

BAB III

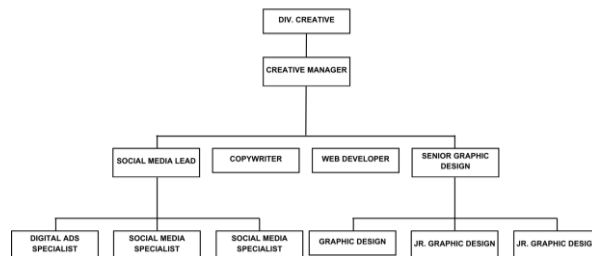
PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Kedudukan pelaksanaan magang di AVB Media Asia pada divisi kreatif, penulis berada di posisi desain grafis. Berikut penjelasan detail dari kedudukan dari koordinasi pelaksanaan magang di AVB Media Asia.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Bagan dibawah adalah struktur organisasi perusahaan di bagian divisi kreatif. Divisi kreatif dikoordinasikan oleh *creative manager*. Penulis ditempatkan pada bagian desain grafis dibawah bimbingan *web developer*. Selama bertugas di bagian tersebut, penulis dinaungi oleh *creative manager* dan *web developer* secara langsung untuk timeline tugas yang akan dilakukan.



Gambar 3.1 Bagan Divisi Kreatif AVB Media Asia
Sumber: Samuel/Dokumentasi Perusahaan (2024)

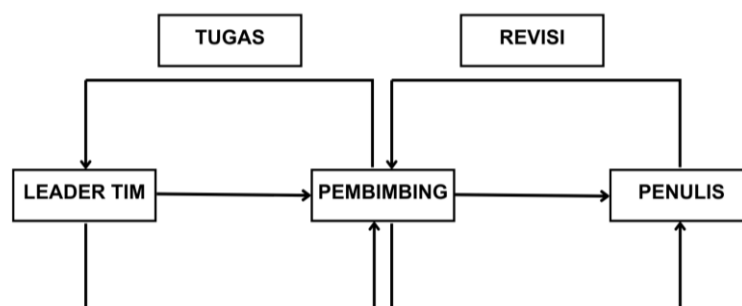
Pekerjaan penulis sebagai desain grafis pada kedudukan diatas yaitu membuat *prototype website* perlop AVB Media Asia yang memiliki durasi cukup lama untuk pengerjaan. Penulis juga mendapatkan penjelasan detail dari *creative manager* mengenai hirarki visual yang akan menjadi patokan penting bagi pekerja kreatif. Alasan penulis memilih membuat *prototype UI website* perlop AVB Media Asia adalah memberikan dan memperlihatkan

skill penulis dalam membuat tampilan, menjadikan portfolio yang baru bagi penulis, dan juga membantu *web developer* dalam mencari referensi pembuatan bar baru di *website* perlop resmi AVB Media Asia.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Urutan koordinasi selama penulis melakukan kegiatan magang yaitu harus melalui leader tim. Leader tim berperan sebagai instruktur pemberian tugas, lalu tugas diberikan kepada pembimbing dan pembimbing meneruskan tugas tersebut ke penulis serta memberikan jadwal untuk melakukan *meeting* mengenai tugas yang diinstruksikan oleh leader tim.

Ketika tugas sudah diselesaikan, tugas akan diberikan kepada pembimbing, akan memberikan hasil final tugas ke leader, lalu leader akan menilai tugas tersebut. Jika tugas mendapatkan revisi, tugas akan langsung dikembalikan dan diinfokan dari pembimbing ke penulis untuk diperbaiki sesuai dengan arahan leader.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Penulis memulai magang dan melaksanakan tugas yang dimulai dari tanggal 10 Juni 2024 hingga 30 September 2024. Pada 2 bulan pertama, penulis ditempatkan di bagian konten kreator dan 2 bulan setelahnya penulis dipindahkan

ke divisi desain grafis karena perusahaan membuka *internship program* dengan jangka waktu yang sudah ditentukan.

Akan tetapi, penulis mendapatkan privilege untuk jam kerja magang sesuai dengan perjanjian awal ketika *interview* karena telah masuk sebelum diadakannya *internship program*. Di divisi masing-masing berkaitan dengan DKV, yakni dimana semua tugas memerlukan brainstorming, ide yang kreatif, inovatif, dan kerjasama. Berikut detail pekerjaan yang penulis lakukan selama magang berlangsung.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	10—14 Juni 2024	Media sosial dan internal	1. Desain struktur organisasi perusahaan menggunakan aplikasi adobe Illustrator. 2. Membuat <i>content plan</i> bagian ide, syuting video serta mengedit video tiktok. 3. Menginput data.
2	16,18—21 Juni 2024	Media sosial dan internal	1. Membuat <i>content plan</i> bagian ide, syuting video, <i>dubbing</i> serta mengedit video tiktok. 2. Rekap absen.
3	24—28 Juni 2024	Media sosial	1. Membuat <i>content plan</i> bagian ide, syuting video, mengedit video tiktok dan revisi video.
4	01—05 Juli 2024	Media sosial dan internal	1. Mengubah struktur organisasi PT serta merevisi struktur menggunakan aplikasi adobe illustrator. 2. Membuat <i>content plan</i> bagian ide, syuting video, mengedit video tiktok dan revisi video.
5	08—12 Juli 2024	Media sosial dan internal	1. Membuat <i>content plan</i> bagian ide, syuting video tiktok. 2. Belajar dasar kamera seperti penggunaan <i>ISO</i> , <i>shutter speed</i> dan <i>aperture</i> .

			3. Mengikuti sosialisasi penggunaan <i>website</i> clockify sebagai laporan pekerjaan setiap harinya.
6	15—19 Juli 2024	Media sosial dan internal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>content plan</i> bagian ide, syuting video tiktok. 2. Mengedit pas foto VISA. 3. Belajar kamera merek sony fx 3 dan mengoperasikan seperti fotografi serta <i>lighting</i>. 4. Berdiskusi mengenai <i>event</i> agustus untuk internal.
7	22—26 Juli 2024	Media sosial dan internal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat desain lowongan pekerjaan untuk internal (<i>security, housekeeper, driver</i>). 2. Membuat ulang desain padmasana. 3. Membuat presentasi untuk <i>event outing</i> (internal) 4. Rekap <i>harddisk</i> video mentah dan video final edit ke komputer utama.
8	29 Juli—02 Agustus 2024	Media sosial dan internal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>content plan</i> bagian ide, syuting video tiktok. 2. <i>Meeting event</i> agustus dan preparasi <i>outing</i> (internal). 3. Backup <i>harddisk</i> master ke komputer utama.
9	05—09 Agustus 2024	Media sosial dan internal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>content plan</i> bagian ide. 2. Desain poster. 3. Belajar dasar aplikasi adobe indesign serta mencari referensi untuk pembuatan <i>layout</i>. 4. <i>Meeting</i>. 5. Rekap ulang untuk <i>event</i> agustus (internal). 6. Rekap absen.

10	12—16 Agustus 2024	Media sosial dan internal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendesain plat WWF. 2. Mendesain <i>cover</i> presentasi untuk divisi marketing. 3. Belajar mengenai <i>margin</i> di aplikasi adobe indesign. 4. Syuting konten tiktok (<i>talent</i>). 5. Mendekorasi ruangan dan simulasi untuk <i>event</i> agustus (internal). 6. Melakukan photoshoot bersama anak magang <i>batch</i> 3. 7. <i>Meeting</i> mengenai <i>internship</i> program dan clockify. 8. Rekap absen.
11	19—23 Agustus 2024	Internal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerjakan tugas mencari logo dan riset karya desain serta membuat presentasi. 2. Belajar mengenai PDF interaktif menggunakan aplikasi adobe indesign. 3. Belajar dasar seperti tools aplikasi adobe dreamweaver. 4. Membimbing teman untuk penggunaan dasar aplikasi adobe photoshop dan illustrator. 5. <i>Meeting</i> modul <i>internship</i> program dengan <i>creative manager</i>.
12	26—30 Agustus 2024	Internal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Riset tugas logo IDX serta merevisi presentasi analisis karya. 2. Membuat desain kasar <i>website</i> di adobe dreamweaver. 3. Belajar dasar <i>tools</i> aplikasi figma. 4. Mengikuti materi tipografi bersama <i>creative manager</i> serta teman magang.

13	02—06 September 2024	Internal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melanjutkan tugas analisis karya mengenai logo IDX (riset), 2. <i>Meeting final project</i> dengan <i>creative manager</i>.
14	09—13 September 2024	Media sosial dan internal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Belajar figma untuk <i>website</i> desain. 2. Melanjutkan dan merevisi tugas analisis karya mengenai logo IDX (3. Membuat sketsa kasar untuk <i>UI</i> desain <i>website</i> di canva. 4. Presentasi mengenai filosofi logo IDX. 5. Belajar dasar hingga mengoperasikan <i>drone</i> DJI bersama produser
15	17—20 September 2024	Media sosial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melanjutkan <i>final project</i> untuk desain <i>website</i> perlop karyawan bagian input data internal-<i>client</i>, <i>dashbioard</i>. 2. Mencari data karyawan sebagai contoh <i>prototype website</i>.
16	23—27 September 2024	Media sosial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melanjutkan <i>final project</i> untuk <i>font website</i> serta input data <i>client</i>. 2. Mentracing desain <i>layout UI</i> di canva ke aplikasi figma hingga <i>finishing</i>. 3. Membuat presentasi untuk <i>final project</i> desain <i>website</i> perlop karyawan
17	30 September 2024	Media sosial dan internal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merevisi presentasi <i>final project</i>. 2. Presentasi <i>final project</i> desain <i>website</i> khusus <i>UI</i> dengan <i>general manager</i>, <i>creative manager</i> dan <i>web developer</i>. 3. <i>Meeting</i> dengan <i>general manager</i> dan HRD untuk <i>exit interview</i>.

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Secara keseluruhan, kegiatan pelaksanaan magang dari berbagai pekerjaan yang penulis kerjakan bervariasi. Pada beberapa tugas memakai metode yang berbeda karena dilihat dari jenis pekerjaan. Penulis mendapatkan tugas utama di bidang desain grafis, dalam divisi kreatif yaitu desain grafis pastinya memiliki tugas yang berbeda secara teknis. Desain grafis mengutamakan dengan pencarian ide serta mendapatkan referensi di berbagai sumber. Secara teknis, desain grafis memfokuskan pada visual yang disatukan dari beberapa elemen sehingga menjadi sebuah karya yang dapat dilihat orang dan mendapatkan pesan dan juga mencoba untuk dapat mempengaruhi banyak audiens.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Sebelum proyek *final project* berjalan, ada beberapa tahap yang harus dilaksanakan oleh penulis. Langkah pertama dilakukannya *briefing* antara penulis dengan *creative manager* di ruang *meeting*. Selama *briefing* berlangsung, *creative manager* memberikan beberapa pertanyaan kepada penulis mengenai hal yang diminati penulis untuk dipikirkan hingga diimplementasikan di tahap *final project*.

Penulis memutuskan untuk memilih membuat desain *UI website*, dimana wajib melibatkan *web developer* ke dalam proyek ini. *Web developer* adalah salah satu karyawan dari AVB Media Asia. Selanjutnya, *creative manager* menghubungi *web developer* untuk *meeting* mengenai proyek *UI website* perlop staff AVB Media Asia. *Web developer* juga menghubungi dan membuat jadwal *meeting* dengan penulis di ruang *pantry*, dikarenakan *website* perlop AVB yang sudah ada bersifat konfidensial. Pembahasan dalam *meeting* terkait desain *website*, dijelaskan bahwa ada beberapa bagian yang diperlukan *web developer* untuk memaksimalkan penggunaan *website* perlop untuk karyawan.

Bagian yang dimaksud adalah data *account*, berisikan informasi akun yang menjadi pertanggungjawaban oleh masing-masing karyawan sesuai

dengan proyek yang diikuti. Contohnya seperti orang A memegang akun untuk proyek ABC dan proyek FGH.

Setelah melalui beberapa tahap, penulis melakukan riset tentang desain *website* dan mencari beberapa referensi yang setema dengan ide penulis. Penulis memakai beberapa aplikasi untuk mendukung proses pembuatan desain *website*, yakni opera browser, canva, dan figma. Secara garis besar, penggunaan opera browser ditujukan untuk mencari referensi, kode hex warna, gambar, dan sebagainya.

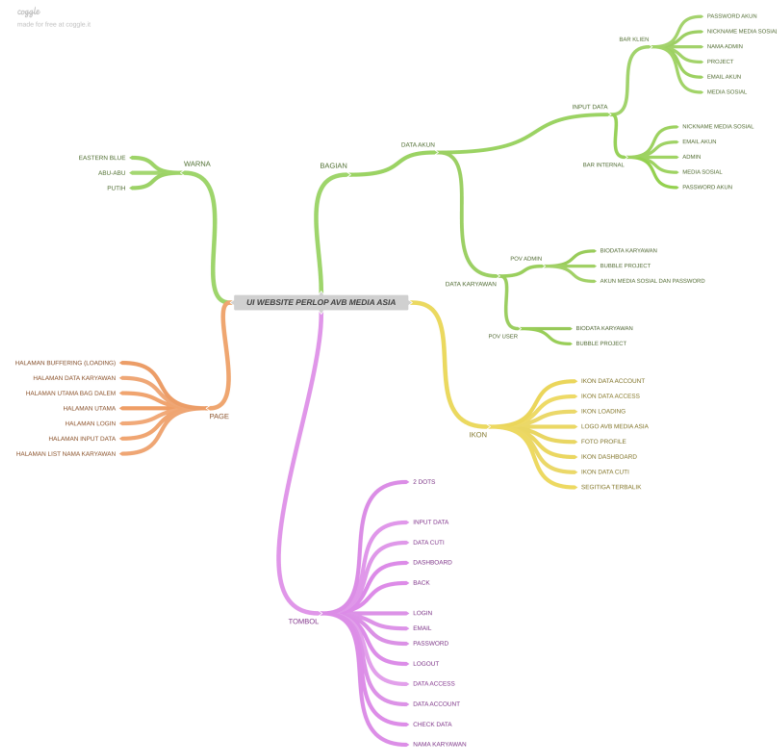
Pembuatan desain *website*, penulis memilih font Gotham Rounded
ABCDEFGHIJ 12345678910 !@#\$%^&*()

karena gaya modern dari font Gotham yang tidak kaku dan juga memiliki aliran geometris serta ketebalan pada font sesuai dengan yang dibutuhkan. Font dari Family Gotham digunakan sebagai font utama yang dipakai oleh AVB Media Asia. Penggunaan font Gotham pada *website* perlop tidak membuat tampilan menjadi kaku, akan tetapi terlihat lebih *fun* dan *friendly*. Selain itu, penulis juga hanya menggunakan 3 warna. Warna yang dipakai yaitu hex #17a2b8 (hampir mirip dengan warna eastern blue), hex #1D1D1D (dark grey), dan hex #FFFFFF (white).



Pemakaian warna dengan hex #17a2b8 dikarenakan agar senada dengan tone warna AVB Media Asia, warna dengan hex #1D1D1D dimaksudkan agar tidak bentrok antara warna *tone* AVB yang terang ke warna yang terlalu gelap, dan warna dengan hex #FFFFFF menjadi warna netral dari kedua warna yang digunakan. Setelah pemilihan warna yang senada, penulis membuat *mindmap* sebagai pandangan semata untuk memperlihatkan bagaimana visual akan

dibuat. Maka dari itu, penulis membuat mindmap di *website* coggle dengan tujuan memudahkan penulis dalam pembuatan kerangka desain awal.

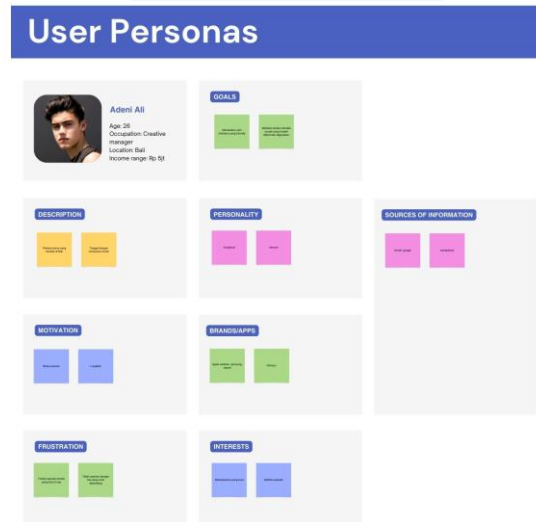


Gambar 3.1 Mindmap UI Website Perlop AVB Media Asia

Mindmap diatas dibagi menjadi beberapa bagian untuk mengeluarkan ide semata penulis. Terdapat beberapa bagian yaitu judul, data account, data karyawan, input data, ikon, tombol, page, dan warna. Masing-masing diantaranya memiliki fungsi tersendiri, bagian ini akan dijelaskan secara detail melalui sketsa kasar setelah ini. Ketika mindmap sudah dibuat sebagai pandangan awal, selanjutnya penulis membuat persona yang akan menjadi target user pada proses desain *UI website* untuk membantu dalam memecahkan masalah yang umum.

Persona dibuat dengan tujuan agar *website* yang akan di *prototype* semakin detail dan juga dapat memahami user dalam menggunakannya, selain itu juga dapat membuat desain dengan hasil visual yang baik. Persona menargetkan dua orang yang bejenis kelamin berbeda, agar mendapatkan dua

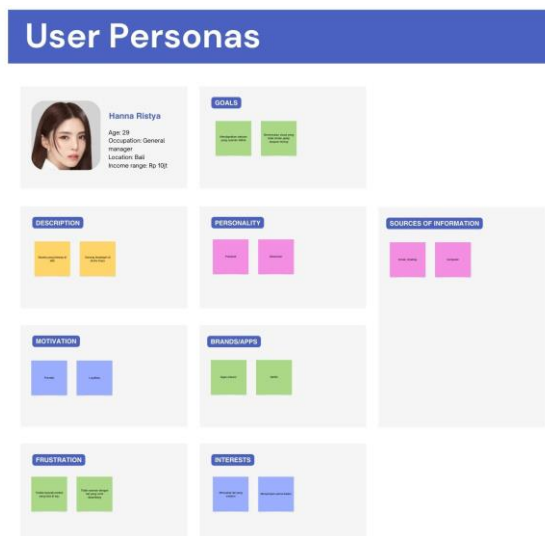
sisi dari berbeda pandangan. Berikut 2 persona yang menjadi target dalam proses desain *website*.



Gambar 3.2 *Persona User UI Website* Perlop AVB Media Asia

Persona pertama yaitu seorang pria yang berkewarganegaraan Indonesia dengan umur 26 tahun, bertempat tinggal di Bali serta mendapatkan gaji 5 juta rupiah. Pria ini memiliki *goals* ingin merasakan *user interface* yang *friendly* dan juga melihat tampilan dari *website* prelop AVB Media Asia lebih nyaman karena ia memiliki *personality* yang *analytical* dan *introvert*. User tersebut memiliki rasa tidak nyaman ketika melihat *user interface* yang terlalu banyak tombol ataupun ikon untuk dituju.

User ini mempunyai minat dalam bekerjasama dan berjelajah *website* untuk memuaskan minatnya. Daripada itu, user ini tidak menyukai hal yang rumit dan lebih condong untuk hal yang simple tetapi cepat dan memiliki banyak fungsi. User memilih beberapa brand yang disukainya, user juga sering mencari-cari informasi menggunakan computer untuk mengakses gmail dan google.

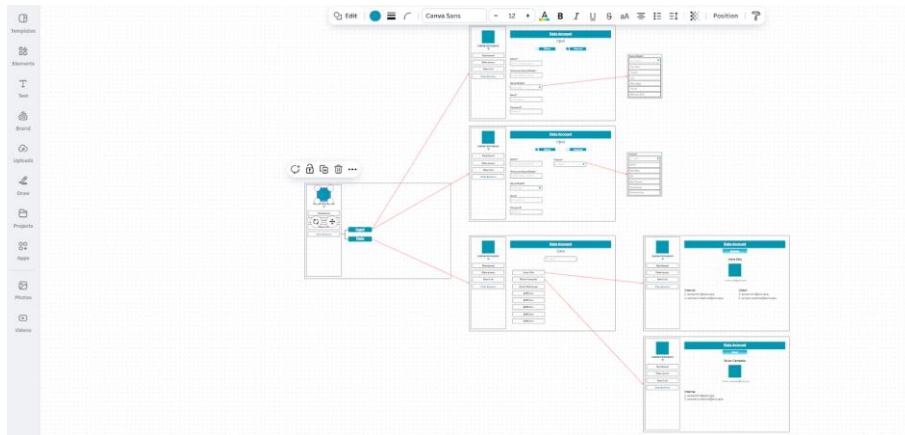


Gambar 3.3 *Persona User UI Website Perlop AVB Media Asia*

Selanjutnya untuk persona kedua, yaitu seorang wanita dengan umur 29 tahun serta berkerja di Bali. Wanita ini memiliki *goals* dengan mendapatkan tampilan *website* yang nyaman dipandang dan menemukan visual yang tidak terlalu terang maupun gelap. Wanita ini juga mempunyai *personality* yang suka praktik dan seorang ekstrovert. User ini memiliki minat dalam hal modern dan juga suka menyimpan warna yang tidak terlalu mencolok.

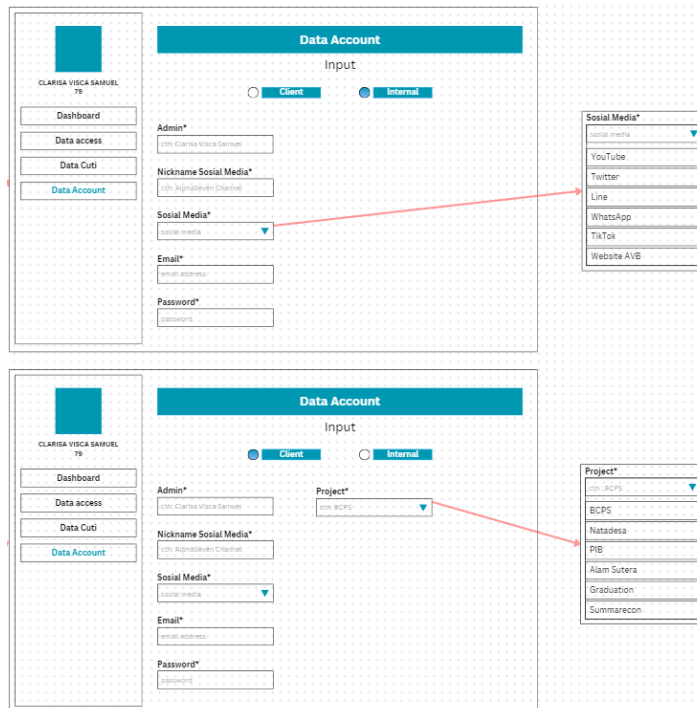
Ketidakketerarikan dari user ini sama seperti user sebelumnya, tidak menyukai hal yang terlalu banyak dan rumit karena akan mengganggu efektifitas penggunaan aplikasi. Ada beberapa brand yang user sukai, biasanya user juga menggunakan komputer untuk mengakses email dan melakukan *chatting*.

Langkah selanjutnya yaitu penulis membuat sketsa kasar. Berikut ide konsep *website* yang dibuat di aplikasi canva sebagai tempat menuangkan ide dan konsep.



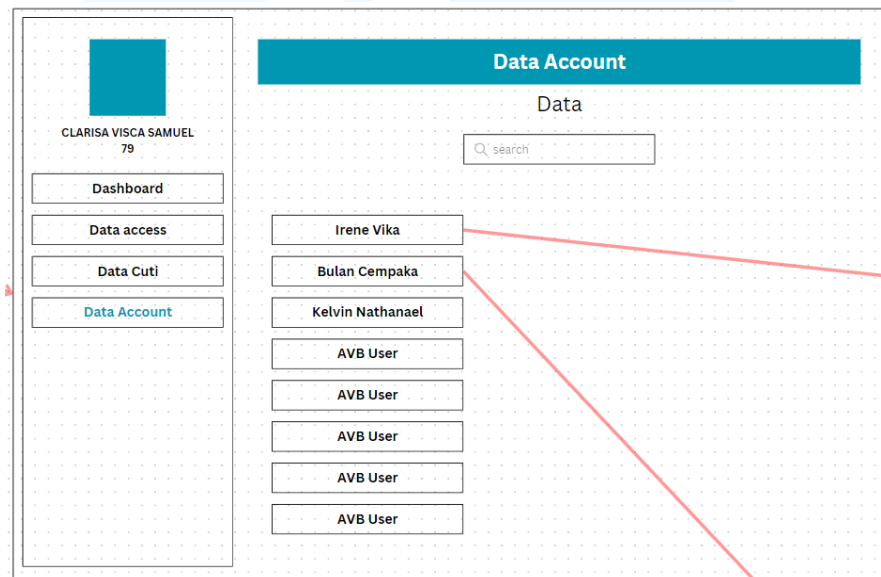
Gambar 3.4 Sketsa Kasar UI Website Perlop AVB Media Asia

Pada ide pertama yaitu pembuatan halaman pertama setelah *login* menggunakan email dan password. Terdapat dua cabang diantaranya pada bar *data account* lalu input atau data. Pada bagian input, dipisah menjadi dua bagian yaitu penginputan data internal atau penginputan data client. Perbedaan antara data internal dan data client adalah penambahan project untuk bagian client.



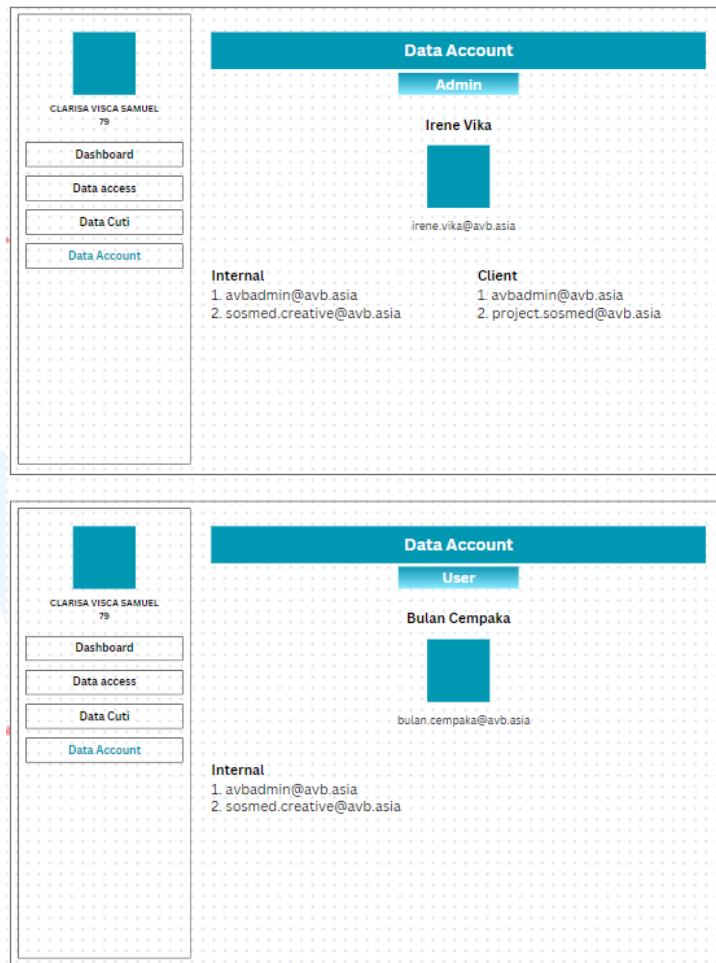
Gambar 3.5 *Layout Input Data dan Klien*

Selanjutnya pada bagian data, data ini adalah halaman yang berisikan nama dari karyawan AVB Media Asia. Ketika nama tersebut ditekan akan mengeluarkan informasi mengenai biodata karyawan seperti nama, jabatan, tempat tanggal lahir, dan akun yang dipertanggungjawabkan tiap orang. Berikut ide kasar pada bagian luar data. Contoh pada sketsa kasar dibawah yaitu pada nama Irene Vika dan Bulan Cempaka.



Gambar 3.6 *Layout Check Data*

Bagian data juga memiliki dua akses, yakni biodata tersebut dilihat dari sudut pandang sebagai user dan sudut pandang sebagai admin. Admin dapat melihat secara keseluruhan dari biodata karyawan, project hingga email akun dan password yang dipegang oleh semua karyawan. Sedangkan user hanya bisa melihat biodata, project dan email akun dari semua karyawan yang memegangnya.



Gambar 3.7 *Layout Check Data Admin dan User*

Pada sketsa kasar diatas, Irene Vika sebagai sudut pandang admin yang dapat melihat email dari internal maupun email klien. Sedangkan Bulan Cempaka hanya bisa melihat email dari internal saja. Dalam sketsa kasar ini, tidak memperlihatkan secara detail mengenai *layout check data* karena kapasitas lembar kosong yang tidak memadai. Maka, sketsa kasar hanya memperlihatkan satu contoh yang nantinya menjadi isi dari tampilan tersebut.

Setelah melalui tahap pembuatan ide kasar, selanjutnya yaitu membuat *prototype* di aplikasi figma dengan ide konsep yang final. Dengan memakai ide konsep simpel dan modern, tampilan *website* terlihat bersih dan tertata. Beberapa perubahan terjadi ketika membuat *prototype*, yaitu peletakkan *layout*,

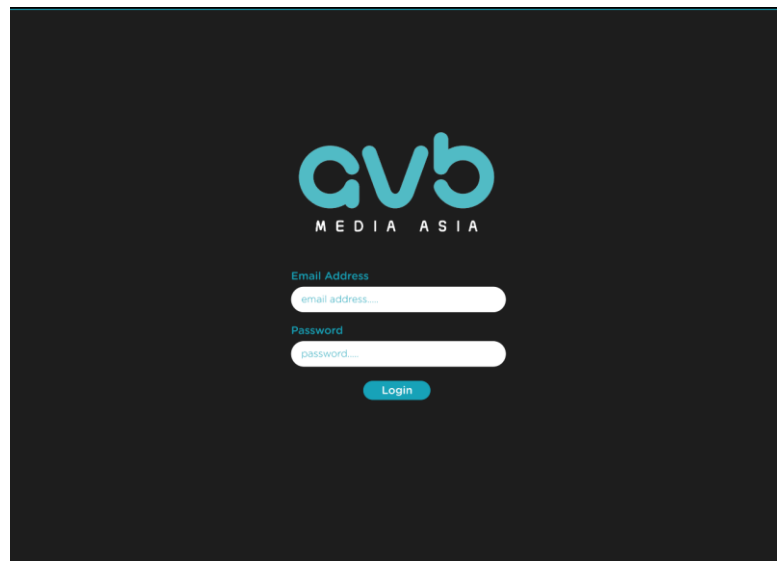
penambahan atau pengurangan bar, dan membuat halaman paling pertama setelah membuka link *website* perlop AVB Media Asia.



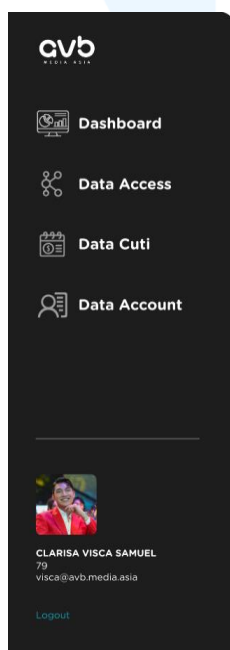
Gambar 3.8 Prototype Halaman Utama *Website* perlop AVB Media Asia

Prototype awal adalah halaman paling luar atau utama AVB Media Asia yang ditambahkan dengan gambar dari salah satu proyek. Bar atas terdapat *login* dan tiga garis sejajar, tombol *login* dimaksudkan untuk menuju *website* perlop AVB dan tiga garis untuk melihat pilihan lainnya. Berikutnya, setelah menekan *login*, akan diarahkan ke halaman pemasukan data yaitu email dan *password*. Berikut adalah gambar dari halaman login.

Semua ikon, teks, dan gambar menggunakan rata tengah agar tersusun dengan rapih. Logo AVB Media Asia ditaruh pada bagian atas untuk sebagai kepemilikan dari *website* tersebut. Lalu dibawahnya terdapat *email address* dan *password* yang wajib diisi oleh seluruh karyawan jika ingin menggunakan dan masuk ke halaman selanjutnya. Ketika sudah mengisi pada bagian tersebut, Langkah selanjutnya yaitu memencet tombol login untuk diarahkan ke dalam *website* perlop AVB Media Asia.



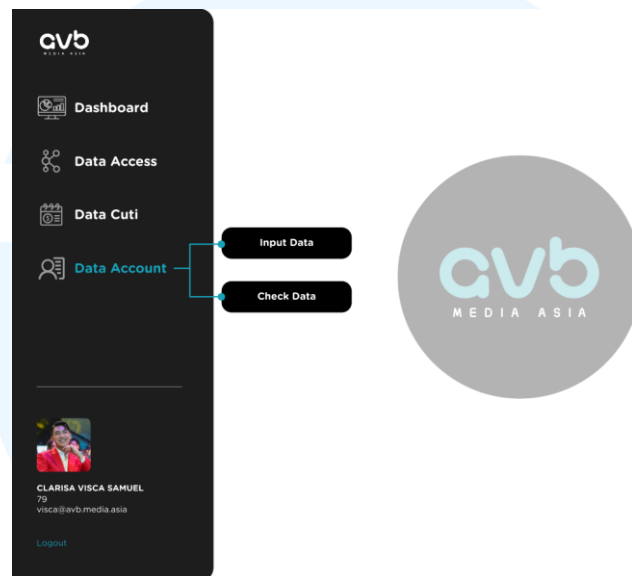
Gambar 3.9 Prototype Halaman *Login Website* perlop AVB Media Asia



Gambar 3.10 Prototype Halaman Utama *Website* perlop AVB Media Asia

Setelah sudah melakukan login di halaman sebelumnya, selanjutnya adalah halaman utama di dalam *website* perlop AVB Media Asia. Diperlihatkan pada bar kiri yang memiliki beberapa pilihan sesuai dengan keperluan, dengan struktur logo bagian paling atas, lalu *dashboard*, *data access*, data cuti, dan *data account*. Pada kesempatan ini, penulis membuat bagian yang baru yaitu dengan

menambahkan bar *data account*. Penulis menuangkan ide dengan ketika menekan *data account* akan memunculkan dua pilihan, yakni input data dan *check data*.



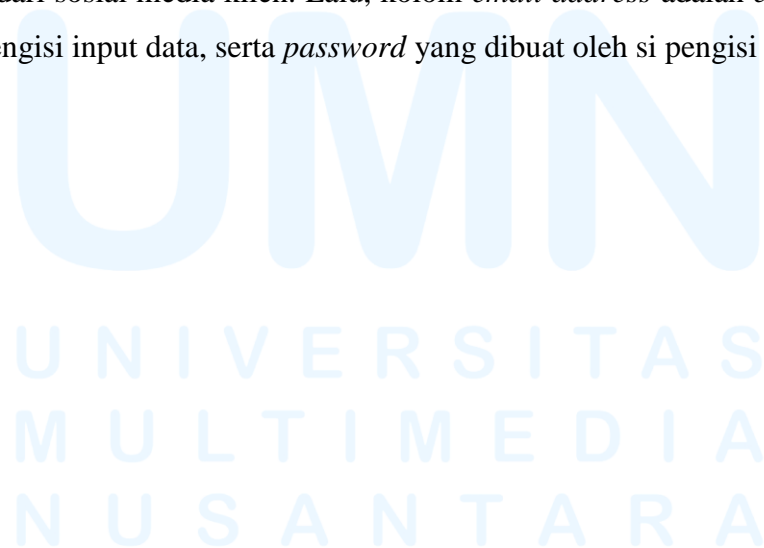
Gambar 3.11 *Prototype* Halaman Utama *Website* perlop AVB Media Asia

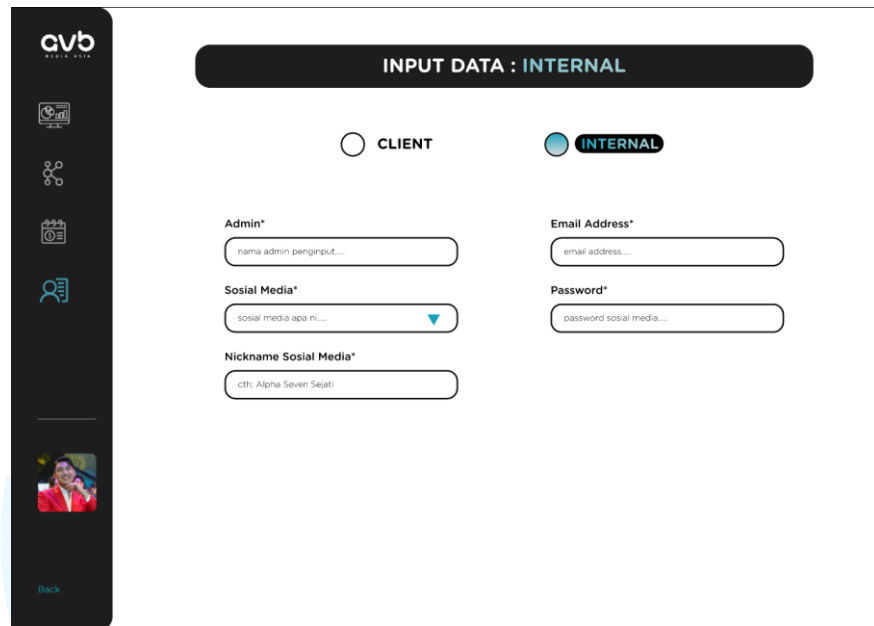
Lalu pada input data, berisikan dua pilihan antara client dan internal. Bagian ini dibuat perbedaan pada “project”, dimana data client diharuskan memasukkan nama proyek client tersebut. Data client berjumlah enam kolom yang harus diisi (admin yang memegang akun, nama proyek, sosial media, nickname sosial media, email dan password akun), sedangkan data internal berjumlah lima kolom yang harus diisi (nama admin yang memegang akun, sosial media, nickname sosial media, email dan password akun).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 3.12 *Prototype* Halaman *Input Data Client*

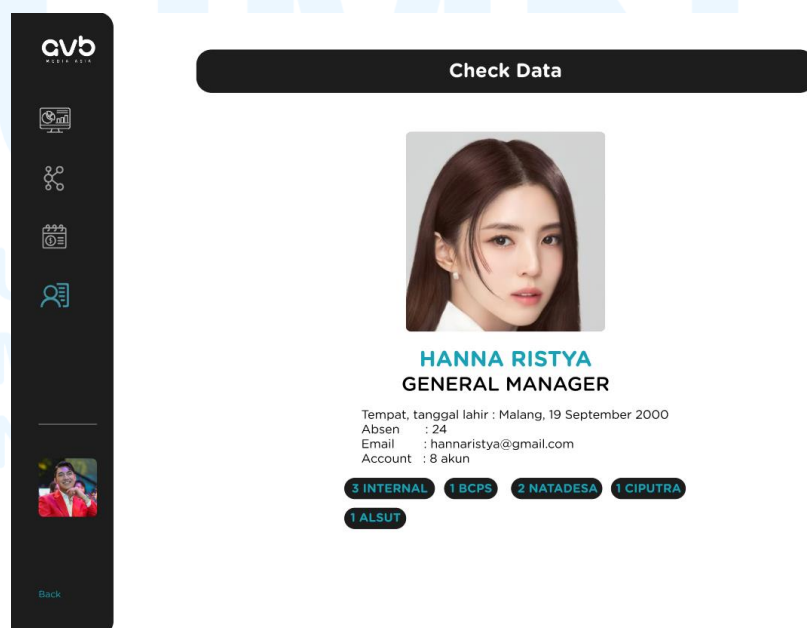
Pada halaman *prototype* input data klien, kolom admin diisikan oleh orang yang menginput data akun tersebut. Lalu untuk kolom project dipilih sesuai dengan data akun klien yang dipertanggungjawabkan. Kolom sosial media diisi dengan sosial media dari klien tersebut. Sosial media berkaitan dengan *nickname* sosial media, dimana *nickname* tersebut diisi dengan nama utama dari sosial media klien. Lalu, kolom *email address* adalah *email* buatan oleh pengisi input data, serta *password* yang dibuat oleh si pengisi data.





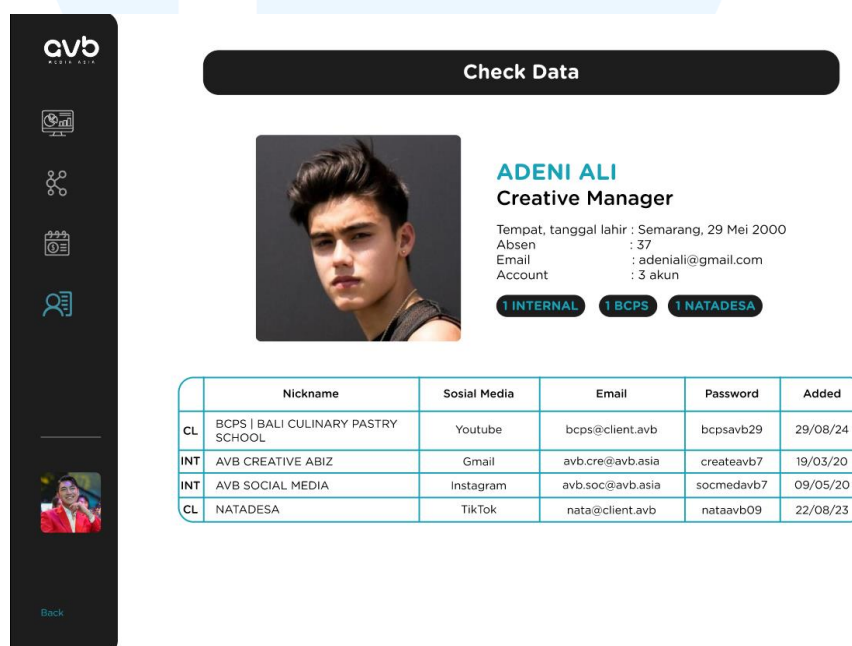
Gambar 3.13 *Prototype* Halaman *Input Data Internal*

Pada bagian halaman *prototype* input data internal, semua diisi dengan data-data karyawan AVB Media Asia. Pada bagian internal, seluruh data karyawan diisi oleh admin saja. Untuk semua kolom antara klien dari internal spesifik sama, yang menjadi perbedaan adalah untuk kolom proyek hanya dimunculkan ketika menginput data klien.



Gambar 3.14 *Prototype* Halaman *Check Data* Internal User

Bagian *check data* dan dari sudut pandang *user* dapat memiliki akses yakni melihat foto, nama, jabatan tiap karyawan, tempat tanggal lahir, nomor absen, email pribadi dari karyawan, jumlah akun yang dipegang, dan klien dari proyek yang dijalankan. Contoh proyek pada gambar diatas yaitu 3 internal (akun internal seperti akun instagram AVB, akun youtube AVB dan akun facebook AVB), 1 BCPS (akun untuk proyek *company profile* BCPS), 2 Natadesa (akun untuk proyek iklan dan *company profile* Natadesa), 1 Ciputra (akun untuk proyek marketing Ciputra), dan 1 Alsut (akun untuk proyek *company profile* Alsut).



Gambar 3.15 *Prototype* Halaman *Check Data* Internal Admin

Terakhir pada bagian *check data*, bagian ini adalah keseluruhan informasi dari nama karyawan AVB Media Asia. Secara spesifik, ketika admin menekan salah satu nama dari karyawan, akan muncul semua data mulai dari nama, jabatan karyawan, tempat tanggal lahir, nomor absen, email pribadi karyawan, jumlah akun yang dipegang, dan proyek yang dipegang. Dan pada

bagian bawah terdapat kolom dan baris yang berisikan detil dari semua akun yang dipegang oleh karyawan tersebut. Terdapat *nickname* dari setiap nama klien, sosial media yang dimiliki oleh klien, email yang telah dibuat serta digunakan oleh penanggung jawab dan klien, *password* yang dibuat untuk masuk ke dalam akun, dan tanggal penginputan akun ke *website* perlop AVB Media Asia.

Dari dua sudut pandang yang berbeda antara sebagai admin dan user. Admin dapat melihat keseluruhan informasi data setiap profile karyawan, sedangkan user tidak dapat melihat secara rinci informasi karyawan. Diatas foto wanita dari sudut pandang user, dan kedua adalah dari sudut pandang admin. Dipisahkan menjadi dua sudut pandang karena bersifat konfidensial, hanya admin yang memiliki izin melihat keseluruhan dari *website* perlop AVB Media Asia. Langkah final yang dilakukan penulis adalah penulis melakukan presentasi yang diujikan oleh *general manager*, *creative manager* dan *web developer*.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

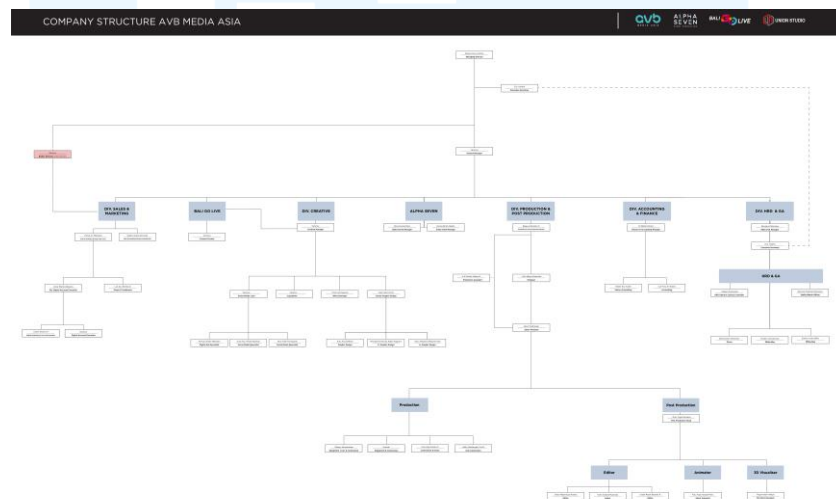
Selamat kegiatan magang berlangsung, penulis mendapatkan pekerjaan tambahan. Pekerjaan ini diberikan ketika penulis tidak sedang dalam kondisi kerja yang sangat sibuk terhadap prioritas tugas utama. Tugas tambahan yang didapatkan oleh penulis berbeda-beda.

3.3.2.1 Proyek desain bagan struktur karakter AVB

Perubahan bagan struktur karakter AVB Media Asia dijelaskan dirundingkan secara *person to person* antara penulis dengan HRD. HRD mendatangi penulis dan meminta bantuan. Setelah berbicara *face to face*, penulis mendapatkan bahwa bagan struktur karakter ini hanya dikonsumsi dan diketahui oleh HRD karena sifatnya konfidensial. Penulis dipercayakan hanya untuk membuat bagan struktur karakter dengan informasi detail yang diberikan HRD melalui telegram. HRD memerlukan bagan yang dijadikan 2 versi, yaitu versi pertama hanya bagan dengan

karakter, sedangkan versi kedua yaitu ditambahkan dengan memakai karakter, ikon, dan foto karyawan AVB.

Pertama kali, penulis mendapatkan bagan struktur yang hanya berisikan bagan, nama, dan jabatan dari masing-masing karyawan. Proses perubahan bagan struktur karakter ini, penulis membukanya pada aplikasi adobe Illustrator. Terdeteksi ukuran lembar kerja pada bagan asli ini yaitu 67,5 cm x 49,9 cm, yang dimana memang jumlah karyawan cukup banyak dan tidak dapat diperkecil lagi dari segi ukuran font dan jabatan maupun bagan perorangan.



Gambar 3.16 Bagan struktur karakter AVB Media Asia
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2024)

Bagan diatas adalah bagan asli dari perusahaan yang memiliki hampir 50 kotak bagan dari 7 divisi yang berbeda diantaranya 6 bagan pada divisi sales & marketing, 1 bagan pada Bali Go Live, 11 bagan pada divisi kreatif, 2 bagan pada Alpha Seven, 14 bagan pada divisi produksi dan post-produksi, 3 bagan pada divisi akunting & finance, dan 7 bagan pada divisi HRD & GA.

Penulis mengupayakan perubahan desain tetap pada ukuran lembar kerja yang sama seperti bagan aslinya. Maka dari itu, penulis hanya mengubah ukuran font dan mengubah satu persatu ukuran bagan sampai sedemikian rupa tetapi masih tetap terlihat jelas.



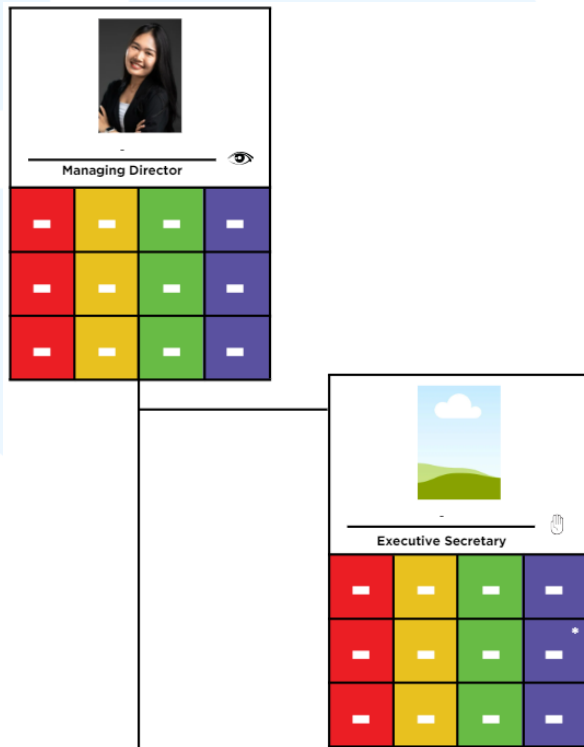
Gambar 3.17 Bagan Struktur Karakter Versi 1

Pada versi pertama yaitu bagan tanpa foto, penulis menggunakan aplikasi adobe Illustrator agar lebih mudah untuk membuat vektor dan memindahkan objek-objek. Dalam desain ini tentunya memakai font gotham yang menjadi ciri khas AVB Media Asia. Setiap dari nama karyawan akan mendapatkan empat warna yang berbeda dan angka yang berbeda. Hal ini penulis tidak mendapatkan informasi lebih mengenai penjelasan dari warna dan angka karakter.

Perubahan bagan struktur terdapat pada posisi bagan dan melakukan perubahan nama yang kosong diisi dengan nama karyawan baru. Versi pertama ditambahkan dengan kotak persegi, dimana 1 orang akan mendapatkan 12 kotak yang berisikan angka-angka karakter. Sedangkan, pembuatan bagan versi dua yaitu berisikan bagan, karakter, menambahkan ikon dan memakai foto karyawan. Foto dibawah adalah



Gambar 3.19 Bagan Struktur Karakter Versi 2



Gambar 3.20 Bagan Struktur Karakter Versi 2

Diatas adalah bagan versi 2 yang diperlihatkan dari jarak dekat agar terlihat lebih jelas dan detail. Hasil final dari bagan struktur karakter adalah seperti foto diatas. Penempatan foto diatas nama dan memanjang kebawah akan lebih terstruktur dan rapi. Setelah desain diatas mendapatkan persetujuan dari HRD, selanjutnya penulis mengirimkan link dokumen canva bagan struktur karakter yang bisa di edit kembali oleh HRD karena HRD meminta untuk file rawnya dan hasil final dalam bentuk format JPG ke HRD melalui telegram.

3.3.2.2 Proyek poster lowongan kerja

Desain lowongan kerja ini ditujukan untuk personal dari direktor AVB Media Asia. Desain lowongan kerja sudah memiliki template yang dibuat oleh tim desain grafis di AVB Media Asia. Dapat dilihat dari template poster lowongan kerja yang memiliki latar belakang dengan kesan futuristik ditambah dengan warna disekitarnya yang selaras dengan teknologi. Tahap dalam pembuatan desain ini yaitu meneliti dan juga membaca dengan seksama mengenai informasi yang diberikan tim desain grafis mengenai detail bidang pekerjaan yang akan disatukan menjadi satu poster. Tidak mengubah terlalu banyak, penulis hanya memindahkan *layout* yang sudah ada dan menambahkan warna highlight seperti lampu yang menyala pada bagian pinggir detail pekerjaan, dimaksudkan agar teks terlihat timbul dan fokus pada teks bagian pekerjaan.



Gambar 3.20 Poster Lowongan Kerja

Informasi yang didapatkan dari tim desain grafis yakni pekerjaan dibagi menjadi tiga yaitu housekeeping, security, dan driver serta

ketiganya harus ada dalam satu frame poster. Pada poster ini teks tentu saja menggunakan font Gotham yang menjadi ciri khas AVB. Diperhatikan pada teks *housekeeping* dan *driver* yang dibuat dengan size font yang sama, hal ini karena tidak menjadi sesuatu yang diutamakan dalam pencarian karyawan, sebaliknya ada pada teks *security* yang menjadi *eye-catching* dalam poster karena posisi berada ditengah dan size font yang lebih besar dibandingkan lainnya, dalam hal ini posisi lowongan kerja *security* menjadi hal yang paling diutamakan dan diperlukan oleh direktur AVB.

Detail informasi pada masing-masing pekerjaan dibuat per-point agar lebih ringkas, tidak rumit dan audiens lebih mudah mengerti memahami isi poster dan alur membaca poster lowongan kerja. Setelah melalui beberapa tahap tersebut, poster ini di kirim melalui perantara yaitu SPV, selanjutnya diteruskan ke direktur. Setelah poster sudah berhasil disetujui oleh direktur, SPV meminta penulis untuk mengirimkan hasil final dalam bentuk JPG dan file raw dikirim ke tim desain grafis. Poster lowongan kerja ini hanya disebar secara personal karena tidak ada hubungannya dengan kantor AVB.

3.3.2.3 Proyek video tiktok tentang konten informatif

Konten informatif ini diinstruksikan oleh direktur kepada HRD & SPV untuk mengkoordinasikan konten tiktok kepada tim konten kreator. Proses pembuatan video tiktok dengan konten informatif juga diawali dengan pencarian referensi video dari salah satu sosial media ataupun dari sosial media lainnya, lalu video referensi tersebut diinovasikan dengan sesuai dengan ide yang didapat oleh tim konten kreator AVB.

Pada tahap awal yaitu pembuatan *content plan* yang menggunakan aplikasi bantuan yaitu canva, untuk *content plan* sendiri sudah tersedia template yang dibuat oleh internship AVB sebelumnya. Didalam template *content plan* tersebut berisikan mulai dari judul, tanggal syuting, tanggal



Gambar 3.22 Tabel *Content Plan* Tiktok



Gambar 3.23 Tabel *Content Plan* Tiktok Informatif

Kedua dari gambar diatas adalah *content plan* yang dibuat secara terpisah dan rinci dari *content plan* yang ada di google sheets. Konten tiktok informatif dengan judul “Spot foto terbaik di Bali” telah dilaksanakan syuting pada 12 juni 2024 dan bertempat di kantor AVB Media Asia. Syuting untuk konten ini memerlukan enam orang sebagai

talent dalam satu video. Pada bagian ini, penulis sebagai pemberi ide, talent opening, kameramen dan editor.

Proses syuting, penulis menggunakan handphone dan tripod yang difasilitasi oleh kantor. Penggunaan tripod adalah untuk menjaga kestabilan gambar ketika pergerakan tangan dibutuhkan lebih dalam pengambilan *angle*. Dasarnya sebelum pengambilan gambar, kreator akan meminta izin kepada karyawan yang sedang memiliki waktu luang untuk ikut syuting video. Selanjutnya, proses syuting dilakukan dengan bantuan arahan dari creator kepada talent untuk memaksimalkan hasil visual yang dibuat.

Take video pertama dilakukan di bagian ruang masuk kantor AVB Media Asia yang membelakangi meja resepsionis. Skenarionya adalah satu orang pertama akan menjadi pendahulu *opening* video dengan *script* “Spot foto terbaik menurut...”, lalu 3 orang disamping dan belakang saling bersautan dengan *script* “Anak AVB.” Ditambah dengan gerakan menunjuk ke kamera agar visual video tidak tegang dan kaku.

Lalu, *scene* selanjutnya yaitu karyawan pertama sebagai talent isi video. Kreator memberikan arahan kepada talent untuk tetap santai dan berekspresi semangat ketika menyebutkan nama dari spot foto terbaik menurutnya. Ketika ada video yang dimana harus menyebutkan sesuatu, kreator membebaskan talent untuk memilih tempat yang ingin direkomendasikan atau jika tidak mempunyai rekomendasi, kreator akan memberikan *script* untuk disebutkan.

Talent kedua juga merupakan karyawan AVB yang diarahkan kreator untuk melakukan sedikit gerakan yaitu dengan berjalan keluar dari toilet sambil bermain hp dan ketika kreator memanggil, talent tersebut berpura-pura untuk berekspresi kaget. Untuk talent terakhir yaitu salah satu dari kreator melakukan monolog karena kurangnya talent pada hari itu.

Setelah proses syuting selesai, penulis langsung mengedit video tersebut di aplikasi capcut pro. Ada ketentuan yang sudah dijadikan ciri khas tiktok AVB, yaitu:

a. Penggunaan font Sofia Pro



Gambar 3.24 Font Sofia Pro

Font sofia pro menjadi ciri khas tiktok AVB karena font serifnya yang tegap serta jelas tetapi tidak kaku dan juga santai. Font sofia pro yang dipakai tersedia langsung di aplikasi capcut tanpa bayar. Pada video konten tiktok informatif, penulis juga menggunakan font sofia pro agar sama dengan video tiktok AVB lainnya.

b. Size font

Size font pada video tiktok AVB adalah 13 pt. Ukuran tersebut adalah maksimal untuk semua video. Pada video konten tiktok “Spot foto terbaik di Bali menurut anak AVB”, penulis menggunakan ukuran 13 pt pada teks “spot foto”, teks “terbaik di Bali” dan teks “ANAK AVB”, untuk teks “menurut...”, penulis menggunakan ukuran 12 pt agar menyeimbangkan posisi font yang sedikit besar.

c. Penggunaan *stroke*


Stroke digunakan dalam teks video tujuannya untuk mempertajam dan juga memperjelas teks agar tidak terdistract dengan video belakang. Ukuran stroke pada video konten tiktok informatif yaitu 32 pt, ukuran stroke ini adalah ukuran default dari aplikasi capcut.

Ketika proses pengeditan sudah selesai, hasil dari editan tersebut akan ditaruh ke template rinci *content plan* yang ada di canva. Selanjutnya video akan langsung dijadwalkan untuk diunggah ke tiktok. Terakhir adalah melakukan update secara berkala pada google sheets dan canva jika video sudah berhasil diunggah.

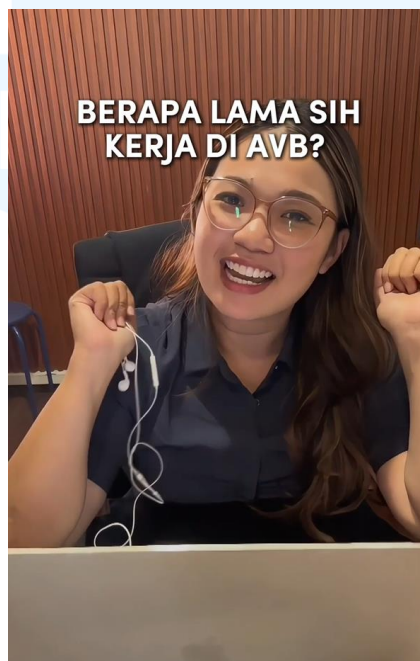
3.3.2.4 Proyek video tiktok tentang konten interaksi

Proyek video tiktok tentang konten interaksi memiliki langkah yang sama seperti sebelumnya, dimana mendapatkan instruksi oleh direktur kepada HRD & SPV, lalu dikoordinasikan tugas konten tiktok interaksi kepada tim konten kreator. Proyek ini juga diawali dengan pencarian referensi video dari salah satu sosial media, dilanjutkan inovasi dengan membuat proses dari video tersebut. Tahap awal adalah pencarian ide di berbagai sumber. Di dalam lembar *content plan* berisikan mulai dari judul, tanggal syuting, tanggal upload ke media sosial, talent, editor, musik yang akan dipakai, *script*, sumber inspirasi, dan hasil final video yang telah dibuat.

Sebelum pembuatan *content plan* secara mendetail, penulis menaruh ide-ide dan kelengkapannya pada google sheets. Semua ide dituangkan dan langsung menentukan untuk hari, tanggal syuting, judul, deskripsi, pic syuting, status syuting, pic *editing*, status *editing*, pic upload dan status upload konten.

BERAPA LAMA SIH MEREKA KERJA DI AVB?		
A V B	Talent : Karyawan kantor	Caption : Berapa lama sih kerja di AVB?
	STATUS ACCEPTED	
	Inspo	Result
		

Gambar 3.25 Tabel *Content Plan* Tiktok Interaksi



Gambar 3.26 Tabel *Content Plan* Tiktok Interaksi

Video konten interaksi dengan judul “Berapa lama sih kerja di AVB?”, diambil pada 1 Juli 2024 dan pada proyek tiktok konten interaksi ini, penulis mendapatkan tugas sebagai kameramen dan editor. Secara teknis, proses syuting video dilakukan dengan mengutamakan pengambilan *scene* yang peluangnya lebih besar untuk video cadangan

ketika dalam proses mengedit. Setelah sudah mengambil beberapa video, selanjutnya kreator akan datang ke lokasi karyawan lalu meminta izin untuk ikut dalam syuting video.

Pengambilan gambar menggunakan handphone khusus konten yang difasilitasi oleh kantor. Tentunya kreator juga melihat kondisi sekitar, dimaksudkan agar visual yang didapat lebih jelas dari segi pencahayaan, background dan kejernihan suara. Sebelum proses syuting berjalan, kreator mencari talent yang dapat mengikuti syuting serta mencari yang berbeda dalam periode lama bekerja. Selanjutnya, kreator memberikan arahan ke talent untuk posisi, gerakan hingga ekspresi, akan tetapi, talent diperbolehkan menambahkan jika memiliki rasa nyaman dengan interaksi tersebut.

Pada syuting konten tiktok dengan judul “Berapa lama sih kerja di AVB?”, kreator memberikan arahan ke semua talent untuk berekspresi dan berinteraksi yang berbeda-beda. Pertama-tama, kreator akan bertanya kepada talent mengenai lamanya mereka bekerja di AVB Media Asia. Lalu, arahan selanjutnya yang diberikan oleh kreator, diantaranya:

- a. Talent 1 yang bekerja selama kurang lebih 15 tahun, diberikan arahan dengan berpura-pura bekerja di depan komputer di ruang *library*, dan ketika dipanggil, talent akan menoleh dan menjawab pertanyaan dari “kak, berapa lama sih kerja di AVB?”
- b. Talent 2 yang bekerja selama kurang lebih 13 tahun, diberikan arahan dengan memegang pulpen sembari mencatat sesuatu di lantai 2, tepatnya di sebelah ruang marketing. Kreator memanggil talent, lalu talent akan mengubah posisi badan sedikit serong agar tidak menutupi kamera.
- c. Talent 3, bekerja selama 10 tahun dan mendapatkan arahan dari kreator untuk menggunakan jaket agar visual menjadi berbeda dan lebih baik. Talent juga diarahkan untuk berpura-pura mengetik di meja kerja ruang animator, dan ketika dipanggil talent akan

menengok sedikit keatas dan menggeser posisi badan menjadi serong mengikuti arah kameramen. Di akhir *scene*, talent akan melambatkan tangan untuk memperlihatkan visual video sedikit lebih santai dan asik.

d. Talent ke 4, lama periode bekerja selama 5 tahun. Kreator mengarahkan talent untuk memakai *earphone* sekilas asik mendengarkan musik. Lalu kameramen akan datang dari arah depan untuk menyapa dan memberikan pertanyaan.

e. Talent ke 5, bekerja selama kurang lebih 6 tahun. Talent ke 4 dan ke 5 berada di ruangan marketing dengan meja yang sama agar mendapatkan *scene* yang berbeda dari syuting sebelumnya.

f. Talent ke 6, periode bekerja sudah 7 tahun. Syuting ini diambil di ruang produser. Talent diarahkan untuk membalikkan badan dan menengok ke ke cameramen. Ketika dipanggil oleh kreator, talent akan memberikan gerakan tangan sesuai dengan lama periode ia bekerja dan berekspresi semangat.

g. Talent ke 7, lama bekerja sudah kurang lebih 1 tahun. Syuting dilakukan di meja resepsionis. Talent diarahkan untuk duduk dan bekerja di depan laptop seakan-akan sibuk dengan pekerjaan. Ketika dipanggil, talent akan menghadap sedikit serong ke kanan dari arah cameramen.

h. Talent ke 8, dengan periode 2 tahun bekerja. Talent hanya diarahkan untuk duduk dan ketika kameramen masuk ke ruang produser, talent akan menengok dan menjawab pertanyaan.

i. Talent ke 9 masih dalam probation. Kameramen berada di belakang, dan ketika kreator memanggil, talent akan menengok kebelakang kanan dari arah kamera.

j. Talent ke 10 periode kerja selama 1 bulan. Syuting dilakukan di ruang 3D dan talent hanya diarahkan untuk duduk dan memutar ketika dipanggil oleh kreator.

k. Talent ke 11, lama bekerja selama 11 tahun. Untuk syuting ini, diambil di ruang akuntansi. Angle yang diambil dari arah serong kiri dari cameramen.

l. Talent ke 12, lama periode bekerja 1 tahun 5 bulan. Talent diarahkan untuk memakai *headphone* agar visual tidak monoton dan terlihat sedang melakukan pekerjaan. Syuting diambil di ruang editor.

j. Talent ke 13 menjadi talent terakhir dengan periode bekerja 9 bulan. Talent diarahkan untuk terlihat santai dengan sedikit menggoyangkan kursi. Untuk syuting ini diambil di ruang desain grafis.

Setelah proses syuting selesai, video mentah dipilah dan diedit oleh penulis menggunakan aplikasi capcut. Penggunaan font sofia pro dan memakai ukuran font 13 pt serta stroke 32 pt. Pengeditan video konten tiktok interaksi dibuat secara bergantian, dimana video pertama akan dimunculkan laki-laki terlebih dulu, selanjutnya wanita dan seterusnya, tujuan dari dibuat secara acak agar audiens mendapatkan rasa penasaran dan tidak membosankan untuk target-target setelahnya.

Video konten ini juga mendapatkan revisi dari HRD dan SPV untuk memotong sedikit pada video yang memanggil secara berulang-ulang dengan *script* “kak..kak...kak.” Ketika video sudah di revisi, video hasil revisi diteruskan ke SPV dan HRD untuk di cek kembali, dan jika sudah video sudah disetujui oleh HRD dan SPV, video dikirim ke direktur untuk di review.



Gambar 3.27 Tabel *Content Plan* Tiktok Interaksi

Selanjutnya setelah mendapatkan persetujuan dari beberapa pihak, penulis langsung melaporkan untuk jadwal pengunggahan video di grup telegram. Selain itu, penulis juga mengubah status video pada google sheets, dan video final diunggah ke tiktok AVB Super Team pada tanggal 5 Juli 2024.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Penulis memiliki kendala yang dibagi menjadi dua hal, yaitu seputar bidang kreatif dan adaptasi. Dalam hal bidang kreatif, penulis sadar bahwa *skill* penggunaan aplikasi figma masih sangat kurang, sedangkan aplikasi tersebut diperlukan untuk *final project* magang dalam pembuatan *UI website*. Di sisi lain, penulis minim informasi tentang *UI website* dan sedikit sulit beradaptasi dengan karyawan dan berkomunikasi secara intens dengan tim kreatif.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Penulis memiliki kendala yang dibagi menjadi dua hal, yaitu seputar bidang kreatif dan adaptasi. Dalam hal bidang kreatif, penulis sadar bahwa *skill* penggunaan aplikasi figma masih sangat kurang, sedangkan aplikasi tersebut

diperlukan untuk final project magang karena *basic skill* penulis berada di desain grafis seperti poster, banner, dan sebagainya.

Kendala lainnya dan minim informasi tentang UI website. Di sisi lain, sedikit sulit beradaptasi dengan karyawan dan berkomunikasi secara intens dengan tim kreatif. Kendala ini sering terjadi dengan penulis ketika memasuki tempat atau lingkungan yang baru. Sekitar dua bulan terakhir, karyawan divisi kreatif memiliki jadwal yang padat, sehingga mereka mempunyai *deadline* untuk menyelesaikan pekerjaannya masing-masing. Kedua kendala ini saling berkaitan satu sama lain, dimana jika interaksi masih kurang maka pekerjaan akan terhambat jika tidak mengerti dan segan untuk bertanya.

Penulis mengalami kendala tidak berlangsung lama karena penulis dapat secara cepat memikirkan untuk mengatasi hal yang menghambat ketika kegiatan magang sedang berjalan. Pada awal permasalahan, penulis merasa gugup dengan hal yang penulis tidak bisa karena efektifitas dalam pelaksanaan magang menjadi terganggu. Tetapi, setelah melewati hari-hari yang terus seperti itu, penulis menemukan jalan keluar untuk melewati kendala ini.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Hal yang dilakukan penulis untuk mengatasi kendala yang terjadi ialah fokus kepada pengembangan ketrampilan dalam penggunaan aplikasi figma. Penulis juga bertanya kepada tim kreatif maupun teman magang yang berada di divisi yang sama, lalu selebihnya dilakukan secara mandiri dengan mencari jawaban melalui browser ataupun youtube dan mempraktekan langsung pada aplikasi figma.

Dalam hal beradaptasi, penulis mencoba untuk melakukan komunikasi yang sering dengan teman magang lainnya untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan kantor, lalu mengajak berbicara ke beberapa karyawan yang sedang memiliki waktu luang. Penyelesaian beberapa kendala yang penulis alami berjalan dengan lancar dan di akhir mendapatkan sebuah pengalaman yang berguna bagi penulis sendiri.

Penulis melibatkan orang sekitar untuk membantu dan mengatasi kendala yang penulis alami agar perubahan lebih cepat membaik dan kegiatan magang tidak terhambat. Beberapa diantaranya teman magang dan teman seruangan saling aktif dalam bekerjasama memecahkan masalah, begitupun dengan lingkungan kantor yang mendukung untuk lebih baik.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA