

BAB III

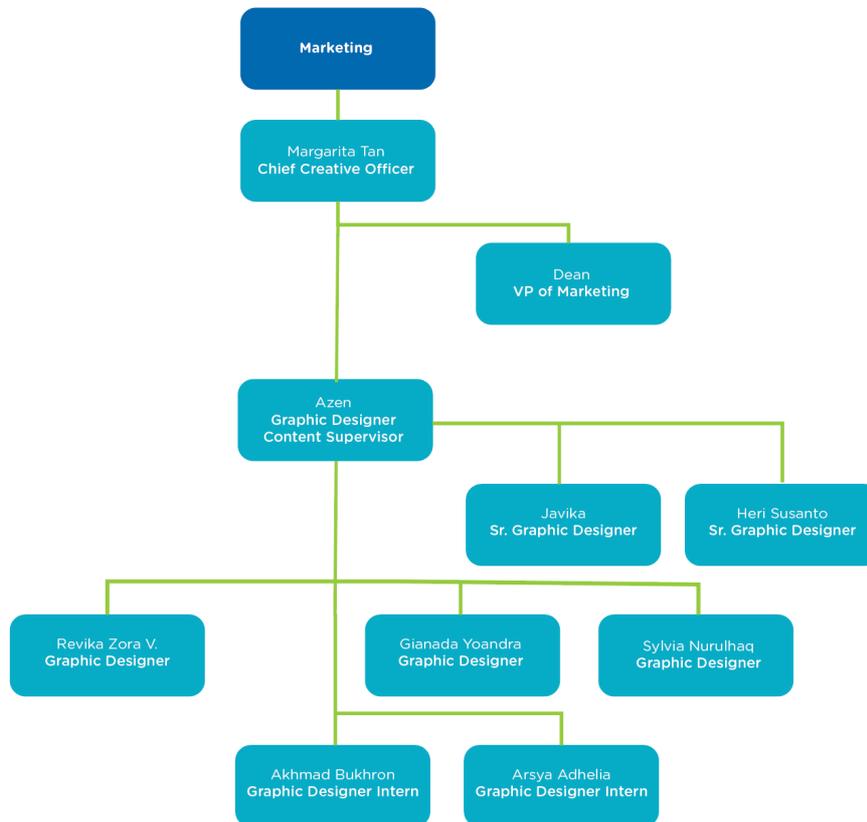
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Selama melakukan praktik kerja magang di PT Cerdas Digital Nusantara atau Cakap, penulis berada pada posisi sebagai *graphic design intern* yang berada dibawah bimbingan lapangan dari *Content Supervisor* yang merupakan bagian dalam tim marketing. Pekerjaan yang dilibatkan sebagai *graphic design intern* adalah untuk membuat konten promosi yang diperlukan seperti *instagram feeds, story, banner, email banner*. Selain itu, demi mempromosikan lebih luas mengenai Cakap, tim *marketing* berkolaborasi dengan beberapa *brand* seperti Jakmania, telkomsel, blibli, dan sebagainya. sehingga tim *graphic design intern* turut serta untuk mendesain, *layout, editing* foto serta *brainstorm* ide untuk dapat mempromosikan produk cakap dengan baik. Setiap pekerjaan yang dikerjakan akan di atur oleh *Content Supervisor* dan pihak terkait seperti *designer fulltime*.

3.1.1. Kedudukan

Pada praktik kerja magang di PT Cerdas Digital Nusantara atau Cakap penulis berperan sebagai *graphic design intern* yang berada dalam divisi *marketing and communication*. Pada proses kerja magang penulis mendapatkan bimbingan dan arahan oleh Azen selaku *Content Supervisor* yang bekerja sama dalam tim. Kebutuhan konten desain ditentukan sesuai dengan *timeline* kebutuhan *marketing*.

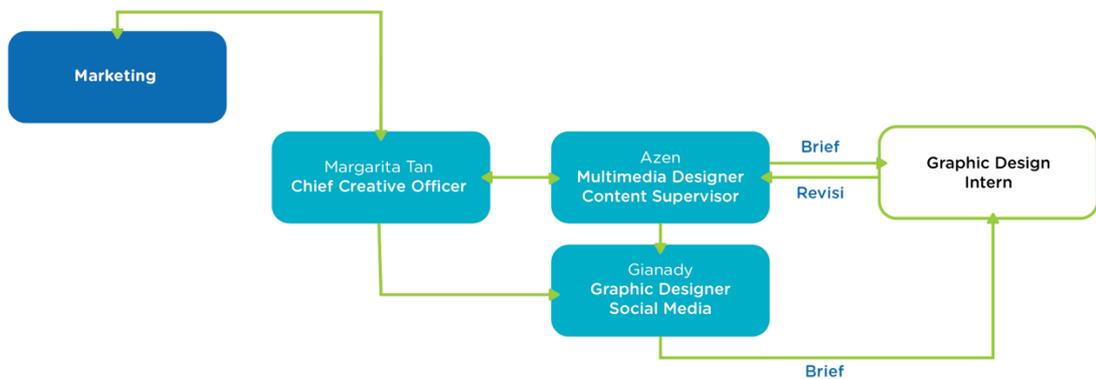


Gambar 3.1. Bagan Kedudukan Organisasi

3.1.2. Koordinasi

Penulis ditempatkan pada bagian marketing dalam divisi *graphic design intern* untuk membantu dalam keperluan design konten yang dibutuhkan dalam tim marketing. Sistem koordinasi yang diterapkan adalah penulis mendapatkan *brief* dari *content supervisor* yang dibagikan melalui *group chat* tim *marketing*. Setelah mendapatkan *brief* penulis melakukan *research* terlebih dahulu untuk mencari sumber referensi yang kemudian penulis dapat melanjutkan ketahap desain.

Setelah menyelesaikan desain penulis akan memberikan *preview* melalui *screenshot* kepada Azen selaku *supervisor* untuk mendapatkan masukan mengenai desain yang telah dibuat. Apabila *design* dirasa kurang cocok, penulis akan melakukan revisi desain hingga desain dirasa cocok dan baik untuk kemudian di *upload* ke media sosial.



Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi

3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama melakukan kerja magang, penulis sebagai *graphic designer intern* mendapatkan tugas untuk membuat kebutuhan promosi, kampanye, dan kebutuhan *marketing*. Beberapa proyek yang diberikan, penulis dapat mengerjakannya dengan *key visual* yang telah ditentukan namun masih dapat dieksplorasi oleh penulis secara kreatif. Berikut adalah tugas yang dilakukan oleh penulis selama praktik kerja magang :

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	Minggu 1 (4 – 10 Februari)	Banner Cakap x BliBli	Membantu mendesain konten promosi, kolaborasi di media sosial
		<i>Chinese New Year Banner</i>	
2	Minggu 2 (11 – 18 Februari)	<i>Instagram Calendar Upskill</i>	Membantu mendesain
		<i>Instagram Upskill</i> Februari	konten promosi,
		<i>Instagram Upskill</i> Maret	di media sosial

3	Minggu 3 (19 – 25 Februari)	<i>Greeting Card Valentine</i>	Membantu mendesain konten promosi, di media sosial
		<i>RTC Banner Ads</i>	
		Instagram Kemenkraf X Cakap	
		Instagram Cakap x Jakmania	
4	Minggu 4 (26 Februari – 4 Maret)	Instagram <i>Story</i> Cap Go Meh	Membantu mendesain konten promosi, di media sosial
		<i>Banner</i> Cakap x BliBli	
		Twitter <i>Banner</i> Prakerja	
		Instagram Cakap <i>Upskill</i>	
		Cakap x <i>English for Kids Banner</i>	Membantu mendesain konten promosi, di media sosial
5	Minggu 5 (5 Maret – 12 Maret)	Instagram CakWe (Cakap <i>Weekly</i>)	Membantu mendesain konten promosi, di media sosial
		<i>Email Banner</i>	
		Instagram <i>Story</i> Prakerja	
		<i>Greeting Card, Promo Banner</i>	
6	Minggu 6 (15 Maret – 19 Maret)	<i>Email Banner</i>	Membantu mendesain konten promosi, di media sosial
		Jakmania Instagram <i>Post</i>	
		Cakap x BliBli <i>Kids Banner</i>	
		Linkedin <i>Post</i>	
7	Minggu 7 (22 Maret – 26 Maret)	Instagram <i>Post</i> Jakmania	Membantu mendesain konten promosi, di media sosial
		<i>Email Banner</i>	
		Instagram <i>feeds</i> Cakap <i>club</i>	

		<i>Wedding, Birthday Greeting Card</i>	
		<i>Banner Cakap English Club</i>	
8	Minggu 8 (29 Maret – 2 April)	<i>Email Banner Kpop Event</i>	Membantu mendesain konten promosi, di media sosial
		<i>PPT Caakap Materials</i>	
		<i>Email Banner</i>	
9	Minggu 9 (5 April – 9 April)	<i>Banner Cakap x BliBli English Club</i>	Membantu mendesain konten promosi, di media sosial
		<i>PPT Materials Cakap</i>	
		<i>Cakap Raya Fest instagram feeds</i>	
10	Minggu 10 (12 April – 16 April)	<i>Cakap Raya Fest Instagram Story</i>	Membantu mendesain konten promosi cakap raya di media sosial
		<i>Banner Cakap x BliBli Mandarin</i>	
		<i>PPT Bhankti materials</i>	
11	Minggu 11 (19 April – 23 April)	<i>Cakap Raya Fest instagram story</i>	Membantu mendesain konten promosi, di media sosial
		<i>Layouting foto hrd</i>	
12	Minggu 12 (26 April – 30 April)	<i>Email Banner new letter</i>	Membantu mendesain konten promosi, di media sosial
		<i>Banner Anniversary Cakap</i>	
		<i>Bhakti PPT materials</i>	
13	Minggu 13 (3 Mei – 7 Mei)	<i>Banner Cakap x BliBli</i>	Membantu mendesain
		<i>Cakap Raya closing instagram post</i>	

		<i>Layout Social Cakap Report</i>	konten promosi, di media sosial
--	--	-----------------------------------	---------------------------------

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pada pelaksanaan program kerja magang di PT Cerdas Digital Nusantara atau Cakap, penulis mengikuti sistem cara kerja dan beradaptasi dengan lingkungan kerja. Sebagai desainer, penulis bertanggung jawab dalam keperluan desain grafis. Kebutuhan desain berkaitan dengan media promosi seperti pembuatan *instagram feeds, story*, dan pembuatan iklan *banner*. Penulis juga harus memperhatikan *brand guidelines* dan *key visual* dalam mengerjakan desain agar desain yang dibuat memiliki *mood* desain yang sama.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Proses pelaksanaan dalam mendesain setiap proyek memiliki waktu pengerjaan yang berbeda – beda. Berikut merupakan proses pelaksanaan kerja magang terdapat 3 proyek utama seperti Cakap X Jakmania, Cakap Raya *Fest* dan *Banner Cakap x BliBli Live*. yang telah dikerjakan oleh penulis selama periode magang.

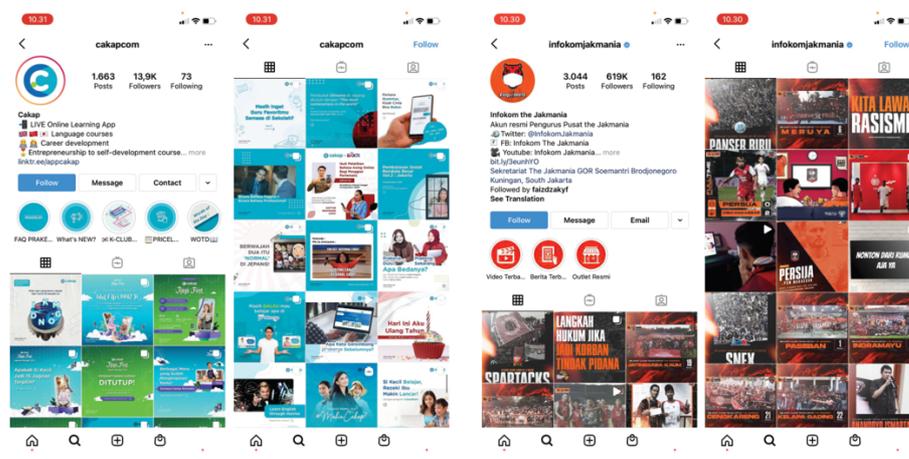
3.3.1.1. Perancangan Instagram Cakap X Jakmania

Jakmania merupakan salah satu klub penggemar sepak bola terbesar di Indonesia yang memiliki anggota yang cukup banyak dan termasuk kedalam kategori rentan terhadap penurunan ekonomi. Alasan Cakap melakukan kolaborasi dengan jakmania adalah untuk membuat program CSR dengan memberi seluruh anggota Jakmania akses ke kurikulum dalam materi Cakap yang berdurasi 4 bulan. Materi tersebut sudah dirancang khusus sesuai dengan kebutuhan mereka. Konten ini dibuat untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih mudah dengan mengadaptasikan ketertarikan mereka dengan sepak bola.



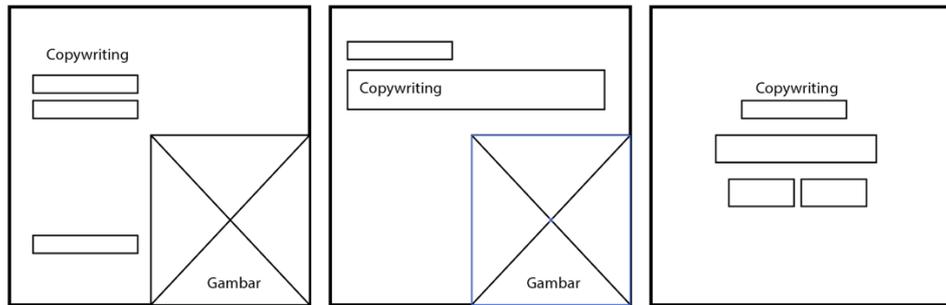
Gambar 3.3. Logo kolaborasi Cakap dan Jakmania

Pada proyek tugas ini penulis diminta untuk membuat konten instagram *feeds* untuk kolaborasi antara Cakap dan Jakmania untuk di unggah ke dalam instagram Jakmania. Penulis mendapatkan *brief* dan diminta untuk membuat konten promosi Cakap untuk Jakmania dengan *style* yang menyesuaikan dengan instagram *feeds* Jakmania. Desain yang disesuaikan dengan *style* Cakap dan Jakmania penulis melakukan *research* terlebih dahulu untuk melihat *mood*, *design*, dan *color pallete*. Penulis diberikan kebebasan dalam mendesain *layout*.



Gambar 3.4. Referensi Instagram Feeds

Setelah melakukan riset terhadap *feeds* instagram penulis mendapatkan referensi dan penulis akan menggunakan gaya visual gambar dan menggunakan elemen tekstur untuk menyamakan *mood* dalam instagram Jakmania. Setelah itu penulis membuat *wireframe* untuk penempatan *visual* dan *copywriting* yang akan digunakan.



Gambar 3.5. *Wireframe Instagram Feeds*

Setelah menentukan *wireframe* untuk penempatan konten penulis juga menentukan elemen visual dan *color pallete* melalui proses riset yang ditentukan dan dikelompokkan sebagai aset visual. Dalam warna yang akan digunakan diambil dari warna Jakmania yang dominan yaitu oranye dan hitam. *Font* yang digunakan diambil dari *font* cakup yaitu menggunakan *gotham rounded family* untuk aset foto yang akan digunakan diambil dari *freepik.com* dan *unsplash.com*.



Gambar 3.6. Aset Visual

Setelah mengumpulkan aset visual dan *color pallete* yang akan digunakan. Penulis melakukan *editing* pada bagian foto untuk menghapus bagian *background* dari gambar agar *emphasis* dari sepak bola terlihat. Penulis juga menambahkan aset visual berupa tekstur *layer* untuk menyamakan *mood* dari *feeds* Jakmania. Setelah itu penulis melakukan desain yang kemudian akan diberikan kepada *supervisor* untuk mendapat *feedback* atau revisi dari desain.



Gambar 3.7. Hasil *Digital Instagram* Jakmania

Setelah memberikan hasil desain, penulis mendapat beberapa revisi – revisi kecil untuk detail terutama *emphasis* dari teks yang ada pada *cover*, serta *emphasis* mengenai artikel dari *copywriting* yang ada. Penempatan logo juga terlalu banyak sehingga perlu pengurangan terhadap penempatan logo. Penulis menggunakan *paper texture* sebagai elemen visual. *Emphasis* diperlukana agar artikel mengenai sepak bola tersebut dapat dibaca dan dijadikan sebagai *highlight*. Warna dan *mood* desain dirasa sudah cukup untuk dapat digunakan dalam *feeds* Jakmania.

Setelah revisi, penulis melakukan perbaikan sesuai dengan revisi yang diberikan. Dalam finalisasi desain disimpan dalam bentuk PNG dan Format RAW Ai untuk nantikan akan di-*upload* ke Google Drive. Setelah di-*upload* ke Google Drive, penulis kemudian memberikan *link* Drive

kepada ka Azen selaku *supervisor* yang nantinya akan di-*upload* pada konten media sosial di instagram Jakmania.



Gambar 3.8. Hasil Akhir Desain Instagram Jakmania

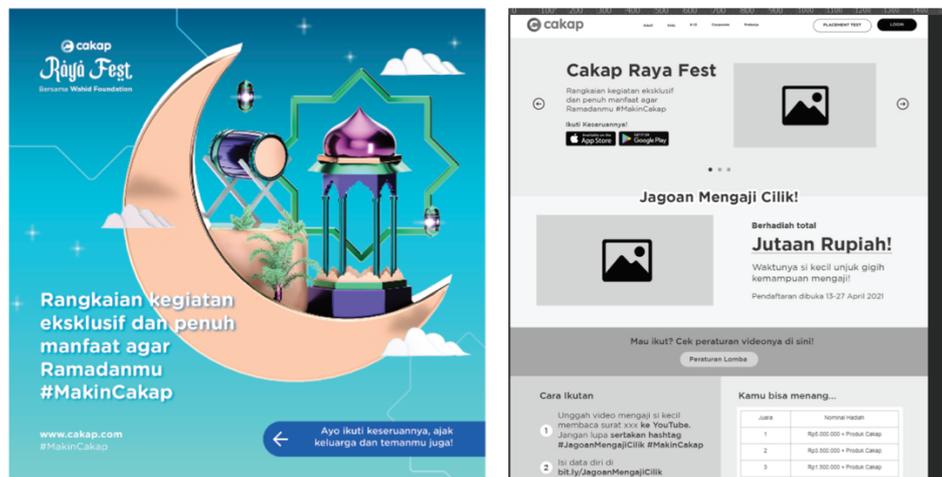
3.3.1.2. Perancangan Instagram Cakap Raya Fest

Cakap Raya *Fest* merupakan acara yang diselenggarakan oleh Cakap selama bulan Ramadhan terdapat beberapa acara untuk meriahkan selama bulan Ramadhan diantaranya terdapat lomba mengaji cilik, Santapan Sedap Ramadhan, dan Ramadhan di Negeri Orang. Dalam tugas proyek kali ini penulis mendapatkan *brief* untuk ikut serta dalam *campaign* Ramadhan yang diadakan. Penulis mendapat peran mengurus konten media sosial instagram *feeds* dan instagram *story*. Terdapat *key visual* yang sudah ditentukan oleh tim kreatif desainer untuk dapat dijadikan acuan untuk membuat desain dengan *mood* dan tampilan yang selaras.



Gambar 3.9. Logo Cakap Raya *Fest*

Penulis mendapat *brief* dari ka Azen selaku *supervisor* melalui *brief* didalam *group* konten Cakap untuk membuat *instagram feeds* mengenai informasi lomba jagoan mengaji cilik dengan menggunakan *key visual* dari Cakap Raya Fest menggunakan warna hijau, elemen grafis 3D, serta *copywriting* yang sudah ada oleh tim *copywriting* dan tim kreatif Cakap. penulis diberi kesempatan untuk melakukan eksplorasi *layout* secara kreatif. desain ini akan di-*upload* di *instagram* Cakap. *supervisor* memberikan referensi untuk memberikan gambaran *mood* desain yang akan dibuat.



Gambar 3.10. Referensi Desain Cakap Raya Fest

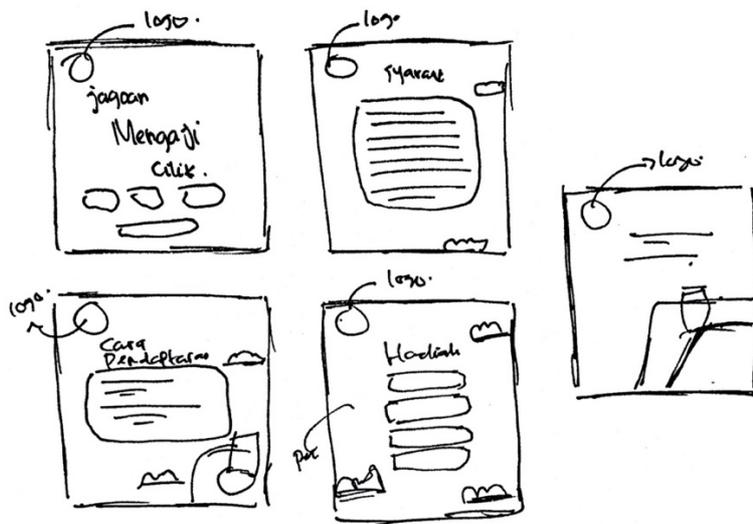
Konten *copywriting* dan aset desain yang sudah didapat dari tim senior desainer, penulis kemudian membuat alternatif yang pertama yang kemudian diberikan kepada *supervisor* untuk di *review*. Penulis menggunakan warna turunan biru untuk menyamakan *key visual*. Penulis juga menambahkan elemen seperti awan dan *drop shadow* untuk memberikan kesan realistis dan profesional. Selain itu penulis melakukan eksplorasi pada penulisan judul lomba mengaji cilik untuk memberikan *emphasis* dan *point of interest* pada *instagram post*.

Sebelumnya penulis mendapatkan aset visual untuk diterapkan dalam desain yang didapat melalui oleh tim graphic design senior aset tersebut sudah dalam bentuk final dan sudah di *rendering* sehingga, penulis dapat langsung menggunakan gambar tersebut dalam mengimplementasikan desain. Selain itu penulis juga mendapat gambar secara legal melalui *freepik.com* gambar yang digunakan menggunakan akun premium freepik. Selain itu penulis juga mencari referensi melalui *unsplash.com* yang dapat digunakan secara legal.



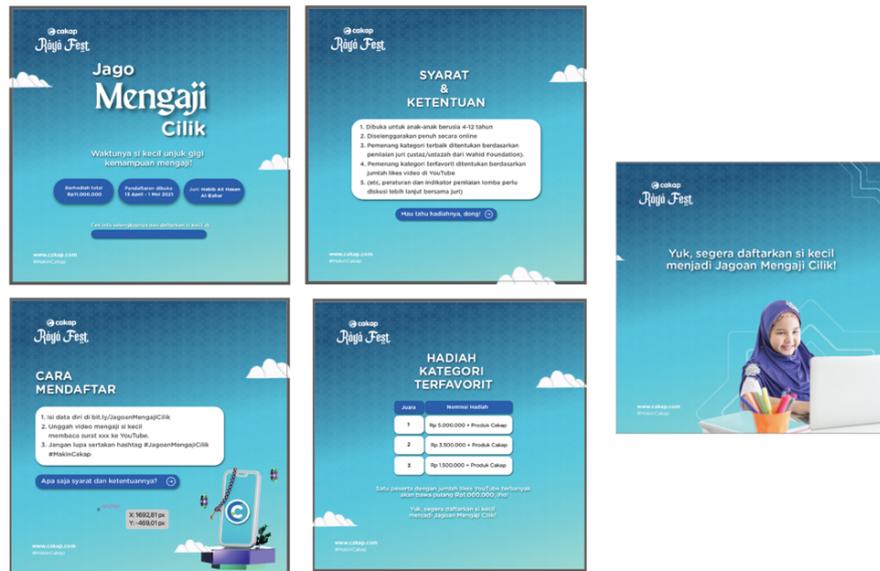
Gambar 3.11. Aset Gambar

Dalam perancangan penulis membuat 5 instagram *multiple post* dengan ukuran 1080 x 1080p postingan pertama berisi mengenai judul, postingan kedua berisi cara mendaftar, postingan ketiga berisi mengenai syarat dan ketentuan, postingan ke empat berisi mengenai kategori hadiah, dan yang terakhir berisi mengenai ajakan untuk mengikuti lomba.



Gambar 3.12. Sketsa Insstagram Feeds Cakap Raya Fest

Sebelum melakukan digitalisasi penulis membuat sketsa kasar terlebih dahulu untuk dapat memberikan gambaran terhadap penempatan *font*, gambar, elemen visual, gambar, dan supergrafis. Dalam proses digitalisasi penulis menggunakan *font* dari *gotham rounded family* dan menggunakan shape berbentuk *rounded* yang terinspirasi dari *brand guidelines*. penulis menempatkan logo pada bagian kiri atas, selain itu penulis membuat komposisi elemen visual yang berkaitan dengan Cakap raya *fest* yang disusun secara dinamis agar memberikan alternatif pada setiap desain. Supergrafis juga diterapkan pada setiap desain agar desain memiliki *mood* dan *style* yang sama.



Gambar 3.13. Desain Instagram Cakap Raya Fest

Pada tahapan revisi penulis mendapat beberapa *feedback* berupa pergantian warna menjadi hijau, perlu adanya *highlight* pada teks untuk hadiah yang akan dimenangkan. Pada halaman depan terjadi perubahan untuk tidak merubah *font* judul dan diganti dengan logo cakap raya, serta beberapa perubahan *copywriting*, penempatan *emphasis* dan tanda baca. Setelah melakukan revisi pada *cover* penulis menambahkan aset gambar agar lebih menarik dan mendesain pada bagian hadiah yang terinspirasi dari bentuk bintang warna *gold* untuk menandakan hadiah dari acara yang diselenggarakan. Penulis menggunakan *pattern* ornamen yang berhubungan dengan ramadhan yang mengikuti *key visual* yang sudah ada.

Pada bagian *cover* gambar ditempatkan pada bagian kanan digabungkan dengan ornamen awan. Pada keterangan pemenang desain ditempatkan pada bagian atas agar tanda baca dapat terlihat dengan jelas. Ornamen awan ditempatkan secara dinamis agar desain tidak terlihat monoton. Selain itu, penulis juga menempatkan logo sponsor pada bagian kanan bawah sejajar dengan *copywriting* hashtag dan *website* dari Cakap.



Gambar 3.14. Hasil Akhir Desain Instagram Cakap Raya Fest

3.3.1.3. Perancangan Promosi *Banner Cakap X BliBli*

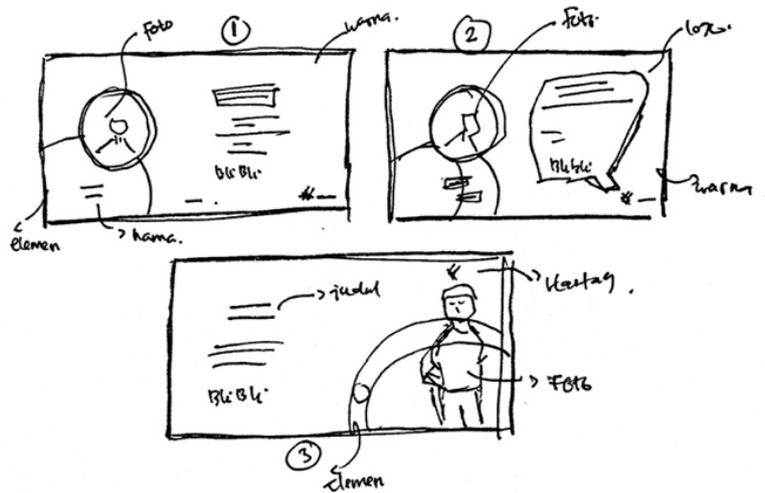
PT Cerdas Digital Nusantara atau Cakap juga berkolaborasi dengan BliBli sebagai tempat untuk melakukan promosi, dalam *website* atau aplikasi BliBli pengguna dapat membeli *voucher* kelas yang tersedia sehingga, akan memudahkan pengguna untuk melakukan opsi pembayaran melalui *e-commerce*. Pada tugas proyek kali ini penulis mendapatkan *brief* melalui *ka* azen selaku *supervisor* penulis diminta untuk membuat alternatif *layout* promosi Cakap x BliBli. Gaya *layout* mengikuti acuan dari *key visual* Cakap namun penulis masih dapat melakukan eksplorasi visual *layout* untuk membuat desain yang lebih menarik. Penulis juga masih harus mengikuti

brand *guidelines* dari Cakap. Langkah awal yang penulis lakukan adalah dengan mencari referensi dan warna yang akan digunakan pada *banner*.



Gambar 3.15. Referensi Desain Cakap dan BliBli

Setelah melakukan pencarian referensi penulis kemudian membuat sketsa kasar dalam membuat alternatif sketsa tersebut berisi mengenai konten *copywriting*, foto tutor, jadwal, logo perusahaan, serta *hashtag* perusahaan.



Gambar 3.16. Sketsa *Banner* Cakap dan BliBli

Setelah membuat sketsa kasar, penulis mengaplikasikan secara *digital* untuk penempatan foto, *copywriting*, logo, dan elemen visual lainnya agar memiliki gambaran untuk diimplementasikan dalam desain. dalam

melakukan digitalisasi penulis membuat 3 alternatif yang berbeda. Penulis mengaplikasikan beberapa *brand guidelines* pada *banner* yang telah dibuat. Penggunaan *font* mengikuti ketentuan Cakap yaitu *gotham rounded family*. Warna yang digunakan terinspirasi dari turunan warna Cakap dan warna dari *brand* BliBli untuk menyamakan pada *mood* dalam *website* BliBli.



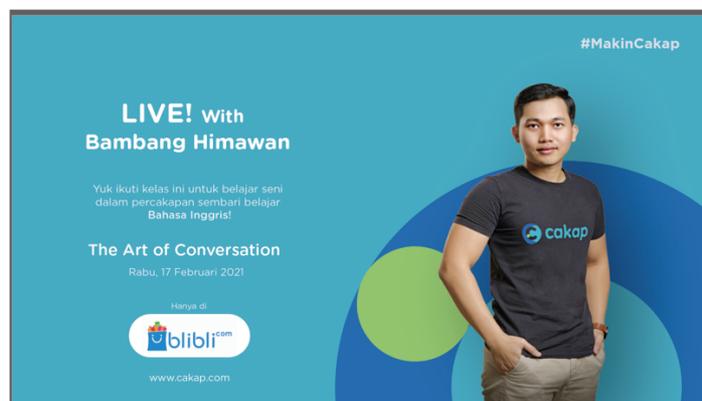
Gambar 3.17. Alternatif desain 1

Alternatif pertama penulis menggunakan warna turunan dari logo Cakap dan memberikan visual lingkaran pada bagian bawah kiri untuk memberikan highlight ada foto dan penamaan tutor. Pada bagian sisi kanan *copywriting* judul dibuat lebih besar agar emphasis judul dapat menjadi poin utama untuk dilihat. Kemudian menyusul pada *copywriting*, jadwal, dan penempatan logo pada bagian bawah. *Hashtag* ditempatkan pada bagian pojok kanan bawah.



Gambar 3.18. Alternatif Desain 2

Pada alternatif kedua, penulis masih menggunakan *layout* yang sama pada penempatan desain di alternatif 1. Penulis menambahkan elemen visual seperti *bubble chat* yang menyatukan *copywriting* pada bagian kanan. Dan menempatkan logo Cakap pada bagian kanan atas. Alasan tersebut agar alur baca pengguna bisa menjadi lebih jelas.



Gambar 3.19. Alternatif Desain 3

Alternatif yang terakhir penulis mencoba untuk mengeksplorasi dari elemen visual berdasarkan *brand guidelines* dan memindahkan foto pada bagian pojok kanan bawah. Selain itu penulis mencoba untuk mengeksplorasi

copywriting yang ditempatkan pada bagian sisi kiri dan penempatan *hashtag* berada pada bagian kanan atas.

Setelah melakukan digitalisasi, penulis memberikan *review* pada *supervisor* untuk mendapatkan *feedback*, revisi dan pemilihan terhadap 3 desain yang telah dibuat. Dari 3 desain tersebut dipilih salah satu desain yang cukup menarik untuk dapat dikembangkan yaitu, desain nomor 2. Pada desain nomor 1 pada bagian *background* masih terlalu banyak *white space* sehingga perlu adanya eksplorasi pada teks maupun aset visual yang dibutuhkan. Revisi selanjutnya adalah pada desain nomor 2 pada judul *live class* Bersama cakap *emphasis* teks masih belum terlihat jelas dan kurangnya *highlight* pada judul. Selain itu perlu menambahkan aset gambar yang diperlukan untuk menambah kesan profesional.

Pada revisi ini penulis menambahkan *highlight* pada judul dengan warna hijau kemudian pada bagian *background* penulis mencari referensi gambar yang berkaitan dengan *alphabet* yang merupakan salah satu hal yang penting dari pembelajaran suatu bahasa. Penulis juga mengganti logo BliBli serta penambahan ikon kalender untuk memberikan informasi mengenai jadwal yang akan dilaksanakan. Selain itu, penulis juga perlu menambahkan logo Cakap pada bagian kanan atas.



Gambar 3.20. Hasil Akhir Desain Cakap dan BliBli

Hasil dari finalisasi desain akan digunakan sebagai *template* ketika ada *event live* Bersama BliBli kedepannya selain itu, desain dapat disesuaikan dengan *mood* dan dapat diimplementasikan dengan *brand guidelines* lainnya agar menjadi lebih selaras dalam satu konsep.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Dalam menjalani kerja magang penulis mengalami beberapa kendala antara lain :

- Jarak yang ditempuh dari rumah ke kantor tempat magang cukup jauh sehingga penulis memerlukan kendaraan umum seperti menggunakan kereta (KRL) sebagai alat transportasi.
- Kantor tidak menyediakan komputer (pc) yang dapat digunakan penulis untuk mengerjakan pekerjaan.
- Terdapat *timeline* mingguan namun *brief* hanya diberikan disetiap pagi hari sehingga penulis terkadang tidak tahu jadwal pekerjaan selama 1 minggu kedepan.
- Terkadang terjadi *miss* komunikasi dikarenakan pekerjaan dilakukan secara *work from home*.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan kendala yang telah dijelaskan dan dialami saat melakukan kerja magang, beragam solusi yang diupayakan penulis agar kinerja dalam melakukan pekerjaan menjadi stabil. Antara lain :

- Penulis harus datang lebih awal untuk dapat menghindari kemacetan karena jarak tempuh yang cukup jauh agar tidak terlambat.
- Penulis menggunakan personal komputer milik pribadi untuk mengerjakan pekerjaan saat magang.
- Penulis membuat *timeline* sendiri agar proses pengerjaan tidak terganggu dan lebih tersusun rapih dengan membuat Google Sheet atau Excel.
- Penulis berusaha untuk mendapatkan informasi yang jelas melalui kontak secara langsung kepada pihak terkait selama melakukan kerja magang.