

## BAB III

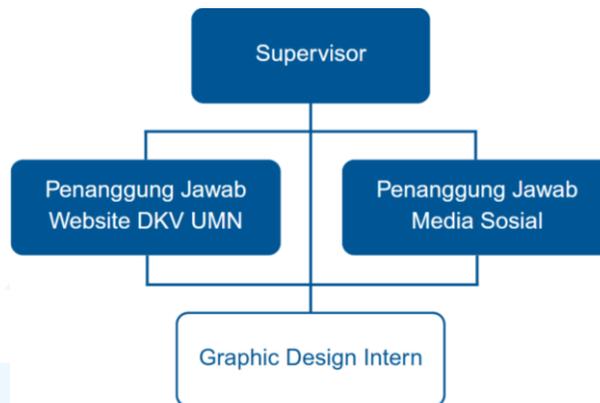
### PELAKSANAAN MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama pelaksanaan magang di Program Studi DKV UMN, penulis menjalani jabatan yaitu *Graphic Design Intern* dengan tugas utama merancang visual *website* DKV UMN yang disertai memperbarui berbagai informasi atau data akademik, kegiatan, dan fasilitas Program Studi DKV UMN. Dalam pengerjaan proyek perancangan visual *website* DKV UMN, penulis melakukan koordinasi dan diskusi bersama *supervisor* serta Penanggung Jawab (PJ) *website* DKV UMN. Selain perancangan visual *website* DKV UMN, penulis memperoleh tugas perancangan lainnya yang berhubungan dengan keperluan *brand* Perusahaan UMN dan kegiatan staf DKV UMN. Oleh karena itu, koordinasi juga dilakukan bersama berbagai pihak lainnya yang berkaitan dengan proyek yang diberikan. Hasil perancangan dikerjakan kemudian diasistensikan kembali kepada *supervisor* untuk *quality check* sehingga penulis dapat melakukan revisi atau perbaikan lainnya.

##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Penulis memiliki peran sebagai *Graphic Design Intern* pada divisi Program Studi DKV UMN. Selama melaksanakan magang di Program Studi DKV UMN, penulis telah menyelesaikan 5 proyek perancangan. Dalam menjalani peran tersebut, semua proyek yang dikerjakan penulis dibuat dengan konsistensi dan sesuai dengan *brand identity* DKV UMN. Selain keselarasan dengan *brand identity*, proses desain juga disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan dari proyek yang dibuat.



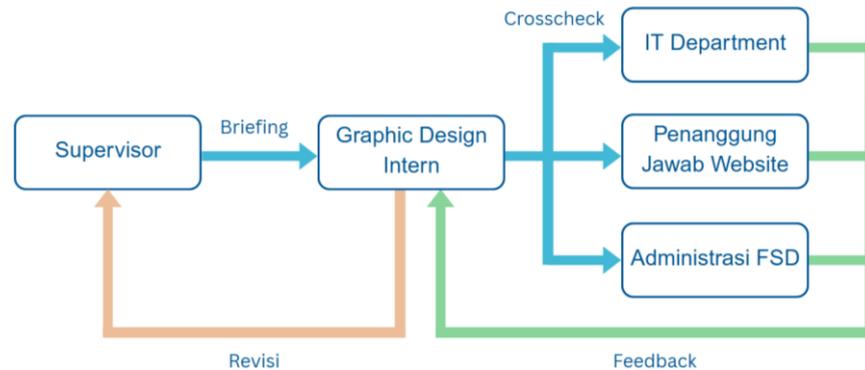
Gambar 3.1 Divisi Program Studi DKV UMN  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tim magang pada Program Studi DKV terdiri dari 3 *Graphic Design Intern* lainnya. Selama melaksanakan magang yang berada dalam pengawasan *supervisor*, penulis memiliki tanggung jawab dan berkoordinasi secara aktif dengan PJ *website* DKV UMN, pihak IT Department, dan administrasi Fakultas Seni dan Desain. Pada proyek perancangan visual *website* DKV UMN, tugas yang dilakukan penulis meliputi membuat ilustrasi, infografik, fotografi, bagan atau struktur, serta pembaruan informasi dan data. Proyek ini juga meliputi koordinasi dengan berbagai pihak yang berhubungan dengan informasi yang diperlukan untuk pembaruan *website*. Pada proyek yang diberikan oleh *supervisor* dari pihak IT Department, penulis membuat perancangan maskot VARA yang kemudian dibuat dalam bentuk 3D. Selanjutnya, penulis mengerjakan proyek dari administrasi Fakultas Seni dan Desain (FSD) berupa proyek pembuatan *backdrop* untuk suatu acara buka puasa bersama.

### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama menjalani magang sebagai *Graphic Design Intern* di Program Studi DKV UMN, penulis memperoleh sejumlah proyek yang diberikan oleh *supervisor* atau berdasarkan keperluan pihak Program Studi DKV UMN. Dalam memulai setiap proyek yang diberikan, terdapat tahap *briefing* atau diskusi yang dilakukan terlebih dahulu.

Tabel 3.1 Bagan Alur Koordinasi Magang



*Briefing* dilakukan dengan *supervisor* setiap penulis akan memulai proyek baru. *Briefing* tersebut meliputi penjelasan proyek beserta dengan beberapa detail didalamnya, serta pemberian *timeline* pengerjaan sehingga proyek dapat diselesaikan tepat waktu. Setelah melaksanakan *briefing*, penulis hendak mengerjakan proyek sesuai dengan penjelasan atau arahan yang telah diberikan. Penulis juga diarahkan untuk menghubungi melalui *chat* WhatsApp atau bertemu langsung untuk berdiskusi lebih lanjut dengan *supervisor* apabila ada pertanyaan ataupun kebutuhan lainnya terkait proyek yang dikerjakan. Selain menghubungi *supervisor*, penulis juga melakukan koordinasi dengan pihak yang terkait dengan setiap proyek, yaitu IT Department, Penanggung Jawab (PJ) *website* DKV UMN, dan admin FSD.

Koordinasi dengan pihak IT Department dilakukan melalui *chat* WhatsApp untuk berdiskusi secara berkala mengenai detail pada proyek yang dibuat. Pada *chat* WhatsApp, penulis dapat memahami permintaan dan ekspektasi dari hasil proyek yang dikerjakan untuk IT Department. Setelah menyelesaikan proyek tersebut, penulis diarahkan oleh *supervisor* untuk mengirimkan hasil dari proyek yang telah diselesaikan melalui *email* ke beberapa pihak dari IT Department. Selanjutnya, koordinasi dengan PJ *website* DKV UMN dilakukan secara tatap muka dan juga melalui *chat* WhatsApp. Berdiskusi secara tatap muka dilakukan saat PJ *website* DKV UMN sedang menjelaskan bagaimana cara memperbaiki atau mengedit *website* sehingga penulis dapat memahami cara menangani proyek *website*

dengan lebih baik. Diskusi dengan PJ *website* DKV UMN tersebut juga membahas keperluan desain, informasi, dan data untuk *website*. Lalu, penulis dapat melakukan asistensi atau bertanya terkait proyek yang dikerjakan dengan PJ *website* melalui *chat* WhatsApp. Dengan demikian, setiap revisi yang dikerjakan dapat terus di-*update* secara berkala kepada PJ *website*.

Koordinasi dengan administrasi FSD dilakukan secara tatap muka dan melalui *chat* WhatsApp. Pada koordinasi ini, penulis bertemu langsung dengan admin untuk membahas proyek yang akan dikerjakan secara umum. Penulis lalu meminta detail dan ketentuan dari proyek yang dikerjakan melalui *group chat* tim magang pada WhatsApp. Selama pengerjaan proyek, penulis juga melakukan *crosscheck*, revisi desain, dan mendapatkan *approval* dari proyek yang telah dibuat didiskusikan melalui *chat* tersebut.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Penulis diberikan berbagai proyek atau tugas yang selaras dengan keperluan Program Studi DKV UMN selama pelaksanaan magang. Tugas yang dibuat meliputi perancangan *website* yang berisikan pembuatan ilustrasi, infografik, bagan, lalu perancangan maskot 3D VARA yang meliputi desain karakter, serta perancangan poster atau *backdrop* acara. Pengerjaan tugas selama pelaksanaan magang turut dituliskan dalam *daily task* pada *website* Merdeka. Setiap proyek atau tugas magang tersebut dikerjakan sesuai periode waktu dan keterangan sebagai berikut.

Tabel 3.2 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	12 – 18 Februari 2025	Pembuatan 3D dari maskot VARA	Penulis menangani proyek maskot VARA (Virtual Assistant Multimedia Nusantara). Pelaksanaan proyek 3D maskot VARA dimulai dari penulis mendapatkan referensi visual VARA yang berbentuk 2D, lalu dilanjutkan dengan membuat karakter VARA menjadi bentuk 3D.

2	19 – 24 Februari 2025	Desain karakter maskot VARA	Penulis mendesain ulang maskot VARA sesuai dengan arahan IT Department. Setelah menyelesaikan desain maskot, penulis melanjutkan dengan membuat 3D <i>sculpting</i> dari desain maskot VARA yang baru.
3	25 – 27 Februari 2025	Ilustrasi “History of UMN”	Penulis membuat ilustrasi untuk halaman “History of UMN” pada <i>website</i> DKV UMN. Pada periode ini, penulis melakukan riset perkembangan sejarah UMN, membuat sketsa, dan melanjutkannya ke proses <i>vectoring</i> .
3 – 4	25 Februari – 6 Maret 2025	Ilustrasi “History of VCD UMN”	Penulis membuat <i>layout</i> dan ilustrasi untuk bagian “History of VCD UMN” pada halaman “History” dari <i>website</i> DKV UMN. Pada periode ini, penulis menata ulang <i>layout</i> ilustrasi dan menambahkan informasi baru berdasarkan perkembangan DKV UMN sesuai dengan <i>timeline</i> dan riset yang dilakukan.
3 – 4	27 Februari – 5 Maret 2025	Bagan “Organization Structure”	Penulis membuat bagan “Organization Structure” berdasarkan data yang diberikan. Bagan tersebut berisikan struktur Program Studi DKV UMN yang juga disertai berbagai koordinator akademik. Periode pembuatan bagan ini memerlukan <i>layout</i> yang terstruktur sehingga mudah dipahami dan sesuai dengan urutan yang ditentukan.
		Bagan “DKV UMN Goals”	Penulis membuat bagan “DKV UMN Goals” yang merupakan bagan yang berisikan struktur Fakultas Seni dan Desain. Selama periode pembuatan bagan ini, penulis memastikan agar <i>layout</i> dari bagan mudah dipahami dan terbaca dengan baik.

3 – 4	28 Februari – 3 Maret 2025	Pembaruan informasi pada “Collaboration”	Penulis melakukan riset dan penelusuran data kolaborasi yang telah dilakukan UMN dengan asosiasi, organisasi, atau kampus lain. Dari data tersebut, penulis mencari dan memasukkan logo-logo dari setiap pihak tersebut ke dalam halaman “Collaboration” pada <i>website</i> DKV UMN.
4	3 Maret 2025	Pembaharuan informasi “ELO” pada halaman “Competences”	Penulis memperbarui informasi bagian “Competences” yang berupa tabel <i>Expected Learning Outcome</i> (ELO). Informasi yang diperbarui meliputi kode, informasi ELO, dan jenis aspek dari ELO tersebut.
4 – 6	5 – 17 Maret 2025	Infografik “Why DKV UMN”	Periode perancangan infografik “Why DKV UMN” meliputi proses pengumpulan data dari berbagai sumber dan pihak terkait, menata <i>layout</i> , membuat ilustrasi baru, serta pembuatan diagram <i>pie chart</i> .
5	10 – 13 Maret 2025	Membuat ilustrasi <i>icon</i> “Honed Aspects”	Penulis membuat perancangan ilustrasi <i>icon</i> pada “Honed Aspects”. Ilustrasi <i>icon</i> yang dirancang menggambarkan setiap aspek dari ELO yang tercantum dalam halaman “Competences” pada <i>website</i> .
5 – 6	10 – 19 Maret 2025	Memperbarui informasi fasilitas laboratorium DKV UMN	Pada awal pengerjaan halaman “Lab Facilities”, penulis memulai dengan memperbarui informasi pada masing-masing fasilitas. Hal ini termasuk pembaruan nama, aspek ELO, lokasi, nama <i>Person in Charge</i> (PIC), dan deskripsi dari tiap fasilitas laboratorium. Lalu, ditambahkan juga fasilitas laboratorium yang belum tercantum dalam <i>website</i> .
		Memilah dan mengedit foto untuk beberapa fasilitas	Penulis menerima <i>folder</i> yang berisikan foto-foto dari fasilitas <i>Render Farm</i> yang belum tercantum. Dari <i>folder</i> tersebut, penulis memilih foto yang paling sesuai dan

		laboratorium DKV UMN	dilanjutkan dengan mengedit foto tersebut untuk dicantumkan pada <i>website</i> . Setelah mengedit, penulis menambahkan informasi <i>Render Farm</i> pada foto tersebut.
		Mengambil foto <i>Cubicle Sound Laboratory</i>	Pada periode ini, penulis mengambil sejumlah foto-foto pada <i>Cubicle Sound Lab</i> . Pelaksanaan tugas ini juga dilengkapi dengan penggunaan peralatan lainnya sehingga foto yang diambil dapat menggambarkan pengalaman penggunaan <i>Cubicle Sound Lab</i> dengan baik.
6	17 Maret 2025	Pembaruan data pada tabel “Achievements”	Pengerjaan tugas ini dilakukan dari penerimaan data pencapaian ataupun partisipasi mahasiswa DKV UMN dalam berbagai lomba dan kegiatan. Penulis kemudian memasukkan data tersebut ke dalam tabel yang berada pada halaman “Portfolio” <i>website</i> .
6 – 7	18 – 28 Maret 2025	Proyek Kalender Akademik DKV tahun 2025	Proyek ini dikerjakan penulis untuk memperbarui halaman “Academic Calendar” di <i>website</i> , yaitu dengan menambahkan tahun 2025.
7	21 Maret 2025	Proyek <i>backdrop</i> acara Buka Puasa Bersama FSD UMN	Proyek ini merupakan proyek mendesain <i>backdrop</i> untuk acara Buka Puasa Bersama FSD UMN, dimana akan ditampilkan melalui proyektor.
10 – 11	7 – 16 April 2025	Pembaruan dan penambahan data atau informasi halaman “Student Organization”	Pengerjaan tugas ini meliputi proses mengontak setiap koordinator dari organisasi yang tercantum pada <i>website</i> . Proses tersebut bertujuan untuk memperoleh data terbaru untuk dimasukkan dalam halaman organisasi yang terkait.
12	21 – 24 April	Desain dokumentasi <i>exhibition</i> Kurawal	Proyek ini mencakup pemilihan foto dokumentasi dari kegiatan Kurawal tahun 2024. Dokumentasi tersebut kemudian didesain untuk dicantumkan dalam halaman “Exhibition” <i>website</i> .

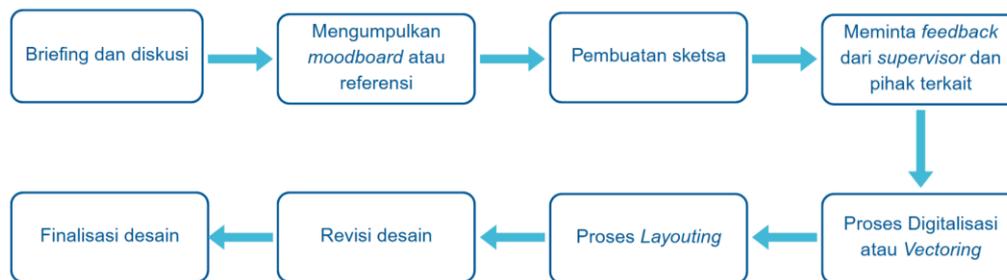
		Desain dokumentasi <i>exhibition</i> Imago x Nusakara	Proyek ini mencakup pemilihan foto dari kegiatan Imago. Dokumentasi tersebut juga meliputi foto-foto pameran Imago x Nusakara tahun 2024. Hasil foto-foto didesain untuk dicantumkan dalam halaman “Exhibition” <i>website</i> .
12 – 13	25 April – 5 Mei	Pembaruan CV dosen pada halaman “Our Staff” <i>website</i> DKV UMN	Tugas ini mencakup pembaruan informasi dosen Program Studi DKV UMN yang tertera dalam halaman “Our Staff” pada <i>website</i> DKV UMN. Informasi yang diupdate meliputi gelar,
14 – 15	6 – 13 Mei	Perancangan grafik dinding dan panel untuk IMDES Exhibition 2025	Proyek ini mencakup perancangan grafik untuk 5 sisi dinding dan 2 sisi panel yang ditampilkan pada pameran acara IMDES 2025. Pengerjaan proyek ini juga mencakup perancangan maskot IMDES 2025.
	14 Mei	Perancangan desain Activity Box untuk IMDES Exhibition 2025	Proyek ini mencakup pembuatan desain untuk Activity Box pameran IMDES 2025. Activity Box merupakan wadah dimana pengunjung dapat melakukan aktivitas sederhana seperti penempelan stiker dan <i>sticky notes</i> berdasarkan instruksi aktivitas.
	14 Mei	Pembuatan video <i>motion graphic</i> untuk IMDES Exhibition 2025	Penulis membuat video <i>motion graphic</i> yang berisikan informasi IMDES 2025 dan <i>rigging</i> desain maskot. Video ini kemudian ditampilkan selama IMDES Exhibition 2025 berlangsung.
	15 – 16 Mei	Membuat video “Day 1 and Day 2 Recap” acara IMDES 2025	Proyek ini mencakup penerimaan <i>footage</i> video IMDES Conference dan IMDES Exhibition dari pihak UMN Documentation. Untuk menambahkan <i>footage</i> , penulis turut melakukan dokumentasi pada pameran. Dari hasil dokumentasi tersebut, penulis mengerjakan <i>video</i>

			<i>editing</i> untuk video “Day 1 and Day 2 Recap” acara IMDES 2025.
17 – 18	19 – 28 Mei	Melanjutkan tugas pembaruan informasi CV dosen pada halaman “Our Staff” <i>website</i> DKV UMN	Dalam melanjutkan tugas pembaruan informasi pada halaman “Our Staff” <i>website</i> DKV UMN, dilaksanakan perbaikan format teks dan pembuatan <i>field</i> baru untuk beberapa bagian informasi tertentu pada beberapa halaman dosen. Periode ini juga digunakan untuk mengedit foto dosen baru yang belum dicantumkan pada <i>website</i> .
18	30 Mei	Pembaruan informasi lebih lanjut dalam halaman HMDKV pada <i>website</i> DKV UMN	Penulis telah mendapatkan <i>file</i> dokumen dari koordinator HMDKV terkait program kerja HMDKV, sehingga penulis membuat pembaruan informasi pada bagian HMDKV dari halaman “Organization” <i>website</i> DKV UMN.

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama melaksanakan magang pada Program Studi DKV UMN, penulis mengerjakan berbagai proyek yang berhubungan dengan media informasi. Proyek-proyek tersebut memiliki tujuan untuk memberikan informasi ataupun pesan kepada para pengguna. Untuk mendukung tujuan dan visual dari media informasi yang dirancang, penulis menerima *briefing* dan melakukan diskusi secara berkala dalam mengerjakan proyek-proyek yang diberikan. Proses pengerjaan proyek magang mencakup tahap pengumpulan referensi, pembuatan sketsa kasar dan komprehensif, serta dilanjutkan dengan finalisasi desain. Beberapa proyek tambahan mencakup tahapan yang berbeda, seperti dimulai dengan pengumpulan data dari berbagai pihak terkait terlebih dahulu. Hal ini dilakukan agar proyek yang dikerjakan penulis dapat memberikan informasi yang *credible* dan tepat sasaran. Berikut skema tahapan penulis dalam melaksanakan proyek perancangan.

### Skema Perancangan Visual Proyek Magang



Gambar 3.2 Skema Perancangan Visual Proyek Magang  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tahapan perancangan yang diimplementasikan penulis dalam pembuatan desain pada proyek magang berpedoman terhadap metode perancangan *Human-Centered Design* (HCD) yang terdiri dari tahap *Inspiration*, *Ideation*, dan *Implementation*. Ketiga tahapan tersebut melibatkan proses identifikasi, eksplorasi ide dan konsep, lalu dilanjutkan pada proses pengembangan secara iteratif sampai akhirnya hasil desain dapat diimplementasikan dalam sebuah media. Sebagian besar dari proyek magang penulis yang berbasis visual dikerjakan berdasarkan skema tersebut, sehingga hasil proyek yang dikerjakan dapat menjadi solusi yang baik, sesuai dengan kebutuhan, dan mudah dipahami oleh pengguna. Berikut penjelasan lebih rinci dari skema perancangan visual proyek magang.

#### 1. *Briefing dan Diskusi*

Tahapan pertama diawali dengan diberikan *briefing* oleh *supervisor* atau pihak terkait, lalu dilaksanakan diskusi secara mendalam. Selaras dengan tahapan *Inspiration* pada metode perancangan HCD, tahap *briefing* dan diskusi ini bertujuan agar penulis dapat memahami kebutuhan dari proyek yang dibuat, ataupun memahami masalah desain sehingga didapatkan solusi desain yang baik. Dari hasil *briefing* mengenai informasi dan detail dari suatu proyek, diskusi dilakukan sebagai bagian dari proses memahami apa yang harus dilakukan dalam pengerjaan, serta proses mendiskusikan ide dan konsep dari proyek perancangan.

## **2. Mengumpulkan *Moodboard* atau Referensi**

Tahapan kedua mencakup pembuatan *moodboard* atau pencarian dan pengumpulan berbagai referensi. Referensi yang dikumpulkan ditentukan berdasarkan syarat-syarat atau ketentuan dari ide dan konsep yang didiskusikan pada tahap sebelumnya. Pengumpulan referensi tersebut juga sejalan dengan tahap *Ideation* dari metode HCD, dimana dengan adanya referensi, penulis dapat lebih mengeksplorasi ide dan mengembangkan konsep perancangan visual secara lebih lanjut.

## **3. Pembuatan Sketsa**

Tahapan selanjutnya merupakan tahapan pembuatan sketsa. Jumlah sketsa yang dibuat tidak hanya satu, melainkan dapat dibuat menjadi beberapa alternatif untuk memperluas ruang eksplorasi ide. Pembuatan sketsa merupakan proses yang termasuk dalam tahapan *Ideation* pada metode HCD, dimana pembuatan beberapa alternatif sketsa dapat membantu visualisasi dari suatu ide perancangan. Dengan membuat beberapa alternatif sketsa, penulis dapat menilai berbagai opsi ide sebelum berkomitmen pada konsep perancangan tertentu.

## **4. Meminta *Feedback* dari *Supervisor* dan Pihak Terkait**

Setelah pembuatan berbagai alternatif sketsa, tahapan selanjutnya adalah memberikan atau melakukan *crosscheck* dari sketsa-sketsa tersebut ke *supervisor* atau beserta dengan pihak lainnya yang terkait dalam proyek yang dikerjakan. Tahapan ini termasuk dalam tahap *Ideation* pada metode HCD. *Feedback* yang diperoleh dari sketsa membantu penulis dalam memilih alternatif sketsa dan mengembangkan ide-ide baru berdasarkan masukan dari *supervisor* atau pihak terkait lainnya. Hal ini juga bertujuan untuk memastikan bahwa proyek yang dikerjakan sesuai dengan ekspektasi dan kebutuhan pengguna dan pihak-pihak terkait.

## 5. Proses Digitalisasi atau *Vectoring*

Dari memperoleh *approval* dari suatu sketsa, proses dilanjutkan ke dalam tahap digitalisasi atau *vectoring*. *Vectoring* merupakan teknik visualisasi perancangan yang paling lazim digunakan penulis dalam proyek magang. Proses ini termasuk dalam bagian *Design* dari tahapan *Ideation* pada metode HCD. Tahap desain melalui proses *vectoring* ini dilakukan karena sebagian besar proyek yang dikerjakan penulis bersifat digital dan membutuhkan hasil desain yang presisi. Program yang digunakan penulis dalam membuat *vector* adalah Figma dan Adobe Illustrator.

## 6. Proses *Layouting*

Tahap proses *layouting* merupakan tahapan pengaturan tata letak dari sebuah desain, gambar, atau ilustrasi yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya secara efektif dan menarik secara visual. Proses *layouting* bertujuan agar perancangan yang dibuat mudah dipahami oleh para pengguna dengan mempertimbangkan prinsip desain, yaitu hierarki, keseimbangan, kontras, proporsi, dan lain sebagainya. *Layouting* juga dilakukan dengan memperhatikan tujuan dan kebutuhan dari proyek sehingga perancangan yang dibuat dapat tersampaikan dengan baik. Oleh karena itu, proses mewujudkan hasil akhir desain ini termasuk dalam tahapan *Implementation* pada metode HCD.

## 7. Revisi Desain

Sebelum menyelesaikan keseluruhan suatu proyek perancangan visual, penulis mengirimkan hasil desain ke *supervisor*, atau dalam beberapa proyek terkait lainnya, hasil desain tersebut juga dikirimkan pada pihak lain yang terkait. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan *feedback* dan mengetahui apabila terdapat hal yang perlu diperbaiki. Selain mengirimkan hasil desain pada pihak-pihak tersebut, penulis juga dapat mencoba untuk meng-*upload* hasil desain dalam media proyek untuk menganalisis apabila masih ada kekurangan. Proses ini termasuk dalam tahapan *Implementation* bagian

“Testing and Refinement” dari metode HCD. Dengan melaksanakan tahapan ini, penulis dapat melakukan revisi berdasarkan *feedback* atau analisis pada hasil desain.

## 8. Finalisasi Desain

Tahapan terakhir yaitu proses finalisasi desain. Pada tahapan ini, penulis dapat mengimplementasi hasil desain yang sudah melewati proses revisi atau diberikan *approval* oleh pihak-pihak yang terkait ke dalam media yang sesuai dengan proyek. Tahapan yang sesuai dengan tahap *Implementation* pada metode HCD ini juga dilakukan ketika penulis sudah memastikan bahwa hasil desain sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Adapun proyek perancangan yang dikerjakan penulis selama magang tidak hanya desain visual 2D, namun penulis juga memperoleh tugas perancangan desain 3D dari *supervisor* dan pihak IT Department.



Gambar 3.3 Skema Perancangan Proyek 3D Magang  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Proses pengerjaan perancangan proyek 3D mengharuskan penulis untuk menggunakan skema perancangan yang menyesuaikan alur pembuatan visual 3D. Seluruh tahapan perancangan yang terdapat dalam skema dilakukan dalam *software* 3D Blender, mulai dari tahap 3D *modelling* dan *sculpting* hingga proses finalisasi desain. Skema perancangan 3D ini bertujuan untuk memenuhi standar teknis serta memastikan hasil visual 3D yang sesuai dengan ekspektasi dan kebutuhan proyek.

## 1. *Briefing* Tugas

Tahap *briefing* tugas merupakan tahap paling awal yang dilewati penulis sebelum memulai pengerjaan tugas perancangan proyek 3D. Tahap ini dilaksanakan oleh penulis bersama dengan *supervisor* untuk memahami proyek, baik secara keseluruhan maupun secara mendetail.

## 2. Mengumpulkan Referensi

Tahap pengumpulan referensi melibatkan proses penulis mengumpulkan gambar referensi yang akan digunakan sebagai acuan perancangan. Referensi yang dikumpulkan disesuaikan dengan *brief* proyek dan kriteria yang telah ditentukan. Tujuan dari tahapan ini adalah agar penulis dapat memvisualisasikan ide dan konsep perancangan.

## 3. Pembuatan Sketsa

Membuat sketsa merupakan proses dimana penulis memvisualisasikan perancangan berdasarkan referensi yang telah dikumpulkan. Pembuatan sketsa juga memungkinkan penulis untuk melakukan eksplorasi desain, sebelum memasuki tahap selanjutnya. Dari eksplorasi sketsa, penulis mampu menentukan desain yang paling sesuai dengan tujuan dan kebutuhan proyek 3D.

## 4. Tahap 3D *Modelling* dan *Sculpting*

Setelah menentukan visualisasi dari proyek, perancangan dapat diteruskan ke tahap digitalisasi 3D dalam *software* 3D yang bernama Blender. Tahapan digitalisasi ini dimulai dengan proses *modelling*, yaitu proses yang dilakukan dengan membuat objek-objek besar dalam bentuk *low fidelity* terlebih dahulu. Tahapan ini juga membantu penulis dalam membentuk struktur dari perancangan. Setelah membangun struktur dari objek-objek besar, digitalisasi diteruskan dengan proses 3D *sculpting*. Proses *sculpting* berguna dalam membentuk detail perancangan, seperti membentuk elemen lekukan, lipatan, hingga karakteristik kecil lainnya seperti aksesoris

yang sesuai dengan desain visual yang telah ditentukan. *Sculpting* mampu memperkaya kualitas visual dari perancangan 3D sebelum dilanjutkan ke proses selanjutnya.

## **5. Tahap *Texturing***

Setelah membuat model 3D, tahap selanjutnya adalah tahap *texturing*, dimana dilakukan pewarnaan dan pembuatan tekstur pada permukaan objek perancangan 3D. Tahap ini dimulai dengan membuat UV Mapping, yaitu proses dengan pembuatan *mark seam* dan *unwrap* pada suatu objek perancangan 3D, sehingga hal ini dapat mempermudah proses *texturing* pada objek 3D.

Selanjutnya, proses *texturing* dilakukan pada *tab* Shading dan Texture Paint dalam *software* Blender, dengan *tab* Shading berfungsi untuk membuat dan mengedit material objek, dimana hal ini menentukan bagaimana warna dan tekstur objek terlihat dan berinteraksi dengan cahaya. Lalu, *tab* Texture Paint bertujuan untuk membuat *painting* atau *texturing* pada objek dengan *shading* yang lebih mendetail.

## **6. Meminta *Feedback***

Tahapan selanjutnya adalah permintaan *feedback* ke *supervisor* dan juga pihak lain yang terkait dengan proyek perancangan 3D. *Feedback* yang diberikan dapat mencakup evaluasi terhadap bentuk, proporsi, detail, serta kesesuaian desain dengan ide dan konsep yang ditetapkan. Tahapan ini dilaksanakan untuk memastikan bahwa hasil perancangan 3D telah memenuhi ekspektasi serta kebutuhan proyek.

## **7. Revisi Desain**

Tahapan revisi desain merupakan tahap dimana *feedback* yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya diolah sebagai acuan perbaikan perancangan. Revisi yang dilakukan dapat meliputi penyesuaian bentuk objek 3D, pengurangan atau penambahan detail, hingga perbaikan warna

atau tekstur. Revisi ini dilakukan secara iteratif hingga perancangan proyek 3D mampu sesuai dengan arahan yang diberikan dan dapat dilanjutkan ke tahap finalisasi.

## 8. Finalisasi Desain

Finalisasi desain adalah tahap akhir dalam proses perancangan proyek 3D, dimana seluruh objek pada model 3D telah melalui proses revisi dan lalu difinalisasikan. Pada tahap ini, penulis memastikan bahwa model 3D telah memenuhi seluruh kriteria dengan konsep, tujuan, dan estetika visual yang sesuai dengan arahan yang diberikan. Proses finalisasi mencakup pemeriksaan ulang detail *sculpting*, konsistensi tekstur dan warna, pengaturan pencahayaan (*lighting*), dan komposisi model 3D. Selain itu, penulis juga melakukan *rendering* hasil akhir dalam bentuk *image* yang sesuai dengan sudut pandang (*angle*) yang diminta oleh *supervisor* dan pihak lainnya yang terkait dengan proyek. Tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan *output* visual perancangan 3D yang siap digunakan dalam kebutuhan proyek.

### 3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Perancangan visual *website* DKV UMN merupakan proyek utama selama penulis menjalankan magang di Program Studi DKV UMN. *Website* DKV UMN adalah media informasi yang digunakan untuk menyajikan informasi profil DKV UMN, sejarah DKV UMN, kegiatan, akademik, organisasi mahasiswa, portofolio, dan lain sebagainya. *Website* tersebut dapat digunakan bagi mahasiswa DKV UMN, calon mahasiswa, orang tua, mitra, ataupun masyarakat umum yang ingin mengetahui informasi yang memperkenalkan DKV UMN. Proyek perancangan ini diberikan kepada penulis agar konten yang terkandung di dalam *website* dapat diperbarui dan ditambahkan untuk keperluan akreditasi jurusan DKV pada UMN.

Penulis memilih proyek ini sebagai proyek utama karena proses yang terlibat dalam proyek ini bersifat terstruktur dan menyeluruh. Proyek

perancangan visual *website* DKV UMN tidak hanya berfokus pada aspek estetika visual, tetapi penulis juga harus mengikuti tahapan pengumpulan data dan melaksanakan analisis data agar informasi yang terkandung dalam konten visual bersifat relevan dan akurat. Proses perancangan proyek ini juga mencakup penyesuaian visual berdasarkan kebutuhan pengguna agar pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah. Penyesuaian visual tersebut meliputi hierarki elemen desain, keterbacaan informasi, dan konsistensi gaya visual yang sesuai dengan *brand identity* DKV UMN. Oleh karena itu, proyek ini diposisikan penulis sebagai proyek utama dalam pelaksanaan magang.

Penulis mengerjakan tugas perancangan visual dan pembaruan informasi *website* DKV UMN berdasarkan *slides* berjudul “Update Web DKV” yang sudah disiapkan oleh PJ *website* DKV UMN. Beberapa tugas perancangan visual *website* yang dibuat sebagai berikut.

### 3.3.1.1 Ilustrasi “History of UMN”

Bagian pertama yang dibuat oleh penulis dalam perancangan visual *website* DKV UMN adalah pembuatan ilustrasi untuk bagian “History” pada halaman “Overview” dari *website*. Halaman pertama dari bagian “History” membahas mengenai sejarah UMN yang diawali dengan informasi perkembangan dibangunnya UMN, fakultas, dan perkembangan program studi di UMN. Untuk menunjang pemahaman pengguna *website* dalam membaca informasi halaman “History”, ditambahkan ilustrasi sejarah UMN yang ditampilkan dalam bentuk sebuah infografik *timeline* yang menarik secara visual dan juga mudah dipahami oleh pengguna.

Tugas penulis adalah memperbarui ilustrasi “History of UMN” tersebut dengan mempertahankan gaya visual ilustrasi dan menambahkan ilustrasi beserta dengan informasi perkembangan UMN yang terkini. Berikut merupakan tahapan dalam pengerjaan ilustrasi.

### A. Briefing dan Diskusi

Penulis mendapatkan *brief* tugas perancangan ilustrasi “History of UMN” dari *slides* “Update Web DKV” yang telah diberikan PJ *website* DKV UMN. *Brief* yang tertulis pada *slide* terkait meliputi menambahkan ilustrasi dan deskripsi dari pencapaian UMN dalam meraih 4 bintang QS Stars pada tahun 2024, menghapus *timeline* tahun 2018, serta menata ulang *layout* berupa teks dan ilustrasi sehingga alur *timeline* lebih mudah dipahami.

9	2 History of UMN (University)	Tambah tahun 2024	2018 New Curriculum <b>dilangin</b>	
10	(Ada peta-nya)	QS 4 stars (kalimatnya cari di article)	Tambah ilustrasi dibawahnya	<b>Ilustrasi QS bintang2 aja, trs yg event separation disesuaikan lg panahnya</b>

Gambar 3.4 *Sheets Brief* Ilustrasi "History of UMN"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Saat melakukan diskusi mengenai ilustrasi yang akan ditambahkan, PJ *website* DKV UMN mengusulkan 2 ide konsep yang dapat digunakan penulis. Ide konsep tersebut berupa ilustrasi gedung-gedung universitas ataupun bintang-bintang dari logo QS Stars. Walaupun diberikan usulan oleh PJ *website*, penulis diarahkan untuk mencoba beberapa konsep terlebih dahulu sebelum memilih satu konsep tertentu untuk melihat konsep ilustrasi yang paling sesuai. PJ *website* juga mengingatkan untuk menambahkan informasi deskriptif berbentuk teks pada halaman “History” tersebut.

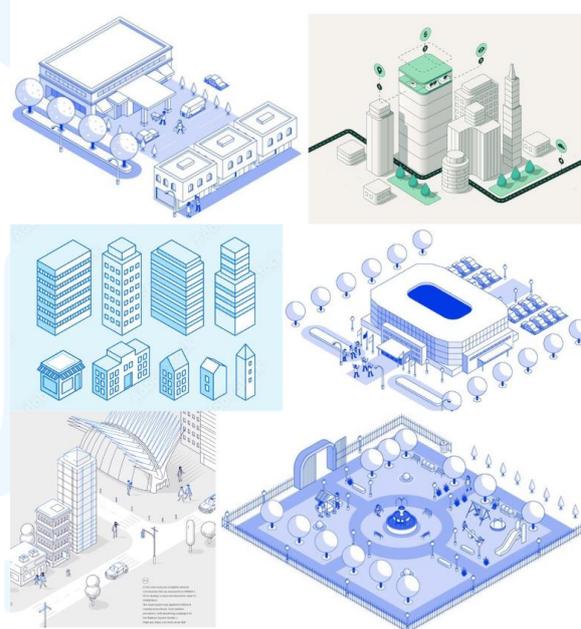
### B. Pengumpulan Referensi

*Supervisor* dan PJ *website* DKV UMN memberikan arahan untuk menambahkan ilustrasi yang sesuai dengan gaya visual yang sudah digunakan. Karena tugas penulis yaitu menambahkan ilustrasi, maka penulis menjadikan ilustrasi “History of UMN” sebelumnya sebagai referensi. Referensi tersebut meliputi palet warna yang sesuai dengan *brand identity* DKV UMN, yaitu hijau kebiruan dan jingga.



Gambar 3.5 Warna *Brand Identity* DKV UMN  
Sumber: <https://dkv.umn.ac.id/about...>

Selain menyesuaikan warna, penulis juga memastikan untuk mengikuti gaya visual yang digunakan sebelumnya dalam membuat ilustrasi “History of UMN”. Gaya visual yang digunakan penulis dalam pembuatan ilustrasi pada tugas ini adalah dengan gaya ilustrasi isometrik yang simpel.



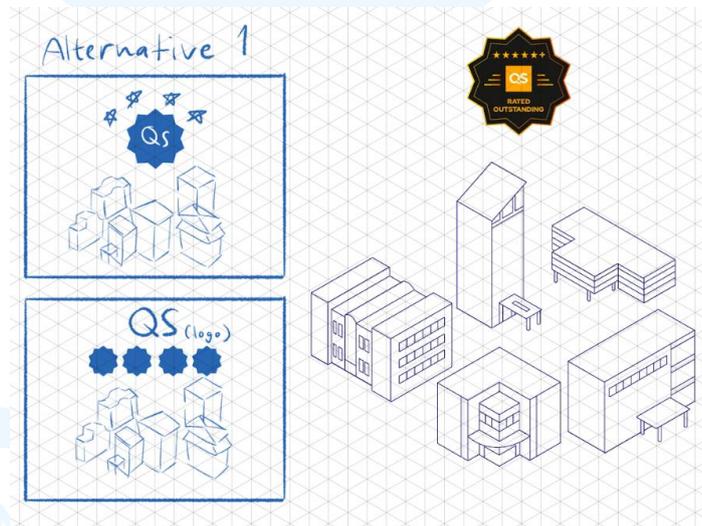
Gambar 3.6 Referensi Gaya Visual “History of UMN”  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Referensi gaya visual isometrik yang dipilih oleh penulis memiliki kriteria berupa ilustrasi bangunan untuk menyesuaikan konsep keseluruhan ilustrasi “History of UMN” yang menyerupai peta

dengan berbagai bangunan. Referens yang dikumpulkan tersebut juga dipilih berdasarkan alternatif konsep yang diusulkan pada tahap *briefing* dan diskusi sebelumnya.

### C. Pembuatan Sketsa

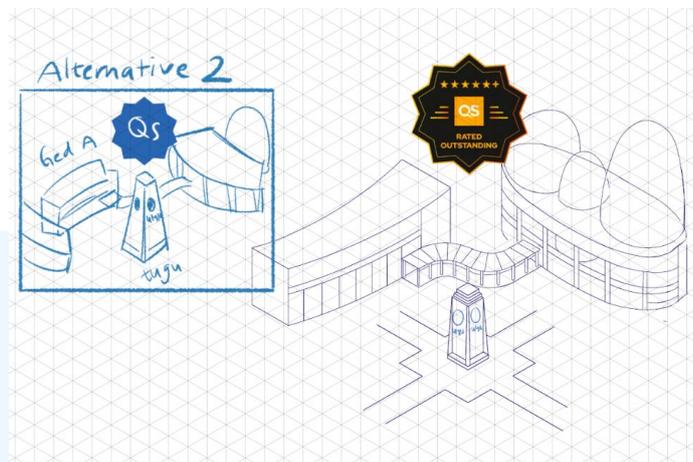
Dari ide konsep usulan PJ *website* DKV UMN dan referensi yang sudah dikumpulkan penulis, penulis mencoba untuk mengembangkan ide melalui pembuatan beberapa alternatif sketsa. Sketsa juga dibuat berdasarkan gaya visual isometrik sehingga penulis dapat memvisualisasikan apabila sketsa tersebut sesuai dengan kebutuhan dan dapat dilanjutkan ke tahapan selanjutnya. Sketsa untuk ilustrasi “History of UMN” dibuat dengan menggambarkan sketsa kasar terlebih dahulu. Sketsa kasar tersebut digambarkan dalam skala kecil yang diletakkan di sisi kiri dari kanvas. Setelah membuat sketsa kasar, penulis melanjutkan dengan membuat sketsa komprehensif dalam skala yang lebih besar.



Gambar 3.7 Alternatif Sketsa Pertama "History of UMN"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar di atas merupakan alternatif sketsa pertama untuk ilustrasi “History of UMN” tahun 2024. Penulis membuat alternatif sketsa tersebut berisi gambar bangunan-bangunan dari berbagai universitas di Indonesia. Konsep yang disampaikan dari alternatif

sketsa ini adalah sederetan universitas yang telah diberikan *rating* oleh QS Stars.

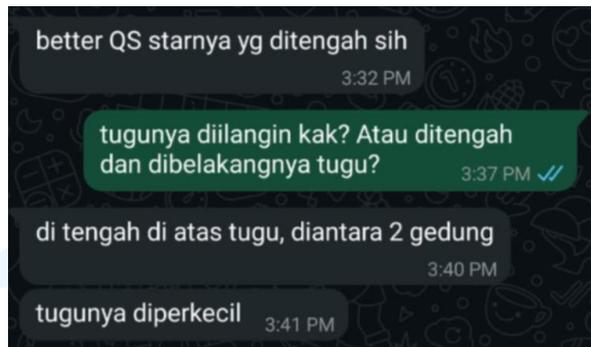


Gambar 3.8 Alternatif Sketsa Kedua "History of UMN"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Alternatif sketsa kedua merupakan sketsa dari tugu UMN dengan logo QS Stars. Penulis membuat sketsa tugu UMN dikarenakan tugu UMN dapat menyampaikan identitas UMN secara lebih tepat sasaran dan lebih mudah dipahami oleh pengguna. Oleh karena itu, penulis melanjutkan pengembangan alternatif sketsa kedua dengan menambahkan ilustrasi gedung B, C, dan D UMN disekitarnya. Penambahan ilustrasi gedung tersebut juga bertujuan untuk mendukung konsep keseluruhan ilustrasi "History of UMN" yang dipenuhi dengan berbagai bangunan atau gedung UMN. Selain itu, logo QS Stars di bagian atas dari ilustrasi tugu UMN sebagai indikasi bahwa hasil ilustrasi akan ditambahkan logo QS Stars yang lebih sederhana.

#### **D. Meminta *Feedback* pada PJ Website DKV UMN**

Setelah menyelesaikan kedua alternatif sketsa, penulis memperlihatkan hasil sketsa kepada PJ *website* DKV UMN. Dari hasil pemeriksaan, PJ *website* DKV UMN menyetujui alternatif sketsa kedua, yaitu sketsa tugu UMN dengan logo QS Stars, namun terdapat beberapa penyesuaian pada komposisi ilustrasi.



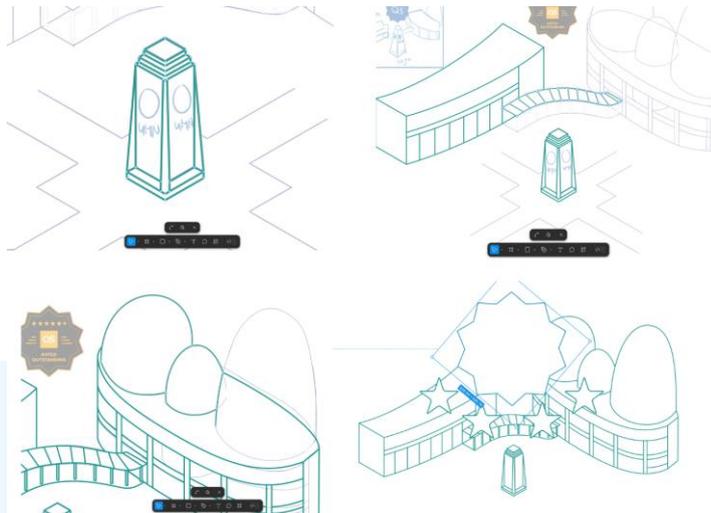
Gambar 3.9 *Feedback* Ilustrasi "History of UMN"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berdasarkan *feedback* dari PJ *website* DKV UMN melalui *chat* WhatsApp, disarankan untuk meletakkan ilustrasi QS Stars agar lebih ke tengah ilustrasi dan tidak diletakkan terlalu ke bagian atas. Selain itu, ukuran ilustrasi tugu UMN disarankan untuk diperkecil untuk lebih menyesuaikan skala asli dari perbandingan tugu UMN dengan gedung UMN.

#### **E. Proses *Vectoring***

Dari hasil sketsa yang telah diberikan *approval* oleh PJ *website* DKV UMN, penulis melanjutkan sketsa tersebut ke tahap *vectoring*. Dalam tugas pembuatan ilustrasi "History of UMN" ini, penulis melaksanakan tahap *vectoring* menggunakan program Figma. Proses ini dimulai dengan penulis memasukkan gambar sketsa ke dalam *artboard*, lalu dilanjutkan pada pembuatan *stroke* (garis) dari tugu UMN hingga logo QS Stars.

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 3.10 Proses *Vectoring* Ilustrasi "History of UMN"  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis memasuki proses *vectoring* dengan membuat *lineart* pada sketsa ilustrasi dengan ketebalan *stroke* yang tidak terlalu tinggi untuk menyesuaikan ketebalan *stroke* dalam ilustrasi "History of UMN" yang sebelumnya. Penyesuaian tersebut juga bertujuan agar ilustrasi dapat terlihat dengan jelas apabila dilihat dalam skala kecil.



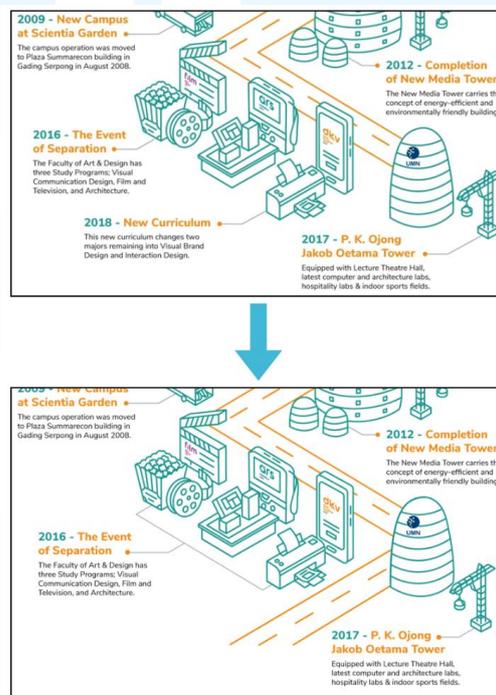
Gambar 3.11 *Vectoring* Logo QS Stars  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah membuat *vectoring* dari tugu UMN beserta dengan gedung disekitarnya, penulis membuat *vectoring* dari logo QS Stars. Penulis membuat *vectoring* tersebut agar logo QS Stars dapat menyatu dengan baik dengan ilustrasi *vector* dari tugu UMN, dimana dibutuhkan logo QS Stars yang sederhana dan ditampilkan dengan warna yang sesuai pada ilustrasi tugu dan gedung UMN dibelakangnya. Proses *vectoring* logo QS Stars dilakukan menggunakan fitur *image trace* dari Adobe Illustrator pada teks "QS" dari logo. Penulis juga membuat

ilustrasi *vector* bintang berdasarkan bentuk bintang yang berasal dari QS Stars.

## F. Proses *Layouting*

Setelah menyelesaikan pembuatan *vector* dari ilustrasi tugu UMN dengan gedung UMN disekitarnya serta logo QS Stars, penulis melanjutkan proses ke tahap *layouting*. Tahap ini dimulai dengan menyisipkan ilustrasi “History of UMN” yang lama ke dalam kanvas. Setelah itu, penulis membuat perbaikan dari *layout* ilustrasi yang lama berupa penyesuaian kembali peletakkan teks dan ilustrasi jalan.



Gambar 3.12 Perbaikan *Layout* Teks pada Ilustrasi "History of UMN"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis membuat perbaikan pada penempatan teks tahun 2016 yang berisikan deskripsi 3 program studi dari FSD pada ilustrasi “History of UMN” yang lama. Teks tersebut diletakkan ke bagian tengah dari ketiga ilustrasi program studi dari FSD, lalu penulis juga menghapus teks tahun 2018 mengenai adanya kurikulum baru. Penulis menambahkan ilustrasi jalanan baru yang meneruskan ke ilustrasi tahun 2024, yaitu mengenai QS Stars. Selanjutnya, penulis menambahkan

teks deskripsi dalam bahasa Inggris mengenai peraih QS Stars 4 bintang QS Stars tersebut ke dalam ilustrasi.



Gambar 3.13 Penyisipan Hasil Ilustrasi Peraih QS Stars  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pembaruan ilustrasi tahun 2024 dilakukan dengan cara menyisipkan ilustrasi tugu dan gedung UMN terlebih dahulu. Pada proses ini, penulis memisahkan ilustrasi tersebut dengan logo QS Stars untuk memudahkan penyesuaian ukuran dan peletakkan ilustrasi. PJ *website* DKV UMN juga memberikan masukan pada penulis agar ukuran tugu UMN lebih dikecilkan.

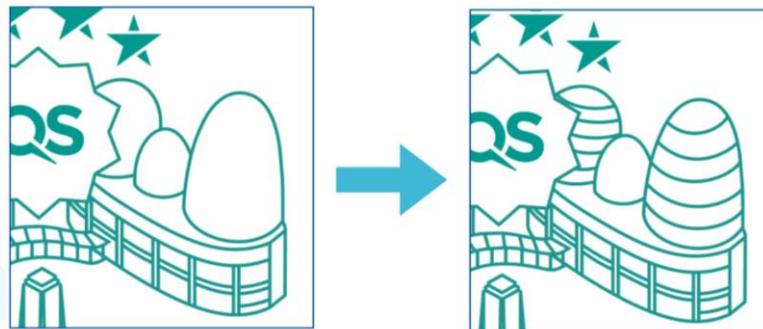


Gambar 3.14 Proses *Layout* Ilustrasi "History of UMN" Akhir  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Proses menata *layout* terakhir adalah merapikan kembali ilustrasi jalanan agar tidak terlihat terputus, dan meletakkan logo QS Stars beserta dengan 4 bintang yang mengelilinginya di bagian yang sesuai. Dalam menyelesaikan proses *layout*, penulis juga memastikan agar keseluruhan komposisi visual pada ilustrasi “History of UMN” tetap harmonis dan konsisten dengan elemen-elemen sebelumnya. Hal tersebut meliputi penggunaan warna yang tepat, penggunaan jenis *font* Nunito Sans yang sesuai dengan *brand identity* DKV UMN, serta penyesuaian kembali ketebalan garis atau *stroke* ilustrasi. Proses ini dilakukan oleh penulis untuk memastikan ilustrasi yang dibuat dapat dipahami dengan baik oleh pengguna *website*.

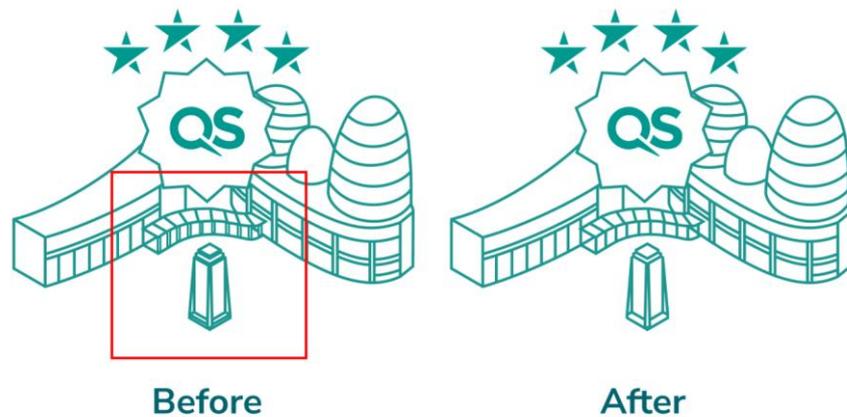
### G. Revisi Desain

Dalam tahap ini, penulis mengirimkan hasil pembuatan *vector* dan *layouting* dari ilustrasi yang telah dibuat kepada PJ *website* DKV UMN. Penulis mendapatkan beberapa saran terkait ilustrasi tugu dan gedung UMN. Saran tersebut mencakup penambahan detail garis-garis pada gedung C dan D UMN.



Gambar 3.15 Revisi Detail Ilustrasi Gedung C dan D UMN  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selain untuk menambahkan detail, adanya garis-garis pada gedung C dan D tersebut bertujuan untuk mempertahankan konsistensi dengan ilustrasi gedung C dan D tahun 2017 pada ilustrasi “History of UMN”. Setelah menambahkan detail tersebut, penulis juga diarahkan untuk membuat perbaikan pada ilustrasi tugu UMN.



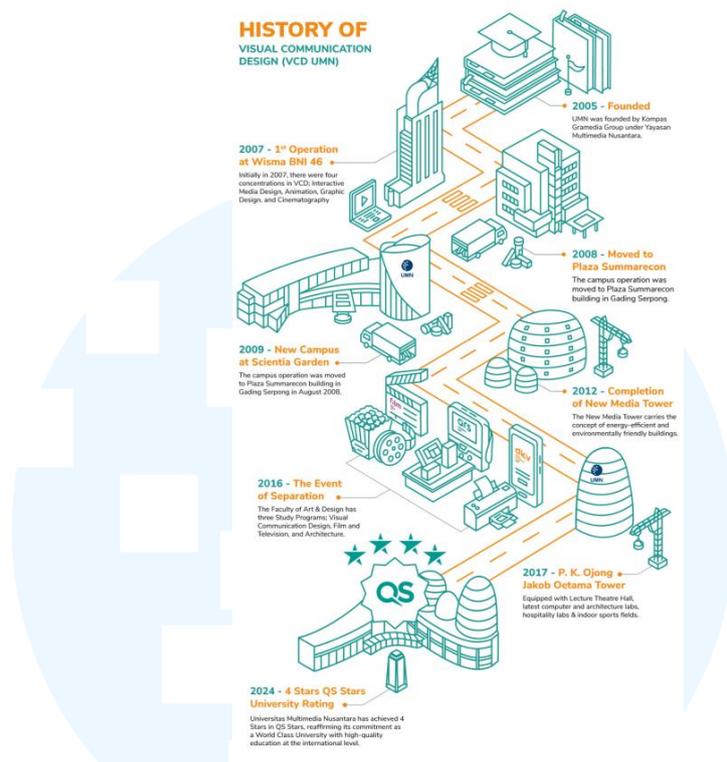
Gambar 3.16 Revisi *Vectoring* Ilustrasi Tugu UMN  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dikarenakan terdapat beberapa *stroke* yang terlalu banyak pada bagian tugu UMN dan tiang pada jembatan antar gedung B ke C dan D, maka penulis melakukan revisi dengan mengurangi beberapa *stroke*. Hal ini dilakukan agar ilustrasi tidak terlihat *redundant* dalam beberapa bagian dan tetap mempertahankan gaya visual ilustrasi yang lebih simpel.

#### H. Finalisasi Desain

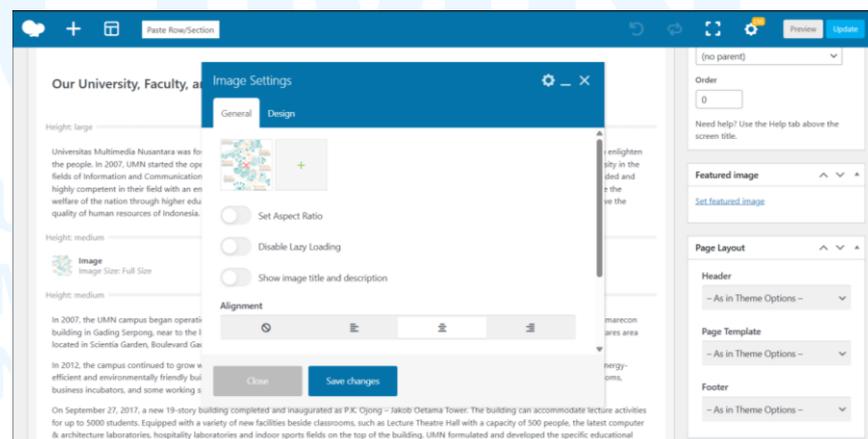
Tahap terakhir dari pembuatan dan pembaruan ilustrasi “History of UMN” adalah proses finalisasi desain. Tahap finalisasi pada tugas ini berupa penulis mengunggah hasil akhir ilustrasi dalam halaman terkait pada *website* DKV UMN.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.17 Hasil Final Ilustrasi "History of UMN"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pengunggahan hasil final ilustrasi “History of UMN” pada *website* admin DKV UMN dilakukan sesuai dengan instruksi dari PJ *website* DKV UMN. Proses pengunggahan tersebut dimulai dari penulis melakukan *log in* pada akun admin *website* DKV UMN yang memungkinkan penulis untuk mengedit *website* DKV UMN.



Gambar 3.18 Halaman “Image Settings” Ilustrasi "History of UMN"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah melakukan *log in*, penulis membuka halaman terkait yaitu “Overview”, lalu penulis mencari bagian “History”. Pada halaman tersebut, penulis membuka bagian “Image Settings” dari “History of UMN” dan memilih opsi “Edit Image” untuk mencantumkan hasil final ilustrasi “History of UMN” yang telah dibuat. Ilustrasi ditampilkan dalam ukuran *full size* untuk memastikan bahwa informasi didalamnya dapat terbaca dengan baik, serta ilustrasi ditampilkan dengan jelas dan tidak mengalami penurunan kualitas.

### **3.3.1.2 Infografik Ilustrasi “History of VCD UMN”**

Tugas selanjutnya yang penulis tangani dalam proyek perancangan visual *website* DKV UMN adalah pembuatan infografik ilustrasi “History of VCD UMN”. Infografik tersebut tercantum dalam bagian kedua dari “History”, yaitu pada bagian “History of Study Program”. Halaman “History of Study Program” mengandung penjelasan perkembangan sejarah dan akademik program studi DKV di UMN dalam bentuk teks deskripsi, lalu disertai dengan ilustrasi perkembangan tersebut yang bernama “History of VCD UMN”.

Infografik “History of VCD UMN” tersebut berisi ilustrasi dengan gaya visual isometrik, dan ditampilkan dalam bentuk infografik *flow chart*. Tujuan dari infografik ilustrasi ini adalah untuk memperjelas bagaimana *timeline* perkembangan akademik program studi DKV UMN dalam bentuk visual yang menarik, sehingga informasi yang disampaikan mampu dipahami lebih baik oleh pengguna. Setiap ilustrasi yang merepresentasikan tiap tahunnya dibuat dengan tujuan untuk secara komunikatif namun tetap estetik. Dikarenakan ilustrasi “History of VCD UMN” beserta dengan informasi didalamnya belum diperbarui selama 7 tahun, maka penulis ditugaskan untuk memperbarui dan menambahkan informasi dengan ilustrasi yang baru.

### A. Briefing dan Diskusi

Pada tahap pertama pengerjaan tugas ilustrasi “History of VCD UMN”, penulis melakukan *briefing* bersama *supervisor* dan PJ *website* DKV UMN secara tatap muka. Pada *briefing* pembaruan infografik “History of VCD UMN” tersebut, penulis diberikan catatan untuk menambahkan informasi perkembangan tahun 2021 dan tahun 2024. Pada tahun 2021, *supervisor* mengarahkan untuk mencantumkan informasi kurikulum Merdeka, serta mencantumkan informasi pembaruan kurikulum OBE, peraih 4 bintang dari QS Stars, dan proses perjalanan menuju akreditasi internasional pada tahun 2024.

1	Website UMN			
2	ABOUT (topbar)	Detail		
3	1 History DKV	(Tambah ilust dan informasi tahun 2021 & 2024)		
4	1) Minta file ai ke [redacted]	2021	Plus 2 point ->	Cluster MBKM, Entrepreneur Internship
5	2) Bljr masukin ke sistem sm [redacted]	Merdeka curriculum		
6		2024		
7		Updated curriculum	Plus points->	List matkul dr WA [redacted]
8				

Gambar 3.19 *Sheets Brief* Ilustrasi "History of VCD UMN"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis kemudian melanjutkan riset mandiri dari hasil *briefing* dan diskusi. Riset yang dilakukan dimulai dengan menelusuri informasi untuk tahun 2021, yaitu kurikulum Merdeka yang mengandung kluster MBKM dan *Entrepreneurship Internship*. Kluster MBKM merupakan program yang memungkinkan mahasiswa untuk mengambil SKS diluar program studi DKV UMN selama satu semester, serta *Entrepreneurship Internship* memungkinkan mahasiswa DKV untuk menciptakan ide bisnis yang inovatif dan membangunnya secara berkelanjutan. Fokus dari program tersebut adalah pada studi perencanaan, implementasi, dan evaluasi bisnis. Berdasarkan riset tersebut, penulis harus membuat ilustrasi tahun 2021 yang mencakup elemen visual yang merepresentasikan kebebasan belajar, kolaborasi, dan pengembangan kewirausahaan mahasiswa.

Selanjutnya, riset juga dilakukan untuk ilustrasi tahun 2024, dimana penulis harus memahami konteks pencapaian program studi

DKV UMN dalam meraih 4 bintang dari QS Stars serta menggambarkan perjalanan menuju akreditasi internasional. Penulis meneruskan riset ini dengan mencari informasi mengenai indikator apa saja dalam penilaian QS Stars yang relevan, seperti pengajaran, fasilitas, keberlanjutan, penelitian, dan kemampuan kerja. Oleh karena itu, penulis harus membuat ilustrasi dengan elemen yang melambangkan pengajaran, fasilitas, kesiapan terhadap dunia kerja, serta upaya menuju akreditasi internasional.

### B. Pengumpulan *Moodboard* atau Referensi

Setelah penulis memahami tugas dan melakukan riset, penulis mengumpulkan beberapa referensi untuk kedua ilustrasi tahun 2021 dan tahun 2024 pada “History of VCD UMN”. Referensi yang dikumpulkan tersebut berupa ilustrasi yang sesuai dengan ide dan konsep yang telah ditentukan, memiliki gaya visual yang sesuai, serta desain dan *layout* infografik *flow chart*. Berikut merupakan referensi untuk ilustrasi yang akan dibuat.



Gambar 3.20 Referensi Ilustrasi "History of VCD UMN" Tahun 2021  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar di atas merupakan referensi yang dikumpulkan untuk pembuatan ilustrasi tahun 2021, yaitu kurikulum Merdeka yang berisikan kluster MBKM dan *Entrepreneurship Internship*. Pemilihan referensi tersebut didasarkan pada beberapa syarat. Dikarenakan pesan dari ilustrasi tahun 2021 adalah kebebasan mahasiswa dalam

mengambil pembelajaran atau program, maka referensi yang dipilih untuk memvisualisasikan konsep tersebut meliputi *jigsaw puzzle* dan kubus rubik.



Gambar 3.21 Referensi Ilustrasi "History of VCD UMN" Tahun 2024  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Referensi yang dikumpulkan pada gambar di atas adalah referensi untuk ilustrasi tahun 2024. Kriteria penulis dalam pemilihan referensi tersebut adalah ilustrasi dengan elemen yang merepresentasikan fasilitas untuk bekerja, media belajar seperti buku-buku atau *gadget* lainnya, dan visualisasi globalisasi. Dengan mengumpulkan referensi berdasarkan kriteria tersebut, ide dan konsep dari informasi kurikulum Merdeka yang berisikan berbagai program didalamnya dapat tervisualisasikan dengan baik dan efektif.



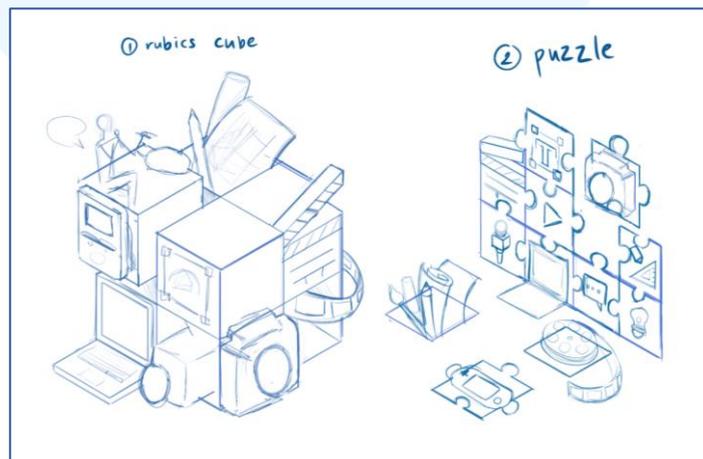
Gambar 3.22 Referensi *Layout* Infografik "History of VCD UMN"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Lalu, penulis juga mengumpulkan referensi *layout* untuk *flow chart* infografik ilustrasi "History of VCD UMN". Referensi yang

dipilih memiliki kriteria berupa *layout* garis perkembangan *timeline* memiliki alur dari atas ke bawah. Penulis juga mengumpulkan referensi infografik dengan penempatan teks judul dan teks deskripsi yang mudah dibaca dan mengandung ilustrasi.

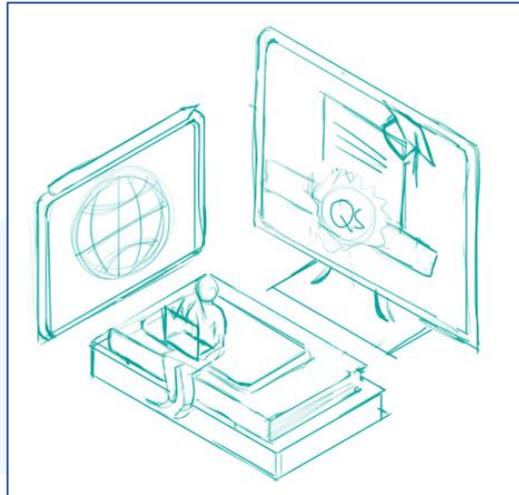
### C. Pembuatan Sketsa

Dari referensi visual untuk ilustrasi dan *layout* infografik yang telah dikumpulkan, penulis melanjutkan proses pengerjaan infografik “History of VCD UMN” ke tahapan sketsa. Pada tahap ini, penulis membuat sketsa untuk ilustrasi tahun 2021, ilustrasi tahun 2024, dan *layout* infografik yang berbentuk *flow chart*. Penulis juga memastikan agar proses pembuatan sketsa tetap mempertahankan konsistensi gaya ilustrasi isometrik yang sederhana, serta tetap mengikuti *brand identity* DKV UMN.



Gambar 3.23 Sketsa Ilustrasi Tahun 2021 "History of VCD UMN"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

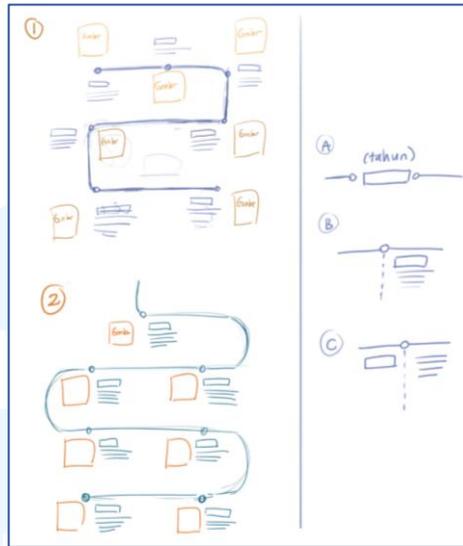
Penulis memulai pembuatan sketsa pertama pada bagian ilustrasi tahun 2021 yang berisi informasi kurikulum Merdeka. Sketsa tersebut meliputi 2 alternatif konsep visual, dengan alternatif pertama menggunakan ilustrasi kubus rubik, sedangkan alternatif kedua menggunakan ilustrasi *jigsaw puzzle*. Kedua sketsa alternatif tersebut tetap memiliki konsep yang sama, yaitu pembangunan sebuah kesatuan dari potongan-potongan yang melambangkan pengajaran atau studi yang beragam.



Gambar 3.24 Sketsa Ilustrasi "History of VCD UMN" Tahun 2024  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis lalu membuat sketsa ilustrasi untuk bagian tahun 2024, yaitu pembaruan kurikulum OBE, peraih 4 bintang QS Stars, dan perjalanan menuju akreditasi internasional. Sketsa ilustrasi tersebut mencakup ilustrasi media seperti tablet, komputer, dan buku untuk melambangkan kegiatan belajar atau bekerja. Terdapat ilustrasi di dalam tablet berupa lambang global untuk merepresentasikan pesan perjalanan menuju akreditasi internasional. Pada ilustrasi komputer, terdapat logo QS Star dengan 4 bintang dibawahnya untuk merepresentasikan pencapaian UMN atas peraih tersebut. Di tengah ilustrasi, terdapat seorang mahasiswa yang sedang duduk di atas tumpukan buku, merepresentasikan pesan pembaruan kurikulum pengajaran OBE.

