



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Bagian ini akan menjelaskan bagaimana alur koordinasi penulis dan posisi penulis di perusahaan selama melaksanakan kerja magang yang dilakukan penulis.

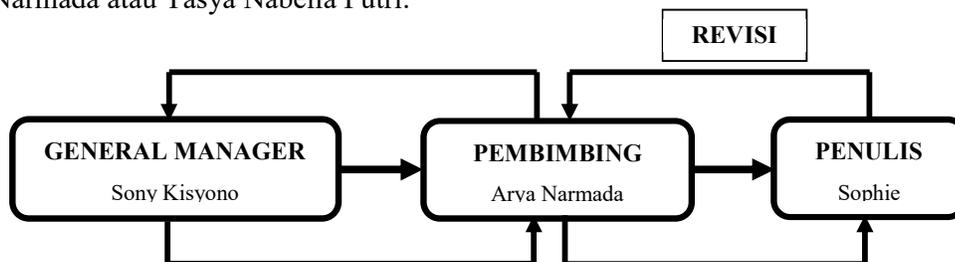
##### 3.1.1. Kedudukan

Penulis ditempatkan dalam *Working Unit Human Capital Talent and Competency Management*, sebagai Desainer Grafis di PT. Sigma Cipta Caraka (Telkomsigma). Di sini penulis juga mendapatkan kesempatan yang sama dengan desainer lainnya untuk mengerjakan suatu proyek atau tugas yang diberikan.

##### 3.1.2. Koordinasi

Penulis mendapatkan tugas atau proyek melalui *General Manager* dan juga Pembimbing. Proyek atau tugas didapatkan melalui *General Manager*, lalu tugas tersebut diberikan kepada Arya Narmada selaku Pembimbing yang kemudian akan disampaikan kepada Tasya Nabella Putri dan penulis. Setelah mendapatkan *brief* dari Arya Narmada, penulis dengan Tasya Nabella Putri melakukan diskusi untuk membahas tugas atau proyek tersebut.

Penulis memulai mengerjakan tugas dan melakukan asistensi serta revisi kepada Arya Narmada atau Tasya Nabella Putri. Jika semuanya sudah selesai dan diterima, hasil final desain akan dikirim kepada Tasya Nabella Putri yang nantinya akan di post dan di kirim ke *General Manager*. Tetapi, terkadang penulis juga masih menerima revisi dari *General Manager*, hal ini akan disampaikan oleh Arya Narmada atau Tasya Nabella Putri.



Gambar 3. 1. Bagan Alur Koordinasi

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Tugas yang paling banyak dilakukan penulis selama magang adalah pembuatan desain *Living in Sigma* Instagram. Selain itu juga ada beberapa tugas lainnya, berikut tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang:

Tabel 3. 1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1 (11-19 Maret 2020)	<i>Say no to Plastic</i> & <i>Living in Sigma</i> Instagram	<ul style="list-style-type: none"><li>• Desain <i>totebag</i>, <i>tumblr</i>, dan tempat sedotan <i>stainless</i>.</li><li>• Desain tentang <i>greeting attitude</i> yang tidak bersalaman.</li><li>• Desain <i>post</i> instagram tentang cara mencuci tangan, cara pakai masker, dan cara batuk/bersin yang benar, dan <i>work from home</i>.</li><li>• Desain <i>x-banner</i> tentang <i>COVID-19</i>.</li></ul>
2.	2 (20-31 Maret 2020)	<i>Say no to Plastic</i> & <i>Living in Sigma</i> Instagram	<ul style="list-style-type: none"><li>• Alternatif desain untuk <i>totebag</i>, <i>tumblr</i>, dan tempat sedotan <i>stainless</i> (masing-masing 2 desain).</li><li>• Desain untuk <i>post</i> instagram tentang <i>avaya scopia</i>, dan pemenang kompetisi tik-tok.</li><li>• Desain protokol keluar rumah dan protokol masuk rumah.</li><li>• Revisi desain protokol.</li><li>• Desain <i>post</i> instagram tentang <i>physical distancing</i>, dan <i>sharing session</i>.</li></ul>

3.	3 (1-9 April 2020)	Poster & <i>Living in Sigma</i> Instagram	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain poster <i>digital learning</i>.</li> <li>• <i>Sharing</i> ide untuk desain majalah <i>e-bulletin</i>.</li> <li>• Desain untuk <i>post</i> instagram tentang panduan kesehatan, hari kartini, dan hari buku sedunia.</li> <li>• Mencari ide <i>calendar of event</i> 2020.</li> </ul>
4.	4 (13-21 April 2020)	Calender of Event 2020	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain <i>Calendar of Event</i> 2020.</li> <li>• Revisi <i>Calendar of Event</i> 2020.</li> <li>• Desain 2 alternatif <i>Calendar of Event</i> 2020.</li> <li>• Kumpul dan <i>review Calendar of event</i> 2020.</li> <li>• Mencari referensi dan <i>sharing</i> ide untuk majalah <i>e-bulletin</i>.</li> </ul>
5.	5 (22-30 April 2020)	Infografis & <i>Living in Sigma</i> Instagram	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain poster infografis <i>Corporate Information System (CIS)</i></li> <li>• Desain ucapan menyambut ramadhan</li> <li>• Desain tentang cara mengatasi punggung sakit, badan kaku dan pegal, serta cara melakukan ergonomi tubuh saat WFH</li> <li>• Desain mengenai <i>Burnout</i> saat WFH dan cara mengatasinya</li> </ul>

6.	6 (4-15 Mei 2020)	Desain Majalah <i>E-bulletin</i> & <i>Living in Sigma</i> Instagram	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain tentang CEO <i>Message</i></li> <li>• Revisi CIS, ganti warna <i>background</i></li> <li>• Desain poster tentang Telkom CODES (setiap kata 1 desain)</li> <li>• Desain rubrik kontributor <i>e-bulletin</i> dan rubrik <i>health</i></li> <li>• Desain poster gabungan Telkom CODES</li> <li>• Desain post instagram tentang “Selamat Merayakan Idul Fitri</li> </ul>
----	----------------------	---	---

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama proses kerja magang berlangsung, penulis mendapatkan tanggungjawab untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Proyek atau tugas biasanya didapatkan melalui *General Manager*, lalu tugas tersebut diberikan kepada Arya Narmada selaku Pembimbing yang kemudian akan disampaikan kepada Tasya Nabella Putri dan penulis. Sebelum pengerjaan tugas dilakukan, penulis juga diberikan *brief* terlebih dahulu. Kebanyakan tugas yang penulis kerjakan biasanya akan di *post* instagram *Living in Sigma*.

#### 3.3.1. *Living in Sigma* Instagram Post

*Living in Sigma* Instagram merupakan akun kedua yang dimiliki perusahaan Telkomsigma. *Living in Sigma* Instagram sendiri berisi acara dan *event* yang seru baik nasional maupun dari perusahaan Telkomsigma. Banyak *event* dan acara seru yang di *post* di Instagram ini menjadikan banyak karyawan Telkomsigma yang mengikuti berbagai acara dan *event*. Faktor tersebut menjadikan *Living in Sigma* Instagram selalu memberikan informasi dan acara-acara terbaru bagi karyawan Telkomsigma.

##### 3.3.1.1. *Brief*

Pada proses pembuatan *post* Instagram ini, penulis mengerjakan desain yang berbeda-beda setiap harinya. Setelah adanya berita mengenai *Covid-19* yang sudah masuk ke

Indonesia, penulis diberikan banyak tugas mengenai Work From Home dan penanganan *Covid-19*. Sebelum pembuatan desain, konten akan diberikan oleh Arya Narmada melalui via *WhatsApp*. Tasya Nabela putri selaku pembimbing kedua di Telkomsigma juga memberikan *brief* kepada penulis untuk memudahkan penulis dalam pembuatan sketsa dan *mindmapping* yaitu dengan menggunakan ilustrasi bergaya *millenial* dan penggunaan warna cerah yang memiliki ciri khas Telkomsigma yaitu merah.

### 3.3.1.2. Sketsa

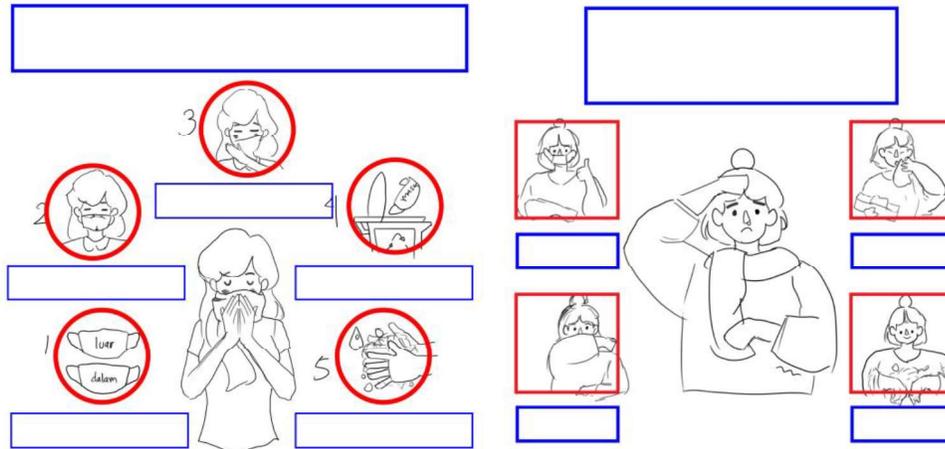
Sebelum pembuatan sketsa dimulai, penulis juga melakukan *mindmapping* pada desain yang mau dibuat. *Mindmapping* yang dibuat oleh penulis sebelum menuju ke pencarian referensi dan sketsa. Hal ini dilakukan penulis untuk mempermudah dalam melanjutkan proses pengerjaan desainnya, dengan membuat ini juga akan mempermudah penulis nantinya. Pada konten *Covid-19* ini, penulis banyak menggunakan ilustrasi vektor dengan warna-warna yang cerah. Berikut *mindmapping* yang telah penulis buat:



Gambar 3. 2. *Mindmapping* Konten Instagram *Living in Sigma*

Pada tahap pembuatan sketsa juga didasari pada pencarian referensi terlebih dahulu. Penulis mencari referensi pada Pinterest, Google, Dribbble, Instagram, maupun desain dari perusahaan lain. Di sini penulis mencari referensi untuk melihat *layout* dan beberapa ilustrasinya. Pembuatan desain ini berdasarkan *brief* dari Tasya Nabella Putri, yang memiliki gaya desain *millennials* dengan warna-warna yang

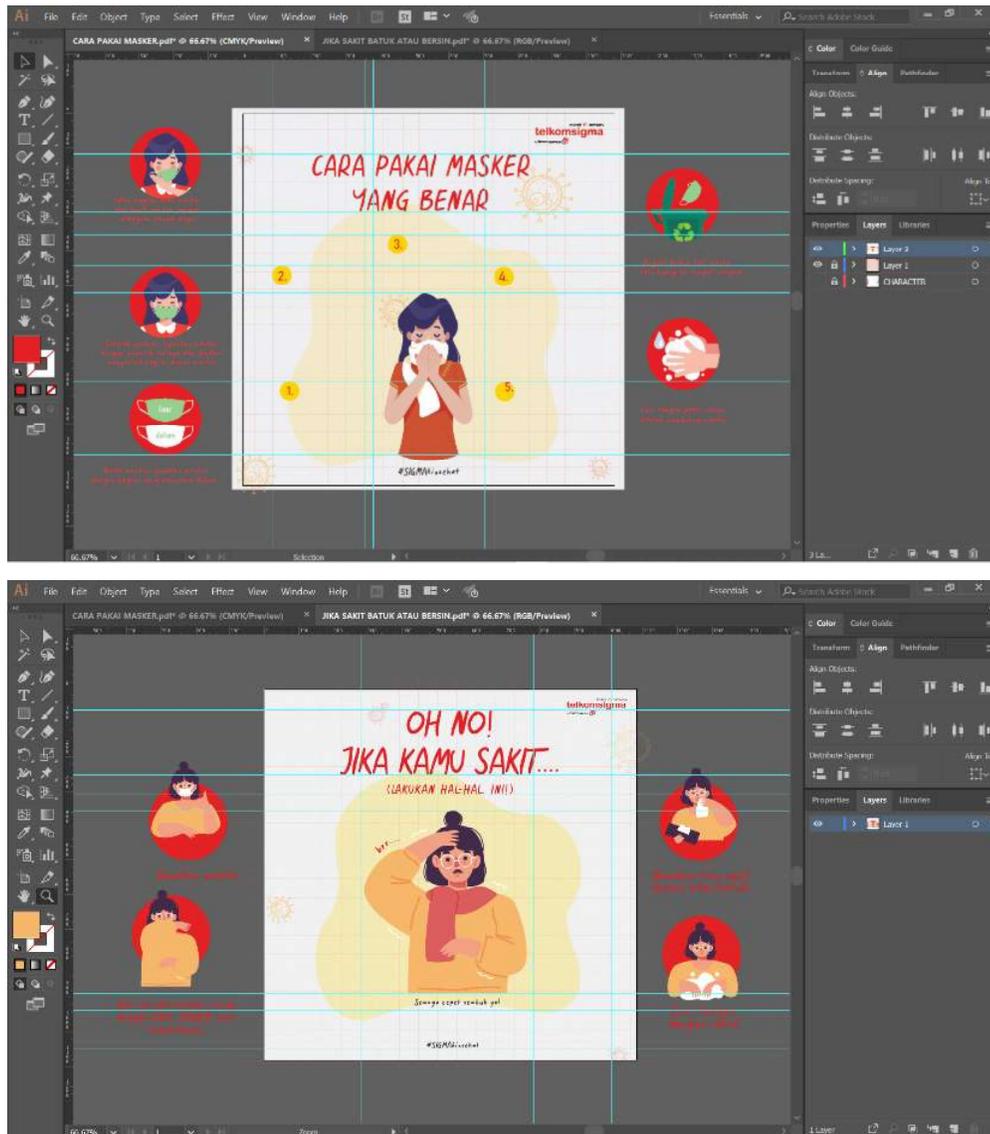
cerah dan mencolok sehingga dapat menarik perhatian targetnya. Berikut sketsa konten Instagram *Living in Sigma*.



Gambar 3. 3. Sketsa Konten Instagram *Living in Sigma*

### 3.3.1.3. Digitalisasi

Proses digitalisasi dimana penulis mulai membuat desainnya secara digital melalui Adobe Illustrator. Proses ini akan mengacu pada sketsa yang telah dibuat oleh penulis sebelumnya. *Covid-19* merupakan virus yang dapat menyerang saluran pernafasan manusia, penyakit ini dapat membawa kematian juga. Oleh sebab itu, Instagram *Living in Sigma* ingin memberikan informasi-informasi yang berkaitan dengan pencegahan penularan virus ini. Berikut adalah proses digitalisasi yang penulis buat:



Gambar 3. 4. Digitalisasi Konten Instagram *Living in Sigma*

### 3.3.1.4. Final

Hasil final adalah dimana karya telah selesai dan disetujui oleh pembimbing lapangan. Hasil final ini penulis berikan kepada Arya Narmada atau Tasya Nabella Putri untuk diteruskan ke *General Manager*. Tentunya revisi juga dilakukan, kebanyakan revisi hanya masalah besar kecil nya font dan gambar ilustrasi. Setelah disetujui dari berbagai pihak, desain ini akan di post di Instagram *Living in Sigma*. Berikut hasil akhir dari desain yang telah penulis buat:



Gambar 3. 5. Hasil Final Desain Konten Instagram *Living in Sigma*

### 3.3.2. *Calendar of Events Telkomsigma 2020*

*Calendar of Events* merupakan kalender yang memiliki peran penting bagi perusahaan Telkomsigma. Kalender berisikan acara dan *event* penting baik nasional maupun dari perusahaan Telkomsigma. Faktor tersebut menjadikan Telkomsigma membuat kalender setiap tahunnya.

#### 3.3.2.1. *Brief*

Pada proses pembuatan kalender ini, penulis diberi arahan oleh Arya Narmada dalam pembuatan sketsa dan *mindmapping*. Sebelum memasuki proses desain, penulis diberikan beberapa contoh kalender yang telah dibuat Telkom Indonesia dan juga Telkomsigma. Penulis menggunakan contoh kalender Telkom ini sebagai referensi pembuatan kalender Telkomsigma 2020. Setelah selesai melihat beberapa referensi, Arya Narmada menyarankan agar desainnya *simple* dan mudah dibaca dengan penggunaan ilustrasi yang sederhana. Berikut contoh kalendernya:



Gambar 3. 6. Calendar of Event Telkom Indonesia 2017 dan 2018



Gambar 3. 7. Calendar of Culture Action Telkom Indonesia 2020



\* Monthly activities | 1. Leaders Talk Values | 2. 4R Program (Diskusi, Riset, Riset, Riset) | 3. Raining The Innovation Project (start on March)

Gambar 3. 8. Calendar of Event Telkomsigma 2018

Pada tahap ini, Arya Narmada selaku pembimbing juga memberikan sebuah file yang berisikan kegiatan *Culture Activation Telkomsigma* di tahun 2020. Penulis juga diberi arahan oleh tim desain lainnya agar dapat membuat kalender ini lebih simple dan mudah untuk dibaca dengan desain yang menarik juga. Berikut *file* kegiatannya:

Bulan	Kegiatan	Bulan	Kegiatan
January	<p>AWARENESS: COVID-19 (2 Maret)</p> <p>Sharing Session/Workshop (14 Mei)</p> <p>Music Corner - Hari Musik Nasional (Goposori dari Corsee) (13 Mei)</p> <p>Tournament Start (16 Maret)</p> <p>AWARENESS: Sigma Working Lede Refreshment (11 Maret)</p> <p>HARI FILM NASIONAL: Nobar -&gt; kompetisi (26 Maret)</p> <p>WU Visit (22 Mei)</p>	February	<p>AWARENESS: Campaign T.T.W Do's and Don'ts</p> <p>Culture Agent Meet &amp; Greet</p> <p>Sharing Session</p> <p>Culture Quiz -&gt; bikin mini essay culture unit seru, in line dgn CULTURE TELKOMSIGMA</p> <p>Awareness 10 LAMP</p> <p>WU Visit (NSI Bandung) (27/2)</p> <p>Tournament Start</p> <p>HARI GIZI INDONESIA: FRUIT DAY!</p> <p>INNOVATION CHALLENGE</p> <p>Culture Agent Meet &amp; Greet (8 April)</p> <p>Culture Quiz (14 April)</p> <p>Sharing Session/Workshop (9 April &amp; 22 April)</p> <p>HARI KARTINI - Dresscode day, talkshow women empowerment, awareness (21 April)</p> <p>Bukber x CorseeComm (koordinasi dgn corcomm)</p> <p>HARI PIKNIK TBM - Thonate (Pengumpulan 13-22 April, donasi 23 April)</p> <p>Music Corner (24 April)</p> <p>WU Visit (24 April)</p> <p>AWARENESS: TELKUM CODES (21 April)</p> <p>INNOVATION CHALLENGE</p>
March	<p>AWARENESS: PRIORITY BEHAVIOR (1 Mei)</p> <p>E-BULLETIN (JALUR APPL) (5 Mei)</p> <p>WU Visit (15 Mei)</p> <p>Hari Digital x CorseeComm (koordinasi dgn corcomm)</p> <p>INNOVATION CHALLENGE</p>	April	<p>AWARENESS: Digital Talk: ISI POKOK BUDAYA DULU (2 Juni)</p> <p>HARI ANAK SEDUNIA: Krida Go to Office (4 Juni)</p> <p>SIGMA League (5 Juni Opening - 5 Agustus)</p> <p>Sharing Session/Workshop (11 Juni &amp; 25 Juni)</p> <p>Music Corner (19 Juni)</p> <p>Culture Quiz (22 Juni)</p> <p>WU Visit (26 Juni)</p>
May	<p>AWARENESS: SAVE PLANET (6 Juli)</p> <p>SIGMA League-corpus</p> <p>Culture Quiz - Essay (9 Juli)</p> <p>Sharing Session/Workshop (2 Juli &amp; 23 Juli)</p> <p>Culture Agent Meet &amp; Greet (15 Juli)</p> <p>Music Corner (17 Juli)</p> <p>WU Visit (24 Juli)</p> <p>INNOVATION CHALLENGE</p>	June	<p>AWARENESS: Digital Talk: ISI POKOK BUDAYA DULU (2 Juni)</p> <p>HARI ANAK SEDUNIA: Krida Go to Office (4 Juni)</p> <p>SIGMA League (5 Juni Opening - 5 Agustus)</p> <p>Sharing Session/Workshop (11 Juni &amp; 25 Juni)</p> <p>Music Corner (19 Juni)</p> <p>Culture Quiz (22 Juni)</p> <p>WU Visit (26 Juni)</p>
July	<p>AWARENESS: SAVE PLANET (6 Juli)</p> <p>SIGMA League-corpus</p> <p>Culture Quiz - Essay (9 Juli)</p> <p>Sharing Session/Workshop (2 Juli &amp; 23 Juli)</p> <p>Culture Agent Meet &amp; Greet (15 Juli)</p> <p>Music Corner (17 Juli)</p> <p>WU Visit (24 Juli)</p> <p>INNOVATION CHALLENGE</p>	August	<p>AWARENESS: Digital Talk: ISI POKOK BUDAYA DULU (2 Agustus)</p> <p>SIGMA League-end (7 Agustus, Closing ??)</p> <p>Music Corner (14 Agustus)</p> <p>HARI KEMERDEKAAN (17 Agustus)</p> <p>Sharing Session/Workshop (6 Agustus &amp; 31 Agustus)</p> <p>WU Visit (28 Agustus)</p> <p>Sigma Award (HUT SIGMA) x CorseeComm (koordinasi dgn corcomm)</p> <p>INNOVATION CHALLENGE</p>
September	<p>AWARENESS: COST LEADERSHIP (1 september)</p> <p>TURNAMEN Start (7 september)</p> <p>Hari Olahraga Nasional: DRESSCODE DAY (training day) (10 Sep)</p> <p>Sharing Session/Workshop (18 september &amp; 24 September)</p> <p>CULTURE QUIZ - ESSAY (publish 11 sept - tutup 18 sept)</p> <p>MUSIC CORNER (18 September)</p> <p>WU VISIT (19 September)</p> <p>E-BULLETIN (MEL AGUSTUS) (28 September)</p> <p>INNOVATION CHALLENGE</p> <p>Hari Fashion - kompetisi (dress code day, Artikel, atau semacam)</p> <p>CULTURE QUIZ - ESSAY (10 November)</p> <p>Sharing Session/Workshop (10 november &amp; 26 November)</p> <p>Hari Kesehatan Nasional - Donor Darah (12 November)</p> <p>MUSIC CORNER V2 5 (13 november)</p> <p>AWARENESS: SAVE PLANET (21 November)</p> <p>WU VISIT (21 November)</p> <p>INNOVATION CHALLENGE</p>	October	<p>AWARENESS: TELKUM CODES (15 Oktober)</p> <p>TURNAMEN End (3 Oktober)</p> <p>Sharing Session/Workshop (6 oktober &amp; 28 oktober)</p> <p>WU VISIT (23 oktober)</p> <p>MUSIC CORNER V2 5 (16 Oktober)</p> <p>HARI SENYUM DUNIA -&gt; Kompetisi (2 Oktober)</p> <p>Hari Sumpah Pemuda - kompetisi (28 Oktober)</p> <p>Sigma Award: INNOVATION CHALLENGE</p> <p>AWARENESS: DIGITAL (7 DESEMBER)</p> <p>Sharing Session/Workshop (10 DESEMBER &amp; 17 DESEMBER)</p> <p>Music Corner (18 DESEMBER)</p> <p>E-BULLETIN (KALEIDOSKOP) (21 DESEMBER)</p> <p>Hari Ibu - LOMBA MASAK (22 DESEMBER)</p> <p>Culture Initiatives</p> <p>Sigma Berbagi</p> <p>Best Culture Agent</p>
November	<p>AWARENESS: SAVE PLANET (21 November)</p> <p>WU VISIT (21 November)</p> <p>INNOVATION CHALLENGE</p>	December	<p>AWARENESS: DIGITAL (7 DESEMBER)</p> <p>Sharing Session/Workshop (10 DESEMBER &amp; 17 DESEMBER)</p> <p>Music Corner (18 DESEMBER)</p> <p>E-BULLETIN (KALEIDOSKOP) (21 DESEMBER)</p> <p>Hari Ibu - LOMBA MASAK (22 DESEMBER)</p> <p>Culture Initiatives</p> <p>Sigma Berbagi</p> <p>Best Culture Agent</p>

Gambar 3. 9. Kegiatan COCA Telkomsigma 2020

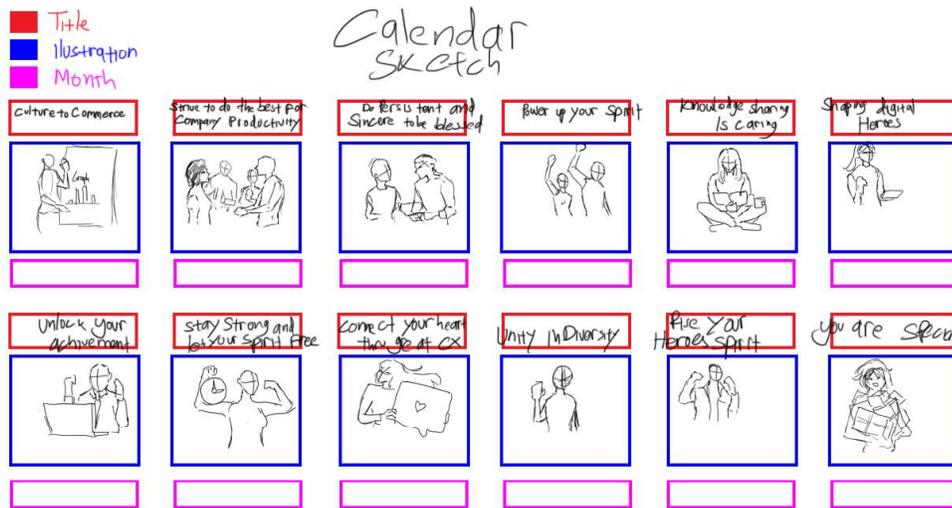
### 3.3.2.2. Sketsa

Sebelum pembuatan sketsa dimulai, penulis juga melakukan *mindmapping* dan menentukan tema disetiap bulannya. Pada saat penulis melakukan *brainstorming*, Arya Narmada selaku pembimbing memberikan arahan untuk menggunakan tema yang sama dengan *Calendar of Culture Action (COCA)* milik Telkom Indonesia tahun 2020. Pembuatan *mindmapping* ini penulis lakukan dalam tujuan untuk mempermudah penulis dalam menemukan ide dalam membuat ilustrasi yang sesuai. Berikut *mindmapping* yang telah penulis buat:



Gambar 3. 10. *Mindmapping* COCA Telkomsigma 2020

Setelah itu barulah penulis melanjutkan membuat sketsa berdasarkan hasil *mindmapping* yang telah penulis buat. Berikut ilustrasi digital yang telah penulis buat:



Gambar 3. 11. Sketsa Ilustrasi COCA Telkomsigma 2020

Setelah membuat sketsa penulis melanjutkan dengan pembuatan *layout*. Kemudian penulis meminta arahan dari Arya Narmada dan Tasya Nabella Putri mengenai sketsa yang telah penulis buat. Arya Narmada dan Tasya Nabella Putri menyarankan agar membuat desain kalender ini menjadi lebih simpel dan menarik. Selama proses pembuatan sketsa ini selain meminta saran, Arya Narmada dan Tasya

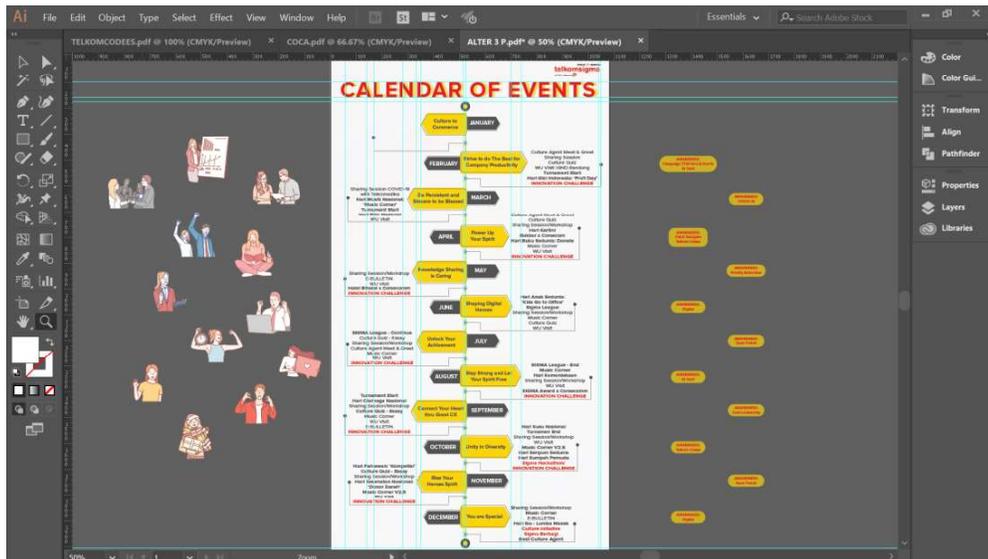
Nabella Putri juga memberikan beberapa referensi *layout* kalender. Berikut referensinya:



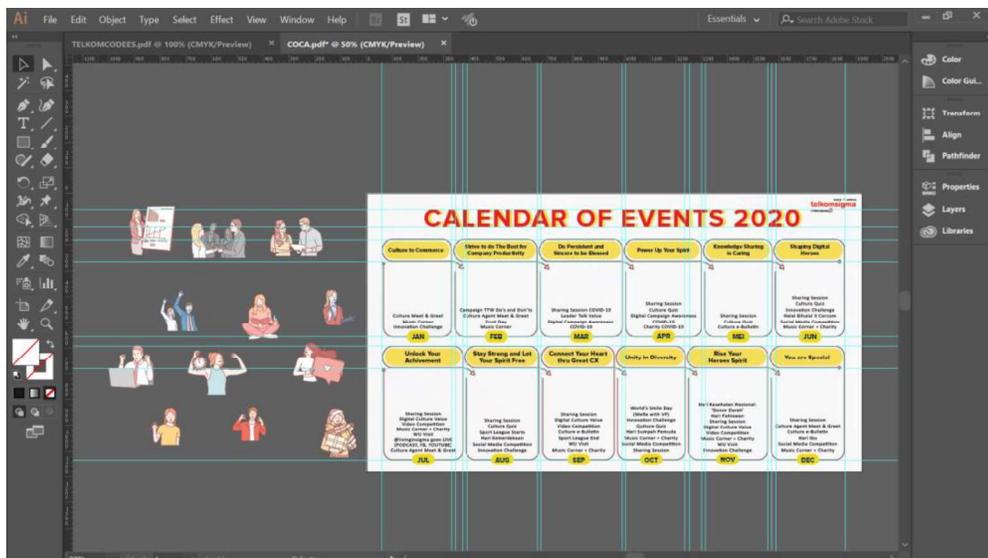
Gambar 3. 12. Referensi *Layout* dan Ilustrasi Pembuatan COCA

### 3.3.2.3. Digitalisasi

Saat proses digitalisasi, penulis membuat dua alternatif desain *layout* dari hasil sketsa dan *mindmapping*. Selama proses digitalisasi ini berlangsung penulis mengalami beberapa kali revisi baik dari *layout* kalendernya. Sebelum sampai ke hasil akhir, Arya Narmada selaku pembimbing menyarankan untuk memakai desain alternatif 2. Pada awalnya dipilih karena bentuknya yang mendatar dan susunan yang rapi lebih sesuai dengan kalender COCA 2020. Berikut proses digitalisasi kedua alternatif desainnya:



Gambar 3. 13. COCA Alternatif 1



Gambar 3. 14. COCA Alternatif 2

### 3.3.2.4. Final

Setelah penulis melewati proses yang panjang dari pembuatan kalender ini, sampailah pada proses final. Berikut desain kalender yang telah disetujui:



Gambar 3. 15. Final desain *Calendar of Events 2020*

### 3.3.3. Majalah Telkomsigma *e-Bulletin* Edisi April 2020

Setiap tahunnya Telkomsigma membuat majalah *e-bulletin*. Majalah ini memiliki peran penting bagi perusahaan Telkomsigma, karena majalah ini berisikan kegiatan-kegiatan yang diadakan Telkomsigma.

#### 3.3.3.1. Brief

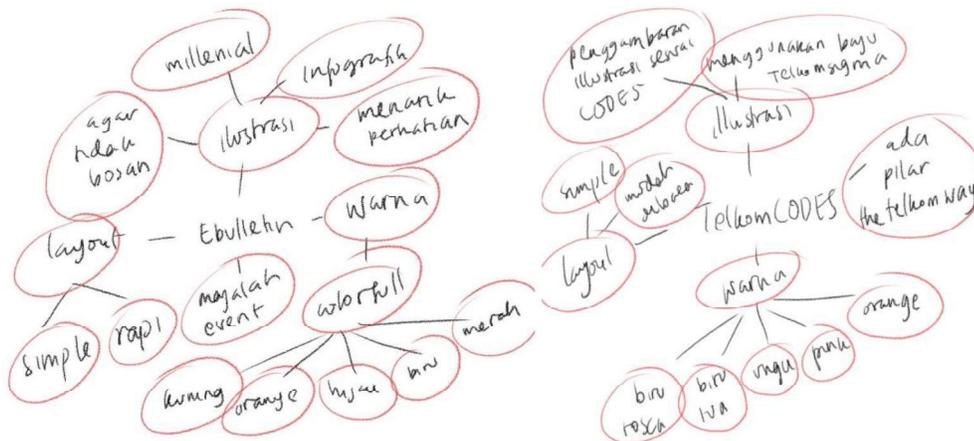
Pada proses ini penulis diberi arahan oleh Arya Narmada, untuk membuat desain majalah *e-bulletin*. Sebelum memasuki proses desain, penulis bersama dengan tim desain diberikan contoh *e-bulletin* edisi 2019, sehingga tim saling berdiskusi dan mencari beberapa tema yang akan dijadikan sebagai judul majalah *e-bulletin* yang baru. Berikut majalah *e-bulletin* edisi 2019:





Gambar 3. 17. E-Bulletin Telkomsigma Edisi September 2019

Setelah melihat majalah edisi 2019 tersebut, penulis langsung diminta untuk mencari ide yang menarik dan detail sesuai dengan rubrik *e-bulletin* yang telah ditentukan. Berdasarkan diskusi penulis dengan Arya Narmada dan Tasya Nabela Putri, desain yang telah ditentukan adalah infografik, *millennial*, dan *simple*. Dengan begitu, penulis mulai membuat *mindmapping* dan berikut ide dan detail rubriknya:



Gambar 3. 18. Mindmapping Rubrik e-Bulletin 2020

### 3.3.3.2. Sketsa

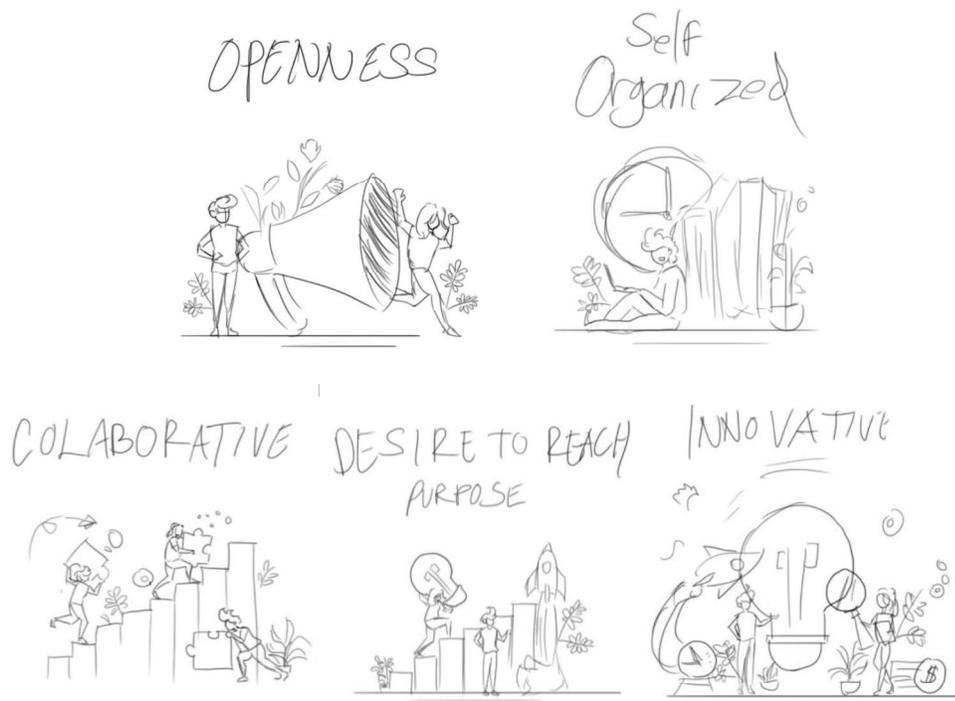
Setelah membuat *mindmapping*, penulis menjadi lebih mudah untuk menentukan ilustrasi dan *layout* yang tepat. Pada saat pembuatan sketsa, penulis juga melakukan pencarian referensi terlebih dahulu. Penulis mencari referensi ini pada Pinterest, Dribbble, Google, Instagram, maupun desain majalah dari perusahaan sebelumnya.

Referensi ini digunakan untuk melihat bentuk-bentuk *layout* dan beberapa ilustrasinya. Berikut referensi yang telah penulis gunakan:



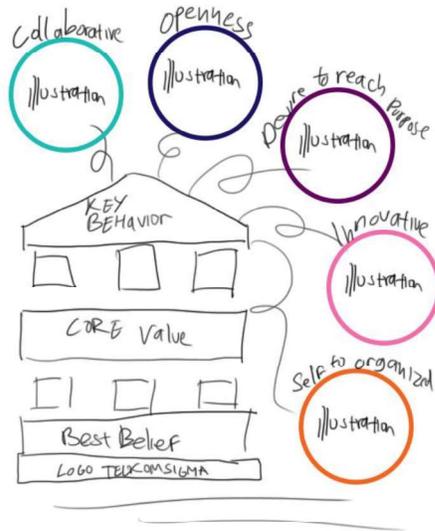
Gambar 3. 19. Referensi *Layout* dan Ilustrasi

Pada saat pencarian referensi *layout* dan *illustrasi*, penulis lebih banyak mencari melalui Pinterest. Penulis ingin membuat penataan letak *layout*-nya tertata jelas dan rapi dengan *illustrasi* yang menarik, karena di Pinterest gaya *ilustrasinya* cukup milenial dan gaya *desainnya* juga cocok dengan warna-warna yang cerah dan mencolok sehingga dapat menarik perhatian. Setelah mendapatkan referensi yang sesuai penulis melanjutkan pada tahap sketsa, ditahap pembimbing membagi tugas agar pembuatan majalah ini berjalan dengan cepat. Penulis ditugaskan untuk membuat desain *TelkomCODES Series*, *TelkomCODES*, Rubrik *Health*, dan Rubrik Kontributor. Dengan begitu penulis mulai membuat desain *e-Bulletin* dari sketsa untuk menjadi gambaran kasar awal sebelum masuk ke digitalisasi dalam Adobe Illustrator. Berikut sketsa yang telah penulis buat:

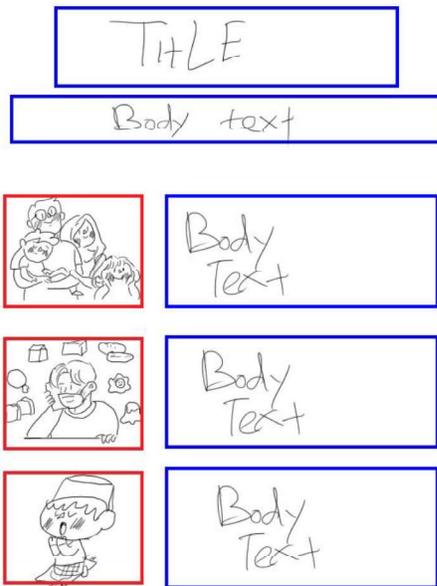


Gambar 3. 20. Sketsa *TelkomCODES Series*

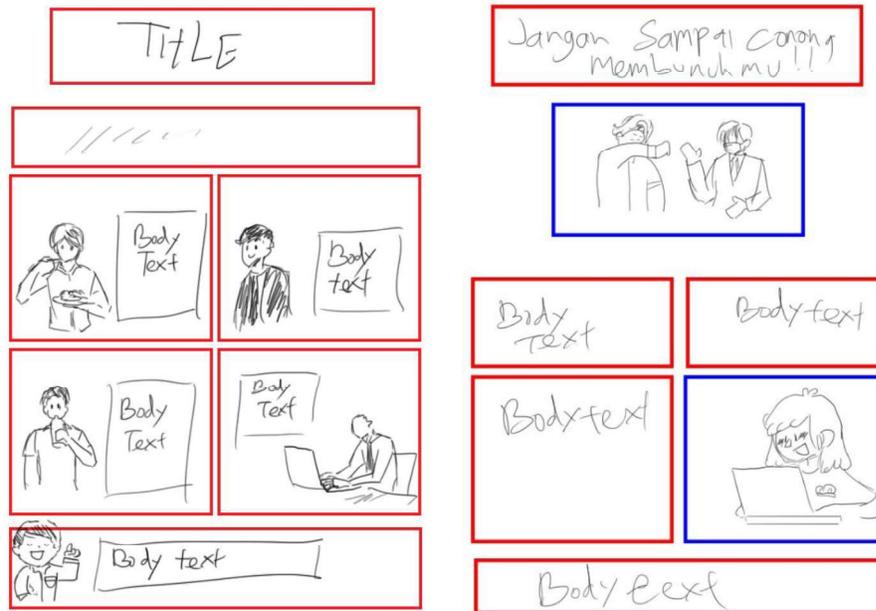
# TELKOM CODES



Gambar 3. 21. Sketsa TelkomCODES



Gambar 3. 22. Sketsa Rubrik Health



Gambar 3. 23. Sketsa Rubrik Kontributor

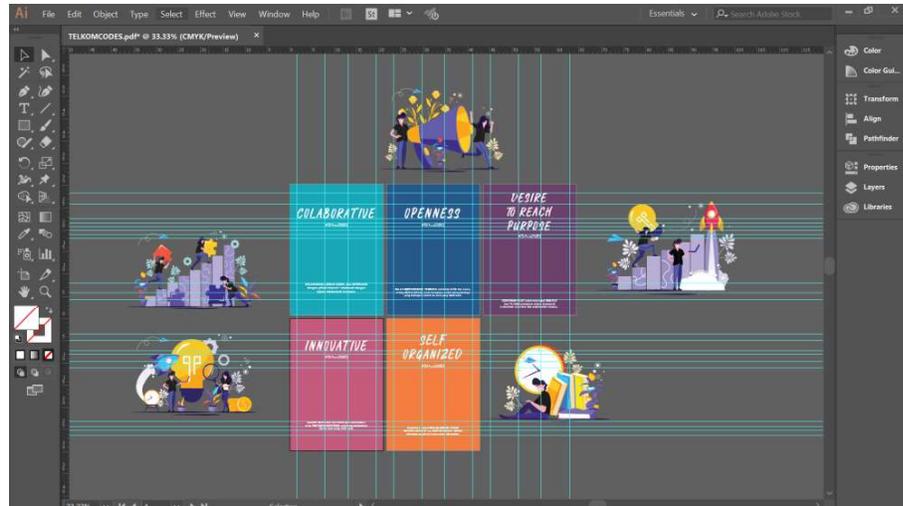
### 3.3.3.3. Digitalisasi

Proses digitalisasi dimana penulis mulai membuat desainnya secara digital. Pada proses ini, penulis membuat beberapa desain *layout* dan ilustrasi dari hasil sketsa dan *mindmapping*. Proses ini merupakan proses yang panjang dan mengalami berbagai tantangan yang harus dilewati oleh penulis. Selama proses digitalisasi, pembuatan majalah ini berlangsung selama seminggu dan mengalami beberapa revisi baik dari *layout* sampai ilustrasinya. Pada proses ini, penulis juga mendapatkan beberapa bantuan dari tim desain lainnya. Berikut adalah proses digitalisasi majalah Telkomsigma:

#### 1. TelkomCODES Series

*TelkomCODES* merupakan bagian dari *The Telkom Way* yang berisi nilai-nilai perilaku *Practices to be the Winner in Digital Era*. *TelkomCODES* dibagi menjadi 5 dan memiliki warna yang berbeda-beda yaitu, *Colaborative* dengan warna biru toska, *Openness* dengan warna biru tua, *Desire to Reach Purpose* dengan warna ungu, *Innovative* dengan warna pink, dan *Self Organized* dengan warna oranye. Dengan begitu, penulis menggunakan

desain yang sesuai dengan masing-masing arti dari CODES tersebut. Berikut digitalisasinya:



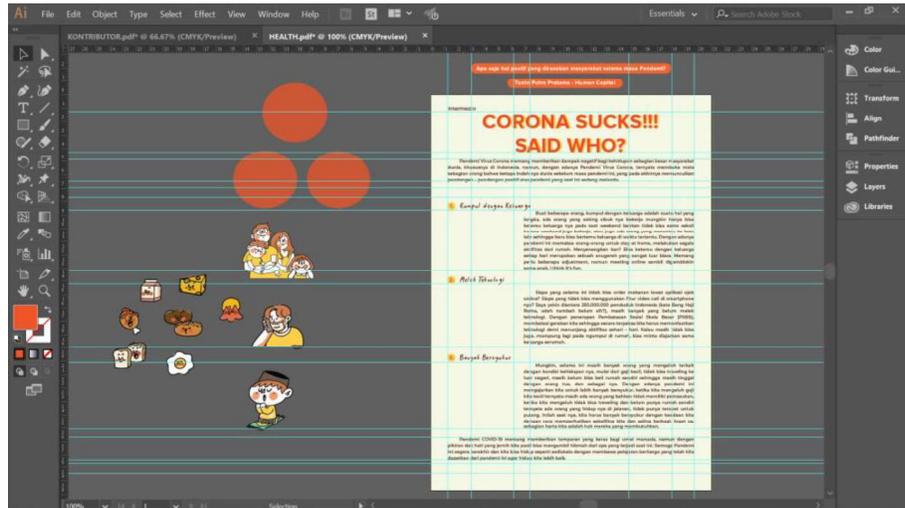
Gambar 3. 24. Digitalisasi *TelkomCODES Series*



Gambar 3. 25. Digitalisasi *TelkomCODES*

## 2. Rubrik Health

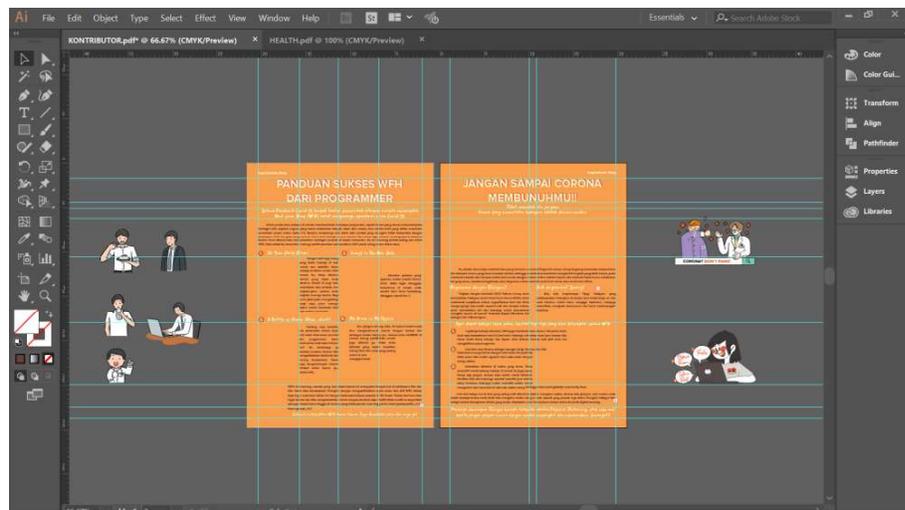
Rubrik health merupakan artikel yang berjudul “*Corona Sucks, Said Who?*”. Artikel ini berisi tentang beberapa hal positif yang dapat dilakukan selama masa pandemi. Dengan begitu, penulis menggunakan desain ilustrasi yang memberikan kesan cerah. Sehingga penulis menggunakan warna-warna seperti kuning dan orange. Berikut proses digitalisasinya:



Gambar 3. 26. Digitalisasi Rubrik *Health*

### 3. Rubrik Kontributor

Rubrik kontributor merupakan kumpulan artikel yang telah dibuat oleh para pemenang kontributor e-bulletin. Artikel tersebut berisi penerapan *Flexible Working Arrangement* selama pandemi COVID-19. Dengan begitu, penulis membuat artikel ini menjadi semenarik mungkin dengan menggunakan ilustrasi yang menarik. Pada penggunaan warna, penulis diberitahukan oleh tim desain untuk menggunakan warna yang sama dengan *TelkomCODES Self Organized* yaitu oranye.



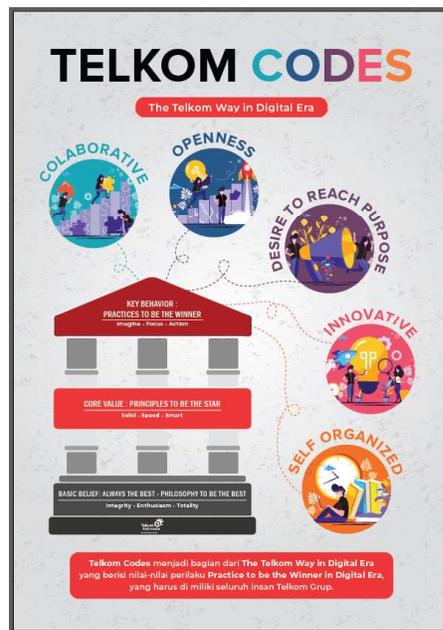
Gambar 3. 27. Digitalisasi Rubrik Kontributor

### 3.3.3.4. Final

Setelah melakukan digitalisasi dan disetujui oleh pembimbing lapangan, hasil final ini penulis berikan kepada Arya Narmada atau Tasya Nabella Putri untuk diteruskan kepada *General Manager*. Berikut hasil akhir Majalah *TelkomCODES* Edisi 2020:



Gambar 3. 28. Hasil final *TelkomCODES Series*



Gambar 3. 29. Hasil final *TelkomCODES*



menyebabkan penulis menjadi *work from home (WFH)* selama pelaksanaan kerja magang, sehingga membuat penulis mengalami beberapa kesulitan dalam berkomunikasi dengan pembimbing dan karyawan lainnya. Kendala kedua adalah masih kurangnya penulis dalam mencari ide yang lebih luas sehingga terkadang memperlambat kerja desain.

### **3.5. Solusi**

Dengan adanya *work from home (WFH)*, penulis menjadi lebih sering bertanya kepada pembimbing untuk memastikan kembali tugas yang telah diberikan. Dalam pembuatan desain, penulis juga lebih menguras ide-ide yang ada dan mencari lebih banyak referensi agar mendapatkan ide yang sesuai. Pembimbing juga terkadang memberikan beberapa referensi dan itu sangat membantu penulis dalam mengerjakan desain. Selain itu, penulis juga berusaha untuk membangun komunikasi antar desainer lainnya agar bisa mendapatkan informasi lebih lagi.