

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Kedudukan posisi penulis sekarang dalam Kitatama adalah sebagai mahasiswa yang mempunyai kontrak kerja dengan status *graphic designer internship*. Dalam bekerja tugas penulis adalah sebagai desainer, baik mengeksekusi desain secara mandiri ataupun membantu para senior dalam melakukan desain terhadap klien serta melakukan dokumentasi suatu acara. Tidak hanya itu penulis juga diberikan kewenangan untuk mengelola konten desain dari unggahan media sosial instagram Kitatama. Berikut adalah urutan sistem kerja dari *creative agency* Kitatama.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

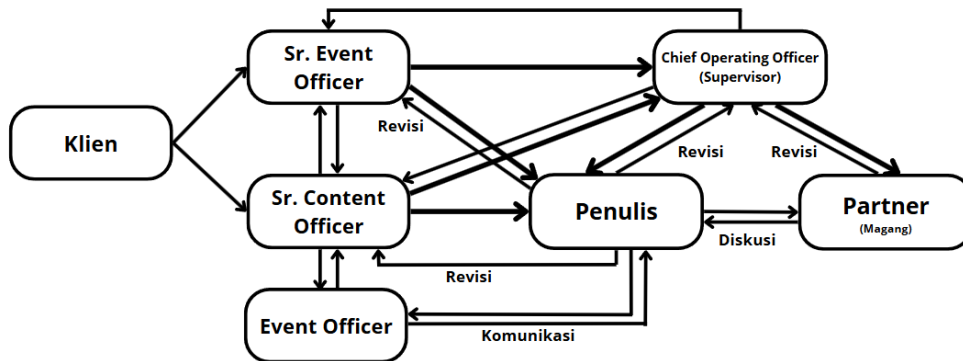
Posisi utama yang diberikan kepada penulis adalah sebagai Desainer Grafis Magang yang langsung diberikan oleh Chief Operating Officer untuk mengelola aset desain Kitatama. Selain itu posisi ini bertujuan untuk membantu para senior dalam menerima perintah dan pesanan desain dari klien. Penulis juga mendapatkan kesempatan untuk menjelajahi dunia pekerjaan yang profesional pada *event organizer* dan *creative agency* yang sangat dinamis sehingga penulis dapat memungkinkan mendapatkan kesempatan diluar profesi desainer grafis.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam tugas dan posisinya penulis akan menerima *brief* dari atasan (supervisor) dan atasan lain (senior) untuk mengerjakan proyek yang sudah dijalankan. Selama melakukan proses magang di Kitatama penulis diberikan alur kerja dengan pengawasan dan arahan langsung oleh Chief Operating Officer dan para senior (Senior Event Officer dan Senior Content Officer).

Dari bagan alur kerja berikut dapat diketahui bahwa supervisor dan para senior memiliki koneksi yang saling terkait satu sama lain. Penulis bisa

mendapatkan tugas langsung dari para senior dengan *brief* yang langsung diberikan kepada penulis.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi Magang Kitatama
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Selain itu penulis juga dapat berkonsultasi dengan *partner* dengan tingkat sesama *internship* untuk berdiskusi mengenai tampilan konten dan grafis yang akan dibuat. Dalam proyek yang sudah dilakukan penulis juga mendapatkan keterlibatan dan kesempatan sebagai *floor crew*, *stage crew*, dan *production team* dibawah pengawasan *Event Officer* ketika terdapat suatu acara yang sedang berlangsung.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Pada bagian ini penulis telah merincikan semua kegiatan terkait dengan proyek yang telah dilakukan selama magang di Kitatama. Pencatatan dilakukan dengan periode mulai dari 3 Februari 2025 hingga 31 Mei 2025. Pencatatan aktivitas ini juga sudah diisikan dalam *website* Magang Merdeka yang bertujuan memberikan hasil kontribusi penulis selama magang di Kitatama. Berikut adalah daftar keseluruhan proyek yang telah dikerjakan.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	3 Februari 2025 - 8 Mei 2025	- Kitatama Greetings Instagram	- Mengerjakan desain Instagram Kitatama Greetings untuk

		- Desain mockup <i>booth</i> IGCJ 2025	ucapan Hari Raya Nyepi dan Idul Fitri - Melakukan rancangan desain 3 dimensi menggunakan blender sebagai contoh <i>booth</i>
2	10 Februari 2025 - 15 Februari 2025	- Kitatama <i>Greetings</i> Instagram - <i>Indonesia Green Jobs Conferences</i> 2025	- Mengerjakan revisi dan alternatif desain Instagram Kitatama <i>Greetings</i> untuk ucapan Hari Raya Idul Fitri - Membuat rancangan desain untuk single post dan carousel tentang IGJC 2025
3	17 Februari 2025 - 22 Februari 2025	- Kitatama <i>Greetings</i> Instagram - <i>Indonesia Green Jobs Conferences</i> 2025	- Melanjutkan revisi desain Instagram Kitatama <i>Greetings</i> untuk ucapan Hari Raya Idul Fitri - Melanjutkan rancangan desain untuk single post dan carousel tentang IGJC 2025
4	24 Februari 2025 – 1 Maret 2025	- Kitatama <i>Greetings</i> Instagram - Tiktok x Komdigi STEM	- Mengerjakan desain Instagram Kitatama <i>Greetings</i> untuk ucapan Hari Raya Jumat Agung - Membuat desain <i>lowerthird</i>, animasi <i>backdrop</i>, dan <i>signage</i>
5	3 Maret 2025 – 8 Maret 2025	- Kitatama <i>Greetings</i> Instagram	- Mengerjakan revisi dan alternatif desain Instagram Kitatama <i>Greetings</i> untuk

		- Tiktok x Komdigi STEM	ucapan Hari Raya Jumat Agung dan Waisak - Menyelesaikan pembuatan aset dan membantu acara Tiktok sebagai dokumentasi foto dan video
6	10 Maret 2025 – 15 Maret 2025	- Kitatama <i>Greetings</i> Instagram - Tiktok x Komdigi STEM - <i>Indonesia Green Jobs Conferences 2025</i>	- Mengerjakan revisi dan alternatif desain Instagram Kitatama <i>Greetings</i> untuk ucapan Hari Raya Jumat Agung dan Waisak - Melakukan pembuatan video dan revisi <i>Behind The Scenes</i> Kitatama dalam acara Tiktok x Komdigi STEM <i>Launch</i> - Melanjutkan dan desain ulang <i>single-post</i> dan <i>carousel</i> IGJC
7	17 Maret 2025 – 22 Maret 2025	- Kitatama <i>Greetings</i> Instagram - Tiktok x Komdigi STEM - Kitatama <i>Podcast</i>	- Mengerjakan desain Instagram Kitatama <i>Greetings</i> untuk ucapan Hari Raya Paskah - Menyelesaikan revisi video BTS Tiktok x Komdigi Kitatama - Membantu <i>set up</i> dan akomodasi persiapan podcast

8	24 Maret 2025 – 29 Maret 2025	- Kitatama <i>Greetings</i> Instagram - <i>Indonesia Green Jobs Conferences</i> 2025	- Mengerjakan revisi dan alternatif desain Instagram Kitatama <i>Greetings</i> untuk ucapan Hari Raya Paskah - Menyelesaikan proses desain <i>single post</i> dan <i>carousel</i> IGJC 2025
9	31 Maret 2025 – 5 April 2025	- <i>Company Profile</i> Kitatama	- Melanjutkan penyuntingan desain <i>Company Profile</i> versi pertama secara bertahap
10	7 April 2025 – 12 April 2025	- <i>Company Profile</i> Kitatama	- Melanjutkan dan melakukan variasi serta penambahan konten dengan penyuntingan desain <i>Company Profile</i> versi pertama secara bertahap
11	14 April 2025 – 19 April 2025	- <i>Company Profile</i> Kitatama - Pavillium Indonesia - <i>Content Calendar</i>	- Melanjutkan penyuntingan desain <i>Company Profile</i> versi pertama secara menyeluruh bagian perbagian - Membantu officer event untuk mensortir aset foto untuk acara Pavillium - Mendapat <i>Brief Content Calendar</i>

12	21 April 2025 – 26 April 2025	- Kitatama <i>Greetings</i> Instagram - Kitatama Podcast - CIO Insight - <i>Content Calendar</i>	- Mengerjakan desain Instagram Kitatama <i>Greetings</i> untuk ucapan Hari Raya Paskah - Membantu senior menjalankan podcast Kitatama - Menyediakan aset CIO 200 berupa desain <i>paperbag</i> dan <i>cue card</i> - Revisi <i>Brief Content Calendar</i>
13	28 April 2025 – 3 Mei 2025	- Kitatama <i>Greetings</i> Instagram - Acara <i>Indonesia Green Jobs Conferences 2025</i> - <i>Content Calendar</i> Kitatama	- Mengerjakan desain Instagram Kitatama <i>Greetings</i> untuk ucapan Hari Raya Paskah - Membantu persiapan dan acara IGJC menjadi dokumenter foto <i>backup</i>, <i>stage crew</i>, <i>floor crew</i>, dan <i>production team</i> - Diskusi konten sementara dan membuat contoh desain <i>feed</i> instagram Kitatama
14	5 Mei 2025 – 10 Mei 2025	- Kitatama <i>Greetings</i> Instagram - Acara <i>Indonesia Green Jobs Conferences 2025</i> - <i>Content Calendar</i> Kitatama	- Mengerjakan desain Instagram Kitatama <i>Greetings</i> untuk ucapan Hari Raya Tuhan Yesus dan Lahir Pancasila - Membuat desain untuk event report dan melakukan editing serta ploting untuk aset foto kepada klien - Diskusi konten sementara dan

			membuat contoh desain <i>feed</i> instagram Kitatama
15	12 Mei 2025 – 17 Mei 2025	- Kitatama <i>Greetings</i> Instagram - Acara <i>Indonesia Green Jobs Conferences</i> 2025 - <i>Company Profile</i>	- Membuat revisi dan alternatif desain Kitatama <i>Greetings</i> Hari Raya Kenaikan Tuhan Yesus dan Lahir Pancasila - Desain event report, editing, plotting dokumentasi IGJC - Revisi minor pada beberapa bagian compro versi kedua
16	19 Mei 2025 – 24 Mei 2025	- Kitatama <i>Greetings</i> Instagram - <i>Company Profile</i> - FGD FEALAC - <i>Content Calendar</i>	- Membuat revisi desain Kitatama <i>Greetings</i> Hari Raya IdulAdha dan Tahun Baru Islam - Menyelesaikan dan revisi minor <i>Company Profile</i> versi kedua - Revisi konten <i>Content Calendar</i> Membantu senior menyiapkan aset <i>name plate</i>
17	26 Mei 2025 – 31 Mei 2025	- Kitatama <i>Greetings</i> Instagram - <i>Content Calendar</i> Kitatama	- Melanjutkan revisi desain Kitatama <i>Greetings</i> Hari Raya IdulAdha dan Tahun Baru Islam - Melakukan diskusi isi konten lanjutan

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

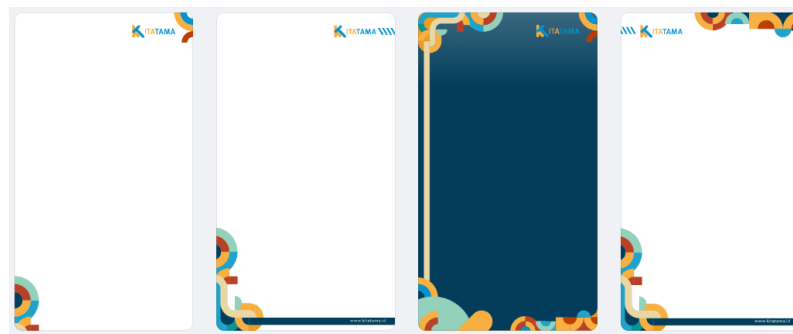
Ketika menjalani program magang penulis memiliki peran sebagai desainer grafis Kitatama. Penulis bertugas mengelola konten dan desain internal Kitatama, juga membantu para senior untuk menyiapkan aset desain baik untuk klien atau untuk persiapan *event*. Dalam dunia *event organizer* dan sekaligus *creative agency* yang sangat dinamis, memberikan kesempatan penulis untuk mendapatkan tugas diluar dunia desain grafis sebagai penambahan pengalaman kerja. Dengan banyak pengalaman yang unik dan spesial dapat penulis uraikan sebagai berikut.

3.3.1 Proses Tugas Utama Desain Grafis Internal Kitatama

Dalam melaksanakan tugas ini penulis diberikan *brief* berupa Google Docs dan Google Slide. Kitatama *Greeting* adalah ucapan dari Kitatama untuk pengikut dan audiens media sosial instagram Kitatama untuk merayakan sekaligus memberikan ucapan pada hari raya yang dirayakan sesuai dengan kalender tahun 2025. Konten desain ini adalah tugas pertama yang diberikan kepada penulis dalam proses magang untuk memberikan desain konten visual instagram. Proyek ini langsung dinaungi oleh Chief Operation Officer sebagai supervisor penulis.

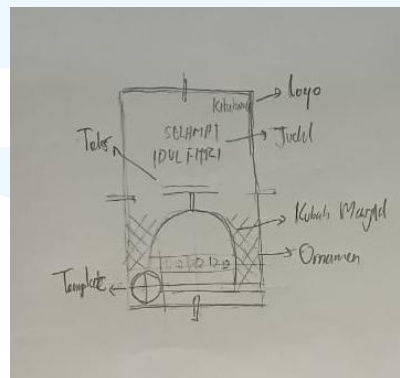
3.3.1.1 Proyek Media Sosial Instagram Kitatama *Greetings*

Dari pihak Kitatama telah menyediakan *template* untuk unggahan cerita instagram yang dapat digunakan penulis untuk menjadi pakem dalam melakukan desain. Keempat variasi *template* ini telah dirancang untuk berbagai kebutuhan *greetings* seperti ucapan hari besar, pencapaian internal Kitatama hingga penyampaian informasi dengan gaya yang ramah namun tetap profesional. Dalam melakukan desain penulis diminta untuk selalu memperhatikan ruang kosong yang proporsional memudahkan tim kreatif atau penulis konten untuk menambahkan teks, logo acara, dan elemen visual tambahan.



Gambar 3.2 *Template Greetings* Kitatama

Penulis diberikan akses untuk mengakses media Canva yang sudah disiapkan untuk penulis dan supervisor berinteraksi mengenai desain yang didukung dengan media Google Docs untuk *brief* dan Google Slide untuk revisi. Dalam mendesain cerita instagram penulis dianjurkan untuk menggunakan desain templat ke 2 atas permintaan dari supervisor.



Gambar 3.3 Contoh Sketsa Desain *Greetings*

Pada bagian ini penulis membuat sketsa dan diberikan *brief* untuk pesan yang harus dimasukan atau tertampil dalam desain mengenai pesan yang akan disampaikan dalam bentuk Google Docs yang diberikan langsung oleh supervisor yang diminta untuk *drafting* dan melakukan pencandangan desain *greetings*. Penulis juga diperbolehkan untuk mengeksplorasi gaya dengan perpaduan templat 1 dan 2 sesuai anjuran dan arahan desain sesuai dengan arahan supervisor. Selain itu penulis mempunyai tugas untuk mengingatkan supervisor ketika mendekati hari perayaan selama masa pelaksanaan periode magang berlangsung.



Gambar 3.4 Contoh Proses Desain Kitatama *Greetings*

Saat mendesain penulis diminta untuk selalu memperhatikan ruang kosong, dan keterbacaan dalam desain dengan menggunakan penggaris atau margin dalam aplikasi Canva. Untuk ukuran *font* yang digunakan harus disesuaikan dengan tampilan, susunan, dan warna dalam desain. Kitatama memiliki jenis *font* sebagai pakem di semua aspek desain berupa *Works Sans* dan Helvetica. *Work Sans* digunakan sebagai judul atau poin yang ingin ditunjukkan sementara itu, Helvetica digunakan sebagai kalimat pelengkap atau deskripsi pada suatu desain Kitatama. Jika tidak sesuai dengan supervisor akan dilakukan revisi desain dengan revisi *brief* yang baru.



Gambar 3.5 Contoh Revisi *Greetings* Kitatama

Google Slide ini disediakan oleh supervisor sebagai media untuk berkomunikasi dan revisi desain yang ingin dikoreksi oleh Kitatama. Penulis saat sudah selesai melakukan desain bisa melakukan layar tangkap pada tampilan layar desain lalu mengaplikasikan pada lembar Google Slide sesuai dengan kolom yang sudah disediakan supervisor.

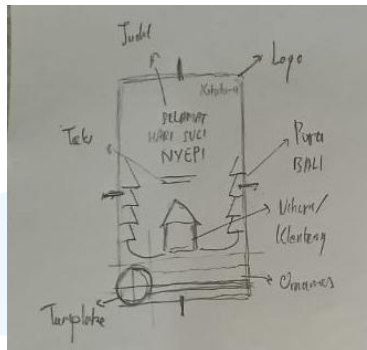


Gambar 3.6 Hasil Desain Kitatama *Greetings*

Gambar di atas merupakan hasil akhir dari kumpulan karya yang telah penulis rancang dan unggah pada akun Instagram Kitatama *Greetings*. Diharapkan desain tersebut tidak hanya merepresentasikan perayaan yang sedang berlangsung tapi juga menjadi bentuk kontribusi penulis dalam memperkuat identitas visual Kitatama melalui media sosial. Dengan memperhatikan konsistensi gaya visual dan nilai pesan yang ingin disampaikan, karya desain ini representasi kontribusi penulis dalam menjalani kegiatan magang.

1. Proses Desain Kitatama *Greetings Nyepi*

Bagian ini adalah proses penulis ketika mendesain Kitatama *greetings* untuk ucapan hari suci Nyepi 2025. Perayaan Nyepi adalah sebuah acara keagamaan sakral umat Hindu yang dominan berlokasi di Bali. Dengan melakukan peninjauan kembali kepada *brief* penulis memperhatikan konteks yang harus masuk dalam desain dan memiliki elemen terkait agama Hindu.



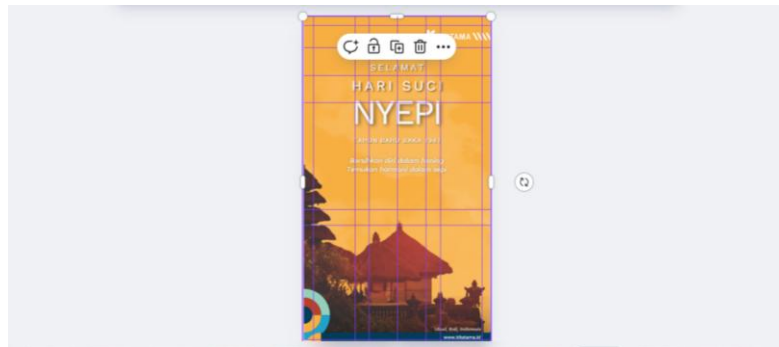
Gambar 3.7 Sketsa Desain *Greetings* Nyepi

Ini adalah sketsa desain *greetings* Nyepi, penulis seketika melakukan *brainstorming* dengan keterkaitan acara tersebut dengan adat dan kebiasaan orang Bali. Sehingga penulis memilih foto pura Bali untuk dijadikan sebagai aset visual utama dan diperbolehkan untuk mengambil aset foto dari internet oleh supervisor. Penulis melakukan perancangan desain dengan ide dan aset yang disediakan oleh Kitatama dan Canva.



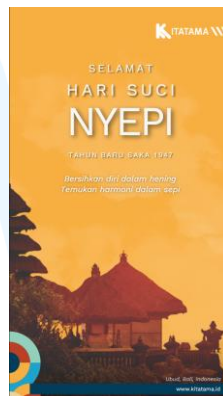
Gambar 3.8 Aset *Greetings* Nyepi

Dalam kumpulan aset dari Canva dan referensi yang telah dikumpulkan penulis yang dirasa penulis sesuai dengan konsep untuk melakukan pengolahan penyesuaian foto dengan menggunakan aplikasi Canva untuk melakukan pengaturan warna dan pangkasan agar sesuai dengan *tone* Kitatama yang kalem dan sedikit pudar. Kemudian penulis mulai menambahkan ornamen visual berupa awan yang diatur dengan *opacity* 15% sesuai dengan gaya desain Kitatama. Tidak lupa dikarenakan berupa objek nyata dan menambahkan kesan nasionalis penulis menambahkan sebuah teks untuk memberikan informasi keterangan mengenai lokasi gambar pada ujung kanan sesuai arahan dari supervisor.



Gambar 3.9 Proses Desain Kitatama *Greetings Nyepi*

Saat mendesain penulis memperhatikan ruang kosong, kontras warna dan *layout* dalam desain *Greetings Nyepi*. Untuk ukuran *font* yang digunakan adalah *Work Sans* dengan ukuran 150pt pada tulisan Nyepi, 30pt pada kata selamat dan hari suci, 24pt pada teks Tahun Baru Saka 1947, serta 30pt untuk teks kutipan dari Kitatama. Kumpulan *font* tersebut diberikan variasi dengan efek perubahan pada aplikasi Canva berupa efek bayangan dengan ketebalan transparansi 60%. Untuk awan sebagai gambar atau objek pendukung desain lainnya penulis diberikan kebebasan untuk mengambil dan mengolah kembali dari internet atau objek yang sudah disediakan pada media Canva.

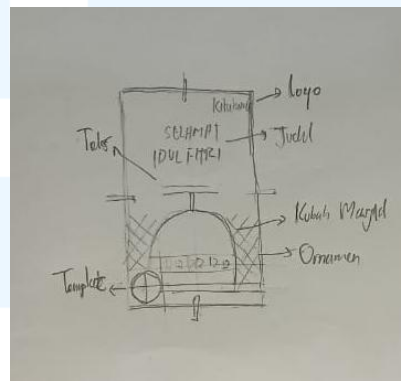


Gambar 3.10 Final Design *Greetings Nyepi*

Ini adalah hasil akhir desain *Greetings Nyepi* yang telah oleh supervisor. Desain ini menjadi pilihan supervisor karena sesuai dengan gaya desain Kitatama sebelumnya. Desain yang simpel dan mudah untuk dipahami secara visual. Warna yang dipadukan memiliki kehangatan yang menggambarkan suasana sepi dan tenang saat sore hari di Bali.

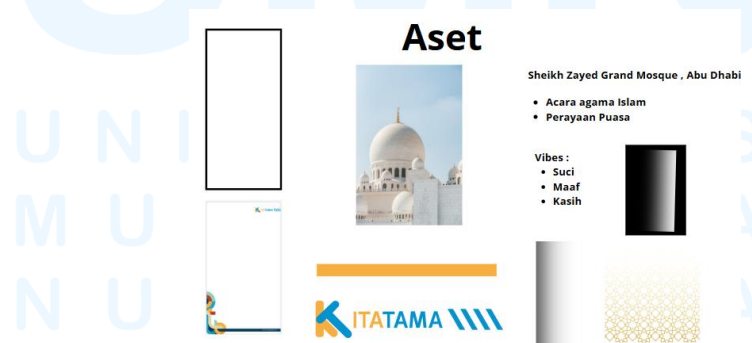
2. Proses Desain Kitatama *Greetings* IdulFitri

Pada tahap ini penulis ketika mendesain Kitatama *greetings* untuk ucapan hari suci Idul Fitri 2025. Idul Fitri merupakan perayaan tahunan umat Muslim tentang belas kasih, mengampuni, dan saling memaafkan dan kemenangan atas puasa. Dengan melihat kembali pada *brief* yang diberikan penulis membuat sketsa dengan memperhatikan konteks yang harus masuk dalam desain dan memiliki elemen yang terkait dengan agama muslim.



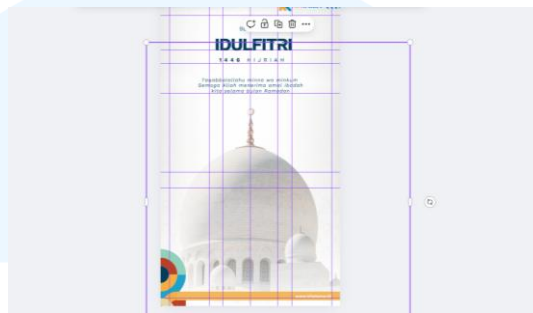
Gambar 3.11 Sketsa Desain *Greetings* Idulfitri

Dengan penggambaran penulis terhadap perayaan Idul Fitri maka penulis mengumpulkan ide dan gambaran berupa referensi dan aset yang akan digunakan untuk merancang desain tersebut. Masjid menjadi ikon suatu perayaan umat muslim dan menampilkan sisi agamawi. Maka penulis melakukan perancangan desain dengan menggabungkan aset dan referensi dari berbagai sumber digital.



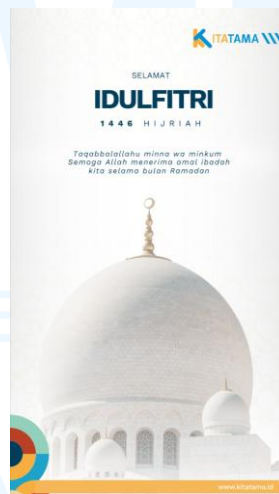
Gambar 3.12 Aset *Greetings* IdulFitri

Pengumpulan aset dilakukan oleh penulis dengan semua yang berkaitan dengan tema perayaan agama muslim dari Canva. Mengacu pada *keyword* yang penulis, referensi, dan gaya desain Kitatama penulis mencoba untuk menggabungkan elemen visual yang ada.



Gambar 3.13 Proses *Design Greetings* IdulFitri

Pada proses perancangan desain Idul Fitri penulis menggunakan objek emas kubah masjid *Sheikh Zayed Grand Mosque*, Abu Dhabi sebagai objek utama yang ditemukan dari aset Canva. Desain ini menggunakan logo Kitatama dengan variasi yang lain, tidak lupa menambahkan elemen pendukung seperti motif arab pada belakang layar objek. Warna kubah masjid yang berwarna putih dan emas diberikan efek pudar agar terlihat semakin menyatu dengan nuansa bulan suci Idul Fitri.



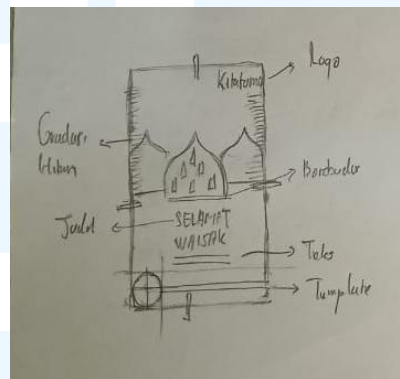
Gambar 3.14 Hasil Desain *Greetings* IdulFitri

Hasil yang diberikan dari desain ini menampilkan nuansa bulan suci dengan kemeriahan yang cerah. Untuk keseluruhan desain terlihat

formal namun tetap dinamis karena terdapat permainan efek gradasi pada samping kanan kiri gambar. Warna putih menjadi sangat eksploratif ketika dipadukan dengan warna-warna Kitatama.

3. Proses Desain Kitatama *Greetings Waisak*

Penulis melakukan rancangan desain untuk Kitatama *greetings* Waisak 2025. Waisak merupakan acara keagamaan orang Buddha atas tercapainya hidup baru yang lebih suci. Dengan meninjau kembali pada *brief* yang diberikan Kitatama dan penulis dapat memberikan kontribusi berupa ucapan.



Gambar 3.15 Sketsa Desain *Greetings Waisak*

Pada tahap ini penulis melakukan *brainstorming* dengan ide yang bertema hidup baru dan suci. Lalu penulis membuat sketsa dan mengumpulkan referensi desain dari internet untuk mencari gaya yang sesuai dengan tema tersebut. Penulis juga menetapkan latar yang akan digunakan adalah putih yang menggambarkan nirwana dan kesucian.



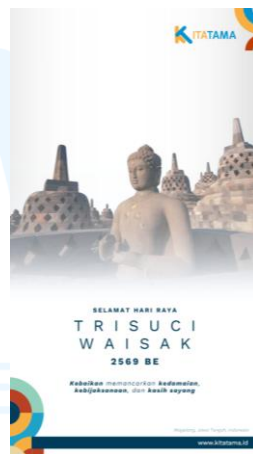
Gambar 3.16 Aset *Greetings Waisak*

Dengan aset yang telah dikumpulkan penulis mencoba untuk memberikan kesan yang suci dengan bermain nuansa warna putih. Mengacu pada *keyword* yang penulis, referensi, dan gaya desain Kitatama penulis mencoba untuk menggabungkan elemen visual yang ada. Untuk gambar objek utama penulis menggunakan aset yang sudah disediakan dalam aplikasi Canva.



Gambar 3.17 Proses Desain Greetings Waisak

Pada desain ini penulis menghapus latar agar terlihat warna putih pada bagian belakang penulis menambahkan konten yang sudah disediakan pada judul dengan penulisan menggunakan *font Work Sans* yang diberikan efek dan direntangkan. Pada caption di bawah diberikan efek *bold* pada *keyword* agar mempermudah keterbacaan makna.



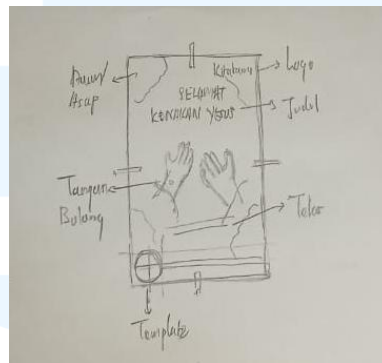
Gambar 3.18 Hasil Desain Greetings Waisak

Hasil yang ditampilkan desain terlihat serasi dengan konsep Nirwana yang dibawakan. Warna putih dan biru tua yang kontras memberikan kemudahan keterbacaan. Desain *layout* pada Tengah

mempermudah *audience* untuk keterbacaan dan melihat objek foto dengan mudah.

4. Proses Desain Kitatama *Greetings* Kenaikan Tuhan Yesus

Pada bagian ini penulis merancang desain untuk perayaan kenaikan Tuhan Yesus. Desain ini harus mampu memaknai kebangkitan Tuhan Yesus yang menjadi perayaan untuk umat Nasrani. Dengan begitu penulis memantau kembali *brief* yang sudah diberikan dari supervisor pada Google Docs yang berisikan keterangan judul Selamat Kenaikan Tuhan Yesus, dan kalimat ucapan Kenaikan-Nya memberi karunia kepada orang yang percaya.



Gambar 3.19 Sketsa Desain *Greetings* Kenaikan Yesus

Isi konten ini harus terlampir dalam desain hari kenaikan Yesus. Dalam melakukan desain penulis sering memikirkan suatu objek yang berhubungan dengan suatu agama. Namun kali ini penulis mencoba untuk melakukan ekstrak makna dengan membuat sketsa menampilkan tangan Tuhan Yesus yang bolong. Diharapkan dengan begini semua *audience* mampu menerima makna pesan ini tanpa pengecualian.



Gambar 3.20 Aset *Greetings* Kenaikan Tuhan Yesus

Dengan keseluruhan aset yang telah dikumpulkan penulis mampu merancang sebuah desain yang dinamis menggunakan referensi yang telah dikumpulkan. Untuk memulai pemaknaan ucapan ini penulis mencari suatu makna simbolik yang terlepas dari objek gedung atau bangunan rohanian. Penulis menerapkan konsep efek surga pada desain.



Gambar 3.21 Proses Desain *Greetings* Kenaikan Tuhan Yesus

Dalam prosesnya penulis melakukan duplikasi terhadap tangan kiri menjadi tangan kanan dan memberikan penataan yang asimetris. Tidak lupa melakukan pengurangan ketebalan objek hingga 65% agar terlihat seperti tembus. Penggunaan *font* untuk judul dilakukan modifikasi dengan memberikan poin pada teks Yesus Kristus. Untuk pesan deskripsi diberikan *italic* agar terlihat seperti penulisan Alkitab. Tidak lupa memberikan efek awan pada latar belakang agar mengesankan surga.

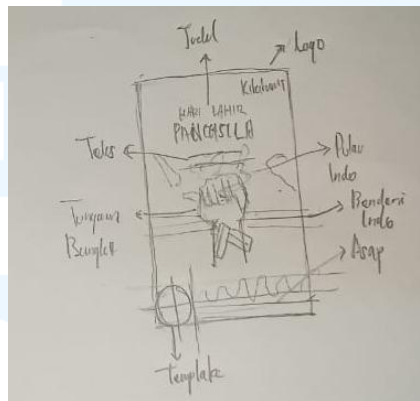


Gambar 3.22 Hasil Desain *Greetings* Kenaikan Tuhan Yesus

Hasilnya tampak seperti tangan Tuhan Yesus sedang membuka untuk masuk ke kerajaan surga. Hal ini melambangkan pengorbanan spiritual dari umat Kristiani. Pemisahan antara judul dan deskripsi memberi kesan lebih pada ruang kosong sehingga pesan mudah terbaca.

5. Proses Desain Kitatama *Greetings* Lahir Pancasila

Desain ini harus mengandung unsur nasionalisme karena merupakan kelahiran Pancasila pada 1 Juni. Lahirnya Pancasila sering dikaitkan dengan Garuda tapi sebenarnya berada dalam inti jiwa kita sebagai rakyat Indonesia. Dengan pemahaman ini penulis mencoba merancang sketsa dengan mengikuti *brief* yang diberikan.



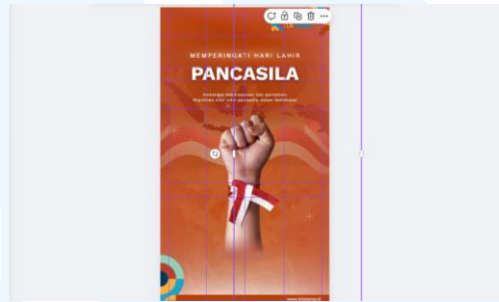
Gambar 3.23 Sketsa Desain *Greetings* Lahir Pancasila

Berdasarkan *brief* desain harus menggambarkan semangat sehingga membuat penulis mencari makna simbolik suatu perjuangan. Penulis juga memasukkan unsur kepulauan Indonesia dalam bentuk grafis yang diperoleh dari aset Canva. Menurut penulis tema ini kurang lebih sama seperti perayaan 17 Agustus sebagai kemerdekaan Indonesia.



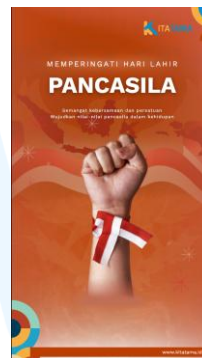
Gambar 3.24 Aset *Greetings* Lahir Pancasila

Agar semakin memperkuat aura kebersamaan maka penulis menambahkan efek asap dengan menggunakan awan yang ditipiskan ketebalan objeknya hingga 10%. Tidak lupa penulis juga memberikan efek gradasi putih pada desain bagian bawah agar mencerminkan bendera Indonesia yang warnanya merah putih.



Gambar 3.25 Proses Desain *Greetings* Lahir Pancasila

Dalam melakukan proses desain penulis ingin menampilkan perjuangan yang menonjol sehingga menaruh kepala tangan pada posisi Tengah diikuti dengan *headline* Pancasila yang tebal. Agar desain tampil dinamis penulis memberikan efek pudar pada bagian lengan tangan bawah agar menyatu dengan latar belakang.



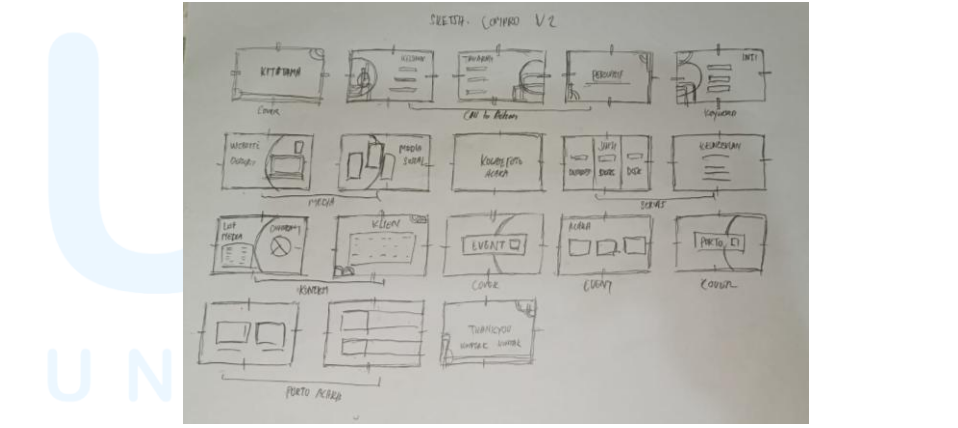
Gambar 3.26 Hasil Desain *Greetings* Pancasila

Hasilnya desain ini terlihat sangat simpel dan dinamis serta menampilkan aura perjuangan yang sangat kuat. Menampilkan grafik kepulauan Indonesia agar mencirikan kebersamaan rakyat Indonesia.

3.3.1.2 Proyek *Redesign Company Profile* Kitatama

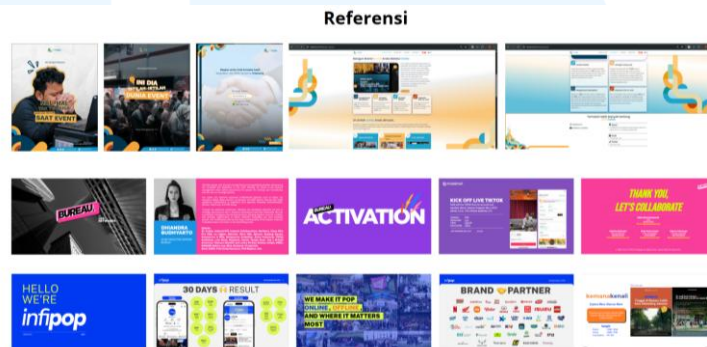
Pada proyek ini penulis mendapatkan permintaan untuk melakukan pendesainan ulang pada *company profile* kita tambah yang

Berdasarkan pengamatan penulis desain sebelumnya banyak menggunakan *template* dari media Canva sehingga kurang terasa berkesinambungan dengan gaya supergrafis dari Kitatama. Penggunaan elemen grafis dan warna yang digunakan oleh *company profile* Kitatama yang lama terkesan sangat profesional dan korporat sehingga mengurangi nilai kedinamisan suatu desain yang ditampilkan. Hal ini dapat menyebabkan audiens atau klien merasa bosan sehingga enggan memerhatikan pesan dan informasi yang ingin disampaikan.



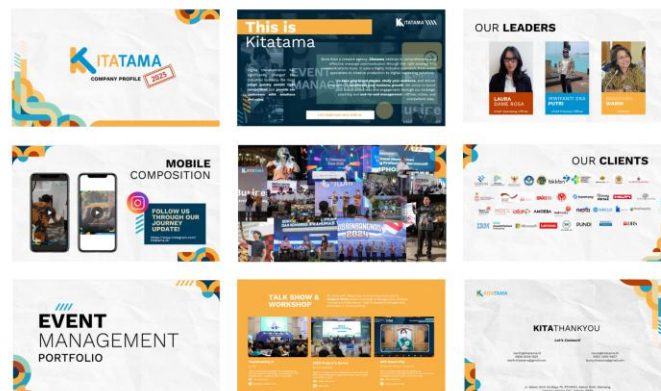
Penulis membuat gambaran sketsa dan diberikan sebuah *brief* pada Google Slide yang berisikan sebuah arahan dari Chief Operator Officer sebagai supervisor penulis untuk panduan dalam melakukan desain ulang *company profile*. Diantara itu yang diberikan adalah sebuah referensi

desain dari Bureau dan Infipop serta informasi kode warna yang akan digunakan Warna Kitatama berupa Warna Utama 1 (Biru Dongker #013d5b), Warna Utama 2 (Kuning #f8af43), Warna Turunan (Biru Muda #1ea3ca), Warna Turunan (Merah #b94126), Warna Teks 1 (Hitam #000000), Warna Teks 2 (Krem #e8d7a5) dan *font guide* yang harus diperhatikan oleh penulis serta desain aset untuk keperluan penambahan elemen visual.



Gambar 3.29 Referensi *Company Profile* Kitatama

Pada tahap ini penulis mengumpulkan semua referensi desain yang dianjurkan untuk melakukan desain ulang *company profile*. Dari referensi yang diberikan penulis mencoba untuk mengambil hanya beberapa *slide* dan bagian sebagai arahan dalam melakukan desain. Penulis juga berusaha untuk melibatkan desain unggahan instagram Kitatama sebagai referensi desain.



Gambar 3.30 Desain Pertama *Company Profile* Kitatama

Ini adalah versi pertama *company profile* buatan penulis yang diajukan pada supervisor. Pada versi ini penulis mencoba untuk mengikuti panduan dan arahan preferensi yang didapatkan dari gaya desain postingan Instagram Kitatama yang terbaru. Namun ketika diajukan supervisor merasa desainnya masih kurang selaras dengan *website* kita sama sehingga penulis diharuskan untuk merancang ulang desain *company profile* tersebut. Lalu penulis mencoba untuk mengolah desain kembali dengan refrensi gaya desain mengikuti *website* Kitatama.



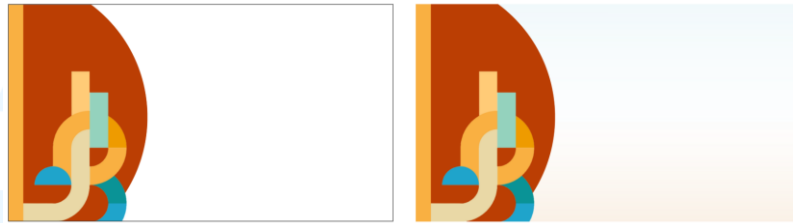
Gambar 3.31 Proses *Company Profile* Kitatama

Dalam merancang proses desain penulis menggunakan *grid* atau *ruler* yang tersedia pada kanvas sebagai patokan dalam menata ulang layout tampilan desain Kitatama agar selaras dengan konten dan grafis yang ingin ditampilkan. Penulis juga mengandalkan objek desain berupa garis dan bulat agar selaras dengan supergrafis Kitatama yang telah disediakan.



Gambar 3.32 Aset *Redesign Company Profile* Kitatama

Penulis menggunakan objek geometris sederhana dalam mendesain *company profile* ini. Objek bulat dan garis menjadi elemen utama dalam memadukan supergrafis kita utama agar selaras dengan desain. Penulis juga menggunakan perpaduan kode warna Kitatama yang kontras namun tetap sesuai dengan referensi yang sudah dikumpulkan.



Gambar 3.33 Perbandingan Efek Visual *Company Profile* Kitatama

Gradasi warna biru dan oranye memberikan kesan yang sangat dinamis sehingga nyaman untuk di lihat. Penulis juga membuat konsistensi pada bahasa yang digunakan dengan bahasa Indonesia yang sebelumnya menggunakan bahasa campuran Inggris untuk beberapa konteks. Agar memperjelas judul pada suatu *slide* penulis menambahkan sebuah deskripsi singkat pada bawah judul. Untuk menjaga konsistensi ukuran keterbacaan teks untuk judul menggunakan *font Work Sans* dengan ukuran 48pt dan untuk deskripsi serta kalimat penjelas lainnya menggunakan Helvetica dengan ukuran 18pt.



Gambar 3.34 Penambahan Konten Pertama *Company Profile* Kitatama

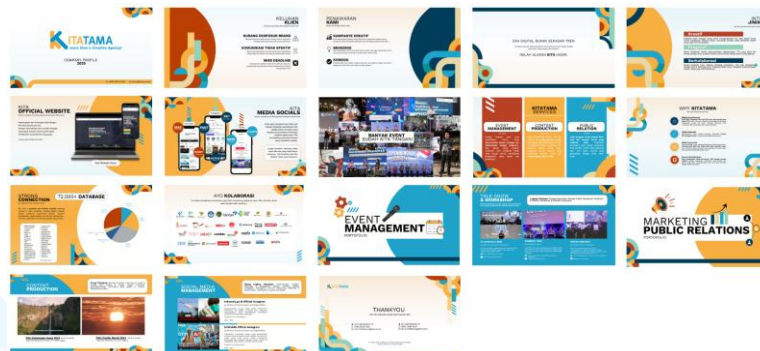
Pada tahap ini penulis telah merancang sebuah desain yang baru dengan mengikuti gaya referensi desain dari website Kitatama. Penambahan konten *Call-to-Action* pada *company profile* telah disetujui oleh supervisor. Pada rancangan desain yang terbaru penulis mencoba untuk menambahkan metode *Call-to-Action* pada beberapa *slide* di awal *company profile* yang baru. Rancangan ini berfungsi agar meyakinkan konsumen atau klien ketika memerhatikan informasi dan pesan yang ingin

disampaikan dengan cara memberikan poin poin gambaran keluhan yang dirasakan konsumen jasa ini secara umum.



Gambar 3.35 Penambahan Konten Kedua *Company Profile* Kitatama

Penambahan isi konten berupa inti jiwa dapat memberikan *customer* sebuah gambaran yang menjadi pegangan atau *mandatory* kita sama dalam dunia kreatif *agency*. Penulis juga menambahkan sebuah desain untuk mempromosikan media sosial Kitatama yang sebelumnya tidak ditampilkan dalam *company profile* yang lama. Lalu penulis melakukan permainan *font* dengan reguler dan *bold* agar dapat menarik perhatian penglihatan *audience*. Selain itu penulis juga diperbolehkan supervisor untuk mengolah aset digital yang disediakan oleh Canva. Ketika sudah dirasa baik dengan desain dan gaya desain secara keseluruhan penulis melanjutkan desain *company profile*.



Gambar 3.36 Cuplikan Hasil *Redesign Company Profile* Kitatama

Ini adalah hasil tampilan akhir dari cuplikan dari beberapa *slide* tampilan dan gambaran desain *company profile* Kitatama yang versi terbaru. *Company profile* ini telah dirancang oleh penulis sesuai dengan arahan dan ketentuan dari supervisor. Secara keseluruhan desain sudah dapat dipastikan selaras dengan gaya desain dari *website* Kitatama.

3.3.1.3 Proyek *Feed Instagram Content Calendar* Kitatama

The diagrams illustrate various UI layouts with the following components and labels:

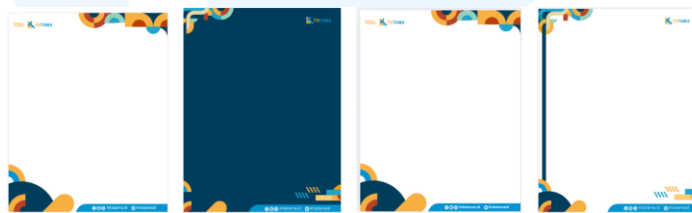
- Diagram 1 (Top Left):** A simple layout with a **Title** bar at the top, a **Content** area in the center, and a **Footer** bar at the bottom. A **Template** label points to the overall structure.
- Diagram 2 (Top Middle):** A layout with a **Title** bar, a **Content** area, and a **Footer** bar. A **Template** label points to the overall structure.
- Diagram 3 (Top Right):** A layout with a **Title** bar, a **Content** area, and a **Footer** bar. A **Template** label points to the overall structure.
- Diagram 4 (Bottom Left):** A layout with a **Title** bar, a **Content** area, and a **Footer** bar. A **Template** label points to the overall structure.
- Diagram 5 (Bottom Middle):** A layout with a **Title** bar, a **Content** area, and a **Footer** bar. A **Template** label points to the overall structure.
- Diagram 6 (Bottom Right):** A layout with a **Title** bar, a **Content** area, and a **Footer** bar. A **Template** label points to the overall structure.

Penulis membuat sebuah gambaran sketsa dan diberikan *Brief* awal oleh supervisor dalam bentuk *chat* WhatsApp. Dalam melakukan rancangan proyek ini penulis harus menunggu konten dan arahan yang akan disediakan oleh *partner* sebelum mengeksekusi sebuah desain. Selagi melakukan diskusi dan menunggu konten yang akan dirancang penulis diminta untuk mencari gambaran dan referensi desain yang akan dibuat. Maka dari itu penulis telah membuat contoh untuk unggahan yang akan ditampilkan.



Gambar 3.38 *Guide Kitatama* dari Supervisor

Pada tampilan di atas adalah sebuah gambaran dan referensi yang diberikan kepada penulis dalam melakukan perancangan *feed* Instagram Kitatama. Kumpulan referensi desain ini didapatkan penulis dari arahan supervisor dan *partner* ketika melakukan diskusi bersama. Penulis dan *partner* telah diberikan pengulasan konten dari supervisor secara langsung dengan pakem strategi media sosial Kitatama dalam bentuk Google Slide. Dengan pemahaman yang sudah didapatkan penulis mencoba untuk melakukan eksekusi desain.



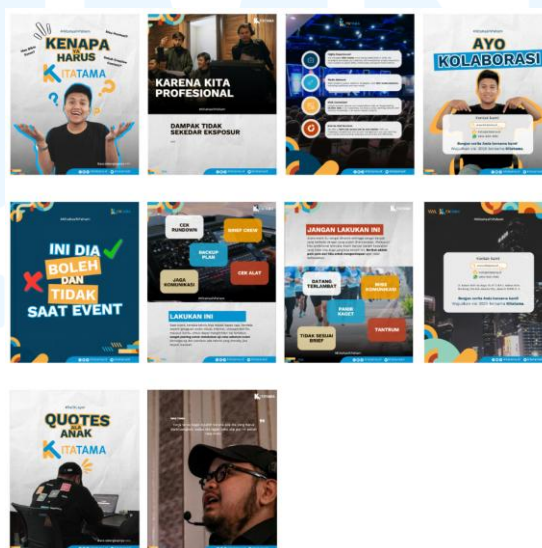
Gambar 3.39 Templat Unggahan Instagram Kitatama

Untuk proyek ini pihak Kitatama telah menyediakan 4 macam template untuk unggahan Instagram. Bagian ini penulis telah membuat sebuah desain sebagai contoh untuk diajukan kepada supervisor. Referensi dan isi konten yang termuat dalam desain tersebut merupakan hasil diskusi penulis dengan *partner*.



Gambar 3.40 Proses dan Kumpulan Aset *Content Calendar*

Dalam proses desain penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop untuk menghilangkan latar dan membuat efek yang kemudian diolah kembali pada Canva untuk menyusun *layout* konten. Dengan memperhatikan templat penulis dan warna dari pakem desain yang sudah dijelaskan pada karya sebelumnya juga menggunakan penggaris dalam menempatkan objek konten dan penyusunan kata. Objek foto diberikan kebebasan dalam memilih *talent* sebagai objek konten sesuai dengan profesi mereka masing-masing dalam Kitatama.



Gambar 3.41 Desain *Feed Instagram Content Calendar*

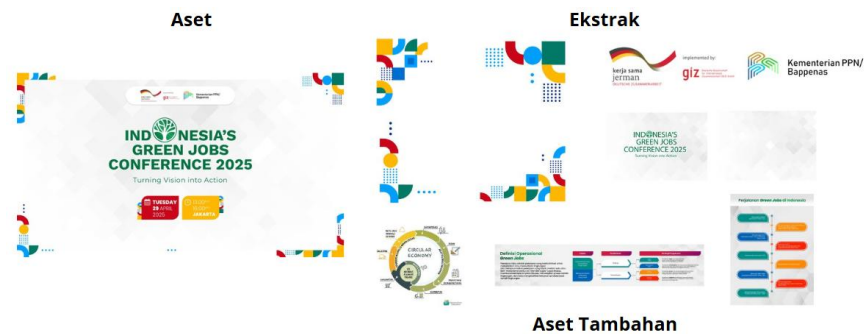
Pada bagian ini penulis telah membuat beberapa contoh dan variasi visualisasi *feed content* instagram Kitatama pada proyek konten kalender. Proyek ini berupa unggahan carousel yang berisikan informasi mengenai pengenalan diri Kitatama kepada publik. Pesan yang disampaikan berupa Kitatama sebagai agensi kreatif dan pengelola acara dengan menggunakan pendekatan sosialis, sedikit humoris dan interaktif.

3.3.2 Proses Acara *Indonesia Green Jobs Conferences 2025*

Indonesia Green Jobs Conferences adalah proyek tahunan dari pemerintah yang mengusahakan swasta dan pemerintah untuk dapat memberikan pelayanan dan peningkatan kesehatan lingkungan dan tenaga kerja hijau. Acara ini adalah kolaborasi antara pemerintah Indonesia dengan dukungan pemerintah luar negeri dari berbagai negara. Acara akan diselenggarakan di gedung Bappenas pada tanggal 29 dan 30 April 2025 untuk meluncurkan Peta Jalan Pengembangan Tenaga Kerja Hijau Indonesia yang bersama pemerintah Jerman, Australia, dan Bank Dunia. Peta jalan ini punya target menciptakan 5,3 juta pekerjaan hijau di tahun 2029 dengan perkiraan mencapai 4 juta pekerjaan hijau pada akhir 2025 atau sekitar 2,7% dari total tenaga kerja nasional (Dhany, 2025).

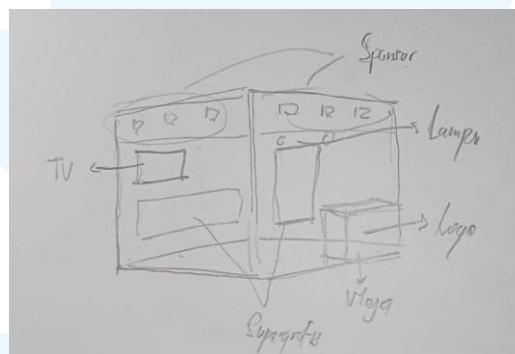
3.3.2.1 Proyek *Mockup Booth IGJC 2025*

Dalam proyek ini penulis diberikan tugas untuk melakukan desain *mockup* berupa *render booth* 3D menggunakan aplikasi Blender untuk diajukan kepada klien atas permintaan secara langsung dari Senior Event Officer tanpa pemberian *brief*. Tugas penulis adalah mendesain sebuah *dummy booth* berbentuk 3 dimensi untuk acara IGJC 2025 sebagai contoh *booth* perusahaan kontestan yang ikut mendukung gerakan lingkungan tenaga kerja hijau.



Gambar 3.42 Aset *Booth* IGJC 2025

Dalam melakukan desain *mockup booth* ini penulis diberikan aset yang harus diturunkan dan diolah. *File* yang diberikan oleh Senior Event Officer berupa JPEG dari desainer sebelumnya. Sehingga penulis mengusahakan untuk melakukan ekstrak desain turunan yang ada dengan aplikasi Canva.



Gambar 3.43 Sketsa *Mockup Booth*

Dalam rancangan penulis telah membuat sebuah gambaran sketsa yang diminta untuk memberikan variasi barang berupa TV dan meja untuk dipajang dalam tenda. Desain yang diimplementasikan oleh penulis berupa gambar yang sudah diolah dan diaplikasikan pada aplikasi Blender berupa *render* tenda. Senior juga memberikan aset tambahan berupa supergrafis yang harus diaplikasikan ke dalam hasil *render*.



Gambar 3.44 *Revisi Booth IGJC 2025*

Mockup ini hanya digunakan sebagai gambaran kepada klien seperti apa bentuk yang akan direalisasikan saat acara berlangsung. Setelah melakukan pengajuan secara langsung pada Senior Event Officer. Penulis mendapatkan revisi pada tampilan *booth* dengan penggantian desain turunan yang disediakan oleh Senior Event Officer. Setelah render jadi pertama kali penulis langsung mendapatkan revisi.



Gambar 3.45 *Render Booth IGJC 2025*

Ini adalah hasil dari revisi setelah desain yang dirancang sudah memenuhi semua *request*. Penulis mengirimkan gambar *render* kepada Senior Event Officer untuk diajukan kepada klien. Penulis juga mengirimkan *file* Blender pada Senior Event Officer agar bisa dilakukan *preview* secara menyeluruh mengenai desain render 3 dimensi tenda. Visualisasi tenda ini hanya digunakan sebagai bentuk contoh satu tenda dalam acara yang akan diselenggarakan kedepannya.

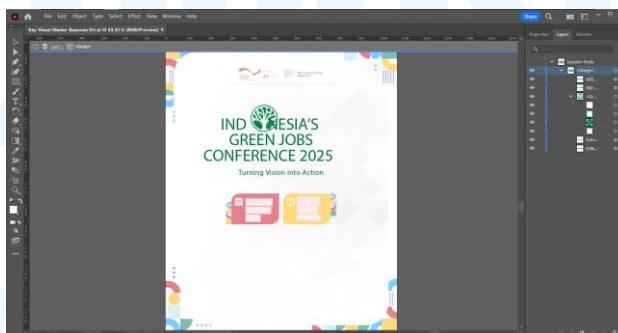


Gambar 3.46 Contoh *Booth* Acara IGJC 2025

Pada saat acara telah berlangsung penulis dapat melihat hasil wujud langsung tenda. Tenda memiliki tampilan yang berbeda dengan yang sudah dirancang disebabkan karena terdapat diskusi dan perubahan antara pihak Kitatama sebagai penyedia acara dan permintaan klien. Tenda ini dihadirkan untuk para konstestan usaha IGJC pada hari kedua acara pada tanggal 30 April 2025.

3.3.2.2 Proyek IGJC 2025 *Single Post* dan *Carousel*

Proyek ini adalah lanjutan dari acara Indonesia greenshot conference 2025 yang ditujukan kepada penulis untuk membuat sebuah desain *single post* dan *carousel*. Media ini bertujuan untuk dijadikan sebagai *flyer* digital atau unggahan Instagram. Proyek ini dibuat untuk dijadikan sebagai preferensi Senior Event Officer dengan gaya desain render tenda sebelumnya.



Gambar 3.47 Bahan Aset *Single Post* dan *Carousel* IGJC 2025

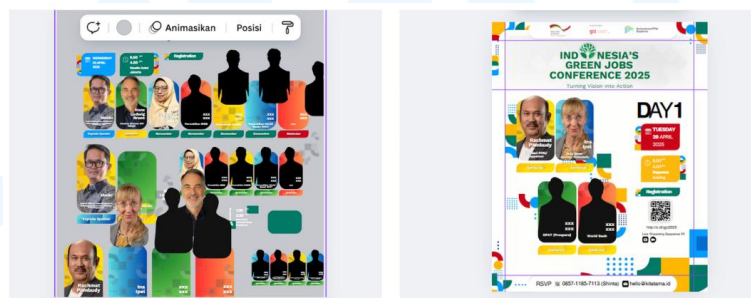
Aset yang diberikan berupa *file* Adobe Illustrator namun penulis harus melakukan *tracing* ulang karena *file* yang diberikan dalam kondisi rusak. Tugas penulis di sini adalah membantu Senior Event Officer untuk

membuat sebuah desain unggahan Instagram berupa *single post* untuk hari pertama dan *carousel* untuk hari kedua beserta dengan *breakoutroom* nya.



Gambar 3.48 Referensi dan Sketsa Post IGJC 2025

Penulis telah diberikan referensi dan *brief* berupa panduan untuk mengetahui apa itu acara IGJC secara umum. Supervisor juga memberikan desain referensi acara terdahulu yang telah dibuat. Berikutnya penulis juga telah membuat sebuah sketsa untuk menentukan peletakan layout yang diberikan juga menjadi arahan penulis dalam melakukan desain media ini.



Gambar 3.49 Aset dan Proses Desain Post IGJC 2025

Pada saat mendesain penulis tetap mempertahankan elemen visual dengan modifikasi yang dilakukan pada elemen tersebut. modifikasi berupa membuat super grafis menjadi warna monokrom agar dapat digunakan sebagai elemen pendukung. Objek yang digunakan berupa geometris bulat dan persegi empat yang diberi ukuran lengkung 40.

Penulis juga menerapkan *font Work Sans* di berbagai desain yang ditampilkan dengan rentang ukuran 10pt hingga 80pt yang dikombinasikan dengan *font Helvetica*. Penulis diminta membuat ini sebagai gambaran pada Senior Event Officer untuk penerapan desain sebelumnya. Figur hitam yang digunakan pada desain adalah *brief* peserta yang belum lengkap namun digunakan sebagai *dummy* desain.

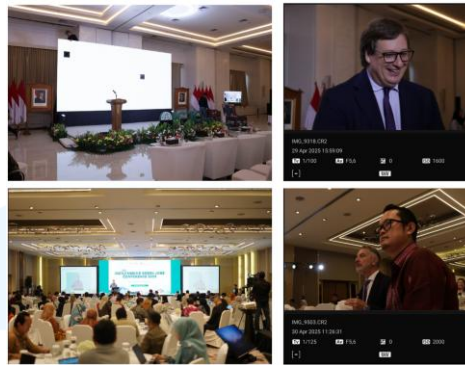


Gambar 3.50 Hasil *Single Post* dan *Carousel* IGJC 2025

Ini adalah hasil akhir dari desain penulis yang telah dibuat. Penulis mencoba untuk memberikan sentuhan baru dengan permainan gradasi dan efek pada elemen visual desain. Hasil desain ini tidak jadi digunakan karena perubahan keinginan klien terhadap gaya desain secara menyeluruh yang lebih formal, dinamis, dan tidak terlalu kontras.

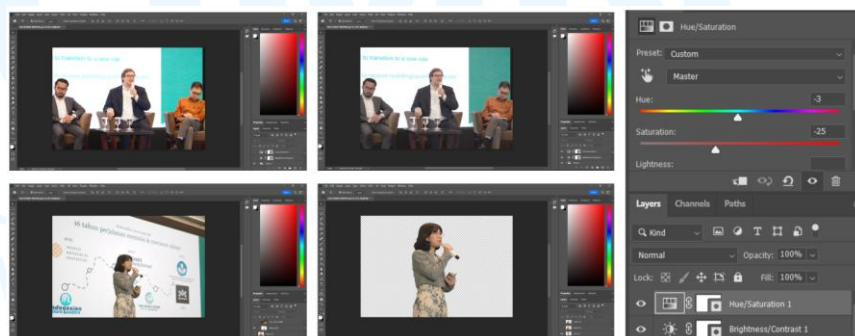
3.3.2.3 Proyek Dokumentasi IGJC 2025

Pada proyek dokumentasi ini penulis melakukan *backup* dokumentasi pada bagian foto. Foto yang telah penulis kumpulkan dapat digunakan sebagai aset arsip Kitatama, klien, ataupun untuk kebutuhan lainnya. Proyek ini berlanjut untuk membantu Senior Event Officer dalam mengatur, melakukan penyuntingan, dan pengunggahan pada Google Drive yang akan ditampilkan kepada klien. Penulis juga harus mempelajari kondisi pencahayaan pada ruangan.



Gambar 3.51 Tempat dan Pengaturan Foto IGJC 2025

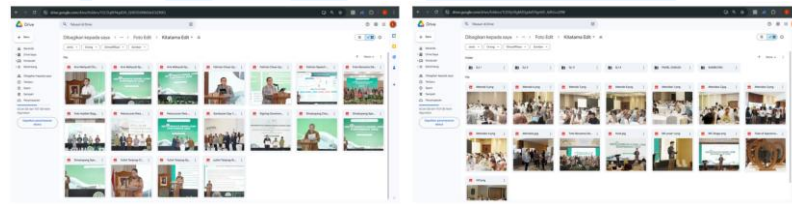
Dokumentasi dilakukan penulis selama 2 hari dengan dua tempat yang berbeda. Fungsi penulis dalam bidang ini adalah sebagai *bakcup* dokumenter utama apabila mengalami *miss moment*. Hasil foto yang didapatkan juga bisa digunakan untuk melakukan rekap data oleh admin untuk merinci keterangan acara secara mendetail. Pada hari pertama memiliki ruang yang cukup kecil sehingga penulis dilarang menggunakan *flash* untuk mendapatkan cahaya lebih. Untuk hari kedua penulis mengalami kendala berupa warna ruangan yang terlalu kuning, sehingga dibutuhkan proses pengolahan foto secara digital dengan merubah rona dan saturai agar terlihat lebih natural. Format *file* yang digunakan penulis berupa CR2 yang menjadi format data *RAW* (Mentah) foto khusus kamera Canon agar menyimpan semua data dokumentasi lengkap dan mendapatkan hasil terbaik.



Gambar 3.52 Proses Olah Dokumentasi IGJC 2025

Hasil olahan foto akan digunakan sebagai aset untuk kebutuhan desain dan arsip Kitatama yang bisa diajukan untuk klien. Penulis diminta

untuk melakukan penyuntingan foto menggunakan Adobe Photoshop secara warna agar menjadi lebih tenang dan kalem. Untuk pengaturan yang dirubah sebagai berikut keterangan menyesuaikan -25-20 dan saturasi -25-20 dengan *Hue* -3 hingga -5. Lalu foto yang sudah disunting dapat dijadikan sebagai olahan aset keperluan desain. Foto yang sudah selesai akan di *ploting* dan diunggah pada Google Drive.

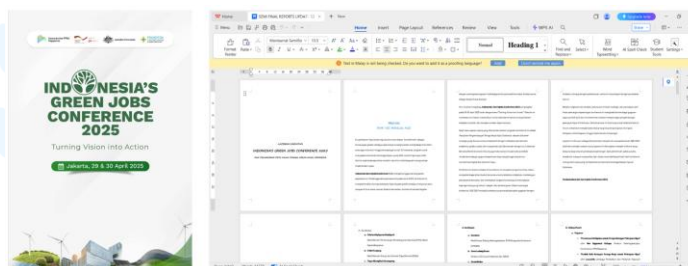


Gambar 3.53 Unggahan dan *Ploting* Dokumentasi IGJC 2025

Pada bagian ini penulis diharuskan untuk memilah dan mengatur sesuai dengan keterangan foto terdapat foto untuk hari Sabtu dan hari 2 serta *breakoutroom* untuk setiap para narasumber. Foto ini akan diajukan dan ditinjau kepada klien sebagai aset hasil rekap acara.

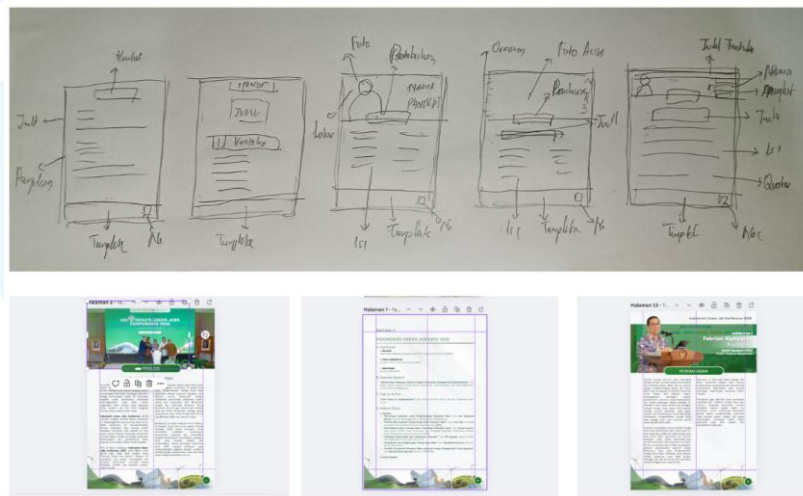
3.3.2.4 Proyek Event Report IGJC 2025

Pada bagian ini penulis diminta bantuan oleh Senior Event Officer untuk menyusun sebuah desain yang menjadi rekap untuk acara yang sudah berlangsung untuk diajukan kepada klien. Dalam melaksanakan tugas ini penulis tidak diberikan *brief* namun secara langsung diminta untuk membantu mengerjakan proyek desain *event report*. Namun sangat disayangkan saat proyek ini sedang berjalan harus terhenti karena tidak jadi dipakai oleh klien sehingga penulis diminta Senior Event Officer untuk menghentikan proses desain. Walaupun begitu penulis ingin menyampaikan desain *Event Report* secara menyeluruh.



Gambar 3.54 Bahan dan Konten *Event Report*

Penulis diberikan aset untuk diolah dengan dokumentasi sebelumnya dengan membuat sebuah desain *event report*. Ini adalah aset yang diberikan berupa foto JPEG *cover* dan sebuah dokumen yang selalu di *update* untuk dijadikan sebagai konten pengisian *event report*. Penulis menggunakan aset yang sudah ada mulai merancang sebuah desain pada Canva. Begitu juga dalam merancang desain ini telah dibuat gambaran desain sketsa berikut.



Gambar 3.55 Sketsa dan Proses Desain *Event Report*

Pada aplikasi Canva penulis memperhatikan penggunaan *grid layout* agar memiliki keterbacaan yang baik dan tidak menabrak dengan elemen visual supergrafis. Dalam mendesain penulis langsung diberi arahan berupa diskusi kepada Senior Event Officer terhadap keterbacaan dan gaya desain. Penulis diingatkan untuk selalu membuat sebuah desain yang simpel dan dinamis sehingga terkesan santai tapi formal. Format yang ditampilkan berupa A4 dengan menggunakan *font Work Sans* berukuran 10pt untuk deskripsi dan 20pt untuk judul. Elemen yang digunakan berupa bulat dan persegi yang dibulatkan pada ujungnya dengan ukuran lengkung 40.



Gambar 3.56 Hasil Desain *Event Report*

Kumpulan gambar di atas merupakan hasil cuplikan desain penulis yang telah dibuat sebelum desain ini diberhentikan atas permintaan Senior Event Officer. Penulis telah membuat desain ini sesuai dengan gaya desain dan arahan dari Senior Event Officer. Hal ini terjadi karena ada perubahan kebutuhan atau arahan baru dari pihak terkait yang penulis tidak ketahui.

3.3.2.5 Proyek Tambahan *Signage IGJC 2025*

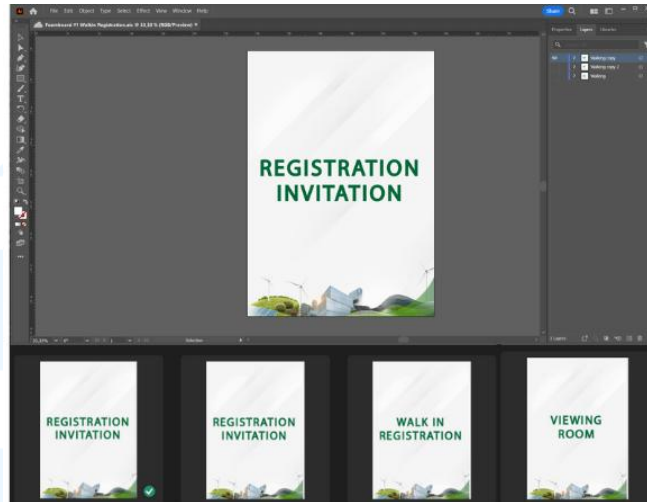
Dalam proyek *Indonesia Green Jobs Conference 2025* penulis diminta untuk melakukan sedikit penyuntingan pada desain yang telah diberikan untuk diturunkan menjadi *signage* untuk keperluan persiapan sebelum *event* yang bertujuan mengarahkan dan memberi tanda ketika pengunjung menghadiri acara. *Signage* akan digunakan untuk menandai tempat pendaftaran, VIP, dan lain sebagainya.



Gambar 3.57 Bahan *Signage IGJC*

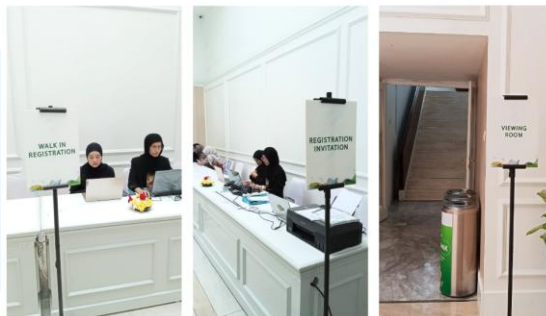
Desain yang diolah oleh penulis adalah desain yang sudah dibuat oleh desainer sebelumnya sehingga penulis hanya membuat perubahan berupa penurunan penggunaan gaya desain dan *font*. *Font* yang digunakan adalah *Work Sans* namun dikarenakan *Work Sans* tidak tersedia

dalam versi *bold* maka penulis menggunakan *outer* bewarna sama dengan teks primer untuk menebalkan ukuran teks.



Gambar 3.58 Proses Desain *Signage* IGJC

Dalam melakukan proses desain penulis langsung menggunakan aplikasi Adobe Illustrator untuk melakukan penyuntingan desain. supervisor hanya meminta penulis untuk menuliskan teks secara biasa pada tengah lembar kerja desain. Setelah selesai penulis mengirim kembali *file* berupa PDF kepada senior untuk dilakukan pencetakan



Gambar 3.59 Hasil Cetak *Signage* IGJC

Ini adalah hasil gambar foto *signage* yang telah dicetak dan digunakan ketika acara berlangsung pada hari pertama. Desain yang *simple* mampu memberikan arahan yang baik untuk pendatang dan tamu undangan. Secara kebetulan desain tanda ini mempunyai warna yang serasi berpadu dengan warna putih Gedung Bappenas.

3.3.2.6 Proyek Tambahan *Stage, Floor, dan Production Team*

Pada proyek tambahan ini penulis ditugaskan oleh pihak Kitatama di bawah naungan *Event Officer* untuk membantu berjalannya acara *Indonesia Green Jobs Conferences 2025*. Tugas ini merupakan kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk menambah pengalaman dalam dunia kreatif agensi dalam melakukan sebuah *event*. Penulis mendapatkan tugas untuk membantu tim panggung acara.



Gambar 3.60 Dokumentasi *Stage Crew*

Dalam melaksanakan sebagai *Stage Crew* penulis diminta untuk berkoordinasi secara seksama dengan anggota lain ketika acara berlangsung. Saat menjadi bagian tersebut penulis harus selalu *standby* ketika dilakukan pemanggilan melalui *Handy Talkie*. Penulis juga harus datang lebih awal untuk memastikan tidak ada kekurangan sebelum acara dimulai pada panggung ataupun faktor pendukung lainnya.



Gambar 3.61 Dokumentasi *Floor Crew*

Ketika penulis mendapatkan peran sebagai tim produksi tugasnya adalah sebagai asisten *Event Officer* dalam menjalankan atau menyiapkan *rundown* acara. Penulis juga menerima revisi dari *client* secara langsung apabila terjadi kesalahan atau kekurangan materi tamu. Dalam peran sebagai *floor crew* penulis bisa membantu tamu untuk berinteraksi dengan narasumber ataupun mengkondisikan dan mengarahkan tamu yang mengalami kebingungan acara atau ruangan.

3.3.3 Proses Desain Media Tiktok x Komdigi STEM Launch

Acara ini adalah kolaborasi TikTok Indonesia dan Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi) meluncurkan kanal edukatif "*Feed STEM*" pada 5 Maret 2025 di Jakarta di hotel Shangri La. Fitur ini memiliki tujuan untuk menyediakan konten seputar sains, teknologi, rekayasa, dan matematika (STEM) untuk meningkatkan literasi digital dan minat belajar generasi muda Indonesia (Annisa, 2025). Pada acara ini penulis memiliki kontribusi dalam menyediakan aset desain untuk persiapan acara.

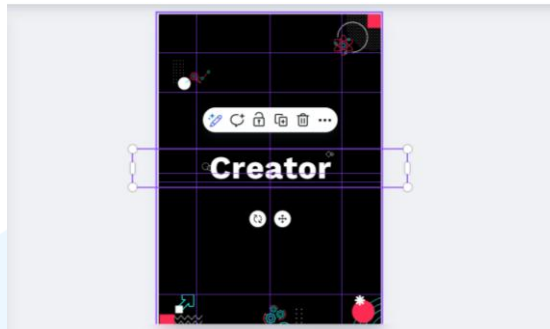
3.3.3.1 Proyek Signage Tiktok x Komdigi STEM Launch

Proyek ini diberikan pada penuli untuk melakukan sebuah desain penanda sebuah ruangan atau tempat yang akan digunakan para tamu undangan, narasumber, dan media ketika menghadiri acara peluncuran fitur TikTok tersebut. Implementasi desain yang diinginkan oleh supervisor minimalis dan mudah terbaca.



Gambar 3.62 Bahan dan *Brief Signage* Tiktok

Dalam *brief* ini penulis diberikan sebuah gambaran tentang acara yang akan diselenggarakan. Berikut juga dengan tampilan poster yang sudah ada dari desainer sebelumnya. Sehingga penulis mendapatkan gambaran dan rincian apa yang dibutuhkan untuk membuat sebuah penurunan desain *signage*.



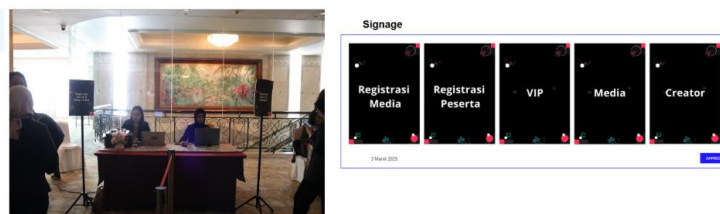
Gambar 3.63 Proses Desain Signage Tiktok

Dalam mengolah desain turunan ini penulis menggunakan kanvas sebagai media olah digital utama karena desain yang diinginkan mudah dan tidak kompleks.



Gambar 3.64 Revisi *Signage* Tiktok

Pada tahap ini penulis diminta untuk melakukan revisi agar desain yang dibuat memiliki ruang kosong lebih banyak. Dengan begitu penulis mengecilkan ukuran *font Work Sans* menjadi 120pt dari yang awalnya 220pt. Secara keseluruhan *layout* tidak ada masalah bagi supervisor hanya *font* saja. Setelah itu penulis mengajukan kembali kepada supervisor.

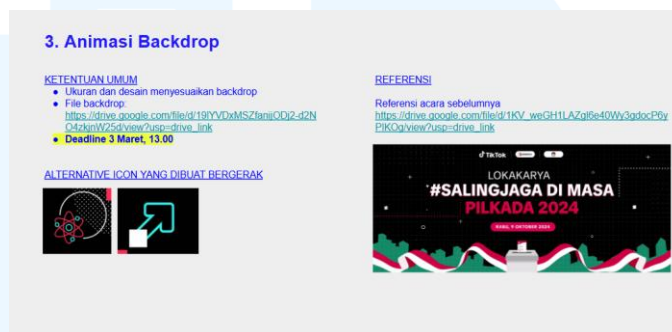


Gambar 3.65 Hasil dan Cetak *Signage* Tiktok

Ini adalah hasil akhir yang telah penulis kumpulkan dan telah di *approve* supervisor. Desain yang telah dibuat digunakan sebagai penanda untuk penempatan duduk dan tempat registrasi.

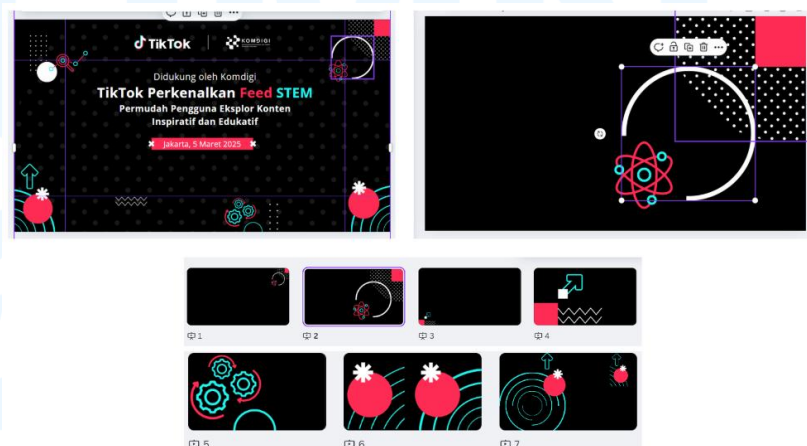
3.3.3.2 Proyek *Backdrop* Tiktok x Komdigi STEM Launch

Pada proyek ini penulis diminta untuk membuat sebuah animasi *backdrop* untuk acara Tiktok x Komdigi STEM Launch. *Backdrop* ini akan berfungsi sebagai tampilan pembuka acara sebelum *presenter* menaiki panggung. Dalam melakukan desain ini penulis diberikan *brief* berupa Google Slide.



Gambar 3.66 *Brief Animasi Backdrop*

Pada keterangan di Google Slide penulis diminta untuk menggerakkan elemen-elemen visual *backdrop* untuk menjadi animasi. Supervisor juga telah memberikan contoh berupa video animasi serupa pada acara sebelumnya dengan tema yang kurang lebih sama. Secara spesifik supervisor juga telah memberikan gambaran elemen mana saja yang harus digerakkan. Maka dari itu penulis melakukan olah digital dengan menggunakan aplikasi canva.



Gambar 3.67 Proses Desain Animasi *Backdrop* Tiktok

Ketika penulis berada di halaman kerja canva penulis mulai memilah masing-masing elemen pada *slide* tersendiri. hal ini memudahkan penulis untuk melakukan animasi sebelum ditampilkan secara menyeluruh pada tampilan *backdrop*. Setelah semua elemen yang berupa foto menjadi animasi, penulis melakukan *submission* kembali kepada supervisor.

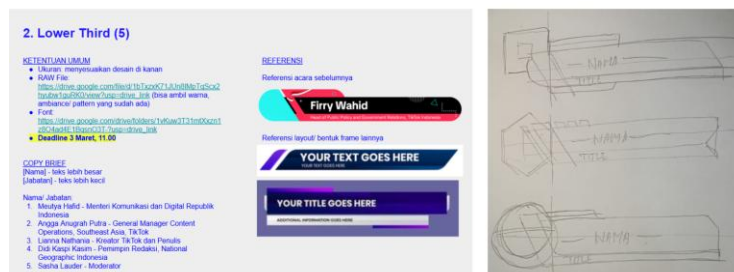


Gambar 3.68 Hasil Animasi *Backdrop* Tiktok

Penulis melakukan pengunggahan hasil animasi *backdrop* pada Google Drive agar dapat dilakukan *preview* supervisor secara mudah. Proyek ini telah disetujui oleh supervisor pada pengajuannya. Penulis melanjutkan proyek berikutnya yaitu *lowethird*.

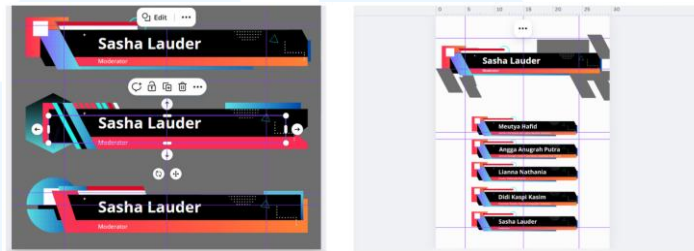
3.3.3.3 Proyek *Lowerthird* Tiktok x Komdigi STEM Launch

Selanjutnya penulis diminta untuk menurunkan sebuah desain dalam bentuk *lowerthird* untuk digunakan sebagai templat penamaan terhadap tamu undangan yang terhormat. Desain ini rencananya akan digunakan dalam tampilan video pembuka saat acara sedang berlangsung.



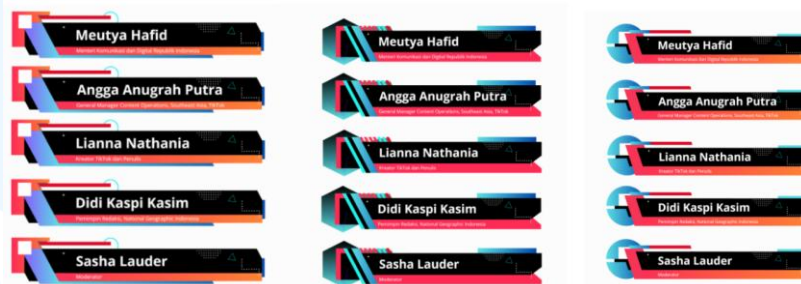
Gambar 3.69 Brief dan Sketsa Desain *Lowerthird*

Ini adalah sketsa dan preferensi yang diberikan kepada penulis dari supervisor. Dalam referensi desain supervisor telah menampilkan beberapa contoh dan menyebutkan poin yang ingin rancangkan dalam desain *lowerthird*. Penulis diminta untuk membuat 3 desain *lowerthird* sebagai perbandingan desain dan desain akan dipilih.



Gambar 3.70 Proses Desain *Lowerthird* Tiktok

Dalam mengerjakan proyek ini penulis menggunakan canva untuk melakukan desain. *Font* yang digunakan adalah *Work Sans* dengan ukuran 16pt untuk *title* dan 42pt untuk nama. Dalam melakukan desain ini penulis mencoba untuk menggabungkan objek objek geometris yang dikombinasikan dan divariasikan dengan harapan dapat memberikan kesan yang futuristik dan modern sesuai dengan tema Tiktok. Dalam mengimplementasikan desain dengan nama penulis melakukan ekspor desain terdahulu dengan *file* PNG.



Gambar 3.71 Hasil *Lowerthird* Tiktok

Ini adalah hasil karya desain dari penulis berupa alternatif *lowerthird*. Sayangnya desain ini tidak dapat digunakan karena keterbatasan waktu pelaksanaan acara. Meskipun begitu supervisor tetap memberikan persetujuan terhadap desain ini karena dinilai sesuai dengan tema yang dibawakan.

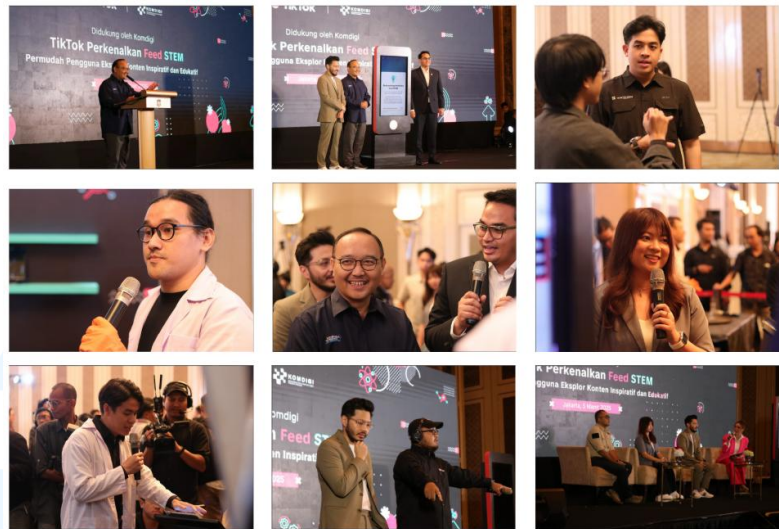
3.3.3.4 Proyek Dokumentasi Tiktok x Komdigi STEM Launch

Pada bagian ini penulis ditugaskan oleh Chief Operator Officer untuk menjadi dokumentasi *backup* yang meliputi foto dan video acara. Kumpulan foto yang ada akan diperiksa oleh Senior Content Officer untuk dijadikan tambahan dan cadangan arsip Kitatama. Sementara yang video akan dijadikan sebagai turunan desain berupa *behind the scene* Kitatama.



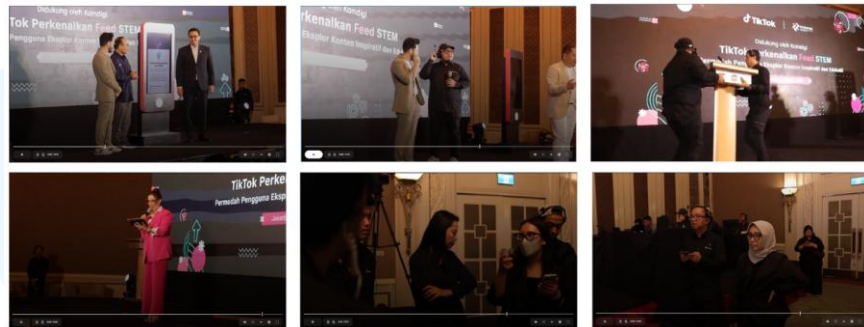
Gambar 3.72 Suasana Ruangan Acara Tiktok

Sebelum acara dimulai penulis telah dilakukan *briefing* dengan seluruh tim Kitatama. Ada kesempatan ini penulis mendapatkan bagian dokumentasi acara tersebut. Pada saat itu penulis belum melakukan observasi tempat terlebih dahulu dan menyesuaikan dengan kemampuan kamera yang dipunya. Namun penulis memberikan solusi pada saat melakukan dokumentasi yaitu menyediakan kamera Canon 80d dengan dua lensa berbeda untuk kegunaan jarak jauh dan jarak dekat. Hal ini berfungsi mengatasi pencahayaan yang kurang dari ruangan dengan memanfaatkan lensa dekat untuk mendapat pengaturan foto lebih baik. Ini adalah pengaturan yang digunakan lensa jauh *Shutter* 50-80, ISO 3200, Diafragma 3.5-6.1 dan lensa dekat *Shutter* 60-120, ISO 3200, F3.5-4.5. Format *file* yang digunakan penulis berupa CR2 yang menjadi format data RAW (Mentah) foto khusus kamera Canon agar menyimpan semua data dokumentasi lengkap dan mendapatkan hasil terbaik.



Gambar 3.73 Hasil Foto Dokumentasi Tiktok

Kumpulan gambar ini adalah foto yang telah ditangkap oleh penulis ketika acara Tiktok berlangsung. Dalam acara ini penulis memiliki kendala dengan kondisi ruangan yang sangat kuning dan sangat minim cahaya sehingga menyebabkan hasil foto yang dihasilkan memiliki warna yang berbeda-beda. Penulis juga telah menyiapkan *flash* eksternal namun dilarang untuk digunakan karena terlalu memancing perhatian waktu itu.



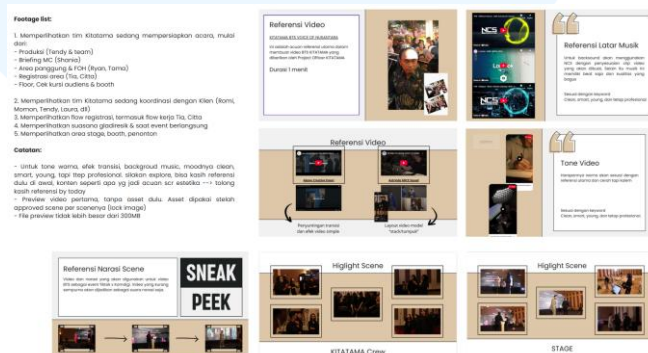
Gambar 3.74 Kumpulan Hasil Dokumentasi Video Tiktok

Ini adalah hasil kumpulan video yang direkam saat acara sedang berlangsung oleh penulis. Video yang diambil sudah direncanakan dari awal dengan diskusi bersama Senior Content Officer. Menggunakan pengaturan lensa jauh dengan *Shutter* 60-120, *ISO* 3200, *F3.5-5*, pengaturan lensa dekat *Shutter* 60-120, *ISO* 1250-3200, *F3.5*. *Scene* yang diprioritaskan adalah kru Kitatama dan momen besar saat acara

berlangsung seperti pidato bapak menteri, interaksi dengan *influencer* dan lain sebagainya. Saat mengambil video penulis merasakan kesulitan dikarenakan minimnya pencahayaan. membuat penulis bingung dengan *settingan* video kamera waktu itu sehingga menghasilkan video yang kurang konsisten. Penggunaan tangan saat merekam membuat video yang dihasilkan kurang stabil. Untuk video penulis menggunakan pengaturan kamera Canon standar dengan kualitas 1080p 72s dengan format MP4.

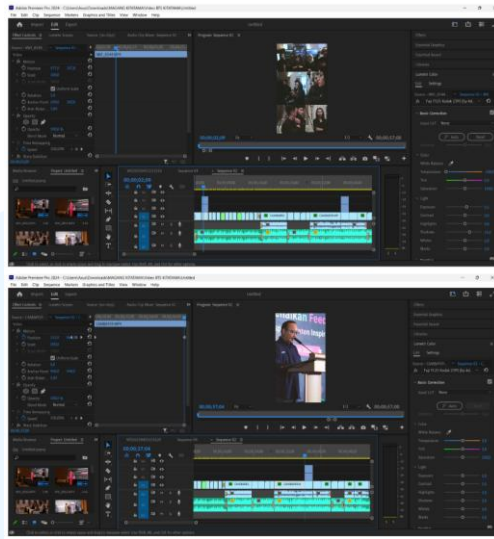
3.3.3.5 Proyek Video Balik Layar Kitatama Tiktok x Komdigi

Tugas ini diberikan kepada penulis dari Senior Content Officer dengan *brief* pada Canva untuk melakukan pembuatan suatu video balik layar saat *crew* Kitatama beraksi saat acara berlangsung. Tugas ini bertujuan sebagai portofolio Kitatama sebagai *event organizer* yang akan ditayangkan pada media sosial instagram Kitatama pada sesi *highlight*.



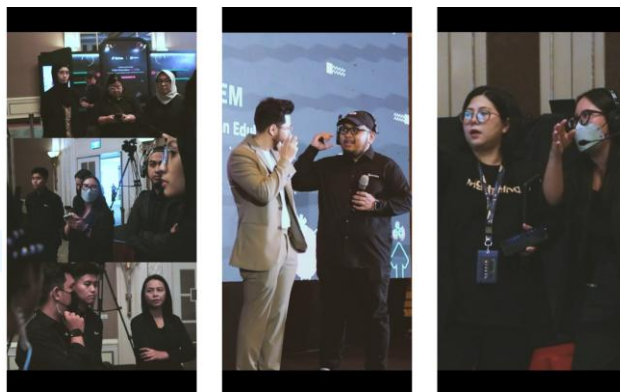
Gambar 3.75 *Brief* dan Aset Video BTS Tiktok Kitatama

Penulis merencanakan suatu desain video dengan mengumpulkan beberapa referensi dan mempertimbangkan *footage* video yang akan digunakan atau ditampilkan dalam bentuk Canva. Kemudian akan dipresentasikan kepada Senior Content Officer untuk menjadi bahan pertimbangan dan diskusi. Dalam referensi penulis menampilkan beberapa referensi video dengan konsep serupa namun hanya diambil beberapa bagian saja.



Gambar 3.76 Proses *Editing* Video BTS Tiktok Kitatama

Penulis menggunakan aplikasi Adobe Premiere untuk melakukan penyuntingan video. Dalam prosesnya penulis melakukan berbagai macam variasi efek transisi, video, dan layout agar menciptakan video yang dinamis dan unik. Tidak lupa penulis juga melakukan *grading* pada warna *tone* video yang dirasa terlalu kuning karena kondisi ruangan. Video yang dikonsepkan harus bisa memberikan kesan yang asik, padat, dan meriah.



Gambar 3.77 Cuplikan Hasil Video BTS Tiktok Kitatama

Ini adalah cuplikan dari video final yang telah disetujui oleh Supervisor dan Senior Content Officer. Video yang diinginkan berdurasi di bawah satu menit yaitu 57 detik yang berfungsi agar dapat fleksibel diunggah ke media sosial manapun.

3.3.4 Proses Desain Media Acara CIO Insight 200

The World CIO 200 Summit 2025 Indonesia adalah acara elit yang diselenggarakan oleh *Global CIO Forum* (GCF) pada 30 April 2025 di hotel Mulia Senayan, Jakarta. Acara ini adalah pertemuan dari ratusan Chief Information Officer (CIO) dan pemimpin teknologi dari berbagai perusahaan besar di Indonesia untuk membahas peran strategis mereka dalam menghadapi tantangan transformasi digital (Sasongko & Noviyanti, 2025). Dalam acara ini penulis diminta untuk membantu Senior Event Officer dalam menyediakan aset pendukung acara.

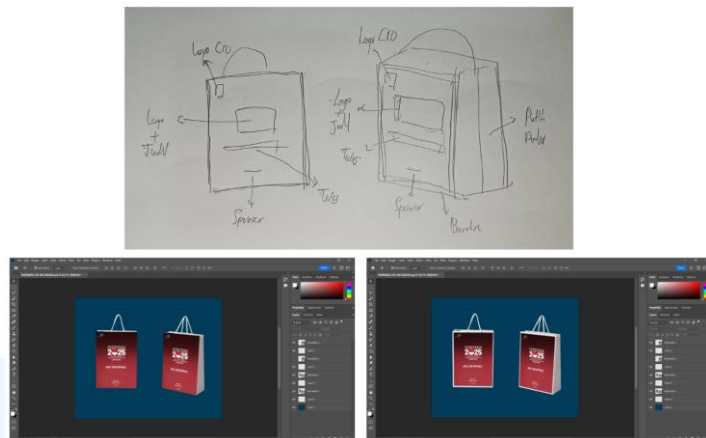
3.3.4.1 Proyek *Paperbag CIO Insight 200*

Pada bagian ini tugas utama penulis adalah membuat sebuah desain *mockup* yang berupa *paperbag* dalam bentuk 2 versi. *Paperbag* ini nantinya akan digunakan sebagai pembungkus sekaligus wadah untuk pemberian *souvenir* atau hadiah kepada para hadirin acara yang mengisi *form* kedatangan pada saat pulang sebagai bentuk apresiasi. Penulis diberikan aset berupa JPEG dan PDF untuk diolah menjadi desain terapan.



Gambar 3.78 Brief dan Aset *Mockup Paperbag CIO*

Penulis diberikan brief langsung oleh Senior Event Officer dalam bentuk Google Docs. Dalam *file* tersebut terdapat *link* yang mengarahkan penulis untuk mengakses aset yang dibutuhkan untuk desain *mockup paperbag*. Setelah diberikan aset penulis langsung melakukan desain dengan menggunakan aplikasi pengolah gambar Adobe Photoshop.



Gambar 3.79 Sketsa dan Proses Desain *Mockup Paperbag CIO*

Dalam perancangan desain ini penulis telah membuat gambaran sketsa, ketika melakukan proses editing banyak menggunakan *Content-Aware* untuk menghapus grafis yang tidak diinginkan. Berikutnya desain turunan *mockup* ini penulis membuatkan dua versi sesuai dengan permintaan Senior Event Officer. Ketika sudah selesai melakukan desain dan menampilkan *mockup* senior mengajukan hasil *render* kepada klien. Setelah klien cocok dengan desain penulis mengirimkan hasil kepada senior dalam bentuk PDF agar dapat dilakukan pencetakan produk.



Gambar 3.80 Hasil Cetak *Paperbag CIO*

Pada acara tersebut penulis tidak dapat menghadiri acara sehingga tidak bisa secara langsung melihat produk ketika digunakan. Hal ini dikarenakan bertepatan dengan acara *Indonesia Green Jobs Conference*

pada tanggal 30 April 2025 dimana penulis membantu acara tersebut. Tapi penulis berhasil memfoto sebuah *paperbag* yang tersisa di kantor sebagai hasil cetak desain penulis.

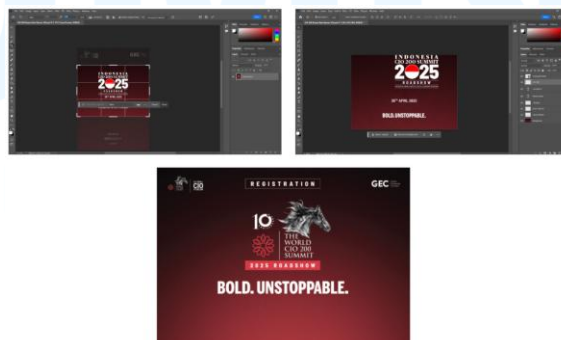
3.3.4.2 Proyek Cue Card CIO Insight 200

Proyek *cuecard* ini diberikan kepada penulis sebagai desain aset pendukung yang akan digunakan oleh *presenter* pembawa acara dan narasumber CIO Insight 200. Secara desain tidak berbeda konsep dengan *mockup paperbag*, sehingga memudahkan penulis untuk membuat desain penurunan produk ini.



Gambar 3.81 Aset Cue Card CIO

Gambar di atas merupakan aset singkat Senior Event Officer untuk tugas ini. Setelah itu penulis mengakses folder PDF yang diberikan yang berisi gambaran untuk melakukan penyuntingan desain. Penulis menggunakan aset yang sama dengan *banner pdf* dan menggunakan kembali Adobe Photoshop.



Gambar 3.82 Proses dan Hasil Desain Cue Card CIO

Pada pengolahan desain kali ini penulis hanya perlu menggunakan *crop tool*, *content aware*, dan *pick colourize* untuk memotong ukuran A4

vertikal menjadi A5 horizontal dan memisahkan elemen desain. Tidak hanya itu ukuran *font* juga diperhatikan dengan penempatannya hanya merubah sedikit saja. Sangat disayangkan penulis tidak menemukan barang yang dicetak untuk pencatatan laporan.

3.3.4.3 Proyek Tambahan *Podcast* Kitatama CIO Insight

Proyek *podcast* ini adalah program dari CIO *Insight* yang menggunakan jasa Kitatama untuk memproduksi video dalam kanal YouTube dengan mengundang tamu dan narasumber ahli yang berhubungan dengan ekonomi, sains, dan digitalisasi.



Gambar 3.83 Setup Podcast

Dari sini penulis dapat belajar bagaimana membuat suatu program *podcast* untuk media digital. Dalam beberapa waktu penulis diberikan kesempatan untuk membantu dalam melakukan *set up* penataan ruang *podcast*, dan mengawasi, mengakomodasi jalannya acara *podcast*, mempelajari cara menerima tamu ,dan lain sebagainya yang diadakan di ruang kantor sebagai studio.



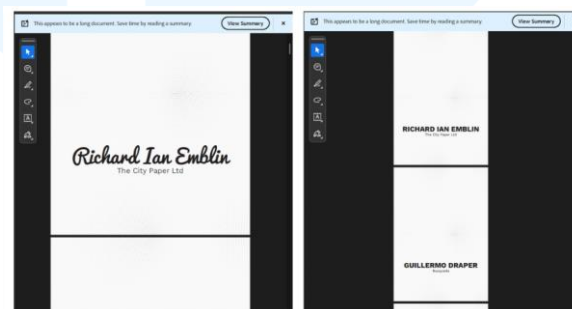
Gambar 3.84 Cuplikan Podcast

Gambar di atas merupakan kumpulan cuplikan video penulis saat acara *podcast* sedang berjalan. Dalam kesempatan ini penulis

mempelajari banyak hal mengenai proses berjalannya suatu acara *podcast* mulai dari penyambutan tamu hingga selesai acara.

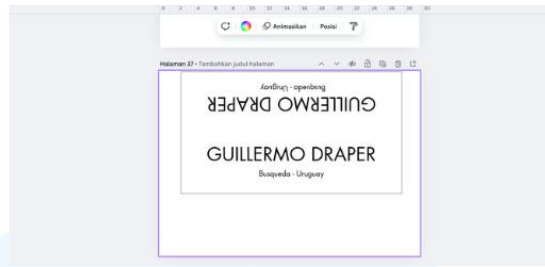
3.3.4.4 Proyek Tambahan FEALAC

Pada tanggal 20 Mei 2025 Kementerian Komunikasi dan Digital (Kemenkomdigi) menyelenggarakan Dialog FEALAC 2025 berupa *Focus Grup Discussion* (FGD) dengan tema “*Bridging Perspectives: Peran Media dalam Menavigasi Kebenaran dan Disinformasi*” di Hotel Pullman Jakarta. Acara ini merupakan bagian dari program *Journalists Visit Program* (JVP) FEALAC 2025 yang diusulkan oleh kementerian luar negeri. Isi diskusi melibatkan jurnalis dari negara anggota FEALAC yang membahas strategi verifikasi konten, penguatan literasi media, serta kolaborasi lintas negara dalam memerangi disinformasi di era digital (NN,2025). Penulis diminta untuk menyiapkan sebuah desain untuk *nameplate* para tamu yang akan datang



Gambar 3.85 Bahan *Font* FEALAC

Secara langsung penulis diminta oleh Senior Content Officer untuk mencari *font* alternatif sesuai dengan keinginan klien. Penulis diberikan dua buah folder PDF yang berisikan contoh untuk patokan dalam mencari *font* pengganti yang serupa. Agar mudah dalam mengakomodasikan desain senior meminta penulis untuk membuat di Canva.



Gambar 3.86 Font Alternatif FEALAC

Penulis menemukan kesamaan *font* Pasifik untuk yang *San Serif* dan *Great Vibes* untuk yang tulisan Latin di sebuah *website* penyedia *font* di internet dengan media bernama 1001 Font. Lalu penulis membuatkan sebuah *template* yang mudah untuk disunting senior dengan ukuran panjang 24cm dan lebar 7cm. Tugas penulis selesai setelah menuliskan semua *list* nama peserta.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Kendala yang dirasakan oleh penulis adalah fleksibilitas dan *event* pada lingkup yang sangat dinamis. Dalam menjalani magang penulis merasakan kegiatan yang sangat abstrak sehingga dibutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan lingkungan dan sosial serta alur kerja yang serba cepat.

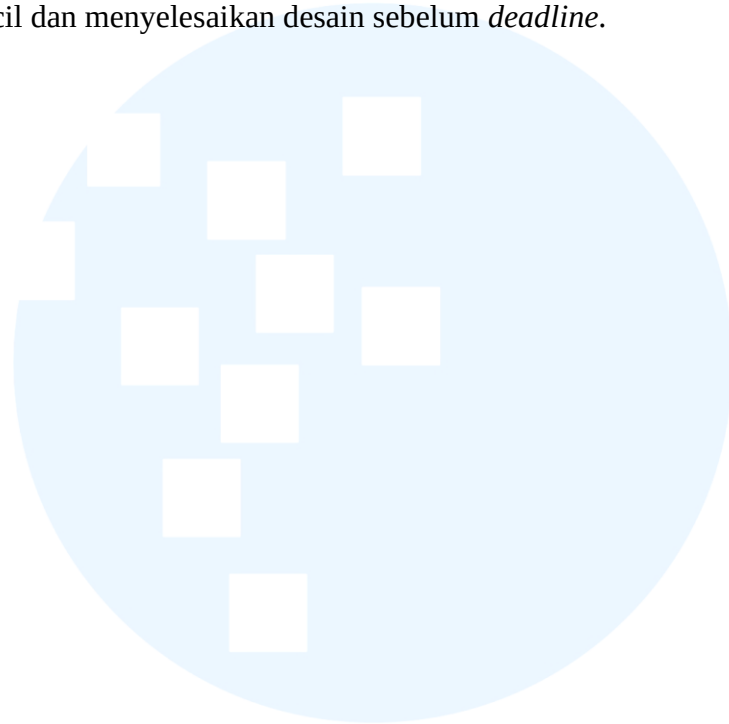
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Dalam menjalankan program magang penulis mengalami kendala yang dirasakan berupa fleksibilitas dan *event* pada lingkup yang sangat dinamis sehingga dibutuhkan waktu untuk beradaptasi. Penulis juga mengalami kesulitan tema dan *template* yang diberikan atau yang diinginkan desain Kitatama, karena penulis merasa kurangnya konsistensi dan penggunaan desain. Penulis juga mengalami kendala pada *deadline* yang diberikan karena *brief* yang kurang spesifik dan kegiatan yang padat.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Solusi yang penulis temukan atas kendala yang dialami adalah dengan mengkomunikasikan kembali dengan supervisor atau senior apabila masih merasa kurang jelas dan mendapati kendala dengan tugas yang diberikan.

Setelah itu penulis juga memperkaya referensi dan melakukan eksplorasi dari media-media yang menyediakan desain dan gambar sebagai contoh desain yang akan dibuat. Penulis juga berusaha membuat *target* secara mandiri untuk mencicil dan menyelesaikan desain sebelum *deadline*.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA