

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Penulis sebagai *Digital Content Designer* bekerja di bawah Supervisor dan koordinator, memenuhi kebutuhan proyek internal dan eksternal dari Virtuosity. Pelaksanaan magang meliputi proses desain menurut spesifikasi proyek, mengikuti ulasan kembali dari Supervisor dan menerapkan revisi hingga disetujui. Kerjasama antara penulis dengan magang lain dan Supervisor menghasilkan karya yang sesuai.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Kedudukan penulis di dalam Virtuosity Film Production Lab sebagai *Digital Content Designer* berada di bawah Supervisor selaku koordinator. Peran ini menghasilkan kegiatan dan tugas yang dilaksanakan secara internal dan eksternal dari Virtuosity, berdasarkan kebutuhan proyek yang dikerjakan. Kedudukan yang sama juga berlaku pada magang lain yang penulis bekerjasama dengan.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Alur koordinasi tugas dimulai dari tim koordinator dan Supervisor, yang memberikan penulis sebuah tugas secara langsung, memberikan spesifikasi terhadap desain yang diinginkan untuk proyek tertentu. Desain pertama dari penulis diserahkan kepada Supervisor untuk didiskusikan antara tim untuk pengulasan kembali, lalu dikembalikan untuk revisi dari penulis. Selama proses pengerjaan tugas, penulis yang bekerja secara *offline* dapat dikunjungi oleh Supervisor dan mendapatkan masukan.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi Pelaksanaan Magang

Proses tersebut diulang hingga tim koordinator sudah menyetujui desain tersebut. Komunikasi tersebut biasa dilakukan melalui media sosial *Discord*, di mana terdapat *server* percakapan yang memiliki berbagai kanal supaya menyediakan ruang diskusi antara magang dan Supervisor masing-masing. Penulis juga mendapatkan akses dokumen aset untuk digunakan dalam desain konten Instagram, sesuai dengan posisinya.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Ini berupa tabel berisi rincian mengenai tugas-tugas yang dikerjakan oleh penulis selama periode magang di Virtuosity Film Production Lab. Penulis mendapatkan berbagai macam proyek yang dikerjakan. Tugas tidak diselesaikan dalam alur yang ditentukan, terkadang diberikan secara spontan ketika penulis sedang menangani proyek lain.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal (Tahun 2024)	Proyek	Keterangan
1	9-12 Juli	1. Muniverse	1. Mulai proses perancangan desain konten untuk Instagram dengan tujuan mempromosikan stiker digital Muniverse.
2	15-19 Juli	1. Muniverse 2. Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Yayasan Bina Abyakta 3. <i>Website</i> Tugas Akhir	1. Lanjut desain konten Instagram 2. Mulai perancangan cover buku karya untuk mahasiswa berkebutuhan khusus yang berpartisipasi di UMN.

			3. Memperbaiki <i>copywriting</i> pada <i>website</i> yang dirancang kembali.
3	22-26 Juli	1. Muniverse 2. <i>Website</i> Tugas Akhir	1. Merevisi desain konten Instagram menurut instruksi Supervisor. 2. Menambahkan <i>copywriting</i> pada <i>website</i> Tugas Akhir yang dirancang kembali.
4	29 Juli – 2 Agustus	1. Muniverse 2. Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Yayasan Bina Abyakta 3. <i>Website</i> Tugas Akhir 4. Acara UMN	1. Merevisi pilihan warna pada konten Instagram yang dirancang. 2. Merancang desain dan layout laporan nilai mahasiswa berkebutuhan khusus. 3. Memeriksa kembali <i>copywriting</i> pada <i>website</i> baru, serta mengatur kembali <i>layout</i> teks. 4. Mengidentifikasi font dan typeface pada poster film supaya bisa digunakan untuk merancang poster parodi.
5	5-9 Agustus	1. Acara UMN 2. Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Yayasan Bina Abyakta 3. <i>Website</i> Tugas Akhir	1. Mencari alternatif font untuk digunakan pada poster parodi film untuk acara perkenalan program studi Film UMN. 2. Merevisi desain laporan mahasiswa berkebutuhan khusus, lalu mencantumkan data nilai. 3. Merevisi <i>copywriting</i> pada <i>website</i> baru.
6	12-16 Agustus	1. Acara UMN	1. Merancang desain poster parodi film, menggunakan typeface dan font yang dikumpulkan serta aset yang disediakan tim perkenalan program studi Film UMN. 2. Merancang desain poster digital untuk acara <i>LAB</i>

			<i>INDONESIANA: FILM PUBLIC LECTURE CHAPTER TANGERANG</i> pada 25 September 2024, termasuk edit foto pembicara, layout, dan <i>copywriting</i> .
7	19-23 Agustus	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Website</i> Tugas Akhir 2. Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Yayasan Bina Abyakta 3. Acara UMN 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merevisi desain halaman <i>website</i> Tugas Akhir, termasuk <i>layout</i> dan <i>copywriting</i>. 2. Revisi data laporan nilai mahasiswa berkebutuhan khusus. 3. Merevisi desain parodi poster film dengan menggantikan font judul dengan instruksi Supervisor. 4. Merancang <i>backdrop</i> dan poster landscape untuk acara Kuliah Umum yang diselenggarakan 25 September 2024.
8	26-30 Agustus	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Website</i> Tugas Akhir 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merevisi <i>copywriting</i> pada <i>website</i>, serta menaruh foto karya dan aset-aset Muniverse.
9	2-6 September	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Website</i> Tugas Akhir 2. Acara UMN 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menambahkan aset Muniverse ke dalam desain <i>website</i>, serta merevisi <i>copywriting</i> dan <i>layout</i> teks. 2. Merancang desain poster landscape untuk acara <i>Sharing Session & Campus Hiring di UMN</i> dengan kerjasama dari perusahaan Brown Bag Films Bali, mengedit foto tamu pembicara dan mengatur <i>layout</i> poster.
10	9-13 September	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Website</i> Tugas Akhir 2. Proyek Wisuda 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merevisi <i>copywriting</i> pada <i>website</i> supaya tata

			<p>bahasanya dan penulisan teks tepat.</p> <p>2. Menghadiri pertemuan tim Wisuda untuk mendiskusikan perancangan aset untuk <i>master design</i>. Penulis mendapatkan bagian merancang aset desain 2D bangunan khas Nusa Tenggara Timur. mulai merancang sketsa aset master design.</p>
11	17-20 September	<ol style="list-style-type: none"> 1. Muniverse 2. Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Yayasan Bina Abyakta 3. Proyek Wisuda 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang konten Instagram Story untuk akun Muniverse yang berupa <i>countdown</i> dan promosi acara Almanac pada tanggal 23-24 September 2024. 2. Revisi desain dan <i>copywriting</i> laporan mahasiswa berkebutuhan khusus. 3. Merancang desain 2D berdasarkan bangunan khas Nusa Tenggara Timur untuk <i>master design</i>.
12	23-27 September	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proyek Wisuda 2. Acara UMN 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merevisi desain bentuk dan warna bangunan 2D berdasarkan rumah adat khas Nusa Tenggara Timur. Setelah detail sudah dirapikan, dimasukkan ke dalam folder Proyek Wisuda. 2. Merancang <i>backdrop</i> untuk acara kuliah umum untuk program studi Film pada 25 September 2024, serta merevisi desain poster digital landscape.
13	30 September – 4 Oktober	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Website</i> Tugas Akhir 2. Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Yayasan Bina Abyakta 3. Proyek Wisuda 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merevisi <i>copywriting website</i> dengan memperbaiki ejaan yang tepat. 2. Revisi data laporan mahasiswa menurut koreksi

			<p>yang disetujui oleh Supervisor.</p> <p>3. Merevisi desain bangunan 2D berdasarkan rumah adat Nusa Tenggara Timur setelah menerima instruksi revisi dari tim wisuda.</p>
14	7-11 Oktober	<p>1. Proyek Wisuda</p> <p>2. Acara UMN</p>	<p>1. Menghadiri pertemuan dengan tim wisuda untuk berdiskusi mengenai pilihan <i>master design</i> dari beberapa alternatif, lalu pembagian tim untuk merancang desain kolateral. Penulis merancang <i>supergraphic</i> yang akan digunakan pada sudut <i>master design</i> dan kolateral mengikutinya.</p> <p>2. Membantu Supervisor menyusun slide untuk file <i>powerpoint</i> yang akan digunakan untuk sosialisasi magang dan tugas akhir mahasiswa program studi Film, lalu menghadiri acara tersebut sebagai panitia berperan sebagai operator slide.</p>
15	14-18 Oktober	<p>1. Muniverse</p> <p>2. Proyek Wisuda</p>	<p>1. Merancang <i>copywriting</i> yang akan digunakan pada <i>caption</i> Instagram Muniverse ketika konten yang dirancang sebelumnya diunggah.</p> <p>2. Menghadiri pertemuan tim wisuda untuk mendiskusikan kemajuan proyek dan revisi elemen pada <i>master deisgn</i>.</p>
16	21-25 Oktober	<p>1. Muniverse</p> <p>2. Proyek Wisuda</p>	<p>1. Merancang desain konten <i>feeds</i> Instagram yang baru untuk mempromosikan karya stiker digital yang dipilih oleh Supervisor.</p> <p>2. Merevisi elemen <i>master design</i>, serta merancang</p>

			alternatif supergraphic sudut bervariasi.
17	28 Oktober – 1 November	<ol style="list-style-type: none"> 1. Muniverse 2. <i>Website</i> Tugas Akhir 3. Acara UMN 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lanjut merancang desain konten <i>feeds</i> Instagram yang baru dengan menambahkan detail hiasan dan teks. 2. Merancang kembali <i>website</i> tugas akhir baru untuk versi dosen. 2. Mempersiapkan slide presentasi untuk acara sosialisasi MBKM Kewirausahaan bagi mahasiswa program studi Film, serta mengahadirinya sebagai panitia dengan peran operator slide.
18	4-8 November 2024	<ol style="list-style-type: none"> 1. Muniverse 2. <i>Website</i> Tugas Akhir 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merevisi desain post Instagram <i>feeds</i> dengan mengatur elemen desain sesuai dengan instruksi Supervisor dan menuliskan <i>copywriting</i> yang akan digunakan pada <i>caption</i> Instagram Muniverse ketika konten tersebut diunggah. 2. Merancang desain halaman untuk <i>website</i> tugas akhir versi dosen, serta memperbaiki <i>copywriting</i>.

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Proyek yang dilaksanakan selama periode magang berupa perancangan desain grafis dengan berbagai macam tujuan. Proyek yang dikerjakan tidak hanya untuk tujuan Virtuosity Film Production Lab, namun juga untuk kebutuhan Universitas Multimedia Nusantara. Menggunakan *software* berupa Adobe Illustrator dan Photoshop, tercipta desain yang lalu diserahkan kepada Supervisor supaya bisa ditinjau kembali dan direvisi menurut instruksi. Mayoritas desain tersebut digunakan melalui media digital berupa media sosial, *website*, serta *signage* digital.

Bagian ini berupa penjelasan secara umum mengenai pekerjaan yang dilakukan penulis selama proses magang. Jumlah minimal proses yang dijabarkan adalah lima proyek/ karya, meliputi proses perancangan dari awal hingga akhir. Metode perancangan mengacu pada metode yang digunakan di perusahaan tempat magang. Usahakan lima proyek tersebut berbeda, jangan ketiganya *signage*, misalnya, tapi beda-beda. Kalau hanya mengerjakan *signage*, harus dari tiga klien berbeda. Bisa variatif, bisa juga spesifik, tergantung pekerjaan. Dari lima proyek tersebut, penulis menentukan satu tugas utama dan empat tugas tambahan. Paragraf minimal terdiri atas tiga kalimat.

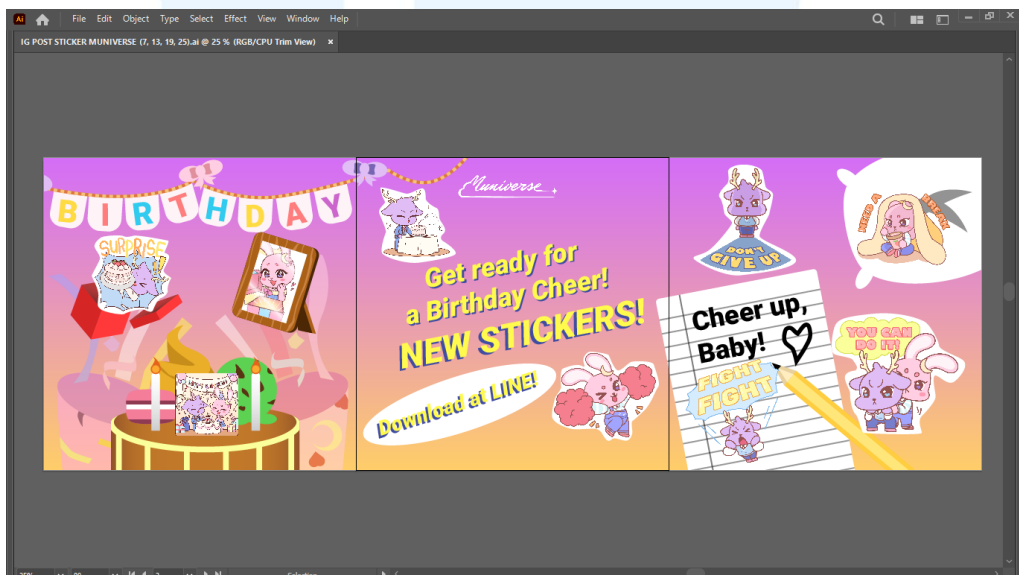
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Selama periode magang di Virtuosity Film Production Lab, penulis diberikan pekerjaan dalam proyek Muniverse, yaitu merancang konten digital dalam bentuk unggahan pada media sosial Instagram. Konten tersebut merupakan promosi akan produk stiker digital yang sudah dirancang sebelumnya oleh tim Virtuosity. Supervisor mengarahkan untuk mengikuti desain yang sudah diunggah pada akun Instagram Muniverse sebelumnya sebagai panduan dalam merancang desain baru. Ini menjadi proyek utama yang mendominasi karena sesuai dengan deskripsi pekerjaan pada lamaran magang sebagai *Digital Content Designer*.



