

## BAB III

### PELAKSANAAN MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Penulis memegang peran sebagai Desainer Grafis untuk membantu beberapa proyek dan materi yang memerlukan desain di Perusahaan. Kedudukan penulis berada dibawah *Supervisor* yang juga sebagai *Departement Head* di divisi dimana penulis ditempatkan. *Supervisor* biasanya memberikan *request* desain *via* e-mail berikut dengan *brief* lengkap terkait tugas-tugas yang harus dilakukan, kemudian *supervisor* juga bertugas memberi masukan dan arahan jika ada kesalahan dalam pengerjaan tugastugas yang diberikan.

Dalam koordinasi dengan divisi atau departemen Human Capital Communication ini, penulis bertanggung jawab untuk menciptakan desain yang efektif, menarik, dan memiliki pesan yang kuat untuk mempersuasi audiens untuk mengikuti konten yang disajikan dalam sebuah desain. Selain itu, penulis juga bertanggung jawab untuk memastikan bahwa desain yang dibuat sesuai dengan standar kualitas dan *branding* yang telah dimiliki perusahaan.

##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

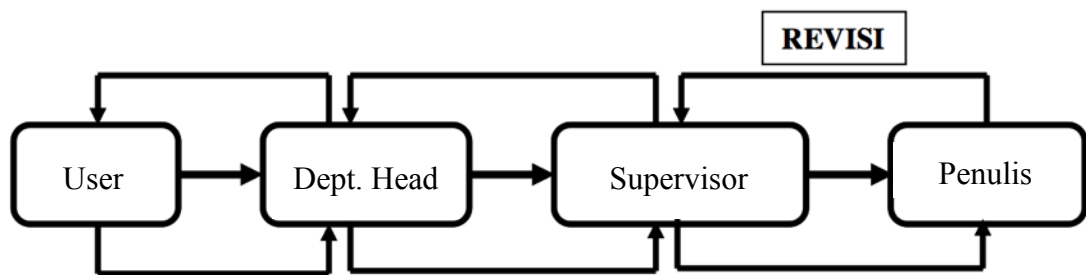
Penulis memiliki peran kunci sebagai bagian dari tim desain yang bertanggung jawab atas beberapa proyek yang dijalankan oleh Perusahaan. Di bawah bimbingan seorang supervisor yang juga merupakan manajer kreatif di divisi tersebut, penulis memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas-tugas yang ditugaskan dengan baik. Supervisor tidak hanya memberikan arahan mengenai apa yang harus dilakukan, tetapi juga memberikan masukan yang berharga serta bimbingan jika terjadi kesalahan dalam proses pelaksanaan tugas.

Dalam lingkungan kerja yang dinamis, penulis berkolaborasi dengan tim lain dan berinteraksi dengan departemen terkait untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan visi proyek. Komunikasi

yang efektif dan pemahaman yang mendalam tentang preferensi audiens menjadi kunci dalam menciptakan desain yang memikat. Selain itu, penulis juga mengembangkan keterampilan teknisnya melalui pelatihan dan eksperimen mandiri untuk meningkatkan kemampuan dalam menghasilkan karya yang inovatif dan berkualitas tinggi.

### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Pada bagian ini penulis akan menjelaskan tentang alur koordinasi dalam pemberian tugas kepada penulis. Penulis diberikan tugas oleh *supervisor* dan penulis mengerjakan *design request* milik perusahaan yang akan dipakai nanti sebagai media untuk memberikan informasi dari divisi Human Capital.



Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi  
(Contoh gambar pribadi, tidak perlu memakai sumber)

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Berisi seluruh tugas yang telah dilakukan selama pelaksanaan magang sesuai dengan *daily task* yang telah diisi dalam laman Merdeka. Buatlah juga pengantar sebelum penulisan detail pekerjaan (minimal tiga kalimat).

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
Agustus (1)	19-23 Agustus 2024	Semarak Kemerdekaan Sinar Mas Land	- Brainstorming and Huddle Meeting for 23 August Independence Day Event in Sinar Mas Land

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Designing &amp; Finishing Print Banner for Sinar Mas Land 17 August Independence Day Event (10x3m)</li> <li>- Designing &amp; Finishing Print "Semarak Kemerdekaan" for 17 August Independence Day Event: Signage Finder, Tenant, &amp; Participant (A3)</li> <li>- Finishing SML Tennis Cup 2024 Winners Announcement Flyer for e-Mail Blast</li> <li>- Revise SML Semarak Kemerdekaan Winners Announcement Flyer for e-Mail Blast</li> <li>- Creating HR SMILE 2024 Key Visual and Flyer for e-Mail Blast</li> </ul>
	24-31 Agustus 2024	HR SMILE 2024 Event	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Briefing and Brainstorming HR SMILE 2024 Event from Human Resources Division</li> <li>- Creating HR Smile 2024 Key Visuals</li> <li>- Designing HR Smile 2024 ID Cards</li> <li>- Designing HR SMILE 2024 Teaser Flyer Alternative (Red &amp; Blue Version) for e-Mail Blast</li> </ul>
		Design Request	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Designing Employee Appreciation (Flyer, Voting invitation, Form Background) Design</li> <li>- Revising &amp; Finishing Healthy Webinar Flyer</li> <li>- Designing Human Capital Monthly Newsletter (August 2024)</li> <li>- Layouting &amp; Designing Healthy Webinar "Computer Vision Syndrome" for SML Employee for e-Mail Blast</li> </ul>
September (2)	2-6 September 2024	5K Fun Walk Event	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Brainstorming and Huddle Meeting for 5K Fun Walk Event</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sketching &amp; Designing "5K Fun Walk" SML Run Community for WhatsApp Blast</li> <li>- Designing 5K Fun Walk Registration Flyer for e-mail blast</li> <li>- Committing 5K Fun Walk Event</li> </ul>
September (3)	7-19 September 2024	HR SMILE 2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Designing Key Visual for HR SMILE 2024</li> <li>- HR SMILE 2024 Meeting &amp; Briefing with Stage Vendor via Zoom</li> <li>- Resizing &amp; Desinging HR SMILE 2024 Alternative Flyer Red &amp; Blue for e-Mail Blast</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Designing HR Smile Main Flyer with 10 Speakers</li> <li>- Designing HR SMILE 2024 Countdown Flyer for e-Mail Blast</li> <li>- Designing Tote Bag, Lanyard, and ID Card for HR SMILE 2024</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Designing plaques to appreciate HR SMILE 2024 speakers</li> <li>- Designing HR SMILE 2024 Closing Flyer (Thank you for your participation)</li> <li>- Redesigning HR SMILE 2024 Lanyard</li> </ul>
September (4)	20 - 24 September 2024	Employee Privilege Program (EPP)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Designing and Finishing EPP Chong Qing Hotpot Fyler for e-mail Blast</li> <li>- Revising and Finishing EPP Luxe Pilates Hotpot</li> <li>- Designing EPP Ding Ding Hotpot Flyer for e-mail Blast</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Designing EPP Ibis Style Hotel Flyer for e-mail Blast14</li> <li>- Designing EPP Pig Me Up Flyer for e-mail Blast</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Designing Flyer Lelang Kendaraan for e-mail Blast</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Finishing Design EPP Kindercastle Flyer for e-Mail Blast</li> <li>- Finishing Design EPP Ding Ding Flyer for e-Mail Blast</li> </ul>
September (4)	24 - 30 September 2024	EPP, Batik Day Event, Sosialisasi Donor Darah, Best Employees, & SML Olympic 2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Katalog EPP linked kindercastle</li> <li>- Batik Day Blast Poster Design</li> <li>- Batik Day Game Poster Design</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Katalog EPP linked kindercastle</li> <li>- Batik Day Blast Poster Design</li> <li>- Batik Day Game Poster Design</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Updating Katalog EPP</li> <li>- Revising EPP Pig Me Up</li> <li>- Revising EPP Kindercastle</li> <li>- Sketching Designing Batik Day Game Poster</li> <li>- Donor Darah Blast Poster Design</li> <li>- Designing Newsletter September</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revising Logo for SML FUN RUN</li> <li>- SML Olympic 2024 Blast Poster Design (Final)</li> <li>- Finishing BIB Number SML FUN RUN</li> <li>- Designing Reminder Batik Day for e-mail blast</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Designing Insentif Khusus poster for e-mail blast</li> <li>- Finishing Newsletter September</li> <li>- Designing Donor Darah poster for e-mail blast</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Designing SML Olympic Reminder/Countdown Poster</li> <li>- Finishing Design Batik Day for e-mail blast</li> <li>- Designing Best Employee &amp; Top Leader Poster &amp; Announcement</li> </ul>
Oktober (1)	1 - 10 Oktober 2024	E-PAD, SML Olympic 2024, & Best Employees	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Leaders Candidates Announcement e-Flyer for e-mail Blast</li> <li>- Designing Best Employees Final Stage Topics Announcement e-Flyer for e-mail Blast</li> <li>- Revising Top Leaders Final Stage Topics Announcement e-Flyer for e-mail Blast</li> <li>- Revising 5K Fun Run BIB Number</li> <li>- Sketching SML Olympic Logo 2024</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sketching SML Olympics 2024 Medals</li> <li>- Designing 5K Fun Run Registration Flyer for e-mail Blast</li> <li>- Designing 5K Fun Run Medals</li> <li>- Designing BIB Number 5K Fun Run</li> <li>- Designing Announcement Group</li> <li>- Designing SML Olympic 2024 Banner</li> <li>- Designing SML Olympic 2024 X-Banner</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Updating Katalog EPP (employee privilege program)</li> <li>- Designing Flyer e-PAD</li> <li>- Designing Flyer Reminder e-PAD</li> <li>- Designing Flyer End of Period e-16 PAD</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Designing Banner e-PAD</li> <li>- Designing Countdown e-PAD</li> <li>- Designing Desktop Wallpaper e-PAD</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revising 5K Fun Run Registration Flyer</li> <li>- Revising 5K Fun Run Medals</li> <li>- Revising BIB Number 5K Fun Run</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Designing SML Olympic 2024 Logo</li> <li>- Designing People Management Excellent (PME) Announcement</li> <li>- Designing Top Leaders Announcement</li> <li>- Designing Best Employees Announcement</li> <li>- Revising EPP Pig Me Up Flyer for e-mail Blast</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revising People Management Excellent (PME) Announcement</li> <li>- Revising Best Employees &amp; Top Leaders Announcement</li> <li>- Revising Donor Darah Flyer for e-mail Blast</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Designing Periode Penilaian Kinerja Karyawan Non-Staf Flyer for e-mail Blast</li> <li>- Designing Pemanfaatan Cuti Tahunan 2023 for e-mail Blast</li> <li>- Revising SML Olympic 2024 Logo</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Finishing Logo SML Olympic 2024</li> <li>- Designing Employees Performance Bonus Announcement Flyer for e-mail Blast17</li> <li>- Revising BIB Number 5K Fun Run</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Designing Elevate Flyer for e-mail Blast</li> <li>- Designing Elevate Desktop Wallpaper</li> <li>- Revising EPP Ding Ding Hot Pot for e-mail Blast</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Designing &amp; Finishing SML Olympic 2024 Lanyard for Medals</li> <li>- Sketching &amp; Designing SML Olympic 2024 Inflatable Arch/Balloon Gate for 5K Fun Run</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Designing Invitation for People Management Excellence</li> <li>- Designing Invitation for Best Employees &amp; Top Leaders</li> <li>- Designing Elevate e-Banner for website</li> <li>- Revising &amp; Finishing SML Olympic 2024 Flyer</li> <li>- Revising EPP Ding Ding Hot Pot</li> <li>- Sketching EPP Chien Khang Thang</li> <li>- Sketching EPP Habit &amp; Patriot Barbershop</li> </ul>

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Penulis diberikan tugas untuk mengerjakan beberapa request desain untuk

print maupun digital media untuk menunjang segala keperluan divisi Human Capital Communication dalam setiap event dan information content. Setiap materi desain yang dirancang harus menerapkan unsur-unsur Sinar Mas Land 6 Values yaitu Integrity, Commitment, Continuous Improvement, Innovation, Loyalty, dan Positive Attitudes, dan ke-enam values tersebut direpresentasikan dengan warna masing-masing yang biasanya penulis pakai untuk primary atau accent color dalam suatu materi desain.



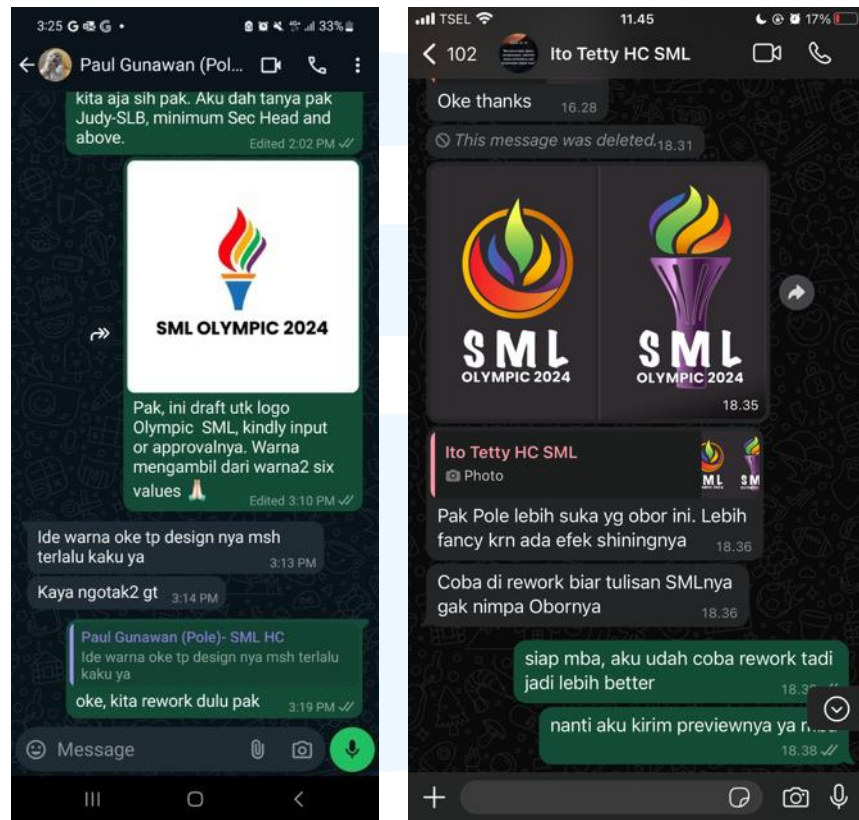
### **3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang**

Penulis Dalam prosesnya, penulis membagi fokus pada pekerjaan utama menjadi beberapa bagian yaitu brainstorming, concepting, designing, revising, dan finishing. Penulis diberikan tugas untuk mengerjakan desain untuk event “SML Olympic 2024” dalam berbagai media, yang pertama media digital yaitu berupa flyer dengan menggunakan Key Visual yang sudah disepakati oleh user di awal concepting. Flyer ini sebagai media informasi kepada seluruh karyawan Sinar Mas Land bahwa akan diadakan acara kompetisi olahraga antar divisi yang melibatkan seluruh karyawan Sinar Mas Land area Jabodetabek. Setelah desain flyer mendapatkan approval dari user, penulis melanjutkan desain tersebut ke Supervisor yang nantinya akan di blast melalui e-mail perusahaan. Begitupun dengan desain-desain turunan lain seperti desain untuk banner SML Olympic 2024, desain signage untuk UMKM di acara 5K Fun Run, desain stage banner untuk penggunaan backdrop di panggung utama acara SML Olympic 2024 Closing Celebration. Penulis juga memastikan bahwa setiap langkah dalam proses pengerjaan dilakukan dengan teliti dan sesuai dengan standar perusahaan yang sudah ditetapkan. Setelah menyelesaikan desain awal, penulis berkolaborasi dengan supervisor dan tim untuk mendapatkan feedback yang konstruktif, kemudian dari feedback tersebut, penulis melakukan revisi karya untuk meningkatkan kualitas yang maksimal dan hasil akhir yang memenuhi kebutuhan perusahaan.

#### **3.3.1.1 Proyek Sinar Mas Land Olympic 2024**

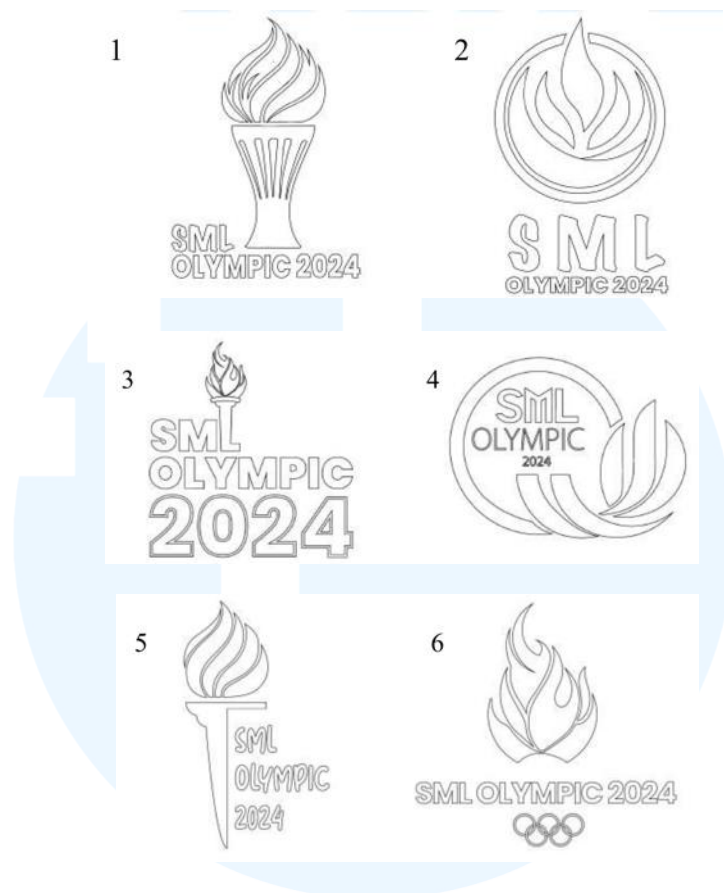
Penulis memilih SML Olympic 2024 sebagai tugas utama selama proses magang di perusahaan PT. Sinar Mas Land, karena pada tugas ini penulis mendapatkan banyak sekali insight dan pengalaman baru dalam melakukan develop pada event yang cukup besar ini. Dalam prosesnya, penulis membagi fokus pada pekerjaan utama menjadi beberapa bagian yaitu brainstorming, concepting designing, revising, dan finishing. Penulis diberikan tugas untuk mengerjakan desain untuk event “SML Olympic 2024” dalam berbagai media, yang pertama media digital yaitu berupa flyer

dengan menggunakan Key Visual yang sudah disepakati oleh user di awal concepting.



Gambar 3. 6 Concepting sekaligus rough sketch logo SML Olympic 2024

Flyer ini sebagai media informasi kepada seluruh karyawan Sinar Mas Land bahwa akan diadakan acara kompetisi olahraga antar divisi yang melibatkan seluruh karyawan Sinar Mas Land area Jabodetabek. Setelah desain flyer mendapatkan *approval* dari user, penulis melanjutkan desain tersebut ke Supervisor yang nantinya akan di blast melalui e-mail perusahaan. Desain lainnya juga menerapkan proses yang sama seperti desain Logo SML Olympic 2024 yang merupakan hasil *brainstorming* antara penulis, *supervisor*, dan *user*. Pada prosesnya, penulis diminta langsung oleh *user* untuk menggabungkan antara elemen kompetisi olahraga dengan unsur-unsur 6 values dalam satu logo olympic, maka penulis memberikan beberapa sketsa alternatif sebagai gambaran untuk *user* dan *supervisor*.



Gambar 3. 7 Digitalisasi Logo SML Olympic 2024  
 Gambar 3. 8 Sketsa alternatif logo SML Olympic

Setelah membuat sketsa maka dilakukan *voting* dengan *supervisor*, *user*, dan *dept head*, dan dari ke enam sketsa tersebut telah disepakati sketsa logo nomor 1, namun masih perlu dilakukan *finishing* agar logo lebih sesuai dan mencerminkan 6 *values* Sinar Mas Land, baru kemudian ditetapkan sebagai *logo final*.



Gambar 3. 9 Sketsa Key Visual SML Olympic 2024

Gambar 3. 10 Digitalisasi Logo SML Olympic 2024

Penulis memilih SML Olympic 2024 sebagai tugas utama selama proses magang di perusahaan PT. Sinar Mas Land, karena pada tugas ini penulis mendapatkan banyak sekali *insight* dan pengalaman baru dalam melakukan *develop* pada *event* yang cukup besar ini. Dalam prosesnya, penulis membagi fokus pada pekerjaan utama menjadi beberapa bagian yaitu *brainstorming*, *concepting*, *designing*, *revising*, dan *finishing*. Penulis diberikan tugas untuk mengerjakan desain untuk *event* “SML Olympic 2024” dalam berbagai media, yang pertama media digital yaitu berupa *flyer* dengan menggunakan *Key Visual* yang sudah disepakati oleh *user* di awal *concepting*. *Flyer* ini sebagai media informasi kepada seluruh karyawan Sinar Mas Land bahwa akan diadakan acara kompetisi olahraga antar divisi yang melibatkan seluruh karyawan Sinar Mas Land area Jabodetabek. Setelah desain *flyer* mendapatkan approval dari user, penulis melanjutkan desain tersebut ke *Supervisor* yang nantinya akan di *blast* melalui e-mail perusahaan. Desain lainnya juga menerapkan proses yang sama seperti desain Logo SML Olympic 2024 yang merupakan hasil *brainstorming* antara penulis, *supervisor*, dan *user*. Pada prosesnya, penulis diminta langsung oleh user untuk menggabungkan antara elemen kompetisi olahraga dengan unsur-unsur 6 *values* dalam satu *logo olympic*, maka penulis memberikan beberapa sketsa alternatif sebagai gambaran untuk *user* dan *supervisor*.



Gambar 3. 11 Key Visual dan Poster Final SML Olympic 2024

Gambar 3. 12 Sketsa Key Visual SML Olympic 2024

Setelah menyelesaikan desain awal, penulis berkolaborasi dengan *supervisor* dan tim untuk mendapatkan *feedback* yang konstruktif, kemudian dari *feedback* tersebut, penulis melakukan revisi karya untuk meningkatkan kualitas yang maksimal dan hasil akhir yang memenuhi kebutuhan perusahaan. Dari ketiga alternatif sketsa, sketsa nomor 3 yang terpilih menjadi *key visual* SML Olympic 2024. Dengan penggunaan *font* Poppins Black sebagai *header*, dan *font* Pulang sebagai *sub-header*. Kombinasi warna yang digunakan adalah warna putih sebagai *primary color*, warna kuning dan merah sebagai *accent color*.

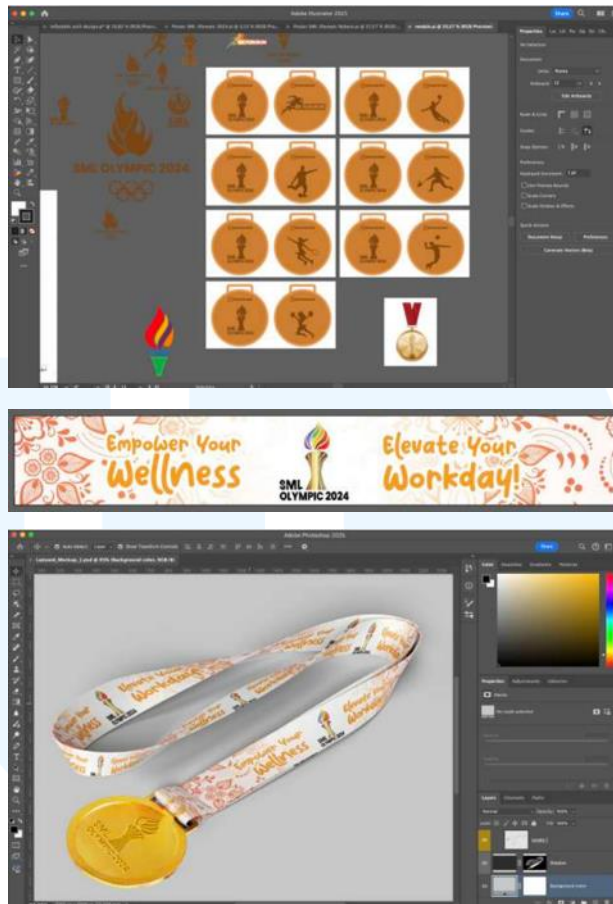


Gambar 3. 13 Proses perancangan Lanyard dan medali SML Olympic 2024

Gambar 3. 14 Key Visual dan Poster Final SML Olympic 2024

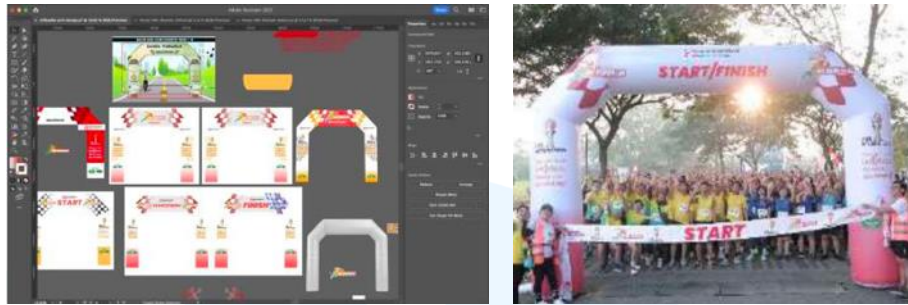
Kemudian setelah *key visual* ditentukan, penulis juga merancang desain-desain lain untuk keperluan SML Olympic 2024 yang tetap terpaku pada *key visual*, seperti poster, inflatable arch, lanyard, medali, banner, background photowall, sampai desain visual untuk backdrop panggung utama di SML Olympic 2024 Closing Celebration.





Gambar 3. 15 Proses perancangan Inflatable Arches  
 Gambar 3. 16  
 Proses perancangan Lanyard dan medali SML Olympic 2024

Perancangan desain-desain tersebut menggunakan proses yang sama seperti proses sebelum nya, karena key visual sudah ditetapkan maka desain-desain setelahnya akan dirancang sedemikian rupa agar memiliki look and feel yang sama, berikut proses pembuatannya. Penerapan desain untuk salah satu cabang olahraga lari yaitu 5K Fun Run memiliki desain yang berbeda dengan yang lain, karena cabang olahraga ini diikuti oleh seluruh karyawan Sinar Mas Land maka dari itu diperlukan identitas visual yang kuat dan khusus untuk meningkatkan awareness para partisipan atau audiens.



Gambar 3. 17 Proses perancangan Inflatable Arches



Gambar 3. 18 Proses perancangan 5K Fun Run photowall

Selain merancang printed visual media, penulis juga merancang motion graphic untuk *looping logo bumper* sederhana di *backdrop* panggung utama pada acara SML Olympic 2024. Perancangan video *motion graphic* dirancang pada tanggal 7 November 2024 yakni H-1 sebelum acara SML Olympic 2024 Closing Celebration, menggunakan aplikasi Adobe After Effects, dengan manual melakukan *transform* dan *scale* di setiap *keyframe* kemudian menggunakan *motion blur*.

### 3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

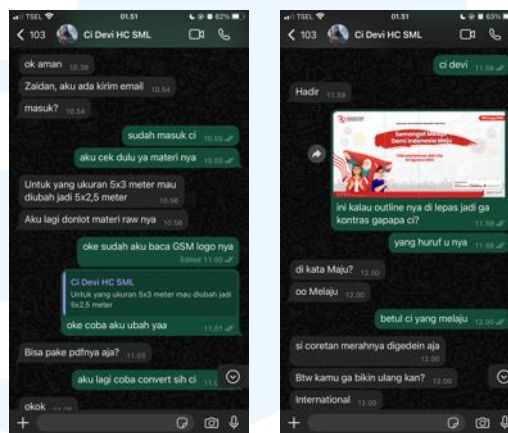
Proses Selain tugas utama, beberapa design request lain juga menjadi tanggung jawab penulis untuk mengerjakannya, berikut adalah tugas-tugas tambahan diluar tugas utama.

#### 3.3.2.1 Proyek SML Semarak Kemerdekaan

Proyek SML Semarak Kemerdekaan merupakan bentuk nasionalisme PT. Sinar Mas Land yang bertujuan untuk memperingati Hari Kemerdekaan Indonesia yang ke-79. Dalam

proyek ini, penulis melanjutkan pekerjaan dari desainer sebelumnya yang telah membuat *key visual*. Proses pengerjaan proyek ini terdiri dari beberapa tahap:

- a. **Brainstorming:** Penulis memulai dengan mendiskusikan ide-ide kreatif bersama tim untuk memastikan media visual yang dibuat selaras dengan tema nasionalisme dan semangat kemerdekaan.



Gambar 3. 19 Proses Brainstorming SML Semarak Kemerdekaan

- b. **Sketching:** Setelah mendapatkan arahan, penulis membuat sketsa awal untuk desain banner, poster, dan signage, sebagai panduan untuk memvisualisasikan konsep yang diusulkan.



Gambar 3. 20 Perancangan sketsa awal Key Visual sekaligus Banner

- c. **Designing:** Dengan referensi dari key visual yang sudah ada, penulis mengembangkan elemen visual pendukung dengan menggunakan perangkat lunak desain seperti Adobe



Illustrator dan Photoshop. Pada tahap ini, elemen-elemen seperti warna, tipografi, dan tata letak disesuaikan agar tetap konsisten dengan tema keseluruhan.



Gambar 3. 21 Preview desain Banner SML Semarak Kemerdekaan

- d. Feedback dan Revisi:** Setelah desain awal selesai, karya tersebut diserahkan kepada tim untuk mendapatkan masukan. Revisi dilakukan berdasarkan saran yang diterima untuk memastikan hasil akhir memenuhi standar perusahaan.



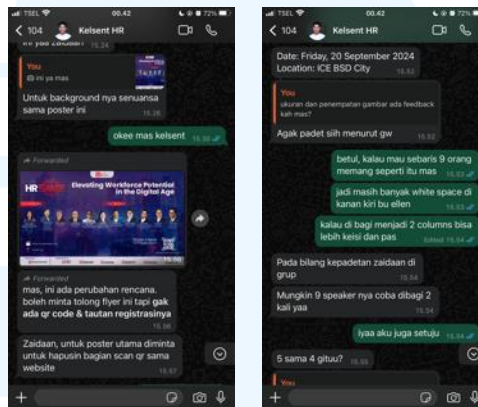
Gambar 3. 22 Revisi Banner SML Semarak Kemerdekaan

Melalui tahapan ini, penulis berhasil menyelesaikan media visual pendukung seperti banner, poster, dan signage yang digunakan untuk memeriahkan acara SML Semarak Kemerdekaan.

### 3.3.2.2 Proyek HR SMILE 2024

Dalam Proyek HR SMILE 2024 merupakan acara dari Divisi HR berupa workshop yang bertujuan untuk meningkatkan potensi karyawan di era digital saat ini. Dalam proyek ini, penulis mengikuti beberapa tahapan untuk merancang media visual yang mendukung acara, yaitu:

a. **Briefing dan Brainstorming:** Penulis menerima *brief* dari tim HR mengenai kebutuhan desain dan tema acara. Dalam sesi *brainstorming* bersama tim, tema yang ditentukan dirangkum menjadi beberapa kata kunci utama, yaitu "*digital*," "*future*," dan "*career*."



Gambar 3. 23 Proses brainstorming HR Smile 2024

b. **Pembuatan Moodboard:** Penulis membuat *moodboard* sebagai gambaran visual awal untuk merancang *key visual*. *Moodboard* ini berisi elemen-elemen visual, palet warna, dan gaya desain yang sesuai dengan tema acara.



Gambar 3. 24 Perancangan moodboard HR Smile 2024

c. **Desain Key Visual:** Setelah moodboard disetujui, penulis mulai merancang desain *key visual* yang menjadi panduan utama untuk semua media pendukung. Penulis membuat

beberapa sketsa alternatif key visual sebelum menyelesaikan versi final yang disepakati oleh tim.



Gambar 3. 25 Sketsa dan Alternatif desain Key Visual

- d. **Pembuatan Poster Utama:** Key visual yang telah disepakati diolah menjadi poster utama yang digunakan sebagai media informasi untuk e-mail blast kepada seluruh karyawan perusahaan.



Gambar 3. 26 Revisi dan Finishing flyer HR Smile 2024

- e. **Perancangan Merchandise:** Penulis mendesain berbagai media pendukung acara, seperti *tote bag* dan lanyard. Desain *merchandise* ini menggunakan *key visual* yang sama untuk menjaga keselarasan visual (*looks and feels*) pada seluruh media.



Gambar 3. 27 Merchandise HR Smile 2024

Melalui tahapan ini, penulis berhasil menciptakan desain yang mendukung keberlangsungan acara HR SMILE 2024 dan memastikan bahwa semua media visual mencerminkan tema dan pesan yang ingin disampaikan.

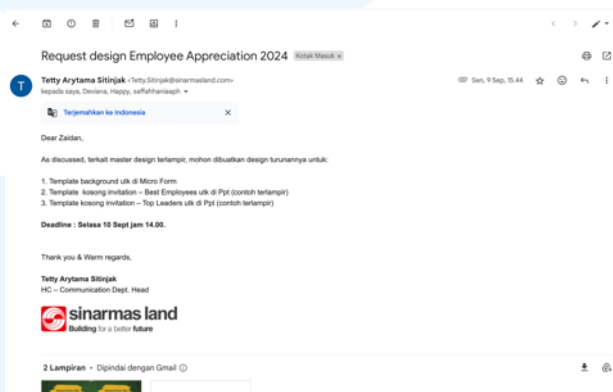
### 3.3.2.3 Proyek Employee Appreciation 2024

Employee Appreciation adalah acara tahunan yang diadakan oleh Divisi Human Capital Communication untuk mengapresiasi kinerja para karyawan Sinar Mas Land. Acara ini memberikan penghargaan berupa titel Best Employees dan Top Leaders kepada karyawan dengan kinerja terbaik. Dalam proyek ini, penulis menerima brief untuk mengerjakan beberapa desain yang mendukung jalannya acara Employee Appreciation 2024. Penulis merancang media desain dengan tema yang selaras dengan nilai-nilai utama Sinar Mas Land, yaitu *Commitment* (Hijau), *Integrity* (Merah), dan *Positive Attitudes* (Kuning), yang tercermin dalam penggunaan warna utama dan aksen. Dalam proses pembuatan key visual, karena keterbatasan waktu, penulis hanya diminta untuk menyusun satu sketsa. Oleh karena itu, penulis melanjutkan langsung ke tahap penyelesaian poster, yang juga akan menjadi *key visual* acara. Dengan fokus pada efisiensi waktu, desain poster ini

berfungsi sebagai media informasi utama untuk acara Employee Appreciation 2024.

**a. Design Brief:** Tahap awal dimulai dengan pemahaman mendalam tentang tujuan dari acara Employee Appreciation 2024, yang bertujuan mengapresiasi kinerja para karyawan Sinar Mas Land. Dalam diskusi bersama tim, ide-ide kreatif dikembangkan dengan fokus pada tiga nilai utama perusahaan—*Commitment*, *Integrity*, dan *Positive Attitudes*—yang akan diwakili oleh penggunaan warna Hijau, Merah, dan Kuning dalam desain. Selain itu, elemen-elemen simbolis seperti penghargaan dan pemberian titel Best Employees dan Top Leaders menjadi dasar pemikiran dalam merancang visual yang mencerminkan acara penghargaan ini.

**b.**



Gambar 3. 28 Brief Desain Employee Appreciation via Email

**c. Designing:** Setelah arahan yang jelas didapatkan, penulis mulai merancang elemen visual utama berupa key visual yang juga sekaligus menjadi poster acara. Desain ini menggunakan ketiga warna nilai perusahaan secara harmonis untuk menciptakan kesan yang kuat dan profesional, sekaligus meriah. Penulis menambahkan elemen desain yang relevan dengan tema penghargaan,



seperti simbol medali atau trofi, serta teks yang menonjolkan informasi penting seperti tema acara dan kategori penghargaan. Poster dirancang agar dapat digunakan untuk berbagai media komunikasi, baik cetak maupun digital.



d. **Revising:** Setelah desain selesai, penulis mengajukan hasil desain kepada supervisor dan tim untuk mendapatkan masukan. Umpan balik yang diterima digunakan untuk melakukan penyempurnaan, baik dari segi warna, komposisi, maupun elemen visual lainnya agar desain lebih efektif menyampaikan pesan acara. Revisi dilakukan dengan cepat untuk memastikan desain tetap sesuai dengan waktu yang terbatas namun tetap berkualitas.



Gambar 3. 29 Review dan feedback Key Visual Employee Appreciation

e. **Approval:** Setelah revisi selesai, desain final disetujui oleh pihak yang berwenang. Desain yang telah disetujui kemudian dipersiapkan dalam format yang sesuai untuk distribusi, baik untuk dicetak sebagai poster maupun disebarluaskan melalui platform digital perusahaan. Dengan persetujuan ini, desain siap digunakan dalam berbagai media untuk memastikan seluruh karyawan Sinar Mas Land mendapatkan informasi yang jelas dan menarik mengenai acara Employee Appreciation 2024.



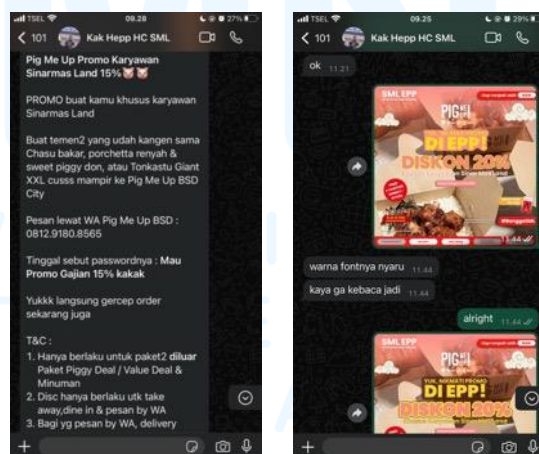
Gambar 3. 30 Approved Key Visual

#### 3.3.2.4 Proyek Employee Privilege Program (EPP)

Dalam EPP atau *Employee Privilege Program*, atau program hak istimewa karyawan, merupakan salah satu bentuk manfaat tambahan yang diberikan oleh perusahaan untuk mendukung kesejahteraan karyawannya. Program ini dirancang sebagai bagian dari strategi *employee benefit* untuk menciptakan lingkungan kerja yang lebih menarik dan kompetitif. Dengan menawarkan berbagai keuntungan, seperti diskon khusus, akses ke fasilitas eksklusif, atau program loyalitas, perusahaan tidak hanya membantu memenuhi kebutuhan karyawan di luar pekerjaan, tetapi juga menunjukkan apresiasi atas kontribusi mereka.

Keberadaan program ini memiliki dampak positif yang signifikan. Di satu sisi, program ini menjadi daya tarik bagi calon karyawan potensial, meningkatkan peluang perusahaan untuk merekrut talenta terbaik. Di sisi lain, bagi karyawan yang sudah ada, manfaat ini dapat memperkuat loyalitas mereka terhadap perusahaan, mengurangi tingkat *turnover*, dan menciptakan rasa bangga menjadi bagian dari organisasi. Selain itu, implementasi *Employee Privilege Program* juga berkontribusi dalam meningkatkan citra perusahaan di mata publik, menjadikannya lebih kompetitif sebagai *employer of choice*. Dengan demikian, *Employee Privilege Program* tidak hanya menguntungkan karyawan, tetapi juga memberikan nilai tambah strategis bagi perusahaan dalam membangun hubungan kerja yang saling menguntungkan dan berkelanjutan

- a. **Brainstorming:** Tahap awal dimulai dengan diskusi bersama tim untuk memahami tujuan program dan pesan utama yang ingin disampaikan. Ide-ide kreatif dikembangkan berdasarkan *strategi employee benefit* dan kebutuhan karyawan, dengan fokus pada kesejahteraan dan apresiasi.



Gambar 3. 31 Brainstorming Desain EPP via WhatsApp



- b. Designing:** Setelah mendapatkan arahan yang jelas, penulis mulai merancang elemen visual utama yang mencerminkan brand mitra kerja sama namun tetap menggunakan elemen Sinar Mas Land. Desain ini mencakup poster informasi, flyer promosi, serta media digital lainnya, dengan menggunakan warna dan gaya yang menarik untuk meningkatkan daya tarik visual.



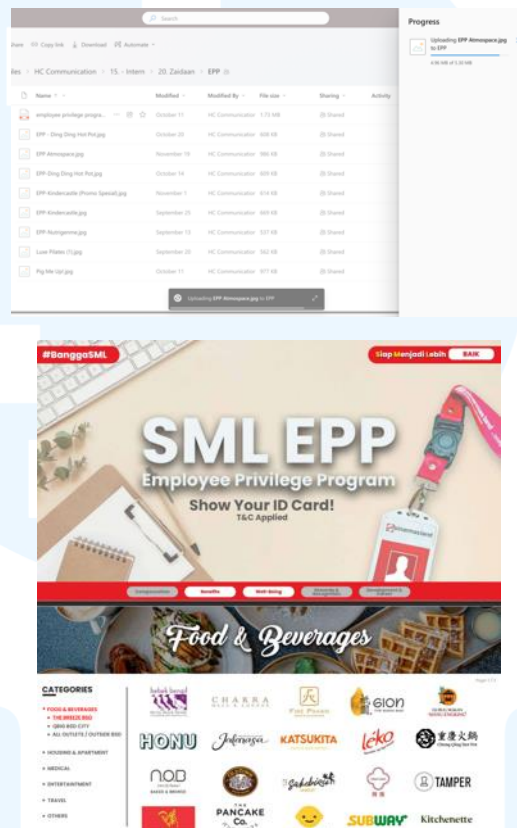
Gambar 3. 32 Sketsa awal flyer EPP

- c. Revising:** Desain yang telah selesai kemudian dievaluasi oleh tim. Masukan dari tim digunakan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan agar desain sesuai dengan visi program dan kebutuhan karyawan.



Gambar 3. 33 Perubahan desain awal setelah revisi

**d. Publishing:** Setelah desain final disetujui, media visual dipublikasikan melalui berbagai platform, seperti e-mail blast, portal perusahaan, PDF Katalog EPP, dan media sosial, untuk memastikan seluruh karyawan mendapatkan informasi yang jelas tentang program ini.



Gambar 3. 34 Mengunggah hasil karya desain untuk di publish dan di blast

### 3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama masa magang ini, penulis menghadapi berbagai tantangan yang memerlukan adaptasi, yang justru menjadi bagian penting dari proses pembelajaran dan pengembangan diri. Tantangan tersebut tidak hanya terkait dengan penyesuaian terhadap budaya kerja yang baru, tetapi juga mencakup bagaimana penulis harus cepat memahami alur kerja, memprioritaskan tugas, serta menjaga kualitas hasil kerja di bawah tenggat waktu yang ketat.

Proses adaptasi ini melatih penulis untuk lebih fleksibel, berpikir kritis, dan menemukan solusi kreatif dalam menghadapi permasalahan. Dengan demikian, setiap tantangan yang dihadapi memberikan nilai tambah yang berharga dalam perjalanan magang ini, baik secara profesional maupun personal.

### **3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang**

Tantangan pertama yang dihadapi penulis adalah beradaptasi dengan sistem dan alur kerja (workflow) yang terstruktur dalam lingkungan korporat, termasuk komunikasi dan koordinasi antar anggota tim yang sangat sistematis. Sebagai seseorang yang baru memasuki dunia kerja profesional, penulis belum terbiasa dengan mekanisme koordinasi khas korporasi yang diterapkan oleh perusahaan.

Penulis perlu mempelajari cara berkomunikasi yang efektif, memahami hierarki dan prosedur yang berlaku, serta menyesuaikan diri dengan standar kerja yang mengutamakan efisiensi dan akurasi. Proses ini memerlukan waktu dan usaha untuk menguasai, namun memberikan pembelajaran berharga dalam meningkatkan keterampilan komunikasi, manajemen tugas, dan kolaborasi yang terorganisir.

### **3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang**

Untuk mengatasi kendala-kendala yang penulis hadapi selama magang, penulis melakukan beberapa cara untuk menemukan solusi dan memperbaiki situasi.

#### **1. Pengelolaan Waktu**

Dihadapkan dengan tantangan dalam pengelolaan waktu, penulis menerapkan berbagai strategi efektif untuk memastikan semua tanggung jawab dapat diselesaikan dengan baik. Salah satu pendekatan yang digunakan adalah Eisenhower Box, sebuah metode perencanaan yang membantu memisahkan tugas-tugas berdasarkan tingkat urgensi dan kepentingannya. Teknik ini

memungkinkan penulis untuk fokus pada tugas yang mendesak sekaligus penting, sambil menjadwalkan atau mendelegasikan tugas lainnya secara efisien.

Selain itu, penulis memanfaatkan aplikasi pengelolaan waktu dan pengingat untuk membantu mengorganisasi jadwal harian, memantau progres pekerjaan, dan memastikan semua tenggat waktu terpenuhi. Dengan bantuan teknologi ini, penulis dapat tetap fokus pada tugas magang tanpa mengorbankan keseimbangan antara kehidupan pribadi dan tanggung jawab akademik. Pendekatan ini tidak hanya membantu penulis mengelola waktu dengan lebih baik, tetapi juga melatih disiplin dan kemampuan multitasking yang akan sangat berguna dalam kehidupan profesional di masa depan.

## **2. Komunikasi dan Koordinasi dalam Tim**

Untuk mengatasi masalah dalam berkomunikasi dan berkoordinasi, penulis mengambil langkah proaktif dengan berupaya menjadi lebih terbuka dan aktif dalam setiap interaksi dengan tim. Penulis mulai rutin meminta masukan dari rekan kerja maupun supervisor, serta berusaha menjelaskan instruksi atau harapan dengan lebih detail bila diperlukan. Sikap ini membantu menciptakan pemahaman yang lebih baik di antara anggota tim dan meningkatkan efektivitas kolaborasi.

Selain itu, penulis juga mulai mempelajari dan menggunakan alat manajemen proyek dan komunikasi, seperti Trello dan Slack. Alat-alat ini memungkinkan penulis untuk menyusun tugas secara lebih terorganisir, memantau progres pekerjaan, dan memastikan bahwa tanggung jawab setiap anggota tim terdefinisi dengan jelas. Dengan penggunaan platform ini, koordinasi kerja menjadi lebih mudah dan efisien, sehingga mengurangi potensi kesalahpahaman. Langkah-langkah ini tidak hanya membantu penulis mengatasi kendala komunikasi, tetapi juga memperkuat kemampuan kolaborasi dan adaptasi terhadap teknologi kerja modern, yang menjadi nilai tambah dalam dunia profesional.