



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

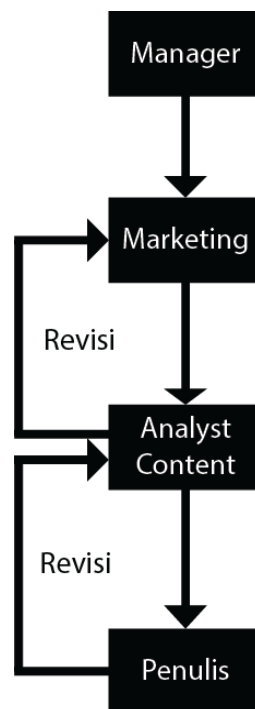
Berikut merupakan kedudukan dan koordinasi penulis dalam melaksanakan praktik kerja magang sebagai Desainer Grafis.

1. Kedudukan

Penulis menjalani magang sebagai *Graphic Designer* dalam divisi Marketing Communication, sebuah divisi dalam Diginusa yang mengelola *brand*. Penulis juga membantu pengerjaan desain konten, Penulis dibimbing oleh Prisilla Perdana Putri.

2. Koordinasi

Alur pekerjaan dimulai setelah Penulis mendapatkan Brief tugas selama 1 bulan. Konten Manager akan memberitahu penulis konten apa yang harus dirancang, dan konten apa saja yang akan ada di dalamnya.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

3.2. Tugas Yang Dilakukan

Selama melakukan praktik kerja magang di Diginusa, penulis membuat table mengenai hal- hal yang penulis lakukan. Dibawah ini adalah rincian table yang berisikan rangkaian kerja.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1-2	<ul style="list-style-type: none">- <i>Banner social media</i>- Mambuat Video kelas online bersama Tere Liye	<ul style="list-style-type: none">- Membuat konsep perancangan, membuat story line, dan story board, melakukan proses syuting.- 1 Post IG Feed, 1 IG Story Hari Kemerdekaan
2.	2	<ul style="list-style-type: none">- <i>Banner social media</i>- Visualisasi dan Ukuran lab SMA Providentia	<ul style="list-style-type: none">- Membuat Visualisasi ukuran lab Providentia- 1 post IG perjuangan guru, 1 IG story- 1 Post IG Feed Hari besar, 1 IG story
3.	3	<ul style="list-style-type: none">- Poster Stella Maris- <i>Banner social media</i>	<ul style="list-style-type: none">- Membuat Poster Webinar untuk Stella Maris Gading Serpong
4.	3-4	<ul style="list-style-type: none">- <i>Banner social media</i>- Poster- Flyer- Booklet	<ul style="list-style-type: none">- Membuat konten Workshop bagimu guru- 4 post IG, 1 IG story Workshop bagimu guru- Membuat flyer Workshop bagimu guru- Membuat Booklet panduan

			Workshop bagimu guru
5.	5-6	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Banner social media</i> - Rapat launching produk baru 	<ul style="list-style-type: none"> - 4 post IG, 1 IG story Workshop bagimu guru - Membuat flyer Workshop bagimu guru - Membahas konsep Video yang akan dibuat, membuat konsep video, membuat storyboard
6.	7-8	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Banner social media</i> - Video - Lomba SD SMP Sang Timur 	<ul style="list-style-type: none"> - Buat Video Launcing Digital Learning - Buat konten - Buat poster untuk lomba Sekolah Sang Timur
7.	9	Konsep Kampanye IT Fiesta	Penulis bersama tim merancang promosi ITFiesta, meliputi penciptaan <i>tagline</i> , <i>hashtag</i> , perencanaan acara daring, serta tema konten media sosial.
8	10	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Banner social media</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat Poster Webinar untuk Stella Maris Bogor - 8 Post tips & Trik mengajar - 4 Post tips & Trik Untuk guru
9	11	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Banner social media</i> - Kartu ucapan 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat 6 post IG feed tips - Membuat kartu ucapan Selamat Ketua Yayasan

		Ketua Yayasan	- Membuat 1 dengan konten sumpah pemuda
10	12	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Banner social media</i> - Buat Icon Untuk highlight konten 	Membuat konten postingan Maulid Nabi, dan Postingan Q&A guru

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pekerjaan yang penulis kerjakan meliputi seluruh desain yang dibutuhkan oleh divisi marketing communication, tugas harian penulis adalah mengerjakan desain social media yaitu facebook, instagram, jadwal pelatihan guru. Penulis juga mengerjakan desain dari divisi gamedia academy. Dalam melakukan praktek kerja magang penulis juga mempelajari serta mengerjakan hal yang di luar desain komunikasi visual. Hal selain desain grafis yang penulis pelajari adalah membuat event. Dalam pembuatan event penulis tetap melakukan pekerjaan utama yaitu membantu merancang konsep visual serta segala keperluan visual dalam event.

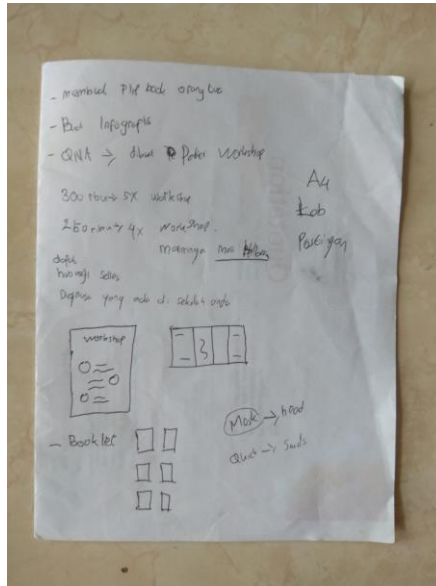
3.3.1. Desain Pembuatan Booklet Workshop Bagimu Guru

Workshop bagimu guru merupakan suatu pelatihan daring yang dilaksanakan oleh diginusa dan terbuka bagi seluruh guru, kepala sekolah, dan yayasan. Acara ini merupakan acara workshop daring pertama yang dilakukan. Workshop ini bertujuan untuk memperlengkapi guru, kepala sekolah, dan yayasan untuk menambah kemampuan hardskill dan soft skill mereka.

3.3.1.1. Proses Briefing

Untuk memenuhi kebutuhan promosi pada acara tersebut, penulis diberikan briefing pada saat rapat oleh Priyo Hardian Nugroho selaku manajer. Media promosi yang diperlukan adalah Poster, Booklet mengenai rincian program workshop online, Post social media. Selain itu penulis

juga diberitahu color palette, copywriting ukuran, dan foto yang akan digunakan.



Gambar 3.2. Brief media promosi

3.3.1.2. Konsep

Konsep yang penulis terapkan setelah didiskusikan dengan Priyo Hardian Nugroho selaku mamanajer adalah *clear design*, dan *technology*. Menurut Priyo Hardian Nugroho guru, kepala sekolah, dan yayasan menyukai desain yang lebih terlihat sederhana dan mudah dibaca. Lalu dipilihnya konsep ini agar pembaca lebih nyaman membaca. Media promosi yang sebelumnya memuat seluruh informasi terlalu padat dan membuat guru, kepala sekolah dan yayasan menjadi sulit saat membaca.

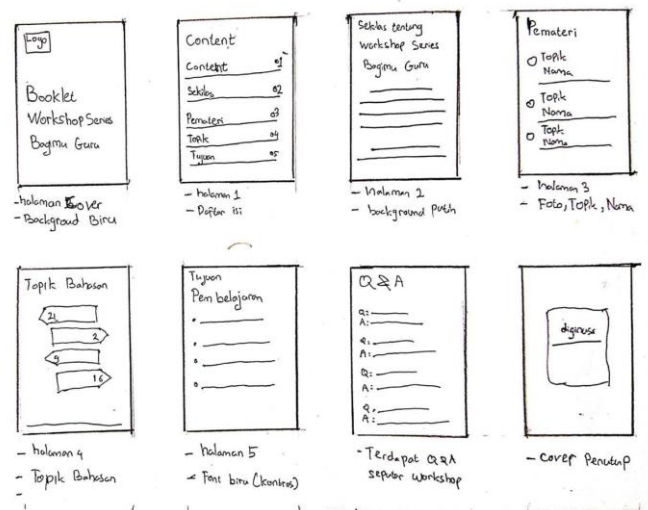


Gambar 3.3. Referensi media promosi

Untuk Booklet penulis memvisualkannya dengan mengurutkan dari konten yang paling penting untuk dibaca.

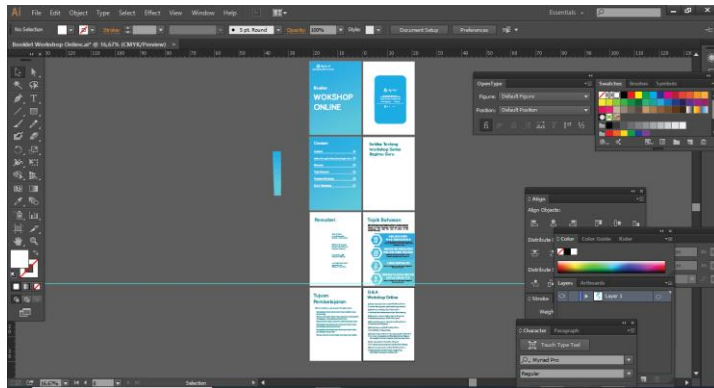
3.3.1.3. Proses Produksi

Pada awalnya, penulis membuat sketsa. Dimana pada sketsa penulis merancang susunan setiap elemen grafis yang digunakan agar dapat sesuai dengan kebutuhan desain. Penulis merancang booklet menjadi delapan halaman dimana terdapat cover, daftar isi, sekilas tentang workshop, pembicara, topik bahasan apa saja yang akan di bahas, tujuan pembelajaran, pertanyaan seputar workshop, dan halaman penutup.



Gambar 3.4. Sketsa Booklet

Setelah penulis melakukan perancangan penulis melanjutkannya dengan proses digitalisasi. Penulis melakukan digitalisasi dengan menggunakan software adobe photoshop, dan adobe Illustrator. Penulis memilih dua warna yang akan dipakai yaitu biru dan putih karena sangat mewakili warna identitas dari diginusa. Dalam pembuatan asset digital penulis mendapatkan semua kebutuhan asset gambar dari senior.



Gambar 3.5. Digitalisasi Booklet

Setelah melalui proses revisi, dan beberapa perubahan urutan akhirnya penulis berhasil menyelesaikan pekerjaan dengan tepat waktu. Berikut adalah hasil akhir pembuatan booklet.



Sekilas Tentang Workshop Series Bagimu Guru

Sebagai upaya menghentikan penyebaran virus korona (COVID-19), pemerintah mengalihkan kegiatan pembelajaran dari sekolah ke rumah masing-masing siswa. Pembertakuan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) ini menuntut seluruh pihak berperan aktif dalam proses pembelajaran siswa. Pemerintah dan pihak sekolah dituntut berinovasi dalam memaksimalkan berbagai platform digital untuk tetap menjaga berjalannya Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) secara optimal. Namun, proses belajar secara daring menyuguhkan tantangan baru kepada tenaga pendidik. Masalah-masalah baru timbul sebagai dampak dari tuntutan pelaksanaan PJJ ini.

Tenaga pendidik harus lebih pintar dalam mengkreasikan kelas daring yang tentunya sangat berbeda dengan kelas tatap muka. Guru dituntut mampu memberikan materi pembelajaran secara interaktif selayaknya seperti di dalam kelas sehingga siswa akan lebih mudah memahami. Di sisi lain, dalam penerapan proses belajar di rumah, tenaga pendidik diberi kebebasan dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui cara-cara menarik. Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan upaya-upaya dalam mengoptimalkan kemampuan pedagogi dan pengembangan kompetensi mengajar jarak jauh. Oleh sebab itu, penting bagi guru untuk terus mengembangkan dan meningkatkan kompetensinya seiring dengan kebutuhan pembelajaran jarak jauh yaitu menyediakan pembelajaran yang menarik, interaktif, ringan bagi siswa.

Diginusa memberikan pelatihan melalui program Workshop Series Bagimu Guru, yang akan mengembangkan kemampuan personal maupun pengelolaan software secara berkesinambungan sehingga guru dapat memperoleh wawasan dan pengetahuan yang utuh. Workshop Series Bagimu Guru terdiri dari empat rangkaian kelas yang wajib diikuti secara keseluruhan. Selain itu, pelatihan ini juga sebagai wujud nyata keikutsertaan membantu tenaga pendidik mengatasi masalah pembelajaran jarak jauh.

2 out of 6

Pemateri



Menjadi Guru yang didengarkan
Pemateri : Hilbram Dunar

Hilbram Dunar adalah seorang Public Speaker yang sudah lama berkecimpung di dunia radio dan televisi. Beliau juga aktif sebagai tenaga pengajar yang melatih kemampuan berkomunikasi dengan baik sebagai public speaker. Hilbram Dunar telah menerbitkan dua buku yang mengkaji tentang komunikasi.



Make Over Presentasi Menjadi Lebih Milenial
Pemateri : Luisa Erica

Luisa Erica adalah seorang dosen Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Beliau aktif sebagai tenaga pengajar di bidang Creativepreneurship dan ilustrasi yang melatih kemampuan design thinking, visual identity, business model, advertising dan social media marketing



Video Editing 101
Pemateri : Dila Febriyana

Dila Febriyana adalah salah satu dosen Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Bidang yang beliau kaji adalah Perfilman. Bidang tersebut melatih kemampuan untuk membuat skenaria, melakukan shooting, dan menyunting gambar bergerak atau footage yang kemudian hasil akhir tersebut adalah sebuah film.



Membuat E-Book Praktis untuk Orang Tua
Pemateri : Unggul A. Lenggono

Unggul A. Lenggono adalah salah satu tim Produk Development Diginusa yang berdomisili di Surabaya. Selama 10 tahun, beliau mendalami beberapa software pembelajaran, seperti Camtasia, video editing, e-book, power director, adobe flash, google classroom, google meet, screen desktop recorder, dll. Beliau juga merupakan trainer khususnya di bidang pembelajaran berbasis digital.

3 out of 6

Topik Bahasan

Pelatihan ini akan membahas topik tentang:



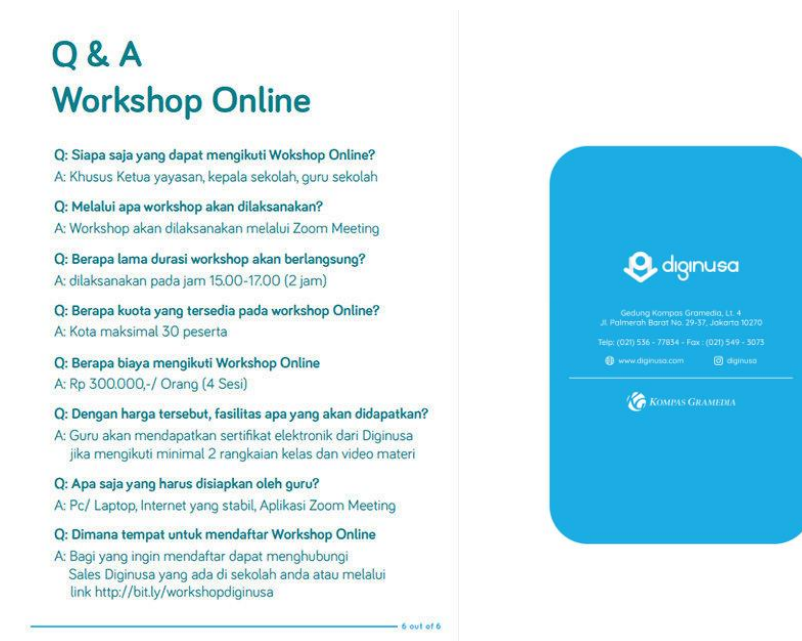
4 out of 6

Tujuan Pembelajaran

Melalui workshop ini, para peserta diharapkan dapat:

- + Meningkatkan keterampilan dalam menyampaikan materi secara daring
- + Mampu menciptakan kelas online yang menarik dan interaktif sehingga guru mendapatkan perhatian siswa
- + Mampu berkomunikasi secara aktif melalui perantara media
- + Meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis power point.
- + Meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran berupa video
- + Mampu membuat sumber belajar untuk kebutuhan sekolah

5 out of 6



Gambar 3.6. Hasil Akhir

3.3.2. Desain Pembuatan Media Promosi Video Digital Learning

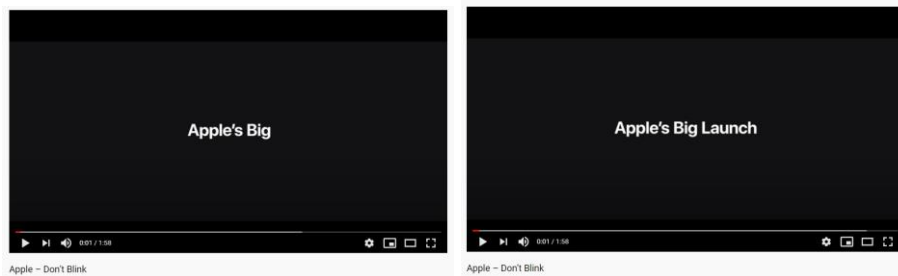
Digital Learning merupakan sebuah media pembelajaran online bagi siswa dari SD sampai SMA menggunakan 2 bahasa yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Media ini dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar guru dengan lebih mudah. Guru di permudah dengan materi yang telah disediakan dari menu yang ada di Digital Learning. Siswa juga dipermudah dan dibantu dengan menggunakan metode interaktif dalam proses belajar mengajar.

3.3.2.1. Proses Briefing

Priyo Hardian Nugroho selaku Manajer memberikan arahan kepada penulis bahwa akan mengeluarkan sebuah platform Digital Learning yang perlu segera dijalankan ditengah kondisi PJJ. Pemberian Briefing diberikan secara lisan kepada penulis. Pada tahapan proses dari membuat konsep, jadwal pengambilan gambar, proses editing video sampai waktu video bisa di publikasi.

3.3.2.2. Konsep

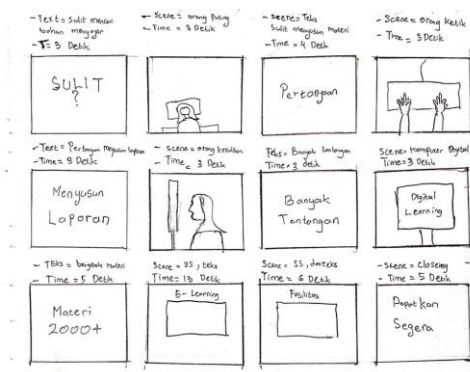
Konsep yang penulis terapkan setelah didiskusikan dengan Priyo Hardian Nugroho selaku mamananajer adalah *kinetic typography*. Menurut Priyo Hardian Nugroho perlu adanya video yang singkat tapi mampu merangkum dengan baik semua yang ada pada platform digital Learning. Konsep yang akan digunakan terinspirasi dari iklan Apple-Donn't Blink. Konsep ini dipilih karena dirasa dapat merangkum semua kelebihan produk dengan waktu yang singkat.



Gambar 3.7. Konsep Video

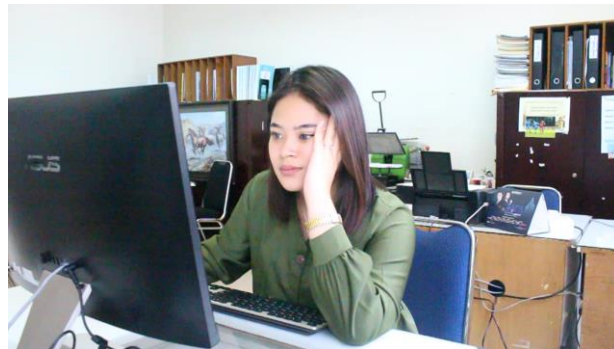
3.3.2.3. Proses Produksi

Pada proses awal, penulis membuat *story board*. Pembuatan *story board* penulis lakukan dengan memperkirakan estimasi waktu yang dibutuhkan, sehingga video yang nantinya akan dibuat dapat sesuai dengan durasi waktu yang sudah ditentukan. Pada proses ini penulis menentukan kalimat yang dipakai serta, mencari gambar apa saja yang akan dimuat kedalam video. Gambar yang dipakai diambil dari platform digital learning.



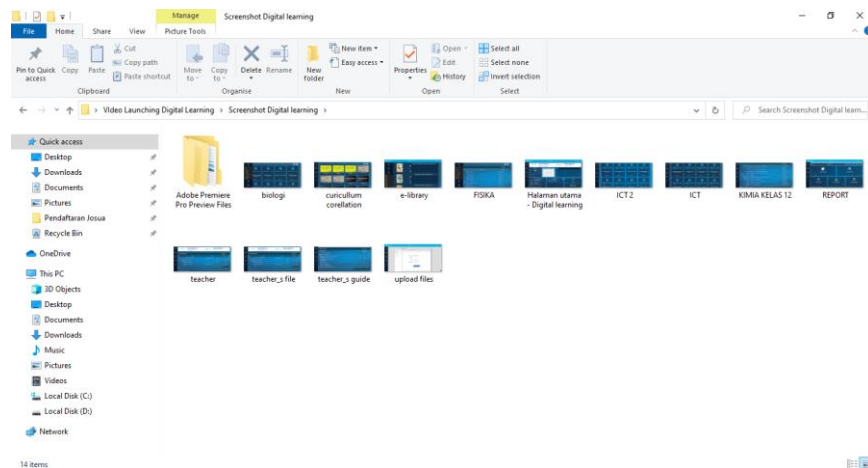
Gambar 3.8. Pembuatan Story Board

Proses yang selanjutnya dilakukan oleh penulis adalah melakukan proses syuting. Proses syuting dilakukan satu hari dan dilakukan di dua lokasi yang berbeda. Lokasi pengambilan gambar yang dilakukan masih berada di lingkungan kantor Kompas Gramedia. Penulis memilih lokasi Lab Komputer, dan toko buku Graedia. Kompas Gramedia. Penulis memilih lokasi Lab Komputer, dan toko buku Gramedia.



Gambar 3.9. Proses Syuting

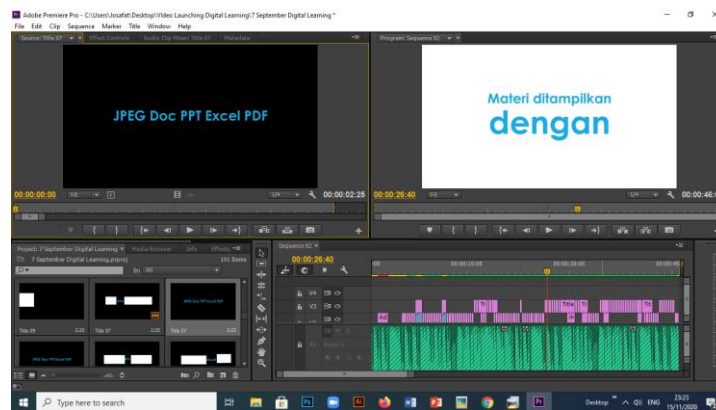
Setelah melakukan proses syuting, langkah selanjutnya yang penulis



Gambar 3.10. Proses Pengumpulan Aset Gambar

lakukan adalah melakukan editing pada video. Proses editing dilakukan dengan menggunakan adobe premiere pro. Proses yang dilakukan oleh

penulis pada saat proses pengeditan ada beberapa tahap. Pertama penulis memilih video yang telah diambil dan memasukan potongan yang sesuai dengan kebutuhan. Proses selanjutnya adalah memasukan teks dan memilih warna yang sesuai dengan konsep. Setelah memasukan semua teks dan memberikan efek pada tiap teks. Langkah selanjutnya yang penulis lakukan adalah penulis memberikan color grading pada potongan video. Hal ini dilakukan agar menyesuaikan dengan konsep.



Gambar 3.11. Proses Editing Video

Setelah melalui proses editing, penulis menunjukkan hasil sementara penulis melakukan revisi. Setelah melakukan revisi penulis melakukan proses render pada video yang telah selesai dibuat.



Gambar 3.12. Hasil Akhir Video

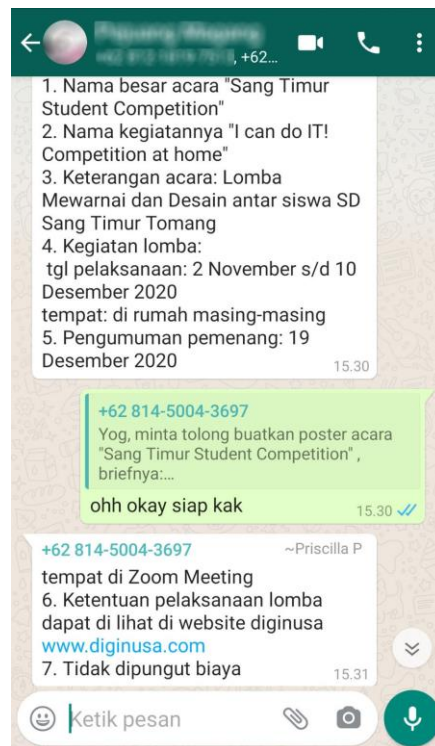
3.3.3. Desain Pembuatan Media Promosi Poster

Pada divisi ini penulis juga mendapatkan tugas yang berkaitan dengan seluruh acara lomba. Salah satunya adalah lomba sekolah SD Sang Timur Tomang. Pada

tugas kali ini penulis diminta untuk membuat media promosi lomba yaitu poster. Lomba ini selalu rutin dilakukan setiap tahun, disamping untuk menguji kompetensi siswa lomba ini juga bertujuan untuk menjaga hubungan dengan sekolah.

3.3.3.1. Proses Briefing

Pada saat kondisi ini briefing juga dilakukan dengan bantuan melalui aplikasi pesan instan. Aplikasi yang digunakan untuk melakukan kordinasi adalah Whatsapp. Dari kepala Tim penulis mendapatkan pesan untuk merancang dengan ketentuan yang ditulis lalu untuk pemilihan warna, font penulis konsultasikan melalui panggilan video dan telepon. Pada proses briefing menggunakan media pesan instan penulis sempat mengalami beberapa kesulitan, dan penulis lebih cepat memahami brief pada saat bertemu langsung



Gambar 3.13. Briefing Poster

3.3.3.2. Konsep

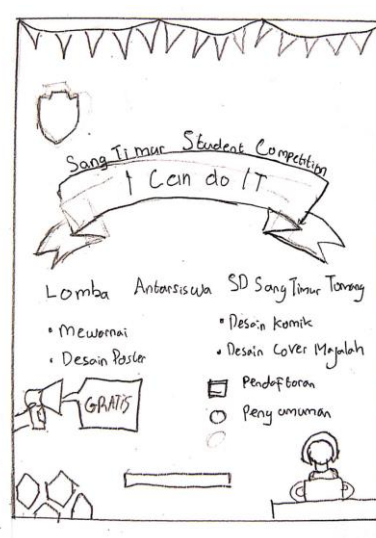
Pada proses perancangan konsep penulis mencari inspirasi dari beberapa poster yang pernah dibuat sebelumnya dan beberapa contoh poster dari internet. Untuk poster lomba siswa SD perlu adanya kesan ceria dan perlu mempertimbangkan semua informasi harus dapat dimuat dalam poster. Pemilihan warna juga tidak boleh terlepas dari identitas sekolah.



Gambar 3.14. Konsep Poster

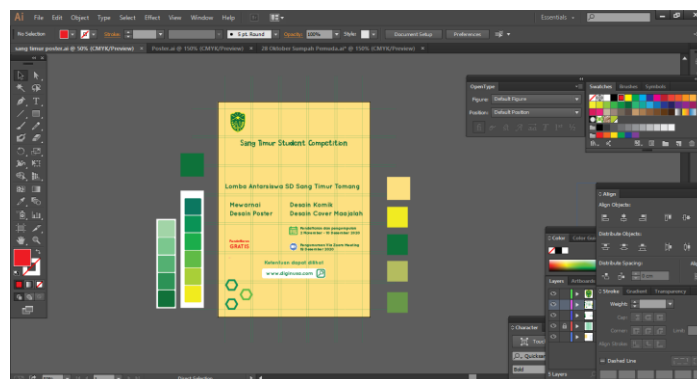
3.3.3.3. Proses Produksi

Pada awalnya, penulis membuat sketsa dan merancang setiap elemen grafis yang digunakan agar dapat sesuai dengan kebutuhan desain yang ada. Penulis merancang posisi teks dan ilustrasi yang akan dipakai. Setelah selesai penulis mulai melakukan proses Digitalisasi menggunakan Adobe Illustrator.



Gambar 3.15. Sketsa Poster

Untuk pemilihan warna penulis memilih warna coklat muda sebagai warna dasar. Penulis juga menggunakan warna hijau tua sebagai warna teks untuk menimbulkan kontras pada desain poster. Penulis juga menggunakan grid kolom untuk membantu penulis dalam mengatur posisi setiap elemen visual pada poster. Untuk beberapa aset visual penulis mendapat dari template yang telah disediakan, tetapi terkadang penulis membuat bentuk visual yang baru.



Gambar 3.16. Digitalisasi Poster

Setelah melalui proses revisi, dan beberapa perubahan urutan akhirnya penulis berhasil menyelesaikan peerjaan dengan tepat waktu. Berikut adalah hasil akhir pembuatan poster.



Gambar 3.17. Proses Digitalisasi

3.3.4. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang Penulis alami antara lain:

1. Kendala internal pada proses pembuatan adalah sulitnya memahami proses kordinasi melalui pesan teks.
2. Kendala eksternal adalah tidak ada wifi untuk anak magang sebagai gantinya anak magang mendapat IP sendiri untuk mengakses internet. Tetap proxy membatasi beberapa ip untuk mengakses website untuk mencari refrensi.

Menghadapi kendala-kendala di atas, Penulis mendapatkan solusi sebagai berikut.

1. Melakukan proses briefing melalui panggilan video
Melakukan kordinasi melalui panggilan video merupakan hal yang paling sesuai, saat melakukan pekerjaan dari jarak jauh. Apa bila ada yang dirasa kurang jelas dapat langsung ditanya, sehingga mempercepat proses kordinasi.
2. Menggunakan IP Senior atau menggunakan hotspot pribadi
Apabila senior tidak menggunakan internet, dapat menggunakan IP senior, atau menggunakan hotspot pribadi untuk menggunakan internet yang stabil.