

## BAB III

### PELAKSANAAN MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Berikut adalah rincian peran dan koordinasi selama pelaksanaan program magang oleh Penulis. Dalam menjalankan program magang, Penulis menjalankan posisi sebagai *Social Media & Content Management Intern* di Akademi Crypto. Penulis bertanggung jawab untuk melakukan *daily update* terkait berita terbaru di media sosial (terutama Instagram), aplikasi, dan website. Selain itu, Penulis juga terlibat dalam *content management* saat terdapat event yang diselenggarakan oleh Akademi Crypto.

##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

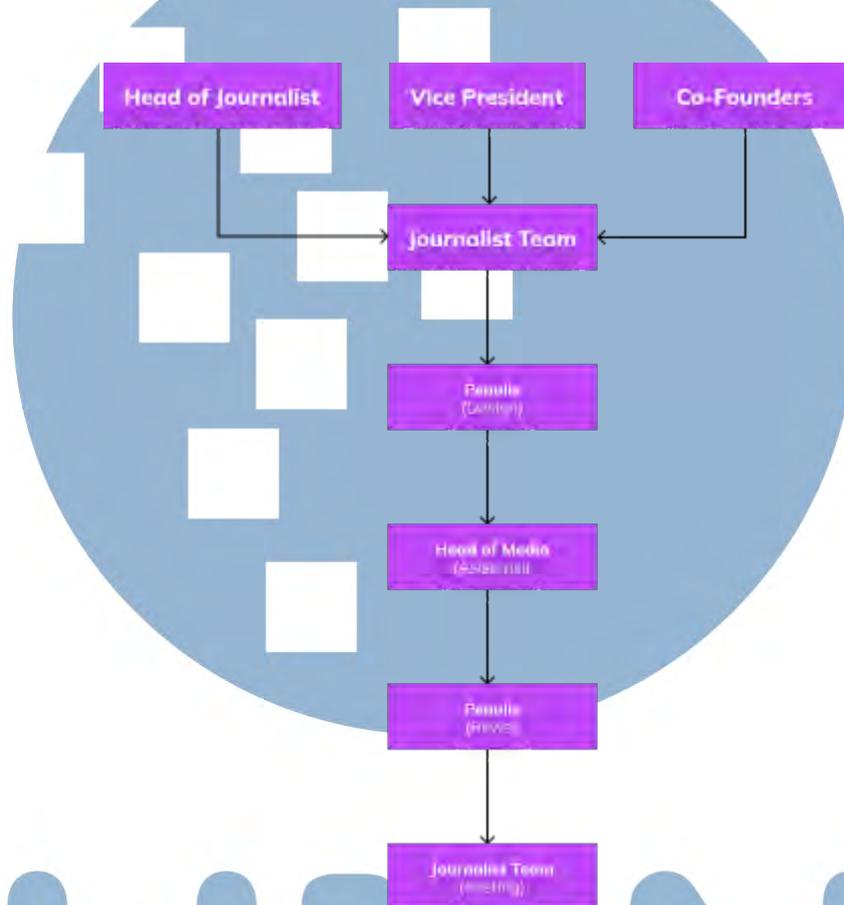
Di Akademi Crypto, Penulis menjalankan peran sebagai *Graphic Designer Intern*. Penulis tergabung dalam tim media yang dipimpin oleh *Head of Media*, yang sekaligus berperan sebagai supervisor dalam program magang. Dalam menjalankan tugas, Penulis juga mendapat arahan dari *Head of Media*, yang memberikan bimbingan terkait pengelolaan dan pembaruan konten. Selain itu, Penulis berkoordinasi dengan *journalist team*, terkait perancangan pembaruan berita harian. Seluruh proses kerja ini juga dimonitor oleh *Vice-President*, yang memberikan arahan dan brief tugas sesuai kebutuhan perusahaan.

##### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Bagian ini berisi penjelasan mengenai informasi alur koordinasi pekerjaan yang penulis lakukan di perusahaan magang. Paragraf minimal terdiri atas tiga kalimat. Alur koordinasi ini dapat pula dilengkapi dengan bagan alur kerja seperti contoh di bawah ini:

Selama program magang di Akademi Crypto, Penulis menerima arahan awal saat *onboarding* dari *Vice President*, *Head of Media*, dan *Head of Journalist*. Setelah itu, daftar tugas yang akan dikerjakan selama magang

disampaikan melalui Trello, yang telah disusun oleh tim *Journalist*. Dalam menjalankan tugas, terdapat proses kerja yang terorganisir serta koordinasi dengan tim Akademi Crypto, yang dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Di Akademi Crypto, proses kerja dimulai dari tim *Journalist Team* yang bertanggung jawab dalam mengumpulkan informasi dan merencanakan konten berita terkait industri *crypto*. Setelah perencanaan selesai, informasi tersebut diberikan kepada Penulis yang bertugas untuk mendesain atau menyusun konten dalam bentuk yang sesuai dengan platform publikasi. Setelah desain atau konten selesai dibuat, *Head of Media* melakukan asistensi dengan memberikan arahan dan masukan guna memastikan kualitas serta kesesuaian konten dengan standar/*guidelines* yang telah ditetapkan. Jika terdapat koreksi atau perubahan, Penulis melakukan revisi berdasarkan masukan dari *Head of Media*.

Setelah revisi selesai, konten dikembalikan ke Journalist Team untuk tahap finalisasi dan persetujuan akhir. Jika sudah sesuai, konten akan langsung diproses untuk publikasi di berbagai *platform* seperti *website*, aplikasi, dan media sosial Akademi Crypto. Proses ini memastikan bahwa setiap konten yang dipublikasikan telah melalui tahapan perencanaan, desain, review, serta validasi untuk menjaga kualitas dan akurasi informasi yang diberikan kepada audiens.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Dalam menjalankan program magang di Akademi Crypto, tugas utama yang dilakukan oleh Penulis adalah melakukan *daily update* untuk konten berita dan informasi terkait industri crypto di berbagai platform, termasuk media sosial (terutama Instagram), aplikasi, dan website. Konten yang dikelola mencakup *news update*, infografis, serta konten interaktif yang disesuaikan dengan tren terkini di industri crypto. Selain itu, Penulis juga bertanggung jawab dalam *content management* saat terdapat event, termasuk penyusunan jadwal posting, koordinasi dengan tim jurnalis, serta memastikan informasi yang dipublikasikan akurat dan relevan. Semua tugas yang telah diselesaikan oleh Penulis selama program magang didokumentasikan dalam sistem merdeka.umn.ac.id sebagai bagian dari laporan harian. Berikut adalah rangkuman tugas yang telah dilakukan oleh Penulis selama magang di Akademi Crypto.

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	20—24 Januari 2024	a. Update Berita Harian  b. Video YouTube & Mencari Referensi	Melakukan desain berbagai kebutuhan konten sosial media untuk:  1. Instagram 2. Aplikasi 3. Discord 4. YouTube

			Melakukan desain <i>thumbnail</i> , PDF, dan <i>cover</i> buat materi riset (Membuat visual untuk kebutuhan publikasi).
2	27-31 Januari 2025	<p>a. Update Berita Harian</p> <p>b. Video YouTube &amp; Mencari Referensi</p>	<p>Melakukan desain berbagai kebutuhan konten sosial media untuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Instagram</li> <li>2. Aplikasi</li> <li>3. Discord</li> <li>4. YouTube</li> </ol> <p>Melakukan desain <i>thumbnail</i>, PDF, dan <i>cover</i> buat materi riset (Membuat visual untuk kebutuhan publikasi).</p>
3	3-7 February 2025	<p>a. Update Berita Harian</p> <p>b. Video YouTube &amp; Mencari Referensi</p> <p>c. Persiapan untuk Acara <i>The Great Reset</i></p>	<p>Melakukan desain berbagai kebutuhan konten sosial media untuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Instagram</li> <li>2. Aplikasi</li> <li>3. Discord</li> <li>4. YouTube</li> </ol> <p>Melakukan desain <i>thumbnail</i>, PDF, dan <i>cover</i> buat materi riset (Membuat visual untuk kebutuhan publikasi).</p> <p>Menyiapkan peristiwa visual <i>The Great Reset</i>:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desain Media Jaminan, <i>Banner</i>, <i>ID Card</i></li> <li>2. Kaos dan tanda tangan. dan mencetak media</li> <li>3. Spanduk, Kartu ID, <i>Lanyard</i>, <i>Signage</i>, Layar LED, PPT, <i>Bumper</i></li> <li>4. Bekerja sebagai FOH: Mengawasi visual dari awal hingga akhir acara</li> </ol>

			5. Mempersiapkan visual untuk publikasi
4	10-14 February 2025	<p>a. Update Berita Harian</p> <p>b. Video YouTube &amp; Mencari Referensi</p> <p>c. Persiapan Acara Bukber Akademi Crypto</p>	<p>Melakukan desain berbagai kebutuhan konten sosial media untuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Instagram</li> <li>2. Aplikasi</li> <li>3. Discord</li> <li>4. YouTube</li> </ol> <p>Melakukan desain <i>thumbnail</i>, PDF, dan cover buat materi riset (Membuat visual untuk kebutuhan publikasi).</p> <p>Persiapan acara Bukber Akademi Kripto:</p> <p>Membuat <i>key visual</i> dengan 3 alternatif desain</p>
5	17-21 February 2025	<p>a. Update Berita Harian</p> <p>b. Video YouTube &amp; Mencari Referensi</p>	<p>Melakukan desain berbagai kebutuhan konten sosial media untuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Instagram</li> <li>2. Aplikasi</li> <li>3. Discord</li> <li>4. YouTube</li> </ol> <p>Melakukan desain <i>thumbnail</i>, PDF, dan cover buat materi riset (Membuat visual untuk kebutuhan publikasi).</p>
6	24-28 February 2025	<p>a. Update Berita Harian</p> <p>b. Video YouTube &amp; Mencari Referensi</p> <p>c. Persiapan Acara Bukber Akademi Crypto</p>	<p>Melakukan desain berbagai kebutuhan konten sosial media untuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Instagram</li> <li>2. Aplikasi</li> <li>3. Discord</li> <li>4. YouTube</li> </ol> <p>Melakukan desain <i>thumbnail</i>, PDF, dan cover buat materi riset (Membuat visual untuk kebutuhan publikasi).</p>

			<p>Persiapan acara Bukber Akademi Kripto:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Percetakan untuk <i>ID Card</i> dan <i>Lanyard</i></li> <li>2. Visual untuk LED latar belakang</li> <li>3. Membuat visual untuk penomoran tabel</li> </ol>
7	3-7 March 2025	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Update Berita Harian</li> <li>b. Video YouTube &amp; Mencari Referensi</li> <li>c. Persiapan Acara Bukber Akademi Crypto</li> </ol>	<p>Melakukan desain berbagai kebutuhan konten sosial media untuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Instagram</li> <li>2. Aplikasi</li> <li>3. Discord</li> <li>4. YouTube</li> </ol> <p>Melakukan desain <i>thumbnail</i>, PDF, dan cover buat materi riset (Membuat visual untuk kebutuhan publikasi).</p> <p>Persiapan acara Bukber Akademi Kripto:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendesain dan menyiapkan backdrop untuk penampilan Juicy Luicy.</li> <li>2. Menyelesaikan seluruh materi media yang akan digunakan dalam acara.</li> </ol>
8	10-14 March 2025	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Update Berita Harian</li> <li>b. Video YouTube &amp; Mencari Referensi</li> </ol>	<p>Melakukan desain berbagai kebutuhan konten sosial media untuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Instagram</li> <li>2. Aplikasi</li> <li>3. Discord</li> <li>4. YouTube</li> </ol> <p>Melakukan desain <i>thumbnail</i>, PDF, dan cover buat materi riset (Membuat visual untuk kebutuhan publikasi).</p>
9	17-21 March	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Update Berita Harian</li> </ol>	<p>Melakukan desain berbagai kebutuhan konten sosial media untuk:</p>

	2025	b. Video YouTube & Mencari Referensi	1. Instagram 2. Aplikasi 3. Discord 4. YouTube  Melakukan desain <i>thumbnail</i> , PDF, dan cover buat materi riset (Membuat visual untuk kebutuhan publikasi).
10	24-28 March 2025	a. Update Berita Harian  b. Video YouTube & Mencari Referensi	Melakukan desain berbagai kebutuhan konten sosial media untuk:  1. Instagram 2. Aplikasi 3. Discord 4. YouTube  Melakukan desain <i>thumbnail</i> , PDF, dan cover buat materi riset (Membuat visual untuk kebutuhan publikasi).
11	7-11 April 2025	a. Update Berita Harian  b. Video YouTube & Mencari Referensi	Melakukan desain berbagai kebutuhan konten sosial media untuk:  1. Instagram 2. Aplikasi 3. Discord 4. YouTube  Melakukan desain <i>thumbnail</i> , PDF, dan cover buat materi riset (Membuat visual untuk kebutuhan publikasi).
12	14-18 April 2025	a. Update Berita Harian  b. Video YouTube & Mencari Referensi	Melakukan desain berbagai kebutuhan konten sosial media untuk:  1. Instagram 2. Aplikasi 3. Discord 4. YouTube

			Melakukan desain <i>thumbnail</i> , PDF, dan cover buat materi riset (Membuat visual untuk kebutuhan publikasi).
13	21-25 April 2025	a. Update Berita Harian b. Video YouTube & Mencari Referensi	Melakukan desain berbagai kebutuhan konten sosial media untuk: 1. Instagram 2. Aplikasi 3. Discord 4. YouTube  Melakukan desain <i>thumbnail</i> , PDF, dan cover buat materi riset (Membuat visual untuk kebutuhan publikasi).
14	28 April-2 Mei 2025	a. Update Berita Harian b. Video YouTube & Mencari Referensi	Melakukan desain berbagai kebutuhan konten sosial media untuk: 1. Instagram 2. Aplikasi 3. Discord 4. YouTube  Melakukan desain <i>thumbnail</i> , PDF, dan cover buat materi riset (Membuat visual untuk kebutuhan publikasi).
15	5-9 Mei 2025	a. Update Berita Harian b. Video YouTube & Mencari Referensi	Melakukan desain berbagai kebutuhan konten sosial media untuk: 1. Instagram 2. Aplikasi 3. Discord 4. YouTube  Melakukan desain <i>thumbnail</i> , PDF, dan cover buat materi riset (Membuat visual untuk kebutuhan publikasi).
16	12-16 Mei 2025	a. Update Berita Harian b. Video YouTube &	Melakukan desain berbagai kebutuhan konten sosial media untuk: 1. Instagram 2. Aplikasi

		Mencari Referensi	3. Discord 4. YouTube Melakukan desain <i>thumbnail</i> , PDF, dan cover buat materi riset (Membuat visual untuk kebutuhan publikasi).
17	19-23 Mei 2025	a. Update Berita Harian b. Video YouTube & Mencari Referensi	Melakukan desain berbagai kebutuhan konten sosial media untuk: 1. Instagram 2. Aplikasi 3. Discord 4. YouTube Melakukan desain <i>thumbnail</i> , PDF, dan cover buat materi riset (Membuat visual untuk kebutuhan publikasi).
18	26-30 Mei 2025	a. Update Berita Harian b. Video YouTube & Mencari Referensi	Melakukan desain berbagai kebutuhan konten sosial media untuk: 1. Instagram 2. Aplikasi 3. Discord 4. YouTube Melakukan desain <i>thumbnail</i> , PDF, dan cover buat materi riset (Membuat visual untuk kebutuhan publikasi).
19	2-6 Juni 2025	a. Update Berita Harian b. Video YouTube & Mencari Referensi	Melakukan desain berbagai kebutuhan konten sosial media untuk: 1. Instagram 2. Aplikasi 3. Discord 4. YouTube Melakukan desain <i>thumbnail</i> , PDF, dan cover buat materi riset (Membuat visual untuk kebutuhan publikasi).
20	9-13 Juni	a. Update Berita Harian	Melakukan desain berbagai kebutuhan konten sosial media untuk:

	2025	b. Video YouTube & Mencari Referensi	1. Instagram 2. Aplikasi 3. Discord 4. YouTube  Melakukan desain <i>thumbnail</i> , PDF, dan cover buat materi riset (Membuat visual untuk kebutuhan publikasi).
21	16-20 Juni 2025	a. Update Berita Harian  b. Video YouTube & Mencari Referensi	Melakukan desain berbagai kebutuhan konten sosial media untuk:  1. Instagram 2. Aplikasi 3. Discord 4. YouTube  Melakukan desain <i>thumbnail</i> , PDF, dan cover buat materi riset (Membuat visual untuk kebutuhan publikasi).
22	23-27 Juni 2025	a. Update Berita Harian  b. Video YouTube & Mencari Referensi	Melakukan desain berbagai kebutuhan konten sosial media untuk:  1. Instagram 2. Aplikasi 3. Discord 4. YouTube  Melakukan desain <i>thumbnail</i> , PDF, dan cover buat materi riset (Membuat visual untuk kebutuhan publikasi).
23	30-4 Juni 2025	a. Update Berita Harian  b. Video YouTube & Mencari Referensi	Melakukan desain berbagai kebutuhan konten sosial media untuk:  1. Instagram 2. Aplikasi 3. Discord 4. YouTube

			Melakukan desain <i>thumbnail</i> , PDF, dan cover buat materi riset (Membuat visual untuk kebutuhan publikasi).
24	7-11 Juli 2025	a. Update Berita Harian b. Video YouTube & Mencari Referensi	Melakukan desain berbagai kebutuhan konten sosial media untuk: 1. Instagram 2. Aplikasi 3. Discord 4. YouTube  Melakukan desain <i>thumbnail</i> , PDF, dan cover buat materi riset (Membuat visual untuk kebutuhan publikasi).
25	14-18 Juli 2025	a. Update Berita Harian b. Video YouTube & Mencari Referensi	Melakukan desain berbagai kebutuhan konten sosial media untuk: 1. Instagram 2. Aplikasi 3. Discord 4. YouTube  Melakukan desain <i>thumbnail</i> , PDF, dan cover buat materi riset (Membuat visual untuk kebutuhan publikasi).
26	21-25 Juli 2025	a. Update Berita Harian b. Video YouTube & Mencari Referensi	Melakukan desain berbagai kebutuhan konten sosial media untuk: 1. Instagram 2. Aplikasi 3. Discord 4. YouTube  Melakukan desain <i>thumbnail</i> , PDF, dan cover buat materi riset (Membuat visual untuk kebutuhan publikasi).

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

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama menjalani masa magang, penulis telah menyelesaikan berbagai tugas dan menghasilkan beragam karya. Kegiatan sehari-hari penulis mencakup pembuatan konten untuk media sosial serta materi pemasaran yang dibutuhkan oleh perusahaan. Selain itu, penulis juga terlibat dalam sejumlah event besar yang diselenggarakan oleh Akademi Crypto, khususnya event offline. Salah satu acara paling berkesan yang menjadi sorotan selama periode ini adalah talkshow bertajuk *The Great Reset*, yang menghadirkan para founder Akademi Crypto sebagai pembicara utama. Setiap event yang digelar selalu melalui serangkaian tahapan perencanaan dan pelaksanaan yang terstruktur dan kolaboratif.



Gambar 3. 2 Alur Proses Pembuatan Karya

Setiap karya yang dihasilkan melewati serangkaian tahapan yang terstruktur, dimulai dari proses *briefing* untuk memahami kebutuhan, dilanjutkan dengan pencarian referensi dan penyusunan beberapa alternatif ide. Setelah itu, masuk ke tahap desain yang kemudian disajikan dalam bentuk *preview*. Jika masih terdapat hal yang perlu disesuaikan, maka dilakukan revisi sebelum akhirnya diselesaikan dalam bentuk *final artwork*. Seluruh proses ini dirancang untuk memastikan hasil akhir selaras dengan arahan dan tujuan yang telah ditetapkan sejak awal.

#### 1. *Brief*

Sebelum memulai pengerjaan, penulis terlebih dahulu akan menerima arahan berupa *brief*. Isi dari *brief* ini akan disesuaikan dengan kebutuhan jenis karya yang akan dibuat. Untuk karya yang berkaitan dengan sebuah *event*, biasanya *brief* mencakup detail seperti konsep acara, sasaran audiens, materi yang tersedia, hingga waktu pelaksanaan. Berbeda halnya jika karya tersebut hanya berupa materi pendukung atau bersifat sederhana, maka informasi dalam

*brief* cenderung lebih ringkas, seperti tujuan desain, bahan yang diberikan, dan gambaran hasil akhir yang diinginkan.

## 2. Referensi

Pada tahap desain, referensi berperan penting sebagai panduan visual yang membantu menjaga keselarasan karya dengan konteks serta tujuan komunikasi. Referensi ini bisa berasal dari berbagai sumber, seperti elemen visual proyek terdahulu, *moodboard*, studi kasus dengan pendekatan serupa, gaya desain tertentu, hingga karya milik desainer lain. Dengan menggunakan referensi yang tepat, proses pencarian ide dapat berjalan lebih efisien sekaligus memastikan hasil akhir tetap berkualitas dan sesuai arah kreatif yang dituju. Berdasarkan referensi tersebut, langkah selanjutnya adalah mengembangkan beberapa alternatif desain untuk dipertimbangkan.

## 3. Alternatif

Tahap eksplorasi desain difokuskan pada pengembangan berbagai opsi visual sebelum memilih *key visual* yang paling tepat. Opsi-opsi ini bisa mencakup perbedaan dalam tata letak, skema warna, jenis huruf, ilustrasi, maupun pendekatan konsep yang bervariasi. Tujuan dari proses ini adalah memberikan beragam pilihan bagi tim internal untuk dikaji, serta menilai kekuatan dan kelemahan dari setiap alternatif. Pendekatan ini mendorong proses desain yang lebih terbuka dan eksploratif, sehingga hasil akhir dapat dipilih berdasarkan pertimbangan yang matang.

## 4. Desain

Setelah melalui proses eksplorasi dan pengembangan berbagai alternatif, tahap berikutnya adalah menentukan satu konsep yang paling kuat untuk dikembangkan lebih lanjut menjadi desain akhir. Pada fase ini, penulis akan memfokuskan diri pada penyempurnaan aspek-aspek visual seperti tata letak, warna, jenis huruf, serta ilustrasi, agar selaras dengan pesan yang ingin disampaikan dan tetap konsisten dengan identitas visual yang dituju.

## 5. Revisi

Tahap revisi dilakukan untuk menyesuaikan desain berdasarkan masukan dari tim internal maupun para *founders*, hingga tercapai hasil yang disepakati bersama. Pada proses ini, penyesuaian bisa mencakup berbagai aspek, bahkan memungkinkan adanya perubahan kecil dari *brief* awal, menyesuaikan dengan perkembangan proyek. Setelah desain mendapatkan persetujuan akhir, karya akan difinalisasi dan disiapkan dalam format yang sesuai untuk keperluan produksi maupun distribusi.

## 6. *Final Artwork* (FA)

Setelah desain akhir mendapatkan persetujuan, proses dilanjutkan ke tahap *final artwork* (FA), yakni versi desain yang telah disempurnakan secara teknis dan siap digunakan untuk kebutuhan produksi atau distribusi. Di tahap ini, penulis memastikan seluruh elemen visual termasuk warna, resolusi, *margin*, dan *format file* telah memenuhi standar teknis yang ditetapkan, baik untuk media cetak maupun digital. *Font* akan diubah menjadi *outline*, gambar disiapkan dalam resolusi tinggi, dan tata letak dikunci agar tidak mengalami perubahan saat diproses lebih lanjut. *Final artwork* menjadi representasi akhir dari keseluruhan proses desain yang menunjukkan kualitas profesional.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3.1.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Salah satu event paling berdampak yang melibatkan kontribusi langsung penulis adalah acara 2030: *The Great Reset*, sebuah talkshow interaktif yang diselenggarakan di Sutera Hall, Alam Sutera. Acara ini membahas potensi terjadinya resesi besar di tahun 2030-an, mengacu pada dua krisis ekonomi global yang pernah mengguncang dunia, yakni *Great Recession* tahun 2008 dan pandemi COVID-19 pada 2020. Dengan isu yang begitu serius dan relevan, acara ini dirancang untuk menyadarkan masyarakat akan perlunya kesiapan menghadapi perubahan ekonomi dan sosial yang mungkin terjadi. Oleh karena itu, keseluruhan elemen visual dan suasana acara dibentuk dengan pendekatan yang modern, reflektif terhadap masalah, namun tetap membangun harapan.

Penulis terlibat secara langsung dalam keseluruhan proses perancangan visual untuk event ini, mulai dari pembuatan poster utama, visual layar LED, materi promosi digital, hingga elemen *branding* fisik seperti backdrop, standing banner, dan *style frame* untuk *motion graphic*. Proses dimulai dari sesi *briefing* bersama tim internal Akademi Crypto dan *founders* untuk memahami konteks dan tujuan acara, dilanjutkan dengan penyusunan konsep visual yang sesuai dengan tema besar 2030: *The Great Reset*. Konsep ini dikembangkan dengan gaya futuristik dan tone warna yang mencerminkan suasana pasca-krisis gelap, namun dengan aksentasi cahaya sebagai simbol harapan dan kebangkitan.

Setiap desain yang dibuat mengalami beberapa kali revisi untuk memastikan kesesuaian pesan visual dengan pesan naratif acara. Penulis juga bekerja sama dengan tim komunikasi, produksi, dan vendor eksternal untuk proses finalisasi dan distribusi visual ke berbagai platform, baik *online* maupun *offline*. Meskipun perusahaan tidak menerapkan metode perancangan baku seperti *Design Thinking*, proses kerja yang digunakan bersifat terstruktur, dimulai dari identifikasi tujuan acara, pengembangan konsep, proses revisi kolaboratif, hingga produksi akhir.

## 1. Brief

Penulis mendapatkan *brief* langsung dari Founder perusahaan, yaitu Timothy Ronald, untuk mengerjakan desain visual acara 2030: *The Great Reset*. Dalam proses awal, Penulis menginginkan agar keseluruhan desain mampu merepresentasikan atmosfer resesi ekonomi global yang pernah terjadi, seperti *Great Recession* pada tahun 2008 dan pandemi COVID-19 di tahun 2020. Tema *The Great Reset* dipilih untuk mencerminkan kemungkinan terjadinya krisis serupa di masa depan, khususnya di dekade 2030-an, serta untuk membangun kesadaran bahwa perubahan sistemik global bisa terjadi secara tiba-tiba dan berdampak luas. Brief yang diberikan menekankan bahwa desain tidak hanya harus menarik secara estetika, tetapi juga mampu menyampaikan pesan reflektif tentang masa depan ekonomi dunia. Penulis diminta untuk merancang visual dengan tone warna yang suram dan mencekam namun elegan, simbol-simbol krisis dan kebangkitan, serta atmosfer yang membangkitkan kesan serius, futuristik, dan penuh makna.

## 2. Referensi

Gaya visual yang diadaptasi dalam event ini terinspirasi dari pendekatan desain kontemporer dengan dominasi warna merah, hitam, dan putih yang kuat, serta tipografi minimalis dan kontras tinggi. Estetika ini menciptakan kesan dramatis, tegang, dan penuh tekanan merepresentasikan keadaan dunia yang berada di ambang resesi dan reset. Penggunaan teks besar, efek *noise* dan *rasterized image*, serta elemen visual industrial seperti palang, retakan, dan simbol distopia, menjadi bagian integral dalam membentuk identitas acara. Desain *The Great Reset* menekankan atmosfer resesi yang keras namun penuh peringatan, seperti *manifesto* visual tentang masa depan dunia yang tidak pasti namun tetap menawarkan harapan baru. Desain ini kemudian diterapkan ke berbagai elemen acara, termasuk poster, *backdrop* LED, *teaser* sosial media, untuk memastikan konsistensi identitas visual yang kuat dan naratif.



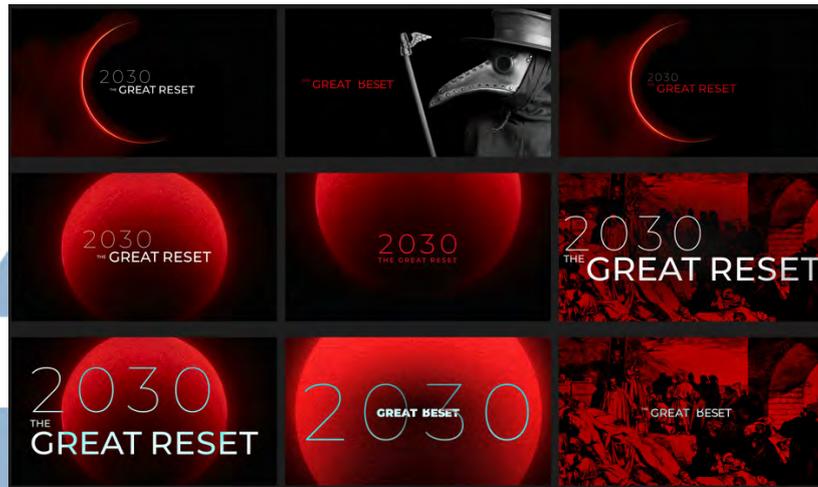
Gambar 3. 3 Moodboard

Untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan arah desain, penulis membuat tiga versi alternatif yang masing-masing mengangkat kata kunci dan referensi visual berbeda tujuannya agar bisa menampilkan beragam pendekatan estetika yang tetap relevan dengan tema besar tentang resesi dan reset global.

### 3. Alternatif

Setelah moodboard untuk event 2030: *The Great Reset* selesai disusun, penulis melanjutkan dengan merancang beberapa alternatif desain berupa *key visual* yang akan menjadi acuan utama dalam proses desain selanjutnya. Alternatif *key visual* dibuat dengan pendekatan yang berbeda, masing-masing mengangkat kata kunci dan referensi visual yang unik, namun tetap dijaga dalam satu kesatuan *look and feel* yang mencerminkan tema besar acara.

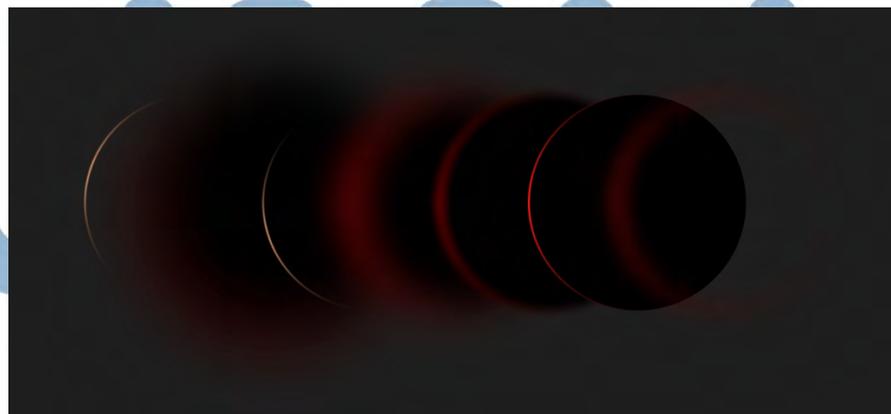
U M N  
 U N I V E R S I T A S  
 M U L T I M E D I A  
 N U S A N T A R A



Gambar 3. 4 Alternatif Desain

#### 4. Desain

Setelah menentukan *key visual*, penulis langsung masuk ke proses desain untuk mendukung keseluruhan konsep acara “2030: The Great Reset”. Judul acara yang awalnya direncanakan mengalami penyesuaian menjadi 2030: *The Great Reset*, dengan pendekatan visual yang lebih futuristik, gelap, dan minimalis untuk mencerminkan nuansa reset besar di masa depan. Desain visual difokuskan pada kekuatan tipografi dan pencahayaan yang dramatis untuk membangun kesan misterius dan kuat.



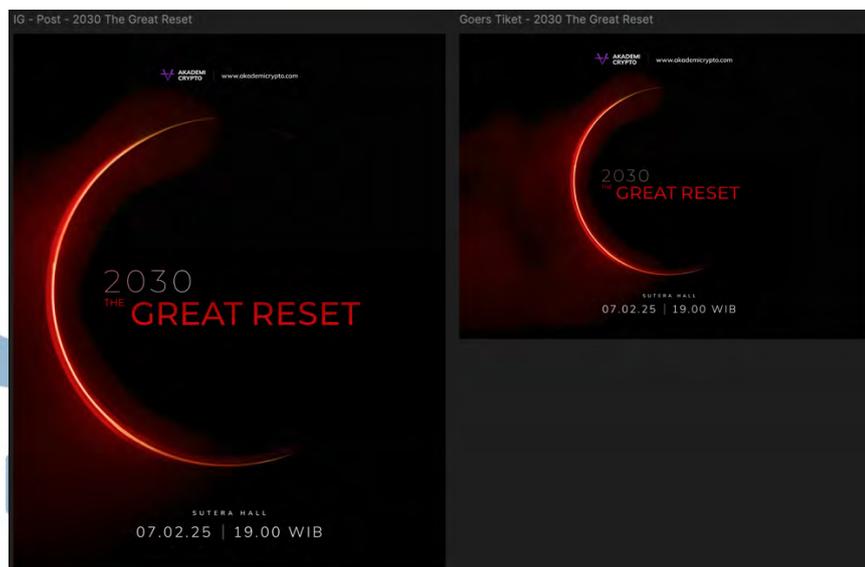
Gambar 3. 5 Proses *Perancangan Key Visual*



Gambar 3. 6 *Final Key Visual*

a. Poster & Banner

Penulis kemudian mengembangkan berbagai desain yang dibutuhkan untuk keperluan publikasi melalui Instagram dan Banner untuk platform pembelian *e-ticket*, dan media pendukung acara. Berikut adalah media visual yang dibuat untuk kebutuhan *event*.



Gambar 3. 7 Poster & *Banner* Publikasi

Penulis merancang poster (*key visual*) utama untuk kebutuhan promosi di Instagram dengan ukuran 1080 x 1350 px. Desain poster mencerminkan

keseluruhan tema acara dengan elemen visual yang kuat, dominasi warna gelap, dan sentuhan merah menyala yang kontras, guna menarik perhatian audiens digital serta menciptakan atmosfer yang intens dan visioner.

### b. Invitation

Selain materi promosi visual, penulis juga membuat invitation khusus untuk para artist yang diundang tampil dalam acara 2030: *The Great Reset*. Desain *invitation* ini dibuat secara personal dengan mencantumkan langsung nama undangan, untuk memberikan kesan eksklusif dan profesional. Pendekatan desain ini tidak hanya menyampaikan informasi penting secara ringkas, namun juga membangun antisipasi melalui estetika yang selaras dengan tema besar acara.

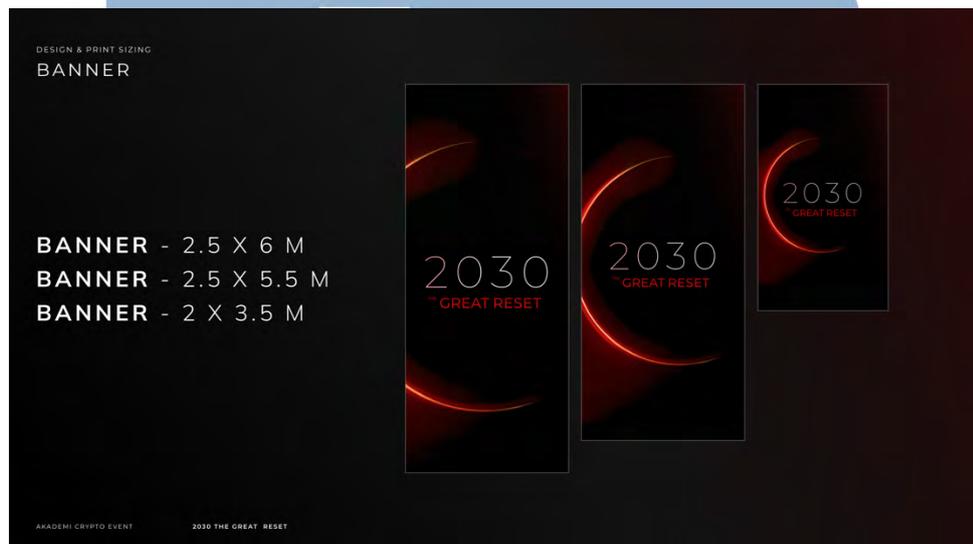


Gambar 3. 8 Desain *Invitation*

*Invitation* ini menjadi bagian dari komunikasi resmi kepada para tamu undangan, sekaligus berfungsi sebagai strategi marketing untuk menimbulkan rasa penasaran dan ekspektasi tinggi terhadap acara yang akan berlangsung. Penulis membuat tiga alternatif desain dengan pendekatan visual yang berbeda, dan melalui proses seleksi, ditentukan satu desain final yang dipilih berdasarkan komposisi, hierarki visual, dan kesesuaian dengan keseluruhan identitas visual *The Great Reset*.

### c. Ultra Banner

*Banner* utama acara dirancang dalam tiga ukuran berbeda (2.5 x 6 m, 2.5 x 5.5 m, dan 2 x 3.5 m) dengan dominasi visual menggunakan final *key visual*. Elemen eclipse ini menjadi simbol metaforis dari “Great Reset”. Komposisi visualnya minimal namun kuat, menekankan nama event dengan tipografi yang tegas dan elegan, menyampaikan kesan futuristik dan penuh misteri sejak pertama kali dilihat audiens.



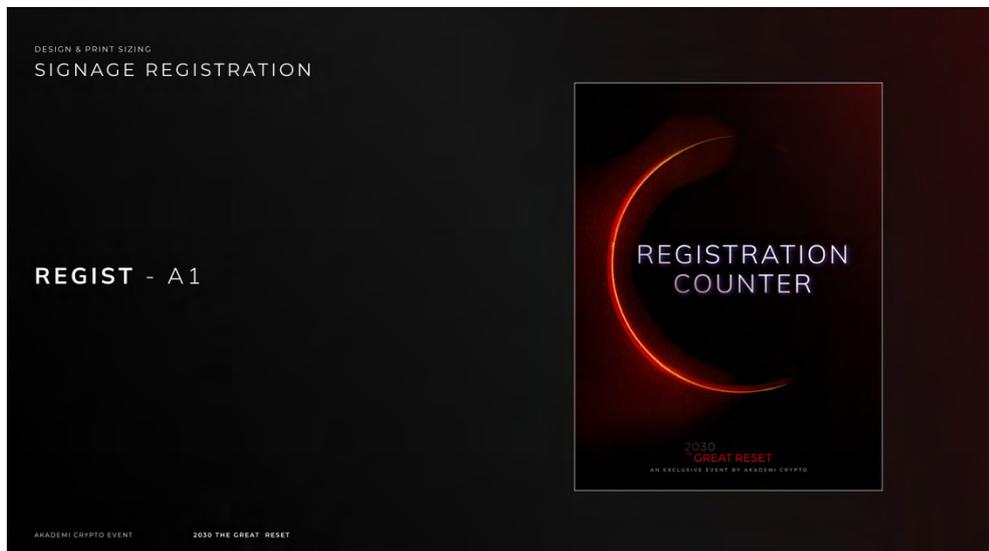
Gambar 3. 9 Desain *Ultra Banner*

#### d. *Registration Counter*

Desain registrasi menggunakan pendekatan visual yang konsisten dengan *key visual* utama. Dengan ukuran A1, poster ini menampilkan “Registration Counter” di tengah dengan pencahayaan merah menyala yang mengarahkan fokus mata secara instan. Desain mengdepankan fungsionalitas, tapi juga menjadi bagian dari *storytelling* visual acara dengan menggunakan

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

*key visual* sebagai elemen utama visual pada poster *registration*.



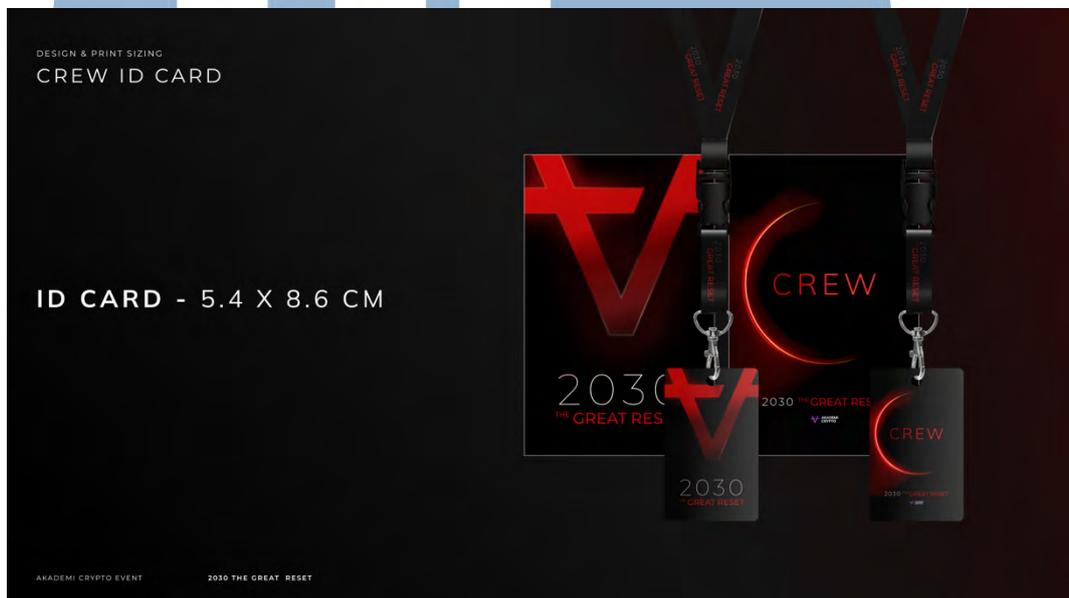
Gambar 3. 10 Desain *Registration Counter*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

e. *ID Card Crew*

Kartu identitas kru menggunakan desain *key visual* serta logo Akademi Crypto yang disusun visualnya secara minimalistik dengan dominasi warna hitam dan aksan merah neon yang membentuk simbol “V” yang terdistorsi. Tulisan “CREW” ditampilkan tegas dan ringkas dengan warna merah tegas memberikan identitas kuat namun tetap menyatu dengan suasana *key visual* dan eksklusif *event* dari keseluruhan konsep visual.



Gambar 3. 11 Desain *ID Card Crew*

f. *Signage*

Seluruh *signage* (ukuran 42 x 59.4 cm) disesuaikan dengan sistem navigasi visual futuristik hitam sebagai warna dasar, aksan merah menyala dari *key visual* juga berperan sebagai penunjuk arah (exit, no entry, toilet, dsb). Tipografi sans-serif. *Signage* ini bukan hanya petunjuk, tapi juga bagian dari suasana *immersive experience* acara.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



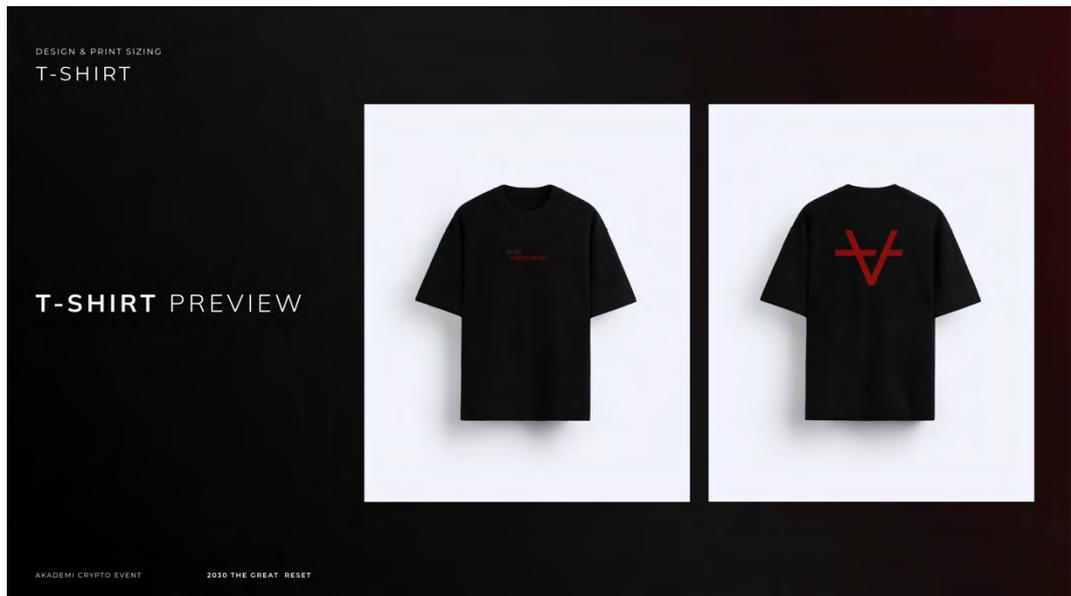
Gambar 3. 12 Desain Signage

g. *T-Shirt*

Kaos hitam sederhana dengan elemen visual dari *key visual* bagian depan menampilkan tulisan, dan bagian belakang menonjolkan simbol “V” besar sebagai representasi logo dari Akademi Crypto. T-shirt ini dirancang untuk digunakan oleh *crew* dan bukan sebagai *merchandise*, oleh karena itu dirancang dengan desain yang tidak terlalu mencolok dan diperuntukan *wearable* dan tidak menimbulkan konteks di luar acara.

UMN

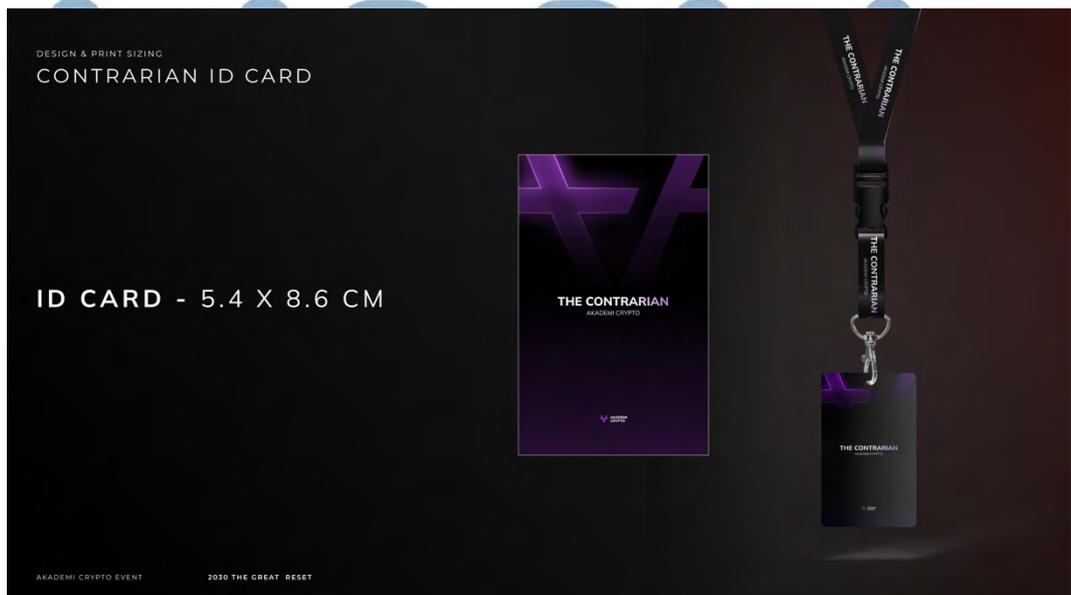
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3. 13 Desain *T-Shirt*

h. *ID Card Member (Contrarian)*

Kartu khusus untuk tamu atau VIP dengan *role* atau *membership The Contrarian*. Warna dasar gelap dengan gradasi ke ungu yang berasal dari warna *mandatory* dari Akademi Crypto, menunjukkan peran eksklusif dan berbeda dari mayoritas, sejalan dengan filosofi “contrarian” yang dari arti katanya berarti melihat dunia dari sudut pandang yang berlawanan.



Gambar 3. 14 Desain *ID Card Member (Contrarian)*

## 5. Revisi

Tahap revisi dilakukan untuk menyesuaikan desain berdasarkan masukan dari tim internal maupun para *founders*, hingga tercapai hasil yang disepakati bersama. Pada proses ini, penyesuaian bisa mencakup berbagai aspek, bahkan memungkinkan adanya perubahan kecil dari *brief* awal, menyesuaikan dengan perkembangan proyek. Setelah desain mendapatkan persetujuan akhir, karya akan difinalisasi dan disiapkan dalam format yang sesuai untuk keperluan produksi maupun distribusi.

## 6. *Final Artwork* (FA)

Setelah desain akhir mendapatkan persetujuan, proses dilanjutkan ke tahap *final artwork* (FA), yakni versi desain yang telah disempurnakan secara teknis dan siap digunakan untuk kebutuhan produksi atau distribusi. Di tahap ini, penulis memastikan seluruh elemen visual termasuk warna, resolusi, *margin*, dan *format file* telah memenuhi standar teknis yang ditetapkan, baik untuk media cetak maupun digital. *Font* akan diubah menjadi *outline*, gambar disiapkan dalam resolusi tinggi, dan tata letak dikunci agar tidak mengalami perubahan saat diproses lebih lanjut. *Final artwork* menjadi representasi akhir dari keseluruhan proses desain yang menunjukkan kualitas profesional.

### 3.1.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selama menjalani masa magang di Akademi Crypto, penulis terlibat aktif dalam berbagai proyek desain grafis yang mencakup kegiatan event besar, program edukatif mingguan, hingga produksi konten harian untuk media sosial. Setiap proyek memiliki karakteristik dan kebutuhan visual yang berbeda dan sudah dilakukan proses konsultasi dengan dosen pembimbing sebanyak 4 kali setelah eval 1. Proses perancangan dimulai dari tahap pengumpulan *brief*, eksplorasi ide visual, pembuatan desain, hingga proses revisi dan finalisasi. Dalam praktik kerjanya, perusahaan tidak secara formal menerapkan metode perancangan seperti *Design Thinking*, namun proses

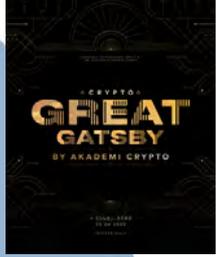
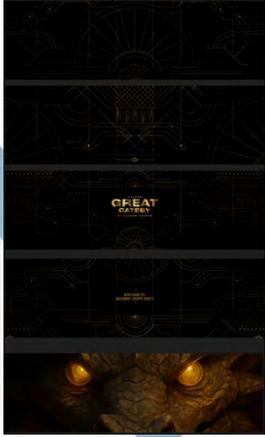
yang dijalankan tetap mengacu pada alur kerja sistematis, yaitu *briefing*, *ideation*, *drafting*, *feedback*, dan *delivery*, yang dilakukan secara kolaboratif bersama tim konten dan marketing. Uraian berikut akan membahas empat proyek utama yang penulis kerjakan selama magang, dengan penjabaran proses perancangan secara rinci dari awal hingga akhir.

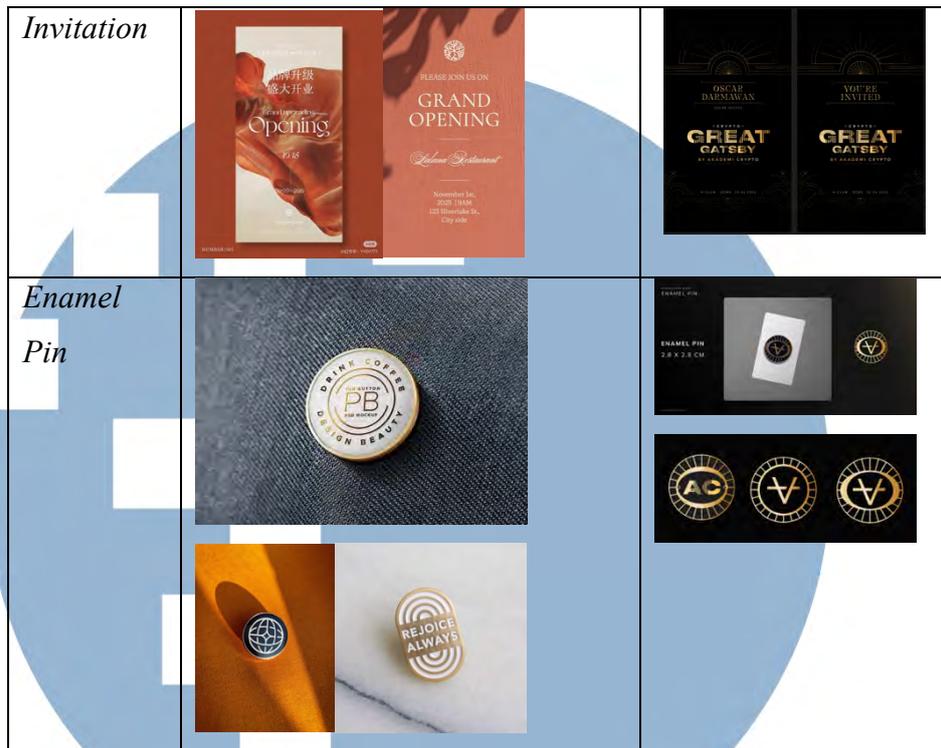
### 3.1.2.1 *Crypto Great Gatsby*

*Crypto Great Gatsby* merupakan salah satu event party terbesar di Asia Tenggara yang diselenggarakan oleh Akademi Crypto. Penulis terlibat penuh dalam proses perancangan visual acara ini, dimulai dari tahap *brainstorming* konsep visual yang menggabungkan nuansa era 1920-an dengan estetika futuristik khas dunia crypto. Penulis mendesain berbagai aset visual seperti poster utama, Instagram *feed* dan *story*, serta elemen-elemen pendukung untuk LED *backdrop* dan *photobooth*. Proses ini melibatkan beberapa tahap revisi dengan para *Founders* dan penyesuaian terhadap kebutuhan promosi *event* secara digital maupun *on-ground*.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Tabel 3. 2 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Desain	Referensi	<i>Final Artwork</i>
<i>Key Visual</i>		
Poster Sosial Media		
<i>Style Frame Motion Graphic</i>		
<i>Photobooth</i>		

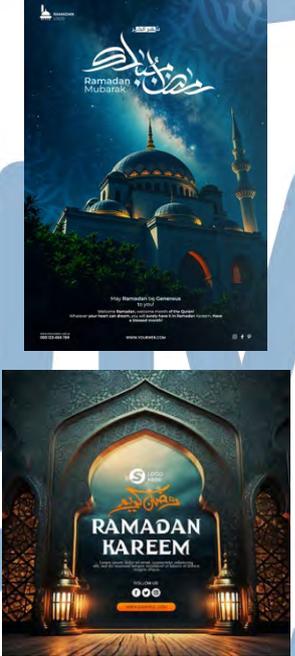


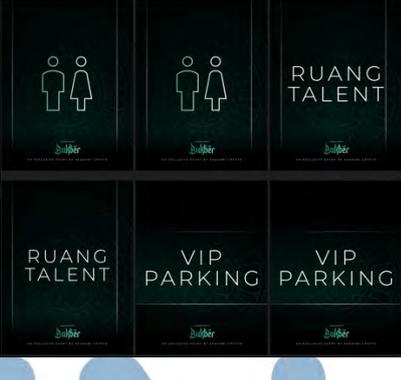
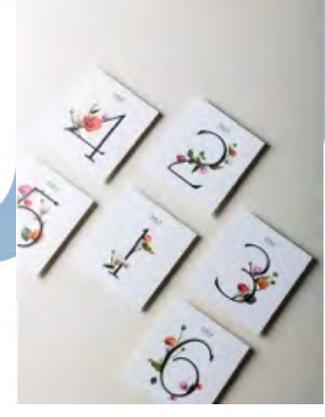
### 3.1.2.2 Akademi Crypto Bukber

Proyek kedua adalah perancangan desain visual untuk acara Bukber Akademi Crypto yang diselenggarakan pasca bulan Ramadan. Acara ini bertujuan sebagai forum tanya-jawab antara para *member* komunitas dengan para *Founders* Akademi Crypto. Penulis merancang poster digital, undangan visual, serta template konten untuk *live event recap* yang dipublikasikan di sosial media. Dalam pengerjaannya, penulis menyesuaikan gaya visual agar terasa dalam bulan Ramadan dan kekeluargaan namun tetap konsisten dengan identitas *brand* Akademi Crypto yang *modern* dan berenergi.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Tabel 3. 3 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Desain	Referensi	Final Artwork
<p>Key Visual</p>		
<p>Poster Sosial Media</p>		

<p>Style Frame Motion Graphic</p>		
<p>Signage</p>		
<p>Table Number</p>		

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



### 3.1.2.3 Sosial Media Akademi Crypto

Selain proyek-proyek event dan program reguler, penulis juga mengerjakan tugas desain grafis harian untuk sosial media Akademi Crypto. Tugas ini meliputi pembuatan berita harian di aplikasi dan sosial media, konten edukatif, dan konten promosi internal. Dalam prosesnya, penulis bekerja sama dengan tim media dan editorial untuk memastikan setiap visual selaras dengan pesan yang ingin disampaikan serta tetap menarik perhatian audiens target. Proyek ini menuntut kecepatan dan ketepatan dalam merespons kebutuhan harian tim, serta kemampuan adaptasi terhadap gaya visual yang dinamis dengan *mandatory* Akademi Crypto.

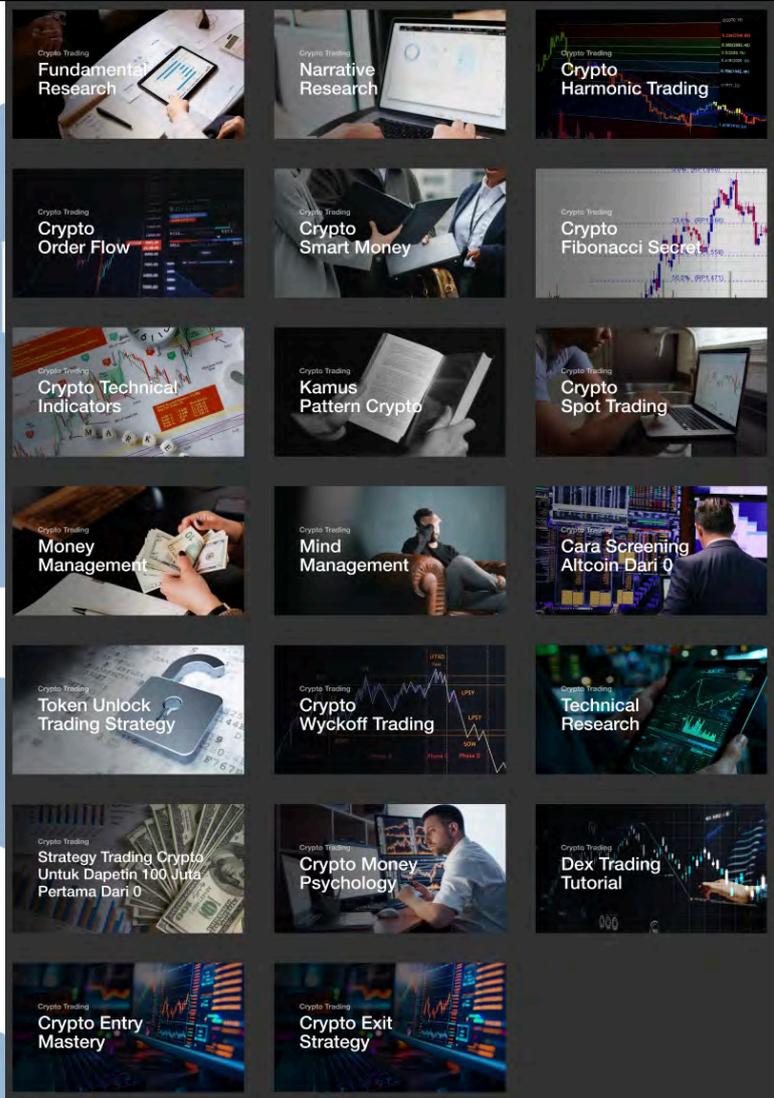
UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Tabel 3. 4 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Desain	<i>Final Artwork</i>
Instagram <i>Post</i>	

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

*Module  
Cover*



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



### 3.1.2.4 Sosial Media Floq

Selain menangani proyek Akademi Crypto, penulis juga bertanggung jawab atas produksi konten harian untuk media sosial Floq. Tugas ini mencakup pembuatan visual berita terkini seputar aset kripto, konten edukasi finansial berbasis *blockchain*, serta materi promosi untuk fitur dan program internal Floq. Dalam proses pembuatannya, penulis bekerja sama dengan tim media dan tim sosial media untuk memastikan setiap desain informatif, menarik, dan selaras dengan identitas merek Floq. Pekerjaan ini menuntut kecepatan dalam merespons perkembangan pasar kripto yang dinamis, ketepatan dalam penyajian data, serta kemampuan beradaptasi terhadap gaya visual yang konsisten dengan nilai dan karakter Floq sebagai sekuritas kripto yang modern dan terpercaya.

Tabel 3. 5 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Desain	Final Artwork
Instagram Post	



### 3.2 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama menjalani masa magang sebagai *Visual Designer Intern* di Akademi Crypto, penulis mendapatkan kesempatan untuk mengasah keterampilan dalam mengelola proyek desain dengan tenggat waktu yang ketat. Dalam perjalanannya, penulis menghadapi berbagai tantangan yang sempat memperlambat proses kerja. Namun, situasi tersebut justru menjadi momen pembelajaran yang berharga—mendorong penulis untuk berpikir solutif dan cepat beradaptasi dengan kondisi lapangan. Kemampuan untuk bertahan dan berkembang di tengah tekanan ini

menjadi modal penting yang akan berguna ketika memasuki dunia profesional di kemudian hari.

### 3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Selama menjalani masa magang, penulis menghadapi berbagai tantangan dalam proses menyelesaikan tugas yang diberikan. Salah satu tantangan utama adalah perubahan *brief* yang kerap terjadi secara mendadak, baik akibat ketidaksesuaian dari tim penyusun konten maupun perubahan arah desain. Hal ini sering kali menyebabkan keterlambatan dalam alur kerja dan berdampak langsung pada *timeline* pengerjaan penulis.

Selain itu, revisi yang diajukan setelah proyek dianggap selesai bahkan ketika hasil desain sudah dicetak mengharuskan penulis untuk mengulang proses dari awal, termasuk menyusun ulang desain dan mengirimkan *final artwork* kembali ke pihak percetakan.

Tak jarang, penulis juga mengalami benturan jadwal antara tenggat waktu dan pengiriman *brief* dari berbagai divisi yang berbeda, yang menyebabkan miskomunikasi dan memperumit koordinasi dalam pelaksanaan tugas. Situasi-situasi tersebut mengajarkan pentingnya fleksibilitas, komunikasi yang jelas, serta manajemen waktu yang efektif dalam lingkungan kerja profesional.

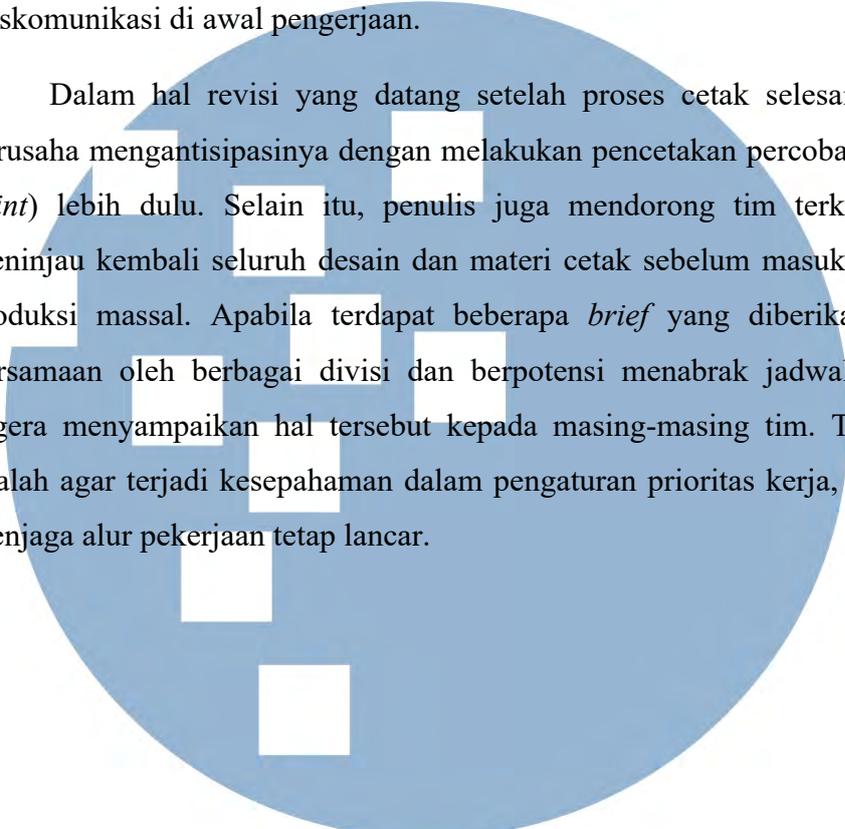
### 3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Selama masa magang, berbagai tantangan yang dihadapi mendorong penulis untuk mencari solusi melalui diskusi bersama *supervisor*. Dari hasil konsultasi tersebut, beberapa langkah perbaikan mulai diterapkan guna meningkatkan efektivitas kerja serta meminimalkan kesalahan di kemudian hari.

Penulis kini memilih untuk selalu melakukan klarifikasi terhadap *brief* yang diterima, khususnya apabila *brief* tersebut berasal dari divisi selain *Co-Founder*. Pendekatan ini bertujuan agar pemberi *brief* lebih cermat dalam

menyusun konten sebelum didistribusikan, serta menghindari terjadinya miskomunikasi di awal pengerjaan.

Dalam hal revisi yang datang setelah proses cetak selesai, penulis berusaha mengantisipasinya dengan melakukan pencetakan percobaan (*proof print*) lebih dulu. Selain itu, penulis juga mendorong tim terkait untuk meninjau kembali seluruh desain dan materi cetak sebelum masuk ke tahap produksi massal. Apabila terdapat beberapa *brief* yang diberikan secara bersamaan oleh berbagai divisi dan berpotensi menabrak jadwal, penulis segera menyampaikan hal tersebut kepada masing-masing tim. Tujuannya adalah agar terjadi kesepahaman dalam pengaturan prioritas kerja, sekaligus menjaga alur pekerjaan tetap lancar.



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA