

## BAB III

### PELAKSANAAN MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Penulis menjalankan peran sebagai intern desainer grafis di bawah naungan tim media sosial. Tim media sosial memiliki tanggung jawab utama sebagai pengelola konten lintas platform, dengan fokus pada dua tujuan utama: meningkatkan kesadaran atau *awareness* audiens terhadap *brand* serta berfungsi sebagai sumber informasi yang relevan dan menarik bagi audiens. Dalam peran ini, penulis ikut terlibat dalam setiap tahap pekerjaan, mulai dari perencanaan hingga pembuatan dan peluncuran konten visual yang selaras dengan pesan inti *brand*.

Penulis belajar memahami kebutuhan setiap *platform*, seperti *Instagram*, *Twitter*, atau *LinkedIn*, yang memiliki karakteristik dan cara komunikasi berbeda. Dalam prosesnya, penulis menciptakan desain yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mampu menyampaikan informasi dengan jelas dan efektif. Pendekatan ini membantu penulis mengembangkan kemampuan dalam membuat desain yang relevan dan sesuai dengan target audiens. Sebagai bagian dari tim, penulis berpartisipasi dalam diskusi, *brainstorm*, dan menerima *feedback* dari anggota tim lainnya. Alur kerja yang terorganisir ini membantu penulis mengasah keterampilan dalam mengelola waktu, terutama saat harus menyelesaikan proyek dalam tenggat waktu tertentu. Selain itu, penulis ikut berkontribusi dalam proses perencanaan, produksi, hingga eksekusi konten visual yang selaras dengan pesan inti yang ingin disampaikan. Melalui koordinasi yang terstruktur, penulis dapat memahami kebutuhan spesifik setiap platform sekaligus memperluas kemampuan dalam menciptakan desain yang efektif dan relevan. Peran ini memberikan kesempatan untuk belajar secara langsung mengenai kolaborasi tim, manajemen waktu, dan penyampaian ide visual dalam konteks profesional. Alur koordinasi antar penulis dan tim sosial media adalah sebagai berikut.

### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Dalam pengelolaan konten D+Arch Space, penulis memiliki peran sebagai *intern* desainer grafis. Selama pelaksanaan magang, penulis dinaungi oleh tim sosial media selaku pengelola konten D+Arch Space yang terbagi ke dalam beberapa platform media yaitu *Instagram Feeds*, *Instagram Story*, dan *Tiktok*. Konten sosial media yang penulis lakukan merupakan arahan dari tim ini untuk memenuhi kebutuhan visual yang diperlukan. Penulis terlibat dalam proses diskusi dan brainstorming untuk menghasilkan konsep visual yang menarik. Pengalaman ini memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana strategi visual dapat mendukung komunikasi dan identitas *brand* di berbagai *platform*, pentingnya strategi visual dalam mendukung komunikasi *brand* di platform digital. Setiap konten yang dibuat dirancang untuk menyampaikan pesan yang jelas sekaligus mempertahankan identitas D+Arch Space sebagai perusahaan yang profesional dan inovatif. Penulis juga belajar menyesuaikan desain sesuai dengan karakteristik setiap platform.

Selain itu, penulis mendapatkan banyak wawasan baru tentang proses *design* bangunan melalui keterlibatan dalam beberapa proyek yang dikerjakan oleh tim arsitektur. Penulis tidak hanya mengamati, tetapi juga berkesempatan memberikan kontribusi dalam arahan kreatif, khususnya pada aspek interior dan elemen visual bangunan. Dalam setiap proyek, penulis turut serta memahami bagaimana elemen-elemen desain seperti tata ruang, material, pencahayaan, hingga pemilihan warna disesuaikan dengan kebutuhan dan karakter proyek. Arahan kreatif yang diberikan melibatkan ide-ide yang mendukung estetika sekaligus fungsi bangunan. Kesempatan ini juga membekali penulis dengan keterampilan tambahan, seperti memahami terminology dan penggunaan *software* dalam arsitektur, proses teknis pembangunan, dan bagaimana keputusan desain diambil untuk memastikan hasil akhir yang optimal. Semua pengalaman ini memperkaya kemampuan penulis dalam memahami dunia desain yang lebih luas

### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Berikut adalah alur koordinasi pelaksanaan magang di D+Arch Space.



Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi

Tim media sosial D+Arch Space terdiri dari *Content Planner*, *Copywriter*, *Content Creator*, dan *Intern Graphic Designer*. Masing-masing peran memiliki tanggung jawab yang saling melengkapi dalam mendukung proses perencanaan dan produksi konten media sosial. *Content Planner* bertugas mengelola keseluruhan perencanaan, perancangan, dan pengaturan konten, sekaligus memastikan koordinasi yang efektif dalam tim. Konten media sosial D+Arch Space berupa konten *sustain* yang dirancang untuk memiliki sifat berkelanjutan dengan jadwal unggahan sebanyak dua kali seminggu. Dalam tahap awal, *Content Planner* menyusun konsep dan strategi konten, yang kemudian menjadi dasar untuk proses pengembangan berikutnya. Setelah konsep dan strategi konten sudah selesai, lalu masuk ke pengolahan tulisan, di mana *Copywriter* berperan mengubah konsep tersebut menjadi sebuah narasi atau pesan. Setelah proses perencanaan dan penulisan rampung, konten diteruskan ke tahap produksi visual, yang ditangani oleh *Content Creator* dan *Intern Graphic Designer*. *Content Creator* bertanggung jawab untuk mengolah *brief* menjadi konten berbasis video atau format interaktif lainnya yang sesuai dengan platform media sosial. Dalam pelaksanaan magang, penulis memiliki peran dan tanggung jawab sebagai *Intern Graphic Designer*, yang bertugas mengerjakan elemen desain grafis yang meliputi pembuatan ilustrasi, pengolahan visual aset, perancangan tata letak grafis, atau aset visual lainnya yang mendukung pesan konten.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Pendataan proses pelaksanaan magang rutin dilakukan yang menyangkut tugas dan tanggung jawab apa saja yang dikerjakan setiap hari dengan tujuan agar terciptanya transparansi antara pelaksana magang dan tempat kerja magang terhadap kampus Universitas Multimedia Nusantara. Berikut merupakan detail pekerjaan yang dilakukan selama magang.

Tabel 1. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	12—18 September 2024		<ul style="list-style-type: none"><li>- Pengenalan mengenai project yang akan saya kerjakan selama magang</li><li>- Menghandle social media</li><li>- Braintstorming terkait konten yang akan di jalan kan di bulan kemerdekaan</li><li>- mulai mempersiapkan beberapa asset yang berkaitan dengan konten kemerdekaan</li><li>- braintsrtom dengan PIC terkait gaya visual yang ingin di terapkan pada sebuah flyer</li><li>- mulai membuat nya dan melakuakn sesi acc dengan PIC</li><li>- merancang ide konten untuk minggu depan</li><li>- melakukan braintstorming dengan PIC mengenai konten yang akan dilaksanakan pada minggu depan</li><li>- membuat konten kembali mengenai promosi jasa perusahaan terkait archithctural</li><li>- mengolah social media instagram perusahaan</li><li>- membuat feeds mengenai kemerdekaan dan menguploadnya di instagram perusahaan</li></ul>

2	19 – 23 Agustus 2024		<ul style="list-style-type: none"> <li>- mengedit konten video mengenai kemerdekaan</li> <li>- mengolah social media instagram perusahaan</li> <li>- berdiskusi dengan PIC mengenai konten selanjutnya</li> <li>- membuat mascot yang sudah didiskusikan oleh pricipile</li> <li>- melakukan pengecheckan kepada divisi archithctural untuk melihat progres yang berjalan sudah sampai dimana yang bertujuan untuk bahan konten selanjutnya</li> <li>- membuat konten promo archithctural</li> <li>- berdiskusi dengan kepala studio mengenai konten</li> <li>- melakukan olahraga bersama dengan para karyawan</li> <li>- membuat table of content agar pekerjaan dapat di terselaikan dengan efektif</li> <li>- melanjutkan mengerjakan mascot</li> <li>- bertemu klien bersama PIC dan berdiskusi mengenai project ED House yang akan dibuat</li> <li>- melakukan dokumentasi</li> <li>- membuat konten</li> </ul> <p><b>Progress pengerjaan laporan magang:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mulai mengisi halaman-halaman awal,</li> <li>- Abstrak</li> </ul>
---	----------------------	--	--

3	26 – 30 Agustus 2024		<p>Minggu 3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- melakukan approval mascot untuk melanjutkan ke tahap berikutnya</li> <li>- membuat aset grafis untuk postingan berikutnya</li> <li>- melanjutkan pengerjaan mascot</li> <li>- membuat flyer promo perusahaan</li> <li>- membuat konten untuk postingan pada feeds instagram</li> <li>- proses pembuatan mascot mengalami lumayan banyak perubahan di karenakan komunikasi yang kurang jelas saya sampaikan maka dari itu setelah di kosmunikasi kan cembali akir nya proses pembuatan jadi mengulang,lalu setelah perubahan tersebut di lakukan akir nya saya pun konsultasi kembali dengan atasan saya nutuk proses approveler</li> <li>- implementasi untuk penerapan mascot di beberapa media, seperti untuk social media dan collateral yang berhubungan dengan media below the line</li> </ul>
4	2 – 6 September 2024		<ul style="list-style-type: none"> <li>- survey kembali ke tempt dimana pembangunan tersebut di lakukan sebagai bahan drafting Dalam membuat design</li> <li>- membuat instastory sebagai aktifasi promo baru untuk prusahaan tersebut</li> <li>- membuat design social media instagram story maupun feeds</li> <li>-mendiskusikan untuk memperluas aktifasi dengan media digital lain supertitles TikTok dan pinterest</li> <li>- merancang guide line untuk pinters</li> <li>- mulai membuat design Pinterest</li> <li>-membuat design instasory</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>-membuat design feeds</li> <li>-melakukan sesi diskusi sekligus approved dengan atasan</li> <li>-membuat flyer promountuk media social</li> <li>-membuat feeds peruasif di painters untuk menarik salon client baru dengan segments generasi z</li> <li>- Melakukan Survey bersama PIC di salah atau rumah celiant, terkait pembagunan interior beberapa rauangan</li> <li>- Membuat denah kasar sekaligus furniture kasar secara gambaran untuk sebagai landasan design di tahapan selanjut nya</li> </ul>
5	9 – 13 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjut kan proses design yang telah di drafting, mulai mencari refrance yang satu aliran dengan design yang di inginkan cliant</li> <li>- membuat seketsa secara halus di Adobe Ilustrator, sebagai gambaran jelas untuk divisis interior</li> <li>- melakukan survey kembali ke salah satu cliant di daerah kuningan bernama KOMPOR MIE, melakukan beberpa sketsa kasar terkait denah,grafis dan beberapa furniture tambahan</li> <li>- melanjut kan masuk kedalam sketsa halus yang di buat secara isometris di adobe ilustrator, usai dalam tahapan tersebut, estimator bisa mempersiapkan estimasi budget untuk di offering kepada cliant.</li> <li>- Membuat promo design yang bertujuan menarik cliant baru, yang di publikasi kan di social media</li> <li>- mengumpulkan moodboard sekligus refrance untuk cliant baru, di olah</li> </ul>

		<p>menjadi satu kesatuan menjadi sebuah dack</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- melanjutkan design seketsa isometri di adobe illustrator, untuk project pembangunan cabang coffe shop LOKO COFFE</li> <li>- menyerahkan kepada team arsitek lalu membantunya dalam aspek grafis yang tertera di poroject tersebut.</li> <li>- melanjutkan design publikasi untuk social media khusus nya instagrm</li> <li>- membuat design terkait grafis loko coffee</li> <li>- membuat pacement sekaligus mock-up dan skematik design nya</li> </ul>
6	16 – 20 September 2024	<p>Progress pengerjaan laporan magang BAB I:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengerjakan Latar Belakang</li> <li>- Mengerjakan Tujuan Magang</li> <li>- Mengerjakan Waktu &amp; Prosedur Magang</li> <li>- melakukan survey ke daerah senopati terkait keinginan cliant renovasi salah satu restoran nya, pada tahapan tersebut membuat seketsa denah kasar dan furniture kasay yang menjadi quest cliant untuk di beberapa point</li> <li>- mengelaborate keinginan cliant menjadi satu kesatuan designe yang saling menopang untuk menjadi satu mood.</li> <li>- membuat potingan design hasil beberapa design cliant yang sudah rampung, yang di olah menjadi media promosi, untuk menarik minat cliant baru</li> <li>- survey kembali progres project salah satu cliant terkait pengecekan material</li> </ul>



		<p>yang digunakan sekaligus tetap membantu mengarahkannya kepada satu guide line sesuai mood yang yang ingin dicapai</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- membuat postingan kembali terkait konten survey yang usai kemarin di laksanakan</li> <li>- mengeditnya untuk menjadi satu kesatuan video sebagai media promosi perusahaan</li> <li>- Berkunjung ke salah satu rumah client yang baru rampung pembangunannya, untuk melakukan serah terima kunci</li> <li>- mendokumentasikannya dan sekaligus menjadikan konten untuk media promosi perusahaan</li> <li>- membuat promosi social media berupa postingan</li> <li>- mulai mengaktifkan ads untuk menarik market regional bekasi secara menyeluruh</li> <li>- mulai membuat promo terkait regional sekitar</li> </ul>
7	23-27 September 2024	<p>Progress pengerjaan laporan magang:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menambahkan beberapa informasi dibagian BAB I</li> <li>- Mulai mengerjakan BAB II</li> <li>- melakukan survey kembali ke kawasan pembangunan rumah client yang tahapannya sudah berprogres maka dari itu pentingnya peran dokumentasi sekaligus pengecekan design khususnya penyesuaian</li> </ul>

		<p>furniture dengan modd yang hadir di dalam mood</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- brainstorming terkait project bandara nurahrai bali, terkait grafis dan material</li> <li>- perancangan material yang membawa kesan sustainaneble karna keberadaannya di bali, menjadi salah satu tantangan baru, karna enggan hanya memikirkan kesan funfisi namun artistik serta sustinabelty menjadi 3 poin pilar yang sangat di tonjolkan di project ini</li> </ul>
8	30 September – 4 Oktober 224	<ul style="list-style-type: none"> <li>- membuat dack pitching untuk di presentasikan ke pada client</li> <li>- ikut serta Dalam proses pitching dengan client mengenai pembangunan yang di rencanakan, di tahapan ini saya mulai turut andil dlm proses dokumentasi sebagai bahan saya untuk drafting di media social</li> <li>- membuat postingan terkait media promosi perusahaan - membuat asset denah sebagai bahan promosi - membuat skematik design terkait denah project yang input material dll</li> </ul>
9	5 Oktober – 10 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>-membuat flayer promountuk media social -membuat feeds peruasif di painters untuk menarik salon client baru dengan segments generasi z</li> <li>- Melakukan Survey bersama PIC di salah atau rumah celiant, terkait pembagunan interior beberapa rauangan - Membuat denah kasar sekaligus furniture kasar secara gambaran untuk sebagai landasan design di tahapan selanjut nya</li> <li>- Melanjut kan proses design yang telah di drafting, mulai mencari refrance yang satu aliran dengan design yang di inginkan cliant - membuat seketsa secara halus di</li> </ul>

		<p>Adobe Illustrator, sebagai gambaran jelas untuk divisis interior</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- melakukan survey kembali ke salah satu cliant di daerah kuningan bernama KOMPOR MIE, melakukan beberpa sketsa kasar terkait denah,grafis dan beberapa furniture tambahan - melanjutkan masuk kedalam sketsa halus yang di buat secara isometris di adobe illustrator, usai dalam tahapan tersebut, estimator bisa mempersiapkan estimasi budget untuk di offering kepada cliant.</li> </ul>
10	11 Oktober – 16 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat promo design yang bertujuan menarik cliant baru, yang di publikasi kan di social media - mengumpulkan moodboard sekligus refrance untuk cliant baru, di olah menjadi satu kesatuan menjadi sebuah dack</li> <li>- melanjutkan design seketsa isometri di adobe illustrator, untuk project pembagunan cabang coffe shop LOKO COFFE - menyerahkan kepada team arsitek lalu membantunya dalam aspek grafis yang tertera di poroject tersebut.</li> </ul>
11	17 Oktober – 20 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>- membuat promosi social media berupa postingan - mulai mengaktifkan ads utuk mrnarik market regional bekasi secara menyeluruh - mulai membuat promo terkait regional sekitar</li> <li>-Berkunjung ke salah satu rumah cliant yang baru rampung pembangunan nya, untuk mrlakukan serah terima kunci - mendokumentasikan nya dan</li> </ul>

		<p>sekaligun menjadikan konten untuk media promosi perusahaan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- membuat postingan kembali terkait konten survey yang usai kemarin di laksanakan - mengedit nya untuk menjadi satu kesatuan vidio sebagai media promosi perusahaan</li> </ul>
12	23 Oktober – 27 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>- melakukan survey kembali ke kawasan pembangunan rumah client yang tahapannya sudah berprogres maka dari itu pentingnya peran dokumentasi sekaligus pengecekan design khususnya penyesuaian furniture dengan modd yang hadir di dalam mood</li> <li>- brainstorming terkait project bandara nurahrai bali, terkait grafis dan material - perancangan material yang membawa kesan sustainable karena keberadaannya di bali, menjadi salah satu tantangan baru, karena enggan hanya memikirkan kesan fungsi namun artistik serta sustainability menjadi 3 poin pilar yang sangat di tonjolkan di project ini</li> </ul>
13	28 Oktober – 02 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>- membuat dack picking untuk di presentasikan ke pada client - ikut serta Dalam proses pitching dengan client mengenai pembangunan yang di rencanakan, di tahapan ini saya mulai turut andil dlm proses dokumentasi sebagai bahan saya untuk drafting di media social</li> <li>- membuat postingan terkait media promosi perusahaan - membuat asset denah sebagai bahan promosi - membuat skematik design terkait denah project yang input material dll</li> <li>mulai pada tahapan untuk mempelajari cara merender dengan</li> </ul>

			aplikasi skacth up yangh di bimbing oleh kepala studio
14	03 November – 08 November 2024		<p>melanjutkan proses render kemarin yang dilakukan dan paralel dengan mengerjakan postingan untuk kebutuhan social media</p> <p>setelah mengetahui proses rendering seperti apa, lanjut pada tahapan struktural nya mengenai sekema pembuatan secara real, yang kerap kali di sebut sebagai sekematik design</p> <p>sekematik design yang saya buat mempunyai bayak sekali aspek kelemahan visualisasi yang nanti nya di hadirkan akan berdampak, karna dari awal perancangannya sudah bayak yang minor, maka dari itu kepala studio kembali membimbing terkait masalah tersebut</p>
15	09 November –13 November 2024		<p>membuat skematik design kembali untuk cliant baru dan mengolah brief yang ada dalam sebuah pengklompokan yang nanti nya akan dapat jauh lebih mudah di bedah dan diolah menjadi asset visual</p> <p>membuat seketsa kasar terkait project tersebut JAF untuk pembuatan booth kampanye sebuah brand</p> <p>membuat 3d nya dengan aplikasi blender lalu mempelajari tentang cara texturing agar lebih detail</p>
16	14 November –18 November 2024		<p>mengajukan approvel terhadap project tersebut pada kepala studio, namun dari segi pemilihan warna dan materialmasih kurang menarik dan kurang menggambarkan citra brand maka dari itu di lakukan revisenvairolment yang hadir di</p>

