

BAB III

PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Pada bagian ini, penulis menjelaskan bagian kedudukan dan koordinasi pelaksanaan magang di Virtuosity. Saat bekerja magang di Virtuosity, penulis mengambil dalam posisi Graphic Designer. Posisi Graphic Designer berada di departemen Film.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

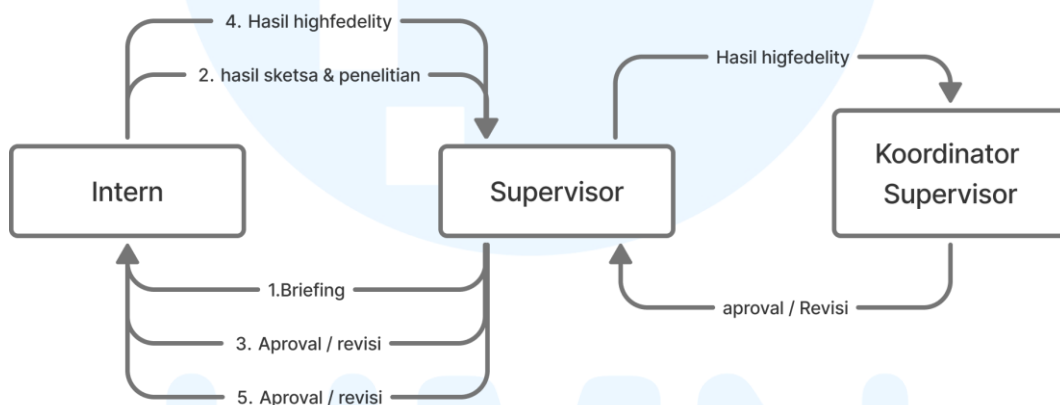
Penulis sebagai peran graphic designer di Virtuosity menduduki pada bagian Departemen Film yaitu departemen yang menjalankan promosi, informasi, kegiatan, dan acara yang ada di Universitas Multimedia Nusantara ketika acara muniverse dimulai. Pada dapartmen ini, pekerjaan yang dilakukan yaitu membuat promosi, membuat konten social media, membuat acara, membuat event kompetisi, informasi mengenai event, dan membuat comic. Tugas penulis sebagai peran graphic design di Virtuosity sebagai berikut:

- 1.Melakukan penelitian, *Idiation*, *prototype*, dan *implement* untuk kebutuhan desain
- 2.Membantu dalam membuat *design comic* seperti border komik, *background*, dan kover komik serta design – design komik ketika hari besar
- 3.Membantu dalam desain konten Instagram seperti membuat *template* muniverse berdasrkan hari besar dan acara event tertentu

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Pada bagian ini, penulis menjalankan pekerjaan sebagai grafik desainer di Muniversity. Dalam proses pembuatan desain, penulis memulai dari informasi tugas pekerjaan yang diberikan oleh supervisor. Informasi yang

didapatkan yaitu batas waktu, kendala atau kekurangan yang perlu diperhatikan, serta tujuan akhir dari proyek. Selanjutnya, penulis bekerja sama dan berdiskusi dengan intern lain untuk melakukan analisis terhadap tugas dan membuat sketsa desain awal. Hasil sketsa tersebut kemudian diajukan kepada supervisor untuk mendapatkan asistensi atau masukan. Ketika sketsa telah disetujui, supervisor akan meneruskan hasil proses tersebut kepada koordinator untuk memperoleh persetujuan akhir sebelum tahap desain dilanjutkan. Setelah mendapatkan konfirmasi, penulis kemudian mengerjakan desain high-fidelity dan mengirimkannya kembali kepada supervisor untuk mendapatkan konfirmasi akhir. Setelah disetujui, penulis mengirimkan hasil desain high fidelity melalui media yang telah ditentukan.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Berdasarkan bagan tersebut, dapat dijelaskan bahwa bagan tersebut merupakan alur kerja yang dialami oleh penulis selama bekerja di Virtuosity. Tahap pertama adalah briefing, yaitu supervisor memberikan informasi dan penugasan kepada intern. Selanjutnya, intern menyampaikan hasil penelitian dan sketsa kepada supervisor. Supervisor kemudian memberikan persetujuan atau revisi atas hasil tersebut. Setelah mendapatkan persetujuan, intern melanjutkan ke tahap pembuatan high fidelity design. Tahap ini kembali melalui proses persetujuan atau revisi dari supervisor. Apabila desain telah disetujui, intern akan mengirimkan hasil akhir high fidelity design tersebut..

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama bekerja di virtuosity sebagai peran graphic designer, penulis bertugas dalam membantu design sosial media dan kover komik. Proses dari pembuatan design yaitu analisa, sketsa, dan high fedelity. Berikut adalah tabel mengenai informasi tanggal proyek dan informasi proyek di Virtuosity.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	18 – 22 Agustus 2025	<ul style="list-style-type: none"> ● Komik Muniverse 	1. Mencari: -Informasi tentang visi misi muniverse -Informasi Design dan Cerita muniverse Membuat -Sketsa 3 alternatif border dan kover komik -Design kover muniverse untuk posting instagram -Design background dan border komik untuk komik muniverse yang akan dipublikasikan di Instagram
2	25 – 29 Agustus 2025	<ul style="list-style-type: none"> ● Melakukan penelitian Poster film TA ● Poster Film TA : Gudang ada 	1.Mencari: -Film TA yang tidak memiliki poster -Informasi film TA tentang <i>Big idea</i> serta <i>design principle</i> 2. Membuat: -Sketsa 3 landscape dan 3 potrait A2

		<ul style="list-style-type: none"> ● Poster Film TA : Kerjakarya 	<p>3.Mebuat</p> <p>-Sketsa 3 landscape dan 3 potrait A2</p>
3	1 - 4 September 2025	<ul style="list-style-type: none"> ● Poster Film TA : Gudang ada ● Poster Film TA : Kerjakarya 	<p>1.membuat:</p> <p>-Membuat design poster landscape dan potrait</p> <p>2.Membuat:</p> <p>-Membuat design poster landscape dan potrait</p>
4	8 – 12 September 2025	<ul style="list-style-type: none"> ● Pengumpulan Poster ● Analisa website 	<p>1.Mengumpulkan</p> <p>-poster berukuran A2</p> <p>-Poster landscape berukuran (1080 x 1920) Gudangada dan kerjakarya</p> <p>2.Membuat:</p> <p>-Sebuah ppt berisi penelitian Warna, layout, typography,Control, affordance, dan imagery</p>
5	15 – 16 September 2025	<ul style="list-style-type: none"> ● Analisa website 	<p>1. Membuat:</p> <p>-Sebuah ppt Berisi penelitian Warna, layout, typography,Control, affordance, dan imagery.</p> <p>-Selain itu, membaut sebuah prototype atau low fedelity</p>

6	22 – 26 September 2025	<ul style="list-style-type: none"> ● Membuat design sketsa <i>template</i> hari besar ● Membuat sebuah penelitian mengenai hari besar 	<p>1. Membuat:</p> <p>-Sebuah sketsa sebanyak 1 sketsa pada setiap hari besar</p> <p>2. Membuat:</p> <p>-Sebuah ppt mengenai informasi hari besar yaitu pengertian, tanggal, kultur, norma sosial, nilai sosial, lokasi, simbol, dan referensi</p>
7	29 – 30 September 2025 dan 1 – 3 Oktober 2025	<ul style="list-style-type: none"> ● Membuat design <i>template</i> hari besar. ● Membuat design kover komik. 	<p>1. Membuat:</p> <p>-Sebuah sketsa pada setiap hari besar.</p> <p>2.Membuat:</p> <p>-Sebuah design kover komik dengan cara melakukan penelitian mengenai karakter</p> <p>-Membuat 3 alternatif sketsa, dan membuat high fedelity.</p>
8	13-17 Oktober	<ul style="list-style-type: none"> ● Membuat high fedelity <i>template</i> hari besar 	<p>1. Tugas pekerjaan hari besar sebagai berikut:</p> <p>-Membuat <i>template</i> yang berukuran 1080 x 1920 untuk story instagram</p>

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

9	20 24 Oktober	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>template achivement</i> • Membuat kover <i>template achivement</i> 	<p>1. Membuat 2 alternatif sketsa <i>achivement</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>template</i> high fedelity - Tugas pekerjaan urgent <p>2. Tugas project kover <i>template achivement</i> sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat 4 sketsa alternatif - Melakukan penelitian - Membuat highfeledity dengan program affinity
---	---------------	--	---



10	27 – 31 Oktober	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>template</i> Duka cita • Membuat Sketsa Ikon isometrik untuk website 	<p>1. Tugas pekerjaan sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Membaut 3 sketsa alternatif -Membuat high fedelity dengan program affinity <p>2. Tugas pekerjaan sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat 3 sketsa alternatif pada 8 ikon berupa: <ul style="list-style-type: none"> • FAQ • Animation • Film • <i>Achivement</i> • Alumni • Campus life • News • Internship -Mengumpulkan informasi dan referensi
----	-----------------	--	---

11	1 – 7 November 2025	<ul style="list-style-type: none"> ● Membuat Ikon Isometrik 	<p>1. Tugas pekerjaan sebagai berikut</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat 8 ikon high fidelity berupa: <ul style="list-style-type: none"> ● FAQ ● Animation ● Film ● Achievement ● Alumni ● Campus life ● News ● Intership - Merevisikan dan mengumpulkan hasil ikon isometrik
12	10 -14 November 2025	<ul style="list-style-type: none"> ● Membuat <i>template</i> kover <i>achivement</i> ● Merevisikan <i>template</i> hari besar 	<p>1. Membuat:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Warna pada <i>template</i> digantikan menjadi 2 versi - Membenari eror pada file .PSD
13	17-23 November 2025	<ul style="list-style-type: none"> ● Membuat sketsa kover komik ● Membuat kover komik 	<p>1. Membuat</p> <ul style="list-style-type: none"> - PPT untuk mengumpulkan referensi serta informasi mengenai zodiak - Membuat 3 sketsa kover camii yang berdasarkan zodiak bintang berupa <ul style="list-style-type: none"> ● gemini ● cancer ● vergio

14	24 – 30 November 2025		1.Membuat -PPT untuk mengumpulkan referensi serta informasi mengenai zodiak -Membaut 3 sketsa kover komik yang berdasarkan zodiak bintang berupa <ul style="list-style-type: none"> • Libra • Scorpio • Sagitarius
15	1 – 5 Desember 2025	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat sketsa kover komik • Membuat kover komik 	1.Membuat -PPT untuk mengumpulkan referensi serta informasi mengenai zodiak -Membaut 3 sketsa kover komik yang berdasarkan zodiak bintang berupa <ul style="list-style-type: none"> • Capricorn • Aquarius • Pisces

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Pada bagian uraian pelaksanaan magang, penulis peran graphic designer melakukan tugas pekerjaan utama di university. Proyek utama yang penulis kerjakan yaitu pembautan design yang berada di social media yaitu pembuatan design kover komik muniverse, dan membuat *template* hari besar. Tugas pekerjaan utama ini untuk kebutuhan promosi muniverse dan acara yang berada di muniverse pada tahun 2025 sampai 2026.

Pada bagian pekerjaan tambahan di university, University membuat sebuah event pada tahun 2025 sampai 2026 untuk menampilkan film TA dan nominasi mahasiswa. Akan tetapi, sebagian TA film tidak memiliki poster. Oleh karena itu,

penulis ditugaskan untuk membuat sebuah poster untuk di promosikan di Instagram dan print banner.

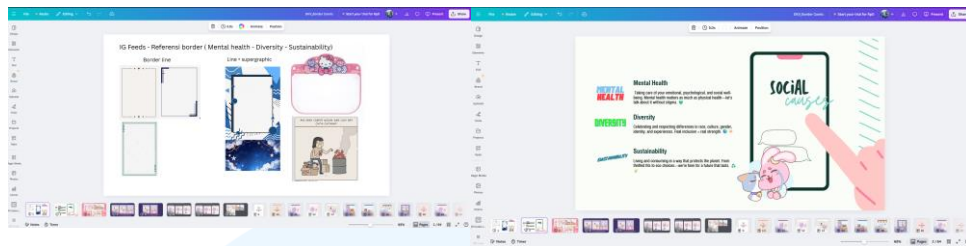
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

Pada bagian Proses pelaksanaan tugas utama kerja magang, penulis berperan sebagai graphic designer yang bertanggung jawab dalam pembuatan desain untuk media sosial. Tugas utama yang dikerjakan meliputi pembuatan desain kover komik Muniverse serta *template* untuk hari-hari besar. Desain ini dibuat untuk mendukung kebutuhan promosi proyek Muniverse dan berbagai acara yang berlangsung pada tahun 2025 hingga 2026.

Tabel 3.2 Briefing *template* isi dan kover komik

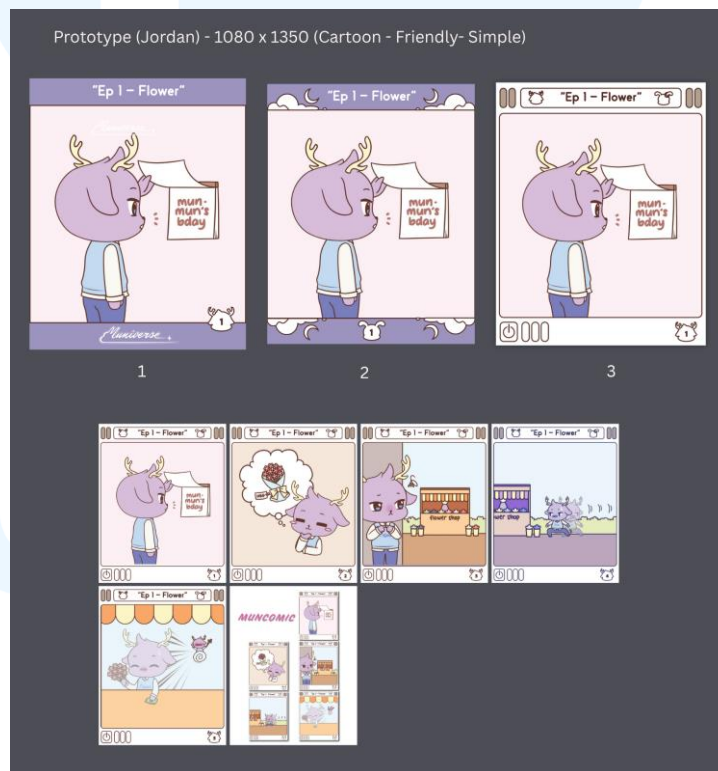
Media	Materi	Ukuran
Sosial Media	Design <i>template</i> komik	1080 px x 1350 px
Sosial Media	Design Kover <i>template</i> komik	1080 px x 1350 px

Saat sesi briefing di kampus, supervisor memberikan arahan kepada penulis untuk membuat desain media sosial berupa *template* komik Muniverse dan desain kover komik. Komik Muniverse sendiri bercerita tentang petualangan Mumun dan Taro di dunia Muniverse. Secara umum, komik adalah media bercerita yang memanfaatkan gabungan antara gambar dan teks yang disusun dalam panel-panel berurutan. Melalui penggunaan balon dialog, ekspresi karakter, dan alur visual, komik adalah bentuk penyampaian cerita yang membantu pembaca memahami emosi, aksi, serta perkembangan cerita dengan lebih jelas dan menarik. Dengan memahami hal tersebut, penulis dapat menyesuaikan gaya visual agar tetap selaras dengan identitas Muniverse.



Gambar 3.2 Poster kover komik dan sketsa

Sebelum membuat desain *template* komik Muniverse serta kover komik, penulis bekerja sama dengan graphic design intern lainnya dengan cara mengumpulkan informasi dan ide desain untuk kebutuhan *template* komik, sekaligus menyesuaikan big idea dari Muniverse. Saat diskusi, kami mengumpulkan referensi dengan gaya yang *simple*, *cartoon*, dan *friendly*. Setelah itu, masing-masing intern ditugaskan untuk membuat tiga *template* border komik dan satu kover komik.



Gambar 3.3 Poster Kover komik dan sketsa

Setelah penulis menyelesaikan diskusi dan pengumpulan informasi, penulis membuat design high fidelity yang berukuran 1080 x 1350 karena desain border yang sederhana sehingga membutuhkan waktu singkat untuk

bereksperimen yang memiliki sifat *simple*, *cartoon*, dan *friendly*. Proses pembuatan *template* ini menggunakan Adobe Illustrator. Setelah high fidelity selesai, desain tersebut dikumpulkan bersama karya high fidelity pekerja intern lainnya ke dalam sebuah PPT untuk dipilih oleh supervisor. Saat supervisor memeriksa PPT, desain yang penulis buat tidak diterima sepenuhnya, namun beberapa elemennya tetap diimplementasikan pada bagian kover *template* komik.



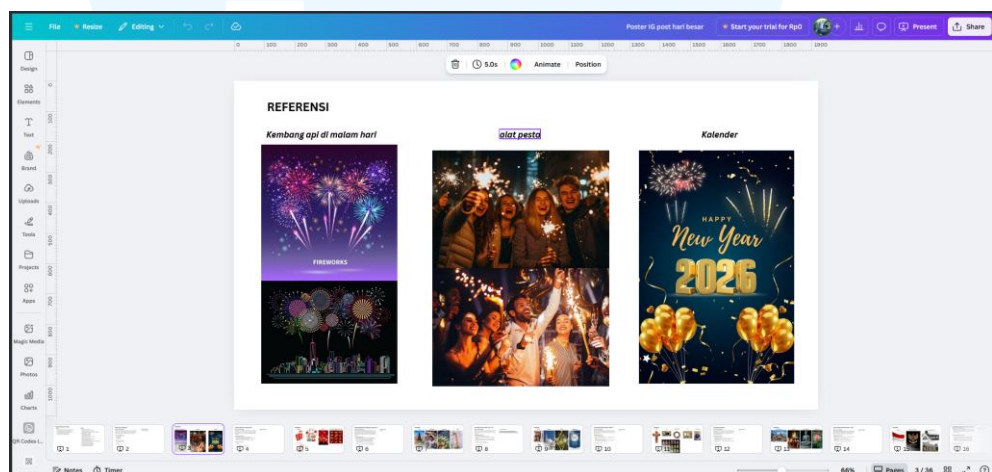
Gambar 3.4 Poster Kover komik dan sketsa

Selanjutnya, penulis bekerja sama dengan tim desainer dalam membuat *template* kover komik. Dalam proses pembuatan kover ini, penulis membuat desain berukuran 1080×1350 menggunakan Adobe Illustrator. Penulis langsung membuat desain kover yang menyesuaikan *template* komik yang sebelumnya telah disetujui oleh supervisor. Dalam proses ini, penulis membagi beberapa layer, yaitu layer *foreground* untuk teks dan ikon ilustrasi, *midground* untuk awan dan elemen dekorasi, serta *background* untuk gradasi visual. Namun, ketika penulis mengumpulkan hasil desain tersebut, supervisor memilih karya desainer lain sehingga *highfidelity* yang penulis buat tidak terpilih.

Tabel 3.3 Pengumpulan informasi tentang hari besar

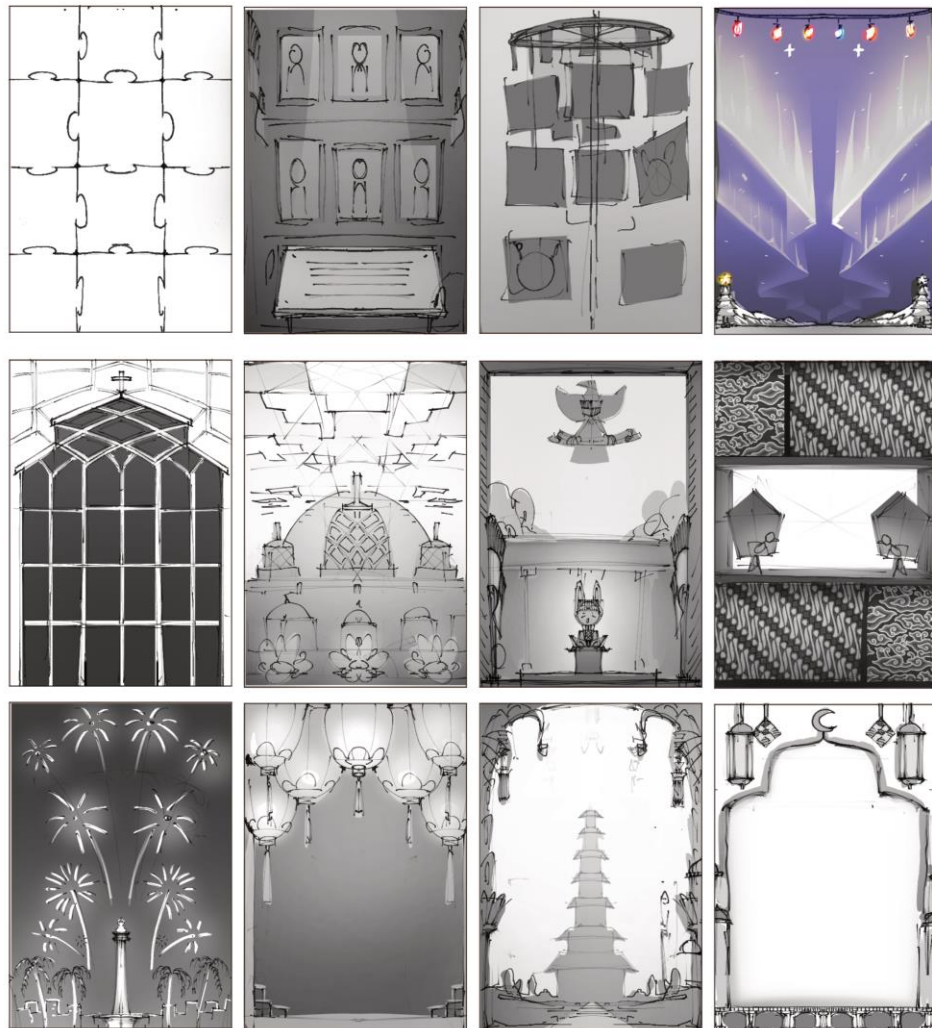
Media	Materi	Ukuran
Social media	Design <i>template</i> hari besar	1080 px x 1350 px

Setelah itu, penulis melanjutkan tugas utama yang diberikan oleh supervisor. Berdasarkan tabel *briefing* di atas, penulis harus membuat *template* hari besar dengan ukuran 1080 x 1350. *Template* hari besar merupakan desain Instagram yang bertujuan untuk merayakan, memperingati, dan mengapresiasi momen-momen penting, seperti hari nasional, hari keagamaan, atau perayaan budaya tertentu.



Gambar 3.5 Pengumpulan informasi tentang hari besar

Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian dan mengumpulkan data yang nantinya akan dikumpulkan di Canva mengenai budaya, tradisi, nilai, referensi, dan norma yang berkaitan dengan hari-hari besar tersebut. Nilai adalah membantu penulis memahami makna atau pesan yang dihargai dalam suatu perayaan, referensi memberikan visual berupa informasi mengenai benda atau lainnya. Selain itu, norma membantu penulis mengetahui hal-hal yang seperti peraturan atau adat agar tidak menyinggung atau keluar dari konteks.



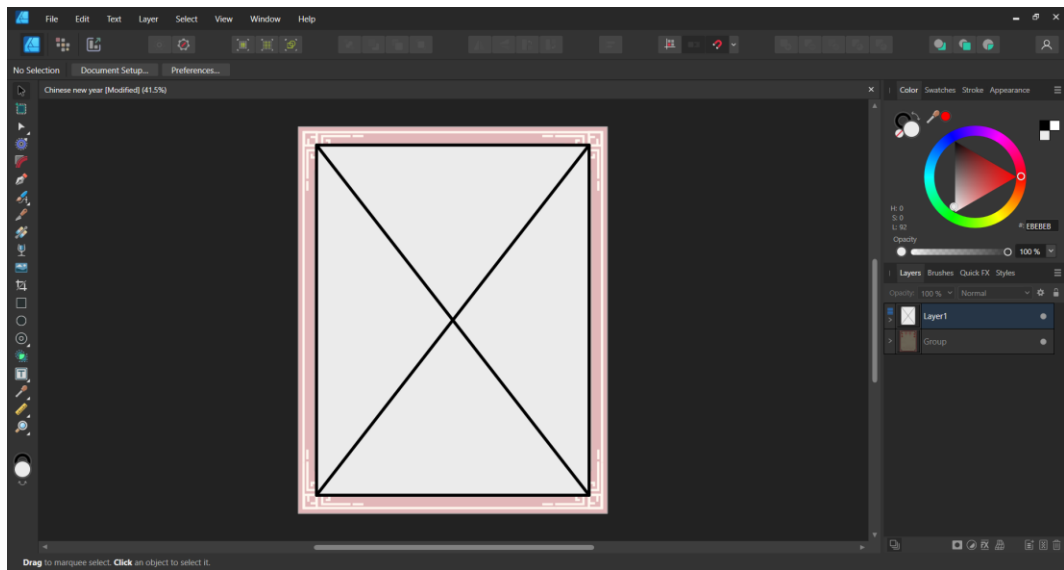
Gambar 3.6 Sketsa *Template* Hari Besar

Setelah melakukan penelitian, penulis membuat satu sketsa pada setiap hari besar menghasilkan 12 sketsa. Setelah itu, sketsa tersebut berkumpul dengan tim desain lain menjadi 36 sketsa. Setiap sketsa tersebut di akan dipilih oleh supervisor. Penjelasan sketsa tentang hari besar yang muniverse akan rayakan sebagai berikut:

- 1) Tahun baru, Tahun baru sebagai perayaan pergantian tahun dari 31 Desember ke 1 Januari menandai dimulainya tahun baru dalam kalender Masehi. Tradisi dalam hari besar ini biasanya dirayakan dengan pesta, kembang api, serta tradisi membuat resolusi untuk tahun yang baru.

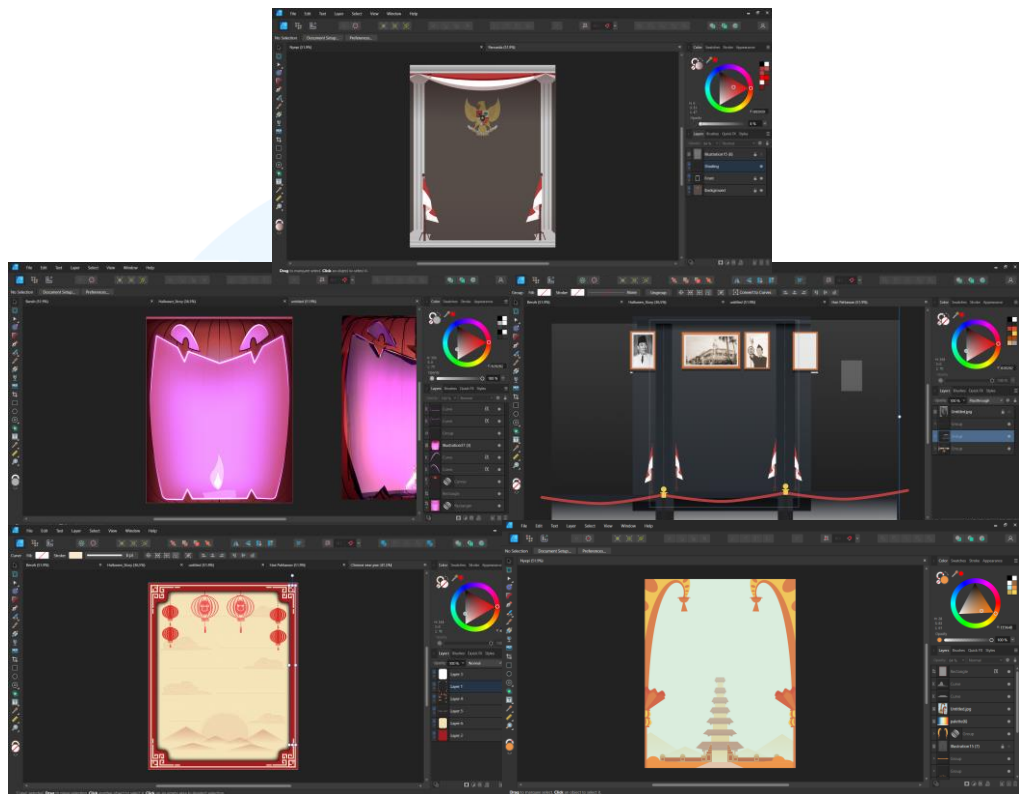
- 2) Waisak, Waisak merupakan hari raya umat Buddha yang memperingati tiga peristiwa penting dalam kehidupan Buddha yaitu kelahiran, pencapaian, dan wafat. Tradisi yang dilakukan pada hari besar ini berupa mengamalkan Lima Sila Buddha, menyalakan lilin dan melepaskan lampion, memandikan patung Buddha di wihara, serta mengenakan pakaian putih.
- 3) Nyepi, Nyepi merupakan hari raya umat Hindu yang dirayakan setiap Tahun Baru Saka. Tradisi dalam hari besar ini dilakukan selama 24 jam penuh di mana umat Hindu tidak melakukan aktivitas apa pun, seperti menyalakan api atau listrik, bepergian, bekerja, maupun bersenang-senang. Tujuan dari tradisi ini adalah untuk melakukan introspeksi diri serta menyucikan alam semesta.
- 4) Idul fitri, Idul fitri adalah hari raya untuk orang beragama Islam yang merayakan setelah melakukan sebulan penuh berpuasa di bulan Ramadan. Tradisi dalam hari besar ini melakukan sholat idul fitri, menjenguk keluarga, memakan bersama keluarga, dan berbanyak baca takbir
- 5) Hari Batik Hari Batik adalah hari untuk merayakan dan melestarikan budaya Indonesia yaitu batik yang dirayakan setiap tanggal 2 Oktober, Tradisi dalam hari besar ini dilakukan dengan cara memakai pakaian batik, lomba batik, pameran batik, dan festival batik.
- 6) Jumat agung, jumat agung adalah hari yang dirayakan oleh kristen dalam memperingati hari wafat dan penyaliban yesus sebagai simbol pengorbanan mencucikan dosa manusia. Tradisi dalam hari besar ini berupa beribadah di gereja, menceritakan cerita penyaliban yesus, dan doa di gereja.
- 7) Chinese new year, Chinese new years adalah perayaan hari baru berdasarkan kalender Tionghoa. Tradisi dalam hari besar ini memakan malam runian, menggunakan dekorasi merah, dekorasi emas, Ampao, Tarian barongsai, petasan, dan *chinese lantern*.

- 8) Pancasila, Pancasila adalah perayaan yang dirayakan pada bulan 1 sebagai hari lahir Pancasila sebagai gagasan dasar negara yaitu lima sila negara. Lima sila dasar negara yaitu Ketuhanan yang maha esa, kemanusiaan yang adil dan beradap. Persatuan Indonesia, Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan, dan Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Tradisi dalam hari besar ini yaitu melakukan upacara di sekolah, kantor, Istan negara, dan di museum Pancasila.
- 9) Sumpah Pemuda, Hari Sumpah Pemuda adalah Hari perayaan nasional dalam memperingati sumpah pemuda yang dirayakan pada tanggal 28 Oktober untuk dalam mempersatu bangsa. Tradisi dalam hari besar ini yaitu menggunakan pakaian adat, dan mengadakan upacara.
- 10) Natal, Natal adalah hari besar untuk orang Kristen merayakan lahirnya yesus pada setiap tanggal 25 Desember. Tradisi dalam hari besar ini yaitu mendekorasi pohon natal, menjenguk keluarga, mendekorasi rumah, memberikan kado, dan makan bersama.
- 11) Halloween, Hari Halloween adalah hari besar yang dirayakan setiap tanggal 31 Oktober dalam peringatan Trihari Masa Para Kudus. Tradisi dalam hari besar ini berupa mendekorasikan rumah dengan tema mistis, mendekorasikan labu, *trick or treat*, memakai pakaian tema mistis, dan
- 12) hari kemerdekaan Indonesia. Hari kemerdekaan Indonesia adalah hari international yang diadakan setiap tanggal 17 Agustus untuk memperingati Hari yang dimana Indonesia merdeka dari penjajah serta perjuangan Indonesia. Tradisi dalam hari besar ini berupa upacara, lomba makan kerupuk, lomba tarik tambang, menyanyikan lagu Indonesia, dan mengibar bendera merah putih.



Gambar 3.7 *Template* Hari Besar berukuran 1080 x 1350

Selanjutnya, ketika mengumpulkan beberapa sketsa untuk dijadikan *high fidelity* dalam PPT, sebagian sketsa tersebut memiliki ruang kosong yang kurang untuk mengimplementasikan informasi. Oleh karena itu, penulis memperbaiki gridnya. Setelah itu, kelompok desainer membagi tugas untuk pembuatan *high fidelity*. Penulis mendapatkan empat sketsa yang harus dikembangkan menjadi *high fidelity*, yaitu Hari Nyepi, Chinese New Year, Sumpah Pemuda, dan Hari Pahlawan. Selain itu, beberapa sketsa juga direvisi untuk menyesuaikan grid dengan konten yang akan diisi oleh editor lainnya.



Gambar 3.8 High fidelity *Template* Hari Besar berukuran 1080 x 1350

Proses pembuatan high fidelity dimulai dengan blocking bentuk yang dibagi ke dalam tiga bagian: *foreground*, *midground*, dan *background*. Setelah itu, penulis memberi warna pada vektor berdasarkan palet warna yang telah ditentukan. Penulis membuat *high fidelity* menggunakan aplikasi Affinity Designer, dengan mengacu pada informasi dan referensi dari hasil pengumpulan data tentang hari besar tersebut.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.9 High fedelity *Template* Hari Besar berukuran 1080 x 1350

Gambar di atas adalah hasil *high fedelity* hari besar berupa *high fidelity*, yaitu Hari Nyepi, Chinese New Year, Sumpah Pemuda, dan Hari Pahlawan. Setelah menyelesaikan tahap *high fidelity*, penulis mengirimkan hasilnya kepada supervisor untuk mendapatkan masukan dan koreksi. Setelah diterima, penulis mengekspor file tersebut menjadi file psd dan mengirimkan kepada supervisor.

Tabel 3.4 Tabel *High Fidelity Template* Hari Besar berukuran 1080 x 1920

Media	Materi	Ukuran
Sosial media	Design <i>template</i> hari besar	1080 px x 1920 px

Setelah pengiriman, supervisor memberikan tugas tambahan kepada penulis untuk membuat *template* hari besar dalam dua format berukuran 1080 x 1920. Karena penulis sudah membuat design *higfedelity* yang berukuran 1080 x 1350, Penulis dapat mengedit bagian *template* yang sudah dibuat untuk muat dalam ukuran 1080 x 1920 di affinity. Akan tetapi, sebagian *template* hari besar memiliki asset yang mengalami distorsi atau eror ketika

diedit. Oleh karena itu, pengeditan pada setiap hari besar membutuhkan waktu yang berbeda dalam pengeditan tersebut.

















Gambar 3.10 High fidelity *Template* Hari Besar berukuran 1080 x 1920

Setelah pengeditan selesai. Setelah itu, Setelah tahap *high fidelity* diselesaikan, penulis kemudian mengirimkan versi PNG kepada supervisor untuk mendapatkan arahan dan *suggestion* terkait revisi yang mungkin diperlukan. Setelah ditinjau, supervisor menerima hasil *high fidelity* tersebut dan memberikan persetujuan untuk melanjutkan ke tahap berikutnya

Penulis mengeksport menjadi file psd serta mengorganisasikan file dan memberi nama untuk supervisor gampang dalam proses pengeditan. Selanjutnya, penulis membagi *layer group* menjadi tiga bagian di aplikasi PSD, yaitu *foreground*, *midground*, dan *background*. Pembagian ini dilakukan untuk membantu penulis mengatur kedalaman visual,

mempermudah ketika mengedit file, dan memastikan setiap elemen berada pada posisi yang tepat.

Tabel 3.5 Tabel dan Sketsa ilustrasi kover komik

MOON PHASES	EPISODE	SKETSA	CHARS
 New Moon	1 - 3		Mun-Mun
 Waxing Crescent	4 - 6		Karu
 First Quarter	7 - 9		Mun-Mun
 Waxing Gibbous (Vania)	10 - 12		Karu
 Full Moon (Jordan)	13 - 15		Mun-Mun dan Karu
 Waning Gibbous (Vania)	16 - 18		Karu
 Third Quarter	19 - 21		Mun-Mun
 Waning Crescent	22 - 24		Karu

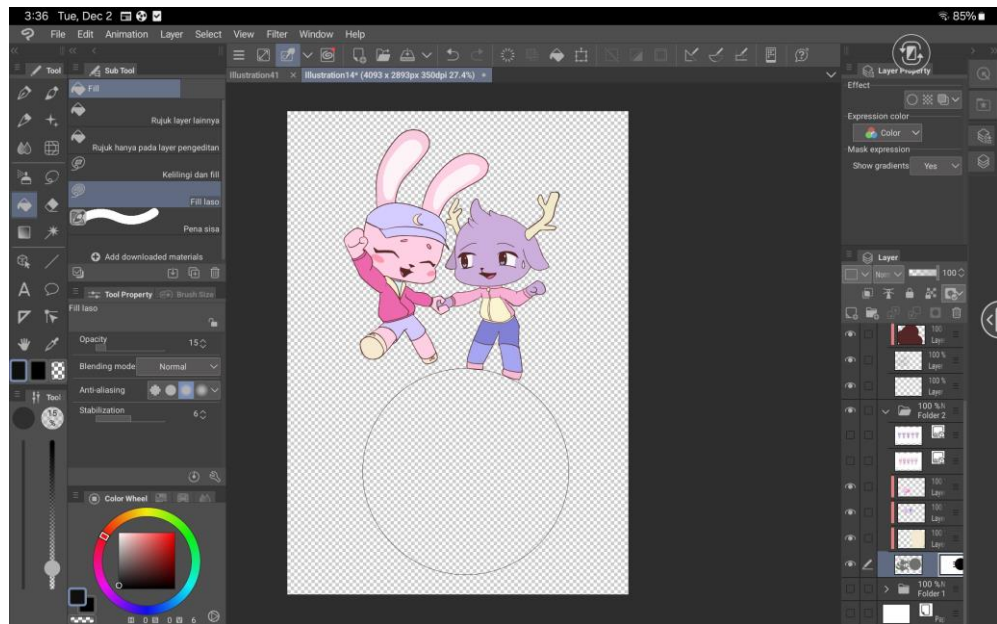
Ketika menyelesaikan *template* hari besar, supervisor memberikan tugas kepada penulis untuk membuat sebuah ilustrasi yang akan diimplementasikan pada kover komik. Terdapat delapan konsep fase bulan yang akan dijadikan ilustrasi, yaitu *New Moon*, *Waxing Crescent*, *First Quarter*, *Waxing Gibbous*, *Full Moon*, *Waning Gibbous*, *Third Quarter*, dan *Waning Crescent*. Pada tabel pembagian tugas tersebut, penulis mengambil bagian *Full Moon*. Referensi sederhana juga telah dibuat oleh intern design lainnya untuk mempermudah dalam membagi tugas pembuatan ilustrasi kover komik..

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.11 Sketsa ilustrasi kover komik

Setelah penulis memilih bagian *Full Moon* pada tabel, penulis mencari informasi mengenai karakter Mun-mun dan Karu, seperti karakter design sheet, informasi karakter, serta cerita latar mereka. Setelah itu, penulis membuat sketsa dengan konsep positif, energi, dan olahraga. Penulis kemudian mengembangkan sketsa yang menggambarkan seorang teman ekstrovert yang mengajak temannya yang introvert untuk berolahraga. Sketsa tersebut diambil dari *big idea* bertema positif, energi, dan olahraga. Ketika pembuatan *line art*, supervisor berpendapat bahwa bentuk dan ukuran karakter tidak menyesuaikan karakter. Oleh karena itu, penulis merevisikan sketsa tersebut untuk menyesuaikan bentuk dan ukuran pada desain tersebut.



Gambar 3.12 Ilustrasi kover komik

Setelah Membuat sketsa sampai line art, penulis mulai membuat *high fidelity*. Proses *high fidelity* dimulai dengan memperbaiki struktur gambar berdasarkan sketsa yang telah disetujui. Setelah itu, penulis membuat *line art* agar gambar terlihat lebih bersih dan jelas. Selanjutnya, penulis membagi bagian visual menjadi *foreground* dan *midground*. Pada masing-masing bagian tersebut, terdapat beberapa layer yang digunakan untuk *base color*, *shading*, dan *lighting*.

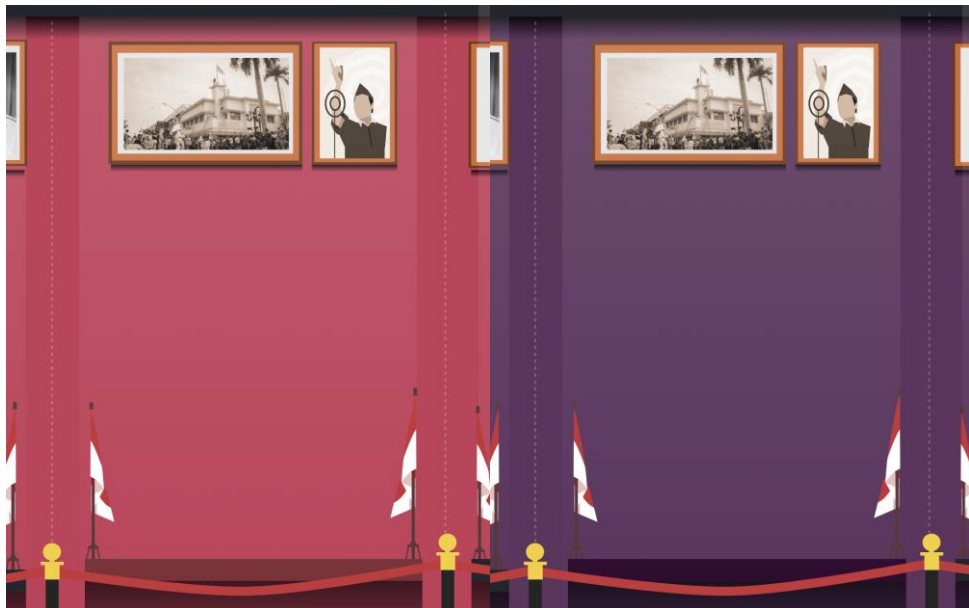


Gambar 3.13 Ilustrasi kover komik

Setelah tahap tersebut selesai penulis kemudian mengirimkan versi PNG kepada supervisor untuk mendapatkan arahan dan *suggestion* terkait revisi yang mungkin diperlukan. Setelah ditinjau, supervisor menerima hasil *high fidelity* tersebut dan memberikan persetujuan untuk melanjutkan ke tahap berikutnya

Ketika seluruh revisi telah diselesaikan, penulis kemudian mengirimkan hasil akhir *high fidelity* sesuai ukuran dan resolusi yang telah ditentukan. Akan tetapi pada hasil di Instagram, hasil ilustrasi teralu kecil dan design kover kurang benar yang dibuat oleh desainer lain.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA















Gambar 3.14 High fedelity *Template* Hari Pahlawan

Ketika menyelesaikan tugas tersebut, Supervisor meminta penulis untuk mengrevisikan bagian *template* hari pahlawan. Revisinya berupa menggantikan warna yang sesuai dengan ikon jurusan film. Dengan itu, penulis menggantikan menjadi dua warna. Proses ini mempunyai permasalahan berupa ketika mengekspor dari affinity ke psd akan menghasilkan warna berbeda serta banyak eror. Oleh karena itu, penulis lebih banyak memperbaiki eror dibandingkan menggantikan warna. Setelah memperbaiki eror di psd, Penulis mengirimkan hasil revisi ke supervisor yang hasil didapatkan berupa konfirmasi.

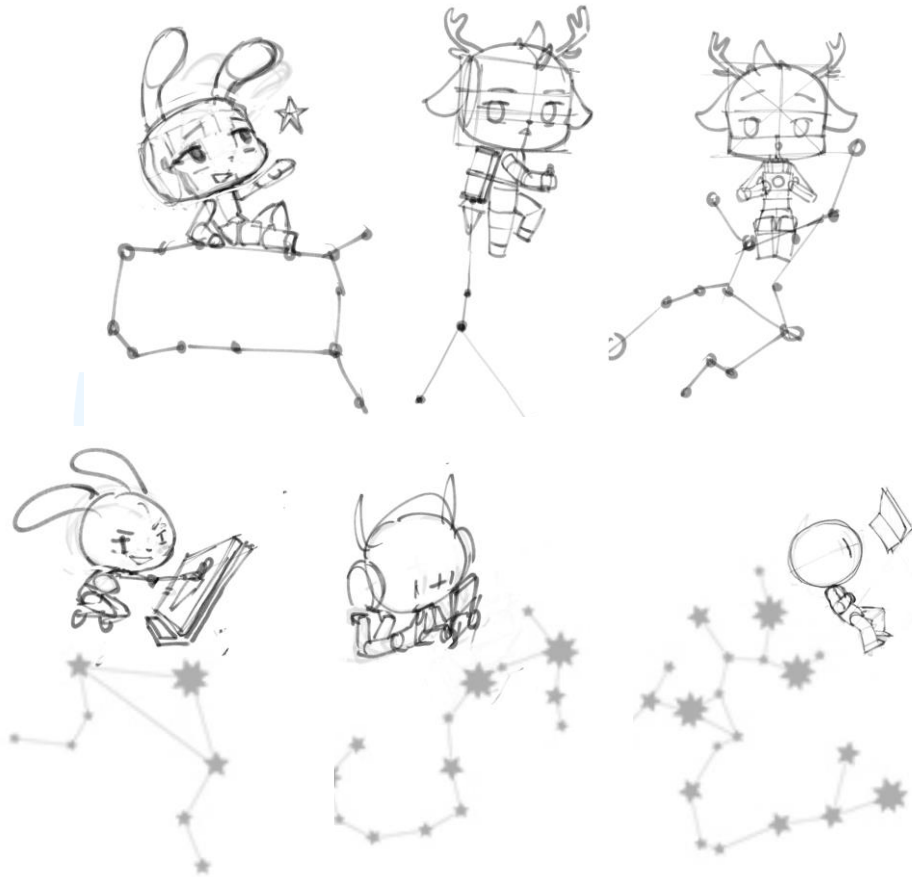
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tabel 3.6 Tabel Sketsa kover ilustrasi

MOON PHASES	EPISODE	SKETSA	CHARS
 Libra	43 - 45		Mun-Mun
 Scorpio	46 - 47		Karu
 Sagittarius	48 - 49		Mun-Mun
 Capricorn	50 - 53		Karu
 Aquarius	54 - 56		Mun-Mun
 Pisces	57 - 60		Karu

MOON PHASES	EPISODE	SKETSA	CHARS
 Aries	25 - 26		Mun-Mun
 Taurus	27 - 29		Karu
 Gemini	30 - 33		Mun-Mun
 Cancer	34 - 36		Karu
 Leo	37 - 39		Mun-Mun
 Virgo	40 - 42		Karu

Setelah selesai melakukan revisi pada bagian hari besar, yaitu Hari Pahlawan, penulis mendapatkan tugas tambahan dari designer lain untuk membantu menyelesaikan ilustrasi kover lainnya. *Kover ilustrasi komik* ini akan di implementasikan pada kover yang berukuran 1080 px 1350 px. Kover ini menggunakan konsep zodiak, sehingga penulis perlu memahami karakter visual dari masing - masing zodiak agar ilustrasi yang dibuat tetap sesuai dengan tema yang diberikan. Zodiak sendiri merupakan pembagian astrologi yang terdiri dari dua belas tanda, di mana setiap tanda memiliki simbol, karakter, dan elemen yang berbeda



Gambar 3.15 Sketsa kover ilustrasi

Oleh karena itu, penulis mulai mengambil beberapa referensi seperti pekerjaan dan pose yang relevan dari setiap zodiak untuk dijadikan sketsa awal. Proses ini membantu penulis menentukan arah visual sebelum masuk ke tahap *lineart* dan pewarnaan. Dengan cara ini, sketsa yang dihasilkan dapat lebih sesuai dengan karakter masing-masing zodiak sekaligus mengikuti kebutuhan desain yang telah ditentukan oleh tim. Penjelasan sketsa tentang ilustrasi diambil sebagai berikut:

- 1) Sketsa pertama menggambarkan mun - mun sedang memandang dan mencapai tangannya ke bintang. Sketsa ini bertujuan untuk menyesuaikan bagian zodiak Gemini. Gemini adalah melambang kembar, komunikasi, adaptasi, dan elemen air.

- 2) Sketsa kedua menggambarkan Karu menggunakan *jetpatch* di angkasa. Sketsa ini bertujuan untuk menyesuaikan bagian zodiak Cancer. Zodiak cancer adalah Simbol yang melambangkan *emotional*, *crab*, *protection*, dan *loyal*.
- 3) Sketsa ketiga menggambarkan Karu yang sedang memandang galaxy atau planet sambil memegang kameranya. Sketsa ini dibuat untuk menyesuaikan dengan karakteristik zodiak Virgo. Virgo adalah simbol yang melambangkan logika, kemampuan analisis, dan perhatian tinggi terhadap detail. Orang dengan zodiak Virgo biasanya dikenal perfeksionis, terorganisir, dan memiliki cara berpikir yang sangat runtut. Oleh karena itu, pose Karu yang sedang mengamati objek luar angkasa sambil memegang kamera menggambarkan sifat Virgo yang suka mengobservasi dan memperhatikan hal-hal kecil dengan teliti.
- 4) Sketsa keempat menggambarkan Mun-Mun yang sedang membuat sebuah lukisan di angkasa. Sketsa ini bertujuan untuk menyesuaikan dengan zodiak Libra. Libra adalah simbol yang melambangkan keindahan, diplomasi, keseimbangan, dan rasa estetika yang kuat. Mereka dikenal sebagai sosok yang suka bersosialisasi, ramah, dan memprioritaskan harmoni dalam hubungan. Mun-Mun yang melukis di tengah ruang angkasa menggambarkan sisi Libra yang kreatif, menghargai seni, dan selalu mencari keindahan di sekitar mereka.
- 5) Sketsa kelima menggambarkan karakter Karu yang sedang memainkan game menggunakan teknologi seperti gameboy. Sketsa ini dibuat untuk menyesuaikan dengan zodiak Scorpio. Scorpio adalah simbol yang melambangkan kekuatan, passion, fokus yang intens, dan emosi yang mendalam. Scorpio dikenal sebagai zodiak yang penuh tekad dan memiliki daya konsentrasi yang kuat. Karu yang sedang fokus bermain game menunjukkan sifat Scorpio yang tenggelam dalam apa yang mereka lakukan dan tidak mudah terganggu mencerminkan intensitas dan keinginan yang mereka miliki.

- 6) Sketsa keenam menggambarkan Karu yang sedang membaca buku sambil tiduran, dan bukunya melayang karena tidak adanya gravitasi. Sketsa ini disesuaikan dengan zodiak Sagitarius. Sagitarius adalah simbol yang melambangkan pengetahuan, petualangan, kebebasan, dan rasa ingin tahu yang besar. Mereka dikenal sebagai pencari ilmu yang selalu ingin memperluas wawasan. Adegan Karu membaca buku di ruang tanpa gravitasi menggambarkan kebebasan dan eksplorasi Sagitarius, karena karu menemukan cara dari hasil experiment di luar angkasa untuk belajar sambil tiduran walaupun tidak ada gravitasi.



Gambar 3.16 High fidelity ilustrasi untuk kover komik

Ketika supervisor menerima hasil sketsa, penulis melanjutkan proses ke tahap *high fidelity*. Pertama, penulis memperbaiki struktur dan garis agar gambar terlihat lebih rapi serta memiliki proporsi yang benar. Setelah itu,

penulis mulai membagi bagian layer menjadi beberapa tahap, yaitu *line art*, *blocking* gambar, dan pewarnaan.

Setelah tahap awal selesai, penulis mengirimkan hasil tersebut kepada supervisor untuk mendapatkan arahan. Jika supervisor memberikan revisi, penulis segera melakukan perbaikan sesuai instruksi. Selanjutnya, penulis membagi *layer group* menjadi tiga bagian di aplikasi Affinity, yaitu *foreground*, *midground*, dan *background*. Pembagian ini dilakukan untuk membantu penulis mengatur kedalaman visual, mempermudah ketika mengedit file, dan memastikan setiap elemen berada pada posisi yang tepat.



Pada masing-masing bagian tersebut, folder berisi beberapa layer seperti *base color*, *shading*, dan *lighting*. Pengorganisasian layer yang terstruktur ini mempermudah proses *editing*, terutama ketika supervisor memberikan revisi tambahan atau arahan tertentu. Dengan cara ini, penulis dapat menjaga kualitas visual, memastikan *workflow* tetap rapi, serta membuat desain lebih mudah dipahami oleh tim lainnya ketika file tersebut harus dikembangkan lebih lanjut.



Gambar 3.17 High fedelity illutrasi untuk kover komik

Setelah itu, Setelah tahap *high fidelity* diselesaikan, penulis kemudian mengirimkan versi PNG kepada supervisor untuk mendapatkan arahan dan *suggestion* terkait revisi yang mungkin diperlukan. Setelah ditinjau, supervisor menerima hasil *high fidelity* tersebut dan memberikan persetujuan untuk melanjutkan ke tahap berikutnya. Penulis mengirimkan hasil ilustrasi kover di google drive.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Pada bagian pekerjaan tambahan di virtuosity, diadakan sebuah acara pada tahun 2025 hingga 2026 yang menampilkan film Tugas Akhir serta nominasi mahasiswa. Namun, beberapa film Tugas Akhir belum memiliki poster. Selain itu, terdapat bagian website belum memiliki layout rapi dan kebanyakan teks. Oleh karena itu, penulis mendapat tugas untuk membuat *redesign* bagian website tertentu dan poster sebagai media promosi yang akan dipublikasikan melalui Instagram dan dicetak dalam bentuk banner. Dalam prosesnya, penulis menggunakan metode *Design Thinking*, yang meliputi tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* untuk menghasilkan desain yang sesuai dan menarik.

3.3.2.1 Proyek Poster TA – Gudangada

Proyek poster Tugas Akhir (TA) adalah poster yang akan digunakan untuk mempromosikan peserta untuk event TA film di muniverse. Akan tetapi, sebagian video TA tidak memiliki poster untuk Print dan website. Oleh karena itu, Supervisor memberikan tugas kepada graphic designer untuk membuat poster yang tidak memiliki poster untuk di print dan publikasikan pada website

Tabel 3.7 Tabel briefing poster Gudang ada landscape dand potrait

Media	Materi	Ukuran
Website Poster	Poster Gudangada untuk website	1080 px x 1350 px
Print Poster	Poster Gudangada untuk print	A2 (potrait)

setelah itu, penulis melanjutkan tugas utama yang diberikan oleh supervisor. Berdasarkan tabel *briefing* di atas, penulis harus membuat poster untuk kebutuhan *print* dan website dengan dua ukuran, yaitu 1080 x 1350 untuk tampilan digital dan ukuran A2 untuk versi cetak.

Poster untuk print dan website merupakan desain yang bertujuan untuk mempromosikan, memberikan kredit, serta menyampaikan informasi penting terkait kegiatan, prestasi, atau acara yang sedang diangkat. Poster ini berfungsi sebagai media komunikasi visual yang menarik perhatian dan mudah dipahami,



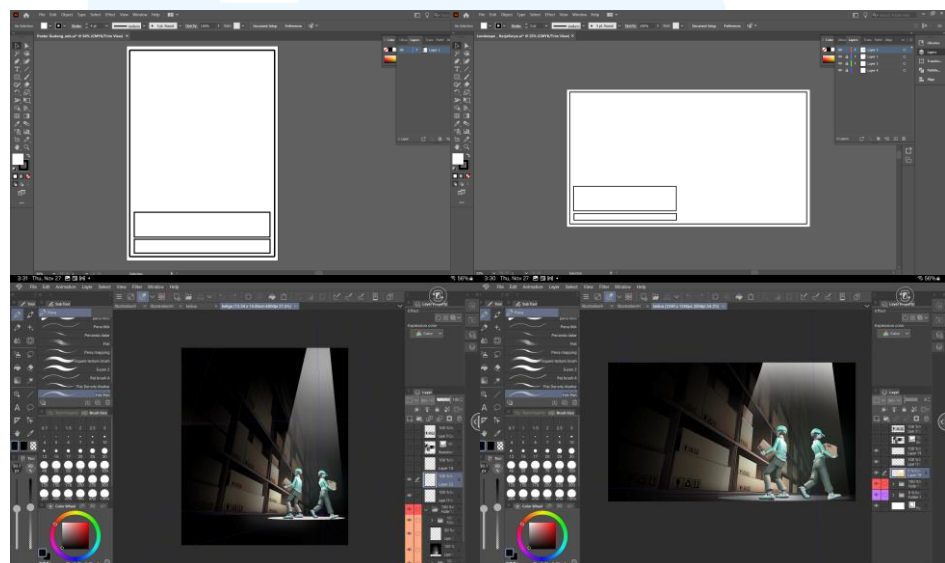
Gambar 3.18 Sketsa poster Gudang ada landscape dand potrait

Poster berikut adalah poster bernama gudangada sebagai poster yang representasi cerita pada video yaitu promosi aplikasi gudangada. Dengan itu, penulis memulai membuat design dari mencari informasi tentang gudang ada seperti brand identity dan tujuan film tersebut. Informasi yang digunakan dalam referensi yaitu *Cinematic*, Gudang,

dan Ecommerce. Kemudian, penulis membuat tiga alternatif sketsa landscape berukuran 1350 x 1080 dan potrait berukuran A2. Informasi pada ketiga sketsa sebagai berikut:

- 1) Sketsa Pertama pada bagian vertikal berukuran 1080 x 1350 menggambarkan pelanggan yang sedang memegang handphone dengan cahaya lampu di atasnya. Di dalam handphone tersebut terlihat aplikasi mobile Gudang Karya. Untuk versi landscape berukuran A2 visualnya mirip dengan versi vertikal, hanya berbeda pada bagian kotak tampilannya. Tujuan dari sketsa pertama ini adalah untuk mempromosikan aplikasi Gudangada dengan visual yang sederhana dan aman, serta memfokuskan pada aspek e-commerce dari aplikasi Gudangada itu sendiri.
- 2) Sketsa Kedua pada bagian vertikal berukuran 1080 x 1350 menggambarkan sebuah gudang yang disinari cahaya matahari dari jendela, dengan rak-rak berisi paket di dalamnya. Sedangkan pada versi horizontal yang berukuran A2 visualnya mirip dengan versi vertikal, hanya saja menggunakan kamera *fish-eye* untuk membuat lingkungan terlihat lebih luas. Tujuan dari sketsa ini adalah untuk bereksperimen dan memberikan fokus pada lingkungan gudang yang dimiliki oleh Gudangada.

3) Sketsa Ketiga pada bagian vertikal berukuran 1080 x 1350 dan horizontal berukuran A2 menggambarkan sebuah gudang yang luas dan disinari oleh lampu dari atap. Di dalamnya terdapat pekerja Gudangada yang sedang membawa dan mengangkat paket. Tujuan dari sketsa ini adalah untuk menunjukkan pelayanan dan kerja keras para pekerja, serta memberikan fokus pada aktivitas kerja di Gudangada.



Gambar 3.19 Proses highfidelity Poster Gudang ada landscape dand potrait

Ketika supervisor menerima salah satu sketsa yaitu sketsa ketiga, penulis melanjutkan proses *high fidelity*. Proses *high fidelity* dimulai dengan memperbaiki struktur berdasarkan sketsa yang telah disetujui dengan menggunakan aplikasi clipstudio paint. Setelah itu, penulis membuat *line art* agar gambar terlihat lebih bersih dan jelas. Selanjutnya, penulis membagi bagian visual menjadi *foreground*, *midground*, dan *background*. Pada masing-masing bagian tersebut, terdapat beberapa layer yang digunakan untuk base color, shading, dan lighting.

ukuran, yaitu 1080 x 1350 untuk tampilan digital dan ukuran A2 untuk versi cetak.

Poster untuk print dan website merupakan desain yang bertujuan untuk mempromosikan, memberikan kredit, serta menyampaikan informasi penting terkait kegiatan, prestasi, atau acara yang sedang diangkat. Poster ini berfungsi sebagai media komunikasi visual yang menarik perhatian dan mudah dipahami,



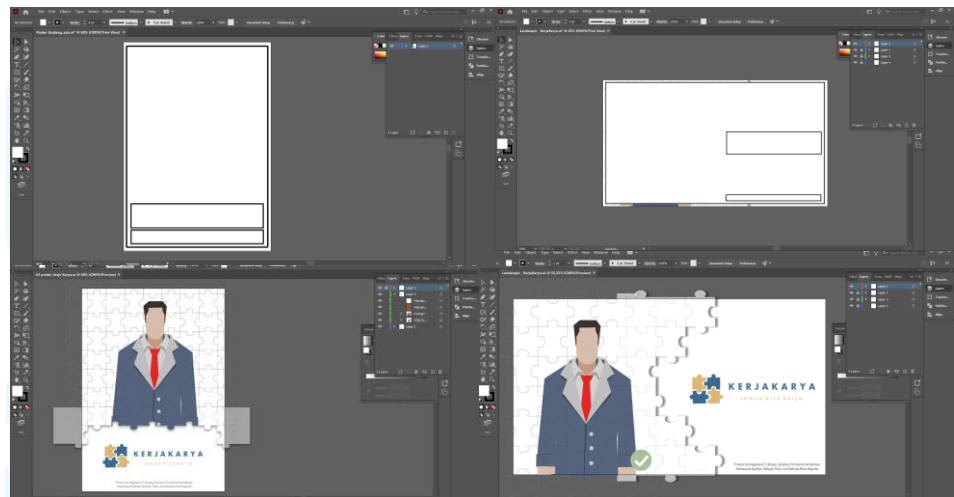
Gambar 3.21 Poster Kerjakarya landscape dan potrait

Poster berikut adalah Poster berikut adalah poster bernama Kerjakarya sebagai poster yang representasi cerita pada vid yaitu promosi advisor dalam pelamaran pekerjaan. Dengan itu, penulis memulai membuat design dari mencari informasi tentang gudang ada seperti brand identity dan tujuan film tersebut. Informasi yang digunakan dalam referensi yaitu *simple*, *Profesionalism*, dan *comunication*. Kemudian, penulis membuat tiga alternatif sketsa *landscape* berukuran 1350 x 1080 dan *potrait* berukuran A2. Informasi pada ketiga sketsa sebagai berikut:

- 1) Sketsa pertama yang vertikal yang berukuran 1080 x 1350 dan horiozntal yang berukuran A2 memiliki visual mirip dan menggambarkan sebuah puzzle yang ketika digabungkan akan

membentuk visual baju kerja. Tujuan dari sketsa ini yaitu merepresentasikan baju kerja sebagai simbol membantu dalam membaut kredibilitas dan profesionalism untuk menyesuaikan dalam mencari kerja

- 2) Sketsa Kedua yang meggambar sebuah puzezle yang digabungkan menjadi visual beruap orang profil pekerja serta nama brand mereka di bagian puzzle yang kosong. Tujuan dari sketsa ini yaitu memberikan pesan bahwa mereka dapat membuat pencari pekerjai menjadi profesional dan reliable yang ditunjukkan dari visual
- 3) Sketsa Ketiga menggambarkan gabungan puzzle yang membentuk visual berupa message bubble yang berbentuk buble, disertai logo brand Kerjakarya. Sketsa ini bertujuan untuk memberikan pesan bahwa Kerjakarya dapat membantu atau melatih pencari kerja agar dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan dan keinginan tempat kerja dari para pelanggan.



Gambar 3.22 Poster Kerjakarya landscape dand potrait

Ketika supervisor menerima salah satu sketsa, Penulis melanjutkan proses *high fedelity*. Proses *high fidelity* dimulai dengan memperbaiki struktur gambar berdasarkan sketsa yang telah disetujui.

Setelah itu, penulis membuat *line art* agar gambar terlihat lebih bersih dan jelas. Selanjutnya, penulis membagi bagian visual menjadi *foreground*, *midground*, dan *background*. Pada masing-masing bagian tersebut, terdapat beberapa layer yang digunakan untuk *base color*, *shading*, dan *lighting*.

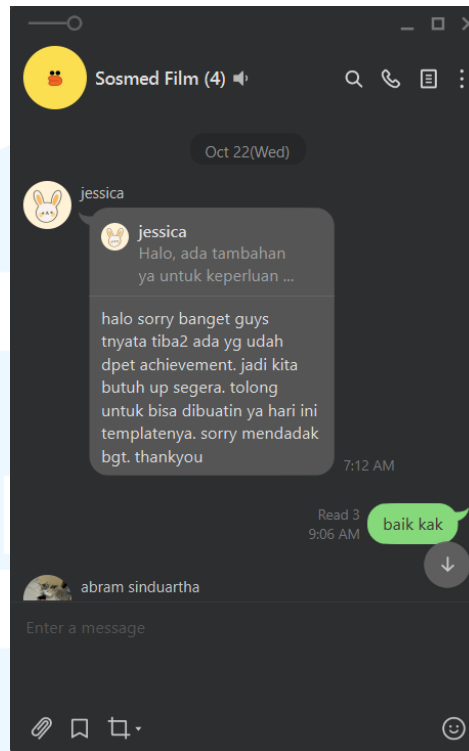


Gambar 3.23 Poster Kerjakarya landscape dan potrait

Setelah menyelesaikan desain *high fidelity*, penulis mengirimkan file PNG kepada supervisor untuk mendapatkan arahan dan *suggestion* terkait desain tersebut. Setelah ditinjau, supervisor menyatakan bahwa hasil *high fidelity* tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan, sehingga penulis dapat melanjutkan ke tahap berikutnya. Penulis mengirim file tersebut di google drive.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.2.3 Tugas *Template Achivement* dan Duka Cita



Gambar 3.24 Briefing tugas *template achivement* yang urgent

Ketika menjalani magang, supervisor memberikan tugas kepada penulis untuk membuat desain duka cita dan *achievement*. Namun, pada suatu hari terjadi sebuah kebutuhan mendadak atau urgent yang membuat supervisor meminta penulis untuk segera menyelesaikan sebuah tugas pada hari itu juga. Tugas urgent ini merupakan pekerjaan yang dianggap sangat penting dan harus diselesaikan dalam waktu yang singkat, sehingga penulis perlu mengutamakan tugas tersebut dibanding pekerjaan lainnya.

Tugas yang diberikan berupa desain *achievement* untuk mahasiswa Film yang baru saja meraih sebuah pencapaian. Supervisor menginginkan desain tersebut segera diproses agar bisa dipublikasikan tepat waktu. Oleh karena itu, penulis harus bergerak cepat dalam menyiapkan layout, memilih tipografi, menyesuaikan warna, serta memastikan informasi yang ditampilkan sudah benar dan sesuai dengan kebutuhan. Situasi ini juga menjadi pengalaman

bagi penulis dalam menghadapi pekerjaan dengan tekanan waktu, sekaligus belajar untuk tetap menjaga kualitas desain meskipun dikerjakan dalam waktu terbatas.

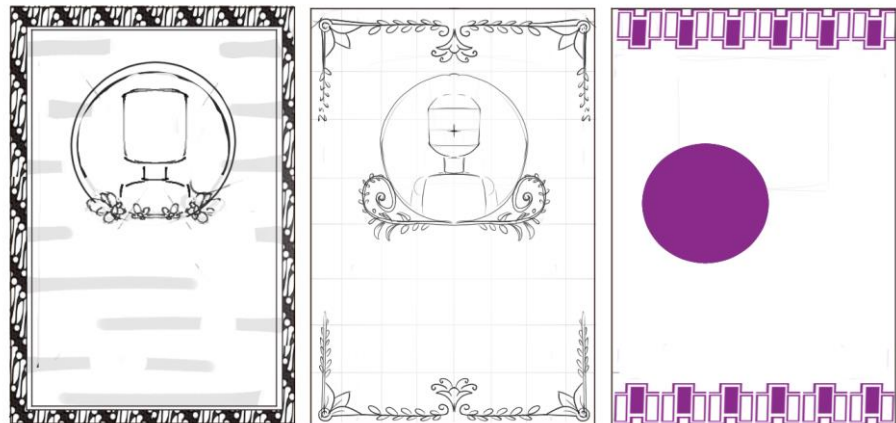
Tabel 3.9 Tabel briefing tugas *template achievement* yang urgent

Media	Materi	Ukuran
Design <i>template</i> Sosial media	Design <i>template</i> <i>Achivement</i> dan duka cita	1080 px x 1350 px

Berdasarkan tabel tersebut, penulis diberikan tugas untuk membuat desain *template* social media. *Template* yang harus dibuat terdiri dari dua jenis, yaitu *template achievement* dan *template* duka cita. *Template achievement* merupakan desain yang berisi informasi untuk memberikan penghargaan serta pujian kepada mahasiswa atau individu lain yang berhasil meraih gelar, prestasi, atau pencapaian tertentu yang sudah mereka usahakan. Desain ini biasanya menonjolkan nama penerima, pencapaian yang diraih, logo umn,serta elemen visual yang mendukung kesan positif dan profesional.

Sementara itu, *template* duka cita berfungsi untuk memberikan informasi mengenai seseorang yang telah meninggal atau sudah tiada. Desain ini umumnya menggunakan warna yang lebih formal, serta menampilkan foto, nama lengkap, tanggal wafat, doa, dan ucapan. Karena sifatnya yang sensitif, penulis juga perlu memastikan visual dan teks yang digunakan tetap menghormati keluarga serta orang yang ditinggalkan.

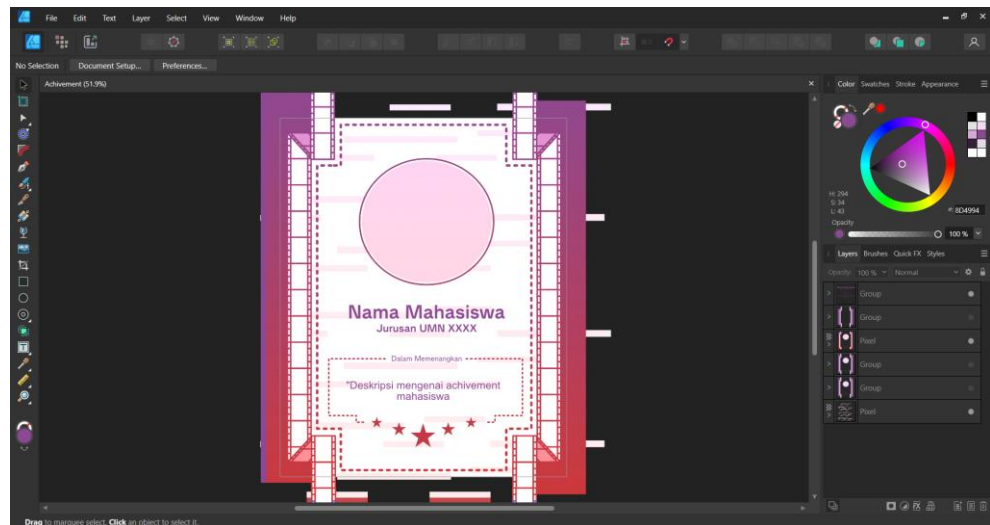
Selain itu, kedua *template* tersebut harus mengikuti standar ukuran yang sudah ditentukan oleh perusahaan, yaitu 1080 px x 1350 px. Ukuran ini dipilih karena merupakan ukuran optimal untuk postingan sosial media, terutama Instagram, sehingga informasi yang disampaikan dapat terlihat jelas dan tetap enak dilihat saat diunggah.



Gambar 3.25 Sketsa *template* duka cita dan *template achievement*

Setelah mengetahui deskripsi dari *briefing table* tersebut, penulis mulai membuat desain berdasarkan sketsa yang sudah dibuat sebelumnya yang menyesuaikan dengan informasi terkait Film UMN. Namun, karena waktu yang diberikan sangat singkat, penulis memutuskan untuk menggunakan teknik *design sprint* dalam proses pengerjaannya. *Design sprint* terdiri dari beberapa tahapan, yaitu *understanding*, *sketch*, *decide*, *prototype*, dan *test*.

Pada bagian sketsa yang ditampilkan di atas merupakan tahap *sketching* yang penulis buat sebelum mendapatkan informasi mengenai *template* duka cita dan *achievement*. Karena tugas ini bersifat mendadak, penulis memilih atau *decide* untuk menggunakan sketsa tersebut sebagai dasar desain, sebab sketsa itu sudah mengandung ciri-ciri visual yang biasa digunakan pada kover *achievement* UMN dan logo film UMN. Oleh karena itu, proses pengerjaan dapat dilakukan lebih cepat tanpa mengurangi kualitas desain yang dihasilkan



Gambar 3.26 Proses *template* high fedelity *Achivement*

Pada tahap selanjutnya, penulis mendapatkan informasi dari supervisor mengenai kebutuhan desain yang akan dibuat, yaitu desain dengan *keyword* bahagia, film, dan penghargaan. Penulis sebelumnya telah memiliki sketsa yang berisi informasi visual mengenai *achievement* tersebut. Penulis kemudian memulai membuat desain *template achievement* mahasiswa film dengan menggunakan aplikasi Affinity Designer. Proses high fidelity dimulai dengan memperbaiki struktur gambar berdasarkan sketsa yang telah disetujui. Setelah itu, penulis membuat line art agar gambar terlihat lebih bersih dan jelas. Selanjutnya, penulis membagi bagian visual menjadi *foreground*, *midground*, dan *background*. Pada masing-masing bagian tersebut, terdapat beberapa layer yang digunakan untuk *base color*, *shading*, dan *lighting*.

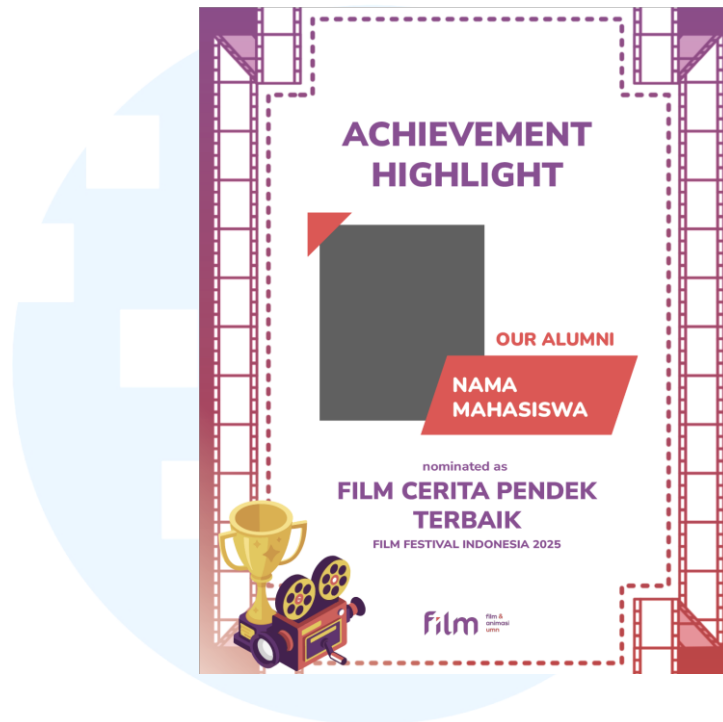


Gambar 3.27 high fidelity template achievement

Setelah menyelesaikan desain *high fidelity*, penulis mengirimkan file PNG kepada supervisor untuk mendapatkan arahan dan *suggestion* terkait desain tersebut. Setelah ditinjau, supervisor menyatakan bahwa hasil *high fidelity* tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan, sehingga penulis dapat melanjutkan ke tahap berikutnya.

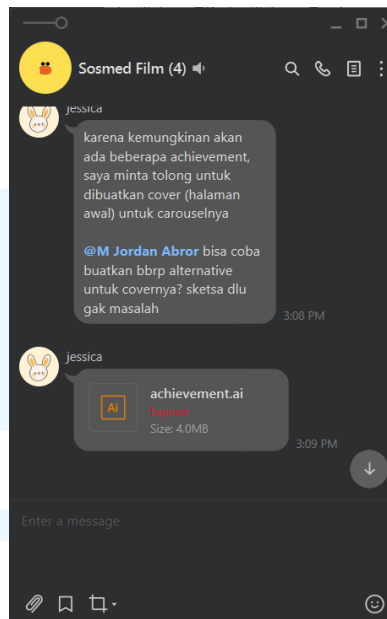
Selanjutnya, Penulis mengubah file dari Affinity Designer menjadi format PSD. Setelah proses konversi selesai, penulis mengekspor hasil desain dalam format PSD dan memastikan seluruh layer tersusun dengan rapi. Setiap layer diberi nama yang jelas, dikelompokkan berdasarkan fungsi, dan diorganisasi untuk dipahami oleh supervisor maupun tim desainer lainnya.

Setelah semua file selesai dikonversi dan diatur, penulis kemudian mengunggah file PSD tersebut ke Google Drive sebagai bagian dari prosedur penyimpanan dan dokumentasi.



Gambar 3.28 Hasil revisi dari designer lain

Akan tetapi, dari gambar di atas terlihat bahwa terdapat redesain dari desainer lain untuk mengubah hasil *high Fidelity* yang penulis buat. Meskipun mengalami redesain, hasil dari organisasi file dan penamaan file yang rapi tetap mempermudah editor atau desainer lain untuk melakukan penyesuaian sesuai kebutuhan mereka. Oleh karena itu, penulis dapat melihat dengan jelas manfaat dari pengorganisasian file dan penamaan file yang baik, terutama ketika bekerja secara kolaboratif, karena hal tersebut dapat mempermudah pekerjaan orang lain dan mempercepat proses revisi.



Gambar 3.29 briefing untuk tugas kover komik

Ketika mengumpulkan dan diterima oleh supervisor, Penulis ditugaskan untuk membaut sebuah design kover untuk *achivement* tersebut. Akan tetapi, supervisor menginformasikan bahwa pekerjaan tersebut urgen tetapi dibutuhkan selesai dalam dua hari. Oleh karena itu, penulis tetap menggunakan hasil penelitian design dari *template achivement* kecuali pada bagian referensi. Referensi yang dikumpulkan berupa aktivitas mahasiswa UMN yang berada di film atau orang bekerja di film. Setelah mengumpulkan referensi.

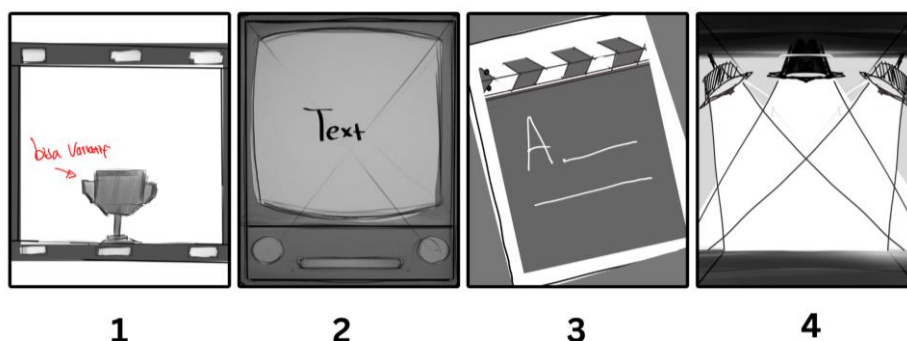
Tabel 3.10 Tabel briefing untuk tugas kover komik

Media	Materi	Ukuran
Design <i>template</i> kover	Design Kover <i>template Achivement</i>	1080 px x 1350 px

Berdasarkan tabel tersebut, penulis diberikan tugas untuk membuat desain kover *template achievement*. *Template achievement* merupakan desain yang berisi informasi untuk memberikan penghargaan serta pujian kepada mahasiswa atau individu lain yang berhasil meraih gelar, prestasi, atau pencapaian tertentu yang telah mereka usahakan. Desain ini biasanya menonjolkan nama penerima,

jenis pencapaian yang diraih, logo UMN, serta elemen visual lainnya.

Selain itu, berdasarkan kebutuhan yang dalam tabel, kover *template* ini harus dibuat dengan ukuran 1080 px x 1350 px agar sesuai dengan ukuran sosial media Instagram.



Gambar 3.30 Sketsa kover *achivement*

Setelah mengetahui arahan dari brief tersebut, penulis membuat empat sketsa alternatif yang merepresentasikan *achievement* UMN. Keempat sketsa ini dibuat sebagai eksplorasi awal untuk menentukan visual yang paling sesuai dengan konsep film. Setiap sketsa memiliki ide dan alasan pemilihan masing-masing agar *template* yang dihasilkan sesuai dengan dunia perfilman dan identitas UMN. Penjelasan lengkap dari setiap sketsa adalah sebagai berikut:

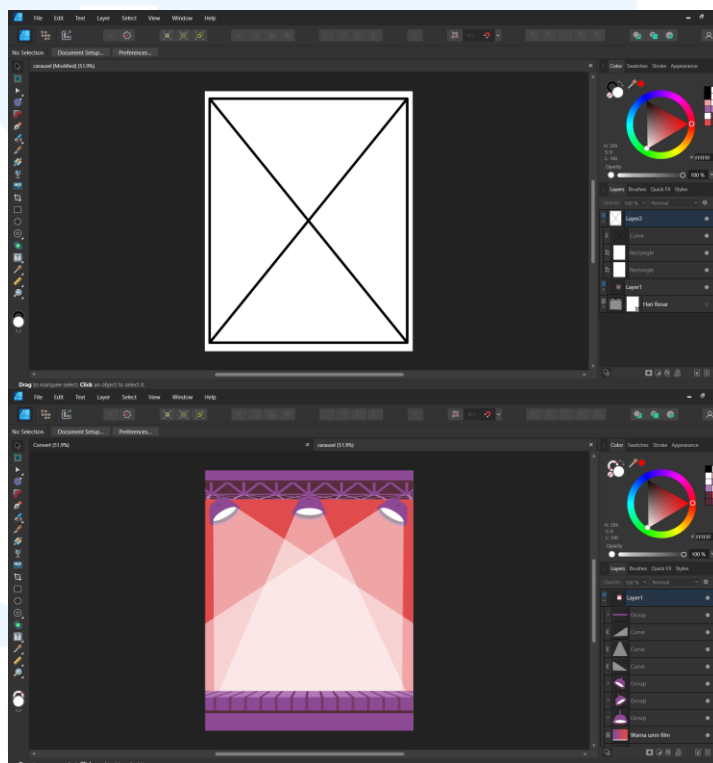
1. Sketsa pertama menggambarkan sebuah *recording tape* yang digunakan sebagai *template* dan border utama. Di dalam frame tersebut, penulis memberikan ruang yang cukup luas sehingga visual di dalamnya dapat dihias sesuai kebutuhan konten. *Recording tape* dipilih karena sangat merepresentasikan proses perekaman, dokumentasi, dan produksi film. Dengan konsep ini, *template* akan menampilkan kesan seperti *template animation* atau frame video ketika diunggah ke Instagram. Hal dari

kumpulan gambar secara horizontal akan membuat tampilan postingan terlihat hidup atau seperti bergerak.

2. Sketsa kedua menampilkan sebuah TV judul era 1900-an sebagai *template* utama. Visual TV dipakai karena TV adalah media yang sering digunakan untuk menonton karya film atau program visual lainnya. Selain itu, bentuk TV judul yang cenderung kotak mempermudah proses penyesuaian dengan format Instagram, sehingga tampilan *template* terlihat lebih serasi dan tidak memaksa.
3. Sketsa ketiga menggambarkan sebuah *clapper* yang diframing dalam bentuk kotak. *Clapper* dipilih karena merupakan salah satu ikon paling dikenal dalam industri film. Fungsinya untuk menandai awal pengambilan gambar, tetapi juga membantu editor dalam memisahkan dan mengenali setiap adegan berdasarkan tulisan yang ada di papan *clapper*. Selain itu, bentuk *clapper* yang tegas dari bentuk kotak dan informatif membuat *template* terlihat profesional sekaligus mudah dipahami oleh penonton.



4. Sketsa keempat menampilkan sebuah panggung dengan tiga *spotlight* yang mengarah ke bagian tengah. Panggung dipilih karena merupakan tempat di mana para aktor menunjukkan kemampuan akting mereka dan menampilkan adegan yang menjadi inti dari sebuah karya. *Spotlight* yang diarahkan ke tengah menciptakan fokus visual yang kuat, sekaligus membantu memberikan kesan dramatis dan teatral. Dengan adanya *lighting* ini, *lighting* ini membantu dalam membentuk komposisi visual agar lebih menarik perhatian dan memiliki *focal point* yang jelas. Dengan konsep ini, *template* memberikan lingkungan pertunjukan yang identik dengan perfilman.



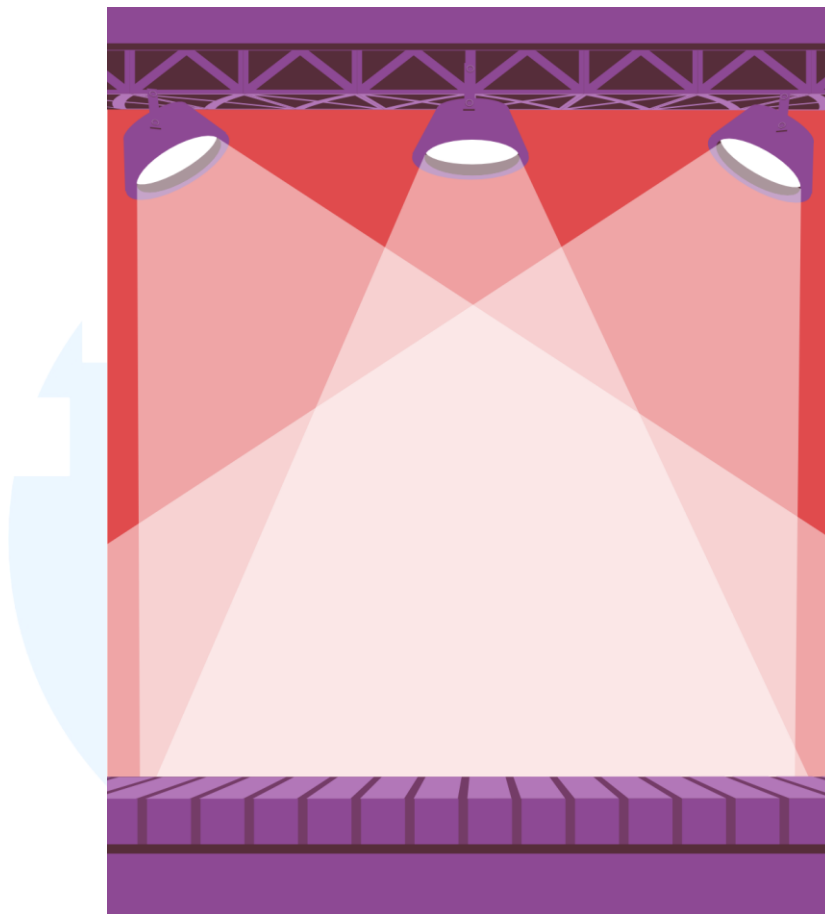
Gambar 3.31 Proses high fidelity template kover *achievement* dan grid system

Sebelum memulai pembuatan *high fidelity*, penulis menggunakan dan mencoba aplikasi Affinity sebagai alat utama dalam proses desain dengan cara mempelajari berbagai fitur yang ada di dalam aplikasi. alat tersebut adalah *transform tool* dan *curve*

tool yang membantu dalam menyesuaikan bentuk pada setiap elemen vektor. Kedua tools ini mempermudah penulis untuk mengatur proporsi, menghaluskan kurva, serta memperbaiki bentuk agar lebih sesuai dengan sketsa awal.

Setelah memahami penggunaan *tools* tersebut, penulis mulai melanjutkan pada tahap *high fidelity* yaitu tahap memperbaiki struktur gambar berdasarkan sketsa yang telah disetujui oleh supervisor. Tahap memperbaiki dengan membenarkan sketsa dan merapikan sketsa desain memiliki proporsi yang tepat dan terlihat lebih rapi. Ketika struktur dasar sudah selesai,

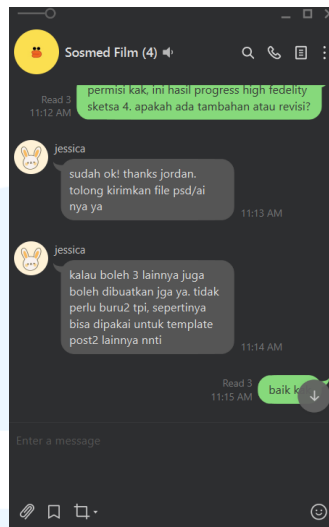
Selanjutnya, Hasil sketsa rapi tersebut dikirimkan ke aplikasi Affinity sebagai referensi dan *tracing*. penulis membagi elemen visual ke dalam tiga bagian utama, yaitu *foreground*, *midground*, dan *background*. Pembagian ini dilakukan agar terdapat kedalaman, mempermudah dalam pengeditan, dan teratur. Pada masing-masing bagian tersebut, penulis menyiapkan beberapa layer tambahan yang berfungsi untuk *base color*, *shading*, *detailing* dan *lighting*. Proses pengorganisasian layer ini mempermudah penulis dalam melakukan penyesuaian warna, memperbaiki detail, serta menjaga *workflow* tetap rapi saat supervisor memberikan revisi atau arahan tambahan.



Gambar 3.32 High fidelity Kover *Achivement*

Setelah tahap *high fidelity* diselesaikan, penulis kemudian mengirimkan versi PNG kepada supervisor untuk mendapatkan arahan dan *suggestion* terkait revisi yang mungkin diperlukan. Setelah ditinjau, supervisor menerima hasil *high fidelity* tersebut dan memberikan persetujuan untuk melanjutkan ke tahap berikutnya.

Penulis kemudian mengubah file dari Affinity Designer ke format PSD sesuai permintaan supervisor. Pada tahap ini, penulis melakukan memberi nama pada setiap layer, mengelompokkan elemen-elemen desain berdasarkan fungsinya, serta memastikan struktur file mudah dipahami ketika dibuka oleh supervisor atau tim lain.



Gambar 3.33 Supervisor meminta untuk membuat high fidelity

Ketika penulis menyelesaikan *high fidelity* untuk sketsa keempat, supervisor meminta penulis untuk melanjutkan pembuatan *high fidelity* pada sketsa 1 sampai 3 agar tersedia lebih banyak variasi desain. Permintaan ini bertujuan untuk memberikan opsi yang lebih beragam sehingga supervisor dapat memilih tampilan yang paling sesuai dengan kebutuhan konten.

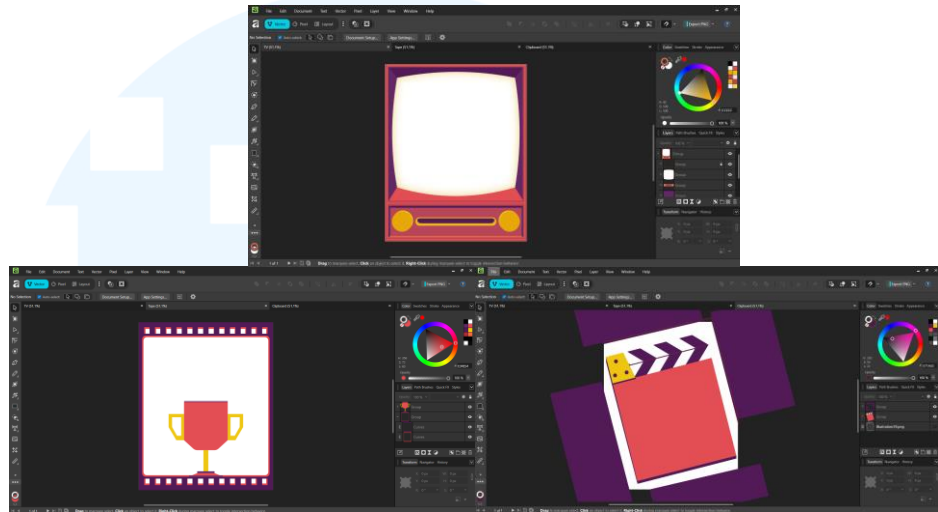
Untuk mengerjakan sketsa-sketsa tersebut, penulis mengikuti alur kerja yang sama seperti sebelumnya. Proses dimulai dengan memperbaiki struktur gambar agar komposisinya lebih rapi dan proporsional. Setelah struktur dasar diperkuat, penulis membuat *line art* dengan garis yang lebih bersih dan jelas, sehingga setiap elemen visual lebih mudah dibaca dan mempermudah pada tahap *high fidelity*.

Tabel 3.11 Supervisor meminta untuk membuat high fidelity

Media	Materi	Ukuran
Design <i>template</i> kover	Design kover <i>template achievement</i>	1080 px x 1350 px

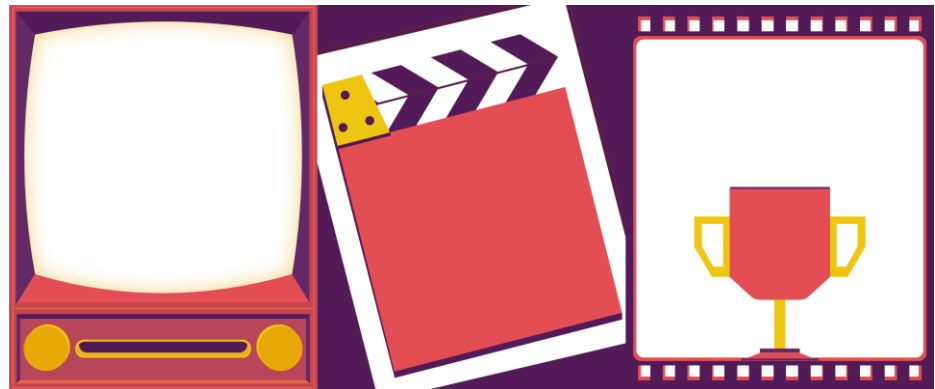
Berdasarkan tabel tersebut, tabel tersebut memiliki briefing sama dengan tabel tugas untuk membuat desain kover *template achievement*. Selain itu, berdasarkan kebutuhan yang dalam tabel,

kover *template* ini harus dibuat dengan ukuran 1080 px x 1350 px agar sesuai dengan ukuran sosial media Instagram.



Gambar 3.34 Proses pembuatan *template* kover *achivement*

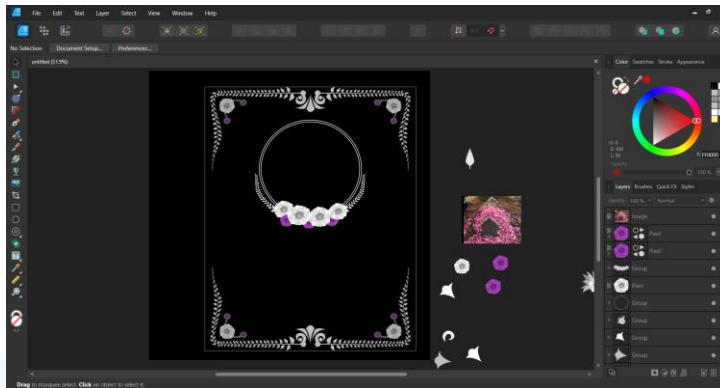
Selanjutnya, penulis membagi bagian visual menjadi tiga bagian utama, yaitu *foreground*, *midground*, dan *background*. Pembagian ini dilakukan agar setiap elemen visual memiliki tempatnya sendiri sehingga penulis gampang dalam memindah, menghapus, dan mengedit. Pada tiap bagiannya, penulis menggunakan beberapa layer khusus untuk *base color*, *shading*, dan *lighting*. Dengan cara ini, penulis dapat mengatur warna dan pencahayaan untuk mudah tanpa mengganggu elemen lainnya. Selain itu, pembagian layer ini membantu penulis saat melakukan revisi, karena perubahan bisa dilakukan pada bagian tertentu tanpa harus mengulang keseluruhan gambar. Pendekatan seperti ini mempermudah penulis dalam menjaga komposisi, kedalaman visual, dan konsistensi hasil akhirnya.



Gambar 3.35 High fidelity kover *achievement*

Setelah desain selesai, Setelah menyelesaikan desain *high fidelity*, penulis mengirimkan file PNG kepada supervisor untuk mendapatkan arahan dan *suggestion* terkait desain tersebut. Setelah ditinjau, supervisor menyatakan bahwa hasil *high fidelity* tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan, sehingga penulis dapat melanjutkan ke tahap berikutnya

Penulis mengekspor hasil desain ke dalam format PSD agar file tetap mudah diedit dan dapat digunakan kembali oleh tim lain jika diperlukan. Penulis juga mengorganisasi serta memberi nama pada seluruh layer dan file dengan rapi supaya proses pengecekan, revisi, dan pengembangan selanjutnya dapat berjalan lebih lancar. Setiap layer dikelompokkan ke dalam folder sesuai bagiannya, yaitu *foreground*, *midground*, dan *background*. Selain itu, setiap folder memiliki subbagian seperti *base color*, warna, dan *lighting*. Dengan pengelompokan ini, penulis dapat menjaga struktur kerja tetap teratur dan mempermudah proses perbaikan detail tertentu tanpa harus mengubah keseluruhan desain. Pengaturan layer yang rapi juga membantu tim lain memahami alur kerja penulis dengan lebih cepat, terutama ketika desain tersebut perlu dikembangkan kembali..



Gambar 3.36 proses desain duka cita

Ketika Setelah menyelesaikan *high fidelity* untuk bagian kover *achievement*, penulis melanjutkan tugas berikutnya yaitu membuat *template* untuk informasi duka cita atau seseorang yang telah meninggal. Pada tahap ini, Penulis mengambil sketsa kedua untuk lebih rapi dan sopan. proses *high fidelity* dimulai dengan memperbaiki struktur gambar agar komposisi visual lebih rapi dan proporsional. Setelah struktur dasar diperjelas, penulis membuat *line art* untuk memastikan bentuk objek terlihat lebih bersih, tegas, dan mudah dikembangkan pada tahap pewarnaan.

Selanjutnya, penulis membagi layer group menjadi tiga bagian di aplikais affinity, yaitu *foreground*, *midground*, dan *background*. Pembagian ini membantu penulis mengatur kedalaman visual. Pada setiap bagian tersebut, Folder tersebut memiliki beberapa layer seperti layer untuk *base color*, *shading*, dan *lighting*. Pengorganisasian layer ini juga mempermudah proses editing, terutama ketika supervisor memberikan revisi atau arahan tertentu. Dengan cara ini, penulis dapat menjaga kualitas visual sekaligus memastikan desain tetap rapi dan mudah dipahami oleh tim lainnya.



Hasil salah



Hasil revisi

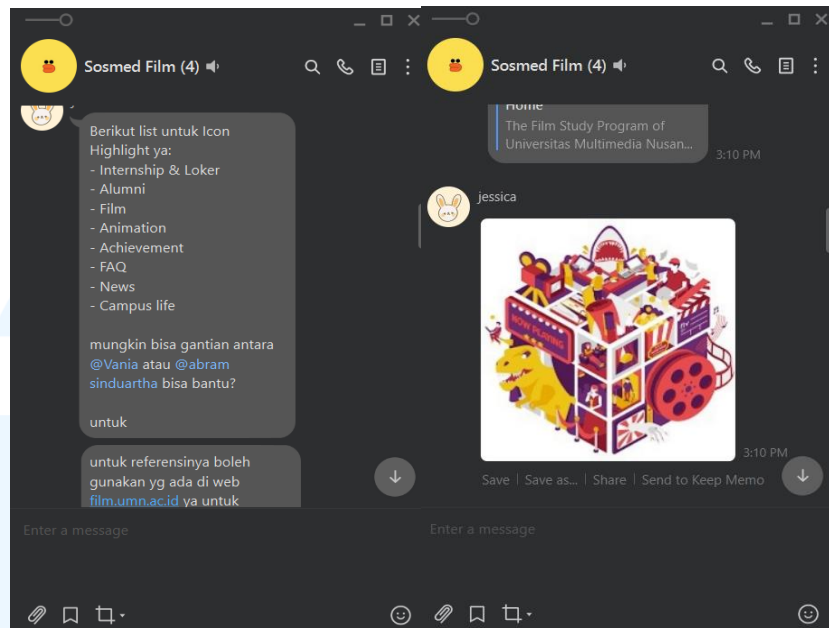
Gambar 3.37 Hasil dan revisi highfidelity duka cita

Setelah desain selesai dikerjakan, penulis mengekspor hasilnya ke dalam format PSD dan mengorganisasi dan memberi nama pada layer serta file untuk agar mudah dipahami ketika dibuka oleh supervisor atau tim lain. layer group menjadi tiga bagian di aplikasi affinity, yaitu *foreground*, *midground*, dan *background*. Setiap layer group memiliki layer yaitu *line art*, *base color*, *shading*, *lighting*, dan *detailing*.

Ketika file tersebut dikirimkan kepada supervisor untuk dicek, supervisor memberikan arahan kepada penulis agar penulis merevisi warna background. Warna hitam pekat terlalu kontras dan kurang sesuai dengan desain duka cita yang diharapkan oleh supervisor. Untuk memperbaiki, penulis kemudian membuat dua versi warna background sebagai alternatif, dengan mempertimbangkan tone yang lebih lembut namun tetap terlihat formal dan hormat.

Setelah revisi selesai, penulis kembali mengirimkan kedua versi tersebut kepada supervisor untuk ditinjau. Supervisor kemudian menyatakan bahwa hasil revisi sudah sesuai, dan memilih salah satu dari versi yang dibuat. Selanjutnya, Penulis Mengirimkan file psd ke Google Drive.

3.3.2.4 Icon Isometric

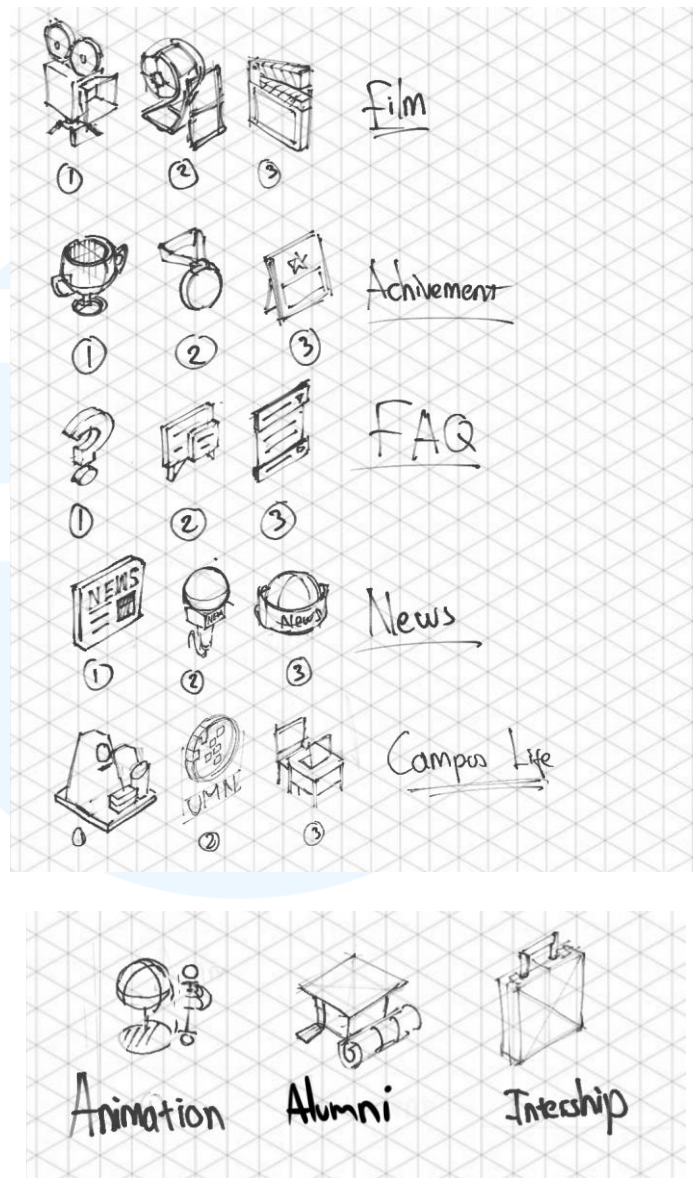


Gambar 3.38 Supervisor menjelaskan tugas icon Isometric untuk website

Penulis diberikan tugas oleh supervisor untuk membuat sebuah ikon bergaya isometrik untuk website Film UMN. Ikon merupakan gambar kecil yang berfungsi untuk memberikan informasi atau menunjukkan tujuan dari setiap bagian. Isometrik sendiri adalah gambar dua dimensi 2D atau tiga dimensi 3D yang memiliki ukuran dan sudut yang sama serta tidak memiliki titik hilang atau *vanishing point*.

Tabel 3.12 Briefing ikon untuk membuat high fidelity

Media	Materi	Ukuran
Website dan social media	Design ikon	32 px x 32 px



Gambar 3.39 Sketsa Icon Isometric untuk sebuah website

Ikon yang dibuat meliputi kategori Film, Animation, *Achievement*, FAQ, News, Campus Life, dan Internship. Oleh karena itu, Penulis mengumpulkan informasi dan referensi yang diberikan oleh supervisor. Kemudian, penulis membuat tiga sketsa untuk masing-masing dari delapan ikon tersebut agar memiliki beberapa alternatif desain yang baik. Informasi pada delapan sketsa sebagai berikut:

- 1) Sketsa Film, Sketsa ini menggambar sebuah ikon isometrik yang menampilkan alat film seperti clapper, film tape, dan kamera. Tujuan dari sketsa ikon isometrik ini yaitu sebagai visual yang mengidentifikasikan sebagai ikon bagian Jurusan Film.
- 2) Sketsa *Achievement*, Sketsa ini menggambar sebuah ikon isometrik yang menampilkan benda-benda yang sering ditemukan ketika memenangkan juara seperti piala, medali, dan sertifikat. Tujuan dari sketsa ikon isometrik ini yaitu sebagai visual yang mengidentifikasikan *achievement* mahasiswa atau UMN.
- 3) Sketsa FAQ, Sketsa ini menggambar sebuah ikon isometrik yang menampilkan simbol berupa teks, tanda tanya, dan pagination. Tujuan dari sketsa ikon isometrik ini yaitu sebagai visual yang mengidentifikasikan ikon sebagai FAQ yang berarti *frequently asked questions* atau pertanyaan yang sering ditanyakan.
- 4) Sketsa News, Sketsa ini menggambar sebuah ikon isometrik yang menampilkan alat dan benda yang sering ditemukan pada berita seperti koran dan mikrofon. Tujuan dari sketsa ikon isometrik ini yaitu sebagai visual yang mengidentifikasikan sebagai ikon yang memberikan informasi mengenai berita.
- 5) Sketsa Campus Life, Sketsa ini menggambar sebuah ikon isometrik yang menampilkan benda atau tempat yang menggambarkan kehidupan kampus Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Tujuan dari sketsa ikon isometrik ini yaitu sebagai visual yang mengidentifikasikan UMN.
- 6) Sketsa Animation, Sketsa ini menggambar sebuah ikon isometrik yang menampilkan objek seperti sketsa animasi, meja animasi, dan pensil. Tujuan dari sketsa ikon isometrik ini yaitu sebagai visual yang mengidentifikasikan sebagai ikon bagian Jurusan Animasi.

7) Sketsa Sarjana menggambar sebuah ikon isometrik yang menampilkan benda yang identik dengan kelulusan seperti pakaian wisuda, sertifikat, dan panggung. Tujuan dari sketsa ikon isometrik ini yaitu sebagai visual yang mengidentifikasi bagian lulusan sarjana.

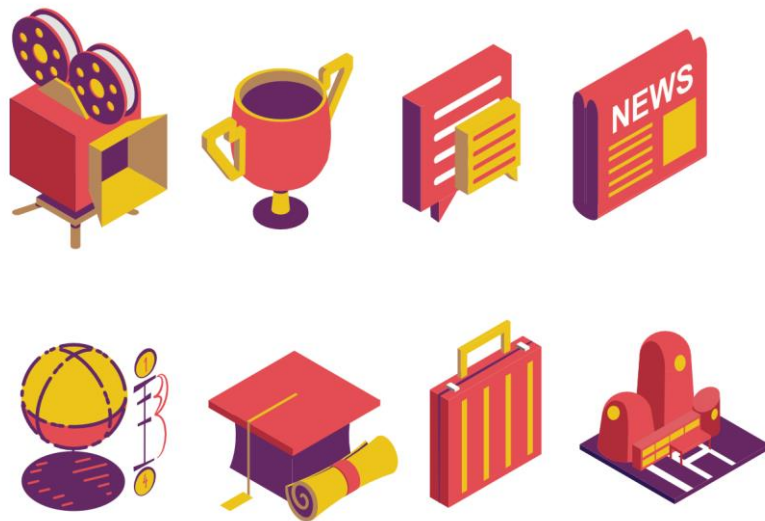
8) Sketsa Internship menggambar sebuah ikon isometrik yang menampilkan alat pekerjaan seperti dasi, tas kerja, dan gedung kantor. Tujuan dari sketsa ikon isometrik ini yaitu sebagai visual yang mengidentifikasi sebagai bagian internship.



Gambar 3.40 Higfidelity icon website

Ketika penulis sudah mengumpulkan, Supervisor meminta bagian sketsa 1 atau 2 pada setiap icon kecuali pada ikon News dimana supervisor meminta sketsa bagian 1 karena lebih jelas dan mudah dalam komunikasi dengan visual yang sederhana. Ketika sudah dipilih. Penulis melanjutkan ke tahap *high fidelity* dengan program affinity. Affinity dipilih karena program tersebut mempermudah membuat design vektor serta ada sistem untuk

membuat design yang memiliki gaya isometrik. Setelah itu, Gambar di atas merupakan hasil *high fidelity* ikon yang dikumpulkan ke supervisor



Gambar 3.41 hasil dan revisi Higfidelity icon website

Ketika penulis sudah mengumpulkan hasil *high fidelity*, supervisor meminta untuk merevisikan hasil ikon isometrik tersebut. Informasi revisi pada delapan ikon sebagai berikut:

- 1) Ikon Film menggambarkan sebuah kamera film berbentuk kotak dengan penggunaan warna kuning sebanyak 20%, warna pink 60%, warna putih 5%, dan warna ungu 15%. Perubahan dari hasil revisi terletak pada penyesuaian warna, yaitu bagian badan kamera diubah menjadi warna pink, sedangkan lensa dan video tape menggunakan warna kuning. Warna ungu digunakan sebagai bayangan untuk menambah dimensi pada ikon. Warna pink di implementasikan untuk user dapat mengistirahatkan mata mereka. Warna kuning dipilih untuk lensa agar menjadi *focal point*, karena warna tersebut memiliki persentase paling

kecil namun terlihat paling terang sehingga dapat menarik perhatian pengguna.

2) Ikon *Achievement* menggambarkan sebuah piala yang memiliki bentuk bulat sebanyak 80% dan bentuk kotak sebanyak 20%. Ikon ini menggunakan warna kuning sebesar 20%, warna pink 60%, dan warna ungu 20%. Perubahan dari hasil revisi terdapat pada penyesuaian warna, yaitu bagian badan piala diubah menjadi warna pink, sedangkan pegangan piala dan bagian interior piala diberikan warna kuning. Warna ungu digunakan sebagai bayangan dan bagian interior tertentu untuk menambah kedalaman dan dimensi pada ikon. Warna pink diimplementasikan agar pengguna dapat lebih mengistirahatkan mata karena tampilannya lebih lembut. Sementara itu, warna kuning dan ungu pada bagian interior piala dipilih sebagai *focal point*, karena keduanya memiliki persentase warna yang lebih kecil namun cukup mencolok, sehingga dapat menarik perhatian pengguna langsung ke bagian tengah ikon.

3) Ikon FAQ menggambarkan sebuah *message bubble* yang memiliki bentuk kotak sebanyak 80% dan bentuk segitiga sebanyak 20%. Ikon ini menggunakan warna kuning sebesar 20%, warna pink 60%, warna putih 5%, dan warna ungu 15%. Perubahan dari hasil revisi yaitu Warna ungu digunakan sebagai bayangan untuk menambah kedalaman dan dimensi pada ikon. Warna pink dan kuning pada bagian badan *message bubble* diimplementasikan agar pengguna dapat mengistirahatkan mata. Selain itu, warna putih dan ungu pada bagian teks dipilih sebagai *focal point*, karena kedua warna tersebut memiliki persentase yang lebih kecil namun tampilannya cukup mencolok karena dikeliling dengan *background* terang atau gelap.

- 4) Ikon News merupakan ikon menggambarkan objek berupa koran yang memiliki bentuk kotak sebanyak 80% dan bulat sebanyak 20%. memiliki warna kuning memenuhi sebanyak 20%, warna pink 60%, putih 10% dan warna ungu 15%. Perubahan dari hasil revisi terdapat pada penggantian warna yaitu bagian badan koran menjadi warna pink diimplementasikan agar pengguna dapat mengistirahatkan mata. Warna ungu digunakan sebagai bayangan menambah dimensi pada ikon. Warna kuning dan putih pada bagian text koran dipilih sebagai *focal point*, karena keduanya memiliki persentase warna yang lebih kecil namun cukup mudah karena warnanya terang karena dikelilingi dengan warna yang gelap.
- 5) Ikon Animation Menggambarkan sebuah teknik yang sering digunakan untuk latihan animasi yaitu *bouncing ball* dan *time chart*. Gambar ini memiliki bentuk bulat sebanyak 90% dan kotak sebanyak 10%. Selain itu, memiliki warna kuning memenuhi sebanyak 40%, warna pink 30%, dan warna ungu 30%. Perubahan dari hasil revisi terdapat pada penggantian warna yaitu bagian badan koran menjadi warna pink sebagai tempat, sedangkan pegangan text dan gambar diberikan warna kuning. Warna ungu digunakan sebagai bayangan menambah dimensi pada ikon. Warna kuning dan putih pada bagian text koran dipilih sebagai *focal point*, karena keduanya memiliki persentase warna yang lebih kecil sehingga dapat menarik perhatian pengguna langsung ke bagian tengah ikon.
- 6) Ikon Wisuda Menggambarkan sebuah alat dan pakaian yang sering digunakan ketika wisuda. Gambar tersebut memiliki bentuk kotak sebanyak 70% dan Bulat sebanyak 30%.S selain itu, Gambar ikon tersebut memiliki kuning sebanyak 20%, warna pink sebanyak 50%, dan warna sebanyak ungu 30%.

Perubahan dari hasil revisi terdapat pada penggantian warna yaitu bagian topi wisuda menjadi warna pink sebagai tempat mata beristirahat. Selain itu, kertas dan tali diberikan warna kuning. Warna ungu digunakan sebagai bayangan menambah dimensi pada ikon. Warna kuning dan pink pada kertas dan topi wisuda dipilih sebagai *focal point*, karena keduanya memiliki persentase warna yang lebih kecil sehingga dapat menarik perhatian pengguna langsung ke bagian tengah ikon.

7) Ikon Internship Ikon Menggambarkan sebuah alat yang sangat ikonik atau terkenal yaitu breif case yang digunakan untuk membawa alat kerja yang penting. Ikon ini memiliki bentuk kotak sebanyak 80 % dan memiliki bentuk lingkaran sebanyak 20%. Selain itu, ikon tersebut memiliki warna kuning sebanyak 10%, warna pink 60%, putih 10% dan warna ungu 15%. Perubahan dari hasil revisi terdapat pada penggantian warna yaitu bagian badan breifcase menjadi warna pink sebagai tempat mata user beristirahat. Selain itu, Garis dan pegangan diberikan warna kuning. Warna ungu digunakan sebagai bayangan menambah dimensi pada ikon. Warna kuning dan putih pada garis dan pegangan dipilih sebagai *focal point*, karena keduanya memiliki persentase warna yang lebih kecil sehingga dapat menarik perhatian pengguna langsung ke bagian tengah ikon.

8) Ikon Campus life menggambarkan sebuah tempat kampus atau gedung kampus bernama Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Ikon ini memiliki kotak sebanyak 40% dan lingkaran sebanyak 40%. Selain itu memiliki warna kuning sebanyak 20%, warna pink 60%, putih 10% dan warna ungu 15%. Perubahan dari hasil revisi terdapat pada penggantian warna dan bentuk. Penggantian warna yaitu bagian gedung UMN menjadi warna pink sebagai tempat mata user beristirahat. Selain itu,

bentuk logo UMN dijadikan warna kuning. Selain itu, Warna ungu digunakan sebagai bayangan menambah dimensi pada ikon. Warna kuning dan putih pada garis dan pegangan dipilih sebagai *focal point*, karena keduanya memiliki persentase warna yang lebih kecil sehingga dapat menarik perhatian pengguna langsung ke bagian tengah ikon.

Supervisor meminta revisi pada bagian warna yang belum sesuai dengan referensi, serta bentuk ikon UMN yang seharusnya berbentuk telur bukan berbentuk koran. Oleh karena itu, penulis merevisikan ikon tersebut sesuai dengan permintaan supervisor. Gambar di atas merupakan hasil revisi. Setelah penulis menyelesaikan dan mengumpulkan kembali kepada supervisor, hasil revisi diterima dan penulis mengumpulkan file Isometrik berupa file Adobe illustration.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Bagian ini berisi kendala atau kesulitan-kesulitan yang penulis temukan selama menjalani praktik kerja di perusahaan Virtuosity. Berikut adalah kendala pelaksanaan kerja dan solusi kerja.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Permasalahan pelaksanaan kerja merupakan pengalaman yang berkaitan dengan munculnya hambatan atau kesulitan di tempat kerja. Permasalahan yang terjadi di Virtuosity adalah tidak adanya senior dengan pengalaman kerja yang panjang, sehingga bimbingan atau arahan bagi pekerja magang menjadi terbatas. Selain itu, rapat kerja lebih sering dilakukan melalui media sosial atau secara daring dibandingkan secara langsung (offline), yang kadang menghambat komunikasi dan koordinasi antar anggota tim. Selain itu, kurangnya pelatihan dan pembagian tugas yang jelas juga menjadi kendala dalam pelaksanaan kerja. Hal ini menyebabkan beberapa anggota tim kesulitan

memahami tanggung jawab masing-masing, sehingga proses kerja menjadi kurang efisien dan hasil yang dicapai tidak maksimal

1. Tidak adanya senior dalam membantu intern

Penulis bekerja dalam tim yang beranggotakan orang baru atau sesama intern menyebabkan kesulitan untuk mendapatkan masukan atau saran ketika mengerjakan tugas tertentu. Selain itu, *senior* adalah Pekerja yang sudah memiliki pengalaman lebih lama, memahami alur kerja perusahaan, serta mengetahui standar dan kualitas yang diharapkan. Selain itu, senior berperan dalam memberikan arahan kepada intern karena memiliki pengalaman tersebut di dunia kerja

Sementara itu, *intern* adalah posisi magang yang dikhususkan Untuk mahasiswa atau individu yang masih dalam tahap belajar dan sedang mencari pengalaman kerja. Karena intern umumnya belum terbiasa dengan *workflow* profesional, keberadaan senior dapat membantu dalam proses bekerja. Namun, karena tim penulis tidak memiliki senior, proses belajar menjadi agak terbatas. Penulis sering harus mencari solusi secara mandiri, melakukan riset tambahan, serta lebih aktif bertanya kepada supervisor yang juga memiliki banyak tanggung jawab lain. Kondisi ini menuntut penulis untuk lebih mandiri dan berhati-hati agar pekerjaan yang dilakukan tetap sesuai standar perusahaan

2. Briefing informasi dan prioritas yang kurang terarah

Penulis mengalami permasalahan kekurangan informasi yang menjadi kendala dalam pelaksanaan kerja seperti briefing. Briefing Adalah kegiatan penyampaian informasi atau arahan dari Supervisor kepada pekerja untuk mendapat informasi pekerjaan yang dilakukan sebelum memulai pekerjaan, dengan tujuan agar setiap anggota tim memahami tugas, prioritas, dan alur kerja yang harus dijalankan. Namun, pada beberapa kesempatan, briefing yang diberikan kurang

terarah sehingga beberapa anggota tim, termasuk penulis, kesulitan memahami tanggung jawab masing-masing. ini membuat proses kerja menjadi kurang efisien dan hasil yang dicapai tidak maksimal. Contoh dari masalah tersebut yaitu ketika ditugaskan untuk membuat poster TA film untuk film yang tidak memiliki poster, akan tetapi sebagian TA film terdapat poster tetapi tidak memiliki file PNG, terdapat film TA yang tidak memiliki aset untuk membantu penulis dalam membuat poster, dan terdapat film TA yang tidak memiliki atau kekurangan informasi nama produser yang dibutuhkan untuk menulis kredit di poster.

Dalam konteks pekerjaan desainer, informasi yang jelas sangat penting karena desainer bekerja berdasarkan brief yang berisi tujuan desain, kebutuhan visual, batasan, elemen yang harus digunakan, serta waktu pengerjaannya. Seorang desainer biasanya memulai proses kerja dengan memahami brief, membuat konsep, mengatur layout, menentukan warna, dan menyiapkan visual yang sesuai dengan kebutuhan. Ketika informasi awal kurang lengkap, proses tersebut menjadi terhambat.

Selain itu, prioritas tugas terkadang kurang diinformasikan dengan jelas, sehingga penulis tidak mengetahui pekerjaan mana yang harus didahulukan. Hal ini menimbulkan kebingungan dalam mengatur waktu dan menyelesaikan tugas secara tepat. Informasi biasanya diberikan melalui media Online seperti Line atau Discord, yang menjadi platform utama komunikasi tim. Namun, pesan yang tersebar di beberapa platform juga bisa membuat informasi terlewat atau tidak terbaca. Meskipun demikian, masalah terkait prioritas ini akhirnya dapat diselesaikan ketika dilakukan briefing tambahan yang lebih jelas dan terstruktur, sehingga penulis dapat kembali memahami urutan pekerjaan dengan baik.

3. Kekurangan Tugas Pekerjaan

Penulis sering mengalami kekurangan tugas pekerjaan ketika menyelesaikan tugas tertentu. Setelah satu tugas selesai, penulis kadang memiliki ruang waktu kosong karena belum ada pekerjaan baru yang diberikan. Oleh karena itu, penulis membuat penulis kurang mendapat kesempatan untuk mengimplementasikan *hard skill* maupun *soft skill* secara konsisten. Selama magang, penulis mengerjakan beberapa jenis desain seperti membuat *template* komik, *template* media sosial, poster film TA, poster untuk website, dan ikon untuk website UMN. Pekerjaan tersebut termasuk dalam peran *graphic designer*, yaitu pekerjaan yang berfokus pada pembuatan visual untuk kebutuhan komunikasi, mulai dari mengatur layout, memilih warna, membuat ilustrasi, hingga menyusun elemen yang sesuai dengan kebutuhan konten.

Dalam proses kerjanya, seorang *graphic designer* biasanya memulai dengan memahami brief, menentukan konsep visual, membuat sketsa awal, kemudian melanjutkan ke tahap pembuatan desain digital. Setelah itu, desain akan direvisi sesuai masukan dari supervisor atau tim sebelum akhirnya digunakan. Karena jumlah tugas yang tidak selalu banyak, penulis menjadi kurang memiliki kesempatan untuk menjalani proses kerja tersebut secara berulang. Hal ini membuat penulis harus lebih aktif bertanya kepada supervisor untuk mengetahui apakah ada pekerjaan tambahan yang bisa dikerjakan agar tetap mengikuti ritme kerja dan terus berlatih.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Bagian ini merupakan informasi berisi solusi atas kendala/ kesulitan yang penulis temukan selama menjalani praktik kerja. Solusi yang dilakukan ketika menghadapi permasalahan tersebut yaitu:

1. Berkomunikasi

Untuk mengatasi kendala dalam proses kerja, penulis sering berkomunikasi baik di tempat pekerjaan maupun secara online. Penulis berkomunikasi dengan cara bertanya ketika menemukan masalah atau informasi yang belum jelas, sehingga kesalahan dapat diminimalkan dan pekerjaan dapat berjalan lebih lancar. Selain itu, ketika penulis telah menyelesaikan tugas lebih cepat atau tidak memiliki pekerjaan yang harus dikerjakan, penulis langsung menghubungi supervisor untuk memastikan apakah ada tugas tambahan yang dapat dikerjakan. Langkah ini menjadi solusi efektif karena membantu penulis tetap produktif, memahami alur kerja dengan lebih baik, dan menjaga koordinasi yang jelas dengan supervisor maupun tim

2. Membuat jadwal dan prioritas pekerjaan

Penulis membuat sebuah jadwal setiap kali diberikan tugas. Jadwal ini dibuat untuk membantu mengorganisasikan pekerjaan berdasarkan tingkat kesulitan dan prioritasnya. Penulis mencatat jadwal dengan membawa dan menggunakan buku kecil yang sering dibawa kemana mana dan mudah akses dalam mencari informasi yang penulis catat. Dengan cara ini, penulis bisa mengetahui pekerjaan mana yang harus diselesaikan terlebih dahulu dan pekerjaan mana yang bisa dikerjakan setelahnya.