

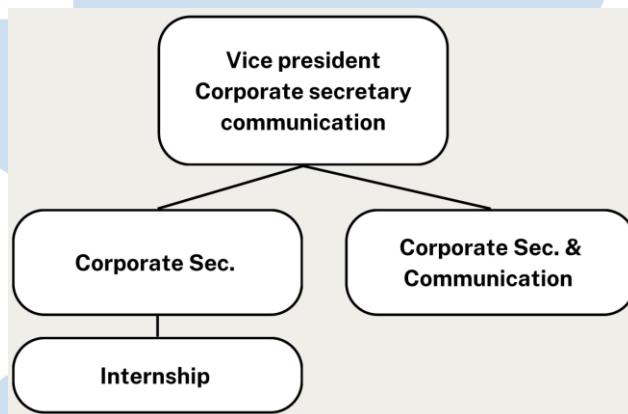
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Corporate Secretary Communication di TelkomMetra memiliki peran penting yang melibatkan manajemen informasi, komunikasi, dan pemenuhan kewajiban hukum perusahaan. Pada divisi ini, penulis terlibat dalam membantu pada saat persiapan rapat dewan, menyusun, menyimpan, dan mengelola dokumen-dokumen penting perusahaan seperti laporan tahunan maupun mingguan dan pengelolaan yang berhubungan dengan media.

3.1.1 Kedudukan



Gambar 3. 1 Bagan kedudukan

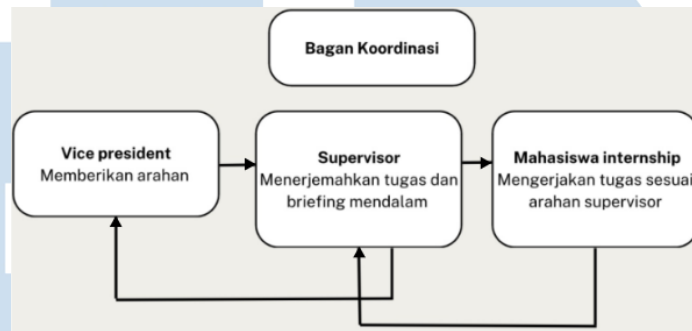
Penulis menduduki posisi di Divisi Corporate Secretary Communication di TelkomMetra, peran penulis terletak di bawah kepemimpinan langsung dari Vice President (VP) dan supervisor yang berada di bawah naungan Divisi Corporate Communication.

3.1.2 Koordinasi

Di TelkomMetra, VP memberikan arahan untuk panduan seluruh divisi. Supervisor, sebagai penghubung utama, menerjemahkan arahan menjadi tugas konkret dan mengoordinasikan pelaksanaannya. Dalam konteks desain, supervisor memberikan tugas khusus kepada penulis untuk

memastikan setiap elemen mencerminkan nilai dan tujuan perusahaan dengan efisien.

Alur koordinasi pengerjaan dapat digambarkan menjadi visualisasi bagan alur kerja seperti berikut ini:



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan tabel hal-hal yang penulis lakukan selama menjalani MBKM *internship* di TelkomMetra di bidang yang berkaitan dengan desain.

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	Minggu 1	Desain konten Instagram : Manfaat e Meterai	Merancang konten Instagram sebagai sarana informasi menggunakan asset visual yang disediakan TelkomMetra
2.	Minggu 1	Desain konten Instagram : Admedika 21th anniversary	Merancang konten Instagram sebagai peringatan anniversary anak perusahaan AdMedika
3.	Minggu 1	Desainn konten Instagram : tips menghindari phishing	Merancang konten Instagram sebagai sarana informasi tips menghindari phishing
4.	Minggu 2	Desain konten Instagram : Townhall HUT RI	Merancang konten Instagram sebagai sarana informasi recap event townhall HUT RI TelkomMetra bersama anak perusahaan

5.	Minggu 2	Desain collage ForSiKaTel HUT-21	Merancang kolase foto
6.	Minggu 3	Desain konten Instagram : Highlight activities Digitax exhibition	Merancang konten Instagram sebagai sarana informasi recap event pameran digital bersama Digitax
7.	Minggu 3	Desain booth banner Digitax 1	Merancang poster booth untuk keperluan event pameran digital bersama Digitax
8.	Minggu 4	Desain booth banner Digitax 2	Merancang poster booth untuk keperluan event pameran digital bersama Digitax
9.	Minggu 4	Desain booth banner Digitax 3	Merancang poster booth untuk keperluan event pameran digital bersama Digitax
10.	Minggu 6	Forsikatel picture frame	Merancang bingkai untuk foto kunjungan grup komunitas ForSiKatel di TelkomMetra
11.	Minggu 6	Desain konten Instagram : ISO Training	Merancang konten Instagram sebagai sarana informasi recap event ISO training karyawan TelkomMetra
12.	Minggu 7	Desain kaus CSR 2023	Merancang kaus yang akan dipakai untuk acara CSR tahunan
13.	Minggu 7	Desain konten Instagram : TelkomMetra x Admedika CSR 2023	Merancang konten Instagram sebagai recap event CSR TelkomMetra dengan Admedika
14.	Minggu 7	Desain konten Instagram : IBA Awards highlight activities	Merancang konten Instagram sebagai recap event penghargaan TelkomMetra dalam IBA 2023
15.	Minggu 8	Desain pengumuman	Merancangan pengumuman digital mengenai penghargaan yang diterima TelkomMetra dalam IBA awards

		digital : Metra group IBA awards	
16.	Minggu 9	Desain pengumuman digital : pembagian seragam baru karyawan	Merancang pengumuman digital mengenai pembagian seragam baru untuk karyawan TelkomMetra
17.	Minggu 9	Desain konten Instagram : Sumpah pemuda	Merancang konten Instagram sebagai peringatan hari besar Sumpah Pemuda
18.	Minggu 10	Desain video slide company profile : Board of Directors	Merancang slide profile Board of Directors untuk keperluan company profil
19.	Minggu 12	Desain video slide company profile : Board of Commisionars	Merancang slide profile Board of Commisionars untuk keperluan company profil
20.	Minggu 13	Desain motiongraphic video SBUX presentation	Merancang video presentasi motiongraphic untuk SBUX TelkomMetra
21.	Minggu 15	Desain konten Instagram : Kesaktian pancasila	Merancang konten Instagram sebagai peringatan hari besar Kesaktiak Pancasila
22.	Minggu 15	Desain konten Instagram : Innovation Center highlight activities	Merancang konten Instagram sebagai sarana informasi recap event TelkomMetra dalam acara Innovation Center 2023
23.	Minggu 16	Desain poster seminar training untuk karyawan	Merancang poster digital untuk pemberitahuan pengadaan seminar
24.	Minggu 16	Desain box sleeve merchandise	Merancang design box sleeve untuk keperluan merchandising
25.	Minggu 16	Desain tote bag merchandise	Merancang design tote bag untuk keperluan merchandising

26.	Minggu 17	Desain plakat akrilik TelkomMetra	Merancang plakat akrilik TelkomMetra untuk diberikan kepada klien sebagai tanda terima kasih
27.	Minggu 18	Desain konten Instagram : IDES 2023	Merancang konten Instagram sebagai sarana informasi recap event IDES 2023

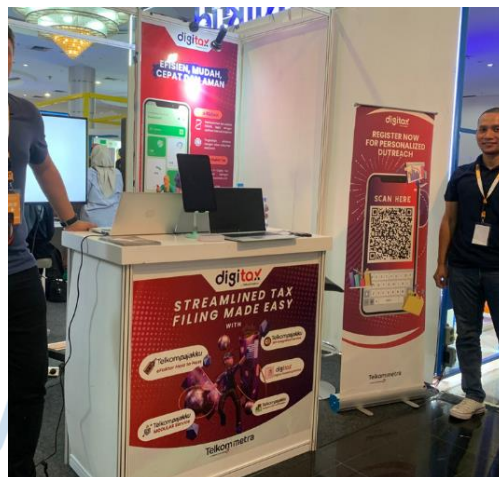
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Bagian ini berupa penjelasan secara umum mengenai pekerjaan yang dilakukan penulis selama proses magang.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

1. “Highlight Activities DigiTax Exhibition”

Melalui SBU DigiTax, TelkomMetra dengan aktif berpartisipasi dalam acara Indonesia Digital Meetup (IDM) di Gedung Smesco. Dalam konteks ini, penulis memainkan peran penting dalam perancangan berbagai elemen visual untuk memperkuat kehadiran dan citra TelkomMetra selama acara tersebut.



Gambar 3. 2 Booth DigiTax

Dalam memulai progress pembuatan desain, penulis menjalankan rangkaian urutan seperti berikut ini

- Briefing

Menjalankan briefing dengan supervisor mengenai acara yang akan dilaksanakan. Briefing yang diberikan supervisor adalah unsur apa yang akan dipakai untuk mendukung tema booth yang dirancang, penulis terlibat dalam perancangan poster untuk desain booth Digitax. Poster ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana promosi visual yang menarik perhatian, tetapi juga harus mencerminkan identitas merek Digitax dan nilai-nilai perusahaan. Desain booth menjadi titik fokus yang akan menarik para pengunjung dan menciptakan kesan positif terhadap SBU Digitax. Berdasarkan hasil briefing, supervisor menyatakan bahwa design booth DigiTax ingin berunsur futuristik dengan tone color menyesuaikan dengan logo DigiTax itu sendiri.

- Moodboard & Ideation

Setelah menjalankan briefing, penulis mengevaluasi segala aspek yang dibahas dan menarik kesimpulan yang kuat. Penulis kemudian memasuki tahap perancangan dengan merinci konsep-konsep yang telah dibahas sebelumnya. Dalam mengimplementasikan ide-ide tersebut, penulis memulai dengan merancang moodboard yang mencerminkan visi futuristik dan teknologi yang menjadi fokus proyek ini. Moodboard menjadi wadah visual di mana berbagai elemen terkait seperti teknologi, futuristik, dan vector 3D diorganisasikan secara kreatif. Dengan demikian, moodboard bukan hanya menjadi representasi visual, tetapi juga landasan desain yang mendalam dan terstruktur.

Proses mencari gambar dan inspirasi menjadi langkah krusial dalam membentuk moodboard tersebut. Penulis menggali sumber daya kreatif secara cermat, mencari gambar-gambar yang tidak hanya memenuhi kriteria teknologi dan futuristik, tetapi juga memiliki keterkaitan dengan elemen vektor 3D. Melalui kolaborasi

visual ini, penulis berusaha menciptakan gambaran yang kohesif dan dinamis, sesuai dengan visi yang diinginkan.



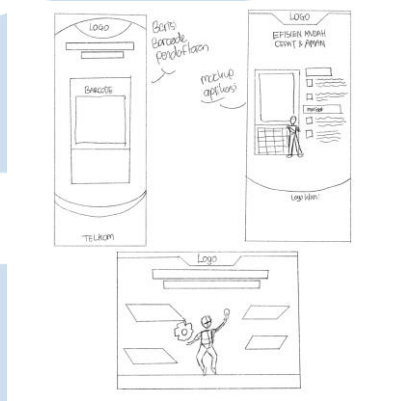
Gambar 3. 3 Moodboard Banner

- Sketsa

Setelah menggali referensi visual yang kaya dari hasil sesi briefing, penulis memasuki tahap awal perancangan dengan merinci sketsa kasar dari gambaran banner yang akan dirancang. Dalam proses ini, penulis memanfaatkan keunggulan aplikasi gambar Procreate. Penulis memberikan perhatian khusus pada setiap elemen yang akan dimasukkan, memastikan bahwa mereka tidak hanya mencerminkan visi futuristik dan teknologi yang diinginkan, tetapi juga sesuai dengan arahan yang diberikan sebelumnya.

Sketsa kasar ini, sebagai langkah awal yang membuka jalan bagi proses perancangan yang lebih mendalam. Dengan keterlibatan yang kuat dan penerimaan umpan balik konstruktif, penulis berkomitmen untuk menghasilkan desain banner yang tidak hanya memenuhi harapan, tetapi juga memberikan pengalaman visual yang memukau sesuai dengan visi yang telah dibangun sejak awal. Dalam pengerjaan, penulis menggunakan

software Adobe Illustrator dan memanfaatkan asset 3D dari canva.

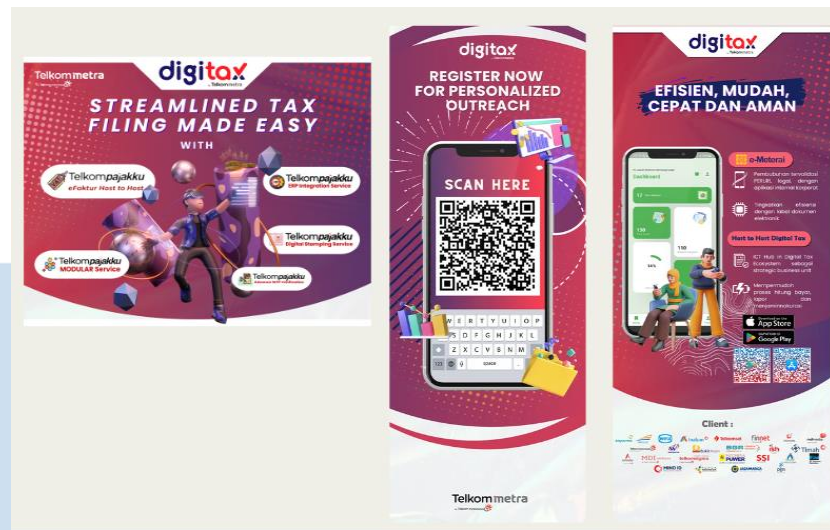


Gambar 3. 4 Sketsa banner

- Final

Setelah mendapatkan persetujuan dari supervisor atas sketsa kasar yang telah dirancang, penulis melanjutkan langkah selanjutnya menuju desain final. Dalam proses ini, penulis memastikan untuk mempertahankan kualitas dan integritas konsep yang telah disetujui. Dalam upaya menciptakan desain final yang menonjol, penulis mengikuti saran supervisor. Supervisor menyarankan untuk memanfaatkan asset visual dari platform seperti Freepik dan Canva, terutama dalam mengakses vektor 3D yang akan memperkaya tampilan poster. Pendekatan ini tidak hanya mempercepat proses, tetapi juga memastikan keberagaman dan kualitas visual yang tinggi. penulis menyusun komposisi visual, memadukan elemen-elemen dari asset visual dengan desain asli yang telah dibuat sebelumnya. Proses ini mengharuskan penulis untuk memiliki ketajaman dalam pengambilan keputusan terkait penempatan, skala, dan warna agar semua elemen saling melengkapi dan menciptakan kesan yang serasi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 5 Banner yang di approve



Gambar 3. 6 Foto kolase dokumentasi SBU DigiTax

Setelah menyelesaikan desain final poster, tanggung jawab penulis meluas ke pembuatan foto kolase beserta highlight activities event. Dalam rangka mencakup momen-momen penting selama acara, interaksi dengan pengunjung, dan visualisasi aktivitas serta produk Digitax, penulis memandang Canva sebagai alat yang ideal untuk menyusun kolase foto dan video dengan kemudahan dan fleksibilitas yang dibutuhkan.

Penulis memulai proses ini dengan mengumpulkan foto-foto yang merekam setiap kegiatan dan puncak acara. Dari momen interaksi antara

peserta dan pengunjung hingga ekshibisi produk Digitax, setiap gambar dipilih dengan cermat untuk menciptakan narasi visual yang kaya dan memikat.

Menggunakan platform Canva, penulis menggabungkan gambar-gambar tersebut dalam kolase yang dinamis dan penuh keberagaman. Perangkat ini memungkinkan penulis untuk menata foto-foto tersebut dengan presisi, menambahkan elemen desain seperti teks dan ikon, serta memberikan sentuhan kreatif lainnya untuk memperkaya pengalaman visual pengunjung.



Gambar 3. 7 Foto konten sorotan aktivitas

2. “CSR : TelkomMetra x AdMedika”

Dalam rangka menjalankan kegiatan wajib CSR, TelkomMetra dan anak perusahaan AdMedika menjalin kolaborasi dengan NARA Kreatif untuk memberikan kesempatan beasiswa kepada anak didik dari NARA Kreatif. CSR ini diinisiasi dengan tujuan mulia untuk mengurangi angka pengangguran dan memberikan edukasi kepada lulusan SMK dan SMA yang masih mencari peluang pekerjaan.

Sebagai bagian dari kegiatan tersebut, penulis ditugaskan untuk merancang kaos dengan tema "Jangan Takut Bermimpi". Kaos ini dicetak dan digunakan oleh peserta serta panitia yang terlibat dalam CSR. Tema tersebut dipilih dengan harapan dapat memberikan semangat dan inspirasi kepada para peserta, mendorong mereka untuk tidak takut bermimpi besar dan mengejar impian mereka.

- Briefing

Dalam perancangan kaos untuk CSR (*Corporate Social Responsibility*), penulis dan supervisor menjalankan sesi briefing kolaboratif untuk merinci setiap elemen yang akan terdapat pada kaos tersebut. Diskusi tersebut melibatkan pemilihan elemen desain, logo-logo yang akan dicantumkan, dan penyusunan motto CSR untuk tahun 2023.

Pertama-tama, penulis dan supervisor membahas secara rinci elemen-elemen apa saja yang akan menjadi bagian integral dari desain kaos. Ini termasuk pemilihan warna, gaya desain, dan faktor-faktor lain yang dapat mencerminkan semangat CSR serta kesan yang diinginkan. Dalam proses ini, penulis memastikan agar desain kaos tidak hanya estetik tetapi juga mencerminkan nilai-nilai dan komitmen perusahaan terhadap tanggung jawab sosial.

Selanjutnya, diskusi difokuskan pada logo-logo yang akan dicantumkan pada kaos. Supervisor memberikan panduan mengenai logo-logo yang perlu mendapat sorotan utama, baik itu logo perusahaan maupun logo yang secara khusus terkait dengan program CSR yang sedang berlangsung. Penulis memperhatikan detail dan keseimbangan visual agar semua logo terlihat koheren dan memperkuat pesan CSR.

Motto CSR untuk tahun 2023 menjadi fokus selanjutnya dalam briefing. Penulis dan supervisor bersama-sama merumuskan kata-kata yang kuat dan memotivasi untuk mencerminkan semangat dan tujuan CSR pada tahun tersebut. Proses ini melibatkan diskusi mendalam untuk memastikan bahwa motto tersebut menggambarkan komitmen perusahaan terhadap tanggung jawab sosial dan menciptakan dampak positif.

- Brainstorming

Setelah menjalankan briefing dan merinci setiap elemen bersama supervisor, penulis mengambil langkah lebih lanjut dengan menarik kesimpulan dari diskusi tersebut dan membentuk diagram brainstorming. Diagram ini menjadi wadah visual untuk merangkum dan mengorganisir konsep-konsep yang akan menjadi dasar dari rancangan yang akan dibuat oleh penulis.

Dalam diagram brainstorming ini, penulis mencantumkan setiap elemen kunci yang telah dibahas selama briefing. Ini termasuk warna-warna yang dipilih untuk kaus, gaya desain yang diinginkan, elemen-elemen grafis atau logo yang akan dicantumkan, dan tentu saja, motto CSR untuk tahun 2023. Setiap elemen disusun secara logis dan terstruktur, menciptakan gambaran yang jelas tentang bagaimana konsep akan berkembang.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

dengan konsep keseluruhan. Penyesuaian sketsa dilakukan dengan mempertimbangkan elemen-elemen yang sudah dipilih dalam diagram brainstorming, memastikan bahwa setiap bagian kaus memiliki tempat yang tepat dalam narasi visual yang ingin disampaikan.

Selama proses ini, penulis tetap berpegang pada palet warna yang telah ditentukan dalam briefing, menghadirkan nuansa yang konsisten dan mencerminkan identitas CSR perusahaan. Pilihan huruf dan gaya penulisan juga dipertimbangkan dengan seksama, menciptakan harmoni antara elemen-elemen desain dan pesan yang ingin disampaikan.



Gambar 3. 9 Sketsa Kaus CSR

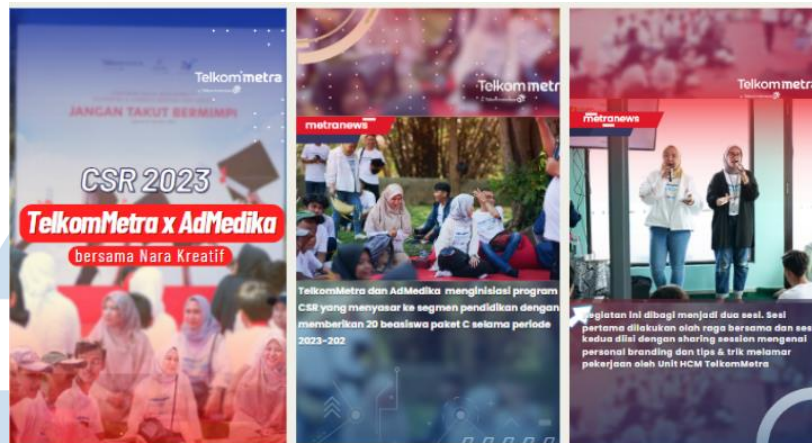
Sketsa kasar ini bukan hanya representasi visual, tetapi juga panduan yang memandu penulis selama proses perancangan selanjutnya. Keputusan yang diambil selama tahap sketsa akan membantu mencapai desain akhir yang sesuai dengan visi awal, menciptakan kaus CSR yang tidak hanya estetis, tetapi juga sarat dengan makna dan nilai-nilai perusahaan.



Gambar 3. 10 Dua Alternatif Kaus dengan Motto

Penulis merancang dua alternatif desain kaos yang mencerminkan semangat positif dan visi misi dari CSR ini menggunakan software procreate dan asset canva sesuai dengan anjuran supervisor, desain pada moto kaos merupakan hasil visualisasi dari ide yang diberikan supervisor kepada penulis, dengan warna yang diambil dari logo AKHLAK. Setiap desain dilengkapi dengan elemen-elemen grafis yang menggambarkan harapan, cita-cita, dan semangat untuk meraih masa depan yang lebih baik. Setelah selesai merancang, dua alternatif desain tersebut diserahkan kepada supervisor untuk dipilih yang mana yang akan dijadikan desain akhir. Keputusan tersebut kemudian akan disampaikan kepada vendor yang akan mencetak kaos tersebut dalam jumlah yang sesuai dengan kebutuhan CSR.

Setelah kegiatan CSR berakhir, penulis merancang konten instagram mengenai sorotan aktivitas dari CSR tersebut, dimana penulis menjabarkan informasi lebih lengkap terkait berlangsung nya acara tersebut seperti, aktivitas yang dilakukan, lokasi dan melampirkan foto dokumentasi sebagai bagian dari estetika, sorotan aktivitas ini dirancang menggunakan aplikasi Canva sesuai dengan anjuran supervisor



Gambar 3. 11 Reels Instagram CSR TelkomMetra

3. “TelkomMetra IBA Awards”

TelkomMetra meraih keberhasilan melalui inovasi MAPLE (Metra Life-cycle Product Evaluation) dashboard di kategori Business Technology Solutions - Business or Competitive Intelligence Solution, dalam International Business Awards, maka dari itu penulis ditugaskan untuk merancang pengumuman digital yang mencerminkan keunggulan inovasi MAPLE dan merayakan kemenangan ini.

Supervisor memberikan arahan dengan tema "youthful" sebagai landasan desain pengumuman digital. Melalui briefing yang diterima oleh penulis, supervisor menginstruksikan penulis untuk merancang pengumuman digital dengan menggunakan referensi yang diberikan supervisor kepada penulis, referensi ini mencakup unsur, elemen grafis dan warna untuk memudahkan penulis dalam proses perancangan.

- Briefing

Vice President memberikan briefing singkat mengenai berita penghargaan Telkommetra dalam IBA. Dari briefing tersebut, Vice President menyediakan copywriting yang akan digunakan sebagai teks pengumuman digital, serta foto-foto yang akan mendukung visualisasi berita tersebut.

Berikutnya, penulis memulai proses perancangan pengumuman digital dengan merinci elemen-elemen yang diberikan oleh Vice President. Copywriting yang disediakan menjadi dasar untuk menyusun teks pengumuman, dengan penekanan pada prestasi Telkometra dalam International Business Awards (IBA). Penulis memastikan bahwa teks mencerminkan keunggulan perusahaan dan mengkomunikasikan secara efektif mengenai penghargaan yang diterima.

Selanjutnya, penulis memilih foto-foto yang disediakan oleh Vice President untuk dimasukkan ke dalam pengumuman digital. Pemilihan gambar dilakukan dengan teliti untuk memastikan bahwa visualisasi berita mendukung pesan yang ingin disampaikan dan memberikan gambaran yang kuat mengenai momen penghargaan tersebut.

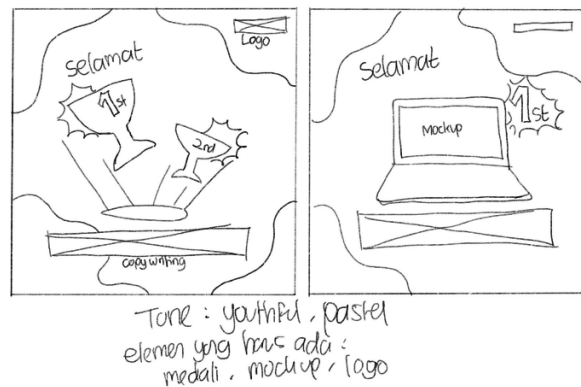
Dengan elemen-elemen yang telah diatur, penulis untuk merancang pengumuman digital yang menarik perhatian. Penggunaan desain yang tepat, pemilihan font yang sesuai, dan penyusunan elemen-elemen visual dilakukan dengan cermat untuk menciptakan presentasi digital yang estetis dan efektif.

- Sketsa

Setelah mendapatkan informasi dan panduan desain dari Vice President dan Supervisor melalui briefing sebelumnya, penulis merespons dengan merancang sketsa kasar. Sketsa ini mencakup gambaran luas dari desain yang akan dibuat, dengan tujuan memberikan pandangan awal kepada para pemangku kepentingan mengenai arah visual yang diambil.

Dalam sketsa kasar ini, penulis menyesuaikan desain dengan tema yang telah disetujui oleh Vice President dan Supervisor. Setiap

elemen desain utama, seperti layout, warna, dan komposisi visual, diperhatikan secara seksama. Sketsa ini juga mencakup posisi dan proporsi elemen-elemen kunci, menciptakan dasar yang jelas untuk tahap perancangan selanjutnya.



Gambar 3. 12 Sketsa pengumuman digital

Penulis memastikan bahwa sketsa mencerminkan pandangan secara keseluruhan, termasuk elemen-elemen yang perlu ditekankan berdasarkan briefing yang diberikan. Pemilihan font, penyusunan teks, dan pengaturan gambar diintegrasikan ke dalam sketsa untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang desain yang diinginkan.

Sketsa kasar ini, meskipun belum dalam bentuk final, menjadi alat yang sangat berguna untuk memvalidasi konsep dengan para pemangku kepentingan. Melalui sketsa ini, Vice President dan Supervisor dapat memberikan umpan balik lebih lanjut dan memastikan bahwa visi mereka tercermin dengan akurat dalam desain yang akan dikembangkan lebih lanjut.



Gambar 3. 13 Pengumuman digital mengenai penghargaan IBA 2023

4. Merancang Merchandise

TelkomMetra secara rutin menyelenggarakan berbagai acara yang melibatkan pihak eksternal, baik dalam konteks kolaborasi, persuasi, maupun kegiatan eksternal lainnya. Untuk memperkuat brand dan meningkatkan visibilitas, TelkomMetra mengambil keputusan untuk menciptakan merchandise yang berguna dan informatif, salah satunya adalah box sleeve dan tote bag TelkomMetra.



Gambar 3. 14 Merchandise cetak

- Briefing

Dengan briefing singkat yang diberikan oleh supervisor, penulis memulai perancangan merchandise dengan berfokus pada unsur warna, posisi logo, dan penyisipan informasi kontak yang relevan. Supervisor

menekankan penggunaan latar hitam dan warna vibrant yang tidak terlalu mencolok, menciptakan panduan desain yang spesifik.

Pertama-tama, penulis memilih latar hitam sebagai elemen dasar untuk merchandise, mengingatkan pada kesan elegan dan universal. Warna hitam juga memberikan kontras yang baik untuk logo dan elemen desain lainnya. Dalam pemilihan warna vibrant, penulis memilih warna-warna yang mencerminkan keberagaman dan kehidupan, sesuai dengan arahan untuk tidak terlalu mencolok namun tetap memberikan daya tarik visual. Penggunaan warna yang cerah dapat meningkatkan daya tarik merchandise tanpa mengganggu kesan keseluruhan.

Posisi logo menjadi fokus berikutnya, dan penulis dengan cermat menempatkan logo pada lokasi yang strategis dan estetis. Logo ditempatkan agar mudah terlihat dan mudah diidentifikasi, menciptakan kesan merek yang kuat. Penyisipan informasi kontak yang relevan juga diperhatikan dengan baik. Penulis memastikan bahwa informasi tersebut ditempatkan dengan jelas dan mudah dibaca tanpa mengganggu desain keseluruhan. Ini bisa termasuk alamat situs web, nomor telepon, atau alamat email yang dapat diakses oleh yang memerlukan.

Dengan mempertimbangkan semua elemen tersebut, penulis menciptakan desain merchandise yang tidak hanya memenuhi harapan dari briefing supervisor, tetapi juga mencerminkan identitas merek secara menyeluruh. Proses ini menghasilkan merchandise yang estetis, fungsional, dan efektif dalam menyampaikan informasi kontak yang diperlukan. Hal ini khusus diberikan pada penyisipan informasi kontak yang relevan.

Hal ini bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi pihak eksternal yang mungkin tertarik untuk berkolaborasi atau terlibat dalam kegiatan bersama. Informasi kontak tersebut dapat meliputi nomor telepon, alamat email, dan media sosial resmi TelkomMetra. Box sleeve dan tote bag dipilih sebagai merchandise karena keduanya memiliki kegunaan praktis

dalam kehidupan sehari-hari, sehingga memiliki peluang besar untuk digunakan secara berulang.

- **Brainstorming**

Dalam merangkai bagan brainstorming berdasarkan hasil briefing, penulis memberikan fokus pada bentuk elemen yang akan digunakan, termasuk motif geometris dan abstrak. Berikut adalah bagan brainstorming yang mencerminkan ide dan konsep yang dihasilkan:

- a) **Motif Geometris:**

Segi enam dan segi empat sebagai dasar bentuk. Penggunaan garis-garis lurus dan sudut tajam untuk menciptakan tampilan bersih dan modern. Eksperimen dengan pola grid dan repetisi elemen geometris untuk keseimbangan visual.

- b) **Motif Abstrak:**

Elemen abstrak yang menggambarkan konsep-konsep perusahaan secara non-literal. Penggunaan bentuk bebas dan kurva organik untuk memberikan kesan dinamis dan kreatif. Eksplorasi perpaduan warna yang menarik untuk memperkuat kesan abstrak.

- c) **Kombinasi Motif:**

Gabungan motif geometris dengan elemen abstrak untuk menciptakan kesan yang unik. Percobaan dengan transformasi dan modifikasi elemen geometris untuk memberikan nuansa lebih artistik. Pemilihan warna yang harmonis untuk menyatukan elemen-elemen yang berbeda.

- d) **Kontekstualisasi Tema:**

Penyesuaian bentuk elemen dengan tema logo TelkomMetra
Integrasi elemen-elemen tersebut dengan logotipe atau ikon

yang merepresentasikan nilai-nilai perusahaan. Pemilihan skema warna yang konsisten dengan citra perusahaan.



Gambar 3. 15 Brainstorming merchandise

Dengan menggunakan bagan brainstorming ini, penulis dapat secara sistematis menjelajahi berbagai konsep dan ide yang sesuai dengan panduan briefing. Pendekatan ini membantu menciptakan landasan kuat untuk perancangan selanjutnya, memastikan bahwa elemen-elemen yang dipilih secara harmonis mencerminkan nilai-nilai perusahaan dan tujuan desain yang diinginkan.

- Moodboard

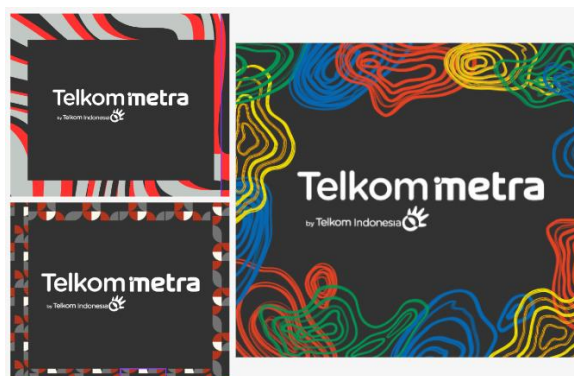
Dalam proses perancangan motif untuk merchandise, penulis melangkah ke tahap selanjutnya dengan merancang moodboard yang menjadi landasan visual bagi inspirasi dan kesimpulan dari brainstorming sebelumnya. Moodboard ini menjadi titik temu antara ide-ide kreatif yang dihasilkan dalam sesi brainstorming dan konsep yang dapat diaplikasikan secara visual pada merchandise. Dengan memulai dengan pengumpulan inspirasi dari berbagai sumber desain, penulis memilih gambar dan warna yang mencerminkan motif geometris dan abstrak sesuai dengan nilai-nilai perusahaan yang terdefinisi dalam briefing.



Gambar 3. 16 Moodboard pattern

- Desain final

Dalam langkah berikutnya, penulis memilih untuk langsung merancang desain final tanpa melalui tahap sketsa. Pendekatan ini melibatkan eksplorasi kreatif langsung pada perangkat desain, dengan mencoba-coba elemen-elemen yang muncul dari moodboard sebelumnya. Langsung menuju desain final memberikan kebebasan eksperimental yang lebih besar, memungkinkan penulis untuk mengeksplorasi berbagai ide dan melihat hasilnya secara langsung.



Gambar 3. 17 Alternatif dan desain final

Penulis mengambil inspirasi dari motif geometris dan abstrak yang terdapat dalam moodboard, serta mencoba elemen-elemen yang dianggap memiliki potensi visual yang tinggi. Dengan memanfaatkan perangkat lunak desain seperti Adobe

Illustrator dan Photoshop, penulis secara langsung mengaplikasikan konsep-konsep yang muncul dalam pikirannya ke dalam desain final merchandise. Pendekatan mencoba-coba ini memberikan fleksibilitas dan ruang bagi kreativitas tanpa terbatas oleh batasan sketsa awal.

5. Merancang Plakat Akrilik TelkomMetra

Plakat akrilik bagi perusahaan adalah suatu bentuk penghargaan dan representasi visual dari prestasi maupun kontribusi, Supervisor memberikan petunjuk dengan, memberi arahan mengenai jenis tulisan yang harus dimasukkan ke dalam desain agar dapat mencerminkan konsep Smart City secara optimal. Penulis menggunakan software Procreate dan Adobe Illustrator dalam perangkaian mockup dan ilustrasi smartcity. Supervisor memberikan link referensi dan contoh gambar yang diinginkan, termasuk memberikan referensi visual dari elemen yang diinginkan. Instruksi ini melibatkan elemen-elemen seperti teknologi terkini, keberlanjutan, konektivitas, dan inovasi, yang menjadi pokok dari visi Smart City yang hendak disampaikan. Dengan menggunakan warna biru yang terinspirasi dari logo AKHLAK, penulis memperbanyak elemen grafis berwarna biru.



Gambar 3. 18 Plakat akrilik yang sudah dicetak

Dalam merancang plakat akrilik Telkommetra, penulis melibatkan diri dalam berbagai rangkaian proses kreatif yang melibatkan pemikiran desain, pemilihan materi, dan komunikasi visual. Pertama-tama, penulis mulai dengan merumuskan konsep desain yang mencerminkan nilai-nilai dan identitas Telkommetra

- Briefing

Dalam proses briefing perancangan mockup plakat akrilik dengan arahan dari supervisor, penulis mendapatkan panduan terkait tema yang akan diusung dalam plakat tersebut. Setelah mengirimkan beberapa foto referensi, penulis menyimpulkan bahwa plakat tersebut akan memiliki sifat yang simpel dengan fokus pada tema smart city. Berdasarkan arahan tersebut, penulis kemudian merancang plakat dengan prinsip-prinsip desain yang mencerminkan konsep smart city.

Plakat ini kemungkinan akan mempertimbangkan elemen-elemen desain yang menggambarkan konsep pintar, inovatif, dan teknologi yang terintegrasi dalam keseharian sebuah kota. Mungkin termasuk gambaran simbolis bangunan-bangunan modern, jaringan digital, atau ikon-ikon terkait teknologi yang dapat diidentifikasi dengan konsep smart city.

Warna-warna yang dipilih mungkin akan bersifat modern dan bersih, mungkin dengan dominasi warna-warna netral atau teknologi seperti biru, putih, atau abu-abu. Pemilihan huruf dan tata letak teks dapat disesuaikan agar sesuai dengan estetika dan kesan yang diinginkan, mungkin dengan menggunakan jenis huruf modern yang bersih dan mudah dibaca.

Selama proses desain, penulis akan menjaga kesederhanaan plakat untuk mencapai kesan yang elegan dan kontemporer.

Penggunaan bahan akrilik sebagai media juga dapat memperkuat kesan modern dan memberikan kilauan visual yang khas.

Seiring dengan proses perancangan, penulis juga dapat terus berkomunikasi dengan supervisor untuk mendapatkan umpan balik dan memastikan bahwa plakat yang dihasilkan sesuai dengan ekspektasi dan memenuhi kebutuhan visual serta pesan yang ingin disampaikan terkait tema smart city.

- Moodboard

Setelah menerima briefing dan menarik kesimpulan tentang tema smart city, penulis melanjutkan proses perancangan plakat akrilik dengan membuat moodboard. Moodboard menjadi landasan desain final plakat dan berfungsi sebagai kumpulan inspirasi visual yang mencerminkan estetika dan konsep yang diinginkan. Berikut adalah tahapan pembuatan moodboard:

1. Kumpulan Inspirasi Gambar:

Penulis mengumpulkan gambar-gambar yang mencerminkan elemen-elemen kunci dari tema smart city. Ini bisa mencakup gambar gedung-gedung modern, ikon teknologi, jaringan digital, atau gambar-gambar yang menunjukkan kehidupan perkotaan yang terintegrasi dengan teknologi.

2. Pemilihan Warna dan Palet:

Moodboard mencakup pilihan warna yang sesuai dengan tema smart city. Warna-warna yang modern, seperti biru teknologi, abu-abu, atau putih bersih, mungkin menjadi pilihan.

Konsistensi dalam palet warna membantu menciptakan kesan yang terkoordinasi dan harmonis.



Gambar 3. 19 Palet warna yang dipilih

3. Kesederhanaan dan Elegansi:

Penulis memastikan bahwa kesederhanaan dan elegansi tetap menjadi fokus utama dalam moodboard, mencerminkan arahan dari briefing untuk plakat yang bersifat simpel.

4. Komunikasi dengan Supervisor:

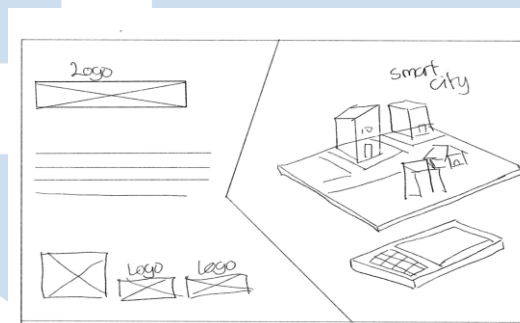
Selama proses pembuatan moodboard, penulis tetap terhubung dengan supervisor untuk mendapatkan umpan balik. Hal ini memastikan bahwa moodboard mencerminkan visi bersama dan dapat menjadi panduan yang kuat untuk desain final plakat.

Setelah moodboard selesai, penulis dapat melanjutkan ke tahap desain final plakat akrilik dengan merujuk pada inspirasi dan elemen-elemen yang telah dipilih dalam moodboard, sambil tetap mempertimbangkan umpan balik dari supervisor.

- Sketsa

Berdasarkan arahan dari supervisor dan terinspirasi oleh moodboard yang telah dirancang, penulis merancang sketsa plakat akrilik Telkometra dengan menggunakan software Procreate. Desain plakat dibuat dengan pendekatan yang simpel dan on point, memfokuskan elemen-elemen kunci seperti

gambar gedung modern, ikon teknologi, dan unsur smart city lainnya. Dengan palet warna yang dipilih secara hati-hati dan tipografi yang sesuai, sketsa tersebut kemudian diperfeksi dengan membersihkan detail dan menyesuaikan proporsi untuk mencapai kesederhanaan dan kejelasan yang diinginkan. Proses ini melibatkan komunikasi terus-menerus dengan supervisor, dan setelah mendapatkan umpan balik, penulis menghasilkan desain final plakat akrilik Telkometra yang siap untuk diproduksi dalam bentuk fisik.



Gambar 3. 20 Sketsa plakat akrilik

- Final Desain

Setelah menyelesaikan sketsa, penulis melanjutkan proses dengan menambahkan warna dan merangkai ilustrasi mockup plakat akrilik Telkometra. Langkah-langkah ini bertujuan untuk memberikan dimensi visual yang lebih lengkap dan memperlihatkan tampilan akhir yang diharapkan. Dalam proses tersebut, penulis memasukkan palet warna yang telah dipilih sebelumnya dengan hati-hati, menyempurnakan detail ilustrasi, dan menciptakan komposisi mockup yang mencakup elemen-elemen desain yang telah disepakati. Hasil akhir ini kemudian dipresentasikan kepada supervisor, yang memberikan umpan balik dan saran. Dengan berdasarkan pada umpan balik tersebut,

penulis melakukan revisi terakhir pada desain plakat sebelum mencapai kesepakatan final dengan supervisor. Setelah mendapatkan persetujuan, plakat dianggap selesai dan siap untuk diproduksi dalam bentuk fisik. Proses ini memastikan bahwa desain plakat akrilik Telkommetra memenuhi standar dan visi yang diinginkan oleh pihak terkait, dan berlangsung melalui kolaborasi yang efektif dengan supervisor.



Gambar 3. 21 Mockup design plakat

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Penulis menghadapi tantangan yang signifikan dalam menyesuaikan waktu di lingkungan kerja perusahaan. Kendala ini terutama muncul karena penulis sering kali harus lembur dan bekerja di hari libur sebagai tanggapan terhadap situasi mendesak yang dihadapi perusahaan. Pekerjaan tambahan ini tidak hanya menambah tekanan terkait waktu, tetapi juga berdampak pada keseimbangan antara tuntutan pekerjaan dan komitmen akademis.

Kondisi ini menciptakan tantangan, di mana penulis perlu mencari cara untuk mengelola waktu dengan efektif agar dapat memenuhi tuntutan pekerjaan tanpa mengorbankan komitmen akademis. Meskipun penulis berupaya semaksimal mungkin untuk memenuhi kewajibannya di tempat kerja, mencapai keseimbangan yang ideal tetap merupakan perjuangan yang terus dihadapi.

Selama masa internship, penulis mengandalkan fasilitas pribadi untuk menyelesaikan tugas-tugasnya. Penggunaan fasilitas pribadi ini terbukti penting, terutama dalam mengatasi kendala teknis seperti lag dan risiko overheating yang dapat menghambat produktivitas. Dengan memanfaatkan sumber daya pribadi, penulis berhasil mengatasi beberapa hambatan teknis yang mungkin timbul selama proses pengerjaan.

Meskipun menghadapi berbagai kesulitan, penulis tetap berkomitmen untuk memberikan hasil terbaik di tempat kerja dan menjaga kualitas pekerjaan akademisnya. Pengalaman ini, meski penuh tantangan, juga memberikan penulis peluang untuk mengembangkan keterampilan manajemen waktu dan ketangguhan dalam mengatasi situasi yang kompleks di lingkungan kerja..

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Penulis menghadapi tantangan tersebut dengan memberikan prioritas utama pada tugas-tugas yang diberikan oleh perusahaan. Keputusan ini diambil dengan tujuan utama untuk menjaga reputasi baik penulis sendiri sekaligus menjaga reputasi universitas yang menjadi bagian dari lingkungan akademis penulis. Dengan tekad kuat, penulis berkomitmen untuk menyisihkan lebih banyak waktu guna menyelesaikan kewajiban-kewajiban perusahaan, baik yang terkait dengan bidang desain maupun tugas-tugas non-desain.

Pendekatan proaktif ini diambil sebagai strategi untuk menjaga keseimbangan antara tanggung jawab terhadap perusahaan dan kewajiban akademis. Dengan memberikan prioritas pada tugas-tugas perusahaan, penulis berharap dapat memberikan kontribusi yang maksimal pada pekerjaan dan tetap menjaga kualitas pekerjaan akademisnya. Hal ini tidak hanya untuk kepentingan pribadi penulis, tetapi juga sebagai bentuk tanggung jawab terhadap institusi pendidikan yang telah memberikan kesempatan magang.

Dalam mengatasi kendala teknis seperti masalah overheating, penulis telah mengadopsi beberapa strategi. Salah satunya adalah memberikan jeda saat perangkat mengalami overheating atau menggunakan device lain sebagai alternatif, seperti memindahkan pekerjaan ke dalam iPad. Dengan demikian, penulis dapat tetap produktif dan mengatasi hambatan teknis tanpa mengorbankan kualitas pekerjaan. Melalui upaya proaktif dan adaptabilitas dalam mengatasi kendala, penulis berharap dapat menghadapi tantangan dengan lebih efektif, mencapai kesuksesan dalam kedua aspek, baik pekerjaan di perusahaan maupun kewajiban akademis.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA