

BAB III

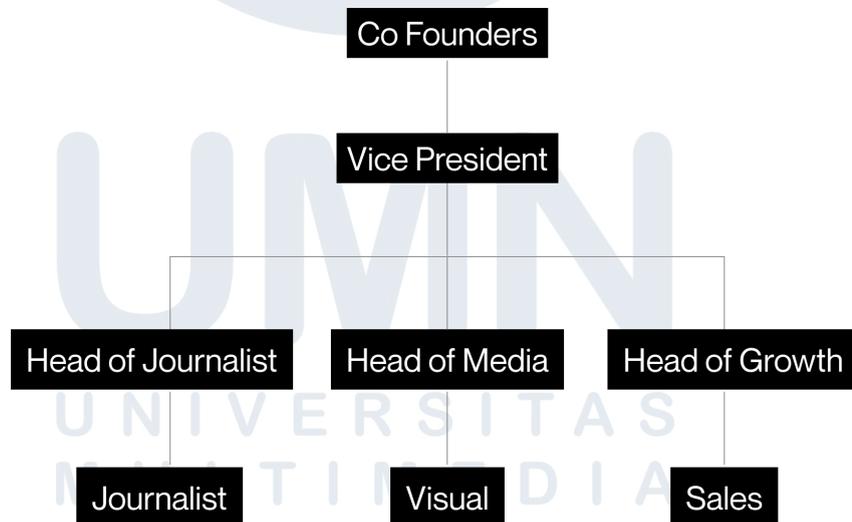
PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama menjalani program magang, penulis berperan sebagai *Visual Designer Intern* di Akademi Crypto. Dalam posisi ini, penulis memiliki tugas untuk membuat seluruh visual untuk keperluan media sosial mengenai *news* melalui media sosial (khususnya Instagram), aplikasi, dan situs web. Selain itu, penulis berkontribusi dalam membuat visual untuk *event* yang diselenggarakan oleh Akademi Crypto.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Penulis berperan sebagai *Visual Designer Intern* di Akademi Crypto dan bergabung dalam tim media di bawah arahan *Head of Media*, yang sekaligus menjadi *supervisor* dalam program magang ini.



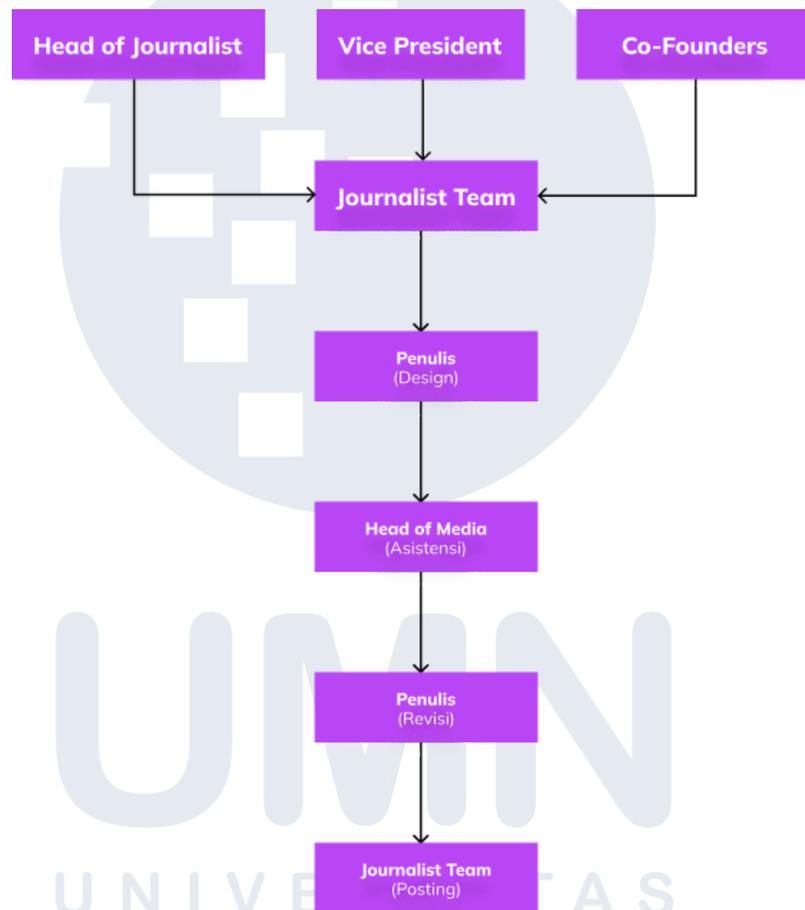
Gambar 3.2 Struktur Kedudukan Pelaksanaan Magang
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Dalam melaksanakan tugas, penulis menerima bimbingan dan arahan dari *Head of Media*, khususnya terkait pengelolaan dan pembaruan konten. Penulis juga menjalin koordinasi dengan tim jurnalis dalam merancang pembaruan berita harian. Seluruh proses kerja ini berada di

bawah pengawasan *Vice-President*, yang turut memberikan arahan serta tugas sesuai kebutuhan perusahaan.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan tugas, terdapat alur kerja yang terstruktur serta koordinasi rutin dengan tim internal Akademi Crypto, sebagaimana dijelaskan pada bagian berikut.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Di Akademi Crypto, alur kerja dimulai dari tim *Journalist* yang bertugas untuk mengumpulkan informasi dan menyusun rencana konten berita seputar industri kripto. Setelah tahap perencanaan, informasi tersebut diserahkan kepada penulis untuk diolah menjadi desain atau konten yang disesuaikan dengan kebutuhan *platform* publikasi. Setelah

konten selesai, *Head of Media* melakukan asistensi dengan memberikan arahan dan evaluasi untuk memastikan kualitas serta kesesuaian dengan standar dan panduan yang berlaku. Jika diperlukan, penulis melakukan revisi berdasarkan masukan yang diberikan.

Setelah proses revisi selesai, konten kemudian dikembalikan kepada tim *Journalist* untuk melalui tahap finalisasi dan persetujuan akhir. Apabila telah dinyatakan sesuai, konten akan segera dipublikasikan ke berbagai *platform*, seperti *website*, aplikasi, dan media sosial Akademi Crypto. Proses ini dilakukan untuk memastikan setiap konten yang diterbitkan telah melewati tahapan perencanaan, desain, peninjauan, dan validasi, sehingga dapat menjaga kualitas dan akurasi informasi yang disampaikan kepada audiens.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama menjalani program magang di Akademi Crypto, penulis memiliki tugas utama untuk melakukan pembaruan harian terkait konten berita dan informasi industri kripto di berbagai *platform*, seperti media sosial (khususnya Instagram), aplikasi, dan *website*. Konten yang dikelola mencakup *news update*, infografis, serta konten interaktif yang disesuaikan dengan tren terbaru di dunia kripto. Penulis juga bertanggung jawab dalam manajemen konten saat berlangsungnya *event*, termasuk penyusunan jadwal *posting*, koordinasi dengan tim jurnalis, serta memastikan akurasi dan relevansi informasi yang dipublikasikan. Selain tugas harian, terdapat *event-event* besar yang diselenggarakan Akademi Crypto salah satunya adalah *event* “Crypto Great Gatsby”. Seluruh aktivitas dan tugas yang diselesaikan oleh penulis selama masa magang didokumentasikan melalui sistem merdeka.umn.ac.id sebagai bagian dari laporan harian. Berikut ini merupakan rangkuman tugas yang telah penulis laksanakan selama magang di Akademi Crypto.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	3 – 7 Februari 2025	<p>1. <i>News Content</i> 2. <i>Youtube & Research</i> 3. <i>Preparing for Event "The Great Reset"</i></p>	<p>1. Membuat berbagai konten media sosial untuk: a. IG b. App d. Discord</p> <p>2. Youtube dan <i>Research</i>: Menyiapkan <i>thumbnail</i> dan pdf serta <i>cover</i> untuk <i>research</i></p> <p>a. Menyiapkan <i>visual event "The Great Reset"</i>:</p> <p>b. <i>Design Media Collateral, banner, ID Card</i></p> <p>c. <i>T-Shirt and signage, and printing the media</i></p> <p>d. <i>Banner, ID Card, Lanyard, Signage, LED Screen, PPT, Bumper</i></p> <p>e. Bekerja sebagai FOH: Mengawasi visual dari awal hingga akhir acara</p> <p>f. Mempersiapkan visual untuk publikasi</p>
2	10 - 14 Februari 2025	<p>a. <i>News Content</i> b. <i>Youtube & Research</i> c. <i>Book Promotion</i> d. <i>Preparing for event "Bukber Akademi Crypto"</i></p>	<p>1. Membuat berbagai konten media sosial untuk: a. IG b. App c. Discord</p> <p>2. Youtube dan <i>Research</i>: Menyiapkan <i>thumbnail</i> dan pdf</p>

		e. PPT modul	serta cover untuk <i>research</i> 3. <i>Book Promotion</i> : Membuat desain untuk promosi buku yang disebarakan melalui Instagram dan Tokopedia 4. <i>Preparing for event</i> “Bukber Akademi Crypto”: Membuat <i>key visual</i> dengan 3 alternatif desain 5. PPT modul: Membuat PPT untuk modul video pembelajaran mengenai <i>D’Apps Blockchain</i>
3	17 - 21 Februari 2025	a. <i>News Content</i> b. <i>Preparing for event</i> Bukber Akademi Crypto c. PPT modul	1. Membuat berbagai konten media sosial untuk: a. IG b. App c. Discord 2. <i>Preparing for event</i> “Bukber Akademi Crypto”: a. Finalisasi <i>key visual</i> b. Buat poster untuk IG, Discord c. Buat poster untuk Juicy Luicy d. Buat <i>ID card</i> dan <i>lanyard</i> 3. PPT modul: Membuat PPT untuk modul video pembelajaran mengenai <i>D’Apps Blockchain</i>
4	24 - 28 Februari 2025	a. <i>News Content</i> b. Youtube c. <i>Preparing for event</i> “Bukber Akademi Crypto”	1. Membuat berbagai konten media sosial untuk: a. IG b. App c. Discord 2. Youtube: Membuat <i>thumbnail</i> untuk video youtube

			<p>3. <i>Preparing for event</i> “Bukber Akademi Crypto”:</p> <p>a. <i>Printing for ID Card and Lanyard</i></p> <p>b. Visual untuk <i>backdrop</i> LED</p> <p>c. Membuat visual untuk <i>table numbering</i></p>
5	3 - 7 Maret 2025	<p>a. <i>News Content</i></p> <p>b. Youtube</p> <p>c. <i>Preparing for event</i> “Bukber Akademi Crypto”</p>	<p>1 Membuat berbagai konten media sosial untuk:</p> <p>a. IG</p> <p>b. App</p> <p>c. Discord</p> <p>2. Youtube: Membuat <i>thumbnail</i> untuk video youtube</p> <p>3. <i>Preparing for event</i> “Bukber Akademi Crypto”:</p> <p>a. <i>Backdrop</i> untuk Juicy Luicy</p> <p>b. Memfinalisasi semua media untuk acara</p>
6	10 - 14 Maret 2025	<p>a. <i>News Content</i></p> <p>b. <i>Preparing for event</i> <i>Preparing Event “The Crypto Great Gatsby”</i></p>	<p>1. Membuat berbagai konten media sosial untuk:</p> <p>a. IG</p> <p>b. App</p> <p>c. Discord</p> <p>2. <i>Preparing for event</i> “The Crypto Great Gatsby”:</p> <p>a. Membuat dan menyiapkan <i>moodboard</i> visual untuk <i>event</i>,</p> <p>b. <i>Key Visual Exploring</i></p> <p>c. <i>Alternative with 3 Concept</i></p> <p>d. <i>Deck for presentation</i></p>
7	17 - 21 Maret 2025	<p>a. <i>News Content</i></p> <p>b. Youtube & <i>Research</i></p> <p>c. <i>Book Promotion</i></p> <p>d. <i>Preparing for event</i> <i>Preparing Event “The Crypto Great Gatsby”</i></p>	<p>1. Membuat berbagai konten media sosial untuk:</p> <p>a. IG</p> <p>b. App</p> <p>c. Discord</p>

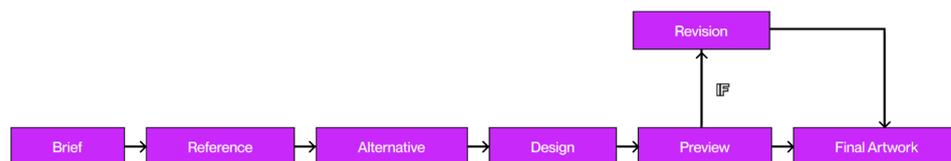
			<p>d. Youtube dan <i>Research</i>: Membuat <i>thumbnail</i> untuk akun Timothy Ronald dan Akademi Crypto</p> <p>2. <i>Book Promotion</i>: a. Membuat desain untuk promo diskon buku <i>bundle</i></p> <p>b. <i>Preparing for event</i> “The Crypto Great Gatsby”: <i>Concept Layout Visual</i></p>
8	24 - 28 Maret 2025	<p>a. <i>Preparing for event</i> <i>Preparing Event “The Crypto Great Gatsby”</i> b. <i>News Content</i></p>	<p>1.. <i>Preparing for event</i> “The Crypto Great Gatsby”: a. Merivisi <i>layout event</i></p> <p>b. Membuat poster untuk <i>instagram post</i> dan <i>story</i></p> <p>c. Membuat desain <i>announcement</i> untuk bintang tamu <i>event</i></p> <p>d. Membuat berbagai konten media sosial untuk: 1. IG 2. App 3. Discord</p>
8	07 - 11 April 2025	<p>a. <i>Preparing for event</i> <i>Preparing Event “The Crypto Great Gatsby”</i> b. <i>News Content</i></p>	<p>1. <i>Preparing for event</i> “The Crypto Great Gatsby”: a. Membuat <i>template</i> untuk undangan</p> <p>b. Membuat 150 kartu undangan</p> <p>c. Membuat desain untuk pin</p> <p>d. Membuat visual untuk <i>motion</i> acara</p> <p>e. <i>Site visit</i> untuk <i>venue event</i></p> <p>2. Membuat berbagai konten media sosial untuk:</p>

			<ul style="list-style-type: none"> a. IG b. App c. Discord
8	14 - 17 April 2025	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>Preparing for event Preparing Event "The Crypto Great Gatsby"</i> b. <i>News Content</i> 	<ul style="list-style-type: none"> 1. <i>Preparing for event "The Crypto Great Gatsby"</i>: <ul style="list-style-type: none"> a. Meeting bersama tim H Club dari HW Group b. Membuat visual untuk <i>bumper</i> c. Membuat visual untuk <i>Mazine</i> d. Membuat visual untuk kebutuhan meja registrasi e. Membuat <i>table card</i> f. Membuat desain <i>photobooth</i> g. Merevisi kembali <i>layout</i> acara h. (belum selesai)
9	21 - 25 April 2025	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>Preparing for event Preparing Event "The Crypto Great Gatsby"</i> b. <i>News Content</i> 	<ul style="list-style-type: none"> 1. <i>Preparing for event "The Crypto Great Gatsby"</i>: <ul style="list-style-type: none"> a. Menjadi tim FOH b. Mempersiapkan seluruh aset yang telah dicetak d. Membantu mengawasi acara dalam segi visual 2. Membuat berbagai konten media sosial untuk: <ul style="list-style-type: none"> a. IG b. App c. Discord
10	28 April - 02 May 2025	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>News Content</i> 	<ul style="list-style-type: none"> 2. Membuat berbagai konten media sosial untuk: <ul style="list-style-type: none"> a. IG b. App c. Discord
11	05 - 09 May 2025	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>Floq Instagram</i> b. <i>News Content</i> 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Membuat konten instagram post dan story untuk Floq

			<p>2. Membuat berbagai konten media sosial untuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> IG App Discord
12	12 - 16 Mei 2025	<ol style="list-style-type: none"> Floq Instagram <i>News Content</i> <i>Youtube</i> 	<ol style="list-style-type: none"> Membuat konten instagram post dan story untuk Floq Membuat berbagai konten media sosial untuk: <ol style="list-style-type: none"> IG App Discord Youtube: Membuat <i>thumbnail</i> untuk video youtube
13	19 - 23 Mei 2025	<ol style="list-style-type: none"> Floq Instagram <i>News Content</i> <i>Research</i> 	<ol style="list-style-type: none"> Membuat konten instagram post dan story untuk Floq Membuat berbagai konten media sosial untuk: <ol style="list-style-type: none"> IG App Discord <i>Research</i>: Membuat <i>thumbnail research</i>
13	26 - 30 Mei 2025	<ol style="list-style-type: none"> Youtube <i>News Content</i> <i>Research</i> 	<ol style="list-style-type: none"> Youtube: Membuat <i>thumbnail</i> untuk video youtube Membuat berbagai konten media sosial untuk: <ol style="list-style-type: none"> IG App Discord <i>Research</i>: Membuat <i>thumbnail research</i>

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Penulis telah melakukan berbagai pekerjaan yang diberikan dan membuat berbagai macam jenis karya. Selama penulis melakukan magang penulis memiliki pekerjaan sehari-hari untuk membuat konten media sosial dan kebutuhan *marketing* untuk perusahaan. Selain membuat konten media sosial terdapat *event-event* besar yang diadakan oleh Akademi Crypto berupa *offline event*. Dari berbagai pekerjaan dan *event* yang dilakukan terdapat *event* terbesar yang diselenggarakan oleh Akademi Crypto yaitu “The Crypto Greats Gatsby” yang diadakan di salah satu klub terbesar di Asia Tenggara. Setiap *event* yang diselenggarakan selalu melewati berbagai proses dalam pelaksanaannya.



Gambar 3.2 Alur Proses
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Proses yang dilakukan pada setiap karya melalui berbagai tahap, mulai dari *briefing*, *reference*, *alternative*, *design*, *preview*, *revision*, sampai yang terakhir yaitu *final artwork*. Setiap proses dibutuhkan untuk memberikan *output* yang sesuai dengan *brief* dan tujuan yang diberikan. Berikut penjelasan detail mengenai setiap proses tersebut:

1. Brief

Penulis akan menerima *brief* terlebih dahulu sebelum mulai mengerjakan tugas. Isi *brief* akan disesuaikan dengan jenis karya yang perlu dirancang. Jika karya tersebut ditujukan untuk mendukung pelaksanaan sebuah acara, maka *brief* akan mencakup informasi mengenai jenis dan konsep acara, target audiens, materi desain yang tersedia, serta jadwal pelaksanaan acara. Sementara itu, jika karya yang diminta bersifat pendukung atau sederhana, *brief* hanya akan memuat tujuan pembuatan,

materi desain, dan gambaran hasil akhir yang diharapkan. Seluruh pemberian brief tidak dapat dilampirkan jika ada seperti bukti pesan karena bersifat *confidential*.

2. Referensi

Dalam proses desain, referensi digunakan sebagai acuan untuk menjaga konsistensi visual dan memastikan karya yang dihasilkan sesuai dengan konteks dan tujuan komunikasi. Referensi dapat berupa elemen visual dari proyek sebelumnya, moodboard, studi kasus desain serupa, gaya visual maupun karya dari desainer lainnya. Pemanfaatan referensi yang tepat membantu mempercepat proses eksplorasi ide dan menjaga kualitas desain agar tetap relevan dan efektif. Bagian ini dilakukan untuk membuat berbagai alternatif dari referensi yang telah dibuat.

3. Alternatif

Dalam tahap eksplorasi desain, proses ini akan menghasilkan beberapa alternatif visual sebelum menentukan *key visual* yang paling sesuai. Alternatif ini dapat berupa variasi *layout*, pilihan warna, tipografi, ilustrasi, atau pendekatan konsep yang berbeda. Tujuannya adalah untuk memberikan pilihan kepada tim internal, serta mengevaluasi kelebihan dan kekurangan masing-masing opsi. Dengan mempertimbangkan berbagai alternatif, proses desain menjadi lebih eksploratif.

4. Design

Setelah berbagai alternatif desain dikembangkan, proses selanjutnya adalah memilih dan mengembangkan salah satu alternatif terbaik menjadi desain *final*. Pada tahap ini, penulis akan menyempurnakan elemen visual seperti komposisi, warna, tipografi, dan ilustrasi agar sesuai dengan tujuan komunikasi dan identitas visual yang diinginkan.

5. Revisi

Penyesuaian dilakukan berdasarkan *feedback* dari tim internal atau klien, hingga tercapai kesepakatan atas hasil akhir. Proses ini menyesuaikan kembali sesuai dengan keinginan tim internal. Pada proses

ini mungkin *brief* yang telah diberikan di awal dapat berubah sedikit mengikuti alur atau proyek pekerjaan. Setelah desain disetujui, hasil akhir akan difinalisasi dalam format yang sesuai untuk kebutuhan produksi atau distribusi.

6. *Final Artwork*

Setelah desain *final* disetujui, tahap berikutnya adalah pembuatan *final artwork* (FA), yaitu versi akhir dari desain yang telah disempurnakan secara teknis dan siap untuk produksi atau distribusi. Pada tahap ini, penulis memastikan semua elemen visual—seperti warna, resolusi, *margin*, dan format *file*—telah sesuai dengan standar teknis yang dibutuhkan oleh media cetak maupun digital. Font di-*outline*, gambar diubah ke resolusi tinggi, dan layout dikunci agar tidak terjadi perubahan saat *file* diproses lebih lanjut. *Final artwork* merupakan output profesional yang merepresentasikan kualitas akhir dari keseluruhan proses desain.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Salah satu event terbesar yang melibatkan kontribusi langsung penulis adalah “The Crypto Greats Gatsby,” yang diadakan di salah satu klub terbesar di Asia Tenggara. Event ini berskala besar dan melibatkan berbagai elemen visual mulai dari desain poster, *backdrop*, media promosi, hingga elemen dekoratif dengan tema yang disesuaikan. Setiap event yang dilaksanakan selalu melalui proses yang sistematis, mulai dari briefing awal, pembuatan konsep visual, revisi desain, hingga finalisasi dan distribusi. Keterlibatan penulis dalam keseluruhan proses ini memberikan pengalaman sekaligus mengasah kemampuan manajemen waktu, komunikasi tim, dan ketelitian dalam bekerja di bawah tekanan *deadline event* besar.

Apabila di perusahaan menggunakan metode perancangan tertentu (baik penerapan dari metode yang umum seperti *Design Thinking* atau menggunakan metode perancangan sendiri yang khas dari perusahaan tersebut), mahasiswa harus menjabarkan dulu metode tersebut kemudian implementasinya dalam perancangan yang dilakukan. Hal ini akan menjadi

penilaian tambahan dalam kontribusi magang Anda di Prodi. Apabila tidak menggunakan metode tertentu, silakan jabarkan prosedur perancangan yang dilakukan sesuai dengan proses kerja di perusahaan.

1. *Brief*

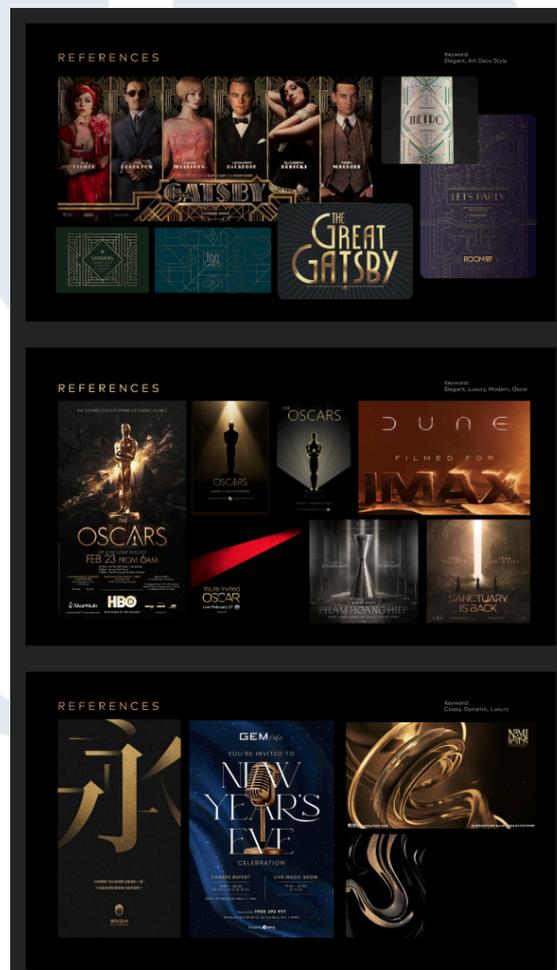
Penulis mendapatkan *brief* langsung dari *Co-Founder* perusahaan yaitu, Timothy Ronald. Penulis tidak dapat melampirkan bukti pesan atau lainnya karena *confidential*. *Brief* yang didapat adalah membuat desain untuk acara “The Crypto Great Gatsby”, *brief* ini diberikan secara lisan pada tanggal 10 maret 2025 di kantor Akademi Crypto. Namun sebelumnya terdapat beberapa nama *event* yang diberikan. Pada awal *brief* yang diberikan penulis diberikan *brief* dengan judul event “Akademi Crypto Gala”. Setelah beberapa proses terdapat pergantian judul *event* menjadi “The Crypto Great Gatsby”. *Brief* yang diberikan berupa gambaran atau *look and feel* yaitu sebuah film berjudul “Great Gatsby” dimana acara ini akan mengundang berbagai artis ternama untuk pesta bersama sama merayakan pencapaian Bitcoin di harga 100 ribu dollar. Pada *event* ini penulis menjadi PIC sebagai Art Director yang dibantu oleh *supervisor* untuk menyusun visual acara tersebut dengan output media berupa poster, *invitation*, *photo booth*, pin enamel, *standing table card*, *T-Shirt*, dan *visual for motion graphic*. Seluruh proses desain menggunakan *software* Figma. Proses pengerjaan berdurasi sampai dengan hari h acara 25 april 2025. Event ini ditujukan untuk memberikan pesta dan acara yang mewah serta eksklusif.

2. Referensi

Pada proses ini *brief* yang telah diberikan di elaborasi lebih dalam oleh penulis untuk mendapatkan karakter yang lebih dalam dan detail. Penulis mencari berbagai kata kunci untuk ditelaah lebih dalam dari film “The Great Gatsby”. Film ini dikenal dengan gaya *Art Deco* yang sangat kuat, gaya desain yang populer pada tahun 1920-an yang identik dengan bentuk geometris simetris, pola elegan, garis-garis tegas, warna emas dan hitam yang mewah dan berkelas desain yang diberikan memberikan

atmosfer *party* yang spektakuler, glamor, dan penuh fantasi.

The Great Gatsby dijadikan tema untuk menciptakan kesan megah, prestisius, dan *high-class*. Tipografi yang digunakan cenderung tebal, elegan, dan mengandung unsur ornamen geometris khas *Art Deco*. Penggunaan palet warna seperti emas, hitam, perak juga sangat dominan dan digunakan untuk memperkuat kesan kemewahan. Desain akan diterapkan untuk event malam hari, *gala*, atau pesta eksklusif, karena mampu menciptakan suasana visual yang dramatis dan berkesan.

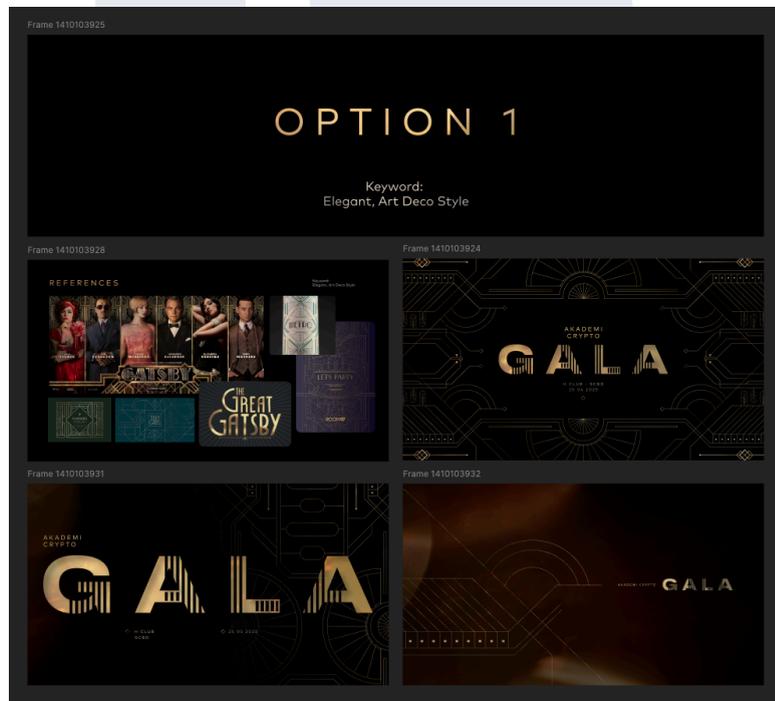


Gambar 3.3 Referensi
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Setelah mendapatkan referensi dari film tersebut, penulis mencari berbagai referensi visual untuk *event* yang akan diselenggarakan. Penulis akan membuat 3 alternatif dengan 3 kata kunci dan referensi berbeda.

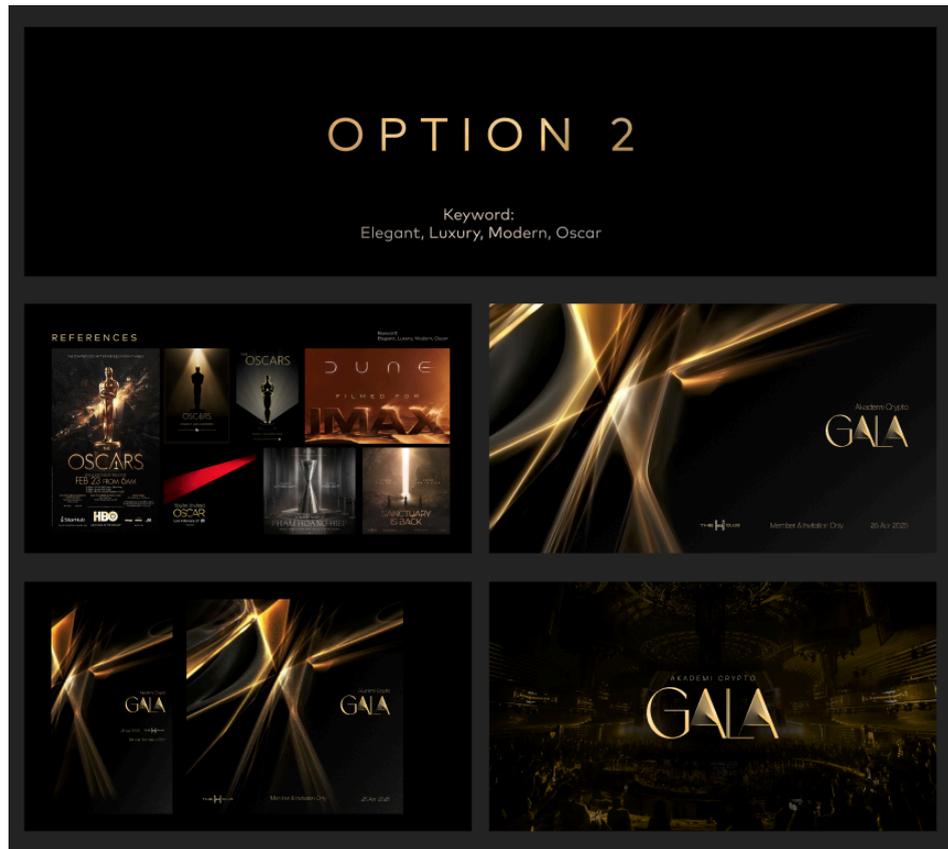
3. Alternatif

Penulis melakukan brainstorming bersama dengan *supervisor* dalam menentukan arah visual yang dituju. Hasil *brainstorming* ini berupa menentukan kata kunci apa saja yang akan digunakan dalam desain dan membuat alternatif yang kemudian akan diberikan kepada *Co Founder* untuk dipilih. Setelah *moodboard* dibuat penulis membuat rancangan alternatif desain berupa *key visual* untuk dijadikan acuan sebagai proses desain kedepan. Penulis membuat 3 alternatif *key visual* dengan 3 kata kunci dan referensi berbeda namun tetap dalam satu *look and feel*.



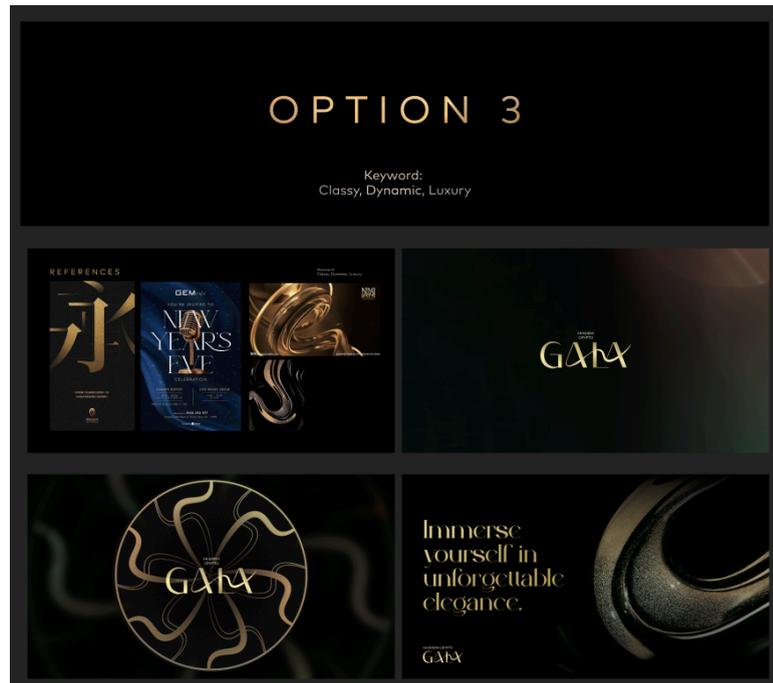
Gambar 3.4 *Option 1*
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Pada opsi pertama penulis berfokus pada kata kunci elegan dan *art deco style*. Penulis menggunakan elemen dari *art deco* dengan geometrinya. Penulis membuat judul *event* yang dikombinasikan dengan garis-garis sesuai gaya *art deco*.



Gambar 3.5 Option 2
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Pada opsi kedua, penulis memilih pendekatan visual dengan kata kunci *elegant*, *luxury*, *modern*, dan Oscar untuk menciptakan kesan yang eksklusif, berkelas, dan berstandar internasional. Desain ini mengadaptasi estetika megah ala ajang penghargaan Oscar dengan dominasi warna hitam, emas, dan putih, yang merepresentasikan kemewahan dan keanggunan. Tipografi bergaya *serif* elegan dipadukan dengan elemen geometris modern dan efek pencahayaan halus untuk menonjolkan kesan formal sekaligus kontemporer.



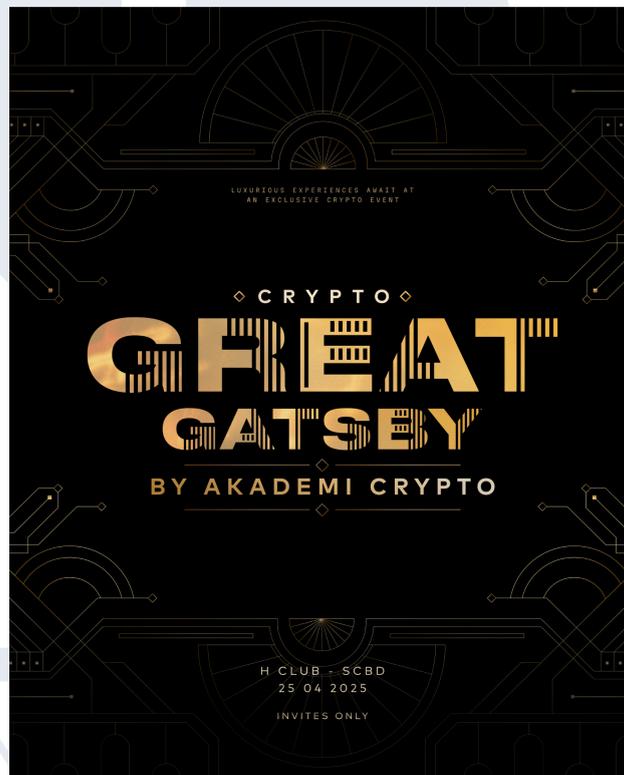
Gambar 3.6 *Option 3*
 Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Pada opsi ini, penulis mengusung konsep dengan kata kunci *classy*, *dynamic*, dan *luxury* untuk menghadirkan nuansa yang elegan namun tetap hidup dan enerjik. Desain mengkombinasikan elemen visual yang mewah seperti warna emas, hitam, dan putih dengan tata letak yang fleksibel dan bergerak dinamis, menciptakan kesan eksklusif tanpa kehilangan semangat modernitas. Tipografi bergaya *clean* dan *premium* digunakan untuk memperkuat kesan *classy*, sementara permainan komposisi, garis memberikan kesan dinamis yang membedakan desain dari tampilan mewah yang statis.

Setelah 3 opsi ini dibuat, penulis dan *supervisor* melakukan presentasi kepada Vice President dan Co Founder untuk menjelaskan ketiga opsi ini yang kemudian kami berdiskusi untuk mendapatkan pilihan akhir. Pilihan yang dipilih adalah opsi 1 yang paling sesuai dengan tujuan dan ekspektasi visual yang tergambar dari acara tersebut dengan komentar untuk buat lebih terang agar elemen terlihat jelas.

4. Desain dan *Preview*

Dari opsi yang telah ditentukan kemudian penulis memulai untuk mengeksekusi media yang dimulai dari *key visual*. Penulis merancang *key visual* dengan menggunakan *modular grid* untuk memberikan fleksibilitas elemen dalam desain yang membutuhkan penempatan elemen yang tidak kaku pada media media yang akan dibuat mengikuti *key visual*. Setelah menentukan *key visual*, penulis langsung terjun dalam proses mendesain namun sebelum itu terdapat perubahan judul *event* yaitu menjadi “Crypto Great Gatsby”. Visual diubah lebih kepada desain judul dan komposisi.



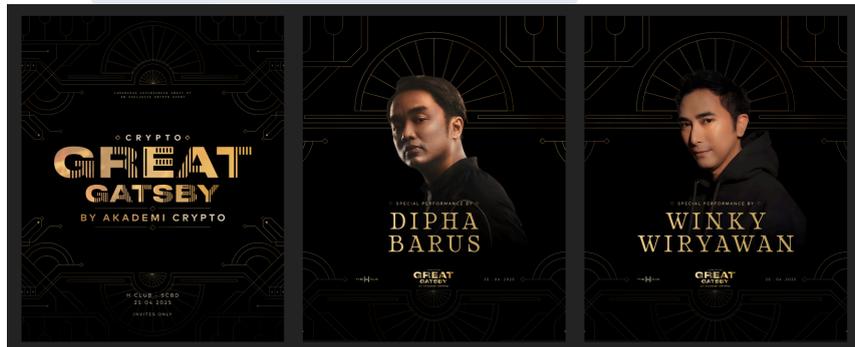
Gambar 3.7 *Final Key Visual*
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Key Visual disusun sesuai dengan *moodboard* yang telah dibuat dengan menggunakan warna emas yang memberikan kesan kemewahan serta aksent dari *art deco* yang sesuai dengan tema memberikan kesan eksklusifitas dan glamor. Setelah mengganti judul *event* penulis kemudian membuat berbagai desain yang akan dibutuhkan sebagai bahan publikasi, *print* dan media pendukung acara. Berikut media yang penulis buat untuk

kebutuhan *event*. Setiap proses mendesain media yang akan dibuat, penulis akan melakukan proses approval kepada *Vice President* pada setiap desain yang dibuat secara langsung dan hal ini dilakukan di kantor secara langsung atau tatap muka.

a. Poster Instagram

Penulis membuat poster (*key visual*) untuk kebutuhan promosi *event* di Instagram, dengan mempertimbangkan ukuran *post* Instagram sebesar 1080 x 1350 px. Poster utama dirancang sebagai representasi keseluruhan acara dengan menonjolkan elemen visual yang kuat, elegan, dan menarik perhatian audiens digital. Menekankan hirarki dari visual yang paling penting untuk diinformasikan, pada foto menekankan pada muka dari setiap DJ sehingga *audience* langsung mengetahui.



Gambar 3.8 Poster
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Selain itu, penulis juga mengerjakan desain poster khusus untuk menampilkan *special performance* dari DJ Dipha Barus dan Winky Wirawan, dimana masing-masing poster disesuaikan secara visual dari masing-masing DJ. Penggunaan warna, tipografi, dan layout dipilih agar selaras dengan *key visual* yang telah dibuat.

b. Invitation

Selain materi promosi visual, penulis juga membuat *invitation* khusus untuk para artis yang diundang tampil dalam acara. Desain *invitation* ini dibuat langsung dengan menggunakan

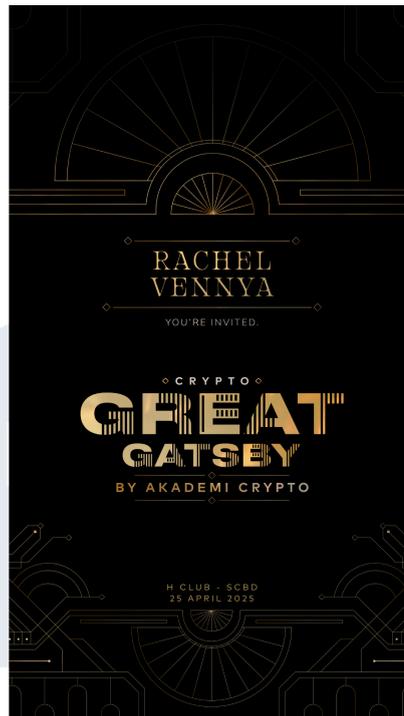
nama undangan sehingga lebih personal yang bertujuan untuk menciptakan kesan eksklusif dan profesional, sekaligus menyampaikan informasi penting secara ringkas dan estetik.



Gambar 3.9 Alternatif Desain Invitation
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Invitation ini menjadi bagian dari komunikasi resmi acara kepada para tamu undangan. Hal ini juga bertujuan untuk *marketing* agar para audiens penasaran dengan acara tersebut. Penulis membuat 3 alternatif desain yang kemudian didapat desain *final* yang didasari dengan komposisi dan hirarki visual yang lebih baik.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.10 *Final Invitation*
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

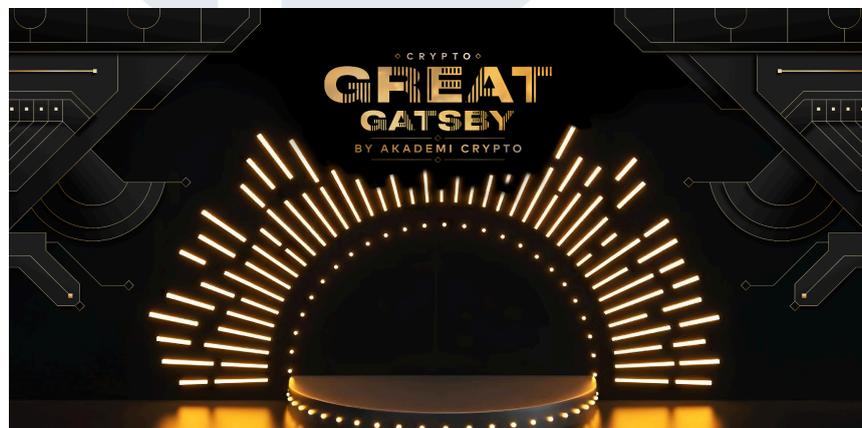
c. *Photo Booth*

Penulis membuat desain untuk *photo booth* yang digunakan pada acara sebagai salah satu elemen interaktif dan visual yang memperkuat pengalaman pengunjung. Desain *photo booth* disesuaikan dengan konsep utama acara, menghadirkan nuansa yang elegan dan mewah, selaras dengan tema “The Crypto Great Gatsby”. Elemen grafis seperti ornamen *Art Deco*, kombinasi warna emas dan hitam, serta logo acara dimasukkan ke dalam desain untuk menciptakan latar yang menarik dan Instagram-able. Desain awal *photobooth* melewati berbagai pencarian referensi dan desain untuk bentuk dan ukuran yang sesuai.



Gambar 3.11 *Final Photo Booth*
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Setelah proses perancangan dilakukan hasil akhir untuk *photobooth* dibuat dalam bentuk 3d bersama dengan setiap ukuran dan jarak untuk produksi *photobooth* sehingga tidak ada kesalahan dalam pembuatan *photobooth*.



Gambar 3.12 *Final Photo Booth*
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Photobooth ini tidak hanya berfungsi sebagai area dokumentasi, tetapi juga sebagai media *branding* visual yang memperkuat identitas acara secara keseluruhan dan digunakan untuk foto *best costume*.

d. Pin Enamel

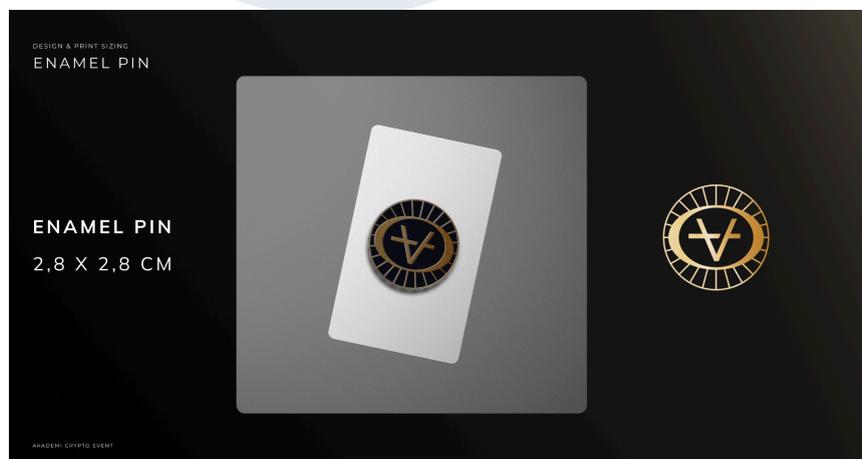
Pin enamel berfungsi untuk penanda bagi para *crew* untuk membuktikan bahwa mereka merupakan *crew* dari Akademi

Crypto. Penulis membuat 3 alternatif desain untuk dijadikan perbandingan dengan memperhatikan unsur *visibility* dan *aesthetic* karena pin yang dibuat untuk dipin di baju setiap crew.



Gambar 3.13 Alternatif Pin Enamel
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Setelah membuat 3 alternatif, *supervisor* memilih opsi ketiga (paling kanan gambar) karena memiliki bentuk yang lebih *eye catching* dan komposisi visibilitas yang lebih baik jika dilihat dari jauh dibandingkan dengan opsi pertama dan kedua.



Gambar 3.14 Final Enamel Pin
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Hasil dari desain ditampilkan dalam *mockup* dengan ukuran 2.8 x 2.8 cm sebagai panduan untuk diserahkan ke tempat percetakan agar hasil jadi sesuai dengan perancangan dan siap digunakan untuk para *crew*.

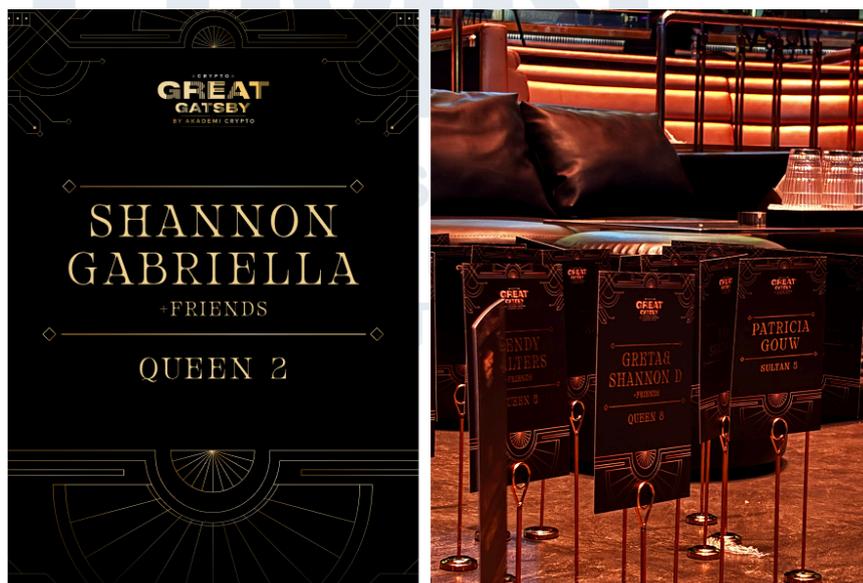
e. *Standing Table Card*

Media ini berfungsi untuk memberikan tanda untuk setiap meja sehingga para tamu undangan tidak memiliki kendala dalam mencari dimana mereka duduk. Desain untuk *standing table banner* difokuskan pada nama agar para tamu dapat membacanya dari kejauhan namun tetap mempertahankan *key visual* dan kemewahan.



Gambar 3.15 *Standing Table Card*
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Penulis tidak membuat alternatif desain karena sesuai dengan arahan dari *supervisor* untuk implementasi langsung dari desain *invitation*. Hasil akhir dari media ini dicetak dengan bahan *gold laser* sehingga bersinar ketika mendapatkan sorot lampu dan memberikan kesan *gold* yang mewah.

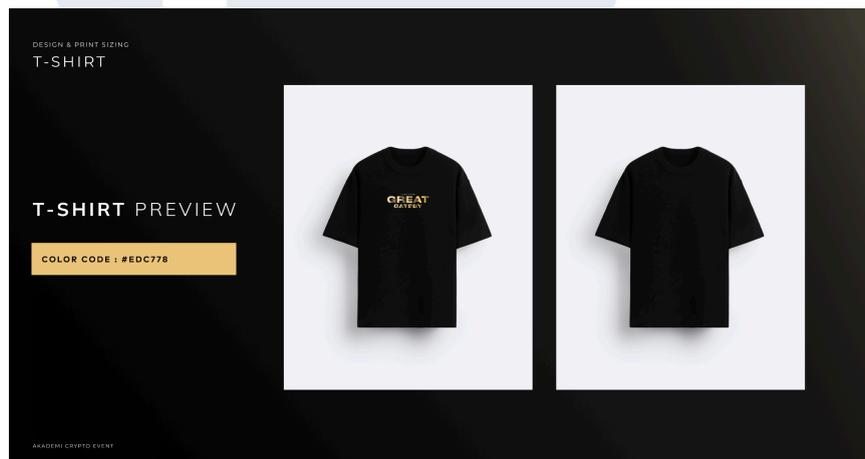


Gambar 3.16 *Standing Table Card*
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Hasil dari *print* sesuai dengan ekspektasi, menggunakan tinta *gold* dan setiap *card* dipasangkan tiang *gold* berukuran 40 cm sebagai tiang penyangga dan pemilihan warna ini selaras dengan desain dan tema acara.

f. *T-shirt*

Kaos yang dicetak digunakan untuk penanda bagi para *crew* Akademi Crypto. Kaos ini hanya menggunakan logo *event* sebagai identitas yang diletakan di tengah depan baju karena nantinya setiap *crew* akan menggunakan *blazer* atau jas sehingga jika diletakan selain di tengah tidak dapat dilihat.



Gambar 3.17 *T-Shirt Preview*
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Cetakan pertama terdapat kendala pada ukuran logo yang dinilai terlalu besar dan kemudian dilakukan cetak sampel ulang yang akan diteruskan ke cetak massal. Hasil cetakan kedua sudah sesuai ekspektasi dimana ukuran logo sudah sesuai dengan ekspektasi.



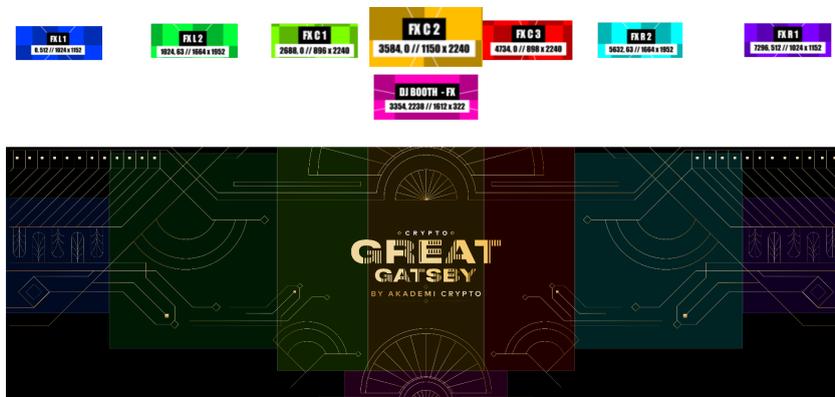
Gambar 3.18 Sampel *T-Shirt*
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Kaos yang menggunakan bahan *cotton bamboo 30s* sudah sesuai dan siap dicetak massal dan digunakan pada hari acara yang kemudian dipadukan dengan *blazer* dan pin sehingga semua menjadi satu kesatuan identitas *crew*.

g. *Visual for Motion Graphic*

Penulis mendesain visual yang kemudian digunakan untuk *motion graphic* pada setiap LED yang tersedia dalam *venue*. Setiap LED memiliki ukuran yang harus disesuaikan. Terdapat 2 macam LED yang digunakan dalam acara, yaitu LED *screen* utama, dan

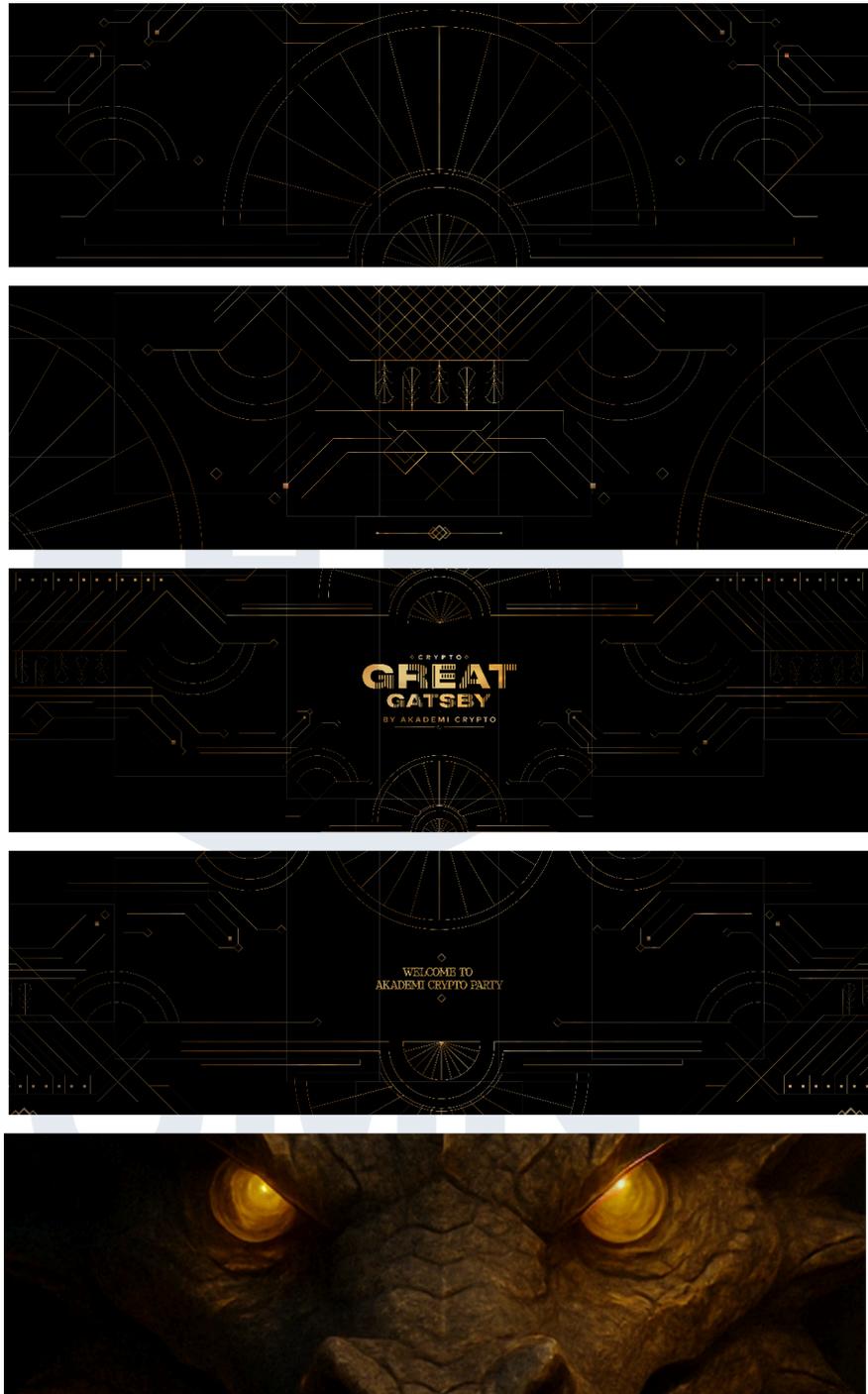
mezzanine.



Gambar 3.19 LED Screen Utama
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Untuk layar utama penulis membuat berbagai *style frame* yang digunakan untuk proses *motion*. Penulis membuat 4 jenis *style frame* untuk dibuatkan visual sebagai pembuka acara untuk memberikan pertanda bahwa acara telah dimulai.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.20 *Style Frame*
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Hasil dari *style frame* ini dijadikan *motion* untuk setiap elemen seperti garis, teks, bentuk dengan tujuan memberikan efek dinamis dan hasilnya akan disesuaikan dengan musik yang dipilih sebagai *opening show*.



Gambar 3.21 LED *Mezzanine*
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Sama seperti layar utama yang mengikuti panduan dari ukuran LED hasil dari *style frame* ini dijadikan *motion* untuk yang akan bergerak pada *mezzanine* yang berulang terus sesuai dengan fase acara.

5. Revisi

Revisi dilakukan untuk menyesuaikan desain sesuai masukan dari tim internal dan para *founder*, hingga tercapai kesepakatan bersama. Dalam tahap ini, penyesuaian dapat meliputi berbagai aspek, termasuk kemungkinan adanya perubahan minor dari *brief* awal, seiring dengan perkembangan proyek. Setelah desain disetujui secara final, karya akan difinalisasi dan disiapkan dalam format yang sesuai untuk keperluan produksi atau distribusi.

6. *Final Artwork*

Setelah desain akhir disetujui, proses berlanjut ke tahap *final artwork* (FA), yaitu versi desain yang telah disempurnakan secara teknis dan siap digunakan untuk produksi atau distribusi. Pada tahap ini, desainer memastikan seluruh elemen visual—termasuk warna, resolusi, *margin*, dan *format file*—telah memenuhi standar teknis yang berlaku, baik untuk kebutuhan cetak maupun digital. *Font* dikonversi menjadi *outline*, gambar disiapkan dalam resolusi tinggi, dan tata letak dikunci agar tidak berubah saat masuk ke tahap produksi. *Final artwork* menjadi representasi akhir dari proses desain yang mencerminkan hasil kerja profesional.

Proyek yang telah dikerjakan berjalan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Pengerjaan proyek ini dilakukan dengan waktu yang singkat jika dibandingkan dengan proses pembuatan visual dan media sampai dengan proses cetak. Setiap desain telah sesuai dengan tema acara dan ekspektasi dari *Co Founder*.

Dari proyek yang telah penulis lakukan, penulis mendapatkan sebuah pengalaman dan pembelajaran dalam mengatur waktu. Pengerjaan proyek ini memiliki *deadline* yang ketat dan butuh keterampilan dalam mengerjakan dengan sangat cepat sehingga mendorong penulis untuk mengatur waktu yang akan berguna ketika nanti bekerja ataupun mengerjakan berbagai proyek dengan jadwal dan pengerjaan yang cepat.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selama program magang, selain menyelesaikan tugas utama dalam acara “Crypto Great Gatsby”, penulis juga mengerjakan beberapa tugas tambahan selama magang. Tugas-tugas tersebut mencakup desain media sosial Akademi Crypto, “Event The Great Reset”, Research Akademi Crypto, Media Sosial Floq . Dalam proses pengerjaannya, penulis tetap menerapkan alur perancangan yang serupa dengan tugas utama.

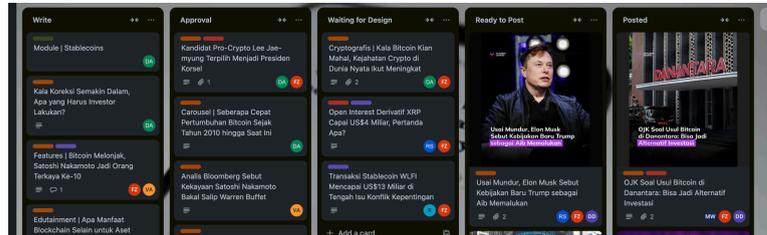
3.3.2.1 Proyek Desain Media Sosial Akademi Crypto

Penulis juga berperan aktif dalam mendesain konten media sosial untuk Akademi Crypto berupa *news* untuk di IG dan aplikasi. Proses desain ini dilakukan secara rutin setiap hari, mencakup pembuatan visual informatif dan menarik yang sesuai dengan identitas *brand* serta kebutuhan audiens. Dalam kegiatan ini, penulis tidak hanya bertanggung jawab terhadap aspek visual, tetapi juga berkoordinasi dengan tim konten untuk memastikan pesan yang disampaikan konsisten dan relevan.

1. Brief

Setiap hari tim dari editorial akan mengirimkan dan membuat berita yang dikirimkan di *platform management*

project yaitu Trello. Terhadap 5 tahap yaitu *write*, *approval*, *waiting for design*, *ready to post*, dan *poster*.



Gambar 3.22 Trello
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

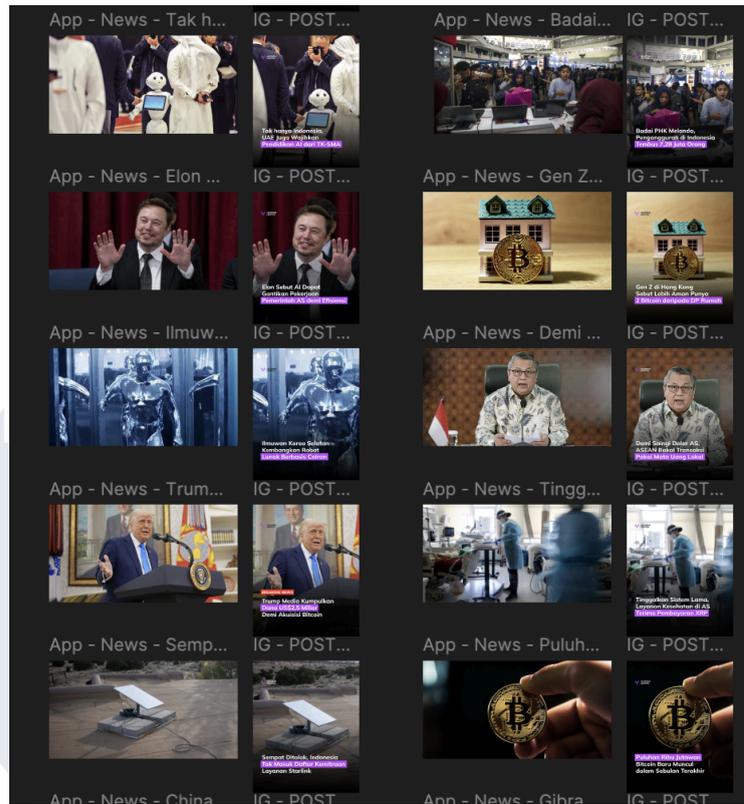
Penulis akan mendesain seluruh berita jika sudah dalam tahap *waiting for design* dan *brief* dapat dilihat dalam detail setiap *card* yang tersedia. Desain ini ditujukan pada mereka pengikut instagram akademi crypto yang menyukai informasi mengenai *crypto*. Pada proyek dikerjakan oleh penulis dan *supervisor* sebagai desainer.

2. Referensi dan Alternatif

Di tahap ini tidak banyak dilakukan karena penulis akan langsung mengeksekusi desain sesuai dengan berita yang diangkat dengan menggunakan *template* yang sudah tersedia sebelumnya. Penulis akan menggunakan gambar-gambar editorial yang tersedia di internet. Pada kasus tertentu seperti desain *carousel* penulis baru akan melakukan proses referensi. Pada alternatif sama halnya, karena berita yang diangkat dalam satu hari cukup banyak tidak ada proses pencarian alternatif.

3. Desain dan Preview

Pada tahap penulis akan langsung mendesain dan akan mengunggah desain langsung ke Trello dalam bagian *waiting for design* yang kemudian akan diproses oleh tim editorial untuk diunggah ke media sosial dan aplikasi.



Gambar 3.23 *Final Photo Booth*
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Proses ini biasanya berlangsung cepat karena sudah mengikuti SOP yang telah disediakan oleh *supervisor* dalam setiap proses pembuatan konten untuk berita Akademi Crypto.

4. Revisi

Revisi dilakukan langsung oleh *Head of Editorial* jika didapatkan desain yang kurang sesuai dengan berita yang diangkat namun proses ini jarang dilakukan hanya beberapa dalam kasus tertentu jika tim editorial memiliki permintaan khusus.

5. *Final Artwork*

Final artwork akan dikirimkan di Trello pada bagian *waiting for design*. *File* ini berupa PNG dengan ukuran maksimal pada setiap foto yang diunggah sebesar 3

MB sehingga tim editorial pada mengunggah ke aplikasi begitu juga dengan media sosial lainnya.

Pada proyek ini penulis mendapatkan pengalaman dalam membuat desain dengan sangat cepat karena kebutuhan berita yang selalu baru dan cepat. Proses ini penulis belajar untuk mempercepat proses visualisasi sebuah desain.

3.3.2.2 Proyek Desain Event “The Great Reset 2030”

Salah satu *event* yang melibatkan penulis adalah “2030: The Great Reset,” sebuah *talkshow* interaktif di Sutera Hall, Alam Sutera, yang membahas potensi resesi besar di 2030-an. Mengangkat isu serius dan relevan, acara ini dirancang untuk meningkatkan kesadaran publik akan pentingnya kesiapan menghadapi perubahan ekonomi dan sosial. Penulis turut merancang elemen visual dengan pendekatan modern dan reflektif.

1. *Brief*

Penulis mendapat arahan langsung dari *Founder* perusahaan, Timothy Ronald, untuk merancang desain visual acara “2030: The Great Reset”. *Brief* ini diberikan pada 16 desember 2024 di kantor akademi crypto secara lisan. Pada tahap awal, penulis berupaya agar desain dapat mencerminkan suasana krisis ekonomi global, seperti yang terjadi pada *The Great Recession* 2008 dan pandemi COVID-19 tahun 2020. Tema “The Great Reset” dipilih untuk menggambarkan potensi krisis serupa di masa mendatang, khususnya pada dekade 2030-an, serta menumbuhkan kesadaran akan kemungkinan terjadinya perubahan besar secara tiba-tiba. *Brief* yang diberikan menekankan bahwa desain harus tidak hanya estetis, tetapi juga komunikatif secara emosional, dengan nuansa warna

gelap yang tetap elegan, simbol krisis dan pemulihan, serta atmosfer yang serius, futuristik, dan penuh makna. Pada proses pengerjaan proyek semua desain di *approve* oleh *Vice President*.

Pada *event* ini penulis menjadi desainer yang bertugas membantu *supervisor* sebagai Art Director untuk menyusun visual acara tersebut dengan output media yang akan dijabarkan dibawah,. Seluruh proses desain menggunakan *software* Figma. Event ini ditujukan untuk memberikan sebuah kengerian yang akan terjadi pada tahun 2030 untuk memberikan peringatan.

2. Referensi

Gaya visual acara ini mengadopsi desain kontemporer dengan dominasi warna merah, hitam, dan putih, serta tipografi minimalis berkontras tinggi. Estetika ini menciptakan kesan dramatis dan tegang, merefleksikan dunia yang berada di ambang resesi. Elemen seperti teks besar, efek *noise*, *rasterized image*, serta simbol-simbol distopia seperti palang dan retakan memperkuat identitas visual acara. Desain ini menjadi semacam manifesto visual tentang masa depan yang penuh ketidakpastian namun tetap menyiratkan harapan, dan diterapkan secara konsisten pada seluruh materi, dari poster hingga media sosial.

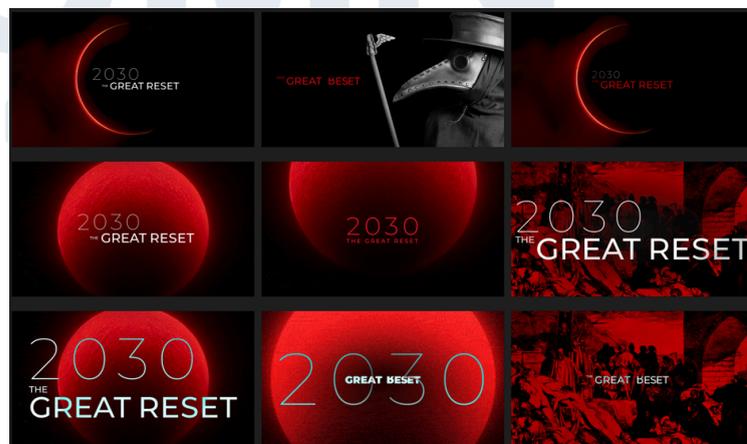


Gambar 3.24 Referensi “Crypto 2030: The Great Reset”
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Untuk mengeksplorasi berbagai arah desain, penulis membuat tiga versi alternatif dengan kata kunci dan referensi visual berbeda. Tujuannya adalah menampilkan beragam pendekatan estetika yang tetap relevan dengan tema resesi dan reset global.

3. Alternatif

Setelah *moodboard* “2030: The Great Reset” selesai, penulis melanjutkan dengan membuat beberapa alternatif *key visual* sebagai acuan utama desain selanjutnya. Setiap alternatif mengusung pendekatan, kata kunci, dan referensi visual yang berbeda, namun tetap menjaga kesatuan *look and feel* sesuai tema besar acara.



Gambar 3.25 Alternatif “2030: The Great Reset”
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

4. *Desain dan Preview*

Setelah menentukan *key visual*, penulis melanjutkan proses desain untuk mendukung konsep acara “2030: The Great Reset” dengan grid modular untuk kefleksibilitas konten dan elemen. Judul acara disesuaikan dengan pendekatan visual yang lebih futuristik, gelap, dan minimalis, menggambarkan nuansa *reset* besar di masa depan.



Gambar 3.26 *Key Visual* “2030: The Great Reset”
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Fokus desain diletakkan pada penggunaan tipografi yang tegas dan ekspresif, dipadukan dengan pencahayaan dramatis yang menonjolkan kontras antara terang dan gelap. Kombinasi ini bertujuan untuk membangun suasana yang misterius sekaligus kuat, menggambarkan ketegangan dan ketidakpastian.

a. *Poster & Banner*

Penulis kemudian mengembangkan berbagai desain untuk kebutuhan publikasi, termasuk konten Instagram, *banner e-ticketing*, dan media pendukung acara lainnya. Berikut adalah media visual yang dibuat