

## BAB III

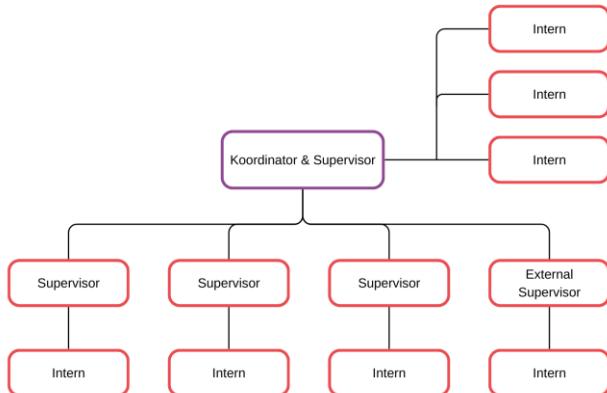
### PELAKSANAAN KERJA

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Dalam pelaksanaan kerja magang ini, penulis memiliki posisi sebagai *Social Media Specialist*. Koordinasi alur ketika akan mengerjakan tugas dibagi menjadi dua, yang pertama merupakan pemberian *brief* singkat oleh *supervisor* yang kemudian akan dikerjakan oleh desainer, di mana setelahnya desainer akan menyelesaikan *brief* yang dimaksud dan kemudian menyerahkannya kepada *supervisor* untuk dapat dipilih. Selanjutnya penulis akan menguraikan kedudukan serta koordinasi pelaksanaan kerja dengan lebih mendetail melalui sub-bab di bawah.

##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Struktur organisasi dari Virtuosity sendiri terdiri dari Koordinator dan *Supervisor*, tiga *Supervisor* serta satu orang *External Supervisor*, disusul dengan posisi pemagang yang posisinya berada di bawah masing-masing *Supervisor*. Posisi Koordinator dan *Supervisor* memiliki peran untuk bertanggung jawab dalam memimpin serta mengarahkan tugas dan rencana untuk para *Supervisor*. Posisi *Supervisor* memiliki peran untuk bekerja sekaligus mengarahkan *intern* atau pelaksana magang yang posisinya berada tepat dibawahnya, sedangkan *External Supervisor* memiliki peran yang serupa dengan *Supervisor*, hanya saja ia dapat bekerja di tempat yang lain dan tidak menetap seperti *Supervisor* pada umumnya. Terakhir, *intern* atau posisi yang saat ini penulis emban memiliki peran untuk menjalankan atau melaksanakan arahan yang diberikan oleh *Supervisor*.

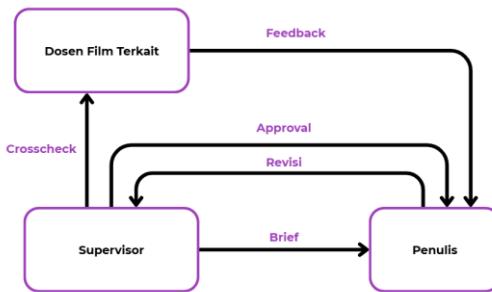


Gambar 3.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Dalam pelaksanaan kerja magang di Lab Virtuosity, penulis memiliki seorang *supervisor* yang bertanggung jawab untuk memberikan arahan berupa tugas atau *brief* mengenai apa yang harus dikerjakan oleh penulis sebagai seorang desainer. Tidak hanya *supervisor*, pemberian *brief* ataupun permintaan desain juga penulis dapatkan melalui dosen film terkait, dalam hal ini dosen yang memiliki keterkaitan dengan Muniverse Universe serta dosen yang memiliki spesialisasi dalam mengatur konten media sosial dari UMN Film. Setelah melakukan pengerjaan sketsa, penulis akan menyerahkan hasil sketsa kepada *supervisor*, di mana *supervisor* akan menyampaikan hasil dari pemilihan sketsa oleh dosen film kepada penulis. Revisi juga akan diberikan oleh dosen film terkait sebelum penulis melakukan finalisasi ataupun setelah penulis melakukan finalisasi.

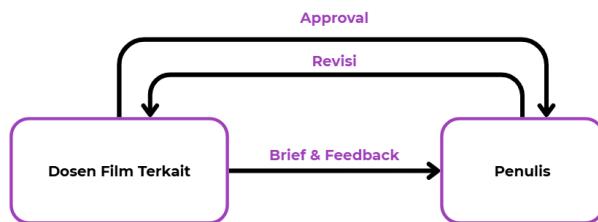
### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Koordinasi pelaksanaan kerja dalam pelatihan magang yang penulis lakukan dibagi menjadi dua. Penulis mendapatkan *brief* serta melakukan asistensi dengan *Supervisor* dan dosen terkait karenanya penulis membuat dua koordinasi alur pelaksanaan kerja. Berikut merupakan kedua koordinasi pelaksanaan kerja tersebut.



Gambar 3.2 Koordinasi Alur 1

Koordinasi alur yang pertama dilakukan dengan pemberian *brief* singkat oleh *supervisor* yang kemudian akan dikerjakan oleh desainer, di mana setelahnya desainer akan menyelesaikan *brief* yang dimaksud dan kemudian menyerahkannya kepada *supervisor* untuk dapat dipilih oleh dosen film yang bersangkutan. *Supervisor* kemudian akan menyampaikan hasil dari pemilihan sketsa yang dapat difinalisasi kepada penulis.



Gambar 3.3 Koordinasi Alur 2

Kemudian untuk yang kedua merupakan pemberian *brief* oleh dosen film yang bersangkutan untuk kemudian dapat dikerjakan oleh desainer, di mana ketika desainer telah menyelesaikan tahapan sketsa, desainer akan mengirimkan sketsa untuk mendapatkan kritik dan saran terlebih dahulu sebelum melanjutkan proses sketsa dan melakukan tahapan revisi sesuai dengan arahan atau kritik dan saran yang desainer terima sebelumnya serta menyelesaikannya untuk dapat diperiksa kembali oleh dosen yang bersangkutan.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Dalam bagian ini, penulis akan menjabarkan tugas serta *daily task* yang telah penulis kerjakan selama pelaksanaan magang yang dilakukan oleh penulis.

Penulis akan menuliskan tugas serta proyek yang penulis lakukan per minggunya. Berikut merupakan tabel yang merincikan pekerjaan yang telah penulis lakukan per minggunya.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	18 – 22 Agustus 2025	Sosial Media Muniverse	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari referensi untuk membuat <i>border comic</i> untuk Instagram Muniverse.inc</li> <li>• Membuat sketsa dan desain alternatif <i>border comic</i> untuk komik Muniverse yang akan diposting di Instagram</li> <li>• Finalisasi <i>border comic</i> Muniverse</li> <li>• Membuat sketsa <i>thumbnail</i> untuk <i>comic</i> Muniverse</li> </ul>
		Poster Film	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyatukan serta mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk pembuatan poster film</li> <li>• Mencari referensi dan mulai membuat sketsa poster</li> </ul>
2	25 – 29 Agustus 2025	Poster Film	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari referensi mengenai desain poster film</li> <li>• Melanjutkan penggerjaan sketsa poster film untuk karya para mahasiswa dari program studi film</li> <li>• Mulai mengerjakan finalisasi poster film karya para mahasiswa dari program studi film</li> </ul>
		Website Tugas Akhir Animasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan analisis awal mengenai <i>website</i> panduan Tugas Akhir Animasi</li> </ul>
3	1 – 5 September 2025	Poster Film	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melanjutkan penggerjaan finalisasi poster film karya para mahasiswa dari program studi film</li> </ul>

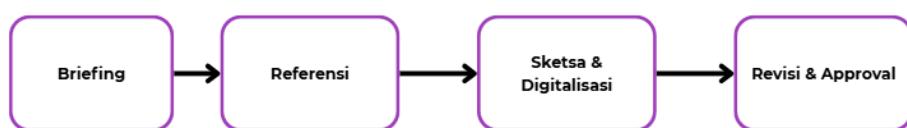
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan sketsa tambahan untuk poster film karya mahasiswa</li> </ul>
		Sosial Media Muniverse	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari referensi untuk membuat ilustrasi <i>2D Asset</i> yang akan digunakan untuk <i>thumbnail comic</i> Muniverse</li> </ul>
4	8 – 12 September 2025	Sosial Media Muniverse	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari referensi untuk membuat ilustrasi <i>2D Asset</i> yang akan digunakan untuk <i>thumbnail comic</i> Muniverse</li> <li>• Finalisasi <i>2D Asset</i> untuk konten Instagram <i>comic</i> Muniverse</li> </ul>
5	15 – 19 September 2025	Sosial Media Muniverse	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan revisi <i>2D Asset</i> yang telah diasistensikan sebelumnya</li> </ul>
		<i>Website</i> Tugas Akhir Animasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan analisa ulang terhadap <i>website</i> TA Animasi secara lebih menyeluruh</li> </ul>
		<i>Template</i> Sosial Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan analisa serta mengumpulkan informasi mengenai hari raya untuk pembuatan <i>template</i> sosial media Instagram</li> </ul>
6	22 – 26 September 2025	<i>Template</i> Sosial Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melanjutkan analisa serta mengumpulkan informasi mengenai hari raya untuk pembuatan <i>template</i> sosial media Instagram</li> <li>• Mencari referensi untuk sketsa pembuatan <i>template</i> hari raya</li> <li>• Membuat sketsa template hari raya</li> </ul>
7	29 September – 3 Oktober 2025	<i>Template</i> Sosial Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Finalisasi pembuatan sketsa <i>template</i> hari raya</li> </ul>
		Sosial Media Muniverse	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari referensi untuk pembuatan sketsa <i>2D Asset</i></li> <li>• Melanjutkan pembuatan <i>2D Asset</i></li> <li>• Mulai melakukan finalisasi dari sketsa <i>2D Asset</i> untuk diasistensikan</li> </ul>

8	6 – 10 Oktober 2025	Sosial Media Muniverse	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melanjutkan finalisasi <i>2D Asset</i></li> <li>• Mencari referensi baru untuk <i>2D Asset</i></li> <li>• Melakukan asistensi <i>2D Asset</i></li> <li>• Finalisasi <i>2D Asset</i></li> </ul>
		<i>Template</i> Sosial Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melanjutkan pengerajan <i>template</i> hari besar untuk Instagram</li> </ul>
9	13 – 17 Oktober 2025	<i>Template</i> Sosial Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memulai finalisasi <i>template</i> hari raya</li> </ul>
10	20 – 24 Oktober 2025	<i>Template</i> Sosial Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melanjutkan finalisasi <i>template</i> hari raya</li> </ul>
		Poster Promosi Sosial Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat sketsa poster promosi <i>Hiring &amp; Casting</i> untuk para alumni UMN Film &amp; Animasi</li> </ul>
		<i>Website</i> Tugas Akhir Animasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mulai mencari referensi untuk perancangan ulang desain <i>website</i> TA Animasi</li> </ul>
11	27 – 31 Oktober 2025	<i>Website</i> Tugas Akhir Animasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melanjutkan pengerajan <i>website</i> untuk <i>redesign website</i> TA Animasi</li> </ul>
		Poster Promosi Media Sosial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melanjutkan sketsa poster promosi <i>Hiring &amp; Casting</i> untuk para alumni UMN Film &amp; Animasi</li> <li>• Mulai melakukan finalisasi poster promosi <i>Hiring &amp; Casting</i> untuk para alumni UMN Film &amp; Animasi</li> </ul>
12	3 – 7 November 2025	Poster Promosi Media Sosial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melanjutkan finalisasi poster promosi <i>Hiring &amp; Casting</i> untuk para alumni UMN Film &amp; Animasi</li> </ul>
		<i>Website</i> Tugas Akhir Animasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melanjutkan pengerajan <i>redesign website</i> TA Animasi</li> </ul>
13	10 – 14 November 2025	Sosial Media Muniverse	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat sketsa <i>2D Asset</i> untuk <i>thumbnail comic</i> Muniverse</li> </ul>

		<i>Website Tugas Akhir Animasi</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melanjutkan penggerjaan <i>redesign website</i> TA Animasi</li> </ul>
14	17 – 21 November 2025	Sosial Media Muniverse	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melanjutkan penggerjaan sketsa &amp; finalisasi <i>2D Asset</i></li> </ul>
		<i>Website Tugas Akhir Animasi</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melanjutkan penggerjaan <i>redesign website</i> TA Animasi</li> </ul>
15	24 – 28 November 2025	<i>Website Tugas Akhir Animasi</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melanjutkan penggerjaan <i>redesign website</i> TA Animasi</li> </ul>

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Dalam pelaksanaan magang yang penulis lakukan di Lab Virtuosity, penulis mendapatkan beberapa permintaan desain serta brief melalui rapat ataupun pertemuan langsung, LINE serta Discord sebagai media perantara. Terkadang *brief* yang diberikan hanya berupa permintaan untuk membuat desain tanpa spesifikasi yang detail selain tema dari apa yang harus dibuat oleh penulis sebagai desainer serta penggunaan warna utama dari program studi Film yang dapat dimasukkan sebagai aksen ataupun dijadikan sebagai warna utama dalam desain sehingga desain yang dibuat dapat dengan jelas merepresentasikan program studi Film.



Gambar 3.4 Uraian Pelaksanaan Kerja

Setelah memberikan *briefing* singkat mengenai apa yang dibutuhkan dan apa yang harus penulis kerjakan, penulis kemudian memulai dengan pencarian referensi sebagai tahap pencarian ide. Selanjutnya, penulis akan melanjutkan dengan tahapan sketsa dan digitalisasi serta diakhiri dengan tahapan revisi dan *approval*. Berikut merupakan penjabaran dari keempat tahapan yang penulis gunakan dalam penggerjaan proyek.

### **a. *Briefing***

Tahapan pertama yang akan penulis jelaskan merupakan tahapan *briefing*. *Brief* merupakan hal yang dilakukan guna memberikan arahan atau informasi secara singkat, tentu saja disesuaikan dengan kebutuhan. Hal ini juga dilakukan agar penulis, sebagai mahasiswa magang dapat memahami tanggung jawab mengenai apa yang harus dikerjakan. Dalam tahapan ini, *supervisor* akan memberikan arahan atau *brief* kepada penulis secara singkat, tidak hanya *supervisor*, penulis juga mendapatkan arahan dari dosen film terkait yang juga bertanggung jawab atas media sosial.

### **b. *Referensi***

Tahapan selanjutnya yang penulis lakukan setelah menerima *brief* singkat adalah untuk mencari referensi. Hal ini dilakukan sebagai acuan awal dari pembentukan konsep visual serta untuk mendapatkan inspirasi mengenai desain seperti apa yang akan dibuat. Dalam tahapan ini, penulis akan melakukan pencarian referensi melalui berbagai sumber terutama internet dan Pinterest sebagai sumber referensi utama.

### **c. *Sketsa dan Digitalisasi***

Tahapan ketiga yang penulis lakukan berupa tahapan sketsa & digitalisasi. Sketsa merupakan tahapan di mana penulis akan menguraikan hasil ide-ide yang dapat divisualisasikan yang sebelumnya didapatkan melalui pencarian referensi, kemudian pada tahapan digitalisasi dilakukan untuk merapikan hasil dari sketsa. Penulis menggabungkan tahapan ini untuk memperjelas hasil dari perancangan desain yang telah penulis buat terlebih dahulu sebelum melakukan asistensi dan memudahkan tahapan revisi.

### **d. *Finalisasi dan Approval***

Tahapan terakhir yang penulis lakukan adalah untuk melakukan finalisasi dan revisi serta mendapatkan *approval*. Tahapan ini dilakukan untuk mendapatkan *feedback* mengenai hasil dari desain yang penulis buat sebelumnya melalui tahapan sketsa dan digitalisasi. Penulis kemudian

akan melakukan revisi sesuai dengan *feedback* yang diberikan hingga mendapatkan *approval* dari pihak terkait.

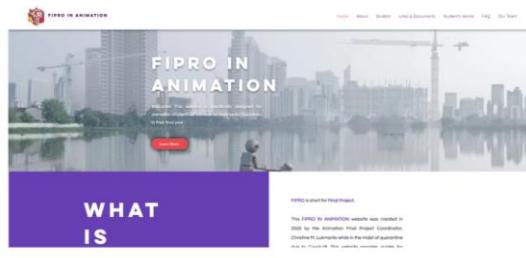
### 3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

Tugas utama yang penulis pilih merupakan perancangan ulang website Tugas Akhir Animasi. Penulis memilih proyek ini sebagai tugas utama karena beberapa alasan, diantaranya adalah karena proyek ini sesuai dengan jurusan yang penulis ambil ketika perkuliahan, proyek ini merupakan sebuah proyek yang paling memakan waktu dalam penggerjaannya dan yang paling merefleksikan ilmu yang penulis dapatkan selama masa perkuliahan. Di sisi lain, penulis juga mengalami *burnout* dalam penggerjaannya, karenanya proyek ini merupakan tugas yang paling berkesan bagi penulis.

#### a. *Briefing*

Tugas utama yang penulis pilih merupakan perancangan ulang *website* TA Animasi. Hal pertama yang dilakukan ketika akan melakukan perancangan ulang *website* adalah untuk melakukan analisa terlebih dahulu mengenai hal atau elemen-elemen yang ingin diperbaiki. Di tahap ini, penulis mendapatkan *brief* untuk melakukan analisa pada *website* TA Animasi yang telah ada dan sedang digunakan saat ini sebagai panduan bagi para mahasiswa jurusan Animasi dalam penggerjaan Tugas Akhir. Penulis melakukan analisa *website* TA Animasi ini bersama dengan kedua teman magang penulis, di mana kami bersama-sama menuliskan apa yang sebaiknya dapat diperbaiki dalam *website* yang telah dibuat sebelumnya. Berdasarkan hasil analisa, penulis beserta kedua mahasiswa dari divisi yang sama mendapatkan beberapa hal yang dapat diperbaiki agar *website* dapat terlihat lebih efisien namun juga menarik untuk digunakan. Penulis akan mencantumkan 3 hal penting berdasarkan hasil analisa untuk membuat desain *website* menjadi lebih efektif berupa *first impression* dan *visual appeal*, konsistensi serta hirarki.

Sebagai permulaan, penulis merasa bahwa *first impression* merupakan hal yang penting untuk menentukan kesan yang akan dimiliki oleh mahasiswa ketika pertama kali membuka *website*. Dengan menghadirkan kesan pertama yang lebih baik, maka hal tersebut juga dapat meningkatkan minat seseorang dalam menggunakan sebuah *website*. Meskipun pada laman *Home*, tulisan yang digunakan sudah mencakup segala informasi dari sebuah pertanyaan sederhana mengenai apa itu fipro dan kegunaan dari *website*, namun keberadaan visual yang dapat menarik perhatian dapat membuat audiens menetap lebih lama dan merasa lebih nyaman ketika menggunakan *website*. Sehubungan dengan keberadaan *first impression*, penulis yakin bahwa *visual appeal* juga merupakan salah satu hal yang harus ditambahkan dalam *website*, salah satunya adalah dengan menggunakan *icon* atau *asset* yang memiliki penggambaran yang sesuai dengan konteks. Berikut merupakan foto halaman utama dari *website* panduan TA Animasi.

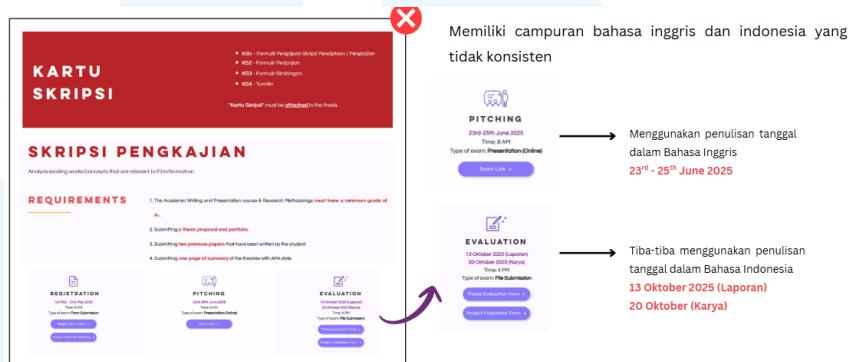


Meskipun merupakan sebuah website yang wajib dibuka oleh mahasiswa namun *first impression* juga penting untuk meningkatkan minat seseorang dalam menggunakan sebuah website sekaligus meningkatkan kredibilitas. Pemilihan gambar serta komposisi yang digunakan juga menjadi salah satunya.

Gambar 3.5 Analisa *Home*

Selanjutnya, penulis akan menjabarkan analisa berdasarkan aspek konsistensi. Konsistensi merupakan sebuah aspek penting ketika melakukan perancangan, dengan adanya konsistensi, kebingungan yang dimiliki oleh pengguna akan diminimalisirkan sekaligus dapat meningkatkan aspek kerapian dalam *website*. Pada contoh yang penulis cantumkan di bawah, terdapat penggunaan bahasa yang kurang konsisten di mana melalui gambar yang penulis

lampirkan di bawah, dapat dilihat bahwa bahasa yang digunakan memiliki percampuran antara bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Hal ini menimbulkan ketidaksesuaian sehingga lebih baik untuk hanya memilih salah satunya atau menyeleraskan penggunaan bahasa berdasarkan kategori dari konten.



Gambar 3.6 Penggunaan Bahasa yang Kurang Konsisten

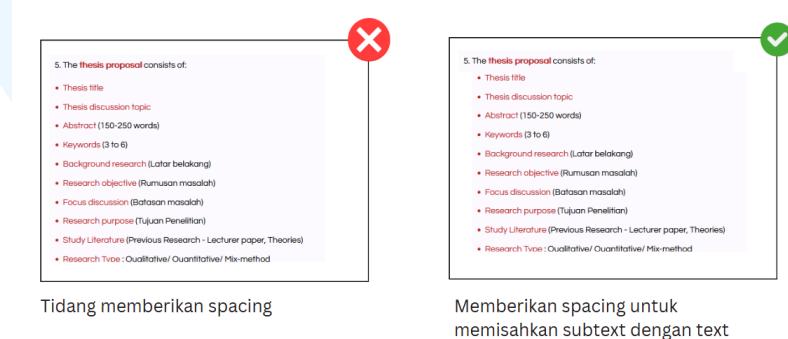
Melanjutkan hasil analisa dari aspek konsistensi, sebaiknya desain dari *header* per halaman *website* dapat diselaraskan sehingga menciptakan harmoni dan konsistensi dalam tampilan *website*. Selain menciptakan ketidakharmonisan, penggunaan *header* yang berbeda-beda juga dapat membuat audiens harus terus beradaptasi setiap kali berganti halaman *website*. Berikut merupakan kumpulan dari beberapa *header* tersebut.



Gambar 3.7 Konsistensi *Header*

Berlanjut pada bagian lainnya, penulis juga melakukan analisa berdasarkan aspek hirarki. Hirarki merupakan salah satu

aspek terpenting dalam melakukan perancangan, biasanya digunakan untuk memudahkan audiens dalam mengetahui tingkat atau urutan dalam membaca. Hirarki sendiri dapat didasarkan pada penggunaan *layout*, ukuran dan berat dari tulisan maupun *visual*, pemberian *spacing* serta kontras warna yang digunakan. Melalui foto yang penulis cantumkan pada bagian bawah dapat dilihat bahwa tanpa penggunaan *spacing*, penulisan *sub-text* jadi terlihat menyatu dengan text pada bagian bawahnya meskipun keduanya memiliki hirarki yang berbeda. Dengan memisahkan keduanya dan menunjukkan bahwa keduanya memiliki hirarki yang berbeda, maka akan lebih memudahkan keterbacaan.



Gambar 3.8 Analisa Hirarki

Terakhir, penulis akan menjelaskan mengenai batas. Batas merupakan hal yang tidak kalah penting dengan ketiga aspek yang telah penulis jelaskan di atas. Dengan menggunakan batasan, audiens dapat mencerna konten informasi dengan lebih jelas dan “santai”. Misalnya saja, berdasarkan hasil tangkapan layar yang penulis cantumkan pada bagian bawah, tulisan yang dimasukkan di dalam *website* terlihat terlalu panjang sehingga dapat menyebabkan perasaan “*overwhelm*” ketika melihat keseluruhan *website* secara sekaligus. Hal inilah yang menjadi alasan mengapa batas itu diperlukan.

**WHAT TO DO**

1. Students have finished the Thesis Defense Registration in MyUMN.
2. The thesis defense is conducted offline at Universitas Multimedia Nusantara.
3. The presentation will be done for **20 minutes**. There will be no group presentations.
4. There are three sessions in Thesis Defense: presentation session, QnA session and marking sessions.
5. Students should have their thesis presentation in the form of a slide and the final project file ready. The final project file will be displayed during the presentation session.
6. The presentation should include a cover (thesis title, student name, student number and Final Project Advisor name), all the chapter of the thesis and other materials that supported the research in each slide.
7. The final film project must include a Film Department bumper at the beginning, a credit file that attaches the names of lecturers involved as the Final Project Advisor.
8. Please follow the appropriate dress code. Student are required to wear the UMN Almamater, collared clothes and trousers/skirts.
9. Please be ready at least **30 minutes** before the schedule. If a student is late for more than **15 minutes**, they will be considered to have drawn back.
10. Bring **1 hard copy (fully colored printed) of the thesis**. The thesis should be presentable, and must be bound together.
11. Bring the validation sheet that is filled with the names of the lecturers listed according to the thesis defense schedule. The lecturer's name and title must be on one line. If the lecturer's name is too long, please check the lecturer's name and title again on the 'Contact' page. Please copy and paste from the 'Contact' page instead of typing it manually to avoid typographical mistakes.
12. The signature from the lecturer is given after the final project Thesis Defense.
13. Prepare and ensure all the equipment runs smoothly. (aptops, presentation slides; pictures; videos; applications and other supporting files are placed in one main folder). Please test it repeatedly and ensure that all materials function properly for the duration of the presentation.
14. It is recommended for groups to use one laptop together for the convenience of time.
15. Do not depend on the campus' wifi; please download all presentation materials beforehand.
16. Prepare a microphone, speaker or connector if needed.
17. Students are required to practice presentations, this is your big day. Make sure you perform well.
18. Take care of your physical and mental condition. Keep thinking positive and optimistic.
19. Make sure you are well-rested before the thesis defense day!
20. After the revision, please attend your final counseling with the Final Project advisor, the examiner, the chairman of the session and the head of Film Department through emails. Please check the lecturer's email on the 'Contact' page. Email the lecturers politely and attach two files to the front pages and the full version of the thesis. Note that each lecturer may need 48 hours to reply to you email during working days. It is best to start counseling two days after the Final Defense day.
21. Students must upload the results of the revised thesis exam through My UMN. The deadline for submission is two weeks after the Final Defense day.

Gambar 3.9 Analisa What to do

Selain menggunakan batas, penulis juga menyarankan untuk menggunakan tipe *button* seperti *dropdown button*, di mana *button* tersebut dapat menghilangkan serta memunculkan jawaban ataupun tulisan sehingga hal tersebut dapat mengurangi “beban” ketika melakukan *user* melakukan *tracking* atau *skimming* dalam website karena audiens hanya akan melihat poin-poin penting yang disuguhkan dalam website terlebih dahulu tanpa isinya. Berikut merupakan salah satu contoh dari masalah yang telah dilampirkan sebelumnya.

- header bisa dikasih gambar kyk header home page
- Common question & administration bisa dipisah menjadi dua bagian agar tidak terlalu panjang
- Common question bisa dibuat menjadi dua kolom agar tidak terlalu panjang
- Agar tidak terlihat terlalu panjang, bisa menggunakan tipe button yang dapat menghilangkan & memunculkan jawaban dari FAQ (semacam dropdown button), cth:

Gambar 3.10 Analisa Laman FAQ

## b. Referensi

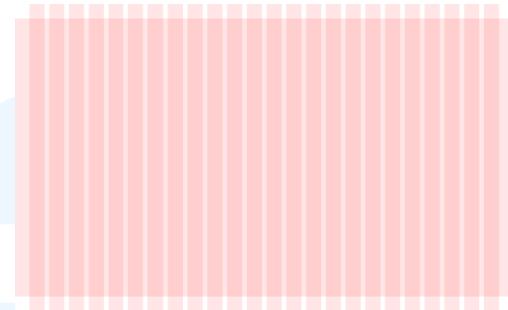
Dalam tahapan ini, penulis akan menjabarkan beberapa elemen yang akan penulis gunakan dalam melakukan perancangan ulang *website* TA Animasi termasuk penggunaan warna, *layout*, *typeface* serta penentuan konsep dari perancangan ulang. Warna yang penulis gunakan merupakan warna yang didasarkan pada warna utama UMN Film & Animasi, yaitu warna ungu dan oranye. Penggunaan warna dalam perancangan ulang *website* juga didasarkan pada website yang sebelumnya dianalisa sehingga meskipun desain yang akan dibuat setelahnya memiliki kesan yang berbeda namun tetap merupakan satu kesatuan dengan *website* yang sebelumnya.



Gambar 3.11 Warna Utama *Website* TA Animasi

Berdasarkan hasil analisa, penulis akan menggunakan warna ungu sebagai warna utama yang akan merepresentasikan program studi Film & Animasi, sedangkan warna oranye akan penulis gunakan untuk memberikan *highlight* pada kata-kata penting yang harus diperhatikan oleh mahasiswa karena warna oranye merupakan warna yang lebih mudah untuk menarik perhatian. Selain menggunakan warna ungu dan oranye sebagai warna utama, penulis juga akan menggunakan warna putih dan hitam sebagai warna sekunder serta latar belakang dari *website*. Warna putih akan memberikan kesan bersih sebagai latar belakang dan merupakan

warna yang netral untuk menonjolkan warna utama yang akan digunakan.



Gambar 3.12 *Column Grid*

Setelah menentukan warna yang akan digunakan dalam perancangan ulang, penulis kemudian akan melakukan penentuan *layout*. *Layout* yang akan digunakan merupakan *column grid* yang berfungsi untuk memberikan visual serta tata letak yang lebih konsisten. Penulis menggunakan *column grid* dengan 24 kolom dan *margin* sebesar 1,5cm serta *gutter* sebesar 0,5cm.

#### **Montserrat**

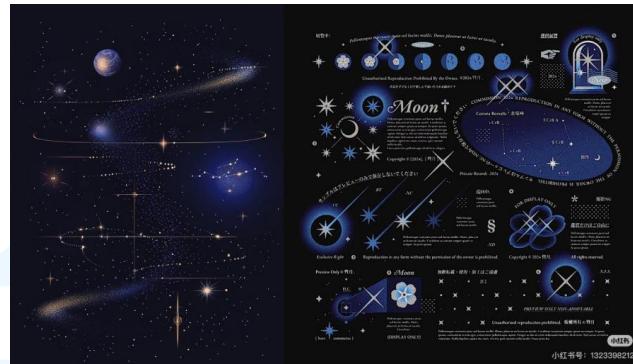
Thin	<i>Thin</i>
Extra Light	<i>Extra Light</i>
Light	<i>Light</i>
Regular	<i>Regular</i>
Medium	<i>Medium</i>
Semi Bold	<i>Semi Bold</i>
<b>Bold</b>	<b><i>Bold</i></b>
<b>Extra Bold</b>	<b><i>Extra Bold</i></b>
<b>Black</b>	<b><i>Black</i></b>

#### **Nunito**

Extra Light	<i>Extra Light</i>
Light	<i>Light</i>
Regular	<i>Regular</i>
Medium	<i>Medium</i>
Semi Bold	<i>Semi Bold</i>
<b>Bold</b>	<b><i>Bold</i></b>
<b>Extra Bold</b>	<b><i>Extra Bold</i></b>
<b>Black</b>	<b><i>Black</i></b>

Gambar 3.13 Tipografi

Selanjutnya, penulis akan menentukan *typeface* yang akan digunakan dalam perancangan ulang. Terdapat 2 jenis *typeface* yang akan penulis gunakan yaitu, Montserrat dan Nunito, *typeface* utama yang digunakan oleh program studi Film & Animasi. Pemilihan *typeface* disesuaikan dengan *typeface* yang digunakan dalam website sebelum perancangan ulang, namun *typeface* Montserrat dipilih sebagai salah satu *typeface* utama karena merupakan *typeface* dengan tipe *sans-serif* yang lebih memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi.



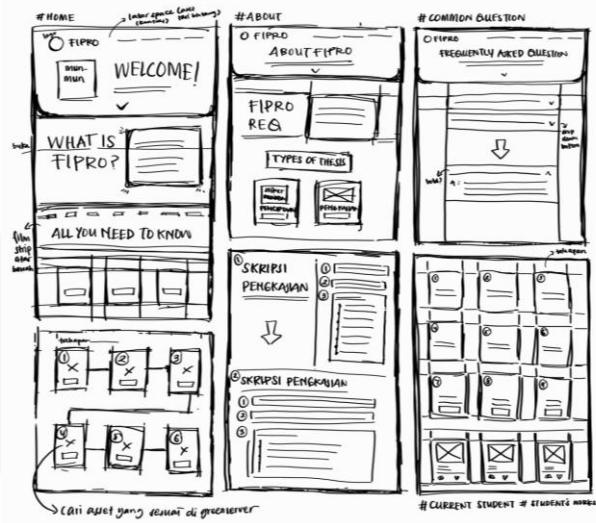
Gambar 3.14 Referensi Konsep Luar Angkasa

Sumber: Pinterest (2025)

Konsep yang akan penulis gunakan diambil dari tema referensi konsep Muniverse, yaitu tema yang terinspirasi dari “Space”. Melalui kata “space”, penulis merasa bahwa hal yang menonjol adalah benda-benda bercahaya seperti bintang yang bersinar di langit malam, karenanya penulis merasa bahwa hal ini dapat digunakan sebagai konsep utama dalam perancangan ulang *website* TA Animasi. Penulis juga akan menggunakan beberapa *2D asset* dari Muniverse sebagai pengganti *icon* untuk memberikan tampilan yang lebih menarik sekaligus menyesuaikan dengan tema dan konsep yang penulis referensikan sebelumnya.

### c. Sketsa dan Digitalisasi

Tahapan selanjutnya merupakan tahapan di mana penulis akan merealisasikan konsep *website* dengan melakukan tahap digitalisasi. Penggerjaan desain dilakukan dengan menggunakan *figma* sebagai aplikasi utama dalam membuat *prototype* untuk perancangan ulang *website* TA Animasi. Dalam tahapan ini, penulis akan lebih memfokuskan diri dalam mengatasi permasalahan yang telah dijabarkan melalui hasil analisa di atas.



Gambar 3.15 Sketsa Desain Awal

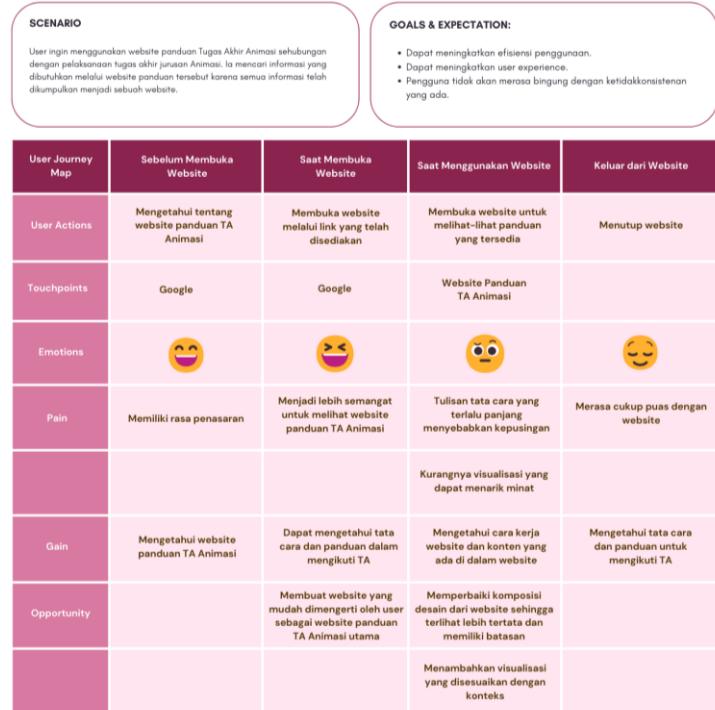
Foto di atas menunjukkan sketsa yang penulis buat untuk menentukan desain yang ingin dieksekusi,. Penulis tidak membuat keseluruhan sketsa per halaman secara rinci karena pada akhirnya, penulis tetap harus menyesuaikan dengan hasil akhir dari perancangan sehingga penulis memutuskan untuk hanya membuat beberapa sketsa yang menguraikan ide dari perancangan yang telah penulis pikirkan sebelumnya. Setelahnya, penulis akan melanjutkan perancangan dengan menyesuaikan desain yang telah ditetapkan untuk menjaga konsistensi dari desain yang ingin dicapai.



Gambar 3.16 *Information Architecture Website TA Animasi*

Penulis kemudian membuat sebuah *information architecture* yang merupakan kerangka dalam pembagian dan alur informasi dari *website* yang akan penulis rancang ulang. Pembuatan *information architecture* ini didasarkan pada kerangka informasi yang telah ada di *website* panduan Tugas Akhir Animasi sebelumnya. Melalui *information architecture*, dapat diketahui bahwa jumlah halaman yang harus penulis rancang ulang adalah 8 halaman yang terdiri dari *Home, About, Current Student, Future Student, Links & Documents, Student's Works, Frequently Asked Questions (FAQ)* dan *Our Team*.

### User Journey Map



Gambar 3.17 *User Journey Map Website TA Animasi*

Penulis juga membuat sebuah *user journey map* untuk mengetahui dan memperjelas *pain point* dari *user* ketika menggunakan *website* panduan Tugas Akhir Animasi. *Pain point* merupakan masalah utama yang harus dibenahi untuk meningkatkan *user experience*. Berdasarkan *user journey map*

yang penulis buat, penulis menjabarkan beberapa pain point utama yang dimiliki oleh *user* ketika menggunakan *website* panduan Tugas Akhir Animasi yang terdiri dari rasa kebosanan karena kurangnya visualisasi yang dapat menarik minat *user* dalam menggunakan *website* serta tulisan tata cara yang terlalu panjang tanpa dibatasi menyebabkan kepusingan bagi user ketika harus membaca tata cara per tahapan.



Gambar 3.18 Tampilan *Home*

Untuk mengawali, penulis memutuskan untuk mengubah laman *home* dengan menggunakan latar belakang yang menunjukkan luar angkasa sesuai dengan konsep yang penulis angkat. Untuk meningkatkan *first impression*, selain menggunakan menempatkan kata “*Welcome!*” dalam ukuran yang besar untuk menonjolkan hirarki, penulis juga menggunakan aset karakter dari Muniverse yang telah tersedia sebelumnya untuk menambahkan *visual appeal*. Sedangkan untuk bagian “*what is fipro?*”, penulis akan mulai menonjolkan efek penggunaan cahaya dalam membentuk kata-kata mengikuti konsep yang telah penulis gunakan. Cahaya tersebut merepresentasikan cahaya bintang di dalam kegelapan, meskipun luar angkasa memiliki latar belakang yang gelap selayaknya di dunia nyata namun penulis memutuskan untuk tetap menggunakan latar belakang putih agar tulisan lebih tampak dan lebih mudah untuk dibaca oleh pengguna. Penulis tetap menggunakan *button* dengan warna oranye sebagai elemen *call-to-action*.



Gambar 3.19 Tampilan *Important Events*

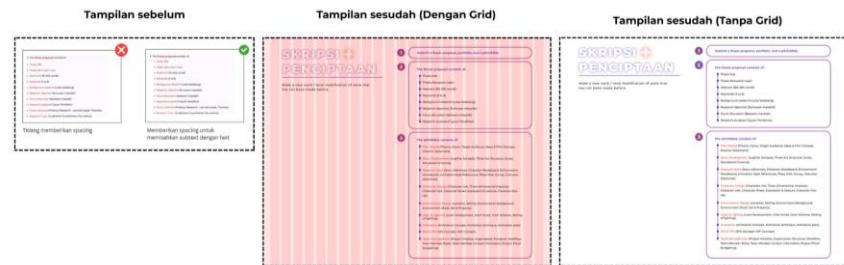
Berikutnya, melalui foto di atas, penulis ingin menonjolkan penggunaan bahasa yang lebih konsisten sekaligus menggunakan aset-aset Muniverse yang telah tersedia disesuaikan dengan konteks dari masing-masing *events*. Penulis juga menambahkan sebuah alur yang dapat membantu audiens untuk mengetahui urutan dari *event* sesuai dengan tanggal kejadian serta meningkatkan *user experience* yang mengurangi kebingungan *user* dalam membaca jadwal.



Gambar 3.20 Tampilan *Header*

Selanjutnya, masih dengan pembahasan mengenai konsistensi, penulis mengubah tampilan *header* dari *website* yang sebelumnya menjadi seirama dengan *header* dari laman *home* sehingga memperlihatkan hasil yang konsisten dan memudahkan *user* dalam penggunaannya. Selain itu, tampilan yang menarik juga dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan membangkitkan emosi sekaligus memicu rasa ingin tahu *user* untuk dapat

menjelajahi *website* dengan lebih jauh. Penulis juga menambahkan beberapa *asset* dari Muniverse yang telah tersedia sebelumnya untuk menambah *visual appeal* pada *header*.



Gambar 3.21 Tampilan *Thesis Proposal*

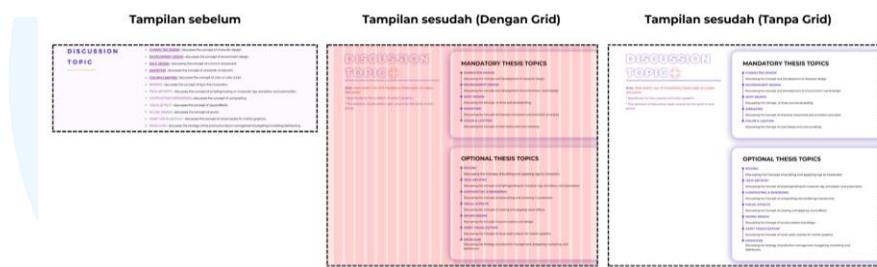
Kemudian berlanjut pada aspek hirarki, sebelumnya peletakan *sub-text* dan *text* terlihat tidak memiliki hirarki karena penempatannya yang disamaratakan sesuai dengan penggambaran yang terlihat di “tampilan sebelumnya”. Untuk menambahkan esensi dari hirarki, penulis memberikan spacing pada bagian *text* sehingga *text* terlihat lebih menjorok ke arah dalam dan memudahkan audiens untuk melihat perbedaan antara *sub-text* dengan *text* yang ada di bawahnya. Penulis juga menambahkan sedikit perubahan pada bagian “bulat” untuk menegaskan bahwa bagian *text* tersebut merupakan sebuah “set” yang berbeda dengan *sub-text* pada bagian atas, menciptakan sebuah *visual hierarchy* sekaligus memperbaiki *user flow*.



Gambar 3.22 Tampilan *What to do*

Berikutnya, mengenai aspek batasan. Seperti yang telah penulis uraikan dalam tahapan *briefing* bahwa teks panjang tanpa

batasan yang jelas dapat membuat audiens merasa “*overwhelmed*” karena merasa bahwa semua teks yang tersedia harus dibaca sekaligus dalam sekali baca. Oleh karena itu, penulis memutuskan mengatur ulang *layout* dengan mengkotak-kotakan urutan dari *section* “*What to do*” untuk memberikan ruang bernapas bagi audiens ketika membaca urutan dari apa yang harus dilakukan. Penulis juga mengurutkan nomor sesuai dengan arah gerak mata audiens dari arah kiri ke kanan.



Gambar 3.23 Tampilan *Discussion Topic*

Masih sehubungan dengan *boundaries*, penulis tidak mencantumkan analisis mengenai “*Discussion Topic*” pada tahapan “*briefing*” karena bagian ini juga memiliki pembahasan atau analisa yang sejenis dengan aspek *boundaries* yang sebelumnya, karenanya penulis berpikir untuk hanya menunjukkan salah satu contoh dari hasil analisa. Pada tampilan sebelumnya, pembagian antara “*Discussion Topic*” terlihat agak membingungkan, di mana topik utama dengan topik tambahan dijadikan satu dengan hanya memberikan perbedaan berupa penggunaan *bold* dan *underline* untuk topik utama dan teks biasa untuk topik pendukung. Meskipun memang benar bahwa penggunaan *bold* dan *underline* merupakan salah satu elemen dalam memperkuat pembentukan *visual hierarchy*, namun lebih baik diberikan *boundaries* karena pada akhirnya, kedua topik tersebut memiliki tujuan yang berbeda. Dalam tampilan setelahnya, penulis membuat dua kotak yang berbeda untuk kedua topik tersebut dan memperbesar sub judul “*Mandatory*

*thesis topics*” serta “*Optional thesis topic*” sehingga memperjelas perbedaan dari hirarki sekaligus menciptakan *visual boundaries* antara topik utama dengan topik pendukung.

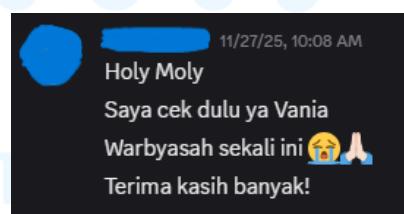


Gambar 3.24 Tampilan *Common Questions*

Terakhir, seperti yang telah penulis jelaskan sebelumnya, penggunaan *dropdown button* berfungsi untuk memberikan *highlight* pada poin utama dari pertanyaan-pertanyaan yang tertera sehingga audiens dapat membaca pertanyaan-pertanyaan terlebih dahulu tanpa jawaban. Penggunaan *dropdown button* bertujuan agar audiens dapat fokus pada pertanyaan yang ingin diketahui terlebih dahulu. Perancangan ini ditujukan untuk mengurangi *visual clutter* dengan memanfaatkan *whitespace* dan menciptakan halaman yang jauh lebih sederhana sekaligus meningkatkan pencarian *user*.

#### d. Finalisasi dan *Approval*

Setelah menyelesaikan digitalisasi dari perancangan ulang *website* Tugas Akhir Animasi, penulis kemudian melakukan asistensi dengan *supervisor* untuk mendapatkan *feedback*. Berikut merupakan tangkapan gambar dari reaksi yang diberikan oleh supervisor terhadap hasil perancangan ulang yang penulis lakukan.



Gambar 3.25 *Feedback* dari *Supervisor*

Berdasarkan lampiran foto yang penulis cantumkan di atas, supervisor tampak puas dengan hasil perancangan ulang yang penulis lakukan. Penulis kemudian menyelesaikan proyek setelah

mendapatkan *approval* secara langsung oleh *supervisor* dan *approval* ini diberitahukan secara langsung oleh supervisor setelah penulis bertanya secara langsung ketika meminta tanda tangan.

### 3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

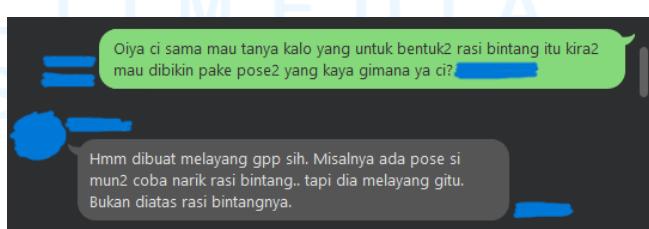
Dalam tahapan ini, penulis akan menguraikan 4 tugas tambahan selain tugas utama yang penulis kerjakan. Beberapa tugas yang penulis pilih terdiri dari proyek *2D Asset* rasi bintang Muniverse, proyek poster promosi *hiring & casting crew* untuk alumni UMN Film & Animasi, proyek *template* hari raya natal, dan proyek poster film TA.

#### 3.3.2.1 Proyek *2D Asset* Rasi Bintang Muniverse

Proyek tambahan pertama yang akan penulis uraikan merupakan sebuah proyek *2D Asset* Muniverse dengan tema rasi bintang. Dalam proyek ini, penulis akan membuat sebuah ilustrasi yang akan digunakan dalam *cover comic* Muniverse sebagai *thumbnail*. Berikut merupakan tahapan-tahapan yang penulis lakukan untuk menyelesaikan proyek terkait.

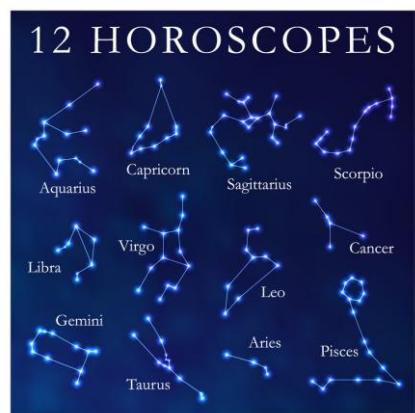
##### a. *Briefing*

Tugas tambahan pertama yang penulis pilih merupakan pembuatan ilustrasi *2D Asset* yang akan digunakan sebagai *cover* dari rangkaian komik Muniverse yang saat ini sedang digarap dan di-*upload* secara aktif tiap minggunya melalui media sosial Instagram Muniverse.inc. Pada awalnya, penulis diberikan sedikit arahan untuk melakukan sketsa pose yang sesuai dengan properti utama yaitu bentuk rasi bintang.



Gambar 3.26 Penulis Bertanya Mengenai Pose Karakter

Tema rasi bintang sendiri datang dari tema *space* yang diangkat pertama kali oleh Instagram Muniverse, di mana untuk menyatukan konsep awal, digunakanlah konsep fase bulan serta rasi bintang bersama dengan kedua karakter utama dari Muniverse sebagai komponen utama dalam pembuatan ilustrasi *2D Asset* yang akan digunakan dalam *cover comic* Muniverse per episodenya.



Gambar 3.27 Rasi Bintang  
Sumber: <https://kenalsains.blogspot.com/2016/04/konstelasi...>

Konsep dari rasi bintang sendiri juga disesuaikan dengan konsep dari karakter Muniverse sendiri yaitu Mun-Mun dan Karu yang merupakan alien meskipun memiliki fitur binatang yang nyata seperti Mun-Mun yang terlihat seperti kelinci dan Karu yang terlihat seperti rusa.

### b. Referensi

Meskipun tema yang diberikan merupakan tema yang jelas, namun sebagai desainer, penulis tetap ingin mendapatkan arahan mengenai konsep pose yang lebih jelas serta yang diinginkan oleh dosen film yang berkaitan dengan penggarapan Muniverse *Universe*. Penulis kemudian menanyakan kembali hal terkait pose

atau properti yang diinginkan oleh dosen terkait untuk dapat penulis jadikan arahan dalam pencarian referensi dalam pembuatan pose. Berikut merupakan referensi yang penulis gunakan dalam pembuatan sketsa.



Gambar 3.28 Referensi 2D Asset Muniverse  
Sumber: Pinterest (2025)

Sesuai dengan arahan yang diberikan oleh dosen terkait sebelumnya, penulis mencari beberapa pose yang menggambarkan karakter yang mengapung di udara. Penulis menemukan beberapa referensi seperti yang penulis cantumkan di atas, perempuan yang mengapung sambil menghadap ke atas dan seorang astronot yang mengapung sambil menghadap ke arah bawah. Kedua referensi tersebut penulis gunakan untuk menggambarkan pose karakter Muniverse di luar angkasa.

### c. Sketsa dan Digitalisasi

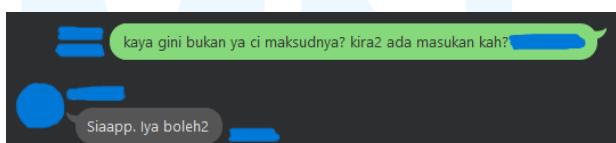
Referensi yang penulis gunakan merupakan referensi asli disertai referensi dari stiker LINE yang pernah digarap oleh desainer lain dalam pembuatan stiker milik Muniverse *Universe* yang kemudian dirilis di LINE. Penulis menggunakan referensi stiker LINE yang pernah dibuat tersebut sebagai referensi dalam menggambarkan karakter Muniverse yang menggunakan kostum astronot sehingga desain kostum yang digunakan dapat terlihat konsisten dan tidak berubah-ubah. Berikut

merupakan sketsa yang penulis gambar dengan menggunakan Aries sebagai rasi bintang utama.



Gambar 3.29 Sketsa 2D Asset Muniverse

Setelah menyelesaikan sketsa, penulis mengirimkan hasil sketsa kepada dosen terkait untuk meminta *feedback* sebelum melanjutkan sketsa ke tahapan *lineart* dan *basic coloring*. Menanggapi sketsa yang penulis kirimkan melalui pesan LINE, dosen terkait setuju untuk penulis dapat melanjutkan penggerjaan sketsa ke tahapan *lineart* dan *basic coloring*.



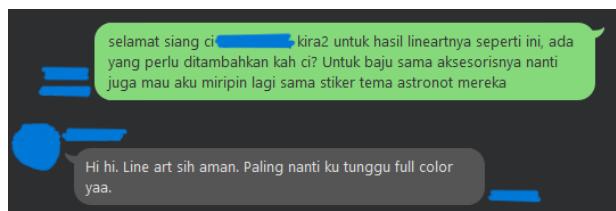
Gambar 3.30 Feedback Sketsa

Setelah mendapatkan *feedback*, penulis kemudian melanjutkan ke tahapan *lineart* dan *basic coloring*. Penulis melakukan *coloring* dengan melakukan *blocking* pewarnaan untuk memisahkan warna-warna yang akan digunakan serta mempermudah penulis untuk mewarnai kembali dengan warna-warna lainnya. Berikut merupakan hasil *lineart* final dan *basic coloring*.



Gambar 3.31 *Lineart* dan *Basic Coloring* 2D Asset Muniverse

Setelah menyelesaikan hasil *lineart* dan *basic coloring*, penulis mengasistensikan hasil kepada dosen terkait. Dosen berkata bahwa hasil dari *lineart* sudah aman untuk dilanjutkan dan menunggu untuk penyelesaian dengan *full color*. Berikut merupakan *feedback* yang penulis dapat mengenai *lineart* dan *basic coloring*.



Gambar 3.32 *Feedback Lineart* dan *Basic Coloring*

Setelah mendapatkan *approval*, penulis kemudian akan melanjutkan ke dalam tahapan finalisasi dan *approval*. Penulis juga akan melengkapi detail aksesoris sesuai dengan referensi yang penulis gunakan di dalam tahapan finalisasi dan *approval*.

#### d. Finalisasi dan *Approval*

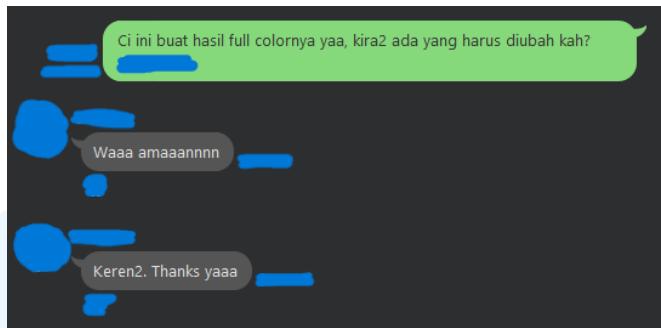
Setelah menyelesaikan final *lineart* dan *basic coloring*, penulis kemudian melanjutkan dengan

membetulkan pemilihan warna yang sesuai dengan *vibes* dari tema *space*. Selain itu, penulis juga menyesuaikan dengan warna yang digunakan sebelumnya sesuai dengan referensi dari stiker LINE terdahulu. Penulis juga memperbaiki serta menambahkan beberapa hal seperti bentuk dari rasi bintang, pewarnaan bintang serta penggambaran bintang menjadi sebuah titik-titik yang dibuat dalam jumlah banyak untuk lebih dapat menunjukkan suasana dari luar angkasa. Berikut merupakan hasil akhir dari 2D Asset Muniverse dengan tema rasi bintang.



Gambar 3.33 Hasil Akhir 2D Asset Muniverse

Penulis juga menambahkan gradasi warna pada latar belakang agar terasa lebih menyatu dengan keseluruhan dari ilustrasi dan tidak terasa *plain*. Penulis juga menggambar beberapa bintang dengan ukuran yang jauh lebih besar sebagai elemen lain untuk menghiasi latar belakang.



Gambar 3.34 *Feedback Hasil Akhir*

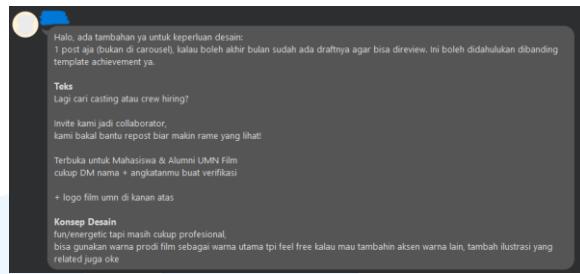
Setelah menyelesaikan proses finalisasi, penulis menunjukkan hasil akhir kepada dosen terkait untuk mendapatkan approval mengenai hasil akhir. Dosen terkait berkata bahwa hasil akhir yang penulis buat sudah sesuai dan layak untuk digunakan menjadi thumbnail komik Muniverse.

### 3.3.2.2 Proyek Poster Promosi *Hiring & Casting* UMN Film

Proyek tambahan kedua yang akan penulis jabarkan berupa sebuah proyek poster promosi *hiring & casting* UMN Film. Poster ini bertujuan untuk membantu para alumni UMN dari Program Studi Film, di mana para alumni dapat menghubungi akun UMN Film untuk mendapatkan bantuan repost dalam merekrut crew.

#### a. *Briefing*

Pada awalnya, penulis mendapatkan sebuah *brief* untuk membuat sebuah poster promosi media sosial Instagram dari UMN Film. Seperti yang telah penulis jelaskan sebelumnya, poster ini ditujukan sebagai pengumuman untuk membantu para alumni dari UMN atau para mahasiswa dari Program Studi Film dan Animasi untuk mendapatkan bantuan dalam melakukan perekrutan *crew* untuk pembuatan film.



Gambar 3.35 Briefing Poster Promosi Casting & Crew Hiring

Berdasarkan brief yang diberikan, poster yang dibuat harus memiliki konsep yang *fun* dan *energetic* namun masih cukup profesional. Di sisi lain, penulis juga diperbolehkan untuk menggunakan elemen tambahan yang masih sesuai dengan tujuan dan konsep dari poster.

### b. Referensi

Setelah diberikan *brief*, penulis kemudian melakukan pencarian referensi terlebih dahulu sebagai acuan dalam melakukan sketsa dan digitalisasi. Referensi utama yang penulis cari merupakan referensi terkait konsep “*fun*” dan “*energetic*” yang disebutkan dalam *brief* sebelumnya. Melalui kata “*fun*” dan “*energetic*”, penulis memikirkan beberapa hal yang merepresentasikan kedua kata tersebut seperti konser dan warna terang yang *colorful* selayaknya warna pelangi.



Gambar 3.36 Referensi Poster Promosi  
Sumber: Pinterest (2025)

Penulis juga menggunakan *film strip* sebagai referensi untuk menyesuaikan dengan program studi Film dan Animasi, yang identik dengan segala macam hal yang berhubungan dengan *film*. Di atas merupakan beberapa foto referensi yang penulis gunakan dalam pembuatan konsep.

### c. Sketsa dan Digitalisasi

Melalui referensi yang dicantumkan di atas, penulis memilih untuk menggunakan bentuk tangan yang sedang menunjuk ke atas sebagai bagian dari referensi foto “konser” yang merujuk pada kata “*fun*” dan “*energetic*”. Dalam sudut pandang penulis, bentuk tangan yang sedang menunjuk tersebut selain menunjukkan bentuk “*fun*” dan “*energetic*”, hal tersebut juga melambangkan “*pick me*” atau orang yang mengangkat tangannya agar dirinya dapat terpilih. Penulis merasa bahwa makna tersebut sesuai dengan konteks dan tujuan dari pembuatan poster, yaitu untuk mempromosikan postingan *casting* dan *hiring crew*.

Dalam hal desain, penggunaan tangan tersebut juga dapat dimanfaatkan untuk mengarahkan pandangan orang-orang ke tujuan utama dari poster, yaitu isi dari tulisan sebagai bintang utama. Selain itu, penulis juga menambahkan aksen film strip untuk lebih menegaskan bahwa poster yang dibuat memiliki kaitan erat dengan Program Studi Film & Animasi. Penulis juga menggunakan hirarki dalam penempatan tulisan, di mana pertanyaan yang diajukan ditulis dalam ukuran yang paling besar karena merupakan inti berita utama dalam poster dan merupakan tulisan yang menarik

perhatian serta harus dibaca oleh audiens ketika melihat poster untuk pertama kalinya.



Gambar 3.37 Sketsa Poster Promosi *Casting & Crew Hiring*

Setelah pembuatan sketsa, penulis melanjutkan tahapan dengan membuat digitalisasi. Penulis menggunakan warna terang yang berbeda-beda untuk lebih memperkuat konsep “fun” dan “energetic”, di mana penulis memilih warna pink, merah, biru, hijau dan kuning sebagai warna lain yang digunakan selain warna ungu dan oranye yang merupakan warna utama dari UMN Film.

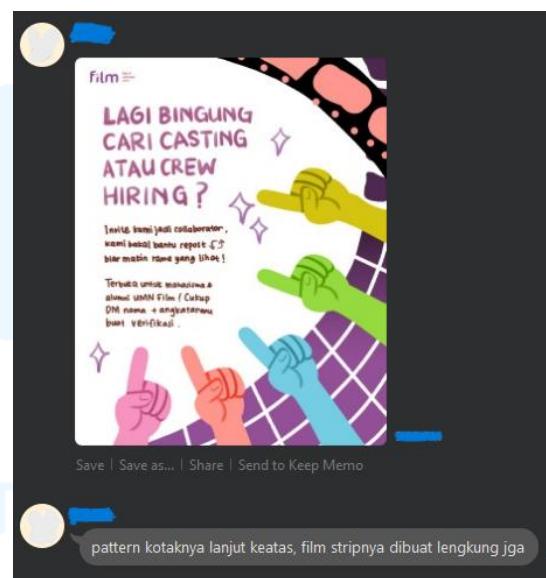


Gambar 3.38 Digitalisasi Poster Promosi *Casting & Crew Hiring*

Setelahnya penulis melanjutkan hasil sketsa dengan digitalisasi dan pewarnaan. Penulis juga menambahkan sebuah elemen berupa bentuk lengkungan dengan garis kotak-kotak berwarna putih pada bagian bawah kanan poster untuk menambahkan dimensi dan mengisi kekosongan dalam desain poster awal.

#### d. Finalisasi dan *Approval*

Setelah tahapan digitalisasi, penulis melakukan asistensi dengan dosen terkait untuk mendapatkan *feedback* mengenai poster yang telah dibuat oleh penulis. *Feedback* yang penulis terima berupa arahan untuk mengubah *film strip* yang berada di atas kanan menjadi lebih lengkung dan senada dengan elemen yang terletak pada bagian bawah kanan poster. Berikut merupakan *screenshot* dari *feedback* yang penulis dapatkan.



Gambar 3.39 *Feedback* Poster Promosi

Penulis melakukan revisi sesuai dengan *feedback* yang telah diberikan sebelumnya, yaitu

dengan melengkungkan *film strip* yang ada di atas kanan agar dapat lebih menyelaraskan *flow* dari elemen yang terletak di kanan bawah. Selain melakukan revisi sesuai dengan *feedback*, penulis juga melakukan beberapa penambahan disesuaikan dengan konten dari proyek, yaitu *icon* dari anonimitas dengan tanda tanya pada bagian muka untuk merepresentasikan tema *hiring* dan *casting crew*. Setelahnya, penulis mendapatkan approval oleh dosen terkait atas revisi yang penulis lakukan.



Gambar 3.40 Revisi Finalisasi Poster *Casting & Crew Hiring*

Berikut merupakan hasil dari revisi poster yang telah penulis lakukan. Penulis menggunakan *typeface* Montserrat untuk judul yang menarik perhatian dan Nunito untuk penjelasan di bagian bawah. Dalam penyempurnaannya, penulis menggunakan Affinity Designer sebagai software utama.

### 3.3.2.3 Proyek *Template* Hari Raya Natal

Proyek ketiga yang penulis pilih merupakan proyek untuk mendesain *template* Hari Raya Natal.

*Template* ini akan digunakan untuk sosial media Instagram UMN Film. Tujuan dari proyek ini adalah untuk mengucapkan selamat hari raya melalui sosial media terutama Instagram.

#### a. *Briefing*

Pada awalnya, penulis mendapatkan sebuah *brief* untuk membuat desain *template* hari raya melalui *Discord*. Pembuatan *template* hari raya mencakup keseluruhan aktivitas hari raya untuk setahun kedepan. Berikut merupakan *brief* yang diberikan oleh *supervisor*.



Gambar 3.41 *Briefing Template* Hari Raya

Penulis bersama dengan mahasiswa magang lainnya kemudian memulai dengan pengumpulan informasi dan hari besar apa yang akan dirayakan selama satu tahun ke depan. Karenanya terkumpul beberapa hari besar yang terdiri dari 13 hari besar yaitu, Hari Raya Tahun Baru, Hari Raya Imlek, Hari Raya Nyepi, Hari Raya Idul Fitri, Hari Raya Jumat Agung, Hari Raya Waisak, Hari Pancasila, Hari Kemerdekaan Indonesia, Hari Batik Nasional, Hari Raya Sumpah Pemuda, Hal Halloween, Hari Pahlawan serta Hari Raya Natal. Berikut merupakan hasil dari analisis singkat dan informasi yang kami kumpulkan mengenai

Hari Raya Natal sebagai proyek tambahan yang penulis pilih.

**Hari Natal (Christmas Day) | December 25<sup>th</sup>**

**Makna & Latar Belakang**  
Christmas (Hari Natal) diperingati setiap 25 Desember oleh umat Kristen untuk merayakan kelahiran Yesus Kristus. Hari ini identik dengan suasana penuh sukacita, kebersamaan, dan berbagi kasih.

**Tradisi & Aktivitas Umum**

- Ibadah Natal di gereja.
- Dekorasi pohon Natal & hiasan rumah dengan ornamen khas.
- Tukar kado & berkumpul bersama keluarga.
- Perayaan dengan lagu Natal, kuliner khas, dan kegiatan sosial seperti berbagi hadiah atau bantuan.

**Simbol & Elemen Visual**

1. Santa
2. Pohon Natal
3. Salju
4. Lampu Dekorasi
5. Cookies & Tongkat Permen
6. Warna Merah, Hijau tua & Putih (ft.emas)
7. Reindeer

Gambar 3.42 Hasil Analisis Singkat Mengenai Hari Raya Natal

Dalam analisis yang dilakukan, penulis dan mahasiswa magang lainnya mengumpulkan beberapa informasi utama seperti menggali makna dan latar belakang dari natal, tradisi dan aktivitas umum dari natal serta elemen dan simbol visual yang melambangkan atau merepresentasikan hari natal. Melalui hasil dari analisis didapatkan beberapa informasi berikut, Hari Natal merupakan hari raya yang dirayakan oleh umat kristiani setiap tanggal 25 Desember untuk memperingati kelahiran Yesus Kristus dan biasanya diperingati dengan melakukan ibadah di gereja, mendekorasi pohon natal dengan ornamen yang khas, melakukan tukar kado dan berkumpul bersama keluarga serta melakukan kegiatan sosial untuk berbagi sukacita. Secara umum, Hari Natal sendiri identik dengan santa, pohon natal, salju, lampu dekorasi, tongkat permen hingga warna hijau, merah dan emas.

## b. Referensi

Setelah melakukan pengumpulan informasi bersama, penulis kemudian mencari lebih banyak

referensi lain untuk mendapatkan ide mengenai visualisasi dari natal itu sendiri. Penulis kemudian menemukan beberapa referensi mengenai penggambaran dari bola kristal pada poster-poster yang bertemakan natal dan penulis merasa bahwa penggambaran bola kristal terlihat lebih sederhana dan dapat memberikan ruangan atau *space* yang lebih banyak untuk tulisan atau *text*.



Gambar 3.43 Referensi *Template* Hari Raya Natal  
Sumber: Pinterest (2025)

Seperti yang penulis jelaskan melalui penjabaran dari hasil analisis di tahapan sebelumnya, penulis juga mencari referensi dengan mengutamakan referensi poster yang memiliki warna utama merah, hijau dan emas yang merupakan warna yang paling sering dikaitkan dengan Hari Raya Natal. Tidak hanya dari warna, namun elemen-elemen yang digunakan dalam poster referensi juga merupakan elemen-elemen yang identik dengan analisis yang penulis lakukan bersama dengan mahasiswa lainnya.

### c. Sketsa dan Digitalisasi

Pada tahapan ketiga, penulis kemudian melakukan tahapan sketsa dengan menumpahkan ide-ide yang penulis miliki berdasarkan hasil dari referensi yang penulis temukan. Pada awalnya, penulis berpikir

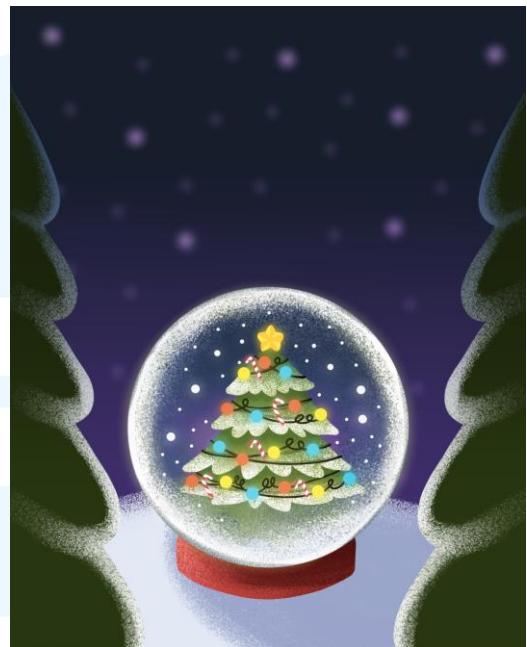
untuk memberikan efek dramatis pada hasil visualisasi dengan menggunakan efek gelap – terang untuk lebih memfokuskan bola kristal natal sebagai objek utama yang menarik perhatian dan memberikan bola-bola lampu warna-warni untuk lebih memberikan kesan natal. Berikut merupakan hasil dari sketsa yang penulis buat untuk *template* dari Hari Raya Natal.



Gambar 3.44 Sketsa *Template* Hari Raya Natal

Setelah menyelesaikan tahapan sketsa, penulis kemudian melanjutkan dengan tahapan digitalisasi. Penulis banyak melakukan perubahan dalam tahapan digitalisasi dengan menyesuaikan penggunaan warna dan *artstyle*. Penulis memutuskan untuk hanya mempertahankan objek bola kristal natal sebagai objek utama yang memiliki sebuah pohon natal di dalamnya, dengan dua pohon pinus pada bagian kanan dan kiri yang mengapit bola untuk mengisi kekosongan pada bagian samping sekaligus untuk lebih memeriahkan namun tetap memberikan *whitespace*

yang cukup besar untuk menempatkan tulisan pada bagian atas.



Gambar 3.45 Hasil Digitalisasi *Template* Hari Raya Natal

Penulis menggunakan gradasi warna yang lebih gelap pada bagian atas langit agar pewarnaan dapat terkesan lebih dramatis dan menciptakan kontras dengan suasana di sekitarnya. Kontras yang diciptakan digunakan untuk lebih menonjolkan bola kristal sebagai objek utama yang memiliki elemen-elemen utama seperti pohon natal dengan ornamen-ornamen dan langit malam penuh bintang yang sesuai dengan hasil analisis dan referensi sebelumnya. Penulis juga menggunakan *brush* yang memiliki tekstur seperti *crayon* untuk menampilkan kesan yang hangat dan nostalgia kebersamaan.

#### d. *Finalisasi dan Approval*

Setelah menyelesaikan digitalisasi dari digitalisasi *template* hari raya, penulis kemudian

melakukan asistensi dan kemudian mendapatkan *feedback* dari dosen terkait. Berikut merupakan *feedback* yang penulis dapatkan.



Gambar 3.46 *Feedback Template* Poster Hari Raya Natal

Berdasarkan foto di atas, penulis mendapatkan persetujuan mengenai desain *template* yang penulis buat. Dosen kemudian meminta penulis untuk memasukkan *file template* ke dalam *OneDrive* sebagai bagian dari pengumpulan *file*.

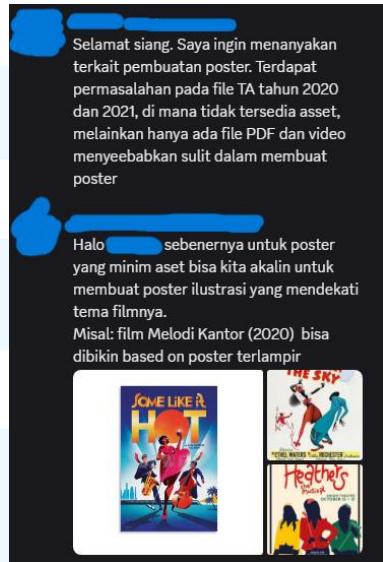
#### 3.3.2.4 Proyek Poster Tugas Akhir Film GudangAda

Proyek keempat atau yang terakhir yang akan penulis jabarkan berupa sebuah proyek poster Tugas Akhir Film GudangAda. Proyek ini ditujukan untuk membuat sebuah poster yang didedikasikan untuk digunakan sebagai poster atau wajah dari Film GudangAda. Berikut merupakan penjelasan mengenai tahapan-tahapan yang penulis lakukan.

##### a. *Briefing*

Dalam tahapan awal atau *briefing*, penulis mendapatkan permintaan untuk membuat poster mengenai Tugas Akhir dari para mahasiswa program studi Film, salah satunya merupakan sebuah proyek iklan dari GudangAda. GudangAda merupakan sebuah *platform marketplace* yang memudahkan penjual dan pembeli dalam melakukan transaksi. *Briefing* diberikan secara langsung oleh *supervisor* sehingga tidak ada

bukti berupa media foto yang dapat menjadi bukti pemberian tugas.



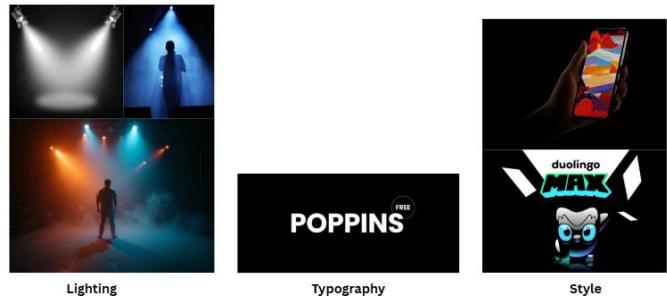
Gambar 3.47 Konsep Poster

Sebagai bukti dari pemberian *brief*, penulis melampirkan salah satu tangkapan layar mengenai pembicaraan konsep dari poster. Pembuatan poster dapat dilakukan dengan membuat asset secara mandiri disesuaikan dengan konsep dari film. Sebagai contoh, *supervisor* juga mencantumkan beberapa poster sebagai referensi yang dapat penulis gunakan.

#### b. Referensi

Penulis bersama dengan mahasiswa magang lainnya melakukan pencarian referensi secara bersama-sama dan sepakat untuk menggunakan elemen cinematic sesuai dengan penggambaran iklan yang disuguhkan. Berikut merupakan referensi yang penulis gunakan untuk membuat sketsa dan ide dari poster iklan GudangAda.

Advertasi PT. Gudang Ada Globalindo | Paket Cinematic, Ecommerce



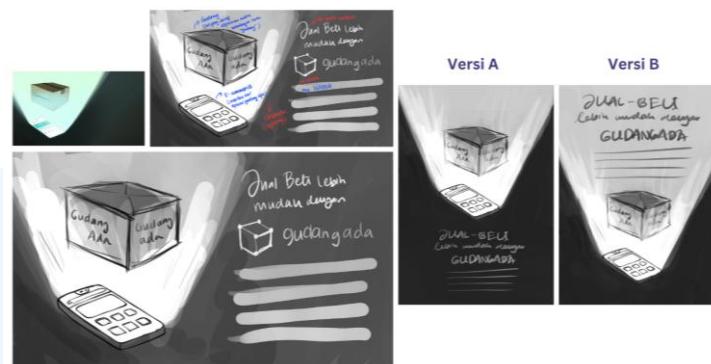
Gambar 3.48 Referensi poster GudangAda  
Sumber: Pinterest (2025)

Suasana *cinematic* dalam referensi digambarkan dengan penggunaan satu objek utama untuk menarik perhatian dengan sebuah lampu di dalam sebuah *space* yang luas dan gelap untuk menonjolkan penggunaan lampu. Objek yang tersorot oleh lampu pun hanya dapat dideskripsikan melalui bayangan gelap yang disinari oleh cahaya lampu tepat dari atas.

**c. Sketsa dan Digitalisasi**

Didasarkan oleh hasil dari referensi yang telah dikumpulkan sebelumnya, penulis kemudian membuat sebuah sketsa yang menampilkan sebuah ponsel yang menyinari sebuah kardus dari bawah, hal ini dilakukan untuk menambahkan kesan dramatis. Pemilihan objek kardus digunakan untuk merepresentasikan kata “gudang” karena merupakan salah satu objek yang sering dipikirkan ketika mendengar kata “gudang”. Ponsel digunakan untuk melambangkan *e-commerce* yang menunjukkan *interface* dari aplikasi GudangAda sendiri.

### Versi - 3 | Sketsa Poster Gudangada



Gambar 3.49 Sketsa Poster GudangAda

Setelah menyelesaikan tahapan sketsa, penulis akhirnya melanjutkan proyek ke tahapan digitalisasi. Penulis banyak melakukan percobaan dalam mengilustrasikan adegan *cinematic* agar pencahayaan dapat terlihat lebih dramatis. Penulis juga menambahkan *interface* dari aplikasi GudangAda serta logo dari GudangAda untuk melengkapi hasil dari digitalisasi.



Gambar 3.50 Digitalisasi Poster GudangAda

Sedikit berbeda dengan penggambaran *cinematic* yang telah penulis jelaskan sebelumnya, penulis menggunakan lampu dari arah bawah untuk menggantikan penggunaan lampu dengan cahaya dari *smartphone*. Objek utama yang digunakan untuk

menarik perhatian adalah kardus dengan logo GudangAda. Penulis juga membuat keseluruhan dari latar tempat menjadi sangat gelap untuk menciptakan kesan *cinematic* dan dramatis, serta memudahkan objek untuk menjadi penarik perhatian.

#### **d. Finalisasi dan *Approval***

Tahap terakhir merupakan tahapan revisi dan *approval*, namun dikarenakan sebuah pertimbangan internal, proyek yang penulis kerjakan tidak terpilih untuk digunakan sebagai poster film GudangAda.

### **3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja**

Kendala merupakan hal yang tidak dapat dihindari dalam hidup, salah satunya adalah dalam pelaksanaan kerja. Karenanya dalam tahapan ini, penulis akan menjelaskan kendala beserta solusi dari kendala tersebut yang telah penulis lakukan sepanjang pelatihan kerja magang ini. Berikut merupakan beberapa kendala pelaksanaan kerja serta solusi dari penulis.

#### **3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja**

Dalam bagian ini, penulis akan menguraikan beberapa kendala yang penulis alami selama menjalankan magang. Kendala-kendala ini akan penulis jabarkan sebelum kemudian menjelaskan solusi yang penulis lakukan. Berikut merupakan beberapa kendala yang penulis alami:

1. Kendala pelaksanaan kerja yang penulis alami berupa pembagian jobdesk antara satu dengan yang lainnya, ketika penulis mendapatkan tugas yang sama dengan mahasiswa magang lainnya, maka kita akan melakukan kesepakatan untuk mengirimkan sketsa masing-masing untuk sebuah proyek yang sama. Namun hal ini ternyata menyebabkan pekerjaan yang berat sebelah karena bisa saja proyek yang dipilih untuk semuanya hanya milik satu orang yang sama sehingga menimbulkan ketidakseimbangan dalam pembagian kerja.

2. Kendala kedua yang penulis alami dalam melakukan magang adalah permasalahan *software*. Penulis tidak dapat menggunakan *software* seperti Adobe Illustrator ataupun Adobe Photoshop karena *software* terkait memiliki kendala yang belum dapat penulis selesaikan berupa permasalahan lisensi.

### 3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Sesuai dengan masalah yang penulis uraikan di sub bab sebelumnya, penulis akan melampirkan solusi yang penulis lakukan selama menjalankan praktek kerja magang. Berikut merupakan kedua solusi yang penulis lakukan:

1. Sebagai solusi dari permasalahan yang sebelumnya, penulis berdiskusi dengan rekan kerja penulis dan merasa yakin bahwa solusi yang tepat adalah untuk membagi proyek yang sama secara rata sehingga tidak akan ada ketimpangan beban kerja yang berbeda.
2. Sebagai solusi untuk permasalahan kedua, penulis lebih banyak menggunakan *software* yang memungkinkan penulis untuk menggambar ilustrasi secara langsung seperti Medibang Paint dan Affinity Design. Penulis menggunakan Medibang Paint untuk membuat keseluruhan *template* dari desain dan Affinity Design digunakan oleh penulis untuk menambahkan tulisan serta melakukan pengukuran dengan lebih akurat. Sedangkan untuk pembuatan *website*, penulis lebih memilih untuk menggunakan figma dan aset-aset dari Muniverse untuk meramaikan desain dari perancangan ulang *website* Tugas Akhir Animasi.