

BAB III

PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Selama melakukan magang di Virtuosity, penulis memiliki kedudukan di perusahaan dan terdapat alur koordinasi pekerjaan yang perlu diikuti penulis. Tugas utama penulis adalah menciptakan aset 2D dan 3D yang dibutuhkan klien.

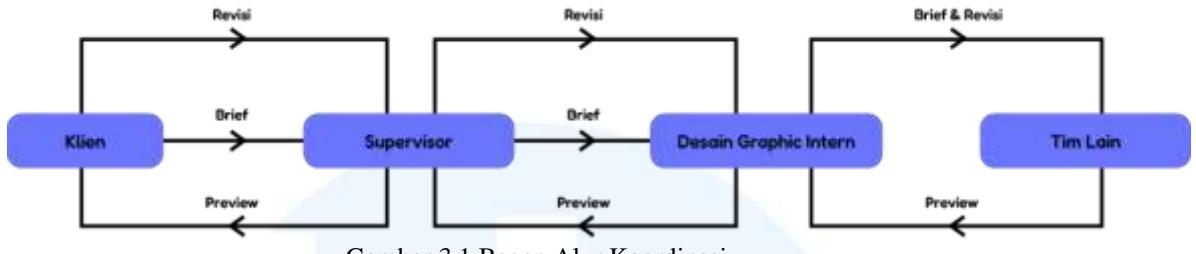
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Penulis berkedudukan sebagai *graphic designer intern* yang memiliki tanggung jawab untuk merancang desain-desain yang diperlukan perusahaan seperti *IG post*, poster, *website*, dan lain-lain yang dibutuhkan supervisor untuk klien eksternal atau internal UMN.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Alur Koordinasi kerja penulis dalam mengerjakan tugas ditentukan berdasarkan kepentingan dan *deadline* tiap tugas yang telah ditentukan. Tugas yang memiliki *deadline* yang lebih dekat akan dikerjakan terlebih dahulu. Alur koordinasi ini biasanya dimulai dengan *briefing* proyek dari *supervisor* atau klien jika diperlukan. Setelah itu kami menentukan batas *deadline* dari proyek tersebut. Kemudian penulis dan anggota tim *graphic design* yang lain menentukan proyek mana yang akan dikerjakan terlebih dahulu serta membagi tugas jika proyek yang dikerjakan cukup besar.

Setelah itu kami akan mulai mengerjakan proyek tersebut dan menunjukkan hasil karya yang dapat berupa sketsa atau karya final ke klien atau *supervisor* untuk mengasistensikan karya tersebut dan mendapatkan *feedback* yang dapat digunakan untuk merevisi karya tersebut sesuai keinginan klien atau *supervisor*. Kemudian kami akan merevisi karya tersebut dan mengasistensikanya lagi hingga karya tersebut sesuai dengan apa yang dibayangkan klien atau *supervisor*.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan rincian proyek yang telah dikerjakan penulis selama magang. Penulis mendapatkan banyak proyek yang berhubungan dengan perancangan aset untuk Instagram. Penulis menjabarkan proyek tersebut menggunakan tabel yang dibagi menjadi empat kolom yaitu: minggu, tanggal proyek, dan keterangan. Berikut adalah tabel tersebut:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	18-22 Agustus 2025	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Briefing</i> mengenai <i>jobdesk</i> dan kewajiban sebagai anggota tim desain virtuosity • <i>Border</i> komik Muncomic 	<ul style="list-style-type: none"> • Briefing mengenai <i>jobdesk</i> dan kewajiban sebagai anggota tim desain virtuosity • Mulai merancang sketsa untuk <i>border</i> komik Muncomic
2	25-29 Agustus 2025	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Border</i> komik Muncomic • Poster tugas akhir 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi serta finalisasi sketsa <i>border</i> komik Muncomic • Merancang halaman sampul dan halaman kompilasi berdasarkan gaya desain <i>border</i> komik • Merancang PPT untuk poster tugas akhir
3	1-5 September 2025	<ul style="list-style-type: none"> • Poster tugas Akhir • <i>Border</i> komik Muncomic 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan sketsa poster tugas akhir sesuai ketentuan dari <i>supervisor</i> • Finalisasi desain <i>border</i> komik dan merancang desain komik <i>episode</i> 1-3

4	8-12 September 2025	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Border</i> komik Muncomic 	<ul style="list-style-type: none"> • Asistensi dan finalisasi desain komik <i>episode</i> 4-6 • Merancang desain <i>border</i> komik yang baru
5	15-19 September 2025	<ul style="list-style-type: none"> • <i>IG post</i> hari besar Indonesia • <i>Border</i> komik Muncomic 	<ul style="list-style-type: none"> • merancang PPT mengenai analisa hari besar di Indonesia serta mengasistensikannya ke <i>supervisor</i> • mulai merancang sketsa untuk <i>IG post</i> tersebut • merancang desain komik <i>episode</i> 7-9 dan mengasistensikannya
6	22-26 September 2025	<ul style="list-style-type: none"> • <i>IG post</i> hari besar Indonesia • <i>Border</i> komik Muncomic 	<ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan dan menyelesaikan sketsa untuk <i>IG post</i> tersebut • Menaruh sketsa <i>IG post</i> di ppt dan mengasistensikannya ke <i>supervisor</i> • Merancang desain komik <i>episode</i> 10-12 dan mengasistensikannya
7	29 September – 3 Oktober 2025	<ul style="list-style-type: none"> • <i>IG post</i> hari besar Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • merevisi sketsa <i>IG post</i> hari besar berdasarkan revisi <i>supervisor</i> • Mengasistensikan sketsa <i>IG post</i> yang sudah selesai dengan anggota tim lain untuk mendapatkan <i>feedback</i> • Revisi desain berdasarkan <i>feedback</i> tersebut dan mengasistensikan kembali sketsa ke <i>supervisor</i>
8	6-10 Oktober 2025	<ul style="list-style-type: none"> • <i>IG post</i> hari besar Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Perancangan desain <i>IG post</i> berdasarkan sketsa yang terpilih • Mengasistensikan desain <i>IG post</i> yang sudah selesai ke anggota tim untuk mendapatkan <i>feedback</i> • Merevisi desain <i>IG post</i> berdasarkan <i>feedback</i>.
9	13-17 Oktober 2025	<ul style="list-style-type: none"> • <i>IG post</i> hari besar Indonesia • <i>Border</i> komik Muncomic 	<ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan perancangan <i>IG post</i> • Meminta <i>feedback</i> anggota tim untuk <i>IG post</i> yang sudah selesai dan merevisinya • Merancang desain komik <i>episode</i> 13-15 dan mengasistensikannya

10	20-24 Oktober 2025	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Meeting</i> • <i>IG post</i> hari besar Indonesia • <i>Border</i> komik Muncomic 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjalani meeting untuk mendapatkan informasi mengenai tugas-tugas yang mungkin akan diberikan di masa depan. • Melanjutkan perancangan <i>IG post</i> • Meminta <i>feedback</i> anggota tim untuk <i>IG post</i> yang sudah selesai dan merevisinya • Mengasistensikan <i>IG post</i> ke <i>supervisor</i> dan merevisi desain tersebut • Merancang desain komik <i>episode</i> 16-18 dan mengasistensikannya
11	27-31 Oktober 2025	<ul style="list-style-type: none"> • <i>IG post</i> hari besar Indonesia • <i>Border</i> komik Muncomic 	<ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan perancangan <i>IG post</i> • Meminta <i>feedback</i> anggota tim untuk <i>IG post</i> yang sudah selesai dan merevisinya • Mengasistensikan <i>IG post</i> ke <i>supervisor</i> dan merevisi desain tersebut • Merancang desain komik <i>episode</i> 19-21 dan mengasistensikannya
12	3-7 November 2025	<ul style="list-style-type: none"> • <i>IG post</i> hari besar Indonesia • <i>Border</i> komik Muncomic 	<ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan perancangan <i>IG post</i> • Meminta <i>feedback</i> anggota tim untuk <i>IG post</i> yang sudah selesai dan merevisinya • Mengasistensikan <i>IG post</i> ke <i>supervisor</i> dan merevisi desain tersebut • Merancang desain komik <i>episode</i> 22-27 dan mengasistensikannya
13	10-14 November 2025	<ul style="list-style-type: none"> • <i>IG post</i> hari besar Indonesia • <i>Border</i> komik Muncomic 	<ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan perancangan <i>IG post</i> • Meminta <i>feedback</i> anggota tim untuk <i>IG post</i> yang sudah selesai dan merevisinya • Mengasistensikan <i>IG post</i> ke <i>supervisor</i> dan merevisi desain tersebut • Merancang desain komik episode 28-30 dan mengasistensikannya

14	17-21 November 2025	<ul style="list-style-type: none"> • <i>IG post</i> hari besar Indonesia • <i>Border</i> komik Muncomic 	<ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan perancangan <i>IG post</i> • Meminta feedback anggota tim untuk <i>IG post</i> yang sudah selesai dan merevisinya • Merancang <i>border komik episode</i> 31-33
15	24-28 November 2025	<ul style="list-style-type: none"> • <i>IG post</i> hari besar Indonesia • <i>Border</i> komik Muncomic 	<ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan perancangan <i>IG post</i> • Meminta feedback anggota tim untuk <i>IG post</i> yang sudah selesai dan merevisinya • Merancang <i>border komik episode</i> 34-36
16	1-5 Desember 2025	<ul style="list-style-type: none"> • <i>IG post</i> hari besar Indonesia • <i>Border</i> komik Muncomic 	<ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan perancangan <i>IG post</i> • Meminta feedback anggota tim untuk <i>IG post</i> yang sudah selesai dan merevisinya • Mengasistensikan <i>IG post</i> yang sudah selesai ke <i>supervisor</i> dan merevisi desain tersebut • Merancang <i>border komik episode</i> 37-39

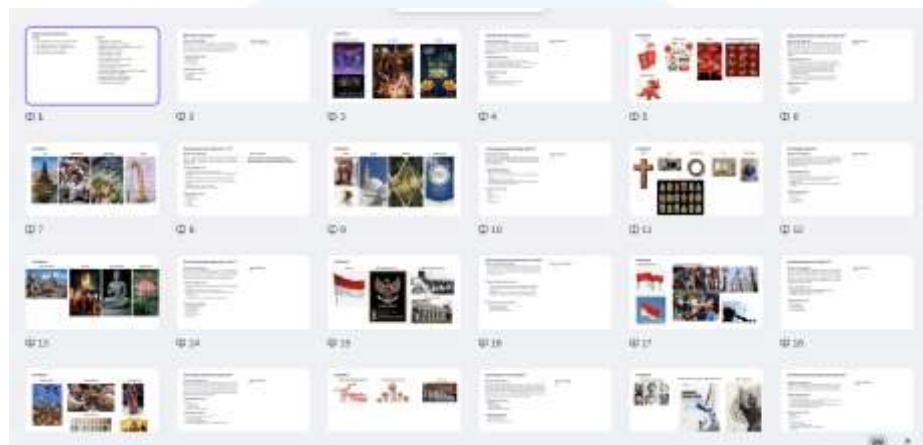
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Selama melaksanakan magang sebagai *graphic design intern*, penulis mendapatkan tugas untuk merancang *IG post* untuk hari-hari besar di Indonesia. Proyek ini dikerjakan bersama dengan anggota tim desain Virtuosity yang lain. berikut adalah penjelasan rinci mengenai tugas tersebut.

3.3.1 Desain Template IG Post Hari besar

Proyek perancangan desain template *IG post* hari besar merupakan proyek yang penulis tentukan sebagai proyek utama penulis selama melaksanakan magang. *Supervisor* memberikan briefing kepada penulis dan anggota tim yang lain untuk merancang template *IG Post* hari-hari besar di

Indonesia dengan ukuran 1080px x 1350px yang akan digunakan di Instagram Prodi Film. Supervisor meminta desain template agar desain tersebut dapat digunakan bertahun-tahun dengan mengganti tulisan pada desain dan supergrafis saja tanpa harus merancang desain baru setiap tahun.



Gambar 3.2 PPT Hari Besar Indonesia

Setelah briefing, penulis dan anggota tim mulai merancang sebuah PPT yang berisi data mengenai hari-hari besar di Indonesia. Data tersebut berupa tanggal hari besar, tujuan pelaksanaan hari besar, ciri khas hari besar, dan informasi lain mengenai hari besar tersebut. Setelah kami menyelesaikan PPT tersebut, kami memberikan PPT tersebut ke *supervisor* untuk dicek kembali mengenai hari-hari besar tersebut. Ketika *supervisor* sudah memberikan persetujuan untuk melanjutkan, kami mulai merancang sketsa *IG post* tiap hari besar pada PPT tersebut.



Gambar 3.3 Layout Desain Template

Sketsa yang dirancang penulis memiliki ukuran 1080px x1350px sesuai dengan *briefing* dari *supervisor*. Penulis menggunakan sistem *rule of thirds* untuk semua layout desain *template*. Pada sistem ini, penulis membagi

sketsa menjadi enam bagian menggunakan dua garis horizontal dan dua garis vertikal. Penulis menggunakan sistem ini agar dapat mendapatkan acuan untuk meletakan dan mendesain objek utama pada desain.



Gambar 3.4 Sketsa *Template* IG Post Hari Besar

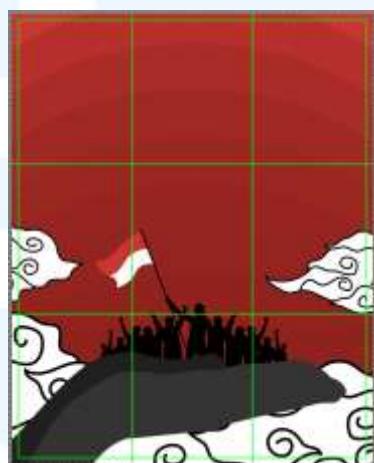
Setelah kami selesai merancang sketsa kami mengasistensikan sketsa tersebut ke *supervisor* dimana beliau memberikan persetujuan untuk melanjutkan karya kami. Dikarenakan banyaknya desain yang perlu kami kerjakan. Kami menentukan untuk membagi hari-hari besar tersebut. Penulis mendapatkan bagian untuk mengerjakan template Hari Kemerdekaan Indonesia, Hari Sumpah Pemuda, dan Hari Tahun Baru. Sketsa pertama yang penulis finalisasikan adalah sketsa *template* hari sumpah pemuda. Disini penulis menentukan untuk menggunakan tema “Indonesia” dalam merancang desain template tersebut.



Gambar 3.5 Warna *Template* Hari Sumpah Pemuda

Penulis menggunakan warna tiga warna utama yaitu warna merah, putih, dan hitam. Penulis memilih warna merah dan putih sebagai warna utama yang dominan karena melambangkan bendera Merah Putih Indonesia. Sedangkan warna hitam digunakan sebagai warna kontras dari warna merah dan putih tersebut. Penulis merancang dua versi untuk desain *template* hari

Sumah Pemuda. Pada versi pertama, warna merah digunakan untuk warna *background*. Warna putih digunakan sebagai warna awan pada desain. Warna hitam digunakan sebagai warna ilustrasi tangan, pemuda-pemuda dan tiang bendera serta *outline* dari awan-awan. Sedangkan pada versi kedua, warna merah digunakan sebagai warna awan pada desain. warna putih digunakan sebagai warna *background* dan warna *outline* awan. Warna hitam digunakan sebagai warna ilustrasi tangan, pemuda-pemuda dan tiang bendera.



Gambar 3.6 *Layout Template* Hari Sumpah Pemuda

Dalam merancang desain ini, penulis menggunakan *layout rule of thirds* dimana ilustrasi tangan diletakan di bagian bawah dan ilustrasi orang-orang diletakan di bagian bawah menuju tengah. Sedangkan ilustrasi awan yang merupakan supergrafis tidak diletakkan berdasarkan *layout rule of thirds*. Aset-aset pada desain diletakan di bagian bawah agar bagian atas dapat digunakan oleh *supervisor* sebagai tempat meletakan tipografi ucapan hari raya.



Gambar 3.7 Ilustrasi Pemuda-Pemuda

Desain pada *template* ini menunjukkan orang-orang yang membawa bendera Merah putih dan berdiri diatas sepasang tangan yang seolah

mengangkat orang-orang tersebut di atas awan. orang-orang diatas tangan tersebut menggambarkan masyarakat Indonesia masa sekarang. Selain itu, orang-orang yang berdiri di atas sepasang tangan tersebut juga menggambarkan rakyat Indonesia mengibarkan bendera merah putih di saat bersamaan seperti pada tanggal 28 Oktober 1928 dimana rakyat Indonesia dari berbagai daerah secara bersamaan mengibarkan bendera Merah Putih.



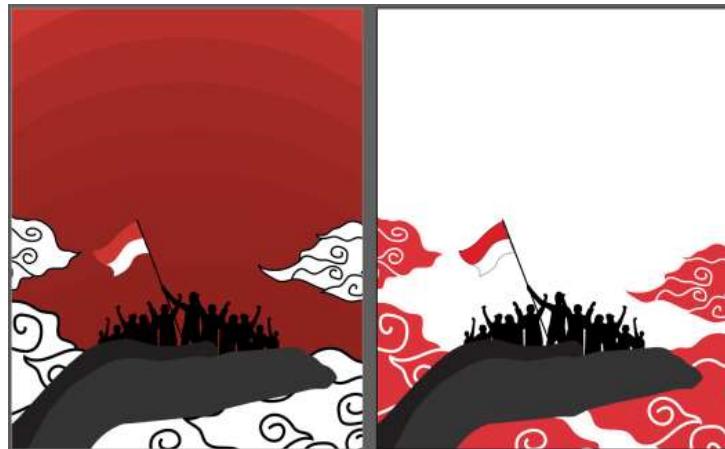
Gambar 3.8 Ilustrasi Tangan

Kemudian, tangan yang mengangkat orang-orang tersebut menggambarkan pejuang kemerdekaan di masa lalu. Desain ini menggambarkan perjuangan pejuang kemerdekaan indonesia di masa lalu demi masa depan rakyat Indonesia.



Gambar 3.9 Ilustrasi Awan

Awan pada desain tersebut berupa supergrafis desain template. Awan ini memiliki gaya desain seperti batik agar sesuai dengan tema “Indonesia” yang disebutkan diawal. Penulis mendapatkan beberapa *feedback* mengenai desain tersebut ketika mengasistensikannya ke anggota tim lainnya yaitu awan-awan pada desain yang terlalu menutupi tangan dan penempatan tangan dan orang-orang yang terlalu tinggi. Oleh karena itu penulis menurunkan penempatan tangan dan orang-orang serta mengurangi jumlah awan-awan yang ada dan menurunkan penempatannya agar tidak menutupi tangan tersebut



Gambar 3.10 Desain Final *Template* Hari Sumpah Pemuda

Penulis kemudian melanjutkan mengerjakan desain *template* Hari kemerdekaan Indonesia. Disini penulis memilih tema yang sama dengan *template* Hari Sumpah Pemuda yaitu “Indonesia”. Dalam merancang desain ini, penulis menciptakan berbagai variasi dengan merubah penempatan dan ukuran asset serta variasi warna pada asset dan *background* desain tersebut. Hal ini dilakukan agar *supervisor* mendapatkan beberapa pilihan desain yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhannya.



Gambar 3.11 Warna *Template* Hari Kemerdekaan Indonesia

Penulis memilih warna merah dan putih sebagai warna primer dan hitam sebagai warna sekunder. Desain *template* ini memiliki berbagai variasi warna merah dan putih yang didapatkan dengan merubah *brightness*, dan *saturation* dari warna merah dan putih. Pada desain ini warna merah dan putih digunakan pada berbagai bagian mulai dari supergrafis, *background*, hingga objek utama. Sedangkan warna hitam digunakan untuk menonjolkan ilustrasi Tugu Monas agar tidak tertutupi warna *background*.



Gambar 3.12 *Layout Template* Hari Kemerdekaan Indonesia

Variasi-variasi desain yang dirancang penulis masih mengikuti *layout rule of thirds* dimana ilustrasi Tugu Monas dan kota berada di bagian bawah ke tengah dan siluet Burung Garuda berada di bagian tengah ke atas tergantung dari versi tersebut. Pada beberapa versi desain, Ilustrasi Tugu Monas diletakkan pada bagian bawah dan siluet Burung Garuda diletakkan di bagian tengah. Hal ini dilakukan jika *supervisor* memerlukan *space* yang lebih luas untuk meletakan konten atau tipografi ke bagian atas desain.



Gambar 3.13 ilustrasi Tugu Monas & Burung Garuda

Desain *template* ini memiliki dua objek utama yaitu, siluet Burung Garuda dan siluet Tugu Monas yang digunakan secara terpisah atau bersamaan di berbagai variasi desain yang penulis rancang. Penulis menggunakan kedua objek ini karena keduanya sangatlah penting bagi Indonesia. Tugu Monas merupakan monumen bersejarah yang dibangun untuk mengenang perjuangan dan kemerdekaan Indonesia. Dalam desain ini, Tugu Monas digunakan sebagai simbol kemerdekaan Indonesia. Tugu Monas dirancang oleh penulis

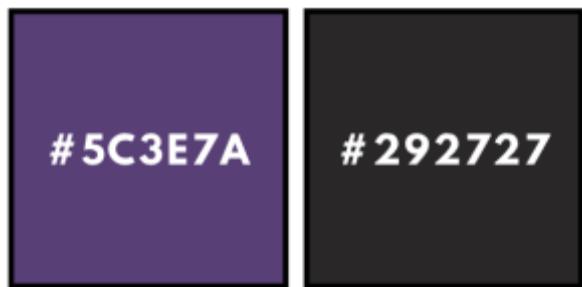
menggunakan warna yang berbeda dari aset lain supaya menarik perhatian. Penulis menggunakan ilustrasi Burung Garuda pada desain karena Burung Garuda makna seperti Kekuatan, keagungan, kejayaan bangsa indonesia, dan lain-lain. Burung Garuda juga melambangkan berbagai hal seperti pengetahuan, keberanian, kebaikan dan kesetiaan, hal-hal ini merupakan hal penting yang perlu dimiliki bangsa Indonesia. Dalam desain ini, penulis merancang burung garuda menggunakan gaya desain siluet dan warna yang berbeda dengan background agar menciptakan kontras dari background sehingga siluet tersebut terlihat jelas dan juga dapat menonjolkan Tugu Monas.



Gambar 3.14 Variasi Desain Final *Template* Hari Kemerdekaan Indonesia

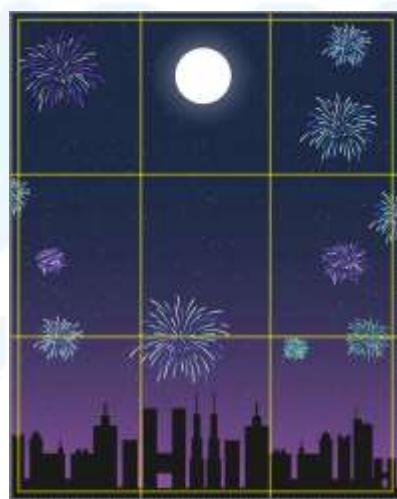
Penulis mendapatkan *feedback* ketika mengasistensikan desain ke anggota tim lainnya yaitu ukuran Burung Garuda yang terlalu besar, dan variasi warna merah yang tidak terlalu terlihat perbedaannya. Oleh karena itu penulis mengecilkan ukuran Burung Garuda dan mengganti merubah *brightness* dan *saturation* dari beberapa variasi warna merah yang digunakan agar terlihat perbedaan warnanya.

Penulis kemudian mengerjakan desain *template* Hari Tahun Baru. Penulis memilih tema “perayaan tahun baru”, dimana perayaan ini dilakukan pada malam hari pada saat pergantian hari ke tahun baru dan dilakukan dengan cara menembakkan kembang api ke langit.



Gambar 3.15 Warna *Template* Hari Tahun Baru

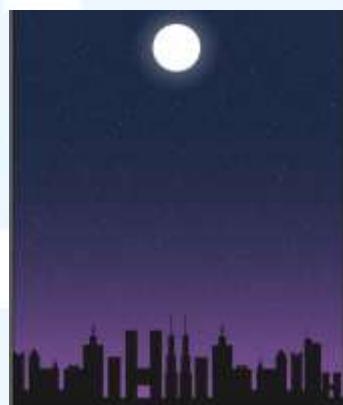
Desain ini memiliki berbagai warna yang digunakan untuk warna kembang api, namun warna utama pada desain ini adalah ungu dan hitam. Penulis memilih warna ungu untuk menghubungkan desain dengan Prodi Film karena logo Prodi Film memiliki warna utama berupa ungu. Warna hitam digunakan sebagai kontras dari warna ungu. Dalam desain ini, warna ungu digunakan sebagai warna background dan warna hitam digunakan sebagai warna bangunan dibagian bawah.



Gambar 3.16 Layout *Template* Hari Tahun Baru

Dalam merancang desain ini, Penulis menggunakan *layout rule of thirds*, dimana penulis menaruh ilustrasi kota di bagian bawah, dan bulan di

bagian atas tengah. Namun karena ilustrasi kembang api berupa supergrafis yang bertujuan supaya *supervisor* bisa menggunakannya secara bebas, kembang api tidak diletakkan berdasarkan layout *rule of thirds* tetapi tergantung keperluan *supervisor*. Hal ini dilakukan supaya *supervisor* dapat meletakan konten atau tipografi di bawah bulan dan menggeser atau menghapus kembang api yang ada agar tidak menutupi konten atau tipografi tersebut.



Gambar 3.17 Ilustrasi Kota di Malam Hari

Desain ini terdiri dari beberapa bagian, dimulai dari siluet bangunan yang menggambarkan sebuah kota dimana perayaan ini dilakukan. Penulis memilih kota karena berdasarkan riset pribadi, perayaan tahun baru di kota-kota biasanya menggunakan letusan-letusan kembang api yang meriah. Kemudian *background* ungu yang bergradasi ke hitam dengan bulan dan bintang-bintang yang menggambarkan situasi langit malam dan waktu mendekati tahun baru, Malam hari juga merupakan waktu dimana kembang api akan mulai dinyalakan.



Gambar 3.18 Ilustrasi Kembang Api

Bagian terakhir merupakan letusan kembang api yang memiliki berbagai warna dan bentuk yang menggambarkan pelaksanaan perayaan tahun baru yang meriah. Pada desain ini, penulis memberikan beberapa desain kembang api yang dapat dipilih oleh *supervisor* ketika beliau menggunakan desain ini. Penulis tidak mendapatkan *feedback* dari anggota tim untuk desain *template* ini dikarenakan anggota tim merasa desain template ini sudah cocok.



Gambar 3.19 Desain Final *Template* Hari Kemerdekaan Indonesia

Ketika penulis sudah menyelesaikan satu desain *IG post* hari besar. Penulis mengasistensikan hasil akhir dari desain tersebut ke *supervisor* untuk mendapatkan *feedback* beliau dan merevisi desain tersebut berdasarkan *feedback* tersebut. dikarenakan *supervisor* tidak memberikan *feedback* dan langsung menyetujui desain *template* tersebut, penulis langsung

mengumpulkan *file-file* yang berhubungan dengan desain template ke dalam Onedrive yang telah ditentukan.

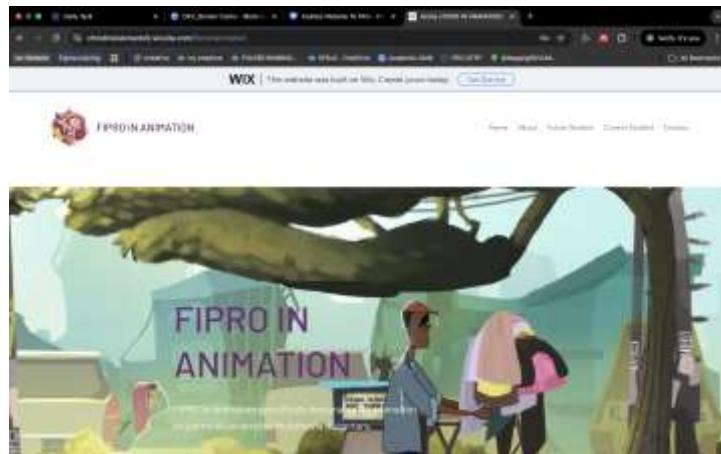
Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa proyek ini dimulai dari tahap *briefing* yang kemudian dilanjutkan dari tahap analisa hari besar, dan dilanjutkan ke tahap desain yang dimulai dari sketsa hingga desain final. Tiap sketsa memiliki tema, dan gaya desain sendiri-sendiri dengan alasan tersendiri sesuai. Setelah selesai merancang desain *template*, penulis kemudian mengasistensikannya ke anggota tim lain untuk mendapatkan *feedback* yang dapat digunakan untuk merevisi karya yang kemudian dilanjutkan dengan asistensi ke *supervisor* dengan tujuan yang sama. Kemudian penulis mengumpulkan karya-karya yang sudah selesai ke Onedrive yang telah ditentukan.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Selama menjalani magang penulis tidak hanya mengerjakan proyek utama saja. *Supervisor* memberikan beberapa proyek kepada penulis dan anggota tim. Beberapa proyek tambahan yang dikerjakan penulis selama masa magang adalah Analisis desain *website* tugas akhir Prodi Film, perancangan poster tugas akhir, perancangan *border* komik instagram, dan perancangan ilustrasi sampul komik.

3.3.2.1 Proyek Analisis Website Tugas Akhir Prodi Film

Proyek ini dimulai dari *briefing* dengan *supervisor*, dimana beliau meminta penulis dan anggota tim untuk melakukan analisa desain website tugas akhir prodi film. *Supervisor* meminta kami untuk menilai desain dari *website* tersebut dan kemudian memberikan pendapat atau saran untuk desain *website* secara detail. Hal ini dikarenakan *Supervisor* menganggap bahwa desain *website* perlu diperbarui.



Gambar 3.20 Website Tugas Akhir Prodi Film

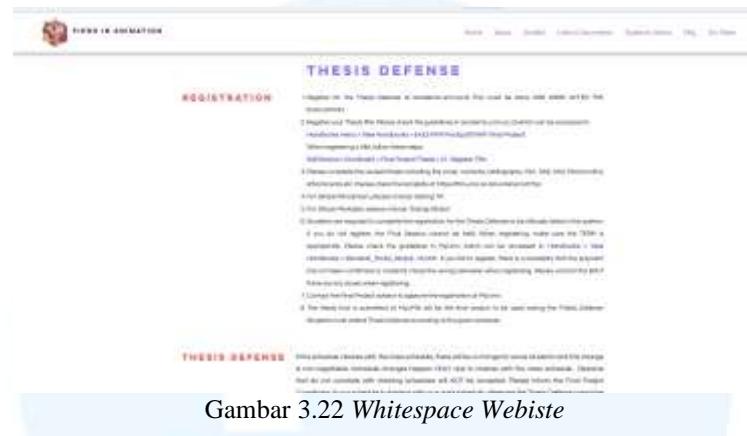
Penulis dan anggota tim memulai proyek ini dengan melihat *website* tersebut dan menganalisa aspek-aspek desain *website* secara detail mulai dari warna, gambar, *layout*, tipografi dan lain-lain. Kemudian kami menciptakan PPT sebagai tempat untuk menyimpan pendapat-pendapat kami dan saran atau tambahan untuk desain *website*.



Gambar 3.21 PPT Analisis Website

Setelah melakukan analisis secara mandiri dan menulis semua pendapat kami. Kami menggabungkan semua pendapat kami dan mulai merancang PPT yang baru untuk menjabarkan pendapat kami. Kami menggunakan warna ungu sebagai warna utama pada desain PPT agar sesuai dengan warna Logo Prodi Film. Disini kami menggabungkan semua masalah-masalah yang kami temukan beserta solusinya, dan juga saran-saran yang kami pikirkan. Kami memberikan foto-foto berupa *screenshot* bagian-bagian dari *website* yang kami jelaskan satu-persatu

agar *supervisor* paham bagian mana yang kami sedang kami jelaskan. Berikut adalah beberapa masalah yang penulis temukan dan solusi yang penulis dan anggota tim berikan.



Gambar 3.22 Whitespace Webiste

Masalah pertama adalah banyaknya *whitespace* pada beberapa halaman *website*, yang membuat *website* terlalu kosong. Hal ini menjadi sebuah masalah karena pada halaman-halaman tersebut, terdapat banyak informasi penting yang perlu disampaikan. Masalah ini menyebabkan halaman *website* terlihat sangat panjang dan membuat pembaca malas membaca halaman tersebut. Oleh karena itu kami memberikan sebuah solusi, yaitu membagi informasi itu menjadi beberapa *section* yang dapat dibedakan dengan memberikan tiap *section* warna *background* yang berbeda-beda. Kemudian *layout* halaman *website* tersebut dapat dibagi menjadi dua baris yang dapat digunakan untuk membagi informasi dalam *section* yang sama menjadi dua *sub section* jika informasi terlalu banyak. Tujuan dari solusi ini adalah memperpendek halaman *website* dan membantu memberikan pembaca waktu untuk beristirahat dalam membaca dengan memberikan batasan yang jelas tiap *section* karena warna *background* yang berbeda-beda.

IMPORTANT EVENTS

SEMESTER GASAL 2025/ 2026



Gambar 3.23 Ilustrasi Heading

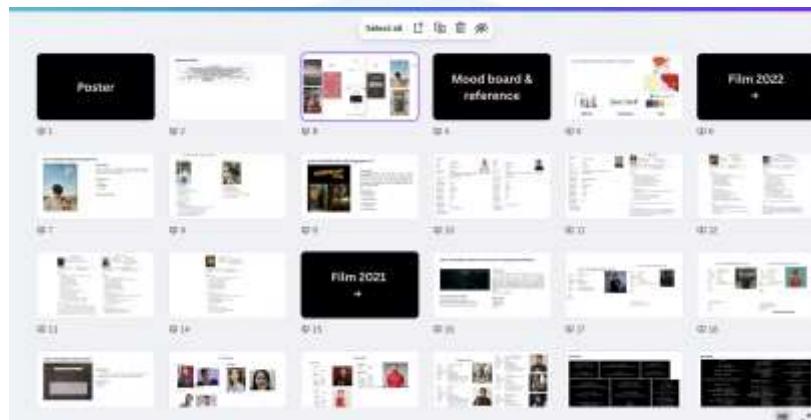
Masalah kedua yang penulis temukan adalah adanya ilustrasi pada heading seperti gambar diatas yang bergerak ketika penulis menggunakan opsi *zoom* pada Chrome. Ketika penulis membesarkan atau mengecilkan ukuran *website*, ilustrasi itu tidak mengecil atau membesar namun malah bergerak ke kanan atau ke kiri dan menutupi heading yang ada di sebelah ilustrasi tersebut. kami memberikan saran untuk mengecek kembali *website* tersebut dari sumbernya yaitu Wix. Selain kedua masalah tersebut adapula masalah-masalah kecil seperti ada *button* dan foto yang tidak memiliki *micro interaction*, ada *supergrafis* berupa garis yang berwarna berbeda dari garis lainnya, dan ada beberapa gambar yang masih *blank* atau belum terisi. Setelah menjabarkan pendapat kami masing-masing ke dalam PPT. Kami mengecek kembali konten dari PPT tersebut agar tidak ada bagian yang terulang atau bagian yang penjelasannya kurang jelas. Setelah itu kami memberikan PPT tersebut ke *supervisor* agar dapat digunakan sebagai referensi ketika memperbaharui *website* tugas akhir tersebut.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa proyek ini dimulai dari *briefing*, yang kemudian dilanjutkan ke analisa *website*. Penulis dan anggota tim merancang PPT berdasarkan hasil analisa masing masing. PPT tersebut menjelaskan dengan detail bagian-bagian yang bermasalah atau bisa diperbaiki beserta dengan gambar dari bagian-bagian tersebut untuk membantu menjelaskan bagian tersebut.

3.3.2.2 Proyek Poster Tugas Akhir

Proyek ini dimulai dari *briefing* oleh *supervisor* dimana beliau meminta penulis dan anggota tim untuk merancang poster untuk tugas akhir mahasiswa prodi film UMN. Supervisor memberikan drive berisi data-data tugas akhir mahasiswa tersebut yang dapat kami lihat. Kami memulai proyek ini dengan menonton tugas akhir mahasiswa-mahasiswa prodi film tersebut yang berupa film pendek dan membaca data seperti laporan tugas akhir, aset-aset dan data lainnya yang tersedia. Kemudian

kami merancang sebuah PPT yang berisi informasi yang kami dapatkan seperti sinopsis film, tujuan film, pemeran utama dari film, dan lain-lain yang kami butuhkan untuk merancang poster tersebut.



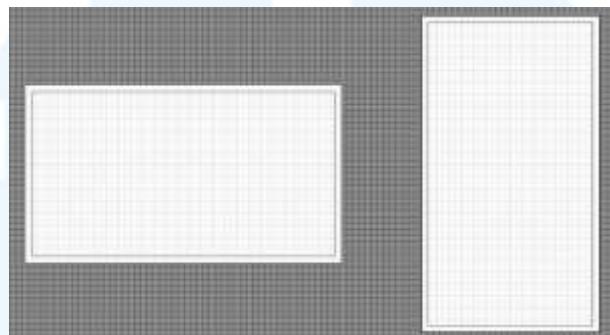
Gambar 3.24 PPT Analisis Film Pendek

Pada awalnya *supervisor* meminta desain poster yang menunjukkan foto wajah mahasiswa semester akhir yang merancang film tersebut, serta pemeran utamanya. Desain ini memiliki gaya seperti poster award, atau achievement yang fokus utamanya adalah foto-foto tersebut. Setiap film pendek akan dibuatkan poster dengan tema sesuai dengan film tersebut. Namun ada beberapa film yang tidak memiliki informasi yang lengkap seperti foto pemeran utama dan foto mahasiswa akhir. Oleh karena itu *supervisor* merubah ide dari poster tersebut ke poster promosi film pendek.



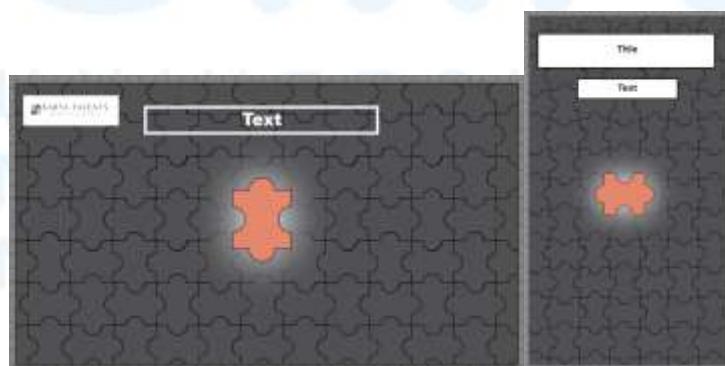
Gambar 3.25 PPT Desain Poster Film

Penulis dan anggota tim mulai merancang PPT yang berisi ide-ide dan referensi mengenai desain poster. Setelah itu kami mulai merancang sketsa-sketsa poster kami masing-masing. *Supervisor* meminta dua variasi untuk poster yaitu variasi *landscape* 1920px x 1080px dan *portrait* 1080px x 1920px.



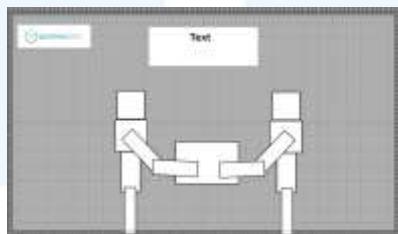
Gambar 3.26 Layout Sketsa Poster Film Pendek

Pada kedua variasi sketsa, penulis memberikan jarak sebesar 40 px dari tiap sisi *artboard* sebagai area *bleed* pada desain dan sebagai *border* atau pembatas dari aset utama dan tipografi supaya tidak terpotong jika akan di *print*. Penulis menggunakan *grid* sebagai layout untuk membantu menyusun aset-aset pada desain poster tersebut. Penulis merancang sketsa untuk dua film pendek. Film pendek pertama merupakan film pendek untuk perusahaan “Karya Talents” film ini menceritakan bagaimana perusahaan tersebut dapat membantu orang-orang untuk menemukan pekerjaan dan jabatanyang mereka inginkan. Sketsa ini memiliki tema “*fit in the right place*”.



Gambar 3.27 Sketsa Poster Film Pendek Karya Talents

Sketsa ini berupa sebuah keping *puzzle* terakhir yang akan melengkapi *puzzle* tersebut. *puzzle* pada background ini bertujuan untuk menggambarkan berbagai pekerjaan di dunia kerja, kemudian keping *puzzle* terakhir tersebut menggambarkan pengguna jasa perusahaan yang akhirnya menemukan pekerjaan dan jabatan yang diinginkan



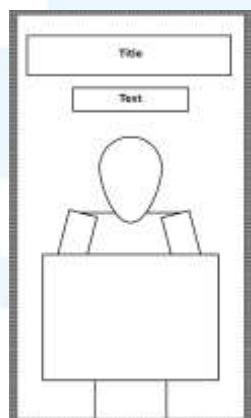
Gambar 3.28 Sketsa Pertama Poster Film Pendek Gudangada

Film pendek kedua merupakan film pendek untuk perusahaan “Gudangada” yang menceritakan bahwa gudangada mampu mengirimkan kebutuhan-kebutuhan orang-orang kemana saja. Sketsa untuk film ini bertema “koneksi”, yang menggambarkan koneksi antara kurir dan penerima. Penulis merancang beberapa versi desain, namun tiap desain memiliki konsep yang sama. Konsep tersebut adalah ilustrasi mengenai interaksi antara pengirim dan penerima. Pada sketsa diatas konsep tersebut digambarkan dengan dua subjek mengangkat sebuah kotak kardus bersama-sama. Hal ini menggambarkan pengirim menyerahkan kotak tersebut ke penerima. Poster ini menggambarkan barang berhasil dikirim ke tujuan dan diterima oleh penerima.



Gambar 3.29 Sketsa Kedua Poster Film Pendek Gudangada

Kemudian pada sketsa kedua, konsep tersebut digambarkan dengan sepasang tangan yang sedang berjabat tangan. Kedua tangan ini menggambarkan pengirim dan penerima yang menjabat tangan ketika pengiriman barang tersebut berhasil. Kemudian background hitam putih pada sketsa menggambarkan dua background berbeda, background berwarna putih menggambarkan lokasi penerima seperti rumah sedangkan background berwarna hitam menggambarkan lokasi pengirim seperti gudang. Poster ini menggambarkan dua sisi yang berbeda yaitu sisi kurir dan penerima, dimana ilustrasi berjabat tangan melambangkan barang berhasil dikirim dan sudah diterima.



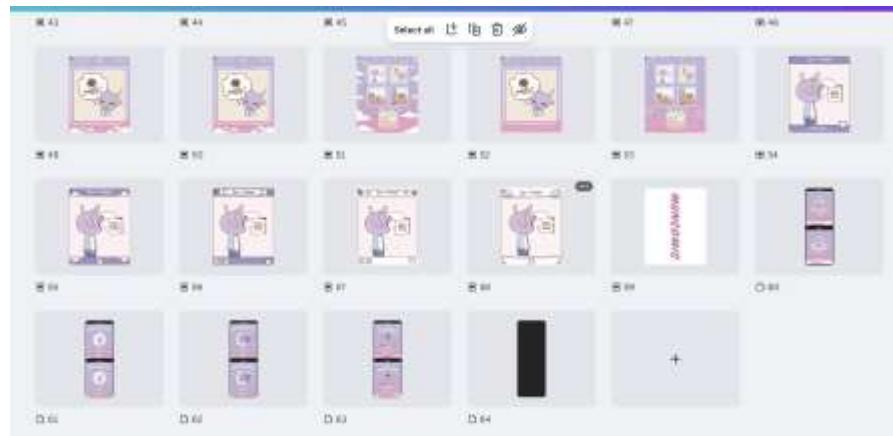
Gambar 3.30 Sketsa Poster Film Pendek Gudangada

Pada sketsa ketiga, konsep tersebut terlihat dari gambar seseorang yang menyerahkan paket kepada audience poster. Hal ini menggambarkan sampainya barang ke lokasi penerima yang kemudian diserahkan dari pengirim ke penerima. Poster ini menggambarkan bagaimana kurir Gudangada akan selalu berhasil mengirimkan barang ke tempatnya apapun barang tersebut dan dimanapun tujuannya. Setelah menyelesaikan sketsa kami masing-masing. kami mengasistensikan sketsa tersebut ke *supervisor* dimana beliau memilih sketsa yang diinginkan. Dikarenakan sketsa penulis tidak terpilih, penulis hanya mengerjakan proyek ini hingga tahap sketsa saja.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa proyek ini dimulai dari *briefing* yang kemudian dilanjutkan ke analisa tiap *film* pendek tugas akhir mahasiswa Prodi Film. Penulis dan anggota lain selanjutnya merancang desain poster masing masing untuk tiap *film* pendek tersebut. yang kemudian diasistensikan ke *supervisor*.

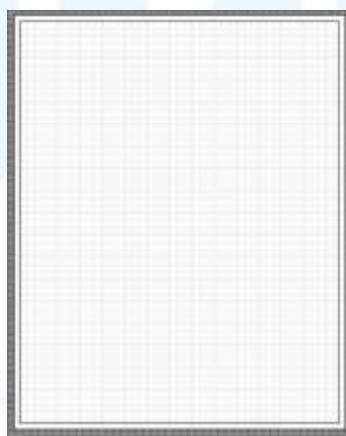
3.3.2.3 Proyek Desain Border Komik Muncomic

Proyek ini merupakan proyek dimana penulis diminta untuk merancang desain *border* komik yang akan dipublikasikan di salah satu akun Instagram Prodi Film yaitu Muncomic. *Supervisor* merencanakan untuk mempublikasikan tiga *episode* setiap minggu. Tujuan dari proyek ini adalah memberikan kesan “komik instagram” pada komik tersebut dengan memberikan sampul dan halaman kompilasi seperti dengan beberapa referensi komik instagram yang pernah disebutkan oleh *supervisor*. Komik Instagram ini memiliki tiga jenis halaman yaitu halaman sampul, halaman isi, dan halaman Kompilasi. Halaman sampul merupakan halaman pertama dalam komik yang berisi sebuah ilustrasi dan judul komik. Halaman isi berisi halaman komik tersebut yang biasanya terdiri dari lima sampai enam halaman. Tiap halaman isi terdiri dari satu halaman komik yang menjadi objek utama pada halaman tersebut. Halaman kompilasi merupakan sebuah halaman yang menunjukkan semua halaman komik pada bagian halaman isi di dalam satu halaman.



Gambar 3.31 PPT Ide Desain Kover Komik

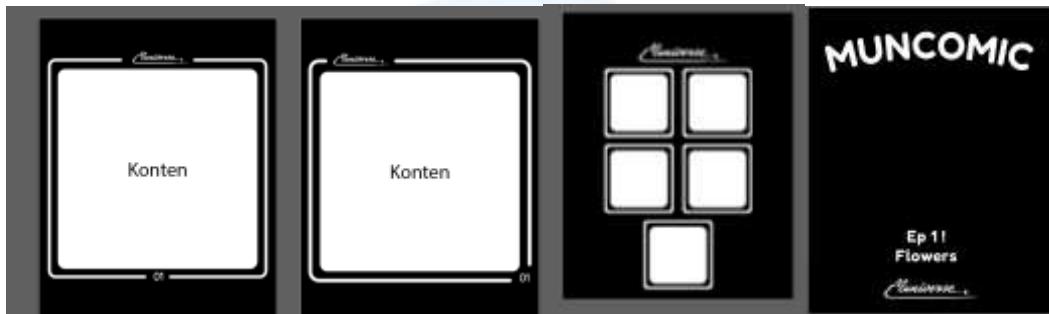
Pada awalnya penulis dan anggota tim diberikan *brief* yaitu merancang desain *border* komik untuk halaman komik. Penulis dan anggota tim mulai merancang sebuah PPT mengenai ide-ide, *moodboard*, dan referensi mengenai komik yang akan dirancang. Ide-ide dari PPT ini dibuat dengan menggunakan *IG post* akun Muncomic sebagai referensi. Setelah mengumpulkan beberapa ide dan referensi, penulis dan anggota tim menunjukkan PPT tersebut ke *supervisor* untuk mendapatkan pendapat beliau. Jika ide-ide tersebut disukai oleh *supervisor*, penulis dan anggota tim mulai merancang beberapa sketsa sesuai ide-ide kami masing-masing.



Gambar 3.32 Layout Desain border Komik

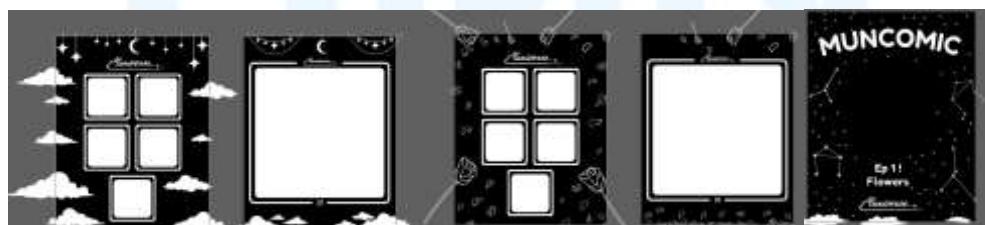
Penulis merancang sketsa dengan ukuran sebesar 1080px x 1350px sesuai dari briefing *supervisor*. Kemudian penulis memberikan

jarak sebesar 20px dari tiap sisi *artboard* sebagai *border* dari aset utama pada desain. Penulis menggunakan *grid* untuk membantu meletakkan aset-aset pada desain terutama aset utama.



Gambar 3.33 Sketsa Awal Desain border Komik

Setelah menentukan *layout*, penulis mulai memasukan aset-aset utama dari desain yaitu tempat untuk menaruh komik, *logo muncomic*, nomor halaman, dan *border* untuk komik tersebut. Penulis membuat tiga variasi yaitu variasi halaman sampul, halaman isi dan variasi halaman kompilasi. Halaman sampul berisi tipografi kata “muncomic”, nomor *episode* dan judul komik, serta *logo muncomic*. Halaman isi berisi kotak untuk menempatkan komik tersebut beserta *logo Muncomic* dan nomor halaman. Sedangkan halaman kompilasi berisi *logo muncomic* dan beberapa kotak tergantung dari jumlah halaman komik, yang akan digunakan untuk meletakkan komik-komik yang akan dipakai.



Gambar 3.34 Sketsa Desain border Komik

Kemudian, penulis merancang supergrafis untuk tiap halaman berdasarkan tema yang telah dipilih penulis. Penulis memilih dua tema dalam merancang sketsa, tema pertama adalah “*roses*”, yang penulis pilih karena komik tersebut memiliki tema “*slice of life*” dan “*romance*”.

Tema kedua adalah “langit malam” yang penulis pilih untuk menyesuaikan tema *IG post* akun Muncomic sebelumnya. Supervisor memilih tema “langit malam” sebagai tema border komik. Pada tema “roses”, penulis menambahkan ilustrasi bunga mawar serta daun bunga mawar yang berterbangan sebagai supergrafis. Sedangkan pada tema “langit malam” penulis menambahkan ilustrasi awan serta ilustrasi bintang dan bulan sabit di bagian atas yang terlihat seperti digantung dengan benang. Halaman sampul memiliki desain yang unik yaitu ilustrasi awan di bagian bawah dengan lingkaran-lingkaran kecil seperti bintang dan juga beberapa lingkaran yang terhubung dengan garis seperti rasi bintang. Halaman sampul hanya memiliki desain untuk tema “langit malam” karena *supervisor* memberi tugas untuk merancang halaman sampul setelah supervisor memilih tema “langit malam”.



Gambar 3.35 Warna Desain Border Komik

Setelah penulis selesai merancang sketsa, penulis kemudian menyelesaikan sketsa tersebut ke desain final. Desain final tersebut memiliki tiga warna utama yaitu ungu, pink, dan putih. Penulis memilih warna Ungu dan pink karena kedua warna ini merupakan warna utama pada muncomic yang juga digunakan sebagai warna karakter utama pada komik. Penulis menggunakan warna putih sebagai kontrasi dari kedua warna sebelumnya. Warna ungu dan pink digunakan untuk *background* sedangkan warna putih digunakan untuk aset-aset pada desain seperti supergrafis dan *logo*.



Gambar 3.36 Desain Border Komik Final

Penulis memfinalisasi sketsa dengan cara menambahkan warna pada desain seperti gambar diatas. Kemudian, penulis dan anggota tim lain menujukkan hasil akhir desain kami masing-masing ke *supervisor* untuk mendapatkan *approval*. Kemudian penulis merancang border komik baru tiap minggu dengan memasukan komik baru ke dalam halaman isi dan kompilasi, dan mengganti ilustrasi dan judul komik pada halaman sampul. Setelah itu penulis akan mengumpulkan komik tersebut ke Onedrive yang telah ditentukan agar dapat digunakan oleh *supervisor*.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa proyek ini dimulai dari *briefing* yang kemudian dilanjutkan dari pencarian ide dan referensi. Selanjutnya penulis dan anggota tim lain mulai merancang sketsa berdasarkan ide dan referensi masing-masing. Setelah sketsa selesai, sketsa tersebut diasistensikan ke *supervisor* untuk mendapatkan *feedback* dan diperbaiki menjadi desain final. Kemudian desain final tersebut diasistensikan kembali hingga mendapatkan *approval* dari *supervisor*. Penulis kemudian mengumpulkan desain-desain tersebut ke dalam sebuah Onedrive.

3.3.2.4 Proyek Ilustrasi karakter Cover Komik

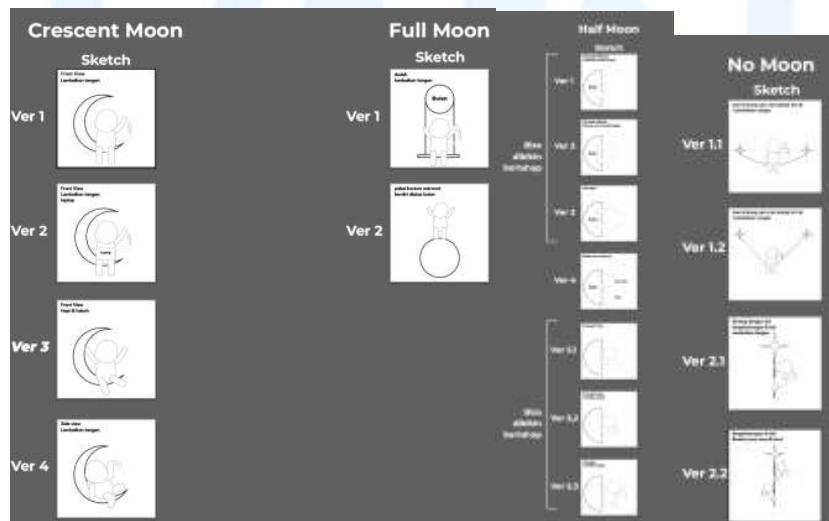
Proyek ini dimulai dari *briefing* oleh *supervisor* dimana beliau meminta kami untuk merancang ilustrasi karakter komik untuk diletakan di bagian sampul komik. Karakter yang dimaksud adalah karakter Munmun dan Karu yang merupakan karakter utama dari komik tersebut. Pada proyek ini *supervisor* mengijinkan penulis untuk bekerja sama dengan tim animasi yang membuat komik-komik tersebut untuk

mendesain karakter komik agar memiliki *artstyle* yang sama dengan komik.



Gambar 3.37 Karakter Munmun dan Karu

Disini penulis memberikan ide untuk menggunakan tema “fase bulan” yang dimana karakter berinteraksi dengan bulan tersebut. Ide tersebut diterima oleh *supervisor* dikarenakan tema desain border komik dan *IG post* sebelumnya pada akun muncomic yaitu langit sore menjelang malam. Setelah melakukan briefing penulis mulai mencari referensi-referensi untuk pose karakter yang dilanjutkan dengan perancangan sketsa ilustrasi karakter tersebut.



Gambar 3.38 Sketsa karakter Cover Komik

Penulis menggunakan artboard berukuran 1000px x 1000px untuk merancang sketsa. Kumpulan sketsa tersebut menggambarkan

karakter komik yang sedang melakukan sesuatu di bulan sabit, bulan purnama, dan bulan setengah, atau di bintang untuk fase bulan baru. Ketika mendapatkan persetujuan untuk memfinalisasi desain tersebut dari *supervisor*. Penulis menghubungi salah satu anggota tim animasi dan menjelaskan tugas untuk anggota tim animasi tersebut yaitu merancang desain final dari sketsa yang diberikan penulis. Setelah anggota tim animasi tersebut menyelesaikan desain final ilustrasi tersebut, penulis mengasistensikan desain tersebut ke *supervisor* dan merevisi desain tersebut hingga selesai. Setelah itu, penulis memasukan desain tersebut ke sampul komik pada proyek *border* komik yang sebelumnya sudah dibuat. Kemudian penulis akan mengirimkan file png sampul komik tersebut ke Onedrive yang sudah ditentukan agar dapat digunakan *supervisor*.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa tiap proyek dimulai dari *briefing* yang kemudian dilanjutkan ke pencarian ide dan referensi. Setelah itu penulis mulai merancang sketsa berdasarkan ide dan referensi tersebut, yang kemudian diasistensikan ke *supervisor*. Penulis bekerja sama dengan anggota tim animasi yang memfinalisasi sketsa tersebut, yang kemudian diasistensikan ke *supervisor* dan dimasukan ke halaman sampul pada *border* komik. Halaman sampul ini kemudian akan dikumpulkan di Onedrive.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Selama melaksanakan magang, penulis mengalami beberapa kendala dalam bekerja. Oleh karena itu penulis mencari solusi untuk menangani kendala-kendala tersebut. Berikut adalah penjelasan mengenai kendala-kendala tersebut dan solusinya.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Kendala utama dalam pelaksanaan magang adalah *supervisor* dan anggota lain terkadang sulit dihubungi. Hal ini dikarenakan *supervisor* dan anggota lain yang merupakan dosen-dosen Prodi Film UMN sehingga terkadang sulit dihubungi ketika sedang pada jam mengajar atau ketika sedang banyak kewajiban sebagai dosen. Kendala kedua yang penulis hadapi adalah miskomunikasi dengan anggota tim di awal masa magang.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Dalam mengatasi kendala *supervisor* terkadang sulit dihubungi. Penulis dan anggota tim lain melakukan inisiatif untuk melanjutkan proyek tersebut sambil menunggu *feedback* dari *supervisor* atau mengerjakan proyek lain sambil menunggu *feedback* tersebut. kemudian untuk kendala miskomunikasi anggota tim, hal ini diatasi dengan melakukan *bonding* antar anggota tim agar dapat lebih nyaman dengan berbicara satu sama lain.