

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Praktik kerja magang yang dilaksanakan oleh penulis menempati posisi desainer grafis dan berada di bawah bimbingan langsung oleh ketua CidCo. Selama melaksanakan magang ini, penulis berkoordinasi dengan ketua CidCo dan dibantu oleh beberapa anggota lainnya. Berikut ini adalah penjabaran dari kedudukan, koordinasi, dan tugas yang dikerjakan selama melakukan praktik kerja magang di CidCo:

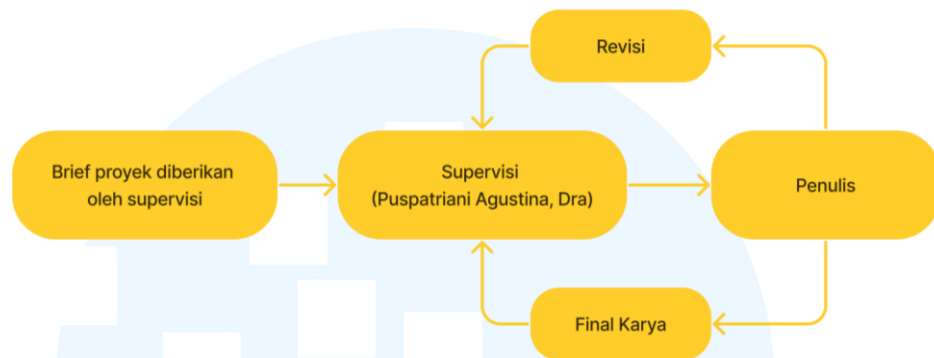
##### 3.1.1 Kedudukan

CidCo memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan praktik kerja magang dan menduduki posisi *graphic designer intern*. Posisi ini memiliki peranan untuk mengembangkan produk CidCo sehingga dapat dikenal oleh masyarakat luas, serta memberikan inovasi baru dalam CidCo melalui pembuatan *website* dan pemasaran di media sosial. Dalam posisi ini, penulis berada dalam pengawasan ketua CidCo yakni Puspatriani Agustina yang dibantu oleh anggota lainnya dalam berdiskusi. Pengawasan yang dilakukan selama praktik kerja magang ini terdiri dari proyek yang akan dikerjakan selama magang, asistensi desain yang telah dibuat, hingga tahapan akhir atau finalisasi desain. Dalam posisi ini juga, penulis mendapat tanggung jawab atas pengerjaan UI/UX *website* CidCo, desain media sosial, serta pembuatan katalog produk, pamflet, dan portofolio. Selain itu, penulis juga mendapat tanggung jawab untuk merancang dekorasi stan ketika CidCo mengadakan atau mengikuti pameran.

##### 3.1.2 Koordinasi

Dalam melaksanakan magang di CidCo penulis mendapat arahan langsung dari Ketua CidCo dan dibantu oleh beberapa anggota CidCo untuk

membahas mengenai hasil desain yang telah dibuat. Berikut ini adalah alur koordinasi yang dialami penulis selama bekerja magang di CidCo:



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Berdasarkan alur diatas, pihak CidCo memberikan gambaran proyek yang akan penulis jalani selama bekerja magang melalui diskusi dari *Zoom Meeting* ataupun via *WhatsApp*. Setiap proyek akan diberikan kepada penulis melalui Ketua CidCo secara langsung. Selama proses desain berlangsung, penulis melakukan diskusi dan revisi dengan Ketua CidCo beserta anggota lainnya sesuai dengan kesepakatan bersama. Hasil finalisasi dari karya akan dikirim melalui aplikasi *WhatsApp* dan *Google Drive*.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut ini adalah proyek yang penulis kerjakan selama melakukan praktik kerja magang di CidCo mulai dari 1 Februari - 31 Mei 2024:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1 (1 Februari-9 Februari 2024)	<i>Website Cidco</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengumpulan ide-ide kreatif</li> <li>- Membuat konsep <i>website (user persona, moodboard, site map)</i></li> </ul>
2.	2 (12 Februari-16)	<i>Website CidCo</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat desain sketsa dan konsep <i>website</i></li> </ul>

	Februari 2024)		
3.	3 (19 Februari-23 Februari 2024)	<i>Website</i> CidCo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat desain sketsa</li> <li>- Membuat desain <i>homepage</i></li> </ul>
4.	4 (26 Februari-1 Maret 2024)	<i>Website</i> CidCo Katalog keseluruhan produk	Membuat desain <i>homepage</i> keseluruhan Membuat desain halaman Tentang Kami Membuat <i>layout desain</i> katalog
5.	5 (4 Maret-8 Maret 2024)	<i>Website</i> CidCo Katalog keseluruhan produk	Melakukan <i>remove background</i> pada produk Menyusun desain katalog
6.	6 (11 Maret-15 Maret 2024)	<i>Website</i> CidCo Katalog Ready Stock	Membuat <i>website</i> halaman produk Mendesain katalog <i>ready stock</i>
7.	7 (18 Maret-22 Maret 2024)	<i>Website</i> CidCo	Membuat desain <i>website</i> halaman produk
8.	8 (25 Maret-29 Maret 2024)	<i>Website</i> CidCo Katalog keseluruhan produk	Melakukan revisi pada katalog dan <i>website</i>
9.	9 (1 April-5 April 2024)	<i>Feed</i> Instagram Katalog Produk Desain sosial media	Desain feed <i>Instagram</i> hari <i>World Autism Awareness Day</i>
10.	10 (15 April-20 April-2024)	<i>Feed</i> Instagram Katalog Produk	Mendesain katalog produk pada media sosial

	April 2024)		
11.	11 (22 April-27 April 2024)	<i>Feed</i> Instagram Katalog Produk Pamflet	<i>Me-redesign pamphlet</i> Melakukan riset dan pencarian ide
12.	12 (28 April-5 Mei 2024)	Pamflet	Mendesain Pamflet
13.	13 (6 Mei-12 Mei 2024)	Portofolio	Mencari konsep dan melakukan proses pendesainan
14.	14 (13 Mei-18 Mei 2024)	<i>Website</i>	Melanjutkan pembuatan <i>website</i> bagian proyek kami
15.	15 (20 Mei-31 Mei 2024)	<i>Website</i>	Melanjutnya membuat halaman bagian kegiatan



### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama melaksanakan kerja magang di CidCo, penulis mendapat 5 proyek utama yang membantu CidCo dalam penyampaian informasi dan promosi untuk kedepannya. Proyek yang penulis pilih berupa proyek terbaik dengan media yang berbeda sesuai dengan kebutuhan dari CidCo.

#### 3.3.1 Proses Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan magang ini, penulis memilih 5 proyek dengan media yang berbeda seperti media sosial, media informasi berupa UI/UX pada *website*, media cetak berupa katalog, pamflet dan portofolio. Berikut ini adalah penjelasan proyek yang penulis kerjakan selama praktik kerja magang di CidCo.

##### 3.3.1.1 UI/UX Website

Proyek pertama, penulis bertanggung jawab atas perancangan UI/UX *website* yang nantinya akan digunakan sebagai media informasi untuk CidCo sehingga lebih dikenal luas oleh masyarakat. *Website* ini terdiri dari latar belakang dan pengenalan CidCo, anggota dan bakat yang dimiliki, produk dari CidCo, dan juga proyek atau hasil karya dari anggota CidCo. Sebelum melakukan desain ada beberapa tahapan yang penulis jalani yang dijabarkan sebagai berikut:

1. *Briefing*

Sebelum melakukan desain, penulis mendapat arahan dari pihak CidCo berupa *briefing* mengenai pembuatan *website*. *Brief* tersebut dilakukan melalui *zoom meeting* dan dirangkum kedalam *brief* yang lengkap.

BRIEF PEMBUATAN WEBSITE CREATIVE BUSINESS OF DIFFABLE COMMUNITY  
(CIDCO) BANDUNG

1. PENDAHULUAN
  - Nama proyek: Website Creative Business of Diffable Community (CIDCO) Bandung
  - Tujuan: Membangun platform online untuk mendukung dan mempromosikan bisnis kreatif yang dimiliki oleh para difabel anggota CIDCO, serta membangun komunitas yang inklusif dan mendukung pemberdayaan para difabel dalam dunia bisnis kreatif.
2. GAMBARAN UMUM
  - Deskripsi: Website ini akan menjadi pusat informasi, kolaborasi, dan promosi bagi bisnis kreatif yang dimiliki oleh para anggota CIDCO.
  - Fitur Utama:
    - Profil CIDCO: Menjelaskan latar belakang berdirinya CIDCO, visi dan misinya, serta bidang keahlian anggota CIDCO.
    - Profil Anggota: Story telling setiap anggota CIDCO.
    - Profil Bisnis: Informasi mengenai produk anggota CIDCO.
    - Galeri Karya: Menampilkan produk atau karya seni dari anggota CIDCO.
    - Event dan Workshop: Informasi mengenai event2 CIDCO, pelatihan atau workshop yang relevan dengan bisnis kreatif penyandang difabel.
3. UI/UX:
  - Desain Responsif: Website harus dapat diakses dengan baik melalui berbagai perangkat, termasuk ponsel dan tablet.
  - Navigasi Intuitif: Menu dan struktur halaman harus mudah dipahami oleh pengguna.
  - Dukungan Aksesibilitas: Website dapat diakses dengan mudah oleh berbagai kalangan masyarakat.
4. PENGEMBANGAN TEKNIS
  - Platform: Menggunakan teknologi dan platform yang mendukung keamanan dan performa, misalnya WordPress dan Drupal.
  - Integrasi Media Sosial: Memungkinkan pengguna untuk berbagi konten dengan mudah melalui platform media sosial.
  - Keamanan: Implementasikan Langkah-langkah keamanan yang memadai untuk melindungi data pengguna.
5. MANAJEMEN KONTEN:
  - Sistem Administrasi Konten (CMS): Pilih CMS yang memungkinkan pengelolaan konten yang mudah tanpa keahlian teknis yang tinggi.
  - Konten Berkualitas: Adanya fasilitas untuk pengguna membagikan cerita inspiratif, tutorial, dan informasi bermanfaat lainnya.

Gambar 3.2 *Brief Website*

Dalam *brief* tersebut, penulis diarahkan untuk membuat *website* yang bertujuan untuk membangun dan mendukung dalam promosi bisnis kreatif yang dimiliki para difabel anggota CidCo, *Brief* tersebut berisikan mengenai fitur yang akan disediakan dalam *website*, seperti profil CidCo, galeri karya, event dan produk.

## 2. Brainstorming

Setelah adanya *briefing*, penulis melakukan *brainstorming* yang sesuai dengan *guidline* pada *branding* CidCo. *Brainstorming* ini terdiri dari pembuatan *user persona*, *mind map*, *moodboard*, dan *tone of voice*.



Gambar 3.3 *User Persona*

Dalam *user persona*, penulis mengambil dua persona primer dan sekunder dengan pribadi yang sama-sama memiliki ketertarikan pada UMKM bisnis kreatif yang berkualitas tinggi. Perbedaan persona ini terletak pada lokasi yakni daerah Bandung dan Jakarta, hal ini dikarenakan pihak CidCo sendiri ingin memperluas target wilayahnya.



Gambar 3.4 *Mind Map Website CidCo*

*Mind map* ini bertujuan untuk mengumpulkan ide-ide kreatif yang nantinya membantu penulis dalam merencanakan konsep CidCo. Dalam *mind map* ini, penulis menemukan empat kata kunci yang sesuai dengan *branding* CidCo yakni ceria, harapan, inspiratif, dan disabilitas.



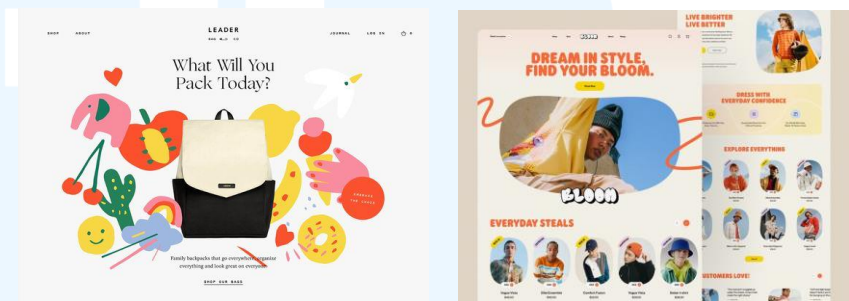
Gambar 3.5 *Moodboard CidCo*

Kemudian, penulis juga membuat *moodboard* yang berhubungan dengan *mind map*. Dalam *moodboard* ini terdiri dari gambaran atau referensi dari visual ataupun *texture* yang ingin ditampilkan dalam *website*. Selain itu, penulis juga menentukan *tone of voice* yang sesuai dengan *guideline* dari CidCo yakni ‘‘Ramah, Santai, dan Ceria’’.



### 3. Konsep

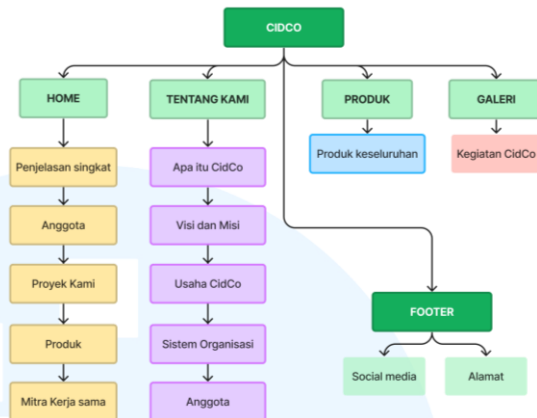
Setelah menentukan ide-ide kreatif, penulis kemudian membuat konsep yang sesuai dengan karakteristik dari CidCo. Dalam konsep ini penulis menampilkan bentuk *puzzle* yang merepresentasikan sifat dan kondisi *autisme* yang kompleks. Pemilihan *puzzle* ini juga berkaitan dengan *branding* yang telah dibangun oleh CidCo, serta kata kunci dari mind map yang mengarah ke disabilitas.



Gambar 3.6 Konsep Visual  
Sumber: Pinterest

Kemudian dari konsep tersebut, penulis menentukan referensi pada visual *website*. Referensi yang diambil berupa susunan *layout* dan tampilan visual yang sekiranya dapat membantu penulis dalam merancang tampilan *website*. Selain itu penulis, juga membuat *site map* untuk membantu penulis dalam membagi bagian halaman *website*.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.7 Sitemap

Dalam *sitemap* ini, penulis membagi halaman *website* kedalam empat bagian *menu* yakni, *home*, tentang kami, produk, dan galeri. *Menu home* berisikan gambaran umum dari keseluruhan *website* yang ditampilkan untuk mempermudah pengguna mencari hal yang diperlukan. Kemudian, menu tentang kami berisikan penjelasan lebih mendalam mengenai CidCo, menu produk menampilkan produk CidCo secara keseluruhan, dan menu galeri menampilkan kegiatan *event* atau *workshop* yang pernah dilakukan oleh CidCo.

#### 4. Sketsa

Selanjutnya merupakan pembuatan sketsa, dimana penulis menggunakan sketsa komprehensif untuk memperjelas dan mempermudah pihak CidCo dalam memahami *layout* yang akan dibuat. Pembuatan sketsa ini juga bertujuan untuk menentukan susunan dan posisi

dari objek, ilustrasi ataupun foto, *copy writing*, dan warna sehingga terlihat seimbang.

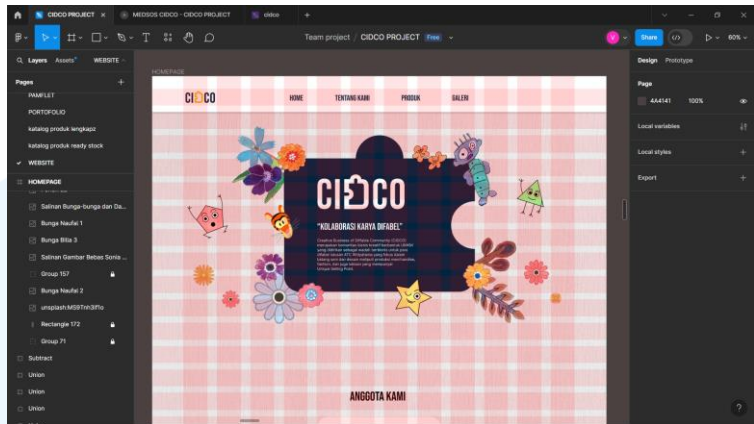


Gambar 3.8 Sketsa Komprehensif Website

Sketsa yang dibuat terdiri dari halaman *homepage*, halaman tentang kami, halaman galeri, dan juga halaman produk. Sketsa ini dibuat dengan mempertimbangkan susunan aset yang akan ditampilkan dalam setiap halaman *website*.

#### 5. Digitalisasi

Setelah tahapan sketsa disetujui pihak CidCo, penulis masuk kedalam tahap digitalisasi atau *highfidelity*. Proses ini dilakukan menggunakan canvas ukuran 1440 pixel x panjang canvas yang sesuai dengan penggunaan, kemudian penulis juga menggunakan 12 grid dengan gutter 30 pixel dan margin 100 pixel untuk mempermudah penulis dalam menata elemen desain yang diperlukan.



Gambar 3.9 Software Figma

Proses digitalisasi ini menggunakan *software Figma* yang dapat dijadikan media kolaborasi sehingga pihak CidCo dapat mengubah desain sewaktu dibutuhkan. Sebelum meletakkan aset visual yang telah diberikan melalui *Google Drive*, penulis melakukan proses *editing* objek untuk menghilangkan *background* pada aset yang dibutuhkan. Pengeditan ini dilakukan menggunakan *software Adobe Photoshop* dengan menggunakan *lasso tools* atau *magic wand tools*.



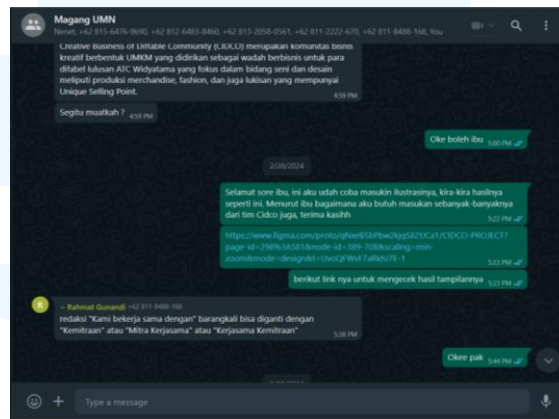
Gambar 3.10 Brand Color dan Tipografi

Dalam *website* ini, penulis menggunakan 3 warna utama yakni biru dengan kode warna #002541, oranye dengan kode warna #FFB41A, dan juga putih dengan kode

warna #FFFFFF. Untuk *copywriting* dalam *website*, penulis menggunakan *font* Bebas Neue sebagai *headline* dan *font* Inter sebagai *body text*, sesuai dengan *branding* dari CidCo.

## 6. Asistensi

Dalam proses mendesain, penulis juga melakukan asistensi kepada pihak CidCo untuk mendapat masukan dan arahan dalam mendesain tampilan *website* ini. Asistensi ini dilakukan secara *online* melalui aplikasi *Zoom Meeting* ataupun *WhatsApp*.



Gambar 3.11 Asistensi *Website*

Asistensi yang dilakukan lebih mengarah kepada *copy writing* dalam *website* yang masih kurang baik dalam penempatan kalimat yang masih salah ataupun kata yang kurang tepat.

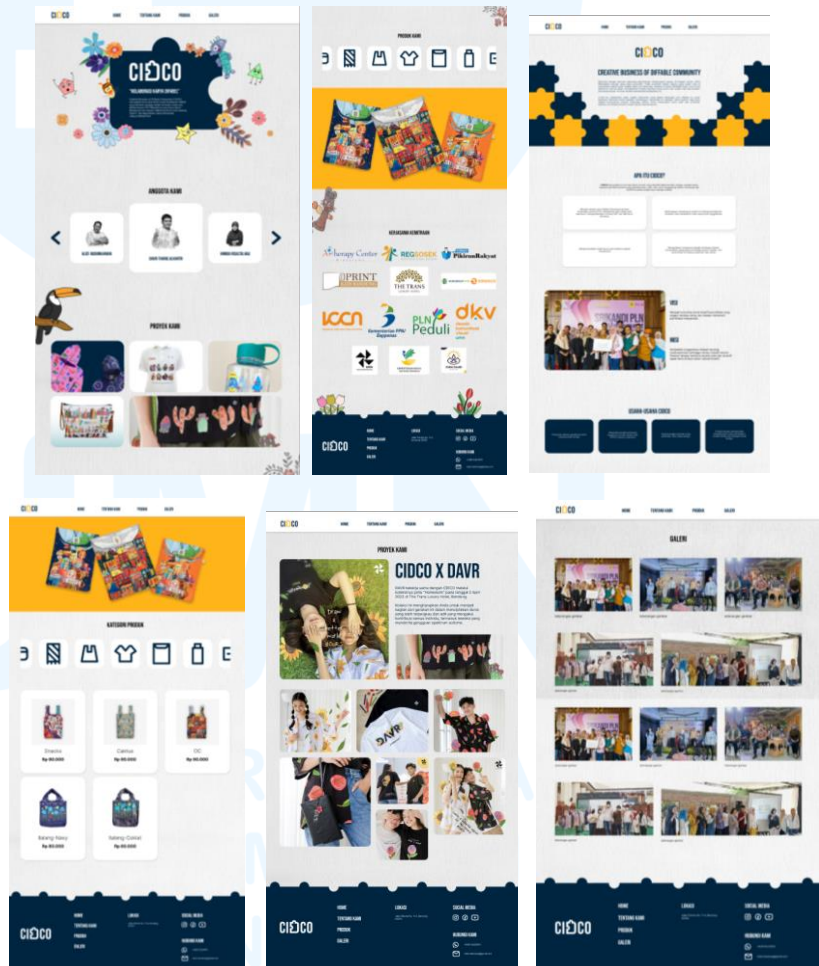


Gambar 3.12 Pertemuan Secara *Offline*

Penulis juga melakukan *meeting* secara *offline* pada tanggal dan melanjutkan asistensi mengenai *update* proses pekerjaan beserta aset yang masih diperlukan dalam tampilan *website*.

## 7. Finalisasi

Kemudian, setelah proses revisi dilakukan penulis masuk kedalam tahap finalisasi karya dimana penulis menambahkan dan memperbaiki hasil revisi yang telah didiskusikan. Berikut ini adalah hasil dari tampilan *website* yang sudah masuk kedalam tahap finalisasi.



Gambar 3.13 Finalisasi Karya

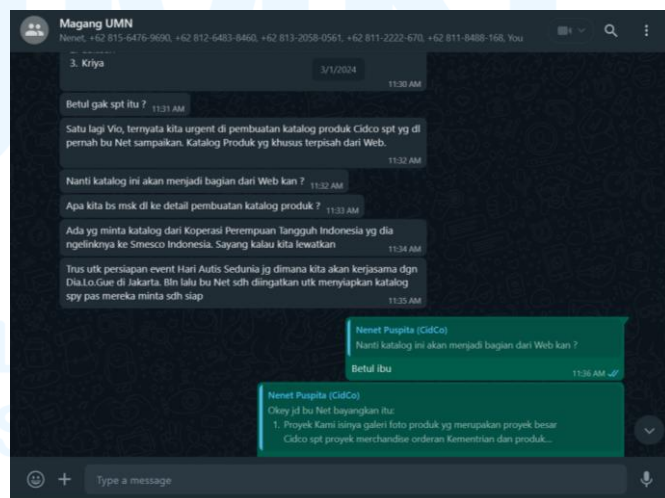
Tampilan *website* tersebut terdiri dari *homepage*, halaman tentang kami, halaman produk, dan halaman galeri. Setelah selesai finalisasi, penulis juga melakukan pembuatan *prototyping* untuk melihat tampilan *website* ketika pengguna mengakses *website* tersebut.

### 3.3.1.2 Katalog Produk

Proyek kedua, penulis bertanggung jawab dalam mendesain katalog. Katalog ini berisi keseluruhan produk CidCo dengan foto dan keterangan produk yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai produk yang disediakan oleh CidCo. Katalog yang dirancang juga dapat dijadikan bahan portofolio untuk disebarakan sebagai media promosi CidCo kepada konsumen. Dalam pembuatan katalog ini, penulis melewati tahapan sebagai berikut:

#### 1. Briefing

Penulis mendapat *brief* mengenai pembuatan katalog melalui aplikasi *WhatsApp* dan dilanjutkan dengan *call* untuk penjelasan lebih mendalam. Penjelasan ini dilakukan oleh ketua CidCo sendiri dengan *brief* sebagai berikut.



Gambar 3.14 *Briefing* Katalog Produk

Penulis diarahkan untuk membuat dua katalog yaitu katalog keseluruhan produk dan juga katalog *ready stock*. Kemudian, untuk aset dari katalog tersebut akan diberikan melalui *Google Drive* beserta dengan penjelasan dari produk.

## 2. *Brainstorming*

Setelah mendapatkan *brief* secara lengkap, penulis melakukan riset untuk mencari inspirasi yang berkaitan dengan *layout* katalog produk.



Gambar 3.15 Referensi Visual  
Sumber: Pinterest

Dalam referensi diatas, penulis mendapat beberapa inspirasi yang diterapkan pada katalog produk. Referensi yang diterapkan berupa penataan *layout*, ilustrasi, serta gaya visual.

## 3. Konsep

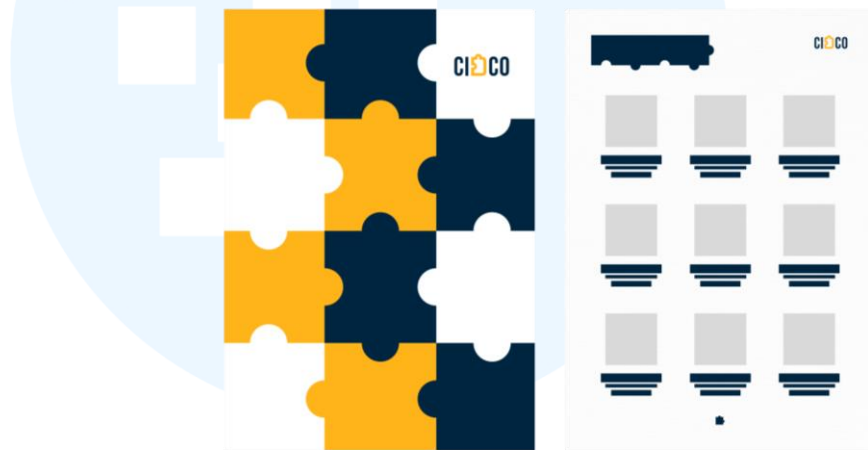
Selanjutnya setelah menemukan referensi visual, penulis membuat konsep yang berkaitan dengan katalog produk. Konsep yang dibuat tetap mengangkat ilustrasi *puzzle* yang berkaitan dengan *autism*. Selain itu, penulis juga



tidak menghilangkan sisi dari identitas dari CidCo baik dari pewarnaan dan juga tipografi.

#### 4. Sketsa

Kemudian masuk kedalam tahapan sketsa, penulis merancang sketsa menggunakan *software Figma* dengan menampilkan penyusunan *layout*. Hal ini bertujuan agar pihak CidCo dapat dengan mudah melihat susunan produk yang akan ditampilkan.

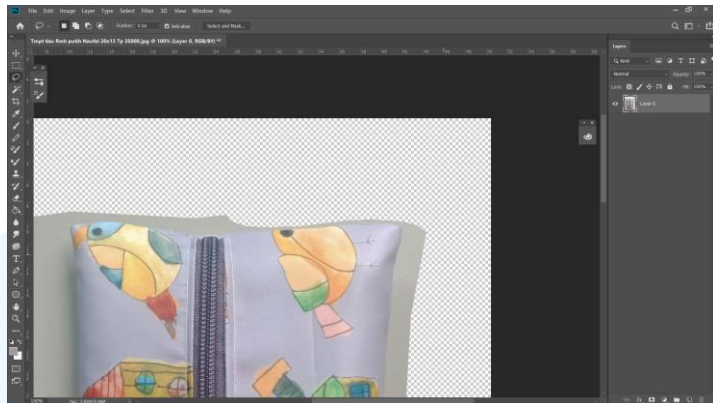


Gambar 3.16 Sketsa Katalog Produk

Sketsa bagian kiri merupakan gambaran dari pembatas pada halaman katalog, sedangkan sketsa bagian kanan merupakan susunan *layout* dari produk yang akan ditampilkan. Dari halaman produk ini, penulis menampilkan foto dan keterangan pada produk. Sketsa ini digunakan untuk setiap halaman dengan produk yang berbeda-beda.

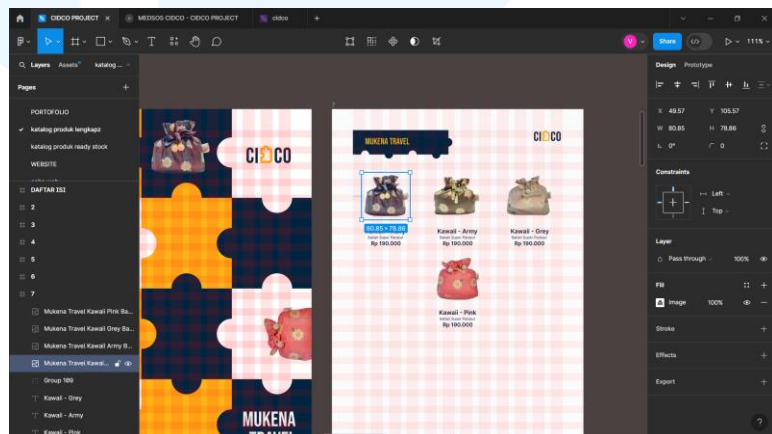
#### 5. Digitalisasi

Selanjutnya pada tahap digitalisasi, penulis merancang visual katalog menggunakan *software Figma*. Dalam perancangan ini penulis menggunakan canvas ukuran A4 yakni 420x595 pixel, menggunakan 12 grid dengan gutter 10 pixel dan margin 35 pixel.



Gambar 3.17 Proses *Editing* Pada *Photoshop*

Sebelum meletakkan aset visual dalam katalog, penulis melakukan proses *editing* dengan menghapus *background* pada foto produk. Proses ini dilakukan menggunakan *software Adobe Photoshop*, dengan *lasso Tool* dan *Polygonal Lasso Tool*.

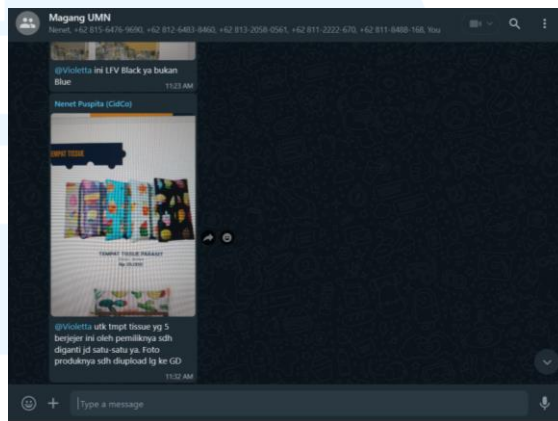


Gambar 3.18 Proses *Editing* dengan *Figma*

Setelah aset selesai di *edit*, penulis meletakkan dan menyusun *layout* kedalam canvas menggunakan *software Figma*. Kemudian, penulis juga menggunakan warna dan tipografi yang sesuai dengan *guideline* sehingga setiap desain memiliki kesinambungan. Warna yang digunakan tetap menampilkan warna CidCo yakni oranye #FFB41A dan biru #002541, dan menggunakan *typeface* Bebas Neue dan Inter.

## 6. Asistensi

Setelah proses digitalisasi selesai, penulis melakukan asistensi melalui aplikasi *WhatsApp* dengan mengirimkan hasil karya dalam bentuk PDF. Kemudian pihak CidCo mendiskusikan hasil karya kepada anggotanya untuk memeriksa bagian-bagian yang masih salah ataupun belum sesuai dengan *brief*.



Gambar 3.19 Asistensi Katalog Produk

Setelah melakukan asistensi, penulis mendapat revisi berupa kesalahan dalam penulisan keterangan produk. Selain itu, terdapat beberapa tambahan seperti produk yang diganti dan produk yang baru ditambahkan dalam *Google Drive*.

## 7. Finalisasi

Kemudian masuk kedalam tahap finalisasi, dimana penulis melakukan revisi dengan menambahkan dan memperbaiki hasil revisi. Berikut ini adalah hasil revisi yang telah dikerjakan oleh penulis dalam bentuk finalisasi karya.



Gambar 3.20 Hasil Finalisasi

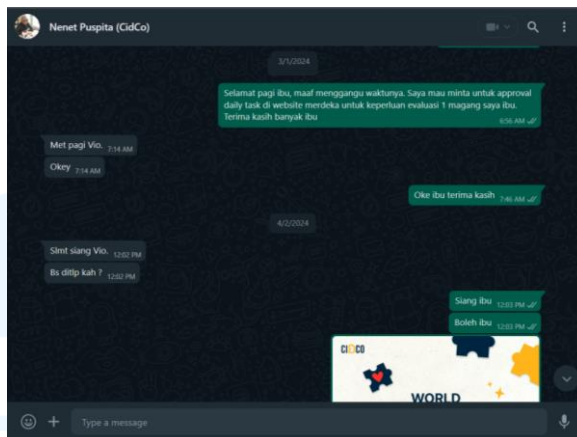
Setelah itu, penulis melakukan penyimpanan dalam bentuk PDF yang kemudian diserahkan kepada pihak CidCo. Hasil desain katalog ini dapat dijadikan media cetak maupun digital untuk mempromosikan produk serta menjadi portfolio bagi CidCo.

### 3.3.1.3 Konten Sosial Media

Selanjutnya pada proyek ketiga, penulis bertanggung jawab dalam pembuatan desain konten media sosial berupa feed instagram. Desain yang dibuat berupa “*World Autism Awareness Day*” . Berikut ini adalah tahapan dalam proses mendesain konten sosial media:

#### 1. *Briefing*

Kemudian, penulis mendapat proyek ketiga untuk mendesain Hari Autis Sedunia yang diadakan pada tanggal 2 April 2024. *Briefing* ini diberikan oleh Ketua CidCo melalui *call* dengan aplikasi *WhatsApp*.

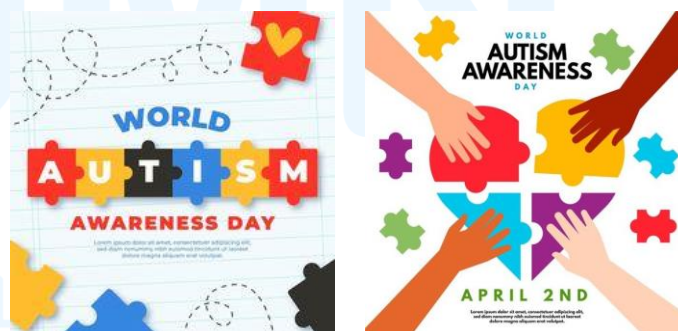


Gambar 3.21 *Briefing* Proyek Kerja

Dalam *briefing* tersebut, penulis diarahkan untuk mendesain konten instagram untuk merayakan Hari Autis Sedunia. Desain dari konten tersebut dibebaskan, namun tetap menggunakan *guidline* yang mencerminkan komunitas CidCo.

## 2. *Brainstorming*

Sebelum masuk dalam eksekusi karya, penulis melakukan tahapan *brainstorming* dengan melakukan pencarian referensi visual. Tahapan ini dilakukan dengan singkat dikarenakan proyek ini harus di unggah kedalam Instagram saat itu juga.



Gambar 3.22 Referensi Karya

Gambar diatas merupakan referensi visual yang penulis terapkan dalam mendesain konten Hari Autis Sedunia.

Referensi yang diambil berupa susunan *layout* dan objek visual yang menggambarkan visual dari CidCo.

### 3. Konsep

Dalam perancangan ini, penulis tetap mempertahankan *branding* dari CidCo yang menampilkan bentuk *puzzle* sebagai representasi dari bentuk *autism*.

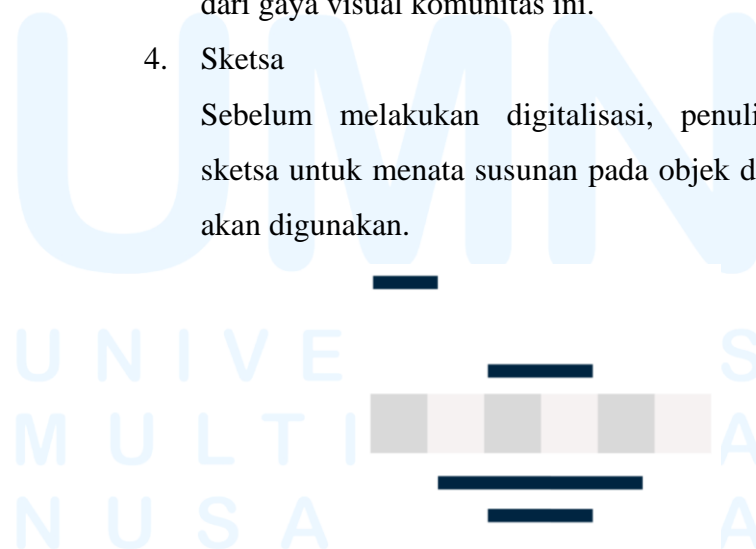


Gambar 3.23 Warna dan Tipografi

Selain itu, penulis juga tetap menggunakan warna dan tipografi yang sesuai dengan *guidline* dari CidCo. Hal ini dikarenakan penulis tidak ingin menghilangkan ciri khas dari gaya visual komunitas ini.

### 4. Sketsa

Sebelum melakukan digitalisasi, penulis membuat sketsa untuk menata susunan pada objek dan aset yang akan digunakan.

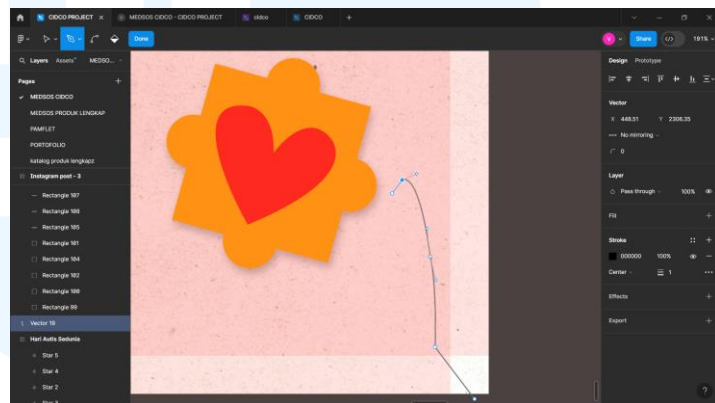


Gambar 3.24 Sketsa

Dalam sketsa tersebut, penulis memfokuskan objek tulisan dan ilustrasi pada bagian tengah sehingga *audience* lebih mudah dalam membaca informasi dari konten tersebut.

## 5. Digitalisasi

Selanjutnya sketsa yang telah dibuat akan masuk kedalam tahap digitalisasi. Dalam tahapan ini penulis menggunakan *software Figma* untuk mempermudah mengatur aset dari file yang sebelumnya.

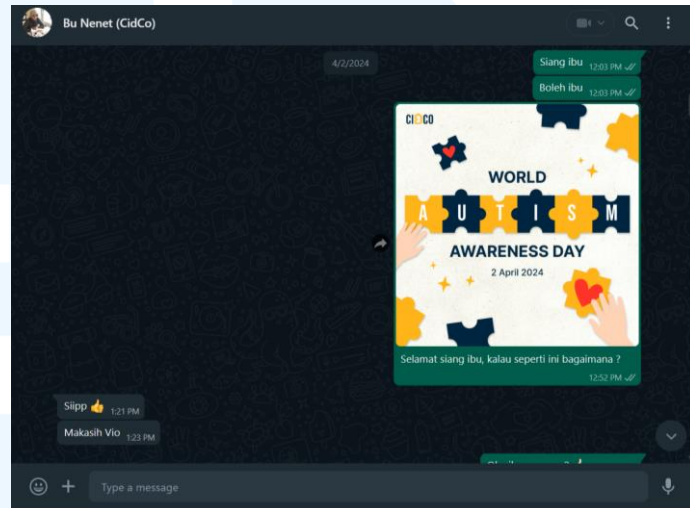


Gambar 3.25 Proses Digitalisasi

Proses digitalisasi ini dilakukan dengan canvas ukuran 1080x1080 pixel dengan margin 40pixel disetiap sisinya. Dalam proses ini penulis membuat aset baru dalam bentuk *vector* dengan menggunakan *pen*. Penulis juga menggabungkan aset baru dengan aset lama berupa *puzzle* yang ditata sehingga menghasilkan kombinasi yang harmonis.

## 6. Asistensi

Kemudian, setelah proses digitalisasi selesai penulis masuk kedalam tahapan asistensi. Asistensi ini dilakukan melalui aplikasi *WhatsApp* dengan menghubungi Nenet selaku ketua CidCo.



Gambar 3.26 Asistensi Karya

Setelah mengirim hasil digitalisasi penulis tidak mendapat revisi terkait desain yang telah dibuat sehingga penulis dapat melanjutkan kedalam tahap finalisasi hasil karya.

## 7. Finalisasi

Dalam tahapan ini, penulis melakukan pengecekan ulang untuk menghindari penulisan dan objek visual yang masih salah ataupun kurang. Setelah itu, penulis mengirim karya final ini melalui aplikasi *WhatsApp* kepada Nenet selaku ketua dari CidCo.





Gambar 3.27 Finalisasi Karya

Hasil karya yang dikirim menggunakan format PNG dengan kualitas tinggi. Hasil karya yang telah dikirim langsung diunggah oleh pihak CidCo melalui media sosial CidCo yakni *Instagram*.

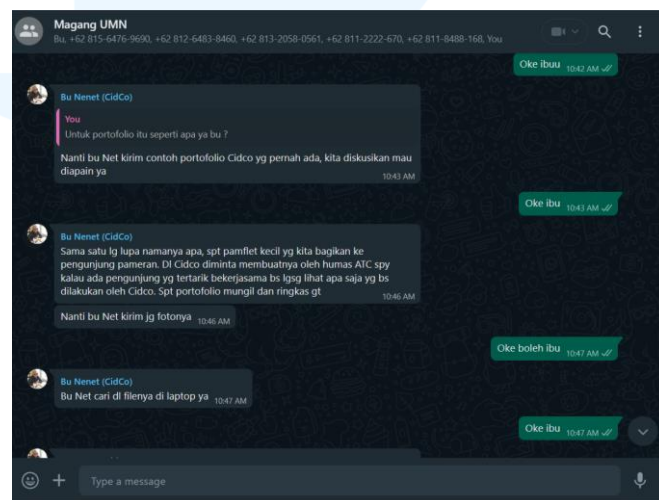
UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3.3.1.4 Pamflet

Pada proyek keempat, penulis bertanggung jawab dalam meredesain pamflet Cidco. Pamflet ini berisi penjelasan CidCo secara singkat dan menampilkan beberapa karya dari anggota CidCo. Pamflet ini berupa media cetak yang bertujuan untuk mempromosikan CidCo secara *offline* pada *booth* atau *event* yang akan diselenggarakan oleh CidCo. Berikut ini adalah tahapan proses pembuatan pamflet

#### 1. Briefing

Pada proyek keempat, penulis mendapat arahan untuk mendesain ulang pamflet. Pamflet ini bertujuan untuk mempromosikan CidCo melalui selebaran yang ringkas sehingga memudahkan konsumen untuk melihat hasil karya ataupun portofolio singkat dari CidCo.



Gambar 3.28 Briefing Proyek Pamflet

Dalam *briefing* tersebut, penulis diarahkan untuk membuat pamflet ukuran A4 dengan dua sisi desain. Untuk aset foto akan diberikan melalui *Google Drive*, sedangkan untuk *copywriting* tetap mengikuti pamflet dan menambahkan tagline “Kolaborasi Karya Difabel”.

## 2. Brainstorming

Setelah mendapat *briefing*, penulis melakukan riset untuk mencari referensi mengenai pamflet yang sekiranya menggambarkan ciri khas dari CidCo.



Gambar 3.29 Referensi Karya

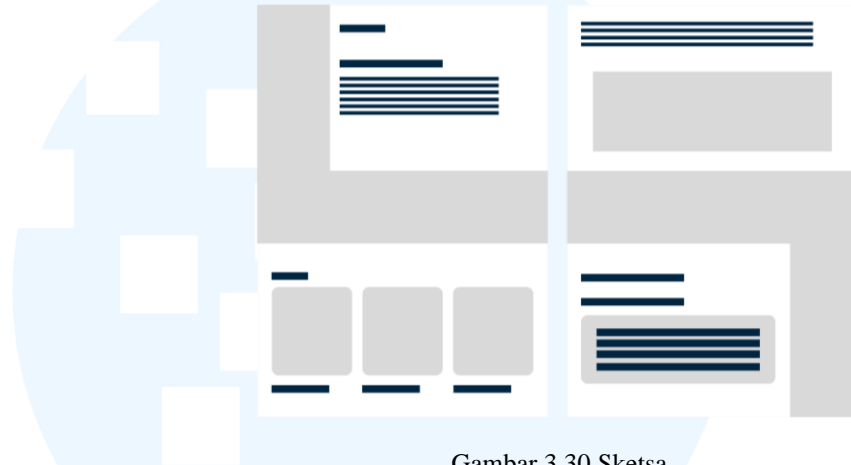
Dari beberapa referensi yang penulis temukan, terdapat satu desain yang menarik perhatian penulis untuk dijadikan sebagai referensi. Hal ini dikarenakan gaya desain dalam desain tersebut menampilkan ciri khas dari CidCo. Dalam referensi tersebut, penulis ingin menerapkan gaya visual serta penataan *layout* kedalam pamflet yang akan penulis kerjakan.

## 3. Konsep

Setelah menemukan referensi yang sesuai dengan gaya visual dari CidCo, penulis melanjutkan untuk menentukan konsep karya. Konsep yang ingin ditampilkan mengarah pada gaya *flat design*, yang menampilkan kesan keceriaan dan penuh harapan dengan penggunaan warna oranye.

## 4. Sketsa

Selanjutnya, penulis masuk kedalam tahap pembuatan sketsa. Sketsa dibuat dengan menggunakan *software Figma* sehingga lebih mudah dalam melakukan tahapan digitalisasi.



Gambar 3.30 Sketsa

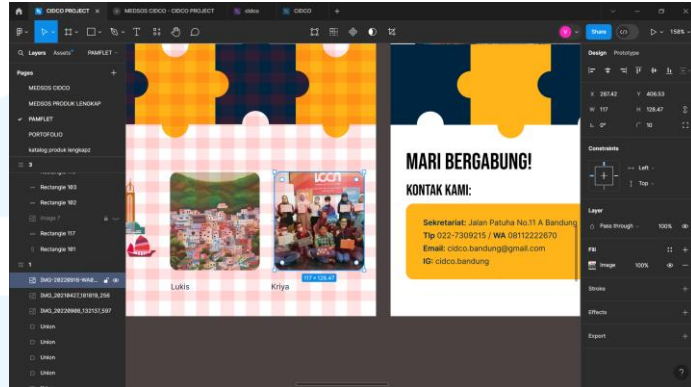
Penulis merancang sketsa sesuai dengan ide yang dibentuk pada *moodboard* dan konsep karya. Penulis menggunakan sketsa komprehensif untuk mempermudah penataan *layout* dan menjadi gambaran visual dari desain yang ingin ditampilkan.

#### 5. Digitalisasi

Setelah Menyusun sketsa, penulis masuk kedalam tahapan digitalisasi karya. Tahapan ini dibuat menggunakan *software* dari *Figma* dengan canvas

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

ukuran A4. Penulis juga menggunakan margin 20 pixel untuk menjaga batas dari area desain.

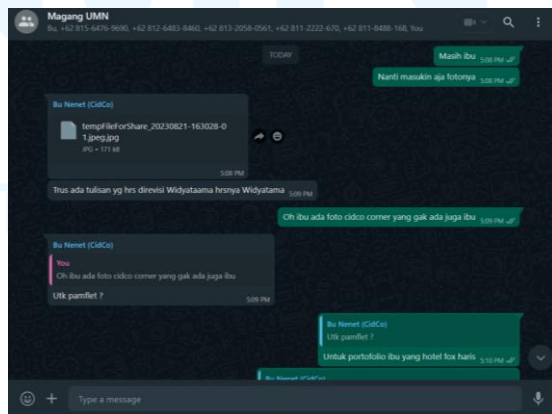


Gambar 3.31 Digitalisasi Karya

Dalam tahapan ini juga, penulis menggunakan aset *puzzle* yang sudah ada dan disusun kembali mengikuti pola dari sketsa. Kemudian untuk aset foto, penulis menggunakan *software Adobe Photoshop* untuk menghilangkan *background*. Penulis juga tidak mengganti *color palette* serta *typeface* yang menjadi ciri khas dari desain CidCo.

## 6. Asistensi

Selanjutnya penulis melakukan asistensi untuk mendapat masukan mengenai hasil karya yang telah dibuat. Asistensi ini dilakukan melalui aplikasi *WhatsApp* kepada ketua CidCo.



Gambar 3.32 Asistensi Karya

Dari hasil diskusi tersebut, penulis mendapat asistensi karya berupa kesalahan dalam penulisan, serta kesalahan aset foto yang ditunjukkan dalam pamflet. Aset tersebut tidak tertera dalam *Google Drive* sehingga penulis tidak memiliki aset yang dimaksud.

## 7. Finalisasi

Dalam tahapan ini, penulis mengerjakan hasil revisi yang telah diberikan oleh ketua CidCo. Hasil revisi tersebut didiskusikan kembali sehingga sampai ketahapan finalisasi.



Gambar 3.33 Finalisasi

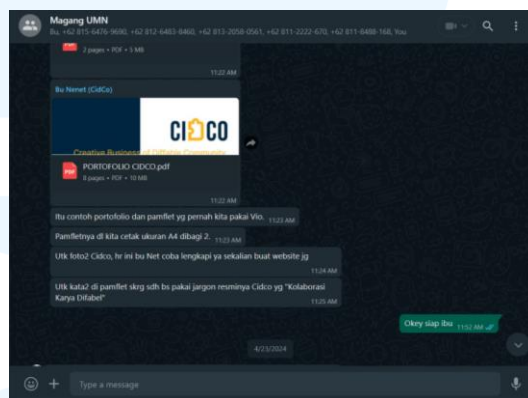
Setelah selesai, penulis menyimpan *file* kedalam bentuk PDF untuk dicetak sebagai selebaran A4. *File* yang telah disimpan kemudian diupload kedalam *Google Drive* dan juga aplikasi *WhatsApp*.

### 3.3.1.5 Portofolio

Proyek kelima, penulis bertanggung jawab dalam meredesain portofolio dari CidCo sehingga tampak lebih baru dan sesuai dengan *branding* CidCo. Dalam portofolio ini terdiri dari penjelasan mengenai CidCo, skill yang dimiliki anggota, aktivitas dan produk, serta penempatan lokasi *booth* produk cidco. Berikut ini adalah tahapan dalam mendesain portofolio CidCo:

#### 1. Briefing

Pada proyek ini, penulis mendapat arahan untuk merancang ulang portofolio dari CidCo. Arahan tersebut dikirim melalui *WhatsApp* oleh ketua CidCo.



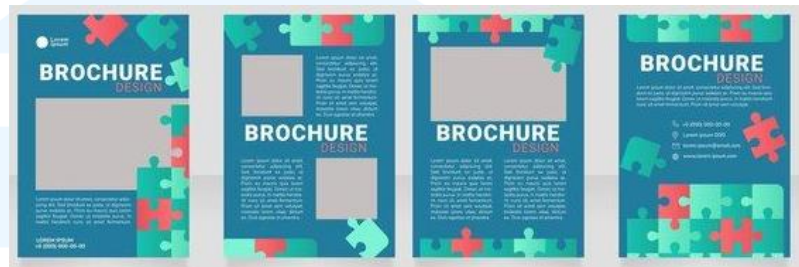
Gambar 3. 34 Briefing Proyek

Penulis mendapat arahan untuk merancang ulang portofolio CidCo, portofolio ini menggunakan ukuran A4 dengan aset-aset yang telah diberikan melalui *Google Drive*.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 2. *Brainstorming*

Setelah mendapatkan *brief* singkat, penulis kemudian mencari referensi karya yang berkaitan dengan perancangan portofolio.



Gambar 3.35 Referensi Karya

Setelah menemukan referensi yang sesuai, penulis menerapkan referensi tersebut kedalam gaya desain serta *layout* yang sekiranya sesuai dengan perancangan portofolio ini.

## 3. Konsep

Setelah menemukan referensi yang sesuai, penulis menentukan konsep yang sesuai dari proyek portofolio ini. Dalam perancangan ini, penulis tetap menggunakan gaya visual *flat design* yang sesuai dengan gaya visual dari CidCo. Penulis juga tetap memasukan aset-aset *puzzle* beserta dengan penggunaan warna biru dan oranye yang menjadi ciri khas dari CidCo.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



#### 4. Sketsa

Setelah selesai membuat *brainstorming* dan konsep karya, penulis memasuki tahapan sketsa untuk menentukan susunan *layout*.



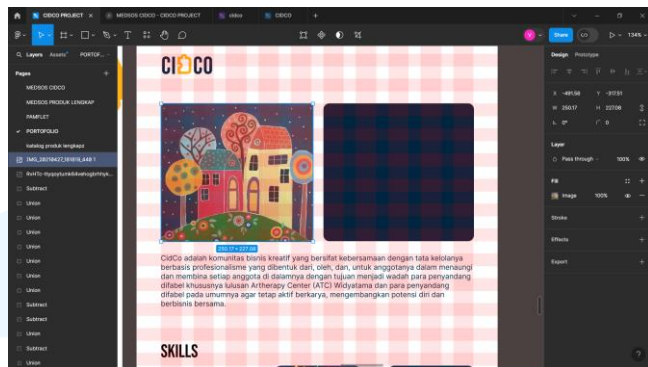
Gambar 3.36 Sketsa Karya

Dalam sketsa tersebut, penulis mengikuti susunan konten yang ada dalam portofolio lama. Konten tersebut penulis tata ulang sehingga tersusun menjadi lebih rapih dan mudah dibaca.

#### 5. Digitalisasi

Selanjutnya setelah membuat sketsa, penulis mengerjakan tahapan selanjutnya yakni digitalisasi. Dalam proses ini penulis menggunakan *software Figma*, dengan canvas ukuran A4 dan margin 20 pixel.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

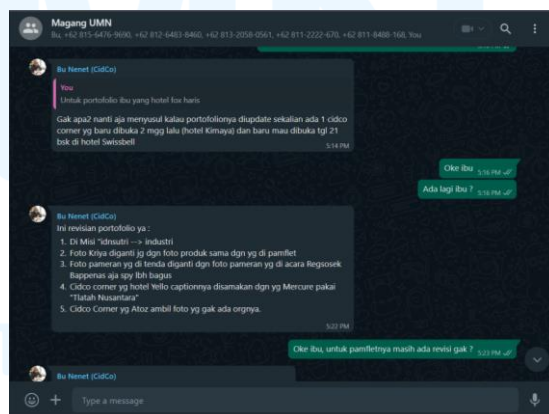


Gambar 3.37 Proses Digitalisasi

Proses digitalisasi diawali dengan memasukan dan menyusun *copywriting* dari portofolio. Setelah itu, dilanjutkan dengan penyusunan aset foto yang didapatkan melalui *Google Drive*. Setelah selesai menyusun *copywriting* dan aset foto, penulis menambahkan aset *puzzle* untuk mempermanis tampilan dari portofolio.

#### 6. Asistensi

Setelah proses digitalisasi selesai dikerjakan, penulis melakukan asistensi kepada supervisor. Asistensi ini dilakukan melalui aplikasi *WhatsApp* dalam *group chat* Magang UMN.



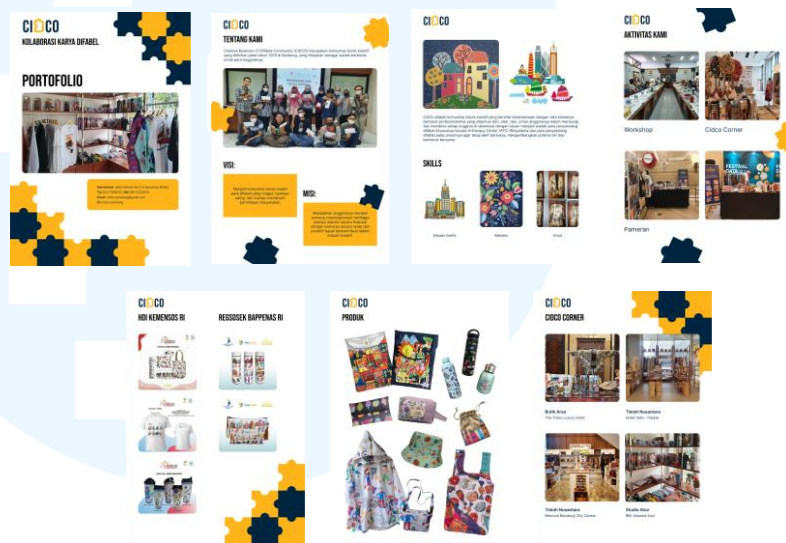
Gambar 3.38 Asistensi Karya

Dalam asistensi ini, penulis mendapat beberapa revisi seperti, terdapat penulisan yang masih salah, foto kriya

yang disesuaikan dengan pamflet, dan aset foto yang harus diganti.

#### 7. Finalisasi

Pada tahapan ini, penulis mengerjakan asistensi sesuai dengan catatan yang telah diberikan. Dari hasil revisi ini penulis periksa kembali dengan pihak CidCo untuk mendapatkan finalisasi karya.



Gambar 3.39 Finalisasi Karya

Setelah revisi selesai, penulis menyimpan *file* kedalam bentuk PDF yang dapat dijadikan media cetak maupun media digital. *File* yang telah disimpan kemudian penulis *upload* kedalam *Google Drive* dan juga *WhatsApp*.

#### 3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama melakukan praktik kerja magang di CidCo, penulis menemukan beberapa masalah yang dialami selama mengerjakan proyek magang. Berikut ini adalah kendala yang penulis temukan selama melakukan praktik kerja magang di CidCo:

1. Selama menjalani kegiatan magang secara WFH di CidCo, penulis mengalami kesulitan dalam melakukan asistensi karya

dikarenakan penulis tidak dapat merevisi secara langsung karya yang telah dibuat, sehingga harus melalui whatsapp ataupun via Zoom Meeting. Selain itu, pihak CidCo sendiri memiliki kesibukan lainnya sehingga asistensi yang dilakukan sering kali tertunda.

2. Kemudian dalam proses pembuatan karya, penulis sering kali kebingungan untuk menentukan konsep yang diinginkan sehingga penulis harus mencari referensi yang sesuai dengan *image* dari CidCo sendiri sehingga membutuhkan waktu yang lama dalam mendesain.

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

Berdasarkan kesulitan yang dialami penulis selama praktik kerja magang di CidCo, penulis mengatasi kesulitan tersebut dengan solusi sebagai berikut :

1. Penulis memiliki solusi untuk lebih sering menghubungi dan melakukan *update* hasil dan progres pekerjaan yang telah dibuat. Selain itu, selama menunggu revisi penulis tetap mengerjakan proyek selanjutnya untuk mengisi waktu luang saat revisi berlangsung. Kemudian, penulis juga melakukan *meeting* (secara *offline* ataupun *online*) untuk membahas dan mendiskusikan karya yang telah dikerjakan.
2. Dalam hal ini, penulis lebih banyak mencari referensi yang terkait dengan konsep CidCo. Selain itu, penulis juga melakukan asistensi dan meminta saran kepada supervisi dari hasil desain yang telah dibuat.