool</i>, 3D adobe ilustrator, <i>advance color</i>. Kurang lebih membuat 10 aset berbeda <i>style</i> dari 2D maupun 3D.</p> <p>Ukuran dari A4 , sampai 1080 x 1080.</p>
		<p>Merancang Feed tentang survei lab</p>	<p>Pada Tanggal 15 Februari 2024 mendapatkan briefing perlu perancangan konten untuk keperluan agar mahasiswa umn bisa mengisi terkait penilaian. Mulai merancang & asistensi pada tanggal 15 Februari 2024 – 16 Februari 2024.</p> <p>Pada Tanggal 13 Februari 2024 mendapatkan mencari referensi konten wafat isa almasih. Pada tanggal 13-19 Februari 2024 melakukan proses perancangan mulai dari mencari referensi, <i>moodboard</i>, sketsa, dan finalisasi.</p> <p>Memuat desain dari pencarian referensi, asistensi, finalisasi untuk 1</p>

			<p><i>feed</i> instagram ukuran 1080 x 1080 <i>pixel</i>.</p>
		Membuat posting hari wafat isa almasih	<p>Menerima brief pembagian kerjaan pada tanggal 14 februari 2024 untuk membagi berbagai konten hari raya dengan <i>partner</i> magang, dan penulis merancang wafat isa almasih pada tanggal 16 Februari 2024. Penulis melakukan tahap revisi sampai tgl 20 Februari 2024. Perancangan konten ini menggunakan aplikasi adobe ilustrator. Membuat konten Isa Almasih melalui beberapa mulai dari mencari referensi, <i>moodboard</i>, beberapa sketsa, asistensi dan revisi.</p> <p>Merancang 1 <i>feed</i> instagram</p>
2	Minggu 2 (19 Februairi 2024 – 23 Februari 2024)	Membuat filter Instagram	<p>Merancang ide filter yang ingin dibuat pada tanggal 19 Februari 2024. Penulis melakukan asistensi pada tanggal 22 Februari 2024 – 8 Maret 2023 . Dan dipublikasikan ke instagram pada tanggal 22 Februari 2023. Membuat <i>filter</i> instagram tentang ruangan lab fsd melalui tahapan mencari referensi , <i>moodboard</i> , sketsa digital, asistensi, dan finalisasi.</p> <p>Dengan nama filter instagram <i>Quiz</i> Lab FSD Umn dengan durasi 10</p>

			detik , 10 pertanyaan.
		Motion Logo Lab Fsd	<p>Mencari referensi pada tanggal 16 Februari 2024 di Youtube.</p> <p>Merancang <i>Motion</i> logo FSD UMN dari 19 Februari 2024 untuk keperluan buat video tutor dan asistensinya. Diterima pada tanggal 19 Februari 2024</p> <p>Membuat <i>motion</i> logo lab fsd umn dengan durasi 29 detik.</p>
		Video reels untuk tutor aplikasi	<p>Mencari referensi tutor pembelajaran pada tanggal 15 Februari 2024. Dan mulai merancang dan asistensi dari tanggal 19 Februari 2024 – 1 Maret.</p> <p>Instagram reels menggunakan <i>screen record</i> pada aplikasi adobe <i>illustrator</i> dengan durasi 51 detik.</p>
3	Minggu 3 (26 Februari 2024 – 1 Maret 2024)	Video Reels untuk tutor aplikasi day 01	<p>Merevisi konten pertama kali pada tanggal 27 february 2024 dengan 4 kali referensi sampai tanggal 1 Maret 2024. Dalam rangka membuat video tutor aplikasi adobe ilustrator.</p> <p>Instagram reels menggunakan <i>screen record</i> pada aplikasi adobe ilustrator dengan durasi 51 detik.</p>
4	Minggu 4 (11 Maret	Motion graphic feed hari buruh	<p>Penulis menerima brief 26 Februari 2024 untuk dibuat <i>motion graphic</i> hari buru dari aset telah dibuat oleh</p>

2024 – 15 Maret 2024)		<p>partner magang, dan melakukan tahap revisian dari 26- 4 Maret 2024. Dalam perancangan <i>motion graphic</i> feed hari buruh penulis menggunakan aplikasi <i>adobe after effect</i>.</p> <p>Instagram reels <i>menggunakan screen record</i> pada aplikasi adobe ilustrator dengan durasi 51 detik.</p>
	Konten feed Kenaikan isa Almasih	<p>Penulis menerima briefing dari tanggal 14 february 2024. Penulis mulai merancang konten dari 12 Maret 2024, dan merevisi mulai dari 12 Maret 2024.</p> <p>Instagram umn 1 feed</p>
	Merancang hari raya aset pancasila	<p>Penulis menerima brief dari tanggal 14 Februari 2024. Penulis mulai merancang aset dari 13 Maret 2024.</p> <p>Kurang lebih perancangan aset lebih dari 3 aset.</p>
	Merancangan hari Raya idul Adha	<p>Penulis menerima brief dari tanggal 14 february 2024. Penulis merancang dari tanggal 14 Maret 2024, dan merevisi mulai dari 14 – 15 Maret 2024.</p> <p>Kurang lebih perancangan aset lebih dari 3 aset.</p>

5	Minggu 5 (18 Maret 2024 – 22 Maret 2023)	<i>Frame kegiatan</i>	<p>Penerima brief mulai dari 15 Maret 2024, terkait perlunya merancang <i>frame</i> kegiatan 1080 x 1080, 1920 x 1080. Mulai merancang pada tanggal 18 Maret 2024. Dan revisi mulai dari 18- 28 Maret 2024 untuk yang <i>frame</i> 1080 x 1080 dan 1920 x 1080 <i>pixel</i>.</p> <p>Membuat kurang lebih 10 alternatif dan <i>frame</i> kegiatan 1080 x 1080 maupun 1920 x 1080 <i>pixel</i> yaitu 1 <i>frame</i> per masing <i>frame</i>.</p>
6	Minggu 6 (25 Maret 2024 – 29 Maret 2023)	Membuat konten sejarah grid	<p>Penerimaan brief mulai dari 15 Maret 2024, terkait perancangan perlu <i>research</i> beberapa referensi dan mencari jurnal dan buku terkait grid. Dalam tahap perancangan pada tanggal 22 Maret 2024. Dan revisi mulai dari 25 - 26 Maret 2024.</p> <p>Membuat beberapa sejarah <i>grid</i> dengan lima sejarah <i>grid</i>.</p>
		Konten sejarah logo	<p>Penerimaan brief mulai dari 15 Maret 2024, terkait perancangan perlu <i>research</i> beberapa referensi dan mencari jurnal dan buku terkait logo pada tanggal 22 Maret 2024. Dalam tahap perancangan pada tanggal 26 Maret 2024. Dan merevisi mulai dari 27 – 15 April 2024.</p> <p>Membuat konten sejarah logo dengan</p>

			5 feed.
7	Minggu 7 (1 April 2024 – 5 April 2024)	Konten sejarah Design thinking	Penerimaan brief mulai dari 15 Maret 2024, terkait perancangan perlu <i>research</i> beberapa referensi dan mencari jurnal dan buku terkait deisgn thinking pada tanggal 22 Maret 2024. Dalam tahap perancangan pada tanggal 2 April 2024 .Dan merevisi mulai dari 3 April – 15 April 2024. Merancang sejarah <i>design thinking</i> dengan 6 feed instagram
8	Minggu 8 (1 April 2024 – 5 April 2024)	Revisi Konten sejarah logo	Penerimaan brief mulai dari 15 Maret 2024, terkait perancangan perlu <i>research</i> beberapa referensi dan mencari jurnal dan buku terkait logo pada tanggal 22 Maret 2024. Dalam tahap perancangan pada tanggal 2 april 2024 .Dan merevisi mulai dari 3 april – 15 april 2024.
9	Minggu 9 (15 April 2024 – 19 April 2024)	Konten sejarah color theory	Penerimaan brief mulai dari 15 Maret 2024, terkait perancangan perlu research beberapa referensi dan jurnal yaitu materi color theory pada tanggal 22 Maret 224. Dalam tahap perancangan pada tanggal 17 April 2024. Revisi dimulai dari 15 April – 8 Mei 2024 Membuat tujuh feed instagram

			terkait <i>color theory</i> .
10	Minggu 10 (22 April 2024 – 26 April 2024)	Membuat <i>copy writing</i> konten	Penulis merancang beberapa konten yang akan dibuat dalam rangka merancang konten konten akan di bikin. Kurang lebih membuat 2-3 konten terkait <i>copy writing</i> nya yang akan di rancang kontennya.
		Konten hierarki visual	Membuat instagram reels mulai dari 24 april 2024 dengan durasi 2 menit 1 detik terkait dalam prinsip hierarki visual masing-masing perlu diketahui. Menggunakan aset dirancang dari adobe ilustrator dan mengedit menggunakan <i>capcut</i> .
11	Minggu 11 (29 April 2024 – 3 Mei 2024)	Membuat konten feed 4 <i>improve design</i>	Merancang konten feed dari 29 april berupa design dan isi kontennya. Membuat konten 4 <i>improve design</i> dengan 6 feed instagram.
		Membuat konten sejarah tipografi	Merancang konten <i>feed</i> sejarah tipografi dari tanggal 29 april – 7 Mei 24 2024. Diupload ke <i>one drive</i> dan diterima pada tanggal 7 mei 2024, dengan 10 feed instagram.
12	Minggu 12 (29 April 2024 – 3	Konten perbedaan <i>sans serif</i> dan <i>serif</i>	Merancang konten perbedaan <i>sans serif</i> dan <i>serif</i> dari 30 april mencuil aset, mulai menyusun beberapa aset sekira digunakan saat pembuatan

	Mei 2024)		konten. Penulis melakukan asistensi dari 2 Mei 2024 dengan durasi 44 detik.
		Revisi konten sejarah dan 4 <i>website improve design</i>	Merevisi konten website 4 improve pada tanggal 2 mei 2024.
13	Minggu 13 (6 Mei 2024 – 11 Mei 2024)	konten <i>day 3 learning about adobe photoshop</i>	Penulis mulai merancang mulai dari tanggal 6 mei – 8 mei 2024, dengan durasi 44 detik , konten <i>day 3</i> ini menggunakan aplikasi photoshop pemberian outline pada object, perubahan warna objek.
		Aset konten anatomi tipografi	Mulai membuat aset pertama kali di adobe ilustrator dan beralih ke adobe after effect bikin animasinya dan pindah ke capcut untuk pas kan kedetik dan assetnya. Untuk <i>copywriting</i> sudah di rancang dari 22 Maret di <i>google docs</i> .
14	Minggu 14 (13 Mei 2024 – 18 Mei 2024)	Merevisi konten perbedaan <i>font sans serif</i> dan <i>serif</i>	Merevisi konten dri tanggal 15-22 mei 2024. Terkait video merancang kurang lebih 44 menit dan merancang di aplikasi capcut
		Merevisi konten <i>day 03 about photoshop</i>	Merancang konten <i>day 03</i> yang sudah di asistensi dan diterima 20 mei 2024 dengan jangka waktu 1 menit 14 detik.

15	Minggu 15 (20 Mei 2024 – 24 Mei 2024)	Upload <i>konten day 3</i> Merevisi <i>konten font</i> Rancang anatomi tipografi capcut	Mengupload konten day 03 di <i>one drive</i> , dan merevisi pada tanggal 20 – 22 mei 2024 dan merancang beberapa aset anatomi tipografi.
----	--	--	--

Dalam merancang tugas selama proyek berjalan adanya beberapa uraian pelaksanaa mulai dari proses pelaksanaannya. Penulis melakukan kurang lebih sepuluh proyek dalam pelaksanaa magang.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis merancang beberapa desain selama magang di Lab FSD UMN seperti desain konten sosial media, unggahan interaktif, video logo Lab FSD UMN. Salah satu *project* yang dirancang penulis adalah konten *instagram reels* mengenai cara trik and tips terkait adobe illustrator. Proyek yang dikerjakan oleh penulis selama 4 bulan atau 640 jam di Labotarium FSD Umn. Penulis menjabarkan proses secara detail pelaksanaannya sebelum merancang desain sesuai sub bab yang ada.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan selama magang, penulis bertugas dalam membuat konten pada media sosial Lab FSD UMN. Penulis juga menulis *daily task* pengerjaan tiap minggu untuk pelaporan apa saja yang sudah dirancang oleh penulis. Pada tanggal 13 Februari 2024, penulis menerima tugas pertama bersama rekan kerja magangnya untuk merancang *moodboard* dan tema dari sebuah desain yang dirancang maupun *color pallete*. *Penulis memiliki 10 proyek yang sudah dirancang sejak 13 Februari 2024 sampai 2 April 2024.* Penulis dalam proses pelaksanaan membagi tugas dengan rekan dalam membuat postingan yang bisa dicicil dari konten hari raya dan *brainstorming* terkait ide ide apa saja, yang akan dirancang dalam posting berupa *instagram feed* maupun *filter instagram*. Dalam proses pelaksanaan penulis dan rekan kerja magang laboratorium FSD membuat *moodboard* sebagai berikut.

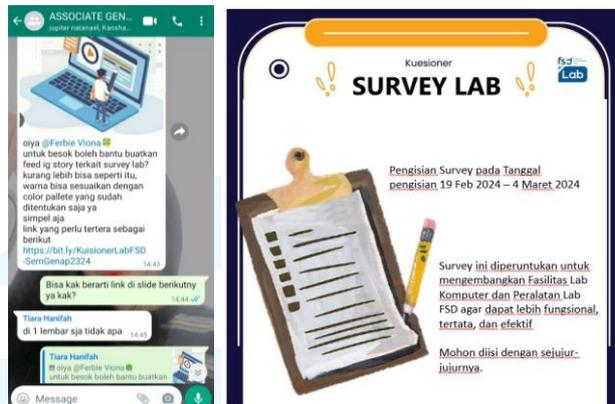


Gambar 3.2 moodboard labotarium fsd

Tema yang dirancang berupa *schedule digital* yang diambil dari referensi *korean design art* pada *pinterest*. Pertimbangan tema *schedule digital* dipilih pertimbangan agar terlihat modern dan sesuai keperluan audiens lebih awarness terkait informasi yang di berikan. Warna yang digunakan menggunakan warna #0c0f3d biru navy gelap, #1e2455 biru navy terang, # f8a020 orange , #ffffff putih, dan #fbe7b3 krem. Teori warna yang digunakan menggunakan warna komplementer karena mengambil 2 warna berserbang yaitu biru muda ke orang dan biru gelap ke kuning ke orangean. Menurut buku *color theory design workbook* yang dirancang oleh Terry lee stone) mengatakan berdasarkan teori warna biru yang memberikan kesan memperkaya akan wawasan baru Lab FSD UMN maupun aplikasi yang belum pernah digunakan maupun z akan prosedur lab fsd umn. Putih digunakan sebagai kesederhanaan mendesain yang dapat memberikan makna atau cerita itu sendiri , elemen pendukung. Kuning krem memberikan *intellect* terkait prinsip desain dan memanfaatkan fasilitas. Adanya warna lain seperti *orange* yang melambangkan menjadi lebih aktif dalam berpikir kreativitas dalam pengasah *hardskill* dibidang di minati.

3.3.1.1 Perancangan Survei Lab

Penulis mengumpulkan aset yang diperlukan pada tanggal 13 Februari 2024 seperti logo lab. Pada tanggal 15 Februari 2024 tepatnya pukul 14.43 WIB , untuk keperluan 16 Feburari 2024 ,penulis menerima brief yang diberikan melalui *whatsapp group ASSOCIATE GENAP 23/24* dari *supervisor* di Universitas multimedia nusantara untuk membuat instagram *feed* dengan ukuran



Gambar 3.4 brief survei lab

Setelah brief yang diterima, penulis mencari beberapa referensi untuk perancangan desain survei Lab FSD dengan *pinterest* untuk menentukan sebuah *layoutingnya* sesuai dengan tema yang telah di *schedule digital* dan color pallete yang telah ditentukan. Menurut penulis dari gaya lustrasi di tentukan bareng dengan partner magang sangat cocok untuk memberikan kesan informatif, *simple*, dan *knowledge*.

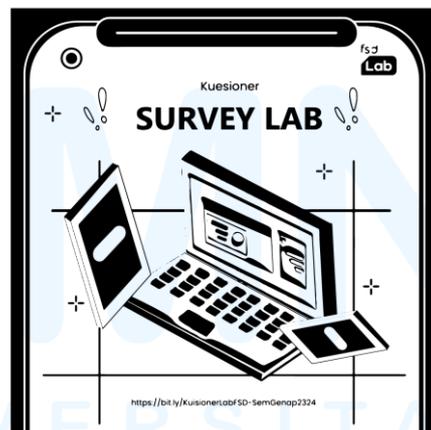


Gambar 3.5 moodboard konten survei lab

Penulis menampilkan beberapa bentuk gaya sesuai tema yang telah didiskusikan pada tanggal 13 Februari 2024 yaitu *Schedule digital* yang berikan desain minimalis dengan gaya ilustrasi dipilih yaitu vektor. Warna di ambil menghasilkan warna kesan modern,

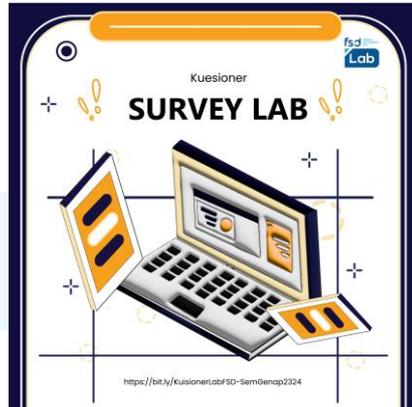
eksklusif, dan menarik. Penulis juga mengimplementasikan sebagai warna berhubungan dengan Universitas Multimedia Nusantara dan keoptimisan maupun mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang memiliki kemampuan berperilaku yang baik bagi almamater persada sesama.

Penulis membuat desain *framing* untuk isi dan aset vektor yang diambil inspirasi dari sebuah papan ujian dengan *barcode*. *Barcode* tersebut dilambangkan akses untuk sebuah konten penilaian terhadap laboratorium fsd umn. Penulis merancang sebuah sketsa pada tanggal 15 februari 2024 dengan format 1080 x 1080 yang sudah digitalisasi menggunakan *software adobe illustrator*. Alasan penulis memilih *software* tersebut digunakan agar memberikan kesan simetris dan rapih dari sketsa. Mempermudah proses perancangan aset vektor, penulis mulia proses asistensi dengan supervisor selama lima kali. Penulis membuat sketsa untuk keperluan apa saja bakal di isi dalam perancangan.



Gambar 3.6 sketsa survei lab

Dengan ada sketsa yang sudah dirancang oleh penulis , penulis rancang konten lab berdasarkan *moodboard* telah dibuat. Dengan pertimbangan beberapa aset untuk prinsip desain diimplementasikan kedalam sebuah konten survei lab.



Gambar 3.7 desain survei lab pertama

Desain ini dibuat lebih menjadi 3D karena ingin memberitahukan bahwa pengisian survei dari laptop dan handphone bisa dengan sesuai link tertera pada konten tersebut. Menurut supervisor dari segi masukan desain pertama yang dibuat oleh penulis, desain kalau boleh asset diubah menjadi 2D dan menggunakan barcode yang mengarah ke survei lab. Penulis memikirkan ide kembali untuk merancang desain revisian yang pertama kali yaitu membuat karakter orang perempuan dan lelaki sebagai mahasiswa maupun civitas umn berbagai gender boleh mengisi survei sesuai barcode yang dirancang.

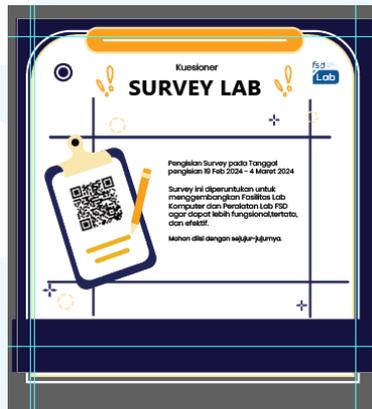


Gambar 3.8 desain survei lab kedua

Desain kedua setelah diasistensi dengan supervisor, mengatakan bahwa untuk karakteristik alias elemen desain orang

tersebut perlu dihilangkan saja, dikarenakan karakteristik orang masih memberikan kesana kaku, cukup memberikan isi terkait tanggal pengisian dari 19 februari – 4 maret 2024, dan keperluan adanya survei lab ini.

Desain ketiga penulis membuat dengan tengah ada garis untuk sebagai penanda schedule dari sebuah survei lab yang penting untuk dibaca, dengan gambar barcode yang discan untuk membuka link survei lab fsd umn, agar bisa diisi oleh semua civitas umn. Dengan font dipakai untuk judul yaitu ebrima dan isi menggunakan poppins regular dengan size 21. Desain yang dirancang memakai pencampuran fill color dan outline saja karena menyamakan style dari korean style cenderung vector hanya memainkan pencampuran fill color dan outline.



Gambar 3.9 Asistensi desain survei ketiga

Dengan desain yang telah dilampirkan, penulis menggunakan beberapa prinsip desain yaitu menggunakan keselarasan elemen yang digunakan sebagai aset pendukung dari informasinya, dari *size* asset nya menggunakan *size* berbeda agar membangun estetika desain saja. Penulis menggunakan desain ini dipertimbangkan agar lebih *highlight barcodenya*. Tetapi penulis saat mengasistensi dengan supervisor perlunya diubah dikarenakan untuk border *grid* sebagai elemen aset tidak perlukan karena

memiliki ruang *whitespace* pada desain yang dirancang, dan perubahan jenis *font* menjadi *poppins reguler* agar tidak terlalu tebal.



Gambar 3.10 Asistensi desain survei keempat

Dengan desain yang telah di pilih oleh supervisor dari lima asistensi, dengan penataan seperti di bawah ini. Desain survei finalisasi menggunakan warna cukup kontras sebagai latar belakang dan menggunakan warna terang sebagai *highlight* objek tersebut.



Gambar 3.11 Asistensi desain survei kelima

Desain survei finalisasi ini menggunakan *font* tetap dari *poppins* untuk isinya dan judulnya menggunakan *font ebrima*, isi menggunakan *font poppins* yaitu font dari jenis *sans serif*.



Gambar 3.12 finalisasi konten survei lab

Penulis ini memainkan *font* dari ketebalan *size* untuk menjadi *highlight*, memilih desain terakhir karena menurut *supervisor* lebih menarik tampilannya dan kalimatnya mudah dibaca. Penulis juga mempertimbangkan terkait prinsip desain yang digunakan oleh penulis dalam desain akhir yang telah disetujui *supervisor* adalah keselarasan warna yang baik dilihat dan warna yang tidak berbenturan, keselarasan elemen untuk mempertahankan estetika.

Prinsip digunakan dari segi hierarki visual menggunakan *repetition* dari elemen aset berulang agar saling berkaitan. Desain ini menggunakan aset gambar *barcode* lebih condong dibanding aset lain sebagai informasi bagi *audiens* dengan cara *scan link* tersebut, dengan keperluan survei bagi lab sendiri maupun keperluan fasilitas lain, dan penulis juga merancang *copywriting* yang ada.

Penulis juga menyisakan beberapa *white space* supaya menjadi jarak antar elemen maupun *copywriting* tidak terlalu dekat. Penulis juga menggunakan berapa *grid* sebagai pertimbangan pembagian jarak antar aset maupun *font* agar mudah terbaca dan juga logo.

Hal Baru yang diterima penulis dalam perancangan ini adalah lebih mengenal berbagai macam selera sesuai kemauan klien dan lebih

skill layouting menjadi lebih baik dari sebelumnya. Kendalanya penulis untuk proyek ini kurang ketelitian dan juga terlalu terpatok dengan brief klien sehingga sulit melontarkan ide yang sesuai dengan brief tersebut.

3.3.1.2 Pembuatan aset pembelajaran non akademis

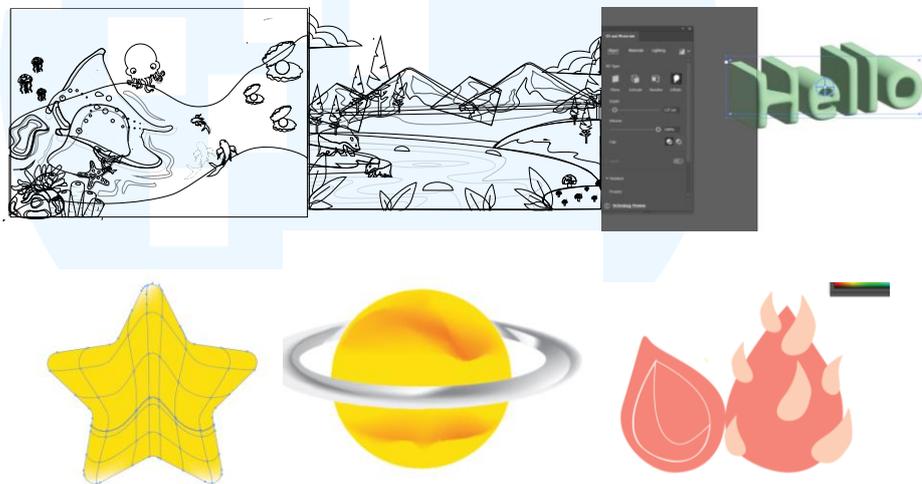
Pada tanggal 13 Februari 2024, secara langsung tatap muka untuk menerima brief pembuatan aset pembelajaran non akademis , dan aset pembelajaran non akademis dari *shape* yang menggunakan *mesh tool*, berbagai *tools* yang ada di *adobe illustrator*. Perancangan aset pembelajaran non akademis berupa aset 2D maupun 3D aset yang di gunakan dalam pembelajaran non akademis melalui beberapa seperti mencari referensi , sketsa, *colouring*, asistensi dan finalisasi. Mulai mencari berbagai referensi untuk perancangan aset pembelajaran non akademis, kira kira aset pembelajaran non akademis yang tidak terlalu susah bagi *target user*. Penulis membuat beberapa moodboard untuk perancangan per masing masing aset



Gamabr 3.13 *Moodboard* pembelajaran non akademis

Penulis merancang beberapa *moodboard* sesuai aset diperlukan setiap pembelajaran non akademis, penulis juga menggunakan warna warna beragam karena menyesuaikan dengan

tema dari aset non akademis. Perancangan aset pencahayaan menggunakan *pen tool* dan *mesh tool* untuk memainkan effect pencahayaannya yang berada pada aplikasi *adobe illustrator*. Warna oren kemerahan memberikan warna kesan semangat baru dengan ilmu yang diberikan, kuning melambangkan dengan mempelajari hal baru peluang bisa sukses. Dan warna putih sebagai *highlight* untuk mempercantik estetika dan para pembelajar lebih mengasah skill kreativitas dengan bebas.



Gambar 3.14 Progress aset aset non akademis

Dari aset pertama yang menggunakan *mesh tool* dengan *shape star*, alasan menggunakan *shape star* agar semua yang mengikuti pembelajaran bisa menjadi terang dimana pun berada. Dari semua aset beberapa diantara menggunakan prinsip desain dari warna, bentuk, *layouting*, *unity*, *whitespace*. Setiap warna pada aset memiliki arti masing masing dan memberikan motivasi bagi pembelajar non akademis. *Layouting* untuk desain progress yang diatas ini disesuaikan dengan jumlah aset. Prinsip desain yang digunakan unity karena penggunaan aset penyelarasan sesuai dengan desain bercerita seperti pengunungan dan dibawah laut sesuai di sketsa.



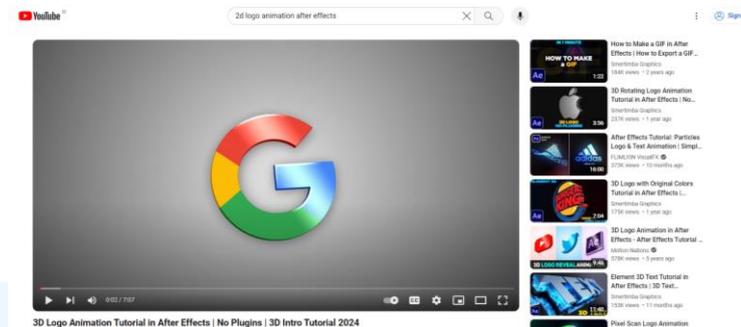
Gambar 3.15 finalisasi aset non akademis

Berdasarkan finalisasi karya diatas ini penulis mendapatkan beberapa masukan sebelum finalisasi lebih dipermudah dari segi warna dan pengurangan aset agar tidak susah dalam pembelajaran non akademis sebagai contoh dan disetujui. Dalam perancangan aset non akademis ini penulis merancang kurang lebih 10 aset yang berbeda gaya visualnya, dari *vector* detail, 3D desain, minimalis, dan merancang proyek ini dengan desain tidak terlalu sulit bagi non akademis saat ingin merancang.

Kendalanya penulis dalam proyek ini kesulitan untuk merancang aset mudah untuk non akademis bagi belum mengenal *adobe illustrator*. Hal baru yang didapatkan penulis lebih mengenal Teknik Teknik cara pembuatan 2d menjadi 3D *simple* di *adobe* *ilsutrator*, cara membuat mesh *yool*, *advance tool*, dan penggunaan *pen tool* lebih rapih.

3.3.1.3 Motion Graphic Logo FSD UMN

Pada tanggal 16 Februari 2024 , penulis menyusun brief konten akan dirancang pada tanggal 13 february 2024, penulis sendiri mencari referensi melalui tutorial youtube cocok untuk logo FSD UMN, dan melihat beberapa paling cocok. Penulis menentukan dari semua yang telah ditelusuri dengan youtube, penulis memilih sesuai penulis lampirkan dibawah ini:



Gambar 3.16 referensi logo 3D FSD UMN

Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=AncnuhGuzvE>

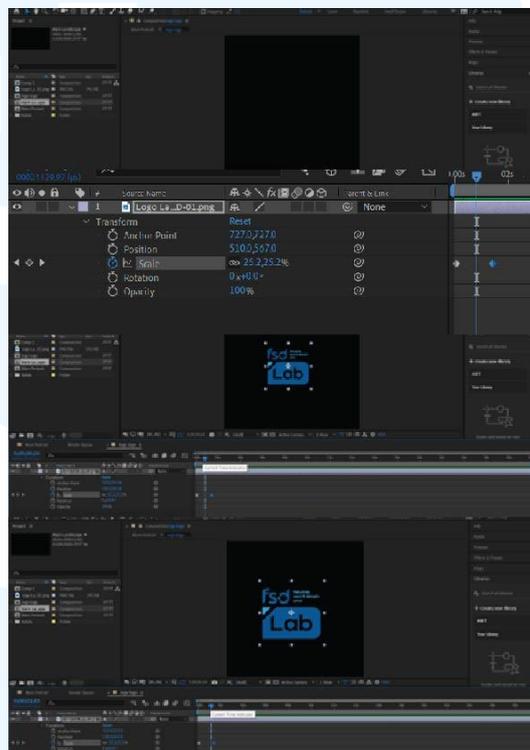
Proyek ini menggunakan tutorial sesuai ada di youtube karena desain terlihat kalo logo *terhighliht* alias tegas dan juga wibawa kalau ini fasilitas FSD UMN yang bisa membantu mahasiswa UMN dengan fasilitas ada. Penulis mulai merancang juga tanggal 16 februari tepat menggunakan aplikasi *adobe after effect* untuk perancang proyek ini. Dengan menerapkan pelajaran digital media yaitu mengatur *keyframenya* untuk membuat seakan bergerak dengan lancar tidak patah.

Tujuan penulis membuat logo *motion graphic* desain yaitu menjadi indentitas bahwa konten yang dibuat nanti miliki Lab FSD umn. Perancangan *motion graphic* ini dengan aplikasi *adobe after effect*, menggunakan tiga tahapan menurut *Lone star college* (2023) yang mengatakan bahwa tahapan dari pra produksi, produksi, dan *post production*.

Pertama pertama mulai dari pra produksi dengan membuat *storyboard* maupun referensi perancangan *motion graphicnya*. *Storyboard* dalam perancang itu sangat penting karena mudah memahami alur dari sebuah video kira kira perancangan yang akan dibikin seperti apa. Produksinya berupa mengumpulkan asetnya png yaitu logo FSD UMN. Untuk *post production* berupa mp4 penutup

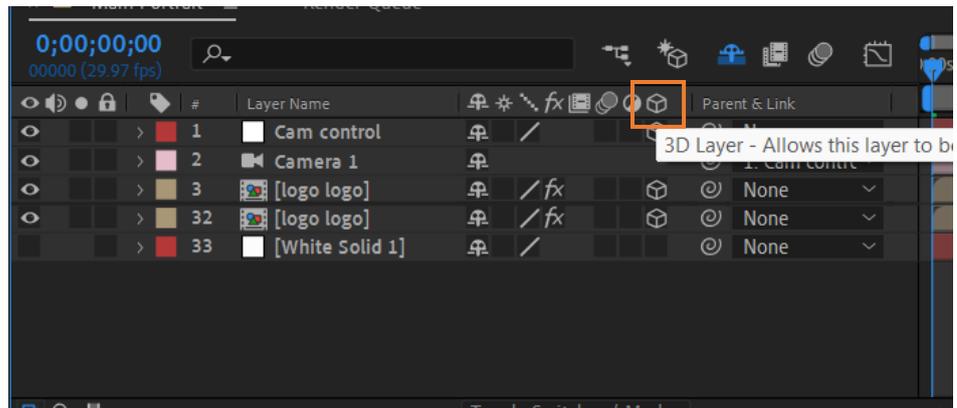
dari sebuah konten *reels* yang digunakan. Dalam merancang di adobe after effect dimulai memasukan aset ke dalam *layer* sebelah kiri dengan beberapa *composition*. Penulis mulai membuat *new compisiton* dengan nama logo dan *compisiton* utama yaitu main potret.

Mulai membuat *effect zoom in* pada logo menggunakan *scale* agar bisa memainkan *effect zoom* dengan *scale* 0 ke 45%.



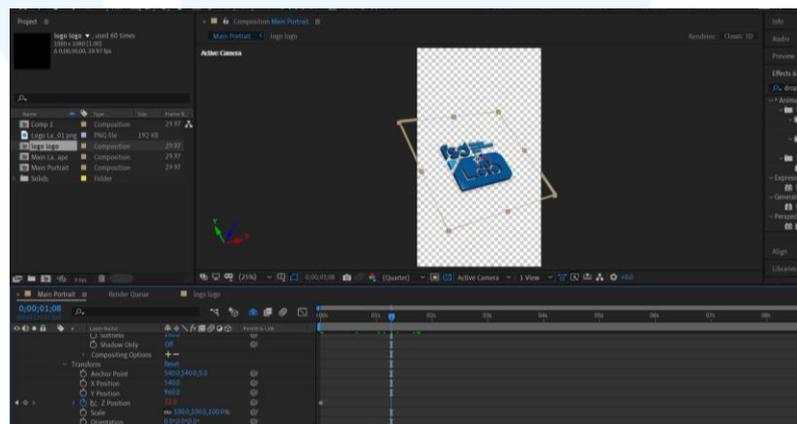
Gambar 3.17 logo *compisiton zoom in*

Lalu tahap selanjut dalam perancangan proyek ini dengan menambahkan kode *indeks* agar menjadi 3D dengan mengklik 3D layar agar bisa membuat logo Lab FSD umn kelihatan dari 2D menjadi 3D.



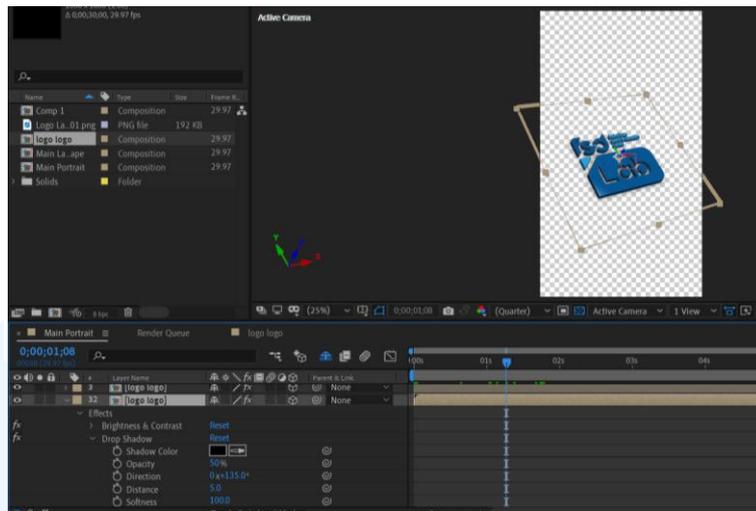
Gambar 3.18 tombol 3D layer

Lalu mengklik p pada *compisition* logo logo agar menunjukkan tulisan *position* yang dipergunakan untuk mengatur posisi x, y, dan z.



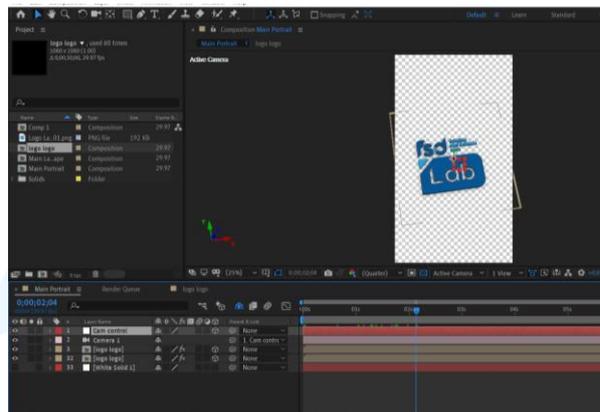
Gambar 3.19 Mengatur *position* logo logo

Dengan mengatur posisi z saja pada logo logo ke 32 dan menggunakan z *position* 32 derajat agar mengalami ke miringan , pertimbangan z *position* diubah agar mudah dibuat tranisi dri miring ke lurus dengan estetikanya.



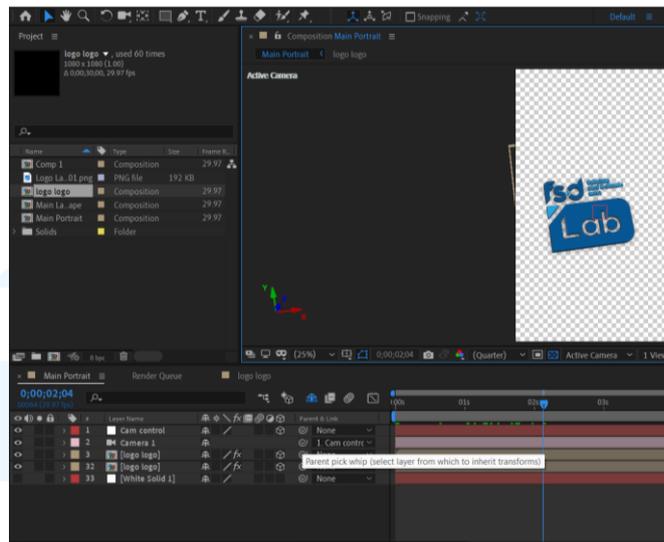
Gambar 3.20 Menambahkan *dropshadow*

Saat merancang proyek ini penulis menambahkan ide yaitu menambahkan *drop shadow* memberikan *effect* timbul dari logonya agar terkesan 3d. Pertimbangan penulis agar menjadi berbeda antar layer logo logo 3 dan logo logo 32. Penulis juga menggunakan *effect light sweep* agar terlihat lebih estetika menonjol dan menarik dimata *audiens*.



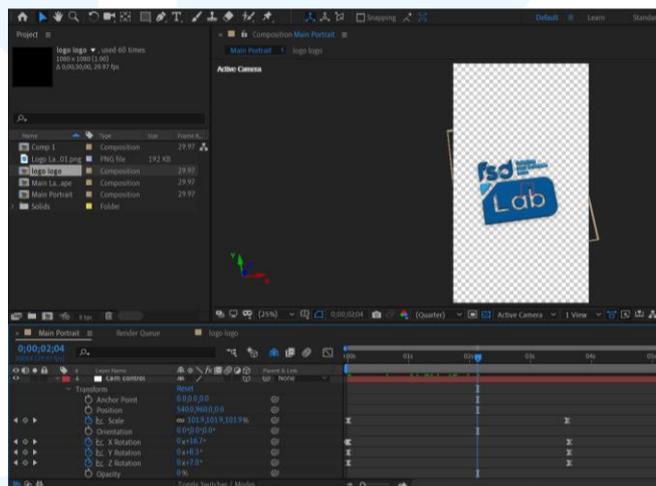
Gambar 3.21 Menambahkan *null object*

Dalam pembuatan proyek ini penulis menggunakan *null objek* yang dipergunakan untuk perubahan kepikiran logo dan penentuan arah camera agar dapat memberikan kesan 3D.



Gambar 3.22 Menyambungkan *Parent Pick Whip* ke *null object*

Menekan tombol *parent pick whip* untuk menyambungkan camera dengan *null object* yang dibuat.



Gambar 3.23 Mengatur *position xyz* pada *null object*

Tahap terakhir perancangan ini di mulai dengan memainkan *scale* secara *x* , *y* , *z* untuk menampilkan *effect spin* dan *zoom out* ke *zoom in*. Untuk effect dari transisi agar lebih smooth penulis menggunakan *fade in* dan juga penulis merancang proyek ini dengan durasi 3 detik mempertimbangkan estetika dan durasi *motion graphic* gak terlalu lama.



Gambar 3.24 Finalisasi *motion graphic* fsd umn

Penulis melakukan asistensi secara tatap muka terkait finalisasi logo fsd secara *motion graphic* dan langsung disetujui oleh *supervisor*.

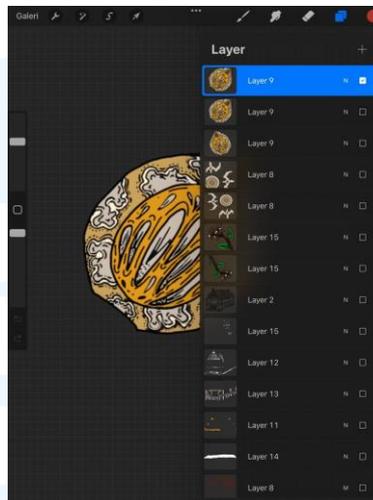
Penulis mendapatkan hal baru dari proyek ini adalah penulis lebih menambah *skill adobe after effect* dengan teknik 2D menjadi 3D dan memberikan cara membuat effect dengan kesan tegas. Kendala dalam perancangan ini adalah penulis kesulitan mencari referensi logo cocok dengan konten *reels*.

3.3.1.4 Konten Instagram Tutor day 1

Konten ini dibuat oleh penulis pada tanggal , menggunakan aplikasi *adobe illustrator*, *game capture*, *cap cut* dan *adobe illustrator*. Dengan mengikuti proses seperti yang dilakukan saat merancang *motion graphic* yaitu pra produksi, produksi ,dan post production. Dalam perancangan proyek ini pra produksi mengumpulkan aset gambar yang dijadikan konten dan juga *motion graphic* logo Lab FSD UMN.

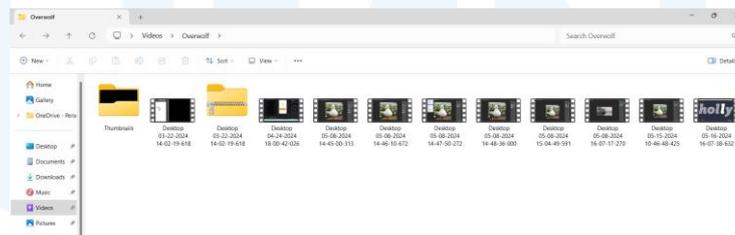
Penulis mencari aset pernah dirancang untuk pembuatan video tutorial tentang *pattern* tanpa harus membuat *pattern* secara manual. Pertama tama penulis merancang aset di *procreate*. Yang aset terinspirasi dari salah satu penghasilan terbesar di maluku yaitu biji pala. Pertimbangan penulis merancang aset ini pertama kali, agar banyak orang mengetahui kekayaan sumber daya alam di maluku

dengan potensi rempah – rempah yang bisa dimanfaatkan sebagai ciri khas maluku tersebut.



Gambar 3.25 Aset tutorialnya

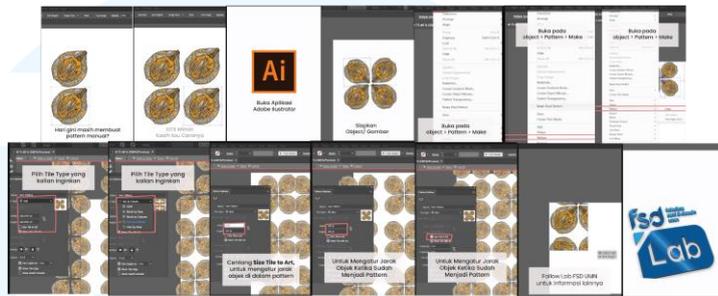
Perancangan proyek ini dengan screen record pada adobe illustrator dengan aset yang telah dilampirkan sebelumnya. Penulis merancang konten ini dengan beberapa tahapan seperti dilakukan tahapn proyek sebelumnya yaitu pra produksi, produksi, dan *post production*. Pra produksi dengan mengumpulkan beberapa hasil video telah di record dari *adobe illustrator* dengan tahap tahapannya.



Gambar 3.26 Pengumpulan *record* video

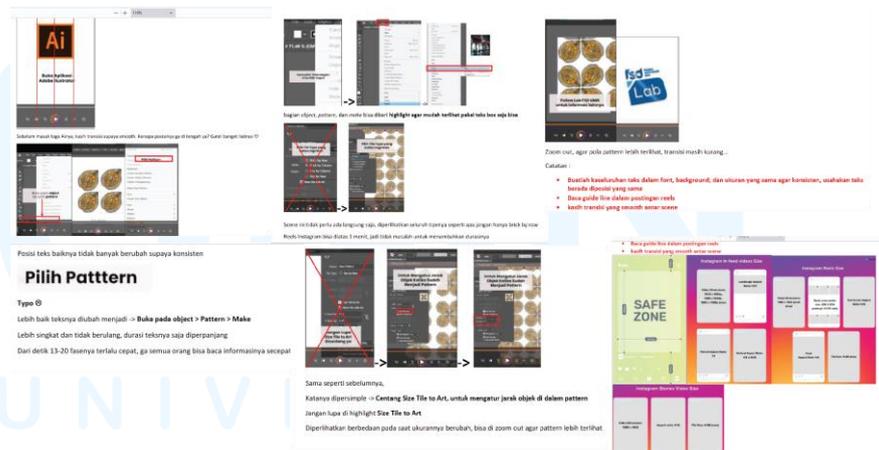
Penulis mulai mengedit pertama kali pada 20 february 2024 di aplikasi *capcut*, dengan tampilan diawalnya logo Lab Fsd umn. Dengan asistensi kurang lebih empat kali revisian untuk menghasilkan finalisasi. Mulai penulis melakukan produksi pertama kali menggunakan *capcut* untuk animasinya, lalu dilanjutkan ke *adobe premier pro* dalam rangka memasukan textnya.

scene terlalu cepat. Perlunya diubah dari segi cover agar kelihatan lebih menarik dan satu *color pallete*.



Gambar 3.29 Progress kedua *Tutor day 1*

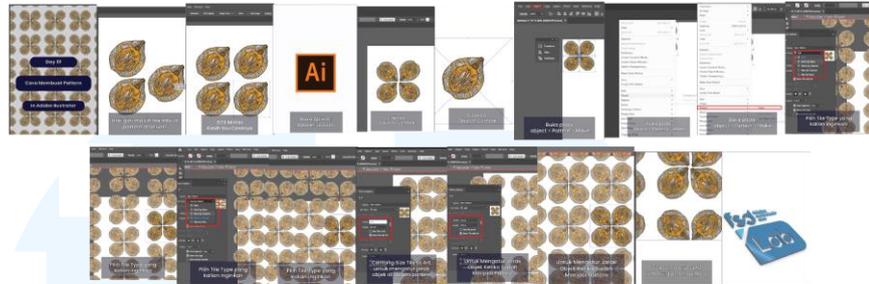
Terkait memperbaiki konten ke kedua telah diberikan pada tanggal 23 Februari 2024, penulis mengubah beberapa video dan copywriting sesuai diminta supervisor dengan durasi 35 detik. Perubahan sesuai yang diminta oleh *supervisor* brief sebelumnya, dan penulis mendapatkan revisian ke tiga kali pada tanggal 23 febuari 2024 juga.



Gambar 3.30 Revisian ketiga *Tutor day 1*

Penulis merangkum semua revisian yang telah diterima pada tanggal 23 febuari yaitu dari segi transisi ada perlu di ubah dari segi beberapa transisi lebih baik tidak digunakan semua, perlunya di

konsistensi untuk pengecekan ulang font dan ukuran text tersebut, dan disesuaikan kembali sesuai *color pallete*.



Gambar 3.31 Progress ketiga *Tutor day 1*

Penulis merancang konten ini mempertimbangkan segi keterbacaan dan keselarasan penempatan text dengan durasi 50 detik untuk video ada penambahan scene dan pengntian scen dari penggunaan pattern yang diinginkan. Penulis mengasistensi kan kembali pada tanggal 23 february 2024, dan mendapatkan brief revisian terakhir tepatnya tanggal 29 february 2024 yang berisi scene adanya kepotong maupun perlu di *zoom in* dan *zoom out* dan perlu di *highlight* kotaknya perlu direvisi.



Gambar 3.32 Revisian keempat *Tutor day 1*

Penulis revisi pada tanggal 29 Februari 2024 sampai tgl 1 Maret 2024 dan menambahkan durasi kurang lebih satu menit , dari segi memperpanjang kan *scene* dan memperbaiki *scene* terlalu dekat. Penulis di setujui pada tanggal 1 Maret 2024.



Gambar 3.33 Finalisasi *Tutor day 1*

Sumber :

<https://www.instagram.com/reel/C4PHCbPBp4H/?igsh=cmJpaGdvaGt5dGUw>

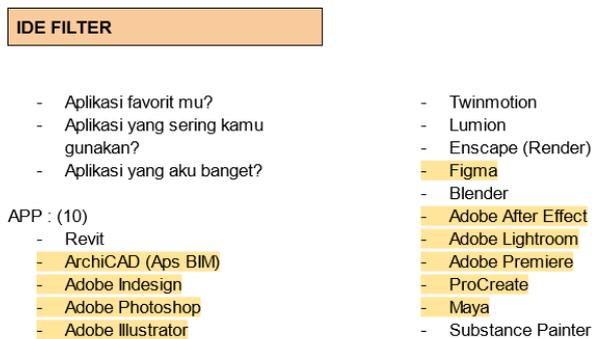
Pada saat post production , penulis menghasilkan video 51 detik yang berisi tentang konten tutorial pattern mendapatkan impression view sejumlah 987 view dan total penonton 37 likes. Kendala perancangan ini lebih ke arah editing karena penulis kesulitan mengatur waktu dalam video , terkadang memberikan durasi terlalu cepat maupun terkadang kelamaan. Dan pemilihan effect cocok untuk konten tutorial. Hal baru yang membuat penulis berkembang yaitu *skill editing* dengan adobe premier dan penggunaan capcut dengan basicnya.

3.3.1.5 Filter Instagram Quiz Instagram

Konten ini dibuat oleh penulis pada tanggal , menggunakan aplikasi adobe illustrator, *spark ar*. Dalam perancangan filter Instagram quiz dimulai dari tahap pengumpulan data , mencari referensi, membuat *copy writing*, desain digital dan implementasikan *spark ar*. filter ini di rancang agar audiens lebih mengenal ruangan

maupun barang barang di pinjam di laboratorium dan mengetahuinya selama di Universitas Multimedia Nusantara.

Dengan tiga kali asistensi , penulis mengupload di instagram filter sebelum *mengupload* penulis melewati beberapa tahapan yaitu mencari aset dari instagram dan youtube kira kira filter cocok untuk Lab Fsd umn apa, akhirnya penulis menemukan sebuah referensi filter cocok dengan Lab fsd umn. Penulis merancang aplikasi apa saja yang sering digunakan anak lab fsd dengan menglist di *google docs* yang telah di buat penulis seperti dibawah ini.



Gambar 3.34 Ide filter quiz instagram

Penulis mulai merancang aset sesuai dengan ukuran masing masing berbeda dengan adobe ilustrator akan tetapi masih menggunakan color pallete sesuai yang ditentukan bersama. Pembuatan aset menggunakan *pen tool* , shape dan juga font *sans serif* yaitu *Ebrima* dan *poppins*.



Gambar 3.35 Aset icon aplikasi

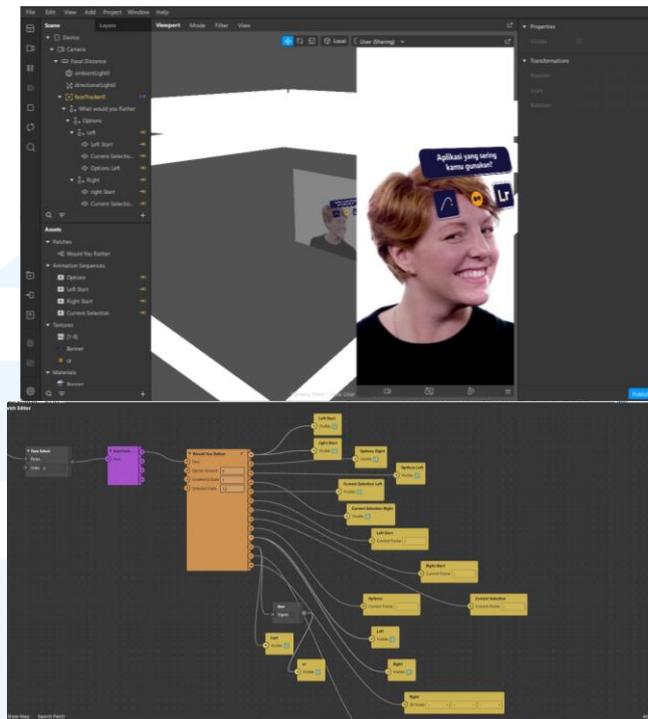
Dalam merancang aset penulis juga memindahkan ke dalam aplikasi untuk perancang filter yaitu *spark ar* agar menjadi filter tersebut di pilih sesuai yang diinginkan penulis menggunakan referensi yang sesuai dengan panduannya pada tutorial youtube.



Gambar 3.36 Tutorial spark ar quiz lab

<https://www.youtube.com/watch?v=4Bm3KaTKaq4>

Penulis mengikuti *step* hingga berhasil menjadi sesuai diinginkan, pertimbangan penulis merancang proyek ini agar melihat seberapa *target audiens* sering menggunakan aplikasi tersebut sebagai mahasiswa FSD UMN. Penulis juga menggunakan klik kanan untuk menampilkan add objek sesuai kebutuhan menambahkan *plane* dan juga *null objek* yang berfungsi sebagai layer maupun penempatan objek sesuai kebutuhan. Dibagian aset tersebut perlu menambahkan *animation sequence* untuk keperluan memberikan animasi sesuai aplikasinya kanan dan kirinya.



Gambar 3.37 proses di spark ar

Proses ini semua perlu memahami dari aplikasi spark ar jika ingin memberikan *augement reality*, membuat konsep dan mengeset dahulu sebelum di *publish*.

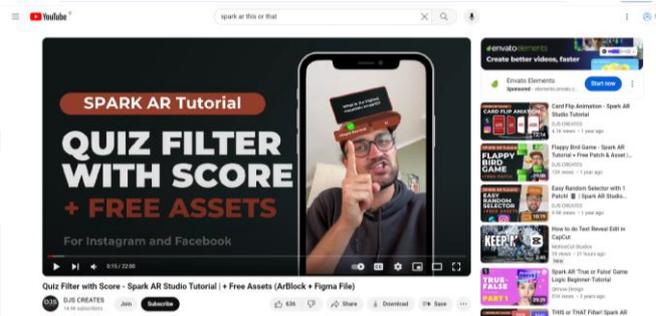


Gambar 3.38 Asistensi pertama quiz lab

Dan penulis mendapatkan saran untuk mengganti konsep kembali menjadi tentang lab fsd umn , berupa ruangan Lab fsd, agar banyak mahasiswa umn mengenal dan tahu tentang fasilitas lab.

Akhir penulis mencari referensi yang baru terkait perancangan tentang lab fsd umn. Terkait kira kira seberapa paham

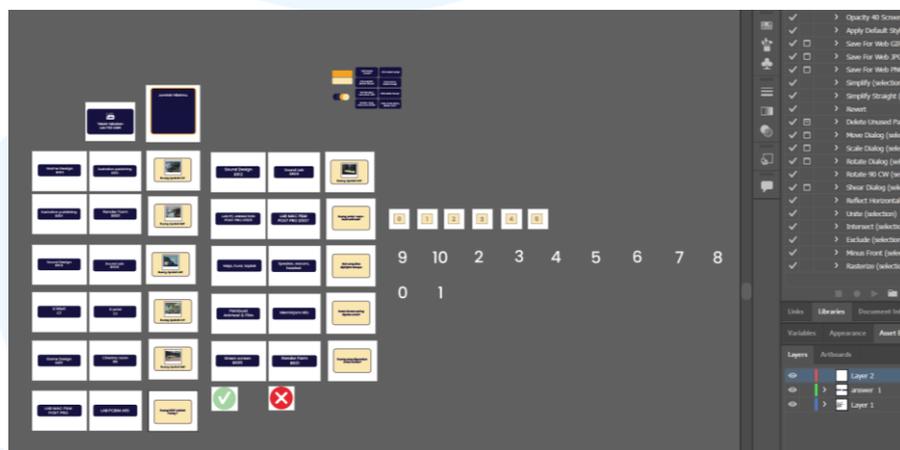
mahasiswa umn dan mengenal lab umn dari segi ruangan maupun peralatan.



Gambar 3.39 Referensi Terbaru Filter Lab

Sumber : https://www.youtube.com/watch?v=42R59_K0LnM

Penulis setelah menemukan tutorial referensi yang cocok terkait pengetahuan lab. Mencari referensi itu sangat membantu bagi penulis untuk mengingat kembali cara penggunaan aplikasi tersebut, mulai dari melanjutkan bikin aset baru dengan foto telah di berikan supervisor.



Gambar 3.40 Aset revisi filter quiz

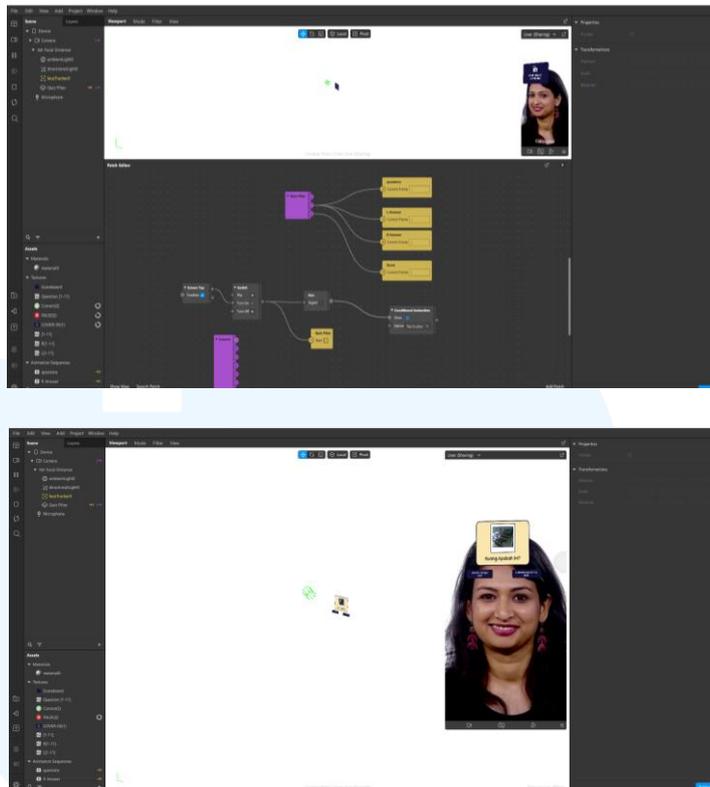
Dengan total 45 aset yang dirancang dengan adobe illustrator, dan memasukan elemen aset fotografi yaitu fasilitas ruangan Lab FSD UMN dengan foto telah sediakan, penulis merancang sesuai *colorpallette* yang ada. Penulis juga menggunakan judul dari kuisnya menggunakan font ebrima yaitu sans serif dan isi dari aset kiri kanan

menggunakan font asetnya poppins. Penulis membuat ide seberapa tahu mahasiswa UMN terkait fasilitas Lab FSD UMN. Penulis juga memberikan score seberapa bisa menjawab. Untuk *copywriting* penulis rancang sendiri sesuai kebutuhan, penulis merancang *copywriting* langsung di adobe ilustrator dalam rangka membuat aset lainnya.



Gambar 3.41 Asistensi kedua quiz lab

Kesimpulan dari perancang filter dengan tiga kali asistensi, diasistensi pertama penulis mendapatkan masukan terkait perubahan konsep menjadi fasilitas fsd dari aplikasi yang sering digunakan, asistensi kedua saat percobaan perancangan filter yaitu perlunya diubah bagian beberapa *copywriting* dan penambahan logo FSD UMN. Penulis disetujui terkait filter instagram pada tanggal 10 Maret 2024 dan mengupload di *spark ar website* untuk menunggu filter dipublish pada tanggal 12 Maret 2024.



Gambar 3.42 Progress kedua quiz lab

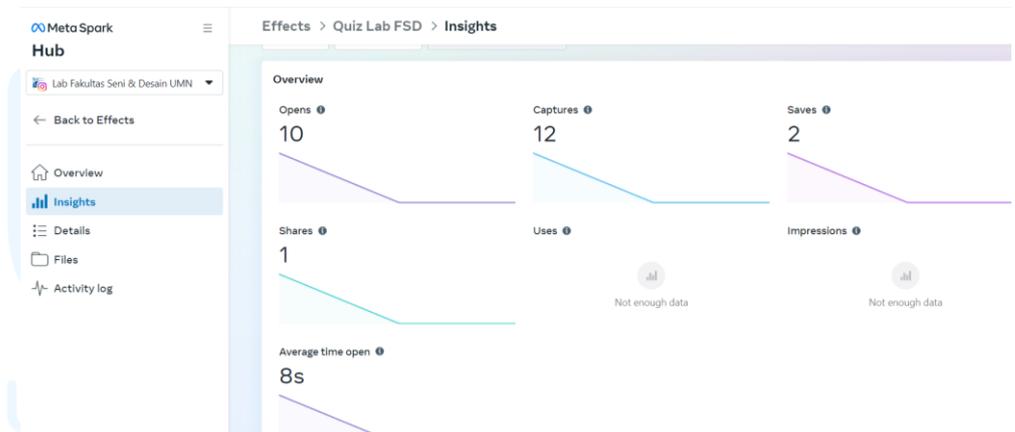
Sebelum pengunggahan filter ini, penulis mulai mengecek kembali terkait patch editor yang digunakan sebagai alur yang biasa di kenal flowchart dari sebuah filter agar berjalan. Dan menguji cobakan dalam test on device ke instagram untuk melihat filter sudah berjalan lancar atau tidak.

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.43 Filter Quiz Final

Penulis pengupload filter diinstagram mendapatkan *insight* berapa orang yang menggunakan filter dan membagikan filter tersebut.



Gambar 3.44 Insight dari filter

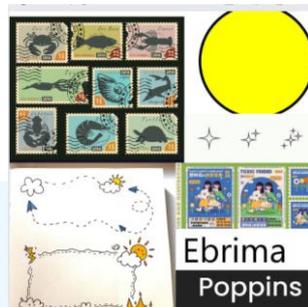
Kendala yang ditemukan dari perancangan proyek ini adlaah kurang publikais dimedia sosial terkait ada filter baru sehingga insight yang digunakan masih sedikit, dan juga yang menggunakan hanya 8 detik dan tidak sampai selesai.

Dalam perancangan proyek filter ini mempertimbangkan prinsip desain yaitu size konsisten penggunaan ukuran font agar mudah di baca dan sesuai ukuran standar antara kepala dengan aset tanpa mengganggu area sekitar *face user*. Kalau berdasarkan teori cocok dalam perancang proyek ini adalah metode design thinking yang menggunakan lima tahapan yaitu *emphatize, define, idea, prototype, test*. Dimana tahapan *emphatize* dimulai mencari masalah dan hal hal apa menjadi *trigger* mahasiswa umn, lalu mengumpulkan terkait apa saja berhubungan di tahapan *define, idea* mencari ide membuat *brainstorming, dan moodboard*. *Prototype* itu adalah perancangan uji coba filter yang digunakan dari segi testing nantinya. Test sebagai *user test* apakah sudah ada perlu diperbaiki sebelum nantinya dipublikasi.

Kendala penulis dalam proyek ini kurang publikais ke media sosial sehingga *insight* sedikit maupun juga keterbatasan sistem pengaplikasian filternya dari segi fitur *scoring* yang *error*. Hal baru yang didapatkan oleh penulis adalah menambah *skill software spark ar* baru dari segi fitur.

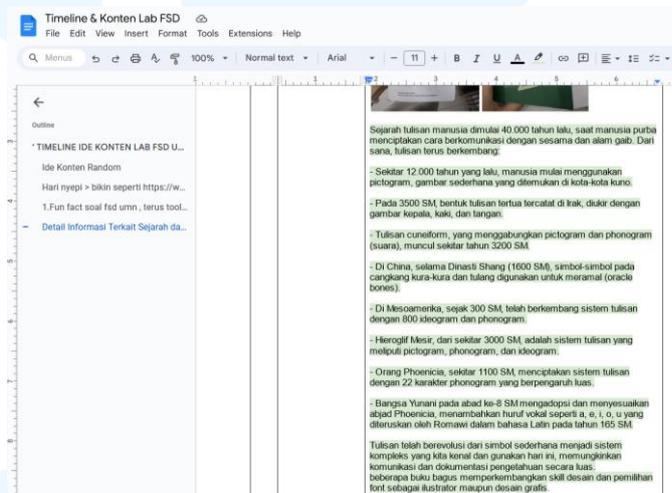
3.3.1.6 Konten Sejarah Tipografi

Konten ini dibuat oleh penulis pada tanggal , menggunakan aplikasi *adobe ilustrator*, Dalam perancangan ini perlu mencari jurnal maupun buku terkait sejarah referensi, sketsa, desain digital, asistensi dan revisi. Konten sejarah tipografi dirancang kurang lebih sepuluh feed instagram. Dalam merancang penulis menggunakan konsep peranko dan stamp konten, Gaya visualnya memberikan kesan modern,informatif, dan menarik perhatian. Warna yang digunakan dari penentuan dengan *partner* kerjanya.



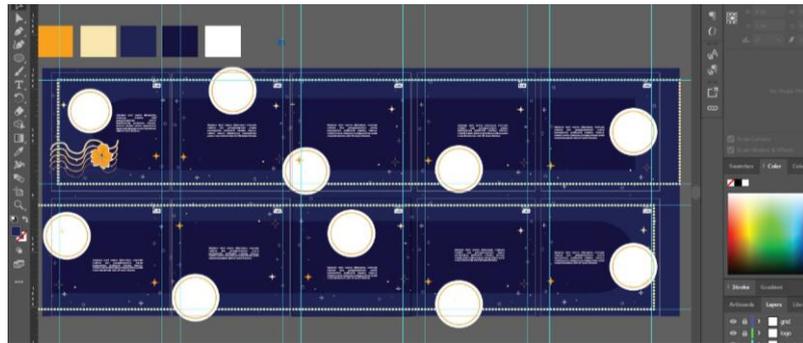
Gambar 3.45 referensi konten sejarah

Tahapan pertama yang dilakukan penulis berupa mencari buku terkait sejarah tipografi yang berjudul *1000 fonts* dan *Ti 20* yang ditulis oleh Rustand. Penulis juga mulai merancang pertama kali di *adobe illustrator*, penulis saat mencari referensi penulis merancang *copywriting* pada tanggal 20 Maret di *google docs* untuk memasukan isi dari konten instagram feednya.



Gambar 3.46 *copywriting* sejarah tipografi

Penulis mulai melakukan laporan progress pada tanggal 25 April 2024 dengan membuat background navy dan aset menjadi lebih terang dengan warna kuning orange, dengan isi menggunakan font *sansserif* yaitu *poppins* dengan kurang lebih membuat sepuluh feed instagram yang dimulai dari pembukaan dan sampai akhir sesuai keperluan copy wiritng digunakan.



Gambar 3.47 *Progress* sejarah tipografi

Penulis dalam *progress* merancang proyek ini belum memasukan gambar dan judul dari kontennya dengan menggunakan beberapa grid untuk membantu penulis dalam merapikan segi konsistensi logo dan ukuran font maupun penempatan aset. Dengan ukuran fontnya 29 untuk isi dan perkiraan *heading* size 75. Penulis melakukan asistensi pada tanggal 29 April 2024 melalui grup *associate* genap 23/24.



Gambar 3.48 *Brief Revisi Pertama Sejarah Tipografi*

Penulis sebelum revisi, penulis mendapatkan masukan terkait asistensi yang pertama kali yaitu adanya kurang alignmen di bagian antar kata maupun kekonsistenan backgorundnya awal ke akhir, maupun posisi layer fotonya.



Gambar 3.49 *Progress* revisi kedua sejarah tipografi

Penulis melakukan aissstensi sesuai brief revisian yang diminta oleh *supervisor*, pada tanggal 2 Mei 2024, dan mendapatkan revisian pada tanggal 7 mei terkait perbuahan desain pada tahan lima maupun halaman 10 dan konsistensi tulisan yang kurang *align center*.



3.50 *Brief Revisi Kedua Sejarah Tipografi*

Penulis merevisi konten yang diminta supervisor kembali dengan memainkan segi fitur paragraf dikarenakan perlunya konsistensi jarak agar mudah keterbacaan dan memberikan kesan rapih. dan desain penulis di asistensi pada tanggal 8 Mei 2024 dan diunggah pada *onedrive* bersama *adobe ilustratornya*.

Kendala penulis dalam perancangan ini adalah *alignment* pada mendesain untuk penempatan *text* dalam isi, dan ketelitian dalam perancangan seperti aset maupun lainnya. Hal yang baru dipelajari penulis dalam perancangan ini adalah menambah *skill* ketelitian dalam mendesain untuk *textnya*.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang ditemukan dalam menjalankan praktik magang di perusahaan. Banyak mahasiswa umn yang belum awarness terhadap beberapa alur prosedur peminjaman ruangan. Banyak mahasiswa yang meminjam di hari - h tanpa mengecek ruangan dan adanya tidak menggunakan ruangan dengan baik. Terkait periode magang di perusahaan dengan timeline prosedur magang dari prodi memiliki perbedaan.

Penulis belum mampu menguasai perangkat secara baik dan melakukan kesalahan dalam kurang ketelitian juga, penulis masih menggunakan situs untuk mempelajari kembali jika mengalami kebingungan.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Menginformasikan kembali untuk membaca prosedur peminjaman dengan cara scan dan bisa mempublikasikan di media sosial tiap pergantian semester. Memaksimalkan 640 jam dengan mengambil *extra* penugasan kerja dengan *timeline* selesai pada bulan mei sebelum evaluasi kedua, dikarenakan dari sistem harus tercatat sebagai salah satu syarat evaluasi kedua, dan terkait kontrak tetap berjalan sampai 19 juni 2024.

Penulis menemukan solusi dengan *crosscheck* ketidak telitian dari konten maupun mempelajari terkait aplikasi digunakan dengan cara mencari video tutorial dan *hacks* terkait kendala yang ada.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA