

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

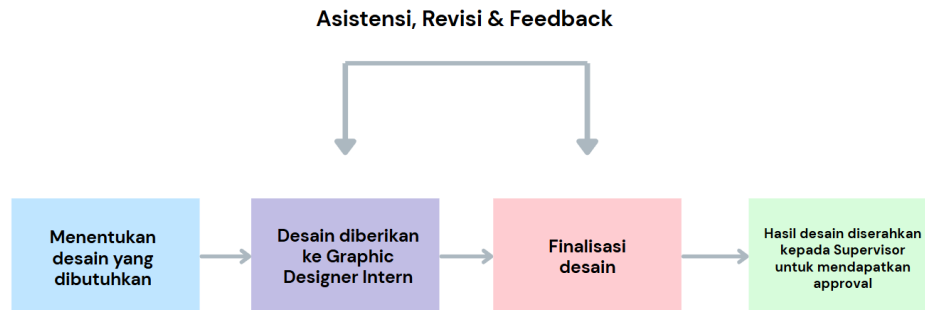
Posisi yang diduduki oleh penulis adalah *Graphic Designer Intern*, yang berada di bawah naungan Divisi Hubungan Masyarakat (Humas) Politeknik Penerbangan Indonesia Curug (PPI Curug). Penulis memiliki tanggung jawab untuk merancang aset-aset visual yang dibutuhkan oleh PPI Curug seperti foto, ilustrasi, maskot, serta desain untuk *merchandise*. Selama menjalani masa magang, penulis bekerja di bawah arahan supervisor guna memastikan bahwa setiap hasil pekerjaan memenuhi standar yang telah ditetapkan dan dapat berkontribusi secara efektif terhadap kebutuhan komunikasi visual PPI Curug.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Divisi Humas Politeknik Penerbangan Indonesia Curug (PPI Curug) membutuhkan aset-aset visual seperti foto, ilustrasi, dan materi visual lainnya untuk memenuhi kebutuhan komunikasi visual dari PPI Curug. Proses pemberian tugas mengenai desain umumnya disampaikan langsung saat di kantor. Supervisor menentukan aset desain apa yang dibutuhkan kemudian menyampaikannya kepada penulis. Dalam beberapa kesempatan, supervisor memberikan wewenang kepada senior di divisi yang sama untuk memberikan penulis arahan mengenai tugas.

Setelah menerima arahan, penulis akan berdiskusi terlebih dahulu dengan supervisor atau senior mengenai konsep, detail teknis, dan apa saja yang harus diperhatikan dalam membuat desain. Apabila diskusi sudah matang, penulis akan mulai mengerjakan proses desain dan melakukan asistensi apabila ada yang perlu didiskusikan lebih lanjut mengenai proyek desain yang sedang dikerjakan. Apabila desain telah memenuhi ekspektasi

supervisor, penulis akan melakukan finalisasi desain dan menyerahkan *file* akhir dalam format SVG, PNG, JPG, atau PDF sesuai dengan kebutuhan proyek.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama masa pelaksanaan magang, penulis telah melakukan berbagai kegiatan dan mengerjakan sejumlah tugas yang diberikan oleh supervisor di tempat magang. Seluruh kegiatan atau aktivitas yang penulis lakukan telah dicatat secara rutin pada *daily task* di situs Kampus Merdeka UMN. Aktivitas-aktivitas ini tidak hanya memberikan pengalaman praktis di dunia kerja, namun juga membantu penulis untuk mengembangkan *hard skill* maupun *soft skill* pada bidang yang penulis tekuni, yaitu desain. Berikut adalah rincian tugas dan proyek yang penulis kerjakan selama masa magang.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	5-7 Februari 2025	Melakukan eksplorasi visual dan perancangan awal maskot, serta aset ilustrasi taruna dan taruni PPI Curug.	Melakukan analisis gaya visual media sosial PPI Curug, membuat sketsa awal maskot, mencari referensi, serta menentukan gaya dan palet warna yang sesuai.
2	10 - 14 Februari 2025	Menyelesaikan visualisasi dan vektorisasi maskot	Melanjutkan proses ilustrasi dan digitalisasi maskot di Adobe Illustrator serta merancang varian maskot sesuai seragam lima prodi:

		dengan variasi seragam tiap prodi.	Penerbang, Teknik, PKP (Pertolongan Kecelakaan Pesawat), LLU (Lalu Lintas Udara), dan PA (Penerangan Aeronautika).
3	17 – 21 Februari 2025	Mewarnai desain maskot dan mendokumentasikan kunjungan SMA Dwiwarna & SD Bintang.	Melanjutkan proses pewarnaan desain maskot PPI Curug, mengawal kunjungan dari SMA Dwiwarna Bogor (18 Februari) dan SD Bintang Tangerang Selatan (20 Februari).
4	24 – 28 Februari 2025	Merancang desain konten IG <i>Feeds</i> Ramadhan, dan mendokumentasikan kunjungan TK Little Jannah.	Melanjutkan desain maskot PPI Curug, mencari referensi gestur, serta menjadi dokumenter dalam kunjungan TK Little Jannah. Merancang denah untuk proposal Bazaar Ramadhan 2025, dan membuat desain konten IG <i>Feeds</i> menyambut bulan Ramadhan dan Hari Lebaran.
5	3 – 7 Maret 2025	Mulai merancang konsep visual desain maskot kedua melalui riset visual dan diskusi bersama supervisor dan tim Humas.	Melakukan diskusi proyek desain maskot kedua bersama supervisor dan senior tim Humas, menyusun perencanaan dan referensi untuk maskot kedua, membuat <i>mindmap</i> , <i>moodboard</i> , serta mengerjakan sketsa awal desain maskot kedua.
6	10 – 14 Maret 2025	Membuat sketsa desain maskot kedua dan mencari referensi ilustrasi aset visual PPI Curug.	Melanjutkan sketsa maskot kedua, mencari referensi ilustrasi untuk aset visual taruna dan taruni PPI Curug, serta mendiskusikan proyek lanjutan bersama tim Humas.
7	17 – 21 Maret 2025	Mengerjakan ilustrasi <i>half body</i> taruna dan taruni PPI Curug.	Membuat sketsa ilustrasi, dan melanjutkan pembuatan

			ilustrasi <i>half body</i> taruna dan taruni PPI Curug.
8	24 – 27 Maret 2025	Membuat aset visual ilustrasi pesawat dan menara pengawas serta persiapan serta pelaksanaan <i>photoshoot</i> direktur PPI Curug.	Mengerjakan dan melanjutkan pembuatan aset ilustrasi pesawat. Merencanakan proses <i>photoshoot</i> direktur PPI Curug. Melakukan <i>photoshoot</i> dan menjadi kameramen selama kegiatan. Juga membuat sketsa aset visual menara pengawas.
9	8 – 11 April 2025	Membuat ilustrasi taruna/taruni <i>full body</i> dan menyusun konsep infografis tentang pengenalan profesi ATC.	Membuat sketsa dan lineart ilustrasi taruni fullbody, lalu melanjutkan proses ilustrasi taruna dan taruni dengan tahap pewarnaan dasar (<i>base coloring</i>) dan shading. Selain itu, menyusun <i>mindmap</i> dan mencari referensi visual untuk pembuatan infografis mengenai <i>Air Traffic Controller</i> (ATC).
10	14 – 17 April 2025	Finalisasi infografis, pengembangan ilustrasi pesawat dan maskot, serta dokumentasi kunjungan tamu internasional.	Menyelesaikan finalisasi desain infografis. Mendokumentasikan kunjungan tamu khusus dari Timor Leste. Membuat sketsa untuk ilustrasi pesawat kedua. Mencari referensi gestur dan ekspresi maskot, serta mulai membuat sketsa gestur maskot.
11	21 – 25 April 2025	Mendokumentasikan kunjungan pejabat ke PPI Curug.	Melanjutkan pembuatan sketsa gestur maskot dan mulai membuat sketsa ekspresi maskot. Selain itu, mendokumentasikan acara kunjungan Wakil Menteri Perhubungan ke PPI Curug.

12	28 April – 2 Mei 2025	Mendokumentasi kunjungan sekolah dan tamu VIP, serta pembuatan konten sosial media PPI Curug.	Membantu memotret kegiatan kunjungan dari TK Daarul-Athfaal dan mendokumentasikan kunjungan serta kegiatan tamu VIP dari Turkiye. Selain itu, membantu merancang, mengarahkan, dan merekam konten untuk sosial media PPI Curug.
13	5 – 9 Mei 2025	<i>Rendering</i> maskot dan dokumentasi kegiatan kunjungan.	Merender gestur dan ekspresi maskot di Clip Studio Paint. Mendokumentasikan kegiatan kunjungan dari TK Baitus-Sakinah ke PPI Curug.
14	14 – 16 Mei 2025	Mengerjakan <i>guidelines</i> maskot dan dokumentasi kegiatan kunjungan.	Membuat dan melanjutkan pembuatan <i>guidelines</i> maskot, termasuk membuat variasi <i>angle</i> maskot. Selain itu penulis juga mendokumentasikan kegiatan kunjungan dari TK Islam Gunung Jati.
15	19 – 23 Mei 2025	Mengerjakan <i>guidelines</i> maskot dan dokumentasi berbagai kegiatan di PPI Curug.	Melanjutkan proses pengerjaan <i>guidelines</i> maskot, membantu merekam konten untuk sosial media, mendokumentasikan acara serah terima jabatan di gedung Auditorium. Mendokumentasikan acara pembukaan Diklat Angkatan 120, kunjungan Kepala Pusat Pengembangan Karakter ke PPI Curug, serta proses rekrutmen PT Angkasa Pura Aviasi selama dua hari.
16	26 – 28 Mei 2025	Menyelesaikan desain akhir <i>guidelines</i> maskot.	Menyelesaikan tahap akhir pembuatan <i>guidelines</i> maskot.

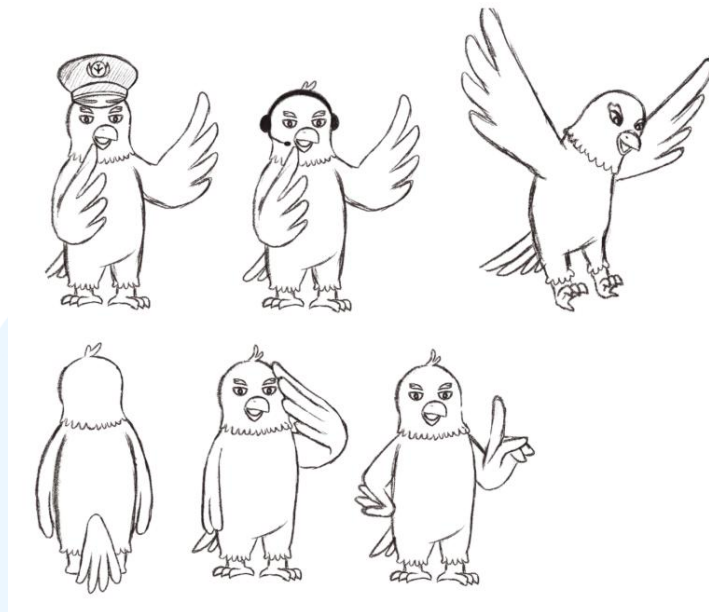
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

3.3.1 Proyek Perancangan Desain Maskot PPI Curug

Salah satu tugas terbesar yang diberikan supervisor kepada penulis adalah perancangan desain maskot untuk kebutuhan *branding* PPI Curug. Maskot diperlukan untuk membangun identitas institusi, yang di mana dapat mewakili karakter, nilai, dan semangat PPI Curug. Selain itu, maskot juga membantu menciptakan citra atau marwah yang lebih dekat dan mudah diingat oleh masyarakat, khususnya bagi generasi muda atau calon mahasiswa baru. Hal tersebut akan membuat PPI Curug tampak lebih ramah dan *approachable* tanpa kehilangan nilai profesionalnya.

Di awal pengerjaan maskot, komunikasi masih terbatas hanya dengan senior di tim Humas, tanpa diskusi langsung dengan supervisor karena jadwal yang sibuk. Saat itu, penulis melakukan kesalahan yang cukup fatal, yaitu langsung membuat sketsa tanpa melalui proses dasar seperti pembuatan *mind map*, pencarian referensi visual, atau *moodboard*. Alhasil, proses kreatif berjalan terlalu cepat tanpa landasan konsep yang kuat. Setelah membuat sketsa kasar, penulis langsung mengeksekusi desainnya ke dalam bentuk vektor menggunakan *software* Adobe Illustrator.

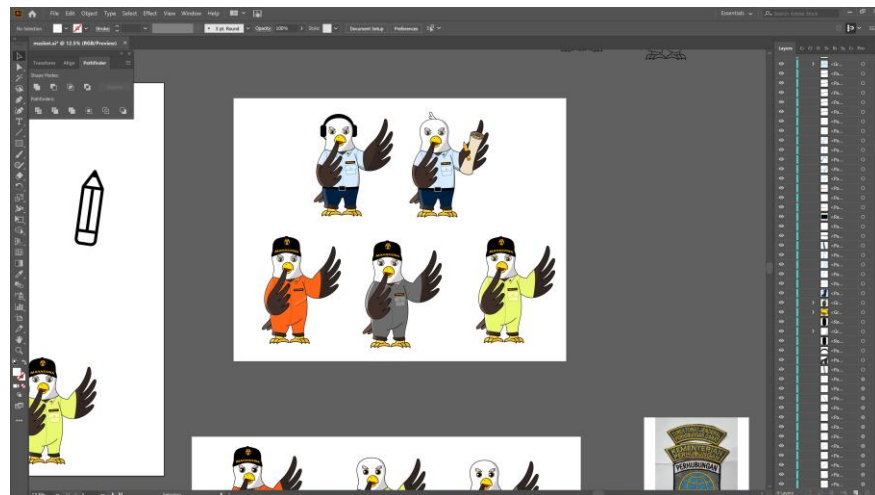
Pada desain pertama maskot, penulis hanya mengeksekusi satu gaya gestur, yaitu pose dengan satu tangan di dada dan satu tangan lainnya terbuka ke samping seolah sedang menjelaskan sesuatu di Adobe Illustrator. Fokus penulis saat itu adalah menggambarkan maskot dalam berbagai jenis seragam sesuai dengan program studi di PPI Curug. Misalnya, *jumpsuit* hingga untuk program studi Penerbang, seragam abu-abu untuk program studi Teknik, dan *earphone* untuk menggambarkan taruna/taruni dari program studi Lalu Lintas Udara. Masing-masing desain dibuat dengan tujuan agar semua jurusan punya representasi visual dalam karakter maskot yang sama.



Gambar 3.2 Sketsa Maskot Pertama

Namun, karena tidak diawali dengan diskusi konsep dan landasan visual yang matang, hasil desain pertama maskot justru terlihat terlalu gembul dan lucu. Maskot ini lebih cocok untuk target anak-anak dibandingkan mewakili karakter PPI Curug yang profesional dan berwibawa. Ketika desain awal ini akhirnya ditunjukkan ke supervisor, tanggapan yang diberikan tidak terlalu positif dan dianggap kurang sesuai dengan citra PPI Curug karena terlalu kekanakan. Momen ini menjadi pelajaran penting bagi penulis tentang pentingnya tahap riset, eksplorasi visual, dan validasi konsep sebelum masuk ke proses desain final.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.3 Proses Vektorisasi Maskot Pertama

Setelah mendapat masukan dari supervisor mengenai desain maskot awal yang dinilai terlalu lucu dan tidak merepresentasikan karakter PPI Curug secara tepat, penulis memutuskan untuk merombak total konsep maskot. Langkah awal dalam proses revisi ini dimulai dengan membuat *mindmap* secara menyeluruh untuk menggali berbagai kemungkinan arah konsep visual, nilai-nilai karakter, serta tujuan komunikatif dari maskot tersebut. Melalui *mindmap*, penulis mencoba menggambarkan secara rinci aspek-aspek penting yang harus dimiliki oleh maskot PPI Curug agar tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan citra dan identitas institusi.

Dalam *mindmap* tersebut, penulis mengelompokkan informasi yang terdiri dari empat cabang utama, yaitu konsep dasar, visualisasi, fungsi/penerapan, dan ciri khas. Dari segi konsep dasar, maskot harus mencerminkan karakter institusi yang profesional, kooperatif, tidak kaku, namun tetap *approachable* dan ramah. Target audiens juga mulai dipetakan, mulai dari masyarakat umum, mitra, alumni, hingga calon mahasiswa baru yang tertarik bergabung. Dari sisi visualisasi, penulis mempertimbangkan jenis makhluk yang digunakan (manusia, hewan, hingga benda mati), proporsi tubuh (natural, chibi, kartun organik), serta pendekatan warna yang digunakan seperti *vibrant*, natural, neon, atau metalik, disesuaikan dengan gaya desain minimalis, futuristik, atau klasik. Unsur teknologi juga dihadirkan agar kesan canggih dan

PPI Curug, yaitu “profesional”, “bersahabat”, dan “beretika”. Ketiga kata ini dirasa paling mampu merangkum nilai-nilai ideal taruna/ taruni PPI Curug yang ingin disampaikan melalui karakter maskot. *Keywords* tersebut kemudian dikembangkan menjadi rumusan *big idea* dan disusul dengan penjabaran konsep desain secara keseluruhan agar landasan visual dan makna dari maskot memiliki arah yang kuat dan terstruktur.

Big idea maskot dirumuskan sebagai personifikasi dari nilai-nilai taruna/ taruni PPI Curug. Artinya, maskot ini tidak hanya dirancang untuk mencitrakan kompetensi dalam dunia penerbangan, tetapi juga untuk merepresentasikan kepribadian yang membumi dan menjunjung tinggi etika. Nilai-nilai tersebut diharapkan mampu menginspirasi audiens serta memperkuat citra positif PPI Curug sebagai lembaga pendidikan tinggi penerbangan yang tidak hanya fokus pada kemampuan teknis, tapi juga karakter dan integritas personal.

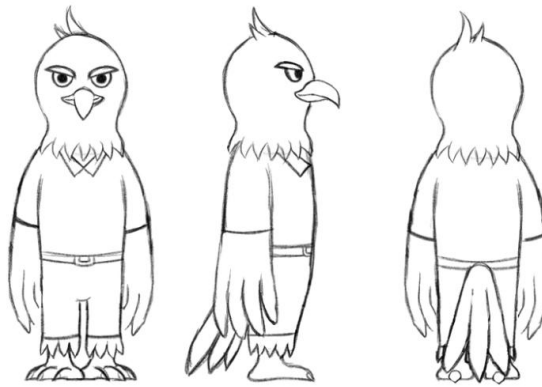
Dari segi konsep, burung elang dipilih sebagai representasi utama karena selain memiliki hubungan yang erat dengan dunia penerbangan, burung elang juga merupakan bagian dari logo dari PPI Curug itu sendiri. Agar terasa lebih dekat dengan audiens, elang ini digambarkan sebagai sosok taruna yang mengenakan seragam, menciptakan figur yang tidak hanya terkesan profesional tetapi juga komunikatif dan bersahabat. Pada akhirnya, maskot ini berperan sebagai jembatan visual yang menghidupkan karakter institusi serta menyampaikan pesan dengan cara yang mudah diterima oleh berbagai kalangan, khususnya anak muda.

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



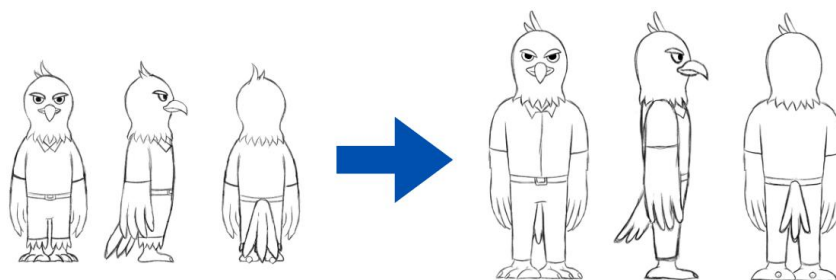
Gambar 3.5 *Moodboard* Desain Maskot

Setelah *big idea* dan konsep maskot diasistensikan dan disetujui oleh supervisor, langkah selanjutnya adalah mencari referensi visual yang relevan. Penulis mulai menjelajahi aplikasi Pinterest untuk mengumpulkan berbagai referensi desain maskot burung yang sudah pernah dibuat sebelumnya. Referensi ini kemudian dikurasi dan disusun dalam sebuah *moodboard* agar memudahkan visualisasi arah bentuk dan gaya maskot yang akan dirancang. *Moodboard* tersebut menjadi acuan penting untuk menentukan proporsi tubuh, ekspresi wajah, serta pendekatan gaya visual yang sesuai dengan karakter maskot yang diinginkan. Mengikuti arahan dari supervisor, yang menginginkan maskot dengan tampilan lebih tegas, serius, dan tidak terlalu menggemaskan seperti desain maskot yang pertama, penulis mulai menyusun sketsa baru. Sketsa desain maskot kedua dirancang untuk mencerminkan karakter yang profesional namun tetap *approachable*, dengan proporsi tubuh yang lebih ramping dan ekspresi wajah yang menunjukkan ketegasan.



Gambar 3.6 Sketsa Maskot Kedua

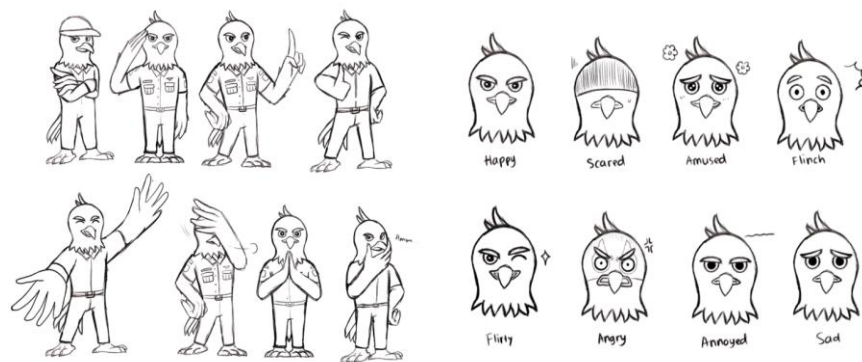
Setelah menyelesaikan sketsa desain maskot kedua, penulis kembali melakukan asistensi kepada supervisor. Respons yang diberikan sangat positif. Supervisor mengatakan bahwa sketsa ini dinilai lebih bagus dari desain maskot pertama. Karakter burung pada versi ini dianggap sudah berhasil mencerminkan kesan lebih serius dan tegas, sesuai dengan nilai-nilai yang ingin diwakili oleh PPI Curug. Namun, masih ada satu catatan penting dari supervisor, yaitu meskipun ekspresi dan postur kepala sudah tampak tegas, proporsi tubuh maskot masih terlalu pendek dan terlihat seperti anak-anak.



Gambar 3.7 Revisi Sketsa Maskot Kedua

Berdasarkan masukan tersebut, penulis pun merevisi sketsa dengan menyesuaikan tinggi badan dan postur tubuh maskot. Tubuhnya dibuat lebih tinggi dan berotot, memberikan kesan lebih gagah dan berwibawa. Penyesuaian ini tidak hanya memperkuat citra profesional dan beretika, tetapi juga

menjadikan maskot lebih relevan sebagai representasi figur taruna/ taruni yang tangguh dan berkompeten. Revisi proporsi tubuh pada gambar di atas menghasilkan tampilan maskot yang lebih seimbang dan dewasa. Dengan desain ini, maskot lebih siap merepresentasikan karakter PPI Curug secara kuat dan konsisten dalam berbagai media visual. Setelah melakukan revisi, desain maskot kembali diasistensikan kepada supervisor dan mendapatkan *approval* untuk lanjut ke proses selanjutnya.

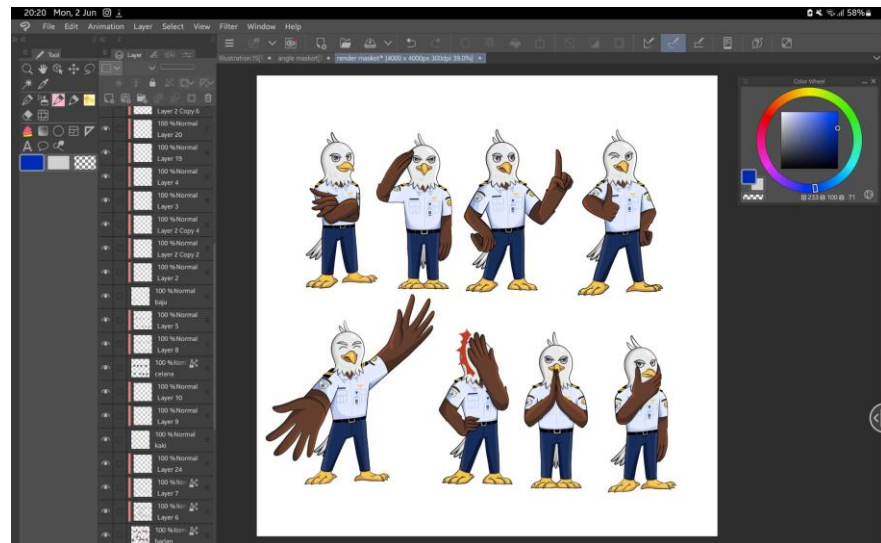


Gambar 3.8 Sketsa Gestur dan Ekspresi Maskot

Setelah desain final maskot disetujui, proses dilanjutkan ke tahap perancangan gestur dan ekspresi untuk memperkuat karakter visual maskot. Terdapat delapan variasi gestur yang menggambarkan berbagai sikap, seperti pose hormat, pose salam, berdiri tegap dengan tangan bersilang, menjelaskan sesuatu, menepuk wajah karena lelah, menyapa dengan tangan terbuka, berpikir, hingga menunjukkan rasa percaya diri. Seluruh gestur dirancang untuk mencerminkan karakter maskot yang profesional, bersahabat, dan beretika.

Selain itu, penulis juga membuat delapan ekspresi wajah untuk menambah fleksibilitas penggunaan maskot dalam berbagai konteks komunikasi. Ekspresi yang dibuat antara lain: senang, takut, terharu, terkejut, menggoda, marah, muak, dan sedih. Setiap ekspresi disesuaikan agar tetap selaras dengan kepribadian maskot, namun tetap ekspresif dan komunikatif,

sehingga dapat menjangkau audiens dengan cara yang lebih hidup dan emosional.



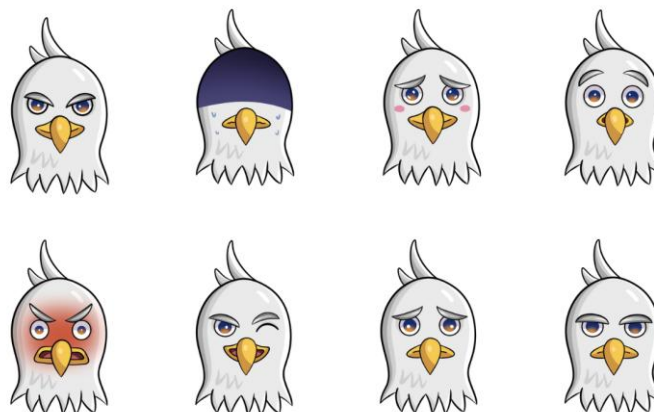
Gambar 3.9 Proses *Rendering* Maskot

Dalam proses *rendering*, penulis memilih menggunakan Clip Studio Paint dibandingkan Adobe Illustrator seperti pada desain maskot sebelumnya. Hal ini dikarenakan pada proses *rendering* desain maskot pertama, *software* Adobe Illustratornya menjadi lambat sehingga mengganggu pekerjaan, terutama saat menangani elemen visual yang kompleks. Selain itu, *software* juga bisa tertutup secara tiba-tiba (*not responding*). Oleh karena itu, untuk memastikan proses berjalan lebih lancar, penulis memutuskan merender maskot dalam format berbasis bitmap menggunakan Clip Studio Paint. Pilihan ini terbukti lebih stabil dan mendukung fleksibilitas dalam pengerjaan ilustrasi maskot.



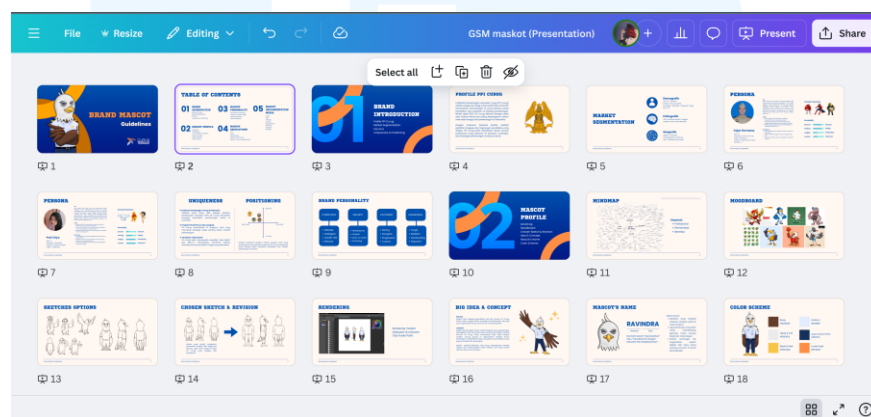
Gambar 3.10 Hasil Gestur Maskot

Setelah desain maskot selesai dirender dengan sempurna, penulis melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu penyusunan *brand mascot guidelines*. Penulis melakukan *layouting* di aplikasi Canva agar prosesnya lebih cepat dan efisien. Dokumen ini berfungsi sebagai panduan resmi untuk memastikan penggunaan maskot tetap konsisten dan sesuai dengan identitas visual institusi dalam berbagai media. Secara umum, *mascot guidelines* memuat aturan serta penjelasan menyeluruh mengenai maskot, mulai dari kepribadian hingga penerapan visualnya di berbagai media.



Gambar 3.11 Hasil Ekspresi Maskot

Fungsi utama dari *mascot guidelines* adalah untuk menjaga keseragaman penggunaan maskot oleh berbagai pihak, baik internal maupun eksternal. Panduan ini membantu memastikan bahwa maskot selalu ditampilkan dengan gaya, ekspresi, dan konteks yang tepat, serta mencegah terjadinya distorsi visual maupun penyalahgunaan karakter yang bisa mengurangi makna simbolik maskot tersebut. Selain itu, *guidelines* ini juga penting dalam proses *branding*, karena maskot memiliki peran vital dalam membentuk citra dan meningkatkan keterlibatan audiens dengan institusi.



Gambar 3.12 Tampilan *Guidelines* Maskot

Setelah proses perancangan dan penyusunan *guidelines* maskot selesai, penulis segera menginformasikan hasilnya kepada supervisor. Menindaklanjuti hal tersebut, supervisor menjadwalkan pertemuan resmi dengan Direktur PPI Curug untuk mempresentasikan maskot yang telah dirancang. Presentasi dilaksanakan pada hari Jumat, 13 Juni 2025 di hadapan Direktur PPI Curug. Selama sesi presentasi berlangsung, tanggapan yang diberikan sangat positif. Direktur menyampaikan bahwa maskot yang dibuat sudah mencerminkan citra dan karakteristik PPI Curug secara menyeluruh.

Sebagai langkah lanjutan, direktur menyarankan agar maskot tersebut segera diberi nama yang sesuai. Karena pemilihan nama dianggap cukup krusial dalam membentuk identitas maskot secara utuh, maka proses pengesahan maskot ditunda sementara untuk menunggu hasil diskusi lebih lanjut antara supervisor dan tim humas PPI Curug. Meskipun demikian, secara keseluruhan

Direktur telah menyetujui bahwa maskot yang dirancang oleh penulis akan digunakan sebagai representasi visual PPI Curug.

Melalui proyek perancangan maskot PPI Curug ini, penulis memperoleh banyak pelajaran berharga, mulai dari pentingnya komunikasi visual yang tepat sasaran, cara menanggapi masukan secara profesional, hingga bagaimana menciptakan desain yang tidak hanya menarik, tetapi juga fungsional. Proyek ini juga mengasah kemampuan teknis dalam ilustrasi, penyusunan *guidelines*, serta pemahaman lebih mendalam tentang proses branding visual secara menyeluruh.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selama pelaksanaan kegiatan magang, penulis tidak hanya menjalankan tugas utama yang telah ditetapkan, tetapi juga diberikan beberapa tugas tambahan yang mendukung kelancaran operasional dan pengembangan tim tempat magang. Tugas-tugas tambahan ini memberikan penulis pengalaman yang lebih luas serta memungkinkan penulis untuk mengembangkan *skill* yang dimiliki. Adapun proses pelaksanaan dari masing-masing tugas tambahan akan dijelaskan secara rinci pada sub bab berikut.

3.3.2.1 Proyek Ilustrasi

Pada proyek ilustrasi ini, ilustrasi pertama yang penulis buat adalah gambar *half body* dari seorang taruna dan taruni PPI Curug. Referensi utama yang penulis gunakan berasal dari konten media sosial resmi taruna PPI Curug yang menampilkan seragam baru berwarna putih dan biru yang dikenakan oleh taruna dan taruni. Berdasarkan referensi tersebut, penulis membuat sketsa ilustrasi lengkap dengan atribut-atribut yang terdapat pada seragam, seperti lambang Kementerian Perhubungan, Logo PPI Curug, simbol pangkat, dan lainnya.



Gambar 3.13 Referensi Ilustrasi Taruna dan Taruni

Pada proses pembuatan ilustrasi, penulis menggunakan *software* Clip Studio Paint sebagai media utama dalam menggambar dan merender. Pada tahap pertama, penulis memulai dengan membuat sketsa kasar sebagai acuan untuk proses penggambaran selanjutnya. Setelah membuat sketsa, penulis membuat *lineart* untuk diisi *base color* atau warna dasar yang kemudian lanjut ke tahap *shading*. Salah satu tantangan utama yang dihadapi penulis dalam membuat ilustrasi ini adalah mewarnai atau *shading* di bagian kulit, karena akan sangat mempengaruhi ekspresi wajah dari taruna dan taruni yang digambar.



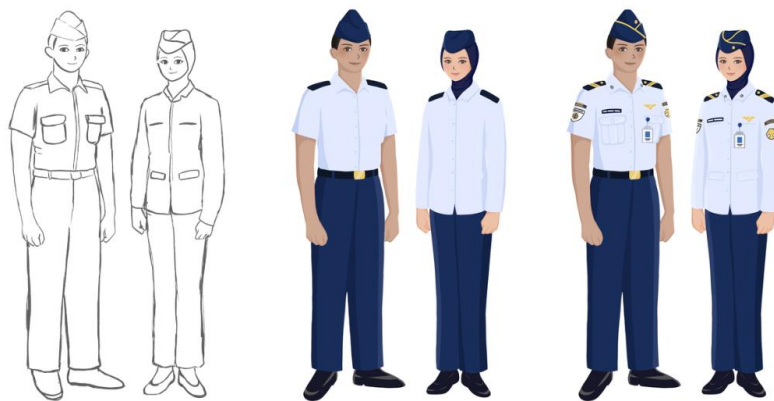
Gambar 3.14 Proses *Rendering* Ilustrasi *Half Body*

Pada ilustrasi *half body*, penulis menggunakan gaya visual semi-realistis dengan menggunakan *airbrush tool* dan *pastel oil brush*. *Tools* tersebut digunakan untuk menciptakan efek *shading* yang halus dan memberikan karakter kesan yang lebih hidup, namun tetap menjaga kesan formal yang sesuai dengan karakteristik dunia pendidikan penerbangan. Kesan formal tetap penulis jaga dengan pemilihan warna seragam yang realistis dan proporsional, sehingga karakter ilustrasi tetap mencerminkan profesionalisme meskipun dalam bentuk gaya visual yang lumayan ekspresif.



Gambar 3.15 Hasil Final Ilustrasi *Half Body*

Penulis memilih pendekatan semi-realistis pada ilustrasi *half body* untuk memberikan kesan hidup dan dimensi pada ekspresi wajah karakter dan gestur tubuh bagian atas. Dengan gaya ini, ekspresi seperti senyum, tatapan mata, dan gestur pada tangan dapat digambarkan secara lebih detail dan alami. Selain itu, melalui ilustrasi dengan gaya semi-realistis, tampilan ilustrasi tidak hanya tampak menarik secara visual, tapi juga mampu menyampaikan kesan ramah dan bersahabat (*friendly*).



Gambar 3.16 Proses *Rendering* Ilustrasi *Full Body*

Pada ilustrasi kedua, penulis membuat ilustrasi *full body* dari taruna dan taruni PPI Curug, mulai dari ujung kepala hingga ujung kaki. Ilustrasi ini penulis gambar dalam gaya *flat design* dengan tampilan yang lebih *clean* dan formal. Setelah berdiskusi dengan supervisor, gaya visual ini memberikan kesan yang modern dan profesional, sehingga cocok digunakan untuk keperluan grafis informatif atau publikasi PPI Curug. Selain itu, *flat design* juga memiliki keunggulan dalam keterbacaan visual, sehingga cocok digunakan oleh berbagai media, baik digital maupun cetak.



Gambar 3.17 Hasil Final Ilustrasi *Full Body*

Detail atribut seperti seragam, topi, hingga sepatu penulis gambarkan secara proporsional untuk memperkuat identitas visual dari taruna dan taruni PPI Curug. Kelengkapan detail atribut memiliki tujuan untuk mencerminkan nilai-nilai kedisiplinan, ketertiban, dan juga kerapian yang merupakan bagian penting dari budaya PPI Curug. Dengan begitu, ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai representasi karakter taruna dan taruni, tetapi juga sebagai media visual yang bisa digunakan untuk materi promosi, media sosial, maupun publikasi resmi PPI Curug. Setelah semua ilustrasi selesai dibuat, penulis akan menunjukkan hasilnya kepada supervisor untuk mendapatkan *approval*. Setelah mendapatkan *approval*, penulis akan mengunggah file ilustrasi dalam bentuk PNG transparan ke dalam *file* Google Drive yang bernama Aset Visual PPI Curug yang telah disediakan oleh tim Humas.

3.3.2.2 Proyek Fotografi

Selama menjalani kegiatan magang di PPI Curug, penulis ditempatkan di bawah naungan Divisi Humas, yang punya tanggung jawab dalam mendokumentasikan kegiatan atau acara di PPI Curug. Salah satu proyek yang secara konsisten penulis kerjakan adalah fotografi dokumentasi acara, termasuk kegiatan kunjungan dari sekolah-sekolah yang mengikuti program *education tour* ke PPI Curug. Kegiatan *education tour* melibatkan siswa-siswi dari tingkat TK hingga SMA yang datang ke kampus PPI Curug untuk mengenal lebih dalam mengenai dunia penerbangan sekaligus mempromosikan institusi kepada calon peserta didik di masa depan.

Dalam kegiatan ini, penulis ditugaskan untuk mendokumentasikan seluruh rangkaian acara, mulai dari penyambutan tamu, penyerahan plakat, tur fasilitas, hingga foto-foto interaksi peserta dengan taruna dan instruktur. Proses dokumentasi tidak hanya membutuhkan keterampilan teknis fotografi, tapi juga kepekaan dan inisiatif dalam menangkap momen-momen penting yang bisa menggambarkan suasana kegiatan dengan baik. Hasil foto digunakan sebagai dokumentasi resmi dan aset publikasi di media sosial serta arsip PPI Curug.



Gambar 3.18 Dokumentasi Kunjungan TK Al-Mahwa

Beberapa sekolah yang sempat datang dan didokumentasikan oleh penulis di antaranya adalah SD Bintang, TK Al-Mahwa, TK Little Jannah, dan TK Daarul-Athfaal. Semua dokumentasi dipotret dengan menggunakan kamera pribadi milik penulis, yaitu Sony ZV-E10 dengan lensa 16-50 mm dan rasio foto 3:4. Untuk mendapatkan *exposure* yang pas, penulis menggunakan pengaturan manual saat mengambil foto di luar ruangan agar bisa menyesuaikan pencahayaan dengan kondisi cuaca. Sedangkan jika berada di dalam ruangan dengan cahaya yang kurang, pengaturannya diganti ke mode *auto* atau otomatis agar hasil fotonya tetap terang dan jelas.



Gambar 3.19 Dokumentasi Kunjungan SD Bintang

Setelah acara kunjungan selesai, semua hasil foto langsung diunggah ke Google Drive yang sudah disediakan oleh Divisi Humas. Penulis juga mengatur *folder* dan nama *file* agar rapi dan mudah ditemukan apabila aset foto diperlukan untuk urusan publikasi atau arsip. Proses ini melatih penulis untuk bekerja dengan cepat, rapi, dan bertanggung jawab dalam mengelola *file* dokumentasi.



Gambar 3.20 *Photoshoot* Direktur PPI Curug

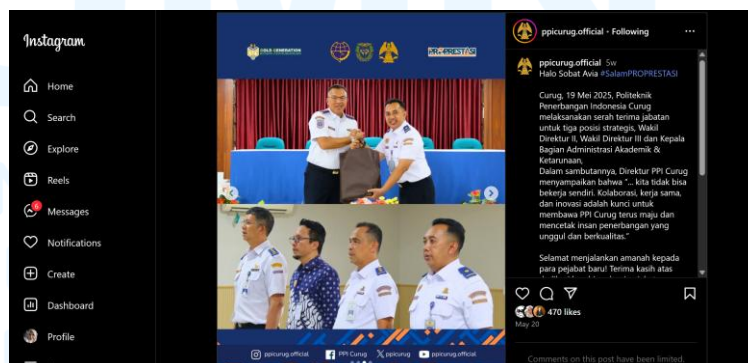
Selain acara kunjungan sekolah, penulis juga pernah ditugaskan dalam momen-momen penting seperti sesi foto Direktur PPI Curug untuk ucapan Idul Fitri tahun 2025, acara serah terima jabatan Wakil Direktur II PPI Curug, dan Kuliah Umum yang dihadiri oleh Wakil Menteri Perhubungan Republik Indonesia. Pada kegiatan tersebut, penulis dipercaya sebagai fotografer utama dan bertanggung jawab terhadap komposisi gambar serta pencahayaan agar hasil fotonya terlihat profesional. Khusus momen resmi ini penulis menggunakan kamera milik Divisi Humas, yaitu Canon EOS 200D Mark II dengan lensa 18-200 mm, rasio foto 3:4, dan pengaturan *auto* untuk memastikan hasil foto yang tajam di berbagai kondisi pencahayaan. Pengalaman ini menjadi kesempatan yang sangat berharga karena penulis bisa terlibat langsung dalam dokumentasi resmi institusi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.21 Dokumentasi Serah Terima Jabatan Wadir II

Selama kegiatan magang, penulis juga beberapa kali ikut serta dalam dokumentasi kegiatan lainnya seperti rapat penting dan kunjungan dari pihak internasional. Dari semua kegiatan ini, penulis banyak belajar tentang cara bekerja di lapangan, beradaptasi, serta menangkap momen-momen penting dengan tepat. Selain menambah pengalaman teknis dalam fotografi, proyek ini juga membantu penulis dalam mengembangkan keterampilan komunikasi visual dan manajemen kerja di lingkungan profesional.



Gambar 3.22 Impelementasi Dokumentasi Serah Terima Jabatan Wadir II

3.3.2.3 Proyek Desain Instagram *Feeds*

Selain tugas membuat ilustrasi dan fotografi, penulis juga diberi kesempatan untuk terlibat dalam pembuatan konten Instagram PPI Curug. Salah satu tugas yang dikerjakan adalah desain *feeds* untuk mengucapkan Selamat Hari Raya Idul Fitri 1446 H. Supervisor memberikan arahan kepada penulis agar desainnya dibuat lebih menarik dan kreatif, dikarenakan konten-konten PPI Curug dinilai terlalu kaku karena terlalu menjaga kesan formal. Maka dari itu, penulis diberi ruang untuk bereksperimen lebih jauh untuk menciptakan gaya visual yang lebih *fresh*. Sebelum merancang, penulis mencari referensi dulu di aplikasi Pinterest dan Google untuk mengumpulkan ide. Setelah menemukan beberapa referensi yang dinilai bagus dan sesuai, penulis mengumpulkan referensi tersebut menjadi sebuah *moodboard* untuk dijadikan sebagai acuan merancang *cover*.

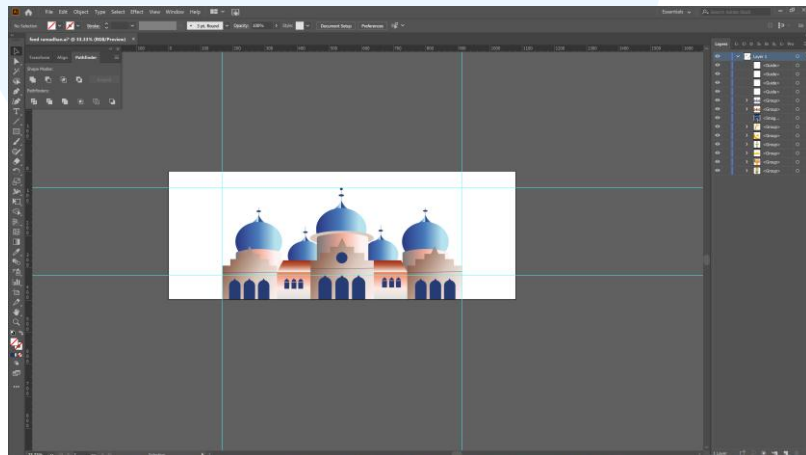


Gambar 3.23 Referensi *Feeds* Selamat Hari Lebaran

Sumber: <https://www.pinterest.com/>

Meskipun diberikan kebebasan dalam mendesain, penulis tetap diminta untuk menggunakan elemen-elemen yang mencerminkan identitas PPI Curug, seperti foto masjid kampus PPI Curug yang telah diberikan oleh senior. Penulis menggunakan tipografi Berkshire Swash pada desain *Feeds* Hari Lebaran ini karena memiliki gaya serif yang elegan dengan lengkungan lembut dan aksan dekoratif,

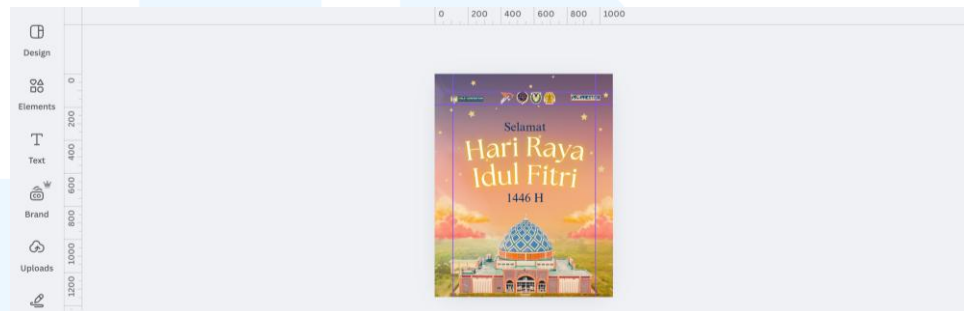
memberikan kesan hangat, klasik, dan sedikit formal sehingga cocok untuk nuansa perayaan atau ucapan resmi. Pada desain pertama (yang di sebelah kiri), penulis membuat aset masjid sendiri menggunakan Adobe Illustrator yang kemudian dipindahkan ke Canva untuk proses *layouting*. Masjid tersebut terinspirasi dari Masjid Baiturrahman di Aceh. Hal ini dilakukan penulis untuk memberikan sentuhan unik dan personal dalam karya desain. Setelah itu, elemen warna kuning, pepohonan, dan ornamen islami menambah kesan hangat dan damai, menciptakan suasana menyambut hari raya yang penuh ketenangan. Dominasi warna biru tua dan kuning keemasan memberikan kesan yang sakral sekaligus hangat.



Gambar 3.24 Proses Pembuatan Aset Masjid

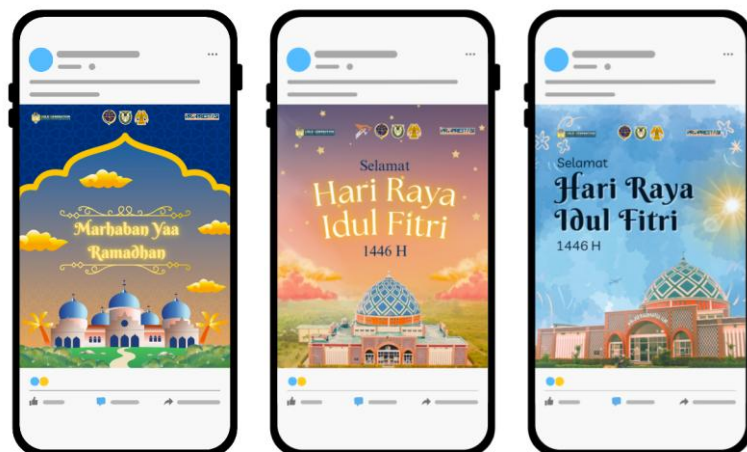
Sementara itu, desain kedua menampilkan latar senja dengan nuansa jingga keunguan yang hangat, menciptakan suasana yang syahdu khas menjelang waktu Maghrib. Kehadiran elemen bintang dan awan tipis di bagian pinggir sisi kanan dan kiri memperkuat suasana damai dan khidmat. Penulis menambahkan foto masjid PPI Curug di bagian tengah sebagai penguat identitas institusi. Kemudian pada desain ketiga, penulis menggunakan *background* cerah dengan efek *watercolor* yang memberikan kesan ceria dan segar, seolah-olah menggambarkan langit pagi yang cerah di hari raya. Warna biru muda digunakan untuk menonjolkan kesan profesional

dan semangat. Ketiga desain dilengkapi dengan elemen identitas PPI Curug seperti logo BPSDM *Gold Generation*, PROPRESTASI, logo baru dan lama PPI Curug, logo Kementerian Perhubungan, serta informasi mengenai akun sosial media resmi PPI Curug yang ditempatkan di bagian bawah desain *feeds*.



Gambar 3.25 Proses Desain *Feeds* Selamat Hari Lebaran

Seluruh visual lainnya seperti elemen awan, bintang, hingga *background* diambil dari Canva. Supervisor meminta penulis untuk membuat desain di Canva agar *file* bisa diedit lebih mudah oleh tim Humas lain. Karena Canva berbasis *autosave* dan *user friendly*, Canva dinilai praktis untuk kolaborasi dalam satu proyek yang dikerjakan bersama. Penulis menyesuaikan komposisi desain agar pas dan sesuai saat diunggah, yaitu dengan menggunakan rasio 4:5, sesuai dengan rasio *feeds* Instagram yang terbaru.



Gambar 3.26 *Mockup Feeds* Selamat Hari Lebaran

Selain membuat desain *feeds* ucapan Selamat Hari Raya Idul Fitri 1446 H, penulis juga mendapatkan tugas untuk membuat desain *feeds* untuk memperingati Hari Pendidikan Nasional pada tanggal 2 Mei 2025. Sama seperti arahan ketika disuruh untuk membuat *feeds* Selamat Hari Raya Idul Fitri, supervisor dan senior ingin penulis mengeksplorasi gaya desain yang lebih kreatif untuk desain ini. Hal ini dikarenakan beberapa desain *feeds* PPI Curug sebelumnya, terutama pada *feeds* yang memperingati hari-hari penting dinilai terlalu polos dan terlalu menjaga kesan formal sehingga kurang menarik dari segi visual.



Gambar 3.27 Referensi *Feeds* Hari Pendidikan Nasional

Sumber: <https://www.pinterest.com/>

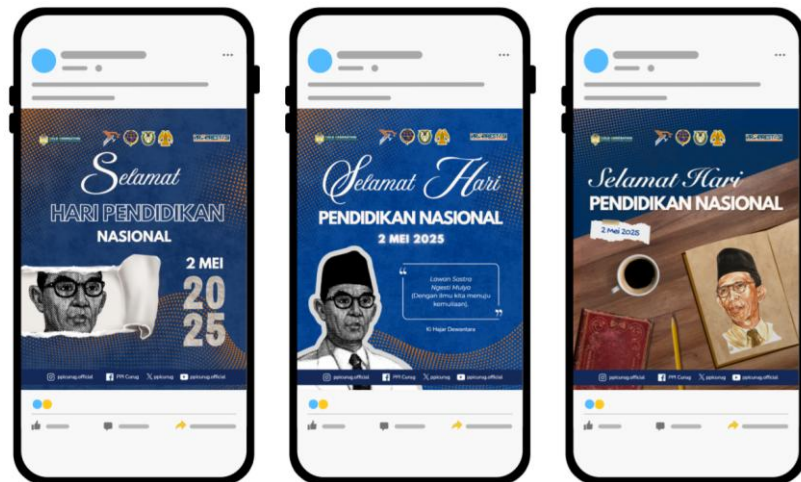
Dari arahan tersebut, penulis mulai mengembangkan konsep desain yang lebih *fresh* dengan sentuhan elemen *halftone* dan berbagai elemen lainnya seperti sobekan kertas, tipografi *script*, serta *background* yang mirip dengan buku catatan. Salah satu desain yang cukup mencolok adalah desain buku terbuka dengan gambar Ki Hajar Dewantara di dalamnya, lengkap dengan peralatan tulis dan secangkir

kopi. Desain ini penulis buat untuk memperkuat kesan edukatif sekaligus santai.



Gambar 3.28 Proses *Grid Feeds* Hari Pendidikan Nasional

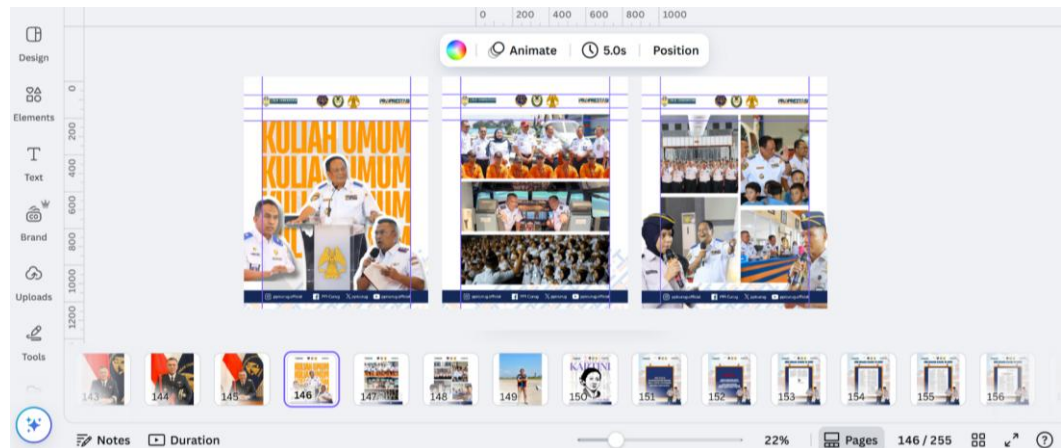
Dalam membuat desain, penulis memilih kombinasi warna biru tua dan jingga sebagai warna dominan. Pemilihan warna ini didasari oleh kedua warna tersebut sudah menjadi warna identitas PPI Curug. Harapannya, desain tetap terasa relevan dan menyatu dengan citra PPI Curug meskipun tampilannya lebih modern dan *catchy*. Pada desain *feeds* Hari Pendidikan, penulis memadukan *typeface script* dan serif agar menciptakan kesan elegan sekaligus profesional, sehingga mampu menghadirkan nuansa hangat yang tetap formal dan sesuai untuk memperingati Hari Pendidikan Nasional. *Typeface* yang digunakan adalah Luxury Script dan League Spartan. Di setiap desain, penulis menyertakan elemen wajib seperti logo BPSDM *Gold Generation*, PROPRESTASI, logo baru dan lama PPI Curug, serta logo Kementerian Perhubungan. Bagian bawah desain *feeds* juga dilengkapi dengan akun sosial media resmi PPI Curug sebagai identitas tambahan. Desain dibuat dengan rasio 4:5 agar sesuai dengan rasio *feeds* dari *update* terbaru Instagram.



Gambar 3.29 *Mockup Feeds* Alternatif Hari Pendidikan Nasional

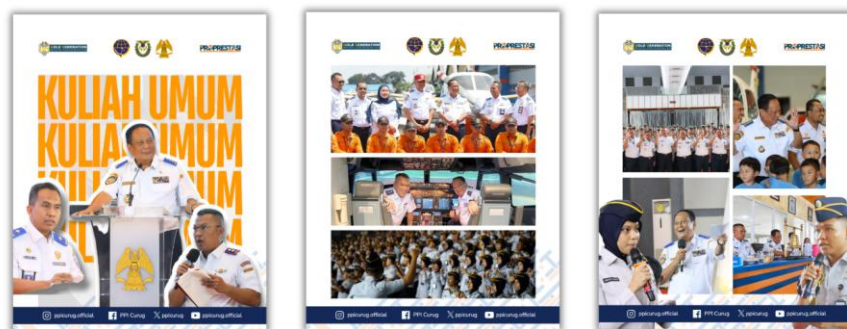
Walaupun desain *feeds* Instagram bertema Hari Raya Idulfitri dan Hari Pendidikan Nasional telah disetujui oleh supervisor, di mana untuk Hari Raya Lebaran dipilih desain dengan nuansa sore hari, dan untuk Hari Pendidikan Nasional menggunakan desain yang ada buku berisi ilustrasi Ki Hajar Dewantara, keduanya tidak jadi dipublikasikan. Hal ini karena kepala bagian umum dan keuangan, selaku atasan supervisor, memutuskan untuk mengganti konten menjadi format video. Pada akhirnya, unggahan yang ditayangkan di Instagram PPI Curug berupa video ucapan dari Direktur untuk Hari Raya Idulfitri, serta dokumentasi upacara peringatan Hari Pendidikan Nasional. Namun, tidak tayang, proses perancangan tetap memberikan pengalaman berharga dalam mengolah visual bertema nasional dan beradaptasi dengan kebutuhan institusi.

Pada proyek selanjutnya, penulis diminta untuk merancang desain *feeds* Instagram untuk acara kuliah umum yang dihadiri oleh Wakil Menteri Perhubungan Republik Indonesia. Acara tersebut dilaksanakan pada tanggal 22 April 2025 di Gedung Serbaguna PPI Curug, dan menjadi momentum penting yang perlu dikemas secara informatif sekaligus menarik di kanal media sosial resmi PPI Curug.



Gambar 3.30 Proses *Feeds Carousel* Kuliah Umum Bersama Wamenhub

Dalam proses perancangannya, penulis menerima *brief* langsung dari supervisor untuk tetap menggunakan warna identitas khas Instagram PPI Curug dan menggunakan *typeface* League Spartan untuk mempertahankan gaya visual yang simpel. Meskipun demikian, penulis diberi ruang untuk mengeksplorasi gaya baru dalam tata letak dan elemen visual. Sebagai bentuk eksperimen, penulis menerapkan pendekatan tipografi repetitif berupa tulisan "Kuliah Umum" yang disusun vertikal sebagai latar belakang visual utama pada *slide* pertama. Pendekatan ini belum pernah digunakan dalam unggahan sebelumnya, dan setelah melalui proses asistensi, desain ini mendapat tanggapan positif dari supervisor karena dinilai modern dan unik.



Gambar 3.31 Desain *Feeds Carousel* Kuliah Umum Bersama Wamenhub

Slide pertama dari unggahan tersebut berisi kombinasi foto-foto utama narasumber yaitu Wakil Menteri Perhubungan, Direktur PPI

Curug, dan Wakil Direktur II PPI Curug, beserta judul kegiatan yang menonjol secara visual. *Slide* kedua dan ketiga difokuskan untuk menampilkan dokumentasi kegiatan selama kunjungan Wakil Menteri Perhubungan, termasuk interaksi dengan taruna-taruni serta suasana selama kuliah umum berlangsung. Penulis menggunakan *layout* berbentuk *grid* dan kolom untuk menampilkan beberapa foto sekaligus dalam satu *slide* tanpa terkesan penuh atau berantakan. Penataan visual ini dirancang agar tetap informatif, efisien, dan harmonis dengan keseluruhan gaya media sosial PPI Curug.

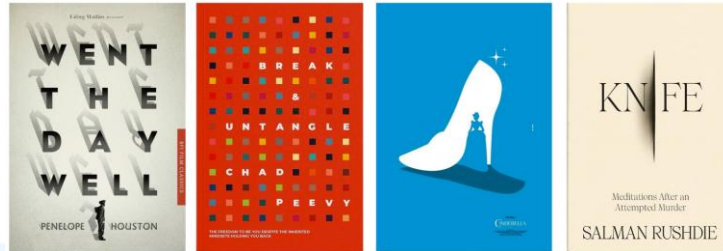


Gambar 3.32 Unggahan *Feeds Carousel* Kuliah Umum Bersama Wamenhub

3.3.2.4 Proyek Desain *Cover Training Catalogue*

Penulis diberi tugas oleh supervisor untuk membuat desain *cover* dari *Training Catalogue* PPI Curug. *Brief* yang diberikan adalah membuat desain dengan gaya yang clean, simpel, dan modern agar mudah dipahami dan menarik secara visual. Selain itu, supervisor juga menyarankan untuk menggunakan *typeface* League Spartan, sama seperti pada desain *feeds* sebelumnya. Supervisor juga meminta penulis agar desain *cover* yang akan dirancang dominan dengan warna biru muda, karena selain merepresentasikan warna langit, warna ini juga memberikan kesan yang *fresh*, profesional, dan tidak suram. Selain itu, penulis juga diminta untuk menggunakan elemen visual yang berkaitan dengan dunia penerbangan agar relevan dengan identitas PPI Curug. Untuk mempermudah proses kolaborasi dengan

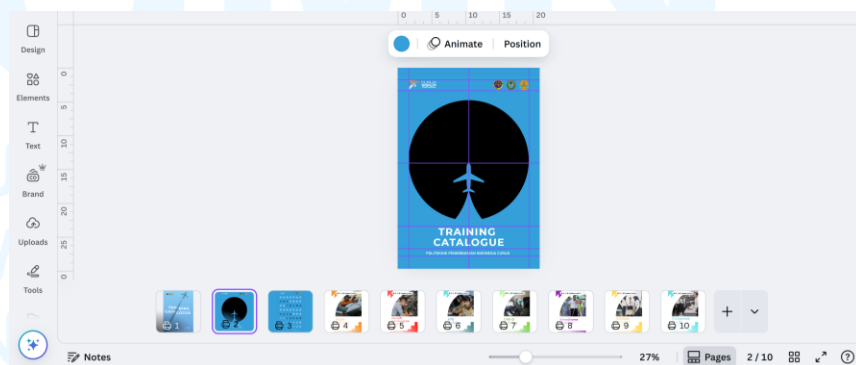
tim Humas lainnya, supervisor menyarankan penulis untuk membuat desain *cover* di aplikasi Canva.



Gambar 3.33 Referensi Desain *Cover Training Catalogue*

Sumber: <https://www.pinterest.com/>

Desain pertama (yang di sebelah kiri) menampilkan sebuah pesawat yang terbang secara diagonal ke arah kanan atas dengan bayangan panjang yang membelah teks “*Training Catalogue*”. Teks judul yang tampak tersebar namun tetap presisi menghadirkan kesan gerak dan dinamis, yang sesuai dengan karakter dunia penerbangan. Penggunaan bayangan seperti potongan kertas juga memberikan efek kedalaman yang halus, yang di mana melengkapi estetika visual tanpa mengganggu kesederhanaan desain secara keseluruhan. Komposisi ini menciptakan keseimbangan antara elemen teks dan visual, serta memberikan arah baca yang menarik perhatian ke atas yaitu arah di mana pesawat terbang, seolah-olah mengajak pembaca untuk “terbang” menjelajahi isi katalog.



Gambar 3.34 Proses Desain *Cover Training Catalogue*

Pada desain kedua, penulis menempatkan pesawat di bagian tengah pada elemen lingkaran hitam besar yang melambangkan langit. Karena menurut *brief* dominasi warna katalog harus biru muda, penulis memutuskan untuk memberikan warna hitam pada elemen lingkaran untuk menciptakan kesan kontras dengan warna biru muda di sekelilingnya. Penulis memposisikan elemen pesawat mengarah vertikal, yang memberikan makna pertumbuhan, kemajuan, dan cita-cita tinggi. Desain ini mengedepankan fokus yang kuat pada elemen utama, yaitu si pesawat yang berada di tengah, dan menghindari detail yang berlebihan, yang menjadikan desain kedua ini memiliki visual yang kuat dari kejauhan. Kemudian pada desain ketiga, penulis menggunakan pola repetitif dari elemen pesawat yang disusun rapi secara horizontal. Di tengah pola tersebut, penulis menempatkan judul katalog yang ditempatkan dengan baris yang terpisah, karena selain tidak muat apabila diketik satu baris satu kata, namun dengan penempatan teks yang seperti ini dapat menghasilkan tampilan yang unik namun tetap nyaman dilihat. Desain ini mencerminkan dunia penerbangan yang penuh keteraturan dan sistematis, sekaligus menyelipkan sedikit nuansa kreatif agar tidak terkesan kaku.



Gambar 3.35 Desain *Mockup Cover Training Catalogue*

Setelah ketiga desain *cover* selesai dibuat, penulis langsung menunjukkannya kepada supervisor untuk mendapatkan *approval*. Supervisor memberikan respon yang positif dan menyatakan kepuasannya terhadap hasil desain yang penulis buat. Dari ketiga opsi yang penulis ajukan, desain pertama yang menampilkan pesawat dengan bayangan membelah teks menjadi favorit karena dianggap paling menarik secara visual dan memiliki makna simbolik yang kuat. Supervisor menilai desain tersebut berhasil menyampaikan kesan profesional, dinamis, dan relevan dengan dunia penerbangan. Setelah desain disetujui, penulis diminta untuk langsung menyalin desain *cover* tersebut ke dalam *file* Canva yang sudah berisi isi dari katalog, agar bisa segera diproses lebih lanjut oleh tim humas.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

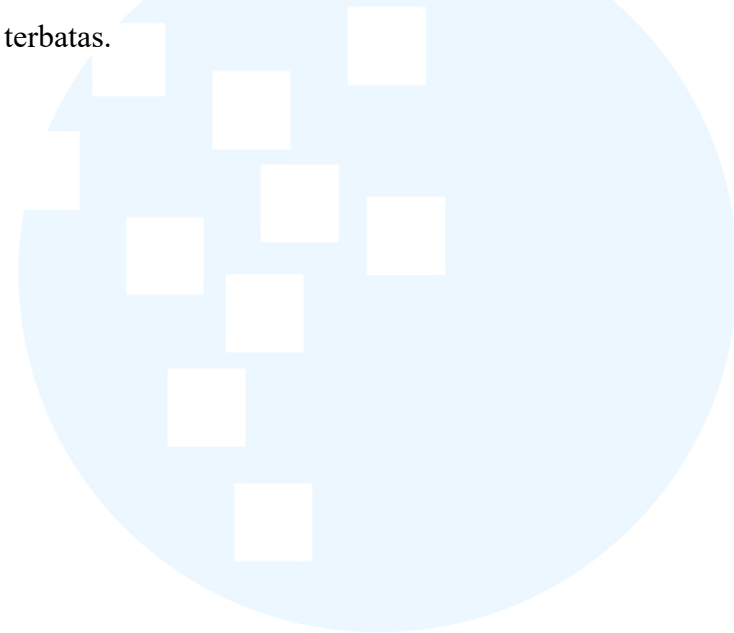
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Selama masa magang, penulis tidak menemui banyak kendala besar, namun terdapat beberapa hambatan yang cukup terasa. Salah satu kendalanya adalah sulitnya melakukan koordinasi atau asistensi langsung dengan supervisor, karena jadwal beliau yang cukup padat dan sering tidak berada di kantor. Hal ini menyebabkan proses revisi atau validasi desain kadang menjadi tertunda. Selain itu, penulis juga merasa kurang mendapat banyak tugas desain, khususnya untuk konten *feeds* Instagram yang memang sudah menjadi tanggung jawab senior tim Humas lain. Proyek desain di luar konten media sosial juga tergolong minim, sehingga ruang eksplorasi desain terasa agak terbatas.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Sebagai solusi, penulis berusaha menyesuaikan diri dengan pola kerja yang ada, salah satunya dengan melakukan komunikasi melalui senior tim Humas atau Whatsapp supervisor agar tetap bisa melakukan asistensi saat

supervisor tidak hadir di kantor. Selain itu, penulis juga lebih inisiatif dengan menawarkan bantuan di proyek-proyek visual lain, baik dalam tim maupun lintas divisi, untuk menambah pengalaman dan memperluas kontribusi selama masa magang. Pendekatan ini cukup efektif dalam membantu penulis tetap produktif dan terlibat dalam kegiatan desain meskipun ruang lingkup tugas cukup terbatas.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA