

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

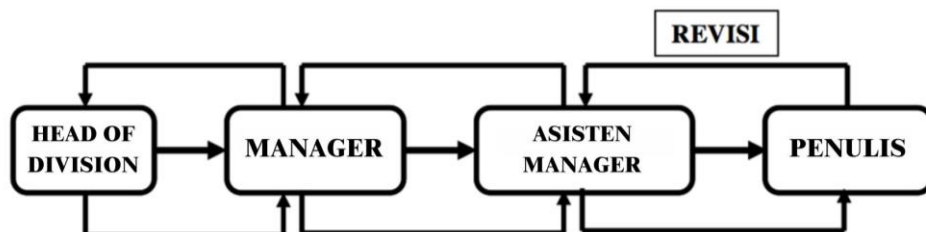
Divisi *Research & Development* (R&D) terutama pada bagian *Seed Production & commercial* merupakan divisi yang bertugas untuk menangani jual beli benih kelapa sawit. Divisi ini dipimpin oleh Zulhermana Sembiring selaku ketua, dimana tanggung jawabnya adalah pengelolaan kebun induk, tahap proses biji menjadi kecambah, pengontrolan kualitas, sampai pemasarannya. Selain itu, adapun *manager*, *assistant manager*, sampai administrasi yang membantu jalannya divisi ini.

3.1.1 Kedudukan

Penulis mulai melaksanakan kerja magang pada 15 Januari 2024. Adapun periode magang mulai dari 15 Januari 2024 – 14 Juli 2024 di divisi *Research & Development* (R&D) terutama pada *commercial*. Seperti nama divisi, tanggung jawab penulis adalah membantu untuk memasarkan benih kelapa sawit melalui *social media*, seperti *instagram*, *facebook*, dan lainnya. Tidak hanya itu, penulis juga membantu dalam desain media cetak seperti *banner*, *flyer*, *souvenir*, dan sejenisnya.

3.1.2 Koordinasi

Berikut bagan alur kerja penulis selama melakukan kerja magang di perusahaan tersebut:



Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi

Dalam melakukan kegiatan kerja magang, penulis bekerja sama dan mendapatkan bimbingan dari Anggi Putra selaku supervisor. Adapun proses pengerjaan penulis adalah mendapatkan *brief* tugas terlebih dahulu, dilanjutkan dengan mengerjakan tugas sesuai *brief*, melakukan koreksi tugas oleh Anggi Putra, dan apabila sudah oke, hasil tersebut akan dikirim *supervisor* ke grup besar yang beranggotakan seluruh tim *Seed Commercial*.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama menjalani kerja magang di perusahaan, penulis mendapat beberapa tugas melalui *brief* yang diberikan *supervisor*. Berikut penjabarannya:

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Minggu 1 (15 Januari – 19 Januari)	<i>On-boarding</i> dan <i>design official sticker</i> DxP Sriwijaya	<ul style="list-style-type: none"> - <i>On-boarding internship at Sampoerna</i> - <i>Product knowledge</i> kelapa sawit - <i>Brainstorming</i> dan sketsa sticker DxP Sriwijaya - Revisi dan <i>finishing</i> sticker DxP Sriwijaya - Mengaplikasikan <i>sticker</i> pada <i>social media whatsapp</i>
2	Minggu 2 (22 Januari – 26 Januari)	<i>Design official mascot</i> DxP Sriwijaya	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Brainstorming</i> dan sketsa maskot DxP Sriwijaya - Revisi dan <i>finishing</i> maskot DxP Sriwijaya - Mengaplikasikan maskot pada konten <i>social media instagram</i> dan <i>facebook</i>
3	Minggu 3 (29 Januari – 2 Februari)	Gambar ilustrasi untuk <i>login page</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Brainstorming</i> dan sketsa ilustrasi untuk <i>login page</i> - Revisi dan <i>finishing</i> ilustrasi untuk <i>login page</i> - Mengirim hasil ilustrasi kepada pihak IT

4	Minggu 4 (5 Februari – 9 Februari)	<i>Design poster training calender SGRO 2024</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mendapatkan <i>brief</i> untuk membuat poster dari <i>supervisor</i> - <i>Brainstorming</i> dan sketsa <i>design poster</i> - Revisi dan <i>finishing design</i>
5	Minggu 5 (12 Februari – 16 Februari)	<i>Design souvenir SGRO (paper bag, tumblr, notebook, etc.)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Brainstorming</i> dan sketsa <i>design</i> yang cocok untuk souvenir - Revisi dan <i>finishing design</i> untuk souvenir - Membuat <i>mockup</i> untuk souvenir SGRO
6	Minggu 6 (19 Februari – 23 Februari)	<i>Design konten untuk social media</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mendapatkan <i>brief</i> konten dari <i>supervisor</i> - <i>Design social media post</i> dan melakukan revisi kepada <i>supervisor</i> - <i>Finishing</i> dan <i>schedule post</i> sesuai jadwal di <i>social media instagram</i> dan <i>facebook</i>
7	Minggu 7 (26 Februari – 1 Maret)	<i>Design Mobil DXP Sriwijaya</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mendapatkan <i>brief</i> untuk membuat <i>design mobil</i> dari <i>supervisor</i> - <i>Brainstorming</i> dan sketsa <i>design mobil</i> - Revisi dan <i>finishing design</i>
8	Minggu 8 (4 Maret – 8 Maret)	<i>Design konten untuk social media</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mendapatkan <i>brief</i> konten dari <i>supervisor</i> - <i>Design social media post</i> dan melakukan revisi kepada <i>supervisor</i> - <i>Finishing</i> dan <i>schedule post</i> sesuai jadwal di <i>social media instagram</i> dan <i>facebook</i>
9	Minggu 9 (11 Maret – 15 Maret)	<i>Design jadwal imsakiyah 1445 H untuk beberapa wilayah dan membuat template story untuk kultum</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mendapatkan <i>brief</i> dari <i>supervisor</i> - <i>Brainstorming</i> dan mulai <i>design</i> jadwal imsakiyah serta <i>template story</i>

		selama bulan Ramadhan	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi jadwal imsakiah dan <i>template story</i> - <i>Finishing</i> dan <i>schedule story</i> kultum sesuai jadwal di <i>social media instagram</i> dan <i>facebook</i>
10	Minggu 10 (18 Maret – 22 Maret)	<i>Design banner annual meeting & editing short video</i> untuk <i>social media</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mendapatkan <i>brief</i> dari <i>supervisor</i> - <i>Brainstorming</i> dan mulai <i>design banner</i> - <i>Editing short video</i> untuk <i>social media</i> - Revisi <i>banner</i> dan <i>short video</i> untuk <i>social media</i> - <i>Finishing</i> dan <i>schedule short video</i> sesuai jadwal di <i>social media instagram</i> dan <i>facebook</i>
11	Minggu 11 (25 Maret – 29 Maret)	Design konten <i>advertisement</i> benih kelapa sawit	<ul style="list-style-type: none"> - Mendapatkan <i>brief</i> konten dari <i>supervisor</i> - <i>Design advertisement post</i> dan melakukan revisi kepada <i>supervisor</i> - <i>Animate advertisement post</i> dan <i>resizing</i> sesuai <i>platform</i> - <i>Finishing</i> dan <i>set advertisement</i> untuk 3 hari kedepan lalu evaluasi hasil
12	Minggu 12 (1 April – 5 April)	<i>Design</i> konten untuk <i>social media</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mendapatkan <i>brief</i> konten dari <i>supervisor</i> - <i>Design social media post</i> dan melakukan revisi kepada <i>supervisor</i> - <i>Finishing</i> dan <i>schedule post</i> sesuai jadwal di <i>social media instagram</i> dan <i>facebook</i>
13	Minggu 13 (15 April – 19 April)	<i>Design banner</i> dan <i>thank you card</i> untuk <i>booth event</i> dan <i>design</i> konten untuk <i>social</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mendapat <i>brief</i> dari <i>supervisor</i> untuk membuat <i>event banner & thank you card</i>

		<i>media</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>brainstorming</i> serta mengumpulkan <i>asset & copywriting</i> yang dibutuhkan - Mulai men-design <i>event banner & thank you card</i> sekaligus melakukan revisi sesuai arahan - <i>Finishing</i> dan mengirim <i>final artwork</i> untuk di print langsung - Mendapatkan <i>brief</i> konten dari <i>supervisor</i> - <i>Design social media post</i> dan melakukan revisi kepada <i>supervisor</i> - <i>Finishing</i> dan <i>schedule post</i> sesuai jadwal di <i>social media instagram</i> dan <i>facebook</i>
14	Minggu 14 (22 April – 26 April)	Design banner halal bihalal, membuat frame photo, dan <i>design</i> konten untuk <i>social media</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mendapat <i>brief</i> dari <i>supervisor</i> untuk membuat <i>banner halal bihalal & frame photo</i> - Melakukan <i>brainstorming</i> serta mengumpulkan <i>asset & copywriting</i> yang dibutuhkan - Mulai men-design <i>banner halal bihalal & frame photo</i> sekaligus melakukan revisi sesuai arahan - <i>Finishing</i> dan mengirim <i>final artwork</i> untuk di print langsung - Mendapatkan <i>brief</i> konten dari <i>supervisor</i> - <i>Design social media post</i> dan melakukan revisi kepada <i>supervisor</i> - <i>Finishing</i> dan <i>schedule post</i> sesuai jadwal di <i>social media instagram</i> dan <i>facebook</i>
15	Minggu 15 (29 April – 3	<i>Design standing banner, souvenir</i> untuk	<ul style="list-style-type: none"> - Mendapat <i>brief</i> dari <i>supervisor</i> untuk membuat

	Mei)	<i>event dan design konten untuk social media</i>	<p><i>standing banner & souvenir totebag</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>brainstorming</i> serta mengumpulkan <i>asset & copywriting</i> yang dibutuhkan - Mulai men-design <i>standing banner & souvenir totebag</i> sekaligus melakukan revisi sesuai arahan - <i>Finishing</i> dan mengirim <i>final artwork</i> untuk di print langsung - Mendapatkan <i>brief</i> konten dari <i>supervisor</i> - <i>Design social media post</i> dan melakukan revisi kepada <i>supervisor</i> - <i>Finishing</i> dan <i>schedule post</i> sesuai jadwal di <i>social media instagram</i> dan <i>facebook</i>
16	Minggu 16 (6 Mei – 10 Mei)	<i>Design banner roadshow, souvenir untuk event dan design konten untuk social media</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mendapat <i>brief</i> dari <i>supervisor</i> untuk membuat <i>banner roadshow & souvenir gantungan kunci</i> - Melakukan <i>brainstorming</i> serta mengumpulkan <i>asset & copywriting</i> yang dibutuhkan - Mulai men-design <i>banner roadshow & souvenir gantungan kunci</i> sekaligus melakukan revisi sesuai arahan - <i>Finishing</i> dan mengirim <i>final artwork</i> untuk di <i>print</i> - Mendapatkan <i>brief</i> konten dari <i>supervisor</i> - <i>Design social media post</i> dan melakukan revisi kepada <i>supervisor</i> - <i>Finishing</i> dan <i>schedule post</i> sesuai jadwal di <i>social media instagram</i> dan <i>facebook</i>

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama menjalani magang di PT Sampoerna Agro Tbk, penulis mendapat beberapa proyek. Adapun proyek tersebut memiliki proses pelaksanaan yang relatif sama, mulai dari mendapat *brief*, *brainstorming*, sketsa, digitalisasi, asistensi, revisi dan finalisasi. Selama pengerjaannya, Penulis menemukan kendala. Namun seiring berjalannya waktu, Penulis menemukan solusi terhadap kendala yang ditemukan.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Pada bagian ini, Penulis melalui beberapa proses saat mengerjakan proyek-proyek yang diberikan. Berikut penjabarannya:

3.3.1.1 Proyek 1 – *Sticker Pack Social Media (whatsapp)*

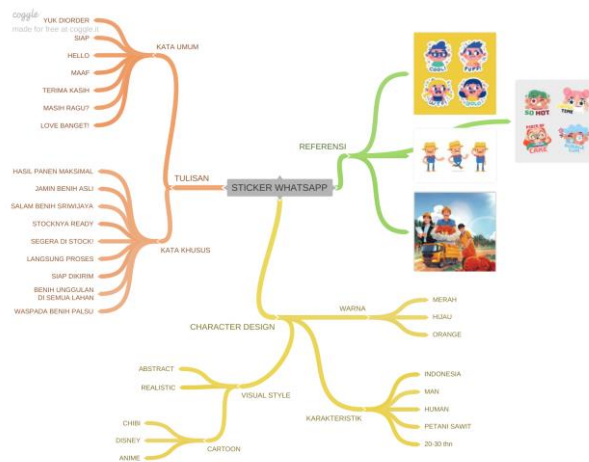
Pada proyek ini, Penulis membuat *sticker pack social media* yang akan digunakan dalam *whatsapp*. Adapun beberapa tahapan yang telah dilalui Penulis, berikut penjabarannya:

1. Brief

Penulis mendapat *brief* secara lisan untuk membuat *sticker pack whatsapp* dari *supervisor*. Hal ini dilakukan dengan *supervisor* mengatakan secara langsung kepada penulis bahwa dibutuhkan *sticker pack whatsapp*. Tujuannya agar komunikasi dengan *customer* lebih interaktif dan menghibur. Adapun *sticker* yang dibutuhkan sebanyak 16 buah. Setiap *sticker* memiliki kalimat tersendiri, seperti “Waspada Benih Palsu”, “Salam Benih Sriwijaya”, “Yuk Diorder!”, dsb.

2. Brainstorming & Konsep

Tahap berikutnya adalah Penulis melakukan *brainstorming*. Pada tahap ini, Penulis menjabarkan apa saja yang diperlukan saat membuat *sticker pack*.



Gambar 3. 2 *Brainstorming* Proyek 1

Penulis mulai mencari referensi, bentuk karakter serta kata-kata yang akan digunakan dalam *sticker*. Setelah diskusi bersama *supervisor*, karakter yang akan dibuat adalah seorang petani sawit laki-laki dengan memakai baju seragam Sampoerna Agro. Karakter tersebut dipilih karena bisa menggambarkan perusahaan serta kegiatan apa saja yang ada didalamnya terutama dalam perkebunan sawit.

3. Sketsa

Lalu, setelah melakukan *brainstorming*, Penulis mulai membuat sketsa.

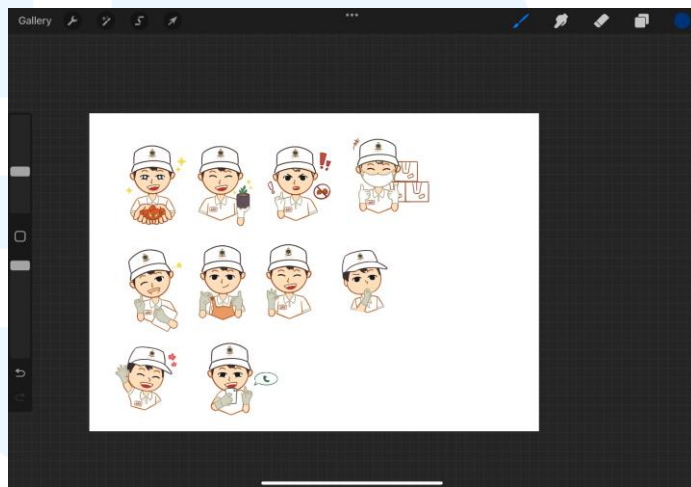


Gambar 3. 3 Sketsa Proyek 1

Penulis membuat beberapa bentuk terlebih dahulu lalu mendiskusikannya kepada *supervisor*. Sesuai dengan hasil *brainstorming*, Penulis membuat karakter memakai seragam petani sawit.

4. Digitalisasi

Setelah mendapat persetujuan dari *supervisor*, Penulis melakukan digitalisasi untuk setiap bentuk sticker.

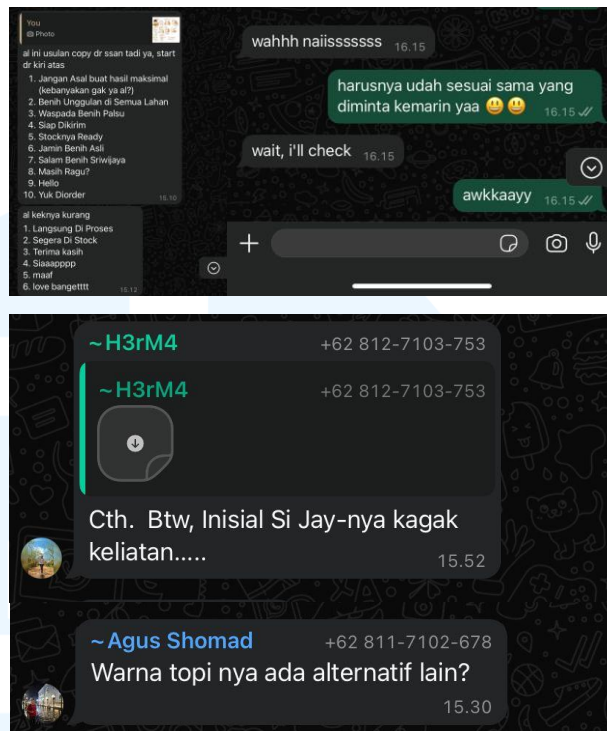


Gambar 3. 4 Digitalisasi Proyek 1

Pada kesempatan ini, Penulis menggunakan *tools procreate* dan *adobe photoshop*. *Procreate* untuk membuat karakternya dan *photoshop* untuk membuat *typographynya*. Dalam prosesnya, Penulis memperhatikan konsistensi bentuk karakter, warna yang dipakai, kalimat yang digunakan, serta aset pelengkap lainnya, seperti mata berbinar, *background*, dsb.

5. Asistensi

Tahap berikutnya adalah Penulis melakukan asistensi dengan *supervisor* dan beberapa anggota lainnya.



Gambar 3. 5 Asistensi Proyek 1

Pada tahap ini, Penulis mendapat beberapa tanggapan mengenai sticker yang dibuat, mulai dari kalimat, warna topi, kartu nama, dsb.

6. Revisi

Mengetahui sudah mendapat tanggapan mengenai hasil design. Penulis akhirnya melakukan revisi sesuai dengan tanggapan yang diterima.





Gambar 3. 6 *Before* dan *After* Revisi Proyek 1

Mulai dari warna baju dan topi karakter yang diubah. Sebelumnya, karakter menggunakan warna hitam dan hijau muda. Namun, karena dianggap warnanya terlalu gelap, akhirnya Penulis mengubahnya menjadi warna hijau tua dan kuning. Lalu, tulisan *nametag* yang ditambahkan pada baju karakter agar mudah dikenali oleh *followers* serta *customer* DxP sriwijaya.

7. Finalisasi

Langkah terakhir adalah finalisasi *design*. Setelah selesai melakukan revisi, Penulis melakukan asistensi kembali.



Gambar 3. 7 Finalisasi Proyek 1

Setelah mendapat persetujuan *supervisor* dan anggota lainnya. Penulis mulai *cutting* dan *upload* setiap *sticker* di *social media whatsapp*.

3.3.1.2 Proyek 2 – Konten Harian Social Media Post

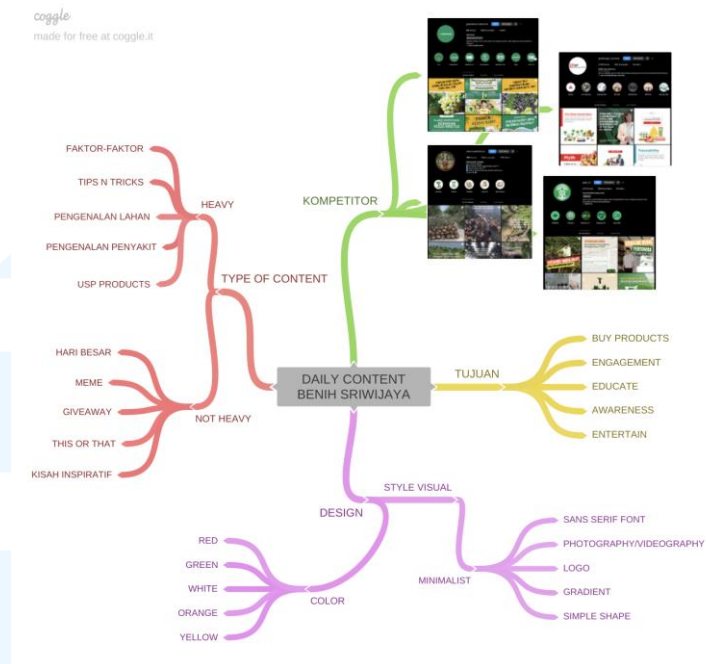
Pada proyek ini, Penulis membuat *post* harian di media sosial *instagram* dan *facebook*. Adapun beberapa tahapan yang telah dilalui Penulis, berikut penjabarannya:

1. Brief

Langkah pertama, Penulis mendapat *brief* secara lisan dari *supervisor* untuk membuat konten harian *social media* Benih Sriwijaya untuk Instagram dan juga facebook. *Supervisor* menunjukkan secara langsung apa saja yang diperlukan dalam pembuatan konten harian. Seperti, ukuran yang dibutuhkan untuk setiap *post* sebesar 1080x1350 px. Adapun, tujuan dibuatnya konten ini untuk meningkatkan *awareness*, *engagement* sekaligus meng-edukasi *followers*. Terdapat dua jenis konten yang akan di *post* di *social media*. Pertama adalah konten daging atau konten edukasi berisi informasi berhubungan dengan kelapa sawit, seperti *tips and tricks*, gejala penyakit, pengenalan lahan, dsb. Lalu, kedua adalah konten hiburan seperti *giveaway*, *this or that*, dsb. namun tetap berhubungan dengan kelapa sawit.

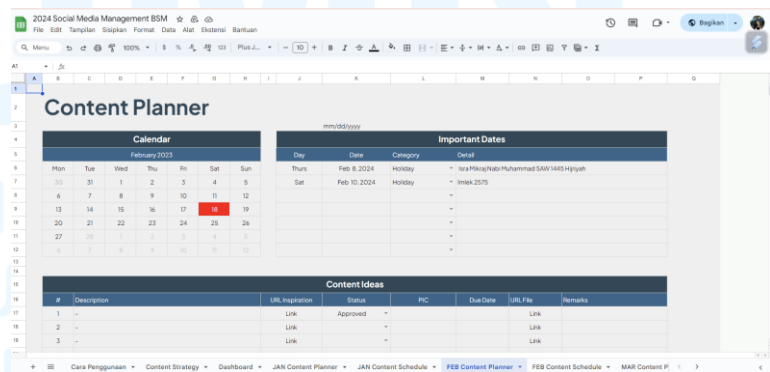
2. Brainstorming & Konsep

Setelah selesai menerima *brief*, Penulis mulai melakukan *brainstorming* untuk menentukan jenis konten dan lainnya.



Gambar 3. 8 *Brainstorming* Proyek 2

Pada kesempatan ini, Penulis mencari referensi konten yang sesuai dengan Benih Sriwijaya. Adapun hal pertama yang dilakukan Penulis adalah melihat akun Instagram kompetitor Benih Sriwijaya. Tidak lupa, menentukan tipe konten yang dibutuhkan Benih Sriwijaya serta tujuannya. Terakhir, mengetahui *style visual* serta warna yang wajib digunakan nantinya.



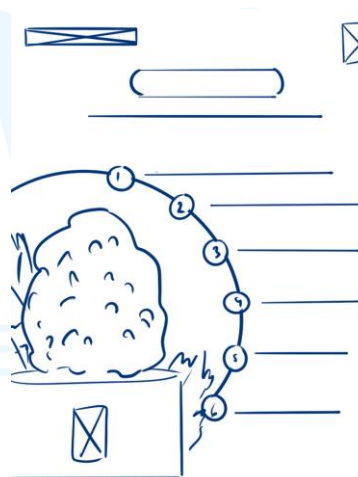
#	Description	URL Inspiration	Status	PIC	Due Date	URL File	Remarks
1	Perbedaan panjang kutipan dan antracross	Link	Approved	Alya	Feb 28, 2024	https://www.instagram.com/p/C6v...	Done
2	Berita Full Page Posts	Link	Approved	Alya	Mar 1, 2024		Done
3	Perjalanan ke lokasi built brand	Link	Approved	Alya	Mar 1, 2024	Link	Done
4							
5	Dapat Cahaya? NO dan cara mengatasinya	Link	Approved	Alya	Mar 1, 2024	Link	Done
6							
7	Kisah Inspiratif Karyawan	Link	Approved	Alya	Mar 1, 2024	Link	Done
8							
9	Etalase di Perseki-Honda Kelapa Gandi	Link	Approved	Alya	Mar 1, 2024	Link	Done
10							
11	WEN	Link	Approved	Alya	Mar 9, 2024	Link	Done
12	SUMBER PLAGIA	Link	Approved	Alya	Mar 9, 2024	Link	Done
13	Skripsi yang menarik	Link	Approved	Alya	Mar 12, 2024	Link	Done
14	Tipus dan Teknik	Link	Approved	Alya	Mar 12, 2024	Link	Done
15							
16	Berita atau hal yg bisa jadi berita dan Content Story	Link	Approved	Alya	Mar 12, 2024	Link	Done

Gambar 3. 9 Content Plan Proyek 2

Setelah selesai melakukan *brainstorming*, penulis mulai membuat *content plan* bersama dengan *supervisor*. Adapun Penulis menggunakan *google spreadsheet* untuk mencatat konten-konten yang direncanakan. Seperti namanya, tujuan dibuat *content planner* ini agar penulis dapat dengan mudah mengetahui konten selanjutnya dan bisa mempersiapkannya sehingga tidak bertabrakan dengan konten lainnya.

3. Sketsa

Tahap selanjutnya adalah Penulis membuat sketsa sesuai dengan *content brief*.



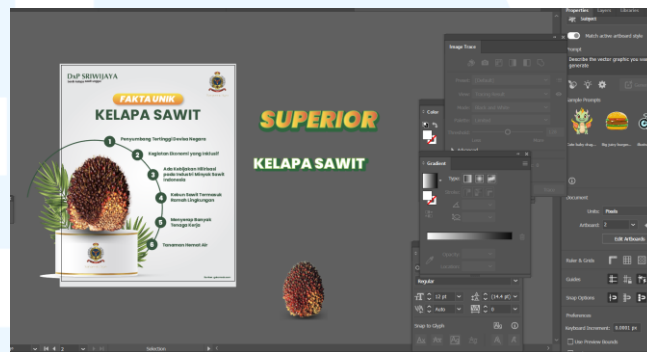
Gambar 3. 10 Sketsa Proyek 2

Dalam tahap ini, Penulis menggunakan *procreate* yang kemudian didiskusikan dengan *supervisor*. Pada konten ini,

Penulis ingin membahas fakta unik dari kelapa sawit. Oleh karena itu, Penulis membuat point-point agar penjelasan lebih terarah dan mudah dipahami.

4. Digitalisasi

Setelah melakukan sketsa, Penulis memasuki tahap berikutnya, yaitu digitalisasi. Adapun *tools* yang digunakan adalah *adobe illustrator*.

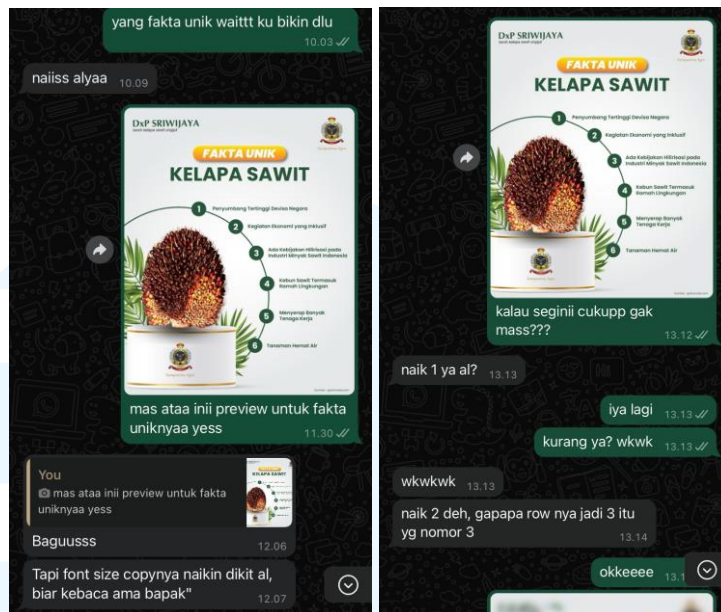


Gambar 3. 11 Digitalisasi Proyek 2

Dalam prosesnya, penulis tidak lupa untuk memperhatikan aset yang perlu dimasukkan, seperti logo dan warna. Lalu, Penulis juga memperhatikan penggunaan kata agar mudah dibaca dan dipahami.

5. Asistensi

Lalu, Penulis melakukan asistensi *design* konten kepada *supervisor* terlebih dahulu sebelum *posting* ke *social media*.



Gambar 3. 12 Asistensi Proyek 2

Selama asistensi *design*, Penulis biasanya menggunakan *whatsapp* agar bisa mengirim hasil karyanya. Sesuai dengan gambar di atas, hal yang perlu di perbaiki adalah ukuran *font* karena terlalu kecil.

6. Revisi

Berdasarkan hasil asistensi, revisi yang dibutuhkan adalah mengubah ukuran *font*.



Gambar 3. 13 Before dan After Revisi Proyek 2

Dengan demikian, Penulis akhirnya mengubah *font* dari ukuran 25 pt menjadi 27 pt agar lebih terbaca oleh *followers* Benih Sriwijaya.

7. Finalisasi

Tahap terakhir, yaitu finalisasi *design*. Setelah mendapat persetujuan *supervisor*. Penulis mulai membuat *copywriting* sesuai dengan konten.



Gambar 3. 14 Finalisasi Proyek 2

Lalu, langkah selanjutnya adalah Penulis meng-*upload* konten bersama dengan *copywriting* di *social media* *Instagram* dan *facebook*.

3.3.1.3 Proyek 3 – *Souvenir* Dxp Sriwijaya

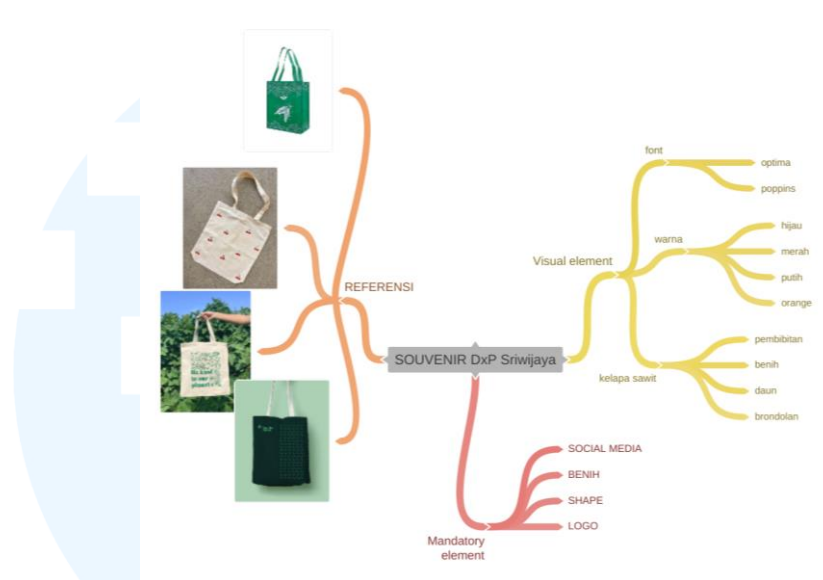
Pada proyek ini, Penulis membuat *souvenir* untuk *customer* yang membeli benih di Dxp Sriwijaya. Adapun beberapa tahapan yang telah dilalui Penulis, berikut penjabarannya:

1. Brief

Seperti sebelumnya, penulis mendapat *brief* dari *supervisor* secara lisan dimana perlu membuat *souvenir* Dxp Sriwijaya berupa totebag. Tujuan dibuatnya *souvenir* ini sebagai apresiasi karena sudah membeli benih di Dxp Sriwijaya.

2. Brainstorming & Konsep

Proses kedua, setelah mendapat *brief*, Penulis melakukan *brainstorming* terlebih dahulu.



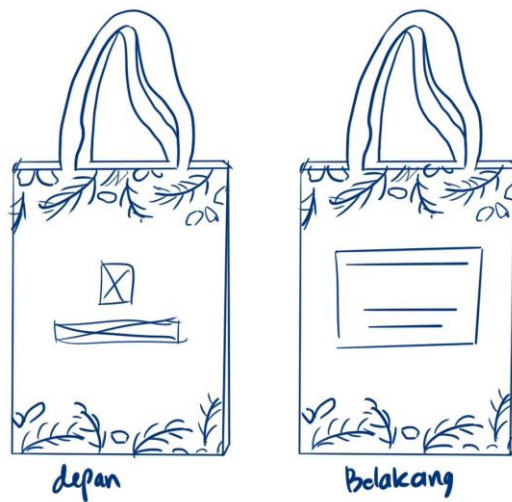
Gambar 3. 15 *Brainstorming* Proyek 3

Berdasarkan *brainstorming*, Penulis melakukan diskusi terlebih dahulu dengan *supervisor*, seperti *souvenir* apa yang diperlukan serta warna apa yang cocok untuk digunakan. Setelah selesai, Penulis mencari referensi yang dianggap cocok untuk *souvenir* DXP Sriwijaya.

3. Sketsa

Proses selanjutnya, Penulis membuat sketsa desain beserta contoh *souvenir* yang akan digunakan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

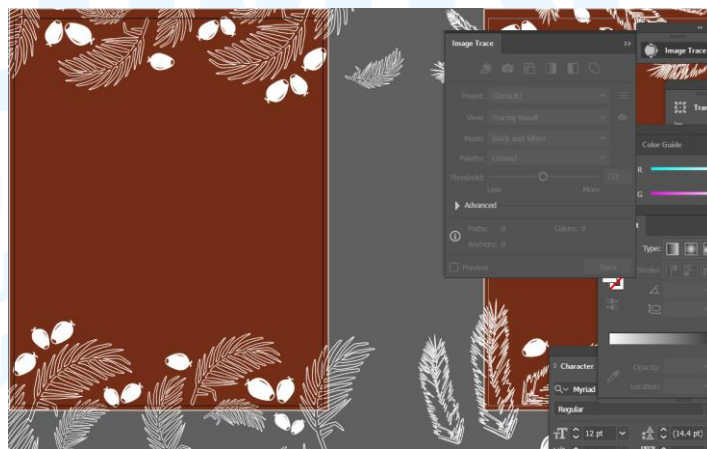


Gambar 3. 16 Sketsa Proyek 3

Sesuai dengan hasil *brainstorming*, Penulis membuat bentuk *totebag souvenir* yang dibutuhkan perusahaan menggunakan *tools procreate*. Adapun bentuk desain yang dibuat oleh Penulis adalah gabungan daun dan benih kelapa sawit. Tidak hanya itu, Penulis juga menambahkan logo dan menambahkan keterangan lainnya dibelakang *totebag*.

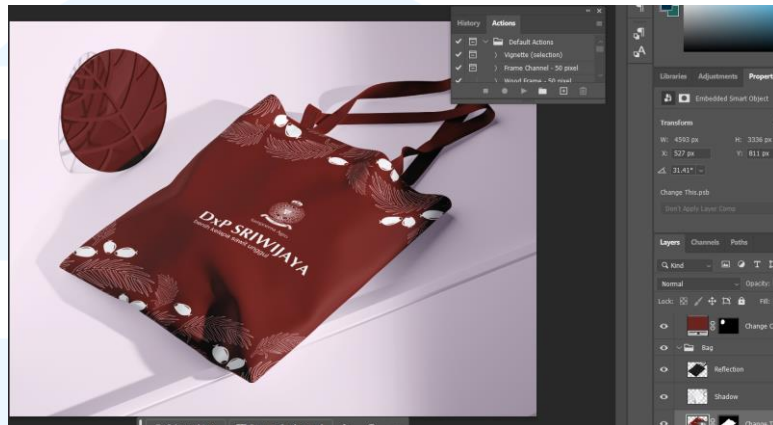
4. Digitalisasi

Setelah sketsa, Penulis masuk ke tahap berikutnya, yaitu melakukan digitalisasi.



Gambar 3. 17 Digitalisasi Proyek 3

Pertama, Penulis membuat desainnya terlebih dahulu menggunakan *tools adobe illustrator*. Adapun Penulis menggunakan metode repetitif agar membentuk *pattern* dan tetap memperhatikan kerapihannya.

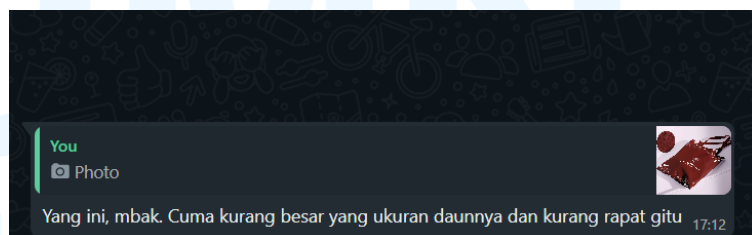


Gambar 3. 18 Digitalisasi (mockup) Proyek 3

Lalu, setelah selesai dengan *design*-nya, Penulis menggunakan *tools adobe photoshop* untuk *input design* kepada *mockup* yang sesuai. Tidak lupa Penulis memperhatikan kerapihan dan juga *tone warna*.

5. Asistensi

Berikutnya, Penulis melakukan asistensi kepada *supervisor* terhadap hasil digitalisasi. Adapun tanggapan yang berikan.



Gambar 3. 19 Asistensi Proyek 3

Mengetahui tanggapan tersebut, Penulis akhirnya mencoba untuk mengubah ukuran daun dan memperbanyak jumlah daun kelapa sawitnya.

6. Revisi

Kemudian, Penulis melakukan revisi setelah mendapatkan tanggapan dari *supervisor*.



Gambar 3. 20 Before dan After Revisi Proyek 3

Berdasarkan hasil diskusi, Penulis akhirnya mencoba untuk mengubah ukuran daun dan lebih merapihkannya agar terlihat cukup penuh. Penulis melakukan asistensi kembali kepada *supervisor*.

7. Finalisasi

Setelah melakukan asistensi kembali. Akhirnya Penulis mendapat approval dari supervisor.



Gambar 3. 21 Finalisasi Proyek 3

Pada tahap ini, Penulis membuat *design* bagian belakang, kiri dan kanannya juga. Setelah semua selesai, Penulis mengirim *final artwork*nya kepada *supervisor* lalu kepada tim percetakan.

3.3.1.4 Proyek 4 – *Backdrop Event Buka Puasa*

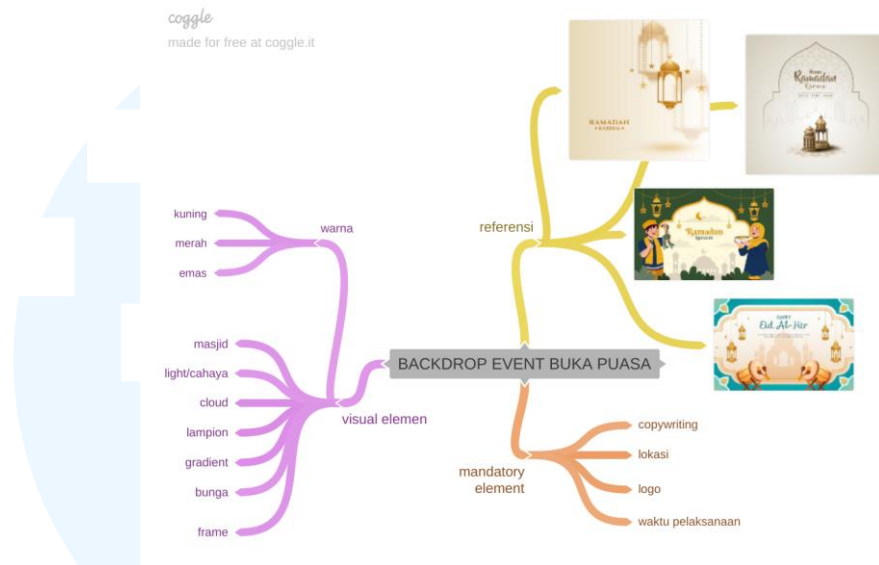
Pada proyek ini, Penulis membuat *backdrop* untuk *special event* buka puasa pada bulan Ramadhan. Adapun beberapa tahapan yang telah dilalui Penulis, berikut penjabarannya:

1. Brief

Penulis memperoleh *brief* dari *supervisor* secara lisan untuk membuat *backdrop event*. Selama pemberian *brief*, *supervisor* menjelaskan beberapa hal yang diperlukan dalam pembuatan *backdrop*. Seperti, ukuran 4x2 m dan tujuan dibuatnya *backdrop*, yaitu sebagai pengumuman sekaligus latar belakang acara buka puasa PT Binasawit Makmur atau DXP Sriwijaya yang akan dilaksanakan pada 1 April 2024.

2. Brainstorming & Konsep

Selanjutnya, Penulis melakukan *brainstorming* berdasarkan *brief* yang diterima.

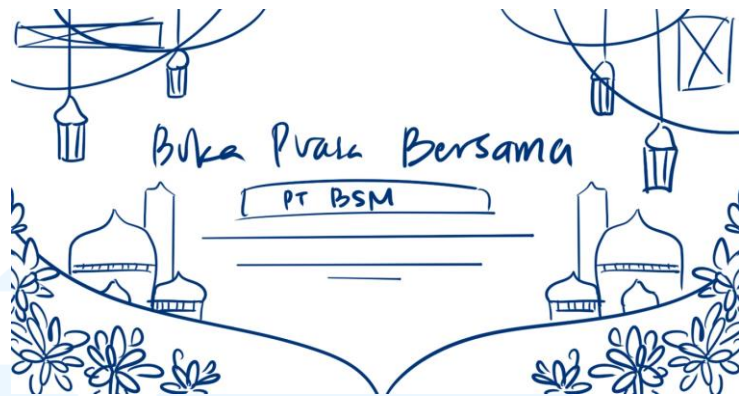


Gambar 3. 22 Brainstorming Proyek 4

Pada *brainstorm* ini, Penulis mengumpulkan elemen apa saja yang dibutuhkan untuk membuat *backdrop event* buka puasa. Mulai dari bentuk-bentuk yang berhubungan dengan bulan Ramadan, seperti lampion, masjid, dll. Kemudian, tidak lupa Penulis menambahkan referensi yang sesuai dengan tema.

3. Sketsa

Selanjutnya, seperti proyek sebelum-sebelumnya, Penulis membuat sketsa *backdrop*.

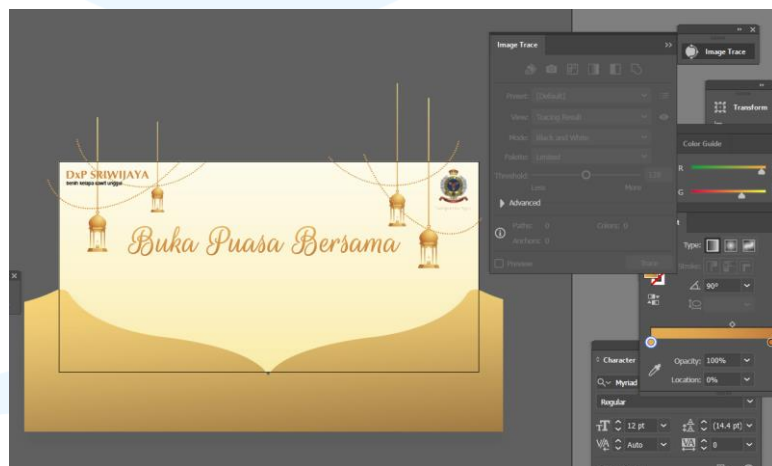


Gambar 3. 23 Sketsa Proyek 4

Pada tahap ini, Penulis menggunakan *tools procreate* untuk membuat sketsanya. Dalam pembuatannya, Penulis tidak lupa memasukkan elemen-elemen penting, seperti logo, lokasi dan waktu serta nama *eventnya*.

4. Digitalisasi

Setelah *supervisor* sudah *approved* dengan sketsanya, Penulis mulai melakukan digitalisasi.



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

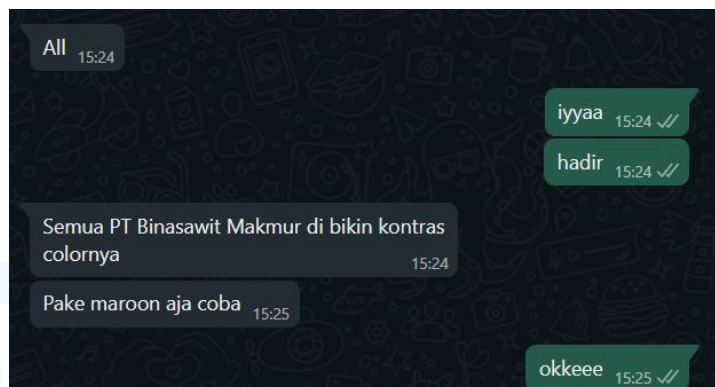


Gambar 3. 24 Digitalisasi Proyek 4

Pada tahap ini, Penulis menggunakan *tools adobe illustrator*. Berdasarkan hasil diskusi dengan supervisor, *typography* yang digunakan boleh dibebaskan khusus untuk *event* bulan Ramadan. Oleh karena itu, Penulis menggunakan *font* jenis *script* agar bisa menggambarkan tema Ramadan yang indah dan Islamis (kaligrafi).

5. Asistensi

Lalu, setelah digitalisasi, Penulis melakukan asistensi kepada *supervisor*. Berikut tanggapan yang diberikan



Gambar 3. 25 Asistensi Proyek 4

Sesuai dengan tanggapan yang didapatkan, Penulis akan melakukan revisi perihal warna. Dimana warna yang dipakai sebelumnya terlalu cerah sehingga memberikan kesan pucat dan tidak menekankan sesuatu.

6. Revisi

Pada kesempatan ini, Penulis melakukan revisi terhadap tanggapan sebelumnya, yaitu warna.



Gambar 3. 26 *Before* dan *After* Revisi Proyek 4

Penulis mengganti warna *shape* untuk tulisan “PT Binasawit Makmur” menjadi merah maroon sesuai dengan arahan *supervisor*. Adapun, Penulis menambahkan efek *gradient* agar terkesan lebih hidup dan selaras dengan *background* dan *shape* lainnya.

7. Finalisasi

Setelah melakukan revisi, Penulis melakukan asistensi kembali kepada *supervisor*.



Gambar 3. 27 Finalisasi Proyek 4

Beberapa saat kemudian, *supervisor approved* dengan hasil desain yang diberikan. Mengetahui hal tersebut, Penulis akhirnya mengirimkan *final artwork* kepada *supervisor* dan kemudian di *forward* langsung kepada tim percetakan.

3.3.1.5 Proyek 5 – *Backdrop Event Roadshow*

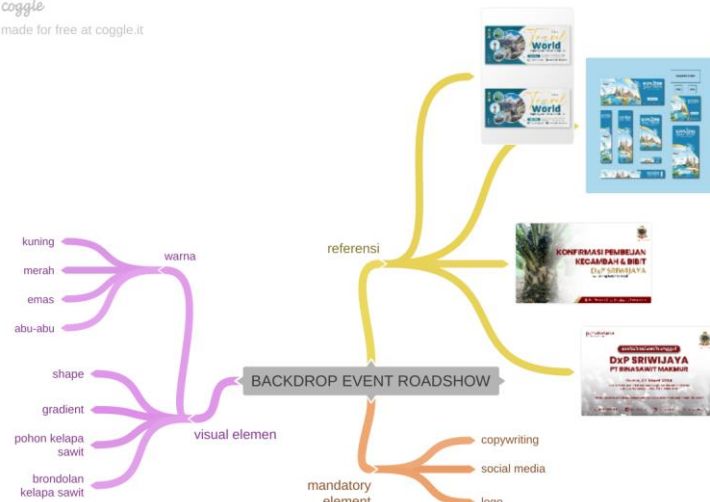
Pada proyek ini, Penulis membuat *backdrop* untuk *special event roadshow*. Adapun beberapa tahapan yang telah dilalui Penulis, berikut penjabarannya:

1. Brief

Seperti proyek lainnya, Penulis mendapat *brief* secara lisan dari *supervisor* untuk membuat *backdrop event* mengenai acara *roadshow* DxP Sriwijaya. Adapun *supervisor* memberikan beberapa hal yang dibutuhkan saat membuat *backdrop*, seperti ukuran yang diperlukan, yaitu 1.75 x 1.2 m.

2. Brainstorming & Konsep

Tahap selanjutnya, Penulis melakukan *brainstorming* sesuai dengan *brief* yang diberikan.

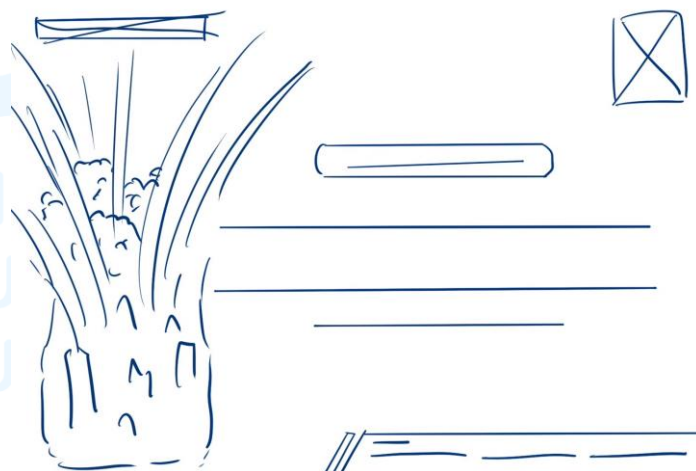


Gambar 3. 28 *Brainstorming* Proyek 5

Berdasarkan hasil *brainstorming*, Penulis akan membuat *backdrop event* dengan elemen-elemen yang mendukung atau yang berhubungan dengan kelapa sawit. Tidak hanya itu, seperti proyek sebelumnya, Penulis menambahkan elemen penting lainnya, seperti logo, *copywriting*, dan *social media* DxP Sriwijaya.

3. Sketsa

Tahap berikutnya, Penulis membuat sketsa berdasarkan hasil *brainstorming*.



Gambar 3. 29 Sketsa Proyek 5

Seperti proyek – proyek sebelumnya, Penulis menggunakan *tools procreate* untuk membuat sketsa. Setelah membuat sketsa tersebut, Penulis akan memasuki tahap berikutnya, yaitu digitalisasi.

4. Digitalisasi

Setelah mendapat *approval* dari *supervisor*, Penulis mulai digitalisasi *backdrop event roadshow*.

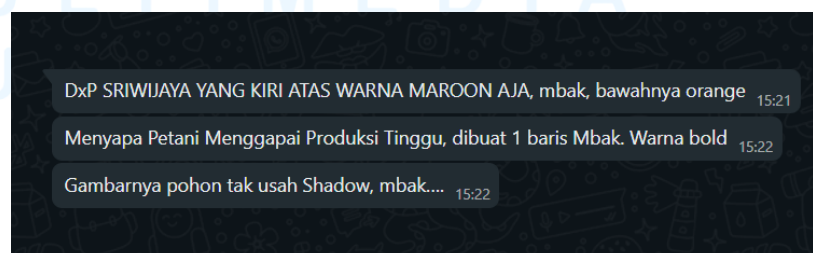


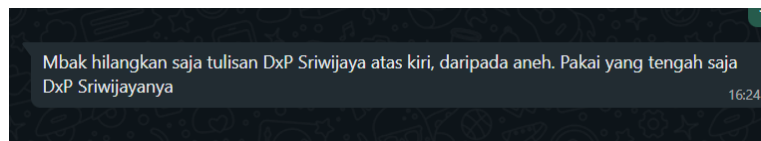
Gambar 3. 30 Digitalisasi Proyek 5

Dalam pembuatannya, Penulis menggunakan *tools adobe illustrator*. Adapun sesuai dengan hasil *brainstorming*, Penulis memasukkan elemen yang berhubungan dengan kelapa sawit, menggunakan efek *gradient*, dan pastinya menaruh *mandatory element*, seperti logo, *social media*, *copywriting* dan lainnya.

5. Asistensi

Tahap selanjutnya, Penulis melakukan asistensi kepada *supervisor*. Berikut tanggapan yang diberikan.





Gambar 3. 31 Asistensi Proyek 5

Berdasarkan hasil asistensi, terdapat beberapa hal yang perlu diubah. Mulai dari kalimatnya dan *layout* gambar. Mengetahui hal tersebut, Penulis memasuki tahap berikutnya, yaitu revisi.

6. Revisi

Pada tahap ini, Penulis melakukan revisi sesuai dengan tanggapan yang diberikan.



Gambar 3. 32 *Before* dan *After* Revisi Proyek 5

Mulai dari *layout* gambar, Dimana Penulis mengubahnya dengan menambahkan *shape* dan memasukkan gambar brondolan dan proses pembibitan. Lalu, penulisan “menyapa petani” menjadi satu garis saja dan menggunakan warna hitam agar lebih terlihat. Terakhir, penambahan *barcode* untuk memudahkan *customer* mengkontak Dxp Sriwijaya.

7. Finalisasi

Tahap terakhir, yaitu melakukan finalisasi. Setelah revisi, Penulis melakukan asistensi kembali untuk mendapatkan *approval* dari *supervisor*.



Gambar 3. 33 Finalisasi Proyek 5

Beberapa saat kemudian, Penulis mendapat tanggapan berupa logo Dxp Sriwijaya di atas kiri di hilangkan saja agar tidak menghalangi gambar. Akhirnya, setelah melakukan revisi terakhir, Penulis mengirim *final artwork* kepada *supervisor* dan nantinya di *forward* langsung kepada tim percetakan.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang ditemukan Penulis selama menjalani magang adalah penulis belum memahami tentang *digital marketing* dan bagaimana cara menggunakan *tools* yang diperlukan, yaitu *Meta Business Suite*. Tidak hanya itu, Penulis terkadang sulit memahami saat tiba-tiba mendapat *design brief* dari divisi lain.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi dari kendala tersebut adalah Penulis mulai mempelajari dan melakukan *meeting* dengan *supervisor* untuk membahas lebih dalam mengenai *digital marketing* sekaligus *tools* yang akan digunakan. Selanjutnya, apabila Penulis mendapat *design brief* secara tiba-tiba, Penulis mulai mencatat hal-hal yang tidak dipahami *via notepad* lalu menanyakannya kepada *supervisor* perihal tersebut atau bertanya langsung kepada pihak yang bersangkutan.

