

BAB III

PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Selama menjalani proses magang di Unit Layanan Disabilitas UMN penulis diberikan posisi graphic design intern dibawah naungan supervisor yang telah ditunjuk sebagai pembimbing lapangan oleh perusahaan. Penulis mendapatkan tugas untuk menjadi seorang web designer dan bertanggung jawab dalam pembuatan media kampanye dan *visual branding* untuk kelangsungan program dari Unit Layanan Disabilitas UMN, selain itu penulis juga mendapatkan tugas dalam pembuatan website dari Unit Layanan Disabilitas UMN sebagai seorang *web designer*.

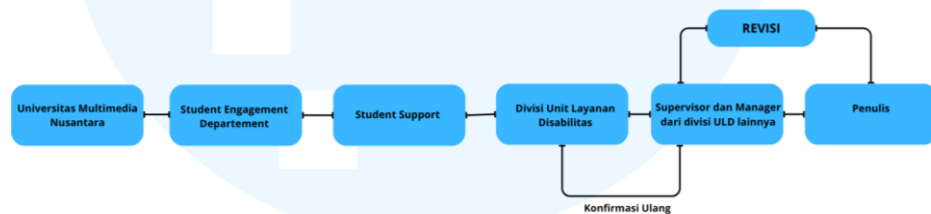
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Penulis menempati posisi sebagai seorang campaign dan web designer serta ditempatkan didalam divisi kreatif dan kegiatan kampus dan dibimbing secara tidak langsung oleh *supervisor*, dalam pelaksanaan kerja penulis mendapatkan briefing atau arahan secara langsung oleh *supervisor* mengenai proyek yang sedang dikerjakan, *supervisor* meminta penulis untuk bekerja secara otodidak dan inisiatif mandiri.

Kemudian nanti selama masa kerja *supervisor* akan melakukan evaluasi untuk melihat proses dan hasil yang sudah dibuat, evaluasi ini dilakukan dalam kurun waktu beberapa kali dalam kurun waktu dua bulan dan selalu bersamaan dengan waktu bimbingan *supervisor* dengan mahasiswa tugas akhir dan magang beliau. Selain itu penulis juga sering mendapatkan *feedback* dari rekan kerja sesama tim kreatif, *feedback* ini didapatkan dari beberapa rekan kerja dengan latar belakang Sistem Informasi dan rekan kerja yang sesama desainer grafis.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Selama pelaksanaan kegiatan magang, penulis mengikuti prosedur yang telah ditetapkan oleh divisi ULD dan juga *supervisor*, pemberian tugas dimulai dengan briefing dan arahan oleh *supervisor* sesuai dengan apa yang lagi dibutuhkan oleh divisi ULD saat ini, setelah penulis menyelesaikan tugasnya maka akan dikirim kembali ke *supervisor* atau tidak salah satu manager dari tim ULD untuk di evaluasi dan jika ada kekeliruan maka akan dikirim kembali ke penulis sesuai dengan instruksi oleh *supervisor* untuk merevisi sebelum hasil akhir diberikan dan dikonfirmasi kembali kepada divisi ULD:



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Setelah dikonfirmasi kembali ke divisi ULD, divisi ULD kemudian meneruskan kembali hasil pekerjaan ke *upper management* dari Universitas Multimedia Nusantara yang kemudian akan diterapkan dalam lingkungan kampus ataupun dalam suatu acara kampus yang berkaitan dengan ULD dan *Student Support*.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama keberlangsungan kegiatan magang, penulis melakukan berbagai proses pekerjaan yang membantu proses pengembangan struktur perusahaan dan misi dari perusahaan tersebut. Seluruh pekerjaan yang telah dilakukan selama masa magang disusun sesuai dengan timeline pekerjaan yang telah ditentukan selama masa kerja dan ditulis kembali di dalam laporan sebagai bentuk penjelasan dan pertanggung jawaban atas pekerjaan yang

telah diberikan, pekerjaan tersebut dijelaskan secara detail dalam bentuk yang deskriptif di dalam laporan tersebut.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1.	18 September 2025 – 03 December 2025	Perancangan Desain UI/UX Website ULD UMN	Membuat desain awal untuk UI/UX dari website Unit Layanan Disabilitas secara keseluruhan, membuatnya dengan desain yang lebih fokus dalam mempermudah user dalam user journey mereka sehingga dapat mempergunakan website tersebut secara mudah dan singkat, selain itu desain UI/UX juga dibuat dengan visualisasi yang minimalis dan tidak bertele-tele sehingga tidak memberatkan team IT yang akan mengerjakan bagian coding dari website tersebut
2.	08 Oktober 2025 – 10 Oktober 2025	Perancangan Desain Feeds Instagram Untuk Kegiatan Seminar ULD Untuk Mahasiswa	Membuat desain promosi untuk acara seminar ULD untuk mahasiswa yang dilakukan pada 03 October 2025, desain promosi ini dibuat dengan visualisasi yang dinamis dan menarik untuk target audience yang diincar yaitu Gen Z.
3.	24 Oktober 2025 – 28 Oktober 2025	Perancangan Desain Feeds Instagram Untuk Kegiatan Seminar ULD Untuk Dosen	Membuat desain promosi untuk acara seminar ULD dosen dan staff UMN yang pertama pada tanggal 18 Agustus 2025, desain dibentuk dengan visualisasi yang <i>slick</i> dan <i>clean</i> guna membuat suatu visual yang terkesan elegan, dewasa, dan serius.
4.	7 November 2025 – 12 November 2025	Perancangan Key Visual Desain Poster Untuk Kampanye ULD	Pada tanggal 7 November 2025, penulis diminta untuk menemui Bpk. Martinus Eko untuk melakukan meeting mengenai pembuatan desain poster untuk kampanye ULD, Pak Martin memberikan beberapa arahan untuk membuat 3 keyvisual alternatif untuk desain poster tersebut.

5.	14 November 2025 - 1 December 2025	Perancangan Key Visual Desain Sticker, X Banner Untuk Kampanye ULD	Setelah membuat 3 desain alternatif sebagai bentuk keyvisual untuk desain poster kampanye ULD, tim kreatif juga diminta untuk membuat desain untuk beberapa media lainnya yang akan digunakan dalam kampanye tersebut seperti banner, x banner, dan sticker, visual dibuat dengan mengikuti arahan keyvisual dan colour pallete yang telah ditetapkan.
----	--	--	--

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Selama melakukan proses magang, penulis telah mengerjakan lima proyek yang membantu dan juga merepresentasikan kegiatan yang dilakukan oleh Unit Layanan Disabilitas UMN, setiap proyek dibawa melalui alur pekerjaan yang sesuai dengan prosedur yang telah dijelaskan, dimulai dari briefing awal, proses pembuatan karya, asistensi dengan kolega dan *supervisor*, revisi, dan kembali mengirimkan ke *supervisor* atau *manager* yang memberikan pekerjaan tersebut.

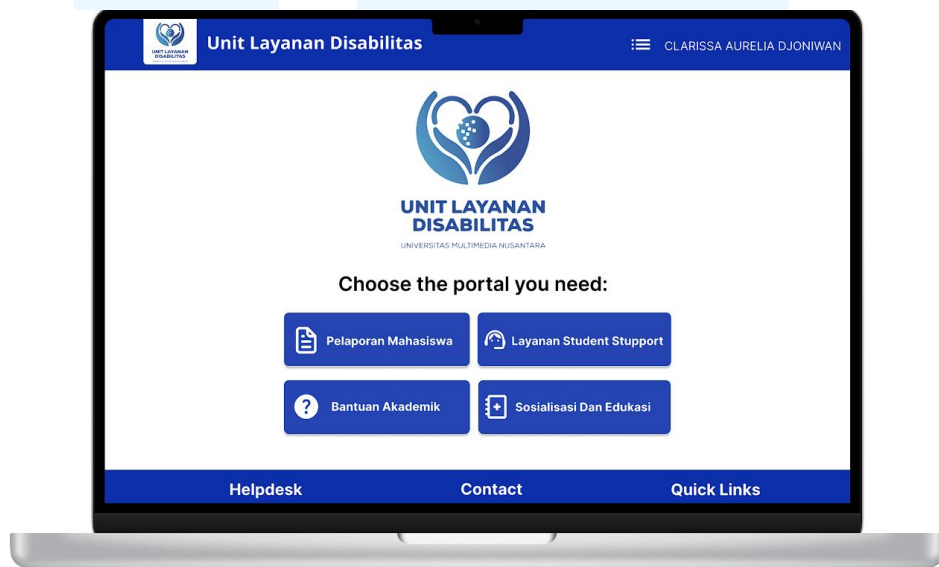
Selama melakukan kegiatan magang penulis menggunakan metode perancangan yang telah di diskusikan secara bersama oleh divisi Unit Layanan Disabilitas, metode ini terdiri dari *briefing* keperluan desain dengan *supervisor*, tim magang kreatif, atau salah satu staff divisi Unit Layanan Disabilitas, dilanjutkan dengan pencarian referensi visual yang relevan dengan apa yang dibutuhkan saat itu, proses pembuatan konsep awal seperti sketsa dan perancangan beberapa key visual alternatif, dan terakhir yaitu perancangan desain akhir melalui beberapa fase revisi dan asistensi dengan supervisor dan staff Unit Layanan Disabilitas lainnya.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

Tugas utama yang diberikan kepada penulis selama bekerja di Unit Layanan Disabilitas UMN adalah untuk merancang desain UI/UX dari website Unit Layanan Disabilitas, website ini dibuat untuk menjadi layanan untuk warga kampus yang difabel guna membantu mereka dalam menempuh kehidupan kampus mulai dari melakukan kegiatan sebagai mahasiswa atau bekerja sebagai karyawan kampus. Proyek ini dilakukan melalui berbagai proses yang panjang yang dimulai dari briefing sampai ke revisi-revisi

selanjutnya yang didapatkan tak hanya dari supervisor akan tetapi dari tim magang dan terutama dari sesama coworker magang.

Timeline untuk proyek pertama dimulai dari diskusi kerja yang dilakukan dengan para supervisors dan tim magang ULD, Penulis melakukan observasi desain awal yang telah dibuat oleh anggota tim magang yang berasal dari jurusan sistem informasi, penulis menemukan bahwa desain awal masih setengah jadi dan mempunyai banyak kendala seperti halaman-halaman yang belum mempunyai isi, desain interface yang terasa kurang dan tidak sesuai dengan target audiens yaitu mahasiswa kampus, dan juga berbagai kesalahan dalam penyusunan layout dan typography.



Gambar 3.2 Tampilan halaman beranda ULD versi awal

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis, penulis diberi tugas untuk membantu tim magang lainnya untuk membuat desain UI/UX yang lebih modern, elegan, konsisten, dan nyaman untuk digunakan oleh kalangan muda terutama mahasiswa UMN.

Melalui proses tersebut penulis akan melakukan penyusunan kembali elemen-elemen desain seperti ikon, tombol, tata letak, typography dan juga kombinasi pewarnaan yang mengikuti colour pallete yang sudah di diskusikan dengan sesama tim magang.

A. Pencarian Referensi

Di dalam tahap pertama, penulis melakukan pencarian referensi sebagai bentuk inspirasi untuk keseluruhan website UI/UX, penulis mencari referensi melalui berbagai media seperti Pinterest, Behance, terutama website Unit Layanan Disabilitas dari berbagai Universitas lainnya seperti website ULD dari Universitas Brawijaya.



Gambar 3.3 Referensi Utama untuk Website

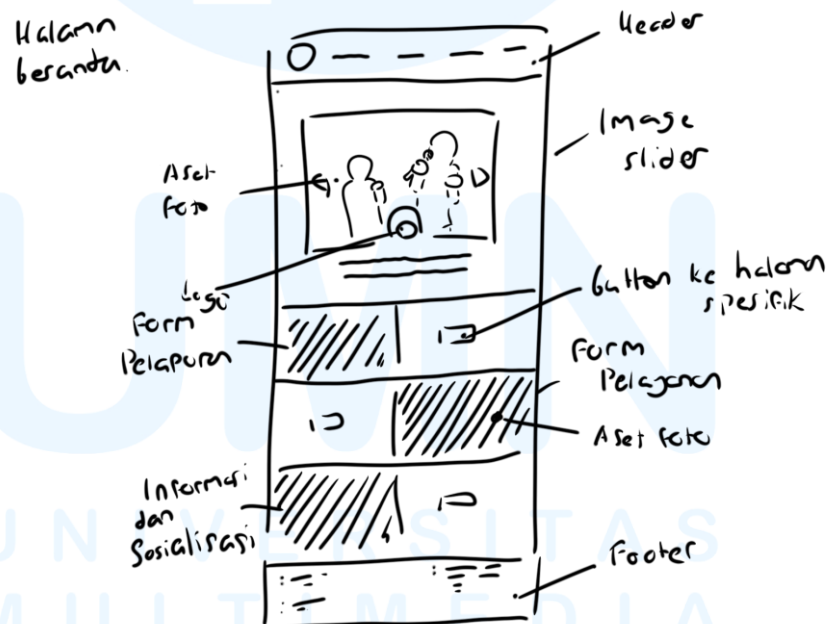
Website ULD Universitas Gunadarma dan website ULD Universitas Brawijaya menjadi referensi utama untuk visual dan tata letak dari desain UI/UX website ULD UMN, pemilihan ini didasarkan oleh bentuk desain yang terkesan modern dan juga sesuai dengan target audiens yaitu kalangan muda terutama mahasiswa kampus UMN.

Selain itu desain yang terdapat didalam dua website tersebut menunjukkan fungsionalitas yang kuat dan terstruktur, penggunaan single page web design untuk beranda website dan juga menggunakan pewarnaan yang mencolok di beberapa segment sehingga dapat mempermudah pengguna dalam menggunakan layanan yang tersedia.

B. Proses Pembuatan Sketsa Awal

Proses awal yang dilakukan oleh penulis setelah menemukan berbagai referensi adalah untuk membuat sketsa awal atau rough sketch sebagai konsep awal dari struktur atau tampilan interface dari website tersebut, penulis membuat beberapa sketsa alternatif menggunakan Ibispaint, sketsa ini berfungsi sebagai fondasi atau basis dalam proses pembuatan website.

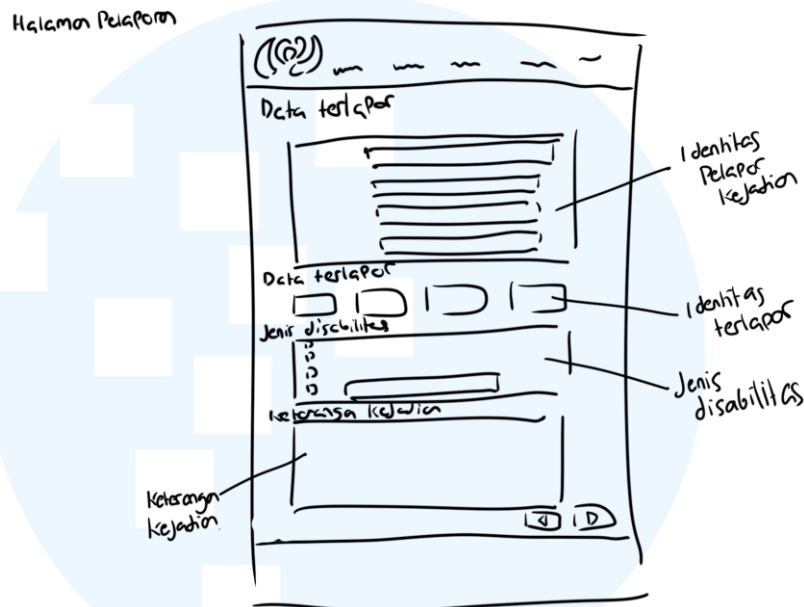
Sketsa awal dibuat menggunakan *Ibispaint* yang dimana penulis membuat fondasi atau struktur dan juga tampilan awal dari halaman website yang akan dikembangkan, sketsa ini berguna sebagai arahan yang membimbing penulis dalam mengerjakan desain website tersebut menggunakan *figma*.



Gambar 3 4 Sketsa Awal Beranda

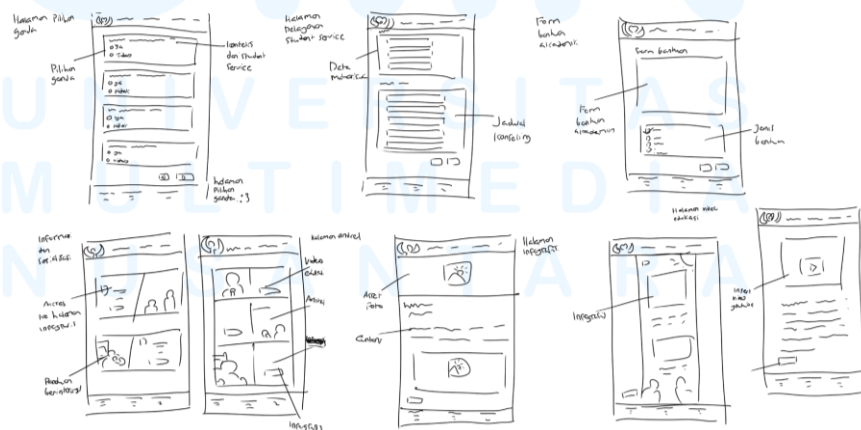
Sketsa awal untuk beranda dibuat dengan konsep single page sehingga pengguna tidak harus masuk ke dalam halaman-halaman lain hanya untuk mendapatkan informasi yang dapat dijelaskan dalam satu

halaman saja. Desain dibuat untuk menjadi bimbingan dalam pembuatan desain sesungguhnya. Sketsa awal lain yang dibuat adalah sketsa untuk halaman pelaporan dan halaman pelayanan.



Gambar 3.5 Sketsa Awal Form Pelaporan

Sketsa untuk halaman pelayanan, pelaporan, dan untuk konteks selanjutnya mengikuti tata letak yang sudah dibuat oleh anggota tim magang lainnya yang membuat bagian penulisan form. Penulis membuat sketsa awal untuk tata letak dari tiap halaman secara terurut sehingga menjadi satu garis pembuatan. penulis juga membuat sketsa awal untuk informasi dan sosialisasi seperti artikel, sketsa awal untuk peletakan video edukasi.

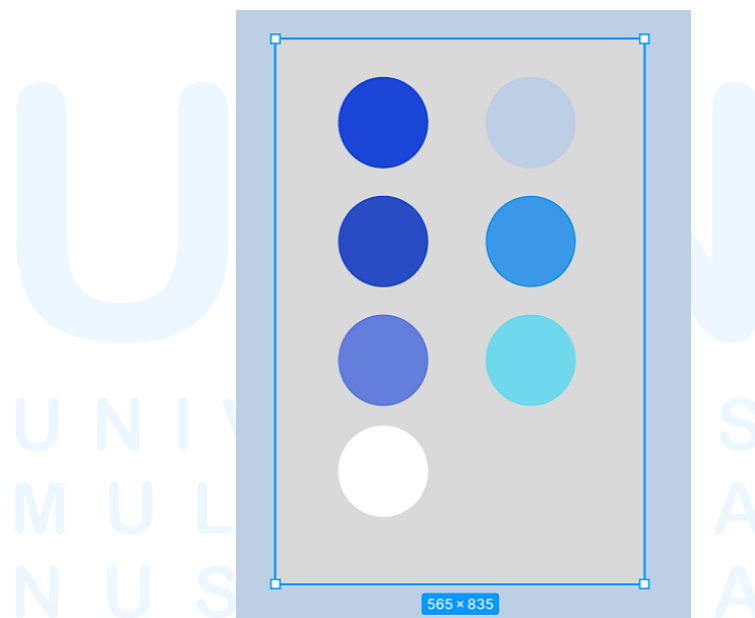


Gambar 3.6 Sketsa Awal Keseluruhan Website

Selain sketsa awal untuk video edukasi dan artikel, penulis juga membuat sketsa awal untuk halaman infografis dan sosialisasi. Halaman tersebut akan berisi infografis yang dibuat oleh tim desain ULD, penulis membuat sketsa awal yang dimana infografis tersebut akan mempunyai tata letak di tengah dari halaman tersebut. untuk halaman sosialisasi, penulis membuat sketsa awal yang dimana penjelasan sosialisasi dapat digunakan dalam satu halaman.

C. Proses Pemilihan Colour Palette

Pemilihan Colour Pallete dilakukan secara bersama yang dimana tim magang akhirnya menetapkan bahwa sebaiknya colour palette tetap mengikuti colour palette ciri khas UMN yaitu perpaduan biru dan putih, warna ini dipilih karena identitasnya yang sudah melekat dengan citra UMN dan sudah menjadi tonggak untuk identitas merek tersebut.



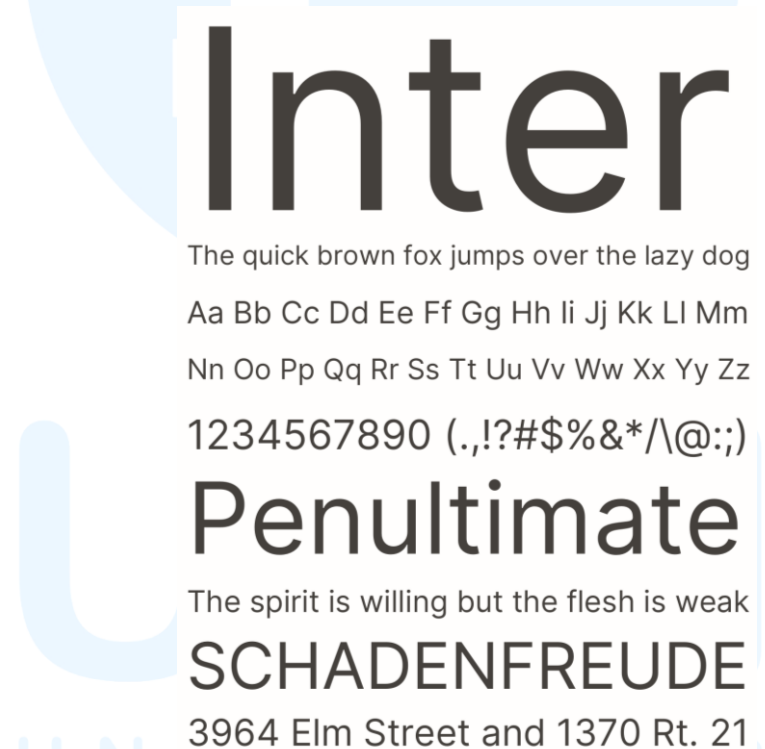
Gambar 3.7 Color Palette

Kombinasi warna tersebut ditambah dengan penggunaan efek gradasi dalam beberapa segmen membuat keseluruhan website

akan terlihat elegan dan akademik tapi tetap mengikuti target audiens yaitu Mahasiswa – Mahasiswi UMN.

D. Font Website

Font atau typeface yang digunakan untuk pembuatan website adalah typeface Inter yang memang dibuat untuk kebutuhan interface. font itu sendiri mempunyai tujuan untuk memperjelas atau mempertajam keterbacaan dalam layar dan keterbacaan dalam ukuran yang kecil. Font ini mempunyai desain dengan nada yang netral dan jernih sehingga terlihat profesional, cocok dengan *big idea* yang hendak diterapkan untuk website ULD



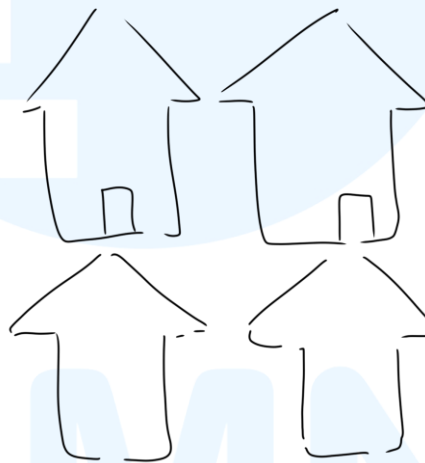
Gambar 3.8 Font Inter

Selain meningkatkan keterbacaan dalam layar, typeface inter juga cocok untuk penggunaan oleh masyarakat umum, seperti untuk publikasi, website, dan aplikasi. Font ini akan dipakai untuk keseluruhan dari website ULD, Selain dikarenakan desain font yang terasa netral dan bersih, penggunaan font inter juga dapat menciptakan

suatu desain halaman yang kohesif dan harmonis untuk website tersebut.

E. Pembuatan Asset Dekorasi dan Asset Desain Ikon

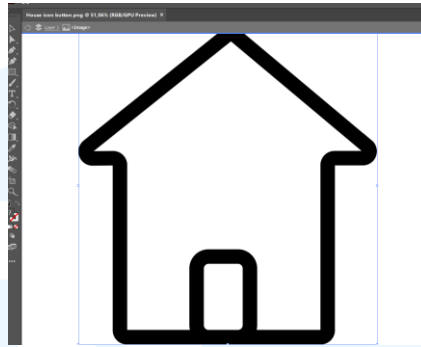
Desain icon dan asset dekorasi dibuat pertama melalui tahap pencarian referensi dan pembuatan sketsa awal memakai *Ibispaint* dan *Adobe Illustrator*. *Ibispaint* digunakan guna membuat sketsa awal untuk beberapa desain ikon dan asset dekorasi yang terdapat didalam website. Selain itu *Ibispaint* juga digunakan untuk membuat beberapa desain terutama asset dekorasi berbentuk karakter yang dapat digunakan sebagai asset tambahan untuk desain *website* ataupun proyek desain ULD lainnya



Gambar 3.9 Sketsa Awal Ikon Rumah

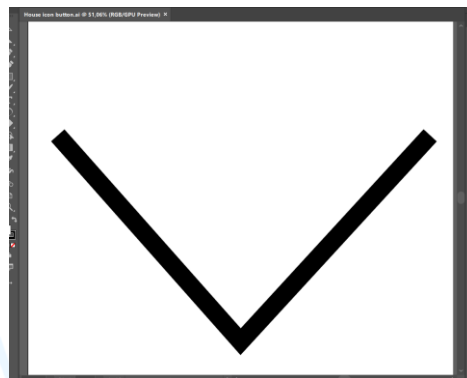
Sketsa awal dibuat dengan beberapa sketsa alternatif guna mengeluarkan beberapa konsep yang berada di benak penulis, setelah itu penulis memutuskan untuk memilih salah satu sketsa alternatif tersebut sebagai acuan lebih lanjut untuk pembuatan icon melalui *Adobe Illustrator*. Desain ikon yang dibuat dalam *Adobe Illustrator* menggunakan style vektor agar desain terlihat rapih dan konsisten serta mengikuti ikon yang telah dibuat sebelumnya oleh anggota tim magang dari sistem informasi. Simplifikasi bentuk dari ikon tersebut membuat icon menjadi simple dan mudah dipahami, ini berguna untuk memastikan bahwa masyarakat umum dapat dengan mudah

menggunakan website dan mengerti kegunaan ikon yang berada di dalam website.



Gambar 3.10 Desain awal Ikon Rumah

Penulis membuat dua desain untuk menjadi salah satu dari berbagai ikon atau signage yang digunakan pada website ULD, ikon tersebut adalah dua ikon simple yang berbentuk rumah dan tanda panah kebawah, ikon rumah digunakan sebagai petunjuk untuk user agar dapat langsung menuju halaman beranda, desain ikon tersebut dibuat simple dan bersih sehingga dapat mudah dipahami oleh masyarakat umum dan juga terkesan profesional, netral, dan juga fokus dalam kegunaan dibandingkan dengan estetika



Gambar 3.11 Desain Awal Tanda Panah

Icon kedua yang digunakan didalam website adalah icon tanda panah yang terdapat di dalam beberapa *selection box* yang berada di halaman form pelaporan dan pelayanan student service. Tanda panah ini digunakan sebagai petunjuk untuk pengguna sehingga dapat dengan mudah memahami penggunaan *selection box*. Icon juga dibuat dengan

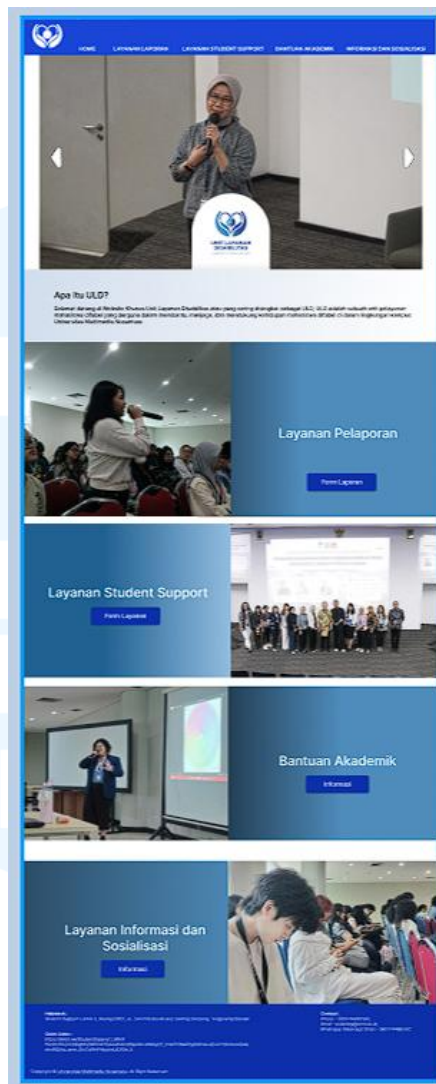
desain yang simple dan minimalis sehingga dapat dengan mudah dipahami dan konsisten dengan desain icon sebelumnya.

Kedua icon ini menjadi desain yang penulis buat khusus untuk membuat pengguna memahami apa yang dapat dilakukan di dalam website tersebut. Penulis dalam membuat desain tanda panah telah melalui berbagai sketsa alternatif yang pada akhirnya memutuskan untuk memilih desain kedua tersebut yang dapat dengan mudah di letakan didalam website dan selection box.

F. Proses Desain UI/UX

Perancangan desain UI/UX dimulai dengan perancangan halaman beranda, penulis menggunakan konsep *single page desain* yang dimana halaman beranda dirancang untuk berbentuk vertikal dan dapat di scroll kebawah. Proses perancangan berawal dari menggunakan frame lama yang telah dibuat oleh anggota tim magang yang lain dan memperpanjang frame tersebut menjadi vertikal dengan sisi panjang “3888” dan sisi lebar “1512”. Hal ini dilakukan agar halaman beranda terasa proposional dan modern. Header dan Footer dibuat dengan desain yang simple dan minimalis agar konsisten dengan desain lainnya. Halaman beranda dirancang untuk mempunyai heirarki yang berurutan sehingga dapat mempermudah pengguna dalam user journey mereka.

Halaman beranda dibagi menjadi beberapa bagian , bagian pertama yaitu image slider yang memperlihatkan beberapa aset foto kegiatan seminar yang pernah dilakukan oleh ULD, bagian kedua, ketiga, dan keempat adalah segmen petunjuk dan akses untuk ke berbagai halaman pelayanan lainnya seperti halaman pelaporan sampai ke halaman informasi dan sosialisasi.



Gambar 3.12 Desain Halaman Beranda

Bagian selanjutnya dalam website ini adalah halaman pelayanan pelaporan, pelayanan pelaporan dibagi menjadi dua bagian yang memenuhi dua halaman. Halaman pertama adalah halaman persetujuan yang dibuat dengan membuat dua persegi panjang sebagai bentuk background untuk konteks persetujuan didalamnya, membuat simbol centang sebagai bentuk persetujuan dalam halaman tersebut. Halaman kedua adalah halaman yang berisi form pelayanan pelaporan yang berisi identitas diri, jenis disabilitas dan keterangan kejadian, data terlapor dibagi dua yang terdapat identitas pelapor dan identitas terlapor.

Gambar 3.13 Desain Halaman Pelaporan

Setelah pengisian form maka user akan mendapat notifikasi “Are You Sure” dengan penggunaan background gelap transparan, dan setelahnya user akan masuk ke rangkuman laporan yang telah di buat. Background warna untuk keseluruhan bagian tersebut tetap mengikuti colour palette sebelumnya yaitu biru dan putih polos yang membawa kesan serius dan fokus terhadap fungsionalitas dari website tersebut.

Penulis kemudian merancang keseluruhan form pelayanan student service yang dimana seperti di form pelaporan ada lembar persetujuan yang harus di tanda tangani oleh pengguna, proses desain untuk halaman pertama form pelayanan student service cukup sama dengan apa yang ada untuk form pelaporan yang membedakan antara form pelaporan dan form pelayanan student service pada halaman pilihan ganda yang telah dibuat oleh tim magang lainnya.

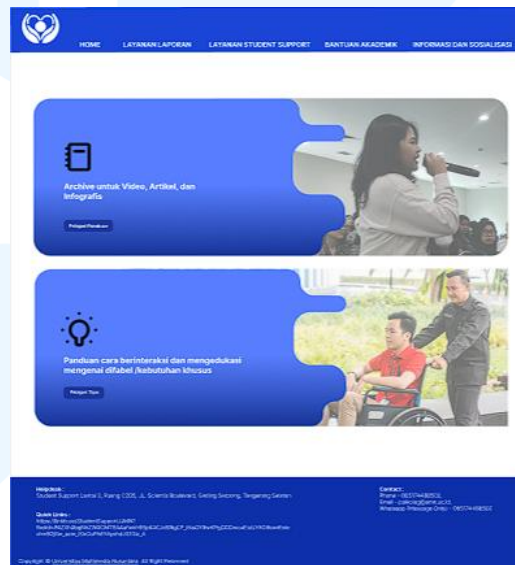
Hal ini sama dengan form pelayanan *student service* yang templatennya juga sudah dibuat oleh anggota dalam tim magang lainnya. proses pembuatan desain yang dibuat oleh penulis mencakup layout dan beberapa *prototyping* seperti pemilihan ganda yang berada dalam bagian tersebut

Gambar 3.14 Desain Halaman Pelayanan Student Service

Proses selanjutnya adalah bagian bantuan akademik, bagian bantuan akademik adalah halaman yang dibuat khusus untuk bantuan akademik untuk mahasiswa disabilitas, halaman ini di isi dengan form bantuan akademik yang mempunyai cara kerja yang sama dengan bagian-bagian sebelumnya.

Penulis merancang halaman tersebut melalui prosedur yang sama seperti bagian sebelumnya akan tetapi mengecilkan panjang dan lebar dari frame sehingga terlihat lebih pas dan tidak membuang ruangan dalam *frame*. Bagian informasi dan sosialisasi adalah bagian terakhir dalam website yang di desain untuk menjadi tempat dimana informasi mengenai apa itu ULD, mengapa Unit Layanan Disabilitas harus ada, infografis mengenai pentingnya lingkungan kampus yang inklusif, sampai youtube video yang menjelaskan apa itu ULD ada di bagian tersebut.

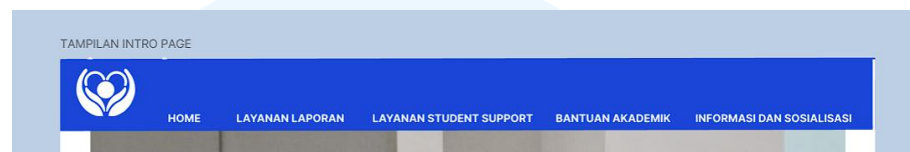
Penulis merancang bagian ini untuk menjadi lebih menarik dengan menggunakan perpaduan aset foto dan aset ilustrasi sebagai latar belakang bentuk dari tombol akses menuju halaman informasi secara spesifik, aset ilustrasi dibuat menggunakan *adobe illustrator* dan *figma*.



Gambar 3.15 Desain Halaman Informasi & Sosialisasi

Aset ilustrasi dirancang seperti itu guna menambahkan kesan gelombang yang jernih dan penuh gradasi. Ini guna membuat perasaan elegan dan tenang di saat mengakses bagian informasi dan sosialisasi tersebut. Desain ilustrasi juga dibuat untuk menambahkan kesan modern sehingga dapat menarik perhatian kalangan muda terutama mahasiswa pastinya.

Header dibuat dengan desain yang menyerupai header pada website modern pada biasanya, Pemakaian warna biru dalam desain header digunakan agar memberi kesan sejuk, jernih, modern, dan juga mengikuti warna merek dari UMN.



Gambar 3.16 Desain Header

Footer sendiri dibuat guna menjadi tempat untuk contact person atau media dalam ULD, seperti akun media sosial dan email. Penulis merancang *footer* dengan mengikuti desain *header* sehingga menjadi harmonis dan konsisten.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Selama melakukan tugas utama magang, penulis juga diberikan berbagai tugas tambahan selama masa magang berlangsung. Tugas tambahan ini mempunyai jangka waktu pengerjaan yang cepat sampai menjadi cukup lama karena menjadi proyek kedua untuk ULD. Mayoritas pekerjaan merupakan pekerjaan yang fokus ke dalam desain merek dan desain kampanye.

Didalam tugas tambahan ini, penulis mayoritas terlibat dalam membangun kesadaran warga kampus akan adanya Unit Layanan Disabilitas. tugas-tugas ini bisa bervariasi dari merancang feeds konten Instagram untuk akun Instagram ULD yang baru dibuat, merancang desain feeds Instagram mengenai seminar sosialisasi ULD ke mahasiswa, pembuatan desain poster untuk ULD, dan desain sticker dan banner horizontal untuk Kampanye ULD yang sedang dilakukan. Selama melakukan pekerjaan tambahan penulis selalu hasil pekerjaan dapat dilakukan dengan maksimal dan dimengerti.

A. Proyek Perancangan Desain *Feeds Instagram* untuk Seminar Sosialisasi ULD ke Mahasiswa

Perancangan desain feeds instagram untuk seminar sosialisasi ULD ke mahasiswa adalah suatu tugas tambahan yang diterima oleh penulis untuk membuat konten instagram dalam bentuk feeds mengenai acara seminar sosialisasi ULD kepada mahasiswa UMN yang dilakukan pada tanggal 03 Oktober 2025, dari kegiatan tersebut penulis ditugaskan untuk membuat postingan Instagram feeds yang berisi aset-aset foto yang berhasil menangkap momen-momen di saat seminar tersebut sedang berlangsung.



Gambar 3.17 Referensi Desain *Instagram Feeds*

Proses pembuatan desain *instagram feeds* dimulai dengan pencarian beberapa referensi untuk desain feeds instagram melalui beberapa akun dalam instagram terutama akun promosi dan akun organisasi yang sering sekali memakai desain yang menarik perhatian sehingga mendatangkan pelihat untuk konten feeds instagram mereka.



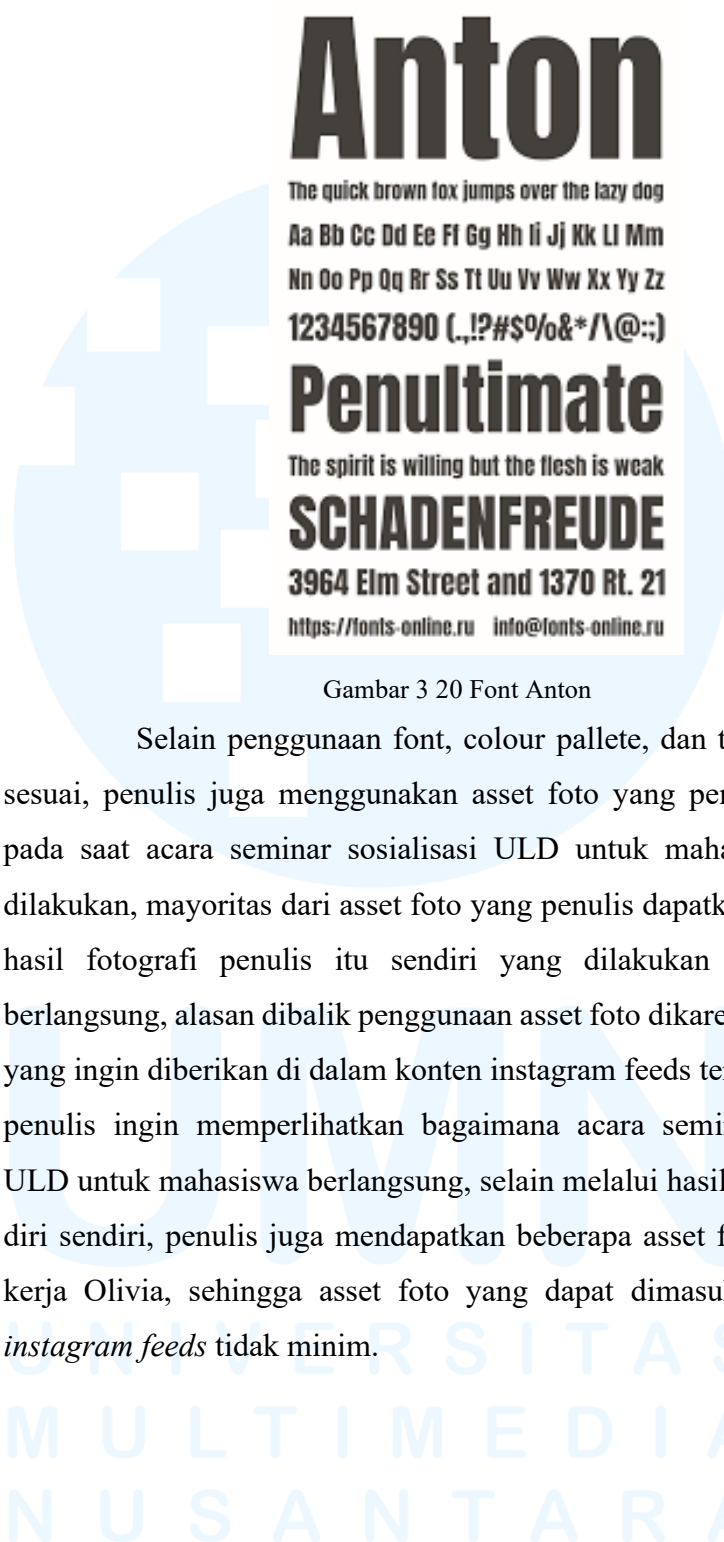
Gambar 3.18 Sketsa Awal *Instagram Feeds*

Setelah pencarian referensi, penulis kemudian mulai untuk membuat sketsa awal dari desain instagram feeds tersebut, penulis membuat 4 sketsa alternatif dengan gaya yang berbeda, ini dilakukan agar penulis dapat melihat arah desain dalam aspek tata letak dan juga perpaduan warna yang akan digunakan, setelah membuat beberapa sketsa alternatif penulis kemudian mulai membuat desain untuk acara seminar sosialisasi ULD ke mahasiswa tersebut. Dalam perancangan sketsa awal, penulis telah menggambar desain feeds dalam ukuran 4:5. Sketsa awal menunjukkan bahwa desain akan mempunyai sebuah header dan footer. Header mempunyai logo UMN dan ULD di bagian sebelah kanan, dan footer dibuat hanya sebagai pembatas desain tersebut.



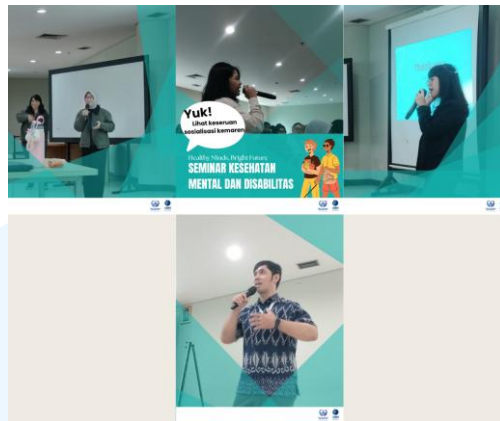
Gambar 3 19 Desain *feeds* Seminar ULD ke Mahasiswa

Desain feeds menggunakan colour pallette berwarna hijau donker dengan perpaduan warna hijau dan putih untuk header. warna putih juga digunakan dalam desain icon dialogue, header, dan juga font. Font yang digunakan penulis merupakan perpaduan font “Anton” dan “The Season” guna menarik perhatian pelihat yang melihat postingan tersebut di kala bermain media sosial.



Gambar 3 20 Font Anton

Selain penggunaan font, colour pallete, dan tata letak yang sesuai, penulis juga menggunakan asset foto yang penulis dapatkan pada saat acara seminar sosialisasi ULD untuk mahasiswa sedang dilakukan, mayoritas dari asset foto yang penulis dapatkan datang dari hasil fotografi penulis itu sendiri yang dilakukan selama acara berlangsung, alasan dibalik penggunaan asset foto dikarenakan konteks yang ingin diberikan di dalam konten instagram feeds tersebut, dimana penulis ingin memperlihatkan bagaimana acara seminar sosialisasi ULD untuk mahasiswa berlangsung, selain melalui hasil fotografi oleh diri sendiri, penulis juga mendapatkan beberapa asset foto dari rekan kerja Olivia, sehingga asset foto yang dapat dimasukan ke dalam *instagram feeds* tidak minim.



Gambar 3 21 Rangkupan Keseluruhan Desain Feeds Instagram

Penulis juga membuat beberapa ilustrasi sendiri seperti desain karakter yang berguna agar membuat kesan dari keseluruhan acara terlihat lebih menyenangkan dan ringan. Desain karakter ini dibuat menggunakan software gambar *Ibispaint* agar dengan mudah membuat ilustrasi yang terasa fun dan juga ramah, desain karakter dibuat mengikuti keyword yang dibuat penulis yaitu “ramah” “mengajak” “hangat” langkah ini dilakukan agar desain karakter mempunyai acuan dalam perancangannya seperti penggunaan warna pastel untuk pewarnaan karakter dikarenakan keterikatan emosional mayoritas audiens mengenai warna pastel yang cenderung mengingatkan kembali kepada masa kanak-kanak.



Gambar 3 22 Cover Spacewalking With You

Inspirasi dan referensi penulis akan desain karakter tersebut datang dari sebuah komik jepang atau *manga* yang bernama “*Spacewalking With You*” oleh *Inuhiko Doronoda*, sebuah manga yang menceritakan kehidupan dua teman *Neurodivergent* yang dimana satu tokoh mempunyai *Autisme* dan satunya lagi mempunyai *ADHD* (Baron, 2025), manga tersebut menjadi inspirasi utama dalam perancangan desain karakter penulis dan acuan dalam representasi yang ingin dibuat.



Gambar 3 23 Sketsa Awal Desain Karakter

Desain karakter pada awalnya dibuat sebagai brand maskot untuk website ULD akan tetapi rencana tersebut dibatalkan setelah melakukan diskusi bersama tim magang yang menganggap bahwa menambahkan desain karakter dalam Unit Layanan Disabilitas terutama dalam website hanya mengurangi kesan profesionalitas dan elegan yang ingin ditampilkan dalam website tersebut sehingga rencana perancangan desain karakter dibatalkan dan hasil desain karakter yang dibuat penulis di alihkan menjadi desain dekorasi untuk instagram feeds dan desain lainnya seperti desain sticker.



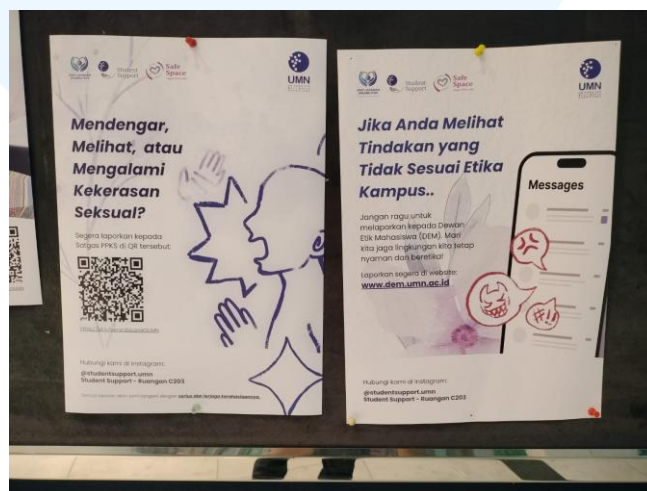
Gambar 3 24 Desain Karakter Dekorasi Desain Feeds

Penulis merancang desain karakter tersebut dalam warna merah dan jingga agar terlihat mencolok dan berbeda dengan latar belakang dari desain feeds yang mayoritas menggunakan warna hijau, selain itu warna merah dan jingga juga mempunyai ikatan emosional di dalamnya yang memberikan kesan agresif atau aktif sehingga cocok dengan tema awal yang ingin dibawakan karakter tersebut yaitu *ADHD* (*Attention Deficit Hyperactive Disorder*) atau GPPH (Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas).

B. Proyek Perancangan key visual desain poster ULD

Proyek perancangan key visual untuk desain poster ULD adalah sebuah tugas yang diberikan pada tanggal 07 November 2025, tugas ini diberikan melewati briefing dengan salah satu anggota ULD yang menjadi kepala tim desain magang pada saat itu yaitu Bapak Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds. beliau melakukan brief singkat dan memberikan tugas kepada penulis dan rekan magang lainnya untuk merancang tiga key visual untuk desain poster tersebut guna menentukan key visual yang paling cocok dengan tema yang ingin dibawakan di dalam poster. Perancangan tiga key visual tersebut juga

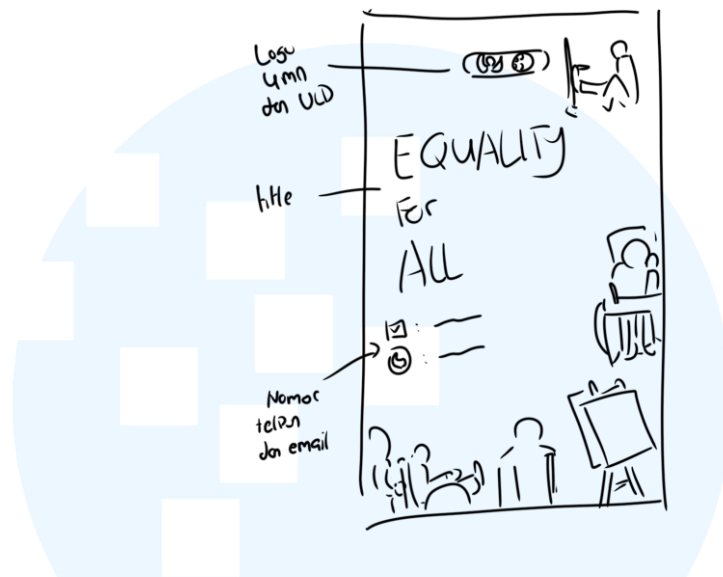
dilakukan guna mendapatkan acuan untuk desain-desain selanjutnya seperti pemilihan colour pallete dan juga berbagai konteks yang dapat dimasukan kedalam desain-desain berikutnya. Penulis mulai melaksanakan proses perancangan dengan mencari referensi di beberapa media seperti pinterest atau behance akan tetapi pada saat proses perancangan sedang berlangsung penulis mendapatkan beberapa referensi langsung yang diberikan oleh kepala tim desain kampanye ULD yaitu beberapa foto yang memperlihatkan berbagai desain poster yang tersebar di dalam lingkungan kampus UMN terutama desain poster Satgas PPKS mengenai waspada pelecehan seksual.. Kemudian penulis membuat sketsa awal agar mempermudah penetapan tata letak dan perpaduan antar bentuk grafis yang ada.



Gambar 3.25 Referensi Desain Poster ULD

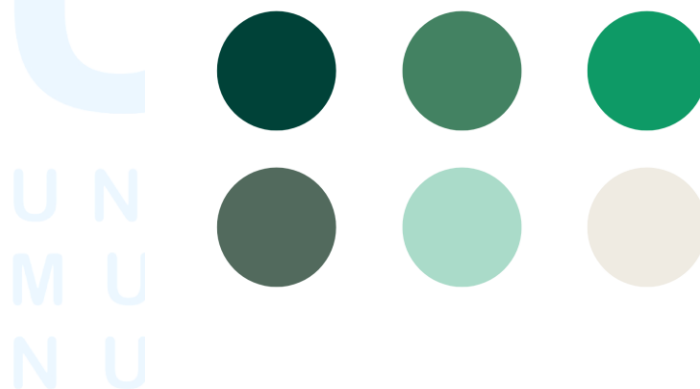
Sketsa awal poster berisi konteks dan juga tata letak yang pas dalam membuat poster tersebut, sesuai arahan kepala tim desain, poster ULD ini dibuat untuk di cetak dan di letakan di segala penjuru kampus maka poster ini harus mempunyai sebuah desain yang mencolok dan dapat mencuri perhatian mahasiswa-mahasiswi yang berlalu lalang, poster ini mempunyai tema kebersamaan dan juga kesetaraan maka asset yang dipakai harus menunjukkan ilustrasi yang membawa pesan

kesetaraan kepada orang-orang disabilitas dan kehidupan kampus yang beragam.



Gambar 3.26 Sketsa Awal Poster ULD

Penulis mulai merancang poster kampanye dalam ukuran A3, sesuai dengan arahan dari kepala tim. Dalam proses perancangan desain tersebut, tim desain memutuskan untuk membuat colour pallete desain yang telah di pakai sebelum-sebelumnya sebagai acuan atau standar dalam membuat desain-desain selanjutnya sehingga penulis juga membuat poster kampanye dengan arahan warna yang sama.



Gambar 3.27 Colour Pallete Desain Kampanye

Color palette dengan mayoritas berwarna hijau tersebut di gunakan karena kesesuaian dengan tema yang akan dibawa, warna hijau yang identik dengan arti keharmonisan dan kemakmuran bersama menjadi alasan dibalik penggunaan warna tersebut. Selain itu penggunaan warna hitam dan putih untuk font menjadi kombinasi yang pas dikarenakan kontras warna yang didapatkan sehingga warna dalam pesan yang ingin disampaikan tidak bercampur aduk dengan warna background yang hijau. Penulis memakai font “Anton” agar pesan yang hendak diberikan dapat tersampaikan ke mahasiswa-mahasiswi kampus, font “Anton” yang mempunyai ciri font yang tebal dan san serif menjadi menjadi alasan dibalik penggunaan font tersebut oleh penulis dan rekan kerja magang lainnya.



Gambar 3.28 Desain Poster Kampanye ULD

Hasil dari perancangan desain poster ini akan dikumpulkan dalam satu onedrive yang telah dibuat oleh kepala desain. Onedrive akan berisi key visual desain poster yang telah dirancang oleh penulis dan rekan kerja Olivia. setelah keseluruhan file desain dikumpulkan,

kepala desain akan melakukan evaluasi akan desain-desain tersebut lalu membahas hasilnya dalam meeting selanjutnya.

C. Proyek Perancangan Desain Stiker untuk Kampanye ULD

Perancangan desain stiker juga dibuat untuk Kampanye ULD sebagai salah satu *output* yang akan dipublikasikan nanti oleh divisi ULD, perancangan ini dibuat atas arahan kepala tim desain ULD yang mengurus Kampanye ULD. setelah melakukan diskusi, desain stiker akhirnya diputuskan bersama untuk menggunakan color palette dari desain-desain sebelumnya yaitu perpaduan warna hijau, kuning, dan putih sehingga terlihat mencolok dan rapih.



Gambar 3 29 Referensi Desain Sticker

Proses pembuatan sticker dimulai dari mencari referensi melalui survey atau observasi berbagai sticker terutama sticker Satgas PPKS yang sering ditemui di sekeliling kampus, alasan dibalik survei adalah supaya tim desain magang dapat mempunyai berbagai referensi langsung dan konkret dari daerah sekeliling kampus dan akhirnya mempunyai arahan yang lebih kuat mengenai bagaimana desain sticker ini harus berbentuk dalam proses selanjutnya.



Gambar 3 30 Sketsa Awal Desain Sticker

Penulis kemudian membuat sketsa awal menggunakan software gambar *Ibispaint* yang nantinya akan membantu tata letak dari perancangan sticker tersebut, penggunaan perpaduan warna yang sama dan juga konten yang hampir sama mempermudah proses perancangan yang akan dilakukan. Penulis menggunakan aplikasi *Canva* sebagai sarana dalam merancangan desain sticker tersebut dikarenakan kecepatan dan aksesibilitas yang diberikan oleh aplikasi tersebut.

**Tan
Nimbus
Font**

Gambar 3 31 Font Tan Nimbus

Penulis menggunakan font *Tan Nimbus* dikarenakan ciri khas penggunaan serif dalam typography yang menarik, dekoratif dan bold sehingga menjadi mencolok dan dapat menarik perhatian warga kampus terutama mahasiswa mahasiswi, penulis juga memakai berbagai template desain karakter bertema disabilitas yang dapat ditemukan di Canva, meskipun begitu penulis memegang keseluruhan perancangan terutama dalam tata letak, pemilihan warna, font, dan konteks yang terdapat di dalam desain sticker tersebut.

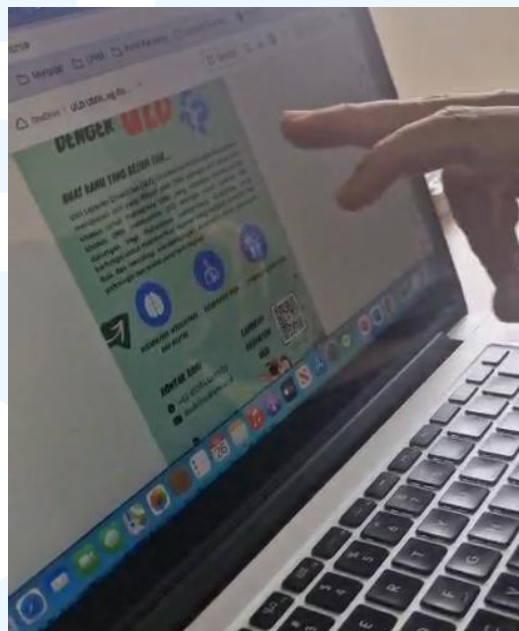


Gambar 3 32 Hasil Desain Sticker Kampanye ULD

Dalam proses perancangan desain sticker, penulis mengambil tata letak untuk konteks desain sticker berpusat di bagian tengah dari desain tersebut. langkah ini dilakukan guna memanfaatkan heirarki desain yang kuat sehingga pembaca yang melihat sticker tersebut dapat dengan langsung melihat informasi atau pesan yang hendak disampaikan penulis di saat pertama kali memandang desain sticker tersebut. Selain itu penulis juga meletakkan logo UMN dan ULD di bagian header dari keseluruhan desain tersebut, ini dilakukan guna menjaga keharmonisan dari keseluruhan desain tanpa membuat desain terasa ramai dan menumpuk.

D. Proyek Perancangan Desain Logo untuk Kampanye ULD

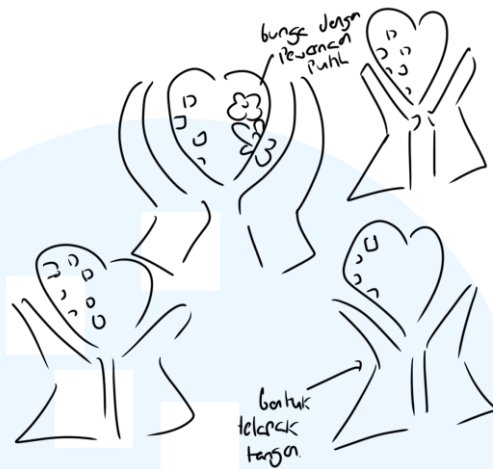
Penulis mendapatkan tugas dari kepala tim desain untuk membuat logo kampanye bersama kolega tim magang dari dkkv lainnya. Tugas diberikan pada tanggal 26 November 2025 disaat mendekati masa evaluasi magang yang kedua. Penulis dan kepala tim desain melakukan diskusi bersama rekan tim magang yang lainnya di gedung D UMN lantai 1709, kepala tim desain menjelaskan bahwa logo harus mengandung makna peduli sesama dan kesetaraan.



Gambar 3.33 Briefing untuk Logo ULD dan keseluruhan kampanye

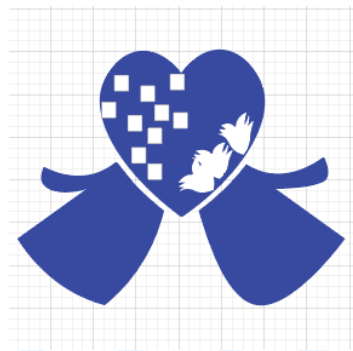
Dengan informasi tersebut penulis berpendapat bahwa bagaimana jika tim desain magang memodifikasi logo UMN untuk dari berbentuk lingkaran menjadi hati, menyatukan elemen tersebut dengan logo kampanye ULD yang sebelumnya dimana simbol UMN terlihat seperti dipegang dengan dua telapak tangan.

sketsa awal



Gambar 3.34 Sketsa Awal Logo Kampanye

Proses pembuatan sketsa awal dimulai dengan penulis membuat 4 sampai 5 sketsa alternatif, awalnya penulis hendak hanya membuat logo UMN yang di ubah bentuk menjadi bentuk hati, tetapi kepala tim desain berpendapat logo masih perlu di dekorasikan sehingga beliau meminta tim desain untuk menambahkan bentuk ubunga di sisi kanan dari logo UMN yang telah menjadi hati tersebut.



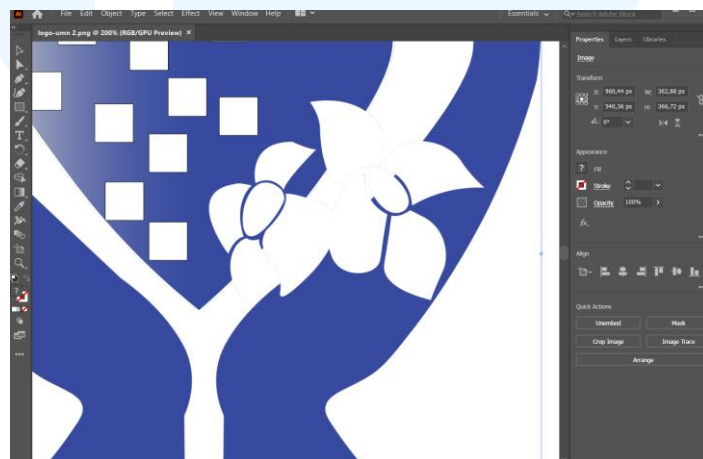
Desain Alternatif 1

Dalam proses perancangan desain, penulis merancang logo kampanye menjadi bentuk hati yang di pegang dengan lembut oleh dua telapak tangan, penulis membuat dua desain alternatif yang merubah bentuk tangan dan tata letak bunga yang ada di samping kanan logo, desain alternatif ini dibuat agar pada saat di asistensikan kepada kepala tim desain maka beliau mempunyai beberapa desain alternatif dan tidak hanya satu.



Gambar 3.35 Hasil Desain Logo Kampanye

Penggunaan bentuk hati sebagai perubahan dari logo UMN pada biasanya mengartikan kasih sayang dan kepedulian sesama yang dilakukan oleh sesama warga kampus UMN. Penulis menggunakan Color Palette UMN pada umumnya yaitu biru gelap sehingga keseluruhan desain logo masih sangat identik dengan logo UMN itu sendiri.



Gambar 3.36 Desain Bunga Dalam Logo Kampanye

Penulis meletakkan gambar bunga di sebelah kanan logo dengan perpaduan warna putih sehingga bentuk bunga dapat mencolok di sisi logo dan menghilang ke dalam background di saat keluar dari bentuk logo, penggunaan warna warna yang kontras tersebut memberikan efek bunga yang timbul dalam satu desain dan keluar di desain lainnya.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Melalui proses magang di Unit Layanan Disabilitas UMN, penulis menemui berbagai hambatan yang menjadi pengalaman dan pembelajaran bagi penulis semasa bekerja di divisi tersebut, hambatan tersebut penulis jadikan sebagai salah satu proses pembelajaran dan pengalaman mengenai bagaimana lingkungan dan kegiatan dalam kehidupan bekerja itu nanti, berbagai halangan yang penulis rasakan meliputi berbagai aspek seperti koordinasi sesama pekerja, kerjasama dalam satu tim, koordinasi dan komunikasi dengan supervisor, dan juga penyesuaian diri penulis dalam terjun ke dunia pekerjaan.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Selama melakukan magang di Unit Layanan Disabilitas UMN, penulis menemukan banyak sekali kendala terutama mengenai koordinasi. Koordinasi dengan sesama rekan kerja dan juga supervisi menjadi salah satu tantangan yang cukup baru untuk penulis, koordinasi yang kurang dapat menyebabkan miskom dan kurangnya kerjasama yang diperlukan ini berpengaruh dengan tugas atau proyek yang menjadi terhambat sehingga proses kerja menjadi stagnan. Tantangan seperti ini menuntut untuk bisa dapat berkomunikasi secara lebih baik dengan sesama rekan kerja dan juga staff yang mempunyai posisi yang lebih tinggi. Selain itu pengelolaan waktu yang lebih baik menjadi sangat dibutuhkan dalam melakukan berbagai proyek demi mencapai hasil yang maksimal.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Dalam bekerja untuk suatu proyek kreatif maka diperlukan kerjasama yang matang sehingga penulis dapat melakukan proses pekerjaan dengan lebih baik dan dapat membantu sesama rekan kerja jika ada kesulitan yang menjadi hambatan bersama, penulis harus aktif dalam mengelola waktu dan beban pekerjaan dan juga memperkuat komunikasi dengan supervisi dan anggota tim magang lainnya.