

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kedudukan atau posisi penulis di PT Citra Multimedia Indonesia atau yang dikenal sebagai Medcom.id ditempatkan pada Divisi *Corporate Communications* di bawah pimpinan Herfindo Satria Gading dan berada di bawah bimbingan Arlin Nurshopiana. Penulis sebagai *Graphic Design Intern* dipercaya mengambil peran mengurus *social media* Instagram dan TikTok. Tugas atau kegiatan yang diberikan kepada penulis memiliki alur dan koordinasi tersendiri sehingga memudahkan kinerja dan menghasilkan karya yang memuaskan.

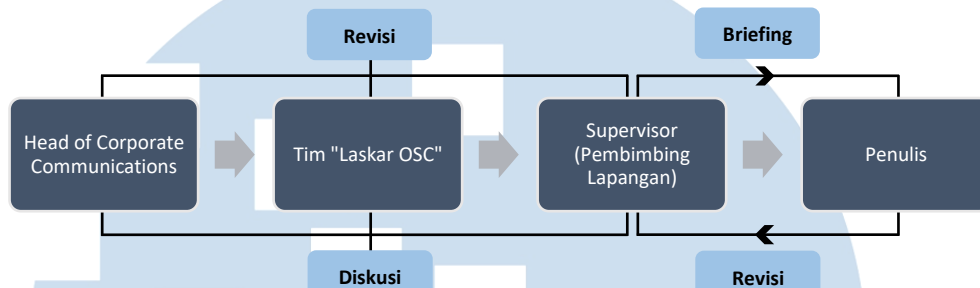
3.1.1 Kedudukan

Kedudukan penulis sebagai *graphic designer intern* di Medcom.id yang ditempatkan bersama tim promosi dan penyelenggaraan Beasiswa OSC diberikan tugas oleh *supervisor* untuk fokus membuat dan mengelola desain *Instagram feeds* @beasiswaosc sebagai tugas paling utama. Tugas kedua diperuntukkan untuk mengurus dan mengelola akun TikTok @beasiswaosc, yaitu seperti mencari konsep, menyiapkan *draft* konten, berperan sebagai *talent* atau *content creator* dan mengedit konten video TikTok. Tugas yang diberikan kepada penulis tidak hanya berfokus pada bidang desain, tetapi mencakup keseluruhan bidang atau pekerjaan yang perlu dikerjakan dalam waktu dekat, salah satunya membantu mengumpulkan dan merangkum data menjadi tabel, mengikuti dan menjalankan *event* promosi sebagai *exhibitor*, hingga mengerjakan beberapa pekerjaan lainnya.

3.1.2 Koordinasi

Alur dan koordinasi pekerjaan yang penulis laksanakan selama berada di PT Citra Multimedia Indonesia (Medcom.id) yang berfokus pada Program Beasiswa OSC tidak sulit. Pemberian tugas bisa dari *Supervisor* (pembimbing

lapangan) atau langsung dari pihak *Head of Corporate Communications*. Alur koordinasi ini dilengkapi dengan bagan alur kerja seperti contoh di bawah ini:



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Alur koordinasi Divisi *Corporate Communications* penyelenggara Program Beasiswa OSC dimulai dari kegiatan diskusi yang diwakili oleh *Head of Corporate Communications* kepada seluruh anggota Tim “Laskar OSC” mengenai *update* tugas atau kegiatan yang sedang berjalan atau yang perlu dikerjakan dalam waktu dekat. Tambahan tugas ataupun kegiatan yang telah didiskusikan ketika *meeting* akan didistribusikan kepada setiap anggota. Pihak *supervisor* sebagai pembimbing lapangan menyampaikan *brief* tugas kepada penulis berupa data atau referensi yang perlu dikelola, dikerjakan dan diselesaikan pada hari yang sama. Setelah melewati tahap *briefing* dan tahap pengerjaan desain, hasil karya dikirimkan kepada *supervisor* untuk ditinjau terlebih dahulu. Ketika proses *preview* atau peninjauan ulang masih berjalan, apabila terdapat perbaikan, maka *supervisor* langsung menyampaikan bahwa penulis perlu melakukan revisi pada karya tersebut.

Karya yang telah direvisi akan dikirimkan kembali kepada *supervisor*. Hasil karya akhir yang telah diterima oleh *supervisor* langsung diperlihatkan kepada *Head of Corporate Communications* untuk ditinjau terlebih dahulu. Jika karya sudah aman dan diterima, maka penulis tidak perlu melakukan revisi apa pun dan hasil karya dapat segera diunggah ke sosial media.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama kegiatan kerja magang berlangsung di bagian Beasiswa OSC, penulis ditugaskan dalam beberapa bidang pekerjaan yang mencakup proyek pembuatan desain logo, *doodle*, poster, *greeting cards*, mengelola *social media*, menjalankan *exhibition* dan beberapa pekerjaan lainnya. Setiap kegiatan ini terdiri dari *jobdesk* masing-masing. Berikut ini adalah lampiran detail keterangan tugas atau proyek yang dilaksanakan oleh penulis selama menjalankan kegiatan kerja magang:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	21 Feb - 28 Feb 2024	1. IETE Exhibition 2024 (International Indonesia Exhibition Training & Expo)	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis mengikuti <i>meeting</i> dan <i>briefing</i> pelaksanaan kegiatan IETE (<i>International Indonesia Exhibition Training & Expo</i>) yang dilaksanakan pada tanggal 22-25 Februari 2024 - Penulis mempelajari materi persiapan sebelum mengikuti pameran IETE Exhibition 2024 di <i>Jakarta Convience Center</i> sebagai <i>Exhibitor</i> - Penulis menjalankan pameran IETE Exhibition 2024 di <i>booth</i> sebagai <i>exhibitor</i> dan ditugaskan pada bagian mempromosikan Program Beasiswa OSC dan mengajak siswa/i untuk ikut berpartisipasi dalam Lomba “Road To 1 Dekade OSC” yang dapat di-<i>upload</i> melalui TikTok atau <i>Instagram Story</i> - Penulis ditugaskan mengumpulkan <i>database</i> (nama, asal sekolah, nomor telepon dan email) pengunjung yang datang ke <i>booth</i> OSC - Jumlah target pencapaian berhasil mencapai sebanyak 125 mahasiswa
		2. Pembuatan Logo “1 Dekade OSC”	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis ditugaskan untuk membuat sketsa dan mendigitalisasikan sketsa dasar Logo “1 Dekade OSC”

		<p>3. Daily Post Instagram</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis mempelajari <i>brief draft</i> mengenai konten dan desain <i>Instagram post</i> oleh <i>supervisor</i>, hingga mempelajari referensi desain OSC sebelumnya di media sosial Instagram - Penulis mencari aset atau elemen visual, menggunakan <i>color palette</i> dan menentukan <i>font</i> yang sesuai dari referensi desain - Penulis ditugaskan untuk membuat desain <i>Instagram feeds</i> sebanyak 5 <i>post</i> dan mengupload hasil karya <i>Instagram feeds</i> pada <i>Google Drive</i>
		<p>4. Sosialisasi RPL atau Beasiswa Khusus Karyawan Media Group oleh Universitas Mercu Buana</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis ditugaskan mengambil dokumentasi kegiatan dan mengupload hasil foto dokumentasi dari Sosialisasi RPL ke <i>Google Drive</i>
2.	29 Feb - 07 Mar 2024	<p>1. OSC Community KOPDAR 2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis mengikuti <i>meeting</i> seputar OSC COMMUNITY KOPDAR 2024 bersama Awardees OSC 2023 - Penulis mengambil peran sebagai <i>Co-Host</i> yang membantu menjaga ketertiban peserta di Zoom - Penulis ditugaskan untuk mengambil dokumentasi berupa <i>screenshot</i> dan mengupload foto OSC COMMUNITY KOPDAR 2024 ke <i>Google Drive</i>
		<p>2. Pembuatan Logo “1 Dekade OSC”</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis melanjutkan sketsa dan mendigitalisasikan sketsa dasar Logo “1 Dekade OSC” - Penulis mengirimkan hasil desain logo kepada anggota tim dan melakukan revisi minor pada desain Logo “1 Dekade OSC”

	<p>3. Daily Post Instagram</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan diskusi bersama pihak <i>supervisor</i> mengenai <i>color palette</i>, menentukan <i>visual identity</i> dan memilih <i>font</i> yang cocok untuk <i>daily post</i> di akun Instagram Beasiswa OSC - Penulis ditugaskan untuk mencari referensi <i>Instagram feeds</i> yang sesuai dengan tampilan visual OSC - Penulis ditugaskan untuk membuat desain <i>Instagram feeds</i> yang terkumpul sebanyak 12 <i>post</i> pada minggu ke - 2 dan mengupload hasil akhir karya pada <i>Google Drive</i>
	<p>4. Membuat draft, Mencari konsep, Merekam video dan Mengedit konten di TikTok</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis ditugaskan untuk mencari materi dan referensi seputar pendidikan untuk konten TikTok - Penulis merekam dan mengedit rekaman Konten Tiktok 1 yang membahas seputar “Jadwal Pelaksanaan UTBK SNBT 2024” - Penulis mengupload hasil konten pertama pada <i>platform</i> TikTok - Penulis ditugaskan mempersiapkan <i>draft</i> berisi 2 konten TikTok yang membahas seputar pendidikan yang akan digunakan untuk minggu berikutnya
	<p>5. Pengumpulan List Media Partnership dan List Sekolah Potensial Program Beasiswa OSC 2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis ditugaskan untuk membantu anggota tim memilih sekolah MAN di daerah Tangerang dan Jakarta Barat - Penulis membantu mensortir dan memasukkan data daftar sekolah dan <i>Media Partnership</i> lokal di Indonesia
	<p>6. Modifikasi Petunjuk Lokasi Kampus di 13-14</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis ditugaskan untuk membantu memodifikasi petunjuk lokasi dari kampus yang mengadakan kerjasama dengan Beasiswa OSC pada peta Indonesia yang digunakan sebagai

		Kota pada Peta Indonesia	bagian dari pemberitahuan mengenai Beasiswa OSC - Penulis mengirim hasil modifikasi pada anggota tim dan melakukan revisi minor pada tampilan petunjuk lokasi kampus
		7. Doodle Beasiswa OSC 2024	- Penulis ditugaskan oleh <i>supervisor</i> untuk membuat desain <i>doodle</i>
3.	08 - 15 Maret 2024	1. Daily Post Instagram	- Penulis ditugaskan untuk membuat desain <i>Instagram feeds</i> yang terkumpul sebanyak 15 <i>post</i> pada minggu ke - 3 dan mengupload hasil akhir karya pada <i>Google Drive</i>
		2. Membuat draft, Mencari konsep, Merekam video dan Mengedit konten di TikTok	- Penulis merekam dan mengedit rekaman Konten Tiktok 2 yang membahas seputar “Top 10 Universitas Terbaik di Dunia Tahun 2024” - Penulis merekam dan mengedit rekaman Konten Tiktok 3 yang membahas seputar “Kampus Negeri Favorit 2024” - Penulis mengunggah <i>raw footage</i> video dan dua draft konten yang telah dipersiapkan ke <i>Google Drive</i> untuk di- <i>preview</i> kembali oleh anggota tim - Penulis melakukan revisi major pada Konten Tiktok 2 - “Top 10 Universitas Terbaik di Dunia Tahun 2024” - Penulis mengupload konten kedua dan ketiga pada <i>platform</i> TikTok
		3. Doodle Beasiswa OSC 2024	- Penulis melanjutkan proses penggambaran <i>doodle</i> Beasiswa OSC - Penulis melanjutkan proses penebalan dari tampilan <i>Doodle</i> Beasiswa OSC

			<ul style="list-style-type: none"> - Penulis menyelesaikan keseluruhan proses penebalan hingga proses digitalisasi sketsa dasar dan mengupload hasil karya akhir <i>doodle</i> kepada tim dan <i>supervisor</i> untuk ditinjau kembali
4.	16 - 23 Maret 2024	1. <i>Daily Post Instagram</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis ditugaskan untuk membuat desain <i>Instagram feeds</i> yang terkumpul sebanyak 10 <i>post</i> pada minggu ke - 4 dan mengupload hasil akhir karya pada <i>Google Drive</i> - Penulis melakukan diskusi bersama <i>supervisor</i> dan anggota tim mengenai <i>grid</i> dan <i>color palette</i> dan desain dari keseluruhan <i>feeds</i> untuk <i>Daily Instagram Post</i> - Penulis ditugaskan untuk membuat 2 alternatif konsep <i>color palette</i> untuk 9 <i>Grids</i> (konsep @quipper) dan 9 <i>Grids</i> (konsep <i>pattern</i> bersambungan) - Penulis ditugaskan untuk menyelesaikan pembuatan 2 alternatif konsep <i>color palette</i> dan diperlihatkan kepada anggota tim untuk di-<i>preview</i> kembali - Penulis melakukan diskusi dan revisi major terhadap keseluruhan 2 konsep alternatif 9 <i>grids</i> bagi <i>Instagram feeds</i> - Penulis mengirimkan 2 alternatif konsep <i>color palette</i> untuk 9 <i>Grids</i> (konsep @quipper) dan 9 <i>Grids</i> (konsep <i>pattern</i> bersambungan) yang sebelumnya telah direvisi untuk dapat ditinjau dan direvisi kembali oleh anggota tim - Penulis melakukan revisi pada desain konsep <i>Instagram feeds</i> dan

			mengimplementasikan <i>dummy</i> pada konsep <i>pattern</i> yang telah dibuat
		2. Membuat <i>draft</i>, Mencari konsep, Merekam video dan Mengedit konten di TikTok	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis ditugaskan mempersiapkan <i>draft</i> konsep untuk konten TikTok yang membahas seputar pendidikan yang akan digunakan untuk minggu berikutnya - Penulis membantu melakukan pengecekan pada hasil rekaman konten TikTok dari anggota tim lain
		3. <i>Doodle</i> Beasiswa OSC 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis ditugaskan untuk mencari beberapa alternatif referensi dari “<i>Psychedelic Font</i>” oleh <i>supervisor</i> untuk melengkapi proses desain <i>Doodle</i> Beasiswa OSC - Penulis melanjutkan penyelesaian seluruh desain <i>doodle</i> dengan menambahkan tulisan “BEASISWA UNTUK INDONESIA” pada bagian bawah <i>doodle</i> bersama 9 alternatif <i>psychedelic font</i> yang terpilih - Penulis menyelesaikan keseluruhan desain <i>doodle</i> Beasiswa OSC dan mengirimkan <i>background doodle</i> versi <i>high resolution</i> pada anggota tim - Penulis mengirimkan keseluruhan desain <i>Doodle</i> Beasiswa OSC bersama 9 alternatif <i>psychedelic font</i> pada anggota tim untuk di-<i>preview</i> kembali - Penulis melakukan revisi minor pada bentuk <i>font</i> dari penulisan “BEASISWA UNTUK INDONESIA” dan mengirimkan hasil revisi dan <i>font doodle</i> versi <i>custom font</i> kepada tim untuk ditinjau kembali
5.	24 - 31 Maret 2024	1. <i>Daily Post</i> Instagram	- Penulis ditugaskan untuk membuat desain <i>Instagram feeds</i> yang terkumpul sebanyak 6 <i>post</i> pada

			minggu ke - 5 dan mengupload hasil akhir karya pada <i>Google Drive</i>
		2. Doodle Beasiswa OSC 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis melakukan revisi <i>doodle</i> untuk diimplementasikan pada Jaket / Jersey OSC (mengubah warna <i>background doodle</i> yang disesuaikan pada pilihan warna biru atau <i>cream</i> dan disesuaikan pada permintaan tim mengenai tambahan perubahan gambar menjadi bentuk <i>iPhone</i> dan <i>Virtual Reality (VR) headset</i>) - Penulis mengirimkan keseluruhan desain <i>Doodle Beasiswa OSC</i> pada anggota tim untuk di-<i>preview</i> kembali
		3. Membuat draft, Mencari konsep, Merekam video dan Mengedit konten di TikTok	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis merekam video, <i>voice audio</i> dan mengedit rekaman Konten Tiktok 4 yang membahas seputar “Kita Tim OSC! <i>Of course</i> Sobat OSC pada nanya...” bersama salah satu anggota tim satu divisi - Penulis melakukan pengecekan pada 4 hasil rekaman <i>voice audio</i> dan hasil rekaman video (<i>raw footage</i>) - Penulis mengirimkan hasil file rekaman <i>voice audio</i> kepada anggota tim melalui <i>platform</i> Whatsapp - Penulis melakukan pengecekan berkala pada keseluruhan aspek dan hasil akhir video yang telah melalui proses <i>editing</i>
		4. TOR HARDIKNAS 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis ditugaskan oleh <i>supervisor</i> untuk melengkapi dan menyelesaikan TOR HARDIKNAS 2024 di bagian pelaksanaan “Lomba Desain Logo 1 Dekade OSC 2024” yang mencakup penjelasan mengenai “<i>Terms and Condition</i>” pelaksanaan lomba seperti berikut:

			<ol style="list-style-type: none"> 1. Latar Belakang Lomba 2. Tujuan Pelaksanaan Lomba 3. Tema Lomba 4. Tanggal dan Tempat 5. Timeline Pelaksanaan Lomba 6. Persyaratan Umum 7. Kriteria Peserta 8. Ketentuan Khusus Desain Logo 9. Kriteria dan Bobot Penilaian 10. Format Pengumpulan File Desain 11. Hadiah/Penghargaan Pemenang 12. Informasi Kontak
6.	01 - 08 April 2024	1. <i>Daily Post Instagram</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis ditugaskan untuk membuat desain <i>Instagram feeds</i> yang terkumpul sebanyak 15 <i>post</i> pada minggu ke - 6 dan mengupload hasil akhir karya pada <i>Google Drive</i> - Penulis menyelesaikan keseluruhan desain <i>pattern</i> untuk <i>Instagram feeds</i> Beasiswa OSC - Penulis melakukan revisi minor pada <i>Instagram feeds</i> sebanyak 2 <i>post</i> yang diunggah pada tanggal 03/04/2024
		2. <i>Doodle Beasiswa OSC 2024</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis ditugaskan untuk mengubah warna, mengedit Logo OSC dan mengimplementasikan <i>Doodle</i> Beasiswa OSC pada Jaket / Jersey OSC sebelum mengirimkan hasil akhir kepada anggota tim
		3. <i>Idul Fitri 2024 Greeting Cards</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis ditugaskan oleh <i>supervisor</i> untuk membuat desain “Idul Fitri 2024” <i>Greeting Cards</i> yang disesuaikan pada <i>brief, color palette</i> dan referensi desain yang telah ditentukan atau dapat dimodifikasi - Penulis melakukan revisi minor pada <i>background</i>, penempatan logo dan penempatan penulisan “Dear, Universitas...” pada desain “Idul Fitri

			2024” <i>Greeting Cards</i> sebelum hasil revisi di- <i>upload</i> pada <i>Google Drive</i> dan kembali dikirimkan kepada tim untuk ditinjau oleh anggota tim
		4. Membuat <i>draft</i>, Mencari konsep, Merekam video dan Mengedit konten di TikTok	- Penulis mencari referensi konsep <i>trend</i> TikTok dan mencari referensi konten yang membahas informasi seputar pendidikan
7.	09 - 16 April 2024	1. <i>Daily Post Instagram</i>	- Penulis ditugaskan untuk membuat desain <i>Instagram feeds</i> yang terkumpul sebanyak 12 <i>post</i> pada minggu ke - 7 dan mengupload hasil akhir karya pada <i>Google Drive</i>
		2. Membuat <i>draft</i>, Mencari konsep, Merekam video dan Mengedit konten di TikTok	- Penulis mencari referensi konsep <i>trend</i> TikTok dan mencari referensi konten yang membahas informasi seputar pendidikan
		3. Pemenang Terbaik OSC Tahun 2023	- Penulis ditugaskan mengumpulkan dan menyusun daftar nama siswa/i dari “Pemenang Terbaik OSC 2023” di Microsoft Word
8.	17 - 24 April 2024	1. <i>Daily Post Instagram</i>	- Penulis ditugaskan untuk membuat desain <i>Instagram feeds</i> yang terkumpul sebanyak 8 <i>post</i> pada minggu ke - 8 dan mengupload hasil akhir karya pada <i>Google Drive</i>
		2. Membuat <i>draft</i>, Mencari konsep, Merekam video dan Mengedit konten di TikTok	- Penulis mencari referensi konsep <i>trend</i> TikTok dan mencari referensi konten yang membahas seputar tips belajar, pendaftaran beasiswa dan <i>update</i> informasi pendidikan - Penulis mengirimkan referensi konten video TikTok yang terkumpul

		<p>pada anggota tim untuk ditinjau kembali terlebih dahulu</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penulis merekam dan mengedit rekaman Konten Tiktok 5 yang membahas seputar “POV: H-1 Ujian Pendaftaran Beasiswa” - Penulis melakukan pengecekan pada keseluruhan aspek dan hasil akhir video yang telah melalui proses <i>editing</i> sebelum dikirimkan kepada anggota tim untuk di-<i>preview</i> kembali
	3. Pemenang Terbaik OSC Tahun 2023	- Penulis melakukan pengecekan ulang terhadap pengisian data “Pemenang Terbaik OSC 2023” di Excel
	4. Rekap Data OSC Tahun 2024	- Penulis melakukan pemindahan data daftar sekolah potensial program Beasiswa OSC 2024
	5. Pengumpulan Report Artikel Tahun 2023 - 2024	- Penulis ditugaskan oleh <i>supervisor</i> untuk melakukan pemindahan data yang berisikan rangkuman “Pengumpulan Report Artikel 2023 - 2024” dari <i>Google Form</i> ke Excel untuk bulan November - Desember
	6. Scholarship Fair 2024 di UIN Syaif Hidayatullah (UIN Ciputat)	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis menjalankan Scholarship Fair 2024 di <i>booth</i> Beasiswa OSC sebagai <i>exhibitor</i> dan ditugaskan pada bagian mempromosikan Program Beasiswa OSC dan mengajak siswa/i untuk follow akun Instagram @beasiswaosc - Penulis ditugaskan mengumpulkan <i>database</i> (nama, asal sekolah, nomor telepon dan email) pengunjung yang datang ke <i>booth</i> OSC - Jumlah target pencapaian berhasil mencapai sebanyak 30 mahasiswa/i

9.	25 Apr - 02 Mei 2024	1. Daily Post Instagram	- Penulis ditugaskan untuk membuat desain <i>Instagram feeds</i> yang terkumpul sebanyak 8 <i>post</i> pada minggu ke - 9 dan mengupload hasil akhir karya pada <i>Google Drive</i>
		2. Membuat draft, Mencari konsep, Merekam video dan Mengedit konten di Tik Tok	- Penulis merekam dan mengedit rekaman Konten Tiktok 6 yang membahas seputar “Istilah Yang Sering Dipakai Oleh Mahasiswa di Kampus Dalam Bahasa Korea” - Penulis mengupload konten yang keenam pada <i>platform</i> Tik Tok
		3. Scholarship Fair 2024 di UIN Syaif Hidayatullah (UIN Ciputat)	- Penulis menjalankan Scholarship Fair 2024 di <i>booth</i> Beasiswa OSC sebagai <i>exhibitor</i> dan ditugaskan pada bagian mempromosikan Program Beasiswa OSC dan mengajak siswa/i untuk follow akun Instagram @beasiswaosc - Penulis ditugaskan mengumpulkan <i>database</i> (nama, asal sekolah, nomor telepon dan email) pengunjung yang datang ke <i>booth</i> OSC - Jumlah target pencapaian berhasil mencapai sebanyak 26 orang dan berhasil memperoleh 56 mahasiswa/i
		4. E - POSTER HARDIKNAS 2024	- Penulis ditugaskan oleh <i>supervisor</i> untuk membuat desain E-Poster “Selamat Hari Pendidikan Nasional 2024” berdasarkan inspo dan <i>color palette</i> yang telah ditentukan di <i>brief</i> - Penulis ditugaskan oleh <i>supervisor</i> untuk membuat desain 2 jenis E-Poster berjudul “Merayakan HARDIKNAS: SAATNYA GEN Z BERKARYA! LOMBA MENULIS ARTIKEL” untuk penyelenggaraan HARDIKNAS (Hari Pendidikan Nasional) 2024

			<p>- Penulis melakukan revisi pada bagian warna dan desain <i>background</i> poster, melakukan pengecekan keseluruhan hasil karya dan mengirimkan hasil revisi akhir desain pada anggota tim untuk ditinjau kembali</p>
10.	03 Mei - 10 Mei 2024	1. <i>Daily Post Instagram</i>	<p>- Penulis ditugaskan untuk membuat desain <i>Instagram feeds</i> yang terkumpul sebanyak 17 <i>post</i> pada minggu ke - 10 dan mengupload hasil akhir karya pada <i>Google Drive</i></p>
		2. Membuat <i>draft</i> , Mencari konsep, Merekam video dan Mengedit konten di TikTok	<p>KONTEN TIKTOK 7</p> <p>- Penulis merekam dan mengedit rekaman Konten Tiktok 7 yang membahas seputar “HARDIKNAS 2024: LOMBA MENULIS ARTIKEL”</p> <p>- Penulis melakukan pengecekan pada keseluruhan aspek dan hasil akhir video yang telah melalui proses <i>editing</i> sebelum dikirimkan kepada anggota tim untuk di-<i>preview</i> kembali</p> <p>- Penulis melakukan revisi minor berupa rekaman ulang pada bagian akhir video agar hasil video dapat menjadi <i>high resolution</i></p> <p>KONTEN TIKTOK 8</p> <p>- Penulis merekam dan mengedit rekaman Konten Tiktok 8 yang membahas seputar “5 Program Beasiswa 2024 Dalam Negeri yang Sedang Berjalan dan Segera Dibuka!!”</p> <p>- Penulis melakukan pengecekan pada keseluruhan aspek dan hasil akhir video yang telah melalui proses <i>editing</i> sebelum dikirimkan kepada anggota tim untuk di-<i>preview</i> kembali</p>

			- Penulis melakukan revisi minor berupa rekaman ulang terhadap keseluruhan video dikarenakan bagian <i>lighting</i> dan <i>background</i> video yang kurang mendukung
11.	11 Mei - 18 Mei 2024	1. <i>Daily Post Instagram</i>	- Penulis ditugaskan untuk membuat desain <i>Instagram feeds</i> yang terkumpul sebanyak 12 <i>post</i> pada minggu ke - 11 dan mengupload hasil akhir karya pada <i>Google Drive</i>
		2. Pengumpulan Report Artikel Tahun 2023 - 2024	- Penulis ditugaskan oleh <i>supervisor</i> untuk melakukan pemindahan data yang berisikan rangkuman "Pengumpulan Report Artikel 2023 - 2024" dari <i>Google Form</i> ke Excel untuk bulan Januari - Februari
		3. Pengecekan dan Penyuntingan pada Report Profil Pemenang OSC dan Pengajuan Living Cost untuk Periode Agustus 2022-2023	- Penulis ditugaskan oleh <i>supervisor</i> untuk menyortir seluruh data "Profil Pemenang OSC 2022" dan "Profil Pengajuan Living Cost 2023" untuk finalisasi pengecekan data "70 Kandidat Penerima Living Cost" - Penulis menyortir rangkuman data peserta Beasiswa OSC ke dalam "Report Penerima Bantuan Living Cost Pemenang OSC Periode: Agustus (2022-2023)" mulai dari pas foto, nama, angkatan osc, universitas, program studi, asal daerah, pekerjaan dan penghasilan orang tua dan IPK
12.	19 Mei - 26 Mei 2024	1. <i>Daily Post Instagram</i>	- Penulis ditugaskan untuk membuat desain <i>Instagram feeds</i> yang terkumpul sebanyak 15 <i>post</i> pada minggu ke - 12 dan mengupload hasil akhir karya pada <i>Google Drive</i>
		2. Membuat <i>draft</i> , Mencari konsep, Merekam video	- Penulis mencari referensi konsep <i>trend</i> TikTok dan mencari referensi konten yang membahas informasi seputar pendidikan

		dan Mengedit konten di TikTok	
13.	27 Mei - 31 Mei 2024	1. Daily Post Instagram	- Penulis ditugaskan untuk membuat desain <i>Instagram feeds</i> yang terkumpul sebanyak 12 <i>post</i> pada minggu ke - 13 dan mengupload hasil akhir karya pada <i>Google Drive</i>
		2. Membuat draft, Mencari konsep, Merekam video dan Mengedit konten di TikTok	<p>KONTEN TIKTOK 8</p> <p>- Penulis melakukan revisi, rekaman ulang dan mengedit rekaman Konten Tiktok 8 yang membahas seputar “5 Program Beasiswa 2024 Dalam Negeri yang Sedang Berjalan dan Segera Dibuka!!”</p> <p>- Penulis melakukan pengecekan pada keseluruhan aspek dan hasil akhir video yang telah melalui proses <i>editing</i> sebelum dikirimkan kepada anggota tim untuk di-<i>preview</i> kembali</p> <p>KONTEN TIKTOK 9</p> <p>- Penulis merekam dan mengedit rekaman Konten Tiktok 9 yang membahas seputar “Tips Belajar Efektif Menjelang Ujian!”</p> <p>- Penulis melakukan pengecekan pada keseluruhan aspek dan hasil akhir video yang telah melalui proses <i>editing</i> sebelum dikirimkan kepada anggota tim untuk di-<i>preview</i> kembali</p>

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama menjalankan kegiatan praktik kerja magang di PT Citra Multimedia (Medcom.id) pada bagian penyelenggaraan Program Beasiswa OSC, penulis telah dipercayakan oleh tim untuk berkontribusi menjalani beberapa bidang pekerjaan. Penugasan paling utama adalah bertanggung jawab atas dua *platform* media sosial, seperti Instagram dan TikTok. Penugasan yang diberikan kepada penulis terhadap

platform Instagram ditujukan untuk membuat desain *daily post feeds* yang berlaku setiap harinya. Penulis mendapat bagian untuk menciptakan desain yang dapat menarik perhatian para audiens setiap hari Senin, Rabu dan Jumat. Sedangkan penugasan terhadap *platform* TikTok yang diberikan kepada penulis diperuntukkan untuk membuat draft, mencari konsep, merekam video dan mengedit konten video.

Berbeda dari tugas atau kegiatan utama yang mengharuskan penulis untuk menjalankan tanggung jawab atas dua jenis media sosial Instagram dan TikTok, di kesempatan yang lain penulis ditugaskan untuk merangkum dan mensortir *database* untuk mempermudah proses pengolahan dan pengumpulan data akhir. Tidak hanya itu, penulis juga berkesempatan besar menghadiri *event-event* tertentu yang diselenggarakan oleh Beasiswa OSC dan berkontribusi langsung sebagai *exhibitor*. Penyelenggaraan *event* antara lain dapat berupa sosialisasi atau pameran beasiswa.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

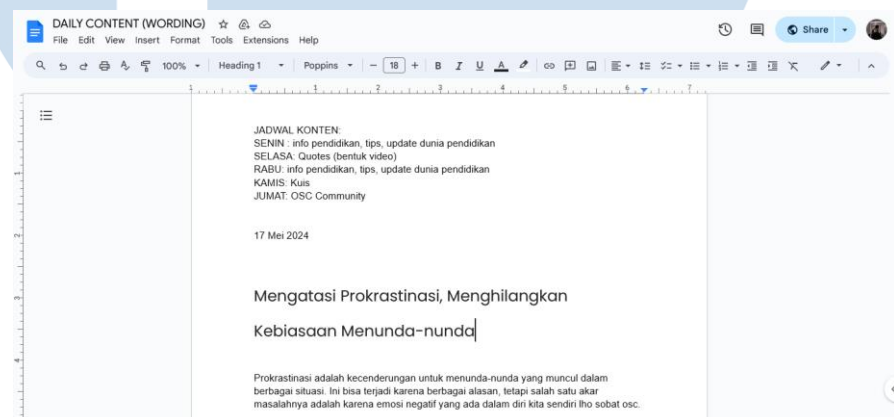
Berdasarkan proyek-proyek yang telah dikerjakan penulis sepanjang praktik kegiatan kerja magang berlangsung dari bulan Februari 2024, penulis telah merangkum pekerjaan dalam bentuk tampilan tabel yang terlihat di atas. Selama penyelesaian karya atau proyek, penulis memilih 5 jenis karya yang tidak lain adalah *Daily Post Instagram*, Logo “1 Dekade Beasiswa OSC”, *Doodle* Beasiswa OSC 2024, “Idul Fitri 2024” *Greeting Cards* dan E-Poster Hardiknas 2024. Penjelasan masing-masing pembuatan karya ataupun proyek dapat dilampirkan secara lebih jelas sebagai berikut ini:

3.3.1.1 Daily Post Instagram

Pada karya pertama, penulis ditugaskan untuk membuat desain dari Instagram *feeds* @beasiswaosc sebagai *daily post* atau *update* konten yang diunggah setiap harinya. *Daily post* ini terdiri dari jadwal konten yang berbeda-beda. Konten pada hari Senin dan Rabu ditujukan untuk memberikan informasi mengenai tips, pendidikan dan *update* dunia pendidikan. Unggahan konten pada hari Selasa diperuntukkan untuk menyampaikan *quotes* penting yang bertujuan untuk memotivasi dan menginspirasi. Konten yang di-*upload* pada hari Kamis tidak hanya

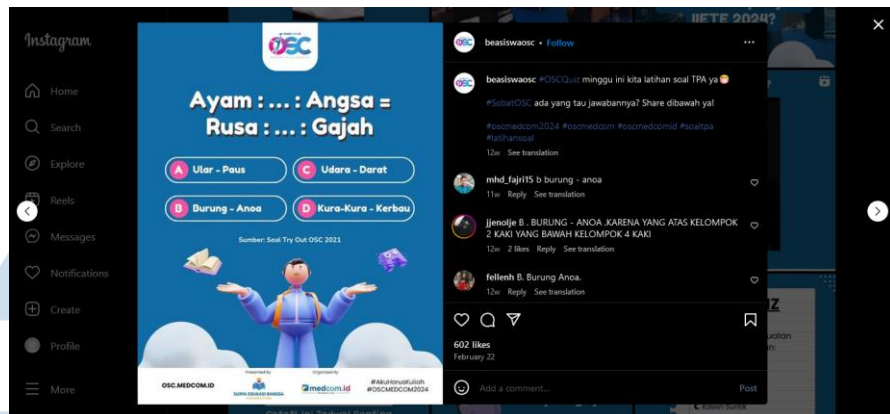
memberikan informasi, tetapi juga memberikan hiburan berupa kuis yang menarik. Unggahan terakhir pada hari Jumat ditujukan untuk menjabarkan informasi dari kalangan *OSC Community*.

Melalui penjabaran jadwal konten harian tersebut, penulis mendapat kesempatan untuk mengerjakan konten setiap hari Senin, Rabu dan Jumat. Dikarenakan konten *wording* telah disediakan oleh *supervisor*, maka penulis dipercayakan untuk membuat desain *feeds Instagram*. Setelah *briefing* dan mendapatkan *update wording*, langkah pertama yang dilakukan oleh penulis adalah membaca dan memahami konten untuk memudahkan pencarian asset visual berupa ilustrasi yang dapat mendukung informasi yang akan disampaikan.



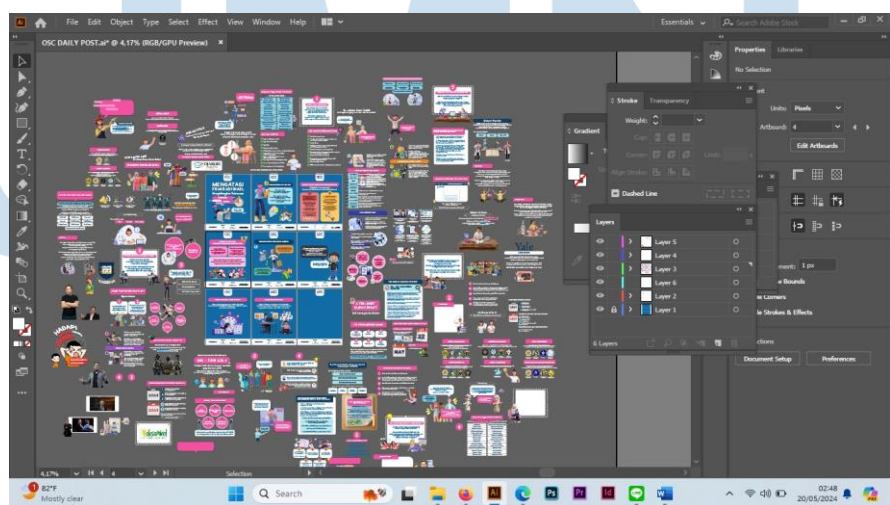
Gambar 3.2 *Wording* Konten Instagram

Wording konten Instagram sudah ditentukan dan akan terus di-*update* oleh *supervisor* setiap harinya. Jumlah postingan di Instagram yang diunggah disesuaikan pada penjelasan konten. Apabila konten terdiri dari penjelasan penting yang cukup panjang, maka jumlah postingan Instagram akan lebih banyak, begitu pun sebaliknya. Setiap *wording* yang telah di-*update* akan diberitahukan oleh pihak *supervisor* melalui *Whatsapp*. Apabila desain telah selesai, maka penulis akan langsung mengirimkan hasil karya ke *Google Drive*.



Gambar 3.3 Referensi *Instagram Feeds*
 Sumber: <https://www.instagram.com/p/C3pnNpbv-p4/?hl=en>

Langkah kedua adalah mencari dan menentukan jenis *font*, *color palette* dan asset visual. Pemilihan *font* dan *color palette* disesuaikan dengan tampilan karya sebelumnya, namun lebih dimodifikasi. Dapat dilihat dari contoh referensi di atas bahwa penggunaan warna *feeds* sesuai dengan warna logo OSC, yaitu warna dasar biru, pink dan putih. Penggunaan *font* San Serif tebal bertujuan untuk memberikan kesan *simple* dan *playful* bagi target audiens remaja yang ditambah sentuhan *drop shadow* pada bagian belakang huruf untuk memberikan kesan timbul. Tampilan ilustrasi pada sampul depan mengambil jenis 3D *illustration* untuk memberikan visualisasi *feeds* yang jauh lebih hidup.



Gambar 3.4 Proses Desain *Instagram Feeds*

Proses pembuatan desain *Instagram feeds* yang terlihat pada gambar di atas telah mencakup pemilihan warna, penyesuaian ukuran *font*, pencarian ilustrasi yang dibutuhkan dan penempatan *layouting* yang benar. Penempatan posisi judul dan ilustrasi lebih banyak divariasikan agar tidak terlihat membosankan. Sedangkan penulisan konten sendiri dapat sesekali disatukan dan diperlihatkan pada sampul depan sesuai apabila penjelasan dituliskan secara bersambung.



Gambar 3.5 Hasil Karya *Daily Post Instagram*

Sedikit berbeda dari referensi yang ditampilkan, penulis memilih jenis *font* Patra Bold untuk memberikan kesan yang *simple, playful*, mudah dibaca dan menarik perhatian audiens. Hal ini dikarenakan *platform* Instagram @beasiswaosc merupakan media informatif dan ditujukan kepada remaja yang ingin melanjutkan jenjang pendidikan S1 dan S2 sehingga disesuaikan dengan kriteria remaja. Penulis menyesuaikan tampilan *Instagram feeds* berdasarkan warna logo OSC yang berasal dari warna dasar biru, pink dan putih. Perbedaan terletak pada bagian modifikasi variasi dan permainan warna seperti biru terang dan gelap ataupun warna yang disesuaikan dengan perwakilan ilustrasi.

Font yang digunakan tetap menggunakan *drop shadow* yang ditambah elemen *rounded square* pada bagian belakang huruf ataupun kalimat yang berfungsi sebagai *highlight*. Dalam aspek penggunaan ilustrasi, penulis memilih untuk menggunakan dua jenis ilustrasi yang berbeda secara bergantian, yaitu 2D dan 3D *illustration*. Pemilihan asset visual berupa ilustrasi disesuaikan pada pembahasan konten agar dua aspek dalam penjabaran informasi dan tampilan visualisasi desain *feeds* dapat tersampaikan dengan baik kepada audiens. Apabila tampilan desain memerlukan revisi, maka langsung disampaikan oleh pihak *supervisor*. Sejauh ini, revisi minor yang sering disampaikan dan perlu diperhatikan adalah ukuran judul, kesalahan ejaan dan penempatan atau penggabungan materi, baik tambahan ataupun pengurangan *slide*.

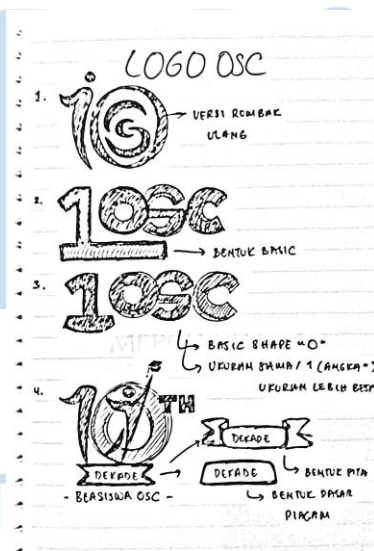
Penulis menciptakan karya menggunakan *software* Adobe Illustrator untuk memudahkan proses desain. Jika desain sudah aman dan tidak memerlukan revisi tambahan, maka penulis langsung mengirimkan hasil akhir ke *Google Drive*. Hasil karya yang telah dikumpulkan akan di-*upload* oleh *supervisor* ke *platform* Instagram.

Sejauh ini penulis telah berhasil membuat 23 konten desain dengan masing-masing *post* terdiri dari 2-9 *slides* sesuai jumlah penjabaran materi sehingga jika dijumlahkan maka dapat mencapai sekitar 108

postingan. Setiap postingan mendapatkan likes yang berbeda-beda. Jumlah *likes* yang diperoleh pada Instagram post yang paling rendah mencapai 25 *likes* dan yang paling tinggi mencapai 1,541 *likes*. Selain dari itu, postingan lain dapat mencapai 100-900 *likes*. Dapat dilihat bahwa perubahan *likes* dan *comments* dengan perbedaan yang sangat signifikan dapat dipengaruhi oleh tampilan desain yang tidak menarik. Walaupun informasi yang diberikan penting namun segi penyampaian secara visualisasi kurang menarik, maka sangat berpengaruh terhadap ketertarikan audiens untuk membaca konten atau informasi.

3.3.1.2 Logo “1 Dekade Beasiswa OSC”

Pada karya kedua, penulis ditugaskan untuk membuat logo perayaan “1 Dekade Beasiswa OSC” atau setara dengan 10 tahun berdirinya penyelenggaraan Program Beasiswa OSC melalui *briefing* singkat yang disampaikan pada *meeting* bersama tim dan *Head Of Corporate Communications*. Dalam proses *briefing*, logo yang di-*request* dapat dimodifikasi secara sederhana berdasarkan logo OSC berwarna biru, pink dan putih. Salah satu contoh modifikasi logo yang diinginkan berupa penempatan angka “1” di depan logo OSC.



Gambar 3.6 Proses Sketsa Logo

Setelah melewati proses *briefing* awal, penulis langsung melanjutkan proses eksekusi desain dengan membuat beberapa alternatif sketsa. Alternatif pertama memperlihatkan wujud angka “1” pada bagian kiri yang diambil dari bentuk orang yang terletak di antara huruf “O” dalam logo OSC yang digabung bersama huruf “O”, “S” dan “C” yang berada pada bagian kanan untuk membentuk visualisasi angka “10” secara keseluruhan. Alternatif kedua menampilkan wujud angka “1” di bagian depan logo OSC dengan tambahan elemen persegi panjang yang sangat sederhana pada bagian dasar angka satu.

Alternatif ketiga memvisualisasikan angka “1” ke dalam bentuk dasar lingkaran yang diterapkan pada bentuk awal logo OSC. Terdapat dua pilihan untuk menentukan ukuran dari angka “1”, antara lain ukuran dapat disamakan atau diperbesar yang bertujuan untuk menonjolkan pesan “1 Dekade Beasiswa OSC”. Alternatif keempat ini merupakan penggabungan angka “1” dari wujud orang dan “0” dari logo “O” pada logo OSC sehingga menciptakan angka “10” yang merepresentasikan sepuluh tahun. Penulis mengambil bentuk dari angka “1” yang sama seperti alternatif pertama, tetapi bagian *curve* diratakan dan lingkaran dihilangkan. Penulis hanya mengambil bagian “O” dari logo OSC untuk melengkapi angka “10” yang ditempatkan secara berdampingan bersama angka satu.

Penulis ingin merubah visual logo “1 Dekade Beasiswa OSC” menjadi sebuah piala sebagai perwakilan penghargaan sehingga penulis menambahkan visual “*lasem*” atau sebutan yang dikenal untuk bagian dasar atau penyangga piala yang bervariasi. Tidak hanya itu, penulis tidak lupa menuliskan kalimat “BEASISWA OSC” di bagian bawah logo untuk menyampaikan pesan bahwa Program Beasiswa OSC sudah beroperasi selama 1 dekade dan ingin merayakan pencapaian 10 tahun tersebut. Setelah melewati proses sketsa, penulis melanjutkan tahapan penyelesaian, yaitu proses digitalisasi.



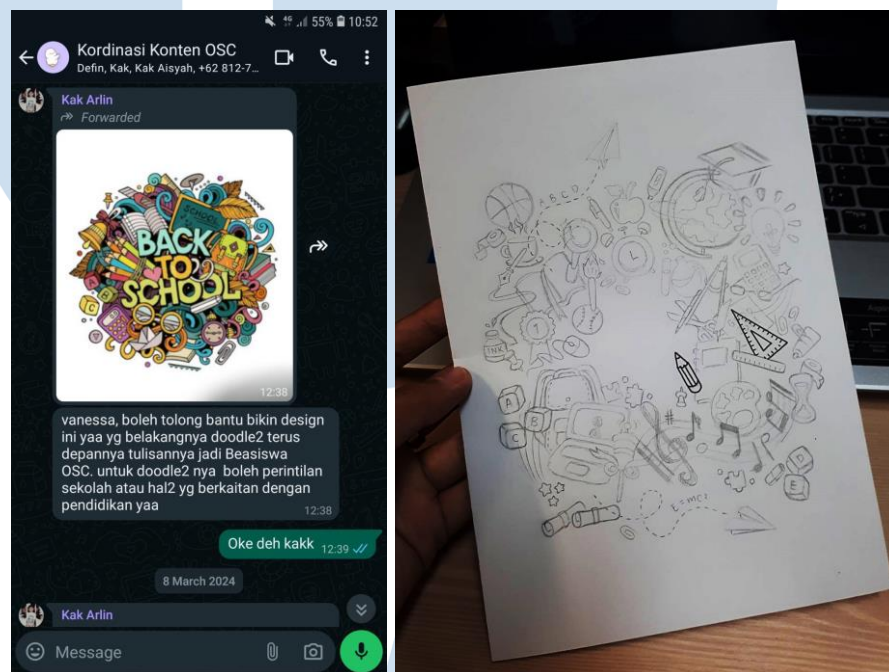
Gambar 3.7 Proses Digitalisasi dan Hasil Karya Logo “1 Dekade Beasiswa OSC”

Sketsa yang telah digambar secara manual di-*scan* terlebih dahulu sebelum didigitalisasikan menggunakan *software* Adobe Illustrator. Penulis mendigitalisasi keempat alternatif logo agar mempermudah anggota tim dan *Head Of Corporate Communication* untuk memilih dan menentukan logo sesuai ketentuan *brief* yang telah disampaikan pada *meeting* sebelumnya. Untuk meminimalisir area yang polos dan kosong, maka penulis menambahkan tulisan “DEKADE” yang diikuti variasi *highlight* berbeda, salah satunya seperti aksent pita.

Hasil digitalisasi pertama yang terlihat pada gambar di atas (*canvas* bagian kiri) dikirimkan kepada anggota tim untuk di-*preview* terlebih dahulu. Selama proses pengecekan, penulis mendapatkan revisi minor untuk menghilangkan bentuk “O” agar tidak memberikan pesan yang salah yang seharusnya bertujuan untuk menyampaikan “1 Dekade” atau 10 tahun menjadi “10 Dekade” atau 100 tahun. Maka dari itu, penulis menduplikat versi terbaru (*canvas* bagian kanan) sebagai hasil akhir karya dengan menghilangkan bentuk “O” pada latar belakang sebelum dikirimkan kembali kepada tim untuk di-*preview*.

3.3.1.3 Doodle Beasiswa OSC 2024

Pada karya ketiga, penulis ditugaskan oleh tim untuk membuat *doodle* bertemakan Beasiswa OSC yang akan digunakan sebagai visual pada jaket atau *jersey*. Penulis mendapatkan *briefing* berupa penjelasan dan pemberian referensi. Tampilan referensi *doodle* bersifat *bold*, *colorful* dan *decorative* sehingga memerlukan banyak elemen yang unik, tegas dan menarik yang berkaitan dengan pendidikan seperti buku, pensil dan lain-lain. Setelah menerima *brief* singkat dari *supervisor*, penulis melanjutkan tahap membuat desain *doodle* secara manual.

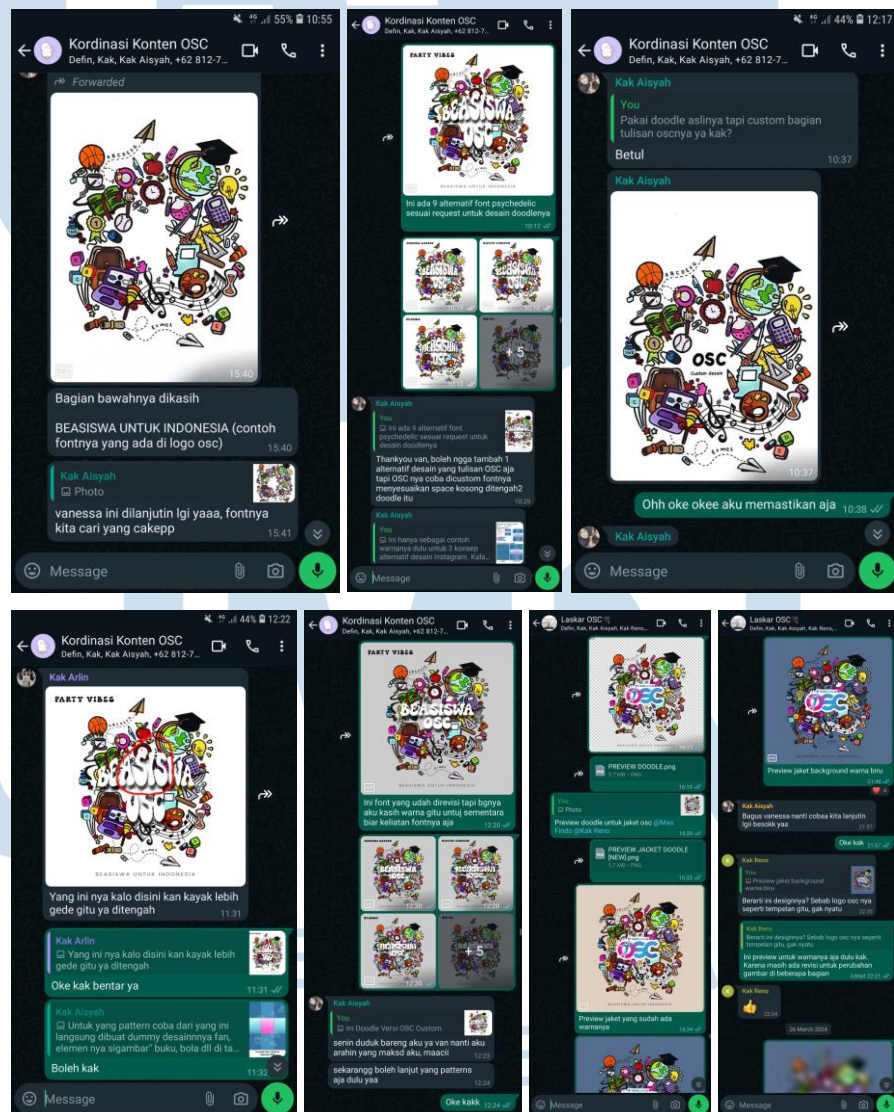


Gambar 3.8 Proses *Briefing* dan Sketsa *Doodle*

Penulis membuat sketsa manual menggunakan pensil terlebih dahulu. Sketsa dikembangkan menggunakan masing-masing referensi elemen benda yang berkaitan dengan edukasi atau pendidikan yang beragam untuk memberi kesan variatif dan tidak terlalu membosankan. Setelah menyelesaikan sketsa kasar, penulis melanjutkan tahapan penebalan *outline* dan pewarnaan sketsa menggunakan media spidol. Penulis membuat *outline* hitam yang lebih tebal agar sesuai dengan *brief* awal. Sketsa yang telah ditebalkan dan diwarnai dikirimkan kepada anggota

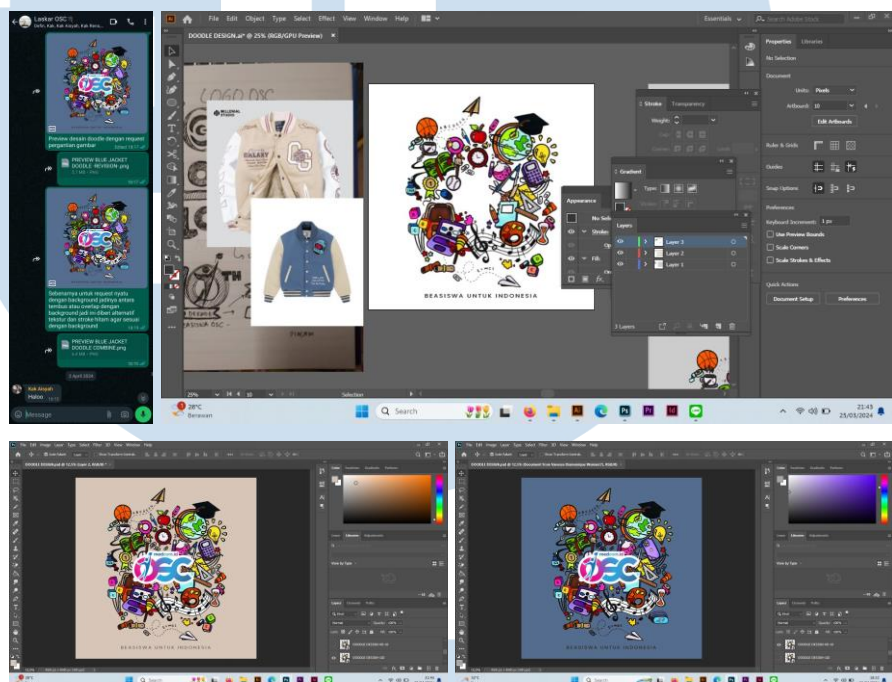
tim untuk di-*preview* kembali sehingga jika terdapat revisi minor atau major yang diperlukan, maka dapat langsung diubah secara bertahap.

Hasil *review* pertama yang diberikan oleh tim berupa tambahan tulisan “BEASISWA OSC INDONESIA” pada bagian bawah desain *doodle*. Tambahan *request* yang dipercayakan kepada penulis adalah mencari *psychedelic font* yang cocok untuk diterapkan bersama visual *doodle*. Penulis berhasil mendapatkan 9 alternatif *psychedelic font* yang sesuai untuk judul pada bagian tengah *doodle*.



Gambar 3.9 Proses Revisi *Doodle* (Font)

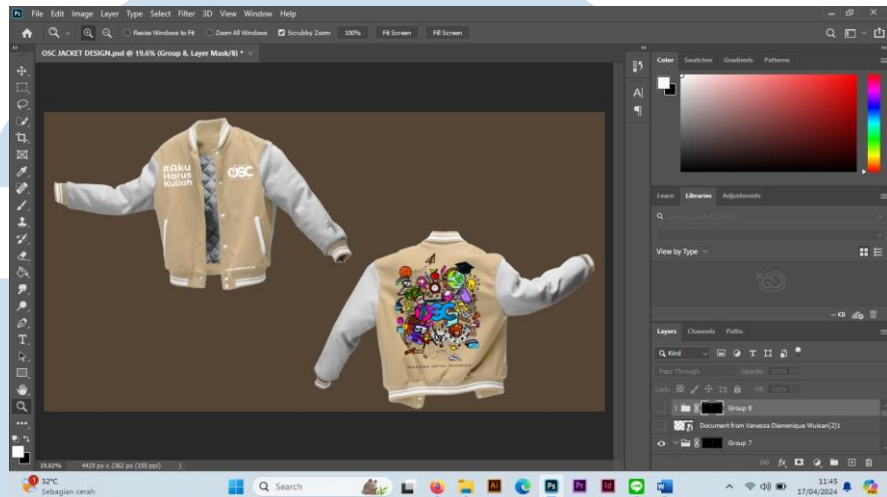
Pengerjaan *doodle* menggunakan 2 jenis *software*, antara lain Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop. Proses revisi *doodle* cukup panjang dikarenakan berbagai revisi dan *request* yang beragam. Hasil *review* kedua untuk jenis *psychedelic font* direvisi kembali menjadi bentuk yang tidak diberikan efek *warp arc* ataupun *bulge* sehingga kembali berbentuk normal. Karya *doodle* yang telah melalui proses revisi akan dikirimkan kembali pada tim “Laskar OSC” untuk di-*preview*.



Gambar 3.10 Proses Revisi *Doodle* (Warna dan Elemen)

Hasil *review* ketiga didampingi dengan revisi untuk merubah tampilan kalkulator yang berada di bagian kanan tengah dan balok yang terletak pada bagian ujung kanan bawah menjadi bentuk *iPhone* dan *Virtual Reality*. Penyampaian dari hasil *review* atau revisi keempat ditujukan untuk tidak perlu menggunakan *psychedelic font* dan diubah menjadi penggunaan logo OSC saja. Hasil *review* kelima berhubungan dengan *request* terhadap perubahan warna latar belakang desain *doodle* yang disesuaikan dengan ketentuan warna jaket ataupun *jersey*, antara lain warna biru dan *beige*. Penulis menerapkan dua warna yang berbeda

tersebut ke dalam desain *doodle* untuk mempermudah anggota tim menentukan tampilan *jersey* secara keseluruhan.



Gambar 3.11 Hasil Karya *Doodle* Beasiswa OSC

Penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop untuk memperjelas visualisasi *doodle* secara keseluruhan ke dalam bentuk *mockup jersey*. Penulis dipercayakan untuk memodifikasi ukuran dan posisi *font* dan logo agar terlihat lebih rapi, jelas dan berkualitas. Hasil akhir karya yang telah berhasil melewati tahapan revisi dan diselesaikan langsung dikirimkan kepada tim “Laskar OSC” agar dapat di-*preview* kembali.

3.3.1.4 “Idul Fitri 2024” Greeting Cards

Untuk menyambut Hari Raya Idul Fitri 2024, penulis ditugaskan oleh tim untuk membuat desain kartu ucapan Hari Raya Idul Fitri yang akan dibagikan kepada masing-masing kampus swasta yang bekerja sama dengan Beasiswa OSC. Langkah pertama adalah *briefing* dari *supervisor* berupa referensi visual dan *color palette* berukuran 1080 x 1350 px. Referensi visual terdiri dari elemen awan, bulan, lampion, pola emas dan bangunan masjid. Warna yang digunakan terdiri dari warna hijau, *gold*, *cream* dan coklat. Walaupun menggunakan *tone* warna yang sama sesuai referensi, namun penulis diberi kepercayaan untuk memodifikasi dan mengeksplorasi tampilan dan keempat *color palette* tersebut menjadi variasi warna terang dan warna gelap lainnya.

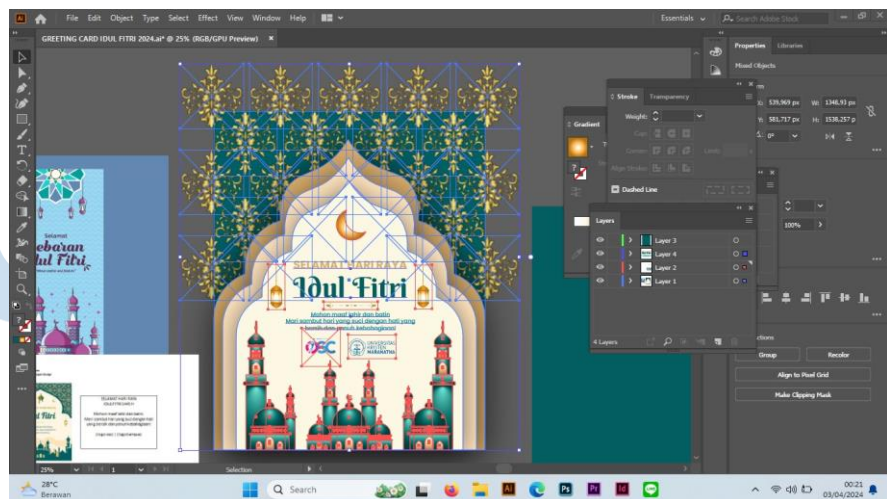
NOTES:
Ukuran 1080x350 px
warna bisa menggunakan tone yg sama
Penetakan logo boleh disesuaikan dengan design



SELAMAT HARI RAYA
IDULFITRI 1445 H
Mohon maaf lahir dan batin.
Mari sambut hari yang suci dengan hati
yang bersih dan penuh kebahagiaan!
(logo osc) | (logo kampus)

Gambar 3.12 Proses Briefing dan Referensi Greeting Card

Selain ukuran dan *color palette*, ketentuan penulisan konten berbunyi: “SELAMAT HARI RAYA IDUL FITRI 1445 H; Mohon maaf lahir dan batin. Mari sambut hari yang suci dengan hati yang bersih dan penuh kebahagiaan” juga telah ditentukan oleh *supervisor* sehingga penulis hanya perlu mengimplementasikan *wording*, *font*, ukuran *canvas* dan *color palette* ke dalam desain. Penulis menggunakan *software* Adobe Illustrator untuk merangkai karya keempat ini. Tidak hanya itu saja, penulis juga mencari referensi *font* bernuansa “Idul Fitri” dan ilustrasi tambahan, baik untuk penulisan judul dan tampilan bangunan masjid.



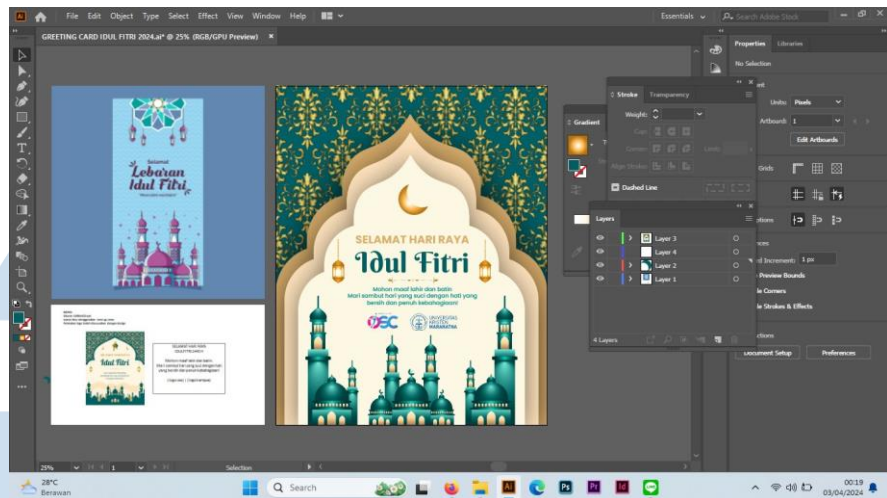
Gambar 3.13 Proses Desain Greeting Card

Proses desain dan revisi membutuhkan sekitar 3 - 4 hari. Proses desain dimulai dengan mengubah warna *canvas* menjadi warna *bangladesh*

green sesuai referensi dan mencari elemen dekorasi berwarna emas sebagai pola dan warna dasar latar belakang karya. Setelah memilih warna dan pola, penulis beralih membuat siluet bangunan masjid pada *canvas* berukuran 1080 x 1350 px. Referensi menunjukkan adanya 1 *layer*, sedangkan penulis memodifikasi siluet menjadi 3 *layer* yang diimbangi sedikit efek *drop shadow* pada masing-masing *layer* untuk menampilkan kesan timbul. Penulis menggunakan tiga tingkat warna yang dieksplorasi dari dua jenis *color palette cream* dan coklat yang terbagi menjadi warna terang, sedang dan gelap.

Proses desain dilanjutkan dengan mencari 2 jenis *font*. Jenis *font* yang dipilih oleh penulis sesuai visualisasi referensi adalah Poppins dan Berkshire Swash. *Font* Poppins diterapkan pada tulisan “SELAMAT HARI RAYA” dan “*Mohon maaf lahir dan batin. Mari sambut hari yang suci dengan hati yang bersih dan penuh kebahagiaan*” agar terlihat lebih *simple* dan formal. Sedangkan *font* Berkshire Swash ini digunakan pada bagian tulisan “Idul Fitri” untuk menyampaikan pesan sebagai perwakilan yang sesuai dengan perayaan Hari Raya Idul Fitri. Warna di setiap penulisan *typography* disesuaikan berdasarkan *tone* warna hijau, *cream* dan coklat. Setelah menentukan *font*, *patterns* dan warna, penulis membuat desain bulan sabit dan bangunan masjid. Penulis mengganti visual “ketupat” dan menjadi bulan sabit yang ditempatkan di atas tulisan “Selamat Hari Raya”, sedangkan bangunan masjid diposisikan di bagian bawah ucapan “Mohon maaf...”.

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

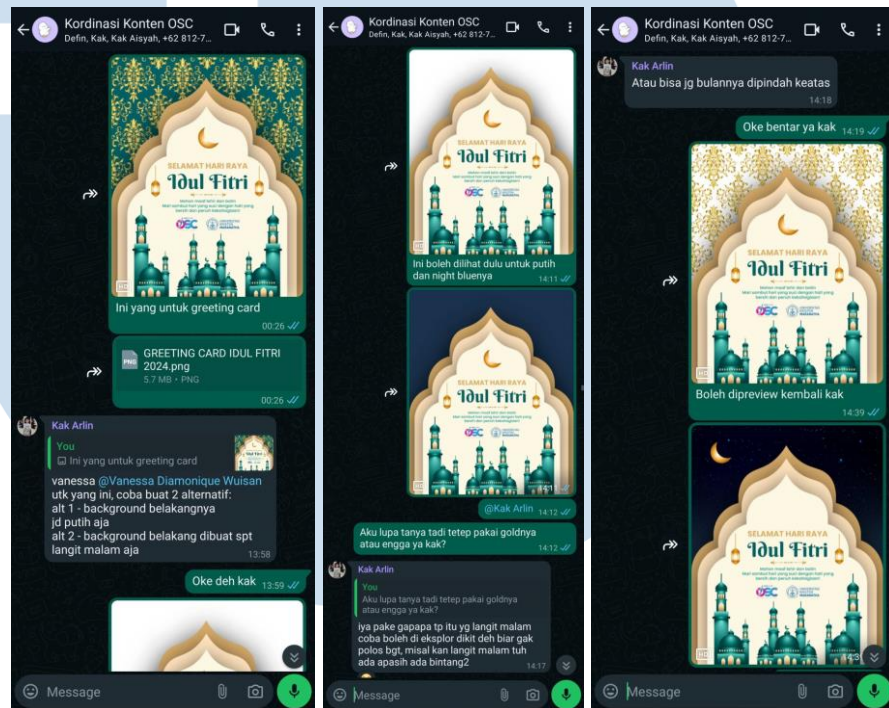


Gambar 3.14 Hasil Desain *Greeting Card* (Pertama)

Proses membuat desain bangunan masjid didasarkan pada modifikasi tampilan referensi tambahan yang penulis dapatkan sehingga hanya membutuhkan waktu 1 hari penuh. Penulis membuat desain bulan sabit menggunakan *gradient* warna emas. Sedangkan untuk melengkapi tampilan masjid, penulis menggunakan warna *bangladesh green* untuk seluruh bagian bangunan dan warna *cream* untuk bagian pintu utama dan jendela yang disertai permainan *gradient* untuk menambah kesan nyata dan mewah. Tidak lupa, penulis menambahkan logo OSC dan 21 logo universitas pada bagian tengah desain sesuai *brief* dan referensi yang diberikan oleh *supervisor*. Agar *greeting card* tidak terlalu polos, maka penulis mencari elemen lampion emas sebagai dekorasi pada bagian kanan dan kiri tulisan “Idul Fitri”.

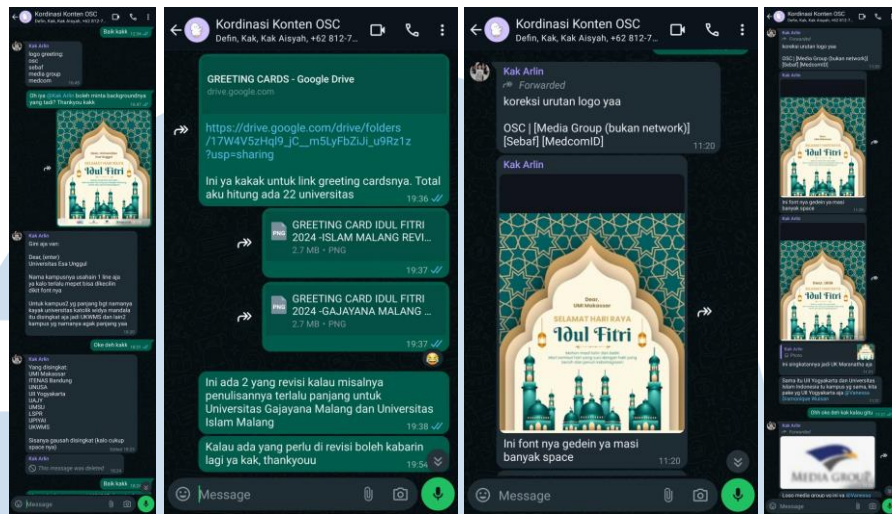
Hasil desain pertama langsung dikirimkan kepada anggota tim untuk di-*preview* terlebih dahulu. Hasil *review* pertama yang diberikan oleh *supervisor* berupa perubahan warna *background* desain. *Supervisor* menyarankan untuk membuat 2 alternatif latar belakang berwarna putih dan biru langit malam. Penulis langsung menyelesaikan revisi dan mengirimkan hasil desain kedua untuk di-*preview* kembali. Hasil desain kedua mendapatkan *review* berupa masukan singkat untuk menambahkan aksesoris *gold* yang sudah diterapkan sebelumnya untuk

latar belakang desain putih dan aksan bulan sabit dan bintang untuk latar belakang desain langit malam agar tidak terlihat terlalu polos. Oleh karena itu, penulis menambahkan elemen-elemen tersebut sesuai masing-masing visual desain. Penulis mencari dan mengimplementasi elemen langit malam yang terdiri dari bintang-bintang kecil ke desain.



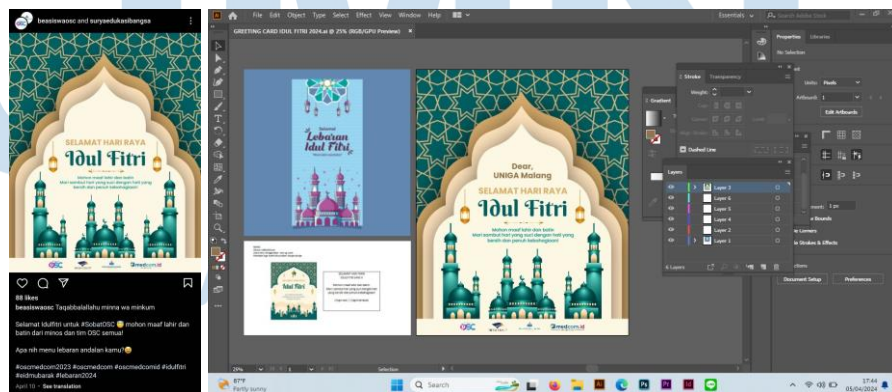
Gambar 3.15 Hasil Desain *Greeting Card* (Kedua dan Ketiga)

Hasil *review* ketiga yang diterima dari *supervisor* dan anggota tim berupa penambahan logo. Tambahan logo penting yang dimaksudkan mencakup 4 jenis logo, antara lain adalah logo OSC, Sebaif, Media Group dan Medcom.id pada bagian bawah desain. Untuk mengurangi tampilan *background* yang penuh, maka *supervisor* pun mengirimkan bentuk *pattern* yang lebih sederhana. Sebagai tambahan revisi atau *review*, *supervisor* menginstruksikan untuk menambahkan tulisan “Dear Universitas...” di atas tulisan “Selamat Hari Raya”. Setelah menambahkan logo, kalimat sambutan dan mengubah tampilan dari *background* desain, penulis mengirimkan hasil desain ke *supervisor* dan anggota tim untuk di-*preview* kembali.



Gambar 3.16 Hasil Desain *Greeting Card* (Keempat dan Kelima)

Hasil *review* keempat yang diberikan oleh *supervisor* dan anggota tim berupa perubahan penulisan “Dear, Universitas...”. Apabila penamaan universitas tergolong pendek, maka tidak masalah untuk menuliskan kalimat sambutan secara penuh, seperti “Dear, Universitas Trisakti”. Namun apabila penamaan universitas tergolong panjang, maka dapat dipersingkat, seperti UMN, UAJY, ITENAS, UKWMS dan lainnya. Dikarenakan pihak *Head of Corporate Communications* memiliki ide yang berbeda, maka 21 logo universitas dihilangkan sehingga posisi desain masjid dinaikkan. Hal ini dikarenakan logo yang ditempatkan membutuhkan latar belakang agar lebih terlihat.



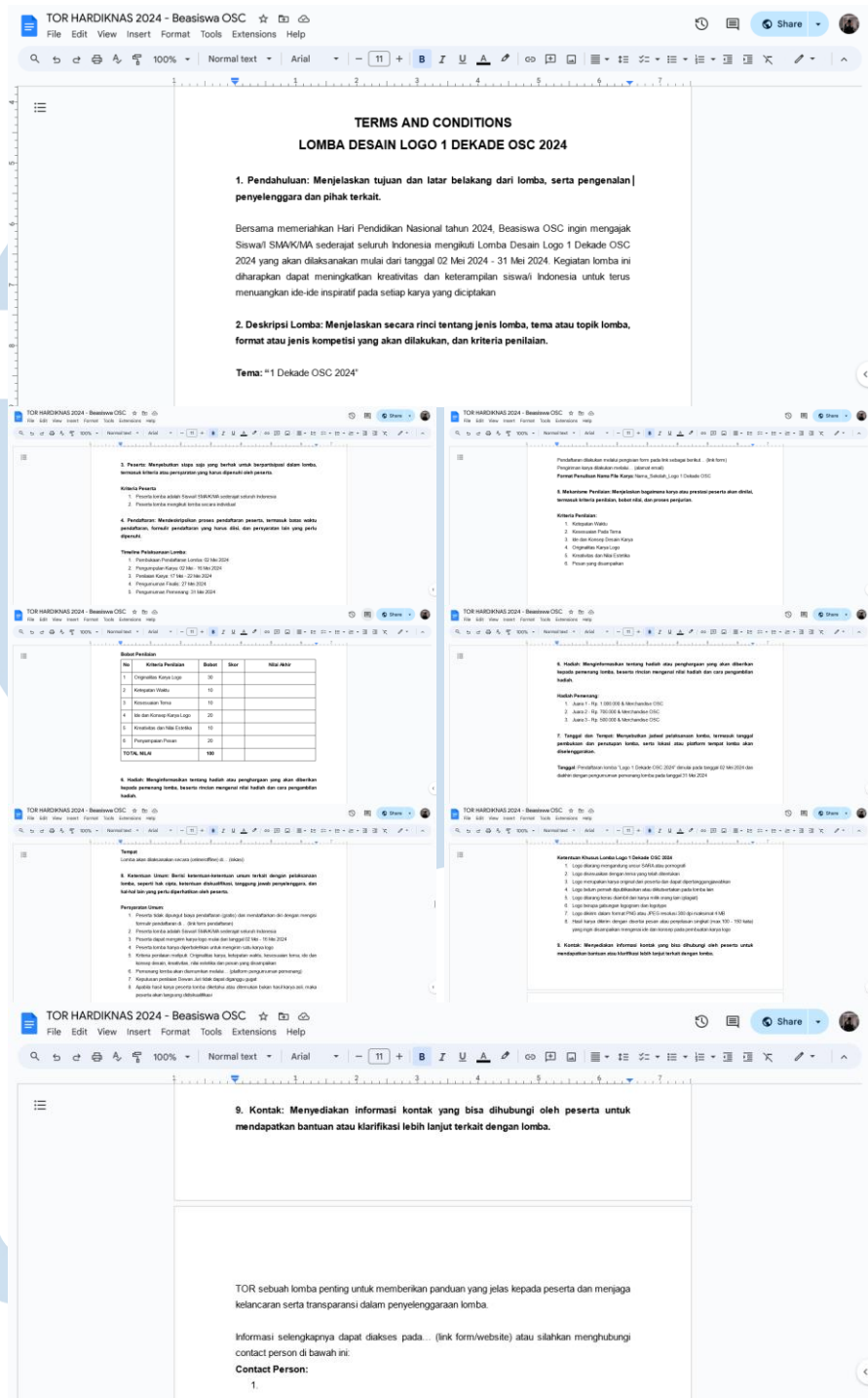
Gambar 3.17 Hasil Karya Idul Fitri *Greeting Card*

Hasil desain keempat yang telah direvisi dikirimkan kembali kepada anggota tim untuk di-*preview* ulang. Hasil desain keempat mendapat *review* pada bagian logo dan ukuran *font*. Untuk permasalahan logo, penulis ditugaskan untuk merubah posisi logo yang awalnya berurutan seperti “OSC - Sebaif - Media Group - Medcom.id” menjadi “OSC - Media Group - Sebaif - Medcom.id”.

Dikarenakan penulis tidak teliti dalam memperhatikan tampilan logo Media Group, maka penulis diingatkan kembali untuk memasukkan logo Media Group tanpa adanya tambahan tulisan “Network”. Untuk permasalahan ukuran *font*, penulis mendapatkan revisi minor untuk memperbesar ukuran *font* agar tidak menyisahkan *space* di beberapa kartu ucapan. Maka dari itu, desain bulan sabit yang sebelumnya telah ditempatkan di bagian atas desain perlu dihilangkan. Hasil akhir karya atau hasil desain kelima yang berjumlah 21 *greeting cards* langsung dikirimkan pada anggota tim untuk dibagikan secara *online* kepada 21 universitas sehingga kartu ucapan yang tidak memiliki tulisan “Dear, Universitas...” diunggah di Instagram @beasiswaosc.

3.3.1.5 *E-Poster Hardiknas 2024*

Perayaan Hari Pendidikan Nasional 2024 tidak akan berjalan meriah tanpa adanya penyelenggaraan lomba-lomba menarik. Dalam proyek kelima ini, penulis telah dipercayakan oleh pihak *supervisor* untuk melengkapi *Terms of Reference* (TOR) Hardiknas 2024 dan *E-Poster* Hardiknas 2024. Sebelum memasuki proses pembuatan desain *e-poster*, maka penulis di-*briefing* dan ditugaskan untuk membuat dan mengisi TOR Hardiknas yang terdiri dari 3 lomba, salah satunya adalah “Lomba Desain Logo 1 Dekade OSC”, “Lomba Menulis Artikel” dan “Lomba *Tiktok Challenge* Untuk Para Guru”. Proses pelengkapan konten TOR Hardiknas ini tidak membutuhkan waktu yang lama sehingga penulis hanya membutuhkan waktu sekitar 1 hari proses penyelesaian konten saja secara keseluruhan.

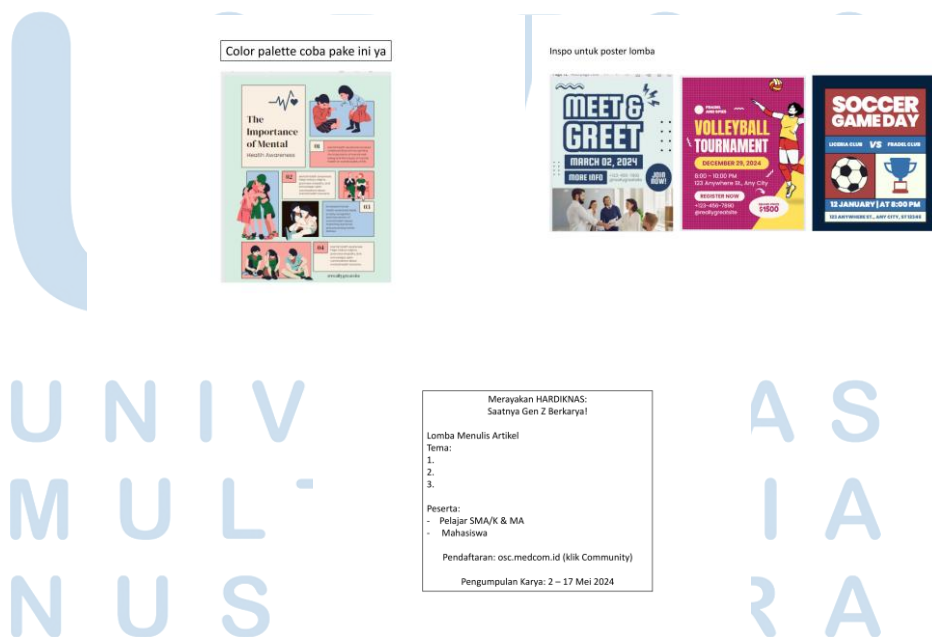


Gambar 3.18 Wording TOR Hardiknas 2024

Penulis mendapatkan kesempatan untuk melengkapi bagian desain logo dengan mengisi *terms and conditions* mencakup latar belakang lomba, tujuan pelaksanaan lomba, tema lomba, tanggal dan tempat,

timeline pelaksanaan lomba, persyaratan umum, kriteria peserta, ketentuan khusus desain logo, kriteria dan bobot penilaian, format pengumpulan file desain, hadiah atau penghargaan pemenang dan informasi kontak. Setelah menuliskan bagian *terms and conditions* “Lomba Desain Logo 1 Dekade OSC”, penulis mengumpulkan hasil *wording* kepada pihak *supervisor* untuk dicek dan di-*preview* secara mendalam bersama tim dan *Head of Corporate Communications*. Hasil akhir menunjukkan bahwa seluruh anggota tim setuju memilih “Lomba Menulis Artikel” sebagai lomba yang akan diselenggarakan untuk menyemarakkan Hardiknas 2024.

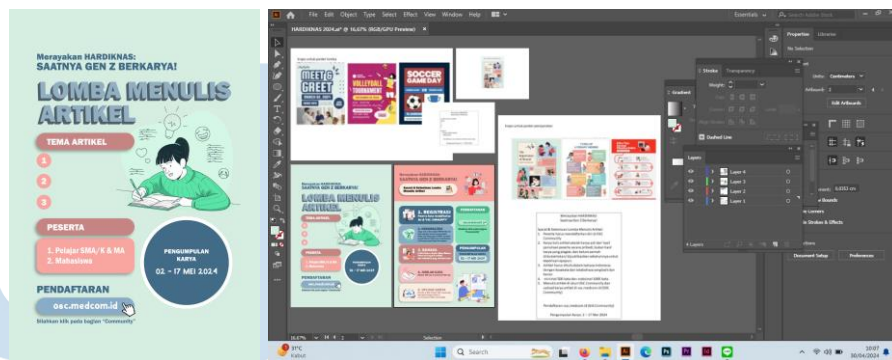
Masuk dalam proses pembuatan desain, penulis menerima *briefing* dalam bentuk *inspo* dan *wording* dari pihak *supervisor*. *Supervisor* menyampaikan bahwa penulis akan membuat desain 2 *e-poster*, yaitu *e-poster* untuk memperingati “Hari Pendidikan Nasional 2024” secara umum dan *e-poster* penyelenggaraan “Lomba Menulis Artikel”. *E-poster* yang ditugaskan terlebih dahulu kepada penulis adalah *e-poster* “Lomba Menulis Artikel” yang terdiri dari bagian poster lomba dan poster persyaratan (syarat & ketentuan).



Gambar 3.19 Referensi, *Color Palette* dan *Wording E-Poster*

Penulis mendapatkan instruksi untuk membuat *e-poster* berdasarkan inspo, *color palette* dan *wording* dari *supervisor*. Dari ketiga inspo yang terlampir pada gambar di atas, penulis memilih referensi inspo poster nomor dua untuk bagian *cover* poster lomba. Penulis memilih jenis referensi poster kedua yang berbunyi: “*Volleyball Tournament*” karena visualisasi dari karakter bersifat 2D *illustration* menjadi tipe ilustrasi yang cocok untuk target audiens remaja dan terdapat *point of interest* untuk mewakili kegiatan yang sedang dilakukan.

Untuk *color palette*, *supervisor* memilih *tone* warna yang berdominasi warna *soft* dan pastel seperti *linen*, *chinese white*, *salmon pink*, *dark spring green* dan *dark sky blue*. Penulis mendapatkan kesempatan untuk mengeksplorasi dan memodifikasi 5 jenis warna pastel tersebut menjadi warna yang lebih variatif. Melalui penjabaran referensi, *color palette* dan *wording*, penulis langsung mengimplementasi *wording* menggunakan *software* Adobe Illustrator sebagai media pembuatan desain. Desain pada karya kelima ini membutuhkan waktu sekitar 3 - 4 hari yang sudah termasuk proses *preview* dan revisi.

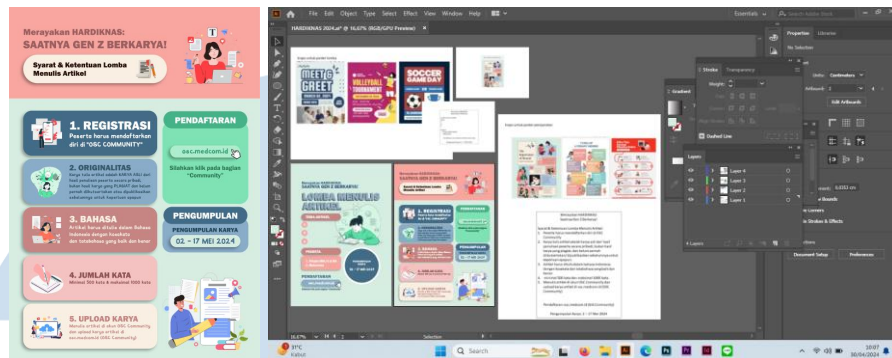


Gambar 3.20 Proses dan Hasil Desain *E-Poster* (Lomba)

Proses desain dimulai dengan menentukan warna *background* poster. Karena tidak ingin membuat poster terlihat basic dan polos, maka penulis memilih untuk menggunakan *chinese white* yang sesuai *color palette* atau warna yang setara dengan warna antara biru/hijau terang. Proses desain pertama dilanjutkan dengan menentukan *wording* yang

perlu ditonjolkan sehingga ukuran *font* jauh lebih besar, salah satunya adalah penulisan pada judul, sub judul, tema, peserta dan pendaftaran. Selebihnya akan disesuaikan kembali. *Font* yang digunakan dalam visual *e-poster* ini adalah Franklin Gothic (*Heavy* dan *Demi Cond*), Century Gothic dan Patra Bold. Penggunaan Franklin Gothic (*Heavy*) bertujuan untuk memberikan kesan yang tegas, formal dan penting sehingga pandangan target audiens langsung tertuju pada judul utama, sub judul yang terdiri dari tema artikel, kriteria peserta yang dapat mengikuti lomba dan link untuk mendaftarkan diri. Penulisan judul “LOMBA MENULIS ARTIKEL” menggunakan efek 3D (*Extrude & Bevel*) untuk menarik perhatian audiens agar ikut serta dalam lomba. Penggunaan *font* Franklin Gothic (*Demi Cond*) pada penulisan kriteria peserta bertujuan agar *typography* tidak terlihat tebal, tidak penuh dan mempermudah keterbacaan. Penggunaan *font* Century Gothic sendiri lebih ditujukan untuk penulisan keterangan yang umumnya berukuran kecil. Sedangkan untuk penggunaan Patra Bold diperuntukkan untuk memberikan kesan yang lebih santai.

Penulis menambahkan elemen *icon pointer* dan ilustrasi karakter yang sedang menulis agar desain poster dapat menyampaikan pesan sebagai bentuk persuasi audiens untuk ikut memeriahkan Hardiknas 2024. Desain *e-poster* lomba diikuti dengan poster persyaratan yang berisi syarat dan ketentuan yang perlu dipahami sebelum mengikuti lomba. Berbeda dari poster lomba, penulis hanya menggunakan 2 jenis *font* dalam desain poster persyaratan, antara lain adalah Franklin Gothic (*Heavy*) dan Patra Bold. Sama halnya desain poster lomba, penulis menggunakan Franklin Gothic (*Heavy*) sebagai judul utama dan sub judul, sedangkan Patra Bold digunakan untuk penjabaran keterangan.



Inspo untuk poster persyaratan

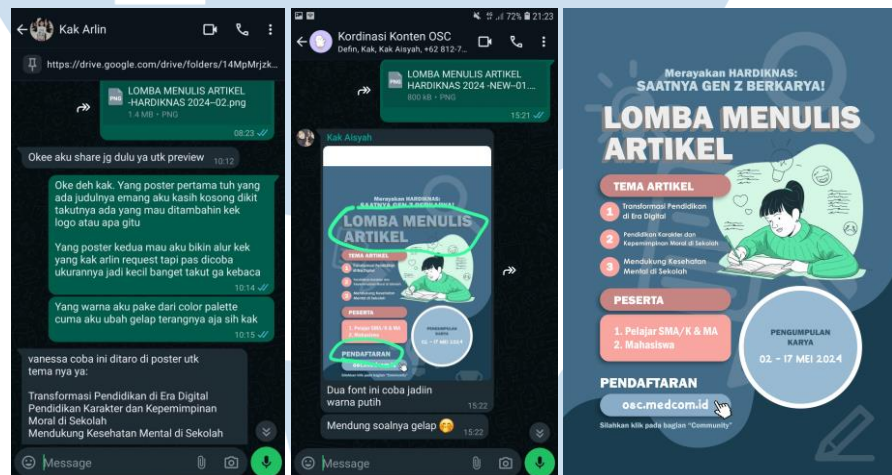


Gambar 3.21 Proses dan Hasil Desain E-Poster (Persyaratan)

Untuk poster persyaratan, *supervisor* memberikan 3 pilihan referensi. Awalnya penulis ingin memilih referensi alur pelaksanaan nomor tiga. Namun terlihat bahwa secara keseluruhan keterangan yang dituliskan dalam referensi berukuran sangat kecil sehingga penulis memodifikasi alur pelaksanaan lomba yang awalnya ingin berbentuk alur belokan menjadi alur yang diposisikan dalam deretan mulai dari atas ke bawah. Penulis tetap menggunakan referensi ketika dengan hanya mengambil referensi posisi antara ilustrasi di bagian kiri dan keterangan di bagian kanan karena secara umum, orang akan mulai membaca dari arah kiri ke kanan. Hal ini penulis lakukan untuk mempermudah audiens dalam proses penerimaan informasi lebih baik.

Hasil desain pertama dikirimkan kepada anggota tim untuk di-*preview* terlebih dahulu untuk mengetahui bagian desain yang perlu direvisi. Hasil *review* pertama yang diberikan oleh *supervisor* dan anggota tim

berupa perubahan warna *background*, perubahan penulisan *wording* dan penambahan konten untuk tema artikel. *Supervisor* menyampaikan bahwa warna *background* diubah menjadi warna seperti *daily post* Instagram. Anggota tim yang lainnya ikut menambahkan revisi untuk mengubah warna *typography* agar lebih cerah, mudah untuk dibaca dan tidak terlihat “mendung” atau dalam artian lain bagian *typography* terlihat gelap. Selain itu, penulis juga menambahkan beberapa *icon* penting seperti buku, piala, lampu, artikel dan kaca pembesar agar tampilan *background* tidak polos dan sebagai bentuk perwakilan dari lomba yang diadakan. Namun dikarenakan *icon* piala tidak terlalu dibutuhkan dan terkesan mengganggu, maka penulis menghilangkan *icon* tersebut dan menggantikannya menjadi pensil.



Gambar 3.22 Hasil Desain *E-Poster* Lomba (Kedua)

Tidak ada tambahan revisi selain penjabaran revisi yang dijelaskan sebelumnya. Untuk penambahan tema artikel, *supervisor* mengusung tiga jenis tema atau topik yang membahas mengenai “Transformasi Pendidikan di Era Digital”, “Pendidikan Karakter dan Kepemimpinan Moral di Sekolah” dan “Mendukung Kesehatan Mental di Sekolah”. Peserta dapat memilih dan membuat salah satu tema artikel yang telah disebutkan menjadi tulisan artikel yang menarik. Tidak hanya poster lomba, poster persyaratan ikut direvisi.



Gambar 3.23 Hasil Desain E-Poster Persyaratan (Kedua)

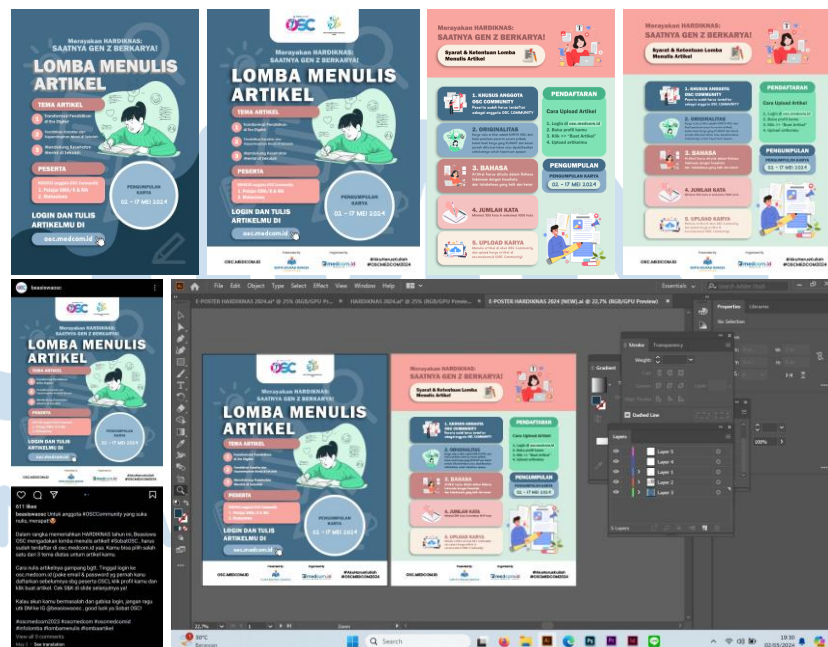
Supervisor menyarankan agar penulisan “Registrasi” diubah menjadi “Khusus Anggota OSC Community” dengan konten keterangan yang berbeda. Poster bagian kiri berisi keterangan yang bertuliskan seperti: “Peserta harus mendaftarkan diri di OSC COMMUNITY”. Bagian itu mendapatkan revisi dan diubah menjadi “Peserta sudah harus terdaftar sebagai anggota OSC COMMUNITY”. Tambahan revisi lain terlihat pada bagian kolom “Pendaftaran”. Konten pada poster kiri yang berisi link untuk mendaftarkan diri diubah menjadi cara untuk mengunggah artikel. Setelah semua revisi diselesaikan, penulis mengirimkan hasil desain kedua kepada *supervisor* dan anggota tim lain untuk di-*preview* kembali secara keseluruhan, baik dalam aspek konten dan informasi.



Gambar 3.24 Hasil Desain E-Poster Lomba (Ketiga)

Hasil *review* ketiga yang diterima dari *supervisor* dan anggota tim terhadap hasil desain kedua berupa perubahan penulisan keterangan pada bagian sub judul peserta dan pendaftaran. Penulisan keterangan yang berada di bawah sub judul “Peserta” yang awalnya ditulis untuk “Peserta SMA/K & MA; Mahasiswa” ditambah kalimat penegasan seperti “KHUSUS Anggota OSC Community”. Revisi lain ditujukan pada bagian “Pendaftaran” beserta dengan keterangan “Silahkan klik pada bagian “Community”” yang diubah menjadi sub judul berbunyi: “Login dan Tulis Artikelmumu di OSC.MEDCOM.ID”, sedangkan untuk penjelasan pada bagian keterangan dihilangkan saja.

Tidak ada tambahan revisi pada poster persyaratan sehingga penulis mengirimkan poster lomba kepada *supervisor* dan anggota tim untuk di-*preview* kembali. Dikarenakan penulis tidak teliti dalam memilih ukuran canvas dan hanya berpatokan pada kata “poster”, maka penulis membuat desain dalam poster berukuran A3 atau yang setara dengan poster 29,7 x 42 cm, bukan *e-poster* yang berukuran 1080 x 1350 px.



Gambar 3.25 Hasil Karya *E-Poster* “Lomba Menulis Artikel”

Untung saja kesalahan kecil tersebut dapat segera diatasi sehingga penulis hanya perlu mengubah ukuran *canvas* dan posisi desain dan selebihnya penulis hanya perlu menyesuaikan ukuran *font* dan ukuran elemen-elemen lainnya. Tidak hanya itu, penulis juga menambahkan *icon* piala dan mengubah *icon* pensil sehingga ditempatkan di bagian belakang elemen lain sebagai bagian dari *background*. Perbedaan desain hanya terletak pada judul yang awalnya menggunakan efek 3D diubah menjadi sentuhan *drop shadow* dikarenakan kendala teknis. Penulis tidak lupa untuk menerapkan *template daily post* Instagram ke dalam hasil karya agar *feeds* tetap rapi dan terstruktur. Desain *e-poster* “Lomba Menulis Artikel” yang telah dikumpulkan dan di-*upload* oleh pihak *supervisor* di *platform* Instagram @beasiswaosc telah berhasil meraih jumlah *likes* sebanyak 613 *likes* dan 9 *comments* dengan cepat.



Gambar 3.26 Proses *Briefing*, Desain dan Hasil Karya *E-Poster* “Hardiknas 2024”

Sebagai tambahan perayaan Hari Pendidikan Nasional 2024, penulis ditugaskan untuk membuat *e-poster* berbentuk ucapan yang disertai kutipan penting dari salah satu pahlawan pendidikan ternama, Bapak Ki Hajar Dewantara. Karya kelima ini menggunakan *software* Adobe Illustrator. Warna *background* desain dan *template* sama seperti warna *daily post* Instagram, hanya saja terdapat sedikit perbedaan dari aspek penggunaan *font* yang berbeda-beda.

Penulis menggunakan *font* Berkshire Swash untuk penulisan “Selamat Hari” dan Franklin Gothic (*Heavy*) untuk penulisan judul “Pendidikan Nasional” dan beberapa kalimat seperti “Lawan Sastra Ngesti Mulya” dan nama dari “Ki Hajar Dewantara”. Untuk penulisan bagian tanggal, penulis menggunakan *font* Eras Bold ITC untuk memberikan kesan yang santai dan formal. Sedangkan untuk penulisan kalimat singkat keterangan bertuliskan: “Dengan ilmu kita menuju kemuliaan”, maka penulis menerapkan *font* Patra Bold dan untuk penulisan “Pahlawan Nasional” penulis menggunakan jenis *font* Franklin Gothic (*Medium*).

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Rutinitas dan pekerjaan kantor yang begitu padat mengajarkan banyak hal berkesan kepada penulis, khususnya dalam bagian *social media*. Namun, tidak menutup kemungkinan apabila penulis juga mengalami kendala selama melaksanakan kegiatan kerja magang sebagai *Graphic Design Intern* di PT Citra Multimedia Indonesia (Medcom.id). Beberapa kendala atau hambatan yang penulis alami selama menjalankan praktik kegiatan kerja magang dapat dijabarkan dalam bentuk penjelasan sebagai berikut ini:

Kendala pertama adalah perbedaan karakteristik, pola pemikiran dan pandangan visual setiap anggota tim yang berbeda satu sama lainnya terhadap proses diskusi, proses pengerjaan dan penyajian konten dalam bentuk apa pun sesekali dapat menimbulkan kesalahpahaman, namun tidak mencapai kesalahpahaman yang besar. Kendala kedua adalah konten Instagram sesekali mengalami keterlambatan dalam proses desain atau hasil karya tidak cukup sesuai dengan target audiens sehingga mempengaruhi seluruh proses jadwal pengunggahan dan perolehan *insight* dari target audiens.

Kendala ketiga adalah konten TikTok mengalami keterbatasan dalam aspek peralatan dari pihak penulis sehingga hasil akhir edit video yang didokumentasikan menghasilkan kualitas yang rendah dalam artian kualitas tidak *high resolution* dan tidak maksimal. Tidak hanya itu, penulis sering mengalami keterbatasan eksplorasi ide, *draft*, konsep, kreativitas dan isi

konten yang ingin ditampilkan dalam video. Pengerjaan karya ataupun proyek yang banyak mengakibatkan penulis harus menyelesaikan pekerjaan secepat mungkin agar tugas lainnya tidak bertumpuk, namun berdampak besar hasil akhir karya yang tidak maksimal dan memuaskan.

Penulis memiliki kewajiban utama dan tanggung jawab besar untuk mengerjakan laporan dan mengejar bimbingan sebagai salah satu persyaratan kelulusan universitas. Penyelesaian penulisan laporan, proses kegiatan bimbingan dan pengerjaan *jobdesk* yang diberikan oleh perusahaan dalam waktu yang bersamaan berpengaruh pada aspek pengelolaan waktu dan konsentrasi. Hal ini mengakibatkan penulis mengalami kesulitan mengejar banyak ketertinggalan dalam jangka waktu dekat.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Walaupun penulis banyak mengalami kendala dan hambatan selama menjalankan kegiatan praktik kerja magang, tetapi pasti ada solusi yang dapat berperan sebagai jalan keluar ataupun pemecah permasalahan yang dihadapi. Setiap kendala dan hambatan yang berhasil dilewati oleh penulis menjadi bagian dari pembelajaran penting dan kesempatan besar untuk meningkatkan kinerja dan kualitas dalam diri sendiri. Berdasarkan penjabaran penjelasan terhadap kendala dan hambatan yang ditemukan, terdapat penjabaran solusi untuk masing-masing permasalahan tersebut, antara lain adalah:

Mempelajari karakteristik, pola pikiran dan pandangan visual masing-masing anggota tim terlebih dahulu. Hal ini bertujuan untuk mempermudah proses adaptasi, proses diskusi ataupun komunikasi dan penyesuaian diri dalam kelompok agar setiap kegiatan dapat berjalan lebih baik, lebih lancar dan maksimal. Mempelajari keinginan dan kebutuhan dari target audiens agar visualisasi desain dan penyampaian informasi dapat berjalan dengan selaras dan menambah antusias siswa atau mahasiswa. Tidak hanya itu saja, penulis harus memperhatikan sistem *deadline*, mempercepat proses pengerjaan dan penyelesaian pemberian tugas tanpa harus mengurangi kualitas hasil karya sehingga target audiens ikut mendapatkan kepuasan tersendiri.

Lebih berani lagi dan berinisiatif tinggi untuk mengambil tindakan meminjam peralatan rekaman agar tidak menunda waktu lebih lama. Penulis harus meningkatkan eksplorasi mengungkap ide, *draft*, konsep, kreativitas dan konten agar tidak menghambat produktifitas dalam perusahaan. Penulis harus meningkatkan kedisiplinan, belajar untuk mulai membagi tugas-tugas sesuai pengelompokan tingkatan mudah dan sulit (sehingga tidak bertabrakan), hingga pengelolaan waktu yang lebih maksimal seperti mengerjakan *jobdesk* yang mudah lebih awal atau menyicil tugas agar pengumpulan hasil karya dapat diterima lebih cepat atau tepat pada waktunya. Penulis harus membagi jadwal agar kegiatan lebih terstruktur sehingga tugas yang diberikan baik dari universitas ataupun perusahaan tidak saling bertabrakan satu sama lainnya dan bertujuan untuk meminimalisir keterlambatan dan ketertinggalan dalam proses menyelesaikan hasil akhir karya.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA