

BAB III

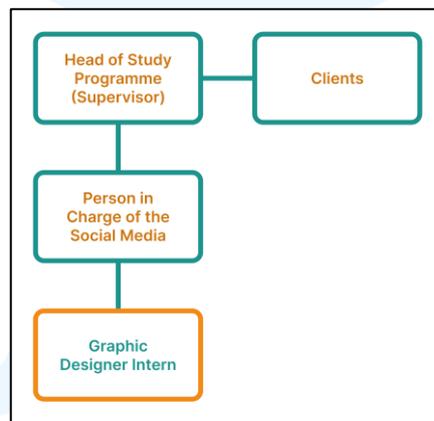
PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam melaksanakan program magang MBKM, penulis berperan sebagai *graphic designer intern* di Prodi DKV UMN. Penulis berkoordinasi dengan beberapa pihak terkait dalam perencanaan konten media sosial serta terkait visualisasi dari tiap karya. Berikut merupakan penjelasan kedudukan serta koordinasi dari pelaksanaan magang di Prodi DKV UMN.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Pada periode pelaksanaan magang, penulis ditempatkan sebagai *graphic designer intern* yang berfokus pada pengerjaan sosial media di Prodi DKV UMN. Saat program magang berlangsung, penulis bersinggungan dengan ketua Program Studi DKV dan penanggung jawab bagian media sosial DKV UMN.

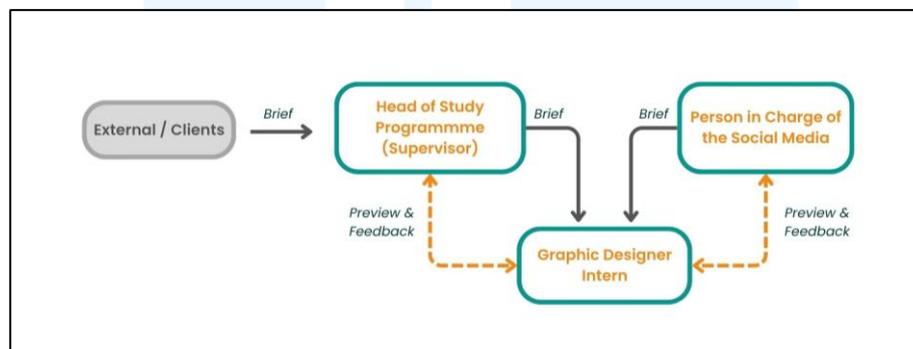


Gambar 3.1 Bagan Kedudukan

Penulis mendapatkan arahan langsung dari Ketua Prodi DKV sesuai dengan kebutuhan informasi yang perlu diunggah. Klien pada bagan merupakan pihak internal, yaitu para koordinator dari program aktif DKV yang memerlukan bantuan publikasi maupun non-publikasi. Selanjutnya, publikasi konten yang telah disetujui oleh Ketua Prodi DKV akan diunggah oleh penanggung jawab media sosial DKV UMN.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Pada proses pengerjaan karya, penulis berkoordinasi dengan beberapa pihak yang ada di Prodi DKV UMN, yaitu Ketua Prodi DKV dan penanggung jawab media sosial DKV. Koordinasi yang dijalankan bertujuan untuk memperoleh persetujuan dari Ketua Prodi DKV terkait visualisasi maupun ide yang sesuai. Untuk mencapai hal tersebut, penulis melaksanakan beberapa tahapan, yaitu menerima *brief*, mengerjakan karya, memperoleh *feedback*, serta melakukan proses iterasi.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

Koordinasi diawali dengan penerimaan *brief* sesuai kebutuhan publikasi informasi pada sosial media dari Ketua Prodi DKV. Setelah memperoleh *brief*, selanjutnya penulis melaksanakan *content plan* yang didiskusikan bersama penanggung jawab media sosial. Selanjutnya, penulis mengumpulkan data yang diperlukan dari pihak eksternal untuk kebutuhan konten publikasi pada media sosial DKV, yang dilanjutkan dengan proses eksekusi karya. Namun, sebelum menjadi karya komperhensif, penulis melakukan *review* referensi ataupun sketsa terkait karya bersama Ketua Prodi DKV dan PIC media sosial. Setelah ide disetujui, penulis kemudian melakukan pengerjaan karya komperhensif yang akan diulas oleh pihak terkait, serta melaksanakan perbaikan apabila memperoleh masukan. Pada saat karya mendapatkan persetujuan, desain *final* akan diunggah melalui *one drive* sehingga dapat diunduh oleh PIC media sosial agar konten informasi visual dapat dipublikasi. Selain itu, penulis juga merancang *copywriting* pada desain serta *caption* untuk media sosial *instagram*.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Dalam periode 4 bulan magang di Prodi DKV UMN, penulis mengerjakan beberapa tugas desain media sosial. Adapun proyek yang dimaksud diantaranya adalah publikasi hari raya, konten prestasi, konten *event*, serta melakukan dokumentasi dari pameran yang ada di area kampus UMN. Selain mengerjakan desain, penulis juga mengerjakan *content plan*, merancang *copywriting*, serta mengumpulkan data dari pihak eksternal untuk kebutuhan sosial media DKV UMN. Berikut merupakan rincian dari tugas yang dilakukan :

Tabel 3.2 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	12 – 14 Februari 2025	<i>Social Media</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Melaksanakan <i>briefing</i> bersama <i>supervisor</i> dan penanggung jawab media sosial - Mengerjakan <i>keyvisual</i> untuk sosial media <i>instagram</i> DKV (mengumpulkan referensi dan menyicil) - Mengumpulkan data untuk kebutuhan <i>timeline content plan</i> dari pihak eksternal
2	17 – 21 Februari 2025	<i>Social Media</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan <i>content plan</i>, berupa hari raya dan melakukan <i>reapproach</i> kepada pihak eksternal terkait media sosial - Mengerjakan <i>template</i> prestasi, <i>event</i>, <i>holiday</i> dan <i>course</i> - Mengerjakan <i>instagram post</i> hari raya Nyepi
3	24 – 28 Februari 2025	<i>Social Media</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan katern <i>instagram</i> DKV, melanjutkan konten prestasi dari beberapa data yang diperoleh - Mengerjakan konten <i>instagram post</i> Idul Fitri - Melanjutkan untuk <i>follow up</i> mahasiswa terkait data prestasi - Melakukan laporan rutin terhadap <i>supervisor</i>
4	3 – 7 Maret 2025	<i>Social Media</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan revisi konten <i>feeds instagram</i> Idul Fitri dan menyicil revisi konten prestasi

			<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan <i>frame</i> untuk kebutuhan <i>repost</i> konten Sosial Besar dari Himpunan Desain Komunikasi Visual dan merancang <i>caption postingan</i> - Mengerjakan perbaikan pada konten <i>event</i> (Bimbingan Akademik, Tugas Akhir, MBKM dan Magang)
5	10 – 14 Maret 2025	<i>Social Media</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan <i>repost frame</i> untuk kebutuhan IMDES, Sosbes dan Nusakara - Melaksanakan dokumentasi pada pameran Nusakara Tanah Air <i>Exhibition</i> dan mengerjakan <i>editing video</i> serta mengerjakan <i>frame reels</i> dokumentasi - Melakukan <i>review</i> hasil dokumentasi dengan penanggung jawab media sosial dan menghubungi kembali pihak prestasi mengenai data yang diperlukan untuk konten
6	17 – 21 Maret 2025	<i>Social Media</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan <i>back cover</i> yang berisikan <i>tagline</i> dari Desain Komunikasi Visual, dan melanjutkan mengerjakan konten prestasi - Mengerjakan sertifikat narasumber TA dan memastikan dengan pihak terkait
7	24 – 28 Maret 2025	<i>Social Media</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan dokumentasi di Lobby B Universitas Multimedia Nusantara mengenai pameran dari mata kuliah <i>Media Production Techniques</i> - Mengerjakan <i>video editing</i> untuk dokumentasi <i>Linocut Media Production Techniques</i> - Merancang <i>caption</i> untuk postingan hari raya Nyepi dan hari raya Idul Fitri

8	7 – 11 April 2025	<i>Social Media</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan <i>feeds instagram</i> terkait <i>repost</i> informasi bimbingan akademik mengenai Pra-KRS - Merapikan <i>file</i> Adobe Illustrator sesuai dengan pengelompokan nama <i>folder</i>, serta merapikan <i>artboard</i> dan <i>layer</i> (terutama <i>file</i> untuk <i>template</i>) pada tiap - tiap Adobe Illustrator
9	14 – 18 April 2025	<i>Social Media</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan <i>postingan feeds instagram</i> hari raya peringatan Jumat Agung, mulai dari mengumpulkan inspirasi, melaksanakan sketsa komprehensif, hingga finalisasi dan revisi tahap digitalisasi vektor - Merancang <i>feeds instagram</i> hari raya paskah, dimulai dari mencari inspirasi visual dan <i>layout</i>, melakukan sketsa alternatif dan tahap digitalisasi - Merancang <i>caption</i> untuk hari raya peringatan Jumat Agung dan hari raya Paskah
10	21 – 25 April 2025	<i>Social Media</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan <i>feeds instagram</i> prestasi dari EIRL dan prestasi Eggster - Mengumpulkan data serta foto partisipan EIRL dan prestasi Eggster - Mengumpulkan referensi visual dan <i>layout</i>, digitalisasi vektor, merancang beberapa alternatif <i>feeds instagram</i> prestasi EIRL dan Eggster
11	28 April – 2 Mei 2025	<i>Social Media</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan perbaikan <i>feeds instagram</i> prestasi EIRL berdasarkan <i>feedback</i> yang diperoleh, dan terakhir tahap finalisasi - Mengerjakan <i>feeds instagram</i> peringatan hari buruh dunia, dimulai dari pengumpulan referensi visual dan <i>layout</i>, sketsa, alternatif warna dan visualisasi

			<p>vektor, <i>detailing</i> dan akhirnya finalisasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merancang visual <i>feeds instagram repost</i> informasi terkait sosialisasi <i>pre-internship</i>
12	5 – 9 Mei 2025	<i>Social Media & Event Material</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan konten <i>repost feeds instagram</i> terkait informasi <i>workshop</i> dan <i>extended deadline paper submission</i> IMDES dengan menambahkan <i>frame</i> khusus <i>repost</i> - Merancang <i>design</i> sertifikat IMDES <i>Student</i> dan IMDES <i>Academics</i> berdasarkan beberapa kategori - Mengerjakan baju panitia IMDES dan melaksanakan revisi warna, ukuran logo dan ukuran teks pada baju - Mengerjakan <i>feeds instagram</i> hari raya Waisak, dimulai pengumpulan referensi visual dan <i>layout</i>, sketsa, alternatif dan digitalisasi vektor - Menambahkan <i>repost frame</i> pada konten informasi <i>prototype day</i>
13	12 – 16 Mei 2025	<i>Social Media</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengelompokkan dan mengunggah <i>file</i> png, pdf dan <i>file</i> Ai terkait sertifikat IMDES pada <i>onedrive</i> - Melakukan dokumentasi IMDES <i>student conference day 1</i> dan <i>day 2</i> - Mengedit video rangkaian IMDES, dari <i>opening</i> hingga <i>awarding night</i>, serta dokumentasi nusakara kolaborasi dengan IMDES untuk kebutuhan <i>live update</i> di <i>Instagram</i> - Membantu untuk mengedit video dengan menambahkan teks dan lagu pada <i>recap</i> IMDES <i>day 1</i> dan <i>day 2</i>
14	19 – 23 Mei 2025	<i>Social Media</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Memilah video dan mengunggah hasil dokumentasi penulis di <i>onedrive</i> - Mengumpulkan <i>footage</i> dokumentasi IMDES dari pihak lain sebagai bahan <i>after movie</i>

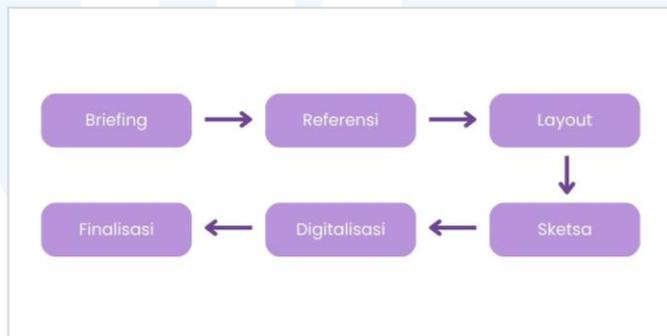
			<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan perancangan <i>after movie</i> IMDES dengan menyicil - Mengerjakan konten <i>feeds Instagram</i> terkait <i>repost</i> informasi kompetensi <i>reels</i> yang diadakan oleh IMDE dengan menambahkan <i>frame</i> khusus konten <i>repost</i>
15	16 – 30 Mei 2025	<i>Social Media</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan konten <i>feeds Instagram</i> hari raya Keanikan Tuhan Yesus yang dimulai dari pengumpulan referensi objek visual dan <i>layout</i>, sketsa alternatif, digitalisasi vektor, alternatif warna dan finalisasi. - Melaksanakan dokumentasi <i>exhibition</i> VCD 1 yang ada di Lobby B - Mengedit <i>footage</i> dokumentasi <i>exhibition</i> yang di unggah pada <i>Instagram Story</i> DKV

Pada saat pelaksanaan magang berlangsung, penulis diberikan kesempatan untuk mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan dalam dunia nyata. Selain itu, penulis turut diarahkan mengenai visual maupun ide yang membantu dalam mengasah kreativitas serta memperoleh *insight* baru. Penulis tidak hanya mengerjakan desain karya, namun penulis juga menambah pengalaman baru, seperti menyusun perencanaan konten dan perancangan *copywriting*. Seiring berjalannya magang, penulis turut belajar dalam koordinasi serta komunikasi dengan rekan maupun pihak terkait agar hasil dari desain karya lebih maksimal.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama melaksanakan magang di Program Studi DKV UMN sebagai *graphic designer intern*, penulis bertanggungjawab untuk merancang desain dan menyusun *copywriting* serta *caption* pada media sosial *instagram* DKV UMN serta penugasan lain sesuai kebutuhan dari Prodi DKV UMN. Selama pelaksanaan magang, penulis menggunakan skema sederhana mengikuti alur kerja dan menyesuaikan kebutuhan dari perusahaan, yang dimulai dari penerimaan *brief*, mengumpulkan referensi, menentukan *layout*, melakukan sketsa kasar ataupun komprehensif, mengerjakan digitalisasi, melaksanakan *review* dan/atau revisi, dan akhirnya finalisasi desain.



Gambar 3.3 Skema Perancangan *Feeds Instagram*

Gambar di atas adalah skema yang diterapkan pada perancangan desain *feeds instagram* yang dimulai dari tahap penerimaan *brief* hingga finalisasi. Pada prosesnya, skema ini bersifat iteratif ataupun non-linear yang fleksibel menyesuaikan dengan variabel di lapangan. Maka dari itu, skema ini tidak terbatas dalam desain *feeds instagram*, namun adaptif dalam berbagai perancangan media lainnya. Berikut merupakan uraian dari masing – masing tahapan.

1) *Briefing*

Tahap awal pada skema perancangan karya adalah memperoleh *brief*. Pada tahap ini penulis akan memperoleh informasi dasar berkaitan dengan perancangan, seperti intruksi untuk pengumpulan data, kesepakatan tertentu mengenai penerapan aset atau komponen visual, dan lainnya. *Brief* yang diperoleh akan menjadi salah satu acuan penulis dalam perancangan karya.

2) Referensi

Setelah menerima *brief*, penulis akan mengumpulkan referensi terkait *art style* karya yang akan dirancang. Di tahap ini merupakan kesempatan penulis untuk

melakukan eksplorasi ide dan kreativitas melalui kata sifat, kata benda ataupun kata kerja yang diproyeksikan menjadi kata kunci dari inspirasi visualisasi karya. Selain itu, tahap ini penting untuk memastikan bayangan visual yang diperoleh penulis dan/atau tim tetap sejalan, sehingga konsistensi visual terjaga.

3) *Layout*

Pada tahap ini, penulis akan menentukan *layout* yang akan diaplikasikan di setiap *feeds instagram*. Penulis melakukan penyesuaian dengan perubahan ukuran *layout feeds* instagram yang semula berorientasikan 1:1 menjadi 4:5 pada rasio *feeds instagram* dan 3:4 di rasio *grid feed instagram*. Maka dari itu, penulis merancang 2 *margin* yang berbeda dengan tujuan konten visual dan informasi pada *feeds instagram* tidak terpotong, serta estetika tetap terjaga.

4) Sketsa

Setelah menetapkan *layout* dan memperoleh referensi, selanjutnya penulis memasuki tahap sketsa. *Margin* yang telah ditetapkan sebelumnya membantu penulis dalam komposisi aset visual, sehingga penulis dapat memprediksi posisi dan proporsi dari komponen visual. Pada tahap ini pula penulis melanjutkan eksplorasi ide dengan lebih leluasa sebelum memasuki tahap digitalisasi.

5) Digitalisasi

Selama perancangan karya, penulis mengerjakan desain dalam basis vektor. Setelah menyelesaikan sketsa komprehensif, selanjutnya penulis melakukan digitalisasi vektor pada aplikasi Adobe Illustrator. Di tahap ini, penulis melakukan penyesuaian ukuran serta penerapan kombinasi warna lebih lanjut, sehingga dapat menghasilkan beberapa alternatif untuk ditinjau dan didiskusikan lebih lanjut.

6) Finalisasi

Pada tahap terakhir, penulis melaksanakan *review* bersama PIC media sosial mengenai karya yang sudah didigitalisasikan. Apabila terdapat masukan mengenai perancangan, penulis akan melakukan perbaikan hingga mendapatkan *approval*. Namun, jika karya langsung memperoleh *approval* tanpa revisi, maka selanjutnya penulis akan meng-*export* karya dalam bentuk PNG dan siap untuk diunggah di media sosial instagram. Penulis merancang

caption feeds yang relevan pada konten dan akhirnya karya diunggah pada *instagram*.

Dengan menerapkan dan/atau penyesuaian dari skema tersebut, berikut adalah penjabaran dari setiap proyek yang dikerjakan oleh penulis di Program Studi Desain Komunikasi Visual UMN sebagai *graphic designer intern*.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Tugas utama penulis pada saat pelaksanaan magang sebagai *graphic designer intern* di Program Studi DKV UMN adalah merancang *feeds instagram* dari Desain Komunikasi Visual UMN, salah satunya adalah konten hari raya. Selain merancang konten hari raya, penulis juga merancang *template frame*, meng-*edit* video dokumentasi, merancang desain *repost* informasi rangkaian program studi, dan merancang *event material*. Di sisi lain, penulis juga merancang *copywriting* dan menentukan *caption* yang digunakan pada setiap *posting-an feeds instagram*.

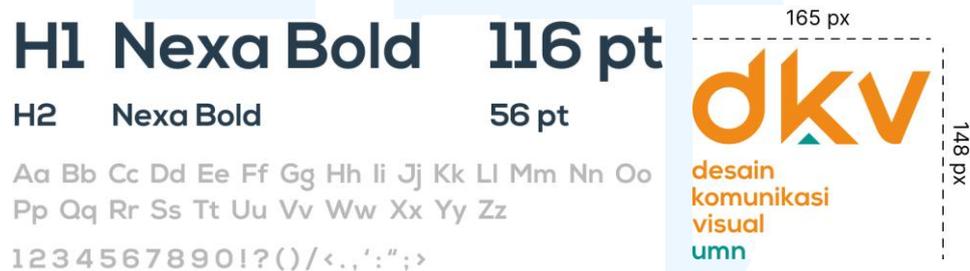
1. Desain Feeds Instagram Peringatan Hari Raya

Konten *feeds instagram* peringatan hari raya berisikan mengenai *ucapan* peringatan hari raya serta visualisasi yang menggambarkan suasana ataupun objek terkait dengan hari raya. Berikut merupakan penjabaran pelaksanaan tugas utama magang penulis.

a. Briefing

Pada awal pelaksanaan magang, penulis melakukan *brief* bersama *supervisor* terkait media sosial *instagram* DKV UMN. Konten hari raya termasuk ke dalam salah satu perancangan *instagram* DKV UMN. Pada *brief ini*, penulis merincikan hari raya libur nasional dari bulan Maret hingga bulan Mei pada *excel* yang telah disediakan. Penulis memperoleh ketentuan terkait batasan visual konten peringatan hari raya dari *supervisor*, yaitu warna dari latar konten yang disepakati berwarna putih, serta mempertahankan identitas visual dari DKV UMN agar konsistensi identitas tetap terjaga.

Maka dari itu, penulis mengaplikasikan *typeface* Nunito Sans dan Nexa Bold yang merupakan bagian dari identitas DKV UMN pada media sosial DKV. *Typeface* Nunito Sans dan Nexa Bold termasuk ke dalam jenis *sans serif* yang memudahkan *audience* untuk membaca di berbagai jenis layar, sehingga kedua *typeface* ini cocok digunakan sebagai *font* utama pada media sosial yang dapat diakses di berbagai perangkat. Tidak hanya itu, *typeface* Nunito Sans dan Nexa Bold memiliki *legibility* dan *readability* yang baik karena *font stretch* nya yang ideal.

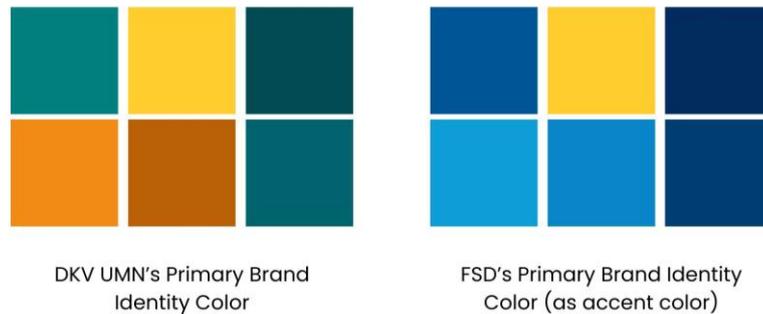


Gambar 3.4 *Typeface* dan Logo Media Sosial

Agar mencapai kesan yang *clean*, penulis hanya mengaplikasikan *typeface* Nexa Bold pada konten hari raya untuk menghindari distraksi, sehingga keterbacaan dapat lebih baik. Ukuran *headline* utama adalah 116 pt dan *headline 2* konsisten berukuran 56 pt. Kombinasi dari perbedaan kedua ukuran *headline* tersebut bertujuan untuk menciptakan kontras sehingga pada setiap karya memiliki hirarki visual yang efektif. Penulis juga menempatkan logo DKV UMN yang berukuran 165 x 148 (px) pada sisi kiri atas ataupun sisi kanan di setiap feeds instagram sebagai salah satu identitas DKV UMN.

Penggunaan warna *feeds instagram* DKV UMN mengacu pada *brand identity* Fakultas Seni dan Desain serta masing – masing program studi. Maka dari itu, warna yang digunakan pada *instagram* DKV UMN adalah oren dan *tosca* sebagai warna utama, dan warna lainnya sebagai warna aksen. Namun, terdapat ketentuan mengenai penerapan warna, yaitu setiap

perancangan karya dibatasi dengan maksimal 3 jenis kombinasi warna yang berbeda.



Gambar 3.5 Warna Media Sosial

Warna di atas merupakan *color palette* yang akan diterapkan pada perancangan *feeds instagram* peringatan hari raya dengan proporsi warna yang berbeda. Kedua *color palette* yang akan diaplikasikan memiliki *color scheme* yang cenderung harmonis karena warna *split complementary* dari warna primer DKV dan warna FSD (Fakultas Seni dan Desain).

b. Referensi

Penulis melakukan observasi dan mungumpulkan sejumlah referensi *layout* untuk konten Hari Raya. Dari beberapa gambar referensi yang telah terkumpul, selanjutnya penulis berdiskusi dengan *supervisor* sehingga gambar berikut terpilih menjadi referensi dari *layout* konten hari raya :



Gambar 3.6 Referensi *Layout* Peringatan Hari Raya

Untuk menjaga konsistensi, penulis bersama *supervisor* sepakat agar *art style* pada *feeds instagram* DKV UMN menyesuaikan dengan *art style* dari identitas visual DKV yaitu *flat design*. Berikut merupakan referensi yang telah dikurasi oleh penulis dengan gaya visual *flat design* untuk perancangan *feeds instagram* peringatan hari raya.



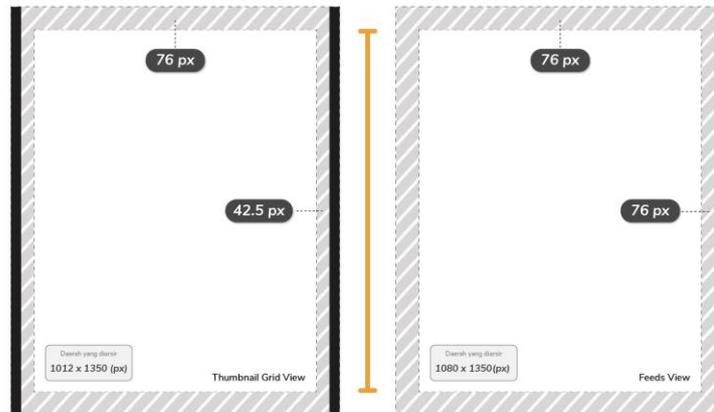
Gambar 3.7 Referensi Visual Peringatan Hari Raya

Gambar yang penulis kumpulkan akan menjadi referensi perancangan *feeds instagram* peringatan hari raya. Adapun hal yang penulis observasi dari kumpulan gambar di atas adalah komposisi visual *asymmetrical* dan *symmetrical balance*, proporsi warna, serta bentuk dari objek ilustrasi. Referensi di atas membantu penulis untuk eksplorasi ide visual pada tahap sketsa.

c. *Layout*

Penulis merancang *template margin* baru dengan mengaplikasikan *single-column grid* untuk *feeds instagram* mengingat adanya perubahan *layout* dari *instagram* yang mulanya berorientasi *square* 1:1 atau 1080 x 1080 (px), menjadi 3:4 atau 1012 x 1350 (px) dalam *thumbnail grid view* dan 4:5 atau 1080 x 1350 (px) dalam *regular feeds view*. Dengan kata lain, ukuran lebar dari tampilan *grid instagram* akan menyempit dibandingkan ukuran lebar dari tampilan *regular feeds*. Untuk itu penulis melakukan penyesuaian *margin* pada kedua tampilan agar estetika terjaga dan visual terlihat konsisten. Perancangan *margin* penting sebagai acuan peletakan elemen visual seperti teks dan visual, serta peletakan logo DKV UMN. Berikut

merupakan perancangan *margin* yang diterapkan pada setiap *feeds instagram* DKV UMN :



Gambar 3.8 *Margin Media Sosial*

Pada saat *grid view mode*, *margin* samping berukuran 42.5 px dan *margin* atas bawah berukuran 76 px. Namun, pada *feeds instagram full / regular view mode*, *margin* atas dan *margin* samping memiliki ukuran yang sama yaitu 76 px. *Layout margin* ini akan diterapkan pada setiap *feeds instagram* DKV UMN.

d. Sketsa

Pada tahap sketsa, penulis melakukan eksplorasi dengan mempertimbangkan *layout*, komposisi aset visual, proporsi komponen visual, serta peletakkan aset visual. Sketsa dikerjakan pada aplikasi *Procreate* agar penulis lebih leluasa bereksperimen pada komposisi visual.

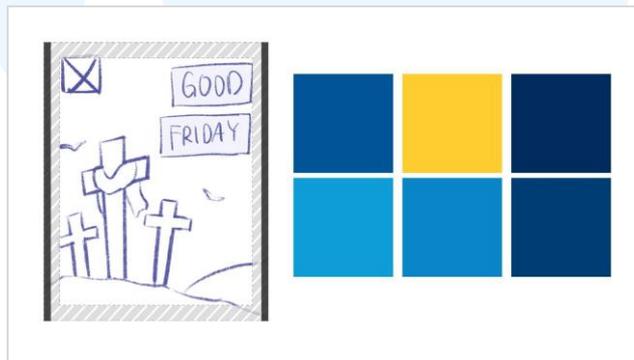


Gambar 3.9 Sketsa Peringatan Hari Raya

Setelah cukup mengeksplorasi perkiraan visual dalam bentuk sketsa, selanjutnya penulis memilih sketsa yang akan mesuki tahap berikutnya, yaitu tahap digitalisasi vektor.

e. Digitalisasi

Setelah menyelesaikan sketsa, selanjutnya penulis melanjutkan proses digitalisasi berbasis vektor pada aplikasi Adobe Illustrator. Penulis memulai proses digitalisasi dengan menentukan orientasi *artboard*, yaitu berukuran 1080 x 1350 (px) dan berdimensi 300 DPI. Selanjutnya, penulis merancang *margin* menggunakan *tools rectangle* dengan penyesuaian ukuran yang telah ditentukan sebelumnya pada *layer* terpisah. Alternatif sketsa yang terpilih kemudian di *import* di *software* Adobe Illustrator sebagai referensi komprehensif desain vektor yang akan dirancang.



Gambar 3.10 Margin, Sketsa dan Warna Jumat Agung

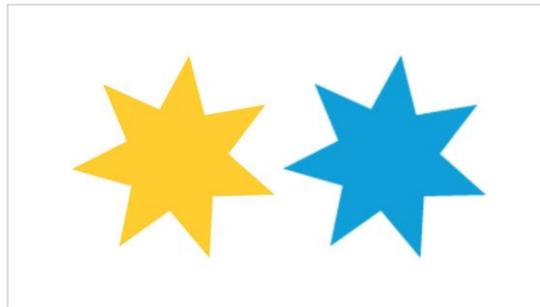
Pada *feeds* hari raya peringatan Jumat Agung, penulis akan menggunakan warna aksen untuk mengharmonisasikan warna dengan *postingan* sebelumnya, yaitu warna biru yang berasal dari warna FSD (Fakultas Seni dan Desain), serta warna kuning yang merupakan warna sekunder *brand identity* DKV UMN. Warna yang dipilih yaitu biru dan kuning merupakan dari *split complementary color* berfungsi untuk mengimbangi satu sama lain. Penerapan proporsi warna pada karya akan didominasi oleh warna biru dengan turunan warnanya, serta warna kuning sebagai warna aksen yang akan menyeimbangkan keseluruhan dari karya.



Gambar 3.11 Final Jumat Agung Sebelum Revisi

Penulis memanfaatkan fitur *pen tool* pada *software* Adobe Illustrator untuk merancang komponen visual. Selanjutnya, penulis menata aset visual ketiga Salib, bukit, burung dan kain pada Salib dengan mempertimbangkan proporsi dan penyesuaian berdasarkan sketsa yang telah dirancang. Walaupun memiliki bentuk yang serupa, penulis menata salib dengan ukuran yang berbeda agar salib yang di tengah tetap terlihat kontras dari bentuk salib lainnya. Peletakan serta gestur dari burung yang ditata pada sekitaran Salib memiliki arti kebebasan dari pengorbanan serta bertujuan untuk mengarahkan perhatian *audience* dan *emphasize* tema hari raya yaitu Jumat Agung.

Penulis mengaplikasikan warna tergelap biru pada ilustrasi bukit paling depan serta warna biru yang sedikit lebih muda pada bukit pada bagian belakang agar dapat memperoleh kesan *depth* dari visual. Penulis menepatkan *headline* 'Good Friday' pada sisi sebelah kanan agar dapat menghasilkan visual yang *symmetrical balance*. Tulisan *Good Friday* menggunakan *typeface* Nexa Bold yang berukuran 116 pt. Penulis menambahkan *background text* yang pada *headline* agar teks memiliki *readability* yang baik pada situasi tertentu, seperti saat *audience scanning grid view* Instagram atau ketika *audience skimming* konten pada masing – masing *feeds* Instagram. Terakhir, penulis tidak lupa untuk menyisihkan area *white space* di bagian bawah teks agar karya memiliki ruang bernafas.



Gambar 3.12 Bintang Sudut 7

Pada *feeds instagram* peringatan hari raya, penulis merancang aset visual yang tidak diaplikasikan ada konten *feeds instagram* lainnya dengan mempertimbangkan kekhasan bentuk, yaitu bintang 7 sudut sebagai elemen *differentiator* pada *feeds* lainnya. Perancangan aset visual di atas memanfaatkan *tools* pada aplikasi Adobe Illustrator, yaitu *star tools*. Tanpa melepaskan *left-click* pada *select star tools*, penulis menekan tombol *shift* dan tanda panah ke atas sebanyak sudut yang ingin diperoleh, yaitu 7 sudut lancip. Penulis memanfaatkan aset visual tersebut sebagai dekorasi pada *white space* yang terlalu luas agar visual terlihat lebih *balance*, serta memanfaatkan sebagai aksan dengan tujuan mempertahankan kesan *cheerful*.



Gambar 3.13 Final *Silence Day* dan *EID Mubarak*

Selain peringatan Jumat Agung, penulis juga merancang *feeds* Instagram peringatan hari raya Nyepi dan hari raya Idul Fitri. Setelah mengerjakan sketsa, penulis memasuki tahap digitalisasi dengan format

ukuran *artboard* dan *margin* yang sama. Ketiga perancangan perayaan hari raya ini memiliki kesamaan, yaitu mengaplikasikan komposisi *asymmetrical balance*, dimana komponen visual memberikan kesan ketidakseimbangan yang terstruktur. Hal tersebut direalisasikan dengan aset visual ilustrasi yang dominan ditata pada salah satu sisi, kemudian diimbangi oleh *headline text* pada sisi lainnya.

Penulis merancang *feeds* hari raya Idul Fitri dan hari raya Nyepi dengan menerapkan warna identitas dari DKV, yaitu warna oren dan warna toska, serta turunan dari kedua warna tersebut. Penulis menggunakan warna putih sebagai warna *background* pada *feeds* hari raya, sesuai kesepakatan diawal. Pada *feeds* hari raya Nyepi, penulis menggunakan aset ilustrasi siluet gapura yang dirancang dengan *tools pen tool* pada Adobe Illustrator. Penulis menata komponen visual secara *overlapping* untuk memberi kesan yang *fun*, mengingat *audience* dari Instagram di dominasi oleh mahasiswa. Lingkaran besar pada belakang siluet gapura berfungsi sebagai aksent agar dapat menghasilkan ilusi kedalaman atau *depth* yang dibantu dengan proporsi dan pemilihan warna. *Copywriting* yang diterapkan konsisten menggunakan *typeface* Nexa Bold yang berukuran 56 pt untuk kalimat ‘*Happy day of*’ dan berukuran 116 pt pada kata ‘*Silence*’. Perbedaan ukuran pada teks bertujuan untuk menciptakan kontras serta hirarki visual yang baik.

Selanjutnya, penulis merancang *feeds* hari raya Idul Fitri yang memiliki beberapa kesamaan dengan hari raya Nyepi. Pemilihan objek ilustrasi pada karya berdasarkan relevansi dengan hari raya Idul Fitri, seperti ketupat, Masjid, dan bulan sabit. Penulis menata komponen visual sesuai dengan sketsa dan melaksanakan beberapa penyesuaian. *Copywriting* ‘*Happy EID Mubarak*’ ditata pada sisi sebelah kiri, namun tidak *align* rata kiri untuk menciptakan kesan yang *playful* dan semangat suka cita.



Gambar 3.14 Final *Passover, Labor, Vesak, Ascension Day*

Tidak hanya itu, penulis merancang beberapa *feeds* perayaan hari raya lainnya yang mempunyai kesamaan, yaitu menerapkan *layout symmetrical balance* dimana elemen visual berporos di tengah yang bertujuan menghasilkan keseimbangan harmonis dan membangun hirarki spasial. Hari raya yang menerapkan *layout* ini diantaranya yaitu, hari raya peringatan Paskah, Hari Buruh, hari raya Waisak dan hari raya kenaikan Tuhan Yesus. Sama halnya dengan proses perancangan *feeds* sebelumnya, sketsa yang telah dipilih kemudian di *import* pada *software* Adobe Illustrator untuk memasuki tahap digital vektor.

Penulis merancang *Passover Day* atau hari raya Paskah dengan menggunakan ilustrasi awan, siluet Tuhan Yesus, dan lingkaran yang merupakan representasi dari cahaya. Aset visual objek awan ditata hingga membentuk *framing* pada karya sehingga memberikan dimensi *depth* visual yang bertujuan *emphasize* siluet Tuhan Yesus. Agar terlihat lebih berdimensi, penulis menerapkan *overlapping* antara *headline* dan awan, namun tetap mempertahankan *art style flat design*. Penggunaan warna pada karya didominasi oleh warna biru serta warna kuning sebagai warna aksen. Adapun gestur dari siluet Tuhan Yesus adalah merentangkan tangan-Nya

melambangkan kebangkitan dan kemenangan-Nya atas maut, dimana menjadi inti makna dari perayaan hari Paskah.

Selanjutnya, penulis merancang peringatan Hari Buruh yang menggunakan warna toska dan oren serta objek yang identik dengan hari raya tersebut. Penulis menggunakan aset visual 2 tangan yang disilangkan sebagai representasi dari apresiasi semangat juang dalam bekerja, peralatan tangan dan gedung sebagai aksen untuk *background*. Proporsi tangan ditata lebih besar oleh penulis serta menggunakan warna yang lebih *vibrant* dan solid daripada warna *background* gedung, sehingga perhatian *audiens* secara efektif terpusat pada objek utama visual. Selain itu, *color scheme* pada gedung turut membantu membangun ilusi kedalaman pada visual karya. *Headline* pada kata 'Happy' menerapkan ukuran 56 pt dan 'Labor Day' 116 pt, konsisten seperti *headline* pada *feeds* peringatan hari raya lainnya.

Hari Waisak merupakan salah satu peringatan hari raya dari agama Buddha yang identik dengan cahaya, candi, Buddha, dan bunga teratai, sehingga objek tersebut terpilih sebagai komponen visual pada *feeds* ini. Penulis menggunakan siluet Buddha berwarna putih yang berada di tengah bunga teratai biru untuk menciptakan dimensi yang mensentralisasikan Buddha sebagai komponen visual utama. Penulis juga menambahkan visual candi dengan versi yang lebih *simplified* sebagai aksen pada *background feeds*. Warna yang digunakan pada hari raya Waisak ini diantaranya warna biru, toska dan warna oren serta turunan dari masing - masing warnanya. Proporsi antara teks dan komponen ilustrasi visual disesuaikan sehingga membentuk ilusi yang berlapis dan unik.

Terakhir penulis merancang *feeds* Instagram hari raya *Ascension Day* atau peringatan hari Kenaikan Tuhan Yesus. Penulis memvisualisasikan hari Kenaikan Tuhan Yesus dengan mengaplikasikan bentuk *Latin Cross* yang dimodifikasi pada setiap ujungnya, cahaya, gunung, awan, burung merpati dan bingkai jendela. Objek jendela dipilih sebagai salah satu elemen simbolik yang merepresentasikan penghubung antara dunia manusia dan alam surgawi yang mencerminkan peristiwa kenaikan Kristus. Burung

merpati dalam karya ini memiliki simbolisasi dari kedamaian dan Roh Kudus. Penulis menggunakan warna identitas DKV yaitu oren dan *tosca* serta warna turunan sebagai aksent visual. Penulis menggunakan warna muda pada bingkai serta warna solid pada aset visual lainnya untuk memberikan ilusi ruang yang lebih dalam.

Setelah menyelesaikan digitalisasi vektor, selanjutnya penulis mengirimkan hasil digitalisasi untuk kemudian memperoleh ulasan atau *feedback* terkait visual dari konten peringatan hari raya. Masukan yang diterima akan menjadi acuan penulis pada tahap finalisasi hingga mendapat *approval* dari PIC media sosial.

f. Finalisasi

Tahap finalisasi merupakan tahap akhir yang menjadi penentu status digitalisasi vektor sebelumnya, yaitu penulis akan melaksanakan proses revisi hasil dari masukan terkait visualisasi atau penulis akan langsung memperoleh persetujuan dari PIC media sosial dan karya siap diunggah. Berikut adalah penjabaran dari hasil proses revisi *feeds* peringatan hari raya, hingga akhirnya penulis memperoleh *approval*.



Gambar 3.15 Sebelum (kiri) dan Sesudah (kanan) Jumat Agung

Setelah penulis memperoleh *feedback*, penulis kemudian melakukan perbaikan. Pada karya sebelumnya, beberapa objek visual seperti kain dan bukit yang pada nyatanya memiliki permukaan kaya akan tekstur, masih

memberikan kesan yang minim kontras. Oleh karena itu, penulis mengerjakan perbaikan dengan menambahkan detail bayangan dari salib yang ada pada bukit, efek bayangan kain pada salib serta teksur bayangan pada bukit dan kain. Hal ini dilakukan dengan tujuan *emphasize* atau menitikberatkan fokus utama pada salib yang ada di tengah, serta membantu untuk meningkatkan kesan yang lebih dinamis. Penambahan bayangan oleh penulis memanfaatkan *tools draw inside object* pada Adobe Illustrator sehingga otomatis akan terintegrasikan menjadi seperti objek yang menerapkan teknik *clipping mask*. Dengan penambahan detail *shadow*, visual yang dihasilkan memiliki kedalaman yang sesuai dengan representasi objek nyatanya, namun tetap dapat mempertahankan *art style flat design*.



Gambar 3.16 Sebelum (kiri) dan Sesudah (kanan) Idul Fitri

Penulis juga memperoleh masukan pada *feeds* peringatan hari raya Idul Fitri, yaitu bentuk dari masjid dan komposisi aset visual dapat dieksplorasi lebih lanjut. Kubah dari siluet masjid dinilai masih kurang merepresentasikan bentuk masjid karena sisi kubah yang terlalu berlikuk serta organik. Maka dari itu, penulis merombak aset visual masjid menjadi lebih komprehensif dengan bentuk aslinya, serta melakukan penyesuaian ulang terkait ukuran, proporsi dan tata letak komponen visual lainnya.



Gambar 3.17 Sebelum (kiri) dan Sesudah (kanan) Paskah

Penulis mendapatkan masukan minor dari desain peringatan hari raya Paskah atau *Passover Day*. Penulis memperbaiki lingkaran berwarna kuning yang bertujuan menggambarkan cahaya Kristus agar terlihat lebih dinamis dan mendekati visualisasi cahaya secara harfiah. Selain itu, penulis juga menambahkan siluet malaikat kecil pada sisi kiri dan kanan dengan maksud menonjolkan siluet Tuhan Yesus, sehingga dapat menjadi sorotan utama pada desain *Passover Day* ini.



Gambar 3.18 Sebelum (kiri) dan Sesudah (kanan) Hari Buruh

Serupa dengan *Passover Day*, desain *feeds* Hari Buruh juga memperoleh *feedback* revisi minor terkait visualisasi. Sebelumnya, detail visualisasi jari pada tangan menerapkan konsep yang renggang, sehingga

tidak ada garis sebagai pembatas antar jari. Hal tersebut terkesan ambigu secara visual dan terlihat tidak mencapai eksekusi yang utuh. Oleh karena itu, penulis melakukan perbaikan dengan menambahkan garis pada jari menggunakan warna yang senada dengan warna tangan. Selain itu, untuk menghidupkan komposisi secara visual, penulis menambahkan *shadow* di beberapa tempat, seperti pada alat yang dipegang dan pada area tangan. Penambahan bayangan diterapkan secara sederhana sehingga tidak merubah esensi dari *art style flat design*.



Gambar 3.19 Final Feeds Peringatan Hari Raya

Setelah penulis memperoleh *approval* dari PIC media sosial terkait *feeds* peringatan hari raya, penulis selanjutnya merancang *caption* yang akan digunakan pada saat mengunggah karya. Perancangan *caption* merujuk dan relevan terhadap masing – masing hari raya dengan menggunakan *tone of voice* yang *friendly* namun *semi formal*, menyesuaikan dengan *audience* Instagram DKV UMN yaitu mahasiswa. Selain itu, penulis juga menentukan *hashtag* sesuai hari raya dan *hashtag* DKV UMN sebagai SMO atau *Social Media Optimization*.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selain mengerjakan proyek utama, penulis juga mengerjakan beberapa proyek lainnya yang terdiri dari merancang *repost frame*, mendokumentasi pameran untuk konten *reels* Instagram, desain *feeds* apresiasi prestasi, dan merancang *event materials* pada IMDES *Student Conference*. Pelaksanaan tugas tambahan magang menggunakan skema yang sama seperti pelaksanaan tugas utama, namun terdapat penyesuaian dengan kebutuhan dan situasi lapangan kerja, sehingga bersifat non-linear. Berikut merupakan penjabaran proyek tambahan magang.

3.3.2.1 Desain *Frame* untuk Konten *Repost* di Instagram

Pada mulanya, akun Instagram DKV UMN mengunggah kembali konten informasi penting tanpa adanya penyesuaian desain dengan identitas visual DKV. Maka dari itu, desain *frame* yang dikhususkan untuk mengunggah kembali konten informasi dengan visualisasi sesuai identitas DKV UMN akan menjaga keharmonisan dan estetika pada *feeds* Instagram dengan baik.

a. *Briefing*

Penulis memperoleh *brief* untuk merancang *repost frame* pada *feeds* Instagram dan *frame* untuk kebutuhan *reels* ataupun *instagram story*. Selain itu, penulis mendapatkan arahan untuk menerapkan visualisasi *soft* atau *smooth geometry* dan *flat design*. Desain *frame* harus mengandung unsur identitas visual DKV yang dapat berupa warna, logo ataupun *website* DKV UMN.

b. Referensi

Sebelum merancang *repost frame*, penulis mengumpulkan beberapa contoh desain dengan mengaplikasikan *keyword flat design* dan *soft geomtry* agar *look and feel* dari hasil perancangan sesuai dengan ekspektasi *brief*.

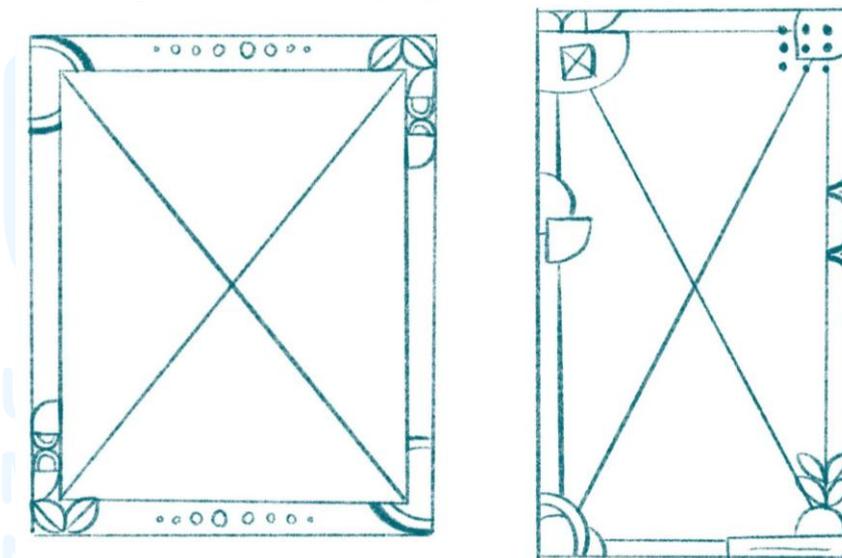


Gambar 3.20 Referensi *Repost Frame*

Kumpulan pada gambar di atas merupakan referensi penulis dalam merancang *repost frame* yang terdiri dari inspirasi komposisi visual, bentuk aset ilustrasi, proporsi warna dan peletakan komponen visual. Setelah memperoleh ide, selanjutnya penulis memasuki tahap digitalisasi yang dikerjakan di *software* Adobe Illustrator.

c. Sketsa

Sebelum memasuki tahap digitalisasi, penulis merancang sketsa komprehensif untuk *repost frame feeds* Instagram dan *reels* Instagram. Berikut merupakan hasil sketsa yang dilakukan pada aplikasi *Procreate*.



Gambar 3.21 Sketsa *Repost Frame*

Penulis merancang *repost frame* dengan mengaplikasikan bentuk organik dan *soft geometric* pada sisi *frame* nya. Penulis juga menerapkan

teknik *overlap* pada objek visual untuk menghasilkan kesan yang dinamis. Pada *repost frame reels* Instagram, penulis menambahkan logo DKV UMN sebagai bentuk dari identitas Program Studi DKV. Setelah menyelesaikan sketsa, penulis melanjutkan ketahap berikutnya yaitu tahap digitalisasi yang menggunakan aplikasi Adobe Illustrator.

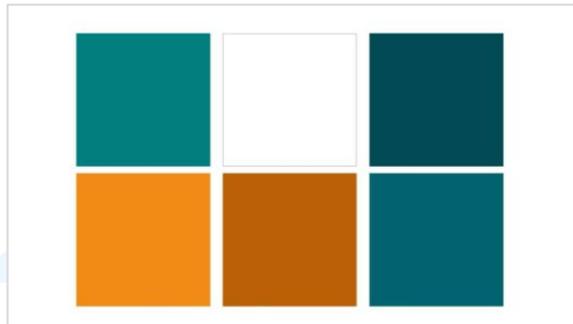
d. Digitalisasi

Perancangan *repost frame* pada *feeds* Instagram konsisten menerapkan ukuran *margin* yang sama seperti konten *feeds* sebelumnya. *Repost frame* pada *feeds* Instagram berorientasikan 1080 x 1350 px dengan *margin* berukuran 76 px di setiap sisinya. Di sisi lain, *frame* yang dirancang untuk *reels* ataupun *instagram story* memiliki orientasi 1090 x 1920 px dengan *margin* berukuran 78 px pada sisi samping, atas dan bawah.



Gambar 3.22 Margin Feeds dan Margin Story

Penulis menggunakan warna utama dari identitas visual DKV UMN, yaitu warna *tosca* dan oren, serta warna putih sebagai warna aksen. Penulis merancang 2 variasi *repost frame* untuk *feeds* Instagram, yaitu dominasi warna *tosca* dan dominasi warna oren. Penerapan *color scheme split complementary* pada *frame* akan memberikan kesan yang *fun* bagi mahasiswa sebagai *audience*.



Gambar 3.23 Warna *Repost Frame*

Setelah menetapkan warna, penulis melanjutkan tahap digitalisasi vektor. Pada tahap ini, penulis melakukan eksplorasi komposisi penempatan aset visual serta ukuran dari aset visual. Dengan menggunakan *rectangle tools*, penulis dapat menghasilkan beberapa jenis aset ilustrasi dengan bentuk *smooth geomtry*.



Gambar 3.24 Digitalisasi *Repost Frame* untuk *Feeds*

Untuk memperoleh *smooth geomtry*, penulis menggunakan *direct selection tools* untuk menumpulkan sudut yang ingin terlihat *rounded*. Objek dengan kombinasi *rounded* akan memberikan kesan yang *playful*. Penulis juga memanfaatkan *pathfinder tools* dan *shape builder tools* untuk menghasilkan suatu bentuk baru dari beberapa objek yang *overlap*. *Frame* dirancang dengan menggunakan 2 ukuran *rectangle* yang berbeda, yaitu 76 x 1350 px yang di *align* pada sisi samping, serta 1080 x 76 px yang diletakkan di sisi atas bawah. Setelah keempat *rectangle* sudah berada di posisinya masing – masing, penulis selanjutnya *select all* dan akhirnya

menggunakan *pathfinder unity* untuk menggabungkan keempat *rectangle* tersebut menjadi bentuk dasar dari *repost frame* pada *feeds* Instagram.

Usai merancang *base repost frame* dan beberapa aset ilustrasi *smooth geomtry*, penulis kemudian menata aset visual pada tepian *frame*. Penulis mengelompokkan / melakukan *grouping* pada elemen – elemen desain yang telah ditata, kemudian menduplikasinya dan menerapkan fitur *mirror* yang akan diletakkan pada sisi lainnya agar visual terlihat seimbang dan rapi.



Gambar 3.25 Digitalisasi *Repost Frame* untuk *Reels*

Penulis melanjutkan dengan perancangan *frame* yang akan digunakan pada *reels* dan/atau Instagram *story*. Proses perancangan *frame* Instagram *story* serupa dengan proses perancangan *repost frame* untuk *feeds* Instagram. Perancangan dimulai dari membuat bentuk dasar dari *frame reels* yang memiliki rasio 9 : 16 atau 1080 x 1920 (px). Penulis menggunakan *tools rectangle* dengan 2 ukuran yang berbeda, yaitu 1080 x 78 px yang diletakkan pada sisi atas dan bawah, serta 78 x 1920 px yang disusun pada sisi samping. Dengan menggunakan *pathfinder tools*,

penulis menggabungkan keempat *rectangle* menjadi bentuk dasar dari *frame reels*.

Berikutnya, penulis merancang beberapa aset visual dengan memanfaatkan *ellipse* dan *rectangle tools* untuk menghasilkan *smooth* atau *soft geomtry*. Penulis menyusun lingkaran kecil hingga membentuk *dots* yang repetitif sebagai salah satu komponen visual. Penulis juga melakukan eksplorasi lebih lanjut dengan menerapkan *overlap* pada lingkaran *stroke* dengan lingkaran yang *fill* agar menghasilkan kontras visual antara garis dan bidang. Teknik *overlap* antar objek *solid* juga diaplikasikan pada bentuk lingkaran dan *quarter circle* pada salah satu sisi *frame*. Terakhir, penulis menambahkan logo DKV UMN yang diletakkan pada sisi kiri atas *frame* dan *website* DKV UMN di sisi kanan bawah *frame* tanpa menghalangi konten dari *reels* yang bertujuan untuk memperkuat identitas visual DKV.

e. Finalisasi

Setelah menyelesaikan digitalisasi, selanjutnya penulis melaksanakan *review* bersama PIC media sosial untuk memperoleh masukan terkait visualisasi dari *repost frame* yang telah dirancang. Berikut penjabaran dari proses revisi hingga karya memperoleh *approval*.



Gambar 3.26 Revisi *Repost Frame* untuk *Feeds*

Repost frame untuk *feeds* Instagram melalui proses revisi sebanyak 2 kali. Penulis mendapatkan arahan untuk memperbaiki aset visual karena dinilai terlalu kecil sehingga terlihat keramaian dan secara harfiah belum ada identitas DKV. Aset visual dengan proporsi yang kecil

dan banyak akan menjadi distraksi terhadap konten utama, sehingga tidak maksimal dalam mencapai hirarki visual yang baik. Oleh karena itu, penulis melakukan eksplorasi lebih lanjut dengan merubah ukuran aset visual dan menghapus *soft geomtry* yang terlalu kompleks. Hal ini dilakukan agar informasi konten dapat menjadi fokus utama dari *audience*. Dikarenakan tidak memungkinkan bagi penulis untuk menyisipkan logo pada *frame*, penulis kemudian menambahkan alamat *website* DKV UMN pada sisi bagian bawah dari *frame* untuk menunjukkan identitas DKV.

Hasil revisi yang telah dikerjakan ditinjau kembali oleh PIC media sosial. Penulis memperoleh *feedback* bahwa aset *soft geometry* yang telah dirancang bertabrakan dengan konten *repost*, sehingga bentuk ilustrasi geomtrisnya terpotong kurang optimal atau menimbulkan kesan yang nanggung. Selain itu, penulis disarankan untuk menambahkan *outline stroke* berwarna putih agar konten informasi *repost* memiliki batas yang jelas, serta mencegah warna dari konten informasi menyatu dengan *frame*. Dari masukan tersebut, penulis menggunakan aset visual yang sama, namun penulis mengeksplorasi peletakannya dengan menerapkan teknik *rotate* serta menyesuaikan ukuran agar tidak terpotong secara ambigu. Terakhir, penulis juga menambahkan *outline stroke* pada konten informasi dengan ketebalan 5 pt yang berwarna putih.

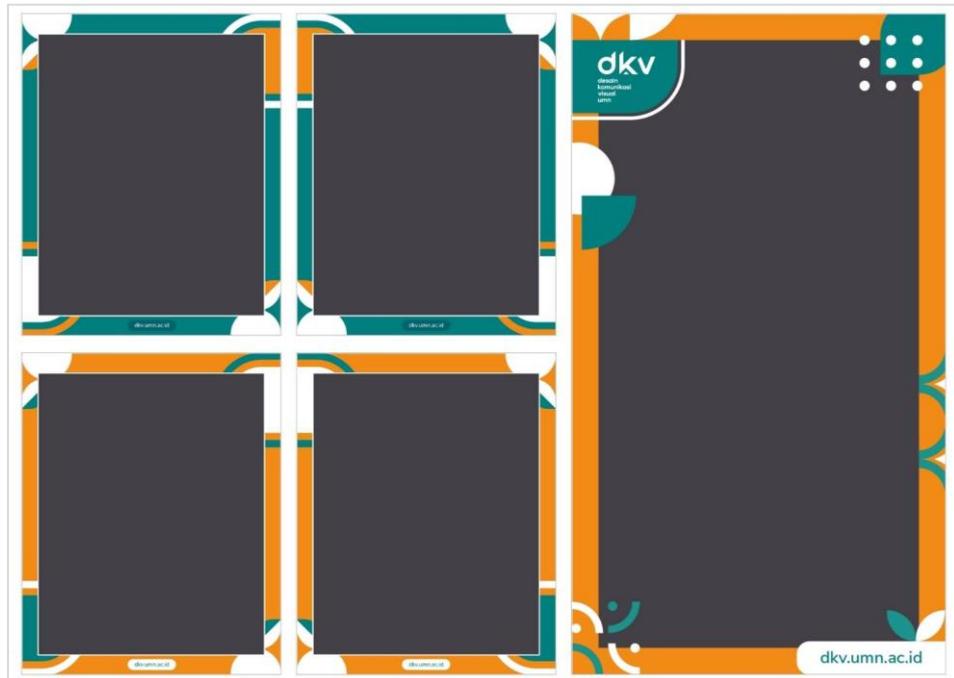
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.27 Sebelum (kiri) dan Sesudah (kanan) *Repost Frame Reels*

Berikutnya, penulis memperoleh masukan mengenai *frame reels* yang telah dirancang, sehingga melalui tahap tersebut sebanyak 2 kali. Dari hasil peninjauan bersama PIC media sosial, lingkaran *solid* yang *overlap* dengan jenis lingkaran *stroke* memberikan kesan yang kurang dinamis karena kedua objek memiliki bentuk yang sama. Penulis kemudian melakukan perbaikan dengan mengganti objek visual yang dimaksud, menjadi komponen visual repetitif yang menonjolkan kesan yang lebih dinamis. Setelah melaksanakan *review* kedua kali, penulis memperoleh masukan aset visual pada pojok kanan bawah dinilai terlalu kompleks yang berpotensi menjadi distraksi visual. Oleh karena itu, penulis menerapkan *simplified* pada aset visual yang menyerupai tanaman, serta menyesuaikan proporsi dan peletakkan komponen visual yang dimaksud agar kesan *fun* dari objek tersebut tetap terjaga.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.28 Final Repost Frame

Gambar di atas adalah finalisasi dari *frame* yang akan terus diaplikasikan pada saat *repost* konten informasi dari pihak lain, ataupun menggunakan *frame* 9 : 16 pada konten *reels* maupun konten Instagram *story*.

3.3.2.2 *Reels* Dokumentasi Nusakara Tanah Air *Exhibition*

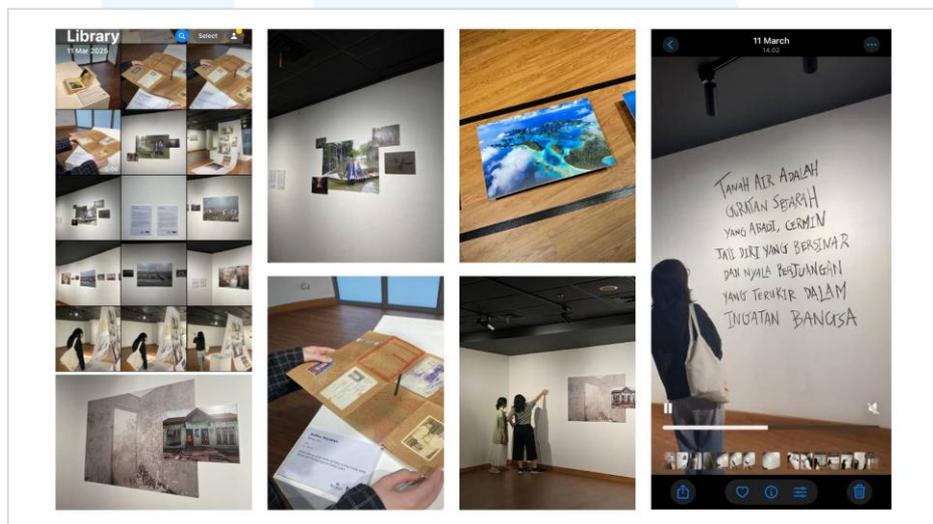
Proyek tambahan ketiga penulis adalah merancang dokumentasi pameran dari Nusakara Tanah Air *Exhibition* dalam bentuk *reels*. Tanah Air *Exhibition* merupakan pameran kolaborasi antara Nusakara bersama Bandung Photography Month yang mengangkat isu nasionalisme, identitas, konflik, dan permasalahan lingkungan melalui karya fotografi.

a. *Briefing*

Dimulai dari proses *briefing*, penulis diarahkan untuk mendokumentasi pameran Nusakara Tanah Air yang berlangsung di kampus UMN Gedung C lantai 2, Nusakara Art and Design Center dari tanggal 3 Maret 2025 – 21 Maret 2025. *Footage* yang telah terkumpul akan melalui proses *editing* untuk konten *reels* pada Instagram DKV UMN.

b. Dokumentasi

Penulis melaksanakan dokumentasi pameran Nusakara Tanah Air *Exhibition* pada tanggal 11 Maret 2025. Penulis menggunakan kamera Iphone 11 dengan resolusi 4K 30fps untuk menghasilkan *footage* yang baik. Selama proses dokumentasi, penulis melakukan beberapa eksplorasi dalam mengambil *footage*, seperti menerapkan beberapa teknik pengambilan video dari bermacam variasi *angle*.

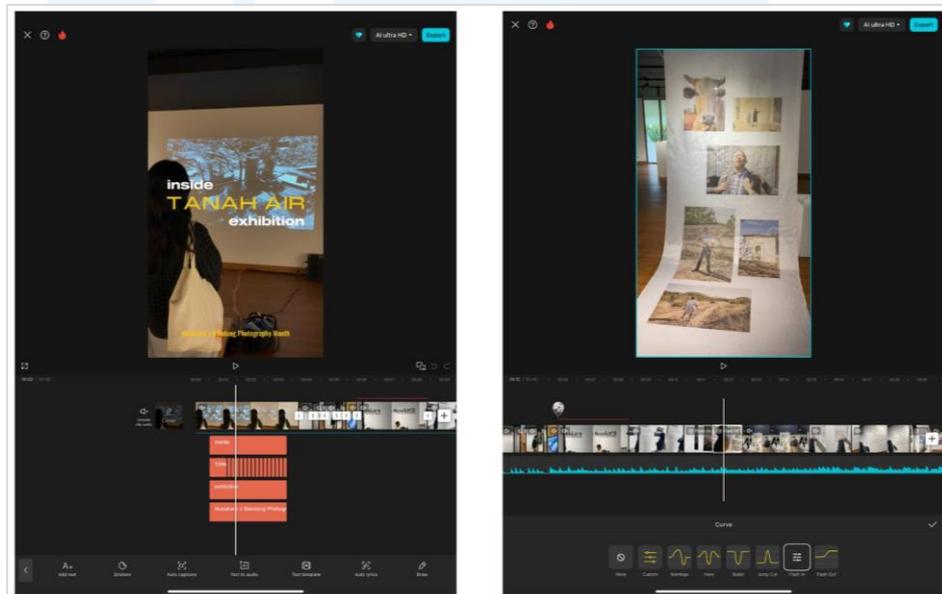


Gambar 3.29 Dokumentasi / *Footage*

Penulis sering kali mengaplikasikan teknik *tilting* dan *panning* untuk merekam suasana *gallery* dan hasil karya fotografi dengan *framing shot size* nya adalah *medium shot* serta *medium close up*. Selain itu, penulis juga menerapkan *static shot* untuk merekam pergerakan atau interaksi pengunjung dengan karya dalam *wide angle*. Tidak hanya merekam *footage* karya ataupun suasana galeri, penulis juga merekam *challenge* yang diadakan oleh Nusakara untuk mahasiswa UMN agar memperoleh SKKM minat dan bakat. Pengambilan *footage* dilakukan dengan menahan nafas untuk menghasilkan *footage* yang stabil, sehingga rata – rata durasi *footage* yang peroleh adalah 5 – 20 detik. Setelah melakukan dokumentasi, penulis mengkurasi *footage* yang akan dipakai dengan cara menandai *favorite* pada *gallery handphone*. Hal ini dilakukan agar proses pengeditan dapat berlangsung lebih efisien.

c. Proses *Editing*

Setelah memperoleh *footage*, selanjutnya penulis mencari inspirasi yang dapat diaplikasikan pada proses *editing reels*. Penulis menggunakan lagu Jalen Ngoda - If You Don't Want My Love yang memiliki *beat* yang *fun* untuk potongan dari *footage*. Penulis menggunakan *software* CapCut untuk mengedit *reels* dokumentasi Nusakara Tanah Air. Dimulai dari meng-*import footage* yang telah ditandai sebelumnya, kemudian penulis memasukkan lagu yang sudah terpilih.



Gambar 3.30 Proses *Editing*

Berikutnya, penulis melakukan pemotongan pada setiap *footage* untuk menyeleksi kembali momen yang perlu dimasukkan pada *reels*. Contoh *footage* yang di *delete* oleh penulis adalah *footage* yang guncang atau terasa tidak stabil, serta detik – detik yang terasa canggung. Selain itu, pemotongan *footage* juga bertujuan untuk menyelaraskan durasi *footage* dengan *beat* lagu yang sudah terpilih. Setelah menyelesaikan proses *cutting*, selanjutnya penulis memasukkan animasi transisi yang telah disediakan oleh CapCut. Penambahan animasi transisi bertujuan agar video terlihat lebih menarik dan profesional. Akan tetapi, penulis

import frame reels. Selanjutnya, penulis melakukan penyesuaian *frame reels* dan menyesuaikan ukuran video pada bagian tengah *frame* dengan *pinch out video*. Setelah sesuai dengan ekspektasi, penulis akhirnya meng-*export* kembali dan melakukan *review* dengan PIC media sosial.

d. Finalisasi

Setelah memperoleh *approval* dari PIC media sosial terkait hasil *editing* dokumentasi Nusakara Tanah Air *Exhibition*, penulis selanjutnya merancang *cover* untuk *reels* pada Instagram. Proses perancangan *cover reels* sederhana dengan menggunakan *repost frame* yang sudah dirancang sebelumnya. Penulis menggunakan salah satu foto *gallery* Nusakara sebagai *thumbnail* dengan *copywriting* ‘What’s In Tanah Air Exhibition’ dengan menggunakan perpaduan *typeface* Nexa Bold pada ‘What’s In Tanah Air’ dan *typeface* Nunito Sans pada ‘Exhibition’. Penulis juga menambahkan *gradient* berwarna biru yang digunakan pada identitas visual dari Tanah Air *Exhibition*.



Gambar 3.32 Cover Tanah Air Exhibition

Cover thumbnail reels yang telah dirancang selanjutnya di *export* dan diaplikasikan dengan memanfaatkan fitur ‘*select cover from gallery*’ pada saat mengunggah *reels* Instagram.

3.3.2.3 Desain Feeds Apresiasi Prestasi

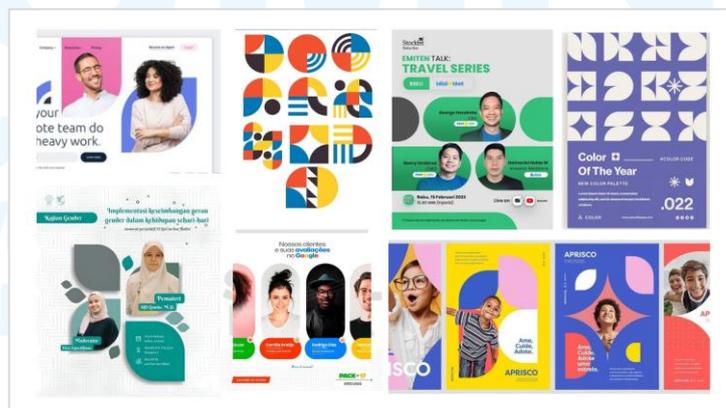
Feeds apresiasi prestasi merupakan konten yang berisikan mahasiswa atau alumni berprestasi. Selain memberikan apresiasi, konten ini diharapkan dapat memotivasi serta meningkatkan semangat berkarya dari mahasiswa maupun alumni.

a. Briefing

Penulis memperoleh intruksi untuk merancang *appreciation post* untuk mahasiswa atau alumni yang berprestasi. Visualisasi yang diaplikasikan harus menggunakan *background* berwarna oren dan komponen visual yang berbentuk *smooth geomtry* dengan tujuan menjaga konsistensi visual. Penulis memperoleh *microsoft excel* yang berisikan daftar nama yang berprestasi dan *achievement* yang dicapai. Akan tetapi, data dari *excel* tidak lengkap, sehingga penulis harus mengumpulkan data, seperti nama lengkap, nama anggota kelompok (jika berkelompok), angkatan, foto, dan kejelasan dari lomba atau *event* yang mereka ikuti. Selain itu, penulis harus merancang *slide* kedua yang berisikan dokumentasi selama partisipasi dalam acara, atau berisikan mengenai hasil karya dari pihak terkait.

b. Referensi

Berdasarkan *brief*, penulis mengumpulkan referensi aset visual yang akan membantu dalam tahap *ideation* atau proses kreatif penulis. Berikut merupakan referensi yang dikurasi penulis dari internet.



Gambar 3.33 Referensi *Feeds* Apresiasi Prestasi

Referensi yang telah terkumpul akan menjadi inspirasi penulis dalam perancangan komponen visual hingga *layout* pada *feeds* apresiasi prestasi. Penulis akan menerapkan konsep visual *smooth geometry*, serta komposisi visual yang *overlapping*. Dengan adanya referensi di atas, ekspetasi dan bayangan finalisasi dari karya akan semakin jelas serta proses digitalisasi lebih terarah.

c. Sketsa

Tahap berikutnya adalah tahap sketsa. Penulis mengerjakan sketsa sambil menyusun *layout* kasar sebagai gambaran awal komposisi. Sketsa dirancang menggunakan *software* Procreate.

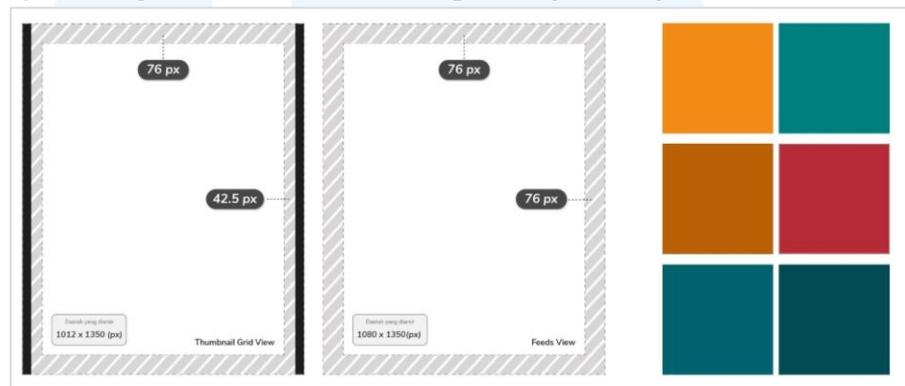


Gambar 3.34 Sketsa *Feeds* Apresiasi Prestasi

Pada proses sketsa, penulis mengaplikasikan bentuk *soft geometry* sebagai komponen visual *feeds* apresiasi prestasi. Penulis lebih gencar melakukan eksplorasi sketsa *layout* berjumlah 3 orang karena akan *tricky* pada saat komposisi visual mengingat jumlahnya yang ganjil. Setelah mengerjakan sketsa, penulis selanjutnya memasuki tahap digitalisasi.

d. Digitalisasi

Proses digitalisasi dimulai dari *customize* ukuran *artboard* yang menyesuaikan dengan ukuran *feeds* pada umumnya, yaitu 1080 x 1350 px dengan resolusi 300 DPI RGB. Penulis menggunakan warna identitas DKV, yaitu warna oren sebagai warna *background* dan warna hijau, putih dan merah sebagai warna aksen. Selain itu, warna putih berfungsi sebagai penyeimbang dan *contrast enhancer* pada objek – objek tertentu



Gambar 3.35 Warna dan Margin Feeds Apresiasi Prestasi

Berikutnya, penulis memasukkan sketsa yang telah dirancang sebelumnya, informasi nama, angkatan, prestasi yang dicapai dan foto pihak terkait di Adobe Illustrator. Penulis melakukan *remove background* terlebih dahulu dengan menggunakan fitur *remove background* pada *software* Canva yang kemudian di *export* ke dalam format PNG. Setelah aset terkumpul, penulis memulai proses *vectoring* dengan menggunakan *pen tool*, *rectangle* serta memanfaatkan *pathfinder tool* atau *shape builder* untuk menghasilkan komponen visual seperti *soft geometry*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.36 Digitalisasi Apresiasi Prestasi

Penulis merancang *background* dengan menggunakan *rectangle tool* berukuran 1080 x 1350 (px) berwarna oren kemudian penulis *lock layer* agar *background* statis diposisinya. Untuk menghasilkan tulisan ‘*Congratulations!*’ dalam bentuk *curved*, penulis menggunakan *type on a path tool* pada bentuk oval horizontal yang dibentuk dengan *ellipse tool*. Penulis mengaplikasikan *typeface* Nexa Bold hanya pada tulisan ‘*Congratulations!*’ dan *typeface* Nunito Sans dengan *font family* yang berbeda pada tulisan lainnya. Selanjutnya, untuk merancang *smooth geomtry*, penulis menggunakan *rectangle tool* membentuk persegi panjang, kemudian menumpulkan 2 dari 4 sudut dengan memanfaatkan *direct selection tool*. Dalam posisi *select* objek yang telah terbentuk tadi, penulis menekan tombol *draw inside* kemudian menduplikasi foto pihak terkait sehingga otomatis akan terintegrasikan dengan *clipping mask*. Selain itu, penulis merancang aset visual *stripe* yang berbentuk lingkarn dengan menggunakan fitur *blend options specified steps* hingga akhirnya menerapkan *clipping mask* berbentuk lingkaran.

Penulis membedakan ukuran dan penggunaan *font family* dari Nunito Sans pada komponen teks karya dengan tujuan menciptakan kontras, sehingga hirarki visual lebih maksimal. Sebagai contoh, nama dan pencapaian merupakan informasi paling penting yang menjadikannya

titik fokus utama. Agar nama dan informasi pencapaian menjadi *highlight* dari *feeds* apresiasi prestasi, penulis mengaplikasikan *font family* dengan *font weight* yang tebal pada kedua informasi tersebut. Penulis menerapkan *font family regular* dari Nunito Sans pada teks lainnya, namun tetap mempertimbangkan ukuran dari teks sehingga *readability* informasi optimal.

Di sisi lain, terdapat *feeds* apresiasi prestasi dengan komposisi ganjil 3 orang sehingga penulis melakukan eksplorasi *layout* dan visual lebih lanjut. Mulanya penulis mengikuti sketsa yang telah dirancang dengan membentuk aset visual dan menyesuaikan ukuran aset pada ukuran *feeds*. Penulis menghabiskan cukup banyak waktu pada tahap ini mengingat tidak hanya jumlahnya yang ganjil, namun panjang dari masing – masing nama yang berbeda – beda. Berikut merupakan hasil alternatif visual yang dirancang penulis untuk *feeds* apresiasi prestasi berjumlah 3 orang.



Gambar 3.37 Digitalisasi Apresiasi Prestasi 2

Setelah menyelesaikan alternatif visual dari *feeds* apresiasi prestasi 3 orang, penulis melakukan *review* singkat dengan PIC media

sosial untuk memperoleh *insight*. Dari *review* yang dilakukan, PIC media sosial memilih desain kelima karena visualnya yang konsisten dengan desain apresiasi prestasi sebelumnya dan *layout* yang lebih *sustain*. Proses perancangan *feeds* apresiasi prestasi ini memiliki alur serupa dengan perancangan apresiasi prestasi sebelumnya, dimana penulis merancang aset visual dan melakukan eksplorasi *trial error* pada ukuran teks, foto serta komponen visual.

Penggunaan warna putih pada *soft geometry* yang menjadi *background* foto pihak terkait bertujuan agar foto lebih *pop out* dan berdimensi. Melalui pertimbangan serta eksperimen penempatan, pemilihan bentuk dari aset visual dilakukan secara hati – hati mengingat konten yang ada pada *feeds* ini sudah cukup banyak, sehingga berpotensi menjadi distraksi visual.



Gambar 3.38 Slide 2 Apresiasi Prestasi

Berikutnya penulis merancang *slide* kedua dari *feeds* apresiasi prestasi yang berisikan dokumentasi ataupun hasil karya dari pihak terkait. Penulis menerapkan teknik *overlapping* pada foto dan objek *soft geometry* untuk menciptakan kesan yang dinamis dan energik. *Slide* kedua dari *feeds* tidak memperhatikan *margin* sisi samping agar tercipta nuansa yang berani dan eksperimental, namun penulis tetap membatasi komposisi visual berdasarkan *margin* atas dan bawah agar titik fokus foto tetap berada di tengah. Selain itu, penulis mengaplikasikan *outline stroke* pada gambar yang ada di *slide* 2 sehingga tercipta kontras dan foto lebih

menonjol. Penulis kemudian menyertakan informasi tambahan pada sisi bawah dan menambahkan logo DKV pada sisi kiri atau kanan atas sebagai identitas DKV UMN.



Gambar 3.39 Slide Terakhir Apresiasi Prestasi

Penulis merancang *slide* terakhir, yaitu *slide* yang memuat *tagline* 'Evolving Experience' dari DKV UMN. Selain *tagline*, penulis mencantumkan alamat *website* dan Instagram DKV UMN serta menambahkan aset visual *smooth geometric* yang ditata secara terstruktur. Teks *tagline* 'Evolving' diletakkan pada sisi sebelah kiri bersama dengan informasi alamat *website* dan *username* akun Instagram DKV, namun diimbangi dengan komponen visual *rectangle* pada sisi sebelahnya, sehingga menghasilkan *asymmetrical balance*. Penerapan warna didominasi oleh warna oren dan *tosca*, serta warna merah yang menjadi aksent dan warna putih sebagai warna *background*. Tulisan *tagline* 'Evolving Experience' menggunakan *typeface* Nunito Sans dengan *font family* Black yang berukuran 98 pt.

Pada beberapa komponen visual, penulis mengaplikasikan *gradient* yang diterapkan juga pada visual *website* DKV UMN. Aset visual yang menggunakan teknik *gradient* diantaranya teks *tagline* dan

bentuk *rectangle* yang repetitif. Efek *gradient* hanya bisa diterapkan pada objek atau bentuk, sehingga penulis mengubah teks menjadi bentuk vektor dengan menggunakan *expand tool*. *Gradient* pada komponen visual *rectangle* yang repetitif dan teks *tagline* menggunakan warna *gradient* yang sama, hanya berbeda arah *gradient*. Aset visual *rectangle* repetitif memiliki *opacity* 60% untuk meningkatkan kontras sehingga tidak menjadi visual *distraction* bagi teks *tagline* dan informasi alamat *website* dan *username* Instagram. Setelah menyelesaikan tahap digitalisasi, penulis melakukan *review* desain dengan PIC media sosial terkait visual *feeds* apresiasi prestasi.

e. Finalisasi

Pada tahap ini, penulis memperoleh masukan mengenai visual dari *feeds* apresiasi prestasi oleh PIC media sosial. Penulis kemudian melakukan revisi agar mendapatkan *approval* dan sesuai dengan ekspektasi dari PIC media sosial. Berikut ini merupakan penjabaran dari hasil revisi yang dikerjakan.



Gambar 3.40 Sebelum (kiri) dan Sesudah (kanan) Apresiasi Prestasi 2 Orang

Pada *feeds* apresiasi prestasi yang berjumlah 2 orang, penulis menerima *feedback* terkait pemenggalan kata pada kalimat prestasi yang dicapai, yang dinilai terlalu padat dan ramai. Hal tersebut memicu

readability yang kurang optimal karena kurangnya area *white space* yang memberikan ruang jeda visual. Maka dari itu, penulis memperbaiki pemenggalan kata dan menyisakan sedikit ruang kosong secukupnya untuk meningkatkan keterbacaan pada kalimat informasi yang penting.

Selain itu, penulis juga menerima masukan bahwa aset visual pada pojok kanan atas terlalu kompleks dan ramai, serta komposisi foto yang masih terlihat belum mencapai keseimbangan yang sesuai. Untuk itu, penulis mengurangi penggunaan *smooth geometry* serta mengganti yang semula bentuknya terlalu kompleks menjadi lebih *simplified*. Penulis juga melaksanakan proses *simple editing* di *software* Figma pada foto yang terlihat *underexposure* agar terlihat kontras dari warna *background*. Untuk menyeimbangkan visual, penulis menerapkan *flip image* pada salah satu foto dari pihak terkait. Untuk mencapai hirarki visual yang efektif, penulis menerima saran yaitu mengecilkan nama dari *team members* yang awalnya berukuran 36 pt menjadi 32 pt.



Gambar 3.41 Sebelum (kiri) dan Sesudah (kanan) Apresiasi Prestasi 3 Orang

Pada *feeds* apresiasi prestasi dengan anggota kelompok ganjil 3 orang, penulis mendapatkan masukan untuk memperbaiki aset visual yang terlihat terlalu kompleks dan mengganti *font family* pada nama kedua dari pihak terkait untuk menjaga konsistensi visual. Aset visual pada strip merah repetitif yang berbentuk lingkaran dinilai terlalu ramai, sehingga penulis mengganti aset visual tersebut menjadi warna merah yang *solid*.

Selain itu, penulis mengganti nama kedua dari pihak terkait yang mulanya menggunakan *regular* Nunito Sans berukuran 52 pt menjadi *black* Nunito Sans yang berukuran 66 pt.



Gambar 3.42 Sebelum (kiri) dan Sesudah (kanan) Slide Kedua

Terakhir, penulis memperoleh masukan mengenai peletakan aset visual yang terlalu penuh dan cenderung distraksi. Oleh karena itu, penulis menghapus elemen visual kompleks untuk memberi ruang kosong agar komposisi visual terlihat lebih lega. Penulis juga menggantikan aset visual *dots* dengan elemen visual yang lebih sederhana, namun tetap unik dan lebih *less visual distraction*.



Gambar 3.43 Final Feeds Apresiasi Prestasi

Gambar di atas merupakan hasil finalisasi yang telah memperoleh *approval* oleh PIC media sosial. Dengan adanya *feeds* apresiasi prestasi yang telah dicapai oleh mahasiswa ataupun alumni DKV dapat memotivasi dan meningkatkan semangat berkarya dari mahasiswa atau alumni.

3.3.2.4 Desain *Event Materials* pada *IMDES Student Conference*

Proyek tambahan selama penulis melaksanakan magang adalah merancang baju panitia dan sertifikat acara *IMDES Conference*. International Conference and Exhibition of Innovation in Media and Visual Design atau yang lebih dikenal IMDES adalah *conference* dan *exhibiton* yang menekankan pentingnya inovasi dan solusi desain yang direncanakan dengan matang, yang akhirnya akan menjadi jembatan terhadap perbedaan untuk berkoneksi dengan sesama, komunitas dan lingkungan agar lingkungan berkelanjutan dapat tercipta. Tema dari IMDES 2025 adalah ‘Creating Connection: Intellegent Design for a Sustainable Future’. Berikut ini merupakan penjabaran proses desain baju panitia dan sertifikat oleh penulis.

a. *Briefing*

Proyek tambahan kelima bermula dari *briefing* yang diadakan pada tanggal 7 Mei 2025 oleh *supervisor*. Penulis mendapat tugas untuk merancang baju pantia IMDES dan merancang desain sertifikat IMDES. Penulis juga diharuskan untuk menggunakan aset visual dari IMDES, ataupun merancang aset visual yang sejalan dengan IMDES sebagai komponen aksen.

b. Referensi

Visualisasi IMDES memiliki kesan yang futuristik, bertemakan teknologi, dan *pixelated* pada supergrafisnya. Warna yang digunakan pada visual IMDES adalah *violet blue* dan *robin egg blue*. Adapun penerapan supergrafis IMDES adalah dengan mengkombinasikan antara bentuk solid dan *outline stroke*, serta kombinasi antar bentuk solid yang merepresentasikan *connectivity*.

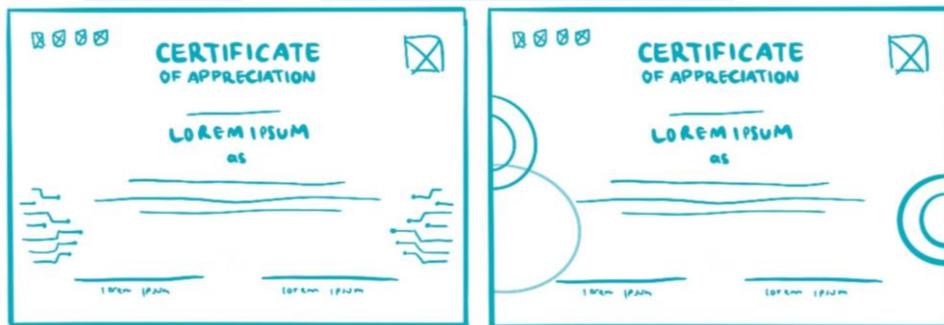


Gambar 3.44 Referensi *Event Materials* IMDES 2025

Penulis mengumpulkan foto sebagai referensi komposisi baju serta visualisasi dan tata letak komponen visual pada sertifikat. Penulis juga mengobservasi penggunaan supergrafis dan penggunaan *gradient* pada desain media sosial IMDES 2025. Referensi tersebut akan membantu penulis dari proses *brainstorm*, eksplorasi dan digitalisasi, hingga pada tahap finalisasi.

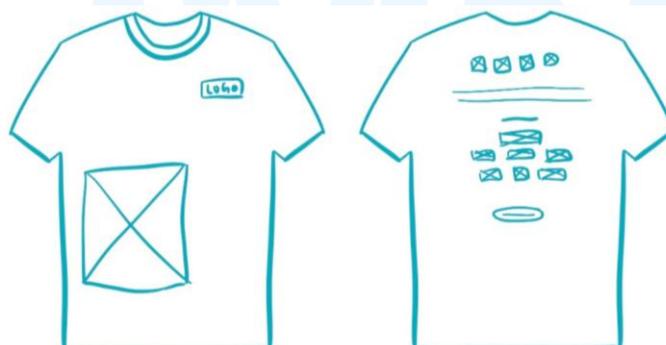
c. Sketsa

Setelah mengumpulkan referensi, penulis selanjutnya merancang sketsa di aplikasi *procreate*. Aset ilustrasi IMDES cenderung futuristik dan memiliki suasana *high tech*. Penulis merancang sketsa sertifikat IMDES *student* dan IMDES *academics*. Berikut merupakan hasil sketsa sertifikat IMDES yang telah dirancang.



Gambar 3.45 Sketsa Sertifikat IMDES

Setelah menyelesaikan sketsa sertifikat, penulis melanjutkan merancang sketsa baju panitia IMDES. Penulis merancang sketsa dengan menerapkan proporsi aset visual lebih besar pada baju IMDES agar menjadi *point of interest* pada baju. Penulis juga memperkirakan posisi logo pada belakang baju. Berikut merupakan hasil sketsa baju yang telah dirancang oleh penulis.

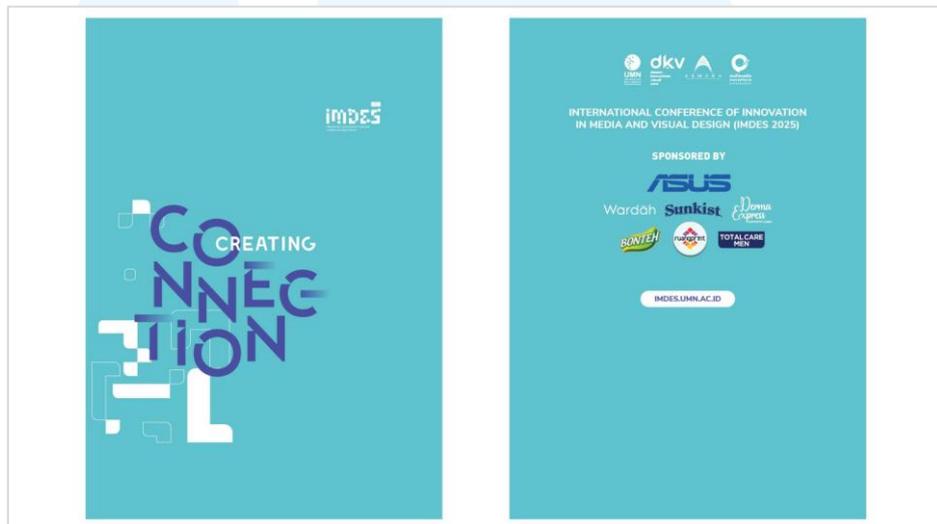


Gambar 3.46 Sketsa Baju Panitia IMDES

Sketsa sertifikat IMDES dan sketsa baju panita IMDES yang telah dirancang kemudian akan menjadi panduan pada tahap selanjutnya, yaitu tahap digitalisasi.

d. Digitalisasi

Setelah menngumpulkan referensi, penulis memasuki tahap digitalisasi desain baju. Dengan menggunakan penggaris, penulis mengukur perkiraan jarak serta besar – kecil dari logo dan aset visual yang akan dicetak pada baju. Penulis merancang desain baju dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator dan *customize artboard* format CMYK 300 DPI yang berukuran A3, sesuai ukuran sablon *vendor* online.



Gambar 3.47 Digitalisasi Sablon Baju Panitia IMDES 2025

Warna yang digunakan pada baju IMDES adalah warna *cyan* yang digunakan juga pada visual kolateral IMDES lainnya. Agar baju panitia dapat dipakai kembali atau *sustain* dijadikan baju sehari – hari, penulis menyesuaikan ukuran logo IMDES agar tidak terlalu besar tapi tetap kelihatan, yaitu berukuran 4,5 x 2,5 cm pada sisi atas sebelah kanan. Selanjutnya, penulis juga menata supergrafik dan aset visual yang bertuliskan ‘*Creating Connection*’ dengan ukuran yang cukup besar untuk mengimbangi visualisasi dari baju, yaitu berukuran 19,8 x 20,3 cm. Pada sisi belakang baju, penulis menambahkan logo dari penyelenggara IMDES Conference, diantaranya adalah logo UMN, logo DKV UMN, logo Aswara, dan logo MNP (Multimedia Nusantara Polytechnic) yang diletakkan di bagian paling atas belakang baju. Tepat di bawah rentetan logo penyelenggara, penulis menambahkan teks ‘International

Conference of Innovation in Media and Visual Design (IMDES 2025)' dengan menggunakan *typeface Bold Nunito Sans* berukuran 24 pt. Selanjutnya, penulis menata logo – logo sponsor yang sudah tersedia di OneDrive aset visual IMDES sesuai hirarkinya masing – masing, yaitu logo ASUS memiliki ukuran yang paling besar, dan logo lainnya memiliki ukuran yang normal. Dan yang terakhir, penulis menyertakan alamat *website* IMDES tepat di bagian bawah logo sponsor. Penempatan komponen visual bagian belakang tidak melebihi setengah dari badan agar desain baju terlihat tidak canggung dan lebih *clean*.



Gambar 3.48 *Mockup* Baju Cyan Panitia IMDES

Setelah menyusun logo dan desain baju, selanjutnya penulis melakukan tahap *mockup* pada Adobe Photoshop agar desain baju terlihat komprehensif sebelum dicetak massal oleh *vendor*. Berikutnya, penulis memasuki tahap desain sertifikat IMDES. Sertifikat IMDES terbagi menjadi 2 jenis yaitu IMDES Students dan IMDES Academics. Maka dari itu, penulis merancang alternatif sertifikat sebagai pembeda antara IMDES Student dan IMDES Academics.



Gambar 3.49 Digitalisasi Alternatif Sertifikat IMDES

Pada alternatif pertama, penulis merancang aset ilustrasi seperti *dots* yang berkoneksi sesuai dengan tema dari IMDES. Penulis mengaplikasikan warna yang relevan dengan IMDES, seperti warna biru, *cyan*, dan warna lainnya sebagai warna aksen. Pada alternatif kedua, penulis terinspirasi dari aset visual yang diterapkan pada media sosial IMDES, yaitu bentuk lingkaran dengan konsep *gradient* berwarna biru. Penulis memasukkan nama yang panjang pada sertifikat untuk memastikan bahwa ukuran nama dan *space* kiri kanan sudah sesuai. Logo penyelenggara IMDES ditata pada sisi bagian kiri atas dan logo IMDES ada pada sisi sebelah kanan. Penulis selanjutnya melaksanakan *review* terkait desain dengan *supervisor*.

e. Finalisasi

Setelah berdiskusi lebih lanjut dengan *supervisor*, penulis memperoleh beberapa revisi. Berikut merupakan penjabaran revisi yang dimaksud. Pada desain baju panitia, penulis memperoleh instruksi untuk merubah warna dasar baju menjadi warna putih dan merubah tata letak logo sponsor oleh pihak ketiga.



Gambar 3.50 Sebelum (atas) dan Sesudah (bawah) Sablon Baju Panitia

Karena warna dasar baju berubah menjadi warna putih, maka aset visual yang mulanya berwarna putih harus menyesuaikan dengan warna baju sekarang. Oleh karena itu, penulis mengaplikasikan logo *default* IMDES yang memiliki warna, serta supergrafis IMDES yang menggunakan warna *violet blue* dan warna *cyan*. Hal yang sama diberlakukan pada sisi belakang baju, yaitu mengganti logo penyelenggara menjadi logo yang berwarna, serta memberikan warna pada nama IMDES. Pada logo ASUS terdapat perubahan, yaitu logo tersebut dijejerin bersama logo lainnya, namun tetap mempertahankan ukurannya yang lebih besar daripada logo lainnya.

Penulis mengerjakan *mockup* ulang untuk melihat hasil yang komprehensif melalui *software* Adobe Photoshop. Setelah menyelesaikan perbaikan, selanjutnya penulis mengirimkan aset visual pada baju sesuai dengan ukuran dalam bentuk PDF dan PNG. Selain itu, penulis juga

merincikan detail ukuran agar membantu *vendor* mencetak baju sesuai yang sudah diekspetasikan dan presisi dengan ukuran digital.



Gambar 3.51 Rincian Final Baju Putih

Setelah memperoleh *approval*, penulis melanjutkan merevisi terkait visualisasi sertifikat. Penulis memperoleh *feedback* berupa susunan komposisi yang terlihat kurang optimal, serta pemilihan aset visual yang kurang efisien. Maka dari itu, penulis merubah komponen visual pada sertifikat.



Gambar 3.52 Sebelum (kiri) dan Sesudah (kanan) Sertifikat IMDES

Penulis menggunakan kembali aset visual yang telah dirancang pada alternatif sertifikat sebelumnya. Selain *reuse* aset visual sebelumnya, penulis juga menggunakan aset supergrafis dari IMDES dengan

eksperimen pada ukuran supergrafisnya. Penulis juga menambahkan tekstur *dots* yang lebih halus dibandingkan *dots* pada alternatif sertifikat pertama. Penambahan *dots* bertujuan untuk memberikan tekstur pada sertifikat untuk terlihat lebih dinamis. Terakhir, penulis menerapkan *switch color* untuk membedakan IMDES Student dan IMDES Academics.

Selain merancang sertifikat, penulis juga diberi tugas untuk memasukkan nama satu persatu pada sertifikat yang telah dirancang. IMDES Students memiliki beberapa kategori, diantaranya yaitu kategori *presenter, audience, curator, reviewer, keynote speaker, workshop participant, workshop leader, award* dan *crew*. Sedangkan IMDES Academics juga memiliki kategori sertifikatnya masing – masing, yaitu kategori *audience, curator, reviewer, keynote speaker, award, committee* dan *presenter*.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama 3,5 bulan penulis menjalankan magang di Program Studi DKV UMN, penulis mengalami beberapa kendala yang berkaitan dengan teknis hingga non-teknis, terutama pada periode awal magang. Walaupun demikian, tantangan yang dialami penulis merupakan salah satu cara agar penulis dapat berkembang serta dilatih untuk mampu mengatasi situasi yang tidak selalu sesuai harapan di lapangan. Berikut penjabaran mengenai kendala yang penulis alami, serta solusi yang penulis terapkan untuk mengatasi kendala yang dimaksud.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Kendala yang dihadapi penulis pada masa awal periode magang adalah tantangan untuk beradaptasi dengan *art style* geometris yang penulis tidak terlalu familiar, sehingga penulis menghabiskan banyak waktu di tahap *ideation* atau *brainstorming* dan sulit melakukan eksplorasi. Hal tersebut juga memberi dampak terhadap ritme kerja penulis yang dituntut untuk menyelesaikan proyek seefisien mungkin. Selain itu, penulis juga mengalami kendala dalam pengumpulan data karena informasi yang dibutuhkan untuk keperluan desain tidak tersedia secara lengkap. Oleh karena hal tersebut,

penulis harus mencari data tambahan seperti nama lengkap, angkatan, foto pihak terkait, dan detail dari *event* secara mandiri, dimana cukup memakan waktu karena perlu menunggu respon dari pihak terkait.

Selain kendala teknis, penulis juga menghadapi tantangan dalam hal suasana kerja yang tidak kondusif. Ruang magang tempat penulis bekerja merupakan ruang *sharing* yang digunakan bersama dengan peserta magang dari jurusan lain. Pada beberapa waktu, intensitas percakapan yang tinggi di ruangan tersebut cukup mengganggu fokus penulis walaupun sudah menggunakan *earphone nirkabel*. Hal ini menjadi salah satu faktor penulis semakin kesulitan fokus pada saat mengerjakan tugas magang.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Dalam mengatasi penulis yang tidak familiar dengan *art style* geometri, penulis melakukan banyak eksplorasi, latihan, kemudian mendiskusikan desain yang telah dirancang kepada rekan kerja ataupun PIC media sosial untuk memperoleh *feedback*. Sebagai bagian dalam proses penyesuaian, penulis mengatur kembali *work flow* agar tetap produktif sambil menunggu data yang dibutuhkan, sehingga tidak bergantung pada informasi tersebut terlebih dahulu. Untuk menjaga fokus, penulis tidak menggunakan ruang magang selama satu bulan terakhir dan memilih mengerjakan proyek di perpustakaan atau di kantin. Hal tersebut dilakukan agar penulis tetap bisa fokus pada proyek yang diberikan dan dapat memenuhi ekspektasi dari atasan dengan optimal.

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