

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis memegang peran sebagai Desainer untuk membantu beberapa proyek Perusahaan. Kedudukan penulis berada dibawah supervisor yang juga sebagai manajer di kreatif dimana penulis ditempatkan. Supervisor memberikan tugas dan panduan terkait tugas-tugas yang harus dilakukan, dan memberi masukan dan arahan jika ada kesalahan dalam pengerjaan tugas-tugas yang diberikan.

Dalam koordinasi dengan tim atau departemen terkait, penulis bertanggung jawab untuk menciptakan desain yang menarik, efektif, dan memiliki pesan yang kuat untuk mempersuasi audiens untuk mengikuti proyek yang dirancang oleh Perusahaan. Selain itu, penulis juga bertanggung jawab untuk memastikan bahwa desain yang dibuat sesuai dengan standar kualitas dan gaya yang telah diberikan melalui brief perusahaan.

3.1.1 Kedudukan

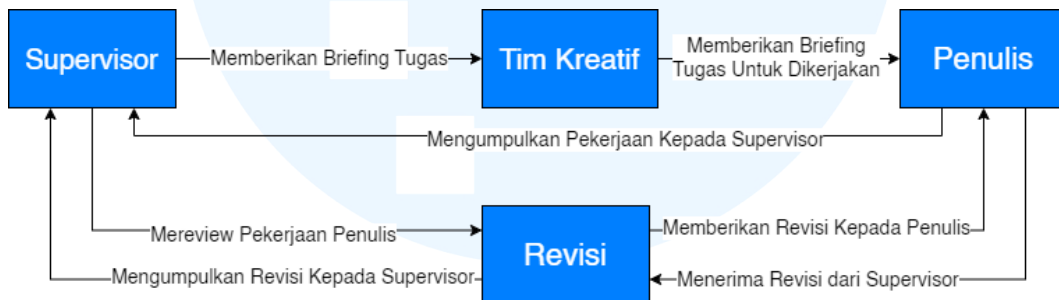
Penulis memiliki peran kunci sebagai bagian dari tim desain yang bertanggung jawab atas beberapa proyek yang dijalankan oleh Perusahaan. Di bawah bimbingan seorang supervisor yang juga merupakan manajer kreatif di divisi tersebut, penulis memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas-tugas yang ditugaskan dengan baik. Supervisor tidak hanya memberikan arahan mengenai apa yang harus dilakukan, tetapi juga memberikan masukan yang berharga serta bimbingan jika terjadi kesalahan dalam proses pelaksanaan tugas.

Dalam lingkungan kerja yang dinamis, penulis berkolaborasi dengan tim lain dan berinteraksi dengan departemen terkait untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan visi proyek.

Komunikasi yang efektif dan pemahaman yang mendalam tentang preferensi audiens menjadi kunci dalam menciptakan desain yang memikat. Selain itu, penulis juga mengembangkan keterampilan teknisnya melalui pelatihan dan eksperimen mandiri untuk meningkatkan kemampuan dalam menghasilkan karya yang inovatif dan berkualitas tinggi.

3.1.2 Koordinasi

Pada bagian ini penulis akan menjelaskan tentang alur koordinasi dalam pemberian tugas kepada penulis. Penulis diberikan tugas oleh supervisor dan penulis mengerjakan proyek milik perusahaan langsung yang akan dipakai nanti sebagai *back up* untuk mempromosikan program EXIST milik PT. Metra Digital Media.



Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1 Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	Aset visual ESG Forum	Perancangan aset visual untuk <i>key visual</i> ESG Forum
	2	<i>Key Visual</i> ESG Forum	Memulai proyek ESG Forum melalui tahapan pertama, yaitu melakukan <i>research</i> mengenai ESG. Proyek ini dikerjakan dalam kurun waktu dua bulan.
	3	<i>Birthday Greetings</i>	Memulai perancangan dari <i>briefing</i>

		<i>Card</i>	yang diberikan oleh rekan kerja.
	4	<i>Web design for EXIST Program</i>	Tahapan awal yang dilakukan dengan melakukan <i>brief</i> bersama beberapa rekan kerja dan juga <i>Supervisor</i> .
	8	<i>Key Visual for MSIG</i>	Memulai <i>research</i> untuk perancangan <i>key visual</i> setelah penulis diberikan <i>brief</i> singkat.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

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

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Proses perancangan penulis melibatkan langkah-langkah khusus untuk menciptakan desain yang sesuai dan optimal. Pada beberapa karya, metode perancangan yang bisa digunakan adalah metode yang dikembangkan oleh desainer grafis terkenal, Robin Landa.

3.3.1.1 ESG of The Environmental Asset

Langkah pertama dalam proses ini adalah penulis belajar untuk memahami isu-isu lingkungan yang relevan dan penting untuk ditekankan dalam desain. Pada perancangan aset visual ini, penulis berfokus pada salah satu dari ketiga aspek ESG, yaitu *Environmental* yang meliputi isu-isu seperti keterlibatan manusia dalam penjagaan dan pelestarian lingkungan, daur ulang, atau perlindungan habitat. Penulis melakukan riset mendalam tentang isu-isu lingkungan yang dipilih. Penulis menganalisis tren, statistik, dan informasi terkait untuk memahami konteks dan dampak dari isu-isu tersebut.

Penulis menggunakan *moodboard* untuk menghasilkan ide-ide untuk aset visual penulis. Penulis mencoba berbagai

pendekatan untuk mengkomunikasikan pesan lingkungan secara efektif.



Gambar 3. 2 *Environmental moodboard*

Penulis juga mencari *moodboard* lainnya untuk menambah referensi dalam mendesain aset visual.



Gambar 3. 3 *Environmental moodboard*

Penulis mencoba menggabungkan kedua referensi desain untuk dikembangkan lebih lanjut melalui evaluasi konsep-konsep dengan mempertimbangkan efektivitas komunikasi dan daya tarik visual. Penulis mulai merancang karya dengan mengintegrasikan

elemen-elemen lingkungan alam seperti tumbuhan dan seekor burung untuk memperkuat kesan natural. Dengan menambahkan unsur-unsur ini, penulis berharap dapat menciptakan suasana yang lebih alami dan organik, sehingga target audiens dapat merasakan kedekatan dengan alam. Elemen tumbuhan memberikan sentuhan hijau yang menenangkan, sementara kehadiran burung menambah dinamika dan kehidupan pada karya tersebut.



Gambar 3. 4 Aset visual

Penulis menyertakan gambar tangan manusia dalam karyanya untuk menyampaikan pesan bahwa manusia memiliki peran penting dalam menjaga kelestarian lingkungan. Ilustrasi tangan ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual, tetapi juga sebagai simbol yang memperkuat pesan tentang pentingnya partisipasi aktif manusia dalam usaha melestarikan dan menjaga keberlanjutan lingkungan hidup. Dengan menambahkan elemen visual ini, penulis berharap target audiens akan lebih memahami dan menyadari tanggung jawab mereka dalam upaya lingkungan yang berkelanjutan.

3.3.1.2 Birthday Greetings Card for MD Media internal website

Dalam *briefing* singkat bersama salah satu tim *Creative*, rekan satu tim menyampaikan bahwa langkah pertama dalam memahami tujuan dari kartu ucapan ulang tahun ini, adalah untuk meningkatkan semangat tim dan menciptakan hubungan yang lebih baik antara rekan kerja. Selain itu, penting untuk memahami siapa target audiens kartu tersebut, hal mana target audiens pada desain ini merupakan para karyawan di MD Media. Penulis diarahkan oleh rekan satu tim tersebut untuk menggunakan konsep yang ceria dan menyenangkan dalam desainnya, sambil tetap menjaga unsur formalitas agar tampak profesional. Dalam upaya ini, penulis merancang dua desain yang berbeda, masing-masing menggabungkan elemen-elemen visual yang mencerminkan suasana yang diinginkan.

Setelah menetapkan *brief* atau gambaran umum tentang apa yang ingin dicapai, penulis mengarahkan fokusnya pada tahap berikutnya dalam proses kreatif, yaitu mencari referensi yang relevan. Proses mencari referensi ini adalah langkah penting dalam memastikan bahwa desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan harapan target audiens.



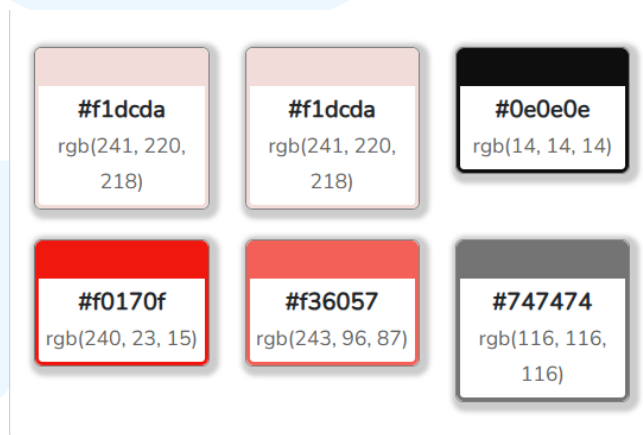
Gambar 3. 5 Referensi desain untuk tema *fun*

Gambar di bawah ini merupakan referensi desain yang penulis cari untuk perancangan desain pertama.



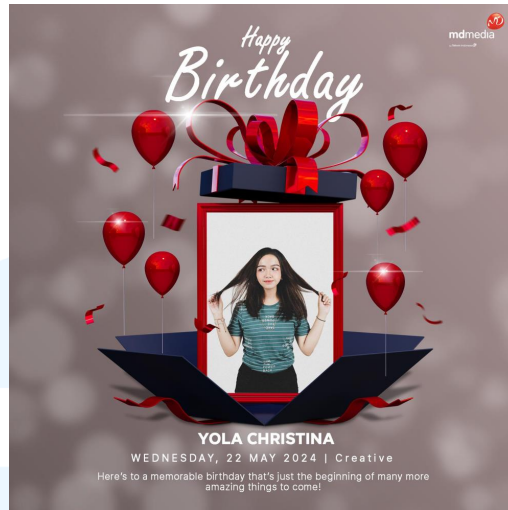
Gambar 3. 6 Referensi desain untuk tema formal

Dalam desain pertama, penulis menggunakan warna-warna yang diambil langsung dari logo perusahaan, yaitu merah, putih, dan hitam.



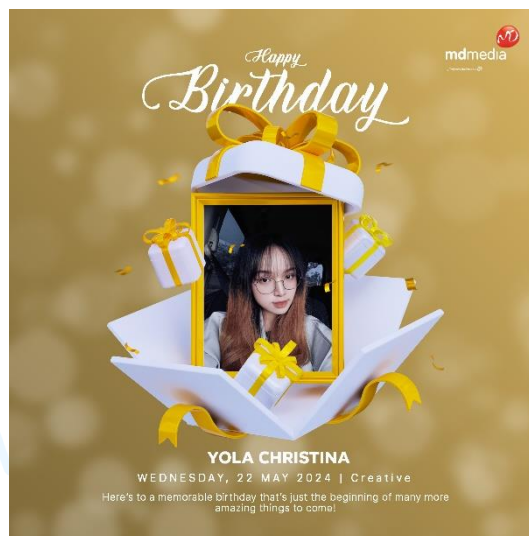
Gambar 3. 7 Color palette moodboard

Penggunaan warna-warna ini bertujuan untuk memperkuat identitas perusahaan dan memastikan bahwa desain tersebut selaras dengan citra dan *branding* perusahaan.



Gambar 3. 8 Birthday card I

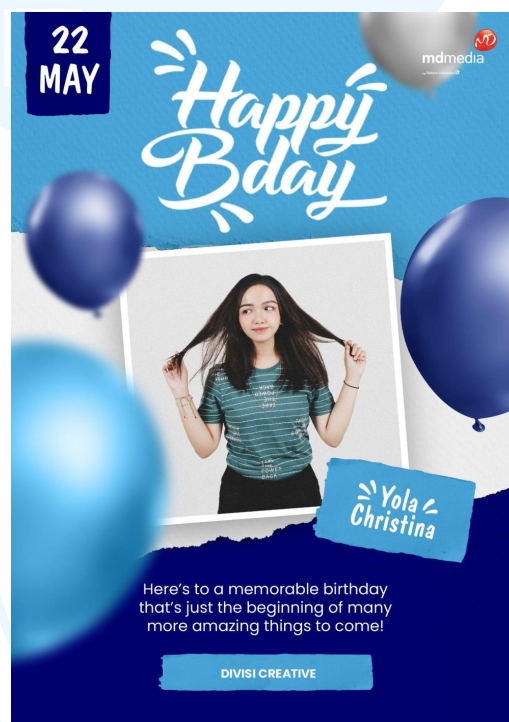
Pada desain kedua, awalnya penulis ingin membuat desain kedua dengan menggunakan warna yang cerah, yakni warna kuning. Namun, setelah memberikan presentasi kepada rekan tim, terungkap bahwa warna tersebut dinilai kurang menyatu dan tidak sesuai dengan citra formal yang ingin dipertahankan oleh perusahaan.



Gambar 3. 9 Birthday card II (sebelum revisi)

Masukan dari rekan tim ini kemudian menjadi landasan untuk melakukan revisi desain, dengan mencari alternatif warna yang lebih cocok dengan karakter dan citra perusahaan yang ingin disampaikan. Dari *feedback* yang telah diberikan, penulis

merancang ulang penuh desain sebelumnya dan akhirnya memilih untuk menggunakan warna biru dan putih. Warna biru dipilih karena sering diasosiasikan dengan profesionalisme, kepercayaan, dan ketenangan, yang semuanya penting dalam menonjolkan sisi formal dari perusahaan. Warna putih kembali digunakan untuk memberikan kesan yang bersih dan sederhana. Kombinasi warna dalam kedua desain ini dirancang dengan cermat untuk memastikan bahwa setiap desain tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mampu menyampaikan pesan dan identitas perusahaan dengan jelas dan efektif. Untuk menambahkan nuansa keceriaan, penulis menyertakan berbagai aset seperti balon, yang memberikan kesan perayaan; kado, yang melambangkan pemberian dan kejutan; serta menggunakan warna-warna terang yang dapat menarik perhatian dan menciptakan atmosfer yang hidup dan bersemangat.



Gambar 3. 10 *Birthday card II* (setelah revisi)

Semua elemen ini dipilih dengan hati-hati untuk memastikan bahwa desain akhir tidak hanya sesuai dengan konsep yang diharapkan tetapi juga mampu menyampaikan pesan yang diinginkan dengan efektif. Penulis berharap bahwa kombinasi dari

elemen *fun* dan formal ini akan menciptakan desain yang menarik, profesional, dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

3.3.1.3 Key Visual for ESG Forum

Proyek ini merupakan proyek terlama yang penulis rancang. Proyek ini merupakan bagian dari program *EXIST* (ESG *Existence for Sustainability*) yang merupakan cara untuk memperkuat komunikasi program *EXIST* sebagai wujud komitmen ESG dari Telkom Indonesia. Dari *brief* dan berbagai informasi yang telah diberikan oleh *Supervisor*, penulis memahami bahwa *EXIST* itu sendiri adalah mengenai masa depan yang berorientasi pada pemikiran strategis jangka panjang dan berfokus pada penciptaan nilai-nilai berkelanjutan untuk memberikan keseimbangan pada masyarakat. Pada awal proses kreatif, penulis memilih untuk mengembangkan desain dengan tema ESG (*Environmental, Social, and Governance*), yang memiliki fokus kuat pada aspek lingkungan. Dalam pendekatan ini, penulis menekankan elemen-elemen visual dan konsep yang berkaitan dengan keberlanjutan dan pelestarian lingkungan. Desain ini mencakup penggunaan warna-warna alami, gambar-gambar yang menggambarkan alam, serta simbol-simbol yang merepresentasikan praktik ramah lingkungan. Fokus yang diberikan pada aspek lingkungan ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan mempromosikan praktik berkelanjutan di kalangan audiens.

Gambar di bawah merupakan aset ilustrasi yang penulis rancang untuk menjadi poin utama dari *Key Visual* ESG Forum.



Gambar 3. 11 Ilustrasi ESG Forum

Penulis menggabungkan beberapa aset foto dan ilustrasi yang akan menjadi poin utama dari *Key Visual* ESG Forum nantinya. Gambar di bawah merupakan aset ilustrasi yang penulis rancang untuk menjadi poin utama dari *Key Visual* ESG Forum.



Gambar 3. 12 *Key Visual* ESG Forum (sebelum revisi)

Supervisor menyampaikan bahwa desain penulis sebelumnya masih kurang menggambarkan keberlanjutan dan kelangsungan dari perusahaan karena penulis terlalu berfokus kepada aspek lingkungan. Melalui tanggapan dari *Supervisor*, penulis kemudian melakukan revisi desain tersebut berdasarkan referensi *Key Visual* dari acara serupa yang sudah pernah dilaksanakan di luar negeri, yaitu "The Sustainability & ESG Business Summit 2021" yang diselenggarakan *British Chamber of*

Commerce di Shanghai. Mengusung konsep *ESG Balance for Sustainability*, penulis merancang desain ini untuk menunjukkan bahwa keseimbangan dari suatu desain bisa diharapkan untuk menjadi keberlanjutan dari semua dampak dan tata kelola perusahaan kepada lingkungan, sosial, dan pemerintahan.



Gambar 3. 13 Key Visual "The Sustainability & ESG Business Summit 2021"

Dengan referensi desain yang telah penulis cari dan temukan, penulis kemudian membuat desain yang memfokuskan pada bagaimana desain ini bisa sampai kepada target audiens dan lebih focus kepada bagaimana perusahaan melancarkan tema keberlanjutan ESG tersebut, yaitu lingkungan, sosial, dan perusahaan.

ESG Forum 2024



Gambar 3. 14 Key Visual ESG Forum (setelah revisi)

3.3.1.4 Key Visual for MSIG

Desain yang dirancang kali ini merupakan tugas kecil yang dikerjakan hanya dalam kurun waktu dua hari. Penulis diberikan *brief* singkat oleh *Supervisor* mengenai *key visual* kali ini, yaitu dengan membuat desain untuk acara penghargaan dari MSIG untuk karyawan. Penulis diarahkan oleh *Supervisor* dan juga rekan kerja untuk menggunakan fotografi pada desain kali ini.

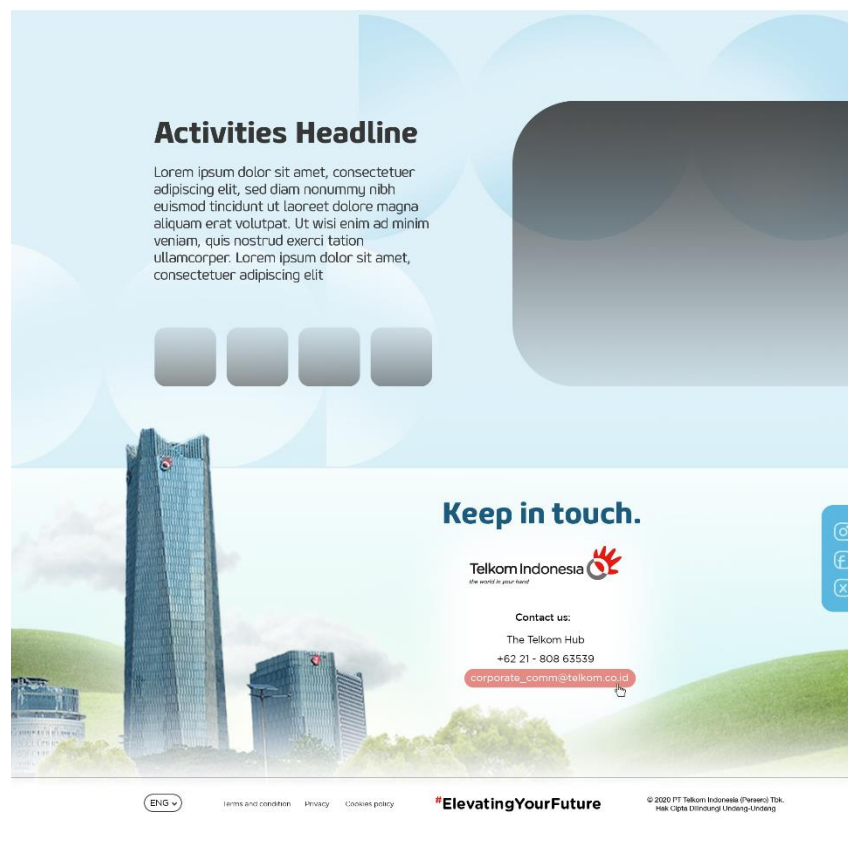


Gambar 3. 15 Key Visual untuk MSIG

3.3.1.5 Web Design for EXIST Program

Sebelum memulai perancangan *web design* untuk EXIST, saya diberikan proposal terkait *planning* untuk program EXIST. EXIST (ESG Existence for Sustainability by Telkom Indonesia) merupakan program yang dibuat dengan memikirkan bagaimana cara memperkuat komunikasi EXIST sebagai wujud komitmen ESG dari Telkom Indonesia. Penulis kemudian ditugaskan oleh rekan kerja untuk mendesain *web* untuk program EXIST.





Gambar 3. 16 Desain web untuk Program EXIST

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama masa magang, penulis menghadapi beberapa hambatan yang ternyata berperan penting dalam proses pembelajaran. Salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah kesulitan dalam berkomunikasi dan berkoordinasi dengan tim. Pada awalnya, penulis mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide-idenya. Selain itu, pengelolaan waktu juga menjadi tantangan tersendiri. Penulis harus mencari keseimbangan antara tugas magang, aktivitas akademis, dan urusan pribadi.

Tantangan-tantangan ini sebenarnya bukan disebabkan oleh kesalahan pihak manapun, melainkan merupakan bagian alami dari proses adaptasi penulis dalam menghadapi lingkungan belajar yang baru. Walaupun sulit, penulis mengambil pembelajaran berharga dari setiap hambatan yang dihadapi. Semua ini telah berkontribusi pada pertumbuhan penulis, baik secara pribadi maupun profesional.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Untuk mengatasi kendala-kendala yang penulis hadapi selama magang, penulis melakukan beberapa cara untuk menemukan solusi dan memperbaiki situasi.

1. Komunikasi dan Koordinasi Tim

Untuk menyelesaikan kesulitan dalam komunikasi dan koordinasi, penulis berusaha untuk menjadi lebih transparan dan proaktif saat berinteraksi dengan tim, meminta *feedback*, dan menjelaskan instruksi atau harapan dengan lebih rinci jika dibutuhkan. Selain itu, penulis meningkatkan kemampuan komunikasi dengan cara lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi tim, mendengarkan dengan cermat, dan berusaha untuk lebih jelas dalam menyampaikan ide-ide.

2. Pengelolaan Waktu

Untuk menghadapi kendala ini, membuat jadwal yang terstruktur untuk mengatur waktu antara tanggung jawab magang, kegiatan akademik, dan urusan pribadi. Kemudian penulis memprioritaskan tugas berdasarkan urgensi dan pentingnya dengan cara mengidentifikasi tugas-tugas yang harus diselesaikan lebih awal dan mengalokasikan waktu yang cukup untuk setiap tugas. Penulis juga menggunakan *reminder* melalui *handphone* agar tetap bisa mengatur waktu.

Dengan menerapkan solusi-solusi ini, penulis berharap dapat mengatasi kendala-kendala tersebut dan mengoptimalkan pengalaman magangnya, sambil terus tumbuh baik secara pribadi maupun profesional.

