

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

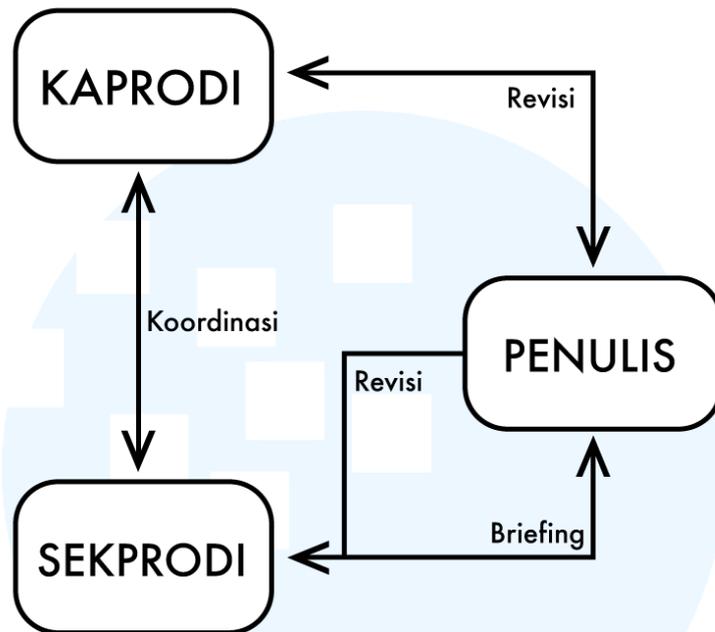
Dalam melaksanakan magang pada Prodi Perhotel Universitas Multimedia Nusantara, penulis melakukan pekerjaan sesuai dengan proses dan prosedur yang ada pada perusahaan. Pada perusahaan terdapat beberapa kedudukan dan memiliki tugasnya masing – masing. Penjabaran mengenai kedudukan pelaksanaan magang akan dijelaskan lebih rinci pada subbab dibawah ini.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Pada Prodi Perhotelan Universitas Multimedia Nusantara, penulis memiliki kedudukan sebagai pekerja magang dalam posisi *Content Media Specialist*. Penulis berada dibawah Program Studi Perhotelan Universitas Multimedia Nusantara, falkultas bisnis. Penulis bertanggung jawab atas konten – konten sosial media yang digunakan untuk keperluan Prodi Perhotelan UMN.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Program studi perhotelan Universitas Multimedia Nusantara mempunyai alur koordinasi tugas yang melibatkan Ketua Program Studi (Kaprodi), dan Sekretaris Program Studi (Sekprodi). Penulis biasanya berdiskusi untuk konten yang akan dibuat dengan Sekprodi. Lalu setelah disetujui, penulis akan melakukan tugasnya. Setelah tugas selesai, penulis kembali melakukan diskusi dengan Sekprodi, apakah tugas yang sudah dibuat ada diperlukan revisi atau tidak. Jika ada revisi, maka penulis akan melakukan revisi sesuai dengan apa yang telah didiskusikan dengan Sekprodi. Untuk tugas tertentu, Sekprodi akan berdiskusi dengan Kaprodi, jika ada revisian dari Kaprodi, maka akan dilakukan revisi kembali oleh penulis. Pada akhir masa magang, penulis juga beberapa kali melakukan diskusi langsung mengenai hasil konten bersama dengan Kaprodi, selaku supervisor.



Gambar 3. 1 Gambar Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Pada kesempatan magang yang penulis dapat di Prodi Perhotelan UMN, penulis dapat beberapa tugas yang utamanya adalah membuat konten – konten untuk sosial media instagram Prodi Perhotelan UMN. Setiap tugas yang ditulis dibawah ini sama dengan yang tertulis pada *daily task* merdeka.umn. Berikut adalah rincian tugas – tugas yang dilakukan selama magang.

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	19 – 21 Februari 2025	Membuat rencana pekerjaan dan membuat postingan hari besar	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat perencanaan konten selama magang. - Membuat desain ucapan selamat berpuasa.

			<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain ucapan selamat merayakan hari raya nyepi.
2	24 – 28 Februari 2025	Meliput acara makan bersama, dan meliput kegiatan mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> - Mengambil footage photo dan video menjamu makan siang Visiting Professor dari Malaysia, dan Jepang. Membuat postingan instastory mengenai makan siang. - Mengambil Footage photo dan video dari kelas bakery and pastry minggu itu. - Mengambil Footage photo dan video dari kelas open resto minggu itu. - Mengedit dan mengupload hasil footage yang ada - Membuat desain ucapan selamat atas pengukuhan guru besar UMN
3	03 – 07 Maret 2025	Membuat konten mengenai kegiatan Mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> - Mengambil Footage photo dan video dari kelas bakery and pastry minggu itu.

			<ul style="list-style-type: none"> - Mengambil Footage photo dan video dari kelas open resto minggu itu. - Membuat desain ucapan Rabu Abu.
4	10 – 14 Maret 2025	Membuat motion graphic untuk opening video dan meiput acara.	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat 3 alternatif motion graphic untuk opening video pada media sosial. - Mengambil foto dan video dari acara – acara yang ada pada tanggal 14 maret, diantaranya adalah ; Penandatanganan kerja sama antara UMN dengan hotel DoubleTree by Hilton, lalu dilanjut acara presentasi dari DoubleTree, dilanjut lagi dengan Presentasi mahasiswa semester 6 yang telah melakukan magang, lalu membuat video testimoninya, dan terakhir meliput acara dari rumah kopi.

5	17 – 21 Maret 2025	Membuat konten mengenai kegiatan Mahasiswa, dan meliput kegiatan acara bersama Hotel Double Tree by Hilton serta melanjutkan pembuatan motion graphic logo.	<ul style="list-style-type: none"> - Mengambil footage kegiatan acara bersama Hotel Double Tree by Hilton. - Membuat alternatif motion graphic logo perhotelan untuk opening video. - Mengedit video testimoni alumni. - Mengedit video dari acara bersama rumah koffie. - Mengedit desain kegiatan mahasiswa kelas <i>pastry and bakery</i>. -
6	24 – 28 Maret 2025	Mengerjakan video testimoni dari alumni Perhotelan UMN	<ul style="list-style-type: none"> - Mengedit dan mengupload video dari testimoni alumni Prodi Perhotelan UMN
7	7 – 11 April 2025	Melanjutkan video testimoni dari alumni perhotelan UMN, Membuat	<ul style="list-style-type: none"> - Mengedit dan mengupload video dari

		konten dari kegiatan mahasiswa, Mengedit desain untuk postingan instagram	testimoni alumni Prodi Perhotelan. - Mengambil video dan foto dari kelas open resto dan food production. - Mengedit desain dari acara <i>exhibition project</i> tahun 2024
8	14 – 18 April 2025	Membuat konten dari kegiatan mahasiswa, Membuat desain ucapan selamat hari Jumat Agung	- Mengambil video dari kegiatan kelas open resto dan food production - Mengedit dan mengupload video dari kegiatan acara <i>Table Manner 2024</i> . - Mengedit video dari kegiatan kelas <i>Pastry and Bakery</i> - Membuat desain untuk ucapan selamat hari Jumat Agung.
9	21 – 25 April 2025	Membuat konten dari kegiatan mahasiswa, Membuat desain ucapan selamat hari Kartini, dan	- Mengambil video dari kegiatan kelas <i>Open Resto</i> dan <i>Food Production</i> . - Mengambil dan mengedit video dari

		meliput acara dengan Rinnai.	kegiatan kelas <i>Food Styling</i> . <ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain ucapan selamat hari Kartini. - Mengambil video dan foto dari acara Prodi Perhotelan dan Rinnai.
10	28 April – 02 May 2025	Membuat konten dari kegiatan mahasiswa, dan membuat desain ucapan selamat hari Pendidikan.	<ul style="list-style-type: none"> - Mengambil dan mengedit video dari kegiatan kelas <i>Open Resto</i> dan <i>Food Production</i>. - Mengedit video dari acara bersama Rinnai. - Membuat desain ucapan selamat hari Pendidikan Nasional.
11	5 – 9 May 2025	Membuat konten dari kegiatan mahasiswa, meliput acara bersama delifru dan mengambil foto – foto dari kegiatan acara <i>exhibition project 2025</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengambil foto – foto dari kegiatan <i>exhibition project 2025</i>. - Mengedit video – video mahasiswa dari stok yang ada. - Meliput acara bersama dengan delifru.

12	13 – 16 May 2025	Membuat konten dari kegiatan mahasiswa,	<ul style="list-style-type: none"> - Mengedit video dari kegiatan bersama dengan delifru. - Mengambil dan mengedit video dari kegiatan kelas <i>Open Resto</i> dan <i>Food Production</i>.
----	---------------------	---	--

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Pada Proses pelaksanaan magang di Prodi Perhotelan UMN, penulis memiliki beberapa *jobdesc* yang ditugaskan. Tugas utama dari penulis adalah membuat konten – konten untuk instagram perhotelan UMN. Penulis bertugas untuk mengambil *footage* berupa foto dan video, melakukan *editing* video, membuat desain untuk postingan instagram dan juga membuat *motion graphic*.

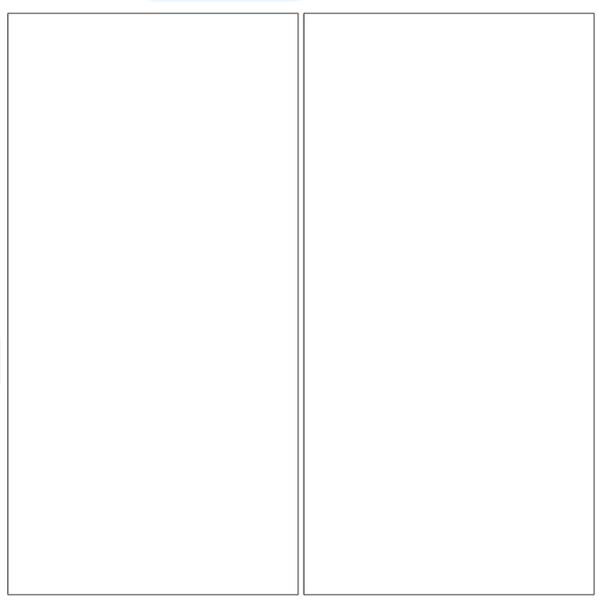
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Tugas utama dari penulis pada kegiatan magang ini adalah membuat konten – konten untuk instagram dari perhotelan UMN. Salah satu tugas yang telah dilakukan penulis adalah membuat sebuah ucapan selamat atas pengukuhan guru besar Universitas Multimedia Nusantara. Pertama – tama brief tugas diberikan oleh Sekprodi kepada penulis untuk membuat desain ucapan selamat atas pengukuhan guru besar UMN. Lalu Sekprodi memberikan foto dari kedua guru besar yang baru saja dikukuhkan.



Gambar 3. 2 Gambar 2 Guru Besar yang dikukuhkan UMN

Setelah 2 gambar dari guru besar diberikan oleh Sekprodi, penulis melakukan pencarian referensi dari berbagai sumber akun – akun sosial media milik UMN lainnya. Setelah menemukan konsep yang akan dibuat untuk desain ucapan, penulis mulai melakukan desain pada Adobe Illustrator. Pertama – tama penulis membuat *background* desain berukuran 1080 px X 1080px, Penulis menggunakan multi columns grid untuk desain kali ini, dengan *gutter* sebesar 10 px.



Gambar 3. 3 Multi Columns Grid yang digunakan

Setelah membuat grid, langkah selanjutnya adalah membuat *background* dari desain. *Background* terdiri dari foto gedung UMN yang telah di *crop*, di letakan pada *layer* paling dasar lalu atasnya terdapat layer dengan

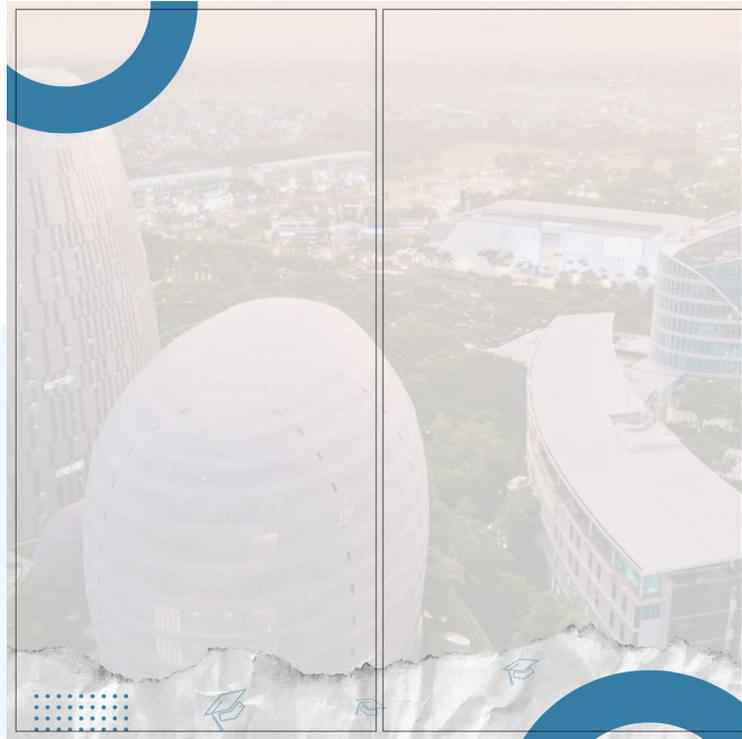
objek berwarna putih polos yang diturunkan *opacity*, agar gambar dari gedung UMN terlihat.



Gambar 3. 4 Gambar Asli Background
Sumber : <https://images.app.goo.gl/...>

Lalu ditambah ornamen seperti kertas pada bagian bawah, dan menambahkan elemen grafis berupa 2 lingkaran pada ujung desain dan ornamen titik – titik pada bagian bawah kiri desain untuk membuat desain seimbang. Elemen grafis dibuat dengan warna biru tua dengan kode warna # 367EA7. Warna tersebut digunakan karena sesuai dengan identitas logo dari Perhotelan UMN dan logo dari UMN sendiri yang didominasi oleh warna biru.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 5 *Background* Desain

Setelah *background* desain sudah jadi, lalu penulis menempatkan objek utama kedalam desain yaitu, kedua foto dari guru besar yang dikukuhkan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Pada gambar yang telah diberikan oleh sekprodi, dilakukan editing pada gambar diantaranya adalah melakukan *cropping* dan *reflecting*.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 6 Hasil Penempatan Objek Utama

Setelah menempatkan posisi 2 gambar guru besar pada posisinya, lalu penulis menambahkan typografi pada desain dengan typografi menggunakan font “*Shine in Valentine*”, untuk tulisan “*Congratulation*”. Font “*Futura*” digunakan untuk tulisan “pengukuhan guru besar Universitas Multimedia Nusantara”, dan font “*poppins*” digunakan untuk keterangan identitas dan gelar untuk 2 guru besar yang dikukuhkan oleh UMN.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3. 7 Penempatan Typografi

Font yang digunakan pada kata “*Congratulations*” menggunakan tipe font *script*. Font *script* adalah jenis huruf yang terlihat lebih alami dan memiliki kesan elegan. Ciri khas utamanya adalah tampilannya yang menyerupai tulisan tangan atau gaya kaligrafi, gaya font ini cocok digunakan untuk kartu ucapan, undangan dan lainnya (Kanta & Artayasa, 2023, h. 132). Sedangkan font lainnya menggunakan font sans serif, untuk menimbulkan kesan tegas dan modern. Warna font yang digunakan juga sama dengan elemen desain yang digunakan pada desain. Serta menambahkan *text box* berwarna biru senada dengan elemen desain lainnya, untuk identitas dan gelar 2 guru besar UMN.



Gambar 3. 8 Penempatan Logo pada Desain

Tahap terakhir dari pengerjaan desain ini adalah menambahkan logo logo, seperti logo UMN, logo prodi Perhotelan UMN, dan logo – logo lainnya yang diberikan oleh Sekprodi. Logo – logo ditempatkan pada bagian kanan atas dari desain agar ada penyeimbang dari elemen grafis yang ada pada bagian kiri bawah desain. Dengan penempatan logo tersebut, maka desain yang dihasilkan seimbang.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 9 Hasil Akhir Desain

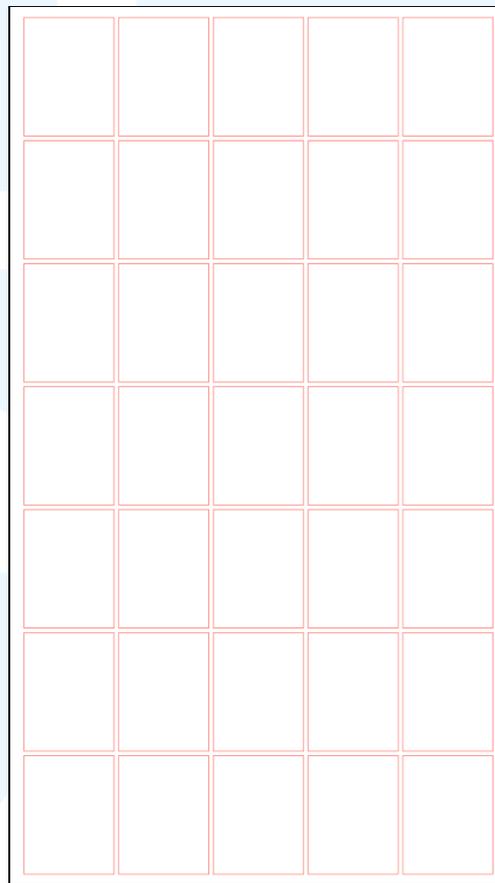
Gambar di atas adalah hasil akhir dari desain yang digunakan sebagai ucapan selamat atas pengukuhan kepada dua guru besar di Universitas Multimedia Nusantara.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selama menjalankan periode magang, penulis mengerjakan beberapa proyek lainnya. Penulis diberi tanggung jawab atas beberapa proyek, seperti membuat motion graphic logo untuk opening video, membuat video kegiatan perhotelan UMN, membuat desain ucapan hari besar dan desain – desain lainnya. Hampir semua proyek yang dikerjakan oleh penulis adalah proyek untuk sosial media prodi Perhotelan UMN.

3.3.2.1 Proyek Desain Ucapan Rabu Abu

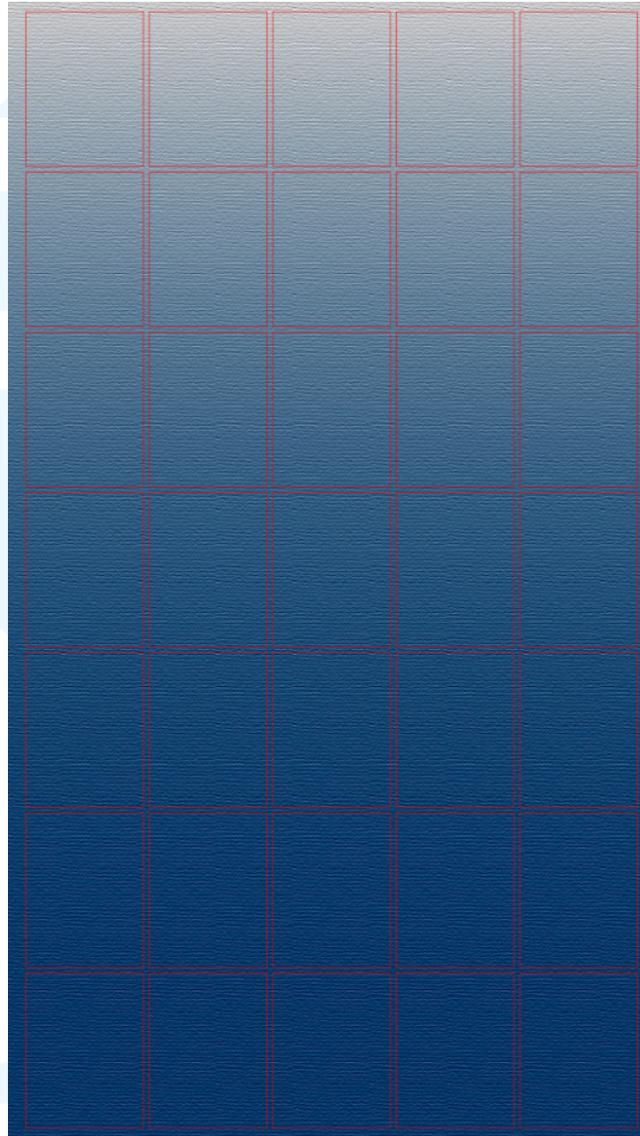
Tugas tambahan penulis selama melakukan magang adalah membuat sebuah desain ucapan selamat hari raya. Ada beberapa ucapan hari raya yang telah dibuat oleh penulis. Pada Bab ini akan dijelaskan proses pelaksanaan pengerjaan desain ucapan rabu abu. Desain ini dibuat untuk instagram story, dengan rasio 1080 x 1920 px. Pada desain kali ini menggunakan modular grid, dengan *gutter* sebesar 10 px.



Gambar 3. 10 *Grid* Desain Rabu Abu

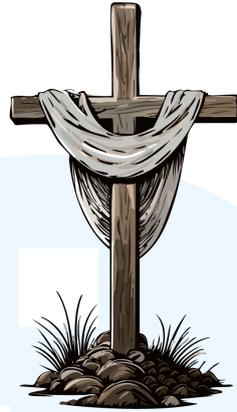
Setelah membuat grid desain, langkah selanjutnya adalah membuat *background* dari desain. Background dari desain dibuat dengan persegi panjang seukuran *artboard*. Background menggunakan warna gradasi horizontal dengan warna pada bagian atas abu – abu dengan kode warna #CCCCCC, dan warna biru tua pada bagian bawah dengan kode warna #00369A. Warna abu – abu digunakan untuk mewakili hari

rabu abu itu sendiri dan warna biru tua adalah warna khas dari UMN. Pada background juga diberikan *texture*, dengan fitur *texturizer* pada adobe illustrator.



Gambar 3. 11 *Background* Desain Rabu Abu

Setelah membuat *background*, langkah selanjutnya adalah membuat objek utama berupa salib sebagai symbol dari Agama Katolik. Salib pada desain ini dibuat dengan fitur *generate vector* dari adobe illustrator dengan *prompt* “*The cross is covered with white cloth*”.



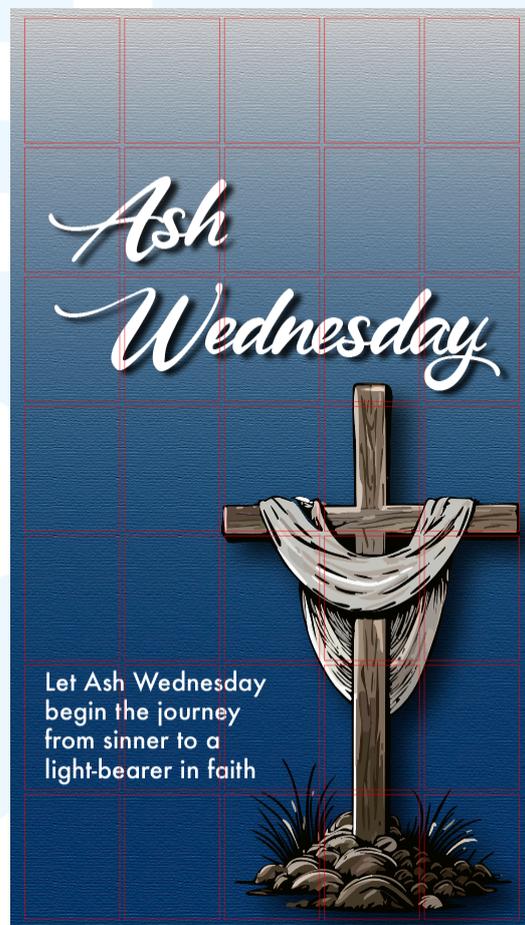
Gambar 3. 12 Gambar Salib yang digunakan

Objek utama diletakan pada bagian bawah kanan desain, dengan ukuran yang cukup besar. Pada desain, objek juga diberikan *shadow*, dengan fitur *drop shadow*.



Gambar 3. 13 Penempatan Objek Utama

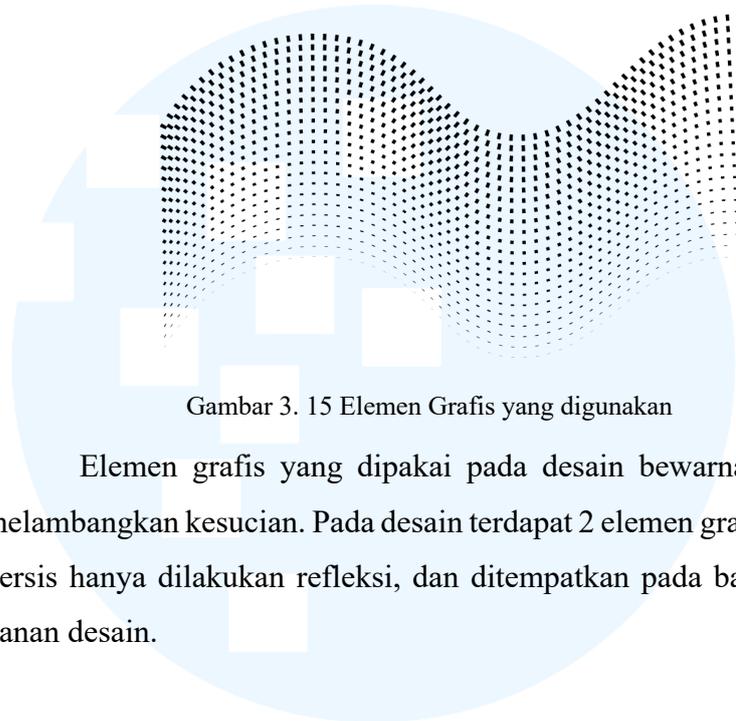
Langkah selanjutnya ada membuat typografi untuk ucapan rabu abu dan ditambahkan kata – kata sesuai dengan permintaan Sekprodi. Pada kata ucapan “Ash Wednesday” menggunakan font “*Shine in Valentine*” font ini adalah font berjenis *script* yang banyak digunakan untuk ucapan, Sedangkan kata – kata lainnya menggunakan font “*Futura*”, font ini adalah font berjenis sans serif, dimana dapat menimbulkan kesan modern.



Gambar 3. 14 Penempatan Typografi pada Desain

Setelah itu, masuk pada bagian akhir desain dengan menambahkan logo dan juga elemen grafis sebagai penghias, elemen grafis dibuat dengan memanfaatkan fitur blend pada adobe illustrator,

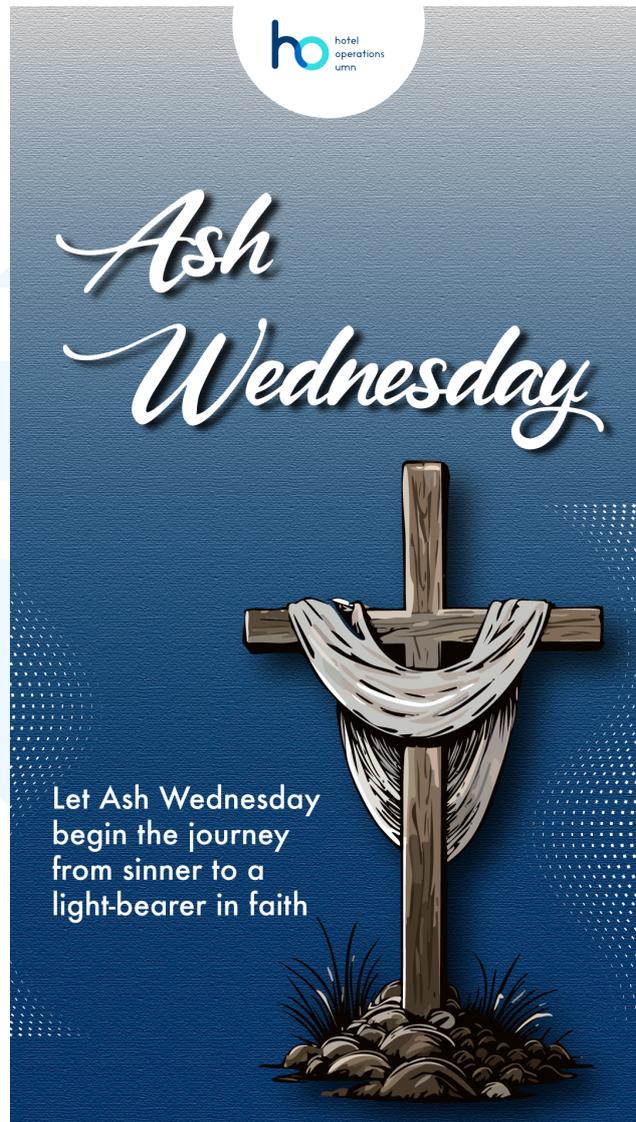
dengan elemen grafis berupa kumpulan titik, yang membentuk sebuah objek.



Gambar 3. 15 Elemen Grafis yang digunakan

Elemen grafis yang dipakai pada desain berwarna putih, yang melambangkan kesucian. Pada desain terdapat 2 elemen grafis yang sama persis hanya dilakukan refleksi, dan ditempatkan pada bagian kiri dan kanan desain.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 16 Hasil Akhir Desain Rabu Abu

Pada hasil akhir logo ditempatkan pada bagian tengah atas desain, pada bagian belang logo diberikan *background* berupa lingkaran putih agar warna dari pada logo terlihat jelas pada desain.

3.3.2.2 Proyek Desain Hasil dari Pembuatan Macarons

Tugas berikutnya yang penulis lakukan selama magang adalah membuat sebuah postingan *instagram carousel*, yang berisi foto – foto dari hasil kegiatan kelas *pastry and bakery* mahasiswa perhotelan UMN. Pada kelas kali ini para mahasiswa membuat kue macaron. Proses desain

diawali dengan penulis mengambil foto dari hasil masakan mahasiswa perhotelan UMN. Sebelum melakukan pengambilan gambar, penulis mencari beberapa referensi untuk sebuah foto makanan.



Gambar 3. 17 Gambar Refrensi
<https://www.institutescoffier.com>

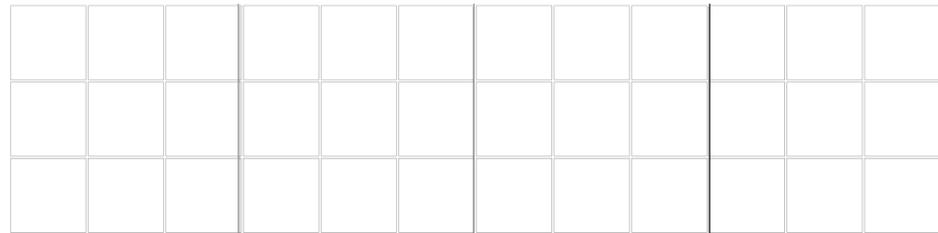
Pengambilan foto dari hasil masakan mahasiswa ini penulis ambil dengan jenis pengambilan gambar *high angle*. *High angle* adalah pengambilan gambar dengan sudut kamera yang lebih tinggi dari objek utama, teknik ini sekilas mirip dengan teknik pengambilan gambar *bird eye view*, namun teknik *high angle* lebih berfokus pada 1 objek. Dengan menggunakan teknik pengambilan gambar ini dapat melihat keseluruhan elemen yang terdapat didalam piring dengan jelas (Herwina, Daniar, & Wardani, 2024, h. 536).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3. 18 Beberapa hasil mahasiswa dari kelas pastry and bakery

Setelah pengambilan foto selesai, memasuki ketahap digital, dari mulai membuat *artboard* berukuran 1080 px X 1080 px, sebanyak 4 *artboard* secara berdempetan untuk membuat desain *carousel* pada instagram. Setelah membuat *artboard* penulis langsung membuat grid menggunakan *multicolumn grid* yang digunakan sebanyak 3 *rows* dan 12 *columns* untuk satu ukuran desain, dan menggunakan sebesar *gutter* 10 px pada grid.



Gambar 3. 19 *Artboard* dan *Grid* yang digunakan

Sehabis mengatur *artboard* dan *grid*, langkah selanjutnya adalah menaruh *background* yang sudah dipakai di beberapa desain yang lain. *Background* dipakai berulang kali dikarenakan, agar desain memiliki identitas yang khas. Setelah menambahkan *background*, lalu penulis menambahkan judul dan nama kelas pada halaman awal desain. *Font* yang digunakan adalah *Futura Font* dengan tipe *Condensed Bold* untuk judul utama dan *Futura Font* dengan tipe *medium* untuk sub judul. *Futura Font* adalah font berjenis sans serif yang dapat menimbulkan kesan modern pada

desain. Pada kedua font digunakan warna biru dengan kode warna #367EA7. Warna ini dipilih sebagai identitas desain yang mendukung keselarasan dengan desain lainnya.



Gambar 3. 20 Penggunaan *Background* dan Typografi

Langkah selanjutnya adalah memasukan foto – foto yang telah difoto kedalam desain, pada desain kali ini, di halawan awal akan ada kumpulan foto – foto dari hasil mahasiswa, lalu pada *slide – slide* berikutnya penulis memilih 3 foto yang terbaik dari yang sudah ada. Setelah menentukan posisi dari foto – foto, selanjutnya adalah memberi *shadow* dengan fitur *drop shadow* pada Adobe Illustrator kepada foto – foto yang berada pada slide 2, 3, & 4.



Gambar 3. 21 Penempatan foto pada desain

Selanjutnya, penulis melakukan penambahan ornamen desain seperti bentuk selotip pada keempat ujung sisi dari foto – foto pada *slide* 2, 3, dan 4. Lalu menambahkan ornamen desain lain seperti bentuk lingkaran dan sekumpulan titik – titik yang sudah ada juga pada desain – desain lainnya. Serta ada elemen desain yang terinspirasi dari goresan / coretan hiasan pada *plating* yang lakukan mahasiswa perhotelan UMN untuk kue macaron ini. Warna dari semua ornamen desain menggunakan warna biru dengan kode warna #367EA7. Warna tersebut adalah warna yang sama yang digunakan pada typografi pada desain kali ini. Tahap

terakhir adalah menambahkan logo dari Prodi Perhotelan UMN pada *slide* pertama dari desain.



Gambar 3. 22 Penempatan ornamen desain dan logo

Setelah semua desain selesai, langkah berikutnya adalah menghilangkan *grid*, dan melakukan *export* desain yang sudah ada kedalam bentuk format gambar seperti JPG. Desain di*export* menjadi 4 bagian sesuai dengan artboard masing – masing.



Gambar 3. 23 Hasil akhir desain

Hasil desain yang sudah ada, kemudian di *upload* pada instagram prodi perhotelan UMN. Pada instagram keempat gambar tersebut akan berdampingan dan saat gambar di *slide*, terlihat desain yang menyambung antar *slide*.

3.3.2.3 Proyek Desain Ucapan Selamat Hari Kartini

Tugas lainnya yang diberikan kepada penulis selama periode magang adalah, membuat desain ucapan selamat hari kartini. Ucapan hari besar biasanya akan diunggah pada instagram story dari instagram Perhotelan UMN. Langkah pertama yang penulis lakukan adalah mencari referensi untuk desain. Setelah mendapat referensi, penulis mulai melakukan desain pada aplikasi Adobe Illustrator. Pertama penulis mencari foto dari R.A. Kartini yang digunakan sebagai *point of interest* pada desain kali ini. Penulis menggunakan foto dari R.A Kartini yang terlihat seperti lukisan.



Gambar 3. 24 Foto R.A Kartini

Lalu penulis mencari gambar yang akan digunakan untuk *background* dari desain ini. Penulis memutuskan untuk menggunakan gambar batik sebagai *background* agar menimbulkan kesan tradisional dan pada desain.



Gambar 3. 25 Gambar *background* desain R.A Kartini

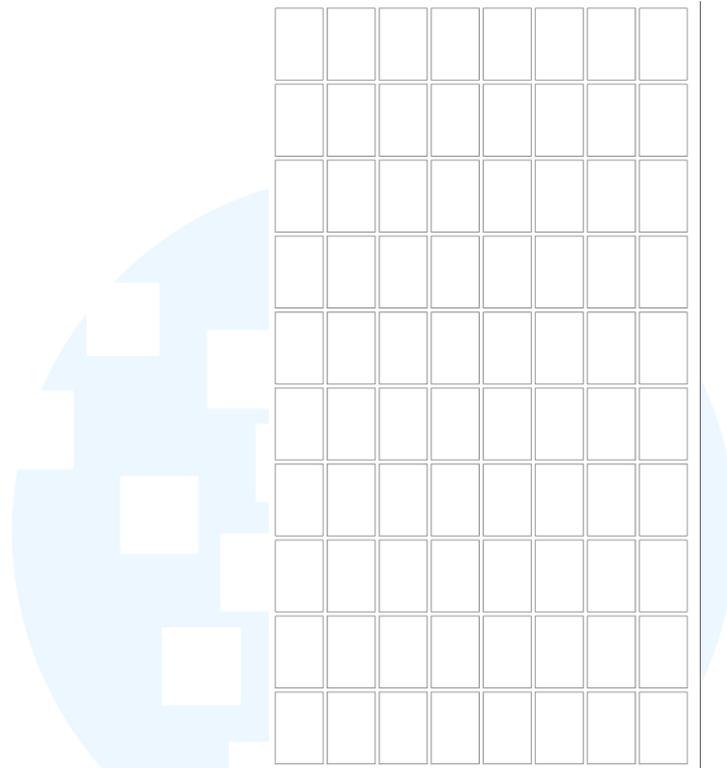
Lalu penulis mencari ornamen yang akan digunakan sebagai pelengkap dari desain selamat Hari Kartini ini. Ornamen yang dipilih oleh penulis adalah ornamen yang tetap memiliki ciri khas tradisional dari negara Indonesia.



Gambar 3. 26 Ornamen pada desain

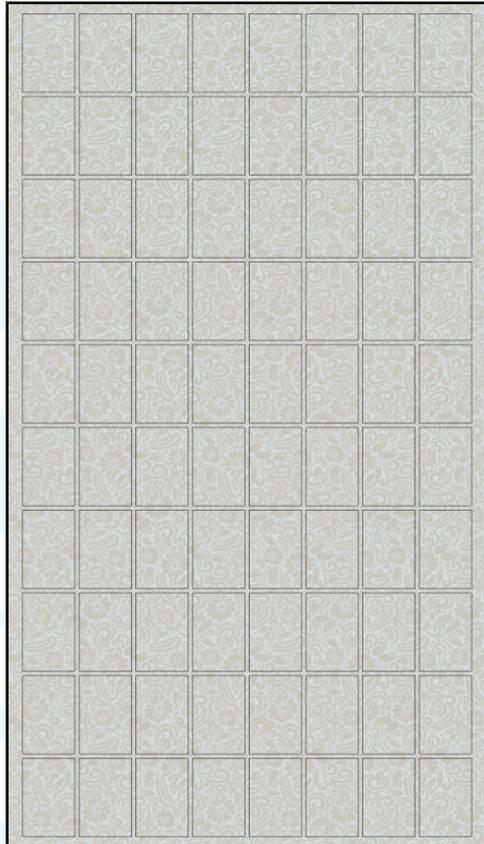
Lalu penulis membuat *artboard* berukuran 1080 px X 1920 px. Setelah itu penulis membuat grid yang akan digunakan untuk desain ini, desain kali ini menggunakan *multicolumn grid*. Grid yang digunakan terdiri dari 8 *rows* dan 10 *columns*, dan menggunakan gutter sebesar 10 px.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Setelah menentukan grid yang digunakan, penulis mulai memasukan background yang ingin digunakan. Setelah memasukan background yang telah dipilih, penulis menambahkan layer lapisan berbentuk persegi sebesar artboard dengan warna biru menggunakan kode warna #013D71, lalu opacitynya diturunkan menjadi hanya 16%.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 27 Penggunaan background pada desain

Setelah memasukan background tahap selanjutnya adalah meletakkan objek utama dari desain yaitu gambar R.A. Kartini yang sudah ada. Sebelum meletakkan gambar, penulis membuat sebuah objek berbentuk persegi, dengan warna putih (#FFFFFF) sebagai alas dari gambar R.A. Kartini. Setelah itu, penulis menambahkan *shadow* pada objek. Lalu, baru menambahkan gambar dari R.A. Kartini diatas objek putih tadi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 28 Penempatan Gambar R.A Kartini

Setelah meletakkan gambar R.A Kartini yang akan digunakan sebagai *point of interest* pada desain, hal selanjutnya adalah meletakkan semua *copywriting* yang akan digunakan pada desain kali ini, terdiri dari tanggal, ucapan hari Kartini dan juga *quote* yang pernah Kartini sampaikan. Semua *copywriting* pada desain ini menggunakan font “SignPainter”, “SignPainter” adalah font yang termasuk jenis *font script*, yang sering digunakan untuk desain sebuah ucapan. Semua *copywriting* pada desain ini menggunakan warna biru dengan kode warna #013D71.



Gambar 3. 29 Penempatan *Copywriting* pada desain

Setelah menempatkan posisi dari *copywriting* pada desain, selanjutnya adalah meletakkan ornamen desain yang sudah disiapkan. Ornamen akan diletakan pada bagian bawah pada desain, lalu pada bagian atas di pojok kiri dan kanan, akan diletakan ornamen juga yang diambil dari bagian ornamen utama.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 30 Penempatan Ornamen pada Desain

Langkah terakhir dari desain ini adalah, meletakkan logo dari Prodi Perhotelan UMN. Logo diletakkan pada bagian tengah atas desain sesuai dengan desain – desain *instagram story* sebelumnya.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3. 31 Hasil Akhir Desain

Gambar diatas adalah hasil akhir dari desain ucapan Selamat Hari Kartini dari Prodi Perhotelan UMN, yang akan diunggah pada sosial media instagram dari Prodi Perhotelan UMN.

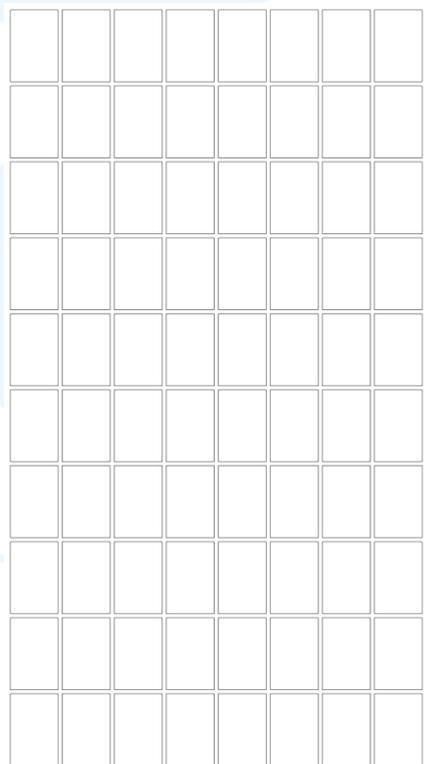
3.3.2.4 Proyek Desain Ucapan Selamat Hari Pendidikan

Tugas selanjutnya yang diberikan kepada penulis adalah, membuat sebuah desain untuk ucapan selamat hari pendidikan yang jatuh pada tanggal 2 Mei 2025. Desain ini juga nantinya akan diunggah pada sosial media Prodi Perhotelan UMN, yaitu Instagram Story. Langkah awal yang penulis lakukan adalah mencari refrensi dan bahan – bahan yang akan digunakan pada desain. Setelah menemukan refresnsi penulis juga menemukan gambar yang cocok untuk menjadi objek utama pada desain, yaitu gambar sekelompok anak muda yang terlihat sedang belajar dengan laptop dan ada tumpukan buku disekitarnya.



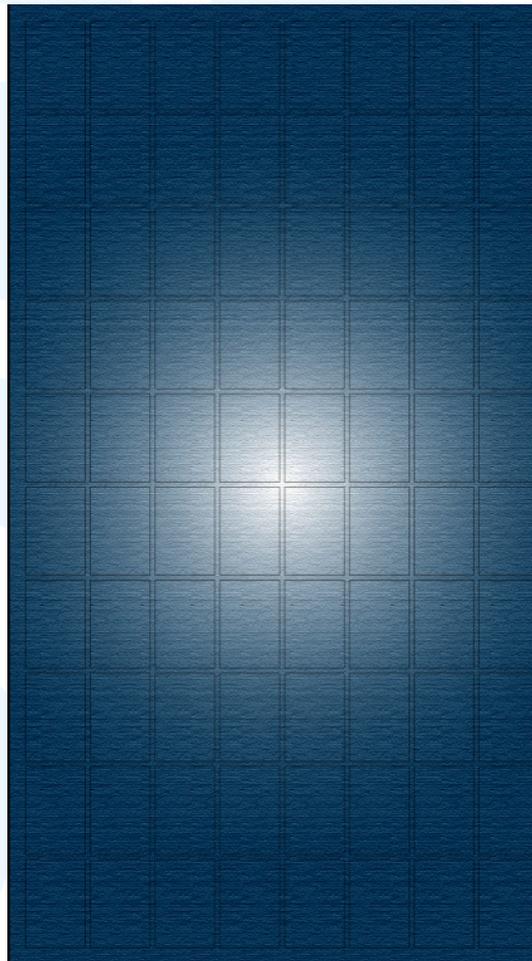
Gambar 3. 32 Gambar Objek Utama Desain

Setelah menemukan objek utama, selanjutnya penulis membuat artboard berukuran 1080 px X 1920 px pada aplikasi Adobe Illustrator. Penulis juga membuat grid yang akan digunakan untuk desain ini, desain kali ini menggunakan *multicolumn grid*. Grid yang digunakan terdiri dari 8 *rows* dan 10 *columns*, dan menggunakan gutter sebesar 10 px.



Gambar 3. 33 Grid yang digunakan

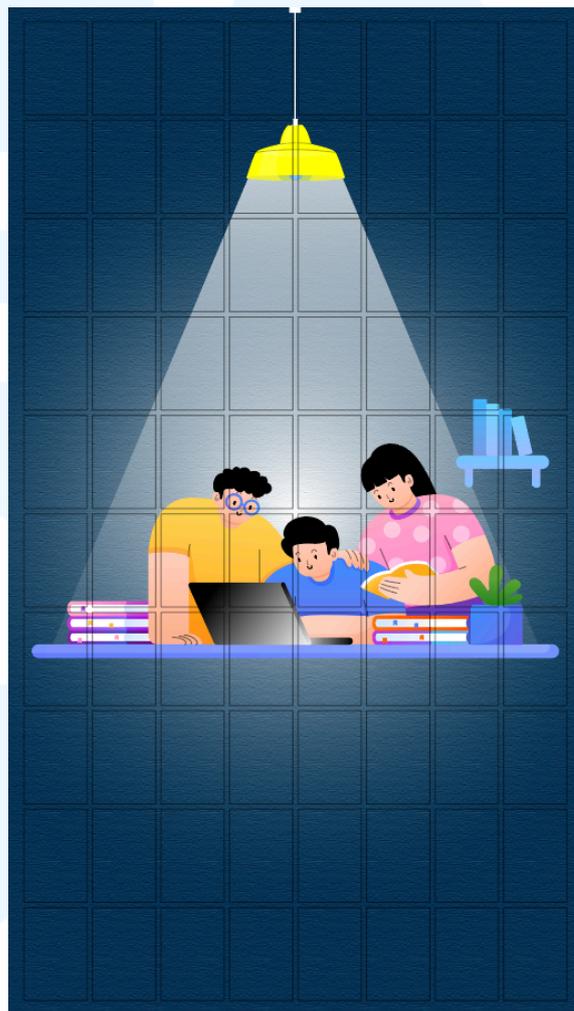
Setelah membuat grid yang akan digunakan, penulis membuat *background* dari desain. *Background* menggunakan *effect* gradasi radial dari warna putih dengan kode warna #FFFFFF gradasi ke warna biru gelap dengan kode warna #053456. Objek utama akan diletakan pada bagian putih dari *background*. Setelah itu *background* yang sudah ada ditambahkan *effect texturize*.



Gambar 3. 34 Background dari Desain

Tahap selanjutnya setelah mengerjakan *background* adalah, membuat objek utama dari desain. Pada desain kali ini akan diletakan gambar yang sudah didapatkan pada tahap sebelumnya, setelah itu penulis melakukan beberapa modifikasi terhadap gambar, dimulai dari menghapus beberapa bagian, dan mengganti warna pada rambut dan laptop. Setelah itu, penulis menambahkan lampu pada bagian atas desain,

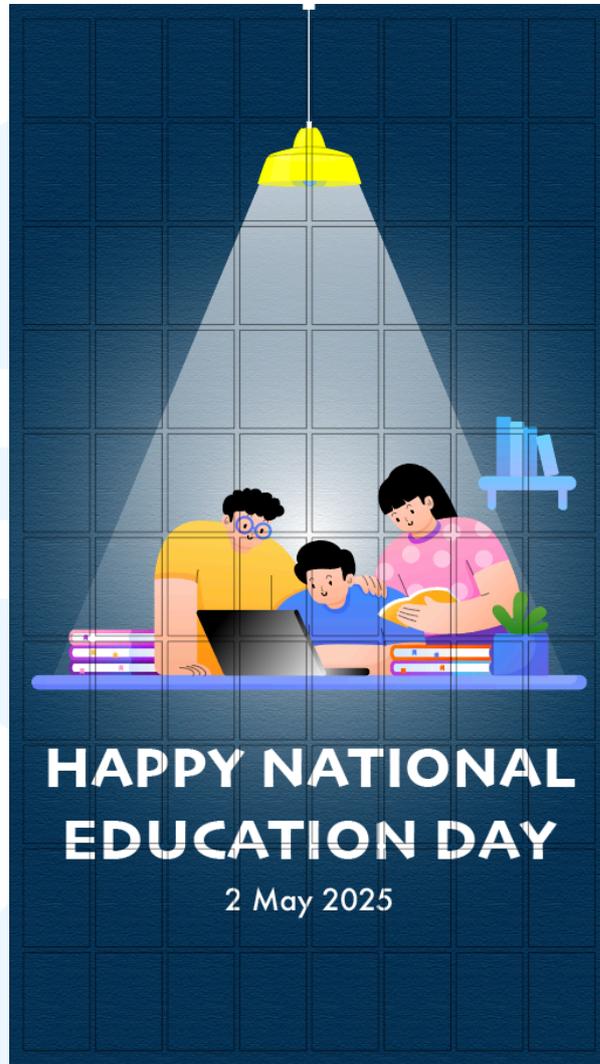
berserta dengan sorotan lampu yang seolah menerangi orang – orang yang sedang belajar. Warna biru gelap pada latar dengan gradasi warna putih pada bagian tengah juga ditunjukkan bahwa pendidikan dapat menjadi “terang” diantara “kegelapan”. Lampu yang digunakan pada desain ini penulis buat menggunakan *pentool*, begitu juga dengan sorotannya, yang ditambahkan efek gradasi.



Gambar 3. 35 Objek Utama Desain

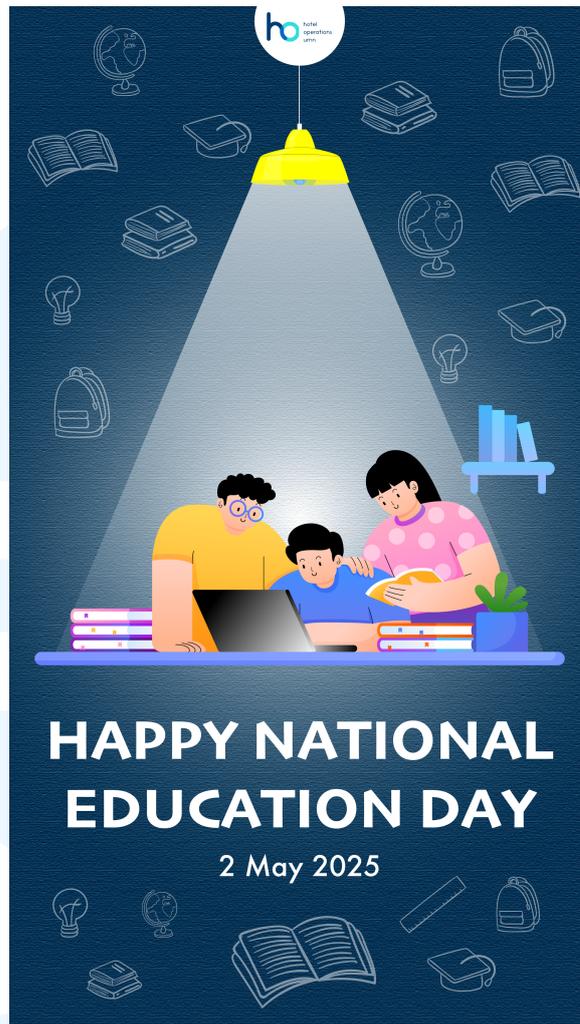
Setelah objek utama selesai, langkah berikutnya adalah membuat *copywriting* yang bertuliskan “*Happy National Education Day*”, selain itu juga ada tanggal. Font yang digunakan pada desain kali ini adalah Font Skia untuk *main title*, dan font Futura untuk tanggal. Kedua font tersebut adalah font berjenis sans – serif, dimana font tersebut menimbulkan kesan

modern. *Copywriting* menggunakan warna putih agar kontras dengan *background* desain.



Gambar 3. 36 *Copywriting* pada Desain

Tahap terakhir, agar tidak terlalu banyak space kosong, penulis menambahkan ornamen – ornamen yang penulis sudah punya yang berhubungan dengan pendidikan. Setelah itu penulis juga menambahkan logo Prodi Perhotelan UMN. Pada bagian logo diberi latar putih agar tidak menyaru dengan warna dari *background*.



Gambar 3. 37 Hasil Akhir Desain

Gambar diatas adalah hasil akhir dari desain ucapan Selamat Hari Pendidikan Nasional dari Prodi Perhotelan UMN, yang akan diunggah pada sosial media instagram dari Prodi Perhotelan UMN. Pada desain tersebut, *background* yang terdiri dari gradasi warna putih yang dikelilingi warna biru gelap, menunjukkan kesan bahwa pendidikan dapat menjadi titik terang disaat semuanya sedang “gelap”, penambahan lampu dan sorotannya untuk menambahkan kesan dramatis, seperti belajar di tengah kegelapan.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama menjalankan magang di Prodi Perhotelan UMN, pastinya tidak berjalan mulus dan penulis menemui beberapa kendala yang harus dihadapi. Pada saat menghadapi kendala penulis berusaha menyelesaikan kendala tersebut dengan berdiskusi dengan rekan kerja lainnya, jika masalah tersebut tidak bisa diselesaikan dengan sendiri oleh penulis. Dibawah ini penulis akan menjelaskan kendala apa dan bagaimana penulis menemukan solusi untuk kendala tersebut.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Kendala yang dialami oleh penulis pada saat waktu pelaksanaan magang adalah, pada saat kamera penulis rusak. Kamera yang digunakan penulis sempat rusak kurang lebih selama 2 minggu, dikarenakan masalah pada *mainboard* kamera. Kamera adalah salah satu alat yang paling sering digunakan penulis untuk melaksanakan tugas magang. Kamera selalu digunakan setiap minggunya untuk mengambil video dan foto dari kegiatan – kegiatan yang ada di Prodi Perhotelan UMN. Pada saat kamera rusak, penulis terpaksa menggunakan handphone sebagai pengganti kamera. Hasilnya kualitas dari gambar dan foto yang dihasilkan menurun cukup drastis.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Solusi dari kendala yang dialami oleh penulis adalah, dengan meminjam kamera kepada pihak UMN. Peminjaman kamera ini adalah hasil diskusi antara penulis dan Kaprodi Perhotelan UMN. Proses peminjaman kamera kepada UMN dibantu oleh sekretaris prodi, dimana setiap harinya kamera harus dikembalikan lagi kepada pihak UMN dan mengambilnya lagi keesokan paginya.