

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam melaksanakan program magang di Universitas Multimedia Nusantara, penulis mengikuti beberapa proses yang dijalani dalam setiap pembuatan tugasnya. Terdapat tahapan dan kedudukan dalam pelaksanaan magang sebagai *design creative and branding* di program studi desain komunikasi visual. Penjabaran lebih detail telah dijelaskan pada subbab dibawah ini.

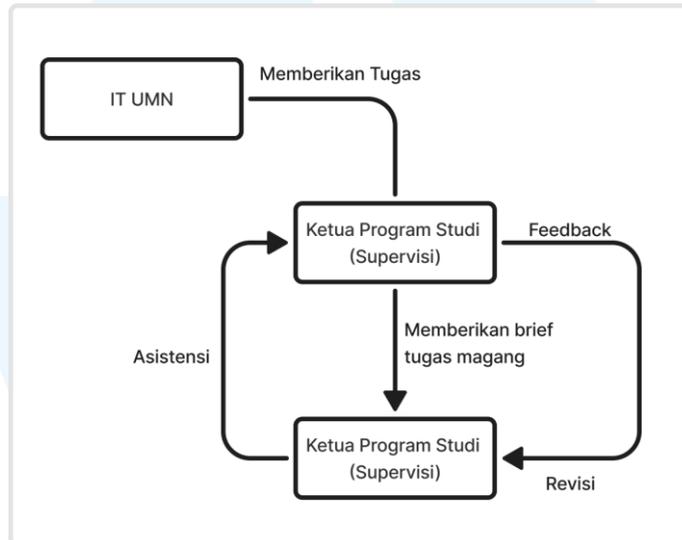
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Kedudukan penulis dalam pelaksanaan magang adalah sebagai *intern* dalam posisi *Design Creative and Branding*. Penulis berada dibawah naungan fakultas seni dan desain, program studi desain komunikasi visual pada Universitas Multimedia Nusantara. Penulis berada tepat dibawah ketua program studi desain komunikasi visual yang bertindak sebagai supervisi. Pada beberapa proyek penulis juga ditempatkan dalam divisi-divisi tertentu dalam program studi desain komunikasi visual sehingga ketua divisi tersebut yang menjadi supervisi pada proyek tersebut. Penulis bertanggung jawab atas pembuatan ide-ide kreatif dengan batasan waktu tertentu yang diberikan oleh ketua program studi.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Program studi desain komunikasi visual Universitas Multimedia Nusantara memberikan alur koordinasi yang dimulai dari ketua program studi. Ketua program studi bekerjasama dengan IT Universitas Multimedia Nusantara yang memerlukan elemen desain yang dapat mendukung proyek yang sedang dikerjakan. Ketua program studi akan mendapatkan *brief* dan memberikan *brief* tersebut kepada penulis. Kemudian ketua program studi dan penulis akan bertemu dan membahas ide-ide desain yang dapat diterapkan dalam *brief*. Penulis kemudian mengembangkan ide

kedalam sketsa dan *low fidelity*. Penulis membuat dua hingga tiga alternatif desain yang kemudian diasistensikan kepada ketua program studi. Ketua program studi akan melakukan *review* dan *revisi*. Penulis kemudian melakukan *revisi* hingga sesuai dengan *brief* yang diberikan sambil melanjutkan ke tahap *highfidelity* dan *prototype*.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut tugas-tugas yang telah dilakukan selama pelaksanaan magang. Tugas-tugas berikut mengikuti *daily task* yang telah diisi selama proses magang. Terdapat 5 proyek yang telah dilakukan oleh penulis selama masa magang :

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	2—10 September 2024	3D Ruangan Uprint	Penulis membuat aset tiga dimensi berupa furnitur ruangan Uprint. Tujuannya adalah melihat bagaimana skema ruangan Uprint dalam bentuk virtual yang dapat diproyeksikan kedalam dunia nyata.
2	11-24 September 2024	Aset Ilustrasi Uprint	Penulis membuat tujuh aset ilustrasi yang digunakan untuk kaca Uprint. Kegunaannya adalah untuk mendukung elemen desain lain seperti tulisan dan warna dalam desain kaca Uprint.

3	25 September – 17 Oktober 2024	Renewal UNION	Penulis membuat <i>redesign</i> pada aplikasi UNION. Penulis membantu mengembangkan <i>redesign</i> yang telah dibuat. Penulis bertanggung jawab terhadap perubahan pada <i>page splash screen</i> , VARA, <i>view all</i> , dan UMN <i>Library</i> .
4	18 Oktober – 9 Desember	Website IMDES	Penulis membuat <i>user interface website</i> IMDES utama. Penulis membuat aset-aset yang akan digunakan dalam website yang berbentuk ilustrasi <i>isometric</i> .
5	18 Oktober – 26 November	Website DKV UMN	Penulis berperan dalam membuat bagan kurikulum baru dan membuat foto profil dosen yang menyesuaikan dengan <i>style</i> dalam website DKV UMN.

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Penulis mengikuti beberapa tahapan dalam pembuatan proyek-proyek yang dilampirkan. Secara garis besar, penulis mengikuti tahapan *briefing*, ideasi, *prototype*, asistensi dan revisi.

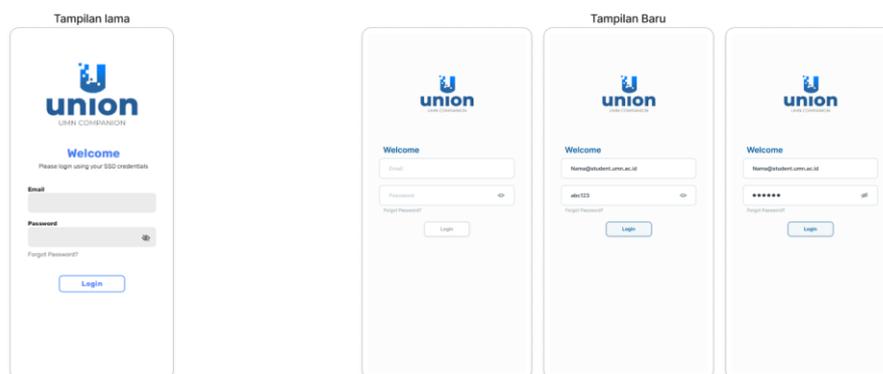
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Tugas utama dalam pelaksanaan magang yang penulis lakukan adalah membuat *renewal* UI terhadap aplikasi UNION. Penulis mendapatkan *brief* dari supervisi yang telah diajukan oleh IT UMN untuk mengembangkan dan memperbaiki *file renewal* UNION yang sedang dikembangkan. Penulis mulai mengerjakan proyek utama dalam rentang satu bulan yang dimulai dari tanggal 25 September hingga 17 Oktober 2024. Penulis mendapatkan tugas untuk mengubah *slapshscreen* menjadi logo UNION yang lama. Penulis mengambil logo yang telah disediakan dan meletakkan logo sesuai *margin* yang telah ditentukan.



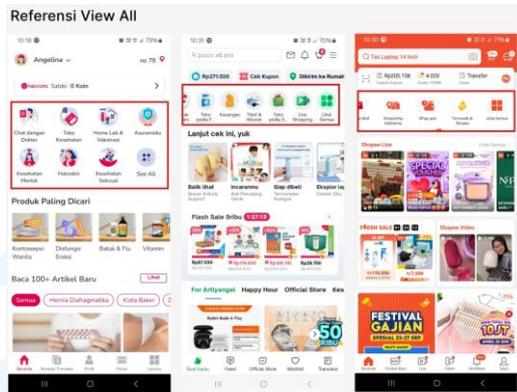
Gambar 3.2 *Splash Screen UNION*

Penulis kemudian mendapatkan *brief* untuk membuat *login screen* pada aplikasi UNION. Penulis mengikuti *design system* yang telah disediakan dan menyesuaikan dengan *style* UNION terbaru. Berikut perbandingan *page login* yang lama dan *page login* yang baru.



Gambar 3.3 *Login Page UNION*

Setelah selesai mengerjakan *login page*, penulis mengerjakan *brief* selanjutnya yaitu membuat *page view all*. Page ini berfungsi untuk menampilkan menu-menu yang lebih banyak lagi dalam *homepage*. Penulis pertama-tama mencari referensi untuk membantu pembuatan *icon view all*. Berikut referensi yang penulis gunakan dalam pembuatan *icon view all*.



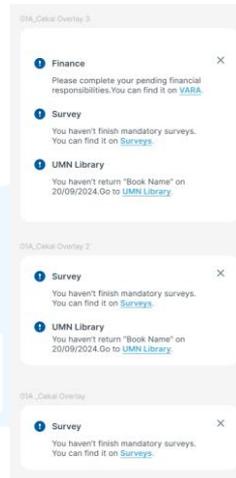
Gambar 3.4 Referensi *Icon View All*

Referensi yang diambil merupakan aplikasi *e-commerce* yang memiliki banyak kategori. Penulis mengambil bentuk kotak-kotak sebagai lambang untuk melihat lebih banyak kategori. Penulis juga memainkan elemen warna dalam *icon* sehingga menjadi seperti gambar dibawah ini.



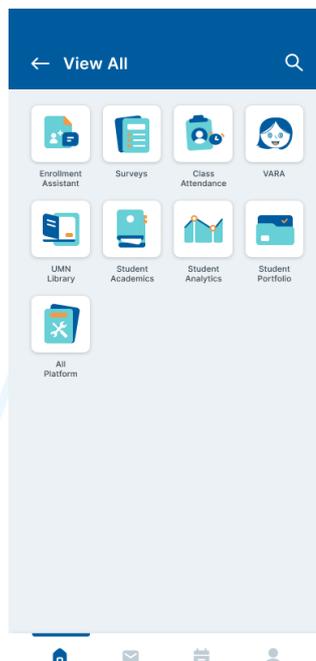
Gambar 3.5 *Homepage Icon View All*

Pada bagian *homepage* terdapat tugas untuk membuat *icon* cekal beserta isinya ketika di klik. *Icon* cekal merupakan *floating icon* yang berfungsi untuk memberikan pemberitahuan kepada pengguna terhadap aktivitas yang belum terselesaikan sehingga tercekal dan tidak bisa melanjutkan ke tahap berikutnya. Berdasarkan *brief*, *icon* cekal tidak dibuat mengganggu tampilan dikarenakan *icon* ini hanya berfungsi sebagai pengingat bukan larangan atau peringatan. Berikut tampilan yang akan tampil ketika *icon* cekal ditekan.



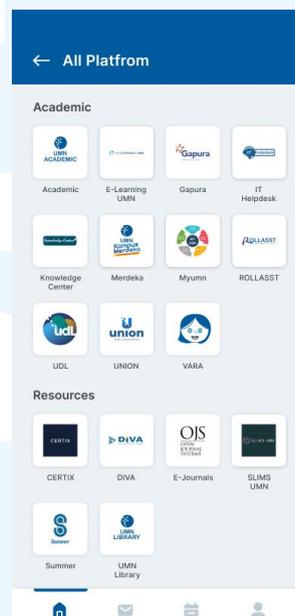
Gambar 3.6 Tampilan *Icon Cekal*

Penulis kemudian melanjutkan dalam pembuatan *page view all*. Pada *page* ini terdapat banyak pilihan yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mendukung aktivitas mereka. Penulis mengikuti *design system* yang telah dibuat untuk menyakan tampilan aplikasi secara keseluruhan. Terdapat tujuh *icon* yang dapat berinteraksi dengan pengguna. Penulis membuat *design icon all platform* dengan kegunaan untuk melihat *webiste-website* di Universitas Multimedia Nusantara yang dapat digunakan oleh mahasiswa, dosen dan staf.



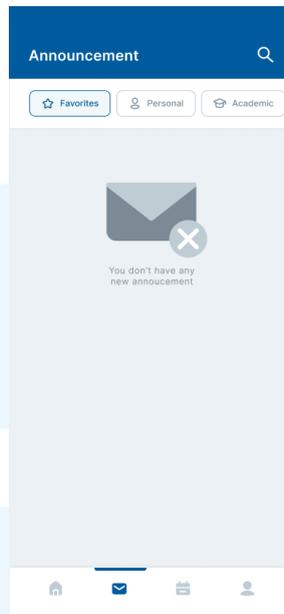
Gambar 3.7 *View All Page Icon All Platform*

Dalam *page all platform* terdapat *icon-icon* yang melambangkan *website* yang dapat digunakan oleh dosen, mahasiswa dan staff. *Page* ini terbagi kedalam empat kategori yaitu *academic*, *resources*, *administration*, dan *others*. Kategori *academic* berhubungan dengan *website-website* yang dapat digunakan mahasiswa dan dosen untuk keperluan akademik. Kategori *resources* dapat digunakan untuk mencari referensi jurnal-jurnal yang pernah di unggah. Kategori *administration* adalah kategori yang dapat digunakan untuk membantu administrasi. Kategori *others* berhubungan dengan kategori diluar *academic*, *resources* dan *administration*. Kategori ini berhubungan dengan lingkungan mahasiswa seperti K3L dan *student support*.



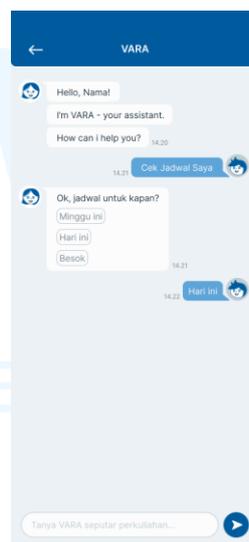
Gambar 3.8 *All Platform Page*

Pada *brief* yang diberikan, terdapat kekurangan pada *page no announcement*. Penulis diberikan tugas untuk membuat ilustrasi berdasarkan *style* dalam *design system*. Penulis kemudian mencari beberapa referensi dan menggabungkan beberapa elemen *design* yang telah dibuat kedalam sebuah ilustrasi yang dapat dilihat pada *page* dibawah ini.



Gambar 3.9 Page No Announcement

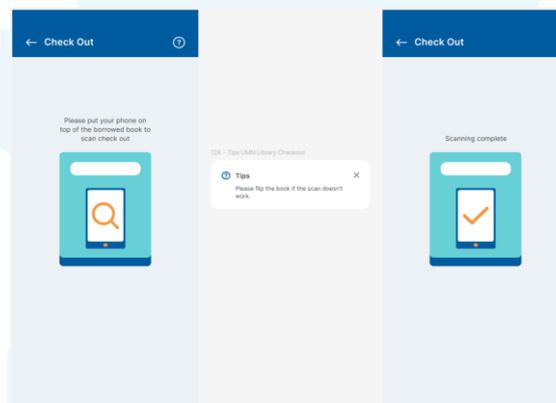
Halaman terakhir yang dikerjakan oleh penulis adalah halaman VARA. Penulis mendapatkan *brief* untuk mengubah tampilan *icon* dalam halaman VARA. Penulis membuat *icon* karakter baru dan menambahkan *icon* karakter kedalam halaman. Penambahan *icon* dilakukan dengan mengikuti *margin* yang telah ditentukan dalam *design system*.



Gambar 3.10 Page VARA

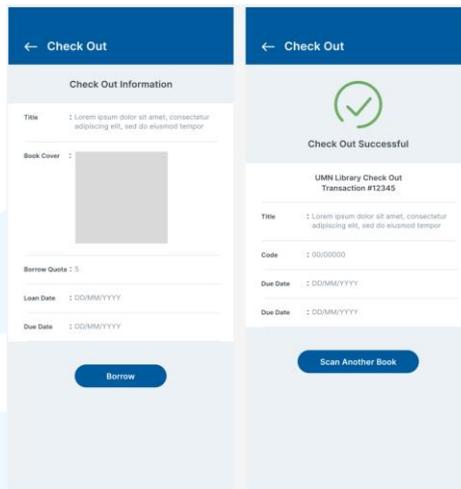
Setelah menyelesaikan halaman utama, penulis kemudian melanjutkan ke *brief* pembuatan *page library*. Dalam *page library* terdapat dua bagian.

Bagian pertama diperuntukkan pengguna yang ingin meminjam buku. Bagian kedua diperuntukkan staf yang ingin melakukan *update* pada buku ataupun melakukan *stock* pada buku. Terdapat *page* awal pada *library* peminjaman buku. Penulis mengembangkan tahapan berikutnya pada halaman tersebut. Penulis membuat ilustrasi berdasarkan hasil penggabungan elemen-elemen desain yang telah ada sehingga terbentuk ilustrasi *scanning* dan ilustrasi *done*. Ilustrasi ini berguna untuk membantu pengguna melihat proses yang sedang berlangsung. Ketika pengguna melakukan sebuah aksi maka ilustrasi akan bergerak dalam bentuk GIF. Setiap proses terdapat tombol *back* dan tombol tanda tanya untuk membantu pengguna yang kebingungan. Ketika di klik tombol tanda tanya akan mengeluarkan *pop up* berisi informasi yang dapat diikuti oleh pengguna.



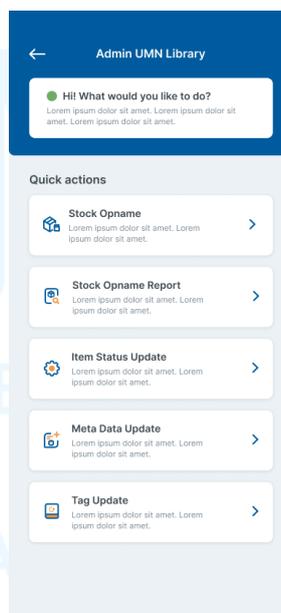
Gambar 3.11 *Page Scanning*

Proses *scanning* yang telah berhasil akan diarahkan pada halaman informasi. Halaman informasi *checkout* berisikan judul buku, sampul buku, *borrow quota*, tanggal peminjaman dan tanggal pengembalian. Terdapat dua tahapan yang harus dilakukan oleh pengguna yaitu melakukan *scan* buku dan menekan tombol *borrow* untuk menyelesaikan transaksi peminjaman buku.



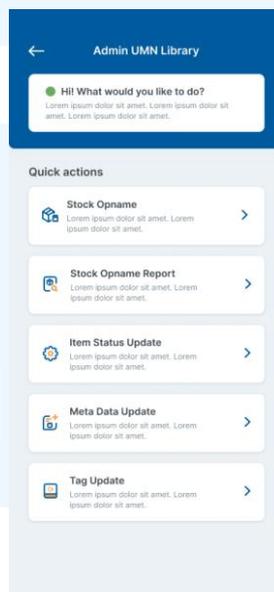
Gambar 3.12 Page Check Out

Pada bagian berikutnya, penulis mendapatkan *brief* untuk membuat *page* *UMN library* yang akan digunakan oleh staf. Penulis ditugaskan untuk membuat *page stock opname*, *stock opname report*, *item status update*, *meta data update*, dan *tag update*. Penulis kemudian membuat *homepage* mengikuti *style* *UMN library* dengan *margin* yang telah disesuaikan dengan *design system*. Penulis juga membuat *icon-icon* yang dapat melambangkan bagian-bagian yang dapat berinteraksi.



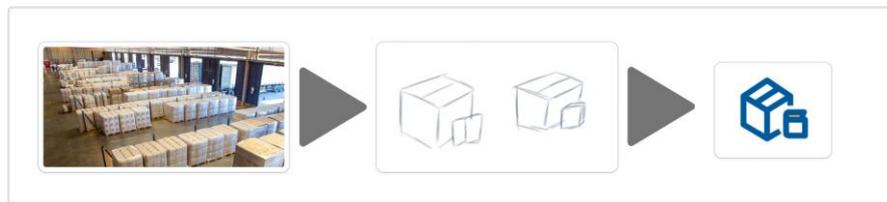
Gambar 3.13 Homepage Admin Library

Penulis menyelesaikan pembuatan icon dalam *homepage admin library*. *Icon* tersebut kemudian disusun sesuai kategori susunan yang telah diberikan dalam *brief*. Penulis kemudian melakukan asistensi kepada ketua program studi terhadap *homepage* yang telah dibuat. Terdapat perbaikan pada *icon item status update*. *Icon* tersebut memiliki *style* yang kurang sesuai dengan *icon* lainnya. Penulis kemudian melakukan revisi dan mengubah lingkaran tengah pada *icon* menjadi *lineart*.



Gambar 3.14 *Homepage Admin Library* Revisi

Dalam pembuatan *icon*, penulis melakukan pencarian referensi terhadap objek yang akan di simbolkan kedalam bentuk *icon*. Pada contoh dibawah, terdapat kategori *stock opname*. Bagian ini berfungsi sebagai tempat mengisi *stock* barang yang akan dimasukkan kedalam perpustakaan. Penulis kemudian melakukan *brainstorming* dengan membuat beberapa alternatif sketsa. Tahapan tersebut kemudian dianalisis dan disesuaikan dengan *guide style* yang telah disediakan. Setelah memilih sketsa yang sesuai, penulis kemudian melakukan digitalisasi terhadap sketsa sehingga layak dalam format *user interface* yang telah dibentuk.



Gambar 3.15 Proses Pembuatan *Icon*

Dengan mengikuti teknik diatas, penulis berhasil membuat lima *icon* dalam halaman *admin UMN library*. Seluruh *icon* telah melewati tahap asistensi bersama *supervisor* sehingga hasil akhir sudah sesuai dengan *guide style* yang telah disediakan. Penulis menggunakan warna biru dan kuning yang telah disediakan *guide style* untuk menjaga konsistensi tampilan dalam aplikasi. Penggunaan bentuk elemen yang rounded membantu menjaga keseimbangan tampilan dan konsistensi tampilan secara menyeluruh.



Gambar 3.16 Hasil Akhir *Icon*

Dalam proyek ini penulis memiliki kendala terhadap flow aplikasi yang akan di implementasikan. Kurangnya informasi mengenai alur sebuah sistem menghambat penulis untuk melanjutkan ke tahap berikutnya. Penulis mengatasi masalah tersebut dengan berkomunikasi dengan supervisi sehingga penulis mendapat informasi yang jelas mengenai jalannya sebuah sistem yang akan diterapkan.

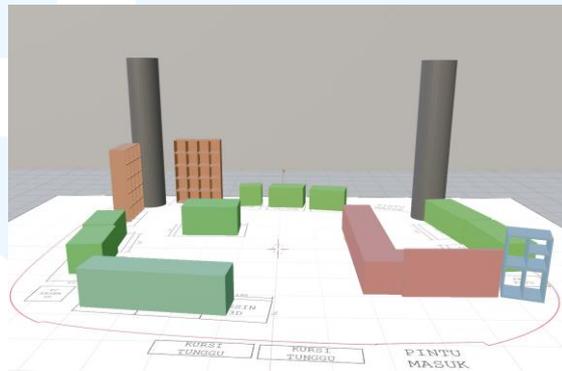
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Dalam pelaksanaan magang di Universitas Multimedia Nusantara dibawah program studi DKV. Penulis juga mengerjakan berbagai tugas tambahan dengan media yang berbeda. Penulis mengerjakan tugas 3D,

membuat ilustrasi *vector* dan membuat *website*. Penjabaran lebih rinci dijelaskan pada subbab dibawah.

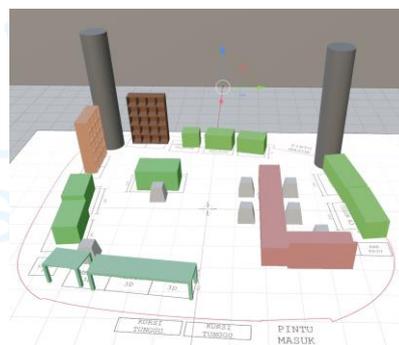
3.3.2.1 Proyek 3D Ruang Uprint

Pada 2 September 2024, penulis bersama ketua program studi membahas *brief* mengenai denah ruangan Uprint. Penulis ditugaskan untuk membuat denah ruangan Uprint dalam bentuk tiga dimensi. Penulis mendapatkan denah dalam bentuk PDF kemudian meletakkan denah kedalam blender sebagai pondasi membangun ruangan Uprint. Penulis pertama-tama membuat *blocking* dalam bentuk kubus menyesuaikan ukuran mesin dan furnitur.



Gambar 3.17 *Blocking* Denah

Penulis kemudian melakukan *modelling* terhadap furnitur-furnitur yang akan dibuat. Setelah terbentuk bentukan dasar dari model furnitur yang akan di buat, penulis kemudian melanjutkan ke tahapan *texturing* untuk menambahkan material kedalam model yang telah dibentuk. Penulis menggunakan dua jenis material yaitu kayu dan kaca.



Gambar 3.18 Model Furnitur

Setelah menyelesaikan pembuatan model, penulis melakukan asistensi kepada ketua program studi. Terdapat beberapa perbaikan dalam pembuatan furnitur seperti jumlah rak yang berkurang dan perubahan warna material kayu.

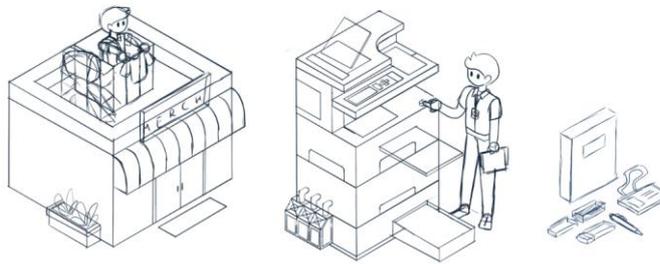


Gambar 3.19 Meja Furnitur

Pada proyek ruangan denah 3D Uprint, penulis memiliki kendala dalam membuat model furnitur yang unik dikarenakan kurang terampil dalam 3D *modelling*. Dalam proyek ini penulis berusaha untuk membuat furnitur dengan ukuran yang sesuai dunia nyata sehingga tidak terlalu mendalami model furnitur. Penulis banyak mengambil referensi dari youtube dan pintrest untuk mendapatkan ide pembuatan model furnitur.

3.3.2.2 Proyek Ilustrasi Vector Kaca Uprint

Penulis mendapatkan tugas untuk membuat aset ilustrasi vektor yang akan digunakan untuk *sticker* kaca ruangan Uprint. Penulis membuat tujuh ilustrasi vektor sesuai dengan makna yang ingin disampaikan. Penulis pertama-tama mencari referensi yang berhubungan dengan *brief* yang telah diberikan. Penulis kemudian membuat sketsa dan dilanjutkan dengan pembuatan digitalisasi.



Gambar 3.20 Sketsa Ilustrasi *Isometric*

Penulis membuat sketsa dengan bantuan referensi yang diambil dari pintrest. Penulis kemudian melakukan digitalisasi pada sketsa dengan warna-warna yang telah ditentukan. Penulis membuat tujuh ilustrasi vektor dengan karakter utamanya berpakaian warna biru yang melambangkan bagian dari UMN.



Gambar 3.21 Digitalisasi Ilustrasi Vektor

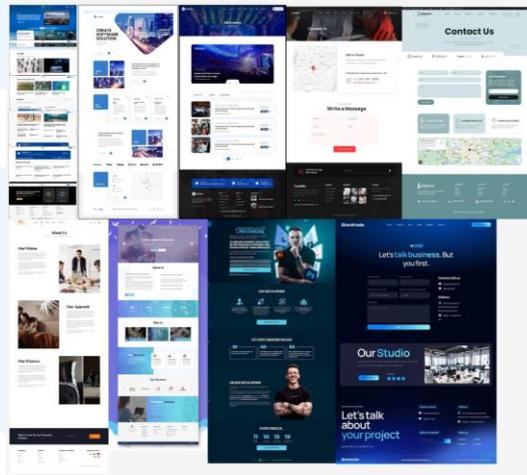
Proyek ilustrasi vektor isometric memiliki tantangan bagi penulis. Dalam proyek ini penulis melatih ketelitian dan kerapian dalam membuat sebuah desain. Penulis mendapatkan *hard skill* baru dalam bidang ilustrasi yang dapat dikembangkan lebih lanjut.

3.3.2.3 Proyek Website IMDES

Penulis mendapatkan *brief* untuk mengejakan *website* IMDES. *Website* IMDES merupakan *website* seminar untuk para dosen di Universitas Multimedia Nusantara. *Website* ini berbasis internasional dan akan terbuka untuk mahasiswa. Penulis bergabung dalam tim *website* dalam proyek IMDES dan ketua tim *website* IMDES bertindak sebagai

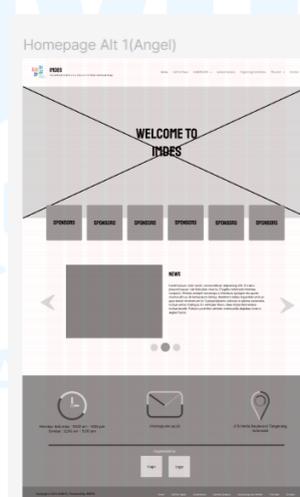
supervisi sementara. Penulis berperan dalam membantu perancangan *website* hingga akhir desember.

Penulis mendapatkan *brief* untuk membuat *layout website* utama. Berdasarkan *brief*, *website* harus memiliki *white space* yang banyak dan terlihat profesional. Penulis kemudian mencari referensi *website* dengan *white space* yang banyak sehingga dapat meningkatkan keterbacaan dan kelegaan bagi mata *audience*.



Gambar 3.22 Referensi *Website* IMDES

Penulis kemudian melakukan asistensi kepada penanggung jawab tim *website* dan mendapatkan contoh-contoh *website* yang dapat diambil sebagai referensi dalam pembuatan *website* utama. Penulis kemudian melanjutkan pada tahapan *low fidelity* dan membuat beberapa alternatif.



Gambar 3.23 *Low Fidelity Website* IMDES

Penulis kemudian melakukan asistensi lagi kepada penanggung jawab tim *website* IMDES dan mendapatkan beberapa *feedback* serta melanjutkan pembuatan *website* ke tahap *high fidelity*. Penulis menggunakan beberapa foto *free to use* dalam pembuatan *high fidelity* untuk melihat secara keseluruhan bagaimana tampilan *website*.

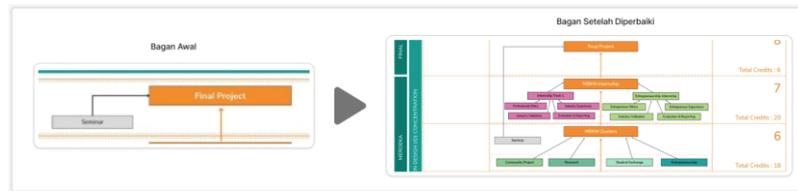


Gambar 3.24 High Fidelity Website IMDES

Dalam proyek pembuatan IMDES, terdapat beberapa kendala yang dihadapi penulis. Beberapa kendala tersebut adalah miskomunikasi dan masih kurangnya informasi yang akan dimasukkan kedalam *website*. Hal tersebut diatasi dengan terus melakukan *brainstorming* bersama supervisi dan mencari banyak referensi yang cocok untuk mengembangkan *website* IMDES. Penulis juga belajar bagaimana cara membuat sebuah *interface* yang sederhana dan rapi.

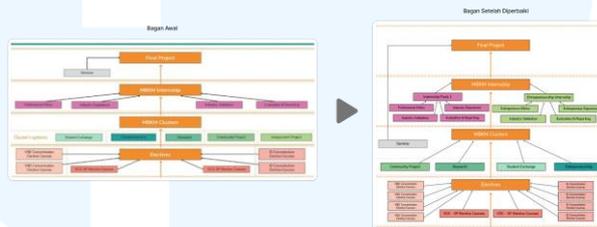
3.3.2.4 Bagan Kurikulum dalam Website DKV UMN

Pada proyek tambahan terakhir, penulis mendapatkan tugas memperbaiki bagan kurikulum dalam website DKV UMN. Penulis mendapatkan daftar perbaikan yang akan di terapkan dalam bagan kurikulum baru. Dalam pengerjaan proyek ini, penulis mendapati beberapa tantangan terutama dalam layout bagan. Perubahan yang paling mencolok adalah membuat kelas seminar menjadi 2 baris dibawah tanpa menghalangi baris lainnya.



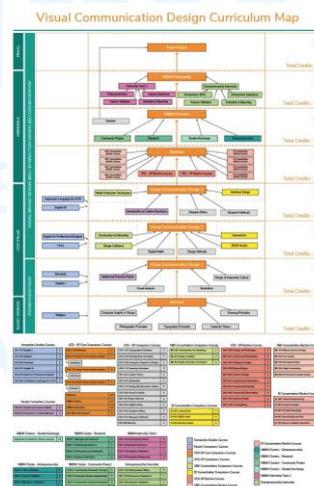
Gambar 3.25 Perbaikan *Layout* Seminar

Pada bagan ini juga penulis ditantang untuk membuat layout dengan data yang banyak. Pada bagian elektif dan MBKM penulis mendapatkan banyak data yang harus dimasukkan kedalam kolom tersebut. Penulis pertama-tama memecah data sesuai kategori yang disediakan. Penulis kemudian mengatur ukuran tulisan sehingga sesuai dengan layout yang telah disiapkan.



Gambar 3.26 Perbaikan *Layout* Semester Elektif dan MBKM

Berikut hasil akhir yang telah disepakati bersama supervisor. Terdapat juga beberapa mata kuliah baru dan mata kuliah yang diganti dalam bagan kurikulum. Penulis kemudian menyesuaikan dan memperbarui tabel keterangan dibawah bagan kurikulum menyesuaikan warna dan kategori dari data yang diberikan.



Gambar 3.27 Bagan Kurikulum DKV Terbaru

Dalam proyek ini, penulis tidak banyak mengalami kendala karena telah mendapatkan *brief* yang jelas dan data yang lengkap. Penulis belajar untuk membuat *layout* dalam sebuah bagan. Penulis juga memahami pentingnya keterbacaan dalam sebuah bagan.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Bagian ini berisi kendala atau kesulitan-kesulitan yang penulis temukan selama menjalani praktek kerja magang di perusahaan. Bagian ini juga berisikan solusi terhadap kendala atau kesulitan yang penulis temukan.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Selama menjalani proses magang, penulis menemukan kendala berupa *briefing* yang kurang jelas sehingga terjadi kesalahpahaman antara penulis dan pemberi tugas. Terkadang juga terdapat tugas dengan *deadline* yang sangat mepet sehingga hasil karya tidak begitu maksimal.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Kendala tersebut penulis selesaikan dengan menanyakan lebih lanjut dan lebih detail kepada supervisor atau orang yang bersangkutan untuk memahami lebih dalam sebuah *brief*. Penulis kemudian mencoba merealisasikan *brief* dengan memberikan referensi dan sketsa alternatif. Referensi dan sketsa akan penulis diskusikan lagi kepada supervisor atau orang yang bersangkutan untuk melihat apakah sudah sesuai dengan *brief* atau masih diperlukan perbaikan. Kegiatan tersebut akan di ulang hingga mendapatkan hasil akhir yang telah disetujui bersama. Penulis juga membuat tabel prioritas terhadap tugas dengan *deadline* yang berdekatan.