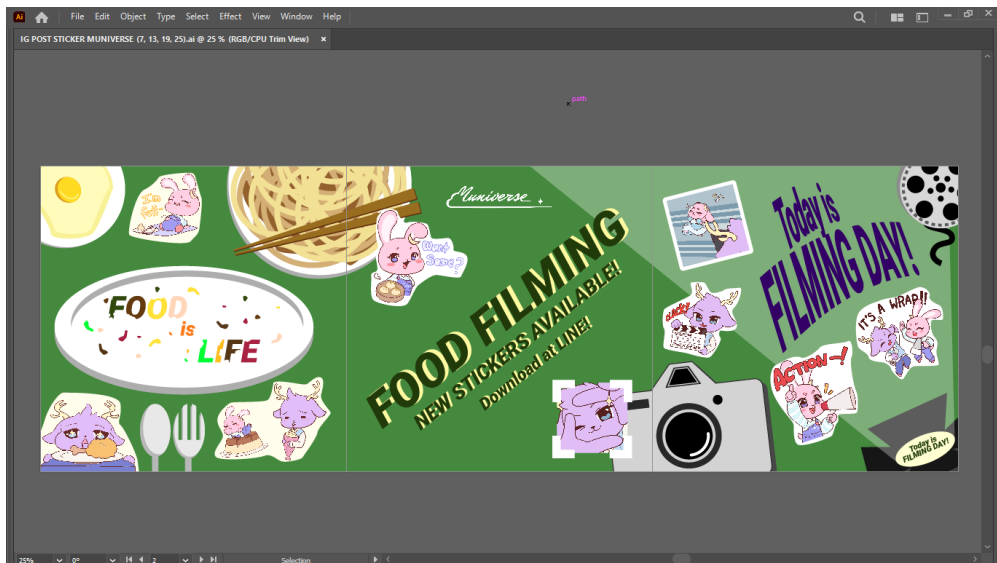
Gambar 3.2 Referensi Konten Feeds Instagram Promosi Stiker Digital
Sumber: Instagram @muniverse.id

Perancangan yang digunakan mengikuti desain konten promosi stiker yang sudah ada sebelum periode magang penulis. Muniverse memiliki berbagai macam set stiker digital yang ingin dijual, maka dirancang unggahan Instagram dalam bentuk *feeds* yang tersusun atas satu desain yang dibagi menjadi tiga menurut layout kotak post dari aplikasi tersebut. Dua set stiker yang memiliki tema berbeda akan dipilih, lalu digabungkan ke dalam desain konten tersebut, di mana post di tengah akan memiliki aset stiker dari kedua kumpulan, dan post yang terletak di kiri dan kanan akan fokus terhadap masing-masing tema dari set stiker terpilih. Konten akan dibuat sebagai satu desain menggunakan papan seni yang sama melalui program Adobe Illustrator sebelum dipisahkan menjadi tiga bagian dan diunggah.



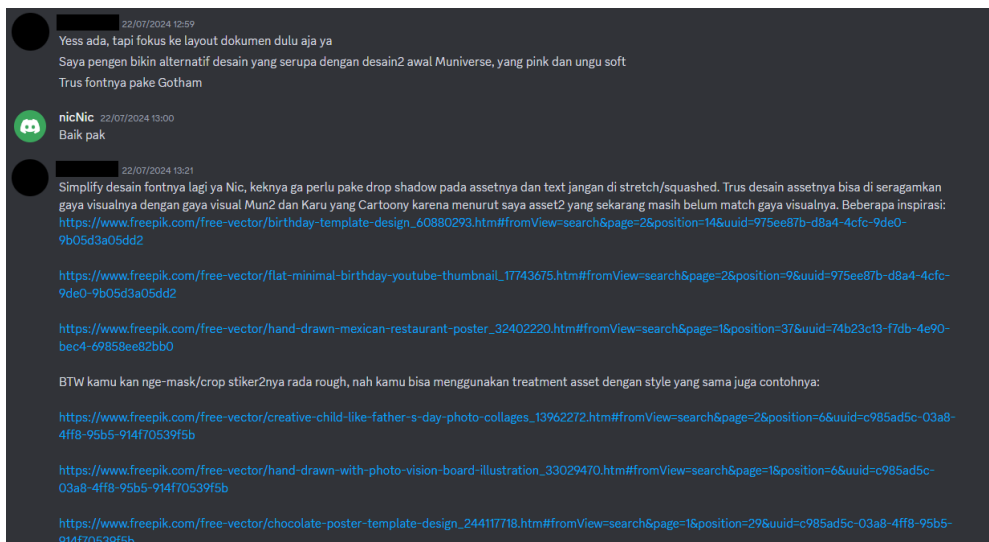
Gambar 3.3 Draf Pertama Desain Konten Feeds Muniverse 1

Proses perancangan yang diambil tidak diawali dengan sebuah sketsa, namun langsung menciptakan konsep mengikuti standar ukuran dalam post *feeds* Instagram, masing-masing desain berukuran 1080 x 1080 pixels. Di dalam Adobe Illustrator, penulis menggabungkan tiga artboard yang berukuran sesuai standar tersebut, supaya bisa menciptakan post yang saling berhubungan di halaman Instagram akun Muniverse.



Gambar 3.4 Draf Pertama Desain Konten Feeds Muniverse 2

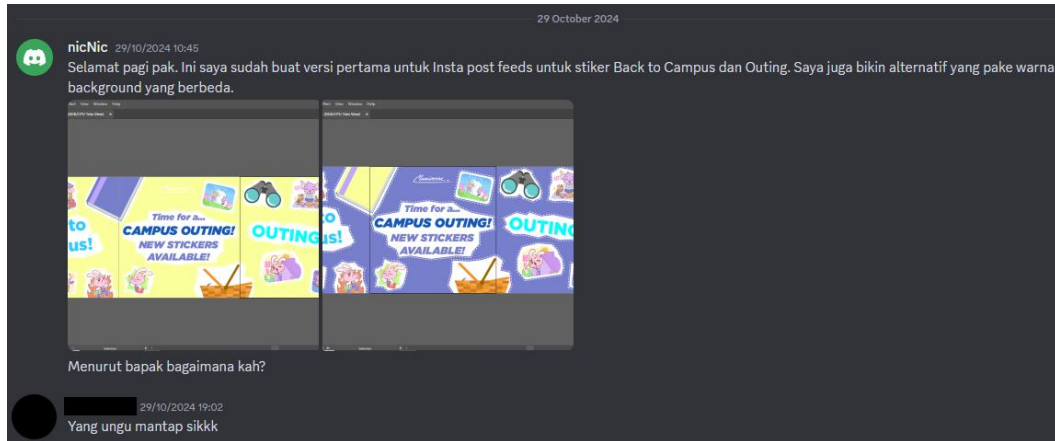
Desain pertama dirancang dengan menentukan warna latar belakang yang memiliki gradien, serta menggunakan objek yang berhubungan dengan tema stiker yang dipilih membelakanginya. Teks yang digunakan memiliki efek menonjol, dan stiker digital diberikan *outline* yang menyerupai kertas stiker. Ketika desain tersebut sudah mencakupi ketentuan awal dari Supervisor, penulis menyerahkannya untuk diulas dan menunggu untuk masukan.



Gambar 3.5 Feedback Supervisor 1

Pengarahan dari Supervisor Dari draf pertama desain konten *feeds* Instagram, terdapat revisi pada elemen desain berupa teks, warna, objek, dan

layout. Desain disederhanakan kembali supaya menyeimbangkan fokus antara menunjukkan stiker yang dipromosikan dan tema stiker tersebut.



Gambar 3.6 Feedback Supervisor 2

Supervisor juga menyediakan masukan dalam pilihan elemen desain, sehingga menjadi faktor penting dalam perancangan konten *feeds*. Penulis mampu merancang desain yang sederhana tetapi menyampaikan pesan tema stiker tersebut dalam konten promosi.

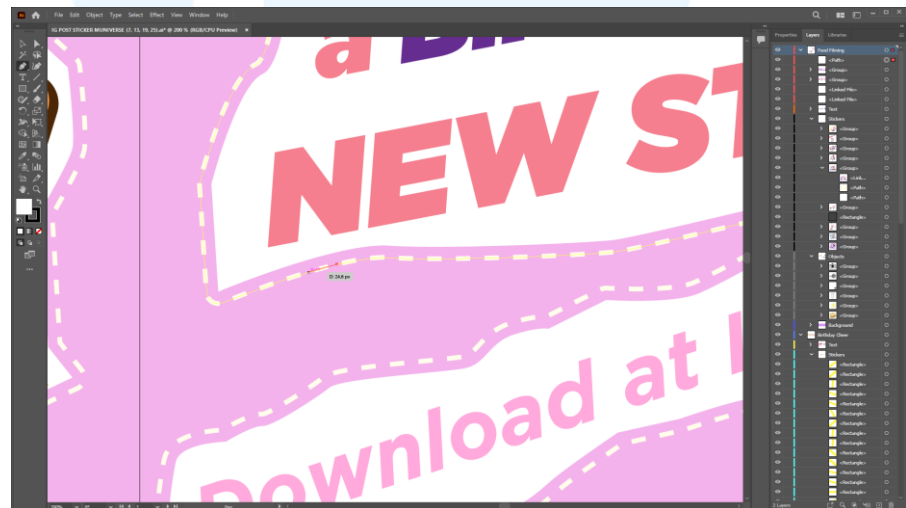


Gambar 3.7 Pemilihan Warna & Aset Stiker Konten Instagram Muniverse

Supervisor memberikan penulis akses ke aset-aset stiker digital yang dijual supaya bisa digunakan dalam desain konten tersebut, menunjukkan dua tema stiker yang ingin dipromosikan. Setelah aset stiker tersebut disimpan dalam file penulis, dipilih stiker-stiker yang akan digunakan dalam desain tersebut, menggunakan variasi yang melambangkan tema masing-masing

sedekat mungkin. Peletakan dan ukuran dari masing-masing stiker dipastikan untuk meninggalkan jarak yang cukup, serta meninggalkan ruang yang cukup untuk teks nama tema stiker tersebut.

Pemilihan warna dimulai dengan memilih kode warna yang digunakan dalam program Illustrator. Karena desain tersebut akan digunakan dalam media digital, dipilih format warna RGB (Red Green Blue). Warna latar belakang dipilih berdasarkan kode warna yang diambil dari aset-aset stiker Muniverse, menggunakan *Eyedropper Tool* untuk menemukan kode warna yang sesuai. Metode yang sama juga digunakan dengan warna teks, namun teks yang digunakan pada desain kanan dan kiri dibedakan menurut tema yang digunakan, terkadang menggunakan warna yang berbeda atau modifikasi kecerahan dari warna teks tengah.



Gambar 3.8 Proses Hiasan Elemen Desain Konten Instagram Muniverse

Teks dimasukkan dalam desain dan warna background sudah ditentukan, gambar stiker ditaruh di dalam ruang kosong dalam artboard. Selain desain tersebut dihiasan dengan stiker yang tersedia untuk dijual, terdapat objek *background* yang juga mengikuti tema dari masing-masing set. Letak dan orientasi objek tersebut menekankan teks tema stiker, serta stiker yang dipromosikan. Untuk menambahkan nuansa bahwa produk stiker digital sedang dijual, setiap aset stiker dan objek *background* diberikan hiasan berupa garis perbatasan di sekitarnya, yang menyerupai garis gunting yang bisa ditemukan pada kertas stiker fisik yang belum digunakan.

Selama proses magang, penulis merancang tiga kumpulan post, sehingga berjumlah enam stiker secara total, yaitu sebagai berikut:

1. *Happy Birthday! & Cheer Up, Baby!*



Gambar 3.9 Konten *Feeds* Instagram Muniverse 1

2. *Food is Life & Today is Filming Day!*



Gambar 3.10 Konten *Feeds* Instagram Muniverse 2

3. *Back to Campus & Outing!*



Gambar 3.11 Konten *Feeds* Instagram Muniverse 3

Setelah perancangan desain sudah diselesaikan dan disetujui oleh Supervisor, direncanakan pengunggahan masing-masing post pada akun Instagram Muniverse. Penulis juga menulis draf *copywriting* dalam teks *caption* pada masing-masing unggahan tersebut. Masing-masing unggahan diberikan *caption* khusus terhadap tema masing-masing post, yang kemudian diserahkan kepada Supervisor.

Tabel 3.2 *Copywriting* untuk *Caption* Post Instagram

Tema	Kiri	Tengah	Kanan
<p><i>Happy Birthday! & Cheer Up, Baby!</i></p>	<p>Siapa siap untuk hari yang spesial sekarang juga?! Tiup lilinnya, potong kuenya! Mun-mun dan Karu doain panjang umur dan sehat selalu!</p> <p>Muniverse kasih hadiah stiker untuk Munifriends kapanpun ulang tahunnya! Cek LINE Store atau link di bio Muniverse dan ucapkan selamat ulang tahun!</p> <p>Let's be friends and beyond!</p> <p>Semoga ulang tahun Munifriends diberkati selalu!</p>	<p>Haiii! Selamat ulang tahun untuk masing-masing Munifriends! Untuk hari yang meriah, pantas ceria dengan beriang dengan 2 stiker baru!</p> <p>'Cheer Up, Baby!' dan 'Happy Birthday' dari Muniverse! Download di LINE store dan sebarakanlah gembira dengan sesama!</p> <p>Let's be friends and beyond!</p>	<p>Munifriend adakah yang sedang murung? Jangan cemberut dong, ayo senyum! Mau sedang sulit atau hati lagi down, Mun-Mun dan Karu selalu ada untuk meriahkan harimu!</p> <p>Dengan stiker ini, ayo kita juga semangat teman-teman kita! Bisa dicek di LINE Store, atau lewat link di bio Muniverse!</p> <p>Let's be friends and beyond!</p>
<p><i>Food is Life & Today is Filming Day!</i></p>	<p>Wow, banyak sekali makanan! Bisa habis semua nggak ya? Tapi gimana enak ya kalo makannya sendirian doang?</p> <p>Makanya ada stiker dari Muniverse untuk bikin temen laper! Ayo ajak mereka dan bagi kesenangan bersama! Di LINE Store atau link bio Muniverse, carilah makanan favoritmu!</p> <p>Let's be friends and beyond!</p>	<p>Mmmm...ada aroma yang enak ya! Aduh, jadi lapar banget ya Munifriends! Abis seharian di set film, Mun-Mun dan Karu suka cari makanan baru, ayo ikut mereka!</p> <p>2 Stiker baru nih! Yuk kita lihat 'Filming Day' gimana kerja Mun-Mun dan Karu bikin film yang asyik! Terus, kita cari di 'Food is Life' buat makan enak dan bagi-bagi! Pesan stiker dan siap nonton karya terbaru di LINE Store atau lewat link di bio Muniverse!</p> <p>Let's be friends and beyond!</p>	<p>Proses bikin film memang menarik ya. Banyak sekali tugas dari jadi direktur, operator kamera, ngangkat boom mic, akting, dan ya gimana lagi! Tapi ya setiap proses ada tantangan yang menyenangkan dan lucu!</p> <p>Ayo kita ketawa dengan stiker ini! Jadi bikin semangat kan, Munifriends? Bikin film nggak gampang, tapi bersama-sama bikin film itu asyik! Cek LINE Store atau link bio Muniverse supaya bisa bagi temen-temen!</p> <p>Let's be friends and beyond!</p>
<p><i>Back to Campus</i></p>	<p>Tau-tau, liburan sudah berakhir, jadi harus balik ke kampus dong! Capek</p>	<p>Belajar itu menyenangkan, dan jalan-jalan ke luar juga</p>	<p>Munifriends siap kah? Mun-Mun dan Karu ngajak outing bareng!</p>

<p>& Outing!</p>	<p>kelas, capek deadline! Tapi Munifriends kan tahu kalo ini bukan akhir dari fun yang bisa ditemu saat lagi belajar, iya ga sih?</p> <p>Set stiker ini jadi cara lucu buat mengekspresikan masa-masa susah payah serta ceria meriah! Cek LINE Store atau link di bio Muniverse! Semangat ya gais, jangan sampai nilai F!</p> <p>Let's be friends and beyond!</p>	<p>sama asyiknya! Yang penting kan Munifriends bersama-sama! Dengan Munifriends di manapun, hidup jadi lebih terang!</p> <p>Ayo bersinar bersama dengan set stiker baru kami, "Back to Campus" dan "Outing". Mau di dalam kampus atau di luar, kami harap stiker ini bawa semangat ke Munifriends! Ayo beli di LINE Store, cek lewat link di bio Muniverse!</p> <p>Let's be friends and beyond!</p>	<p>Bakal asyik bangun tidur di tenda, piknik bersama, jalan-jalan di alam indah dan bagi cerita!</p> <p>Ayo bagi pengalaman bersama dengan teman melalui stiker ini! Bisa beli lho, dari LINE Store atau cek link di bio Muniverse!</p> <p>Let's be friends and beyond!</p>
-----------------------------	---	---	---

Perkumpulan semua tugas ini menjadikan proyek Muniverse sebagai proyek utama yang sesuai dengan deskripsi pekerjaan yang dicari.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selain proyek utama, terdapat tugas lain yang diberikan selama periode magang. Tugas-tugas tersebut merupakan salah satu tanggung jawab Virtuosity Film Production Lab untuk membantu tujuan Universitas Multimedia Nusantara dalam penyelenggaraan acara serta program lain yang diurus oleh tim Supervisor yang berupa dosen. Maka, penulis menerima sejumlah tugas untuk menghasilkan rancangan desain yang digunakan dalam berbagai macam media berbeda.

3.3.2.1 Proyek Website Tugas Akhir

Universitas Multimedia Nusantara menyediakan informasi mengenai prosedur Tugas Akhir atau Skripsi untuk mahasiswanya. Dalam program studi Film, informasi tersebut diberikan melalui *website* yang dirancang supaya mahasiswa mendapatkan akses terhadap dokumen dan peraturan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan Tugas Akhir. Namun, terdapat kebutuhan akan pembaruan desain *website* yang bisa

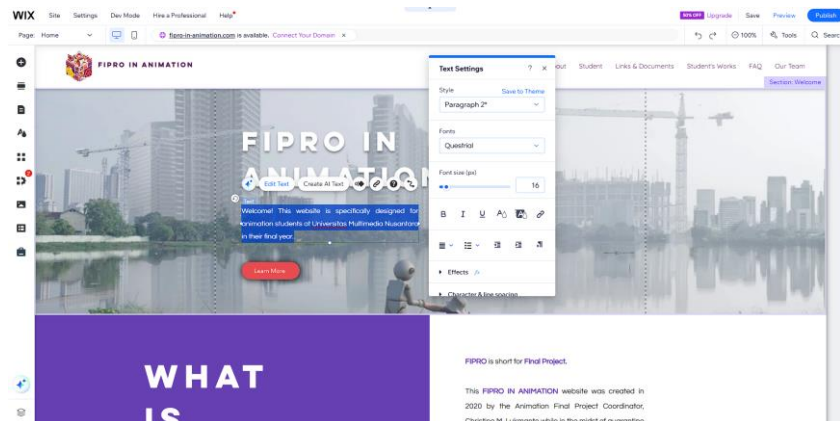
menampilkan informasi dengan lebih nyaman dan mempermudah navigasi bagi penggunanya.



Gambar 3.12 Website Tugas Akhir Program Studi Film Versi Lama

Analisa pada *website* yang sudah dirancang sebelumnya menemukan masalah berupa tampilan desain yang kurang nyaman untuk dibaca, serta pembagian informasi yang terlalu luas sehingga dapat mempersulit mahasiswa untuk menemukan apa yang dibutuhkan untuk melaksanakan prosedur Tugas Akhir/Skripsi. Maka penulis bersama dengan magang lain ditugaskan untuk merancang *website* yang menggunakan desain dan layout baru.

Alat perancangan *website* yang digunakan adalah Wix. Penulis kurang berpengalaman dalam menggunakan *website* tersebut, namun mampu mempelajari cara menggunakan fitur-fitur dasarnya. Proyek ini dikerjakan dengan rekan magang lain, di mana kami membagikan tugas dalam menangani elemen-elemen desain yang tertera pada masing-masing halaman *website*. Dengan begitu, kami mampu membagikan fokus dalam mempelajari alat-alat Wix yang diperlukan sesuai dengan elemen *website* yang kami kerjakan.



Gambar 3.13 Website Tugas Akhir Dirancang Kembali

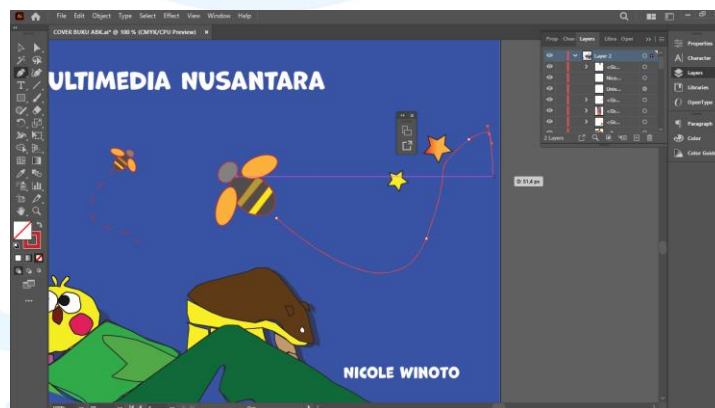
Desain *website* berupa perancangan yang sederhana dan minimalis, namun memperhatikan peletakan teks dan warna teks dibandingkan dengan latar yang membelakanginya. Informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa program studi Film yang akan menjalani Tugas Akhir ditampilkan secara langsung, dengan masing-masing informasi yang dibutuhkan ditaruh dalam kategori yang mudah untuk dimengerti dan diakses. Penjelasan peraturan dan proses dibagi dua menurut jenis mahasiswa yang akan menjalaninya di masa depan atau sedang melaksanakannya. Tautan dan dokumen penting dikumpul dalam satu halaman untuk memudahkan akses, serta daftar tim dosen yang bisa dihubungi atau untuk referensi nama. Semua karya Tugas Akhir dari mahasiswa sebelumnya juga ditampilkan dalam halaman sendiri, dengan tujuan untuk menyediakan inspirasi bagi mahasiswa program studi Film yang akan merancang karya sendiri.

Copywriting juga diperiksa setelah disalin dari *website* sebelumnya. Kesalahan dalam ejaan, tata bahasa, serta layout tulisan diperbaiki supaya tidak menyebabkan kebingungan. Beberapa kata yang awalnya dalam bahasa Inggris diganti menjadi kata bahasa Indonesia yang mudah dimengerti. Teks yang masih berbahasa asing dimiringkan, serta beberapa kata diberikan warna dan ketebalan yang berbeda sebagai penekanan akan poin informasi yang dibaca.

3.3.2.2 Proyek Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Bina Abyakta

Supervisor yang juga berlaku sebagai dosen di UMN pernah mengajar mahasiswa berkebutuhan khusus yang berasal dari Yayasan Bina Abyakta. Untuk mengumpulkan semua karya supaya bisa diberikan nilai dan dibagikan kembali pada mahasiswa yang menciptakannya, diperlukan perancangan buku. Penulis ditugaskan untuk merancang sampul buku karya, dengan desain masing-masing yang disesuaikan kepada karakter masing-masing mahasiswa yang diajari oleh Supervisor.

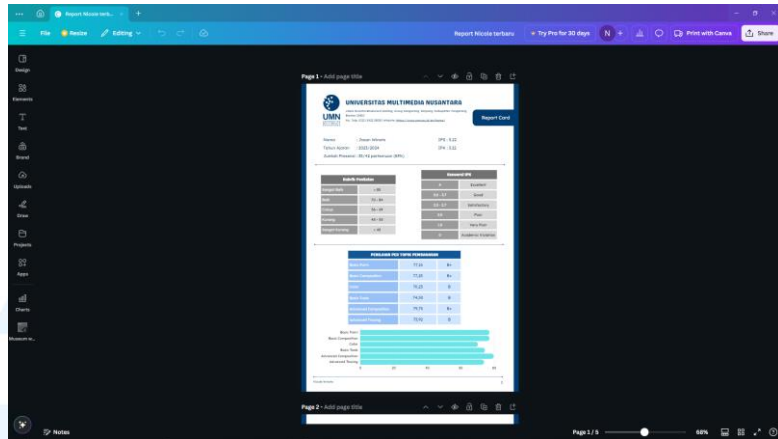
Setelah masing-masing karya mahasiswa berkebutuhan khusus serta performa mereka dinilai, diperlu perancangan laporan yang mengumpulkan informasi tersebut untuk diberikan dan ditinjau kembali oleh mahasiswa tersebut. Maka dirancang desain laporan yang memiliki nuansa unik berdasarkan warna ikonik Universitas Multimedia Nusantara. Informasi penilaian dari dosen disusun dalam tabel, serta grafik perbandingan yang akan membantu mahasiswa untuk mengerti kelebihan dan kekurangannya.



Gambar 3.14 Kreasi Cover Buku Karya Mahasiswa Berkebutuhan Khusus

Penulis dan rekan kerja magang lain diberikan akses terhadap karya-karya yang dirancang oleh mahasiswa dari Yayasan Bina Abyakta, yang melalui proses pembelajaran setiap minggu. Karya tersebut dijadikan aset yang diimplementasikan pada cover buku yang akan berisi seluruh karya yang mereka buat setiap minggu. Cover buku tersebut

berukuran A4, menggunakan warna latar biru seperti warna utama Universitas Multimedia Nusantara.

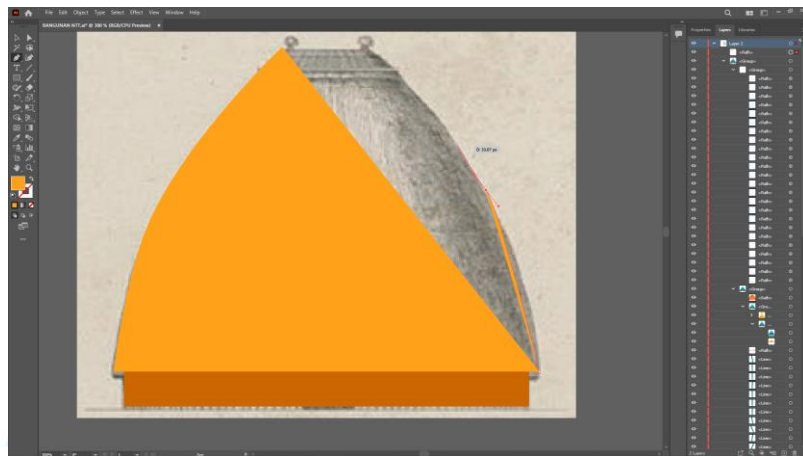


Gambar 3.15 Kreasi Laporan Nilai Mahasiswa Berkebutuhan Khusus

Setelah cover buku sudah disetujui oleh Supervisor, diperlukan desain laporan dari UMN yang berisi nilai yang didapatkan oleh mahasiswa berkebutuhan khusus tersebut selama periode pembelajaran. Supervisor menyediakan data yang dikumpulkan mengenai performa masing-masing mahasiswa, serta komentar terhadap hasil kerja, sikap, dan potensi mahasiswa tersebut. Penulis dan rekan kerja menggunakan Canva untuk bekerjasama dalam menciptakan desain laporan nilai yang akan digunakan untuk semua mahasiswa. Desain tersebut minimalis dan menggunakan biru sebagai warna utamanya, mengikuti warna utama Universitas Multimedia Nusantara. Desain tersebut berisi tabel nilai, serta grafik yang bisa membandingkan semua aspek performa mahasiswanya.

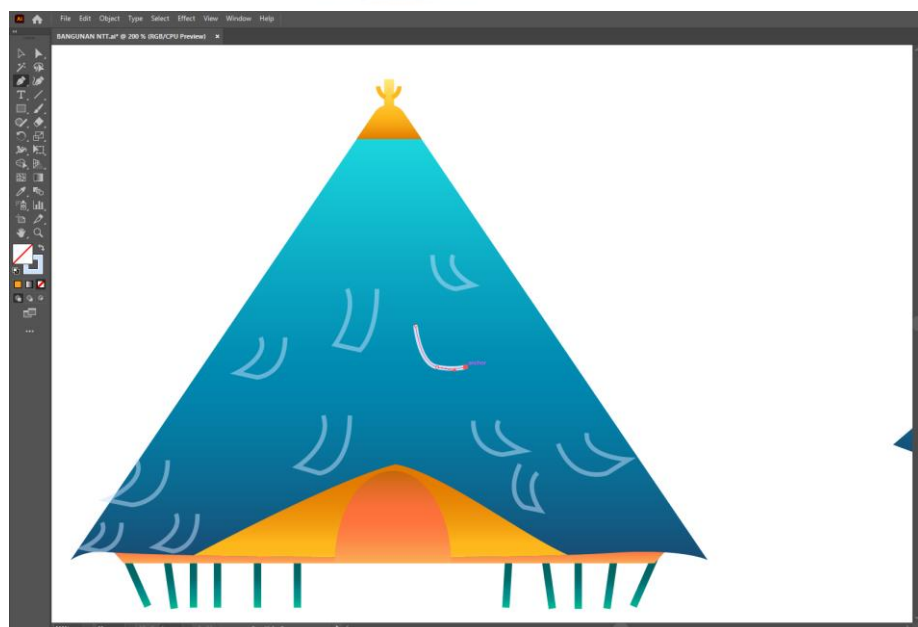
3.3.2.3 Proyek Wisuda

Penulis diberikan kesempatan untuk bekerjasama dengan tim eksternal dari Virtuosity dalam merancang media kolateral yang akan digunakan dalam acara wisuda yang akan diselenggarakan pada bulan Desember 2024. Bagian pertama dari proses adalah merancang aset yang bertema Nusa Tenggara Timur, memilih hal-hal unik yang berasal dari daerah Flores, Sumba, Timor, dan Alor dari sisi flora, fauna, bangunan dan pakaian adat, serta seni yang menjadi kebudayaan khas dari kumpulan daerah tersebut.



Gambar 3.16 Perancangan Aset 2D Bangunan Khas Nusa Tenggara Timur

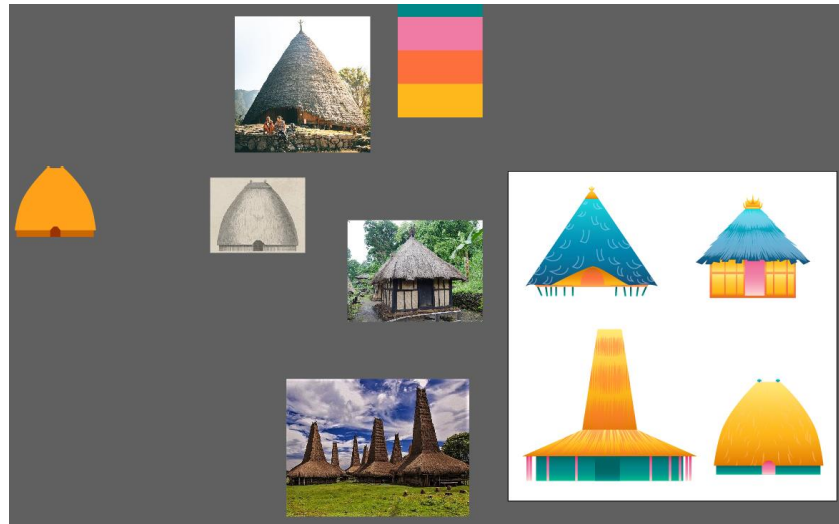
Penulis mendapat tugas untuk merancang aset berdasarkan bangunan adat, di mana penulis mengambil foto dari internet berbagai macam bangunan khas daerah Nusa Tenggara Timur dan menciptakan desain 2D. Foto tersebut digunakan sebagai referensi bentuk, mengikuti sedekatnya supaya menunjukkan kekhasan dari masing-masing bangunan. Warna dasar digunakan terlebih dahulu untuk menandakan bagian bangunan yang ikonik.



Gambar 3.17 Proses Menambahkan Gradasi Warna dan Detail Aset 2D

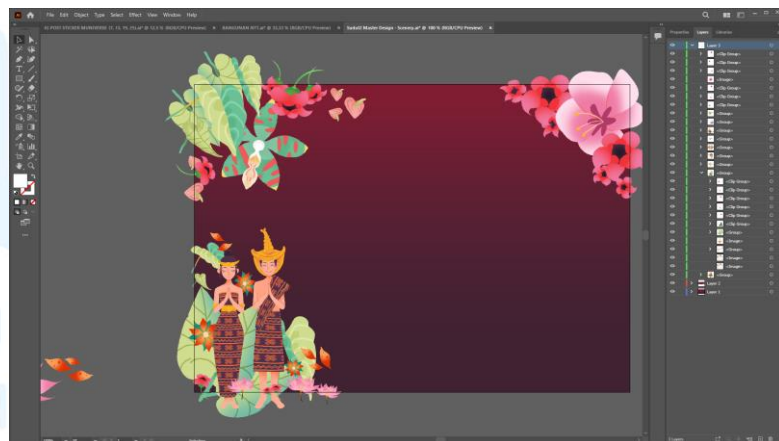
Gradien digunakan untuk menambah kedalaman pada bangunan tersebut, serta detail untuk menambahkan tekstur pada atap masing-masing

bangunan tersebut. Masing-masing memiliki corak tersendiri yang menyerupai terdekat dengan tekstur dan bahan atap yang digunakan pada rumah adat tersebut.



Gambar 3.18 Aset 2D Bangunan Khas dari Nusa Tenggara Timur

Setelah bentuknya dirancang, desain aset tersebut diberikan warna berdasarkan pilihan yang sudah ditentukan sebelumnya oleh tim proyek wisuda. Empat bangunan khas NTT dipilih, mencukupi variasi desain yang diminta oleh tim wisuda.



Gambar 3.19 *Supergraphic Master Design* Menggunakan Aset Terkumpul.

Aset yang dirancang sesuai dengan kategori lalu digabungkan dalam Adobe Illustrator sebagai *master design* yang akan menjadi pedoman bagi semua kolateral untuk proyek ini. Sudut-sudut desain akan diberikan hiasan yang merupakan perkumpulan dari berbagai macam aset

yang sudah dirancang oleh tim wisuda sejauh ini. Berbagai macam versi yang menggunakan aset yang serupa tetapi berbeda dibuat untuk menambahkan variasi pada masing-masing desain kolateral.

3.3.2.4 Acara UMN: Kuliah Umum Prodi Film

Tim Virtuosity terkadang mendapatkan tugas dari Universitas Multimedia Nusantara untuk kebutuhan acara umum yang akan dihadiri oleh mahasiswa dari program studi Film. Acara tersebut berkisar dari kelas kuliah umum dan sosialisasi yang berkesempatan mendapatkan tamu dari perusahaan produksi film, bertujuan untuk memberikan wawasan dan kesempatan perkembangan bagi mahasiswa yang ingin membangun karir. Pada umumnya, tugas-tugas ini diberikan dengan tenggat waktu yang pendek dan diberikan kepada penulis dan rekan kerja magang, yang merancang bersama menggunakan Canva.

Salah satu acara yang ditugaskan untuk dibuat rancangan media adalah kuliah umum yang dihadiri oleh mahasiswa program studi Film pada 25 September 2024. Acara disusun oleh Universitas Multimedia Nusantara, Minikino Film Week, serta Manajemen Talenta Nasional dan akan dihadiri oleh tamu pembicara dari luar negeri. Penulis dan rekan kerja ditugaskan untuk merancang *backdrop* yang akan membelakangi panggung pembicara dan poster digital yang akan ditampilkan pada layar digital di lobi Gedung B UMN.

Setelah disediakan informasi copywriting yang diperlukan dalam desain yang dirancang dan foto tamu pembicara yang sudah disetujui sebelumnya, dimasukkan langsung ke dalam Canva. Desain tersebut dimulai dengan memilih warna *background* serta *supergraphic* yang akan mengisi ruang kosong. Menggunakan fitur yang sudah disediakan oleh Canva, foto dipotong dengan *crop* dan dimasukkan dalam kotak masing-masing.



Gambar 3.20 Perancangan Poster Landscape Acara Kuliah Umum UMN

Desain terdiri dari teks judul dan teks yang menjelaskan organisasi, tanggal, dan lokasi acara yang diselenggarakan, serta logo UMN dan organisasi pendukung yang membentuk acara kuliah umum ini. Desain tersebut minimalis dan sederhana, menunjukkan fokus pada tamu pembicara atau topik yang akan dibahas. Saat desain sudah mengisi kebutuhan Supervisor, desain tersebut dikirimkan untuk finalisasi terakhir sebelum digunakan pada hari acara tersebut.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama periode magang, tidak terdapat banyak kendala yang mempengaruhi kinerja penulis secara langsung. Namun karena terdapatnya halangan yang tidak dapat dikendalikan, sehingga terkadang menyebabkan renggang dalam pengerjaan tugas. Solusi yang digunakan untuk masalah tersebut mampu menangani secukupnya sehingga penulis mampu meneruskan pekerjaan magang yang optimal.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Supervisor penulis bekerja sebagai dosen di Universitas Multimedia Nusantara, sehingga beliau memiliki lebih banyak tanggung jawab di luar magang Virtuosity. Karena itu komunikasi antara Supervisor dan penulis terbatas, menyebabkan kerenggangan waktu antara penyerahan tugas dari magang dan tinjauan untuk revisi karya. Komunikasi yang dijalin melalui media sosial juga terpengaruh, sehingga informasi yang ditanyakan untuk

klarifikasi terkadang datang lambat. Meski begitu, Supervisor telah berusaha sepenuhnya untuk meninjau pekerjaan dan menjawab informasi yang terkait dengan tugas penulis.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Kendala yang dijelaskan di atas tidak memiliki solusi yang tetap, karena Supervisor sudah melakukan sebisanya untuk menyeimbangkan tanggung jawab sebagai dosen dan Supervisor magang. Komunikasi tetap mampu dijalin dengan selancar mungkin, dan tanggung jawab sebagai dosen tersebut membukakan kesempatan bagi penulis untuk mengerjakan proyek-proyek lain selain Muniverse. Untuk menjaga komunikasi, penulis menggunakan kesempatan pada waktu luang untuk kontak Supervisor dan menawarkan bantuan, sehingga mendapatkan proyek-proyek baru yang berkontribusi dalam menambahkan pengalaman kerja.