			<p>lapangan nati nya seperti apa dll</p> <p>tahap revisi pun sudah dilakukan selanjut nya tinggal finalisasi dengan membuat rendering final</p>
17	19 November – 22 November 2024		<p>tahap revisi pun sudah dilakukan selanjut nya tinggal finalisasi dengan membuat rendering final</p> <p>Mulai merangkum needs dari cliant lalu mengolah nya menjadi sebuah mindmapping lalu mengolah kembali ke tahapan moodboard</p> <p>Membuat sketsa dari moodboard yang ada dan membuat digitalisasi seketsa teraebut</p> <p>Melakukan assistenti terkait seketsa digital yang sudah rampung lalu membuat 3d model nya</p> <p>Melakukan asistensi terkait seketsa digitan lalu membuat 3d struktur nya agar bisa di telaah muatan ruang yang trlah di design</p>
18	23 November – 27 November 2024		<p>Melakukan proses tekstureing pada 3d ruang yg hadir serta pararel dengan pekerjaan membuat compro</p> <p>Melakuakn final rendering terhadap project JAF lalu mengerjakan kv untuk compro sebagai gamabara juga guideline penyusunan compro tersebut</p> <p>Mulai menyusun compro sekaligus membuat beberapa aset di dalam nya untuk di layout</p>

19	28 November – 30 November 2024	<p>Merampungkan compro terkait deadline yang di berikan, lalu pararel dengan membuat conten sosial media</p> <p>membuat postingan feeds untuk kebutuhan sosmed serta membuat poltong untuk skematic design</p> <p>Mengerjakan revisi compro terkiat data yang kurang harus di tinjau kembali serta prnyampaian yang terlihat bias secara visual harus di benahi Kembali</p>
20	01 Desember – 04 Desember 2024	<p>Membuat flayer hiring terkiat kebutuhan prusahaan yang mana output nya adalah media digital salah satu nya sosial media serta mengerjakan kebutuhan visual lain seperti dack pitcing</p> <p>Membuat konten untuk social media berupa feeds dengan isi promosi yang bertujuan menarik minat client</p> <p>Mempelajari texturing , mebuat texturing untuk memaksimal kan renderan project project sebelum nya, yang nanti nya di harapkan akan lebih maksimal hasil rendering nya</p> <p>Mempelajarai File manging lalu menerapkan nya pada data data yang selama maggang saya kerjakan untuk nanti nya dapat di serah kan pada pihak prusahaan</p>
21	05 Desember –06 Desember 2024	<p>Membuat bahan postingan berupa tamplate yang nanti nya akan di gunakan kedepan nya sebagai acuan dari sebuah konten</p> <p>membuat asset sebagai bahan pelengkap nanti nya ketika proses design di lakukan dan akan jauh lebih dinamis dan eksploratif</p>

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Perjalanan penulis selama menjalani peran sebagai *intern* desainer grafis menjadi salah satu fase yang penuh dengan pembelajaran dan eksplorasi. Selama masa tersebut, penulis dihadapkan dengan berbagai jenis proyek yang memiliki karakteristik dan tantangan tersendiri. Beragamnya jenis proyek yang ditangani tidak hanya memberikan kesempatan untuk mengasah kemampuan teknis tetapi juga memperluas wawasan mengenai penerapan desain grafis di berbagai sektor industri. Dinamika lingkungan kerja profesional memberikan perspektif baru tentang bagaimana desain dapat menjadi solusi kreatif sekaligus alat komunikasi yang efektif. Salah satu pengalaman yang paling berharga adalah kepercayaan yang diberikan kepada penulis untuk mengelola pembuatan aset visual dan tata letak *company profile* perusahaan. Tugas ini menjadi tantangan besar karena menuntut pemahaman yang mendalam tentang identitas perusahaan, audiens yang dituju, serta cara terbaik untuk menyampaikan pesan melalui desain. Melalui proses ini, penulis belajar menyusun elemen-elemen visual yang tidak hanya estetis tetapi juga memiliki fungsi komunikasi yang jelas dan relevan. Setiap keputusan desain, mulai dari pemilihan warna hingga tipografi, menjadi bagian penting dalam menciptakan output yang profesional dan representatif. Selain itu, penulis juga mendapatkan kesempatan untuk mendalami teknik *rendering* 3D, yang memberikan dimensi baru pada pemahaman teknis dan estetika desain.

Pengenalan terhadap teknologi ini membuka peluang untuk menciptakan visualisasi yang lebih realistis, terutama untuk kebutuhan presentasi dan pengembangan produk. Proses belajar ini tidak hanya memperkaya kemampuan teknis tetapi juga meningkatkan daya saing penulis dalam menjawab kebutuhan industri kreatif yang terus berkembang pesat dan semakin mengandalkan inovasi teknologi. Tidak berhenti di sana, penulis juga diberi kepercayaan untuk merancang desain *booth* untuk acara klien, sebuah proyek yang melibatkan elemen perencanaan tata ruang, pemilihan material, dan penciptaan konsep visual. Proyek ini mengintegrasikan aspek estetika dengan fungsi praktis, karena booth harus mampu menarik perhatian audiens di tengah kompetisi visual yang tinggi.



Tantangan terbesar dalam proyek ini adalah memastikan desain *booth* tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mencerminkan nilai-nilai yang ingin disampaikan oleh klien. Dalam proses pengerjaan, penulis bekerja sama dengan berbagai pihak, seperti tim produksi, klien, dan penyelenggara acara, sehingga kemampuan kolaborasi menjadi kunci utama untuk menyelesaikan proyek dengan sukses. Pengalaman-pengalaman ini mengajarkan penulis untuk bekerja dalam tenggat waktu yang ketat, mengutamakan efisiensi, dan tetap menjaga kualitas hasil akhir. Setiap proyek menjadi kesempatan untuk mempelajari sesuatu yang baru, baik dari sisi teknis maupun manajerial. Penulis juga semakin memahami pentingnya fleksibilitas dan kemampuan beradaptasi dalam menghadapi kebutuhan dan ekspektasi yang bervariasi dari klien. Semua pembelajaran ini menjadi bekal berharga untuk mengembangkan karier di bidang desain grafis, memperkuat kreativitas, dan meningkatkan kapasitas profesional untuk menghadapi tantangan yang lebih besar di masa depan.

### **3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang**

Selama program magang di PT. Dearki Ruang Indonesia, penulis terlibat dalam berbagai tugas dan tanggung jawab yang memberikan pengalaman berharga dalam dunia desain grafis. Beragam tugas ini tidak hanya mencakup aspek teknis desain tetapi juga menyentuh elemen manajerial dan kolaborasi, yang menjadi fondasi penting dalam menciptakan solusi desain yang efektif dan relevan. Penulis terlibat secara langsung dalam perencanaan dan pelaksanaan proyek, yang melibatkan proses kreatif mulai dari eksplorasi konsep hingga eksekusi akhir. Setiap tahapan membutuhkan perhatian terhadap detail serta pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan dan tujuan proyek. Dalam lingkup kerja sehari-hari, penulis merasakan pentingnya alur koordinasi yang baik antara desainer, klien, dan tim yang bertanggung jawab atas proyek. Sebagai desainer grafis yang bekerja di lingkungan profesional dengan fokus pada arsitektur dan interior, penulis harus mampu memahami tidak hanya aspek visual tetapi juga konteks ruang dan fungsi.

Tantangan ini menuntut penulis untuk memadukan elemen estetika dengan kebutuhan praktis dari proyek yang sedang dikerjakan. Komunikasi yang jelas dan kolaborasi yang efektif dengan tim multidisiplin menjadi kunci utama dalam memastikan keberhasilan setiap proyek, baik dari sisi teknis maupun kepuasan klien. Salah satu tugas utama yang menjadi *highlight* adalah mendesain elemen visual untuk mendukung presentasi proyek arsitektur. Tugas ini mencakup *rendering* 3D, dan *layout deck* presentasi yang mampu menyampaikan ide secara visual kepada klien. Dalam proses ini, penulis belajar menyesuaikan gaya desain dengan karakteristik proyek yang beragam, mulai dari hunian pribadi hingga ruang komersial.

Penulis juga dihadapkan pada tantangan teknis, seperti memastikan akurasi dalam representasi visual dan menjaga konsistensi dengan identitas merek perusahaan atau klien. Setiap tantangan tersebut menjadi kesempatan untuk mengembangkan keterampilan teknis, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis. Melalui interaksi dengan berbagai pihak, penulis mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang kebutuhan klien dan bagaimana menjawab ekspektasi mereka dengan solusi yang tidak hanya kreatif tetapi juga praktis. Lingkungan kerja di PT. Dearki Ruang Indonesia juga memberikan banyak pelajaran tentang pentingnya fleksibilitas dan adaptasi dalam menghadapi berbagai situasi. Setiap proyek memiliki dinamika tersendiri, yang sering kali menuntut perubahan strategi atau penyesuaian desain di tengah proses. Hal ini mengasah kemampuan penulis untuk tetap fokus pada solusi, meskipun dihadapkan pada kendala waktu, sumber daya, atau revisi dari klien.

Melalui pembahasan ini, penulis berharap dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang peran dan kontribusi sebagai intern desainer grafis. Lebih dari sekadar menghasilkan karya visual, penulis melihat desain sebagai alat komunikasi yang memiliki peran strategis dalam mendukung tujuan perusahaan secara keseluruhan. Dengan pengalaman yang diperoleh selama program magang, penulis merasa lebih siap untuk menghadapi tantangan di dunia desain grafis profesional serta terus belajar dan berkembang di bidang ini.

### 3.3.1.1 Proyek *Booth* SDY di Jogja *Film Festival*

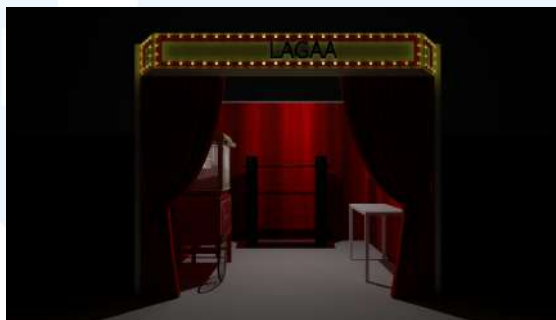
Pengerjaan proyek *booth* SDY di Jogja Film Festival berbasis *SketchUp* dan 3D. Pada kesempatan ini, pihak *client* membutuhkan sebuah desain *booth* sampai arahan kreatif untuk perancangan *booth* ini, yang nantinya akan diproses untuk kebutuhan medium di acara Jogja *Film Festival*. Perancangan *booth* dilakukan menggunakan *SketchUp* dan *Blender* untuk visualisasi, serta *Adobe Illustrator* untuk pembuatan *deck* klien. Melansir Landa (2010) *booth* termasuk dalam desain *enviromental* yang bertujuan sebagai media promosi, informasi, atau identitas desain untuk kebutuhan komersil, edukasi, residensial dan sebagainya. Implementasi ruang *environmental* desain bisa *indoor* ataupun *outdoor*. *Brief* dan arahan dari tim Arsitektur D+Arch Space diteruskan kepada penulis untuk pengembangan diri dan penambahan wawasan. Proses ini membantu penulis memperdalam pengetahuan tentang desain dan arsitektur pameran.



Gambar 3. 2 Render View *Booth* SDY untuk Jogja *Film Festival*

Landa (2010) juga menyatakan bahwa dibutuhkan tim yang berisi desainer dan arsitek agar visi dan misi kreatif dapat tersampaikan dengan baik. *Output* *environmental* desain ini dapat berupa ekshibisi, acara, dan sistem *signage*. Selain itu, definisi *booth* juga dapat dipetakan ke dalam desain promosi yang ditujukan untuk menjadi sebuah media perkenalan, promosi atau penjualan merek berupa produk dan jasa, ide, acara dengan tujuan memperkenalkan atau mempromosikan. Dalam konteks perancangan desain *booth*, penting untuk memahami bahwa proses ini tidak hanya berfokus pada elemen estetika semata, tetapi juga pada fungsi

strategis sebagai media komunikasi dan promosi. *Booth* dirancang untuk menjadi ruang interaksi antara *brand* dan audiens, memungkinkan pesan atau identitas brand tersampaikan dengan cara yang efektif dan menarik. Penulis berkesempatan mendalami aspek ini dalam proyek desain *booth* untuk *Jogja Film Festival*, sebuah acara yang memberikan tantangan sekaligus peluang untuk menciptakan platform branding yang unik dan relevan bagi SDY. Proyek ini memiliki objektif yang jelas yaitu menciptakan *booth* yang mampu menarik perhatian audiens sekaligus menjadi representasi visual yang kuat untuk *brand* klien. Dalam prosesnya, penulis memulai dengan memahami kebutuhan spesifik klien, termasuk visi, misi, dan pesan yang ingin disampaikan melalui *booth*.



Gambar 3. 3 *Render View Alternatif Booth*

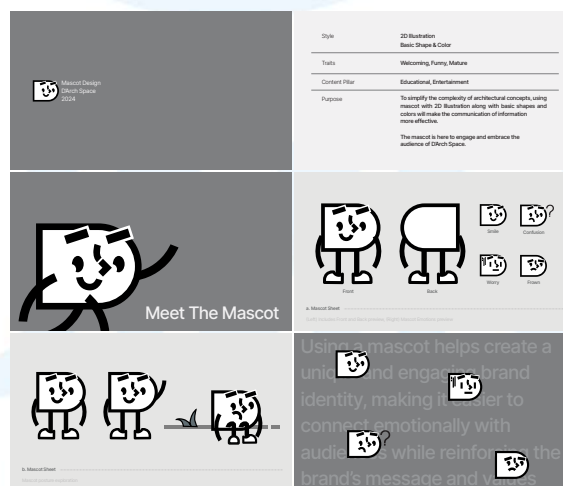
Penulis belajar pentingnya menganalisis audiens target serta karakteristik acara untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan relevan dan mampu bersaing di antara berbagai elemen visual lain di dalam ekshibisi. Proses kreatif dimulai dengan eksplorasi konsep, di mana penulis mengintegrasikan elemen-elemen visual seperti bentuk, warna, material, dan pencahayaan untuk menciptakan desain booth yang tidak hanya estetik tetapi juga fungsional. Dalam tahap ini, penulis menggunakan *software* seperti *SketchUp* untuk memvisualisasikan ide dalam bentuk 3D. Penggunaan perangkat lunak ini memungkinkan penulis untuk memahami lebih baik dimensi ruang serta bagaimana elemen desain akan terlihat dan berfungsi dalam konteks nyata. Melalui simulasi ini, penulis dapat melakukan penyesuaian yang diperlukan sebelum desain diimplementasikan. Tantangan terbesar dalam proyek ini

adalah menciptakan desain yang mampu menarik perhatian di tengah keramaian festival, sekaligus memberikan pengalaman yang berkesan bagi pengunjung. Oleh karena itu, penulis tidak hanya berfokus pada estetika tetapi juga mempertimbangkan alur lalu lintas pengunjung, tata letak produk, serta elemen interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan audiens. Pemilihan material dan pencahayaan juga menjadi elemen penting, di mana penulis harus memastikan bahwa desain tidak hanya menarik tetapi juga tahan lama dan sesuai dengan anggaran klien. Melalui proyek ini, penulis juga belajar tentang pentingnya kolaborasi antara desainer grafis, arsitek, dan tim produksi. Setiap pihak memiliki peran penting dalam merealisasikan visi desain menjadi kenyataan. Selain keterampilan teknis, penulis juga mengasah kemampuan komunikasi dan manajemen proyek. Dalam setiap tahap pengerjaan, penulis harus berkoordinasi dengan tim Arsitektur untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan sesuai dengan ekspektasi dan kebutuhan mereka.

Proses ini mengajarkan penulis pentingnya mendengarkan *feedback*, merespons secara proaktif, dan menjaga hubungan profesional yang baik dengan semua pihak yang terlibat. Proyek ini memberikan pengalaman berharga dalam memahami bagaimana desain *booth* dapat menjadi media yang efektif untuk memperkenalkan atau mempromosikan produk, jasa, atau ide kepada audiens yang lebih luas. Penulis merasa bahwa pengalaman ini tidak hanya memperluas keterampilan teknis tetapi juga meningkatkan pemahaman tentang bagaimana desain dapat berperan sebagai alat komunikasi yang strategis dalam mendukung tujuan branding dan pemasaran. Dengan semua pelajaran yang diperoleh, penulis menjadi lebih percaya diri untuk menghadapi tantangan serupa di masa depan dan terus mengembangkan kreativitas dalam dunia desain grafis. Objektif dari proyek ini adalah untuk memenuhi kebutuhan khusus klien untuk menyediakan booth yang akan menarik perhatian audiens di *Jogja Film Festival* sekaligus menjadi platform branding yang efektif untuk SDY.

### 3.3.1.2 Proyek Maskot D+Arch Space

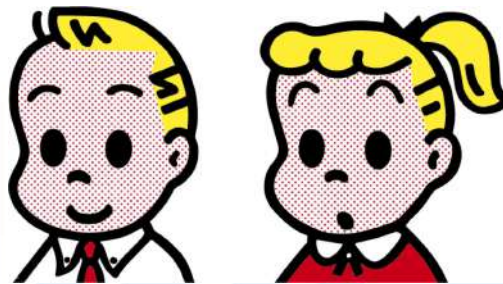
Proyek berikutnya yang menjadi fokus adalah pengerjaan desain maskot untuk D+Arch Space, yang memberikan tantangan menarik sekaligus membuka peluang besar untuk menggali lebih dalam tentang elemen-elemen yang membentuk identitas visual sebuah merek. Dalam konteks ini, desain maskot memiliki peran yang sangat penting sebagai representasi visual yang mampu menyampaikan nilai, visi, dan kepribadian brand secara efektif kepada audiens. Menurut Alina Wheeler (2013) identitas *brand* merupakan sebuah gambaran yang merepresentasikan sebuah merek, yang menjadi sebuah tolak ukur pembeda dari berbagai macam merek yang ada. Suatu merek dengan identitas visual memiliki beberapa komponen penting seperti *trademark*, nama, penyampaian komunikasi dan visual. Dalam hal penampilan visual, salah satu penunjang identitas sebuah merek ialah penggambaran karakter dengan fungsi menjadi medium penyampaian dan komunikasi nilai merek.



Gambar 3. 4 Hasil Akhir Perancangan Desain Maskot D+Arch Space

Sebagai bagian dari identitas brand, maskot harus dirancang dengan pendekatan yang mendalam dan penuh pertimbangan. Penulis memulai proses ini dengan memahami karakteristik D+Arch Space, termasuk visi perusahaan, audiens target, dan nilai-nilai utama yang ingin disampaikan. Langkah awal ini menjadi fondasi yang penting dalam

menentukan konsep desain yang tepat, memastikan bahwa maskot tidak hanya menarik tetapi juga relevan dengan identitas *brand* secara keseluruhan. Penulis melaksanakan perancangan desain maskot berlandaskan teori Alina Wheeler mengenai perancangan identitas merek agar proses pembuatan dan pengerjaan mempunyai landasan *design framework* dan alur kerja yang efektif juga solutif bagi perusahaan. Proses desain dimulai dengan brainstorming ide-ide kreatif, di mana penulis mencoba menggali berbagai konsep visual yang dapat merepresentasikan D+Arch Space. Salah satu inspirasi dalam pengerjaan maskot ini adalah karya dari Osamu Harada, seorang ilustrator yang berasal dari Jepang dalam penciptaan karyanya yaitu “*Finding ‘Kawaii’*”. Karya Harada menawarkan pendekatan unik dalam menggambarkan elemen *kawaii* atau keimutan khas Jepang, dengan sentuhan karakter yang tidak hanya menggemaskan tetapi juga memiliki daya tarik emosional. Pendekatan ini menjadi inspirasi utama dalam proses menciptakan maskot, terutama dalam memastikan karakter yang dihasilkan mampu mencerminkan kehangatan, keramahan, dan keunikan yang ingin disampaikan.



Gambar 3. 5 Osamu Harada: *Finding ‘Kawaii’*

Elemen-elemen seperti ekspresi wajah, dan detail kecil lainnya dirancang untuk menciptakan maskot yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu membangun koneksi emosional dengan audiens. Konsep-konsep ini kemudian divisualisasikan melalui sketsa awal, yang menjadi langkah pertama untuk menghidupkan ide dalam bentuk yang lebih konkret. Dalam tahap ini, penulis berfokus pada eksplorasi bentuk, ekspresi, dan elemen-elemen detail yang dapat memperkuat karakter maskot.

Penulis juga mempertimbangkan bagaimana maskot ini dapat berfungsi dalam berbagai media, sehingga fleksibilitas menjadi salah satu aspek penting yang harus diperhatikan. Salah satu tantangan terbesar dalam proyek ini adalah menciptakan maskot yang mampu menjadi pembeda di tengah banyaknya merek lain yang menggunakan elemen serupa. Penulis harus memastikan bahwa desain yang dihasilkan memiliki keunikan dan daya tarik visual yang kuat, tanpa mengorbankan keselarasan dengan identitas brand. Untuk itu, penulis menggunakan elemen-elemen khas D+Arch Space, seperti warna, bentuk, dan gaya visual yang telah menjadi ciri khas *brand*, ke dalam desain maskot. Selain aspek visual, penulis juga mempertimbangkan aspek emosional yang ingin disampaikan melalui maskot. Sebagai representasi brand, maskot harus mampu membangun hubungan emosional dengan audiens, menciptakan rasa kedekatan dan keterlibatan.

Untuk mencapai ini, penulis memilih ekspresi dan pose maskot yang mencerminkan kehangatan, profesionalisme, dan semangat inovasi, yang merupakan nilai-nilai utama dari D+Arch Space. Dengan adanya peran desainer grafis dalam *environment* perusahaan memungkinkan D+Arch Space untuk dapat menyampaikan pesan dan *value* perusahaan pada audiens melalui eksekusi visual. Dalam hal ini, dibutuhkan sebuah figur yang bisa merepresentasikan *value* perusahaan dengan baik dan berinteraksi dengan audiens. Penulis menerapkan pemahaman dan pengetahuan yang diperoleh melalui mata kuliah *Brand Mascot. Brief* proyek diberikan oleh *Principle* yang diteruskan ke tim sosial media untuk kemudian diolah dan dilakukan solusi desain yang tepat.

Penulis menerapkan beberapa rangkaian riset dan analisa perusahaan, meliputi analisa profil, sejarah dan informasi perusahaan, target audiens, *positioning*, *brand value*, *brand personality*, *big idea*, *moodboard*, dan persona yang ingin dibangun dan disampaikan oleh perusahaan. Setelah melakukan pendekatan melalui analisa profil perusahaan, perancangan desain maskot pun dilakukan, dimulai dari



pembuatan sketsa, pengembangan sketsa, digitalisasi, pembuatan 2D lembar karakter hingga penerapan alternatif emosi dari maskot. Proyek ini memberikan banyak pelajaran berharga bagi penulis, mulai dari bagaimana memahami inti dari sebuah brand hingga teknik teknis dalam menciptakan desain yang kompleks namun fungsional. Maskot yang dirancang bukan hanya sebuah elemen visual, tetapi juga perpanjangan dari identitas brand yang mampu berbicara kepada audiens dengan cara yang sederhana namun bermakna. Pengalaman ini juga memperkuat pemahaman penulis tentang pentingnya komunikasi visual dalam membangun identitas merek yang kuat dan berkelanjutan.

### 3.3.1.3 Proyek *Render Booth Rise*

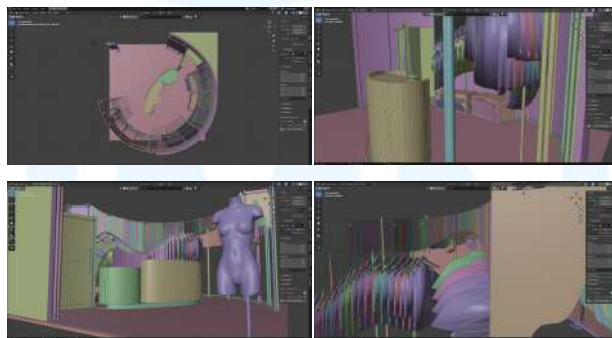
*Booth Rise* merupakan sebuah *booth retail store* yang bergerak di dunia *fashion* khusus nya untuk perempuan, pada tahapan ini Rise sebagai *brand* memberikan D+Arch Space kepercayaan untuk membuat *booth* sebagai kebutuhan *weekly event*. Proyek *booth* Rise merupakan pengalaman yang unik dan menantang bagi penulis, karena menuntut kemampuan untuk mengintegrasikan elemen desain 2D dan 3D dalam menciptakan sebuah ruang yang tidak hanya estetis tetapi juga fungsional.



Gambar 3. 6 Hasil Akhir *Render Booth Rise*.

Sebagai *retail store* yang bergerak di dunia *fashion* perempuan, Rise memiliki identitas yang kuat dan target audiens yang spesifik. Proyek ini bertujuan untuk mendesain booth yang dapat mendukung *weekly event* mereka, menjadi representasi visual dari merek sekaligus memberikan pengalaman yang menarik bagi pengunjung. D+Arch Space, yang dipercaya untuk menangani proyek ini, memberikan penulis kesempatan

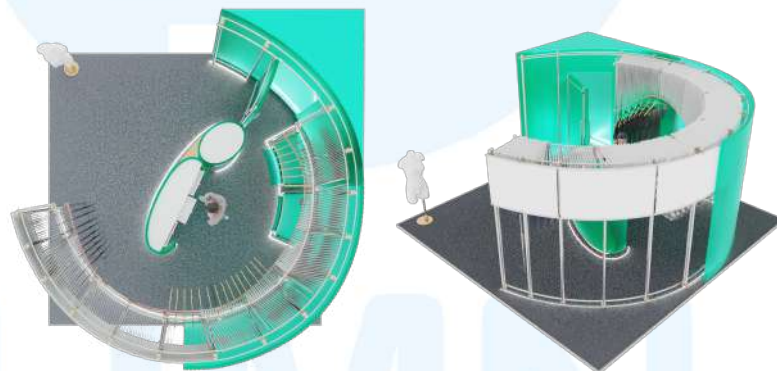
untuk berkontribusi dalam *rendering*. Tahapan awal dimulai dengan proses *brainstorming* dan eksplorasi konsep. Penulis tidak hanya mempertimbangkan aspek estetika tetapi juga fungsi dari booth itu sendiri, seperti alur lalu lintas pengunjung, posisi produk, dan elemen branding. Dalam tahap ini, penulis menghasilkan pandangan *top*, *front*, *back*, dan *side* yang memberikan gambaran menyeluruh tentang desain *booth*. Proses ini *software* desain 3D yang memungkinkan penulis untuk memvisualisasikan bagaimana desain tersebut akan terlihat dalam ruang tiga dimensi. Penulis mengeksplorasi detail seperti tekstur, pencahayaan, dan perspektif, yang semuanya berperan penting dalam menciptakan visualisasi yang realistis. Salah satu tantangan utama yang dihadapi penulis dalam proses ini adalah *texturing*, terutama dalam menciptakan efek *glass* atau *transfusion* untuk material polikarbonat yang digunakan pada dinding *booth*. Material ini memiliki karakteristik unik yang harus ditampilkan dengan akurat dalam *render* 3D, agar dapat memberikan gambaran yang jelas kepada klien tentang hasil akhir desain.



Gambar 3. 7 *Texturing* dan *Rendering Booth Rise*

Penulis harus melakukan eksperimen dengan berbagai pengaturan tekstur dan pencahayaan untuk mencapai hasil yang diinginkan, yang melibatkan proses *trial-and-error* yang cukup intensif. Kesulitan ini menjadi kesempatan bagi penulis untuk mempelajari lebih dalam tentang sifat material dan bagaimana teknik *rendering* dapat digunakan untuk mereplikasi efek visual yang kompleks. Selain tantangan teknis, proyek ini juga menuntut kemampuan penulis untuk berkolaborasi dengan tim.

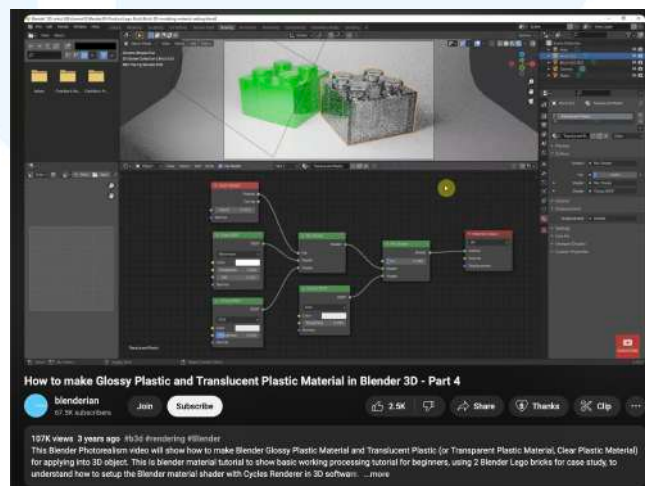
Komunikasi yang efektif menjadi kunci dalam memastikan bahwa desain yang dihasilkan sesuai dengan visi dan kebutuhan Rise sebagai *brand*. Melalui pengalaman ini, penulis tidak hanya memperdalam keterampilan teknis dalam desain 3D tetapi juga mendapatkan wawasan berharga tentang bagaimana elemen desain dapat berfungsi sebagai alat komunikasi yang efektif. Proyek *booth* Rise memberikan pemahaman yang lebih luas tentang integrasi antara estetika, fungsi, dan kebutuhan *branding* dalam desain ruang. Melalui pengalaman ini, penulis tidak hanya memperdalam keterampilan teknis dalam desain 3D tetapi juga mendapatkan wawasan berharga tentang bagaimana elemen desain dapat berfungsi sebagai alat komunikasi yang efektif. Proyek *booth* Rise memberikan pemahaman yang lebih luas tentang integrasi antara estetika, fungsi, dan kebutuhan *branding* dalam desain ruang.



Gambar 3. 8 Render View Booth Rise

Dengan menghadapi tantangan dan menyelesaikannya, penulis merasa lebih percaya diri untuk menghadapi proyek serupa di masa depan dan terus berinovasi dalam menciptakan desain yang menarik dan bermakna. Proyek ini juga memperkuat keyakinan penulis bahwa desain bukan sekadar soal visual, tetapi juga tentang menciptakan pengalaman yang beresonansi dengan audiens dan mendukung tujuan klien secara holistik. Dibutuhkan *adjustment* yang sesuai agar tekstur ini dapat dihasilkan secara optimal. Selain tekstur dinding, kesulitan juga dihadapi dalam eksplorasi tekstur di objek sofa karena material yang ingin dicapai adalah *velvet* atau beludru, bukan hanya kain tanpa tekstur.

Berbeda dengan kain biasa, *velvet* memiliki karakteristik unik dengan tekstur lembut dan kilau khas yang berubah tergantung pada sudut pandang. Untuk mencapai efek ini dalam rendering, penulis harus mengeksplorasi pengaturan tekstur dan *shader* yang lebih kompleks. Ketika menghadapi kesulitan, penulis berinisiatif mencari solusi melalui berbagai sumber pembelajaran mandiri. Penulis memutuskan untuk mencari panduan dalam bentuk tutorial video untuk memahami lebih lanjut cara menciptakan tekstur yang diinginkan. Proses belajar ini mengajarkan pentingnya inisiatif dan ketekunan dalam mengatasi kendala teknis. Selain itu, *tutorial* ini memberikan wawasan baru tentang langkah-langkah praktis yang dapat diterapkan untuk menyelesaikan masalah yang serupa di masa depan.

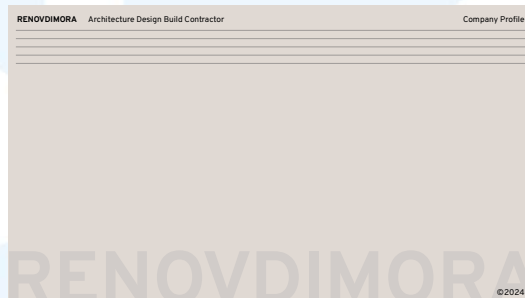


Gambar 3. 9 Sumber *Tutorial Blenderian*

Penulis berinisiatif untuk mencari *tutorial* di situs *Youtube* mengenai kesulitan tersebut. *Tutorial* yang penulis gunakan untuk proses pembuatan tekstur berasal dari situs *Youtube* 'Blenderian' yang membahas lebih lanjut mengenai langkah-langkah dalam memperoleh tekstur yang ingin dicapai (Blenderian, 2021). Melalui proses ini, penulis juga menyadari betapa pentingnya adaptasi dan fleksibilitas dalam pekerjaan desain.

### 3.3.1.4 Proyek *Company Profile* PT. Dearki Ruang Indonesia

Peran penulis dalam proyek ini adalah merancang ulang desain *company profile* perusahaan, sebuah tugas yang memerlukan perhatian terhadap detail dan pemahaman mendalam tentang identitas serta visi perusahaan. Proyek ini bertujuan untuk menciptakan *company profile* yang tidak hanya estetis tetapi juga mampu menyampaikan informasi secara jelas dan menarik kepada audiens target, baik itu klien potensial, mitra bisnis, maupun pihak lain yang berkepentingan. Kebutuhan adanya perancangan yang baru ialah untuk menghasilkan *output* yang komunikatif dan efektif dalam penyampaian isi konten sebuah *company profile*. Eksplorasi desain mencakup warna, tipografi, komponen grafis, dan gaya visual yang sesuai dengan identitas merek perusahaan. Secara garis besar, adanya pembaruan desain bertujuan untuk menciptakan desain yang konsisten, teratur, dan mudah dipahami.



Gambar 3. 10 *Front Cover Company Profile*

Proses dimulai dengan penyerahan konten *portfolio* perusahaan yang telah dipersiapkan oleh tim *Copywriter* dan *Arsitek*. Konten ini mencakup deskripsi perusahaan, proyek-proyek yang telah dikerjakan, serta nilai-nilai inti yang ingin disampaikan. Sebagai desainer grafis, tugas penulis adalah mengolah konten ini menjadi format visual yang menarik, profesional, dan selaras dengan identitas brand perusahaan. Langkah pertama yang dilakukan penulis adalah memahami secara mendalam konten yang disediakan. Penulis menganalisis pesan utama yang ingin disampaikan dalam *company profile* serta audiens target yang akan membaca dokumen tersebut.

Dengan pemahaman ini, penulis dapat menentukan arah desain yang sesuai, baik dari segi gaya visual, pilihan warna, tipografi, maupun tata letak. Hal ini penting untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam menyampaikan informasi. Tahap berikutnya adalah eksplorasi konsep desain keseluruhan *deck*. Dalam proses ini, penulis mempertimbangkan bagaimana setiap elemen—mulai dari teks, gambar, hingga infografis—akan ditempatkan sehingga dapat menciptakan alur visual yang logis dan menarik. Penulis juga mengintegrasikan elemen-elemen branding perusahaan, seperti logo, warna, dan elemen grafis lainnya, untuk memastikan keselarasan visual dengan *identitas brand*.



Gambar 3. 11 *Company Profile* D+Arch Space

Setelah konsep tata letak disepakati, penulis melanjutkan ke tahap implementasi digital menggunakan perangkat lunak desain. Pada tahap ini, penulis mulai mengolah setiap halaman *company profile*, menggabungkan elemen-elemen visual seperti gambar proyek, ikon, diagram, dan teks. Penulis juga mengeksplorasi berbagai pilihan tipografi untuk menemukan kombinasi yang tepat antara keterbacaan dan estetika. Selain itu, penulis memastikan bahwa setiap halaman memiliki konsistensi visual, baik dari segi margin, spacing, maupun proporsi elemen. Salah satu tantangan dalam proyek ini adalah mengelola banyaknya informasi yang harus dimuat dalam *company profile* tanpa membuatnya terasa terlalu padat atau membingungkan bagi pembaca.

Penulis bekerja secara kolaboratif dengan *Copywriter* dan tim Arsitek untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan dapat mendukung konten secara maksimal. Setiap revisi menjadi kesempatan untuk memperbaiki dan menyempurnakan desain, sehingga hasil akhir benar-benar memenuhi ekspektasi dan kebutuhan perusahaan. Melalui proyek ini, penulis belajar banyak tentang pentingnya komunikasi visual dalam menciptakan *company profile* yang efektif. Proyek ini juga mengajarkan penulis untuk berpikir strategis dalam mengelola konten dan desain, memastikan bahwa setiap elemen memiliki tujuan yang jelas dan kontribusi yang signifikan terhadap keseluruhan dokumen. *Company profile* ini tidak hanya menjadi alat pemasaran yang efektif tetapi juga representasi yang kuat dari identitas perusahaan.

Pengalaman ini memberikan penulis wawasan dan keterampilan baru yang sangat berharga dalam dunia desain grafis, khususnya dalam bidang komunikasi visual untuk keperluan bisnis. Alur koordinasi dalam proyek perancangan ulang desain *company profile* ini melibatkan kolaborasi yang erat antara berbagai tim, termasuk tim Arsitektur, *Copywriter*, dan desainer grafis. Kolaborasi ini menjadi elemen kunci karena isi konten yang dimuat dalam *company profile* mengandung detail informasi yang kompleks, mencakup berbagai aspek dari identitas perusahaan hingga *portfolio* proyek.

### **3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang**

Selain mengerjakan tugas utama yang telah ditetapkan selama masa magang, penulis juga berkesempatan menangani salah satu proyek tambahan yang menjadi pengalaman berharga dalam perjalanan sebagai intern desainer grafis. Proyek ini tidak hanya memberikan penulis kesempatan untuk mengeksplorasi kemampuan teknis dan kreatif tetapi juga memperluas wawasan tentang berbagai aspek desain yang sebelumnya belum penulis kuasai. Dengan output yang unik dan proses yang menantang, proyek ini menjadi salah satu titik penting dalam pengembangan diri penulis di dunia profesional. Proyek

tambahan ini mencakup dua fokus utama, yaitu perancangan desain *booth* dan pembuatan *deck* presentasi. Keduanya memiliki karakteristik yang berbeda, sehingga menuntut pendekatan yang spesifik dalam setiap tahap pengerjaannya. Dalam desain *booth*, penulis dihadapkan pada tantangan untuk menciptakan ruang fisik yang tidak hanya estetis tetapi juga fungsional. Proses ini melibatkan berbagai tahapan mulai dari brainstorming konsep, sketsa awal, hingga pembuatan visualisasi 3D menggunakan *software* yang baru dipelajari selama masa magang. Penulis memanfaatkan kesempatan ini untuk mengenali dan mempelajari perangkat lunak desain yang sebelumnya belum dikuasai, seperti *Blender* atau *SketchUp*, yang memungkinkan pembuatan visualisasi ruang secara realistis. Melalui proyek tambahan ini, penulis merasa mengalami perkembangan yang signifikan, baik dalam hal keterampilan teknis maupun sikap profesional. Penulis belajar untuk menghadapi tantangan dengan pendekatan yang kreatif dan solutif, serta terus meningkatkan kualitas karya melalui pembelajaran berkelanjutan. Proyek ini tidak hanya memberikan pengalaman baru tetapi juga memperkuat keyakinan penulis bahwa desain grafis adalah tentang menciptakan solusi yang bermakna dan relevan, baik untuk klien maupun audiens yang dituju.

### **3.3.2.1 Proyek *Booth* SDY di *Urban Sneakers Society***

Perancangan desain booth SDY (*Sing, Dance, You!*) untuk acara *Urban Sneakers Society* menjadi salah satu tugas tambahan yang menarik dan penuh tantangan selama masa magang. SDY merupakan sebuah bisnis *retail merchandise* untuk beberapa artis lokal di Indonesia dan ikut hadir dalam acara USS 2024. Proyek ini bertujuan merancang desain menarik yang selaras dengan nilai acara dan brand untuk *showcase* produk SDY. Pelaksanaan pengerjaan proyek ini berada dibawah naungan, arahan dan bimbingan tim Arsitek DArch+ Space. *Brief client* diterima oleh *Principle* DArch+ Space yang diteruskan ke tim Arsitek. Dalam proyek ini, penulis diberi kesempatan untuk menangani beberapa hal yaitu mengarahkan visual, perencanaan dan perancangan desain dari *booth* SDY.



Koordinasi *workflow* dalam desain *booth* ini dilakukan melalui *SketchUp* dan *Blender* sebagai *software* pembuatan visualisasi *booth*. Proyek ini memberikan pengalaman berharga bagi penulis dalam memahami kompleksitas desain booth, mulai dari perencanaan awal hingga implementasi ide kreatif ke dalam bentuk visual yang dapat diwujudkan. Tantangan yang dihadapi dalam proyek ini bukan hanya teknis, tetapi juga strategis, karena *booth* harus mampu menarik perhatian audiens yang berada di salah satu acara paling dinamis dan kompetitif dalam dunia *fashion* dan *streetwear*. Dalam proyek ini, penulis mendapatkan inspirasi dari sebuah studio kreatif yang berbasis di Singapura, yaitu BAREMETAL. Studio ini merupakan sebuah kolektif yang secara konsisten mengeksplorasi berbagai media berbahan metal, menciptakan karya dengan pendekatan yang unik dan autentik.



Gambar 3. 12 Suasana Studio BAREMETAL

BAREMETAL memanfaatkan karakteristik bahan metal untuk menghasilkan desain yang tidak hanya fungsional tetapi juga memiliki nilai estetika tinggi. Inspirasi dari BAREMETAL diterapkan oleh penulis dalam proyek ini melalui pendekatan yang menitikberatkan pada eksplorasi material. Dalam pengerjaannya, konsep yang diangkat tidak hanya mengedepankan estetika tetapi juga bagaimana material dapat berfungsi secara optimal. Proyek ini juga mencoba menanamkan elemen-elemen khas seperti kesan industrial yang kuat namun tetap menyatu dengan lingkungan sekitarnya, menciptakan karya yang terasa modern dan relevan. Langkah pertama dalam perancangan adalah membuat sketsa

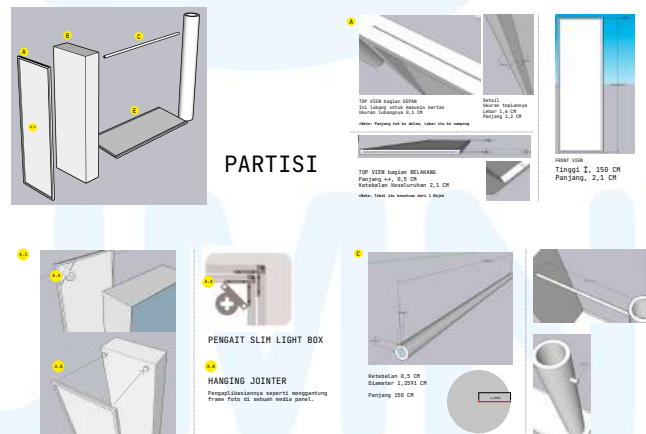
awal untuk mengeksplorasi tata letak dan elemen visual. Penulis berfokus pada penggunaan bentuk-bentuk geometris dinamis untuk menciptakan alur visual yang menarik. Sketsa ini meliputi pandangan dari berbagai sudut, seperti *top view*, *front view*, dan *side view*, untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang desain booth. Dalam tahap ini, penulis juga memikirkan bagaimana pengunjung akan berinteraksi dengan *booth*, termasuk alur pergerakan mereka dan elemen apa yang ingin ditonjolkan. Setelah sketsa awal disetujui, penulis mulai mengembangkan visualisasi 3D menggunakan *software Blender* yang telah dipelajari selama magang. Penggunaan *software* ini memungkinkan penulis untuk menguji berbagai elemen desain dalam 3D, seperti penempatan produk, pencahayaan, dan penggunaan material.



Gambar 3. 13 3D *View Booth SDY*

Proyek ini juga melibatkan proses revisi yang intensif, di mana penulis berkolaborasi dengan supervisor dan tim kreatif untuk menyempurnakan desain. Feedback dari klien menjadi bagian penting dari proses ini, membantu penulis untuk lebih memahami kebutuhan mereka dan menyesuaikan desain agar sesuai dengan harapan. Setiap revisi memberikan peluang bagi penulis untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas desain, baik dalam hal visual maupun fungsionalitas. Dalam proses pengerjaan proyek ini, program *SketchUp* dan *Blender* kurang familiar bagi penulis dibandingkan dengan *software* yang lebih sering digunakan, terutama untuk pembuatan aset grafis dua dimensi dan rancangan *layout*.

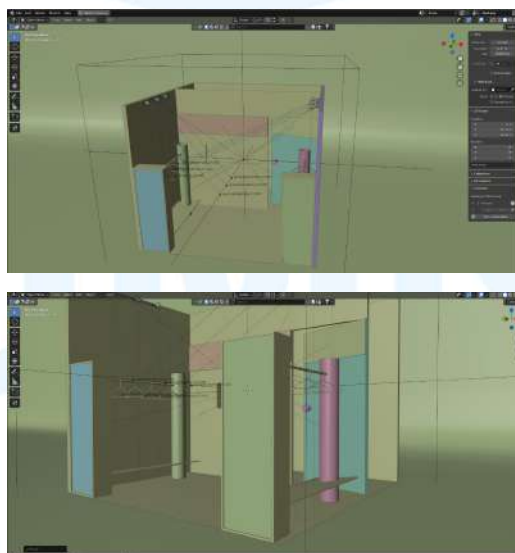
Kedua program ini kurang familiar bagi penulis yang sebelumnya lebih terbiasa menggunakan software untuk pembuatan aset grafis dua dimensi dan pengaturan tata letak. Namun, keterbatasan ini tidak menjadi hambatan yang menghalangi, melainkan menjadi tantangan yang mendorong penulis untuk belajar dan memperluas kemampuan teknis dalam desain grafis dan perancangan ruang. Proyek ini menjadi pengalaman pertama bagi penulis untuk secara intensif menggunakan *SketchUp* sebagai alat utama dalam merancang rancangan 3D *booth*. Dalam bimbingan tim arsitektur, penulis mulai memahami cara kerja *SketchUp*, dimulai dari fitur dasar seperti pembuatan bentuk geometri hingga fungsi yang lebih kompleks seperti pengaturan ukuran, skala, dan *rendering* awal. Tim arsitektur memberikan pengarahan yang sangat membantu, termasuk cara membaca dan menerapkan ukuran rinci yang diperlukan untuk memastikan bahwa desain booth dapat diwujudkan sesuai spesifikasi teknis yang diinginkan.



Gambar 3. 14 *Deck* Perancangan *Booth* SDY

Proses pengerjaan desain booth dimulai dengan tahap perencanaan di mana penulis membuat rangka awal booth. Dalam tahap ini, *SketchUp* digunakan untuk memvisualisasikan dimensi dan struktur dasar *booth*, termasuk ketinggian, lebar, dan kedalaman. Hal ini merupakan pengalaman yang baru bagi penulis. Keterbatasan pengetahuan penulis mengenai beberapa program perancangan sebuah desain bukan menjadi

sebuah rintangan yang menghambat, namun sebuah tantangan untuk memperoleh wawasan dan pengetahuan yang lebih jauh. Dalam pengawasan dan bimbingan dari tim arsitektur, penulis menggunakan *SketchUp* untuk membuat rancangan desain *booth* seperti rangka dan ukuran rinci *booth* SDY. Setelah pengerjaan desain dari program *SketchUp*, penulis melanjutkan *texturing* melalui *software Blender*, sebuah program yang digunakan oleh tim Arsitektur untuk mengeksplorasi aspek artistik yang lebih mendalam, seperti simulasi material, penempatan elemen pencahayaan yang tepat, dan animasi jika diperlukan untuk presentasi klien. Ketika perancangan *booth* dan *texturing* melalui *software* *SketchUp* dan *Blender* sudah selesai, hasil akhir desain tersebut disusun ke dalam sebuah *deck* presentasi. Rancangan dan pembuatan visual *deck* penulis lakukan menggunakan *software Adobe Illustrator*. Sebagai *intern* desainer grafis, penulis berikatan erat dengan *software Adobe Illustrator* untuk melakukan produksi dan pengembangan desain.



Gambar 3. 15 Proses *Modeling Booth* SDY menggunakan *Blender*

Dalam proyek ini, penulis dihadapkan dengan sebuah pengalaman *software* yang terkesan asing dalam sebuah *workflow* pengerjaan sebuah proyek, yaitu *software SketchUp* dan *Blender* namun kendala tersebut diatasi oleh bimbingan dan arahan dari tim Arsitektur.

### 3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan magang, setiap tugas dan pekerjaan selalu memiliki tantangan dan kesulitannya masing-masing. Kendala-kendala ini menjadi bagian tak terpisahkan dari proses pembelajaran dan pengembangan diri. Secara umum, berikut adalah berbagai hambatan, tantangan, dan kesulitan yang penulis hadapi selama menjalani pelaksanaan magang.

#### 3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Pengalaman magang sebagai desainer grafis di industri arsitektur memberikan tantangan dan peluang yang unik bagi penulis untuk berkembang di luar zona nyaman. Awalnya, fokus utama pekerjaan penulis adalah menghasilkan desain grafis, seperti pembuatan materi promosi, tata letak, dan elemen visual lainnya. Namun, seiring berjalannya waktu dan bertambahnya proyek yang melibatkan elemen arsitektur, penulis harus belajar dan beradaptasi dengan *workflow* serta prinsip-prinsip desain yang lebih teknis dan terstruktur. Salah satu pelajaran penting yang penulis pelajari adalah pentingnya logika teknis dalam arsitektur. Tidak seperti desain grafis yang sering kali mengutamakan kreativitas bebas, arsitektur membutuhkan pendekatan yang lebih sistematis dan presisi.

Hal ini dapat dilihat saat merancang *booth*, penulis harus memperhatikan dimensi aktual, seperti tinggi, lebar, dan kedalaman, serta mempertimbangkan alur lalu lintas pengunjung. Hal ini memerlukan kemampuan untuk membaca dan memahami rencana teknis serta menerapkannya ke dalam desain 3D yang sesuai. Proses ini mengajarkan penulis bahwa keakuratan dalam detail teknis sama pentingnya dengan keindahan visual. Selain itu, pengalaman ini membuka mata penulis terhadap bagaimana desain grafis dan arsitektur dapat saling berkolaborasi. Dalam proyek-proyek yang melibatkan visualisasi *booth* atau presentasi konsep, elemen grafis digunakan untuk memperkuat narasi desain arsitektural.

Proses pembelajaran ini tidak tanpa kesulitan. Salah satu tantangan terbesar adalah mempelajari cara berpikir yang berbeda dari latar belakang desain grafis ke pendekatan arsitektur yang lebih teknis dan terstruktur. Penulis sering kali merasa kesulitan ketika harus menyeimbangkan antara kreativitas visual dan kebutuhan teknis. Namun, dengan bimbingan dari tim arsitektur serta upaya mandiri dalam belajar, penulis mulai merasa lebih percaya diri dalam mengintegrasikan kedua pendekatan ini. Dalam setiap proyek, penulis harus bekerja sama dengan tim arsitektur, copywriter, dan supervisor untuk memastikan desain yang dihasilkan memenuhi kebutuhan dan harapan semua pihak. Diskusi yang intensif, revisi yang terus-menerus, dan pertukaran ide menjadi bagian tak terpisahkan dari proses ini.

Kolaborasi tersebut tidak hanya memperkaya perspektif penulis tetapi juga membantu penulis untuk melihat desain dari sudut pandang yang lebih luas. Penulis belajar bahwa keberhasilan sebuah proyek bukan hanya tentang hasil akhir yang terlihat, tetapi juga tentang bagaimana setiap anggota tim berkontribusi untuk mencapai visi bersama. Kesadaran ini menjadi bekal penting bagi penulis untuk terus berkembang sebagai desainer grafis yang tidak hanya kreatif tetapi juga mampu beradaptasi dan bekerja dalam tim yang beragam. Pada akhirnya, pengalaman magang ini memberikan banyak pelajaran berharga bagi penulis. Dengan semua pembelajaran ini, penulis merasa lebih siap untuk menghadapi tantangan di masa depan, baik dalam desain grafis maupun di bidang-bidang lain yang melibatkan kolaborasi lintas disiplin.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### **3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang**

Untuk mengatasi kendala yang penulis hadapi sebagai desainer grafis yang melaksanakan magang di bidang arsitektur, penulis selalu mendapatkan bimbingan dari supervisi serta rekan kerja di kantor. Setiap masukan dan bimbingan ini menjadi proses pembelajaran yang berharga, membantu penulis untuk terus berkembang dan mengatasi tantangan yang muncul selama magang. Secara keseluruhan, bimbingan yang penulis terima selama magang telah memberikan dampak yang sangat positif pada proses pembelajaran. Dengan dukungan tersebut, penulis dapat mengatasi berbagai kendala yang muncul, mengembangkan keterampilan baru, dan memperkuat kemampuan yang sudah dimiliki. Pengalaman ini memberikan pemahaman mendalam tentang pentingnya kerja sama tim, fleksibilitas, dan komitmen untuk terus berkembang. Bimbingan ini tidak hanya membantu penulis menyelesaikan tugas-tugas selama magang, tetapi juga menjadi fondasi penting dalam perjalanan penulis di masa depan.

