

BAB III

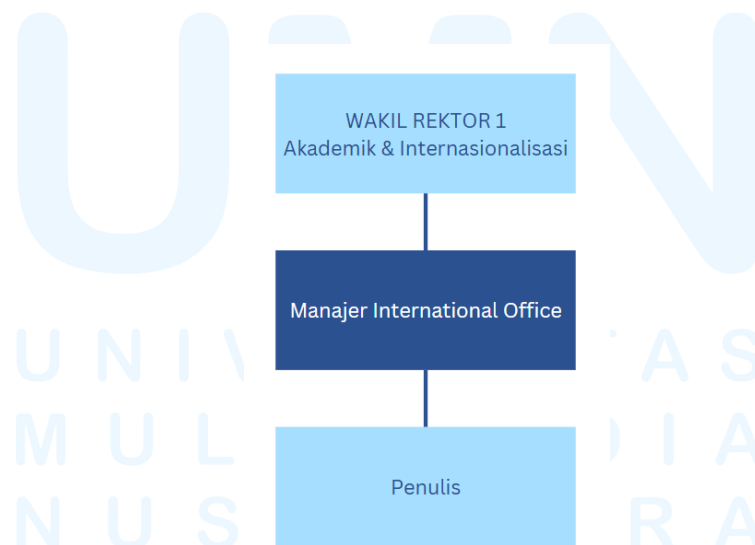
PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam program kerja magang ini, penulis berperan sebagai *Graphic Design Intern* dan memiliki tanggung jawab dalam mendukung kebutuhan visual perusahaan, digital maupun fisik. Dalam proses pengerjaan proyek, penulis berkoordinasi dengan rekan kerja maupun supervisor melalui komunikasi secara langsung maupun melalui pesan singkat. Setiap tahapan dalam pengerjaannya dilakukan dengan arahan dan persetujuan dari supervisor agar hasilnya sesuai dengan standar perusahaan.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

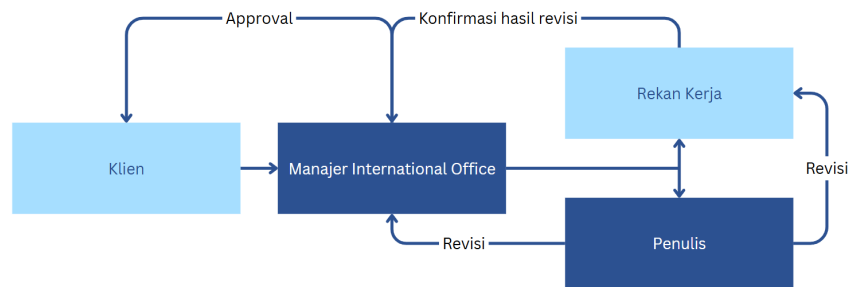
Sebagai *intern* desainer grafis, penulis menduduki posisi di bawah manajer dari UMN International Office. Dalam posisi tersebut, penulis bekerjasama dengan rekan lainnya yang juga dibimbing secara langsung oleh manajer. Di atas manajer, adalah wakil rektor I yang menangani hal-hal akademik dan internasionalisasi.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Divisi UMN International Office

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam melaksanakan tugas magang, penulis berkoordinasi langsung dengan supervisor maupun rekan kerja. Setiap tugas atau proyek diawali dengan *briefing* singkat yang menjelaskan arahan, tujuan, dan tengat waktu yang diberikan. Setelah konsep awal dibuat, penulis menyerahkan hasil sementara untuk ditinjau, lalu melakukan revisi berdasarkan masukan sebelum menjadi hasil akhir yang dipublikasikan. Alur koordinasi dalam pelaksanaan magang dapat digambarkan seperti ini:



Gambar 3.2 Alur Koordinasi Pekerjaan

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama pelaksanaan kerja magang ini, penulis telah menyelesaikan beberapa tugas yang diberikan yang berkaitan dengan desain grafis sesuai dengan arahan yang diberikan. Tugas-tugas tersebut dilakukan secara rutin tiap harinya berdasarkan kebutuhan perusahaan dan tercatat dalam *daily task* di *website* Merdeka. Berikut rangkuman dari seluruh pekerjaan yang penulis telah lakukan selama masa magang:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1 - 2	13—21 Februari 2025	<i>Videotron, backdrop, flyer student mobility, poster acara</i>	Membuat videotron dan backdrop untuk tamu, membuat aset untuk <i>flyer student mobility</i> , membuat poster acara untuk Global Reputation dan

		dan dokumentasi.	membantu mendokumentasi rapat dengan tamu.
3 - 5	24 Februari – 11 Maret 2025	Dokumentasi, peta mitra UMN, dan <i>flyer student mobility</i> .	Membantu dokumentasi visitasi tamu, membuat peta dunia yang berisikan logo-logo universitas luar negeri yang bermitra dengan UMN, dan melakukan beberapa revisi pada <i>flyer student mobility</i> .
5	12 – 14 Maret 2025	Sertifikat BIPA	Membuat desain sertifikat untuk mahasiswa <i>exchange</i> yang mengikuti kelas BIPA.
6	17 – 21 Maret 2025	Booklet <i>student mobility</i> , logo UMN International Office.	Membuat booklet tentang program student mobility dan membuat sketsa kasar dari logo baru UMN International Office.
7 - 8	24 Maret – 5 April 2025	Booklet <i>outbound student exchange</i> , <i>flyer shortcourse</i> , logo UMN International Office, poster IISMA Meet & Share, Videotron dan <i>backdrop</i> untuk visitasi tamu.	Membuat booklet yang berisi tentang informasi pertukaran pelajar ke luar negeri untuk mahasiswa UMN, <i>flyer program shortcourse</i> UMN, mengeksplorasi alternatif logo UMN International Office, membuat poster undangan untuk acara IISMA Meet & Share, dan membuat Videotron maupun <i>backdrop</i> untuk rapat dengan tamu yang akan datang.
9 - 10	7 – 17 April 2025	Booklet <i>outbound student exchange</i> , peta mitra UMN, Videotron dan <i>backdrop</i> , dan rekap data.	Merevisi booklet <i>outbound student exchange</i> dan juga peta mitra UMN sebelum dipublikasikan. Selain itu, penulis juga membuat Videotron dan <i>backdrop welcoming</i> untuk tamu-tamu yang datang dan membantu dalam merekap data kerjasama dengan mitra.

11 - 12	21 April – 2 Mei 2025	Booklet <i>outbound student exchange</i> , Instagram <i>feeds</i> UMN International Office, LinkedIn <i>ads</i> , peta mitra UMN, Videotron dan <i>backdrop</i> .	Merevisi dan menambahkan beberapa konten dalam booklet <i>outbound student exchange</i> , membuat unggahan untuk Instagram UMN International Office, iklan promosi booklet untuk di unggah pada LinkedIn, merevisi peta mitra UMN untuk dicetak, dan membuat Videotron maupun <i>backdrop</i> untuk tamu yang akan datang.
13	5 – 9 Mei 2025	<i>Feeds</i> Instagram UMN International Office, dan rekap data.	Melanjutkan pembuatan <i>feeds</i> Instagram UMN International Office dan membantu dalam rekap datadengan memasukan data pada excel. Selain itu, penulis juga membantu dalam memepersiapkan ruangan rapat dengan tamu yang akan datang.
14	13 – 18 Mei 2025	Rekap data, booklet <i>outbound</i> , booklet Student Mobility, <i>story</i> Instagram, <i>feeds</i> Instagram, dan <i>backdrop</i> untuk acara Student Exchange Info Session.	Membantu dalam rekap data, merevisi booklet <i>outbound student exchange</i> , membuat booklet <i>student mobility</i> , membuat <i>story</i> , <i>feeds</i> Instagram, maupun <i>backdrop</i> untuk acara Student Exchange Info Session.
15	19 – 23 Mei 2025	Booklet <i>outbound</i> , dokumentasi, Videotron dan <i>backdrop</i> , <i>flyer student mobility</i> , <i>flyer</i> , <i>feeds</i> , dan <i>story</i>	Menambahkan isi dari booklet <i>outbound student exchange</i> , membantu mendokumentasikan acara Student Exchange Info Session, membuat Videotron maupun <i>backdrop</i> untuk tamu yang berkunjung, merevisi <i>flyer student mobility</i> dengan menambahkan logo APTIKOM, membuat media promosi

		Farewell JISU Exchange Student, dan <i>flyer student exchange scholarship</i> .	untuk acara Farewell JISU Exchange Student seperti <i>flyer, feeds</i> , dan <i>story</i> Instagram serta <i>backdrop</i> untuk acaranya, dan membuat flyer untuk mempromosikan <i>student exchange scholarship</i> .
16	26 – 30 Mei 2025	Dokumentasi, Videotron dan backdrop.	Membantu dalam dokumentasi acara Farewell JISU Exchange Student dan rapat-rapat, serta mebuat Videotron dan backdrop untuk kunjungan tamu selanjutnya.
17	2 – 5 Juni 2025	Flyer Arsutoria, Flyer UMN x KUMA Briefing Session, <i>Backdrop</i> acara UMN x KUMA Briefing Session, Sertifikat pembicara, Logo Student Mobility, <i>Videotron</i> dan <i>backdrop</i> untuk tamu	Membuat flyer mengenai kompetisi dan beasiswa Arsutoria, menyiapkan media promosi dan media visual lainnya untuk acara UMN x KUMA Briefing Session dseperti flyer, backdrop, dan sertifikat pembicara. Penulis juga diminta untuk membuat logo untuk acara Student Mobility, <i>Videotron</i> , dan <i>backdrop</i> untuk menyambut tamu.

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Dari pelaksanaan magang ini, penulis melakukan beberapa tugas desain yang bervariasi dari backdrop, banner *videotron*, poster, flyer, *feeds* instagram, *story* instagram, booklet, dan lainnya. Secara umum, tugas-tugas tersebut diselesaikan dengan metode perancangan yang dimulai dengan mencari ide, membuat hasil kasar, revisi, lalu hasil akhir. Uraian pelaksanaan magang ini menjelaskan secara rinci proses pengerjaan dari proyek yang telah dilakukan penulis.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Selama program magang ini, salah satu tugas utama penulis adalah hal-hal yang berkaitan dengan program Student Mobility. Proyek Student Mobility merupakan salah satu proyek pertama yang dikerjakan penulis dan masih berjalan hingga acaranya nanti pada bulan Juli. Pekerjaan pertama yang diberikan kepada penulis dalam proyek ini adalah *flyer* Student Mobility.



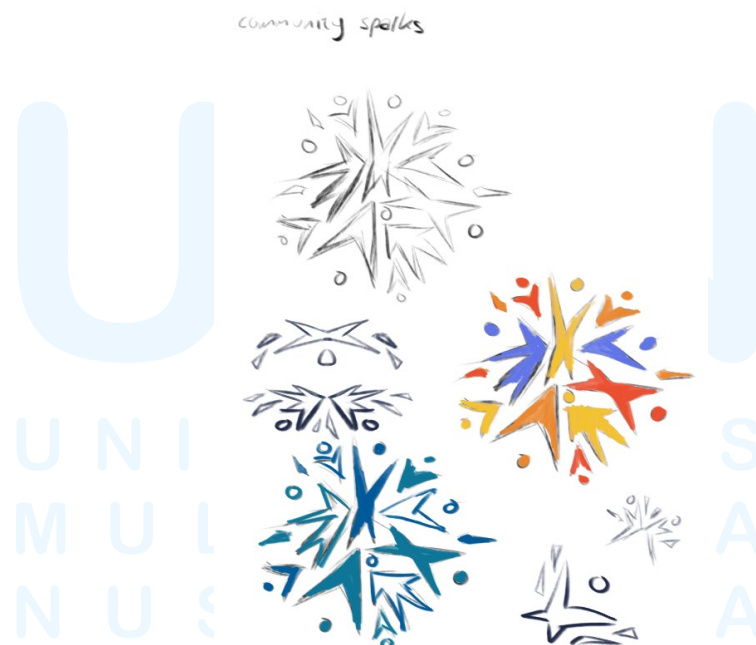
Gambar 3.3 Hasil *Flyer Student Mobility*

Proses dari pengerjaan *flyer* ini dimulai dari diberikannya arahan, *brief*, beserta *wording* dari isi *flyer* yang akan dibuat. Arahan tersebut diberikan secara singkat oleh rekan kerja yang menangani program Student Mobility tahun ini dengan memberikan contoh *flyer* dari tahun sebelumnya dan *wording* yang ingin disampaikan dalam *flyer*. Tema dan tujuan dari program ini dijelaskan pada sebuah rapat dimana pada saat itu, *big idea* yang diangkat adalah “*Community Sparks*”. Dari *big idea* tersebut, penulis mendapatkan ide untuk membuat desain yang sesuai.



Gambar 3.4 Moodboard supergrafis

Penulis mendesain sebuah supergrafis yang dapat digunakan secara fleksibel selama proyek *Student Mobility* ini. Dari big idea yang diberikan, penulis mencari ide dan inspirasi melalui pembuatan moodboard. Desain dibuat menyerupai orang-orang yang melambangkan komunitas dan percikan atau ledakan yang merepresentasikan kata “*sparks*”.



Gambar 3.5 Sketsa supergrafis “Community Sparks”

Sketsa dilakukan secara digital pada Adobe Photoshop sebelum dijadikan *vector* di Adobe Illustrator dan diimplementasikan pada *flyer*. Warna yang digunakan ada dua alternatif yaitu warna cerah dan hangat seperti api yang menunjukkan kebahagiaan dan energi positif, atau biru-hijau seperti logo UMN Global Office sebelumnya. Untuk menselaraskan warna dengan keseluruhan flyer dan merepresentasikan UMN, dipakailah yang warna biru-hijau.



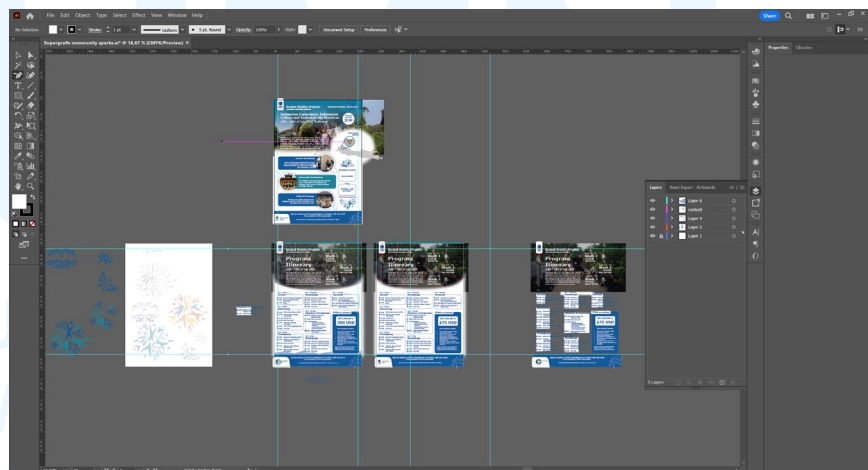
Gambar 3.6 Referensi *Flyer* Student Mobility

Untuk layout dari *flyer* sendiri, penulis juga mengumpulkan beberapa referensi untuk menjadi acuan dalam menata layout konten. Referensi yang dipilih adalah yang mengutamakan foto-foto, sederhana, namun menarik. Hal tersebut dilakukan agar dapat memuat informasi yang banyak namun jelas dalam satu halaman flyer.



Gambar 3.7 Sketsa *layout Flyer Student Mobility*

Dari referensi-referensi tersebut, sketsa *layout* dibuat untuk mendapatkan gambaran seperti apa tampilan *flyer* nantinya. Pembuatan desain *flyer* langsung dilaksanakan dengan aplikasi adobe illustrator. Foto-foto yang dipakai juga didapatkan dari dokumentasi Student Mobility sebelumnya.



Gambar 3.8 Dokumentasi Proses Pengerjaan *Flyer Student Mobility*

Setelah diserahkan untuk diperiksa oleh manajer atau pembimbing lapangan, dan lalu disampaikan kepada wakil rektor, terdapat beberapa revisi

dari manajer maupun wakil rektor. Hal-hal yang diperbaiki dalam proses ada foto, teks, layout, tanggal, maupun penambahan logo. Revisi kecil dan mudah umumnya dikerjakan secara langsung dan juga langsung diperiksa oleh pembimbing lapangan sebelum diserahkan kepada wakil rektor.



Gambar 3.9 Referensi Booklet Student Mobility

Setelah *flyer*, media selanjutnya adalah booklet. Booklet mengenai Student Mobility bertujuan untuk membantu mahasiswa yang tertarik untuk mengikuti program tersebut agar mereka dapat mengenal lebih dalam apa saja yang ditawarkan di dalamnya. Program Student Mobility membuka kesempatan bagi mahasiswa luar negeri untuk datang ke Indonesia dan mendapatkan pengalaman beberapa tradisi maupun kultur Indonesia.

Untuk mendapatkan desain yang tetap konsisten dengan *flyer* yang telah dibuat sebelumnya, warna, bentuk dan supergrafis sebelumnya dipakai kembali dalam booklet tersebut. Berdasarkan permintaan klien, booklet dibuat lebih visual dan tidak banyak teks. Dari informasi tersebut, penulis mencari beberapa referensi *layout* booklet dan mengumpulkannya menjadi sebuah *reference board*.



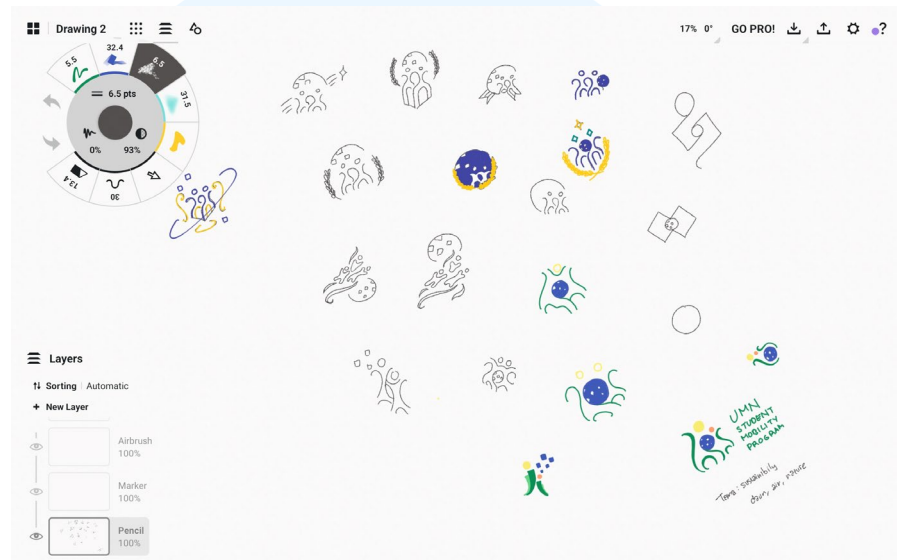
Gambar 3.10 Sketsa *Layout* Booklet Student Mobility

Setelah mendapatkan inspirasi dan ide dari referensi yang telah dikumpulkan, sketsa layout digambarkan. Acara yang ingin diinformasikan pada karya ini merupakan acara yang mempromosikan hal-hal berkaitan dengan Indonesia. Maka, booklet tersebut juga dihias dengan motif dari Indonesia seperti awan dari batik mega mendung dan motif pucuk rebung yang sering ditemukan pada kain songket.



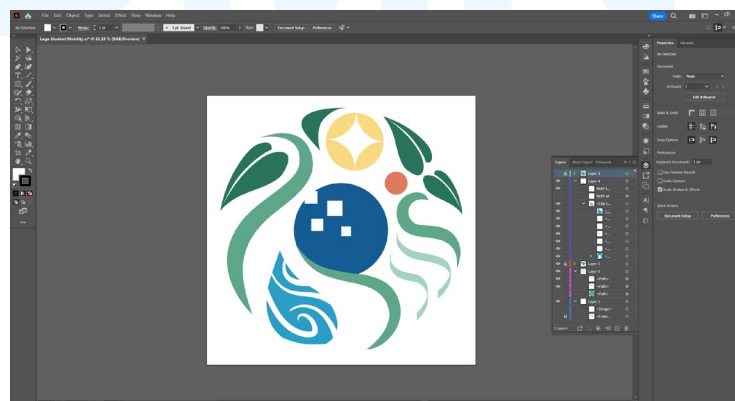
Gambar 3.11 Booklet Student Mobility

Setelah booklet selesai dibuat, hasilnya diserahkan kepada pembimbing lapangan untuk diperiksa. Lalu, baru diserahkan kepada wakil rektor. Sesudah melewati beberapa revisi seperti menambahkan logo APTIKOM pada booklet, karya tersebut disebarakan secara digital.



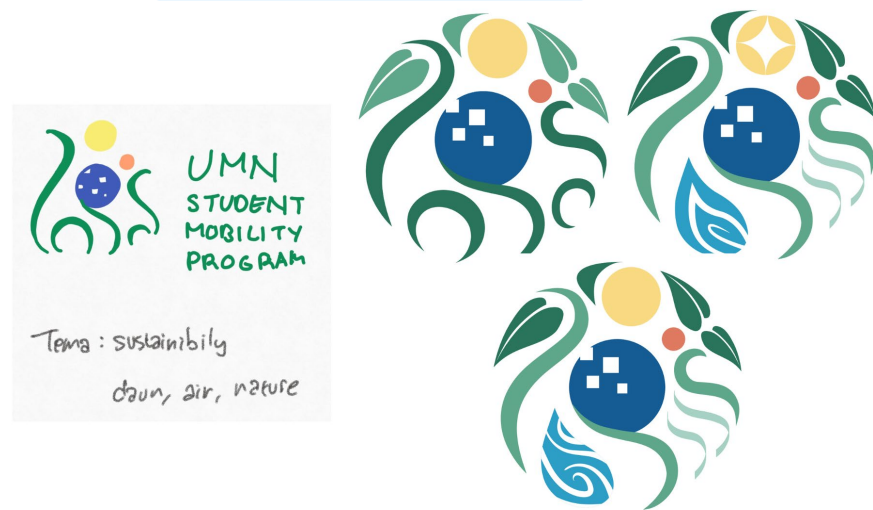
Gambar 3.12 Sketsa Logo Student Mobility

Selain itu, penulis juga diminta untuk mendesain sebuah logo acara untuk Student Mobility. Dari beberapa sketsa logo sebelumnya yang pernah dibuat untuk UMN International Office, pembimbing lapangan memilih salah satu sketsa yang terlihat cocok. Logo yang dibuat menunjukkan unsur kerjasama atau kebersamaan dan logo UMN yang juga dapat menggambarkan bola dunia. Dari sketsa yang dipilih, dibuatlah *vector* dari logo tersebut di Adobe Illustrator.



Gambar 3.13 Dokumentasi Pembuatan Logo Student Mobility

Selama proses pembuatan pembimbing lapangan memberikan masukan-masukan seperti membuat logo terlihat bulat, dan menambahkan beberapa unsur yang terkait dengan *sustainability* seperti daun, air, dan sebagainya. Dengan itu, penulis membuat beberapa alternatif dalam desain logo tersebut.



Gambar 3.14 Alternatif Logo Student Mobility

Logo tersebut mengambil warna-warna yang dipakai dalam Instagram UMN International Office. Beberapa unsur seperti daun dan air pun ditambahkan sehingga terlihat seperti tanaman yang bertumbuh. Tetesan air diberikan pola atau motif agar terlihat lebih seperti air, dan dalam proses pembuatan alternatif, sebuah Bintang ditambahkan pada lingkaran kuning untuk menjadikannya simbol matahari namun juga menyerupai salah satu motif kain batik, yaitu batik kawung. Setelah berunding dengan tim, desain logo dipilih dan sedikit direvisi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.15 Logo Student Mobility dan Alternatif *Font*

Revisi yang dilakukan adalah membuat tetesan air sedikit lebih besar dan penuh. Setelah logo pictorial sudah terbuat, Langkah selanjutnya adalah pemilihan *font*. Student Mobility merupakan acara yang ingin dikenal sebagai acara yang seru dan menyenangkan. Sehingga, penulis memilih dua *font* alternatif yaitu *font* Momentz dan Katahdin Round. Momentz menawarkan tampilan yang lebih bebas dan *fun*, sedangkan Katahdin Round menawarkan tampilan yang lebih formal dan rapih namun tidak terlalu kaku.



Gambar 3.16 Logo Student Mobility Final

Kedua alternatif tersebut diberikan kepada tim untuk diminta pendapatnya dan hasilnya, mayoritas memilih logo dengan *font* Momentz. Sesuai dengan keinginan klien, kata 'Indonesia' juga di tambahkan pada logo agar lebih mempromosikan Indonesianya. Logo ini nantinya akan dipakai pada berbagai keperluan Student Mobility seperti pada media promosi maupun *merchandise*.

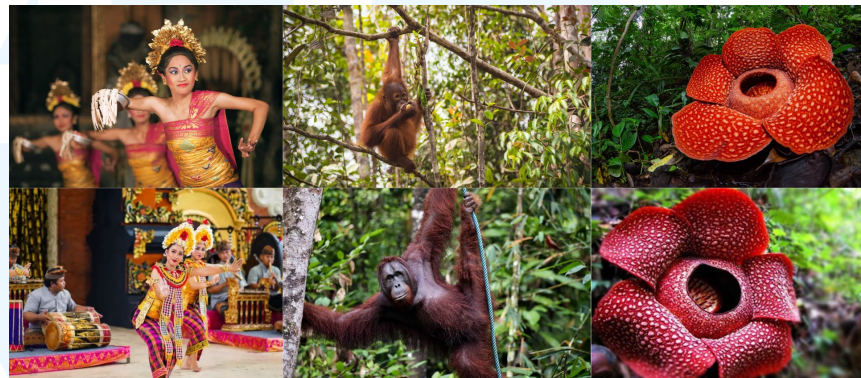
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selain melaksanakan tugas utama, penulis juga diberikan tugas lainnya selama masa magang yang bertujuan untuk mendukung kebutuhan promosi dan *rebranding* dari UMN International Office maupun lainnya. Tugas-tugas tersebut bervariasi kebutuhannya dan medianya sehingga memberikan kesempatan bagi penulis untuk memperluas wawasan dan melatih fleksibilitas dalam bekerja. Selain itu, tugas tambahan dapat diberikan disaat yang bersamaan dengan tugas lainnya sehingga melatih manajemen waktu dan prioritas dalam bekerja.

3.3.2.1 Proyek Sertifikat BIPA

UMN International Office terlibat dengan program Student Exchange dari luar negeri. Salah satunya adalah mahasiswa dari JISU.

Untuk menandakan selesainya masa belajar mereka di UMN, mereka diberikan sebuah sertifikat. Brief diberikan secara singkat dan tidak spesifik sehingga penulis dibebaskan untuk berkarya. Dengan konteks bahwa BIPA adalah kelas Bahasa Indonesia untuk pelajar asing, maka penulis membuat desain yang memiliki unsur Indonesia. Proses desain dimulai dengan pencarian inspirasi dan referensi melalui moodboard.



Gambar 3.17 Referensi untuk Sertifikat BIPA

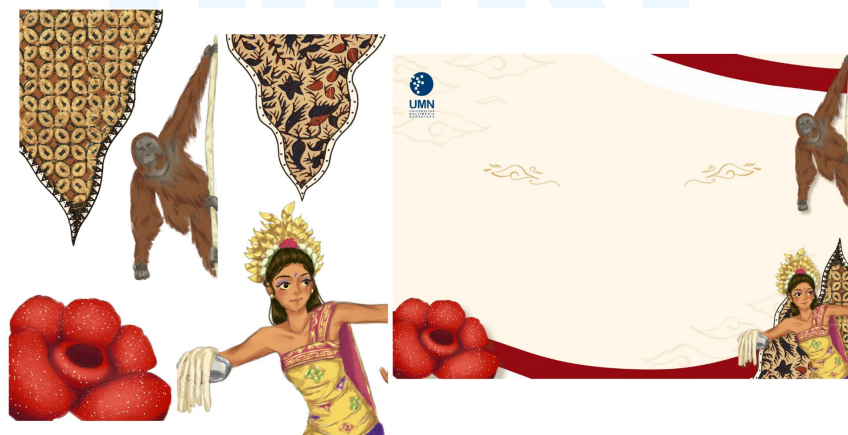
Objek-objek yang diambil adalah Tari Bali, orangutan, dan bunga Rafflesia Arnoldi. Setelah mendapatkan referensi untuk ilustrasi pada sertifikat, penulis mulai melakukan sketsa secara digital. Lalu, sketsa dirapikan dan diwarnai. Aset-aset yang telah dibuat ditata agar menjadi indah. Bendera Indonesia, dan beberapa aset seperti motif batik juga ditambahkan untuk membuat sertifikat dapat lebih dikenali sebagai penghargaan dari masa mereka belajar di Indonesia.

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



Gambar 3.18 Sketsa Sertifikat BIPA

Setelah mencari referensi, sketsa langsung dibuat secara digital. Selain aset seperti Tari Bali, Orangutan, dan bunga Rafflesia, penulis juga menambahkan beberapa motif menyerupai awan yang terinspirasi dari motif batik mega mendung. Lalu, sketsa dirapihkan dan diwarnai sehingga menjadi aset-aset yang dapat dipindahkan dan digunakan di *platform* Canva. Proses menata aset dilakukan pada Canva agar mudah untuk diedit dan untuk klien jika ingin mengubah sesuatu pada teks yang tertulis. Tidak lupa juga, untuk menambahkan logo UMN dalam sertifikat tersebut.



Gambar 3.19 Aset dan *Layout* Sertifikat BIPA

Sertifikat tersebut dibuat dalam ukuran A4. Warna yang digunakan pada latarnya adalah krem untuk menyesuaikan dengan ilustrasi-ilustrasi yang telah dibuat sehingga keseluruhan warna terlihat lebih harmonis. Ilustrasi yang ditata pada sertifikat juga ditambahkan sedikit *drop shadow* agar lebih terlihat dan tidak terlalu datar.



Gambar 3.20 Sertifikat BIPA

Setelah ditata, dimasukkan juga teks dalam sertifikat. Sebelum lanjut ke tahap memasukan nama-nama penerima sertifikat tersebut, penulis meminta persetujuan dan tanggapan dari klien terlebih dahulu. Saat disetujui dan klien menyukai desainnya, penulis memasukan nama-nama peserta BIPA dan menyerahkannya kepada klien untuk ditandatangani.

3.3.2.2 Proyek Redesign Peta Mitra Internasional UMN

Pada proyek ini, penulis diminta untuk mendesain ulang peta mitra luar negeri yang sebelumnya dipajang di depan ruang kantor UMN International Office. Poster tersebut menunjukkan sebuah peta dunia dan universitas luar negeri mana saja yang telah bekerjasama bersama UMN. Berdasarkan arahan yang diberikan, peta tersebut perlu diperbarui karena sekarang UMN sudah memiliki lebih banyak mitra.



Gambar 3.21 Peta Mitra Luar Negeri 2015

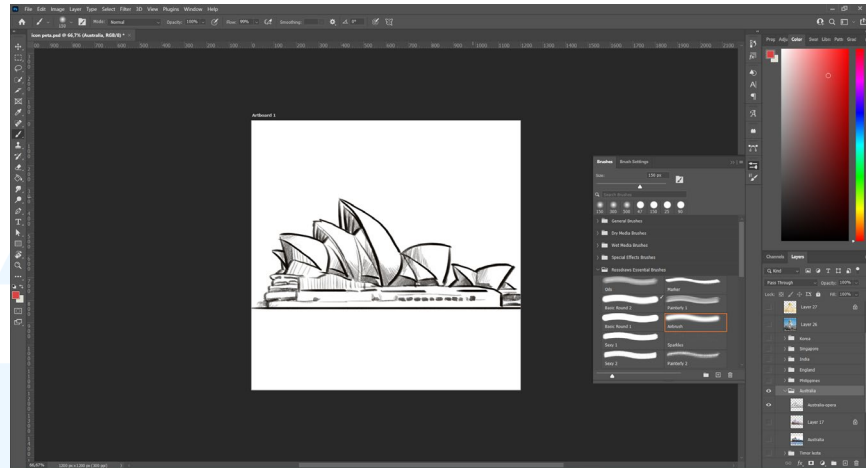
Pertama-tama, penulis mengumpulkan referensi terlebih dahulu. Berdasarkan daftar negara yang ada bekerjasama dengan UMN, penulis mengumpulkan contoh ilustrasi maupun foto dari ikon negara-negara tersebut. Lalu penulis juga mencontoh salah satu ilustrasi peta dunia untuk mendapatkan bentuk-bentuk dari pulau dan benuanya.



Gambar 3.22 Moodboard Peta

Dari moodboard yang telah dibuat, penulis menentukan ikon negara yang akan digambar. Sketsa dibuat secara digital di Adobe

Photoshop berdasarkan bangunan-bangunan yang terkenal dari setiap negara. Setelah merapihkan sketsa, warna diberikan.

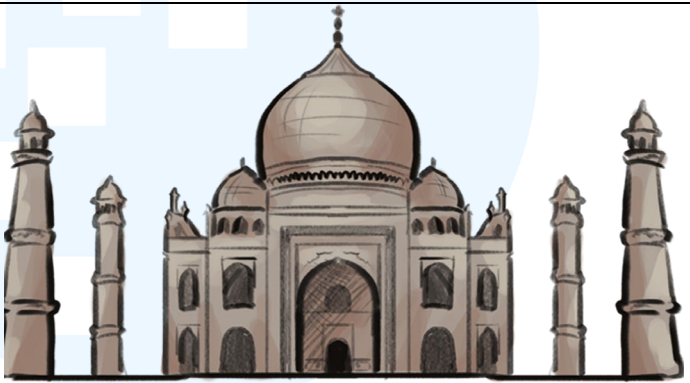


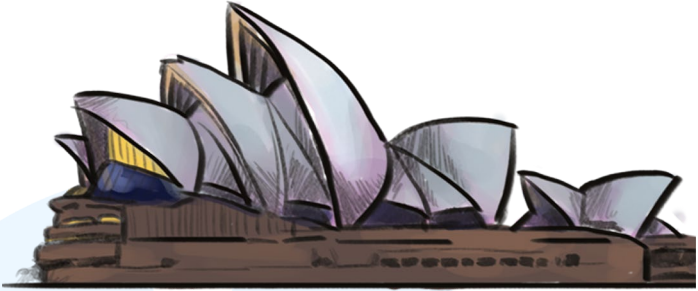
Gambar 3.23 Proses Sketsa Ikon Negara

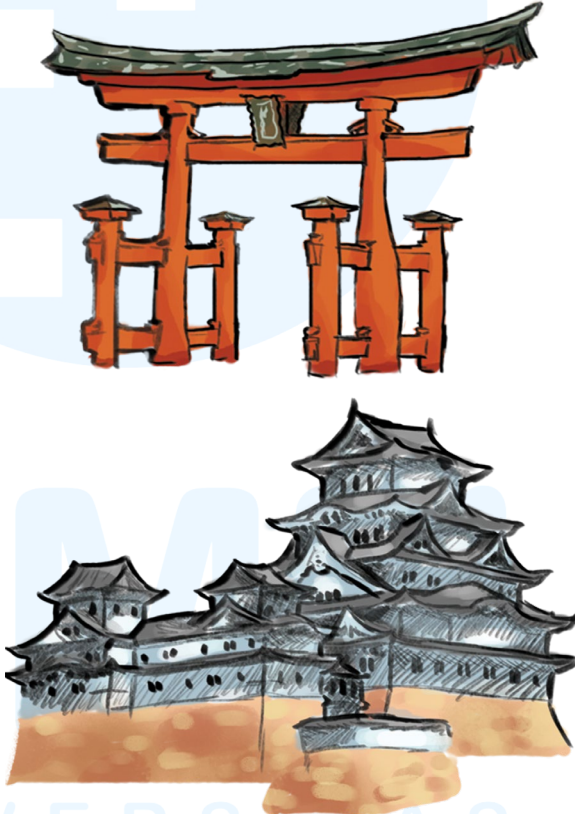
Terdapat 12 negara berbeda sehingga dibuat sekitar 12 ilustrasi ikon negara. Setiap ilustrasi ikon dibuat untuk menunjukkan ciri khas dari negara tersebut seperti bangunan terkenal atau rumah adat. Berikut ilustrasi-ilustrasi yang telah dibuat.

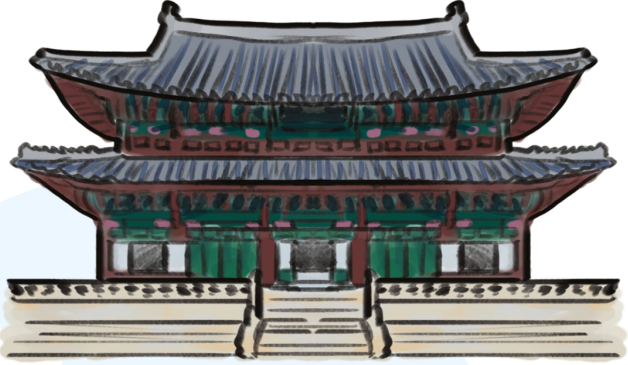
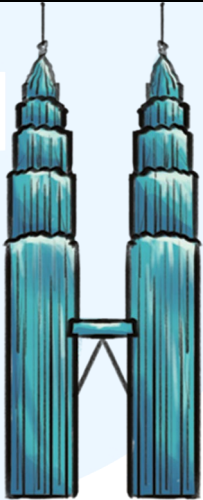
Tabel 3.2 Ilustrasi Ikon Negara

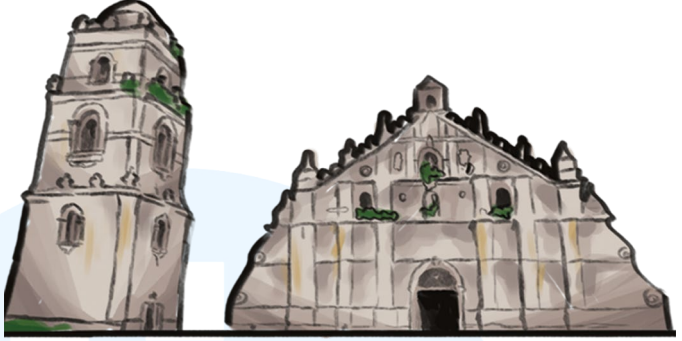
Negara	Ikon
Inggris	

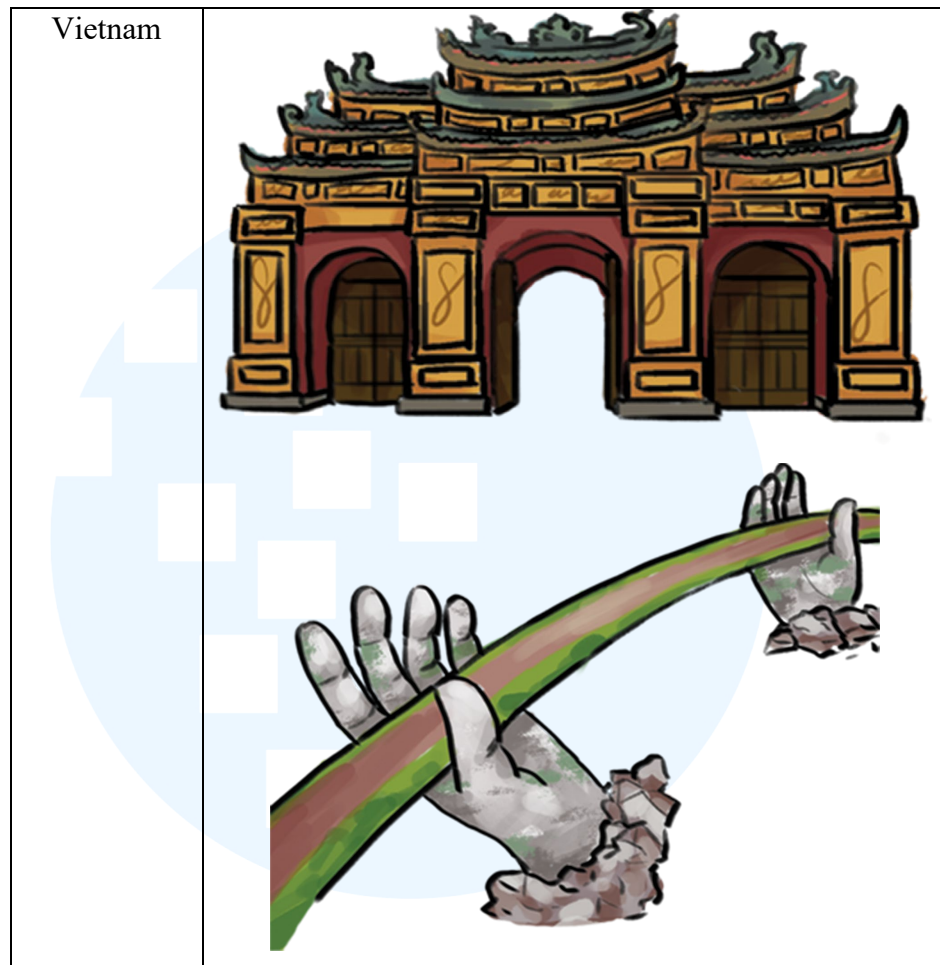
Hungari	
India	
Brunei Darussalam	

Australia	
Kamboja	
Timor Leste	

	
Jepang	

Korea	
Malaysia	
Singapura	

Filipina	
Thailand	



Setelah itu, penulis juga mengumpulkan logo-logo universitas mitra untuk ditata dalam satu peta besar. Lalu warna disesuaikan agar harmonis dengan satu sama lain. Penulis mencoba membuat beberapa alternatif dari peta mitra tersebut.

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



Hasil ditunjukkan kepada klien dan yang disetujui adalah alternatif yang terkahir. Dalam alternatif tersebut, tertulis nama-nama benua tetapi lokasi negara ditunjukkan dari ilustrasi ikon negaranya saja. Daftar universitas juga belum lengkap dan diperbarui.

Namun, klien baru memiliki pendapat lain dan penulis harus merevisi ulang seluruh peta. Mengambil referensi dari video profil UMN tahun 2022, klien ingin peta terlihat lebih rapih dan ada garis yang ditarik

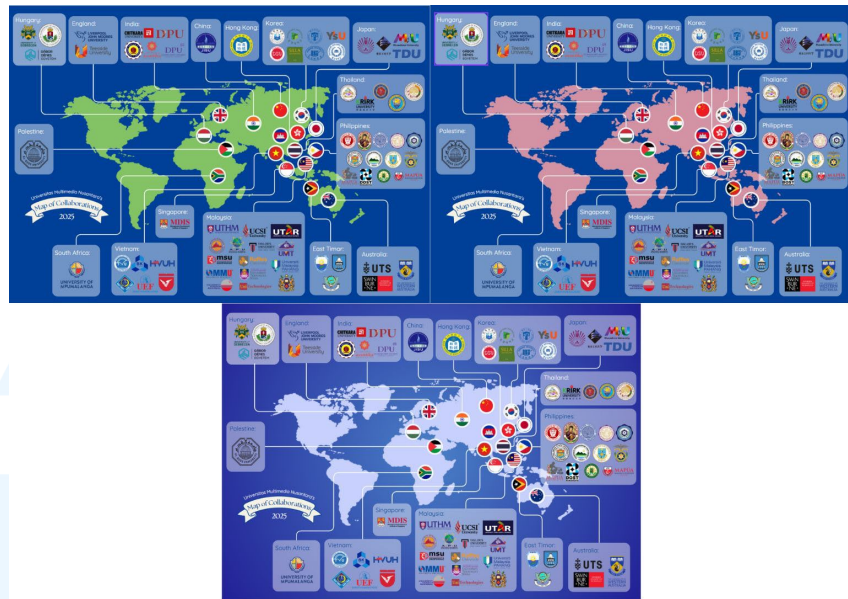
dari negara ke daftar universitas yang bekerjasama. Hal tersebut diminta agar pelihatnya dapat dengan cepat mengetahui negara mana saja yang ada universitas mitra Universitas Multimedia Nusantara.



Gambar 3.26 Referensi Peta Mitra Kedua

Dari revisi tersebut, negara-negara yang ditunjukkan direpresentasikan dengan bendera masing-masing sehingga peta terlihat lebih minimalis dan rapih. Dengan mengubah warna dan layout agar menyerupai referensi yang diberikan, jadilah hasil akhir dari peta mitra. Selama proses revisi, penulis mencoba mencari warna dan tampilan yang cocok dan enak untuk dilihat.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.27 Alternatif Revisi Peta

Pada akhirnya, warna yang dipilih adalah warna pulau-pulau yang hijau dengan latar belakang berwarna biru. Setelah itu, peta dirapikan lagi dan ditambahkan logo-logo mitra yang belum ada. Hasil akhir dicetak dengan ukuran 70x70 menggunakan kertas albatros untuk dipajang di depan ruang UMN International Office.



Gambar 3.28 Hasil Peta Final

Selain menunjukkan universitas mana saja yang bekerjasama dengan UMN, peta tersebut juga menunjukkan ke universitas mana saja pertukaran pelajar yang memungkinkan untuk mahasiswa UMN dan penghargaan-penghargaan Universitas Multimedia Nusantara yang pernah diraih. Revisi yang dibuat dibantu dengan rekan-rekan kerja lainnya maupun pembimbing lapangan.

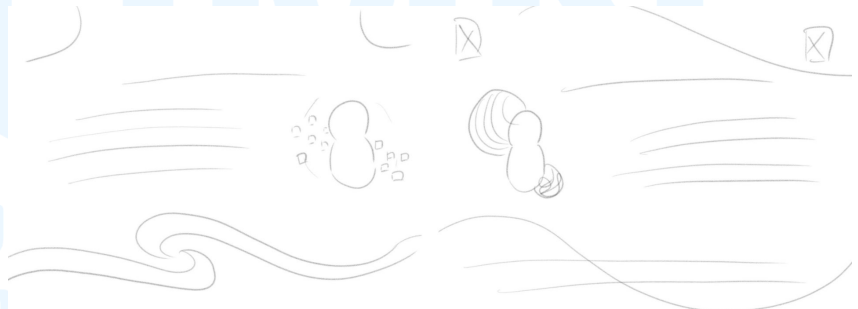
3.3.2.3 Proyek Videotron *Welcome* untuk Tamu

Proyek Videotron untuk *welcoming* tamu ini merupakan salah satu tugas pertama yang diberikan pada awal magang. *Brief* untuk proyek ini adalah untuk membuat *template* dari *banner* yang akan di tunjukan pada videotron besar di depan lobi utama UMN. *Template* tersebut nantinya akan terus dipakai saat ada tamu yang mengunjungi UMN. Penulis pertama-tama mengumpulkan referensi dan moodboard.



Gambar 3.29 Moodboard Videotron

Kata kunci yang diambil adalah kerjasama, kolaborasi, dan koneksi. Dari *moodboard* tersebut, dapat terlihat banyaknya yang menggambarkan garis-garis yang menghubungkan satu sama lain. Dengan ide tersebut, penulis mencoba untuk membuat sebuah ide desain yang lalu di sketsa secara kasar.



Gambar 3.30 Sketsa Alternatif Videotron

Kedua sketsa tersebut berusaha memuat elemen garis, dan Universitas Multimedia Nusantara. Setelah itu, desain mulai dibuat pada Adobe Illustrator. Secara keseluruhan, penulis membuat tiga alternatif desain videotron untuk diasistensikan kepada pembimbing lapangan.



Gambar 3.31 Alternatif Videotron

Ketiga alternatif tersebut diserahkan kepada pembimbing lapangan untuk mendapatkan pendapat dan persetujuan untuk dipakai. Setelah mendiskusikan dengan pembimbing lapangan, desain yang dipilih adalah yang biru tua. Namun karena tujuan dari proyek ini adalah untuk membuat sebuah *template*, maka desain yang dipakai pun fleksibel dan dapat selalu dimodifikasi. Desain dari proyek ini akan terus dipakai kedepannya ketika ada tamu yang datang ke Universitas Multimedia Nusantara.



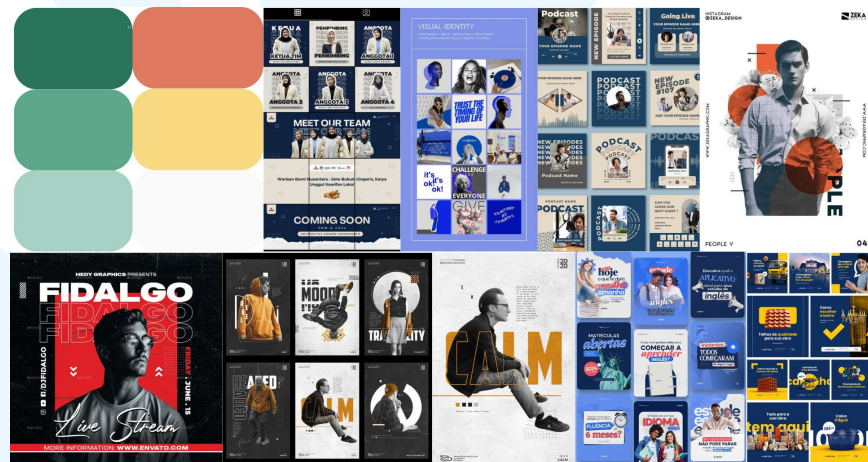
Gambar 3.32 Contoh Videotron Terbaru

Salah satu contohnya, ketika terdapat dua tamu penting yang datang. Desain *videotron* dibuat untuk memuat dua foto dan nama sekaligus. Teks dalam desain tersebut pun dapat disesuaikan tergantung kebutuhan pada saat itu.

3.3.2.4 Proyek Instagram UMN International Office

Salah satu proyek lainnya adalah untuk mendesain media sosial dari UMN International Office. Dengan *branding* yang baru, UMN International Office ingin menjadi lebih dekat dengan mahasiswa UMN. Pembuatan akun Instagram ini disebabkan dengan keinginan UMN International Office agar informasi yang mereka sebarakan dapat mencapai mahasiswa dengan mudah. Tentunya, untuk itu mereka membutuhkan desain yang menarik juga.

Dalam pembuatan desain *feeds* Instagram ini, penulis dibantu oleh pembimbing lapangan maupun rekan kerja yang bertanggung jawab untuk menentukan konten dan caption dari setiap unggahan yang dibuat. Sebelum mendesain, klien memberikan warna apa saja yang ingin dipakai dan contoh desain yang diinginkan. Dari informasi yang didapatkan, penulis mengumpulkan referensi dan membuat sebuah *moodboard*.



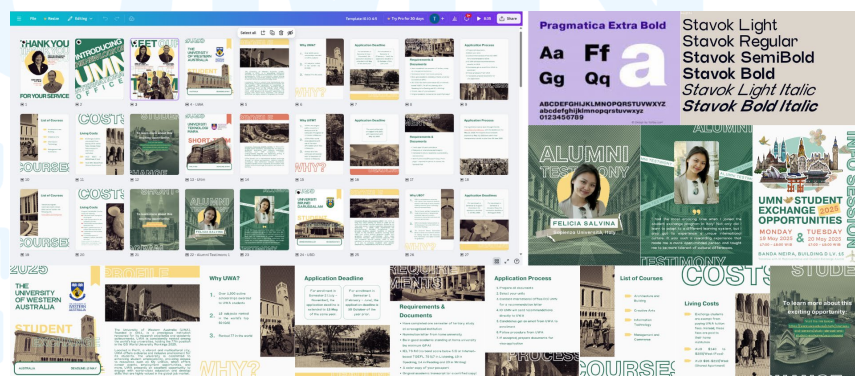
Gambar 3.33 *Moodboard Feeds* Instagram

Berdasarkan arahan, gaya desain yang diinginkan menyerupai gaya *bold minimalism* yang memakai font tebal dan besar namun sederhana dan minimalis. Warna yang dipakai juga ada turunan dari warna hijau, merah-jingga, kuning, dan putih. Desain dibuat pada *platform* Canva menggunakan font Pragmatica dan Stavok Grotesque.



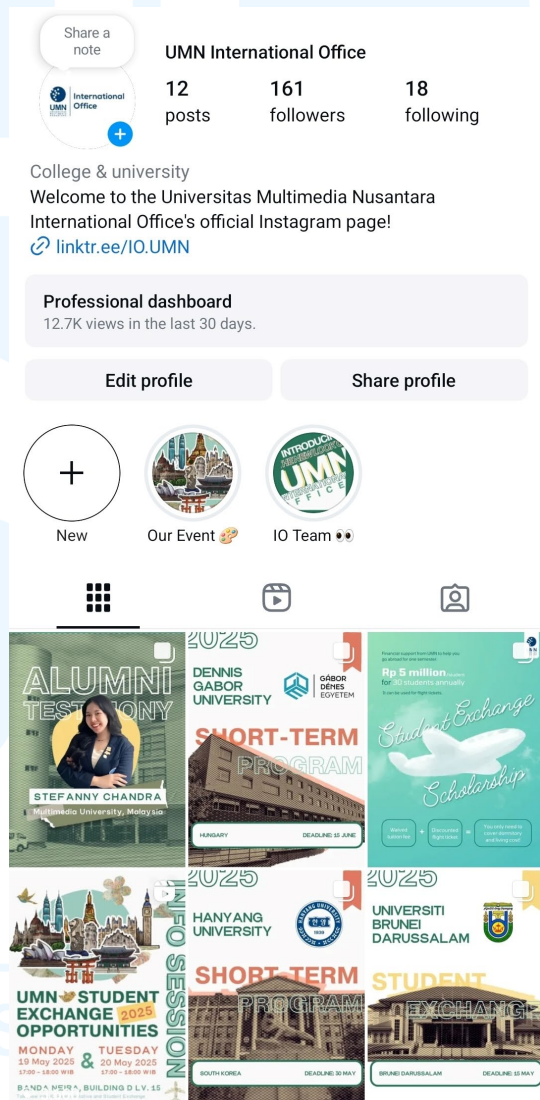
Gambar 3.34 Sketsa *Layout Feeds* Instagram

Setelah membuat moodboard, Penulis mendapatkan gambaran seperti apa tampilan *post* yang akan dibuat. Dari yang paling penting dan akan banyak diunggah, penulis membuat sketsa *layout* dari desain template untuk informasi pertukaran pelajar dan testimoni dari alumni pertukaran pelajar sebelumnya. Desain yang dibuat banyak memakai tipografi sebagai elemen desain dan mengandalkan *layering* yang membuat foto dan tipografi tumpang-tindih. Dari sketsa tersebut, karya mulai dibuat dan disusun dalam *platform* Canva dan digunakan dalam setiap unggahan yang sejenis.



Gambar 3.35 Hasil Desain Instagram *Feeds*

Ukuran untuk *feeds* Instagram dibuat dengan proporsi 4:5 dan konten berisi informasi mengenai kesempatan pertukaran pelajar ke luar negeri dan testimoni alumni yang pernah mengikuti program serupa. Selain itu, media sosial Instagram juga digunakan untuk mempromosikan acara-acara yang diadakan UMN International Office seperti *Info Session* dan *Farewell Party* untuk *JISU Exchange Student*. Nama dari akun Instagram tersebut adalah @io.umn dan masih terus disebarakan kepada mahasiswa-mahasiswa khususnya yang tertarik dengan program pertukaran pelajar.



Gambar 3.36 Akun Instagram UMN International Office

Selain sebagai media informasi bagi mahasiswa UMN, Media sosial tersebut juga mendokumentasikan berbagai macam acara yang diadakan oleh UMN International Office. Contohnya, Acara Info Session, Farewell JISU Exchange Student, dan juga rapat-rapat dengan tamu yang datang ke Universitas Multimedia Nusantara. Dokumentasi tersebut lalu diunggah sebagai *story* dalam akun itu.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama program kerja magang, penulis mengalami beberapa kesulitan dan tantangan yang menjadi bagian dari proses pembelajaran di lingkungan profesional. Kendala yang muncul umumnya berkaitan dengan koordinasi dengan pembimbing lapangan maupun rekan kerja, manajemen waktu, serta tidak banyaknya aset desain yang dapat dipakai. Namun, setiap kesulitan yang dihadapi menjadi kesempatan bagi penulis untuk belajar dan berkembang sehingga dapat mengerjakan tugas dengan lebih efektif kedepannya.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan magang, terdapat beberapa kesulitan yang dialami sehingga cukup mempengaruhi kelancaran dalam menjalani tugas. Salah satu kesulitan utamanya adalah koordinasi dengan pembimbing lapangan maupun rekan kerja. UMN International Office merupakan salah satu departemen yang memiliki jumlah anggota sedikit. Namun, dengan target yang semakin meningkat saat ini, UMN International Office dipenuhi dengan tugas yang banyak sehingga setiap dari anggotanya memiliki kesibukannya masing-masing. Koordinasi dengan pembimbing lapangan menjadi sulit ketika jadwal sedang penuh dan sibuk. Dengan itu, penulis tidak dapat mendiskusikan dan meminta pendapat mengenai desain yang dibuat dengan cepat. Selain itu, aset yang dapat berguna dalam mendesain juga cukup terbatas. Tidak banyaknya foto berkualitas tinggi ataupun elemen grafis membuat proses pengerjaan sebuah proyek membutuhkan waktu lebih banyak untuk mencari maupun membuat aset pendukung secara mandiri.

Waktu pemberian tugas dapat bervariasi sehingga penulis juga terkadang mengalami kesulitan dalam mengatur waktu. Disaat tertentu, tugas bisa banyak dan memiliki jangka waktu yang pendek ataupun tiba-tiba, dan di waktu lainnya, tugas yang diberikan bisa sedikit tetapi memiliki jangka waktu yang lama. Hal ini menyebabkan kesulitan dalam manajemen waktu dan menyesuaikan jadwal terutama ketika ada tugas lainnya yang tidak memungkinkan untuk dikerjakan bersamaan dengan tugas lainnya.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Tantangan-tantangan yang dihadapi selama kerja magang ini memberikan kesempatan untuk belajar lebih banyak mengenai dunia kerja. Penulis mencari berbagai solusi untuk menyelesaikan masalah yang ada sehingga dapat beradaptasi dengan baik. Dalam hal koordinasi dengan pembimbing lapangan dan rekan kerja, penulis berusaha mencari waktu yang luang untuk menyampaikan progres desain maupun meminta pendapat melalui pesan singkat agar proyek yang dikerjakan dapat selesai dengan cepat dan dilanjutkan ke tahap selanjutnya. Terkait keterbatasan aset desain, penulis mengumpulkan aset-aset foto dari internet maupun *website* resmi UMN, serta berusaha untuk membuat aset sendiri dengan kreativitas dan kemampuan yang dimiliki. Sementara itu, untuk meningkatkan manajemen waktu penulis mencatat segala tugas yang diberikan dan membuat skala prioritas untuk menentukan yang mana yang perlu diselesaikan terlebih dahulu dan memastikan tidak ada yang tertinggal. Upaya-upaya ini membantu penulis untuk mengembangkan diri untuk menjadi lebih efisien dan profesional.

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