

## BAB III

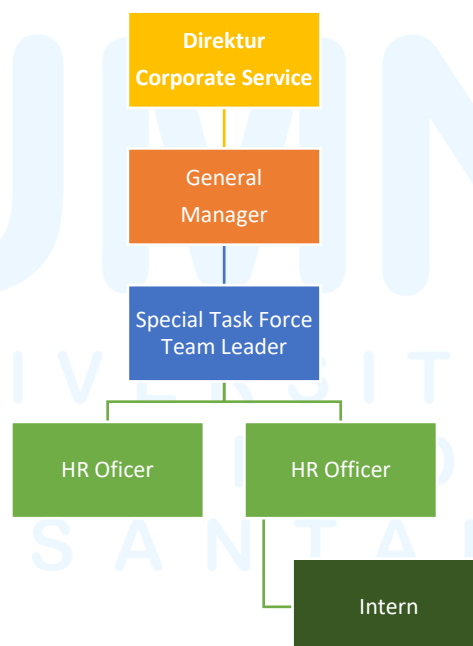
### PELAKSANAAN MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Pada pelaksanaan kegiatan magang di PT Summarecon Agung Tbk, penulis berperan sebagai karyawan magang desainer grafis. Penulis dibimbing oleh 2 *HR Officer* dalam satu divisi yang sama yaitu divisi *Human Resources Development*. Setiap proyek yang dilaksanakan dan dikerjakan disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan. Berikut adalah penjelasan mengenai kedudukan dan alur koordinasi pelaksanaan magang penulis di PT Summarecon Agung Tbk :

##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Untuk kegiatan magang saat ini, penulis ditempatkan di Unit pengelolaan bisnis *Corporate Service*, departemen *Human Resources Corporate*. Ditempatkan pada divisi *Human Resources Development*, yang dimana salah satu projeknya adalah *website Summarecon Learning*. Berikut adalah bagan penjelasan struktur organisasi dalam divisi *HR Development* :

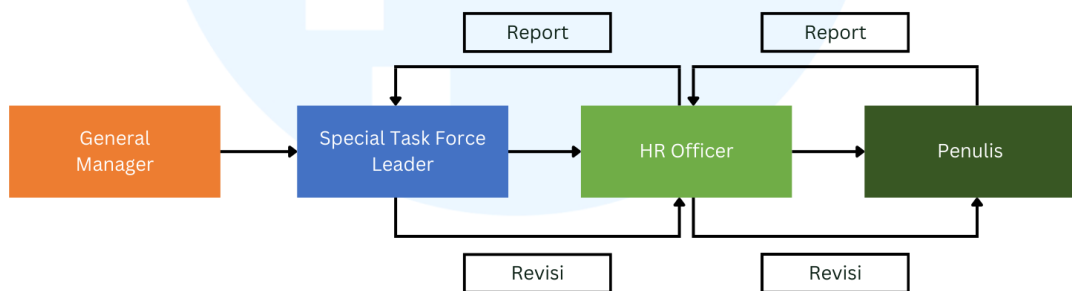


Gambar 3. 1 Bagan Struktur Divisi *HR Development*  
Sumber : Dokumentasi Perusahaan

Saat ini divisi *Human Resources Development* berisikan 5 orang, 2 *HR Officer*, dan 3 karyawan magang desainer grafis, salah satu dari 3 karyawan magang adalah penulis. Dan dipimpin oleh *Special Task Force Team Leader*. Dengan adanya struktur organisasi yang jelas dan terstruktur, proses kerja perusahaan akan lebih mudah untuk dijalankan.

### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Masing-masing karyawan magang desainer grafis memiliki tugasnya masing-masing. Meskipun terkadang ada proyek yang dikerjakan bersama ataupun proyek yang sama tetapi dikerjakan masing-masing untuk membuat alternatif yang lebih bervariasi. Berikut adalah bagan alur koordinasi dari *General Manager* sampai dengan penulis di tim Summarecon Learning :



Gambar 3. 2 Bagan Alur Koordinasi divisi Human Resources Development

Pekerjaan yang diberikan kepada penulis adalah pekerjaan yang dibutuhkan perusahaan dalam melaksanakan uji coba dan membangun Summarecon Learning. *Special Task Force* dan *HR Officer* melakukan diskusi dan meeting untuk menentukan apa saja yang dibutuhkan untuk Summarecon Learning. Setelah itu, *brief* baru diberikan kepada penulis dan karyawan magang desainer grafis lainnya untuk dikerjakan.

Setelah paham dengan *brief*, penulis akan diberikan *deadline* dan mengerjakan tugas tersebut. Jika tugas sudah selesai, penulis akan melakukan *report* dan revisi kepada *HR Officer* dan membetulkan kembali titik-titik yang salah. Proses ini terkadang membutuhkan *meeting* ataupun *brainstorm* bersama. Lalu, tugas yang sudah diperbaiki dan sudah disetujui oleh *HR*

*Officer* akan diberikan kepada *Special Task Force* jika dibutuhkan. Maka dari itu, penulis hanya mendapatkan *brief* dan tugas dari *HR Officer*, dan tidak berkontak langsung dengan *Special Task Force* ataupun *General Manager*.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama bekerja di *HR* pusat Summarecon, penulis telah membantu mengerjakan beberapa tugas dengan tujuan membangun Summarecon Learning. Baik itu desain webiste, desain presentasi, sampai dengan sosialisasi uji coba Summarecon Learning. Berikut adalah tabel detail pekerjaan yang telah dilakukan penulis selama 5 bulan 1 minggu bulan magang sesuai dengan *daily task* yang ditulis di *website* Merdeka :

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	18 – 22 Juni 2024	Uji Coba 2 Summarecon Learning	Membuat dan merevisi poster untuk uji coba Summarecon Learning ke-2  Mengerjakan desain presentasi dan memasukkan data di <i>website</i> Summarecon Learning
2	24 – 28 Juni 2024	Uji Coba 2 & <i>Website</i> Summarecon Learning	Membuat desain presentasi sosialisasi uji coba 2  Membuat alternatif desain <i>website</i> Summarecon Learning
3	1 – 5 Juli 2024	Uji Coba 2 & <i>Website</i> Summarecon Learning	Melakukan sosialisasi dan evaluasi uji coba 2 dengan tim Summarecon Learning  Membuat alternatif desain untuk <i>website</i> pembelajaran Summarecon
4	8 – 12 Juli 2024	<i>Website</i> Summarecon Learning	Membuat alternatif desain untuk <i>website</i> Summarecon Learning  Melakukan revisi untuk desain poster week 1

5	15 – 19 Juli 2024	<i>Website</i> Summarecon Learning	Membuat desain alternatif <i>thumbnail</i> website pembelajaran Summarecon
6	22 – 26 Juli 2024	<i>Website &amp; Video</i> untuk Summarecon Learning	Membuat desain alternatif <i>thumbnail</i> dan desain <i>icon website</i> pembelajaran Summarecon Membuat video panduan membuat materi untuk Summarecon Learning
7	29 – 31 Juli & 1 – 2 Agustus 2024	<i>Video &amp; PPT</i> Summarecon Learning	Membuat video panduan untuk <i>website</i> Summarecon Learning Membantu membuat desain presentasi draft Summarecon Learning
8	5 – 9 Agustus 2024	<i>Website</i> Summarecon Learning	Rapat dan merevisi desain <i>icon</i> untuk website pembelajaran Summarecon Membuat <i>timeline</i> dan merancang konsep kampanye <i>Pre-Sosialisasi Uji Coba 3</i> bersama rekan <i>intern</i>
9	12 – 14 Agustus 2024	<i>Pre-Sosialisasi Uji Coba 3 (Pending)</i>	Merancang dan memproduksi konsep dan visual kampanye <i>Pre-Sosialisasi Uji Coba 3</i> bersama rekan <i>intern</i> (berbentuk kuesioner)
10	19 – 23 Agustus 2024	<i>Pre-Sosialisasi Uji Coba 3 (Pending) &amp; Perbaikan Course</i>	Membuat visualisasi kampanye <i>Pre-Sosialisasi Uji Coba 3</i> bersama rekan <i>intern</i> (berbentuk kuesioner) Melakukan perbaikan <i>course</i> dalam <i>website</i> Summarecon Learning
11	26 – 30 Agustus 2024	<i>Pre-Sosialisasi Uji Coba 3 (Pending) &amp; Video Demo</i> Summarecon Learning	Melanjutkan pembuatan visualisasi kampanye <i>Pre-Sosialisasi Uji Coba 3</i> bersama rekan <i>intern</i> (berbentuk kuesioner) Membuat konsep dan memulai <i>shooting</i> Video demo Summarecon Learning bersama tim

12	2- 6 September 2024	Video Demo Summarecon Learning	Melakukan proses editing video panduan bersama rekan <i>intern</i>
13	9 – 13 September 2024	Webiste & Video Summarecon Learning	Mencari referensi dan membuat desain alternatif untuk <i>thumbnail website</i> materi <i>recruitment</i>  Membuat <i>script</i> dan <i>voice record</i> untuk video panduan “Merubah <i>Profile User</i> ” di <i>website Summarecon Learning</i>
14	17 – 20 September 2024	Video Summarecon Learning	Membuat <i>screen record</i> untuk video panduan “Merubah <i>Profile User</i> ”  Membuat <i>script</i> untuk pembuatan video panduan “ <i>Enrollment Course</i> ”
15	23 – 24 & 26 – 27 September 2024	Video Summarecon Learning	Membuat <i>voice record</i> , <i>screen record</i> , dan <i>editing</i> untuk video panduan “ <i>Enrollment Course</i> ”  Melakukan revisi video panduan “ <i>Enrollment Course</i> ”
16	30 September & 1 – 4 Oktober 2024	Video Summarecon Learning	Membuat <i>script</i> , <i>voice record</i> , <i>screen record</i> , dan <i>editing</i> untuk video panduan “ <i>Cara Report Aktivitas dan Nilai</i> ”  Melakukan revisi video panduan “ <i>Cara Report Aktivitas dan Nilai</i> ”
17	7 – 10 Oktober 2024	Video Summarecon Learning	Membantu mencari <i>vendor</i> untuk keamanan <i>website Summarecon Learning</i>  Merevisi video panduan Demo Summarecon Learning

18	14 – 18 Oktober 2024	Video materi Summarecon Learning	Membuat <i>script</i> untuk video materi pembelajaran Summarecon Learning  Melakukan evaluasi magang dan melanjutkan <i>script</i> untuk video materi pembelajaran Summarecon Learning
19	21 – 25 Oktober 2024	Video kurikulum OBE	Membuat dan merevisi video penjelasan kurikulum OBE bersama tim dan mendesain PPT sosialisasi PIC Unit
20	28 – 31 Oktober & 1 November 2024	Video materi Summarecon Learning	Melanjutkan desain PPT sosialisasi PIC Unit  Memulai membuat <i>asset</i> untuk video pembelajaran Summarecon Learning
21	4 – 5 November 2024	Video materi Summarecon Learning	Melanjutkan membuat <i>asset</i> untuk video pembelajaran mengenai <i>Approval Design</i>
22	11 – 15 November 2024	Video materi Summarecon Learning dan Poster	Melanjutkan membuat <i>asset</i> untuk video pembelajaran  Membuat poster informasi untuk <i>Transfer Asset General Affair</i>
23	18 – 22 November 2024	Poster	Melanjutkan dan merevisi membuat poster informasi untuk Transfer Asset General Affair
24	26 – 29 November 2024	PPT Summarecon Learning	Membantu membuat desain presentasi untuk workshop Summarecon Learning

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Sebagai seorang karyawan magang desainer grafis, penulis mendapatkan tugas pekerjaan yang berhubungan dengan desain, seperti desain *website*, video, presentasi, dan poster. Pada kegiatan magang kali ini, penulis membantu

mengerjakan beberapa proyek dalam membangun Summarecon Learning. Salah satu proyek utamanya adalah untuk mendesain tampilan antarmuka atau *user interface website* Summarecon Learning. Lalu beberapa tugas tambahan lainnya adalah desain poster, membuat video demo Summarecon Learning, dan video panduan Summarecon Learning. Berikut adalah penjelasan masing-masing proyek yang telah dikerjakan oleh penulis :

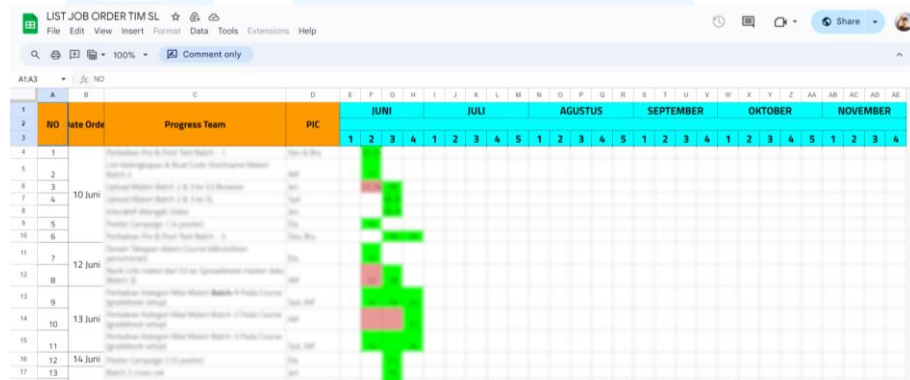
### **3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang**

Penulis memilih desain *website* Summarecon Learning sebagai tugas utama dari kegiatan magang kali ini. Karena penulis melaksanakan magang di divisi *Human Resources Development* untuk membantu membangun *website* Summarecon Learning. Maka dari itu, penulis merasa mendesain *user interface* dari *website* Summarecon Learning merupakan salah satu tugas paling mendominasi dalam kegiatan magang di perusahaan Summarecon. *Website* Summarecon Learning adalah *website* internal yang ditujukan hanya untuk pegawai internal PT Summarecon Agung Tbk. *Website* Summarecon Learning memiliki beberapa bagian yang perlu didesain ulang. Bagian-bagian tersebut merupakan desain *site home* dan juga desain *icon* kategori *course* Summarecon Learning. Divisi *Human Resources Development* tidak memberikan metode tertentu yang harus dilakukan, maka penulis menggunakan metode mandiri yang telah dipelajari saat perkuliahan. Berikut adalah penjelasan dari proses desain *website* Summarecon Learning :

#### **3.3.1.1 Penjelasan Brief**

Pembuatan proyek ini dimulai dengan dilakukannya *briefing* dengan *supervisor* secara verbal. *Supervisor* menjelaskan kepada penulis bagian apa saja yang butuh untuk diubah dalam *website* Summarecon Learning, dan juga *style* apa yang diinginkan. Penulis juga mendapatkan beberapa aset foto, logo, dan referensi hasil yang telah dibuat sebelumnya. Penulis dan satu rekan magang lainnya

ditugaskan untuk membuat desain *website* ini. Meskipun dua orang yang mengerjakan desain tersebut, tetapi setiap orang mendesain desainnya masing-masing. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan alternatif desain *website* yang lebih bervariasi. Proses pembuatan *website* ini dibagi menjadi 2, yaitu *deadline* pertama untuk desain *site home*, lalu *deadline* kedua untuk desain *icon* kategori.



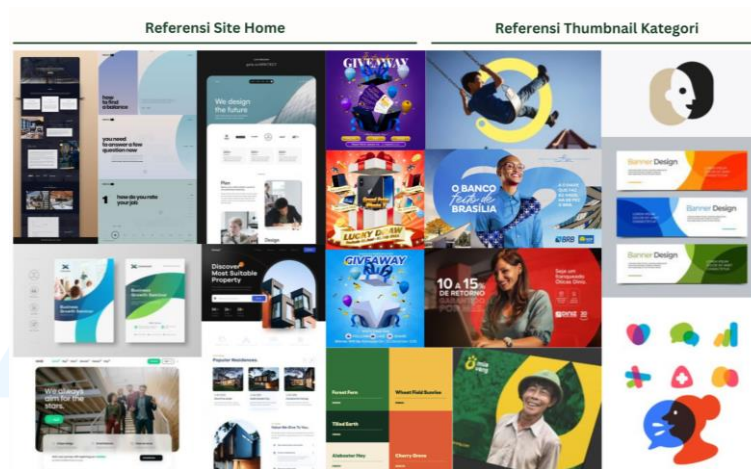
Gambar 3. 3 *Timeline* dan *job list* masing-masing individu

Untuk menghindari kesalahan dalam pekerjaan, penulis selalu menulis jadwal dan catatan untuk apa saja yang sudah atau belum dikerjakan. Adanya jadwal dan *checklist* dapat mempermudah penulis dalam mengatur waktu saat mengerjakan pekerjaan. Selain dari jadwal dan catatan pribadi penulis, tim Summarecon Learning juga mempunyai *timeline* yang bisa diakses melalui excel bersama-sama.

### 3.3.1.2 Referensi dan Konsep

Langkah selanjutnya setelah diberi *brief* tugas adalah untuk mencari referensi desain. Karena penulis bekerja di unit *Corporate* Summarecon, maka gaya yang didesain juga bersifat korporat. Maka dari itu, penulis mencari gaya referensi yang rapi, *simple*, dan formal tetapi tetap memiliki unsur *fun* untuk menggambarkan gaya perusahaan Summarecon. Penulis menggunakan Pinterest dan Behance untuk mencari referensi yang sesuai. Berikut adalah beberapa referensi yang penulis gunakan :



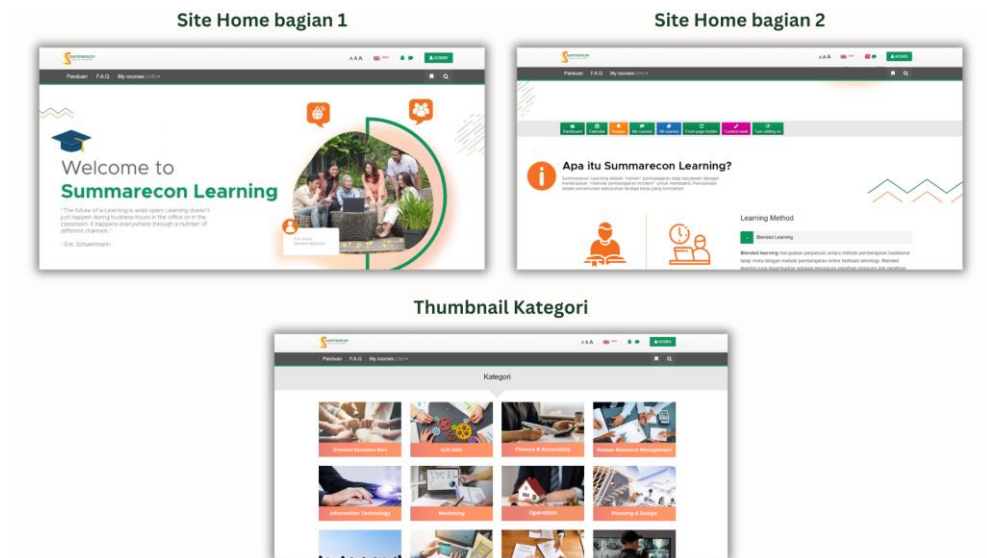


Gambar 3. 4 Kumpulan referensi untuk desain *site home* dan *icon*

Dengan adanya referensi yang sesuai dengan gambar perusahaan, penulis bisa lebih mudah dalam mendesain. Dan referensi merupakan salah satu landasan penting dalam desain. Penulis ditugaskan untuk membuat desain yang formal, tetapi juga tidak terlalu kaku. Maka dari itu, penulis membuat konsep yang memiliki bentuk desain minimalis dan *simple*, tetapi tetap memiliki warna yang cerah dan terang supaya bisa menggambarkan unsur *fun* dari belajar di Summarecon Learning.

### 3.3.1.3 Low Fidelity

Ada beberapa hal yang perlu didesain dalam *website* Summarecon Learning. Beberapa hal tersebut adalah desain *site home* dan desain *icon* kategori *course* Summarecon Learning. Desain *site home* meliputi 2 bagian dengan ukuran yang berbeda. Bagian pertama adalah bagian beranda, dengan ukuran 2880 x 1556 pixel. Lalu bagian yang kedua adalah persegi panjang yang menjelaskan apa itu Summarecon Learning, dengan ukuran 2880 x 515 pixel. Di sisi lain, desain *icon* kategori memiliki total 14 kategori. Berikut adalah visualisasi *website* Summarecon Learning saat ini :

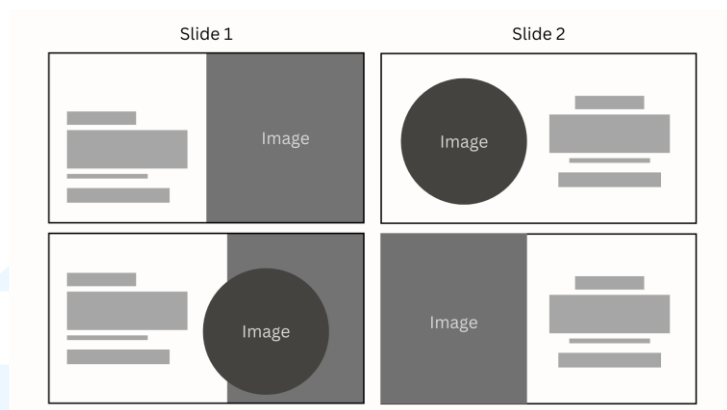


Gambar 3.5 Visualisasi *website* Summarecon Learning saat ini

Tetapi sebelum melakukan desain, penulis membuat *low fidelity* terlebih dahulu. *Low fidelity* berguna sebagai gambaran atau sketsa kasar untuk sebuah *website*. Untuk pembuatan *low fidel website* Summarecon Learning, penulis membuatnya di *platform* Canva, tetapi nantinya akan dipindah ke Adobe Illustrator untuk dikembangkan. Berikut adalah *low fidelity* dari kedua desain :

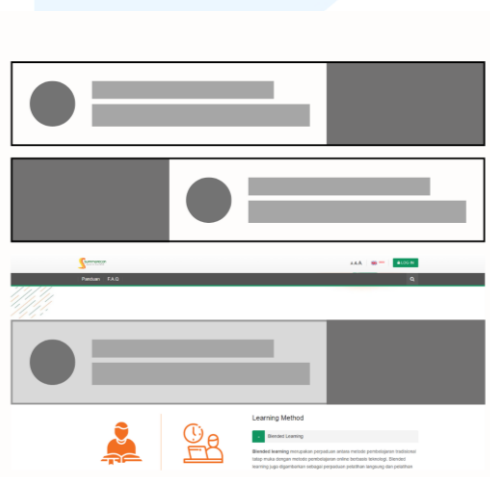
### 1. *Low Fidelity Site Home*

Karena Summarecon adalah perusahaan korporat, maka penulis berusaha untuk membuat desain yang *simple* dan *minimalis*. Untuk desain *site home* juga tidak dibutuhkan elemen yang terlalu banyak. Hanya dibutuhkan gambar, judul, dan keterangan. Berikut adalah *low fidelity* untuk slide 1 dan 2 desain *site home* :



Gambar 3. 6 *Low fidelity site home bagian 1*

Untuk desain *site home slide 1* hanya berisi judul dan gambar. Sedangkan *slide 2* bertujuan untuk mempromosikan hadiah dari sosialisasi uji coba 2, sehingga lebih banyak elemen *text* pada *site home slide 2*. Keduanya tetap memiliki struktur yang hampir sama untuk menjaga keduanya tetap berhubungan secara desain.

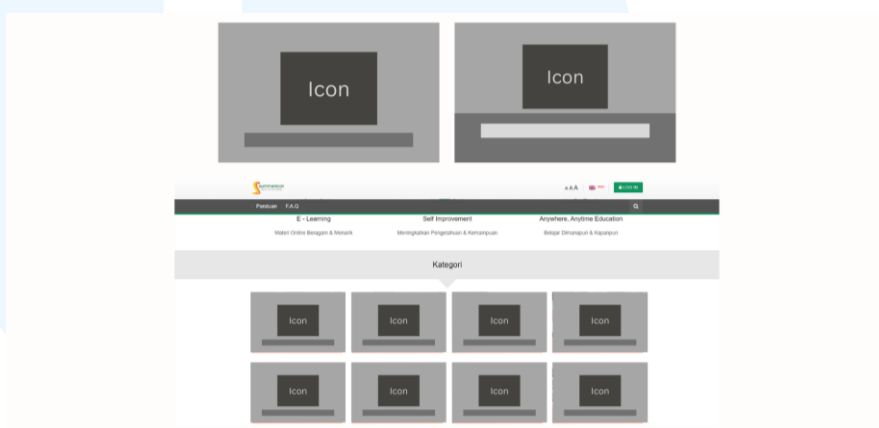


Gambar 3. 7 *Low fidelity untuk site home bagian 2*

Selanjutnya adalah *low fidel* untuk *site home bagian kedua*. *Site home bagian 2* adalah bagian yang menjelaskan apa itu Summarecon Learning. Bagian kedua memiliki ukuran yang sedikit sempit yaitu 2990 x 515 pixel. Maka penulis hanya mengubah peletakan *text* dan gambar saja.

## 2. *Low Fidelity Icon Kategori Course*

Untuk *icon* kategori *course* hanya dibutuhkan desain *icon* dan judul kategori saja. Desain *icon* kategori *course* memiliki ukuran sebesar 2160 x 1440 pixel untuk masing-masing kotaknya. Dan untuk *website* Summarecon Learning, dibutuhkan total 14 *icon* untuk masing-masing kategori yang ada. Berikut adalah *low fidelity icon* kategori *course* Summarecon Learning :



Gambar 3. 8 *Low fidelity* untuk *icon* kategori *course*

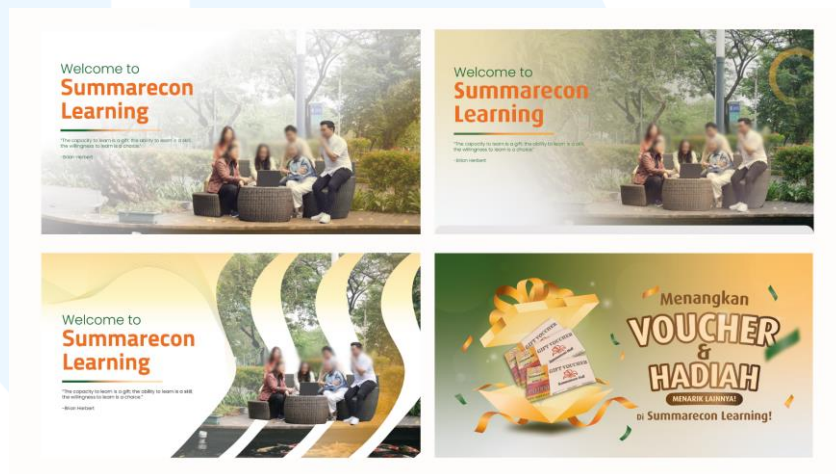
Desain *icon* kategori *course* ini memiliki elemen *icon* dan *text*, dengan judul kategori selalu berada dibawah desain *icon*. Sehingga *low fidelity* untuk *icon* kategori *course* cukup *simple* dan tidak memiliki banyak unsur desain. Masing-masing *icon* akan dibuat dan disesuaikan untuk menggambarkan kategori materi tersebut.

### 3.3.1.4 *Designing dan High Fidelity*

Setelah membuat *low fidelity*, penulis memulai desain dengan membuat alternatif desain. Masing-masing desain *site home* dan *icon* kategori dibuat dua sampai tiga alternatif. Semua desain *website* didesain di aplikasi Adobe Illustrator. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut untuk masing masing desain :

## 1. High Fidelity Site Home

*High Fidelity* desain *site home* dibuat menggunakan Adobe Illustrator. Untuk desain *site home slide 1*, penulis diberikan beberapa aset foto untuk digunakan. Tetapi dari beberapa aset tersebut, penulis memilih 1 aset yang terbaik untuk digunakan dalam setiap alternatif desain. Berikut adalah beberapa desain alternatif dari desain *site home* :



Gambar 3. 9 Alternatif desain *site home*

Pada *slide 1*, penulis membuat 3 alternatif desain dengan isi dan aset yang sama. Lalu untuk *slide 2*, karena desain dibutuhkan segera, maka penulis hanya membuat 1 desain. Penulis menggunakan *font* khas Summarecon, yaitu Dax dan Titillium. Dan juga menggunakan palet warna yang sesuai dengan palet warna Summarecon yaitu hijau tua, kuning, dan oranye. Selanjutnya, penulis mendesain *site home* bagian ke-2, berikut adalah beberapa alternatifnya :



Gambar 3. 10 Alternatif desain *site home* bagian 2

Desain *site home* bagian ke-2 bertujuan untuk menjelaskan apa itu Summarecon Learning. Penulis memilih *layout text* di bagian kiri, dan elemen pendukung dibagian kanan. Sama seperti desain *site home*, penulis juga menggunakan *font* dan palet warna yang sesuai dengan branding Summarecon.

## 2. *High Fidelity Icon Kategori Course*

Kategori *course* yang ditampilkan pada *website* Summarecon Learning memiliki total 14 kategori. Dan masing-masing kategori membutuhkan desain yang dapat mempresentasikan materi tersebut. Untuk desain *icon* kategori, penulis membuat 3 alternatif desain.



Gambar 3. 11 Alternatif desain *icon* kategori *course*

Setelah membuat alternatif desain, penulis berdiskusi dengan *supervisor* tentang mana desain yang paling cocok untuk dikembangkan. Desain yang dipilih adalah desain yang ketiga dari gambar di atas. Setelah setuju dengan

desain ke-3, penulis lanjut mengembangkan desain *icon* untuk 14 desain kategori materi tersebut. Setelah selesai, penulis melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu revisi desain.

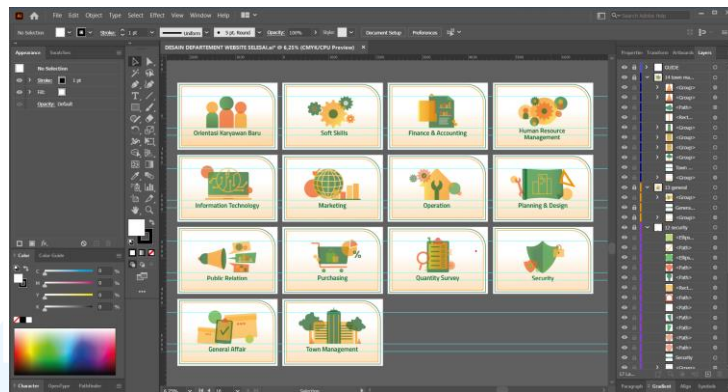
### 3.3.1.5 Revisi Desain

Setelah menyelesaikan sebagian besar dari semua desain *website* Summarecon Learning, divisi *Human Resources Development* melakukan rapat bersama. Pada rapat tersebut, penulis menjelaskan apa saja yang sudah dikerjakan, dan apa saja proses yang sedang dikerjakan. Rapat dilaksanakan secara *informal* dan dilakukan hanya bersama divisi *Human Resources Development* saja.



Gambar 3. 12 Pelaksanaan rapat bersama tim

Untuk tugas pembuatan desain *website* ini, beberapa desain ada yang langsung diterima, seperti desain *site home* bagian 1 *slide* ke-2 dan juga desain *site home* bagian 2. Selain dari 2 desain tersebut, ada beberapa revisi *minor* yang dilakukan. Untuk desain *site home slide* 1, diminta ada transisi yang halus antara desain dan juga *layout website* keseluruhan. Lalu untuk desain *icon* kategori *course*, ada beberapa desain *icon* yang kurang sesuai dengan materi yang di dalamnya, sehingga perubahan desain dibutuhkan.

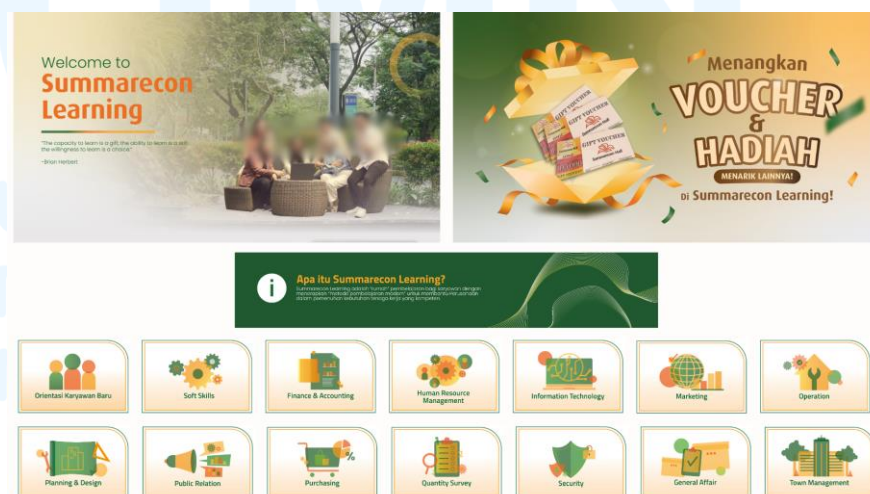


Gambar 3. 13 Proses pembuatan desain *icon* kategori *course*

Saat merevisi bagian *site home slide 1*, penulis dan *supervisor* mencoba memasukkan desain langsung ke *website*. Hal ini bertujuan untuk mencoba dan melihat langsung apakah desain sudah sesuai dengan *layout* keseluruhan dari *website* Summarecon Learning atau belum. Tetapi setelah mencobanya, desain tetap dikembalikan ke semula, karena belum ada *approval* dari *Special Task Force Team Leader* untuk merubah tampilan *website*.

### 3.3.1.6 Finalisasi dan Implementasi

Tahap terakhir adalah tahap finalisasi dan implementasi. Setelah melakukan semua revisi yang sebelumnya sudah dijelaskan, *supervisor* memilih desain sebagai hasil akhir. Berikut adalah desain yang dipilih menjadi hasil akhir *website* Summarecon Learning :



Gambar 3. 14 Hasil final desain *website*



Desain *site home slide 2* pernah diimplementasikan langsung ke dalam Summarecon Learning saat uji coba 2 sedang dilaksanakan. Karena slide 2 mengacu pada hadiah dan *voucher* untuk uji coba 2. Tetapi untuk saat ini, belum ada kelanjutan apakah desain lainnya akan diimplementasikan atau tidak. Karena *website* masih dalam proses pembangunan, dan ada beberapa hal lainnya yang membutuhkan perhatian lebih. Untuk laporan magang ini, beberapa aset harus diblur sesuai dengan permintaan perusahaan untuk masalah privasi.

Tahapan proses desain untuk tugas utama ini berguna supaya proses tetap rapi dan teratur. Mulai dari *briefing* dan penetapan *timeline*, sampai dengan proses implementasi. Masing-masing tahapan juga memiliki proses yang berbeda dan mempunyai kesulitannya sendiri.

### **3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang**

Selain desain *website* Summarecon Learning, penulis juga melakukan beberapa tugas tambahan selama magang. Beberapa tugas magang yang dipilih untuk dimasukkan ke dalam laporan magang adalah desain poster untuk *blast* email, desain poster pengumuman pemenang, video demo Summarecon Learning, serta video panduan Summarecon Learning. Desain-desain poster adalah salah satu tugas pertama yang ditugaskan kepada penulis saat pertama kali masuk sebagai anak magang. Lalu mulai dari bulan September, penulis lebih banyak mendapatkan tugas berbentuk video. Baik itu video demo, video tutorial, dan juga video materi.

#### **3.3.2.1 Proyek Desain Poster *Blast* Email**

Desain poster ini di tujukan untuk menjadi salah satu *reminder* dalam pelaksanaan uji coba 2 Summarecon Learning. Poster-poster ini nantinya akan di *blast* melalui email kepada beberapa karyawan Summarecon yang terpilih untuk mengikuti uji coba 2 Summarecon

Learning. desain poster menjadi tugas pertama yang diberikan kepada penulis saat pertama kali menjadi karyawan magang di Summarecon. Berikut adalah beberapa tahapan dan proses pembuatannya :

### 1. Penjelasan *Brief*

Penulis diberikan *brief* oleh *supervisor* untuk membuat poster yang dapat mewakili konsep Summarecon Learning, yaitu “belajar dimana pun, kapan pun”. Dan semua konsep desainnya dibebaskan kepada penulis. Beberapa poster ini akan diberikan melalui email sebelum dan sesudah sosialisasi uji coba 2 Summarecon Learning.

Kirim Poster Undangan / 1	
Kirim Poster Pengenalan SL / 2	
Kirim Reminder Undangan Sosialisasi / 3	
Pendaftaran Peserta	
Sosialisasi	
Kirim Poster Ajakan Mengerjakan / 4	
Kirim Poster Pengumuman Pertama Peserta 3 tercepat / 5	
<b>Uji coba tahap 2 ( 200 Staff &amp; All Praktisi)</b>	
Kirim Poster Reminder ALL Peserta / 6	
Kirim Poster Pengumuman Kedua Peserta 3 tercepat / 5	
Kirim Poster Closing Uji Coba Tahap 2 / 7	

Gambar 3. 15 *Timeline* pengiriman email dan poster

Gambar di atas adalah *timeline* pengiriman email dan juga kegiatan sosialisasi uji coba 2 Summarecon Learning. Penulis ditugaskan untuk membuat 3 alternatif desain. Setelah ditugaskan dan diberikan *deadline*, penulis langsung masuk ke tahap pertama, yaitu referensi dan konsep.

### 2. Referensi dan Konsep

Karena konsep dibebaskan oleh *supervisor*, maka penulis mempunyai ide untuk menggunakan konsep perumpamaan melalui visual. Konsep ini menggambarkan sesuatu yang mempunyai makna tidak langsung. Tetapi tidak semua poster menggunakan konsep ini, beberapa lainnya menggunakan konsep visual yang memiliki makna sesungguhnya. Berikut adalah referensi dari konsep visual desain poster :

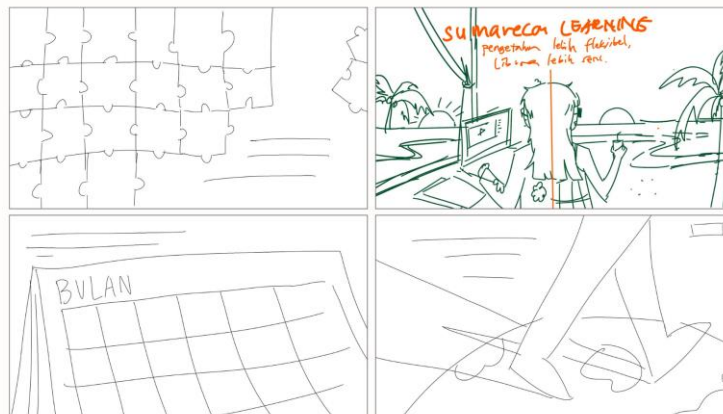


Gambar 3. 16 Referensi desain poster

Dari referensi di atas, penulis membuat perumpamaan yang baru. Salah satunya berbentuk *puzzle* yang sedang diselesaikan, lalu yang lainnya adalah seseorang yang sedang berjalan di atas sebuah dunia. Poster *puzzle* memiliki arti bahwa dalam segala sesuatu pasti ada progres. Sedangkan poster berjalan di atas sebuah dunia memiliki arti kapan pun, dimana pun pasti bisa belajar. Kedua poster lainnya memiliki konsep yang sama yaitu kapan pun, dimana pun dapat belajar, tetapi tidak memiliki unsur konsep perumpamaan.

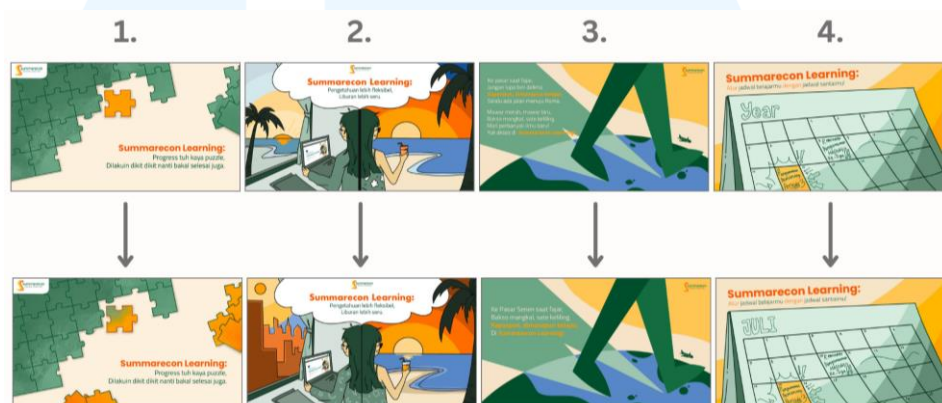
### 3. Sketsa, Desain, dan Revisi

Poster berukuran 1920 x 1080, dengan orientasi *landscape*. Penulis membuat total 4 desain alternatif, tetapi pada akhirnya hanya 3 alternatif dipilih untuk *blast* email *reminder* dan juga email pengenalan Summarecon Learning. Berikut adalah 4 sketsa dari 4 poster untuk *blast* email untuk karyawan Summarecon :



Gambar 3. 17 Sketsa kasar desain poster untuk *blast* email

Setelah membuat sketsa masing-masing poster, penulis melanjutkan membuat ilustrasi poster. Poster menggunakan palet warna khas Summarecon, yaitu hijau tua, oranye, dan kuning, dengan warna tambahan yaitu biru. Setelah menyelesaikan semua poster, penulis mengirimnya kepada *supervisor* untuk diperiksa. Beberapa hal ada yang direvisi dan diubah, berikut adalah hasil poster sebelum dan sesudah dilakukannya revisi.



Gambar 3. 18 Hasil poster sebelum dan sesudah revisi

Masing-masing poster diberikan masukan dan revisi dari *supervisor*. Pada gambar di atas, poster ke-1 mengalami perubahan pada warna potongan *puzzle*. Yang tadinya berwarna hijau, diubah menjadi warna kuning yang menggambarkan ilmu-ilmu baru yang akan dipelajari. Untuk poster ke-2, ilustrasi pantai di bagian kiri diganti menjadi ilustrasi perkotaan. Setelah itu, *caption* berbentuk pantun pada poster ke-3 diubah dan dipersingkat menjadi 1 bait saja. Terakhir adalah poster ke-4 yang menggambarkan sebuah kalendar, pada poster ini tulisan “*year*” diubah menjadi bulan “*Juli*”.

#### 4. Finalisasi

Setelah melakukan perubahan dan revisi dari *supervisor*, penulis melakukan *reporting* kembali ke *supervisor*. *Special Task Force Team Leader* juga ikut serta dalam merevisi poster-poster ini. Tetapi yang melakukan diskusi bersama *Special Task Force Team Leader* adalah *supervisor* saja, penulis tidak ikut andil dalam diskusi ini.



Gambar 3. 19 Hasil poster yang digunakan

Pada akhirnya, poster yang dipilih untuk *blast* email hanya 3. Sesuai dengan gambar di atas, poster yang dipilih yaitu poster *puzzle*, poster jadwal kalender, dan poster dengan pantun. Selanjutnya, divisi *Human Resources Development* melakukan *blast* email kepada pegawai yang terpilih untuk melakukan uji coba 2 Summarecon Learning.

### 3.3.2.2 Proyek Desain Poster Pengumuman Pemenang

Selain desain poster untuk menggambarkan Summarecon Learning, penulis juga membuat poster untuk pengumuman pemenang uji coba 2 Summarecon Learning. Pemenang pada uji coba 2 ini berdasarkan dengan peserta yang menyelesaikan materi paling banyak di Summarecon Learning. Penulis membuat 2 tipe desain poster, yang pertama adalah poster dengan 10 peserta yang menyelesaikan materi paling banyak di periode 1 dan 2. Lalu yang kedua adalah poster pemenang utama dengan total 3 orang peserta.

#### 1. Penjelasan *Brief*

Untuk pengerjaan poster pengumuman pemenang, penulis diberikan *brief* sama seperti tugas yang sebelumnya, yaitu melalui *supervisor*. Awalnya penulis ditugaskan untuk membuat poster 3 peserta

utama, tetapi setelah itu, penulis ditugaskan kembali untuk membuat poster 10 pemenang untuk masing-masing *batch* dan periode. Penulis membuat total 5 poster, yaitu poster pemenang *batch* 1 periode 1 dan 2, poster pemenang *batch* 2 periode 1 dan 2, serta poster pemenang utama dari uji coba 2 Summarecon Learning.

## 2. Referensi

Setelah menerima *brief* dari *supervisor*, penulis langsung mencari inspirasi untuk desain poster pemenang. Referensi ini digunakan untuk membuat poster 10 pemenang dan poster 3 pemenang utama. Berikut adalah referensi yang digunakan pada poster pemenang :



Gambar 3. 20 Referensi poster pemenang uji coba 2 Summarecon Learning

Referensi-referensi ini digunakan sebagai gambaran penulis dalam membuat poster. Karena keterbacaan poster adalah salah satu hal penting selain dari desainnya. Maka dari itu, penulis membuat desain yang *simple* supaya dapat dibaca dengan mudah.

## 3. Desain Alternatif

Pada poster ini, penulis membuat 2 alternatif untuk masing-masing poster 10 pemenang dan poster 3 pemenang utama. Alternatif ini dibuat langsung di Adobe Illustrator. Berikut adalah 4 alternatif poster pemenang untuk uji coba 2 Summarecon Learning :



Gambar 3. 21 Desain alternatif poster pemenang

Setelah membuat alternatif, penulis mengirimnya kepada *supervisor*, lalu *supervisor* melakukan diskusi dengan *Special Task Force Team Leader*. Setelah itu, desain untuk poster 10 pemenang dan desain untuk poster 3 pemenang utama dipilih oleh *supervisor* dan *Special Task Force Team Leader*. Meskipun sudah dipilih, penulis tetap melakukan beberapa revisi untuk masing-masing poster.

#### 4. Revisi dan Finalisasi

Pada poster 10 pemenang, revisi yang perlu penulis lakukan adalah dibagian *text* dan gambarnya. *Text* dan gambar perlu diperkecil, dan beberapa *text* dihapus. Untuk poster 3 pemenang utama, yang dipilih adalah poster yang menggunakan elemen 3D. Awalnya, pada poster tersebut akan dimasukkan foto pemenang, tetapi penggunaan foto pemenang tersebut tidak jadi dipakai. Maka dari itu, revisi yang dilakukan pada poster utama ini adalah dibagian nama pemenang, angka 123, dan juga bagian fotonya.



Gambar 3. 22 Hasil poster pemenang yang digunakan

Pemenang pada poster 10 pemenang akan terus berubah sesuai dengan *batch* dan periode yang sedang dilaksanakan. Pada uji coba 2 Summarecon Learning ini, ada 4 bagian dalam 1 kali uji coba. Sehingga penulis membuat 4 desain poster 10 pemenang, dan 1 desain poster pemenang utama. Dan semua poster tersebut disebar melalui email kepada peserta yang mengikuti uji coba 2, sesuai dengan *batch* dan periode yang peserta tersebut ikuti.

### 3.3.2.3 Proyek Video Demo untuk Sosialisasi Uji Coba

Proyek video demo sosialisasi mempunyai tujuan untuk membantu peserta uji coba selanjutnya dalam memahami cara menggunakan *website* Summarecon Learning. Karena pada sosialisasi uji coba 2, divisi *Human Resources Development* masih menggunakan demonstrasi secara manual, seperti melakukan presentasi pada umumnya. Untuk mempermudah divisi *Human Resources Development* dan juga peserta yang akan ikut andil di uji coba berikutnya, divisi *Human Resources Development* memutuskan untuk membuat video demo untuk sosialisasi uji coba berikutnya.



### **1. Brief, Konsep, dan Script**

Pertama-tama, *supervisor* memberikan *brief* tentang keperluan pembuatan video demo untuk sosialisasi uji coba selajutnya. *Brief* ini dilakukan secara langsung atau verbal. Lalu penulis dengan 2 karyawan magang divisi *Human Resources Development* melakukan diskusi mengenai konsep yang ingin dibuat. Masing-masing orang memberikan saran dan konsep yang berbeda untuk bagaimana video ini akan dibuat. Model atau pembicara yang akan masuk ke dalam video adalah *supervisor* dari penulis. Dan penulis memberikan ide konsep penempatan pembicara pada video, dimana pembicara ditempatkan di pojok bawah video, supaya penonton dapat lebih fokus kepada isi video. Setelah pengumpulan konsep selesai, penulis dan rekan magang bersama-sama melakukan pembagian peran dan tugas. Penulis dan satu karyawan magang lainnya mendapat tugas untuk melakukan *editing*. Sedangkan karyawan magang lainnya mendapat tugas untuk membuat script dari video demo yang sudah pernah dilakukan.

### **2. Proses Shooting**

Setelah *script* sudah jadi, lalu *divisi Human Resource Development* melakukan proses *shooting*. Pada proses *shooting*, masing-masing anggota divisi mempunyai tugasnya masing-masing. *Supervisor* sebagai pembicara pada video, satu karyawan magang memegang ipad untuk membuka *script*, lalu karyawan magang lainnya bertanggung jawab atas kamera. Penulis mendapat tugas untuk menavigasikan TV yang ada dibelakang *supervisor*, yang nantinya akan digunakan dalam video demo untuk sosialisasi Summarecon Learning.

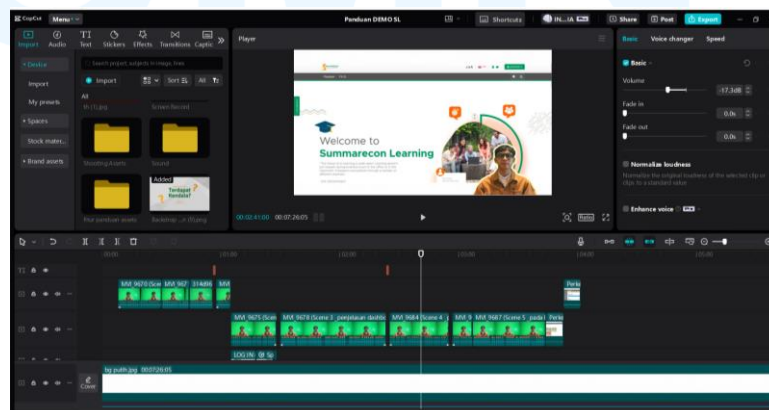


Gambar 3. 23 Proses *shooting* video demo untuk sosialisasi

Proses *shooting* ini dilakukan diruangan belakang, dengan bantuan TV yang digunakan sebagai *greenscreen*. Divisi *Human Resources Development* melakukan proses *shooting* ini selama sehari. Lalu setelah hasil video *shooting* sudah jadi, penulis dan teman magang lainnya melanjutkan ke proses selanjutnya, yaitu proses *editing*.

### 3. Proses *Editing*

Proses *editing* dilakukan oleh 2 orang, yaitu penulis dan satu karyawan magang lainnya. *Editing* video demo ini dilakukan di aplikasi Capcut. Tetapi karena aplikasi Capcut memiliki kekurangan untuk memindahkan *file* ke *device* lain, maka penulis dan teman magang melakukan *editing* di laptop yang sama. Meskipun menggunakan laptop yang sama, tetapi pembagian tugas tetap rata.



Gambar 3. 24 Proses *editing* di aplikasi Capcut

Selain melakukan *editing*, penulis juga memiliki tugas untuk membuat desain *template* untuk pembuka, isi, dan penutup dari video. Penulis menggunakan *platform* Canva untuk pembuatan desain *template*. Karena *platform* Canva dapat mempermudah dan mempercepat penulis dalam mendesain, men-*download*, dan juga merevisi desain yang nantinya akan digunakan.

#### **4. Revisi dan Finalisasi**

Setelah proses *editing* selesai, video diserahkan kepada *supervisor* untuk diperiksa kembali. Pada video demo ini, ada beberapa revisi *minor* yang perlu dilakukan. Yang pertama adalah tambahan *checklist* di pinggir video. *Checklist* ini digunakan untuk navigasi penonton saat menonton video demo, bagian mana yang sudah dibahas, dan juga bagian mana yang akan dibahas. Lalu yang kedua adalah penggantian nama pada video, karena pada video awal, ada nama karyawan magang, maka harus diganti menjadi nama *staff* Summarecon.

Setelah melakukan revisi-revisi ini, video kembali diberikan kepada *supervisor* untuk diperiksa. Setelah video diperiksa dan disetujui, video demo ini akan digunakan pada sosialisasi Summarecon Learning berikutnya. Tetapi untuk saat ini, sosialisasi uji coba Summarecon Learning berikutnya belum sempat dilaksanakan.

#### **3.3.2.4 Proyek Video Panduan Summarecon Learning**

*Website* Summarecon Learning tidak hanya memberikan materi pembelajaran, tetapi juga memberikan video panduan untuk membantu peserta atau pengajar melakukan navigasi *website*. Pada proyek ini, penulis diminta untuk membuat beberapa video panduan Summarecon Learning. Dengan total 3 video yang berbeda, tetapi penulis memilih 1 proyek dari 3 proyek tersebut, yaitu pembuatan video panduan merubah *profile user*. Pengerjaan video ini juga bersifat individual, sehingga hanya ditangani oleh penulis sendiri.

### **1. Brief**

Tahap pertama yang dilakukan adalah *briefing* dari *supervisor* secara verbal. Karena video panduan merubah *profile user* adalah video singkat dengan durasi sekitar 3-5 menit saja, maka *briefing* juga dilakukan dengan sangat singkat. *Supervisor* melakukan *briefing* dengan melakukan demonstrasi kepada penulis, lalu penulis merubahnya menjadi *script*.

### **2. Script**

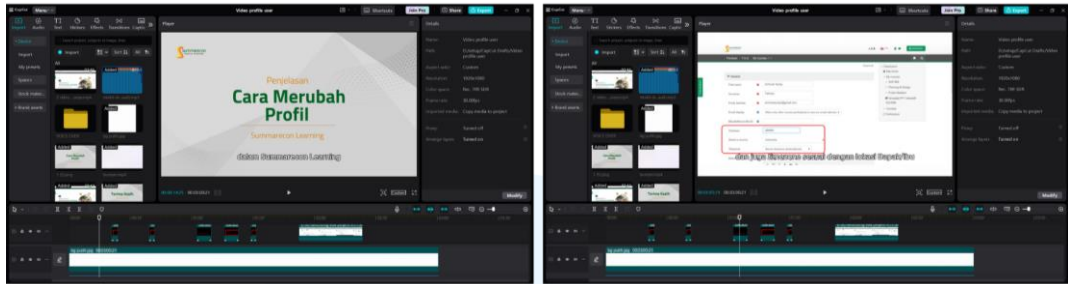
Pada tahap *script*, penulis membuatnya di gdocs. Lalu, jika *script* video sudah jadi, penulis memberikan *link* gdocs kepada *supervisor* untuk diperiksa. *Supervisor* terkadang memberikan revisi di beberapa kata bahasa pada *script*. Setelah *script* dari video sudah direvisi, penulis melakukan *report* kembali kepada *supervisor* untuk kembali diperiksa. Setelah *script* sudah benar dan pasti, penulis melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu *voice record* dan *screen record*.

### **3. Voice Record dan Screen Record**

Pada tahap ini, penulis melakukan *voice recording* terlebih dahulu. *Recording* dilakukan menggunakan *mic* dan diisi oleh suara dari penulis sendiri. Penulis memotong *script* menjadi beberapa bagian, sehingga *voice recording* juga dilakukan menjadi beberapa bagian. Setelah *recording* selesai, penulis melanjutkan proses *screen record*. *Screen record* dilakukan oleh penulis dengan merekam *website* Summarecon Learning *step by step* sesuai dengan *script*. Pada proses ini, kecepatan *screen record* yang penulis lakukan disesuaikan dengan *voice record* yang sudah dilakukan, sehingga dapat mempermudah proses *editing*.

### **4. Proses Editing**

Proses *editing* video panduan merubah *profile user* dilakukan di aplikasi Capcut. Tahapan video dimulai dari pembukaan, isi materi, dan penutup. Pertama-tama, penulis membuat *template* pembukaan untuk judul dan juga *template* penutup untuk kata terima kasih.



Gambar 3. 25 Proses *editing* di aplikasi Capcut

Lalu penulis menggabungkan dan menyesuaikan *voice record* dengan *screen record* untuk isi dari materi video panduan. Setelah itu penulis memberikan beberapa kotak merah untuk memperjelas arah panduan video untuk penonton. Setelah *editing* selesai, penulis mengekspor video menjadi mp4 untuk diberikan kepada *supervisor*.

## 5. Finalisasi

Pada video panduan merubah *profile user*, tidak ada revisi yang perlu diubah dari *supervisor*, sehingga penulis langsung membuat *subtitle* untuk video tersebut. *Subtitle* dibuat secara otomatis, tetapi beberapa kata ada yang salah, sehingga penulis harus teliti dalam memeriksa setiap kata pada *subtitle*. Setelah video dengan *subtitle* selesai, penulis kembali mengekspor video, lalu dimasukkan ke *drive* yang sudah disediakan. Video panduan merubah *profile user* ini berdurasi 3 menit dan sudah diunggah di *website* Summarecon Learning sebagai panduan.

### 3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Pada pelaksanaan magang ini, tidak dipungkiri penulis memiliki beberapa kendala. Kendala-kendala ini terkadang dapat menghambat proses kerja, tetapi penulis harus selalu mencari solusi yang terbaik untuk mengatasi kendala tersebut. Kendala yang penulis hadapi adalah sebagai berikut :

### 3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Kendala pertama yang penulis hadapi adalah kendala dalam pekerjaan yang terkadang mendadak. Terkadang ada masanya dimana ada beberapa proyek yang dikerjakan secara berlangsungan, atau pekerjaan yang mendadak diberikan dan harus segera diselesaikan. Sehingga penulis membutuhkan penjadwalan yang teratur untuk mengatur semua deadline dan tugas yang telah diberikan oleh *supervisor*.

Kendala kedua yang penulis hadapi adalah bagian-bagian video yang hilang di aplikasi *editing* karena kurangnya kerapian *file*. Kendala ini terjadi karena ada *file* yang tidak sengaja dipindah atau dihapus dari laptop, sehingga video pada aplikasi juga hilang. Hal ini dapat menghambat pekerjaan, karena penulis harus mencari *file* yang hilang tersebut.

### 3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Solusi yang penulis lakukan untuk kendala pertama adalah dengan membuat jadwal yang jelas untuk masing-masing proyek. Setiap diberikan *brief* proyek, penulis pasti menanyakan waktu *deadline*, sehingga penulis dapat menyelesaikan setiap pekerjaan sesuai *deadline*. Penulis memakai kalender yang memiliki catatan pekerjaan dan *deadline*, serta catatan yang mencatat *to-do list* yang perlu dilakukan, sehingga tidak ada pekerjaan yang tertinggal atau melebihi batas *deadline*.

Untuk solusi kendala kedua, penulis belajar dari kesalahan yang sebelumnya. Peletakan *file* yang tidak rapi dapat menyebabkan file dalam aplikasi *editing* ikut hilang. Solusi yang penulis lakukan untuk kendala ini adalah dengan membuat *folder* yang rapi. *Folder* ini disusun dengan penamaan yang jelas sesuai dengan proyek yang sedang dilakukan. Dengan adanya *folder* dan penamaan yang rapi, maka penulis dapat mencegah adanya *file* yang hilang dalam aplikasi *editing*.