

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**  
**PERANCANGAN ILUSTRASI DAN DESAIN GRAFIS**  
**DI CV THE MASTEJ**



**Disusun Oleh :**

**ACHMAD GHONIM QORY ABU ABID (3031910001)**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA**  
**GRESIK**  
**2022**

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**  
**PERANCANGAN ILUSTRASI DAN DESAIN GRAFIS**  
**DI CV THE MASTEJ**



**Disusun Oleh:**  
**ACHMAD GHONIM QORY ABU ABID** **(3031910001)**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA**  
**GRESIK**  
**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN

### LAPORAN MAGANG

#### DI CV THE MASTEJ

(Periode : 1 Agustus 2022 s.d 30 September 2022)

Disusun Oleh:

**Achmad Ghonim Qory Abu Abid**

**(3031910001)**

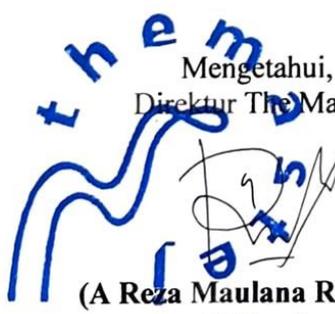
Mengetahui,  
Ketua Prodi Desain Komunikasi  
Visual UISI

  
Nova Ridho Sisprasajo, S.Sn., M.Ds.  
NIP. 8816234

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing Kerja Praktek

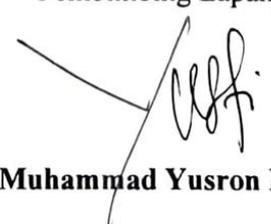
  
Rizky Noviasri, S.Sn., M.Ds.  
NIP. 9017253

Malang, 30 September 2022  
CV THE MASTEJ

  
Mengetahui,  
Direktur The Mastej

  
**(A Reza Maulana Rahman,  
S.Kom)**

Menyetujui,  
Pembimbing Lapangan

  
**(Muhammad Yusron Mu'afi)**

---

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas izin rahmat dan karunia-Nya, Penulis dapat menyelesaikan laporan Kerja Praktik ini dengan tuntas. Laporan Kerja Praktik yang berjudul “PERANCANGAN ILUSTRASI DAN DESAIN GRAFIS DI CV THE MASTEJ” disusun dengan maksud dan tujuan untuk memenuhi persyaratan Akademik dalam menyelesaikan Pendidikan program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Internasional Semen Indonesia. Penulis sangat mengucapkan terima kasih kepada :

1. Mas Reza Alias Bang kumis selaku Direktur dan Founder The Mastej
2. Mas Yusron Alias Bang Gondrog selaku Pembimbing Lapangan
3. Semua Keluarga besar dari The Mastej
4. Bapak Nova Ridho Sisprasojo, S.Sn., M.Ds Selaku Kepala Prodi Desain Komunikasi Visual.
5. Ibu Rizky Noviasri, S.Sn., M.Ds selaku Dosen Pembimbing

Laporan Kerja Praktik ini telah disusun dengan sebaik-baiknya oleh penulis. Namun penulis menyadari akan kekurangan dalam laporan ini, oleh karena itu penulis membutuhkan kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk kedepannya. Demikian laporan ini dibuat dan penulis berharap laporan ini memberi manfaat bagi yang membaca.

Malang, 30 September 2022



Penulis

---

---

## DAFTAR ISI

<b>Halaman Judul .....</b>	<b>i</b>
<b>Halaman Pengesahan.....</b>	<b>ii</b>
<b>Kata Pengantar .....</b>	<b>iii</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>iv</b>
<b>Daftar Gambar .....</b>	<b>vi</b>
<b>Daftar Tabel.....</b>	<b>vii</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Tujuan .....	2
1.3 Manfaat .....	3
1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik .....	4
1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik.....	4

### **BAB II PROFIL CV THE MASTEJ**

2.1 Sejarah.....	5
2.2 Visi dan Misi .....	5
2.3 Lokasi .....	6
2.4 Struktur Organisasi CV The Mastej .....	6
2.5 Produk .....	7

### **BAB III TINJAUAN PUSTAKA**

3.1 Prinsip-Prinsip Desain.....	10
3.2 Ilustrasi .....	12
3.3 Media Digital .....	12
3.4 Content Strategy .....	12
3.5 Content Plan .....	13
3.6 Content Development.....	13

### **BAB IV PEMBAHASAN**

4.1 Skema Proses Kerja Praktik .....	14
4.2 Eksplorasi Desain Aset .....	15
4.3 Konten “Art and Science” Feed Instagram The Mastej.....	31
4.4 Konten Animasi Reels The Mastej .....	34
4.5 Animasi Aset “The Great Insula” Non Memoir.....	39
4.6 Aset Check-in System Management Event The Mastej.....	45
4.7 Desain T-Banner Check-in System Management Event.....	50

---

**BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan .....	54
5.2 Saran.....	54

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>56</b>
-----------------------------	-----------

**LAMPIRAN**

- Lampiran surat diterima Magang
  - Lampiran Surat Selesai atau Sertifikat
  - Lampiran Daftar Hadir Magang
  - Lampiran Evaluasi
  - Lampiran Hasil Karya
  - Lampiran Dokumentasi
-

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

The Mastej merupakan salah satu agensi digital yang berlokasi di Dau, Kabupaten Malang, Jawa Timur yang telah berbadan hukum. The Mastej bergerak dalam industry kreatif untuk mengembangkan teknologi dengan layanan utama *website, mobile apps, e-commerce, user interface, point of sales (POS), digital marketing, ticketing system*, dan layanan *support & maintance* hingga perancangan *digital content* grafis, fotografi, videografi, dan copywriting.

Layanan yang ditawarkan oleh The Mastej sangatlah relevan dengan bidang ilmu Desain Komunikasi Visual, Ditambah portfolio dari The Mastej yang bekerja sama dengan perusahaan maupun stakeholder besar di daerah Malang dan diluar kota maupun provinsi. Karya-karya bisa dilihat di website dan sosial media resmi The Mastej. Pada agensi The Mastej menerapkan progress kerja dari *Design Thinking*, yang dimana hal itu suatu hal mendasar yang dilakukan juga pada Desain Komunikasi Visual.

Hal yang mendasari keinginan penulis untuk melaksanakan kerja praktik di The Mastej adalah keingintahuan penulis akan perkembangan industri desain digital atau agensi kreatif di Indonesia. Harapan dengan melaksanakan kerja praktik di The Mastej, penulis sebagai *illustrator* dan *desain grafis* berkeinginan untuk mengimplementasikan hasil belajar dari perkuliahan dalam kerja praktik sehingga dapat menuai kebermanfaatan dari keilmuan yang di miliki penulis.

## 1.2 Tujuan

### a. Umum

1. Menambah wawasan dalam pengaplikasian di berbagai media baru pada bidang Desain Komunikasi Visual
2. Meningkatkan keahlian dari pelajaran yang diperoleh di bangku perkuliahan

### b. Khusus

1. Untuk memenuhi beban syarat kelulusan mata kuliah Kerja Praktik
2. Mengetahui proses kerja dalam agensi kreatif

## 1.3 Manfaat

Manfaat dari pelaksanaan magang di The Mastej Studio adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi Perguruan Tinggi

- a. Memperkenalkan Universitas Internasional Semen Indonesia (UISI) dengan agensi terkait
- b. Mampu menghasilkan lulusan yang memiliki pengalaman dalam dunia kerja
- c. Dapat menjadi bahan evaluasi kompetensi dan kualitas Pendidikan yang sesuai dalam lingkungan dunia kerja

### 2. Bagi Perusahaan

- a. Terjalinnnya relasi dengan Universitas Internasional Semen Indonesia (UISI)
- b. Sebagai suatu program pelatihan tenaga kerja yang diharapkan perusahaan

### 3. Bagi Mahasiswa

- a. Mahasiswa dapat berempati dan menyadari permasalahan dalam lingkungan dunia kerja serta mampu mengatasinya
- b. Mahasiswa dapat mengimplementasikan teori yang didapat selama diperkuliahan
- c. Mendapat pengalaman di dunia kerja yang sesungguhnya meliputi proses-prosenya
- d. Terlibat dalam proses pekerjaan yang dilakukan pada agensi

#### 1.4 Metodologi Pengumpulan Data

Metodologi yang digunakan untuk memperoleh data yang valid dan kredibel dalam penulisan laporan dilakukan dengan metode sebagai berikut :

- a. Metode Wawancara  
Melakukan wawancara dengan founder agensi untuk mengumpulkan informasi serta data dengan sesi tanya jawab
- b. Metode Observasi  
Melakukan observasi dengan pengamatan dari proses kerja selama kerja praktik dengan mengamati problematika yang terjadi dalam setiap proses suatu pekerjaan

#### 1.5 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Magang

**Lokasi** : The Mastej Studio Jalan Delima Kav.66 Dau, Malang,  
Jawa Timur

**Waktu** : 01 Agustus – 30 September

#### 1.6 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Magang

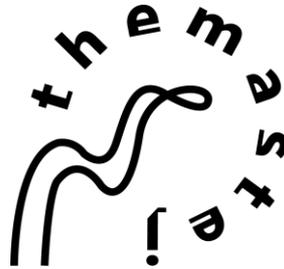
Penulis masuk dalam posisi divisi kreatif meliputi pekerjaan sebagai *Design Asset, Illustrator, Animator, Content Creator*. Untuk

*Design Asset* bertugas menyediakan elemen-elemen visual pada website yang dibutuhkan divisi UI/UX dengan memastikan fungsi dari *Asset* visual yang telah dibuat, *Illustrator* bertugas visualisasi konsep dari brief yang diterima untuk dijadikan asset desain atau web, *Animator* bertugas mengolah asset menjadi gambar yang dinamis, *Content Creator* bertugas untuk menyuguhkan sebuah konten yang informatif dan menarik di platform *Instagram*

---

## BAB II

### PROFIL THE MASTEJ STUDIO



Gambar 2. 1 Logo The Mastej

#### 2.1 Profil Sejarah dan Perkembangan The Mastej Studio

The Mastej didirikan pada tahun 2015 di Malang, Indonesia sebagai *digital agency* yang memberikan solusi digital berupa teknologi antara lain *website, mobile apps, e-commerce, user interface, point of sales (POS), Digital Marketing, Ticketing System*, dan layanan *support & maintenance* serta solusi digital berupa kreatif yaitu *digital content* berupa desain grafis, fotografi, videografi, dan copywriting. The Mastej menggabungkan inovasi menggunakan keahlian *digital* untuk membantu bisnis atau individu dalam memenuhi potensinya dengan memberikan sentuhan emosional dengan teknologi untuk mendapatkan pengalaman *digital* terbaik. The Mastej percaya menggunakan teknologi untuk kehidupan yang lebih baik, bukan yang lebih sibuk.

#### 2.2 Visi dan Misi The Mastej Studio

##### 2.2.1 Visi

Menjadi salah satu perusahaan *digital agency* berkelas di Indonesia yang memberikan solusi *digital* dengan gabungan pengalaman dan teknologi yang baik dengan pendekatan kreatif untuk hasil sesuai tujuan dan kebutuhan.

### 2.2.2 Misi

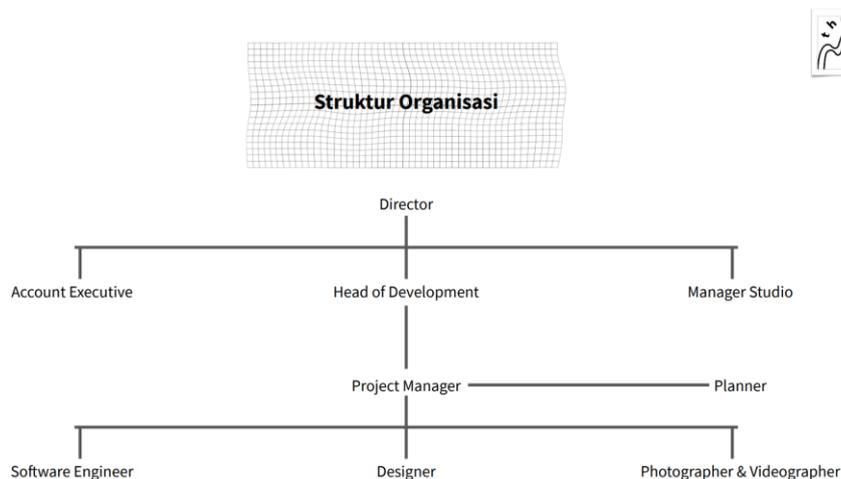
- Menjadi mitra kolaborasi dengan pendekatan kreatif untuk penyampaian pesan bisnis maupun individu.
- Memberikan solusi dan eksekusi yang efektif dan tepat guna dalam ranah teknologi *digital*.
- Memberikan kepuasan pelanggan dengan ekspektasi yang sesuai tujuan dan kebutuhan,
- Membantu memenuhi potensi dari bisnis atau individu dengan memberikan sentuhan emosional dan teknologi untuk mendapatkan pengalaman *digital* terbaik.

### 2.3 Lokasi The Mastej Studio

Alamat : Jl Delima Kav. 66 Dau, Malang  
Email : hello@themastej  
No. telp : 0822-4440-8688  
WA bisnis : 0889-08-627835  
Website : www.themastej.com

### 2.4 Struktur Organisasi The Mastej Studio

CV The Mastej memiliki susunan struktur organisasi sebagai berikut :



Gambar 2. 2 Bagan Struktur Organisasi

## 2.5 Produk

### 2.5.1 The Mastej

The Mastej sendiri menawarkan sebuah pelayanan berbasis digital diantaranya *website, mobile apps, e-commerce, user interface, point of sales (POS), Digital Marketing, Ticketing System*, dan layanan *support & maintance* serta solusi digital berupa kreatif yaitu *digital content* berupa desain grafis, fotografi dan videografi.

Rate Card :

RATE*		
No	Item	Price
1	Website Design	Start From IDR 5.000.000
2	Website Development - Domain & Hosting 1 Year - Content Management System (CMS)	Start From IDR 7.500.000
3	Website E-Commerce Development - Domain & Hosting 1 Year - Content Management System (CMS)	Start From IDR 30.000.000
4	Mobile Apps Interface Design	Start From IDR 7.000.000
5	Mobile Apps Development – Android - Android App - Web Admin - Web API	Start From IDR 30.000.000
6	Mobile Apps Development – iOS - iOS App - Web Admin - Web API	Start From IDR 35.000.000
7	Point Of Sales (POS) System and Custom Management System - Service Charge (Rent Cost) - Support & Maintenance - Training - Manual Book - Support & Maintenance	Start From IDR 500.000 /month/store
8	Support & Maintenance - Backup Data - Fix Error Bugs - Assistance	Start From IDR 2.500.000 /month/system.
9	Digital Marketing Activation - SEO - Google My Business - Facebook Business - Google Adwords	Start From IDR 3.500.000 *Exclude ads budget
10	Digital Marketing Management - Paid Monthly for Digital Marketing Management - SEO, Google My Business, Facebook Business, Google Adwords - KPI	Start From IDR 2.500.000 /month *Exclude ads budget
11	Custom Project	Open Budget

Gambar 2. 3 Rate Card The Mastej

### 2.5.2 Janur e-invitation

Janur merupakan produk untuk solusi pernikahan yang ditawarkan oleh CV The Mastej. Janur adalah e-invitation yang

menyediakan berbagai macam fitur untuk memudahkan calon pasangan mempelai mengundang saudara, kerabat dan teman.

Price List :

- Penjor

Paket Penjor A	Price
- Website invitation only	Rp 250.000
- Aktif selama 1 tahun	
- Menggunakan alamat subdomain janur.wedding	

Paket Penjor B	Price
- Add Guest Management (max 200 guests) (RSVP/Konfirmasi Kehadiran)	Rp 1.500.000
- Send invitation	

- Mayang Sari

Mayang Sari	Price
- Website invitation	Rp 4.000.000
- Guest Management (max 300 guests)	
- Send invitation	
- Scanning system	
- Tools rental (2 scanner hardware + 2 laptop +1 TV 40' and stand)	
- 2 Usher	
- Report	

- Kembar Mayang

Kembar Mayang	Price
- Website invitation	Rp 5.750.000
- Guest management (max 500 guest)	
- Send invitation	
- Scanning system	
- Tools rental (4 scanner hardware + 4 laptop + 2 TV 40' and stand)	
- 4 Usher	
- Report	

---

## **BAB III**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **3.1 Prinsip-prinsip Desain**

Terdapat banyak sekali desain yang dapat dibuat, agar desain dapat enak dipandang dan mampu mengkomunikasikan pesan, perlu adanya prinsip-prinsip desain untuk membantu desainer dalam berkarya guna menghasilkan komposisi yang menarik dan menciptakan pengalaman yang luar biasa oleh penikmat visual. Prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan sebagai berikut :

##### **1. Hierarki**

Bagian terpenting dari desain yang baik, hierarki visual memperhitungkan aspek nilai di setiap elemen dari yang terpenting prioritas utama untuk dilihat pertama kali sampai urusan pengaturan skala dan bobot yang pantas untuk elemen yang digunakan.

##### **2. Keseimbangan**

Merupakan kondisi sebuah desain ataupun benda yang membuat semua kekuatan jadi bekerja dan tidak saling menghilangkan satu dengan yang lain. Dalam prinsip keseimbangan ada 2 macam :

###### **1. Keseimbangan Simetris**

keseimbangan yang terjadi secara tegak lurus menggunakan dua buah elemen yang mirip seperti menggunakan sebuah kaca cermin.

###### **2. Keseimbangan Asimetris**

Keseimbangan yang terlihat sama tetapi dalam pengaturan berat atau bobot yang berbeda.

### **3. Emphasis**

Penggunaan penekanan visual untuk menarik perhatian atau menonjolkan poin utama.

### **4. Proporsi**

Merupakan perbandingan ukuran yang digunakan untuk menentukan perbandingan yang dianggap tepat antara Panjang dengan lebar, antara bagian satu dengan bagian lainnya atau perbandingan secara sistematis pada sebuah bidang yang ada.

### **5. Ruang negatif/ Ruang kosong**

Memberikan elemen-elemen ruang kosong untuk bernafas dan memudahkan navigasi elemen visual, jika terlalu padat akan sulit untuk dinavigasi.

### **6. Kontras**

Dalam menyampaikan informasi perlu disusun berdasarkan prioritas, kontras memiliki dua kegunaan, pertama memungkinkan dalam membuat elemen menjadi menonjol satu dengan yang lain. Kedua aksesibilitas, perbedaan yang memadai antar elemen, terutama teks dengan latar belakangnya.

### **7. Repetisi/Irama**

Sebuah pola pengulangan oleh sebuah unsur yang berbeda dan pergerakan secara berurutan yang berkelanjutan.

### **8. Kesatuan**

dengan banyaknya unsur yang mempunyai penjelasan masing-masing dalam sebuah desain, perlu adanya prinsip kesatuan agar setiap unsur tersebut bisa saling menjelaskan dengan fokus satu tujuan sehingga lebih mudah dipahami

### 3.2 Ilustrasi

Susminarsih (2021:6) Ilustrasi berasal dari kata latin *illustrate* yang berarti menjelaskan. Jadi ilustrasi merupakan unsur dua dimensi yang bertujuan untuk memperjelas suatu maksud atau pesan. ilustrasi menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk, sehingga ilustrasi memang dibuat untuk menerangkan atau sebagai penghias dalam sebuah desain.

Menurut Rohidi, gambar ilustrasi merupakan suatu gambar yang dibuat dengan elemen rupa yang bertujuan memperjelas, menerangkan dan memperindah sebuah teks, sehingga pembacanya ikut merasakan secara langsung tentang kesan dari isi ceritanya.

### 3.3 Media Digital

Media digital merupakan format konten yang dapat diakses oleh perangkat digital, media digital juga erat hubungannya dengan internet, karena media digital seringkali dipublikasikan, dibagikan dan disebarluaskan melalui jaringan internet, namun media digital juga bisa diakses tanpa internet selama punya file yang tersimpan di perangkat kita.

Flew (2008) media digital adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel optic broadband, satelit dan sistem gelombang mikro.

### 3.4 Content Strategy

Menurut Alexa, *Content Strategy* merupakan sebuah cara bagaman kita merencanakan perihal tipe konten apa yang sesuai, kapan dipublikasikan dan bagaimana distribusi konten serta menentukan tolak ukur keberhasilan konten.

*Content strategy* merupakan bagian dari *Digital Content Marketing*, secara singkatnya dapat diartikan sebagai proses mengubah sasaran dan tujuan bisnis menjadi suatu rencana.

### 3.5 Content Plan

*Content plan* berguna untuk membantu developer dalam memulai dan mengakhiri pembuatan konten atau dengan kata lain struktur yang menentukan inisiatif kapan konten dijalankan dan kapan konten dikerjakan bisa juga disebut alur kerja.

Putri (2017) dalam jurnal *The Messenger Volume 9*, yang berjudul “Analisis Strategi Perencanaan Pesan Pada Akun Instagram E-Commerce @Thekufed” mengatakan bahwa *content plan* merupakan sebuah perencanaan komunikasi yang dilakukan praktisi *Public Relations* untuk mencapai tujuan perusahaan.

### 3.6 Content Development

Adalah pengembangan atau produksi sebuah konten dengan fokus pada strategi yang telah direncanakan dan berpatok pada *planning* publikasi yang telah tersusun, *Content Development* merupakan salah satu bagian dari *Content Marketing*.

Menurut Ruzkevics & Guseva, 2006; Chaser & Wolfe, 2010; Gagnon, 2014; Abel, 2014; Schuinanii, 2014 terdapat 6 atribut penting yang bisa mempengaruhi konten sehingga mampu mendorong pembaca menjadi konsumen, yaitu :

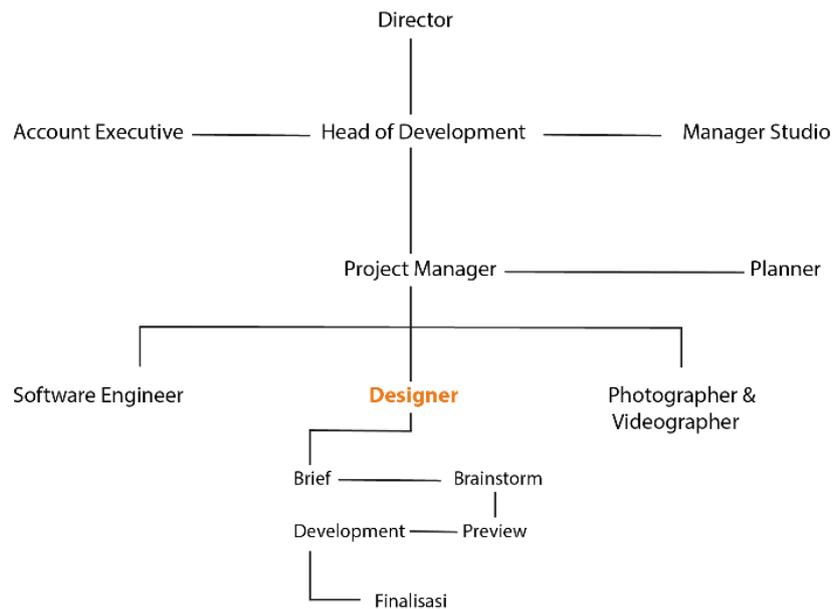
2. *Relevance*
3. *Informativeness*
4. *Reliability*
5. *Value*
6. *Uniqueness*
7. *Emotions*

---

## BAB IV

### PEMBAHASAN

#### 4.1 Skema Proses Kerja Praktik



Gambar 4. 1 Bagan Skema Kerja

Dalam susunan struktur, penulis masuk dalam divisi Desain yang dalam pekerjaannya akan saling support dengan *Software Engineer* dan *Photografer* juga *Videographer* yang di briefing oleh planner. Desainer bertugas dalam visual grafis, editing pembuatan konten Instagram dan hal-hal yang berbaur visual lainnya.

Progress pengerjaan proyek berdasarkan tahap tahap sebagai berikut, yang pertama briefing oleh planner atau selaku pembimbing lapangan Mas Yusron kemudian masuk tahap brainstorming yang meliputi penciptaan ide, konsep juga sketsa untuk menggambarkan konsep verbal, setelah itu tahap preview yang di lakukan bersama mas Yusron selaku Planner dan mas Reza selaku Direktur dari The Mastej. Dalam preview terdapat revisi-revisi kemudian preview lagi sampai

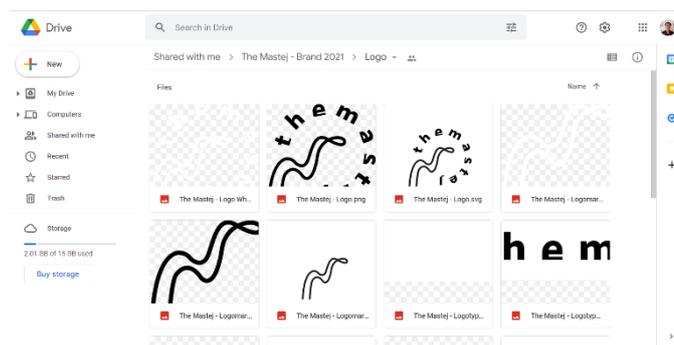
konsep terpilih kemudian tahap developmen desain yang berpacu pada konsep terpilih. Hasil daripada desain akan dikumpulkan lagi di Google Drive untuk memudahkan dalam penyimpanan dan pengambilan oleh divisi lain.

#### 4.2 Eksplorasi Desain Aset Fingerprint

Eksplorasi desain aset merupakan sebuah bahan desain yang sebelumnya sudah ada dan diperlukan variasi untuk mematangkan dari asset brand The mastej. final aset akan di-implementasikan dalam media-media yang di pergunakan termasuk website, sosial media dan lain-lainnya.

- **Briefing Fingerprint**

Variasi aset eksplorasi di batasi sampai 3 varian, dan pada asset fingerprint penulis mengajukan 3 alternatif yang mengacu pada bahan aset dari Google Drive yang sudah tersedia sebagai referensi, hasil eksplorasi bisa berupa gambar atau animasi yang nantinya bisa di gunakan sebagai elemen brand The Mastej. Briefing disampaikan secara langsung, Penulis mengajukan 3 konsep yaitu 1. Fingerprint, 2. Mid Heart, 3. Gif Problem



Gambar 4. 2 Kumpulan Aset di Google Drive

- **Brainstorm dan Sketsa Fingerprint**

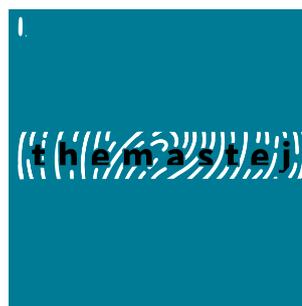


Gambar 4. 3 Sketsa & Konsep Fingerprint

Hasil brainstorm memunculkan konsep variasi aset beserta sketsa yang diambil dari nilai-nilai brand The Mastej.

- **Preview Fingerprint**

Tahap ini adalah penentuan atau pemilihan dari ide hasil brainstorm dan pengkoreksian desain, muncul 3 alternatif dari hasil sketsa konsep verbal 1. rectangle fingerprint, 2. Circle fingerprint, 3. Pop up fingerprint.



Gambar 4. 4 Alternatif Sketsa Rectangle Finger



Gambar 4. 5 Alternatif Sketsa Circle Finger

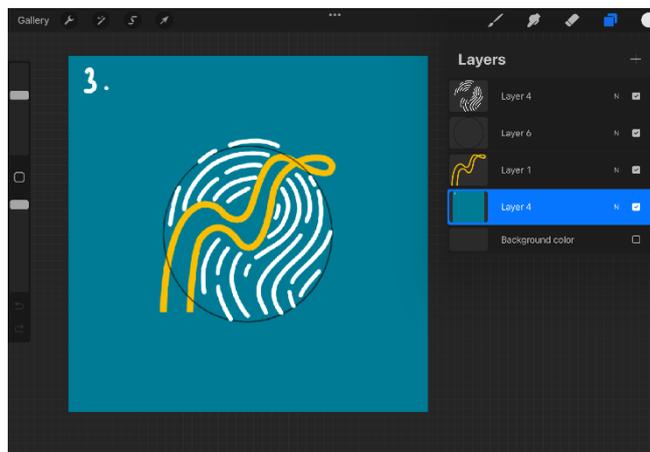


Gambar 4. 6 Alternatif Sketsa Pop Up Finger

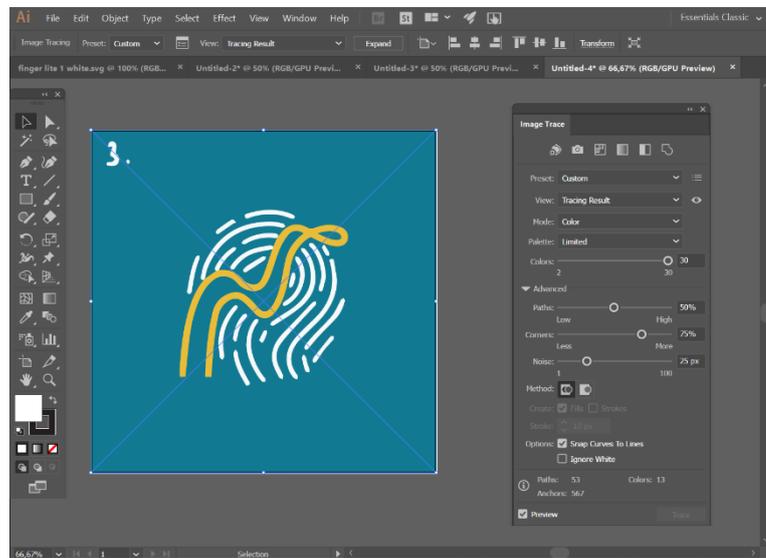
Dari 3 alternatif sketsa yang dipilih adalah sketsa nomer 3 dengan opsi warna hitam dan putih.

- **Developmen**

Pengerjaan konsep yang telah dipilih menggunakan aplikasi procreate



Gambar 4. 7 Development Finger di Procreate



Gambar 4. 8 Tracing di Adobe Illustrator

Kemudian hasil dari procreate di maksimalkan dengan tracing di Adobe Illustrator agar menjadi format vector.

- **Finalisasi**

Dari konsep tersebut dijadikan alternatif 2 warna hitam dan putih file png transparan, agar ketika di jadikan watermark oleh The Mastej bisa fleksibel dari background.



Gambar 4. 9 Hasil Aset Finger Hitam

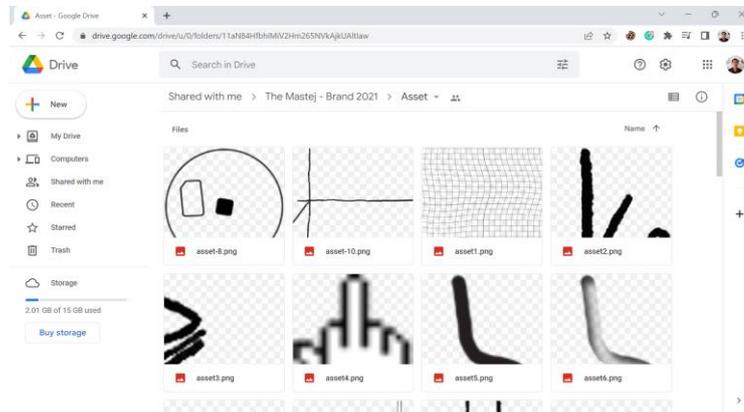


Gambar 4. 10 Hasil Aset Finger Putih

Kemudian hasil dari aset Fingerprint dikumpulkan lagi dalam Google Drive .

- **Briefing Aset Mid Heart**

Penulis mendapat briefing membuat aset yang dapat menyampaikan pesan dari visi misi dan nilai yang dipegang The Mastej dari yang sudah dijelaskan di minggu pertama Kerja Praktik. Minimal mengusung 1 nilai atau visi misi.



Gambar 4. 11 kumpulan Aset di Google Drive

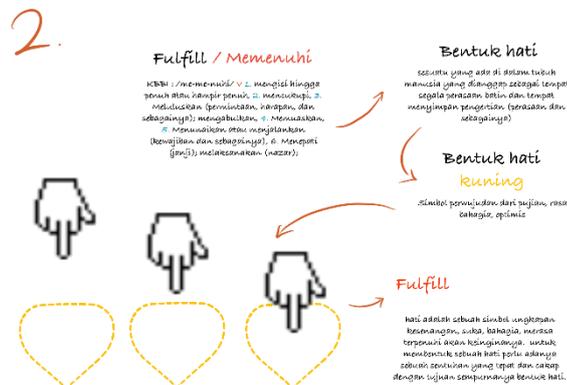


Gambar 4. 12 Middle Finger

Penulis mengambil referensi aset Middle finger untuk di jadikan bahan brainstorming.

- **Brainstorm dan Sketsa Mid Heart**

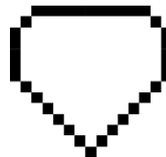
Penulis mendapat ide konsep yang dimaksudkan sebagai visualisasi sederhana dari ide dan konsep yang masih dalam bentuk verbal.



Gambar 4. 13 Sketsa & Konsep Mid Heart



Gambar 4. 14 Bentuk Aset Middle Finger



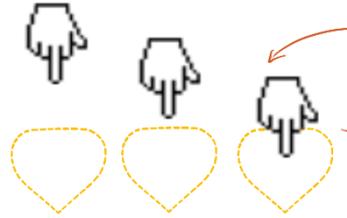
Gambar 4. 15 Bentuk Aset Hati

Hasil brainstorming penulis menciptakan konsep animasi aset yang di namakan **Mid Heart** dengan gaya gambar *pixelate* yang ditujukan sebagai visualisasi nilai Fulfill yang di pegang oleh The Mastej

- **Preview Mid Heart**

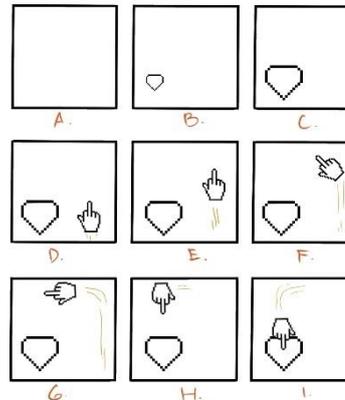
Setelah tahap sketsa, lanjut pada tahap preview lanjutan yang bertujuan untuk menyampaikan konsep secara visual sebagai asistensi kepada planner dan Direktur The mastej, untuk

menerima feedback dan kelanjutan pada tahap development desain yang telah terpilih.



Gambar 4. 16 Sketsa gerakan awal

Dari bentuk aset dipilih namun pada gerakan animasi terdapat revisi minor, middle finger diawali dari kanan bentuk hati dalam posisi sejajar dan naik keatas kemudian putar arah dan terjun kebawah samapi menutup sebagian bentuk hati, seperti gambar dibawah.

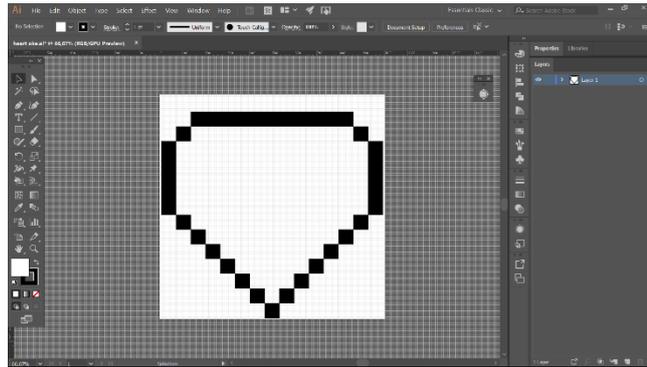


Gambar 4. 17 Storyboard Hasil Revisi

Dari storyboard terbaru dipilih untuk melanjutkan pada tahap developmen animasinya.

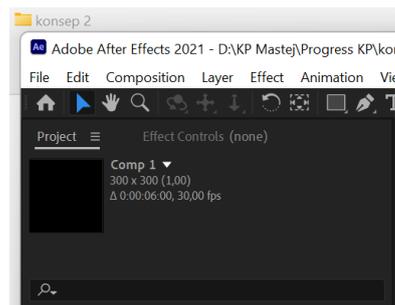
- **Developmen**

Developmen aset menggunakan software Adobe Ilustrator untuk membuat bahan animasi gaya *Pixelate* dan menganimasikan melalui Adobe After Effects.



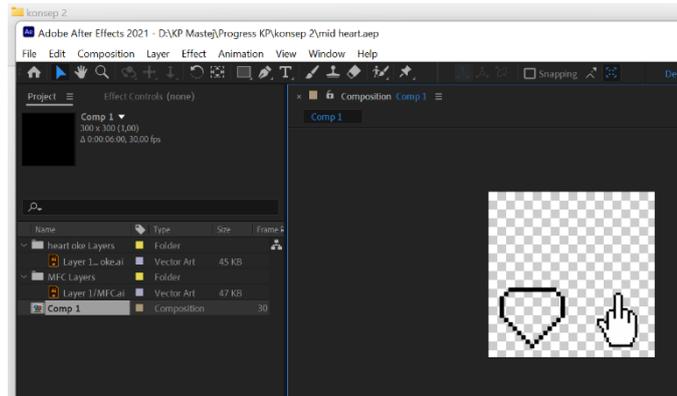
Gambar 4. 18 Pembuatan Bahan di Adobe Illustrator

Pembuatan bahan di Adobe Illustrator agar pada saat melakukan animasikan tidak menggunakan file gambar melainkan file Ai yang dimasukkan ke Adobe After Effects dengan tujuan meminimalisir size yang besar



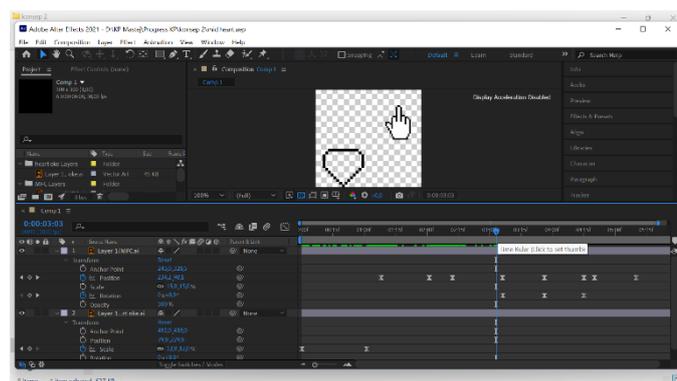
Gambar 4. 19 Ukuran Sequence

Penulis menggunakan ukuran settingan 300 x 300 pixel dengan 30 Fps untuk mengejar size file yang lebih kecil tanpa mengurangi resolusi dari hasil animasi yang ditujukan sebagai asset.



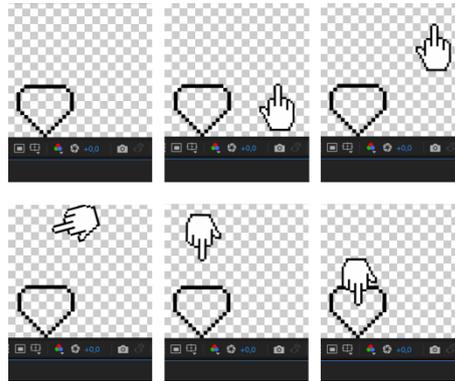
Gambar 4. 20 Input Bahan File Ai ke Ae

Bahan animasi yang dimasukkan dalam bentuk file Ai dengan tujuan meringankan dalam melakukan animasi serta size yang lebih kecil hingga 3x daripada menggunakan file jpg/png.



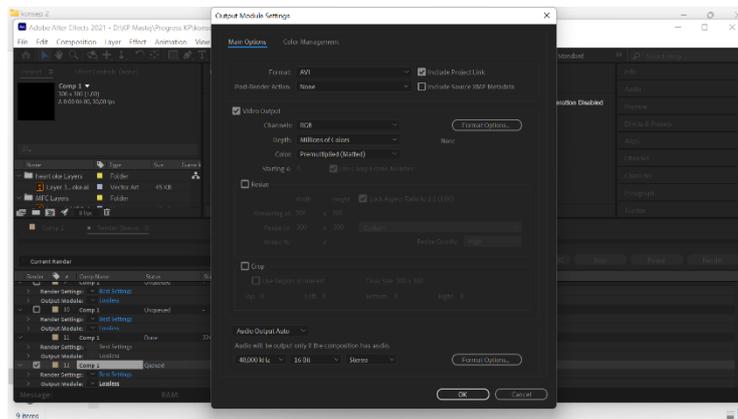
Gambar 4. 21 Progres Animasi Mid Heart

Masuk ke timeline, penulis merubah dan memainkan hanya sebatas *opacity*, *scale* dan *position* saja untuk membuat aset bergerak dan menjadi animasi seperti di storyboard



Gambar 4. 22 Cuplikan dari Progres Animasi di Ae

Gambaran singkat dari apa yang dikerjakan di dalam Adobe After Effects seperti gambar diatas

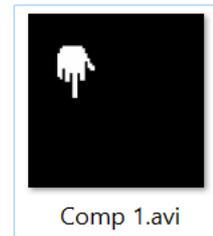


Gambar 4. 23 Ekspor Animasi Mid Heart

Setelah Gerakan animasi sesuai dari storyboard, selanjutnya diekspor menjadi format file AVI.

- **Finalisasi**

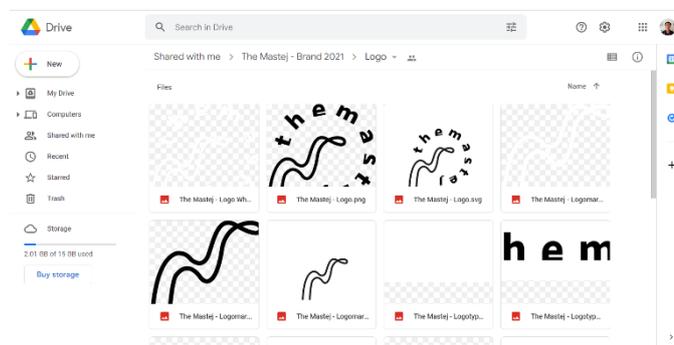
Hasil ekspor berlatar belakang transparan dan dikumpulkan lagi dalam Google Drive



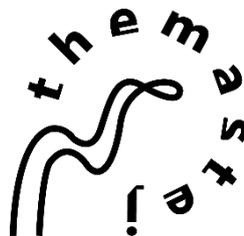
Gambar 4. 24 Hasil Ekspor Animasi Mid Heart

- **Briefing Aset Problem**

Dari briefing diminta untuk membuat aset yang dapat menjelaskan misi The mastej dalam dunia digital dengan penjelasan secara visual yang dapat dipahami dan dinamis atau bergerak. nantinya aset bisa dijadikan sebagai konten baik di website resmi atau di Instagram, sosial media dan platform lainnya.



Gambar 4. 25 Kumpulan Aset Brand di Google Drive

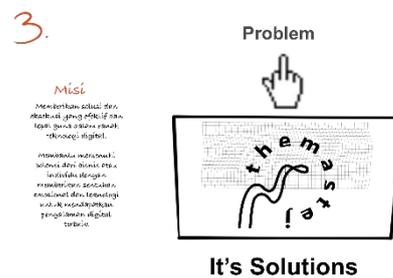


Gambar 4. 26 Logo The Mastej

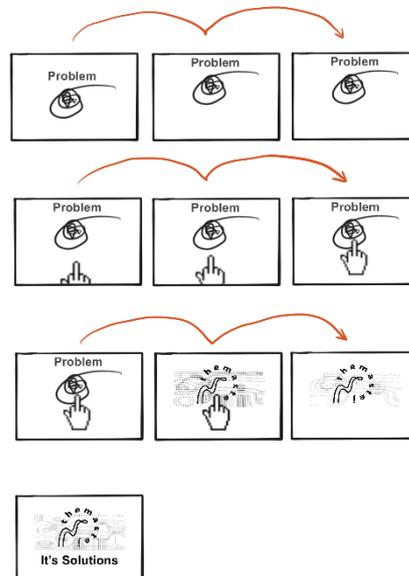
Logo dari The Mastej dipilih oleh penulis untuk dijadikan bahan referensi saat brainstorming

- **Brainstorm dan Sketsa Problem**

Penulis mendapat ide konsep penyampaian misi The Mastej dalam dunia digital sekaligus sebagai identity brand dalam bentuk hasil berupa gif



Gambar 4. 27 Sketsa Konsep Gif Problem



Gambar 4. 28 Sketsa dan Storyboard Gif Problem

Gambar diatas dimaksudkan sebagai visualisasi sederhana dari ide dan konsep yang masih dalam bentuk verbal. Dalam konsep

tersebut menampilkan sebuah cerita visual dari permasalahan atau kesusah payahan dengan adanya sentuhan oleh The Mastej bisa teratasi, menunjukkan bahwasanya The Mastej adalah sebuah solusi

- **Preview Problem**

Pada saat preview konsep dengan Planner dan Direktur, konsep langsung di setuju namun dengan catatan penambahan elemen dengan bentuk lain yang bisa menjelaskan secara visual dan orang awam memahami juga catatan pada saat develop elemen bahan menggunakan gaya *scribble* agar tidak terkesan kaku

- **Developmen**

Tahap developmen penulis membuat elemen bahan di Adobe Illustrator agar memudahkan nanti pada saat membuat animasi di Adobe After Effects



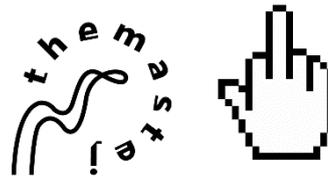
Gambar 4. 29 Developmen Elemen Bahan

Pembuatan elemen bahan baru berjumlah 5 dan 2 aset lainnya telah tersedia, diantara elemen baru tersebut adalah trolley, mata, tanda tanya, coretan tangan, teks problem dan elemen lain yang telah tersedia middle finger dan logo The Mastej. Berikut adalah gambar dari elemen-elemen yang telah disebutkan



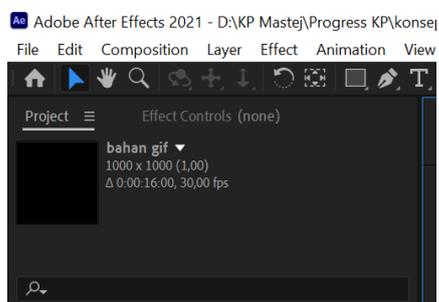
Gambar 4. 30 Kumpulan Elemen Baru

Dari kiri atas trolley, mata dan dari kiri bawah tanda tanya, coretan tangan, teks problem



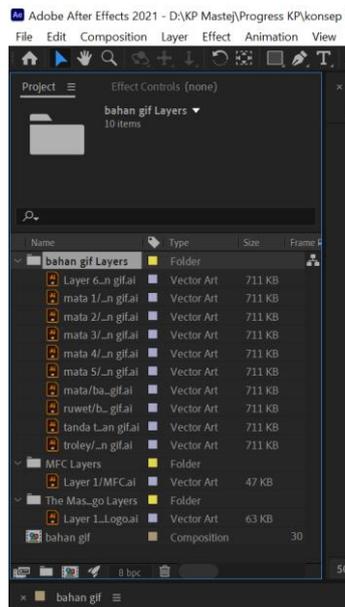
Gambar 4. 31 Elemen Tersedia

Dari kiri logo The Mastej, middle finger. Elemen lama yang sudah ada dan tersedia di Google Drive. Setelah semua elemen telah lengkap selanjutnya beralih menuju software Adobe After Effects untuk membuat animasi.



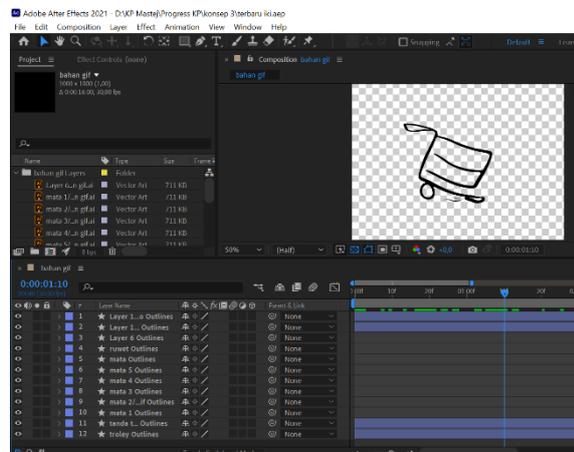
Gambar 4. 32 Sequence Gif Problem

Penulis menggunakan ukuran settingan 1000 x 1000 pixel dengan 30 Fps, penggunaan ukuran ini di tujuan juga pada hasil akhir animasi selain menjadi aset juga akan dijadikan konten.



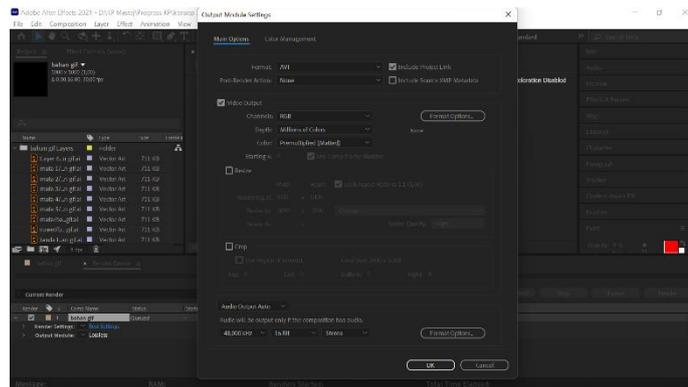
Gambar 4. 33 Input Bahan Gif Problem

Elemen-elemen bahan yang telah dibuat di Adobe Illustrator dimasukkan ke dalam Adobe After Effects berupa file Ai. Untuk elemen yang sudah ada, penulis mengunduh file svg yang ada di Google Drive dan dimasukkan di After Effects.



Gambar 4. 34 Progres Animasi Gif Problem

Masuk ke timeline, penulis merubah dan memainkan *opacity*, *scale* dan *position* dan membuat transisi berdasarkan dari 3 pengaturan *opacity*, *scale* dan *position* untuk membuat aset bergerak dan menjadi animasi yang sesuai dengan konsep dan storyboard

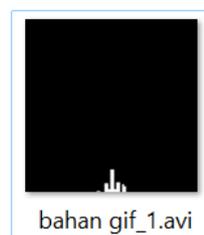


Gambar 4. 35 Ekspor Gif Problem

Tahap terakhir Setelah gerakan animasi sesuai dari storyboard, selanjutnya diekspor menjadi format file AVI.

- **Finalisasi**

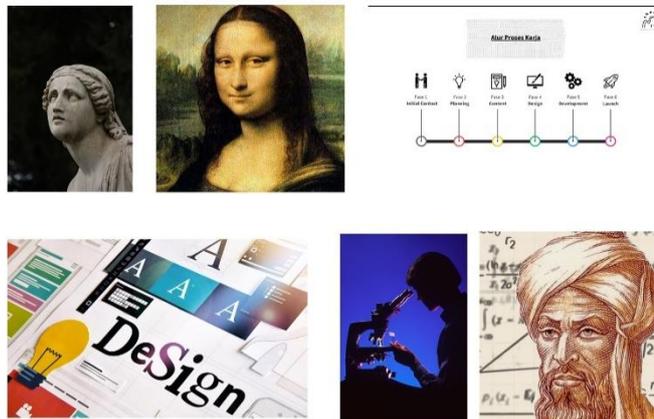
Hasil ekspor dikumpulkan lagi dalam Google Drive seperti aset yang sebelumnya.



Gambar 4. 36 Hasil Ekspor Gif Problem

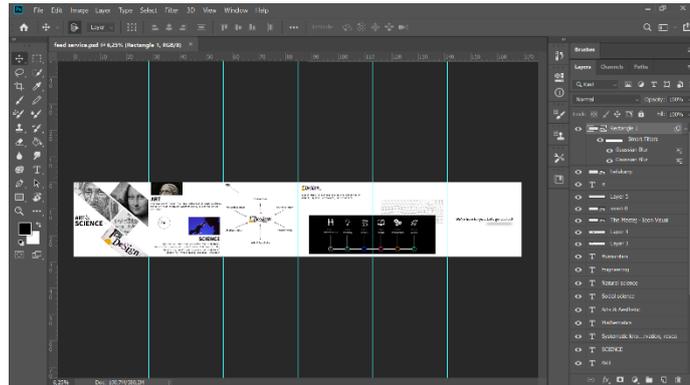


- **Preview**  
Pada saat penjelasan konsep konten, Planner dan Direktur menyetujui untuk dilanjutkan ke tahap development
- **Developmen**  
Dalam tahap developmen konten edukasi, pertama-pertama penulis mengumpulkan bahan-bahan visual



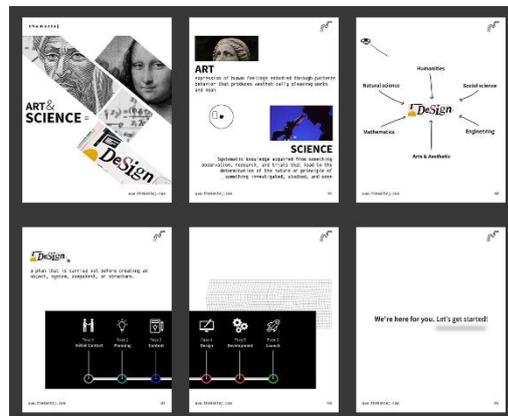
Gambar 4. 39 Aset Gambar Konten Edukasi

Setelah aset visual terkumpul lanjut editing aset dan pembuatan konten di Adobe Photoshop.



Gambar 4. 40 Editing Konten

Pada proses editing meliputi pemotongan pemberian filter dan efek juga merubah warna menjadi hitam dan putih untuk kesesuaian gaya dari The Mastej, juga pemberlakuan layout yang nyaman ketika dilihat

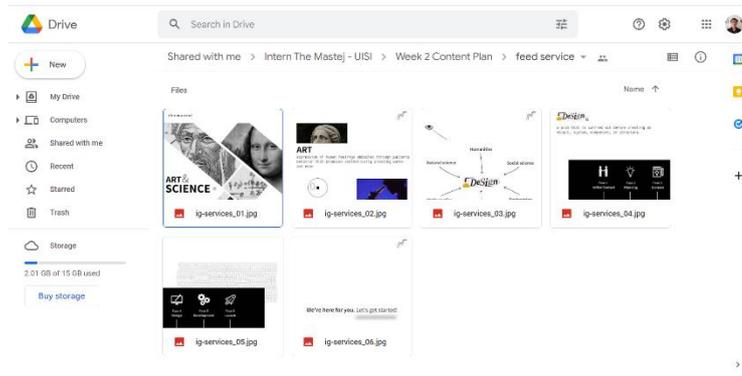


Gambar 4. 41 Hasil Ekspor

Setelah desain dianggap cocok penulis melakukan ekspor otomatis terpotong menurut settingan slice yang telah dibuat di awal dengan hasil ekspor berformat Jpg.

- **Finalisasi**

hasil ekspor diupload di Google Drive untuk di posting oleh bagian penjadwalan



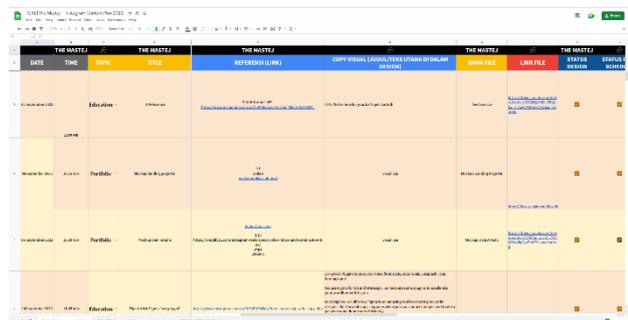
Gambar 4. 42 Upload Konten Edukasi di Google Drive

#### 4.4 Konten Animasi Meme Reels The Mastej

Pembuatan konten di fitur reels Instagram dengan format berupa video untuk menambah engagement terhadap pengguna Instagram yang mengunjungi akun The Mastej

- **Briefing**

Pada saat briefing ketentuan yang diberikan adalah simpel mudah dipahami dan nyentrik/ unik, tetapi tidak lupa dengan dateline yang ditetapkan pada penjadwalan konten di SMM Google Docs.



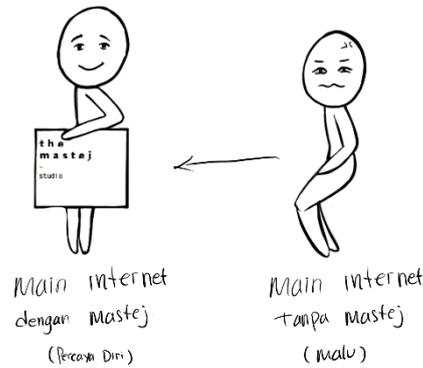
DATE	TIME	TOPIC	TITLE	STATUS	STATUS
11 September 2022	10:00	Education	ART & SCIENCE	Completed	Completed
12 September 2022	10:00	Education	ART & SCIENCE	Completed	Completed
13 September 2022	10:00	Education	ART & SCIENCE	Completed	Completed
14 September 2022	10:00	Education	ART & SCIENCE	Completed	Completed
15 September 2022	10:00	Education	ART & SCIENCE	Completed	Completed

Gambar 4. 43 Jadwal Konten SMM

- **Brainstorm dan Sketsa**

Dari brief tersebut penulis mengkonsep sebuah video animasi bergaya meme agar nyentrik dengan menjelaskan pelayanan

juga identitas dari The Mastej. Animasi menggunakan Teknik freehand atau manual dengan tangan agar terkesan tidak kaku

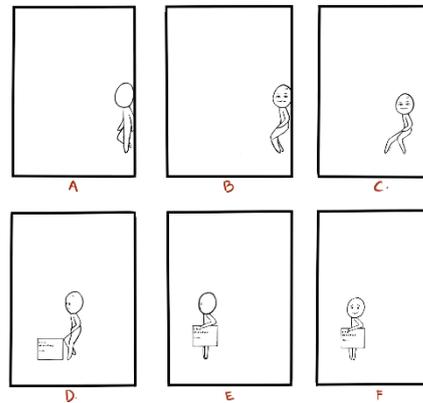


Gambar 4. 44 Sketsa Konsep Meme

Dalam animasi menceritakan terkejutnya meme ketika berjalan tanpa busana dan dilihat oleh pasang mata, sehingga harus cepat menutupi kemaluannya dengan wajah yang masam dan malu berjalan mencari sesuatu untuk menutupi anggota tubuhnya yang tidak boleh terlihat oleh orang lain. Akhirnya meme menemui signage The Mastej, kemudian digunakan sebagai penutup anggota badan terlarang dan menjadi percaya diri lagi.

Dari narasi meme tersebut merupakan kiasan dari pesan yang ingin disampaikan yaitu seseorang yang ketika mencoba dunia digital dan tidak tahu bagaimana atau apa yang harus dilakukan dalam dunia digital dan terkesan memalukan, namun dengan The Mastej orang tersebut akan percaya diri untuk menjelajahi dunia digital tanpa bingung lagi.

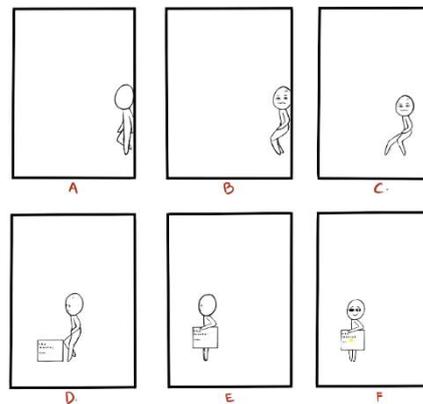
Konten meme ini adalah menawarkan pelayanan dari The Mastej dengan di bungkus cerita yang lucu dan membuat pengguna Instagram mengulang reels ini untuk mendapatkan pesan sebenarnya dan karena kekonyolan dari meme.



Gambar 4. 45 Storyboard Meme Reels

- **Preview**

Pada saat preview konsep meme Planner dan Direktur setuju dengan konsep namun pada saat preview storyboard, Direktur memberikan feedback tambahan objek seperti kaca mata, middle finger dan cahaya dari singage pada saat dipake oleh meme.



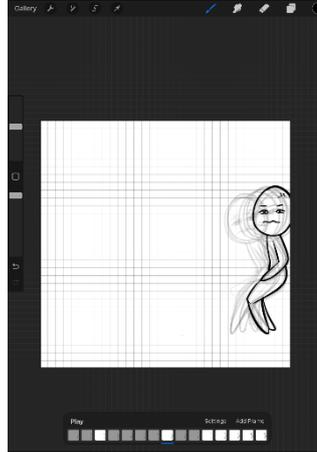
Gambar 4. 46 Storyboard Setelah Revisi

Penulis pun membuat storyboard tambahan objek tersebut di kolom F pada *Gambar 4. 46 Storyboard Setelah Revisi*

- **Developmen**

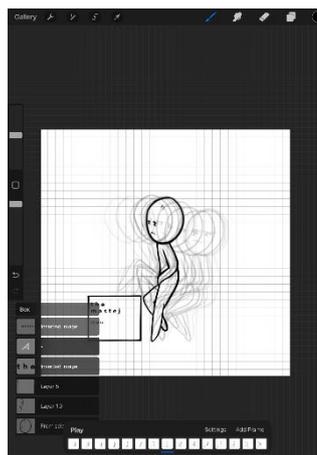
Setelah mendapat feedback pada saat preview, penulis melanjutkan pembuatan animasi menggunakan aplikasi

procreate dengan total layer kurang lebih 634 dengan total frame 185 frame

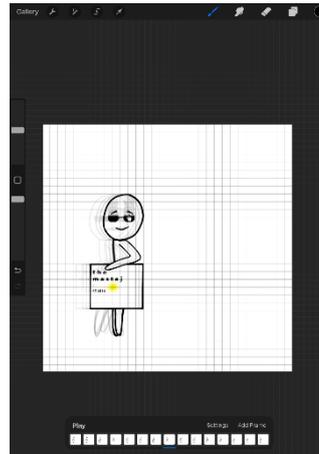


Gambar 4. 47 Develop Meme 1

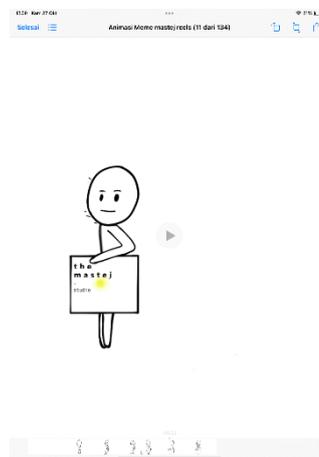
Teknik pembuatan meme menggunakan prinsip animasi *pose to pose* yaitu menggambar awal dan akhir lebih dahulu, kemudian menggambar diantaranya awal dan akhir kemudian lanjut menggambar di tengah-tengah antara perbagian dan seterusnya sampai animasi dapat bergerak menceritakan narasinya.



Gambar 4. 48 Develop Meme 2



Gambar 4. 49 Develop Meme 3

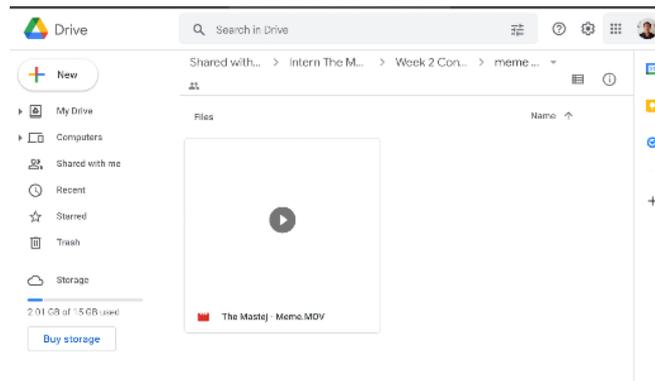


Gambar 4. 50 Hasil Ekspor Meme

Setelah cerita dari setiap scenenya lengkap lanjut untuk diekspor dalam bentuk mov.

- **Finalisasi**

File hasil ekspor diupload di Google Drive untuk di posting oleh bagian penjadwalan



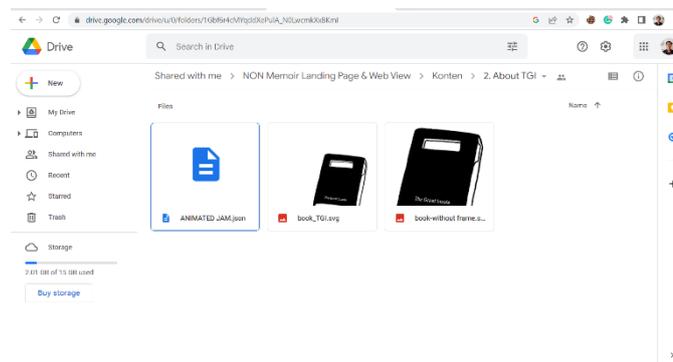
Gambar 4. 51 Upload Google Drive

#### 4.5 Animasi Aset “The Great Insula” Non Memoir

Pada proyek Non Memoir menggunakan tahap yang berbeda dari sebelum-sebelumnya, tahapan dibalik untuk developmen lebih dulu setelah itu preview karena proyek ini berhubungan dengan klien.

- **Briefing**

Proyek Non Memoir merupakan sebuah proyek pembuatan website dan didalam website tersebut terdapat beberapa elemen desain yang perlu di edit lagi. Aset atau bahan desain diberi oleh klien yang bisa diunduh oleh penulis lewat Google Drive untuk diolah agar sesuai dengan kebutuhan Divisi Software Engineer atau bagian UI.

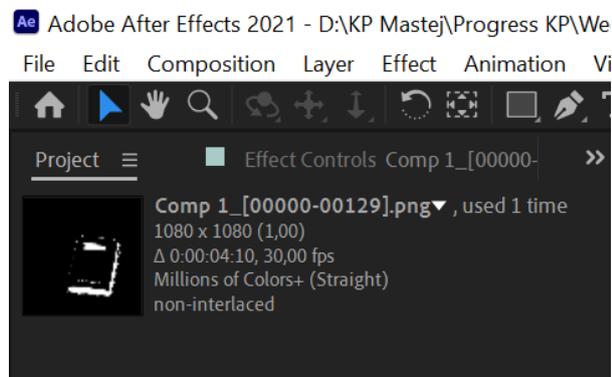


Gambar 4. 52 Pengunduhan Aset buku

Penulis mendapat bagian untuk menggerakkan aset berupa buku dengan sebutan “The Great Insula” animasi mengikuti kebutuhan dari bagian UI.

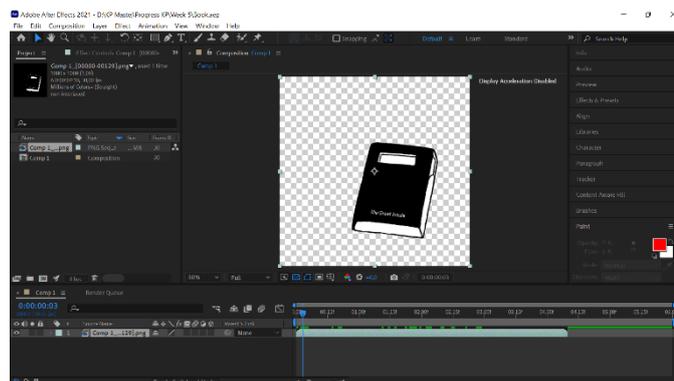
- **Developmen**

Setelah pengunduhan bahan, penulis mulai menggerakkan atau memberi animasi pada bahan aset “The Great Insula” atau disingkat TGI, proses animasi menggunakan software Adobe After Effects

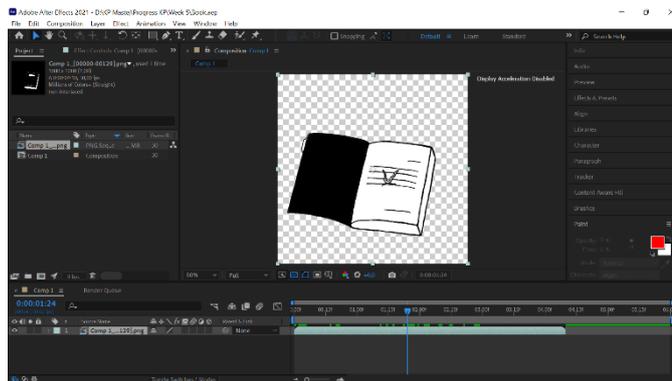


Gambar 4. 53 Sequence TGI

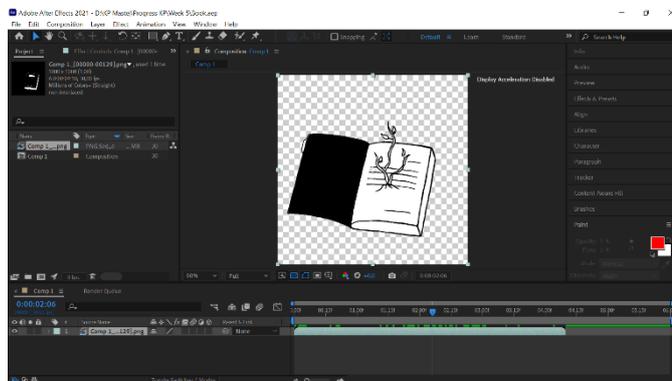
Sequence yang digunakan rasio persegi menurut kebutuhan bagian UI dengan ukuran 1080 1080 pixel 30 fps



Gambar 4. 54 Developmen TGI 1



Gambar 4. 55 Developmen TGI 2



Gambar 4. 56 Developmen TGI 3

Developmen dilakukan sampai dirasa cocok dengan kebutuhan bagian UI dan sesuai dengan size yang dibutuhkan

- **Preview**

Setelah animasi dirasa penulis cocok, kemudian di preview dengan bagian Planner, Direktur juga bagian UI. Preview dilakukan dengan menunjukkan animasi yang masih didalam software Adobe After Effects karena status animasi belum ekspor sebelum ditentukan oke ekspor. Dan pada preview ini animasi mendapat status bungkus yang artinya lanjut di ekspor.



book.avi

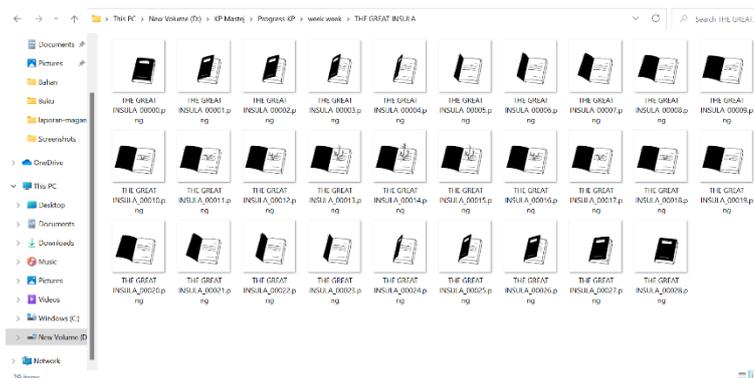
Gambar 4. 57 Hasil Ekspor TGI

Ekspor TGI di ekspor 2 kali dengan format file AVI dengan latar belakang transparan dan dengan format .Json, format Json adalah format JavaScript yang digunakan untuk Software Engineer untuk mendvelop website



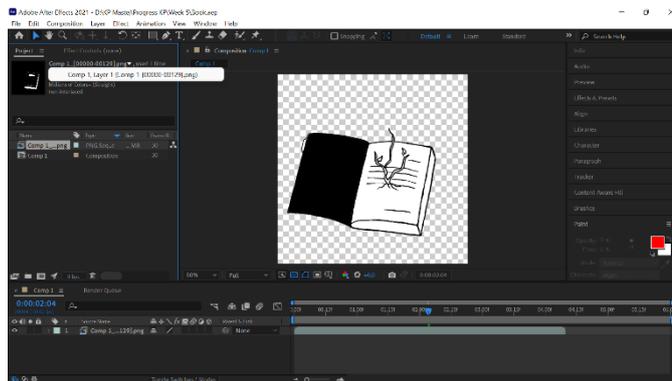
Gambar 4. 58 Hasil Ekspor Format Json

Ekspor format .Json harus melakukan pengulangan 2 kali dengan cara mengekspor terlebih dahulu menjadi Png Sequence



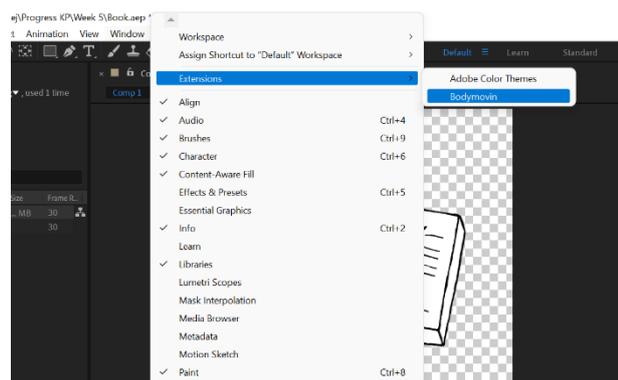
Gambar 4. 59 Hasil Ekspor Png Sequence

Kemudian memasukkan lagi hasil ekspor Png Sequence dengan di drag kedalam proyek baru di Adobe Affter Effects



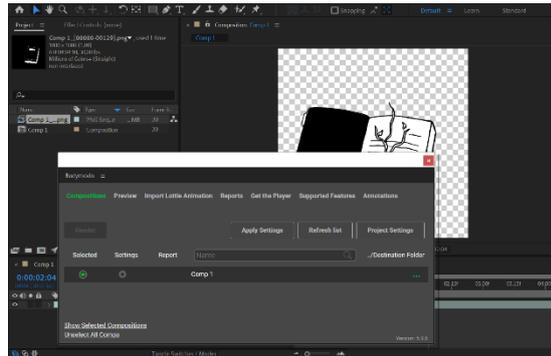
Gambar 4. 60 Projek Png Sequence

Setelah di drag masuk projek baru, sequence akan otomatis membuat composition dengan ukuran yang sesuai dari file yang telah di drag



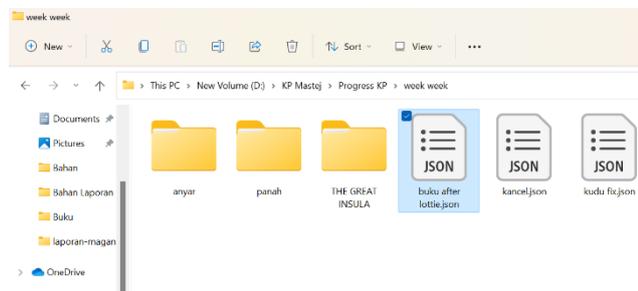
Gambar 4. 61 Extensions Bodymovin

Masuk pada menu windows pilih extensions dan klik extensions Bodymovin yang sebelumnya telah install oleh penulis.



Gambar 4. 62 Tampilan Bodymovin

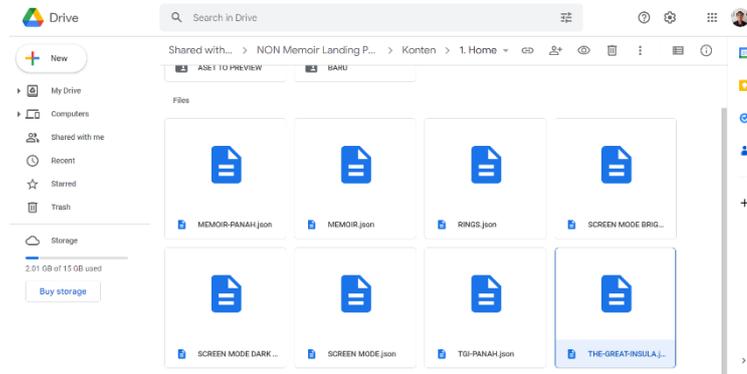
Setelah muncul tampilan body movin pilih composition yang ingin di konversi menjadi text atau JavaScript, dan pilih lokasi penyimpanan juga settingan size atau kebutuhan lainnya. Jika dirasa sudah cukup klik Render pada kiri atas button bulat berwarna hijau. Tunggu sebentar dan file .Json akan tersimpan di lokasi yang telah ditentukan.



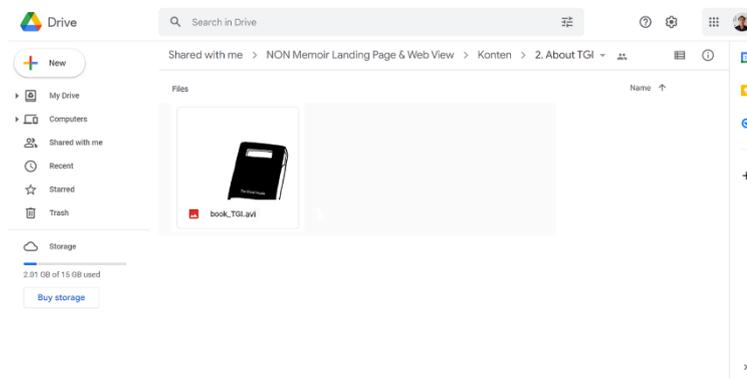
Gambar 4. 63 Lokasi Hasil Ekspor Bodymovin

- **Finalisasi**

pada tahap akhir ini hasil ekspor TGI berformat AVI di upload di Google Drive untuk memudahkan penyimpanan dan transfer pada bagian UI dalam mempreview pada layout website aset Non Memoir



Gambar 4. 64 Upload File TGI Format Json



Gambar 4. 65 Upload File TGI Format Avi

Upload file di bedakan berdasar format yang digunakan agar tidak bercampur dengan format lainnya juga memudahkan dalam developer selanjutnya

#### 4.6 Asset Check-in System Management Event The Mastej

Perancangan sebuah aset yang diperuntukkan untuk layanan *System Management Event The Mastej* dalam mengkoordinasi registrasi secara digital di suatu acara atau *event* untuk memudahkan para peserta atau tamu undangan dan panitia acara tersebut.

- **Briefing**

Penulis mendapat briefing untuk merancang aset desain untuk *System Management Event* yang nantinya akan dijadikan elemen visual di tampilan website *System Management Event The Mastej* dan untuk aset konten sosial media, aset desain

mengusung gaya yang santai khas gaya The Mastej tidak terkesan kaku.

- Asset ? Lengkap check in
- o> QR Code, scanner, scan succes, scan failed, Entrance gate with analytic scan.
  - o> Design T banner (scan your barcode)
  - o> Tutorial scanning system untuk Usler (Pangaya)
- : lebih di dahulu kan.
- QR Code buat asset konten ●
  - Scanner (kegiatan scan) ● → alat scan
  - Scan succes /Failed (pictogram) ● ✓/x
  - Entrance gate (welcome) ● → bentuk Gate
  - Analytic (kayang /diagram) ●

Gambar 4. 66 Briefing Poin-poin Aset

- **Brainstorm dan Sketsa**

Hasil brainstorming Ide dan konsep dari briefing dengan gaya santai dikuti beberapa poin aset yang dibutuhkan sebagai berikut :



Gambar 4. 67 Sketsa Kasar Konsep Aset

Poin-poin diwakilkan dengan visual yang bisa menginformasikan maksud dan tujuan, dan gaya dari aset akan di buat bertekstur dan garis freehand

- **Preview**

Dari sketsa konsep tersebut mendapat beberapa feedback diantaranya untuk membuat aset setiap bentuk berdiri sendiri, seperti tangan dan bunga yang di pisah, alat scan dengan cahayanya, tangan dengan gadget.



Gambar 4. 68 Tangan dan Bunga



Gambar 4. 69 Bunga Saja

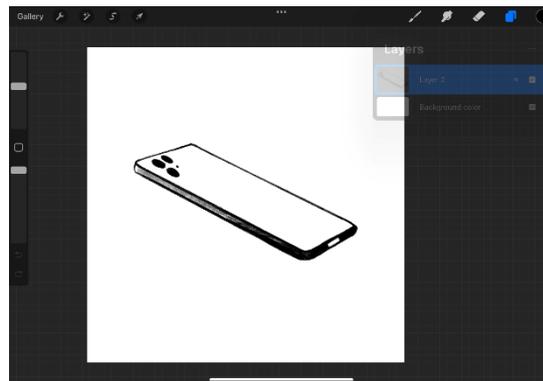


Gambar 4. 70 Tangan Saja

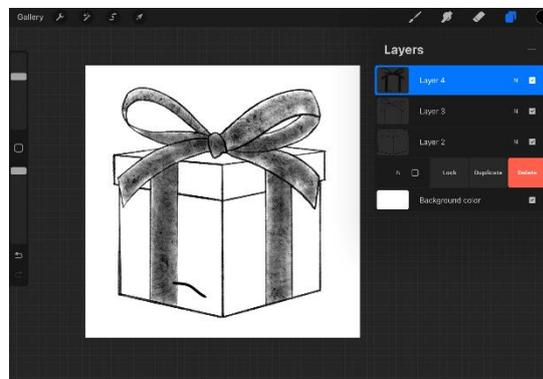
Pemecahan gambar agar berdiri sendiri untuk memudahkan developmen dimedia-media dan lebih fleksibel

- **Developmen**

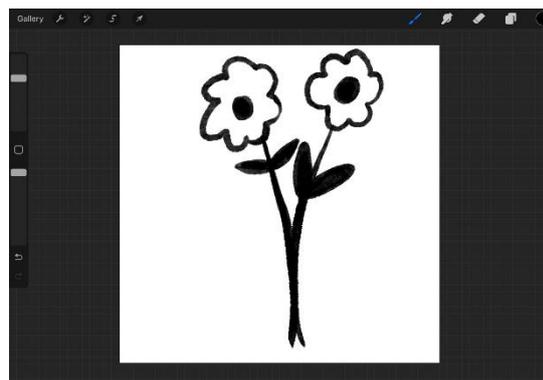
Pembuatan aset dilakukan di aplikasi procreate untuk mendapatkan gaya yang sesuai brief dan mendapat efek goresan pensil dan tekstur kasar dari permukaan kertas



Gambar 4. 71 Develop Aset Gadget



Gambar 4. 72 Develop Aset Merchandise

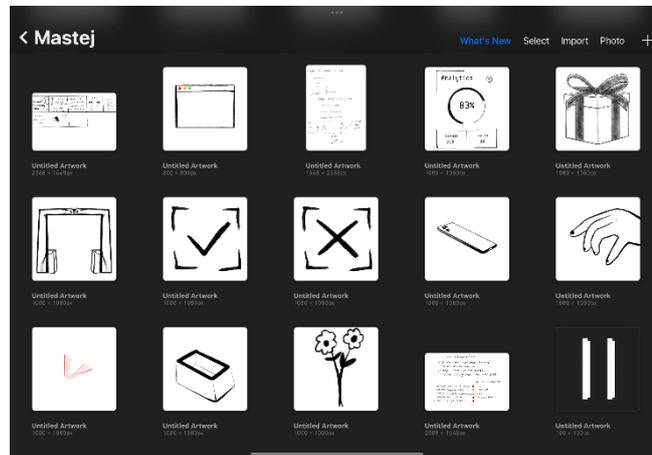


Gambar 4. 73 Develop Aset Bunga

Developmen mengutamakan tekstur yang bisa terlihat seakan-akan gambar diatas kertas yang bertekstur kasar

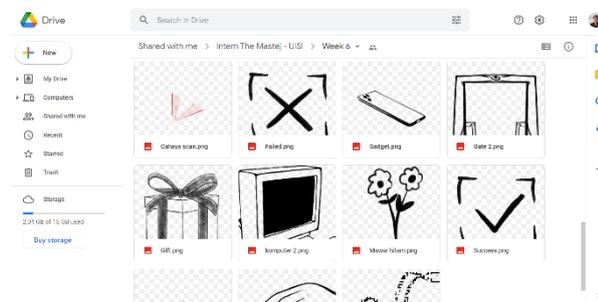
- **Finalisasi**

Kumpulan hasil dari pembuatan aset yang sudah lengkap sudah bisa dilakukan ekspor



Gambar 4. 74 Kumpulan Aset Event

Ekspor aset kedalam format Png transparan untuk memudahkan peletakan saat digunakan pada nantinya.



Gambar 4. 75 Upload Aset di Google Drive

Setelah di ekspor aset di upload di Google Drive dan dikumpulkan dalam satu folder khusus aset System Management Event

#### 4.7 Desain T-Banner Check-in System Management Event

Penulis yang berposisi sebagai desainer diminta untuk membuat sebuah desain T-banner Check-in di sebuah acara SILATNAS PUJANGGA 03 pada tanggal 23 september di Hotel Kusuma Agrowisata Batu

- **Briefing**

Penulis diberi poin briefing yang telah tercantum dan di rangkum di gambar bawah ini :

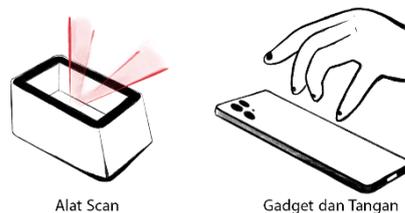
*Brief T Banner*

- Informatif
- Mendistraksi pengunjung agar tertuju pada stand Registrasi
- Gunakan aset system management event yang sudah ada.
- Ukuran banner 60 x 80 cm  
Lebar      Tinggi

Gambar 4. 76 Brief Desain T Banner

- **Brainstorm dan Sketsa**

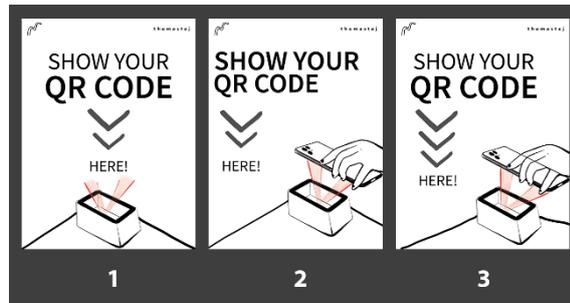
Bagaimana caranya untuk menginformasikan tempat registrasi secara visual dan dalam jarak yang jauh tetap terlihat. Penulis menggunakan aset event yang telah dibuat yaitu



Gambar 4. 77 Aset yang Digunakan

- **Development**

Pembuatan desain menggunakan software Adobe Photoshop dengan 3 alternatif komposisi desain untuk asistensi



Gambar 4. 78 Alternatif Desain T-Banner

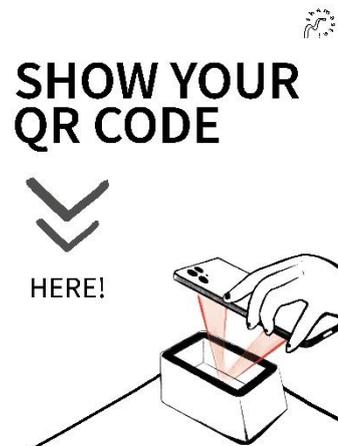
- **Preview**

Dari hasil development, Planner dan Direktur memilih alternatif nomer 2 untuk dilakukan ekspor dengan revisi minor mengganti logo dengan satu sisi dibagian kanan saja dan menggunakan logo yang terdapat teks sekaligus pictogramnya.



Gambar 4. 79 Development T-Banner

Setelah fiksasi, desain di ekspor dalam format Jpg untuk kemudian dicetak.



Gambar 4. 80 Hasil Ekspor Desain

- **Finalisasi**

T-Banner dicetak dengan ukuran 60 x 80 cm dan digunakan pada saat acara berlangsung di Hotel Kusuma Agrowisata Batu.



Gambar 4. 81 Hasil Desain T-Banner Cetak

#### 4.8 Jadwal Magang

Kegiatan	Bulan 1				Bulan 2			
	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Pengenalan dan adaptasi dengan agensi	■	■						
2. Observasi data lapangan agensi juga mengenal proses dan sistem kerja		■	■	■				
3. Melaksanakan tugas yang telah di brief				■	■	■	■	
4. Menyusun laporan kerja praktik						■	■	■
5. Kelengkapan administrasi kerja praktik								■

Tabel 4.5 Jadwal Magang

---

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Program kerja praktik merupakan kewajiban bagi seluruh mahasiswa khususnya mahasiswa Desain Komunikasi Visual, Universitas Internasional Semen Indonesia. Sangat perlu bagi penulis untuk melakukan kerja praktik guna mengimplementasikan ilmu yang telah didapat di bangku perkuliahan di lapangan secara langsung. Salah satu cabang keilmuan Desain Komunikasi visual yang diterapkan penulis adalah ilustrasi dan desain grafis yang mempunyai peranan penting dalam mengkomunikasikan serta menginformasikan dari ide dan konsep kepada audiens.

Kerja praktik yang dilakukan dalam kurun waktu dua bulan di CV The Mastej, memberikan banyak pengalaman, pengetahuan dan juga relasi bagi penulis. Seperti cara berkomunikasi tentang gagasan yang kita punya, berdiskusi, bekerja secara tim, bekerja dengan deadline dan tentunya bisa memvisualisasikan konsep dari brief yang telah diberikan, selama melakukan tugas penulis bisa mengetahui bahwasanya setiap klien mempunyai selera masing-masing dalam desain. Penulis juga banyak mengalami pengalaman berharga selama melakukan kerja praktik di CV The Mastej.

#### **5.2 Saran**

Melakukan kegiatan yang disukai merupakan hal yang menyenangkan, begitu juga saat penulis melakukan kerja praktik merasakan kekeluargaan dengan bertumbuhnya rasa percaya diri dan kerjasama yang baik dan nyaman. Membangun relasi ke dunia kerja

merupakan bagian dari tujuan di kegiatan kerja praktik. Jika agensi tempat kerja praktik merasa kinerja penulis selama melakukan kegiatan kerja praktik masuk dalam standar kriteria. Maka penulis berkemungkinan untuk dapat kembali kerja di agensi setelah kelulusan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Esa Unggul, A. U. (2021, Juni 16). *Apa Sih Desain Komunikasi Visual (DKV) Itu ?* Diakses pada 10 Oktober 2022, dari UNIVERSITAS ESA UNGGUL: <https://www.esaunggul.ac.id/apa-sih-desain-komunikasi-visual-dkv-itu/>
- ITB, A. (t.thn.). *Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual*. Diakses pada 20 Oktober 2022, dari INSTITUTE TEKNOLOGI BANDUNG: <https://www.itb.ac.id/program-studi-sarjana-desain-komunikasi-visual>
- Kurniawan, A. (2022, Oktober 30). *Pengertian Ilustrasi Menurut Para Ahli Serta Sejarah, Fungsi dan Tujuannya*. Diakses pada 20 Oktober 2022, dari Guru Pendidikan.com: <https://www.gurupendidikan.co.id/ilustrasi/>
- Rahmalia, N. (2020, Desember 24). *Hindari Kegagalan Content Marketing, Awali dengan Susun Content Strategy yang Tepat*. Diakses pada 22 Oktober 2022, dari Glints: <https://glints.com/id/lowongan/content-strategy-adalah/#.YzgXv3ZBzb0>
- Susminarsih. (2021). *Dasar Desain Grafis*. Indocamp.
- University, A. B. (2021, Desember 23). *11 Prinsip Desain dan Cara Penggunaannya*. Diakses pada 22 Oktober 2022, dari BINUS UNIVERSITY: <https://binus.ac.id/knowledge/2021/12/11-prinsip-desain-dan-cara-penggunaannya/>

➤ Lampiran Surat diterima Magang

**the mastej**

TEL +62 822-4440-8688 WA +62 889-0862-7835

CV The Mastej Indonesia  
Jl. Bellina Kav. 66 Dau Malang  
Jawa Timur-Indonesia

hello@themastej.com

<http://>

[www.themastej.com](http://www.themastej.com)

<b>Nomor</b>	08.001/SP/TMS/VIII/2022	Kepada
<b>Lampiran</b>	-	Yth. <b>Pimpinan Program Studi Desain</b>
<b>Perihal</b>	Surat Balasan Permohonan Magang	<b>Komunikasi Visual UISI Gresik</b>
		di <b>TEMPAT</b>

Sehubungan dengan surat nomor : 0187/KI.05/03-01.01.01/07.22 perihal Permohonan Magang yang akan dilaksanakan oleh Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual , atas nama:

No	Nama	NIM	Bidang Keahlian
1.	Achmad Ghonim Qory Abu Abid	3031910001	Desain Komunikasi Visual

Dengan ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut dapat kami terima untuk melaksanakan Magang di perusahaan kami. Magang dilaksanakan selama 2 (Dua) bulan dimulai pada tanggal 01 Agustus 2022 sampai 30 September 2022. Sebagai data tambahan kami sertakan data pembimbing lapang, atas nama:

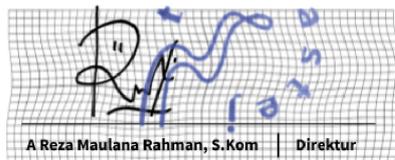
No	Nama	NIK	Jabatan
1.	Muhammad Yusron Mu'afi	3525100102970001	UI Designer & Pembimbing Lapang

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih

Malang, 05 Agustus 2022

Hormat Kami,

**CV THE MASTEJ INDONESIA**



**A Reza Maulana Rahman, S.Kom** | Direktur

➤ Lampiran Surat Selesai Magang



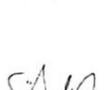
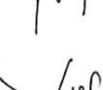
➤ Lampiran Daftar Hadir Magang



**UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA**  
Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk.  
Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122  
Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

**LEMBAR KEHADIRAN MAGANG**

Nama : Achmad Ghonim Quray Abu Abid  
NIM : 3031910001  
Judul Magang : Perancangan Ilustrasi dan Desain Grafis di CV The Mastej

No	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing lapangan
	1 - 4 Agustus 2022	Week 1 : Pengenalan Agensi • Pengenalan karakter gaya desain • Pembuatan Aset website / Brand Agensi		
	8-12 Agustus 2022	Week 2 : Content Strategi • Study Content Planner		
	15-31 Agustus 2022	Week 3 & 4 : Content IG • Pembuatan Feed • Pembuatan Reels		
	1-9 September 2022	Week 5 : Colaboration non-memoin • Mengolah aset desain dengan output json / Lottie files • Pembuatan Animasi		
	12-16 September 2022	Week 6 : Mastej Management System • Development Aset desain		
	19-30 September 2022	Week 7 : Mastej Management System • Proses → Produksi Aset • pelaksanaan Event (silatnas)		

Catatan :  
Tuliskan kegiatan yang dilakukan (Harian/ Mingguan) selama magang dan ditandatangani oleh Pelaksana magang dan Pembimbing Lapangan dimana magang dilaksanakan.

➤ Lampiran Evaluasi



**UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA**  
Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk.  
Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122  
Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

**LEMBAR EVALUASI MAGANG**

Pembimbing Lapangan

Nama : Achmad Ghonim Qory Abu Abid  
NIM : 3031910001  
Judul Magang : Perancangan Ilustrasi dan Desain Grafis di CV The Mastej

ASPEK	BOBOT (B) %	NILAI (N)	N x B
Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi)	10%	87	8,7
Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian masalah dengan teori)	25 %	97	24,25
Penguasaan Materi Magang ((Pembelajaran yang didapatkan dimagang dan Kerjasama)	50%	90	45
Kerajinan dan sikap	15%	95	14,25
<b>JUMLAH</b>	<b>100%</b>	<b>JUMLAH</b>	<b>92,2</b>

Malang, 30 September 2022  
Pembimbing Lapangan



Muhammad Yusron Mu'afi



**UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA**  
Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk.  
Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122  
Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

**LEMBAR EVALUASI MAGANG**

Dosen  
Pembimbing

Nama : Achmad Ghonim Qory Abu Abid  
NIM : 3031910001  
Judul Magang : Perancangan Ilustrasi dan Desain Grafis di CV THE MASTEJ.

ASPEK	BOBOT (B) %	NILAI (N)	N x B
<b>Penulisan Laporan</b> (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi)	10%	90	9
<b>Aplikasi Keilmuan</b> (Kesesuaian penyelesaian masalah dengan teori)	25 %	90	22,5
<b>Penguasaan Materi Magang</b> ((Pembelajaran yang didapatkan dimagang dan Kerjasama)	50%	90	45
Kerajinan dan sikap	15%	90	13,5
<b>JUMLAH</b>	<b>100%</b>	<b>JUMLAH</b>	90

Gresik, 29 Desember 2022  
Dosen Pembimbing



Rizky Noviasri, S.Sn., M.Ds.  
NIP. 9017253

➤ Lampiran Hasil Karya

Bisa dicek di :

<https://www.instagram.com/themastej/>

➤ Lampiran Dokumentasi Selama Magang