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



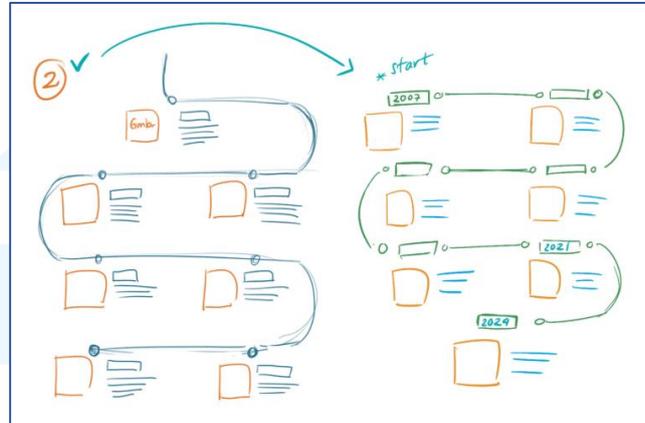
Gambar 3.25 Sketsa *Layout* Ilustrasi "History of VCD UMN"  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah penulis membuat sketsa ilustrasi untuk tahun 2021 dan 2024, penulis meneruskan ke tahap pembuatan sketsa *layout* alur ilustrasi “History of VCD UMN”. Sketsa *layout* yang dibuat penulis terbagi menjadi 2 bagian, dimana pada bagian kiri merupakan sketsa desain *flow chart* beserta dengan penempatan ilustrasi, sedangkan bagian kanan adalah *layout* penempatan judul tahun dan teks deskripsi.

#### **D. Meminta *Feedback* dari *Supervisor* atau Pihak Terkait**

Dalam memastikan agar tugas ini sesuai dengan ekspektasi *supervisor* dan PJ *website* DKV UMN, penulis memperlihatkan hasil sketsa infografik ilustrasi “History of VCD UMN” kepada pihak-pihak tersebut untuk mendapatkan masukan. Pemeriksaan sketsa dan permintaan masukan terhadap sketsa-sketsa tersebut dilakukan secara tatap muka. *Feedback* pertama yang diterima berkaitan dengan sketsa ilustrasi tahun 2021, dimana terdapat 2 alternatif sketsa. *Supervisor* dan PJ *website* DKV UMN memilih alternatif sketsa kedua, yaitu sketsa ilustrasi konsep *jigsaw puzzle*, untuk ilustrasi tahun 2021. Selain itu, *supervisor* dan PJ *website* DKV juga memberikan *approval* terhadap sketsa ilustrasi tahun 2024. Terkait sketsa *layout flow chart* untuk infografik “History of VCD UMN”, penulis mendapatkan *feedback*

bahwa *supervisor* dan PJ *website* DKV UMN lebih nyaman melihat sketsa alternatif kedua.

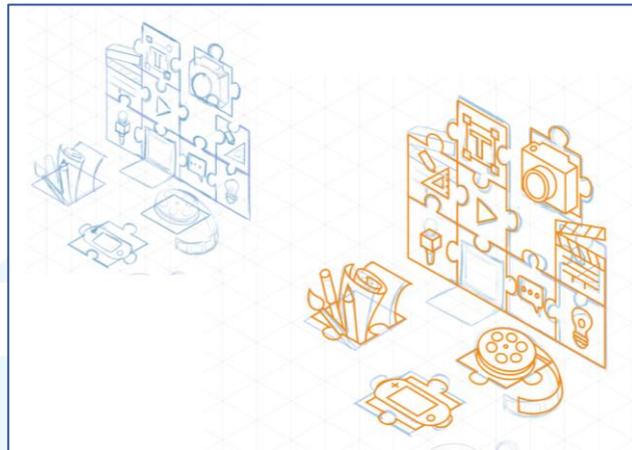


Gambar 3.26 Revisi Sketsa *Layout* Infografik "History of VCD UMN"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dikatakan oleh *supervisor* dan PJ *website* bahwa alternatif sketsa *flow chart* yang kedua lebih menarik dibandingkan yang pertama, namun masih diperlukan penyesuaian terkait penempatan teks dan ilustrasi. Penyesuaian tersebut disarankan agar pengguna dapat membaca alur infografik dengan lebih mudah dan nyaman dilihat. Selain penempatan teks dan ilustrasi, penulis juga disarankan untuk meletakkan tahun pertama di bagian kiri dan tidak mulai dari tengah.

### E. Proses *Vectoring*

Setelah melakukan revisi berdasarkan masukan dari *supervisor* dan PJ *website* DKV UMN, penulis memasukkan sketsa-sketsa final tersebut ke dalam program Adobe Illustrator untuk melakukan proses *vectoring*. Penulis memastikan agar pengerjaan *vectoring* ilustrasi sesuai dengan gaya isometrik sederhana yang telah digunakan pada infografik sebelumnya.



Gambar 3.27 Proses *Vectoring* Ilustrasi "History of VCD UMN" Tahun 2021  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

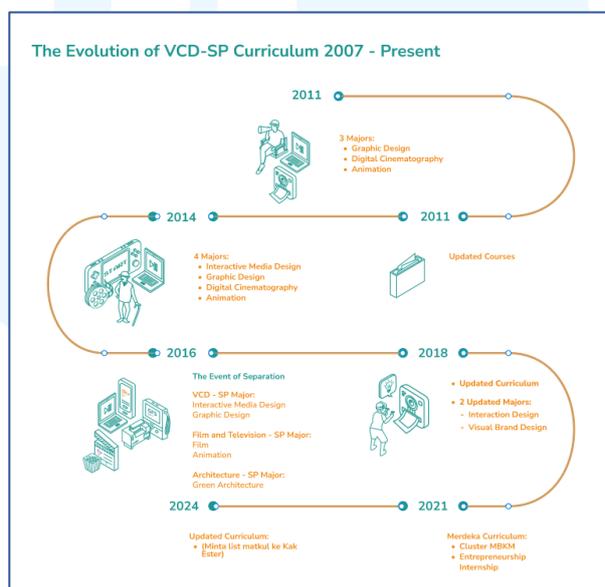
Proses *vectoring* dimulai dari pembuatan ilustrasi tahun 2021. Proses *vectoring* yang dilakukan tersebut mencakup beberapa penyesuaian sehingga ilustrasi *vector* tahun 2024 tidak mengikuti sketsa secara sepenuhnya. Hal ini dikarenakan beberapa lambang studi yang lebih detail kurang terlihat jelas apabila ditempatkan di potongan-potongan *puzzle* tertentu.



Gambar 3.28 Proses *Vectoring* Ilustrasi "History of VCD UMN" Tahun 2024  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah menyelesaikan *vectoring* pada ilustrasi tahun 2021, penulis segera memulai proses *vectoring* pada ilustrasi tahun 2024.

Pada proses ini, penulis juga melakukan beberapa penyesuaian pada *vectoring* sketsa ilustrasi. Penyesuaian tersebut meliputi pemindahan ilustrasi dokumen pada layar komputer (terletak di bagian kanan) ke layar tablet (terletak di bagian kiri). Pemindahan ilustrasi dokumen tersebut dikarenakan penulis akan menambahkan 4 bintang QS Stars pada layar komputer, sehingga diperlukan ruang yang lebih luas. Selain itu, ilustrasi dokumen pada layar tablet yang dilengkapi dengan lambang global tersebut lebih mampu melambangkan pesan perjalanan DKV UMN menuju akreditasi internasional.



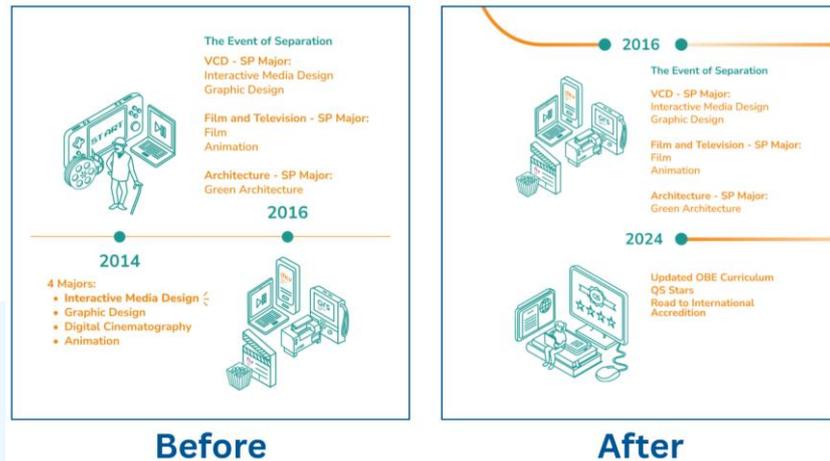
Gambar 3.29 Proses *Vectoring Flow Chart* Infografik "History of VCD UMN"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tahapan *vectoring* yang terakhir dilakukan pada ilustrasi *flow chart* infografik. Penulis membuat garis alur menggunakan *stroke* dengan warna jingga untuk menjaga konsistensi dengan warna identitas visual *website* DKV UMN. Selain itu, warna jingga pada garis alur dibuat dengan gradasi dan mengarah ke bawah, sehingga pengguna dapat mengikuti alur informasi dengan lebih mudah.

## F. Proses *Layouting*

Pada tahap *layouting*, penulis mulai menyatukan hasil *vector* ilustrasi tahun 2021 dan 2024 dengan *vector flow chart* pada infografik.

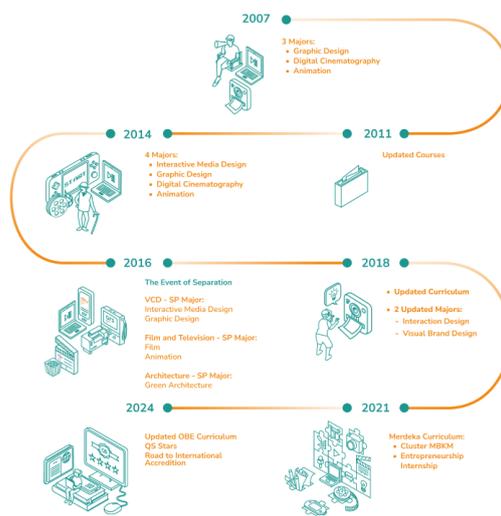
Penulis memastikan setiap elemen tersebut memiliki proporsi yang sesuai dan mempertimbangkan hierarki visual yang mudah dipahami pengguna *website* DKV UMN.



Gambar 3.30 Perbandingan *Layout* Ilustrasi dan Teks Infografik  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selanjutnya, penulis menyesuaikan *layout* penempatan, ukuran, dan posisi dari ilustrasi dan teks agar keseluruhan informasi pada infografik tampak rapi dengan keterbacaan yang baik.

The Evolution of VCD-SP Curriculum 2007 - Present



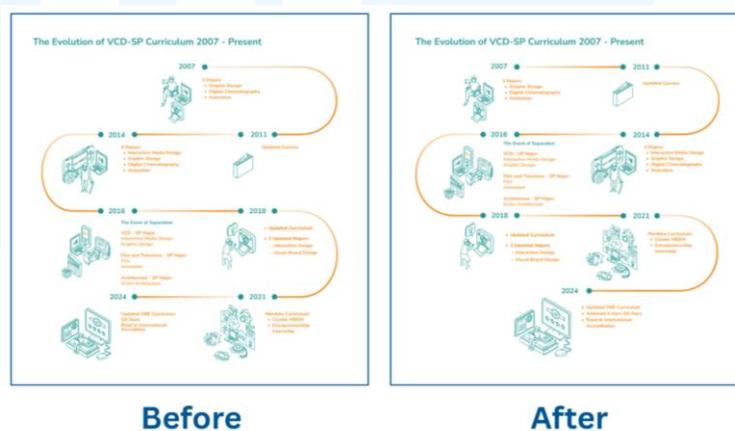
Gambar 3.31 Proses *Layouting* Infografik "History of VCD UMN"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis membuat *layout* dengan penyesuaian jarak antar elemen, yaitu dengan meratakan *alignment* teks dan juga ilustrasi. Hal

ini dilakukan agar infografik ilustrasi “History of VCD UMN” tidak tampak terlalu padat atau membingungkan.

### G. Revisi Desain

Setelah menyelesaikan *layout* infografik ilustrasi “History of VCD UMN”, penulis memberikan hasil tersebut ke *supervisor* dan PJ *website* DKV UMN. Penulis kemudian mendapatkan saran untuk membuat revisi pada *layout flow chart*. Dikatakan bahwa terdapat ketidaknyamanan dalam mengikuti alur *timeline* yang dimulai dari *alignment* tengah.



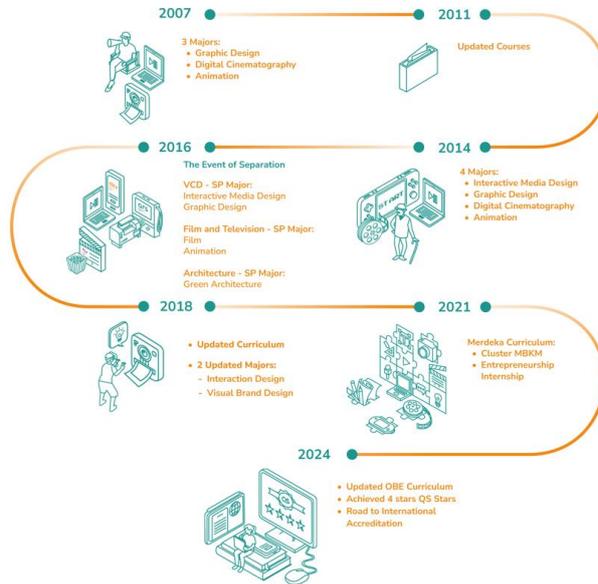
Gambar 3.32 Revisi *Layout* Infografik "History of VCD UMN"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berdasarkan masukan yang diberikan, penulis segera membuat revisi untuk menunjang keterbacaan infografik ilustrasi “History of VCD UMN”. Revisi dilakukan dengan membuat awal mula *timeline* yang dimulai dengan *alignment* tengah, yaitu tahun 2007, agar dimulai dari *alignment* kiri. Hal ini bertujuan agar pengguna dapat membaca alur infografik dengan lebih mudah dan nyaman dilihat.

### H. Finalisasi Desain

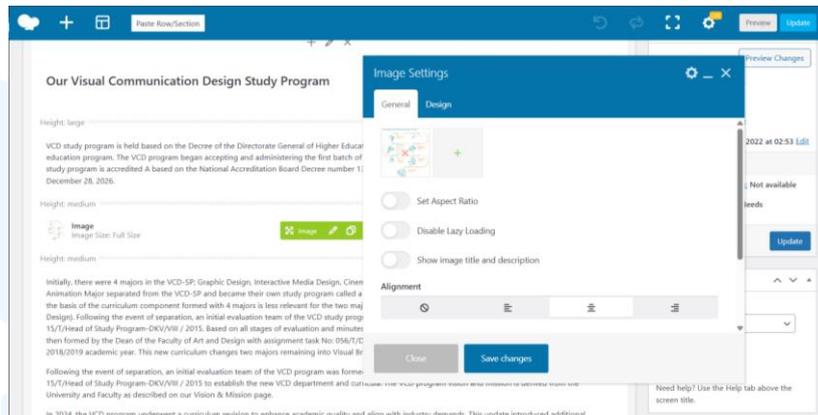
Setelah menyelesaikan revisi desain, penulis memeriksa kembali hasil finalisasi desain sebelum meneruskan proses ke tahapan terakhir dari tugas ilustrasi infografik “History of VCD UMN”.

### The Evolution of VCD-SP Curriculum 2007 - Present



Gambar 3.33 Hasil Final Infografik Ilustrasi "History of VCD UMN"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis melakukan tahap finalisasi dari ilustrasi tersebut dengan mengunggahnya ke dalam halaman *website* yang bersangkutan, yaitu halaman “History of Study Program”.



Gambar 3.34 Halaman "Image Settings" Infografik "History of VCD UMN"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Hasil desain final infografik ilustrasi “History of VCD UMN” dilampirkan dalam *website* dengan ukuran *full size*. Penampilan dalam ukuran *full size* tersebut bertujuan agar informasi yang ditampilkan dapat terbaca secara jelas dengan ilustrasi yang tetap optimal ketika ditampilkan di perangkat para pengguna.

### 3.3.1.3 Infografik “Why DKV UMN”

Visual lainnya yang terdapat dalam *website* DKV UMN adalah infografik “Why DKV UMN”. Tercantum dalam halaman “Overview”, infografik ini terdiri dari berbagai data akademik, fasilitas, mahasiswa, dan lain sebagainya terkait Program Studi DKV UMN. Data tersebut ditampilkan dalam bentuk diagram *pie chart*, dan juga ilustrasi simpel agar pembaca dapat memahami data dengan mudah.

Dikarenakan infografik tersebut mencantumkan informasi yang belum terkini, penulis ditugaskan untuk menambahkan informasi baru, memperbarui data yang tercantum, dan menyesuaikan kembali desain visual atau ilustrasi didalamnya.

#### A. *Briefing* dan Diskusi

Pengerjaan infografik “Why DKV UMN” dimulai dengan *briefing* bersama *supervisor* dan PJ *website* DKV UMN secara tatap muka. Pada tahap ini, penulis diarahkan untuk memperbarui data diagram *pie chart* terlebih dahulu, lalu berlanjut ke bagian informasi fasilitas, peralatan, serta data mahasiswa dan alumni Program Studi DKV UMN.

11	3 Why DKV UMN? <u>Buat ilustrasi icon baru (Freshman Students)</u>	Dari marketing & GO (Global Office)	Nanya ke Global Office atau khusus yg kerjasama sm DKV (logo2)
12	<u>Trace icon lama biar lebih sesuai</u>	Tracer Study	Buat Pie chart (4)

Gambar 3.35 *Sheets Brief* Infografik "Why DKV UMN"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis juga diarahkan untuk menjaga konsistensi gaya visual dari infografik “Why DKV UMN” yang sebelumnya. Selain *briefing* terkait perancangan visual, penulis juga diarahkan agar mengumpulkan data baru untuk dicantumkan dalam infografik tersebut.

#### B. Mengumpulkan Referensi

Pada tahap selanjutnya dalam pengerjaan tugas infografik “Why DKV UMN” adalah pengumpulan referensi berupa informasi

dan data akademik. Pada tahap *briefing* dan diskusi, penulis diberikan sumber data yang bernama Tracer Study, yaitu sumber data yang akan digunakan sebagai referensi pembaruan informasi dan data diagram *pie chart*. Dari hasil penelusuran data pada Tracer Study, penulis menetapkan untuk mencantumkan data “*Distribution of Graduates Workplace*”, “*Degree & Work Relatedness*”, dan “*Freelance Project Information Source*”. Lalu, penulis mencari data terkini untuk memperbarui informasi “*Students’ Average GPA*”, “*Employment and Entrepreneur*”, dan “*Employee Satisfaction Rate from Company & Stakeholders*”. Selain dari Tracer Study, penulis juga mengumpulkan data dari hasil menghubungi pihak terkait. Pengumpulan data tersebut meliputi jumlah *academic paper*, dimana penulis menghubungi pihak Library UMN, dan jumlah fasilitas Program Studi DKV UMN. Setelah pengumpulan referensi data dan informasi, penulis juga mengumpulkan referensi visual untuk memperbarui sebuah ilustrasi pada infografik.

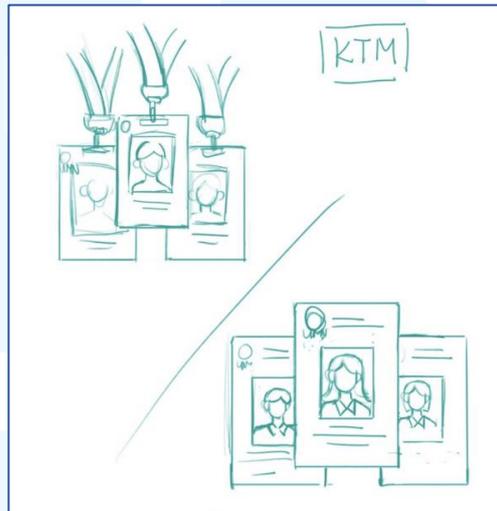


Gambar 3.36 Referensi Visual Ikon "Freshman Students Each Year"  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis mengumpulkan referensi yang sesuai untuk menggambarkan data “*Freshman Students Each Year*”. Referensi yang dikumpulkan memiliki kriteria yang mencakup ilustrasi *vector* dengan gaya visual sederhana.

### C. Pembuatan Sketsa

Dari hasil pengumpulan referensi visual untuk membuat ilustrasi data “*Freshman Students Each Year*”, penulis melanjutkan ke tahap pembuatan sketsa. Tujuan dari pembuatan sketsa ini adalah agar penulis dapat memvisualisasikan pesan dari data tersebut dengan baik.

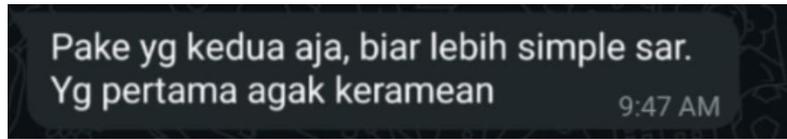


Gambar 3.37 Sketsa Pembaruan Ilustrasi pada Infografik "Why DKV UMN"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis membuat sketsa dengan konsep Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) UMN. Terdapat 2 alternatif sketsa yang dibuat, dimana alternatif pertama terdapat tali *lanyard* yang mengikat KTM, dan alternatif sketsa kedua lebih terfokus pada KTM itu sendiri.

### D. Meminta *Feedback* dari *Supervisor* dan *PJ Website DKV UMN*

Selanjutnya, penulis melanjutkan ke tahap meminta *feedback* terkait hasil pemilihan data informasi, diagram *pie chart*, dan hasil sketsa ilustrasi data “*Freshman Each Year*” yang akan dicantumkan. Terkait data informasi, penulis diarahkan untuk menghapus data terkait perbandingan daftar peminatan Program Studi DKV UMN dengan daftar peminatan pada Program Studi DKV universitas lainnya. Penulis juga mendapatkan *approval* terkait data yang dipilih untuk dicantumkan, yaitu “*Distribution of Graduates Workplace*”, “*Degree & Work Relatedness*”, dan “*Freelance Project Information Source*”.



Gambar 3.38 *Feedback* Sketsa Ilustrasi "Freshman Each Year"  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selain itu, penulis mendapatkan masukan dari PJ *website* DKV UMN untuk menggunakan sketsa alternatif yang tidak menggunakan lanyard untuk ilustrasi ikon data "Freshman Each Year". Hal ini dikarenakan alternatif sketsa tersebut mampu mempertahankan konsistensi gaya visual yang lebih simpel dan mudah dipahami. Penulis juga diarahkan untuk membuat *vectoring* ulang dari ikon ilustrasi yang sudah ada untuk menyesuaikan ketebalan dan warna garis. Ikon ilustrasi yang memerlukan *vectoring* ulang tersebut meliputi ikon data "Compulsories and Elective Courses", "Academic Papers Made", dan "Supporting Facilities".

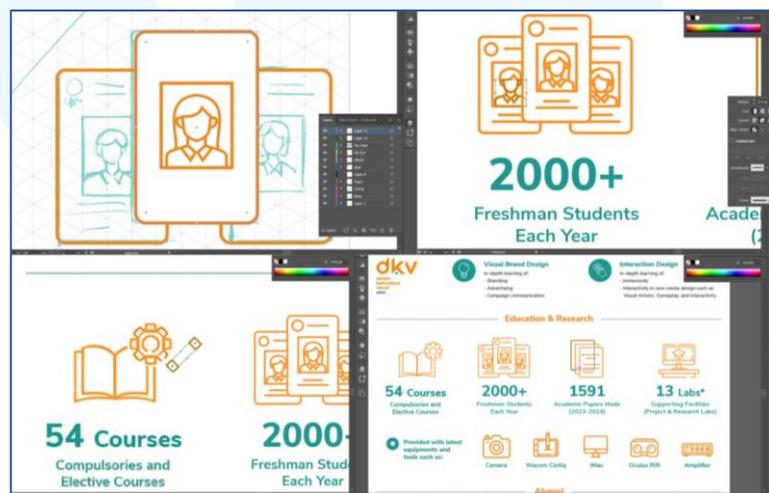
**E. Proses *Vectoring***

Setelah mendapatkan *approval* data *pie chart* dari *supervisor* dan PJ *website* DKV UMN, penulis melanjutkan tahapan ke proses *vectoring*. Keseluruhan pembaruan dan pembuatan infografik "Why DKV UMN" dilakukan menggunakan program Adobe Illustrator.



Gambar 3.39 Proses *Vectoring* Diagram *Pie Chart*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Proses *vectoring* dilakukan untuk membuat diagram *pie chart* terlebih dahulu. Diagram *pie chart* tersebut diawali dengan pembuatan *pie chart* di program Canva sebagai acuan membuat diagram *pie chart* dengan persentase tiap data yang akurat. Setelah itu, *pie chart* dari Canva dimasukkan dalam program Adobe Illustrator untuk dilakukan proses *tracing* sebagai dasar proses *vectoring* diagram. Penulis menggunakan *pen tool* dan *shape tool* untuk menggambar ulang bentuk *pie chart* secara manual agar sesuai dengan gaya visual yang diinginkan. Proses ini memungkinkan penulis untuk menyesuaikan penggunaan warna dan *font* dengan visual *brand identity* DKV UMN serta penyesuaian ketebalan garis (*stroke*) tiap bagian.



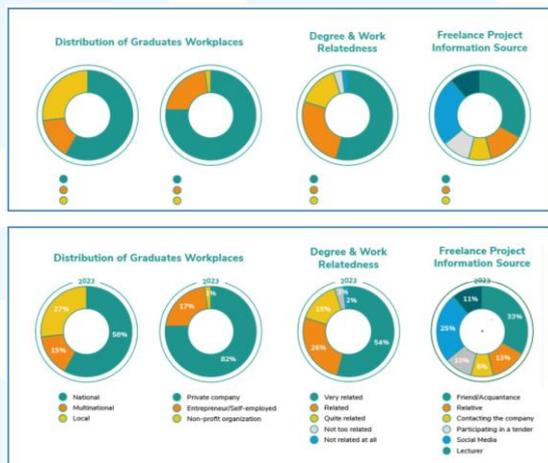
Gambar 3.40 Proses *Vectoring* Ikon Infografik "Why DKV UMN"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Proses *vectoring* lalu dilanjutkan pada *vectoring* ilustrasi ikon data “*Freshman Each Year*”, yaitu ikon ilustrasi dengan konsep KTM, beserta dengan *vectoring* ulang ikon “*Compulsories and Elective Courses*”, “*Academic Papers Made*”, dan “*Supporting Facilities*”. *Vectoring* dilakukan dengan menggunakan garis *pen tool* berwarna jingga yang sesuai dengan visual *brand identity* DKV UMN.

#### F. Proses *Layouting*

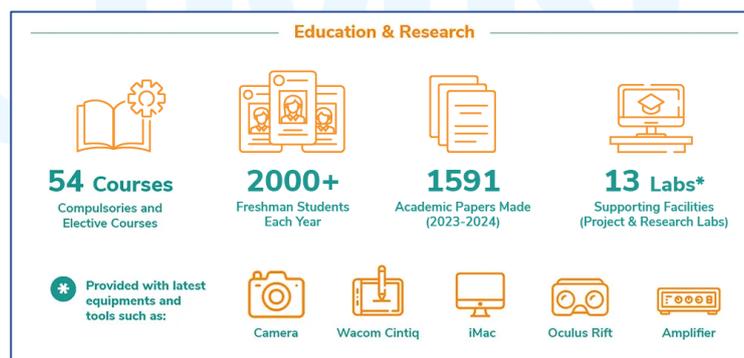
Penulis kemudian memasuki tahapan proses *layouting* setelah menyelesaikan proses *vectoring* aset visual infografik “Why

DKV UMN”. Tahapan ini mencakup penyusunan dan penataan seluruh elemen visual yang telah dibuat, yaitu diagram *pie chart*, ikon ilustrasi, dan menambahkan atau menyesuaikan teks informasi ke dalam infografik secara terstruktur. Seluruh teks dalam infografik ditampilkan menggunakan *font* Nunito Sans untuk menjaga keseragaman keseragaman identitas visual pada *website* DKV UMN.



Gambar 3.41 Proses *Layout* Diagram Pie Chart Infografik "Why DKV UMN"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

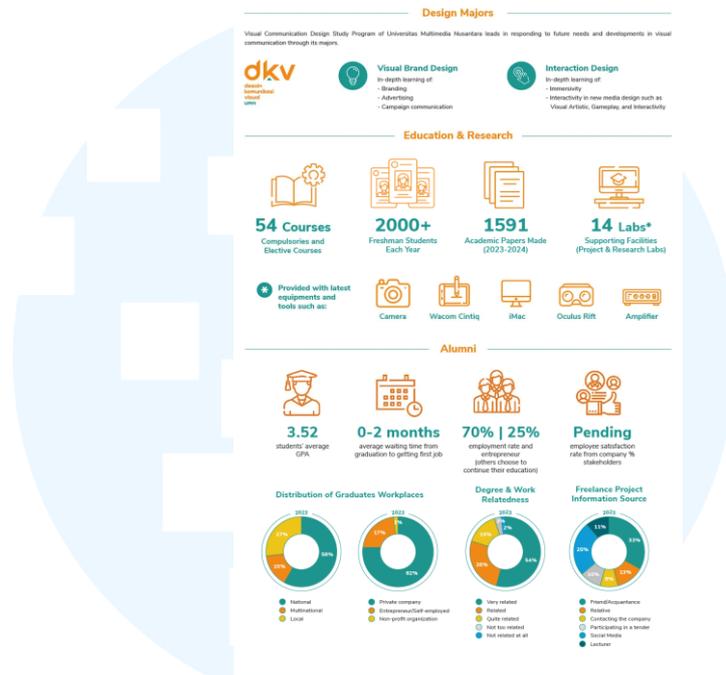
Proses *layouting* diagram *pie chart* dilakukan dengan pembagian ruang antar elemen, serta memastikan keseimbangan antara aset diagram dan teks. *Heading* teks untuk setiap data dalam infografik ditata dengan *center alignment*.



Gambar 3.42 *Layout* Ikon Data Infografik "Why DKV UMN"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis melanjutkan dengan proses *layouting* pada ikon ilustrasi data “*Freshman Each Year*”, “*Compulsories and Elective*

Courses”, “Academic Papers Made”, dan “Supporting Facilities”. *Layouting* dilakukan dengan menata ikon-ikon ilustrasi tersebut secara proporsional dengan *body text* yang menjelaskan data masing-masing.

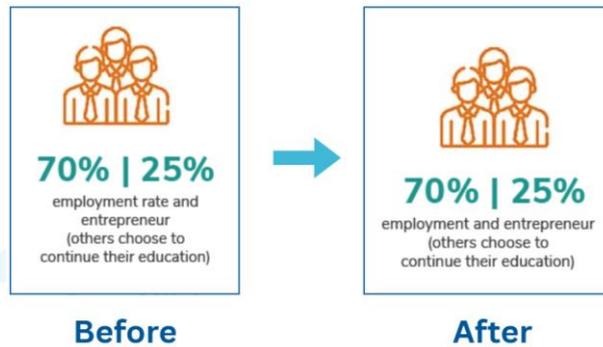


Gambar 3.43 *Layout* Infografik "Why DKV UMN"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah membuat *layout* pada bagian ikon data dan diagram *pie chart*, penulis menyesuaikan kembali keseluruhan *layout* infografik “Why DKV UMN”. Hal ini dilakukan agar infografik memiliki keselarasan, konsistensi visual, dan keterbacaan yang baik.

### G. Revisi Desain

Penulis memperlihatkan hasil perancangan infografik kepada PJ *website* DKV UMN secara tatap muka untuk diperiksa kembali sebelum diunggah. Secara keseluruhan, infografik “Why DKV UMN” sudah mendapatkan *approval* untuk digunakan. Namun, terdapat satu masukan terkait penyesuaian teks pada bagian informasi “*employment rate and entrepreneur*”.



Gambar 3.44 Revisi Pemenggalan Kata pada Infografik "Why DKV UMN"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pemenggalan kata pada bagian teks “*employment rate and entrepreneur*” diperbaiki agar jumlah barisan teks tidak terlalu banyak. Penulis melakukan revisi karena hal tersebut dapat memengaruhi keterbacaan dan kerapian tampilan infografik secara keseluruhan.

#### H. Finalisasi Desain

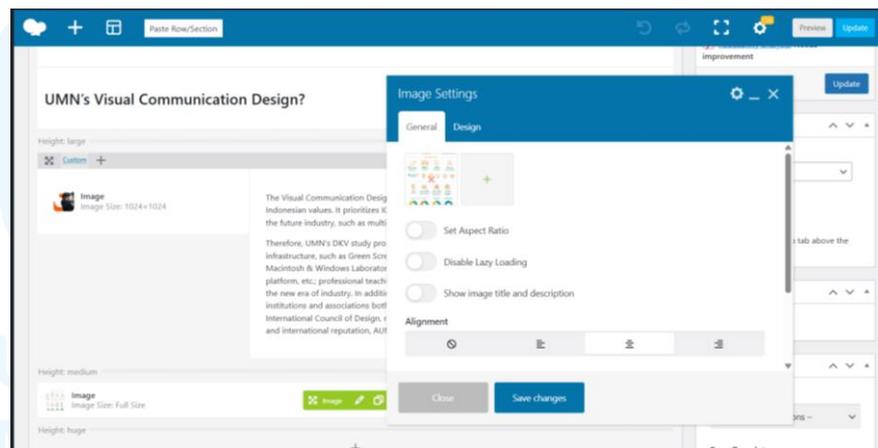
Setelah melewati tahapan perancangan hingga revisi desain, penulis meneruskan hasil desain infografik “Why DKV UMN” ke tahap finalisasi. Proses ini mencakup peninjauan kembali keseluruhan desain infografik dan pengunggahan infografik dalam *website* DKV UMN.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.45 Hasil Final Infografik "Why DKV UMN"  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada tahap ini, penulis memastikan kembali seluruh elemen visual, susunan teks, dan *layout* infografik sudah sesuai dengan keperluan serta standar visual *brand identity* DKV UMN.



Gambar 3.46 Halaman "Image Settings" Infografik "Why DKV UMN"  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah memastikan estetika visual dan keterbacaan infografik “Why DKV UMN”, penulis mengunggah hasil final infografik ke halaman “Overview” pada *website* DKV UMN melalui

*website* admin. Proses unggah dilakukan dengan cara masuk ke akun admin *website*, membuka halaman terkait, lalu mengedit gambar infografik sebelumnya dengan desain infografik terbaru. Infografik “Why DKV UMN” ditampilkan dalam ukuran *full size* agar seluruh informasi dan visual dapat terlihat secara baik oleh pengguna *website* DKV UMN.

### 3.3.1.4 Ilustrasi *Icon* “Honed Aspects”

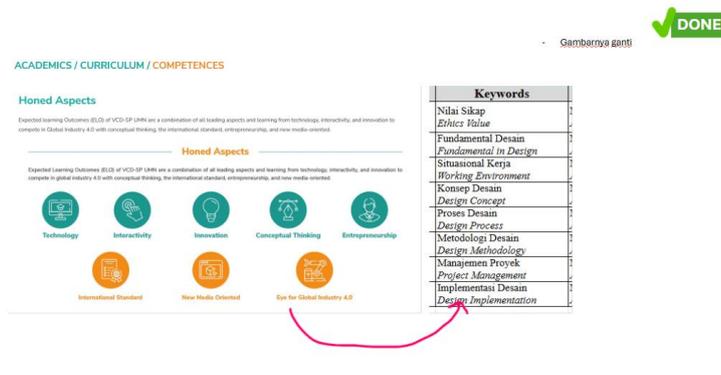
Proyek perancangan visual pada *website* DKV UMN yang penulis kerjakan selanjutnya adalah pembaruan ilustrasi dan informasi dalam infografik “Honed Aspects”. Infografik tersebut terletak pada halaman “Academics” bagian “Curriculum” dari *website* DKV UMN. Informasi yang terkandung dalam infografik “Honed Aspects” berisi tentang ELO (*Expected learning Outcomes*) dari Program Studi DKV UMN yang mencakup berbagai aspek pembelajaran yang berfokus pada teknologi, interaktivitas, dan inovasi. Tiap jenis ELO tersebut direpresentasikan menggunakan ikon ilustrasi sehingga mampu memperkuat pesan secara visual.

Dikarenakan adanya pembaruan ELO, maka penulis ditugaskan oleh *supervisor* dan PJ *website* DKV UMN untuk memperbarui ilustrasi ikon beserta dengan teks yang tertera di dalam infografik agar informasi yang terkandung tetap relevan dan akurat sesuai dengan kurikulum terbaru.

#### A. *Briefing* dan Diskusi

Penulis diberikan *briefing* awal oleh PJ *website* DKV UMN dan dilanjutkan melalui penjelasan yang tertulis dalam *slides* “Update Web DKV”. *Briefing* awal dilaksanakan dengan cara tatap muka bersama dengan PJ *website* DKV UMN. Penulis diarahkan untuk membuat sketsa dan *vectoring* untuk ilustrasi ikon tiap jenis ELO yang meliputi “*Ethics Value*”, “*Fundamental in Design*”, “*Working*

Environment”, “Design Concept”, “Design Process”, “Design Methodology”, “Project Management”, dan “Design Implementation”.



Gambar 3.47 Slide Brief Ilustrasi Ikon "Honed Aspects"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dalam memulai pengerjaan perancangan proyek, PJ *website* DKV UMN juga memberi pesan untuk memastikan agar infografik yang dirancang tetap mempertahankan konsistensi gaya visual dari infografik “Honed Aspects” yang sebelumnya.

## B. Mengumpulkan Referensi

Setelah menerima *brief* dan melaksanakan diskusi dengan PJ *website* DKV UMN, penulis melanjutkan ke tahap pengumpulan referensi visual. Tujuan dari pengumpulan referensi visual ini adalah untuk membantu proses perancangan ikon ilustrasi dan mengeksplorasi ilustrasi ikon yang mampu menyampaikan pesan dari infografik.



Gambar 3.48 Referensi Visual Ikon Infografik "Honed Aspects"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis mengumpulkan referensi visual memiliki kriteria berupa ilustrasi ikon yang memiliki gaya simpel berupa penggunaan garis *outline*. Selain itu, referensi yang dikumpulkan memiliki tema yang berkaitan dengan desain grafis dan teknologi. Referensi kemudian digunakan sebagai eksplorasi ide untuk tiap ilustrasi ikon.

### C. Pembuatan Sketsa

Setelah mengumpulkan referensi, penulis mampu memvisualisasikan ide melalui pembuatan sketsa. Penulis membuat sketsa ilustrasi ikon untuk masing-masing jenis ELO dengan beberapa ikon memiliki beberapa alternatif sketsa.



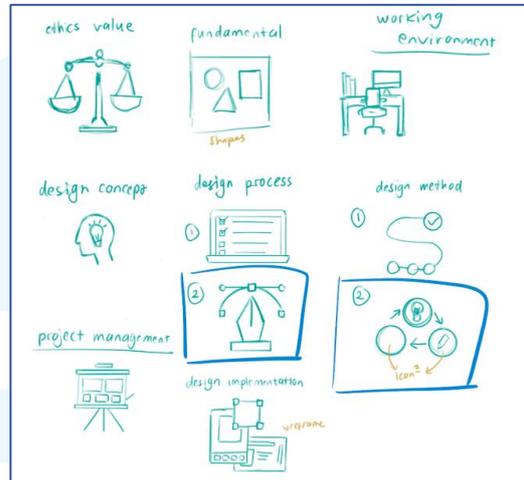
Gambar 3.49 Sketsa Ikon Infografik "Honed Aspects"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis membuat sketsa ikon berdasarkan makna dari tiap jenis ELO. Terdapat jenis ELO yang dibuat dalam beberapa alternatif sketsa sehingga penulis dapat melihat alternatif yang paling sesuai, baik secara visual maupun pesan.

### D. Meminta *Feedback* pada *Supervisor* atau *PJ Website DKV UMN*

Hasil pembuatan sketsa ilustrasi ikon untuk infografik "Honed Aspects" diperlihatkan pada *PJ website DKV UMN* secara tatap muka. Berdasarkan *feedback* yang diperoleh, sketsa alternatif ikon

ELO “*Design Process*” yang dipilih adalah alternatif kedua, lalu sketsa alternatif ikon ELO “*Design Methodology*” yang dipilih adalah alternatif kedua.



Gambar 3.50 *Feedback* Pemilihan Alternatif Sketsa Ikon  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada tahap ini, PJ *website* DKV UMN mengarahkan penulis untuk melanjutkan sketsa ke tahap *vectoring* terlebih dahulu agar ilustrasi ikon dapat tervisualisasikan dengan lebih baik.

### E. Proses *Vectoring*

Penulis meneruskan sketsa ke tahap *vectoring*. Proses ini dilaksanakan pada program Adobe Illustrator, dan *vectoring* dibuat mulai dari ikon “*Ethics Value*” hingga “*Design Implementation*”.



Gambar 3.51 Proses *Vectoring* Ikon Infografik "Honed Aspects"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Proses *vectoring* dibuat dengan menggunakan *pen tool* untuk membuat garis *outline* dari ilustrasi ikon. Untuk menjaga konsistensi dan mempertahankan gaya visual infografik “Honed Aspects”, penulis membuat bentuk lingkaran dengan warna *tosca* dan jingga, sesuai dengan visual *brand identity* DKV UMN.

#### F. Proses *Layouting*

Dengan tiap ilustrasi ikon sudah menjadi bentuk *vector*, penulis melanjutkan ke tahap *layouting*. Pada tahap ini, penulis menyatukan ikon-ikon dari tiap jenis ELO ke dalam *artboard* yang berisi infografik “Honed Aspects” yang sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk mempertahankan konsistensi *layout* dari infografik tersebut.



Gambar 3.52 *Layouting* Infografik "Honed Aspects"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setiap ilustrasi ikon dipasangkan dengan *body text* dari judul masing-masing ELO. Teks dalam infografik juga menggunakan *font* Nunito Sans untuk mempertahankan konsistensi dengan gaya visual *website* DKV UMN. Penataan teks dan ikon dilakukan dengan memperhatikan keseimbangan antar elemen visual dan dengan menjaga keterbacaan dari infografik.

#### G. Revisi Desain

Penulis mengirimkan hasil *layout* dari keseluruhan infografik “Honed Aspects” kepada PJ *website* DKV UMN melalui *chat* WhatsApp untuk diperiksa kembali.

Penulis memperoleh beberapa masukan dari PJ *website* terkait ikon “*Design Methodology*”, ikon “*Working Environment*”, dan ikon “*Project Management*”.



Gambar 3.53 Revisi Ilustrasi Ikon "Design Methodology"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada ikon “*Design Methodology*”, PJ *website* DKV UMN menganotasikan penempatan urutan yang salah dalam memasukkan ilustrasi. Oleh karena itu, penulis membuat perbaikan berupa menukarkan urutan ilustrasi karya dan riset.



Gambar 3.54 Revisi Ilustrasi Ikon "Working Environment"  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Terkait ikon “*Working Environment*”, ilustrasi masih terlalu kompleks sehingga sulit dilihat dan dipahami. Oleh karena itu, penulis membuat revisi untuk menyederhanakan ilustrasi ikon.



Gambar 3.55 Revisi Ilustrasi Ikon "Project Management"  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Revisi yang terakhir dilakukan pada ikon “*Project Management*” karena ilustrasi papan tulis memberikan kesan visual yang terlalu tradisional dibandingkan dengan ikon lainnya. Oleh karena itu, penulis membuat revisi pada ikon “*Project Management*” dengan membuat ilustrasi yang lebih modern dan digital.

### H. Finalisasi Desain

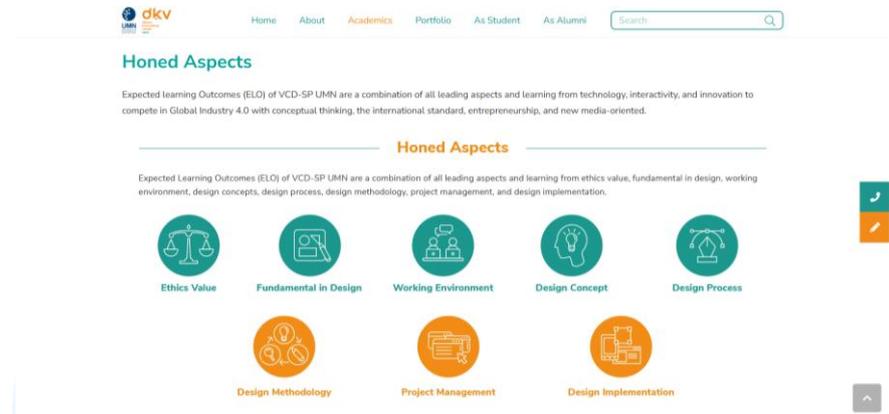
Setelah menyelesaikan semua revisi ilustrasi ikon, penulis menyatukan dan menata ikon-ikon kembali dengan keseluruhan infografik “*Honed Aspects*”.



Gambar 3.56 Desain Final Infografik "Honed Aspects"  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dengan hasil finalisasi infografik, penulis segera mempublikasikannya pada *website* DKV UMN halaman “*Academics*” bagian “*Curriculum*”. Penulis mempublikasikan infografik dengan

memasuki akun admin *website*, membuka halaman “Curriculum” yang terkait, mencari bagian “Edit Image” dari informasi "Honed Aspects".



Gambar 3.57 Tampilan Infografik "Honed Aspects" pada *Website*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dalam mengunggah infografik “Honed Aspects” dengan ilustrasi ikon yang sudah diperbarui, penulis memastikan bahwa ukuran dan resolusi infografik yang diunggah sudah sesuai dengan ketentuan tampilan *website*, sehingga infografik mampu ditampilkan dengan baik dan mudah dipahami para pengguna.

### 3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selama melaksanakan magang, penulis juga memperoleh 4 proyek lainnya pada waktu yang bersamaan dengan proyek perancangan visual *website* DKV UMN. Proyek tambahan magang yang diperoleh tersebut bersifat beragam, dengan tiap proyek menyesuaikan jenis media, kebutuhan visual, serta arahan dari *supervisor* atau pihak terkait lainnya.

#### 3.3.2.1 Proyek Desain Maskot 3D VARA

Proyek pertama yang dilakukan oleh penulis saat memulai magang di Program Studi DKV UMN adalah perancangan maskot 3D dari VARA. VARA, singkatan dari Virtual Assistant Multimedia Nusantara, merupakan asisten virtual yang berfungsi sebagai layanan *Chat Service* UMN. VARA digunakan bagi mahasiswa untuk mendapatkan pesan penting yang disebarkan melalui *broadcast* di

WhatsApp. Selain *broadcast* pesan penting, VARA juga dapat digunakan untuk memperoleh informasi yang meliputi akademik, keuangan, K3L dan Satgas PPKS, perpustakaan, lab *broadcast*, FAQ, dan bantuan operator. Untuk mendukung tujuan dari layanan VARA, penulis ditugaskan untuk membuat maskot untuk layanan tersebut. Penulis menerapkan skema proses perancangan visual 3D untuk pengerjaan proyek desain maskot 3D VARA.

#### A. *Briefing* dan Diskusi

Sebelum memulai pengerjaan proyek maskot 3D VARA, penulis melakukan *briefing* awal bersama dengan *supervisor* secara tatap muka. Pada *briefing* tersebut, disebutkan bahwa maskot 3D VARA akan digunakan oleh pihak IT Department dalam keperluan membuat brosur, *signage*, atau media lainnya untuk keperluan publikasi. *Supervisor* lalu memberikan sebuah gambar referensi desain maskot 3D VARA awal yang akan didesain ulang dan dibuat menjadi bentuk 3D oleh penulis.



Gambar 3.58 Referensi Karakter 2D VARA  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tahap *briefing* dan diskusi juga mencakup pemberian gambar referensi dari desain maskot yang dibutuhkan *supervisor* dan pihak IT Department. Terdapat *keywords* pada gambar referensi, yaitu *high tech*, *active*, dan unsur lokal. Selain itu, pihak IT Department memberikan arahan untuk mendesain maskot 3D VARA dengan

karakteristik rambut pendek berwarna biru dengan baju yang futuristik, namun memiliki sentuhan nusantara.

## B. Pengumpulan Referensi

Setelah memahami *brief* dan keperluan dari proyek 3D, penulis mengumpulkan beberapa referensi visual yang mampu memvisualisasikan ide dan konsep dari maskot 3D VARA.

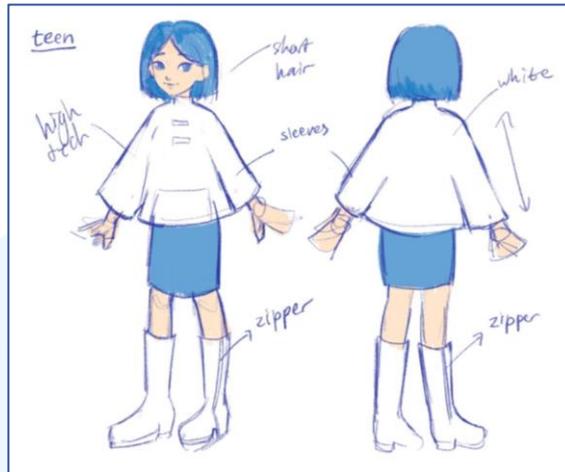


Gambar 3.59 Referensi Visual Perancangan Maskot 3D VARA  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Referensi yang telah dikumpulkan penulis di atas dipilih sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, yaitu karakter perempuan berusia remaja, memiliki unsur budaya Indonesia, dan karakter bernuansa futuristik. Referensi yang dikumpulkan mencakup visual 2D yang digunakan sebagai acuan desain karakter maskot, dan visual 3D, yang digunakan sebagai acuan gaya visual untuk perancangan maskot 3D VARA.

## C. Pembuatan Sketsa

Dari pengumpulan referensi visual perancangan maskot 3D VARA, penulis meneruskan ke tahap pembuatan sketsa sebagai bentuk visualisasi terhadap ide dan konsep desain maskot.



Gambar 3.60 Sketsa Desain Maskot VARA  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dalam membuat sketsa, penulis tetap mempertahankan elemen desain dari referensi awal yang diberikan. Penulis membuat desain maskot 3D VARA memiliki gaya yang *stylized*, serta memasukkan beberapa karakteristik khas remaja pada sketsa, seperti gaya yang modis, bentuk wajah yang lembut, dan memiliki ekspresi yang ramah.

#### **D. Tahap 3D Modelling dan Sculping**

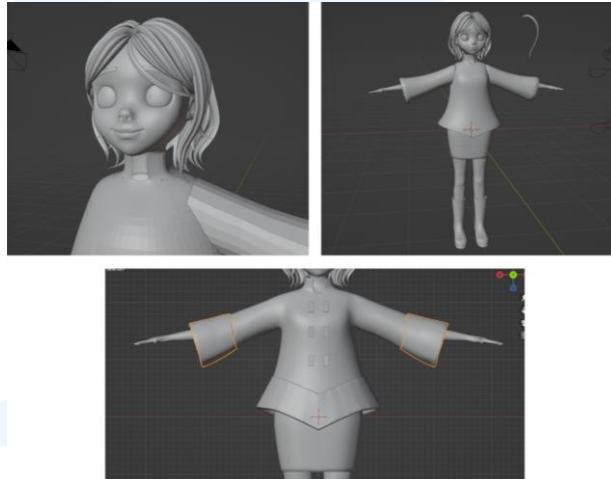
Pada tahap selanjutnya, hasil pembuatan sketsa dari desain maskot VARA dijadikan sebagai referensi desain pembuatan 3D. Proses awal yang dilakukan oleh penulis adalah dengan 3D *modelling* objek-objek besar terlebih dahulu untuk membentuk struktur dan fondasi model 3D.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.61 Proses 3D *Modelling* Maskot VARA  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Objek yang dibuat dengan proses 3D *modelling* pada model maskot 3D VARA mencakup baju, rok, tangan, jari, kaki, sepatu *boots*, dan juga rambut. Bentuk kepala model maskot dibuat dari objek *sphere* terlebih dahulu, lalu dilakukan 3D *sculpting* untuk membentuk raut wajah secara lebih halus dan mendetail.



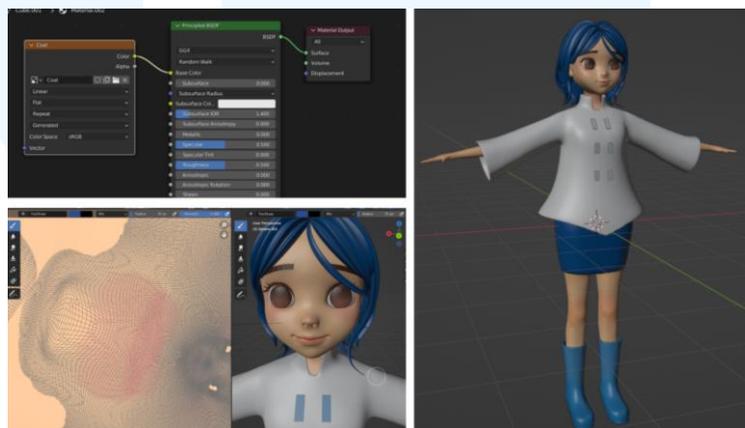
Gambar 3.62 Proses *Sculpting* Maskot 3D VARA  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Proses 3D *sculpting* juga dilanjutkan pada objek-objek lain yang sudah dibentuk dari proses *modelling* yang meliputi lekukan jari, lipatan pakaian, serta bentuk rambut agar tampak lebih detail. Penulis menggunakan berbagai jenis *tools* dalam *tab Sculpt Mode*, seperti

*Smooth tool*, *Grab tool*, dan *Draw tool* untuk mengontrol bentuk akhir dari permukaan objek 3D.

### E. Tahap *Texturing*

Tahapan setelah menyelesaikan proses 3D *sculpting* dari maskot VARA secara keseluruhan adalah proses *texturing* atau pewarnaan. Tahapan ini meliputi pemasangan *flat color* terlebih dahulu pada *tab* Shading dari program Blender. Maskot 3D VARA dibuat dengan gaya visual *stylized* namun semi realistis, maka *material output* yang digunakan adalah *Principled BSDF*. Penggunaan *shading* ini memungkinkan pengaturan warna seperti tingkat *roughness* dan interaksi material dengan pencahayaan yang realistis.



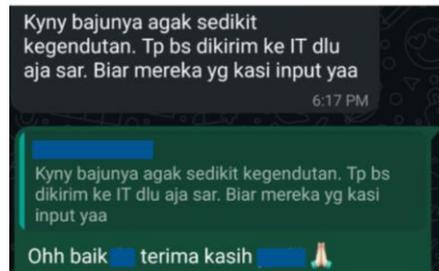
Gambar 3.63 Proses *Texturing* Maskot 3D VARA  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dengan tiap objek dengan *material output Principled BSDF*, beberapa material pada objek seperti wajah, telinga, mata, tangan, dan kaki kemudian dilanjutkan untuk proses *texture painting*. Proses ini merupakan proses pemberian *shading* untuk *detailing* warna objek.

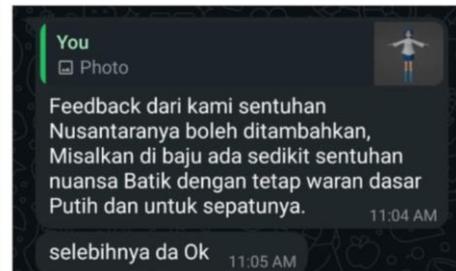
### F. Meminta *Feedback*

Tahapan yang dilakukan oleh penulis selanjutnya adalah mengirimkan gambar model 3D VARA kepada *supervisor* dan pihak IT Department untuk mendapatkan *feedback*. Berdasarkan *supervisor*, badan dari model 3D dapat dibuat lebih ramping.

### Feedback supervisor



### Feedback pihak IT Department

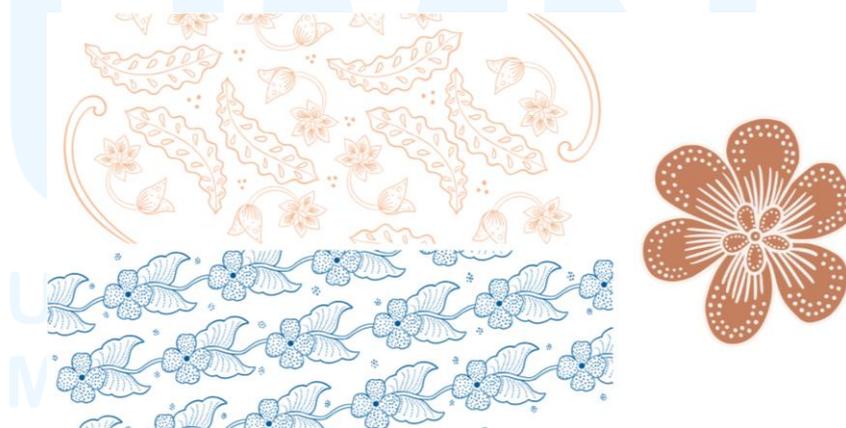


Gambar 3.64 *Feedback* Perancangan Maskot 3D VARA  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selain itu, penulis memperoleh *feedback* dari pihak IT Department bahwa desain maskot VARA masih belum memiliki unsur budaya Indonesia. Disarankan bagi penulis untuk menambahkan unsur batik pada desain maskot agar VARA dapat lebih mencerminkan nuansa nusantara.

### G. Revisi Desain

Pada tahapan selanjutnya, penulis memulai revisi desain dengan membuat penyesuaian pada proporsi badan model 3D maskot VARA. Setelah membuat penyesuaian tersebut, penulis melakukan revisi berupa menambahkan unsur budaya Indonesia dengan membuat motif batik untuk dipasangkan pada desain baju maskot.



Gambar 3.65 Motif Batik untuk Maskot 3D VARA  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis membuat 3 motif batik pada program Procreate yang lalu akan dipasangkan pada baju dan sepatu maskot 3D VARA. Desain

motif batik yang dibuat memiliki elemen motif batik Telang, yaitu motif dengan pola bunga simetris dengan aksan lengkungan-lengkungan yang halus. Selain itu, penulis juga menambahkan elemen motif batik Kembang Kopi, yaitu motif daun kopi dan sulur (tangkai atau cabang kecil). Kombinasi motif batik tersebut memberikan makna pertumbuhan, ketekunan, dan proses berkelanjutan, yang sejalan dengan visi UMN, yaitu menghasilkan lulusan berintegritas dan adaptif terhadap perkembangan industri. Makna pertumbuhan dari motif sulur juga memiliki keselarasan terhadap perjalanan mahasiswa UMN yang terus berkembang.



Gambar 3.66 Pemasangan Motif Batik pada Maskot 3D VARA  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah pembuatannya, motif batik Telang yang memanjang tersebut dipasangkan pada bagian bawah dari baju dan pada ujung lengan baju, sedangkan motif bunga batik dipasangkan pada sepatu. Untuk mendukung pemasangan motif batik tersebut, penulis menambahkan objek pada baju agar motif batik dapat lebih ditonjolkan. Objek tambahan ini berupa bagian lipatan kain di area bawah baju dan lengan baju yang didesain menyerupai aksan border, sehingga motif batik terlihat lebih menyatu.



Gambar 3.67 Revisi Penambahan Motif Batik VARA  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dengan menambahkan motif batik pada baju dan sepatu *boots* pada model maskot VARA, maskot menjadi lebih mampu mencerminkan nuansa budaya Indonesia serta lebih selaras dengan identitas dan nilai visi UMN.

#### H. Proses Finalisasi

Pada tahapan akhir, penulis mengirimkan kembali gambar hasil final dari perancangan maskot 3D VARA. Hasil maskot 3D VARA kemudian diperiksa oleh pihak IT Department dan diberikan *approval*. Pihak IT Department juga mengajukan permintaan berupa membuat model maskot 3D VARA dengan pose salam, yaitu pose dengan kedua tangan mengatup di depan dada.



Gambar 3.68 Hasil Final Proyek Perancangan Maskot 3D VARA  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah penulis selesai membuat pose salam dengan mengatur posisi tangan pada program Blender, penulis diminta untuk membuat hasil *image render* dengan *background* transparan agar gambar maskot VARA dapat digunakan secara fleksibel dalam berbagai keperluan media publikasi. Penulis kemudian mengumpulkan *file* Blender beserta dengan *image render* proyek perancangan maskot 3D VARA ke dalam sebuah *folder* OneDrive.

### 3.3.2.2 Proyek Kalender Akademik Tahun 2024/2025 DKV UMN

Penulis memperoleh tugas perancangan kalender akademik tahun 2024/2025 untuk *website* DKV UMN. Kalender akademik 2024/2025 berfungsi sebagai media informasi berisi jadwal akademik mahasiswa UMN. Isi dari kalender akademik tersebut meliputi jadwal periode UTS dan UAS, tanggal sidang, hari libur nasional, hari raya, tanggal awal perkuliahan, dan lain sebagainya.

Proyek perancangan ini diberikan oleh PJ *website* DKV UMN sebagai bagian dari pembaruan konten pada halaman "Academics" bagian "Guidance" *website*. Penulis diarahkan untuk merancang kalender akademik 2024/2025 khusus untuk *website* DKV UMN, sehingga penulis memastikan untuk merancang visual kalender akademik dengan mempertimbangkan keterbacaan, estetika desain, dan kesesuaian dengan visual *brand identity* DKV UMN.

#### A. Briefing dan Diskusi

Pengerjaan proyek kalender akademik 2024/2025 DKV UMN diawali dengan arahan yang tertulis pada *slides* "Update Web DKV". PJ *website* DKV UMN menuliskan bahwa dikarenakan belum adanya pembaruan kalender akademik untuk tahun 2024/2025, maka diperlukan perancangan kalender tersebut untuk ditampilkan dalam *website* DKV UMN untuk keperluan akreditasi.



Gambar 3.69 Slide Brief Perancangan Kalender Akademik  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis juga memperoleh data dari PJ website DKV UMN terkait tanggal dan konten pada kalender akademik 2024/2025 yang akan dimasukkan dalam perancangan. Dalam memulai perancangan, penulis diarahkan untuk tetap mengikuti *layout* kalender akademik UMN dari tahun-tahun sebelumnya untuk menjaga konsistensi visual.

### B. Mengumpulkan Moodboard atau Referensi

Untuk menunjang kebutuhan proyek dan desain visual kalender akademik 2024/2025 DKV UMN, penulis mengumpulkan sejumlah referensi.



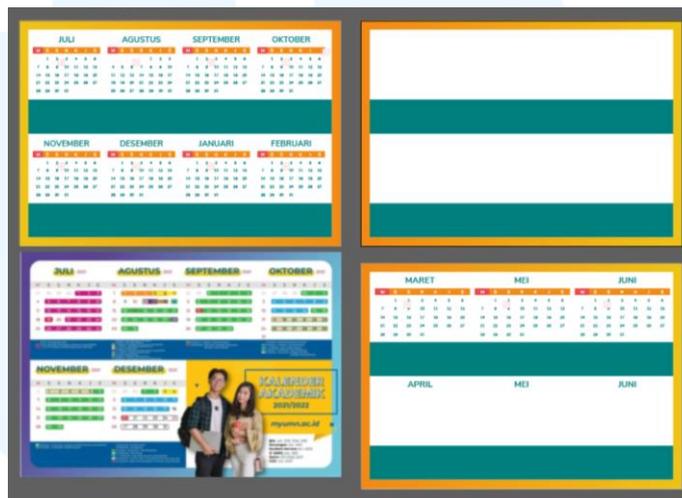
Gambar 3.70 Referensi Perancangan Kalender Akademik 2024/2025  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Referensi visual yang dikumpulkan penulis memiliki beberapa syarat dan kriteria. Hal tersebut meliputi desain kalender dengan elemen bentuk untuk menandai tanggal-tanggal, kalender

dengan desain grafik, kalender dengan desain *layout* yang terstruktur dan rapi, serta desain kalender akademik UMN dari tahun sebelumnya.

### C. Pembuatan Sketsa

Pembuatan sketsa untuk perancangan kalender akademik dibuat pada program Adobe Illustrator, dimana proses ini dilakukan dengan membuat *shapes* besar lalu meletakkannya terlebih dahulu.

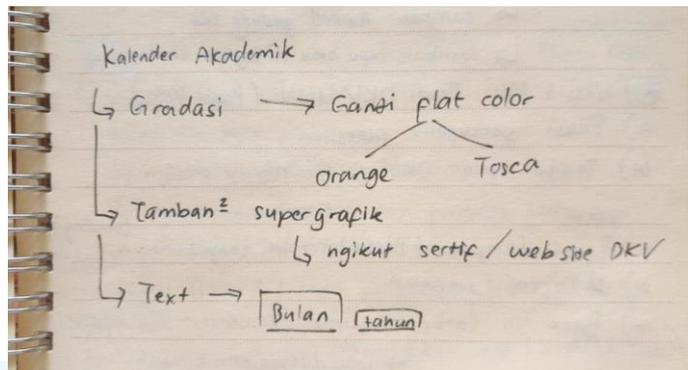


Gambar 3.71 Pembuatan *Shapes* pada Perancangan Kalender Akademik  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis menetapkan referensi kalender akademik UMN dari tahun sebelumnya sebagai acuan penempatan elemen *shapes* untuk menjaga konsistensi. Selain itu, *background* kalender akademik dirancang oleh penulis dengan membuat gradasi warna jingga terang dan gelap. Untuk mempertahankan visual *brand identity* DKV UMN, penulis memilih warna *tosca* untuk *shape* yang akan mewadahi informasi tanggal.

### D. Meminta *Feedback* dari PJ *Website* DKV UMN

Tahapan permintaan *feedback* dari *progress* perancangan kalender akademik 2024/2025 DKV UMN dilaksanakan secara tatap muka bersama dengan PJ *website* DKV UMN.



Gambar 3.72 *Feedback* Perancangan Kalender Akademik  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

PJ *website* DKV UMN memberikan *feedback* terkait perancangan kalender akademik, dimana disarankan agar *background* gradasi dibuat menjadi *flat color*. Lalu, penulis juga disarankan agar *background* diisi dengan perancangan supergrafik yang sesuai dengan *brand identity* DKV UMN untuk menghindari hasil desain yang hampa.

### E. Proses Digitalisasi atau *Vectoring*

Setelah mendapatkan *feedback* dari PJ *website* DKV UMN, penulis membuat *background* perancangan menjadi *flat color* dengan warna kuning yang diambil dari warna tersier visual *brand identity* DKV UMN, lalu membuat elemen desain berupa supergrafik untuk mengisi *background* kalender akademik tersebut.



Gambar 3.73 Pembuatan Supergrafik pada Kalender Akademik 2024/2025  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Perancangan supergrafik mencakup warna jingga, *tosca*, dan putih. Elemen-elemen supergrafik tersebut didominasi oleh bentuk-bentuk sederhana seperti persegi panjang dan segitiga, serta menggunakan elemen garis-garis dan titik-titik secara repetitif. Supergrafik tersebut diletakkan pada bagian ujung-ujung dari kalender akademik dengan mempertimbangkan jarak dan harmoni dalam desain. Hal ini dilakukan agar hasil perancangan tidak terlihat terlalu ramai dan mampu dipahami dengan baik oleh pengguna.

#### F. Proses *Layouting*

Pada tahapan ini, penulis mulai memasukkan dan menata tanggal-tanggal, teks, dan deskripsi informasi pada kedua halaman kalender akademik 2024/2025. Proses *layouting* dilakukan secara sistematis agar informasi kalender akademik mudah dipahami dan tidak membingungkan pengguna. Penulis juga menyesuaikan *layout* kalender agar tiap bulan mampu memuat jumlah minggu yang berbeda.



Gambar 3.74 *Layouting* Kalender Akademik 2024/2025 DKV UMN  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Proses ini juga mencakup membuat bentuk penanda pada tiap tanggal, seperti awal perkuliahan, periode UTS atau UAS, dan hari libur nasional. Penulis menerapkan *color coding* pada bentuk penanda tiap tanggal berdasarkan data dan arahan yang diberikan oleh PJ *website* DKV UMN. Dalam menjaga konsistensi visual seperti kalender

akademik UMN tahun-tahun sebelumnya, penulis mencantumkan foto berisi sekelompok mahasiswa yang sedang melompat di depan gedung UMN pada halaman kedua kalender akademik.

### G. Revisi Desain

Penulis mengirimkan hasil perancangan kalender akademik 2024/2025 DKV UMN ke PJ *website* DKV UMN melalui *chat* WhatsApp untuk mendapatkan *feedback*. Berdasarkan *feedback* yang diperoleh, keseluruhan desain kalender akademik yang dibuat sudah mendapatkan *approval*, namun PJ *website* DKV UMN meminta agar foto pada halaman kedua kalender akademik diganti dengan foto lain.



Gambar 3.75 Revisi Foto Kalender Akademik 2024/2025  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis kemudian memilih foto baru yang berisi mahasiswa-mahasiswa di depan tugu UMN dan mendapatkan *approval* dari PJ *website* DKV UMN. Revisi ini dilakukan untuk menggantikan foto sebelumnya yang dinilai kurang merepresentasikan nuansa akademik. Pemilihan foto baru tersebut bertujuan untuk menggambarkan identitas Program Studi DKV UMN secara lebih kuat.

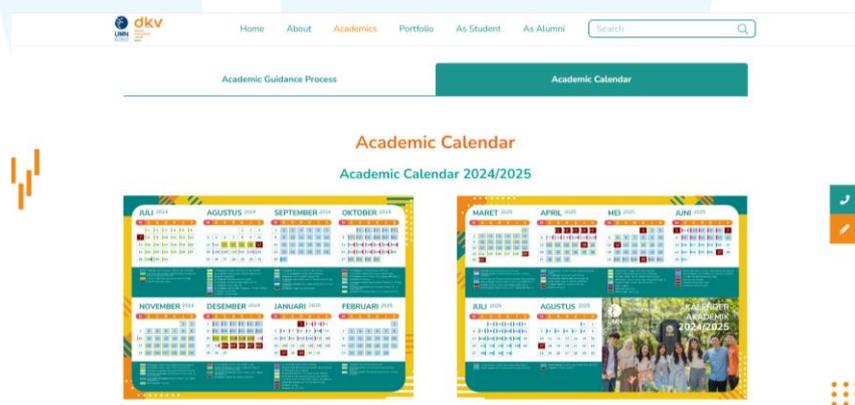
### H. Finalisasi Desain

Setelah melaksanakan revisi foto pada halaman kedua kalender akademik 2024/2025 DKV UMN, penulis melakukan finalisasi desain dengan melengkapi foto dengan teks *headline* “Kalender Akademik 2024/2025” dan memeriksa kembali desain dan informasi dalam kalender akademik tersebut.



Gambar 3.76 Desain Final Kalender Akademik 2024/2025 DKV UMN  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Hasil finalisasi kalender akademik 2024/2025 DKV UMN lalu diberikan *approval* dari PJ *website* DKV UMN dan perancangan akhirnya diteruskan pada tahap pengunggahan di *website*.



Gambar 3.77 Kalender Akademik 2024/2025 pada *Website* DKV UMN  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis mengunggah hasil desain final kalender akademik 2024/2025 DKV UMN pada halaman “Academics” bagian “Curriculum”. Proses pengunggahan ini dilakukan penulis dengan cara “Edit Image” pada halaman *website* terkait yang diakses melalui akun admin *website*.

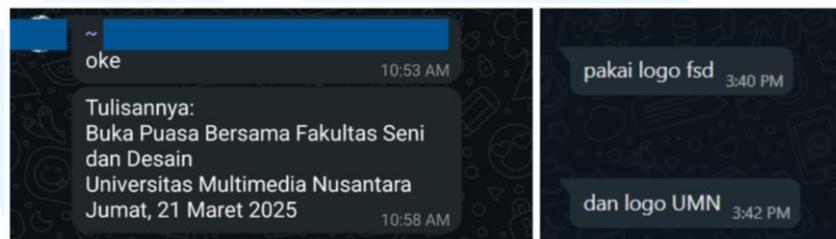
### 3.3.2.3 Proyek *Backdrop* Acara Buka Puasa Bersama FSD

Penulis memperoleh proyek perancangan berupa pembuatan poster *backdrop* untuk acara Buka Puasa Bersama dari Fakultas Seni dan Desain (FSD). Poster *backdrop* tersebut akan digunakan sebagai

latar belakang untuk MC acara, sehingga desain yang dirancang perlu mendukung suasana Ramadhan.

### A. *Briefing* dan Diskusi

Pada proyek perancangan *backdrop* untuk acara Buka Puasa Bersama FSD, penulis melaksanakan *briefing* dan diskusi secara singkat bersama dengan admin FSD. *Briefing* yang dilaksanakan secara tatap muka tersebut membahas mengenai elemen desain harus mencerminkan nuansa Ramadhan.



Gambar 3.78 *Chat Brief Backdrop* Buka Puasa Bersama FSD  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Melalui *chat* WhatsApp, admin FSD memberikan teks yang harus dicantumkan dalam desain *backdrop*, yaitu meliputi nama acara, serta tanggal pelaksanaan. Selain itu, penulis diarahkan untuk memasukkan logo FSD dan logo UMN pada bagian ujung dari perancangan poster *backdrop*.

### B. Mengumpulkan Referensi

Sebelum memasuki tahap perancangan *backdrop*, penulis mengumpulkan referensi visual dari berbagai poster desain dengan tema Ramadhan terlebih dahulu.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

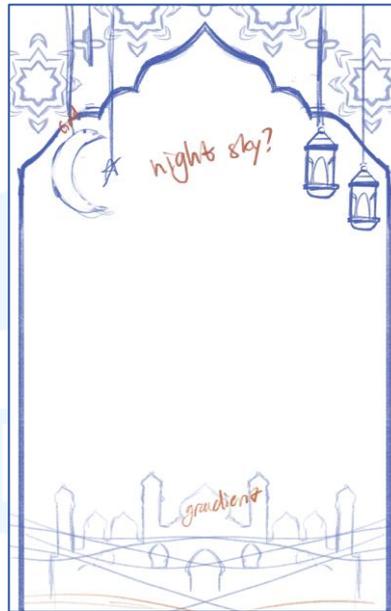


Gambar 3.79 Referensi Perancangan *Backdrop* Buka Puasa Bersama FSD  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis mengumpulkan referensi visual sesuai dengan beberapa kriteria yang meliputi ilustrasi kubah, bulan sabit, bintang, lentera, dan berbagai ornamen lainnya. Penulis juga memasukkan referensi visual poster Ramadhan dengan tipografi yang menarik dan sesuai dengan tema. Berdasarkan referensi visual yang dikumpulkan, terdapat warna-warna seperti biru tua, emas, dan jingga yang digunakan karena mampu menciptakan kesan hangat suasana Ramadhan. Oleh karena itu, referensi yang dikumpulkan penulis akan digunakan sebagai acuan dalam perancangan *backdrop* acara Buka Puasa Bersama FSD.

### C. Pembuatan Sketsa

Tahapan pembuatan sketsa merupakan tahapan dimana penulis memvisualisasikan ide perancangan *backdrop* dari referensi visual yang sudah dikumpulkan. Sketsa dibuat dengan membuat ilustrasi dari elemen-elemen Ramadhan.



Gambar 3.80 Sketsa Ilustrasi *Backdrop* Acara Buka Puasa Bersama FSD  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

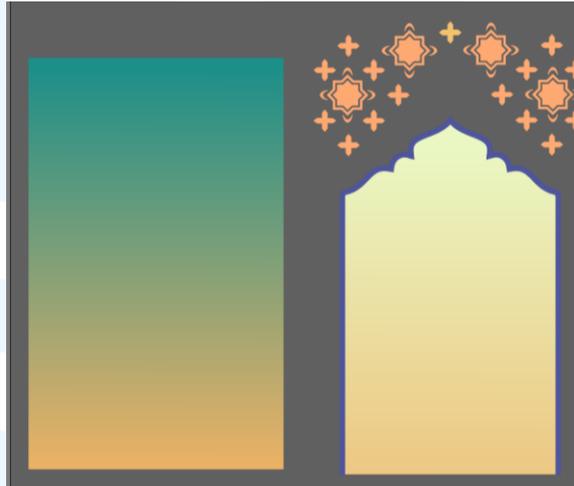
Sketsa *backdrop* dibuat dengan mengilustrasikan bentuk kubah sebagai *frame* poster, dimana *frame* tersebut juga dilengkapi dengan sketsa ornamen. Selain itu, penulis juga menambahkan elemen bulan sabit, bintang, dan lentera yang menggantung dari atas. Pada bagian bawah sketsa, penulis membuat siluet masjid di padang gurun untuk mengisi ruang kosong. Lalu, penulis mengosongkan bagian tengah sketsa karena area tersebut akan digunakan untuk meletakkan tipografi dan teks informasi lainnya.

#### **D. Meminta *Feedback* pada Admin FSD**

Setelah menyelesaikan pembuatan sketsa awal untuk desain *backdrop* acara Buka Puasa Bersama FSD, penulis mengirimkan hasil sketsa tersebut kepada admin FSD pada *chat* WhatsApp untuk dilihat oleh admin FSD secara tatap muka. Proses ini dilaksanakan agar penulis dapat memastikan bahwa ilustrasi yang dibuat sudah sesuai dengan keperluan acara. Setelah dilakukan pemeriksaan, sketsa yang dikirimkan tersebut mendapatkan *approval* dan dapat dilanjutkan ke tahap perancangan selanjutnya, yaitu proses *vectoring*.

### E. Proses *Vectoring*

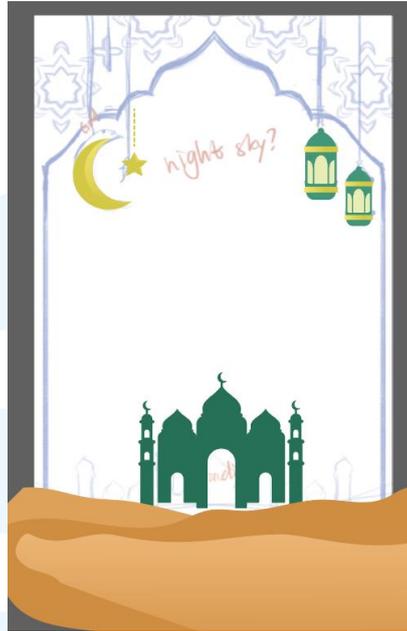
Pada tahapan ini, penulis memasukkan sketsa ke dalam program Adobe Illustrator untuk dibuat menjadi bentuk *vector*. Proses ini dibuat mulai dari membentuk elemen-elemen ilustrasi secara terpisah terlebih dahulu.



Gambar 3.81 *Vectoring* Elemen Besar pada *Backdrop*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Proses *vectoring* dimulai dengan pembuatan elemen-elemen besar terlebih dahulu, yaitu pembuatan elemen *frame* kubah. Penulis memulai membentuk kubah dengan menggunakan *pen tool* sebagai elemen utama. Kubah tersebut diberikan warna emas yang terang, dan kemudian penulis membuat *offset path* dari kubah untuk menciptakan aksent. Setelah itu, penulis membuat bentuk persegi panjang berwarna *tosca* dengan gradasi jingga di bagian bawahnya, yang kemudian akan digunakan sebagai warna *frame* kubah. Pemilihan warna emas terang dan *tosca* bergradasi tersebut bertujuan untuk membuat kontras dan kesan kedalaman.

Lalu, penulis melengkapi perancangan *frame* dengan membuat ornamen dekoratif. Penambahan elemen ornamen tersebut berperan dalam menciptakan *unity* pada perancangan. Ornamen yang dibuat membantu menyatukan berbagai elemen desain visual dalam satu kesatuan tema Ramadhan.

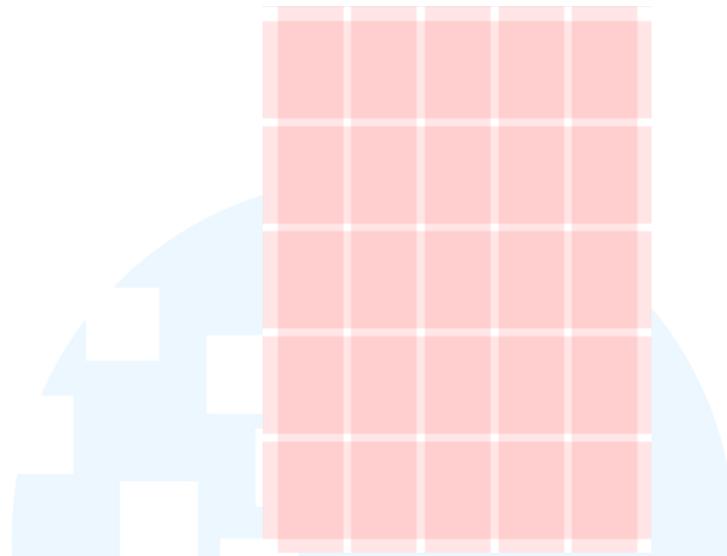


Gambar 3.82 *Vectoring* Elemen Kecil pada *Backdrop*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Lalu, proses *vectoring* dilanjutkan pada elemen yang lebih kecil, seperti siluet masjid, padang gurun, lentera, bulan sabit, dan bintang. Perancangan, elemen bulan sabit, bintang, dan lentera dirancang dengan membuat rantai menggunakan *stroke* putus-putus di bagian atas elemen. Penambahan rantai ini dibuat dengan tujuan memberikan kesan bahwa elemen tersebut merupakan hiasan yang digantung, sehingga menghadirkan nuansa dekoratif khas Ramadhan.

#### **F. Proses *Layouting***

Pada tahap selanjutnya, penulis menyatukan semua elemen pada tahap *layouting*. Penulis membuat *layout* dengan menata penempatan tiap elemen terlebih dahulu dengan penggunaan *grid* sebelum membuat penyesuaian yang lebih lanjut.



Gambar 3.83 Pembuatan *Grid* untuk Poster *Backdrop*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

*Grid* yang diterapkan pada perancangan poster *backdrop* menggunakan 5 *column* dan 5 *row*. *Grid* tersebut juga dibuat dengan ukuran *margin* dan *gutter* yang proporsional, sehingga memungkinkan komposisi penempatan elemen desain yang seimbang.

Setelah membuat *grid*, penulis menyatukan elemen desain yang terdiri dari ilustrasi bulan sabit, bintang, lentera, masjid, padang gurun, dan *frame* siluet masjid. Penulis membuat penyesuaian pada ilustrasi masjid, dimana dilakukan dengan membuat warna dan gradasi menjadi sama seperti elemen padang gurun. Hal ini bertujuan untuk menciptakan visual yang lebih harmonis dan tidak saling mendominasi.



Gambar 3.84 Proses *Layouting* Desain *Backdrop*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Sementara itu, ornamen dekoratif pada *frame* juga disesuaikan dengan *blending mode* ornamen menjadi “Overlay”. sehingga perpaduan warna ornamen dan *frame* lebih menyatu, serta tidak mengganggu fokus utama pada desain.

Selain itu, aksent pada *frame* juga ditambahkan *outline* berwarna jingga muda untuk menciptakan kontras halus yang memperjelas batas bentuk. Hal ini juga menciptakan *emphasis*, dimana aksent *frame* mampu lebih menarik perhatian dan menciptakan kedalaman visual dalam desain *backdrop*.



Gambar 3.85 *Layout* Tipografi Perancangan *Backdrop*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah menyelesaikan ilustrasi, penulis membuat tipografi yang terdiri dari teks *headline* “Buka Puasa Bersama Fakultas Seni & Desain”, “Universitas Multimedia Nusantara”, dan tanggal berlangsungnya acara, yaitu “Jumat, 21 Maret 2025”. *Font* yang digunakan untuk *headline* dan tanggal adalah Berkshire Swash. *Font* tersebut digunakan penulis sebagai *font headline* pada desain bertema Ramadhan ini karena memiliki gaya hurufnya yang cenderung ornamenat, sehingga memberikan kesan meriah yang sesuai dengan suasana bulan Ramadhan. Lalu, *font* yang digunakan untuk teks

“Universitas Multimedia Nusantara” adalah Playfair Display. Playfair Display merupakan *font serif* yang klasik dan memiliki kesan yang lebih formal, sehingga cocok digunakan untuk nama universitas.

### G. Revisi Desain

Setelah menyelesaikan *layout* ilustrasi dan tipografi untuk *backdrop*, penulis mengirimkan hasil desain kepada admin FSD melalui *chat* WhatsApp. Berdasarkan masukan, admin FSD memberikan *approval* terkait desain visual yang telah dirancang, namun diperlukan *backdrop* dalam ukuran 1920 x 1080 pixel. Hal ini dikarenakan *backdrop* Buka Puasa Bersama FSD akan ditampilkan melalui proyektor. Oleh karena itu, penulis membuat revisi pada ukuran dan orientasi *backdrop*.



Gambar 3.86 Revisi Ukuran dan Orientasi *Backdrop*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis membuat revisi perubahan ukuran dan orientasi ini dengan menata ulang beberapa elemen ilustrasi seperti bulan sabit, bintang, dan lentera dalam orientasi *landscape*. Selain itu, penulis juga membuat penyesuaian pada beberapa elemen seperti *frame* kubah, dimana bentuk kubah dimodifikasi agar lebarnya dapat memenuhi ruang visual secara horizontal. Ornamen pada *frame* kubah juga diperbanyak dan disusun secara repetitif untuk memenuhi ruang lebar *frame* yang dimodifikasi. Repetisi ornamen ini bertujuan untuk menjaga kesan kemeriahan dan juga memperkuat *unity* dan *rhythm*

keseluruhan desain *backdrop*. Dengan penyesuaian ini, revisi desain tetap terlihat harmonis, menarik, dan sesuai dengan ekspektasi.

#### **H. Finalisasi Desain**

Setelah membuat revisi desain, penulis menambahkan kembali tipografi yang sudah dibuat, dan melakukan penyesuaian *font size* dan penempatan teks. Proses finalisasi ini dilakukan dengan pertimbangan menjaga keterbacaan teks.



Gambar 3.87 Hasil Final *Backdrop* Buka Puasa Bersama FSD  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis kemudian mengirimkan hasil final desain *backdrop* acara Buka Puasa Bersama FSD kepada admin FSD melalui *chat* WhatsApp, sehingga hasil final desain dapat langsung digunakan pada acara buka puasa bersama tersebut.

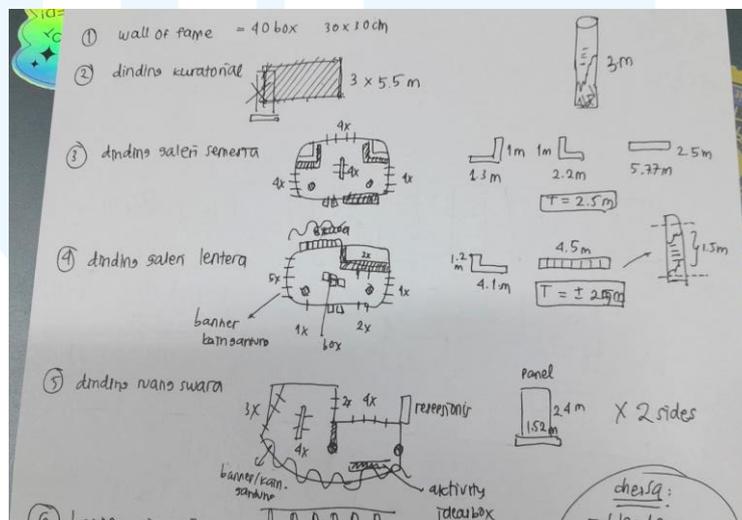
#### **3.3.2.4 Proyek Perancangan Grafik IMDES Exhibition 2025**

Proyek perancangan selanjutnya adalah perancangan grafik untuk acara pameran dari IMDES 2025 yang bertemakan “Creating Connection”. Perancangan grafik tersebut meliputi grafik yang akan ditempelkan beberapa dinding dan panel di pameran sebagai elemen dekoratif dan juga informatif yang mendukung tema pameran, serta pembuatan desain untuk Activity Box yang diletakkan di depan pameran sebagai bentuk aktivitas sederhana yang dapat dilakukan oleh para pengunjung.

Penulis diarahkan *supervisor* untuk membuat desain yang mencakup pembuatan tipografi, perancangan maskot, dan berbagai elemen desain lainnya untuk disusun menjadi beberapa hasil desain yang diperlukan untuk IMDES Exhibition 2025.

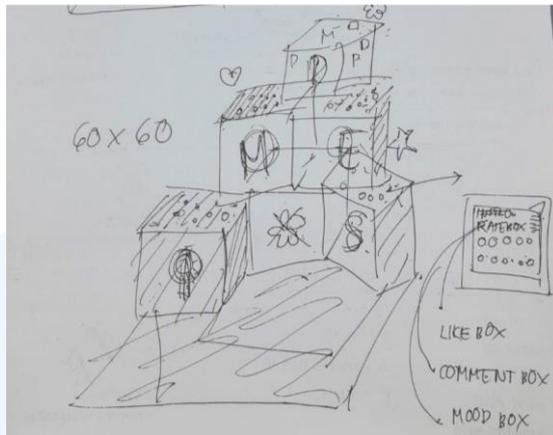
### A. Briefing dan Diskusi

Penulis melaksanakan *briefing* dan mendapatkan arahan dari *supervisor* terkait perancangan grafik yang dibutuhkan secara tatap muka. Pada *brief* tersebut, dijelaskan bahwa penulis harus membuat 5 hasil desain grafik untuk 5 dinding pada pameran di Nusakara.



Gambar 3.88 Catatan Brief Desain Grafik IMDES 2025  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Perancangan 5 dinding tersebut meliputi 1 dinding kuratorial di ruang Swara, 1 dinding *quotes* di ruang Lentera, serta 3 dinding di ruang Semesta yang meliputi 1 dinding *events* dan 2 dinding siku. Selain dinding, penulis juga diarahkan untuk merancang 2 sisi panel yang diletakkan di ruang Swara. Untuk menjaga konsistensi visual untuk grafik dinding, *supervisor* mengarahkan untuk membuat dinding kuratorial sebagai *key visual* terlebih dahulu, dan kemudian perancangan diteruskan pada bagian dinding dan panel lainnya. Penulis juga diarahkan untuk merancang maskot IMDES untuk mengisi beberapa desain.



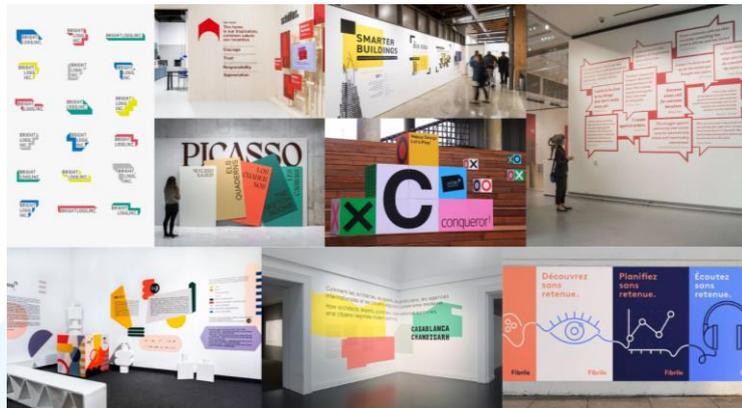
Gambar 3.89 Catatan *Brief* Desain Activity Box  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah pembuatan desain untuk dinding dan panel, penulis juga diarahkan membuat desain untuk Activity Box. Berdasarkan *briefing* dan diskusi, box yang akan digunakan berjumlah 5 box berukuran 60 x 60 cm, dengan bagian depan dari tiap box akan bertuliskan “IMDES”. Lalu, bagian atas dari 4 box memiliki 3 jenis aktivitas berupa area menempelkan stiker dan *sticky notes*. Untuk mendukung *brand identity* IMDES, penulis diarahkan untuk menggunakan elemen supergrafik dan juga mempertahankan warna identitas IMDES pada perancangan yang akan dibuat.

### **B. Mengumpulkan Referensi**

Sebelum memulai perancangan, penulis mengumpulkan dan juga memperoleh beberapa referensi visual dari *supervisor* untuk perancangan grafik pada dinding, panel, dan Activity Box.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.90 Referensi Perancangan Grafik IMDES Exhibition 2025  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Referensi visual yang dikumpulkan tersebut mencakup elemen warna, bentuk, dan tipografi dengan kesan yang “*bold*”. Penulis juga mengamati *layout* grafik yang terkandung dalam referensi visual. Selanjutnya, penulis juga mengumpulkan referensi tipografi untuk perancangan tipografi tema IMDES 2025



Gambar 3.91 Referensi Tipografi IMDES Exhibition 2025  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Referensi tipografi yang telah dikumpulkan tersebut memiliki nuansa teknologi, modern, dan futuristik. Tipografi pada referensi memiliki kriteria penggunaan bentuk huruf yang dengan bentuk huruf yang tegas, geometris, dan mencerminkan kesan inovatif dan dinamis. Penulis akan menggunakan referensi-referensi visual tersebut sebagai acuan perancangan desain grafik dan mengintegrasikannya dengan *brand identity* IMDES 2025.

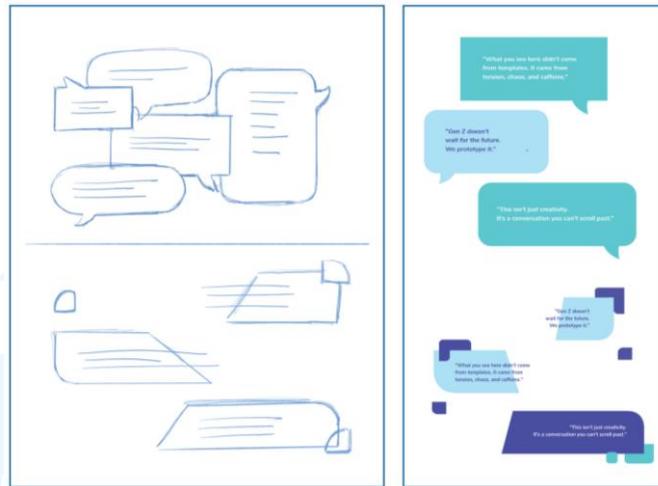
### C. Pembuatan Sketsa

Tahapan selanjutnya yang dilakukan penulis adalah pembuatan sketsa. Proses ini dilakukan oleh penulis dengan tujuan untuk mengeksplorasi ide dan komposisi desain untuk grafik IMDES Exhibition 2025.



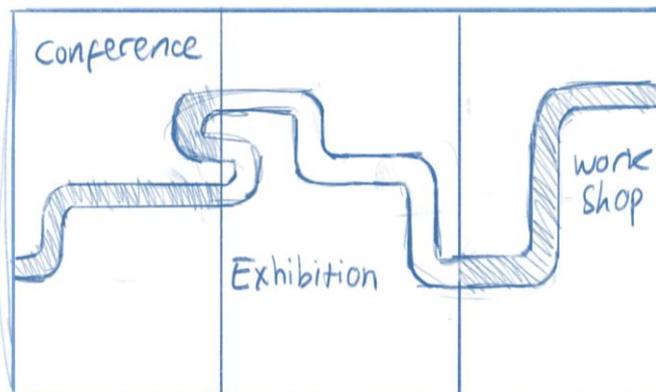
Gambar 3.92 Sketsa Awal Perancangan Dinding Kuratorial  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pembuatan sketsa dimulai pada sketsa desain dinding kuratorial. Penulis membuat sketsa dinding kuratorial sebagai bentuk eksplorasi ide pembuatan tipografi tema “Creating Connection” dan pembuatan elemen desain grafik. *Font* yang digunakan pada tipografi adalah Blackpast. Tipografi dan sketsa grafik dibuat dengan pertimbangan keselarasan dengan tema dan identitas visual IMDES.



Gambar 3.93 Sketsa Desain Dinding *Quotes*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah pembuatan sketsa desain dinding kuratorial, penulis membuat grafik pada dinding *quotes*. Pembuatan sketsa tersebut melibatkan proses eksplorasi ide desain *chat bubble* untuk memudahkan teks seperti *quotes*. Selain *chat bubble*, penulis juga mengeksplorasi bentuk elemen yang lebih geometris dengan pemanfaatan bentuk dari elemen supergrafik IMDES 2025 untuk area *quotes*.



Gambar 3.94 Sketsa Desain Dinding Variasi *Event* IMDES 2025  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selanjutnya, penulis membuat sketsa desain grafik untuk dinding yang berisikan variasi *event* IMDES 2025, yaitu *conference*, *exhibition*, dan *workshop*. Pembuatan sketsa tersebut meliputi elemen persegi panjang besar yang dibagi menjadi tiga *section*. Setiap *section* mewakili masing-masing *event* IMDES, dengan tiap jenis *event*

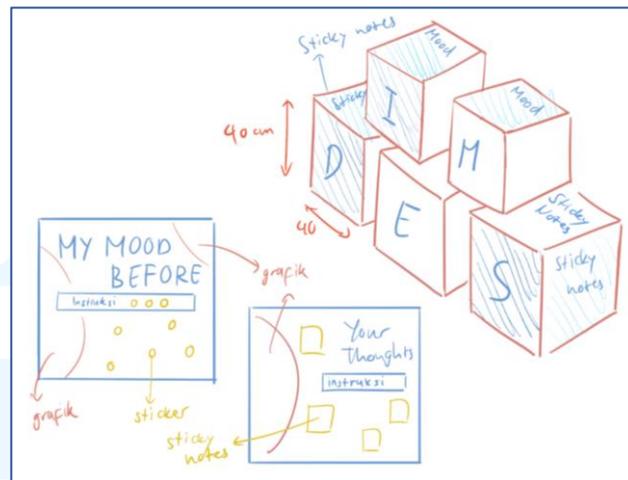
ditampilkan dengan tipografi yang unik dan konsisten dengan desain lainnya. Ketiga *section* tersebut disatukan oleh elemen visual memanjang dalam bentuk garis yang terkadang melurus ataupun melengkung dan menghubungkan ketiganya. Elemen penghubung ini dirancang untuk menciptakan alur visual yang dinamis dan kohesif, sekaligus memperkuat tema “Creating Connection” yang diusung oleh IMDES 2025.

Sketsa selanjutnya yang dibuat penulis adalah sketsa untuk desain maskot IMDES 2025 yang mencakup 2 orang, yaitu seorang laki-laki dan seorang perempuan.



Gambar 3.95 Sketsa Desain Maskot IMDES 2025  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Sketsa desain maskot dirancang berdasarkan *keywords* yang ditetapkan oleh penulis, antara lain *innovative*, *connection*, dan *future*. Oleh karena itu, desain maskot mengenakan seragam dan helm yang memiliki nuansa modern, futuristik, inovatif, dan dinamis. Desain maskot dirancang untuk mencerminkan konektivitas untuk masa depan yang lebih baik.



Gambar 3.96 Sketsa Perancangan Activity Box  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Terkait Activity Box, sketsa yang dirancang oleh penulis dibuat dengan pertimbangan bagaimana pengunjung dapat memahami instruksi aktivitas, serta membuat desain mampu menarik perhatian. Penulis membuat sketsa mencakup ruang khusus, atau membuat *blank space*, yang digunakan untuk interaksi aktivitas pengunjung, baik dalam bentuk isian, tempelan, maupun elemen partisipatif lainnya. Eksplorasi tata letak teks dan elemen visual pada sketsa disusun agar desain dapat menunjukkan indikasi aktivitas.

#### **D. Meminta *Feedback* pada *Supervisor***

Setelah membuat beberapa sketsa dari tahapan sebelumnya, penulis mendapatkan sejumlah *feedback*. Pada permintaan *feedback* terkait desain dinding kuratorial, *supervisor* membantu merancang dengan membuat *layout* menggunakan supergrafik IMDES dan tipografi tema “Creating Connection” yang telah dibuat penulis.



Gambar 3.97 Dinding Kuratorial IMDES Exhibition 2025  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah memperoleh desain dinding kuratorial yang berfungsi sebagai *key visual* dari *supervisor*, penulis diarahkan untuk melanjutkan desain pada bagian-bagian lain berdasarkan *key visual* tersebut. Selain penetapan dinding kuratorial sebagai *key visual*, sketsa maskot diberikan *approval* oleh *supervisor* untuk dilanjutkan ke tahap perancangan selanjutnya.

### E. Proses *Vectoring*

Tahapan proses *vectoring* dilaksanakan secara langsung bersama *supervisor*, dimana penulis mampu meminta asistensi dan mendapatkan masukan secara lebih mudah dan cepat. Hal ini juga dilakukan agar hasil desain sesuai dengan ekspektasi. Tahapan ini dilakukan untuk membuat berbagai elemen desain untuk disatukan pada proses *layout* selanjutnya.



Gambar 3.98 Aset *Chat Bubble* untuk Dinding *Quotes*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Proses *vectoring* dimulai dari pembuatan aset desain berupa elemen *chat bubble* sebagai area untuk diletakkan *quotes* atau teks lainnya. Selama proses, penulis mencoba eksplorasi variasi bentuk *chat bubble* seperti ujung yang membulat (*rounded*) atau bersudut. Disarankan oleh *supervisor* untuk merancang *chat bubble* dengan sudut yang runcing dan geometris untuk menjaga konsistensi dengan *key visual*. Visual dari *chat bubble* yang dirancang memiliki *outline* berwarna ungu gelap yang tebal dan dilengkapi dengan bayangan persegi panjang yang mengikuti warna *outline*.



Gambar 3.99 Tipografi *Headline* Dinding *Quotes*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dalam melengkapi desain untuk dinding *quotes*, penulis membuat tipografi *headline* bertuliskan “Look Closer” sebagai pelengkap yang mengenalkan *quotes* yang berada di dalam *chat bubble*.

Teks “Look Closer” dirancang dengan menyesuaikan gaya tipografi pada tema “Creating Connection”.



Gambar 3.100 Hasil Final Desain Maskot IMDES 2025  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selanjutnya, penulis membuat *vectoring* dari maskot IMDES 2025. Pembuatan maskot menggunakan warna ungu gelap sebagai warna yang dominan, dan *tosca* sebagai warna aksen. Penulis membuat *vectoring* maskot pada versi maskot yang sudah diberi pose, sehingga tampilannya lebih dinamis



Gambar 3.101 Aset Desain *Event* IMDES 2025  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis juga membuat *vectoring* aset desain untuk dinding yang berisikan variasi *event* dari IMDES 2025. Aset desain tersebut dibuat berdasarkan arahan dan referensi dari *supervisor*, serta mempertahankan beberapa elemen dari sketsa yang telah dibuat, yaitu membuat persegi panjang besar yang dibuat menjadi beberapa *section* dengan warna-warna identitas IMDES 2025. Lalu, penulis menuliskan

3 jenis *event* IMDES, yaitu “Conference”, “Exhibition”, dan “Workshop”, serta menambahkan teks tanggal berlangsungnya acara IMDES 2025. *Font* yang digunakan pada teks variasi event IMDES 2025 tersebut adalah Blackpast, menyamakan *font* pada tipografi tema IMDES Exhibition 2025. Lalu, *font* yang digunakan untuk teks penulisan tanggal periode berlangsungnya acara adalah Nunito Sans.

#### F. Proses *Layouting*

Penulis melanjutkan perancangan ke tahap *layouting* setelah menyelesaikan pembuatan aset desain. Aset desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya akan digunakan untuk 5 dinding pameran, 2 panel pameran, dan 5 box Activity Box. Dinding pameran tersebut mencakup dinding kuratorial yang sudah dirancang, dinding *quotes*, dinding variasi *event* IMDES 2025, dan 2 dinding siku.



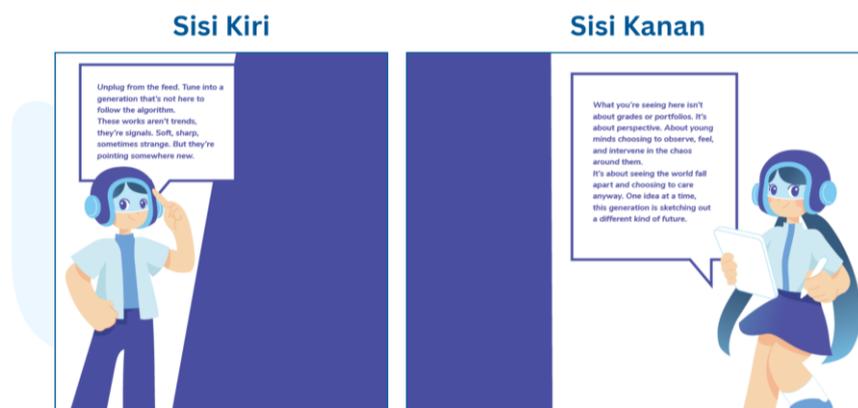
Gambar 3.102 *Layout Dinding Quotes*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Proses *layout* dimulai dari perancangan dinding *quotes*. Proses ini mencakup penataan teks tipografi *headline* “Look Closer” dan teks *sub heading*. Selain itu, penulis membuat elemen blok warna ungu gelap di belakang aset *chat bubbles* yang berisikan *quotes*, menyesuaikan gaya visual pada *key visual*.



Gambar 3.103 Perancangan Dinding Variasi *Event* IMDES 2025  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selanjutnya, penulis membuat *layouting* untuk dinding variasi *event* IMDES 2025. Proses ini mencakup pembuatan tipografi bertuliskan “IMDES” menggunakan *font* Nunito Sans yang berukuran besar, menggunakan *outline* berwarna ungu gelap, serta diletakkan di bagian atas dan belakang elemen-elemen persegi panjang. Tipografi tersebut dirancang dengan pertimbangan menjaga keterbacaan teks dan pemanfaatan *white space*.



Gambar 3.104 Perancangan Dinding Siku  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

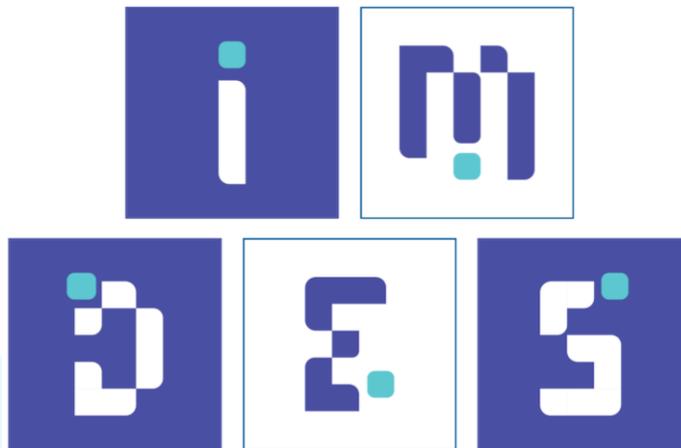
Proses *layouting* selanjutnya adalah 2 dinding siku yang terdiri dari sisi kiri dan kanan. Proses perancangan ini meliputi penempatan maskot yang sudah dibuat, yaitu maskot karakter laki-laki di dinding kiri dan karakter perempuan di dinding kanan, menyesuaikan dengan pose kedua maskot tersebut. Perancangan dinding siku juga

menggunakan aset *chat bubble* untuk dimasukkan *quotes*, dengan *font* yang digunakan adalah Nunito Sans. Lalu, perancangan dilengkapi dengan elemen blok warna ungu gelap di bagian tepi untuk menjaga konsistensi dengan *key visual*.



Gambar 3.105 Perancangan Desain Panel  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Proses *layouting* selanjutnya dilakukan untuk perancangan visual panel. Panel yang dirancang memiliki 2 sisi, dengan tiap sisinya menampilkan informasi berbagai kategori karya pada pameran, Sisi depan panel menggunakan warna ungu gelap bergradasi sebagai *background*, sedangkan sisi belakang menggunakan warna *tosca* bergradasi. Tiap sisi panel juga dirancang menggunakan elemen supergrafik agar terlihat lebih menarik dan mendukung *brand identity* IMDES 2025. Lalu, teks informasi karya ditampilkan menggunakan *font* Nunito Sans. Perancangan desain panel juga dicantumkan logo IMDES di bagian kiri atas.



Gambar 3.106 Perancangan Sisi Depan Activity Box  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Terakhir, penulis melakukan proses *layouting* pada pembuatan Activity Box. Terdapat 5 sisi depan box dan 4 sisi box yang dirancang oleh penulis, dengan sisa sisi lainnya menggunakan blok warna ungu gelap dan *tosca*. Perancangan 5 sisi depan dibuat dengan mengeja huruf “I-M-D-E-S”, dimana tipografi dari ejaan tersebut diambil dari tipografi logo IMDES 2025. Selain itu, warna *background* yang digunakan adalah warna ungu gelap dan putih, dimana kedua warna tersebut digunakan dengan pola berselang.



Gambar 3.107 Perancangan Aktivitas Pertama pada Activity Box  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selanjutnya, terdapat perancangan 4 sisi box yang digunakan untuk aktivitas pengunjung. Perancangan 4 sisi box aktivitas terbagi menjadi 3 jenis aktivitas. Aktivitas yang pertama memiliki *headline*

"My Mood Before" dan "My Mood After", yaitu aktivitas dimana pengunjung menempelkan stiker berdasarkan perasaan (*mood*) mereka sebelum dan sesudah mengunjungi pameran. Perancangan tipografi sisi box aktivitas ini menggunakan *font* Blackpast dengan warna putih, dan *font* Nunito Sans untuk teks instruksi aktivitas. Sisi box aktivitas ini juga menggunakan supergrafik dari *brand identity* IMDES untuk mengisi ruang agar desain terlihat lebih menarik.

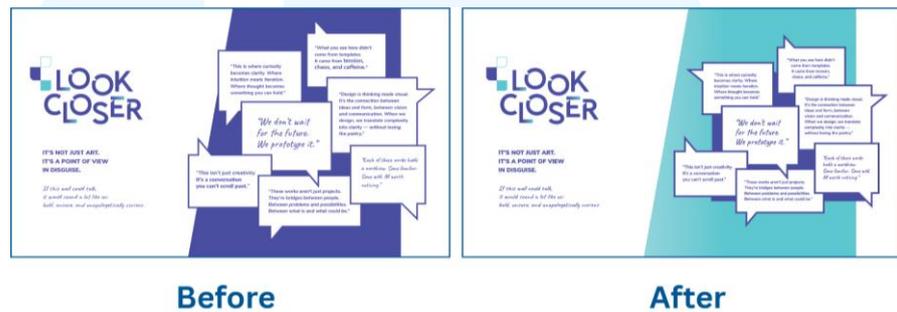


Gambar 3.108 Perancangan Aktivitas Kedua dan Ketiga pada Activity Box  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Perancangan pada sisi box aktivitas kedua memiliki *headline* “Favorite Gallery”, dimana pengunjung menempelkan stiker berdasarkan warna stiker yang mewakili galeri pameran kesukaan mereka. Lalu, perancangan pada aktivitas yang terakhir memiliki *headline* “Your Thoughts”, yaitu aktivitas dimana pengunjung mengekspresikan pikirannya mengenai pameran melalui *sticky notes* dan ditempelkan. *Headline* pada kedua aktivitas ini menggunakan *font* Nunito Sans dengan *outline* putih. Selain itu, instruksi dibuat dengan aset desain persegi panjang dengan warna *tosca* bergradasi, dan dituliskan dalam *font* Nunito Sans. Dalam instruksi penempelan stiker pada aktivitas “Favorite Gallery”, penulis membuat bentuk lingkaran dengan ukuran diameter 13 mm, yaitu yang sama dengan stiker yang disediakan panitia selama pameran berlangsung. Pembuatan lingkaran dengan ukuran yang akurat tersebut bertujuan agar stiker dapat ditempelkan pada instruksi.

## G. Revisi Desain

Pada tahapan ini, penulis memperlihatkan hasil *layout* dinding, panel, dan Activity Box kepada *supervisor* secara tatap muka. Dari hasil pemeriksaan hasil *layout* kepada *supervisor*, penulis memperoleh arahan untuk membuat beberapa revisi atau penyesuaian pada dinding *quotes* dan 2 dinding siku.



Gambar 3.109 Revisi Desain Dinding *Quotes*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada dinding *quotes*, dibuat perubahan warna ungu gelap menjadi warna *tosca* dengan gradasi pada elemen blok warna yang melatarbelakangi *chat bubble*. Hal ini dilakukan agar *chat bubble* dari *quotes* lebih menonjol dan proporsi lebih sesuai dengan identitas visual IMDES 2025.



Gambar 3.110 Revisi Desain Dinding Siku Kiri dan Kanan  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selain dinding *quotes*, revisi juga dilaksanakan pada kedua dinding siku. Revisi ini dimulai dari penghapusan elemen blok warna ungu gelap dan menggantinya dengan elemen supergrafik seperti di *key visual*. Selanjutnya, *quotes* pada desain sisi kanan diubah dengan teks *tagline* tema IMDES 2025 menggunakan *font* Nunito Sans. Teks *tagline* tersebut ditampilkan dalam warna ungu gelap dan *tosca*. *Chat bubble* pada desain dinding siku sisi kanan juga disesuaikan kembali dengan menambahkan bentuk persegi panjang dibelakangnya, seperti *chat bubble* pada revisi dinding *quotes*. Terakhir, teks dan *chat bubble* pada desain sisi kiri juga dihapus untuk menyesuaikan desain sisi kanan.

## H. Finalisasi Desain

Setelah menyelesaikan semua tahap perancangan untuk desain grafik pada dinding, panel, dan Activity Box pameran IMDES, penulis melakukan *export* dalam format pdf dari semua hasil final desain beserta dengan *file* Adobe Illustrator dari perancangan desain tersebut. Semua *file* tersebut kemudian dimasukkan ke dalam *folder* OneDrive dari IMDES 2025.

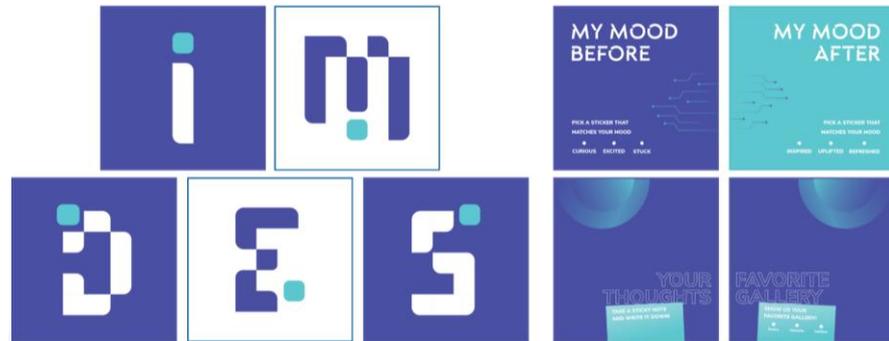


Gambar 3.111 Finalisasi Desain Dinding IMDES Exhibition 2025

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Hasil desain dinding dan panel yang telah difinalisasikan dan mendapatkan *approval* dari *supervisor* dan panitia IMDES Exhibition 2025 tersebut kemudian diproses untuk dicetak. Setelah menyelesaikan

pencetakan, keseluruhan desain grafik dinding dan panel ditempelkan pada tempatnya masing-masing, seperti di ruang galeri Swara, Semesta, dan Lentera.



Gambar 3.112 Finalisasi Desain Activity Box  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah melaksanakan finalisasi, penulis meneruskan untuk memeriksa finalisasi desain Activity Box. Hasil final desain Activity Box tersebut dilanjutkan ke proses pencetakan, lalu ditempelkan pada box berukuran 60 x 60 cm.



Gambar 3.113 Para Pengunjung Mengerjakan Activity Box  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Desain Activity Box tersebut diletakkan di ruang Swara pameran, sehingga para pengunjung dapat langsung melihat dan melaksanakan aktivitas pada box.

### 3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama penulis menjalankan magang sebagai Graphic Design Intern di Program Studi DKV UMN, terdapat banyak pengalaman dalam pengerjaan proyek yang dapat dipelajari oleh penulis. Tiap proyek magang penulis yang mencakup

perancangan media informasi, materi visual pendukung untuk kebutuhan akademik, serta desain untuk berbagai acara, memiliki tantangan tersendiri yang mendorong penulis untuk berkembang dalam lingkungan profesional.

### **3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang**

Selama melaksanakan magang di Program Studi DKV UMN, penulis menghadapi beberapa kendala sebagai berikut.

- A. Penulis mengalami kesulitan dalam mengatur waktu karena beberapa proyek perancangan diberikan kepada penulis dalam waktu berdekatan, sehingga mengharuskan penulis untuk mengerjakan beberapa proyek secara paralel.
- B. Dalam pengerjaan tugas pembaruan *website* DKV UMN, penulis menghadapi kendala pada proses pengumpulan data dari berbagai pihak untuk pembaruan beberapa informasi tertentu. Hal ini disebabkan karena waktu menunggu data tersebut mampu memakan waktu yang cukup lama, sehingga penulis sulit untuk melanjutkan tugas.
- C. Ruang yang disediakan untuk pelaksanaan magang seringkali bersifat kurang kondusif dan kurang mendukung dari segi kondisi lingkungan kerja. Adanya kebisingan tersebut memengaruhi produktivitas dan menurunkan tingkat konsentrasi penulis saat mengerjakan proyek magang, terutama saat mengerjakan tugas yang membutuhkan ketelitian dalam memilah data informasi untuk *website*.

### **3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang**

Untuk mengatasi berbagai kendala yang dihadapi tersebut, penulis membuat solusi yang strategis dengan situasi yang dihadapi. Berbagai solusi tersebut adalah sebagai berikut.

- A. Karena adanya beberapa proyek yang diperoleh penulis dalam waktu berdekatan, maka penulis harus membuat pengaturan waktu pengerjaan proyek yang disesuaikan. Hal ini dilakukan dengan mengembangkan

keterampilan dalam manajemen waktu dan penentuan skala prioritas kerja yang baik.

- B. Dalam upaya mempercepat waktu menunggu data untuk informasi *website* DKV UMN tertentu, penulis berinisiatif untuk melakukan komunikasi lanjutan secara proaktif kepada pihak-pihak terkait. Selain itu, penulis juga mencoba untuk mencari bagian tugas yang dapat dikerjakan terlebih dahulu sembari menunggu data diterima agar waktu digunakan secara efisien.
- C. Untuk menjaga efisiensi dan produktivitas selama pengerjaan proyek magang, penulis memutuskan untuk berpindah tempat kerja ke perpustakaan UMN. Hal ini dikarenakan perpustakaan memiliki suasana tenang yang mendukung konsentrasi penuh, sehingga penulis mampu mengerjakan proyek magang secara efektif dan sesuai dengan *time frame* yang ditentukan.

