

BAB III

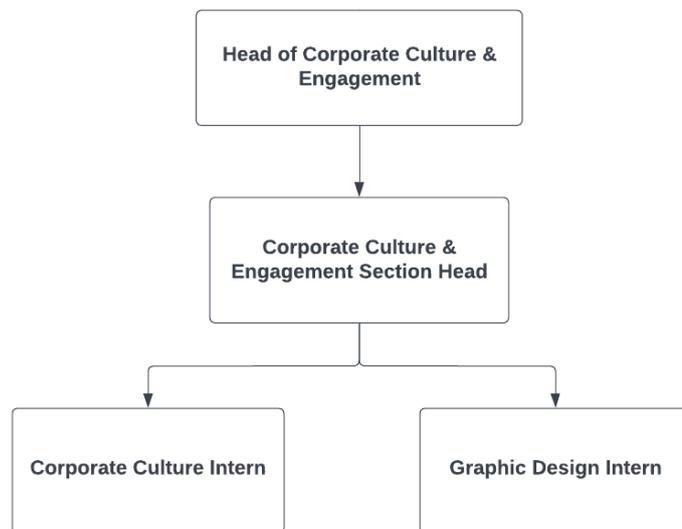
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

PT Link Net Tbk merupakan perusahaan yang telah memiliki struktur koordinasi yang jelas. Pada program magang ini, penulis ditempatkan pada divisi *Corporate Culture And Engagement* dan *Employer Branding*. Divisi ini bertanggung jawab dengan program internal untuk First Squad. Selain itu, divisi ini juga bertanggung jawab pada konten dan visual untuk Instagram, linkedin, dan First Squad Connect.

3.1.1 Kedudukan

Divisi *Corporate Culture And Engagement* memiliki dua anggota yaitu *Head of Corporate Culture and Engagement* dan *Corporate Culture and Engagement Section Head*. Penulis sebagai *Graphic Design Intern* bertanggung jawab langsung kepada *Corporate Culture and Engagement Section Head* yang juga bertanggung jawab atas *Corporate Culture Intern*.



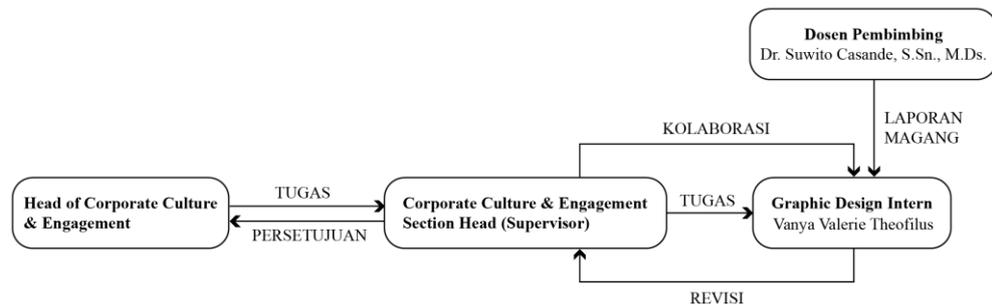
Gambar 3.1 Kedudukan di Divisi *Corporate Culture and Engagement*

Tugas *Graphic Design Intern* adalah membuat kebutuhan visual untuk program internal maupun eksternal sehingga dapat meningkatkan *engagement* karyawan terhadap program-program tersebut. *Graphic Design*

Intern juga bertanggung jawab pada *branding* Link Net seperti Instagram dan LinkedIn. Sedangkan tugas *Corporate Culture Intern* adalah mengelola First Squad Connect seperti mission dan challenge yang berlangsung.

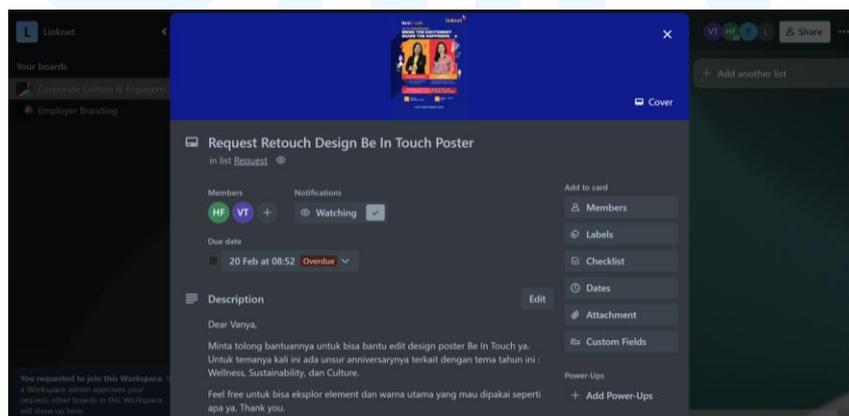
3.1.2 Koordinasi

Pada divisi *Corporate Culture and Engagement*, sistem kerjanya adalah kolaborasi. *Supervisor* penulis bertanggung jawab kepada kepala divisi dan mendapatkan tugas darinya. Tugas-tugas desain tersebut tidak hanya berasal dan diperuntukkan divisi *Culture* melainkan divisi lain di Human Capital terkadang meminta bantuan contohnya untuk keperluan Management Trainee oleh divisi Talent Acquisition.



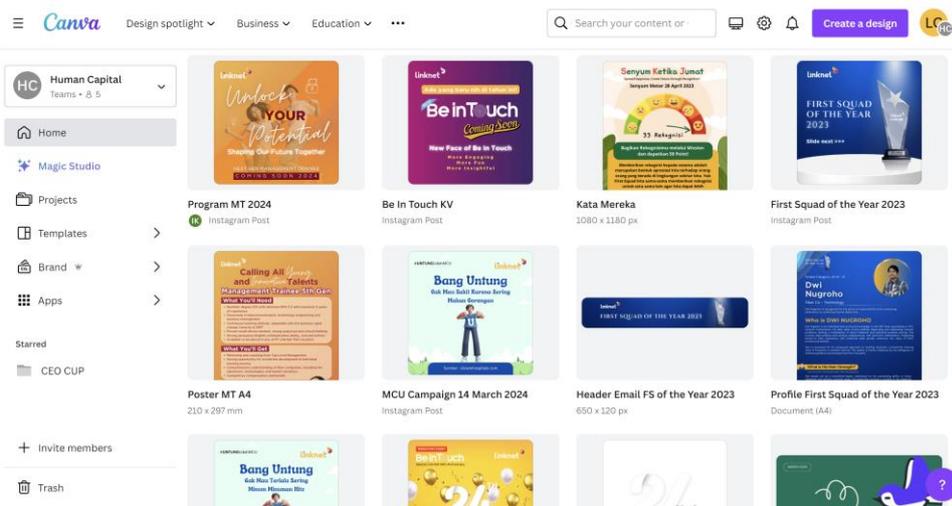
Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

Corporate Culture and Engagement Section Head sekaligus supervisor penulis bertanggung jawab untuk membagi tugas kepada dua intern yaitu *Graphic Design Intern* dan *Corporate Culture Intern*. *Corporate Culture and Engagement Section Head* juga mengawasi dan mengingatkan pekerjaan kedua intern ini. *Supervisor* biasanya membagikan *brief* lewat Trello, berbicara langsung di kantor atau lewat chat WhatsApp.



Gambar 3.3 Tampilan Trello *Corporate Culture and Engagement*

Melalui Trello, penulis dapat melihat tugas-tugas beserta *brief* dan referensi yang *supervisor* berikan. Di Trello, terdapat fitur card yang membantu pengelompokkan tugas, misalnya card *Request* untuk memberikan *brief* dan *Done* untuk tugas-tugas yang telah selesai atau dipublikasi. Penulis dapat meletakkan link Canva atau file tugas yang sudah selesai ke Trello supaya semuanya terekam dan terorganisasi. Sayangnya, Trello hanya bisa mengunggah file maksimal 10 MB sehingga bila melebihi itu, penulis menyimpan file di Google Drive dan mencantumkan linknya di Trello.



Gambar 3.4 Tampilan Canva *Corporate Culture and Engagement*

Setelah mendapatkan *brief*, tugas akan dikerjakan dengan Canva karena menggunakan akun perusahaan yang memiliki Canva premium. Alasan menggunakan Canva adalah karena program ini memberikan kebebasan beberapa orang mengerjakan proyek yang sama pada waktu yang sama. Penulis akan mengerjakan tugas sampai selesai, kemudian *supervisor* mengecek, lalu desain direvisi bersama-sama. Desain yang telah disetujui oleh *supervisor* kemudian diserahkan kepada atasannya yaitu *Head of Corporate Culture and Engagement* ataupun dari divisi lain yang membutuhkan bantuan divisi ini seperti divisi *Talent Acquisition* untuk kepentingan kampanye *Management Trainee*. Tugas akan terus direvisi sesuai arahan mereka.

Selama proses magang di Link Net, penulis mengacu kepada metode perancangan Robin Landa. Metode perancangan Robin Landa cenderung cocok untuk berbagai media informasi seperti proyek-proyek yang telah dikerjakan. Metode perancangan Robin Landa (2019) berdasarkan buku *Graphic Design Solutions* terdiri dari lima tahap yaitu *research, analysis, concepts, design, dan implementation*. Penulis tidak merujuk sepenuhnya, tetapi menggunakan tahapan-tahapan yang paling penting dilakukan karena menyesuaikan dengan kebutuhan serta tenggat waktu tugas.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama melaksanakan magang di Link Net, penulis membuat berbagai jenis proyek seperti konten reguler, kampanye, dan program internal. Konten reguler adalah konten yang rutin diunggah di Instagram dan linkedin. Program internal adalah acara-acara yang berhubungan dengan *engagement* karyawan dan meningkatkan lingkungan kerja positif. Penulis juga membuat kampanye yang dipublikasikan lewat Instagram dan LinkedIn. Penulis melaksanakan magang selama 16 minggu untuk memenuhi 640 jam.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Proyek	Keterangan
1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ngopi Bareng Januari 2024 2. Meet First Squad Pak Dyan 3. Welcome Aboard Februari 2024 4. Icon New Core Value 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ngopi Bareng Januari 2024 menggunakan konsep baru seperti bak di kafe 4. Launching nilai perusahaan baru dan kurang satu icon. Membutuhkan icon high res dan vector.
2	<ol style="list-style-type: none"> 5. Logo sub-perusahaan baru 6. Teaser First Squad Star Jul-Des 2023 7. Pengenalan Workable 8. Visual ucapan Hari Nyepi dan Imlek 9. Lowongan Magang 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Delayering Link Net menjadi MediaCo, EnterpriseCo, dan FiberCo. Membutuhkan logo baru. 7. Penggunaan platform baru untuk job posting dan managing selain LinkedIn.
3	<ol style="list-style-type: none"> 10. First Squad Star Jul-Des 2023 11. Teaser Be In Touch Maret 2024 	<ol style="list-style-type: none"> 10. Persiapan pengumuman dan hadiah First Squad Star Jul-Des 2023

		11. <i>Key visual</i> acara Be In Touch Maret 2024
4	12. First Squad Star Jul-Des 2023 13. Ngopi Bareng Februari 2024 14. Visual ucapan Hari Raya Nyepi	12. Dokumentasi pemenang First Squad Star Jul-Des 2023
5	15. Sertifikat Intern 16. Healthtalk Maret 2024 17. Welcome Aboard Maret 2024 18. IG post: Transformation and Delayering 19. IG post: Empowering Fund 20. Teaser First Squad of the Year 2023	19. Program internal kolaborasi Link Net dengan Alunjiva 20. Teaser dan informasi mengenai First Squad of the Year 2023
6	21. Redesign Instagram visualization 22. Management Trainee 5 th gen	21 Alternatif template desain baru IG dan linkedin 22 Cover teaser Management Trainee 5 th gen
7	23. Management Trainee 5 th gen 24. Progres First Squad of the Year 25. Visual ucapan Paskah dan Jumat Agung	23. Konten IG dan linkedin kampanye MT 5 th gen 24. Informasi progres penilaian First Squad of the Year 2023
8	26. Be In Touch Maret 2024 27. Company Update 28. First Squad of the Year 2023 29. Company Update: First Media Promo Ramadan 30. Informasi THR Maret 2024	26. Dokumentasi foto dan video cara langsung serta rekap acara IG dan linkedin 28. Pengumuman pemenang di IG dan linkedin
9	31. Rekap Be In Touch Maret 2024 32. Reels Launching Core Value 33. Welcome Aboard April 2024 34. Ngopi Bareng April 2024 35. Visual ucapan Idul Fitri	33. Visual baru sesuai perubahan visual Instagram 34. Teaser Ngopi Bareng dengan konsep baru
10	36. Lowongan Kerja 37. Wanita Tangguh 2024 38. Meet First Squad Pak Ignacio 39. IG Post Launching Core Value 40. Reels Lebaran	36. Visual baru untuk lowongan kerja tetap 37. Desain <i>Key visual</i> 38. Menggunakan visual baru
11	41. Merchandise e-money 42. Campaign Medical Check Up 43. Visual ucapan hari Kartini	41. Berdasarkan core value baru

	44. Visual 80ribu followers LinkedIn	
12	45. Ngopi Bareng April 2024 46. Wanita Tangguh 2024 47. Wellness Day	45. Dengan tema Wanita Tangguh 2024
13	48. Wanita Tangguh 2024 49. Meet the Speakers bu Fanny 50. Report Program IBEKA 51. Ngopi Bareng April 2024 52. Visual ucapan hari Buruh 53. Informasi join webinar MS Teams 54. Meet First Squad bu Elyzabeth	48. Nominasi dan ajakan nominasi Wanita Tangguh 2024 51. Dokumentasi
15	55. Wellness Day 56. Share Your Lebaran Moment 57. Welcome Aboard Mei 2024 58. Wanita Tangguh 59. Offboarding package 60. Visual ucapan hari Kenaikan Isa Almasih 61. Share your Story Winning Culture	55. Visual kampanye 58. Berbagai revisi 59. Stiker, box, kartu ucapan terima kasih 61. Courage for Change
16	62. Visual ucapan hari Waisak 63. Wanita Tangguh 64. Wellness Day	63. Update Nominasi Wanita Tangguh 2024
17	65. Wellness Day 66. Wanita Tangguh 67. Winning Culture Survey	

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama melakukan magang di departemen Human Capital PT Link Net Tbk, penulis berpartisipasi di beberapa proyek. Pada umumnya, penulis berurusan dengan *branding* yaitu konten reguler di Instagram dan LinkedIn. Selain itu, penulis juga bertanggung jawab terhadap *culture and engagement* di Link Net melalui program-program internal seperti acara bulanan dan program penghargaan karyawan. Program-program tersebut memerlukan tampilan pengumuman atau undangan yang menarik maupun informatif sehingga karyawan pun tertarik untuk mengikuti program.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

PT Link Net Tbk melaksanakan banyak program saat mengawali tahun 2024. Di tahun baru ini, Link Net juga dalam proses perubahan dalam perusahaan seperti *delayering* perusahaan dan pengenalan nilai-nilai perusahaan baru. Proyek yang penulis kerjakan antara lain adalah pembaruan visual Instagram lifeatlinknet, First Squad Star Juli—Desember 2023, Program Management Trainee 5th gen, *launching core value* ICC, dan Wanita Tangguh 2024.

3.3.1.1 Pembaruan Visual Instagram lifeatlinknet

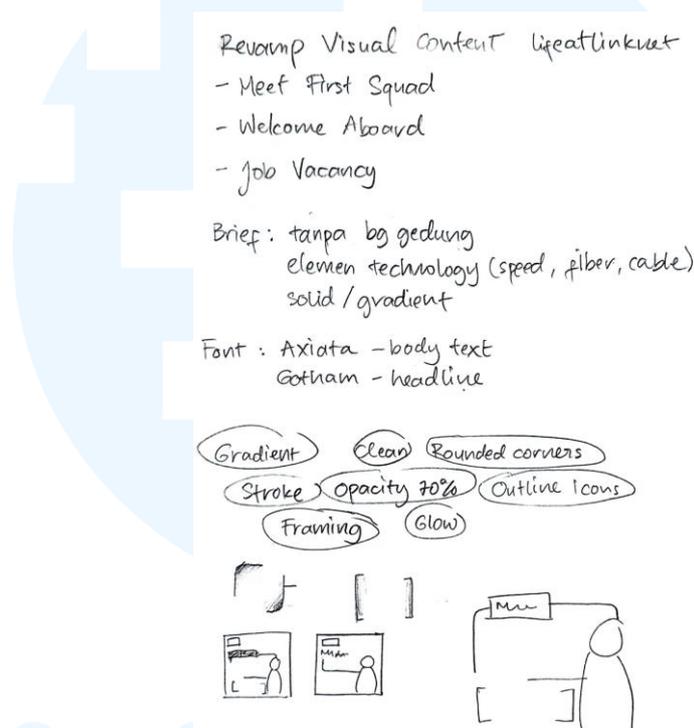
Link Net memiliki Instagram lifeatlinknet yang dikelola oleh divisi *Culture and Engagement*. Instagram ini berfungsi untuk mengunggah berbagai pengumuman internal perusahaan seperti rekapan program maupun untuk eksternal seperti pembukaan lowongan kerja. Instagram lifeatlinknet pastinya mempunyai *content plan* dan visual yang konsisten antar konten serta sesuai dengan *branding* Link Net. Sejak 2022, *brand* Link Net di Instagram menggunakan gradasi warna kuning, elemen teknologi, background gedung di kota, dan *real image*. Maka dari itu, di tahun 2024 Link Net menginginkan pembaruan visual Instagramnya yang juga terhubung dengan LinkedIn. Visual baru disepakati ingin mempertahankan warna brand kuning Link Net dan *keyword* teknologi.



Gambar 3.5 Referensi Desain Key Visual

Penulis memulai dengan mencari referensi desain grafis. Referensi tersebut tidak selalu berhubungan dengan *branding* suatu

perusahaan, tetapi memanfaatkan elemen dan gaya yang dianggap cocok dengan branding Link Net. Link Net memiliki target audiens yang masih cukup muda sekitar 25—35 tahun, maka penulis mencari desain yang kekinian dan menarik bagi kelompok usia tersebut serta sesuai untuk kebutuhan korporat.



Gambar 3.6 *Brainstorming* Pembaruan Visual Instagram lifeatlinknet

Brief yang telah disepakati melalui diskusi adalah memiliki elemen *speed*, *light*, kabel, atau teknologi lainnya. Warna tetap menggunakan kuning Link Net. Penulis membuat alternatif pertama dengan gaya futuristik dan elegan. Untuk memulai, penulis membuat sketsa dengan konten reguler yang ada di Instagram seperti Meet First Squad dan Welcome Aboard. Penulis menggambar beberapa sketsa *thumbnail* sebagai acuan *layouting*.

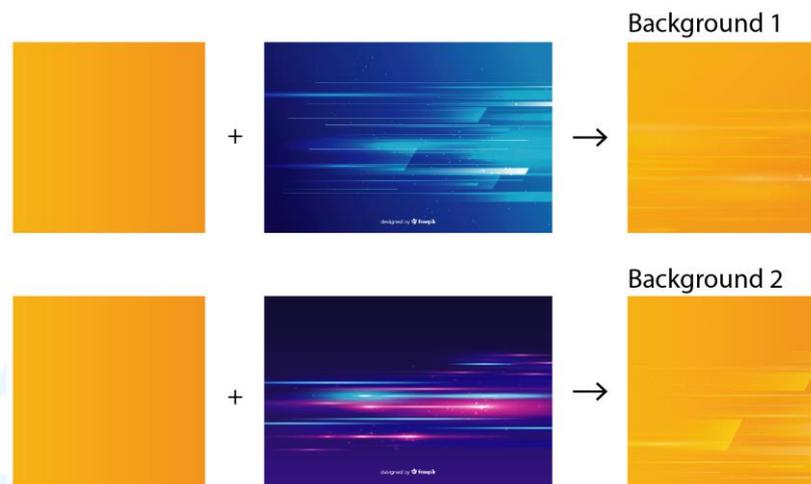
Alternatif 1



Gambar 3.7 Alternatif 1 Key Visual Baru lifeatlinknet

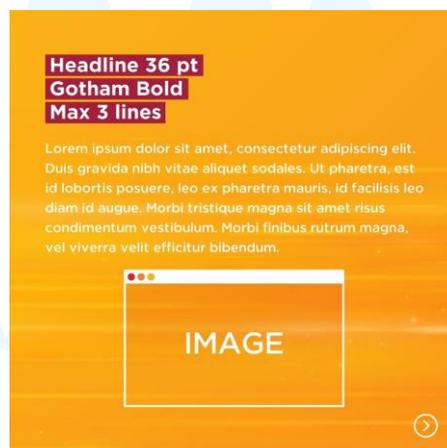
Setelah proses sketsa, penulis mengeksekusi desain digital di Canva. Penulis menggunakan garis-garis yang menyerupai *circuit wire* sebagai elemen teknologi pada desain. Garis tersebut diawali dan diakhiri dengan bulatan, serta berliku-liku layaknya sebuah kabel. Gradasi dan *glow* juga digunakan untuk kesan futuristik dan modern. Visual juga diminta untuk tidak menggunakan foto gedung-gedung sebagai *background* lagi, melainkan *background* yang lebih polos sehingga penulis menggunakan elemen segitiga dengan transparansi rendah untuk sekedar memeriahkan *background*.

Foto pria yang digunakan merupakan foto *stock* yang berasal dari Canva. Canva yang dimiliki divisi *Corporate Culture and Engagement* merupakan Canva premium sehingga dapat menggunakan *stock photo* dengan bebas. Link Net juga terbuka dengan menggunakan aset berbayar di situs lainnya seperti freepik asalkan menggunakannya dengan jujur dan sepentasnya. Foto pria tersebut hanya untuk penanda dimana foto-foto bisa diposisikan.



Gambar 3.8 Background Alternatif 2 *Key Visual* Baru lifeatlinknet

Penulis membuat alternatif kedua dengan gaya sederhana dan rapi. Sesuai brief yang menginginkan elemen *light*, *speed*, atau kabel, penulis terlebih dahulu membuat background dengan elemen tersebut karena Canva tidak memiliki *blending*. Penulis mengambil aset *speed light* dari freepik yang bebas digunakan secara komersil. Aset tersebut digabung dengan gradasi kuning-oranye menjadi menyatu dan samar di *background* sehingga tidak terlalu mengganggu bila menjadi *background* diantara teks dan gambar lain.



Gambar 3.9 Konten Teks *Key Visual* Baru lifeatlinknet

Penulis menggunakan beberapa layout dari alternatif pertama. Untuk mendapatkan kesan sederhana, penulis fokus kepada penataan teks. Sebagai pembeda, teks judul diberi warna putih dengan kotak

maroon diluarnya layaknya *highlight*. Penulis juga membuat frame untuk foto supaya tidak terlalu polos ketika dimasukkan ke dalam desain. Frame ini mirip sebuah *window* di laptop. Frame sekaligus memuat warna oranye dengan opacity yang rendah untuk membuat foto lebih menyatu dengan background yang kuning-oranye.

Alternatif 2



Gambar 3.10 Alternatif 2 Key Visual Baru lfeatlinknet

Alternatif kedua sepakat digunakan untuk melanjutkan visual Instagram dan LinkedIn. Visual selanjutnya akan menggunakan warna kuning-oranye dengan unsur *speed light* dan *highlighted text* sebagai keunikan *branding* Link Net mulai saat ini. Desain ini kemudian diturunkan untuk *Welcome Aboard*, *Meet First Squad*, *Company Update*, *Job Vacancy*, *Internship Vacancy*, dan unggahan lainnya di Instagram dan LinkedIn. Desain tersebut terus mengalami perubahan dan perbaikan seiring penulis membuat konten-konten lainnya sehingga semakin sempurna.

Design Guidelines



- Headlines Gotham Black, subheadlines Axiata Bold: no more than 3 lines, with maroon box #A41F3B, white text **Headlines** **Sub-headlines**
- Body text Axiata: min. 24 pt, 1.5 line spacing
- Lines and stroke weight: 5 pt, 24pt rounding
- Use light, speed, light trail, long exposure, technology elements
- Drop shadow to First Squad photos only
- Use real photos, remove background, only from free assets (canva/freepik)
- Use icons with outlined style. Change color to white or maroon.



Design Guidelines



- Picture frame no shadow drop
- Red #DF2127 and yellow #FAB217 opacity 20% gradient at the top layer of the picture
- Real picture for decoration in Meet First Squad use FILTER Latte



Gambar 3.11 *Design Guidelines* untuk *Key Visual* Baru lifeatlinknet

Penulis menulis design guidelines secara keseluruhan sebagai aturan desain supaya orang lain yang akan menggunakan gaya visual ini tidak melenceng. Design guidelines terdiri dari aturan teks, warna, penggunaan frame foto, dan penggunaan elemen lainnya. *Guidelines* ini bertujuan untuk mempertahankan konsistensi desain siapapun yang menyusun desainnya.

1) Welcome Aboard

Pada konten reguler *Welcome Aboard*, penulis awalnya mengikuti desain sebelumnya, hanya mengganti beberapa elemennya. Namun, desain terasa kosong dan polos serta terlalu mirip dengan visual sebelum pembaruan, maka penulis melakukan *brainstorming* dengan *keyword Welcome Aboard*.



Gambar 3.12 *Brainstorming* Visual Baru Welcome Aboard

Nama Welcome Aboard juga sering diasosiasikan dengan kedatangan oleh pesawat sehingga penulis memutuskan untuk menggunakan konsep penerbangan atau bandara. Elemen dibuat

menyerupai layar pengumuman kedatangan pesawat dengan tanggal kedatangan dan jumlah penumpang. Tanggal kedatangan bisa diganti dengan bulan dan tahun sesuai keperluan yang biasanya setiap tanggal 1 di tiap bulannya.

Alternatif 1



Alternatif 2 (Supervisor)



Gambar 3.13 Alternatif Visual Baru Welcome Aboard

Setelah penulis membuat alternatif 1, supervisor pun ikut memodifikasi dari visual tersebut. Penulis membuat seperti layar pengumuman kedatangan pesawat, sedangkan supervisor membuatnya menyerupai tiket pesawat dengan tanggal kedatangan, tujuan, dan nomor pesawat. Halaman kedua yang menampilkan juga dirasa terlalu mirip dengan visual sebelumnya, sehingga supervisor mencoba membuat yang baru.



Gambar 3.14 Visual Baru Welcome Aboard

Konsep ini disetujui oleh supervisor, tetapi dirasa terlalu boros sebagai *carousel*. Maka dari itu, penulis memadatkan desain sehingga satu halaman dapat memuat paling banyak 6 profil First Squad Baru. Karyawan baru tiap bulan biasanya sekitar 3 sampai 4 orang dan jarang mencapai lebih dari 6. Penulis membuat berbagai variasi untuk tiga, empat, dan lima profil untuk acuan layout setiap kotak profil.



Gambar 3.15 Welcome Aboard April 2024 dengan Visual Baru

2) Meet First Squad

Meet First Squad adalah konten reguler yang diunggah di Instagram dan LinkedIn. Meet First Squad adalah artikel kecil dari hasil wawancara singkat dengan First Squad mengenai topik-topik hangat, yang terutama berhubungan dengan perusahaan misalnya tentang perubahan yang tengah dijalani Link Net melalui *Transformation* dan *Delayering*.



Gambar 3.16 Visual Baru *Meet First Squad*

Visual baru Meet First Squad menyerupai konsep Welcome Aboard yang menggunakan desain sederhana seperti tiket penerbangan di *cover*. Kali ini, Meet First Squad menggunakan konsep ID Card karena merupakan karyawan Link Net sendiri yang menjadi pembicara. Di ID Card ini, terdapat nama, jabatan,

foto, dan judul topik. Untuk konten hasil wawancara, dibuat seperti konten-konten lainnya.



Gambar 3.17 Revisi Cover Visual Baru *Meet First Squad*

Cover *Meet First Squad* terdapat revisi karena judul topik kurang terbaca. Judul tersebut terlalu menyatu dengan elemen tulisan lainnya sehingga beberapa orang mungkin tidak akan langsung menyadari keberadaan judul bila tidak memperhatikan gambar dengan baik. Maka dari itu, penulis membuat desain baru dengan perbedaan di orientasi ID card. Sebelumnya ID card berupa vertikal, kemudian diubah menjadi horizontal sehingga dapat memuat lebih banyak informasi. Bagian kiri adalah foto *First Squad* dan bagian kanan adalah untuk judul dan nama *First Squad*. Versi horizontal ini tidak memakan tempat seperti versi vertikal sehingga kartu bisa dibesarkan dan tulisan bisa lebih besar dan terbaca dibanding sebelumnya.

3) *Company Update*

Company Update adalah informasi singkat mengenai apa yang perusahaan telah berhasil kerjakan atau sebuah pencapaian tertentu. Desain sebelumnya hanya menampilkan judul dan juga gambar. Informasi memang terletak di bagian *caption* karena

Headline First Squad Intern dibuat di Adobe Illustrator dengan menggunakan masking. Supaya lebih mencolok, tulisan tersebut dibuat dengan warna gradasi dan diatas *shape* berwarna putih agar kontras. Tulisan INTERN sengaja dibuat lebih besar supaya menjadi perhatian pertama ketika melihat Instagram dan juga terlihat sebagai thumbnail Instagram.



Gambar 3.20 Alternatif Visual Baru *Internship Vacancy*

Penulis membuat tiga buah alternatif *cover* lowongan magang dengan tiga foto orang yang berbeda. zKetiga aset foto tersebut diambil dari freepik yang tidak berbayar. Foto model yang dipilih menggunakan pakaian kasual ataupun bergaya muda sehingga sesuai dengan target. Alternatif 1 dan alternatif 2 adalah seorang model memegang papan *bubble chat* seperti fitur *chatting* sehingga seolah ia sedang mengatakan sesuatu. Penataan tulisan dibuat lebih dinamis di ukuran dan *angle* supaya tidak terkesan kaku, juga untuk menyesuaikan bentuk trapesium tersebut. Pada alternatif 3, penulis menggunakan satu foto berbeda yang menunjukkan wanita muda dengan pakaian kasual dan memegang buku layaknya seorang mahasiswa. Alternatif 3 disetujui untuk dipakai karena tidak terlalu berlebihan dan lebih nyaman untuk dilihat sekaligus menarik perhatian.

Visual lowongan kerja ini lebih *to the point* dan terkesan formal. Informasi yang disediakan adalah ajakan, daftar pekerjaan yang terbuka, dan alur proses rekrutmen. Gaya visual lowongan kerja mengikuti visual baru menggunakan *highlighted text* di bagian headline. Seperti lowongan magang, *call to action* berupa link ke website Link Net untuk detail pekerjaan dan tempat daftar. Background menggunakan elemen cahaya dan tidak terlalu menggunakan elemen yang distraktif. Tujuan desain ini adalah penyampaian informasi yang efektif dan mudah dibaca.



Gambar 3.23 Visual Baru Job Vacancy

Penulis menggunakan aset foto wanita dan *background* dari freepik. Aset tersebut tidak berbayar dan tidak digunakan untuk komersil. Foto wanita yang dipilih memakai pakaian formal dan memegang laptop layaknya seorang karyawan. *Background* merupakan foto *long exposure* yang memberikan kesan *speed* dan teknologi sehingga cocok dengan konsep visual baru lifeatlinknet.

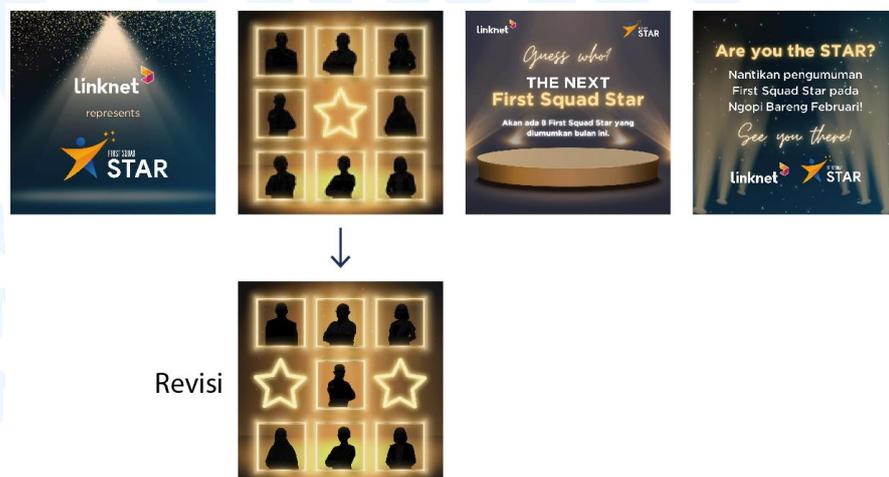
3.3.1.2 First Squad Star Juli—Desember 2023

First Squad Star adalah ajang penghargaan untuk First Squad (sebutan karyawan Link Net) yang diadakan setiap 6 bulan sekali atau 2 kali satu tahun. Penulis bergabung magang pada Januari 2024, maka bertanggung jawab untuk First Squad star periode paling baru yaitu Juli sampai Desember 2023. Penghargaan ini dinilai dari kontribusi dan pencapaian First Squad seperti dari rekognisi yang didapatkan atau diberikan di First Squad Connect, lama jam belajar, jumlah partisipasi program internal, dan sebagainya.



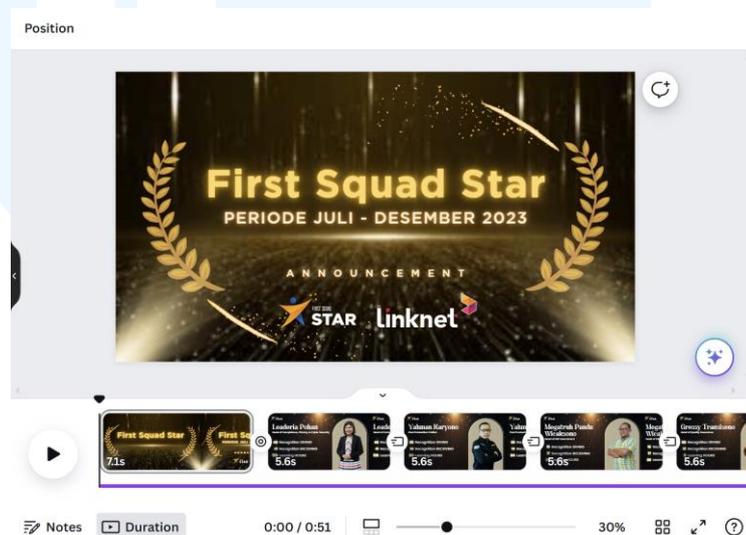
Gambar 3.24 Kampanye First Squad Star periode Januari-Juni 2023

Penganugerahan First Squad Star dimulai dari rekap nilai, seleksi, *teaser*, pengumuman, dan pesan dari pemenang. Rekap dan penilaian dilakukan oleh tim *Corporate Culture and Engagement*, sedangkan penulis hanya menerima hasilnya untuk ditunjukkan pada video pengumuman pemenang akan apa saja kriteria penilaian yang menentukan kelayakan First Squad menjadi First Squad Star. Penganugerahan ini telah berlangsung beberapa kali sehingga telah ada visual dari periode-periode sebelumnya. Penulis mengacu kepada visual tersebut untuk membuat visual First Squad Star yang baru karena masih memiliki konsep yang sama.



Gambar 3.25 Teaser First Squad Star periode Juli-Desember 2023

Kebutuhan pertama adalah teaser kandidat pemenang. Penulis tidak melakukan sketsa, melainkan langsung membuat desain di Canva karena mengacu pada desain sebelumnya. Kandidat pemenang mengalami beberapa perubahan. Sesuai brief *supervisor*, awalnya terdapat 9 kandidat, dipilah kembali menjadi 8 kemudian akhirnya menjadi 7 orang. Brief teaser ini adalah untuk membuat foto-foto kandidat menjadi *silhouette* sehingga para First Squad lainnya bisa saling menebak. Untuk menghemat *slide*, penulis disarankan untuk mengumpulkan bayangan semua kandidat dalam satu *slide* saja. Unggahan ini diperuntukan untuk First Squad Connect.



Gambar 3.26 Proses Pembuatan Video Pemenang First Squad Star periode Juli-Desember 2023

Kebutuhan kedua adalah video pengumuman kandidat pemenang. Video berukuran 1920x1080px seperti ukuran *landscape screen* pada biasanya. Penulis membuat video di Canva dan memanfaatkan aset yang telah ada disana seperti background video, elemen visual, dan audio background. Menyesuaikan dengan konsep sebelumnya, penulis mencari background gelap dengan nuansa emas atau bintang-bintang yang juga cocok untuk kesan acara penghargaan.

Revisi



Gambar 3.27 Revisi Video Pemenang First Squad Star periode Juli-Desember 2023

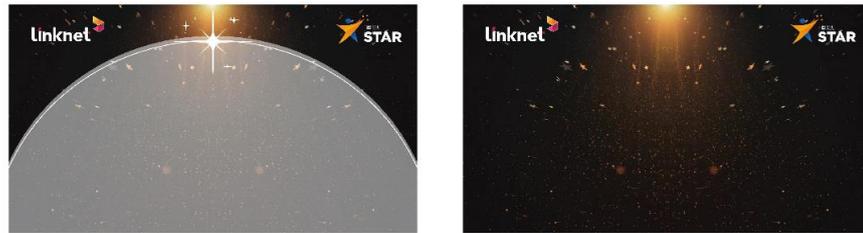
Video pengumuman ini terbagi menjadi 3 bagian. Bagian pertama adalah pembukaan, kedua adalah daftar pemenang dan pencapaiannya dan ketiga adalah penutup. Pada bagian daftar pemenang dan pencapaiannya, penulis menyertakan 6 pencapaian dibawah nama dan posisi pekerjaan dengan membagi menjadi dua kolom supaya halaman tidak terlihat kosong diantara teks dan gambar. Namun, terdapat perubahan untuk hanya menyertakan tiga pencapaian saja sehingga teks diperbesar untuk menyesuaikan *white space*.



Gambar 3.28 Bagian Akhir Video First Squad Star periode Juli-Desember 2023

Bagian ketiga adalah penutupan. Bagian penutupan hanya menunjukkan logo First Squad Star. Hal tersebut adalah untuk mengingatkan penonton akan acara penghargaan apa yang sedang dibicarakan dan juga untuk peralihan ke bagian acara berikutnya dalam Ngopi Bareng yang menjadi tempat dan waktu pengumuman First Squad Star periode Juli-Desember 2023 ini. Audio yang digunakan untuk video ini memiliki kesan *inspiring* dan ringan. Audio diambil dari aset Canva.

Revisi



Gambar 3.29 Virtual Background First Squad Star periode Juli-Desember 2023

Selain itu, untuk kepentingan *livestream* di Microsoft Teams, penulis membuat *virtual background* bagi First Squad Star yang berhalangan datang. *Virtual background* ini menggunakan background pada video pengumuman sebelumnya, ditambah elemen bintang dan bentuk lingkaran setengah transparan supaya First Squad tidak terlihat menyatu dengan background gelap. Logo Link Net dan First Squad Star diletakkan di kanan dan kiri atas supaya terlihat dan tidak tertutup First Squad. Namun, terdapat revisi menghilangkan elemen-elemen tersebut supaya lebih sederhana.



Gambar 3.30 Hadiah Pemenang First Squad Star periode Juli-Desember 2023

Selain teaser dan video pengumuman, kebutuhan First Squad Star lainnya adalah hadiah pemenang. Hadiah tersebut berupa selempang, tumbler, dan bungkus laptop yang bisa dikostumisasi dengan logo Link Net serta First Squad Star. Barang-barang tersebut dipesan melalui *online shop* dengan hanya mengirimkan desain yang kita mau dan pilihan jenis warna ataupun bentuk barangnya. Untuk mempermudah penjual dan meminimalisasi kesalahan, penulis

membuat desain siap cetak dengan ukuran yang sesuai dengan deskripsi di toko.

Mockup

Untuk print



Gambar 3.31 Desain Selempang First Squad Star periode Juli-Desember 2023

Hadiah pertama adalah selempang. Selempang ini layak nya selempang wisuda atau pemenang, yang digantung dileher. Terdapat berbagai opsi desain dari penjual dan *supervisor* memilih desain dengan tiga garis sederhana. Penulis membuat desain di Adobe Illustrator agar lebih fleksible dalam ukuran *artboard* dan juga *format file*. Ukuran *artboard* disesuaikan dengan ukuran selempang sehingga penulis dapat mengira-ngira ukuran tulisan dan logo supaya tidak terlalu besar ataupun terlalu kecil. Penulis menyediakan format file png transparan, PDF, dan Adobe Illustrator agar penjual tidak kesulitan mengatur pencetakannya.



Gambar 3.32 Desain Tumbler Pemenang First Squad Star periode Juli-Desember 2023

Hadiah kedua adalah tumbler. Pada awalnya penulis diberi tiga opsi warna dan diminta untuk menyertakan logo First Squad Star serta tulisan At Link Net, everyone can be a STAR. Setelah membuat

beberapa variasi, tulisan copywriting tersebut dirasa terlalu panjang dan kurang bagus diletakkan pada tumbler sehingga tulisan di tumbler diganti menjadi I AM THE STAR.



Gambar 3.33 Desain Bungkus Laptop Pemenang First Squad Star periode Juli-Desember 2023

Hadiah ketiga adalah bungkus laptop. Bungkus ini memiliki bahan kulit sintetik berwarna coklat. Cetakan di bungkus ini berupa *debossed* sehingga hanya menyertakan logo First Squad Star untuk kesederhanaan. Penulis menyertakan *mockup* sebagai acuan penjual dalam peletakkan dan ukuran logo.



Gambar 3.34 Dokumentasi Penganugerahan First Squad Star periode Juli-Desember 2023

Penulis hadir pada acara Ngopi Bareng yang sekaligus menjadi pengumuman First Squad Star periode Juli-Desember 2023 untuk mendokumentasikan acara penghargaan ini. Penulis

menggunakan kamera kantor untuk dokumentasi ini yaitu kamera Mirrorless dari Fujifilm. Dokumentasi yang dilakukan adalah pemenang First Squad Star periode Juli-Desember 2023, penyerahan hadiah, dan foto bersama. Penulis memilah dan meng-*edit* foto-foto yang telah dipilih supaya terlihat lebih natural dan terang. Foto-foto tersebut dapat disimpan oleh masing-masing First Squad Star bila ingin mengunggahnya di LinkedIn sebagai salah satu pencapaiannya.



Gambar 3.35 Pengumuman Pemenang First Squad Star periode Juli-Desember 2023 untuk Instagram

Sebagai penutupan keseluruhan acara penghargaan, biasanya Link Net mengunggah ringkasan acara di Instagram dan LinkedIn. Pada saat penugasan tugas ini, visual baru Link Net belum difinalisasi sehingga penulis sempat membuat desain sesuai visual teaser. Unggahan ini berisi ucapan selamat, deksripsi tentang First Squad Star, daftar pemenang, serta pesan dari pemenang. Pesan dari pemenang sudah didapatkan setelah pemberian hadiah, tetapi dua First Squad Star yang berhalangan datang diminta untuk merekam video ucapan terima kasih.



Gambar 3.36 Revisi Pengumuman Pemenang First Squad Star periode Juli-Desember 2023 untuk Instagram

Selagi menunggu jawaban kedua First Squad Star tersebut, *supervisor* menyarankan untuk mulai membuat desain menggunakan visual baru. Penulis pun membuat dengan gaya visual yang menyerupai Management Trainee 5th gen dan *background* dengan elemen *speed*. Di desain sebelumnya, pesan diletakkan di slide akhir sehingga mendapat revisi untuk menyatukan foto, nama, posisi pemenang beserta dengan pesannya dalam satu baris.

3.3.1.3 Program Management Trainee 5th Gen

Management Trainee adalah program tahunan yang dilaksanakan oleh Link Net sebagai salah satu rekrutmen *fresh graduate*. Saat ini, Link Net hanya menerima profesional atau orang yang berpengalaman kerja ketika merekrut pekerja tetap atau kontrak, maka satu-satunya kesempatan *fresh graduate* yang belum banyak pengalaman untuk bergabung dengan Link Net adalah melalui *Management Trainee*.



Gambar 3.37 *Brainstorming Key Visual* Management Trainee 5th Gen

Program *Management Trainee* (MT) dioperasikan oleh divisi *Talent Acquisition* dan meminta bantuan divisi *Culture* untuk penyebaran informasi melalui visual di Instagram dan LinkedIn. Hal tersebut menimbulkan kendala pada ketidakjelasan konsep dan brief karena tim *Culture* hanya membantu visual dan *engagement* di media sosial. Namun, penulis tetap membuat berbagai alternatif teaser yang menjadi *key visual* MT 5th gen.



Gambar 3.38 *Key Visual* Management Trainee 5th Gen

Pada akhirnya, alternatif tersebut tidak digunakan. Divisi *Talent Acquisition* menyampaikan konsep yang diinginkan MT 5th gen ini mendekati tenggat waktu pengunggahan teaser pertama

sehingga atasan penulis membuat teaser baru di menit-menit terakhir. Konsep yang diinginkan adalah *fun* dan *youthful* dengan menggunakan foto anak muda serta elemen *doodle* di sekitarnya. Aset foto tersebut tersedia di Canva. Melalui teaser tersebut, penulis diminta untuk menurunkan desain untuk konten-konten berikutnya sesuai dengan *content plan* yang telah dibuat.



Gambar 3.39 Referensi Visual Management Trainee 5th Gen

Penulis melakukan *brainstorming* ide visual konten MT sesuai teaser tersebut dan juga mencari referensi-referensi. Penulis tidak melakukan sketsa karena penugasaan mendekati tenggat waktu sehingga langsung melakukan visualisasi. Setelah mencari referensi, penulis menyimpulkan bahwa visualisasi akan memiliki konsep buku catatan, papan tulis, dan *doodle*. Visual tetap menggunakan menggunakan aset Canva untuk model *real image* dan elemen buku catatan, kertas, *sticky notes*, atau papan tulis serta elemen-elemen *doodle*. Aset buku catatan atau kertas dibuat sedikit miring agar tidak terkesan kaku tetapi juga tetap mudah dibaca dengan kemiringan hanya 2 derajat. Elemen seperti coretan atau highlight pun memiliki

transparansi rendah sehingga tidak mengganggu fokus pembaca dan sekaligus menunjukkan poin-poin utama dalam informasi tersebut.



Gambar 3.40 Kampanye Management Trainee 5th Gen

Konten-konten Management Trainee 5th gen diunggah ke Instagram lifeatlinknet dengan bahasa Indonesia dan LinkedIn PT Link Net Tbk dengan bahasa Inggris. *Content plan* untuk MT 5th Gen adalah teaser, informasi mengenai delayering Link Net, *soft skill* yang dibutuhkan sebagai MT Link Net, mengenal kembali dan ajakan menjadi MT Link Net, poster pembukaan MT 5th gen, proses rekrutmen MT, tips menjalani FGD, testimoni lulusan MT Link Net gen sebelumnya, penutupan rekrutmen, tanya jawab seputar MT Link Net, dan penyambutan para MT 5th gen baru. Seluruh copywriting konten disediakan oleh *supervisor*.



Gambar 3.41 Alternatif Desain Poster Utama Management Trainee 5th Gen

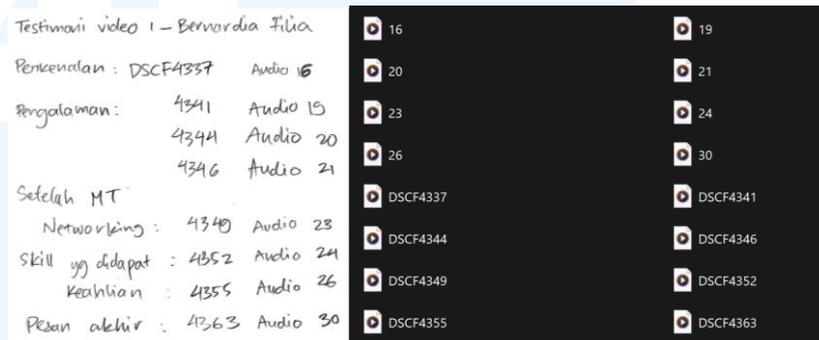
Selain konten Instagram dan LinkedIn, penulis juga membuat poster utama rekrutmen MT 5th gen dengan ukuran A4. Poster ini akan digunakan untuk penyebaran di media sosial dan juga keperluan cetak untuk promosi di berbagai universitas. Poster ini merupakan poster formal, sehingga penulis tidak memberikan dekorasi *doodle* pada poster ini. Poster rekrutmen mengutamakan keterbacaan dan ajakan (*call-to-action*). Aset foto model yang digunakan tersedia oleh Canva premium. Penulis membuat tiga alternatif poster dengan perbedaan di judul dan warna tulisan dengan *copywriting* yang sudah disediakan *supervisor*.



Gambar 3.42 Poster Utama Management Trainee 5th Gen

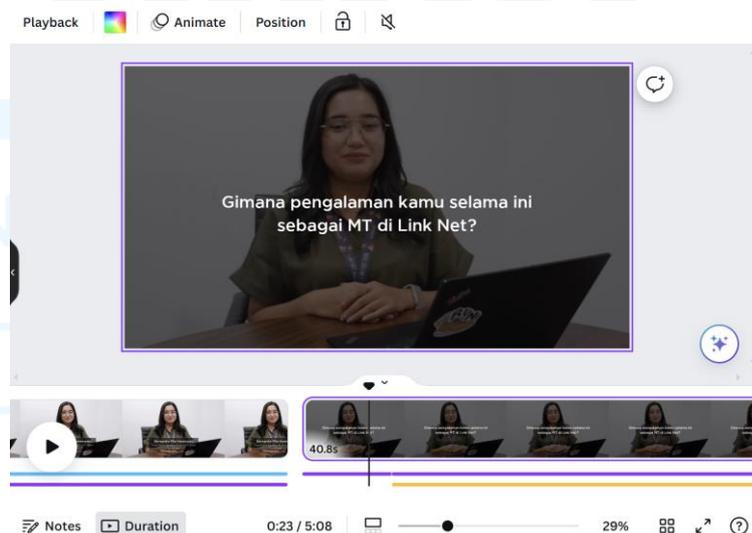
Kemudian, penulis mendapatkan *copywriting* yang telah diperbarui. *Copywriting* baru cukup panjang, sehingga penulis menghilangkan penjelasan singkat tentang Management Trainee dibawah judul. Penulis juga disarankan untuk mencari foto model

lainnya yang tidak berekspresi berlebihan sehingga mencarinya di freepik. Link Net perlu membayar untuk menggunakan aset foto model tersebut. Setelah penulis merevisi bagian isi, *supervisor* juga ikut membuat alternatif lainnya dengan headline yang mencampur font *script* supaya tidak terlihat kaku. Akhirnya alternatif itulah yang dipilih sebagai poster final.



Gambar 3.43 Raw Video Testimoni Management Trainee 4th Gen

Video testimoni mengundang lulusan Management Trainee Link Net sebelumnya untuk menceritakan apa yang mereka dapatkan ketika menjadi MT ataupun setelah *placement* di Link Net. Video telah direkam sebelumnya, tetapi audionya terpisah supaya kualitas suara lebih bagus sehingga penulis harus memilah dan mencocokkan audio dengan videonya berdasarkan nama file.



Gambar 3.44 Proses Pembuatan Video Testimoni Management Trainee 4th Gen

Video bersifat seperti tanya jawab, pertanyaan akan ditampilkan dibagian awal kemudian barulah pembicara menjawabnya. Pertanyaan meliputi: bagaimana pengalaman sebagai MT di Link Net, apa perubahan yang dirasakan sebelum dan sesudah gabung menjadi MT Link Net dalam sisi pengetahuan, networking, dan skill, apa yang harus disiapkan untuk menjadi seorang MT, serta apa pesan untuk MT 5th gen.

3.3.1.4 Launching Core Value ICCC

PT Link Net Tbk sedang menghadapi perubahan dimulai di tahun 2024. Salah satunya adalah perubahan pada *core value* atau nilai perusahaan. Link Net merupakan bagian dari Axiata group, maka selalu mengikuti perubahan dari mereka juga. Sebelumnya, Axiata group memiliki 8 buah nilai yaitu *Customer First, Passion, Innovation, Excellence, Urgency, Teamwork, Ownership, dan Integrity*. Kemudian pada akhir tahun 2023, Axiata group merilis 4 *core value* baru yang masih mengandung kedelapan nilai sebelumnya. Link Net pun mulai mengenalkan dan menanam 4 nilai baru ini seiring berjalannya proses delayering PT Link Net Tbk.



Gambar 3.45 Value Compass Link Net Sebelum Pembaruan
Sumber: <https://www.linknet.co.id/about/overview/value>

Core value terbaru Axiata group dikenal juga sebagai ICC. I adalah untuk *Uncompromising Integrity*, C adalah untuk *Courage for Change*, *Passion for Collaboration*, dan *Obsession for Customers*. Keempat *core value* ini ditanamkan kedalam budaya bekerja di Link Net yang dinamakan sebagai *Winning Culture*, berarti budaya yang dapat membawa First Squad dan Link Net ke perkembangan yang lebih pesat lagi. *Core value* tersebut diresmikan pada acara *Be In Touch* 20 Maret 2024.



Gambar 3.46 *Core Values* baru sebelum *Touch Up*
 Sumber: Dokumentasi Perusahaan

4 *core value* memiliki logonya masing-masing. Namun, karena dimiliki oleh Axiata, divisi *Culture* sempat kesulitan untuk mendapatkan versi *high quality* atau *file* aslinya. Saat itu pun baru menemukan 3 logo yaitu *Courage for Change*, *Passion for Collaboration*, dan *Obsession for Customers* sedangkan *Uncompromising Integrity* dirasa belum ada. Maka, penulis ditugaskan untuk membuat format vector logo-logo tersebut dan membuat logo baru untuk *Uncompromising Integrity*.

tracing dari Illustrator gagal

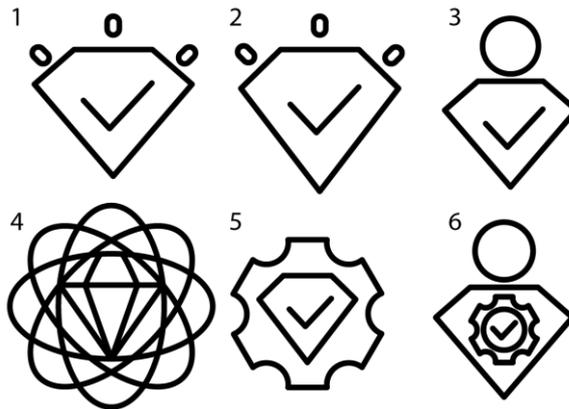


tracing dari Illustrator berhasil



Gambar 3.47 Proses Konversi Logo Value dari Bitmap menjadi Vector

Penulis mencoba untuk *Image Trace* di Adobe Illustrator untuk ketiga *value* (*Courage for Change*, *Passion for Collaboration*, dan *Obsession for Customers*) yang sudah memiliki logo resmi, tetapi Adobe Illustrator tidak berhasil mengkonversinya beberapa menjadi vector. Maka, penulis membuat bentuk yang mirip (menjiplak) ataupun menyambungkannya dengan *pen tool*. Penulis membuat logo semirip mungkin dari segi bentuk hingga ketebalan garis.



Gambar 3.48 Alternatif logo *Uncompromising Integrity*

Penulis melakukan sketsa untuk beberapa alternatif logo *Uncompromising Integrity*. Sebelumnya penulis mencari arti dari integritas, tanpa konpromi, dan melihat berbagai referensi *icon* yang melambangkan integritas. Penulis menyimpulkan bahwa *Uncompromising Integrity* berhubungan dengan melakukan sesuai ia katakan, teguh pendirian, dan tanpa terpengaruh hal yang tidak korelasi dengan yang ia rencanakan. Maka, penulis ingin membuat elemen berlian sebagai lambang keteguhan dan kejujuran. Penulis juga mengambil gir dan centang sebagai lambang proses atau pekerjaan. Sketsa tersebut kemudian dieksekusi di Adobe Illustrator sebagai vector untuk melihat mana yang paling bagus. Penulis memilih nomor enam.



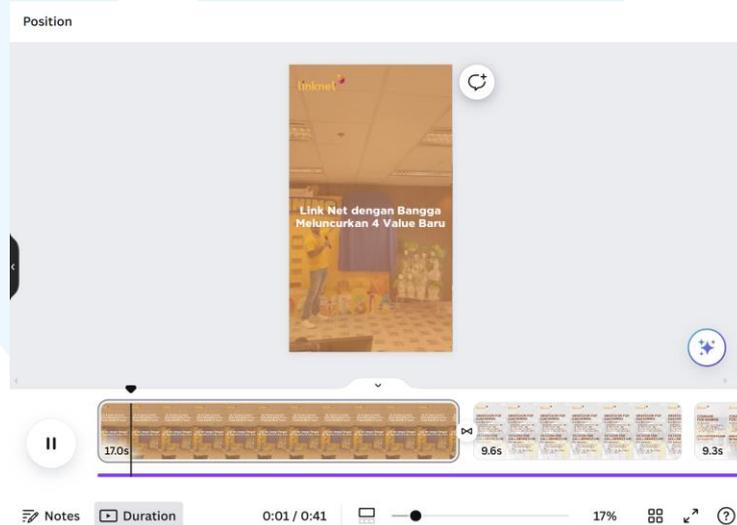
Gambar 3.49 Alternatif Badge Core Value

Core value ini direncanakan untuk dibuat menjadi badge yang bisa dicantolkan di landyard ID card karyawan. Brief awal adalah badge berukuran 3x3cm. Penulis membuat 4 alternatif desain badge bulat dengan perbedaan di layout teks. Setiap value pun memiliki warna uniknya masing-masing. *Courage for Change* dengan merah-pink, *Passion for Collaboration* dengan ungu-pink, dan *Obsession for Customers* dengan oranye-kuning. *Uncompromising Integrity* belum punya warna khusus maka penulis memikirkan warna biru tua-ungu cocok untuk melambangkan kejujuran dan keteguhan.



Gambar 3.50 Desain Badge Core Value

Penulis kemudian mendapatkan kabar bahwa tim divisi mendapatkan icon resmi untuk *Uncompromising Integrity* sehingga penulis menggantinya menjadi icon yang asli. Penulis juga disarankan untuk menggunakan warna biru tua untuk *Uncompromising Integrity*. Alternatif yang dipilih adalah alternatif dua. Penulis juga diminta untuk membuat icon horizontal (tulisan disamping logo). Icon-icon tersebut dapat dipakai di berbagai unggahan atau cetakan.



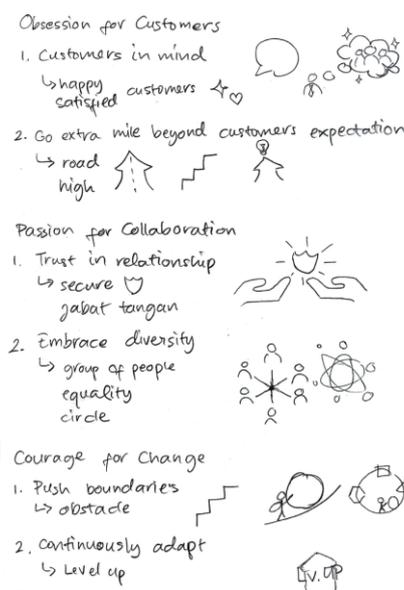
Gambar 3.51 Proses Pembuatan Video *Launching Core Value*

Dalam rangka peluncuran *value* baru, penulis ditugaskan untuk membuat video reels yang menunjukkan *footage* Pak Kanishka selaku salah satu direktur di PT Link Net Tbk memperlihatkan keempat *value* terbaru di acara Be In Touch 20 Maret 2024. Penulis membuat video di Canva dengan bagian: judul topik video, *showing* 4 icon *value*, penjelasan key behavior setiap *value*, dan penutupan. Video ini sekaligus memperlihatkan keseruan acara Be In Touch yang diletakkan sebagai background dengan transparansi rendah supaya tidak mengganggu keterbacaan teks.



Gambar 3.52 Desain E-money sebelumnya

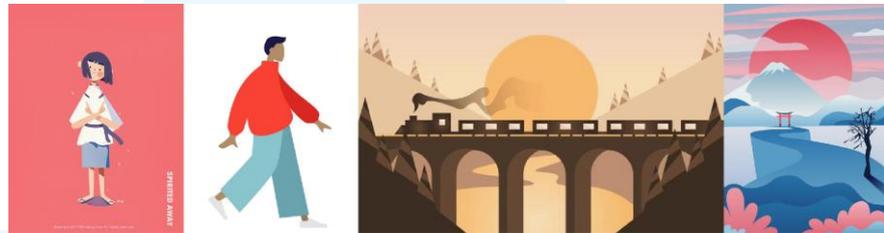
Selain reels, penulis juga ditugaskan untuk membuat merchandise e-money berdasarkan *key behavior* masing-masing *core value*. *Supervisor* memberikan desain e-money sebelumnya. Berdasarkan karya tersebut dan brief *supervisor*, desain yang diinginkan adalah menggunakan ilustrasi flat/vector. Penulis hanya ditugaskan membuat 3 *value* dengan masing-masing 2 *key behavior* sehingga berjumlah 6 desain e-money. Setiap e-money harus menyertakan logo Link Net dan website Link Net, tetapi untuk desain kali ini tidak perlu menyertakan 'I AM FIRST SQUAD' supaya First Squad yang sudah bukan karyawan lagi masih bisa menggunakannya.



Gambar 3.53 Brainstorming E-money Core Value

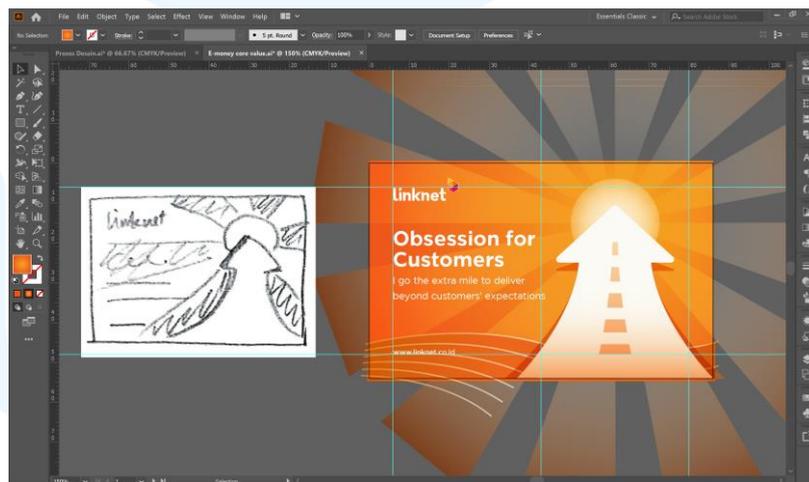
Sebelum membuat desain di Adobe Illustrator, penulis melakukan *brainstorming* terlebih dahulu. Penulis mencari kata-kata kunci yang berhubungan dengan setiap *key behavior*. Kemudian dari

kata-kata kunci tersebut, penulis mengaitkan dengan bentuk, aktivitas, atau apapun yang dapat divisualisasikan. *Brainstorm* tersebut adalah gambaran dari apa yang penulis pikirkan ketika mendengar beberapa *key behavior* tersebut.



Gambar 3.54 Referensi Visual Flat E-money *Core Value*

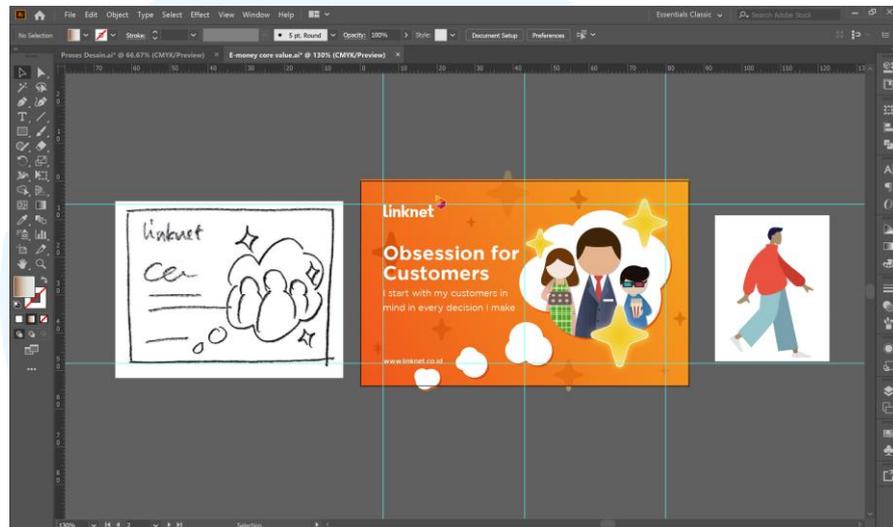
Penulis juga mencari berbagai referensi visual flat untuk panduan menggambar vector di Adobe Illustrator. Penulis sadar bahwa penulis kurang bisa membuat ilustrasi kompleks di Adobe Illustrator, terutama untuk figur manusia. Maka, penulis mencari referensi yang dianggap mampu untuk ditiru gayanya.



Gambar 3.55 Proses Desain E-money *Obsession for Customers* pertama

Kartu berukuran 86 x 54 mm dan penulis menetapkan *margin* sebesar 6 mm di semua sisi. Pertama penulis mengerjakan *core value* *Obsession for Customers*. Pada *key behavior* 'I go the extra mile to deliver beyond customers' expectations', penulis mengaitkan dengan kata kunci *road* dan *high* sehingga memiliki ide jalanan meninggi dan

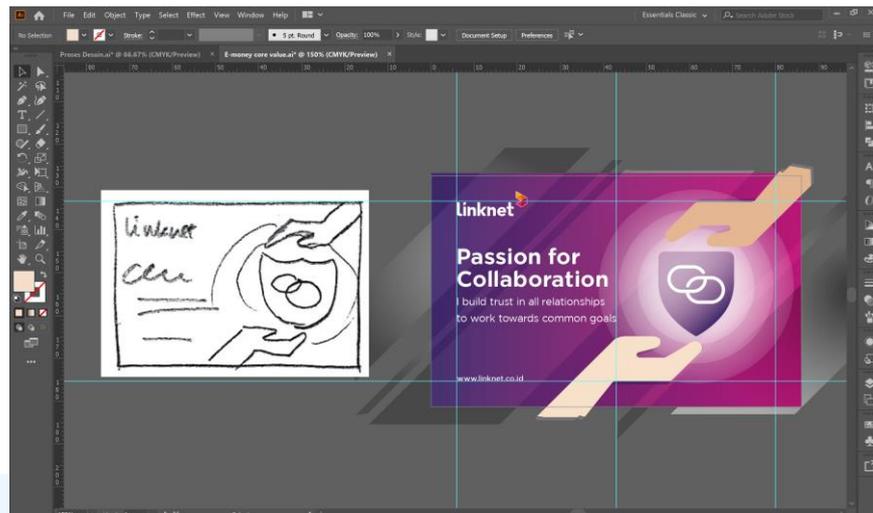
panjang serta menuju sesuatu yang tidak dapat dilihat seperti cahaya atau matahari. Dirasa terlalu kosong dibagian bawah, penulis menambahkan elemen gelombang yang tidak mendistraksi ataupun mengubah makna ilustrasi.



Gambar 3.56 Proses Desain E-money *Obsession for Customers* kedua

Key behavior kedua *Obsession for Customers* adalah *'I start with my customers in mind in every decision I make'*. Penulis memikirkan kata kunci *satisfied* dan *various customers*. Maka, elemen-elemen yang penulis ingin gambarkan adalah *bubble thought*, jenis konsumen internet yang berbeda-beda (misalnya karyawan swasta, ibu rumah tangga, dan anak muda yang suka menonton), dan beberapa bintang-bintang yang melambangkan kepuasan seseorang. *Bubble thought* ini menjadi sebuah *point of view* dari pemegang kartu, yaitu First Squad.

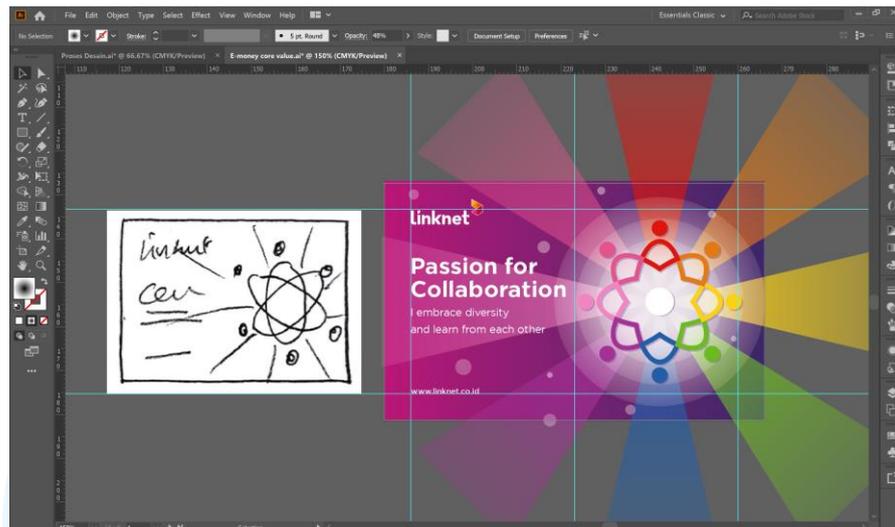
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.57 Proses Desain E-money *Passion for Collaboration* pertama

Core value kedua adalah *Passion for Collaboration* dan salah satu *key behavior*-nya adalah '*I build trust in all relationships to work towards common goals*'. Penulis mendapatkan kata kunci *secure* dan jabat tangan sebagai lambang relasi. Penulis menggambarkan *secure* dengan tameng yang kokoh dan teguh. Jabat tangan terasa terlalu berkesan bisnis, sehingga penulis hanya menaruh kedua lengan berbeda yang saling 'memanifestasi' sebuah perisai dengan lambang hubungan (seperti rantai yang saling mengait satu sama lain).

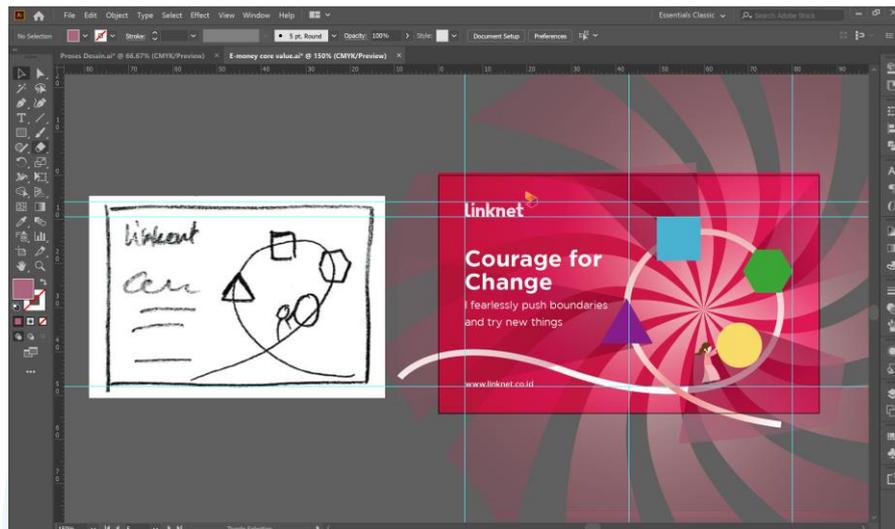




Gambar 3.58 Proses Desain E-money *Passion for Collaboration* kedua

Key behavior kedua *Passion for Collaboration* adalah *'I embrace diversity and learn from each other'*. Dari kata *'diversity'*, penulis ingin menggambarkan sesuatu yang sama dan tidak terputus. Penulis membuat bentuk manusia dengan bulatan dan setengah bulatan untuk badannya. Kemudian dari bentuk tersebut, diduplikat memutar dengan 45 derajat sehingga dapat diduplikat dengan jumlah enam buah. Setiap bentuk 'manusia' diberi warna berbeda untuk menunjukkan bahwa mereka serupa namun beragam bak manusia yang memiliki agama, ras, suku yang berbeda-beda tetapi tetaplah satu derajat. Setiap bentuk 'manusia' itu juga saling bertumpukan untuk melambangkan bahwa manusia dari latar belakang manapun perlu hidup berdampingan dan saling membantu.

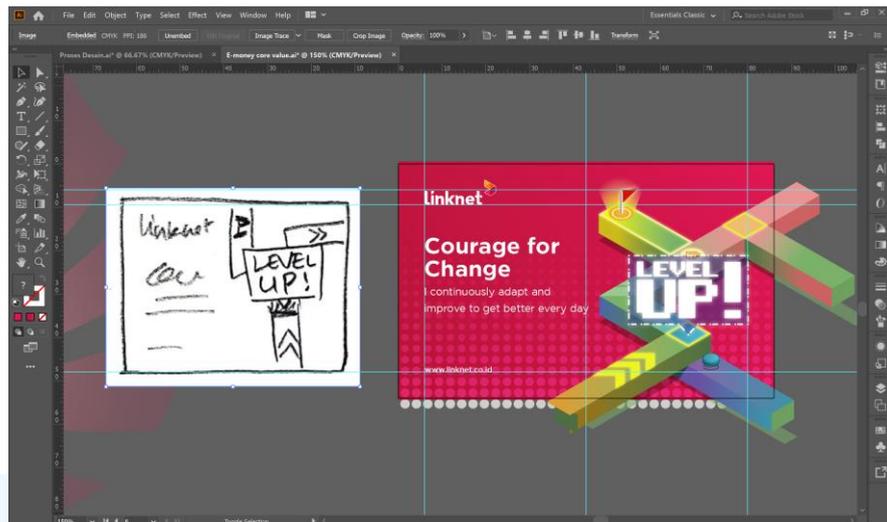
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.59 Proses Desain E-money *Courage for Change* pertama

Core value ketiga adalah *Courage for Change*. *Key behavior* pertama adalah *'I fearlessly push boundaries and try new things'*. Penulis memiliki imej *boundaries* sebagai rintangan, seperti mendorong sesuatu yang besar membutuhkan kegigihan. Ilustrasi menunjukkan seseorang mendorong sebuah bulatan. Rintangan yang datang pasti berbeda-beda, maka penulis menggambarkan bentuk yang berbeda-beda dan mungkin saja semakin berkembang, rintangan semakin sulit. Penulis pun menggunakan bentuk dari yang paling gampang dipindah yaitu bulat, kemudian segi enam, segi empat, kemudian segitiga. Jalan pun tidak berhenti disitu, masih terus berlanjut sama seperti perkembangan diri yang tidak ada habisnya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.60 Proses Desain E-money *Courage for Change* kedua

Key behavior kedua dari *Courage for Change* adalah 'I continuously adapt and improve to get better every day'. Disini, penulis mendapatkan ide konsep seperti *game*. *Game* biasanya memiliki beberapa rintangan, ataupun *buff* dan tentunya ada *goal*. Penulis menggunakan fitur 3D isometri di Adobe Illustrator untuk membuat jalur yang berkelok-kelok maupun berbeda ketinggian, serta jalur yang berwarna-warni. Hal tersebut menggambarkan adaptasi di jalur manapun yang ia ambil. Seperti sebuah *buff* di *game*, tulisan *Level Up* adalah lambang seseorang berkembang menjadi versi diri yang lebih baik. Terdapat juga *goal* di salah satu ujung jalan, tetapi jalan tidak berhenti karena satu pencapaian saja bukan berarti ia sukses besar. Pesan gambar ini adalah di kehidupan yang berliku-liku, teruslah beradaptasi, menentukan sebuah tujuan, dan berkembang secara pribadi.



Gambar 3.61 Desain E-money Core Values

Berikut adalah seluruh desain E-money *core values* yang siap dicetak. Desain ini hanya satu sisi karena sisi belakang terdapat informasi mengenai ketentuan dan aturan-aturan penggunaan E-money. E-money dikelola oleh Bank Mandiri dan bisa memesan gambar *custom*. E-money biasanya digunakan sebagai hadiah pemenang acara-acara yang diselenggarakan Link Net, khususnya oleh divisi *Corporate Culture and Engagement*.

3.3.1.5 Wanita Tangguh 2024

Wanita Tangguh adalah salah satu ajang penghargaan untuk First Squad Women atau karyawan perempuan Link Net. Penghargaan ini dilaksanakan setiap tahun satu kali untuk mengapresiasi wanita-wanita yang teladan. Penghargaan ini bersifat nominasi, jadi merupakan hasil rekomendasi dari First Squad lainnya. First Squad women dengan rekomendasi terbanyaklah yang berhak mendapatkan gelar Wanita Tangguh.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.62 Kampanye Wanita Tangguh 2023

Pada tahun 2023, kampanye Wanita Tangguh dilakukan di First Squad Connect dan menggunakan visual flat. Untuk tahun ini, diinginkan perubahan visual ke arah yang lebih feminim dan elegan. Visual wajib mempertahankan warna ungu seperti di logo Wanita Tangguh dan ingin melibatkan elemen-elemen emas kali ini.



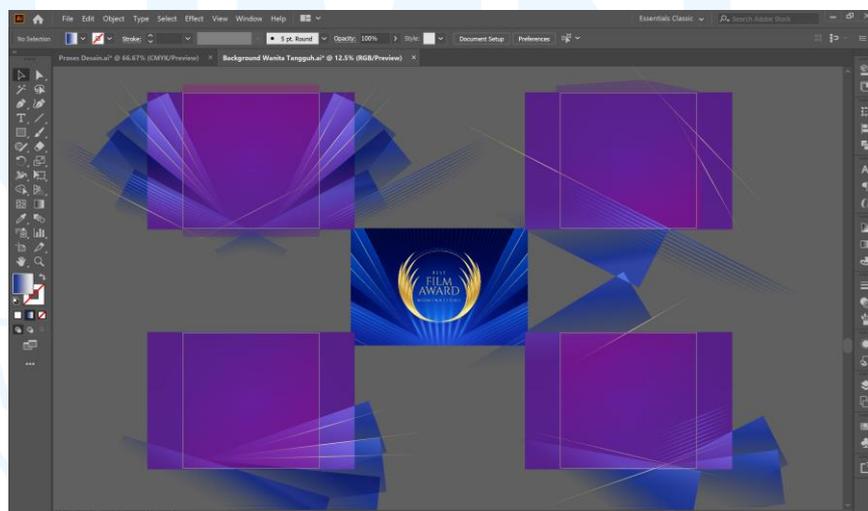
Gambar 3.63 Referensi Visual Wanita Tangguh 2024

Supervisor memberikan referensi-referensi visual ajang penghargaan khusus wanita. Penulis diminta untuk membuat *background* terlebih dahulu yang serupa dengan contoh-contoh tersebut. *Background* yang kompleks tidak dapat dibuat di Canva, maka penulis buat di Adobe Illustrator.



Gambar 3.64 Aset Visual Wanita Tangguh 2024

Penulis membuat *background* dengan campuran gradasi. Gradasi dapat membuat sesuatu terkesan elegan dan halus. Gradasi tersebut dibuat berombak atau melengkung untuk kesan *friendly*. Supaya tidak terlalu bosan dengan hanya warna ungu, penulis menambah gradasi warna pink. Penulis membuat tiga buah variasi dengan bentuk gradasi yang berbeda. Penulis pun mencoba untuk membuat teaser dengan *background* ini.



Gambar 3.65 Revisi Aset Visual Wanita Tangguh 2024

Visual tersebut tidak disetujui karena terkesan terlalu polos. *Supervisor* kemudian memberikan aset dari freepik yang dapat penulis gunakan dan modifikasi di Adobe Illustrator. Melalui aset ini, penulis membuat 4 variasi *background* dengan layout elemen yang berbeda-beda. Penulis menata layout yang tidak mengganggu konten atau tulisan ketika ditimpa nantinya, serta merendahkan transparansi tetapi tetap terlihat elemen-elemennya. Keempat variasi ini dapat digunakan lagi untuk ukuran *artboard* yang berbeda dengan layout yang sama.



Gambar 3.66 Pembukaan Wanita Tangguh 2024

Kampanye Wanita Tangguh 2024 dimulai dari teaser. Kemudian berlanjut ke kilas balik Wanita Tangguh 2023 seperti apa tanggapan First Squad pria terhadap penghargaan ini. Penulis tidak melakukan sketsa, melainkan langsung mencoba *layouting* di Canva. Guna mendapatkan kesan elegan, penulis memanfaatkan font Script yang juga terlihat feminim. Namun, font script ini memiliki tingkat keterbacaan yang kurang, sehingga penulis hanya menggunakannya di kata-kata pertama judul. Maka dari itu, penataan kata di judul disesuaikan sehingga kata kunci judul terdapat di bagian depan.



Gambar 3.67 Kilas Balik Wanita Tangguh 2023

Foto-foto di konten Wanita Tangguh 2024 tidak mengikuti *template* bingkai foto seperti konten Instagram, melainkan menggunakan bingkai emas yang diambil dari aset Canva. Keseluruhan visual menggunakan warna emas untuk kesan kesuksesan dan ungu untuk kesan feminim. Penulis menggunakan warna ungu muda untuk *bodytext* sehingga warna menyatu dengan background dan tidak terlihat terlalu kontras.

U
M
V
N

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



Gambar 3.68 Kampanye Wanita Tangguh 2024

Konten Wanita Tangguh terdiri dari teaser, kilas balik, ajakan memberikan nominasi, syarat dan ketentuan nominasi, dan penutupan. Konten-konten tersebut disebar di First Squad Connect untuk internal saja. Wanita Tangguh merupakan penghargaan yang dinilai dari hasil nominasi First Squad lainnya sehingga divisi *Corporate Culture and Engagement* perlu selalu diingatkan untuk memberi nominasi maupun memberikan contoh nominasi yang baik. Konten ini juga menampilkan progres jumlah nominasi yang masuk dan juga jumlah nominator. Selain itu, bila First Squad memberikan nominasi yang sesuai kriteria dan syarat, mereka berhak mendapatkan points yang bisa ditukarkan dengan berbagai hadiah di akhir tahun, Hal ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan First Squad untuk berpartisipasi memberikan nominasi terhadap First Squad Women yang dirasa berhak mendapatkan gelar Wanita Tangguh 2024.



Gambar 3.69 Template Nominasi Wanita Tangguh 2024

Nominasi Wanita Tangguh 2024 tidak direkomendasikan untuk hanya sekedar memberikan nama. Syarat nominasi adalah menyertakan deskripsi mengapa First Squad yang dinominasikan masuk kriteria Wanita Tangguh (Perseverance, Mindset, dan Role Model) Divisi *Corporate Culture and Engagement* pun membuat *template* nominasi yang bisa digunakan First Squad untuk menceritakan nilai teladan First Squad Women yang dinominasikan. *Template* ini tidak wajib digunakan, tetapi bersifat membantu bila kebingungan bagaimana memberikan nominasi yang menarik ataupun rapi. Pada awalnya, penulis membuat empat variasi *template* sesuai jumlah variasi *background* yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 3.70 Revisi Template Nominasi Wanita Tangguh 2024

Template disetujui hanya satu buah untuk menghindari kebingungan. *Supervisor* melakukan revisi dan menambahkan guidelines serta kriteria nominasi Wanita Tangguh 2024. *Template* ini dibuat menjadi format PPT (atau Power Point Presentation) agar bisa diakses oleh siapapun. *Supervisor* meminta untuk membuat halaman *Guidelines* dan Kriteria Wanita Tangguh 2024 menjadi format gambar supaya tidak bisa diubah-ubah. Maka, *template* ini berisi dua gambar dan satu halaman *editable*. Penulis juga memastikan bahwa file *template* nominasi ini berukuran 1MB saja dengan cara *compress* gambar background.



Gambar 3.71 Poster 60x80 cm Ajakan Nominasi Wanita Tangguh 2024

Nominasi Wanita Tangguh berlangsung dari 24 April hingga 17 Mei. Nominasi ini harus selalu diekspos dan diingatkan kepada First Squad karena divisi *Corporate Culture and Engagement* pun memiliki target jumlah nominasi dan nominator. Untuk mencapai target tersebut, dibuatlah beberapa poster ukuran 60x80cm. Pada brief, penulis diminta untuk menyertakan copywriting yang telah dibuat dan *quote* dari publik figur. Kemudian menyertakan QR code yang menuju langsung ke menu misi Nominasi Wanita Tangguh 2024.



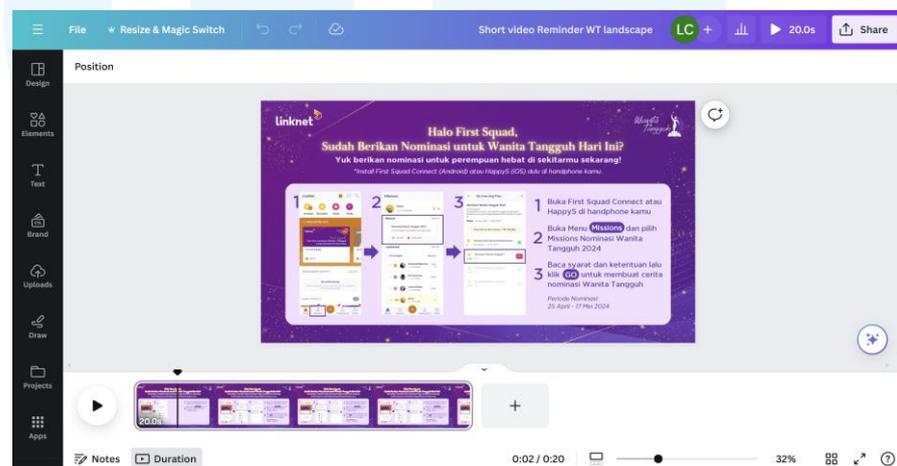
Gambar 3.72 Revisi Poster 60x80 cm Ajakan Nominasi Wanita Tangguh 2024

Setelah mengecek QR code beberapa kali, link tersebut tidak bekerja. QR code selalu menuju ke home page aplikasi First Squad Connect. Maka, QR code diubah menjadi tahapan-tahapan membuka menu misi Nominasi Wanita Tangguh 2024 yang dijelaskan dengan foto tangkapan layar serta deskripsi singkat. Tangkapan layar kurang terlihat bila berukuran kecil sehingga *supervisor* menyarankan untuk mengecilkan tulisan-tulisan di atasnya saja. Guna menambah *emphasis* pada informasi yang paling penting sekaligus menambah keterbacaan, penulis menggunakan shape persegi panjang untuk background foto tangkapan layar tersebut. Penulis juga menambahkan kotak untuk memfokuskan pembaca pada bagian yang harus diklik.



Gambar 3.73 Video Ajakan Nominasi Wanita Tangguh 2024

Selain konten statis, *supervisor* juga meminta penulis membuat peringatan nominasi dengan format *short video*. *Short video* ini akan tampil ketika karyawan membuka laptop dan terpasang dengan jaringan WiFi di kantor. Video berukuran 1920x1080 px karena akan ditampilkan di layar laptop. Berdasarkan copywriting yang telah disediakan, penulis membagi bidang menjadi dua yaitu sisi kiri untuk tulisan dan sisi kanan untuk informasi halaman nominasi (QR Code). QR Code sengaja dibuat besar karena memang informasi yang paling penting adalah melihat dan memindai QR code tersebut.



Gambar 3.74 Revisi Video Ajakan Nominasi Wanita Tangguh 2024

Akibat QR code yang tidak berfungsi, informasi nominasi diganti menjadi instruksi melakukan misi Nominasi Wanita Tangguh 2024 di aplikasi First Squad Connect. Sama seperti di poster sebelumnya, instruksi ini menggunakan tangkapan layar yang dijelaskan bertahap dengan deskripsi pendek. Instruksi bergambar tersebut adalah informasi terpenting yang harus dilihat pembaca, maka tulisan lain diperkecil dan gambar dibuat besar. Penulis menemukan keterbatasan bidang sehingga deskripsi tidak bisa langsung dibawah gambar atau disamping, maka dituliskan semua tahapannya disamping kelompok gambar. Penulis memastikan untuk menandai nomor gambar sesuai dengan deskripsinya.



Gambar 3.75 Proses Pembuatan Video Tutorial Nominasi Wanita Tangguh 2024

First Squad terkadang tidak membaca syarat dan ketentuan nominasi, maka penulis diminta juga untuk membuat video cara memberikan nominasi yang baik. Terdapat tiga buah informasi mengenai nominasi yang baik. Setiap informasi diberikan gambar nominasi Wanita Tangguh 2023 sebagai contoh nominasi yang baik. Pada bagian akhir juga ditampilkan kembali cara memberikan nominasi lewat First Squad Connect seperti di video ajakan nominasi Wanita Tangguh 2024. Video ditutup dengan ajakan dan pemberian imbalan points di First Squad Connect.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Link Net merupakan organisasi yang besar dan berstruktur. Karya-karya yang penulis buat harus melewati beberapa *approval* dari atasan, kemudian revisi, dan *approval* lagi. Selama penulis melakukan studi di kampus, tugas kelompok biasanya hanya terdiri dari beberapa orang dan tugas dibagi secara rata sehingga tugas bisa selesai dengan cepat tetapi risikonya adalah hasil kerja yang berbeda-beda. Ataupun bila tugas individual, biasanya penulis hanya meminta *approval* dosen. Namun, di perusahaan besar tentunya harus disetujui oleh beberapa pihak sebelum bisa dipublikasikan secara resmi sehingga terkadang harus saling menunggu komentar dan saran dari pihak-pihak tersebut. Oleh karena itu, proses desain bervariasi dari sisi waktu yang

terkonsumsi sampai ke jumlah revisi yang harus dilakukan dan tentunya tidak bisa sekali jadi.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan kendala yang telah dijelaskan diatas, solusi penulis adalah untuk mengerjakan tugas secepatnya, tanpa ditunda-tunda. Setiap *supervisor* memberikan *brief* baik melalui WhatsApp, secara langsung, maupun melalui Trello, penulis mengusahakan untuk langsung mengerjakannya. Bila bertabrakan dengan tugas lain, penulis menentukan mana yang lebih penting atau lebih mendadak terlebih dulu untuk dikerjakan. Hal ini dapat meningkatkan efisiensi kerja dan produktivitas. Sembari menunggu kabar persetujuan atau revisi, bisa digunakan untuk menyicil tugas lain karena terkadang revisi tidak terprediksi apakah minor atau major.

Penulis juga belajar untuk menerima kenyataan bahwa setiap orang memiliki preferensi yang berbeda. Atasan dan rekan kerja di sekitar mungkin bukanlah orang-orang yang mengerti desain sehingga mungkin bisa memberikan saran yang bertolak belakang dengan prinsip desain. Maka dari itu, seorang desainer harus memiliki sikap yang tenang dan bepengertian. Bila memang saran revisi dari atasan bertentangan dengan prinsip desain, penulis mencoba untuk menjelaskan pendapat pribadi untuk saran desain yang baik dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti orang awam (bukan istilah desain). Perlu diingat juga bahwa kita tidak boleh terlalu memaksakan pendapat dan tetap bersikap profesional dengan tanggapan negatif ataupun tolakan terhadap pendapat pribadi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA