

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pelaksanaan kerja magang yang dilakukan oleh penulis memiliki keterkaitan dan koordinasi serta kedudukan tertentu yang kurang lebih dijalankan selama 5 bulan saat menjadi intern di Sinar Mas Land

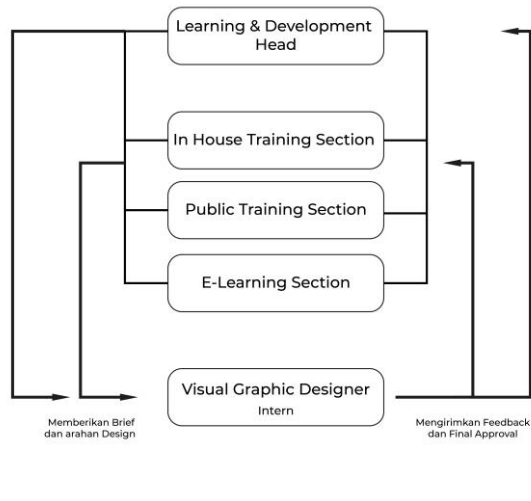
3.1.1 Kedudukan

Penulis berperan sebagai *Visual Graphic Designer* di Divisi Human Capital, pada *Department Learning & Development* Sinar Mas Land. Penulis di bimbing oleh Kak Bill Kennedy sebagai pembimbing lapangan sekaligus sebagai *E-learning Section Head*. Dalam tim inti ini juga terdapat *Section Head* lainnya yang juga dibantu oleh *Section E-learning* yaitu, *Public Training*, dan *Inhouse Training*. Sebagai *Visual Graphic Designer* dari *Learning & Development Department* turut andil dalam seluruh kebutuhan *visual* yang diperlukan oleh seluruh *Section* dalam *Learning & Development Department*. Grafik kedudukan dapat dilihat pada gambar 2.3

3.1.2 Koordinasi

Dalam pelaksanaan praktik kerja magang, penulis berkoordinasi dengan berbagai jenis *Section* yang berada dalam *Learning and Development Department*. Penulis memiliki pembimbing utama Kak Bill Kennedy yang selaku *Head Section E-learning*. Selain itu penulis juga membantu kebutuhan *Head Section Public Training* yaitu Kak Setiawati Tjandra dan *Head Section Inhouse Training* yaitu Kak Samuel Ferdianto. Seluruh hasil karya *design* dalam masing-masing *Section* akan di *quality control* oleh Bapak Arief Budiman sebagai *Head Department*. Alur koordinasi ini juga berjalan dengan cukup *flexible*, dimana penulis mendapatkan arahan tugas dan *brief* secara langsung ataupun tertulis melalui personal *chat* Whatsapp dan *E-mail*, Jumlah

porsi kebutuhan yang paling dominan terletak pada *E-learning Section* yang merupakan tugas utama dari Penulis.



Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi

Penulis juga berkoordinasi dengan menggunakan media *spreadsheets* yang dapat langsung diakses oleh seluruh tim *Learning & Development*. *Spreadsheets* ini juga digunakan oleh anak magang lainnya yang setiap *sheetsnya* sudah difungsikan hanya untuk 1 anak magang. Pada *spreadsheets* telah dibagi menjadi berbagai bagian yaitu terdiri atas tanggal *request design*, nama *design* yang ditugaskan, status, jenis, dan *requestor*. Dengan penggunaan *spreadsheets* ini mempermudah dalam koordinasi dan kontrol pekerjaan dan *design* yang diserahkan kepada penulis.

1	A	B	C	D	E	F
	Tanggal	Priority	Judul	Status	Jenis	Requestor
21	21/03/2024	1	LEGO Enchantment	Done	Flyer	Kha
22	22/03/2024	2	Footer E-Learning	Done	Lain-L	BB
23	23/03/2024	3	LEGO Cowie	Done	Lain-L	BB
32	24/03/2024	4	Logo Learning & Development Department	Done	Lain-L	BB
33	25/03/2024	5	Header Form KSS	Done	Lain-L	Kha
34	26/03/2024	6	Monthly Race Februari	Done	Flyer	Kha
36	27/03/2024	7	LEGO Cowie	Done	Slider	Kha
36	28/03/2024	8	Video Kaleidoscope 2023	Done	Video	BB
37	29/03/2024	9	Sertifikat Elevate	Done	Lain-L	BB
38	30/03/2024	10	Module Changing Your Brain Dr Lyra	Done	Video	Kha
39	31/03/2024	11	LEGO is back online	Done	Flyer	Kha
40	01/04/2024	12	LEGO is back online	Done	Slider	Kha
41	02/04/2024	13	Informasi list mandatory training karyawan Don't forget New His Journey for blabla, DNA & IT Security for	Done	Slider	Kha
42	03/04/2024	14	Testimoni Monthly Race Winner	Done	Slider	Kha
43	04/04/2024	15	What's Scheduled for April?	Done	Slider	Kha
44	05/04/2024	16	IT Security Campaign	Done	Flyer	Kha
45	06/04/2024	17	Fastest DNA Campaign April	Done	Flyer	Kha
46	07/04/2024	18	PMK Edisi Januari - Maret	Done	Flyer	Gracia
47	08/04/2024	19	PMK Edisi Januari - Maret	Done	Slider	Kha
48	09/04/2024	20	Desain E-DNA Tahap 1	Done	Flyer	BB
49	10/04/2024	21	Desain E-DNA Tahap 1	Done	Slider	BB
50	11/04/2024	22	Desain E-DNA Tahap 2	Done	Flyer	BB
51	12/04/2024	23	Desain E-DNA Tahap 2	Done	Slider	BB
52	13/04/2024	24	Desain E-DNA Tahap 3	Done	Flyer	BB
53	14/04/2024	25	Desain E-DNA Tahap 3	Done	Slider	BB
54	15/04/2024	26	Desain E-DNA Tahap 4	Done	Flyer	BB
55	16/04/2024	27	Desain E-DNA Tahap 4	Done	Slider	BB
56	12/04/2024	28	Dokumentasi Festival Ramadhan	Done	Flyer	Lain-L
57	13/04/2024	29	E-Learning	Done	Flyer	BB

Gambar 3. 2 *Spreadsheets List Jobs*

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama pelaksanaan praktik kerja magang penulis telah dipercayakan dan berhasil untuk mengerjakan beberapa tugas dan tanggung jawab sebagai berikut

Tabel 3. 1 Daftar Tugas yang Dilakukan Selama Kerja Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Ke- 1 (29 Januari – 2 Februari 2024)	<p>Pemindahan aset data dan proyek</p> <p><i>KSS – 2H23</i></p> <p><i>Flyer LEGO</i></p> <p><i>Header E-learning</i></p> <p><i>Video Kaleidoscope 2023</i></p>	<p>- Melakukan <i>briefing</i> awal transisi dengan peserta magang sebelumnya serta penjaslan tugas mendatang</p> <p>- Menerima <i>brief flyer Knowledge sharing session (KSS)-Research & Business Intelligence Divison</i></p> <p>- Memulai pembuatan <i>design flyer Knowledge sharing session (KSS)-Research & Business Intelligence Divison tahap awal</i></p> <p>- Melanjutkan <i>design flyer Knowledge sharing session (KSS)-Research & Business Intelligence Divison tahap awal</i></p> <p>- Menerima <i>brief modul You Can See Your DNA 2024</i></p> <p>- Melakukan <i>design modul You Can See Your DNA 2024</i></p> <p>- Menyelesaikan <i>design flyer Knowledge sharing session (KSS)-Research & Business Intelligence Divison dan mengirimkan melalui email kepada supervisor</i></p>

			<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan revisi <i>design</i> modul You Can See Your DNA 2024 - Mengirimkan hasil final modul You Can See Your DNA 2024 - Melakukan pengecekan aset kamera dan peralatan lain terkait kebutuhan foto dan <i>video</i> - Penyerahan seluruh aset <i>design</i> dari peserta magang sebelumnya - Mencari brainstorming dan ide dalam pembuatan logo <i>Learning & Development Department</i> - Menyusun strategi perancangan logo <i>Learning & Development Department</i> - Menyusun <i>background Header</i> form Sinar Mas Land E-Survei - Melakukan <i>review</i> pemindahan aset pada folder 1-5 - Melakukan revisi pada <i>design Merchandise</i> Sinar Mas Land - Menyelesaikan revisi <i>flyer</i> You Can See Your DNA 2024 - Menyusun penambahan <i>motion scene recap</i> pada <i>video</i> Kalaidoscope 2023
--	--	--	---

			<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan sortir <i>motion</i> untuk <i>video</i> recap - Mempersiapkan pembuatan <i>flyer</i> mendatang
2	Ke-2 (5-9 Februari 2024)	<p>KSS – 2H23</p> <p>ESI Course</p> <p><i>Flyer LEGO</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan revisi pembicara <i>flyer Knowledge sharing session (KSS)-Research & Business Intelligence Divison</i> - Menyusun Step You Can Check Your <i>DNA</i> 2024 - Melakukan sortir nama ESI Course - Melakukan Perubahan Judul Esi Course pada Google Slides - Mempersiapkan revisi <i>video</i> Kalaidoscope 2023 - Melakukan Revisi <i>flyer</i> pada Check Your <i>DNA</i> 2024 - Melakukan Pembuatan <i>Slider</i> Check Your <i>DNA</i> 2024 - Menyelesaikan 3 Course <i>design</i> pada ESI Course - Membuat wording dan caption pada 3 ESI Course - Melanjutkan pembuatan <i>design</i> ESI Course lainnya - Melanjutkan pembuatan <i>design</i> ESI Course pada kode lainnya - Membuat caption wording ESI Corse pada <i>design flyer</i> lainnya

			<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan revisi <i>Flyer Champion Race DNA 2024</i> - Melakukan transkript <i>text</i> pada lama microsoft untuk <i>EZI Course</i> kode 900
3	Ke-3 (12-16 Februari 2024)	<p><i>Flyer Udemey & Linked Learning</i></p> <p><i>ESI Course</i></p> <p><i>KSS – 2H23</i></p> <p><i>Flyer LEGO</i></p> <p><i>NHJ Module</i></p> <p><i>KSS – Induksi Pengelolaan Sampah Bertanggungjawab oleh SML</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembuatan <i>Flyer E-learning</i> untuk platform <i>LinkedIn & Udemey</i> - Menambahkan detail keterangan pada <i>ESI Course SC-900 & DP-900</i> - Melakukan pembuatan wording <i>ESI Course</i> lanjutan pada <i>SC-900 & DP-900</i> - Mengirimkan hasil revisi <i>KSS Flyer</i> - Melakukan revisi <i>design flyer Knowledge sharing session (KSS)-Research & Business Intelligence Divison</i> pada bagian informasi pelaksanaan kegiatan dan <i>Headline judul flyer</i> - Menyusun <i>template flyer slider</i> (versi merah) - Membuat <i>flyer slider You can Check Your Member Learning History</i> - Mengirimkan dan unggah hasil <i>flyer KSS</i> - Melakukan penmabahan konten <i>design</i> pada <i>NHJ module</i>

			<ul style="list-style-type: none"> - Mempersiapkan perlengkapan perekaman <i>audio</i> untuk <i>motion</i> pada pengisian formulir - Melakukan perekaman <i>audio</i> dengan Bu Susan terkait step pengisian form dalam <i>design motion</i> - Membuat <i>design flyer</i> pada <i>LEGO Champion Race</i> Periode Januari 2024 - Membuat <i>design slider</i> pada <i>LEGO Champion Race</i> Periode Januari 2024 - Melakukan sortir <i>audion</i> recording Bu Susan untuk pembuatan <i>motion</i> form - Menyusun <i>design flyer</i> induksi pengelolaan sampah Sinar Mas Land - Membuat <i>design flyer</i> induksi pengelolaan sampah Sinar Mas Land - Melakukan revisi <i>flyer</i> induksi pengelolaan sampah Sinar Mas Land
4	Ke-4 (19-23 Februari 2024)	<p>ESI Course</p> <p>KSS – ERMS</p> <p>Shooting Video (Adobe Acrobat)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan penambahan variasi <i>design</i> pada Esi Course - Membuat <i>Flyer Risk Management Awareness Training for Risk Champion</i> - Melakukan revisi <i>flyer Risk Management Awareness Training for Risk Champion</i>

		<p><i>Video IPT</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>editing audio</i> rekaman Bu Susan untuk keperluan <i>motion form</i> - Membuat dan menysuasn wording Esi <i>Course</i> dengan <i>template email</i> - Melakukan revisi <i>Flyer Risk Management</i> - Melakukan pembuatan <i>design</i> bumber <i>Welcoming Bu Ellen</i> - Menyusun asset dalam acara <i>Welcoming Bu Ellen</i> - Membuat Bumper <i>Video Welcoming Bu Ellen</i> - Melakukan <i>shooting</i> dan perekaman <i>KSS (Adobe Acrobat Pro)</i> - Membuat <i>video</i> singkat sambutan Pak Arief Budiman - Melakukan revisi <i>KSS flyer 2H23</i> terkait <i>layout</i> dan penambahan aset - Menyusun pembuatan alternatif <i>flyer KSS 2H23</i> - Membuat dan melengkapi informasi <i>ESI Course</i> lanjutan - Membuat wording dan update informasi <i>ESI Course</i> lanjutan - Membuat <i>Virtual Background KSS 2H23</i>
--	--	-------------------------	---

			<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pemindahan aset <i>shooting video</i> training <i>KSS Adobe Acrobat Pro</i> - Membuat dan merevisi informasi <i>ESI Course</i> lanjutan - Melakukan revisi wording dan update informasi <i>ESI Course</i> lanjutan - Melakukan revisi <i>design Virtual Background KSS 2H23</i> - Meperpsiapkan dan <i>meeting shooting video</i> dengan Pak Yuli untuk konten <i>video IPT</i> - Mempersiapkan peralatan <i>shooting video</i> dengan Pak Yuli untuk konten <i>video IPT</i> - Mempersiapkan teks dan alat perekaman <i>audio</i> Pak Yuli untuk konten <i>video IPT</i> - Melanjutkan pembuatan <i>design KSS 2H23</i>
5	Ke-5 (26 Februari-1 Maret 2024)	<p><i>Video IPT</i></p> <p>Merhandise Sinar Mas Land 2024</p> <p>Logo <i>Learning Hours</i></p> <p><i>KSS – 2H23</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Melaksanakan persiapan <i>shooting video</i> dengan Pak Yuli untuk konten <i>video IPT</i> - Melakukan <i>shooting video</i> dengan Pak Yuli untuk konten <i>video IPT</i> - Melakukan perekaman <i>audio</i> Pak Yuli untuk konten <i>video IPT</i> - Melakukan backup hasil perekaman <i>video</i> dan <i>audio</i> Pak Yuli

		ESI Course	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan klasifikasi hasil <i>merchandise</i> Sinar Mas Land dan sortir hasil cetak - Membuat <i>Design</i> PPT Cover untuk KSS 2H23 - Membuat <i>Background</i> PPT untuk KSS 2H23 - Melakukan pembuatan <i>design E-learning Hours 2024</i> - Melakukan revisi <i>design</i> informasi speakers pada <i>flyer</i> Pengelolaan Induksi Sampah SML - Mempersiapkan kebutuhan <i>shooting KSS</i> pada tanggal 28 Februari 2024 - Melakukan dokumentasi foto dan <i>video</i> pada <i>event</i> Fasilitator Sekolah Berhati x Sinar Mas Land - Melakukan sortir serta backup foto dan <i>video</i> pada <i>event</i> Fasilitator Sekolah Berhati x Sinar Mas Land - Melakukan backup dokumentasi kegiatan Induksi Pengelolaan Sampah bertanggungjawab oleh Sinar Mas Land - Membuat Logo <i>Learning Hours 2024</i> - Melakukan revisi Logo <i>Learning Hours 2024</i>
--	--	------------	--

			<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan sortir <i>video</i> singkat kegiatan Fasilitator Sekolah Berhati x Sinar Mas Land dalam bentuk Instagram Story - Melakukan dokumentasi hari kedua <i>Event</i> Sekolah Berhati x Sinarmas Land - Melakukan pemindahan hasil foto dan <i>video</i> dokumentasi - Melakukan pembuatan <i>Design</i> ESI Course AZ-900 - Membuat wording ESI Course AZ-900 - Melanjutkan pembuatan <i>audio</i> form IPT - Menyelesaikan convert <i>video</i> dokumentasi Sekolah Berhati x Sinarmas Land - Menyusun pembuatan poster <i>LEGO</i> Enhancement - Melakukan revisi poster <i>LEGO</i> Enhancement - Melanjutkan pembuatan <i>audio video</i> IPT
--	--	--	--

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

6	Ke-6 (4-8 Maret 2024)	<p><i>Video IPT</i></p> <p><i>Video Kaleidoscope 2023</i></p> <p><i>ESI Course</i></p> <p><i>LEGO Course</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan cek pada formulir IPT <i>Checklist</i>, Rational, dan MNF - Menyelesaikan <i>editing audio</i> voice over Bu Susan - Melanjutkan pembuatan bagian 1,2, dan3 <i>video IPT</i> - Membuat Keperluan <i>motion</i> lowerthird nama pada <i>video IPT</i> - Melanjutkan pembuatan <i>video IPT</i> bagian 4, termasuk <i>editing offline</i> dan <i>online</i> - Melanjutkan pembuatan grafik aset pada bagian 3 tentang board of <i>director</i> - Membuat animasi <i>motion</i> grafik Board of <i>Director</i> - Membuat aset speaker pada <i>flyer KSS, JLLx Sinarmas Land</i> - Menambahkan aset grafik lain pada bagian 2 <i>video IPT</i> - Menyusun pembuatan <i>design LEGO Course</i> - Meembuat revisi <i>design LEGO Course</i> - Menyusun <i>Learning Footer Design</i> pada masing-masing nama staff - Melakukan perancangan logo <i>Learning & Development Department</i>
---	-----------------------	--	---

			<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>design Footer Learning Personal</i> - Menyelesaikan <i>template footer Learning</i> - Menyusun tambahan pembuatan <i>design ESI Course</i> - Menyelesaikan wording 6 wording <i>ESI Course</i> baru - Membuat 6 tambahan <i>design ESI Course</i> - Membuat <i>Template footer data Staff SML Learning & Development Department</i> - Melanjutkan proses pembuatan logo <i>Learning & Development Department</i> - Melakukan revisi <i>Kaleidoscope 2023</i>
--	--	--	--



7	Ke-7 (11-15 Mret 2024)	<p><i>Footer E-mail</i></p> <p><i>Video Kaleidoscope 2023</i></p> <p><i>Template Sertifikat</i></p> <p><i>Flyer LEGO</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan pembuatan <i>footer</i> staff pada <i>design</i> lain - Melakukan revisi <i>footer</i> staff - Melanjutkan pembuatan logo <i>Learning & Development Department</i> - Membuat revisi <i>video</i> Kaleidoscope 2023 - Melanjutkan pembuatan <i>Header Form KSS 2024</i> - Melanjutkan pembuatan logo <i>Learning & Development Department</i> - Membuat revisi <i>video</i> Kaleidoscope 2023 - Melanjutkan pembuatan <i>Header Form KSS 2024</i> - Menerima <i>brief</i> pembuatan <i>template</i> sertifikat -Membuat <i>design LEGO</i> back <i>Online</i> -Menyelesaikan <i>design Header</i> dan <i>footer E-learning</i> -MEMPersiapkan pembuiatan <i>template</i> setifikat -Menyusun <i>video project</i> module <i>LEGO</i>
---	------------------------	--	---

8	Ke-8 (18-22 Maret 2024)	<p><i>Flyer LEGO</i></p> <p>Festival Ramadhan 2024 oleh CSR Sinar Mas Land</p> <p><i>Template Sertifikat</i></p> <p><i>Slider Testimonials</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>flyer LEGO Montly Race</i> periode Februari 2024 - Membuat <i>slider LEGO Montly Race</i> perioder Februari 2024 - Membuat 2 versi <i>Header Form KSS 2024</i> - Melakukan pengumpulan final <i>Video Kaleidoscope 2023</i> - Menyelesaikan <i>design LEGO is back online 2024</i> - Melakukan pemisahan <i>video Module Changing Your Brain Within</i> - Melakukan revisi <i>design LEGO is back online 2024</i> - Melakukan koordinasi acara Ramadhan Fest with Sinar Mas Land -Melakukan revisi <i>design flyer LEGO is back online 2024</i> -Membuat <i>template design Sertifikat partisipasi ELEVATE SAP BPC</i> -Melakukan revisi <i>design Sertifikat partisipasi ELEVATE SAP BPC</i> -Melanjutkan proses pembuatan <i>L&D Department</i> -Mempersiapkan pembuatan <i>Champion DNA Race</i>
---	-------------------------	--	--

			<ul style="list-style-type: none"> -Melakukan koordinasi dan <i>meeting</i> teknis dokumentasi terkait Festival Ramadhan 2024 -Menerima <i>brief</i> pembuatan mereview <i>E-DNA</i> 2024 -Membuat <i>design slider Testimonials Montly Race</i> 2024 -Membuat <i>design mereview DNA</i> 2024 1 dan turunannya -Melakukan revisi <i>slider Testimonials Montly Race</i> 2024
9	Ke-9 (25-29 Maret 2024)	<p>Festival Ramadhan 2024 oleh CSR Sinar Mas Land</p> <p><i>Self Report Form</i></p> <p><i>Executive mandatory program (EMP)</i></p> <p><i>E-DNA</i></p> <p>Montly <i>Testimonials</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> -Melakukan pembahasan kegiatan Festival Ramadhan 2024 -Mempersiapkan kebutuhan media produksi untuk kegiatan Festival Ramadhan 2024 -Melakukan koordinasi <i>meeting</i> untuk Tim Dokumentasi Festival ramadhan Sinar Mas Land -Melanjutkan <i>template flyer</i> pembuatan mereview <i>request DNA</i> 2024 -Membuat <i>template flyer design Self Report Form</i> 2024 -Mempersiapkan <i>brief flyer EMP</i> 2024 - Melakukan dokumentasi seluruh kegiatan Festival

			<p>Ramadhan 2024 di Q-Biq <i>Ballroom</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Mengirimkan hasil <i>template Mereview Request DNA 2024</i> - Melakukan sortir foto Festival Ramadhan 2024 -Melakukan <i>editing color grading</i> pada foto Festival Ramadhan 2024 -Menyelesaikan <i>template Flyer E-DNA</i> -Melakukan revisi konten <i>Slider Testimonials Monthly Race 2024</i> -Melakukan revisi <i>flyer Self-Report Form 2024</i> -Membuat <i>template</i> sertifikat peserta 3 <i>batch</i> -Melanjutkan <i>editing color grading</i> pada foto Festival Ramadhan 2024 -Membuat <i>flyer 4 Step E-DNA</i> -Melakukan revisi <i>flyer 4 Step E-DNA</i> -Melakukan persiapan <i>design slider 4 Step E-DNA</i> -Membuat <i>template slider EMP</i>
--	--	--	---

10	Ke-10 (1-5 April 2024)	<p><i>Executive mandatory program (EMP)</i></p> <p><i>Flyer LEGO</i></p> <p><i>E-DNA</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> -Menyelesaikan <i>design template EMPloyer Mandatory Program</i> -Membuat <i>design template slider What's On April</i> -Membuat <i>design flyer IT Security Campaign</i> -Melanjutkan <i>design slider E-DNA</i> -Menyelesaikan <i>design template What's On April</i> -Menyelesaikan <i>design template EMPloyee's Mandatory Training</i> -Membuat revisi <i>design Testimonials Race 2024</i> -Memulai pembuatan <i>design slider E-DNA Series 1, 2, dan 3</i> -Menerima <i>brief revisi slider</i> -Membuat <i>template design EMP</i> seri 1 -Melakukan revisi <i>flyer Fastest DNA 2024</i> -Melakukan revisi <i>slider Testimoni Winner Race</i> -Melakukan revisi <i>slider EMPloyee's Mandatory Program</i> -Melakukan revisi <i>slider What's On April</i> -Melakukan revisi <i>flyer IT Security Race</i>
----	------------------------	--	--

			<ul style="list-style-type: none"> -Melakukan revisi <i>template Design EMP series 1</i> -Melakukan revisi lanjutan <i>flyer Fastest DNA 2024</i> -Melakukan revisi lanjutan <i>slider Testimoni Winner Race</i> -Melakukan revisi lanjutan <i>slider EMPLOYEE'S Mandatory Program</i> -Melakukan revisi lanjutan <i>slider What's On April</i> -Melakukan revisi lanjutan <i>flyer IT Security Race</i> -Melanjutkan revisi <i>flyer dan slider E-DNA</i> -Menyelesaikan <i>design EMP Series 1</i> -Melakukan revisi <i>design EMP Series 1</i> -Menyelesaikan <i>flyer dan slider E-DNA</i> -Menyelesaikan <i>design slider testimonials</i>
--	--	--	--

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

11	Ke-11 (8-12 April 2024)	<p>Exeutive <i>Mandatory</i> Program (<i>EMP</i>)</p> <p><i>Video Reels Q1</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menyelesaikan revisi <i>design slider</i> What's on April -Membuat <i>Background & profile EMP Series Tan Wijaya</i> -Membuat animasi <i>template lowerthird Reels Quarter 1 2024</i> -Melanjutkan pembuatan <i>design video Reels Quarter 1 2024</i> -Merancang Bumper Animasi <i>EMP Series Tan Wijaya</i> - Melanjutkan pembuatan <i>reels Q1 2024</i> -Membuat <i>motion graphic template</i> judul kegiatan pada <i>reels Q1</i> -Melanjutkan pembuatan bumper opening <i>video EMP series 1</i>
----	-------------------------	--	--



12	Ke-12 (15-19 April 2024)	<p>Ezexecutive <i>Mandatory Program (EMP)</i></p> <p><i>Flyer LEGO</i></p> <p><i>Self Report Form</i></p> <p><i>Video Bumper EMP</i></p> <p><i>KSS – Gen AI</i></p> <p><i>SDP</i></p> <p><i>Pre Training</i></p>	<p>-Menyelesaikan pembuatan animasi <i>draft</i> 1 pada bumper <i>EMP</i></p> <p>-Melanjutkan <i>Reels</i> Q1 2024</p> <p>-Melakukan pemnuatan revisi <i>flyer</i> IT Security Campaign</p> <p>-Melakukan penambahan <i>design</i> logo partner pada <i>flyer EMP Batch 1</i></p> <p>-Melakukan revisi konten dan <i>layout</i> pada <i>video bumper EMP Batch 1</i></p> <p>-Menyelesaikan <i>video bumper EMP Batch 1</i></p> <p>-Membuat <i>flyer</i> PKM edisi April 2024</p> <p>-Membuat <i>slider flyer</i> PKM edisi April 2024</p> <p>-Melanjutkan <i>video reels</i> Q1 2024</p> <p>-Melakukan revisi <i>video bumper EMP Batch 1</i></p> <p>-Melakukan revisi <i>flyer</i> PKM edisi April 2024</p> <p>-Membuat <i>slider flyer</i> PKM edisi April 2024</p> <p>-Melakukan revisi <i>slider flyer</i> PKM edisi April 2024</p> <p>-Melanjutkan <i>video reels</i> Q1 2024</p>
----	--------------------------	--	--

			<p>-Melanjutkan pembuatan <i>design flyer KSS: Mengenal potensi internal ChatGPT</i> dalam meningkatkan produktivitas kerja</p> <p>-Melakukan revisi <i>design flyer KSS: Mengenal potensi internal ChatGPT</i> dalam meningkatkan produktivitas kerja</p> <p>-Membuat <i>design VBG KSS: Mengenal potensi internal ChatGPT</i></p> <p>-Merancang dan membuat <i>video ucapan animasi Ulang Tahun Ibu Monika Wiliam, Boards of Director</i></p> <p>-Menyelesaikan Poster A4 <i>Welcoming SDP Batch 32</i></p> <p>-Menyelesaikan Bumper <i>Video Welcoming SDP Batch 32</i></p> <p>-Melakukan revisi Bumper <i>Video Welcoming SDP Batch 32</i></p> <p>-Membuat dan merancang <i>video Pre Training 2024</i></p> <p>-Melakukan revisi pembuatan konten <i>video Pre Training 2024</i></p> <p>-Menyelesaikan pembuatan <i>video Safety Induuction Sinar Mas Land Customer Care Building</i></p>
--	--	--	---

13	Ke-13 (22-26 April 2024)	<p>KSS – Gen AI</p> <p><i>SDP</i></p> <p><i>Project Management Tools</i></p> <p><i>Shooting EMP Batch 1</i></p> <p><i>Slider LEGO</i></p> <p><i>Flyer LEGO</i></p>	<p>-Menyelesaikan revisi <i>design Flyer KSS: Mengenal potensi internal ChatGPT</i></p> <p>-Membuat <i>flyer In House Training Project Management Tools : Design Thinking</i></p> <p>-Mempersiapkan berbagai jenis keperluan cetak <i>SDP Batch 32</i></p> <p>-Mempersiapkan berbagai jenis keperluan <i>digital SDP Batch 32</i></p> <p>-Melakukan revisi <i>slider testimonial periode Marer</i></p> <p>-Membuat <i>design flyer Design Project Management Tools : Design Thinking</i></p> <p>-Melakukan revisi <i>flyer Project Management Tools : Design Thinking</i></p> <p>-Mempersiapkan kebutuhan pelaksanaan <i>Executive mandatory program</i></p> <p>-Melanjutka pembuatan <i>slider socialization</i></p> <p>- Melakukan <i>shooting</i> rekaman kegiatan <i>EMP Batch 1</i></p> <p>-Melakukan <i>editing</i> foto post <i>event</i> untuk keperluan <i>press release</i></p> <p>-Memulai pengerjaan <i>Slider What's on May</i></p> <p>-Melakukan penyelesaian <i>flyer Project Management Tools : Design Thinking</i></p>
----	--------------------------	--	---

14	Ke-14 (29 April – 3 Mei 2024)	<p>Sosialisasi <i>E-DNA</i></p> <p><i>Flyer LEGO</i></p> <p><i>Shooting Career Studio</i></p> <p><i>KSS – Gen AI</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> -Menyelesaikan <i>design sider</i> sosialisasi 1-3 -Melakukan revisi <i>design flyer Project Management Tools : Design Thinking</i> -Menyelesaikan pengerjaan <i>Slider What's on May</i> -Melakukan revisi <i>flyer LEGO DNA Race</i> periode Mei -Melakukan persiapan <i>shooting</i> untuk tanggal 20 April 2024 -Melakukan rekaman <i>event Career Studio</i> di auditorium Green Office Park 9 -Melakukan arsip rekaman <i>event Career Studio</i> di auditorium Green Office Park 9 -Menyelesaikan revisi <i>flyer dan slider</i> Sosialisasi 1 <i>E-DNA</i> -Membuat <i>design flyer dan slider Winner IT Security Campaign</i> - Menyelesaikan pembuatan <i>flyer Winner IT Security Campaign</i> Periode April - Membuat <i>design signange Design Thinking Event</i> - Menyelesaikan pembuiataan <i>design flyer EMP Batch 2</i> - Menyelesaikan revisi <i>Flyer KSS- Chat GPT</i>
----	-------------------------------	--	--

			<ul style="list-style-type: none"> - Membuat PPT <i>Template KSS</i> - <i>Chat GPT</i> - Melanjutkan pembuatan <i>design flyer EMP Batch 2</i> - Menyelesaikan revisi <i>Flyer KSS- Chat GPT</i> - Melanjutkan <i>design PPT Template KSS - Chat GPT</i> - Melanjutkan <i>design flyer sosialisasi E-DNA tahap 1-3</i> - Melanjutkan <i>design slider sosialisasi E-DNA tahap 1-3</i>
--	--	--	--



15	Ke-15 (6-10 Mei 2024)	<p>Sosialisasi <i>E-DNA</i></p> <p><i>E-DNA</i></p> <p><i>Self Report Form</i></p> <p><i>KSS – ERMS Batch 2</i></p> <p><i>Video LEGO 2024</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> -Menyelesaikan <i>design flyer</i> sosialisasi <i>E-DNA</i> tahap 1-3 -Menyelesaikan <i>design slider</i> sosialisasi <i>E-DNA</i> tahap 1-3 -Melanjutkan <i>video</i> sosialisasi <i>E-DNA</i> tahap 1-3 -Mempersiapkan kebutuhan revisi <i>KSS- Chat GPT</i> - Menyelesaikan <i>design flyer</i> sosialisasi 2 dan 3 - Menyelesaikan <i>design flyer</i> undangan sosialisasi - Menyelesaikan <i>flyer User Role, Superior Role, HC Bus, dan GDH Role</i> - Membuat bumper <i>video</i> Tayangan <i>Design Thinking</i> - Menyelesaikan <i>flyer Self Report Form</i> Edisi Mei - Menyelesaikan <i>slider Self Report Form</i> Edisi Mei - Mempersiapkan <i>Background EMP Batch 2</i> - Melanjutkan pembuatan <i>video LEGO 2024</i> - Menyelesaikan <i>design flyer KSS - ERMS</i> - Menyelesaikan <i>design VBG KSS - ERMS</i> - Melakukan revisi <i>design flyer & VBG KSS - ERMS</i>
----	-----------------------	---	---

			<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan dokumentasi <i>Event Design Thinking</i> 8 Mei 2024 - Menyelesaikan kebutuhan <i>background</i> dan profil <i>EMP Batch 2</i> - Melakukan revisi <i>flyer</i> dan <i>slider</i> SRF periode Mei - Menyelesaikan revisi <i>Flyer KSS - ERMS</i> - Menyediakan turunan <i>design flyer KSS - ERMS</i> - Melakukan revisi <i>flyer</i> dan <i>slider</i> sosialisasi 3 - Menyelesaikan <i>video</i> sosialisasi <i>DNA 2025</i> - Melanjutkan proses pembuatan bumper <i>EMP Batch 2</i>
--	--	--	--



16	Ke-16 (13-17 Mei 2024)	<p><i>Executive mandatory program Batch 2 (EMP)</i></p> <p><i>Flyer LEGO</i></p> <p><i>Sosialisasi E-DNA</i></p> <p><i>KSS – ERMS Session 2</i></p> <p><i>Bumper EMP Batch 2</i></p> <p><i>Reels EMP</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> -Menyelesaikan revisi <i>flyer EMP Batch 2</i> -Membuat <i>design template</i> plakat kebutuhan <i>EMP Batch 2</i> -Menyelesaikan <i>Flyer</i> sosialisasi 2 bagian <i>Superior Role & HC Bus</i> -Melanjutkan bumper <i>EMP Batch 2</i> - Melanjutkan bumper <i>EMP Batch 2</i> - Menyelesaikan <i>video bumper EMP Batch 2</i> - Melakukan revisi <i>video bumper EMP Batch 2</i> - Melakukan pembuatan <i>flyer KSS ERMS Session 2</i> - Mempersiapkan kebutuhan display <i>EMP Batch 2</i> -Menyelesaikan <i>video bumper EMP Batch 2</i> -Melakukan pembuatan <i>flyer KSS ERMS Session 2</i> -Mempersiapkan kebutuhan <i>shooting EMP Batch 2</i> -Membuat revisi <i>slider</i> sosialisasi <i>E-DNA Tahap 2</i> - Melanjutkan pembuatan <i>Reels EMP</i> Periode April
----	------------------------	--	--

			<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan arsip dan pemilihan <i>footage reels</i> Q1 - Mengerjakan <i>design</i> asset tambahan keperluan <i>reels</i> - Melakukan perekaman <i>EMP Batch 2</i> - Melakukan dokumentasi sederhana dalam bentuk foto dan <i>video EMP Batch 2</i> - Melakukan <i>backing footage video EMP Batch 2</i> - Menyelesaikan <i>design flyer KSS - ERMS Session 2</i> - Melakukan revisi <i>slider</i> dan <i>flyer</i> sosialisasi <i>E-DNA</i> Tahap 3
--	--	--	--



17	Ke-17 (20-24 Mei 2024)	<p>KSS – Gen AI <i>Session 2</i></p> <p>Sertifikat <i>BEAM</i></p> <p><i>Reels SDP</i></p> <p><i>Reels EMP Batch 1</i></p>	<p>-Melanjutkan pembuatan <i>reels EMP</i> April</p> <p>-Memulai pembuatan <i>reels Q1</i></p> <p>-Mengumpulkan asset <i>reels SDP Batch 1</i></p> <p>-Membuat <i>flyer KSS- Gen AI Session 2</i></p> <p>-Menyelesaikan pembuatan sertifikat <i>BEAM</i> Toni Hartono</p> <p>-Melanjutkan pembuatan <i>reels EMP</i> April</p> <p>-Melanjutkan pembuatan <i>reels Q1</i></p> <p>-Membuat asset <i>reels SDP Batch 1</i></p> <p>-Melakukan revisi <i>flyer KSS - Gen AI Session 2</i></p>
----	------------------------	--	--

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Visual Graphic Designer dalam *Learning & Development Department* bertanggungjawab untuk membuat seluruh kebutuhan *design* yang diperlukan baik untuk *E-learning Section*, *Public Training Section*, dan *Inhouse Training Section*. Pada masing-masing *Section* memiliki program yang berbeda-beda dengan pendekatan dan tujuan yang berbeda. Bentuk media yang dikerjakan oleh penulis berupa *flyer*, modul, *slider*, *video*, animasi *video*, bumper *video*, *merchandise*, *signage*, *shooting*, dan masih banyak lainnya. Bentuk media ini juga disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing program ada yang secara *digital* dan juga dicetak.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Dalam melaksanakan praktik kerja magang di Sinar Mas Land, penulis melalui beberapa alur dan tahapan dalam melakukan pengerjaan

design. Tahapan ini dilakukan secara runtut sehingga akhirnya dapat menghasilkan karya final yang dapat digunakan oleh perusahaan. Berikut adalah penjabaran detail terkait penciptaan *design visual* di Sinar Mas Land selama menjalani praktik kerja magang.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.1.1 Refreshment Konten Flyer & Slider LEGO, E-DNA

Salah satu tugas yang dilakukan oleh penulis adalah membuat konten flyer dan slider LEGO serta E-DNA. Penempatan konten flyer sendiri digunakan oleh perusahaan untuk blast pengumuman melalui E-mail. Sedangkan, untuk slider digunakan pada website resmi LEGO Sinar Mas Land. Konten flyer dan slider LEGO serta E-DNA sendiri adalah jenis konten yang statis dan bersifat jangka panjang. Dalam perencanaan konten ini sendiri LEGO dan E-DNA memiliki beberapa jenis konten yang harus dikerjakan seperti informasi pengumuman LEGO, tanggal-tanggal penting LEGO, informasi kompetisi LEGO, jadwal E-DNA, sosialisasi E-DNA, dan lain-lain. Dalam perancangan konten flyer dan slider ini berisi informasi baru terkait LEGO dan E-DNA yang terbaru. Dengan pembaharuan informasi ini department juga memberikan brief untuk melakukan pembaharuan jenis-jenis design tetapi masih serupa dan dalam guideline yang ditentukan.



Gambar 3. 3 Referensi KV E-DNA

Penulis diberikan oleh perusahaan sebuah referensi design sebelumnya. Refreshment yang ingin dilakukan adalah perubahan visual design serta perubahan layout design yang disertai dengan penambahan informasi yang terbaru. E-DNA ini akan disebarluaskan melalui E-mail masing-masing karyawan untuk bersiap-siap untuk pelaksanaan E-DNA yang akan dilaksanakan di tahun 2025.



Gambar 3. 4 Aset Vektor License *Flyer LEGO & DNA*

Dalam proses perancangan *flyer E-DNA* ini, penulis menggunakan beragam jenis Aset jadi yang sudah digunakan sebelumnya. Aset ini berupa logo *LEGO* yang menjadi *mandatory* dalam setiap *flyer* dan disertai dengan *graphic 3D* perempuan dengan berbagai jenis pose yang akan mendukung isi *flyer*.



Gambar 3. 5 Asistensi Pertama *Flyer E-DNA*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Penulis melanjutkan perancangan dengan *template design* yang sudah diberikan oleh perusahaan. *Flyer* dibuat dalam rasio 1080 x 1080 *pixels* pada aplikasi *Adobe Illustrator 2022*, Dalam *flyer* terdapat penggunaan *mandatory footer Learning & Development*. Pada *design* asistensi pertama penulis mengubah *hook* utama judul *flyer* dengan *visual* kertas sobek yang berwarna biru dengan sedikit gradasi warna tua ke muda. Penulis menggunakan *typeface Poppins Family* dalam pembuatan seluruh *flyer E-DNA* dan *LEGO* hal ini adalah bagian dari ketentuan perusahaan. Warna yang digunakan dalam *flyer E-DNA* adalah biru, putih, abu-abu, dan aksen warna merah. Serta penulis menambahkan tulisan *step* pada bagian kanan atas disertai dengan logo *E-DNA*.



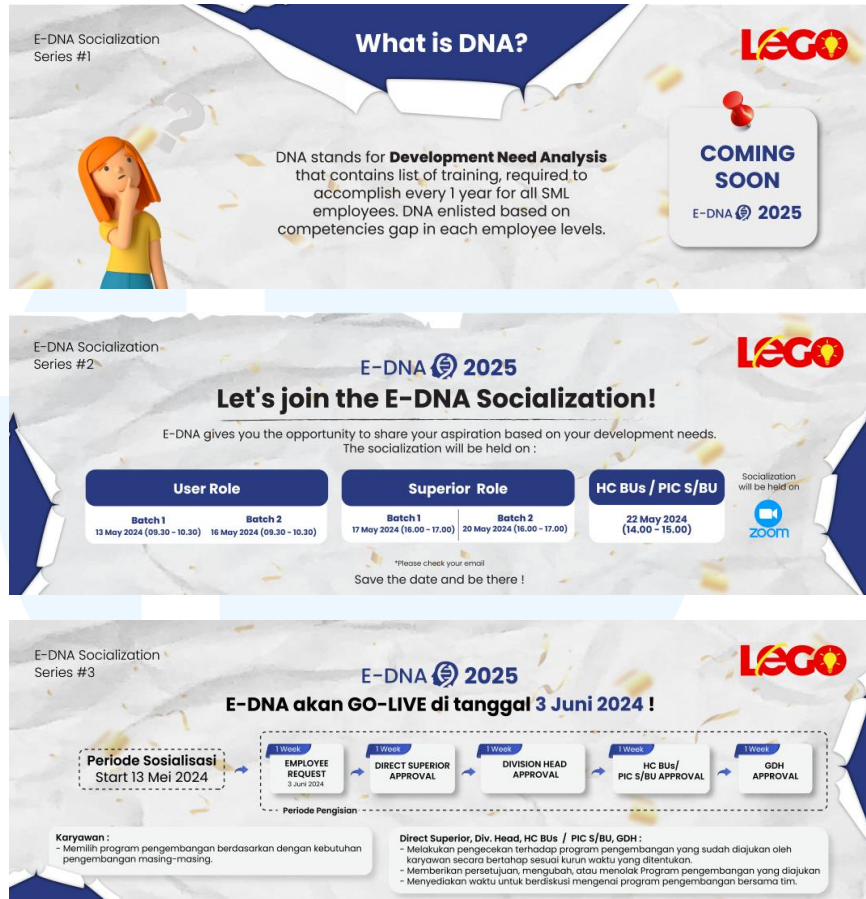
Gambar 3. 6 Finalisasi Karya *Flyer E-DNA*

Setelah selesai melakukan tahapan *design* pertama penulis kembali mendapatkan *feedback* dari *user* untuk mengubah beberapa bagian dalam *flyer* yaitu dengan menghilangkan tulisan *step* dan memindahkan serta memperbesar logo *E-DNA 2025*. Setelah itu penulis kembali mengirimkan kembali hasil revisi kepada *user* dan hasil *design* telah disetujui dan dilanjutkan ke *design* lain yang serupa.



Gambar 3. 7 Asistensi 1 *Slider* Sosialisasi *E-DNA*

Setelah pembuatan *flyer E-DNA 2025*, penulis melanjutkan pembuatan *slider* sosialisasi *E-DNA* yang terdiri atas 3 tahapan *design*. *Design* dibuat dengan *canvas* berukuran 1800 x 590 *pixels* menggunakan *Adobe Illustrator 2022*. Pada ketiga tahapan ini penulis menggunakan *background texture* kertas dan menggunakan aksent kertas yang dilipat pada sisi area kosong *design*. Pada bagian tahap pertama sosialisasi *design* ditujukan untuk memberikan informasi seputar *DNA*, pada tahap kedua sosialisasi adalah tanggal-tanggal penting bagi masing-masing posisi untuk bersiap siap pada sosialisasi yang akan dilaksanakan. Sedangkan pada tahap ketiga sosialisasi berisikan Tahapan dan periode sosialisasi yang akan dilaksanakan dalam beberapa minggu kedepan.



Gambar 3. 8 Hasil Finalisasi Karya Sosialisasi E-DNA

Setelah penulis mengirimkan hasil *design* kepada *user*, penulis mengganti dan melakukan revisi pada ketiga *slider*, yaitu pada *slider* tahap pertama perlu mengurangi copywriting pada paragraf kedua dan menambahkan informasi “*Coming Soon E-DNA 2025*”, pada *slider* tahap kedua terdapat perubahan tanggal periode *batch*, dan pada tahap *slider* ketiga terdapat penambahan informasi 1 tahapan menjadi 5 tahapan sosialisasi. Hasil revisi yang telah dibuat oleh penulis diserahkan kembali ke *user* dan penulis mendapatkan *feedback* bahwa keseluruhan *design* sudah di *approve* oleh *user* yang bersangkutan. Hasil akhir tahapan sosialisasi dapat dilihat pada gambar diatas.



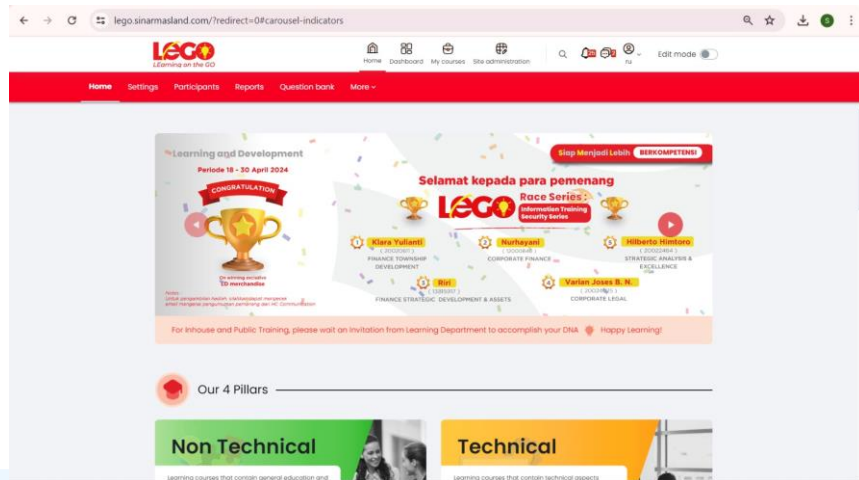
Gambar 3. 9 Asistensi 1 *Flyer* dan *Slider Winner LEGO Race*

Selain perancangan konten *E-DNA*, penulis juga melakukan perancangan pada *flyer* dan *slider LEGO*. *Flyer LEGO* akan dipublikasikan menggunakan *E-mail*, sedangkan *slider LEGO* akan dipasang dalam *website* resmi *LEGO*. Penulis menggunakan *canvas* berukuran 1080 x 1080 *pixels* untuk *design flyer LEGO* dan 1800 x 580 *pixels* untuk *design slider LEGO*. Kedua *design* ini merupakan pengumuman informasi pemenang dari *LEGO Race Series*. Dalam perancangan ini penulis menggunakan *mandatory footer* perusahaan yang berwarna merah. Pada perancangan *flyer* dan *slider LEGO* warna yang digunakan dalam *design* dominan merah, putih, abu-abu, dan aksent kuning. Sama halnya dengan *E-DNA* pada *design LEGO* penulis menggunakan *tyeface Poppins Family* yang merupakan *template* perusahaan.



Gambar 3. 10 Hasil Akhir *Flyer* dan *Slider Winner Race LEGO*

Setelah penulis menyelesaikan hasil *design flyer* dan *slider Winner Race LEGO*, penulis mengirimkan *design* kepada *user*. Penulis mendapatkan *feedback* untuk melakukan revisi pada *flyer* dan *slider Winner Race LEGO*. Pada bagian *flyer* penulis mengganti copywriting pada Informasi pengambilan hadiah, sedangkan pada *design slider* penulis menambahkan notes pesan pengambilan pada bagian kiri bawah yang terletak dibawah aset piala. Setelah melakukan revisi penulis mengirimkan kembali hasil *design* kepada *user*. Pada gambar diatas merupakan hasil finalisasi *slider* dan *flyer Winner Race LEGO*.

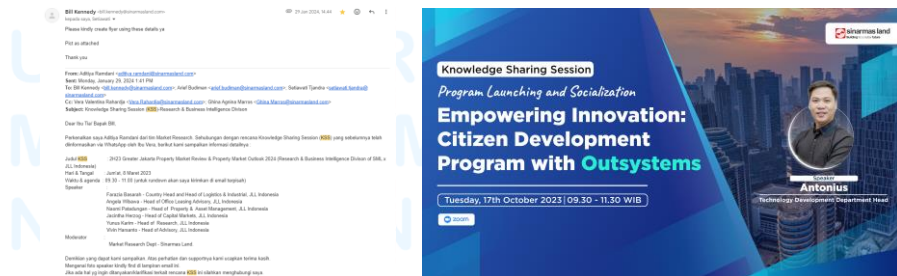


Gambar 3. 11 Finalisasi Slider Winner Race LEGO Pada Website

Hasil finalisasi *design slider Winner Race LEGO* yang telah disetujui oleh *user* kemudian diunggah pada tampilan *website* resmi *LEGO Sinar Mas Land*. Terlihat hasil *slider* terletak pada halaman *dashboard*, *slider* akan terlihat dan menjadi pengumuman informasi ketika mengunjungi laman *dashboard* pada *website LEGO Sinar Mas Land*

3.3.1.2 Refreshment Flyer Knowledge sharing session

Selama melakukan praktik kerja magang, penulis juga bertanggungjawab atas proyek program dari *Public Training Section*. Salah satu program yang dilaksanakan oleh *Public Training Section* adalah *KSS (Knowledge sharing session)*. Pelaksanaan program *KSS* sendiri dapat dilakukan secara *offline* ataupun *online*.



Gambar 3. 12 Brief Awal Flyer KS

Dalam pelaksanaan program *KSS* ini, dibutuhkan beberapa media publikasi seperti *flyer* undangan *KSS*, dan jika *event* dilaksanakan secara *online* maka diperlukan juga *design virtual background meeting*. Penulis mendapatkan *brief* awal yang diberikan oleh PIC program melalui *E-mail*. *E-mail brief* berisi keterangan detail pelaksanaan program dan aset kebutuhan yang diperlukan di dalam *flyer*. Pada *brief* awal ini terdapat sisipan foto pembicara yang harus diletakkan didalam *flyer*. Penulis juga mendapatkan referensi *flyer* terdahulu sebelum dilakukan *refreshment design*.



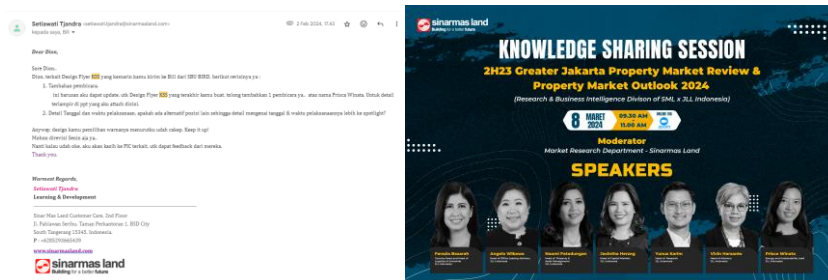
Gambar 3. 13 Aset *Flyer KSS*

Berdasarkan aset pembicara yang disertakan didalam *E-mail*, penulis menyadari bahwa jumlah pembicara yang harus disertakan cukup banyak. Selain itu penulis juga harus menyertakan logo Sinar Mas Land dan logo partner JLL sebagai *mandatory flyer*. Pada bagian *brief* juga disertakan untuk memberikan *visual* yang mendukung topik acara yaitu mengenai *property*. Oleh karena itu penulis mencari aset foto berlisensi dari *freepik* dengan tema *landscape property* dan gedung-gedung sebagai *visualisasi* untuk membantu penulis dalam memvisualkan topik acara yang akan dilaksanakan.



Gambar 3. 14 Asistensi 1 *Flyer KSS*

Setelah penulis melakukan pengolahan *brief* dasar, penulis membuat draft pertama untuk *flyer KSS*. Penulis menggunakan format canvas ukuran A4 dengan orientasi landscape pada aplikasi Adobe Photoshop 2022. Dalam draft pertama penulis menggunakan perpaduan warna biru gelap dengan biru muda [ada background dan dipadukan dengan warna putih dan kuning pada bagian tulisan untuk memberikan kontras. Aset pembicara diedit dengan dicrop masing-masing serta dihapus backgroundnya menggunakan teknik masking dan pada bagian pembicara diberikan efek black and white. Kemudian penulis menambahkan informasi nama dan jabatan pembicara pada bagian bawah foto dengan kombinasi warna kuning serta putih menggunakan background abu-abu tua. Penggunaan Typeface yang digunakan adalah jenis script pada bagian Header dan sans serif. Pada body text. Hadil dari design pertama ini kemudian penulis kirimkan kembali kepada user untuk menunggu feedback design dan masukkan.



Gambar 3. 15 Asistensi 2 *Flyer KSS*

Setelah penulis berhasil mengirimkan hasil asistensi pertama, penulis mendapatkan *feedback* untuk penambahan 1 pembicara dan untuk mengganti *font* pada judul untuk tidak menggunakan *font script* yang terlihat kurang formal. Serta ada penambahan *layout* hari, jam, dan tempat pelaksanaan *event*. Penulis melakukan revisi dengan mengganti *font* judul menjadi *sans serif* yaitu *font* Anton, dan pada *body text* tetap menggunakan *Montserrat Family*. Dari hasil asistensi kedua penulis mengirimkan kembali hasil *design* untuk *direview* oleh *user*.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 16 Asistensi 3 *Flyer KSS*

Setelah *design* kedua direview oleh *user*, penulis mendapatkan *feedback* untuk mengganti warna menjadi lebih terang, dan memasukkan unsur *visual* foto sebagai *background*. Pada *feedback* ini penulis juga mendapatkan tambahan aset moderator dan juga logo partner JLL. Dengan ini penulis ikut mengganti warna tulisan pada *body text* menjadi hitam agar lebih kontras dengan *background* yang terang. Pada revisi ini penulis menggunakan *background masking* dan juga menambahkan kotak dengan transparansi 50% pada bagian moderator dan pembicara. Berdasarkan hasil *review* penulis juga menambahkan detail keterangan lokasi berupa *meeting* ide dan juga *password meeting* ZOOM. Setelah selesai melakukan revisi *design* ketiga penulis kembali mengirimkan hasil *design flyer KSS* untuk direview oleh *user*.



Gambar 3. 17 Asistensi 4 *Flyer KSS* (2 Opsi)

Pada revisi ketiga *design* yang diajukan oleh penulis sudah sebagian besar di *approve* oleh *user*. Namun, *user* meminta 2 opsi dari sisi warna tulisan dan foto pada bagian *background*. Dengan ini penulis membuat variasi kedua dengan tulisan *body text* berwarna biru tua dan opsi foto *background* yang tertera pada gambar aset diatas.



Gambar 3. 18 Finalisasi *Flyer KSS & Virtual Background ZOOM*

Setelah melalui hasil *review*, opsi yang dipilih *user* adalah *design* opsi kedua. Berdasarkan hasil *flyer* kemudian *user* melakuakn *request* kepada penulis untuk membuat *design* virtual *background* ZOOM yang senada dengan tema *flyer*.

3.3.1.3 Refreshment *Flyer Executive Mandatory Program*

Selain program *Section Public Training*, program pada *Section In House Training* juga melakukan *request refreshment* filter *design*. Program yang dijalankan oleh *Inhouse Training* adalah *Executive Mandatory Program (EMP)*. Dalam program ini *event* dapat diselenggarakan secara *offline* atau *online*. Dalam menunjang keberlangsungan *event* dengan baik, maka diperlukan media publikasi dan informasi yang tepat.



Gambar 3. 19 Referensi contoh *Flyer EMP*

Dalam perancangan *design refreshment flyer EMP*, penulis diberikan referensi *brief* berupa *flyer event* terdahulu. Dengan pembaharuan metode *EMP* yang dilaksanakan di tahun 2024, *user* meminta agar *flyer* tetap dalam kaidah *visual* korporat yang lebih tidak monoton dan lebih kontras. Hal ini juga dikarenakan *EMP* yang dilaksanakan berjalan secara *offline* di Green Office Park 9, BSD. Program *EMP* sendiri terbagii atas 3 lingkup bidang. Pada masing-masing bidang diminta untuk memiliki *color pallete* yang berbeda contohnya adalah, dominan merah, dominan biru, dominan hijau. *Flyer* yang *direquest* juga akan sekaligus digunakan untuk undangan dalam *event EMP* tersebut, sehingga detail informasi harus dapat dilihat dengan jelas.



Gambar 3. 20 Aset *Flyer EMP*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

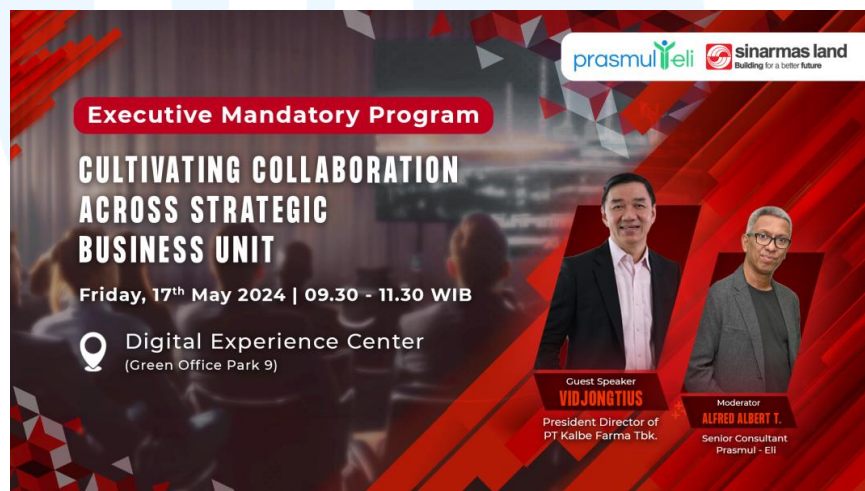
Berdasarkan *brief* yang telah diberikan kepada penulis, maka penulis mengumpulkan aset sebagai bahan dalam pembuatan *flyer* tersendiri. Aset yang digunakan berupa logo Sinar Mas Land, logo Prasmul Eli, geometrik grafik vektor, foto pembicara, foto moderator, dan juga foto *background* yang mendukung. Aset yang telah dikumpulkan akan menjadi bahan dalam membuat *refreshment design flyer EMP*.



Gambar 3. 21 Asistensi 1 *Flyer* EMP

Setelah melakukan pengumpulan aset, penulis memulai pembuatan *flyer* EMP. Dalam pembuatan *flyer*, penulis menggunakan *canvas* dengan ukuran 1920 x 1080 *pixels* dalam orientasi *landscape* menggunakan *Adobe Photoshop* 2022. Ukuran rasion 16:9 dipilih oleh penulis berdasarkan *request user* dan memudahkan penempatan *flyer* pada media presentasi, dan TV *digital* yang terletak ditempat *event* berlangsung. Dalam perancangan *flyer* ini penulis memulai dengan melakukan *editing* foto pembicara dengan mengatur warna menggunakan fitur *camera raw filter* dan menghilangkan *background* dengan teknik *masking*.

Dalam perancangan *flyer* ini penulis menggunakan *mood color* berwarna merah, untuk memberikan keseriusan dan ketegasan dalam mendukung topik *event* yang akan dibawakan mengenai mEMPPerluas strategi unit bisnis. *Typeface* yang digunakan dalam perancangan *flyer* ini adalah jenis *sans serif* yaitu *Formula Family* dan *Montserrat Family*. Warna *font* yang digunakan adalah merah dan putih mengikuti *mood* warna dari *design* keseluruhan *flyer*. Setelah *design* selesai, penulis mengirimkan kembali *flyer EMP* kepada *user* untuk dilakukan *review*.



Gambar 3. 21 Hasil Akhir *Flyer EMP*

Setelah melalui hasil *review* oleh *user*, penulis mendapatkan *feedback* untuk memberikan tambahan aset moderator yaitu berupa foto, nama, dan gelar, serta penambahan logo partnership dengan Prasmul Eli. Selanjutnya penulis melakukan perubahan ukuran untuk disesuaikan dengan tambahan aset moderator. Setelah melakukan revisi penulis mengirimkan kembali hasil *design flyer EMP* dan *user* melakukan aproval untuk menjadi hasil akhir *flyer EMP*.



Gambar 3. 22 Finalisasi *Flyer EMP* Pada Ruang *Event*

Hasil akhir *flyer* yang sudah disetujui oleh *user* kemudian, dipindahkan pada media *digital TV* portable yang berfungsi sekaligus sebagai *welcoming screen* untuk para peserta yang akan mengikuti *offline*.

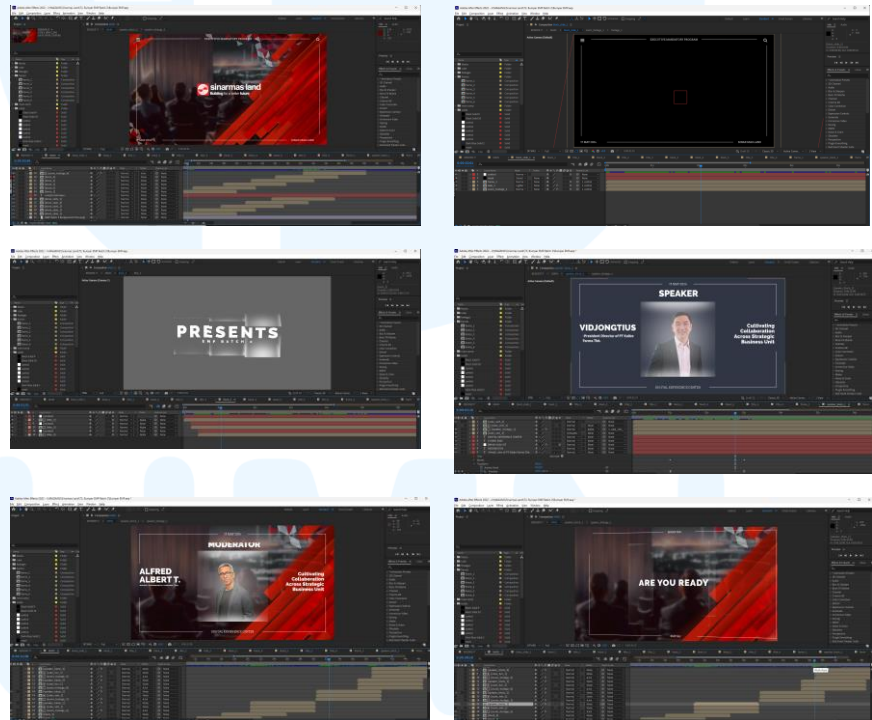
3.3.1.4 Pembuatan *Video Bumper EMP*

Selama praktik kerja magang di Sinar Mas Land, penulis juga bertanggungjawab untuk membantu menyediakan media informasi dan persuasi dalam bentuk *video*. Salah satu bentuk implementasinya adalah membuat *video bumper event offline*. Penggunaan bumper *video* ini adalah sarana pendukung berjalannya *event offline*. Bumper *video* digunakan sebagai *opening video event* yang bertujuan untuk memberikan informasi cepat yang didapatkan dengan durasi singkat, serta sebagai tanda dari *event* yang akan di mulai sesaat lagi.



Gambar 3. 23 *Brief Referensi Bumper Opening EMP*

Dalam perancangan video bumper EMP, penulis mendapatkan referensi video bumper terdahulu. User menginginkan agar video dibuat secara singkat dan padat dengan isi konten yang menyertakan seluruh informasi pelaksanaan *event* EMP. Selain itu penulis juga turut menyertakan informasi keterangan pembicara dan moderator *event*. Berhubungan dengan terjalannya kerja sama dengan pihak di luar Sinar Mas Land, penulis juga diminta untuk mencantumkan logo Sinar Mas Land dan Prasmul Eli. Langkah selanjutnya yang dilakukan penulis adalah mengolah *brief* berdasarkan hasil *flyer* yang sudah diproduksi untuk dianimasikan menjadi sebuah bumper *motion*.



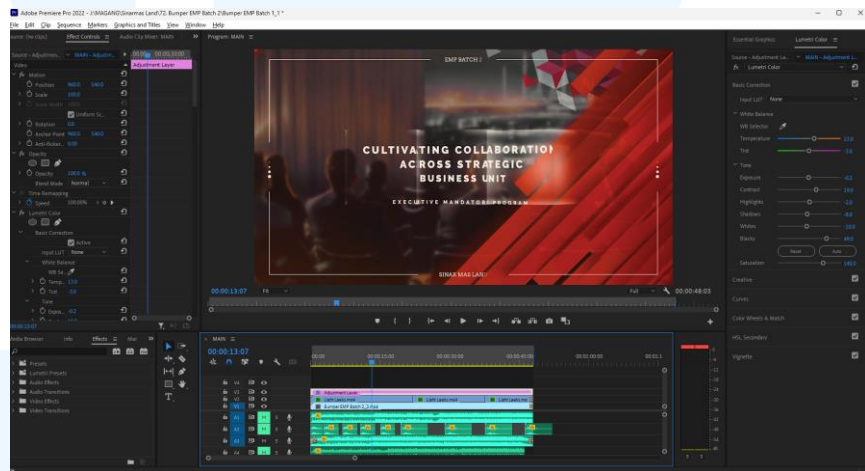
Gambar 3. 24 Proses Pembuatan *Motion* Bumper Pada *Adobe After Effect* CC 2022

Berdasarkan hasil *brief* yang telah penulis terima, penulis melanjutkan proses perancangan *video* bumper dalam bentuk animasi dengan menggunakan *Adobe After Effect 2022*. Penulis menggunakan rasio *video motion* dalam durasi 60 detik dengan *composition* berukuran 1920 x 1080 *pixels*, 30 fps. Pada proses pembuatan bumper ini, penulis membagi beberapa *scene* menggunakan blok *storyboard*, yang jika diurutkan berdasarkan *storyboard* adalah sebagai berikut :

1. Logo Sinar Mas Land
2. Logo Prasmul Eli
3. *Presents (EMP Batch 2)*
4. Judul *EMP*
5. Tanggal Pelaksanaan
6. Profil Pembicara
7. Profil Moderator
8. Ajakan Penutup
9. Logo Sinar Mas Land.

Selanjutnya, penulis menyusun dan membagi masing-masing *scene* yang telah disusun menjadi dalam *composition*. Pembuatan animasi yang penulis gunakan adalah *shape motion*, yaitu menciptakan *visualisasi motion* secara 3D ketika melakukan transisi antar *scene*. Dalam pembuatan animasi 3D *moving* ini penulis memanfaatkan bantuan *null object* untuk menggerakkan *shape* 3D dengan isi *text* agar selaras dengan pergerakan. Pembagian durasi *scene* pada masing-masing animasi disesuaikan dengan total durasi *video*.

Penulis memanfaatkan beberapa *tools* yang digunakan dalam pembuatan *basic animation text* seperti, *transform*, *angle*, *opacity*, dan *masking*. Kemudian, penulis melakukan tahap animasi dan pergerakan seperti berpindah ke kanan, kiri, atas, bawah, membesar, dan mengecil, serta animasi lainnya menggunakan titik *keyframe*. Animasi *keyframe* yang dirancang oleh penulis disesuaikan pada isi konten masing-masing, penulis juga menggunakan *time remapping* yang tersedia pada bagan *keyframe* untuk mengatur kecepatan animasi dan kenyamanan pergerakan animasi yang tidak patah dan kaku. Penulis juga menambahkan *background moving* pada area latar dan menambahkan beberapa variasi *frame* yang selaras dengan pergantian masing-masing *scene*.



Gambar 3. 25 Menyusun Aset *Motion* dengan Lagu dan *Clip* Pendukung

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Setelah proses pembuatan animasi melalui *Adobe After Effect 2022*, penulis melanjutkan proses perancangan dengan menggabungkan setiap *scene* dan *clip* agar dapat disusun lebih mudah dan disertai dengan penambahan aset lainnya menggunakan *Adobe Premiere Pro 2022*. Penulis tetap menggunakan format *sequence* berukuran 1920 x 1080 *pixels* dengan 30 fps. Pada bagian *project*, penulis menambahkan seluruh hasil aset yang sudah di render beserta dengan *audio music license* dengan tema *upbeat corporate*, dan aset *video light leaks license* sebagai unsur tambahan yang akan disertakan dalam keseluruhan *video*. Pada proses penyusunan ini penulis melakukan perubahan volume *audio* menjadi -6 dengan penambahan *fade audio* pada bagian akhir *video*. Penulis juga menambahkan aset *light leaks* dengan penambahan *adjustment layer* untuk mengatur *color grading* menggunakan *effect lumetri color* pada *video*. Penambahan *adjustment layer* untuk memberikan hasil *video* dengan warna dan tingkat kontras yang lebih tinggi serta digunakan juga untuk mengatur *hue* warna pada *lights leaks* yang ditambahkan.





Gambar 3. 26 Hasil Akhir Bumper EMP

Setelah melalui proses penyusunan aset melalui *Adobe Premiere Pro 2022*, penulis melakukan *export video* dengan format H.264 pada kualitas paling tinggi. Setelah itu penulis mengirimkan hasil *video preview* kepada *user* untuk *direview*. Berdasarkan hasil asistensi pertama, penulis tidak mendapatkan *feedback* untuk melakukan revisi sehingga sekaligus sudah menjadi hasil akhir. Potongan hasil akhir *video* dapat dilihat pada beberapa *scene* pada gambar diatas.

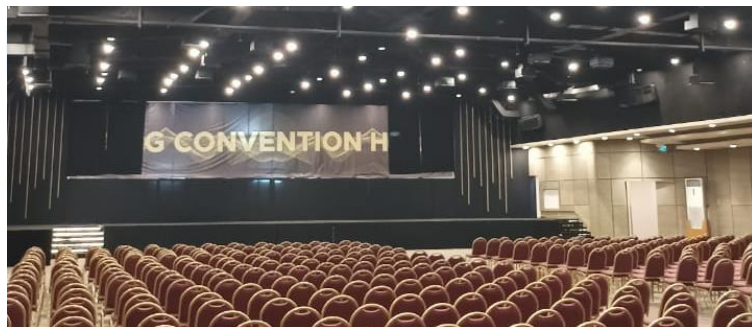


Gambar 3. 27 Finalisasi Pemasangan Bumper *EMP* pada *Event*

Pada acara berlangsung tim panitia *event* sudah merancang tata letak ruang sekaligus menempatkan sebuah layar TV pada bagian luar ruangan di dekat meja registrasi *event*. Pemasangan *video* ini dilakukan di Gedung *Digital Experience Center (Green Office Park 9)*. *Video* hasil akhir yang diputar (*loop*), hingga acara segera berlangsung.

3.3.1.5 Dokumentasi *Event* “Festival Ramadhan”

Selama penulis melakukan kerja praktik magang di Sinar Mas Land, penulis mendapatkan kesempatan dan diberikan tanggung jawab untuk menjadi panitia dokumentasi pada acara “Festival Ramadhan” yang digelar oleh CSR Sinar Mas Land. Acara “Festival Ramadhan” 2024 ini digelar di *Q Big Ballroom, BSD* pada tanggal 26 Maret 2024.



Gambar 3. 28 Lokasi Dokumentasi *Event* Festival Ramadhan

Pada proses perancangan dokumentasi Festival Ramadhan, penulis berkoordinasi dengan tim CSR Sinarmas Land untuk melakukan pembagian tugas dan membagi teknis pengambilan dokumentasi yang akan dilaksanakan secara *live*. Tim dokumentasi dibagi menjadi 3 yaitu 2 orang berperan sebagai fotografer dan 2 orang lainnya berperan sebagai videografer. Penulis ditugaskan dan diberikan tanggung jawab untuk menjadi tim fotografer yang akan berfokus pada kegiatan di dalam *Ballroom Q Biq*.

Pada tanggal 22 Maret 2024, penulis melakukan koordinasi tim dan proses pemetaan panggung untuk mempersiapkan *positioning* setiap tim. Pada tanggal 25 Maret penulis melakukan *briefing* singkat yang berlokasi langsung di *Q Biq Ballroom* untuk melihat langsung kondisi *venue* sebelum kegiatan berlangsung di tanggal 26 Maret 2024.



Gambar 3. 29 Proses Edit *Color Grading* Foto

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Pada tanggal 26 Maret 2024, penulis memulai dokumentasi pada pukul 08.30 – 17.00 WIB. Dalam mendukung proses kelancaran dokumentasi, penulis menggunakan beberapa peralatan kamera yaitu kamera Canon 5D Mark II serta dilengkapi dengan lensa Canon 24-105mm, F4 dan lensa Canon 85 mm, F1.4. Lensa Canon 24-105mm digunakan oleh penulis untuk mengambil orientasi foto *longshot* hingga medium *close up*. Sedangkan pada lensa Canon 85 mm digunakan untuk mengambil detail foto secara medium *shoot*. Setelah melakukan proses dokumentasi, penulis melakukan pemilihan foto yang disesuaikan dengan *request user* pada setiap *event list* yang ada dalam *rundown* kegiatan acara Festival Ramadhan. Penulis melakukan proses *editing* tahap pertama adalah *color grading*.



Gambar 3. 30 Tahapan *Editing* Foto (*Color Grading, Adjustment, Dodge, Burn*)

Color grading dilakukan menggunakan *Adobe Photoshop 2022* dengan fitur *Camera Raw Filter*. *Color grading* yang dilakukan oleh penulis dipermudah dikarenakan penggunaan format RAW. File mentah ini menjadi pendukung *color grading* yang lebih optimal dan maksimal karena belum diolah di dalam kamera. Proses *color grading* yang dilakukan oleh penulis, melibatkan fitur *basic correction*, *curves*, *detail*, *color mixer*, dan *color grading*. Pada hasil *color grading* pertama perubahan warna yang dituju adalah lebih *warm* kearah warna kuning dan membawa vibrasi kehangatan sebagai salah satu bentuk *visualisasi* kehangatan suasana Festival Ramadhan.

Setelah melalui proses *color grading*, penulis melanjutkan *editing* dengan menambahkan efek *burn & dodge* pada bagian tertentu di area foto. Efek *burn* sendiri ditujukan pada area yang ingin digelapkan, dan penambahan efek *dodge* ditujukan pada area area yang ingin diterangkan. Penulis melanjutkan *editing* dengan menambahkan efek *sharpen* dan *blur* pada foto. *Sharpen* digunakan pada objek foto untuk mempertajam beberapa area tentu pada bagian objek, dan efek *blur* digunakan pada area *background* foto. Setelah melalui hasil *editing* ini penulis menerapkan hasil *color grading*, *burn & dodge*, serta *sharpen & blur* kepada seluruh aset foto yang telah dipilih dan diatur menjadi *preset* warna.



Gambar 3. 31 Hasil Finalisasi Foto Festival Ramadhan

Seluruh hasil foto yang sudah diedit oleh penulis diserahkan kepada *user* untuk mendapatkan *review*. *User* memberikan *approval* untuk

seluruh hasil foto, sehingga seluruh hasil akhir *editing* foto pada asistensi pertama sudah merupakan hasil akhir dan finalisasi foto.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani kerja magang di Sinar Mas Land, terdapat beberapa kendala yang penulis alami. Adapun kendala yang penulis alami sebagai berikut:

1. Penulis berada dalam divisi non *design*, yaitu Human Capital khususnya dalam *Learning & Development Department*. Dalam *Section* kedudukan penulis, pembimbing lapangan penulis tidak memiliki latar belakang bidang kreatif, sehingga penulis secara mandiri yang membuat dan menyusun *brief* serta melakukan dan memegang arah *visual* dan *guideline visual* yang dibuat untuk program-program yang dijalankan.
2. Dalam mengerjakan *design*, penulis mendapatkan banyak sumber permintaan *design* yang tidak hanya disalurkan melalui satu PIC, namun masing-masing *Section Head* langsung berkoordinasi dengan penulis untuk membahas keperluan *design*. Hal ini menyebabkan *tracking* masing-masing *list request* menjadi berantakan dan kurang rapi
3. Penulis kekurangan aset asli jadi yang dimiliki oleh *Section* tempay penulis melakukan kerja magang.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Setiap kendala yang dialami oleh penulis selama melakukan kerja magang di Sinar Mas Land tentu diatasi dengan sebuah solusi bersama, berikut solusi untuk menyelesaikan kendala yang dialami penulis:

1. Penulis melakukan *meeting* langsung secara bersamaan dengan *Section Head* dan *department Head*, *meeting* ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang sama yang diinginkan. Bertepatan dengan posisi penulis yang menggantikan posisi orang lain

sebelumnya, maka penulis melakukan *adjustment* sendiri dan diimbangi dengan konsultasi kepada *Section Head* secara pribadi dan dilakukan verifikasi dan *approval* oleh *department Head*. Kemudian Penulis juga menentukan gaya *visual* yang lebih kreatif dan inovatif yang masih masuk dalam kategori *design* korporat.

2. Mengatasi banyaknya permintaan *design* dari berbagai PIC, maka penulis mengusulkan *track jobdesk list* kepada *Section Head*, yang berguna untuk memantau seluruh kinerja dan status pekerjaan. Hal ini termasuk dengan jenis *request*, status *request*, dan *requestor*. Dengan menggunakan *list* ini memudahkan penulis untuk melakukan pengecekan dan melakukan koordinasi dengan PIC yang melakukan *request design*.
3. Dalam memenuhi kebutuhan aset *design*, penulis menggunakan aset foto dengan kualitas yang cukup baik, dan perusahaan juga memberikan akses ke akun situs berbayar seperti *freepik premium* agar penulis dapat menemukan foto-foto dan aset yang lebih layak dan lebih mudah.

