

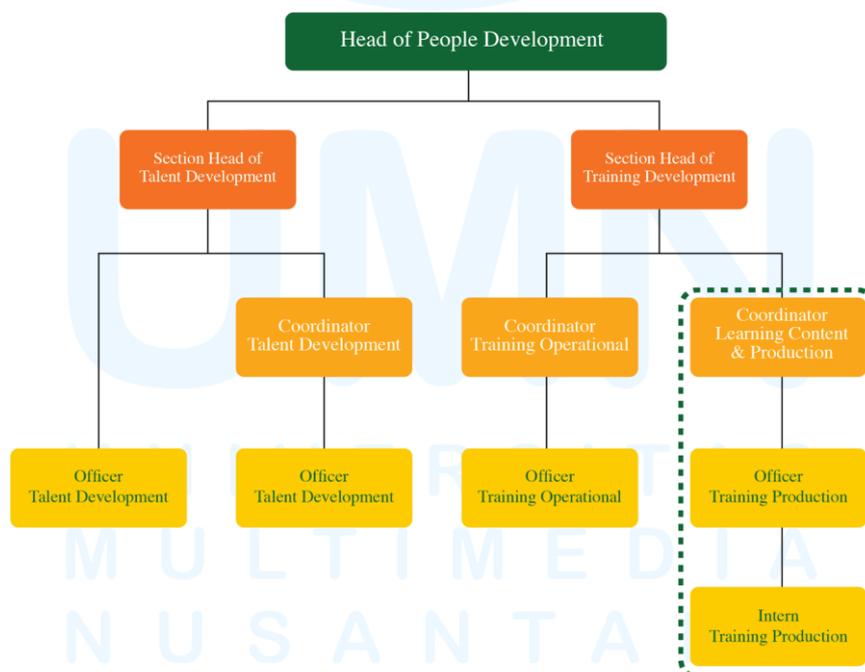
BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Pada divisi *Training Development*, penulis menjalankan program magang yang berada di bawah naungan *People Development*, bagian dari *Human Resources Department (HRD)*. Di dalam divisi ini, terdapat dua kelompok utama, yaitu tim Produksi dan tim *Training Operational*. Tim Produksi bertugas mengelola pembuatan konten visual dan media pembelajaran, sementara tim *Training Operational* berfokus pada pelaksanaan kegiatan pelatihan dan *workshop* tatap muka. Sebagai *intern* desainer grafis, penulis bekerja di bawah arahan *Officer-Training Production*, bersama tiga rekan *intern* lainnya yang juga bertanggung jawab sebagai desainer grafis.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang



Gambar 3.1 Bagan Kedudukan Pelaksanaan Magang di *People Development*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

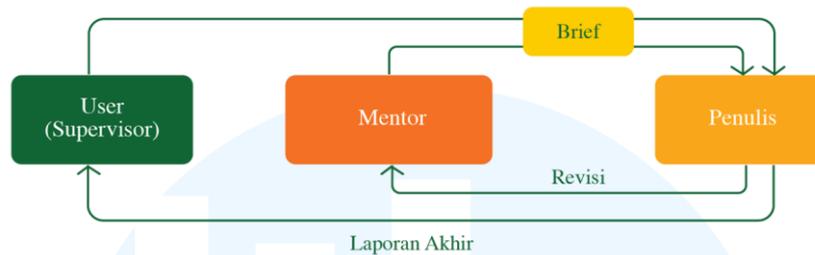
Struktur di dalam *People Development* dipimpin oleh *Head of People Development*, yang terbagi menjadi dua bagian utama: *Talent Development* dan *Training Development*. Penulis berada dalam bagian *Training Development*, di mana posisinya berada di bawah *Coordinator Learning Content & Production* serta *Office Training Production*.

Sub-divisi *Training Development* memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan program pelatihan bagi karyawan agar sesuai dengan nilai-nilai inti perusahaan. Selanjutnya, tim *Coordinator Learning Content & Production* akan memproduksi konten-konten pembelajaran yang kemudian diunggah ke *platform Summarecon Learning*. Penulis terlibat dalam proses pembuatan konten pembelajaran tersebut selama masa magang.

Selama proses magang di PT Summarecon Agung Tbk, penulis bergabung dengan divisi *Training Development* yang merupakan bagian dari *Human Resources Department (HRD)*. Dalam divisi ini, penulis berperan sebagai desainer grafis bersama tiga rekan *intern* lainnya di bawah sub-divisi Produksi (*Learning Content & Production*). Tugas utama penulis adalah merancang aset visual, mengembangkan animasi, dan mengilustrasikan materi pelatihan yang ditujukan untuk karyawan internal perusahaan. Selain tim desainer grafis, terdapat satu *intern* yang berperan sebagai *video editor*, yang bertugas menggabungkan hasil animasi dengan video narasumber untuk menghasilkan video pembelajaran yang utuh dan siap digunakan.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan proses magang sebagai bagian dari tim Produksi di subdivisi *Training Development - People Development*, penulis menjalani alur kerja yang melibatkan berbagai tahap koordinasi. Tugas dimulai dari *briefing* yang diberikan oleh *supervisor* dan mentor. *Brief* tersebut mencakup bahan utama seperti video narasumber dalam bentuk *roughcut* serta materi presentasi dalam format *PowerPoint*.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tahapan pertama dalam proses kerja penulis adalah memahami materi dan mengidentifikasi kebutuhan visual untuk mendukung penyampaian informasi dalam video pelatihan. Dari situ, penulis membuat daftar aset visual yang perlu dikembangkan dan mulai menyusun *storyboard* sederhana sebagai acuan visual. Setelah perencanaan selesai, tahap produksi dimulai dengan pembuatan aset menggunakan Adobe Illustrator.

Setelah semua aset dirancang, langkah selanjutnya adalah mengintegrasikan elemen-elemen tersebut ke dalam video menggunakan Adobe After Effects. Pada tahap ini, animasi disesuaikan dengan narasi video narasumber untuk memastikan sinkronisasi yang optimal. Hasil animasi sementara kemudian dirender untuk pengecekan.

Proses evaluasi dilakukan oleh mentor yang bertugas memberikan umpan balik atas hasil kerja penulis. Jika terdapat revisi, penulis akan segera memperbaiki elemen visual sesuai arahan dan melakukan render ulang. Setelah semua elemen memenuhi standar yang ditetapkan, hasil akhir diserahkan kepada *supervisor* untuk persetujuan. Tahap terakhir melibatkan *intern* video editor yang bertanggung jawab menyatukan animasi dengan video narasumber, menghasilkan konten pelatihan yang siap digunakan.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Penulis melakukan kegiatan magang mulai tanggal 29 Juli 2024 hingga 31 Desember 2024. Selama periode tersebut, penulis mengerjakan sebanyak 8 proyek yang beragam yang dapat berupa poster, *training video*, dan *e-catalogue*. Berikut merupakan detail pekerjaan yang penulis lakukan selama magang (Tabel 3.1).

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang
Sumber: Dokumentasi Penulis

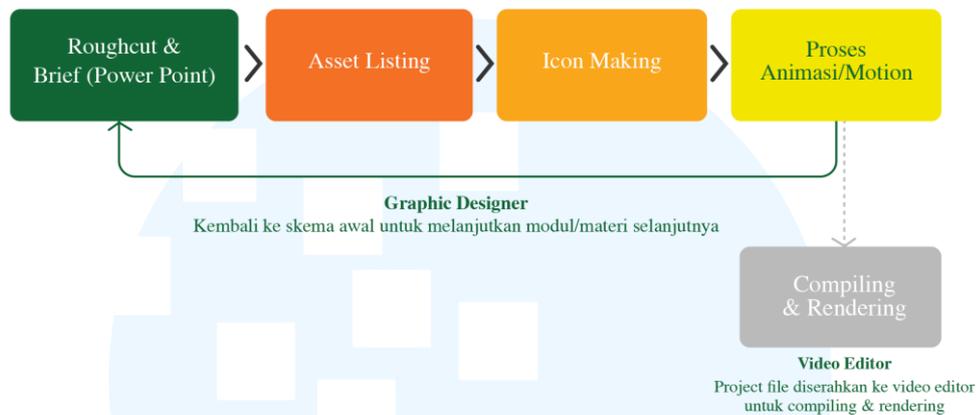
Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	29 Juli — 2 Agustus 2024	<i>E-Catalogue Officer Development Program</i>	Merancang <i>e-catalogue</i> sebagai media informasi bagi peserta <i>Officer Development Program</i>
2	05 Agustus — 9 Agustus	Poster Summarecon Gallery	Merancang poster untuk media <i>broadcast</i> dalam rangka perayaan ulang tahun Summarecon
2	12 Agustus — 16 Agustus 2024	Video <i>E-learning Thinking Series: Critical Thinking Modul 02</i>	Penulis merancang aset grafis berupa ikon dan transisi tentang <i>Critical Thinking Modul 02</i>
3	19 Agustus — 23 Agustus 2024		
4	26 Agustus — 30 Agustus 2024		
5	02 September — 06 September 2024		
6	09 September — 13 September 2024	Video <i>E-learning Thinking Series: Critical Thinking Modul 01</i>	Penulis merancang aset grafis berupa ikon dan transisi tentang <i>Critical Thinking Modul 01</i>
7	16 September — 20 September 2024	Video <i>E-learning Thinking Series:</i>	Penulis merancang aset grafis berupa ikon dan

8	23 September — 27 September 2024	<i>Complex Problem Solving</i> Modul 03	transisi tentang <i>Complex Problem Solving</i> Modul 03
9	30 September — 04 Oktober 2024	<i>Video E-learning Thinking Series: Complex Problem Solving</i> Modul 04	Penulis merancang aset grafis berupa ikon dan transisi tentang <i>Complex Problem Solving</i> Modul 04
10	07 Oktober — 11 Oktober 2024		
11	14 Oktober — 18 Oktober 2024		
12	21 Oktober — 25 Oktober 2024	<i>Video E-Learning Joy at Work</i>	Penulis melakukan <i>brainstorming</i> konsep untuk video <i>e-learning Joy at Work</i>
13	28 Oktober — 1 November 2024		Penulis merancang <i>template guidelines editing Joy at Work</i>
14	4 November — 8 November 2024		Penulis memulai tahap <i>editing</i> animasi di Adobe After Effect
15	11 November — 15 November 2024	<i>Poster Online Training</i>	Penulis merancang poster <i>online training</i>
16	18 November — 22 November 2024	<i>Video E-Learning Joy at Work</i>	Penulis melanjutkan tahap <i>editing</i> animasi di Adobe After Effect

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Sebagai seorang desainer grafis *intern*, penulis bertanggung jawab atas berbagai tugas kreatif yang mencakup desain poster, pembuatan video *motion e-learning*, serta *e-catalogue*. Dalam program magang ini, fokus utama penulis adalah

merancang video pembelajaran yang mendukung aktivitas serta program pada divisi *People Development*.



Gambar 3.3 Skema Perancangan Video *Motion E-Learning*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

1. *Roughcut & Brief (Power Point)*

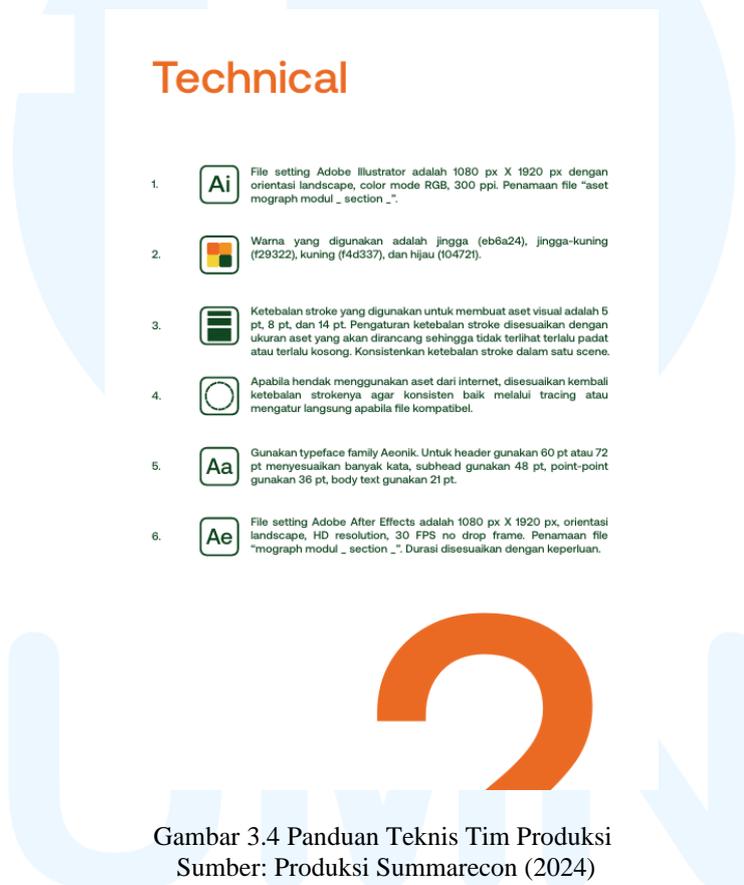
Dalam tahapan pertama penulis harus menerima materi yang terdiri dari *roughcut* video hasil pengambilan gambar dan *slide* PowerPoint terkait topik pelatihan yang akan dikerjakan. Selain itu, penulis juga mendapatkan arahan langsung dari *supervisor* dan mentor mengenai alur pengerjaan proyek ini. Dokumen lainnya seperti *master timeline* yang berisi daftar tugas, diserahkan melalui *Notion* untuk memudahkan pengelolaan waktu dan pekerjaan yang harus diselesaikan.

2. *Asset Listing*

Untuk merencanakan visualisasi secara lebih rinci, penulis membuat sketsa kasar dan *storyboard* untuk setiap ikon atau elemen visual yang akan digunakan dalam video. Sketsa ini membantu memastikan alur visual yang jelas dan memudahkan proses pengerjaan di tahap selanjutnya. Proses *asset listing* meliputi penandaan waktu saat ikon tersebut ditampilkan, detail tulisan atau materi dan sketsa dari bentuk & *layout* ikon itu sendiri yang merepresentasikan modul *Critical Thinking & Complex Problem Solving*.

3. *Icon Making*

Setelah sketsa dan *storyboard* selesai, penulis mulai membuat aset desain final menggunakan Adobe Illustrator. Setiap video dalam proyek ini membutuhkan sekitar 5 hingga 10 ikon yang digunakan bersamaan dengan teks untuk menjelaskan konsep yang dibahas. Setiap pergantian *scene* akan dibuat pada artboard dan file Adobe Illustrator yang berbeda.



Gambar 3.4 Panduan Teknis Tim Produksi
Sumber: Produksi Summarecon (2024)

Terdapat beberapa pedoman yang harus diikuti dalam proses perancangannya, yaitu *guideline* dari *brand identity* dan standar penggambaran aset. Penulis dibolehkan menggunakan tiga ketebalan garis yang berbeda, yaitu 5px, 8px, dan 14px. *Font* yang digunakan berasal dari keluarga Aeonik, dengan ukuran yang disesuaikan untuk setiap teks yang digunakan. Meskipun demikian, penulis diberikan kebebasan dalam menentukan penataan dan pilihan visualisasi serta animasinya.

4. Proses Animasi/*Motion*

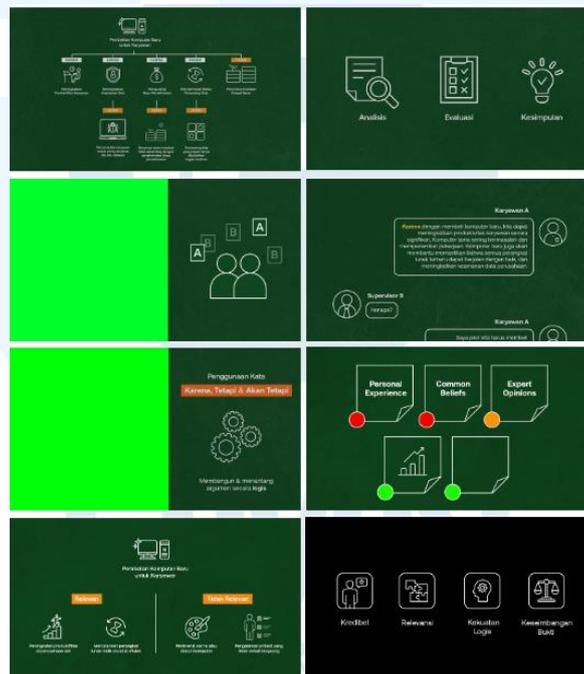
Setelah proses *icon making* selesai, penulis mengimpor aset ke dalam Adobe After Effects untuk dianimasikan. Penulis menggunakan *keyframing* dan efek dasar seperti *trim paths*, *scaling*, *size*, dan lain sebagainya. Efek-efek tersebut dapat dikombinasikan dan digunakan secara acak tergantung pada ikon yang dibuat, dengan mempertimbangkan kesesuaian efek terhadap konteks yang sedang dijelaskan. Untuk memastikan sinkronisasi yang optimal, penulis mendengarkan suara narasi dari *trainer* dalam video tersebut dan menyesuaikan animasi ikon dengan alur penjelasan yang disampaikan.

5. *Compiling & Rendering*

Setelah tahap animasi selesai, penulis melanjutkan proses dengan melakukan *rendering* pada setiap transisi ikon, baik saat ikon masuk maupun keluar dari layar. Tahapan ini dilakukan secara berulang untuk memastikan animasi berjalan dengan mulus dan sesuai dengan kebutuhan visual dalam video pembelajaran. Proses *rendering* dilakukan secara bertahap hingga seluruh elemen animasi selesai diproduksi. Sebelum memulai *rendering*, penulis memastikan penggunaan *green screen* sebagai latar belakang. Penggunaan *green screen* ini bertujuan untuk mempermudah video editor dalam proses penghapusan latar belakang (*remove background*) saat *compiling* video animasi dengan video trainer.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Dari berbagai tugas yang diberikan, penulis memutuskan untuk menjadikan proyek pembuatan video pembelajaran *Thinking Series* yang terdiri dari *Critical Thinking* serta *Complex Problem Solving* sebagai fokus utama dalam penulisan laporan ini. Di bawah ini disajikan beberapa gambar pratinjau dari aset dan video yang telah dirancang.



Gambar 3.5 Pratinjau Aset Video Pembelajaran *Critical Thinking*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 3.5 menunjukkan beberapa pratinjau dari hasil komposisi video yang dirancang oleh penulis. Video ini membahas sub-topik mengenai pentingnya berpikir kritis yang melibatkan proses tiga tahapan utama, yaitu analisis, evaluasi, dan inferensi.

- a. Analisis
Menganalisis data penjualan untuk memahami tren produk tertentu.
- b. Evaluasi
Menilai efektivitas penggunaan berbagai material alternatif dalam suatu proyek setelah dilakukan perbandingan dan uji coba.

c. Kesimpulan

Menarik kesimpulan tentang strategi pemasaran yang paling efektif berdasarkan data yang telah dianalisis.

Penulis menggambarkan tiga tahapan utama dalam materi tersebut menggunakan ikon yang relevan dan representatif. Tahap analisis divisualisasikan dengan ikon kertas dan kaca pembesar, yang melambangkan proses pencarian dan pendalaman informasi. Selanjutnya, tahap evaluasi digambarkan melalui ikon papan dengan *checklist*, merepresentasikan penilaian sistematis dan pengambilan keputusan. Sementara itu, tahap kesimpulan ditunjukkan dengan ikon lampu yang dilengkapi tanda centang, melambangkan solusi yang tepat dan ide yang matang. Pemilihan ikon-ikon ini telah disesuaikan dengan topik dan materi yang disampaikan oleh *trainer*, serta melalui proses persetujuan *supervisor* untuk memastikan kesesuaian pesan yang disampaikan.

Dalam topik *Critical Thinking* terdapat sub-topik dimana penulis juga menyusun skema berdasarkan studi kasus yang menggambarkan sebab penggunaan kata-kata seperti "karena," "tetapi," dan "akan tetapi" untuk membangun dan menantang argumen secara logis. Studi kasus yang digunakan adalah pembelian komputer baru untuk seluruh karyawan, yang disajikan melalui percakapan antara *supervisor* dengan karyawan agar mudah dipahami. Oleh karena itu, penulis menggunakan balon teks dan ikon yang menggambarkan *supervisor* dengan karyawan disertai dengan jelas langkah-langkah berpikir kritis yang harus diambil dalam pengambilan keputusan tersebut.

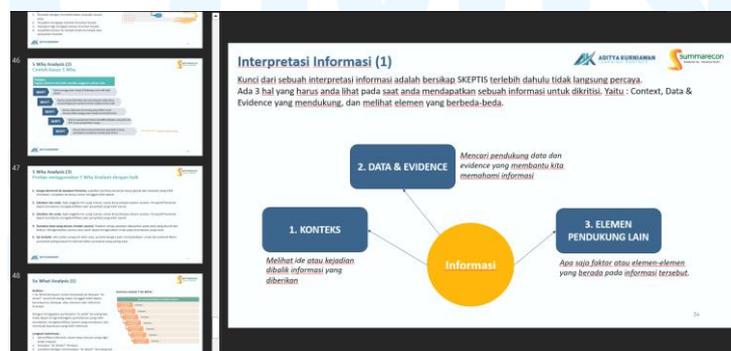
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.6 Pratinjau Aset Video Pembelajaran CPS
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 3.6 menunjukkan beberapa pratinjau dari hasil komposisi video yang dirancang oleh penulis. Video ini membahas tentang masalah yang dihadapi organisasi yang saat ini semakin kompleks, melibatkan berbagai faktor yang saling terkait dan memerlukan pendekatan sistematis. Untuk menyelesaikan masalah ini secara efektif, diperlukan alat dan metode yang relevan. Tanpa alat yang tepat, penyelesaian masalah bisa menjadi tidak efisien. Dalam video tersebut, divisualisasikan satu alat yang efektif adalah DMAIC, metode dalam *Six Sigma* yang terdiri dari lima langkah: *Define, Measure, Analyze, Improve, dan Control*. *DMAIC* membantu mengidentifikasi akar masalah, mengembangkan solusi, dan memastikan solusi tersebut dapat diterapkan secara berkelanjutan.

1. Roughcut & Brief (Power Point)



Gambar 3.7 Materi Video dalam bentuk Slide Power Point
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

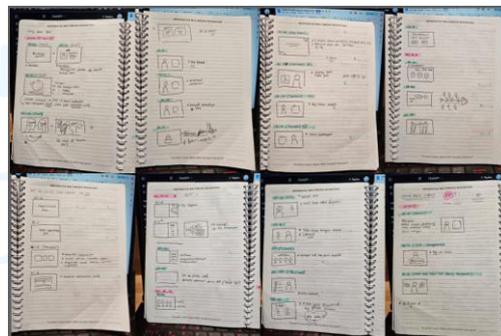
Pada tahap awal, penulis menerima *brief* dalam bentuk *slide PowerPoint* yang berisi materi atau topik yang akan ada di video pembelajaran. *Slide* tersebut menjadi acuan utama bagi penulis untuk merancang desain ikon yang sesuai dengan isi dan kebutuhan visual dari materi yang disampaikan. Salah satu contoh sub-topik dalam *Critical Thinking & Problem Complex Solving* yakni bagaimana cara menginterpretasi informasi. Hal ini yang nantinya dipelajari dan dilakukan analisis oleh penulis ikon apa yang bisa merepresentasikan materi dalam *slide* tersebut.



Gambar 3.8 *Roughcut Render* Video Pembelajaran
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selain itu, penulis juga menerima aset-aset video berupa *roughcut render* dari sesi *shooting* yang telah dilakukan. Video *roughcut* ini digunakan sebagai acuan untuk menyesuaikan materi yang terdapat pada *slide* materi sebelumnya, sehingga penulis dapat menentukan tata letak ikon serta merancang bentuk ikon yang sesuai dengan konten yang disampaikan. Pada gambar 3.8 penulis menerima video *roughcut render* dari salah satu topik *Critical Thinking* yang berjumlah 16 video.

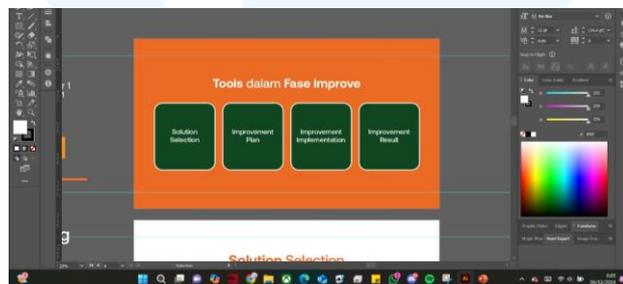
2. *Asset Listing*



Gambar 3.9 *Asset Listing*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Untuk merencanakan visualisasi secara mendetail, penulis menyusun sketsa kasar dan *storyboard* untuk setiap ikon atau elemen visual yang akan dimasukkan ke dalam video. Dalam proses ini, penulis menggunakan metode tradisional untuk membuat sketsa dan *storyboard*, yang sangat membantu dalam memvisualisasikan bentuk ikon serta tata letaknya di dalam video. Setiap *storyboard* dirancang dengan mencantumkan detik kemunculan ikon dan catatan terkait teks yang ingin ditampilkan, sesuai dengan *brief* dari *supervisor*. Langkah ini tidak memerlukan persetujuan langsung dari *supervisor*, namun berfungsi sebagai acuan untuk memastikan kelancaran progress pembuatan ikon. Selain memberikan gambaran alur visual yang terstruktur, pendekatan ini juga mempercepat proses *editing* karena elemen-elemen yang diperlukan telah direncanakan secara rinci sejak tahap awal.

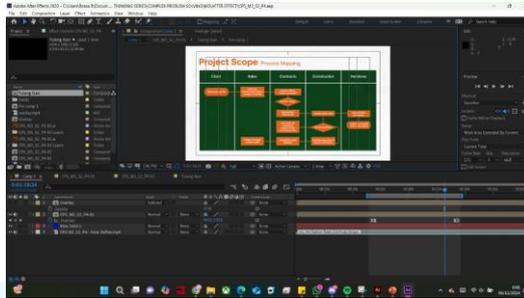
3. *Icon Making*



Gambar 3.10 *Icon Making* di Adobe Illustrator
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah *sketsa* dan *storyboard* selesai, penulis melanjutkan dengan pembuatan aset desain final menggunakan Adobe Illustrator. Dalam proyek ini, setiap video membutuhkan sekitar 7 hingga 10 ikon yang dikombinasikan dengan teks untuk mendukung penjelasan mengenai konsep-konsep dalam topik *Critical Thinking & Complex Problem Solving*. Setiap pergantian *scene* akan dipersiapkan dalam *artboard* dan *file* Adobe Illustrator yang terpisah, memastikan bahwa elemen visual yang digunakan sesuai dengan alur materi yang dibahas.

4. Proses Animasi/*Motion*



Gambar 3.11 Proses Animasi/*Motioning* di Adobe After Effect
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tahap selanjutnya dalam proses produksi adalah mengimpor aset desain yang telah dibuat di Adobe Illustrator ke Adobe After Effects untuk dianimasikan. Adobe After Effects dipilih karena kompatibilitasnya yang tinggi dengan Adobe Illustrator, memungkinkan *file transfer* secara mudah tanpa mengganggu tata letak desain yang telah dibuat. Pada tahap ini, penulis menerapkan *keyframing* dan berbagai efek dasar seperti *trim paths*, *scaling*, dan perubahan ukuran untuk menggerakkan ikon sesuai dengan alur video.

Sebagai contoh, pada sub-topik *Critical Thinking* yang membahas *tools* dalam fase *improve*, penulis membuat empat aset visual berupa kotak dengan ketebalan garis 5px sesuai panduan desain (*guideline*). Aset tersebut dikelompokkan ke dalam empat kotak dan diberi warna hijau (#104721), jingga (#EB6A24), dan putih (#FFFFFF).

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selama periode magang sebagai desainer grafis, penulis juga mendapatkan tugas-tugas tambahan magang seputar desain. Tugas tambahan tersebut mencakup desain poster informasi, ucapan, dan *e-catalogue*. Dalam merancang poster tersebut, penulis menggunakan metode yang diberikan oleh *supervisor* yang meliputi briefing, proses desain, dan hasil akhir karya yang disertakan dengan revisi.

3.3.2.1 Proyek Poster Ucapan Selamat Bertugas GM Security



Gambar 3.12 Hasil Proyek Poster Ucapan Selamat
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Poster ini merupakan salah satu proyek tambahan yang dikerjakan oleh penulis selama masa magang. Poster ini dirancang sebagai ucapan selamat bertugas kepada Bapak Aditya Rangga Permana atas pelantikannya sebagai Pimpinan *Security* di PT Summarecon Agung Tbk, menggantikan Bapak Warno J. Wiliandi yang sebelumnya menjabat posisi tersebut. Ucapan ini secara khusus berasal dari Bapak Warno J. Wiliandi sebagai bentuk apresiasi sekaligus simbolisasi estafet kepemimpinan.



Gambar 3.13 Proses Desain Poster Ucapan Selamat
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Desain poster dibuat menggunakan Adobe Illustrator dengan gaya formal dan profesional. Judul utama bertuliskan "Selamat Bertugas", diberi warna emas untuk memberikan kesan *standout* dan

menonjol dibanding elemen lainnya. Di bawahnya, *body text* disusun untuk menjelaskan momen pelantikan secara ringkas namun informatif.

Poster ini juga menampilkan foto kedua pihak, yaitu Bapak Warno J. Wiliandi dan Bapak Aditya Rangga Permana, sebagai bagian dari desain utama. Selain itu, pada latar belakang, disertakan foto-foto pelantikan untuk memberikan sentuhan personal sekaligus dokumentasi visual terhadap acara yang berlangsung.



Gambar 3.14 *Before & After* Revisi Ucapan Selamat
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada tahap awal pengerjaan poster, penulis membuat desain dengan menggunakan logo Garuda Indonesia sebagaimana yang tertera dalam *brief*. Namun, setelah menerima *brief update* dan *feedback* dari *supervisor*, disarankan untuk mengubah desain tersebut. Brief revisi selanjutnya meminta agar logo Garuda Indonesia digantikan dengan kalimat ucapan sebagai *body text*, sehingga fokus poster lebih tertuju pada pesan yang disampaikan daripada penggunaan logo.

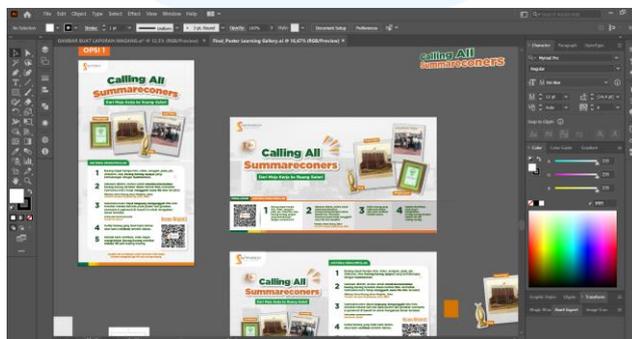
Kemudian penulis juga menambahkan *corporate bar* Summarecon, yaitu penggunaan footer berupa balok berwarna hijau, kuning, dan oranye untuk menjaga identitas visual perusahaan. Elemen ini memberikan konsistensi pada setiap media informasi yang dirancang oleh tim desain grafis.

3.3.2.2 Proyek Poster Calling All Summareconers



Gambar 3.15 Hasil Proyek Poster *Calling All Summareconers*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Poster kedua yang berjudul *Calling All Summareconers* "Dari Meja Kerja ke Ruang Galeri" dirancang untuk merayakan ulang tahun ke-49 Summarecon. Poster ini bertujuan mengajak para karyawan untuk berpartisipasi dalam pengumpulan artefak dan foto sejarah Summarecon, yang nantinya akan dipamerkan dalam *Summarecon Gallery*.



Gambar 3.16 Proses Desain Poster *Calling All Summareconers*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Desain poster dibuat menggunakan kombinasi 2 design *software* yakni, Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator. Penggunaan kedua *software* tersebut dikarenakan penulis mengedit foto artefak yang ada di dalam poster dan kemudian melakukan *layouting* tulisan dengan foto di Adobe Illustrator. Poster dengan nuansa warna putih abu sebagai latar belakang, dengan tulisan berwarna hijau dan oranye khas Summarecon. Elemen visual ditempatkan di sisi kiri poster, sedangkan informasi teks

berada di sisi kanan untuk menciptakan keseimbangan secara visual. Selain itu, disertakan *QR code* yang dapat dipindai oleh karyawan untuk mengakses informasi terkait lokasi dan ketentuan pengumpulan artefak dan foto.



Gambar 3.17 *Before & After* Revisi Poster *Calling All Summareconers*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada tahap awal pengerjaan poster, penulis membuat desain poster dengan elemen visual seperti foto, piala, dan artefak lain yang dapat dikumpulkan berada pada posisi kanan. Langkah pengumpulan dan kode *QR* yang diletakkan pada posisi bawah dan memanjang secara horizontal. Namun, setelah dilakukan pengecekan oleh *supervisor*, dilakukan perubahan *layout* dengan elemen visual di posisi kiri dan penulisan Langkah pengumpulan serta kode *QR* di posisi kanan.

Penulis juga menambahkan *corporate bar* Summarecon yakni, penggunaan *footer* berupa blok berwarna hijau, kuning, dan oranye pada bagian bawah desain. Dengan elemen ini, poster tetap konsisten dengan identitas visual perusahaan.

3.3.2.3 Proyek Poster *Online Training Thinking Skill*



Gambar 3.18 Hasil Poster *Online Training*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Poster ini merupakan salah satu proyek desain yang dikerjakan penulis, yang bertujuan untuk mengundang karyawan internal Summarecon menghadiri pelatihan *online* bertema "*Thinking Skill*" melalui *platform Summarecon Learning*. Pelatihan ini dijadwalkan berlangsung pada Senin, 24 November 2024, pukul 14.00 hingga selesai, dengan *meeting id* dan *passcode* yang telah disediakan langsung pada poster untuk memudahkan peserta mengakses sesi pelatihan.



Gambar 3.18 Proses Desain Poster *Online Training*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada gambar 3.18 menunjukkan bahwa poster dibuat menggunakan *software* Adobe Illustrator. Pada bagian kanan poster, penulis memasukkan ilustrasi laptop berupa *mockup* yang menampilkan halaman utama *Summarecon Learning*. Laptop ini dilengkapi dengan

bubble informasi yang meng-*highlight* keunggulan mempelajari materi *Thinking Skill* melalui *Summarecon Learning*, yaitu fleksibilitas, pengembangan diri (*self-improvement*), dan kemudahan penggunaan (*user-friendly*).



Gambar 3.19 *Before & After* Revisi Poster *Online Training*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada tahap awal pengerjaan poster, penulis menerima *brief* untuk membuat poster dengan tulisan *analytical thinking* disertai petunjuk banding dan tanggal pelatihan dilakukan. Elemen visual yang akan digunakan dibebaskan oleh *supervisor* bagi penulis yang dapat sesuai dengan tema *training*. Setelah penulis menyelesaikan *brief* tersebut, penulis mendapatkan *feedback* untuk mengganti tulisan “*analytical thinking*” menjadi “*thinking skill*”. *Feedback* berikutnya dari *supervisor* adalah untuk mengganti elemen visual *puzzle* pada poster pertama menjadi ilustrasi *mockup* laptop yang menampilkan Summarecon Learning.

Desain poster bernuansa latar belakang berwarna putih, dipadukan dengan elemen gradasi oranye pada bagian bawah, yang sesuai dengan *brand guidelines* Summarecon. Seperti desain visual lainnya di Summarecon, poster ini juga mempertahankan *corporate bar* berupa *footer* berupa balok berwarna hijau, kuning, dan oranye di bagian bawah sebagai identitas visual perusahaan.

3.3.2.4 Proyek E-Catalogue ODP



Gambar 3.19 Hasil *E-Catalogue ODP (Desktop)*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Proyek ini adalah sebuah *e-catalogue* yang dirancang oleh penulis untuk memperkenalkan salah satu program unggulan Summarecon, yaitu *Officer Development Program (ODP)*. *E-catalogue* ini berfungsi sebagai media informasi yang lengkap, mencakup definisi *ODP*, tujuan program, kualifikasi peserta, keunggulan program, hingga testimoni dari peserta *batch* sebelumnya. Selain itu, katalog digital ini juga memperkenalkan profil perusahaan Summarecon, termasuk visi, misi, *purpose*, dan *core values CARING* yang menjadi panduan utama perusahaan.



Gambar 3.19 Hasil *E-Catalogue ODP (Smartphone)*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Desain *e-catalogue* dirancang dengan tata letak yang *smartphone & desktop friendly*, memastikan kenyamanan dalam membaca oleh peserta walaupun di layer dengan ukuran yang beragam.

Konten *e-catalogue* diatur secara vertikal sehingga pengguna dapat menggulir (*scroll*) ke bawah untuk mengakses informasi secara berurutan.

E-catalogue ini dapat diakses dengan mudah melalui tautan yang dibagikan atau menggunakan *QR Code* yang tersemat pada *media broadcast* untuk menjangkau audiens dengan lebih luas dan efisien.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama menjalani program magang selama 5 bulan di PT Summarecon Agung Tbk, penulis menghadapi berbagai tantangan, baik yang sederhana maupun yang kompleks. Namun, setiap kendala tersebut berhasil penulis atasi dengan solusi yang terbaik.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Selama magang di PT Summarecon Agung Tbk, penulis berperan sebagai *Graphic Design Intern* dan terlibat dalam berbagai proyek desain. Dalam pelaksanaannya, penulis menghadapi sejumlah kendala yang memengaruhi proses perancangan. Kendala-kendala tersebut dirangkum sebagai berikut.

1. Kesulitan mengelola waktu antara pekerjaan utama dan proyek tambahan yang memerlukan banyak revisi dari berbagai pihak.
2. Proses revisi yang panjang menyebabkan keterlambatan penyelesaian proyek utama.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Dalam menjalani magang, penulis menghadapi berbagai tantangan yang memengaruhi kelancaran proses kerja. Untuk mengatasi kendala tersebut, penulis menerapkan sejumlah langkah adaptasi dan solusi guna memastikan proses magang tetap berjalan dengan baik. Langkah-langkah yang dilakukan antara lain sebagai berikut.

1. Menyusun *timeline* pengerjaan yang terorganisir untuk memastikan pekerjaan utama selesai tepat waktu tanpa mengabaikan proyek sampingan.
2. Melakukan koordinasi lebih intensif dengan pihak terkait untuk mempercepat proses revisi dan penyelesaian proyek.



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA