



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

1. Kedudukan

Astra International merupakan perusahaan korporat dengan struktur organisasi yang besar. Pada pelaksanaan kerja magang ini, penulis berada pada divisi *Recruitment and Assessment Centre*, dalam tim *Employer Branding*. Divisi *Recruitment and Assessment Centre* sendiri merupakan sebuah bagian dari *Corporate Function*. Penulis berposisi sebagai desainer grafis pada tim *Employer Branding*. *Employer Branding* sendiri hanya terdiri dari *Human Capital Analyst* dan desainer grafis.



Gambar 3.1. Struktur Organisasi Divisi *Recruitment and Assessment Centre*

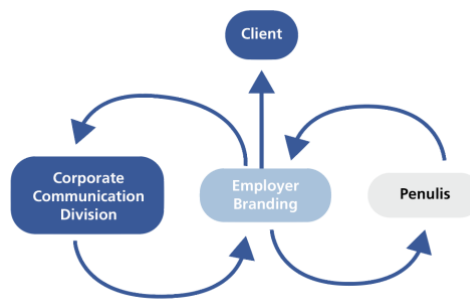


Gambar 3.2. Penulis (bawah kanan) bersama dengan anggota Divisi *Recruitment and Assessment Centre*

2. Koordinasi

Alur koordinasi pekerjaan di tim *Employer Branding* pada umumnya adalah, *Human Capital Analyst* memberikan *project* kepada desainer grafis. Setelah *project* selesai, desainer grafis akan mengirimkan hasil dari *project* tersebut kepada *Human Capital Analyst*, untuk dikoordinasikan dengan Divisi *Corporate Communication* dan memastikan bahwa hasil dari *project* tersebut tidak menyalahi *Brand Guideline* dari perusahaan. Setelah sudah direvisi dan diperbaiki oleh desainer grafis, karya akan dikirimkan ke *Human Capital Analyst* untuk di publikasikan ke *client*.

Pada proses pelaksanaan kerja magang, penulis didampingi oleh Ibu Desiree Rizkika Iskandar, bagian dari *Human Capital Analyst* yang ditugaskan untuk mendampingi penulis.



Gambar 3.3. Alur Koordinasi

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Proyek
1	Pengenalan program yang akan dikerjakan <i>Design konten social media</i> untuk tanggal merah <i>Design logo Astra1st 2019</i> <i>Design recruitment poster Astra Graduate Program</i>

2	<p><i>Design powerpoint Astra2st 2019 Astra Inventor</i></p> <p><i>Design merchandise Astra Career (totebag dan pouch)</i></p> <p><i>Design Poster Ekstrakurikuler Astra</i></p>
3	<p><i>Design gimmick Astra Ist (Lanyard, Sertifikat, ID Card, dan Header GoogleForm)</i></p> <p><i>Bumper video Astra Ist</i></p> <p><i>Design Feeds dan Story instagram Astra Ist</i></p> <p><i>Template publikasi Astra Talk (E-Poster, teaser, xbanner, backdrop, dan sertifikat)</i></p>
4	<p><i>Revisi Design merchandise Astra Career (totebag, pouch, ecobag, dan bantal)</i></p> <p><i>Design poster Astra Ist</i></p> <p><i>Industry visit dari Universitas Bunda Mulia</i></p> <p><i>Industry visit dari Institut Teknologi Sepuluh Nopember</i></p>
5	<p><i>Design gimmick Astra Ist (Twibbon, Cue Card, Thank You Card, dan Xbanner)</i></p> <p><i>Design recruitment poster "Join Us Now"</i></p> <p><i>Design logo Astra Insight</i></p>
6	<p><i>Bumper video Astra Ist</i></p> <p><i>Design gimmick Astra Ist (Buku,</i></p> <p><i>Design Powerpoint HRASIA</i></p> <p><i>Briefing company brand guideline</i></p>
7	<p><i>Bumper video Astra Ist</i></p> <p><i>Motion graphic Astra Virtue</i></p> <p><i>Motion graphic Job Fair ITB</i></p> <p><i>Design logo Astra Accounting Academy</i></p> <p><i>Design website Astra Virtue</i></p>

	Kunjungan ke Menara Astra
8	<i>Motion graphic Astra Virtue</i> <i>Design plakat Astra Race 2018</i> <i>Design poster Astra Accounting Academy</i>
9	<i>Design banner closing Astra Race 2018</i> <i>Design mockup hadiah closing Astra Race 2018</i> <i>Motion graphic Astra Virtue</i>

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Employer Branding bertugas untuk menjaga citra perusahaan sebagai tempat yang baik untuk bekerja. Tujuan dari *employer branding* adalah untuk menarik tenaga kerja yang berpotensi untuk bekerja di perusahaan. Peran desainer grafis dalam tim *Employer Branding* adalah sebagai pembuat konten-konten visual yang menarik untuk dipublikasikan ke dalam lowongan kerja dan media sosial. Selain membuat konten visual, desainer grafis juga berperan untuk memenuhi kebutuhan desain dari program yang dibuat oleh tim *Employer Branding* seperti program beasiswa, program *Job Fair*, dan sebagainya. Dalam mengerjakan pekerjaan setiap hari, penulis menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*, *Adobe AfterEffects*, dan *Microsoft Powerpoint*.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

1. *Design logo Astra1st 2019*

Menurut Landa (2011), logo adalah suatu desain diaplikasikan ke berbagai media suatu *brand*. Logo merupakan penanda sekaligus identifikasi yang mengandung nilai dari suatu *brand*. Logo harus dapat diidentifikasi dan dikenali siapa saja yang melihatnya (hlm. 247).

Tipe-tipe logo menurut Landa (2011, hlm. 249-255) dan Wheeler (2009, hlm. 51) antara lain:

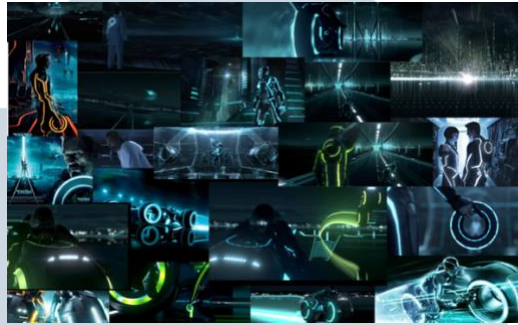
1. *Logotype*: Nama perusahaan, produk yang mewakili suatu *brand*.
2. *Letterforms*: Satu atau lebih huruf sebagai perwakilan dari suatu *brand*.
3. *Emblems*: Gambar yang berkaitan dan mewakili nama suatu *brand*.
4. *Pictorial Marks*: Sesuatu yang umum disederhanakan menjadi suatu tanda.
5. *Abstract*: Simbol yang mengandung ide dari suatu perusahaan.
6. *Nonrepresentational*: Murni dirancang tanpa adaptasi apapun.
7. *Character icon*: Penggabungan karakter yang menjadi ikon suatu *brand*.
8. *Combination Mark*: Penggabungan kata-kata dan simbol.



Gambar 3.4. Logo *AstraFirst*

AstraFirst (*Astra First*) adalah program beasiswa dan *self-development* yang memberikan kesempatan bagi para kandidatnya untuk memegang bisnis *project* nyata selama satu tahun sebagai konsultan. Program ini hanya diperuntukkan untuk 40 mahasiswa kandidat terpilih. Keuntungan lain yang di dapatkan oleh para kandidat adalah mendapatkan uang beasiswa sebesar kurang lebih 5 juta rupiah per semesternya.

Pada tahun 2019 ini, *Astra1st* bertema *Industry 4.0*, dengan *mood science fiction*. Penulis diberikan tanggung jawab untuk membuat seluruh kebutuhan visual *Astra1st*. Program *Astra1st* tahun ini masih belum memiliki nama, sehingga penulis juga diberikan tugas untuk mencari saran untuk nama dari acara ini. Dalam proses ini, penulis menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*.



Gambar 3.5. *Moodboard*

Penulis mengawali proses ini dengan melakukan *research* dan mencari *keyword* dan *moodboard* tentang *science fiction*. *Keyword* yang didapatkan adalah *Innovation, Idea, Futuristic, Technology, Science Fiction, Young, dan Modern*. Setelah mendapatkan *keyword*, penulis melanjutkan pada tahap *moodboard*. Setelah mendapatkan *moodboard* penulis mulai melakukan desain.



Gambar 3.6. *Logo awal*

Dalam desain awal, penulis membuat logo ilustrasi roket. Filosofi dari logo ini adalah kandidat sebagai roket yang sudah siap meluncur untuk menembus ketidakterbatasan (lingkaran) setelah menjalani program ini. Penulis juga memberikan saran nama *AstraNautics* yang merupakan kombinasi dari *Astra* dan

Astronautics yang merupakan teori dan ilmu yang mempelajari navigasi di luar atmosfer bumi. Logo ini dibuat merupakan tipe *combination mark* dengan penggabungan antara kata-kata dan *pictorial marks*.



Gambar 3.7. Logo alternative 1

Desain awal dirasa kurang merepresentasikan *Industry 4.0* sehingga penulis membuat *alternative* lain. Pada *alternative* pertama, bentuk kotak merupakan representasi dari *circuit board*, sedangkan 4 buah titik merupakan representasi dari Catur Dharma, dan 7 buah garis sebagai simbolisasi dari 7 lini bisnis yang dijalankan oleh Astra.



Gambar 3.8. Logo alternative 2

Desain *alternative* ke-dua merupakan desain yang diterima dengan sedikit revisi pada *logotype*-nya. Bohlam sebagai representasi dari teknologi dan ide, huruf A dan I di dalam bohlam sebagai inisial dari acara, 4 garis di bawah bohlam sebagai simbolisasi Catur Dharma, 7 Garis di luar bohlam sebagai simbolisasi dari 7 lini bisnis Astra, sedangkan *logo type lowercase* melambangkan anak muda yang lebih *casual* dalam melakukan segala sesuatu.



Gambar 3.9. *Alternative warna*

Setelah logo sudah disetujui, penulis memberi *alternative* warna. Menurut Stone (2006), Warna kuning melambangkan optimisme, kegembiraan, intelektual, dan idealism, sedangkan warna biru melambangkan pengetahuan, kedamaian, kesetiaan dan kecerdasan (hlm. 26-31).

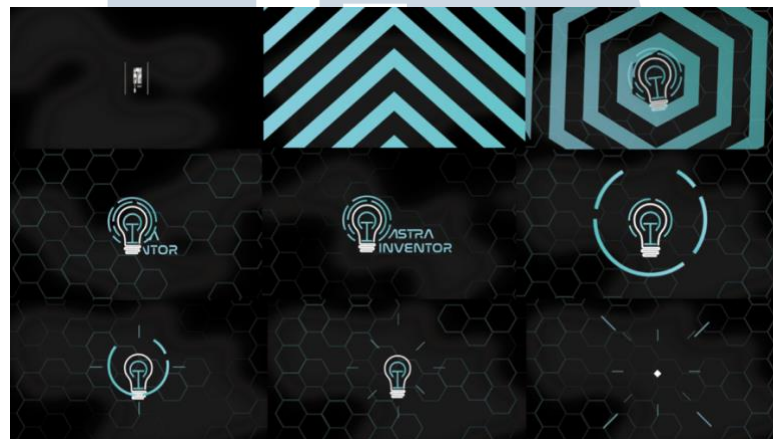


Gambar 3.10. *Logo fix*

Setelah warna mendapatkan persetujuan, penulis mendapatkan revisi *logotype* dan menggantinya dengan *typeface Nasalization-Regular*. Kemudian desain logo mendapatkan persetujuan. *Logo* yang sudah *fix* akan menjadi identitas visual dari *Astra1st 2019*.

2. *Bumper video AstraIst*

Bumper video yang dibuat adalah untuk keperluan publikasi video yang masih berada di dalam program *AstraIst*. *Bumper video* bertujuan untuk memberikan karakter pada program. Penulis ditugaskan oleh ibu Desiree Rizkika Iskandar untuk membuat *bumper video AstraIst*. Pada *project* ini, penulis menggunakan kombinasi aplikasi *Adobe Illustrator* dan *Adobe AfterEffects*. Pertama-tama, penulis menggunakan *Adobe Illustrator* untuk membuat aset visual, kemudian penulis meng-*import* ke dalam aplikasi *Adobe AfterEffects* untuk digerakkan.



Gambar 3.11. *Bumper video* awal

Dalam *bumper video* awal, penulis memberikan sedikit efek dari supergrafis yang dimiliki oleh PT Astra International Tbk sebagai pembuka untuk *logo* masuk. Kemudian untuk penutup, penulis membagi *logo* menjadi 3 bagian, kemudian menghilang satu per satu.

Bumper awal ini kemudian di revisi pada bagian pembuka, karena supergrafis dari PT Astra International Tbk memiliki pengaturan warna dan *opacity* yang cukup rumit sehingga tidak boleh diaplikasikan seperti pada *logo* tersebut. Kemudian *audio* yang penulis gunakan terkesan sangat kalem. Lalu secara keseluruhan, *bumper video* ini masih cukup kaku dan belum merepresentasikan program.



Gambar 3.12. *Bumper video* setelah revisi

Kemudian penulis melakukan revisi dan mendapatkan masukan dari pembimbing untuk menambahkan efek listrik yang mengalir pada bagian pembuka. Lalu penulis menambahkan efek detakan jantung pada bagian tengah. Kemudian pada bagian akhir penulis membuat *logo* hilang seperti televisi yang dimatikan. Setelah *bumper video* telah direvisi, penulis mengirimkannya ke ibu Desiree Rizkika Iskandar untuk di revisi lagi. Kemudian penulis mendapatkan revisi untuk memperbanyak elemen listrik dan memberikan *logotype* pada *bumper*.



Gambar 3.13. *Bumper video* Fix

Penulis menambahkan elemen listrik pada *bumper video* sesuai dengan revisi dan menambahkan *logotype*. Setelah *bumper video* sudah *fix*, penulis memberikan *audio* dan melakukan *rendering*.

3. Desain logo *Astra Insight*

Astra Insight merupakan program yang baru akan dirilis. Program *Astra Insight* ini merupakan program magang yang difokuskan pada *development program* untuk para pesertanya selama 3 bulan. Program ini memiliki *tagline* “*Leverage your experience*”. Penulis diberikan tanggung jawab oleh Bapak Boniara Nedo untuk membuat identitas visual dari program ini.

Dalam *project* ini penulis menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*. Pertama-tama penulis mencoba membuat *letterforms* dengan memodifikasi bentuk huruf “A” dan “I” dengan menggunakan *Adobe Illustrator* hingga mendapatkan bentuk visual awal seperti pada gambar 3.13.



Gambar 3.14. Bentuk visual awal logo.

Setelah penulis membuat bentuk visual tersebut, penulis mengirimkan kepada Bapak Boniara Nedo untuk diberikan *feedback*. Bapak Boniara Nedo masukan untuk membuat seluruh huruf yang ada menjadi *shape* seperti pada bentuk awal yang sudah ada. Namun, setelah dibuat akhirnya diputuskan untuk tidak menggunakan metode tersebut. Penulis kemudian mencoba memberikan beberapa *alternative logo*.



Gambar 3.15. Alternatif logo.

Alternative logo dibuat dengan memanipulasi bentuk *logotype* dan bentuk mata. Sebagai bagian dari kata “*insight*” yang bisa berarti pengelihatan. *Alternative* ini tidak diterima karena dirasa kurang merepresentasikan program. Kemudian penulis membuat *alternative* lainnya.



Gambar 3.16. Alternatif *logo*.

Alternative logo dibuat dengan memanipulasi huruf “A” dan “I” dengan bentuk anak kecil. Karena melalui program ini, Astra hendak membimbing para kandidat untuk menjadi pribadi yang berpengalaman. *Alternative* ini kemudian tidak diterima karena terlihat seperti yayasan sosial. Kemudian penulis membuat *alternative* lain.



Gambar 3.17. Alternatif *logo*.

Alternative logo dibuat dengan bentuk visual burung dan *origami*, sebagai perwakilan dari kata “*insight*” yang merupakan sinonim dari “*imagination*”. *Alternative* ini kemudian tidak diterima karena terlihat seperti simbol agama tertentu. Kemudian penulis membuat *alternative* lain.



Gambar 3.18. Alternatif *logo*.

Alternatif logo yang lain kemudian tidak diterima karena dirasa kurang mencerminkan Astra dan programnya. Kemudian penulis melakukan studi eksisting dengan *logo-logo* yang sudah ada untuk dicari kesamaannya.



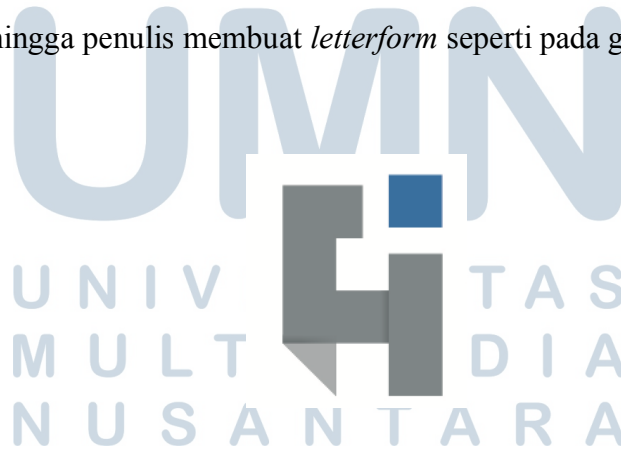
Gambar 3.19. Logo Astra.



Gambar 3.20. Logo Astra 1st.

Gambar 3.21. Logo Astra Virtue.

Dari ketiga logo diatas, penulis mendapatkan *mood* yang sama, yaitu kaku dan moderen. Sehingga penulis membuat *letterform* seperti pada gambar 3.21 sebagai *logogram*.



Gambar 3.22. Logogram Astra Insight.

Setelah *logogram* sudah disetujui, penulis memberikan *alternative logotype* dengan berbagai macam *typeface* yang dirasa cocok dengan karakter *logogram*.



Gambar 3.23. *Alternative logotype Astra Insight.*



Gambar 3.24. *Logo Astra Insight.*

Setelah *logotype* ditentukan, penulis diberikan instruksi untuk menambahkan kata “*for accounting*” pada *logo*, dikarenakan program *Astra Insight* tahun ini hanya terbuka untuk mahasiswa jurusan *accounting*. Logo ini merupakan tipe logo *combination mark* dengan kombinasi *letterform* dan *logotype*.

3.3.3. Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani praktik kerja magang di PT Astra International Tbk, penulis mendapati dua kendala dalam pengerjaan tugas. Pertama, koneksi internet dan sinyal di kantor yang kurang memadai, hal ini dikarenakan perusahaan tidak menyediakan fasilitas internet untuk karyawan magang. Koneksi internet yang kurang memadai mengharuskan penulis untuk mencari referensi dan bahan seadanya, seperti misalnya dalam mencari *typeface* yang cocok untuk dijadikan *logotype*, penulis diharuskan mencari *typeface* dengan menggunakan koneksi *internet* seadanya.

Kedua, pembimbing lapangan yang seringkali sibuk dan ditugaskan ke luar kantor, sehingga proses asistensi *project* sedikit terhambat. Ketika penulis sedang mengerjakan *project* di kantor, seringkali pembimbing dan *supervisor* lain sedang melakukan rapat atau pergi untuk dinas, sehingga penulis sulit untuk meminta *feedback* dari mereka.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Dari kendala yang dihadapi, penulis mendapatkan solusi. Untuk mengatasi kesulitan penulis dalam koneksi internet yang kurang memadai, pembimbing lapangan menyediakan *modem portable* untuk digunakan penulis selama berada di kantor.

Dalam menghadapi masalah proses asistensi yang terhambat, penulis mengatasinya dengan melakukan asistensi dengan menggunakan e-mail dan aplikasi *chatroom whatsapp*. Aplikasi *chatroom whatsapp* digunakan ketika proses asistensi dilakukan secara intens dan membutuhkan respon yang cepat karena lebih mudah diakses daripada e-mail.