

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

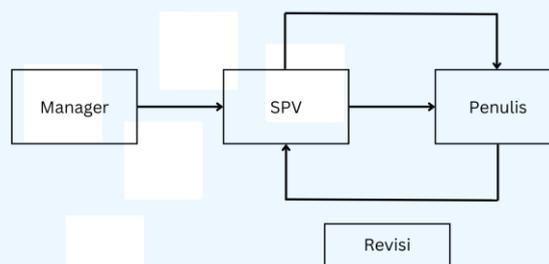
Selama menjalani praktik kerja magang di Agung Sedayu Group, penulis ditugaskan untuk bekerja di Divisi *Event and Social Media*. Dalam divisi ini, penulis memegang beberapa peran seperti *Graphic Designer*, *Video Editor*, *Videographer*, dan *Event Planner*. Setiap peran memiliki tanggung jawab yang beragam, mulai dari mendesain materi visual yang diperlukan untuk keperluan promosi seperti poster, flyer, atau *banner*, hingga mengambil dan mengedit video untuk dokumentasi acara atau menyampaikan informasi terkait kawasan Pantai Indah Kapuk (PIK). Selain itu, sebagai *Event Planner*, penulis turut berkontribusi dalam memberikan ide-ide kreatif, membantu menyusun konsep acara, serta mendukung pelaksanaan kegiatan dari tahap perencanaan hingga evaluasi. Dalam setiap tugas yang dijalankan, penulis diharuskan untuk bekerja secara profesional dengan tetap menjaga komunikasi yang baik serta berkoordinasi dengan anggota tim lain. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa hasil memenuhi ekspektasi.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Penulis menjalani peran sebagai *Event and Social Media Intern* di Agung Sedayu Group selama program magang yang berlangsung dari 26 Agustus 2024 hingga 26 Desember 2024. Dalam peran ini, penulis ditempatkan di divisi *Event and Social Media*, yang merupakan salah satu divisi penting dalam perusahaan yang berfokus pada perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan pemasaran, baik secara *offline* melalui *event* maupun secara *online* melalui media sosial. Selama masa magang, tugas-tugas yang diberikan kepada penulis umumnya berasal dari Manager atau rekan kerja yang berada di divisi *Event and Social Media*.

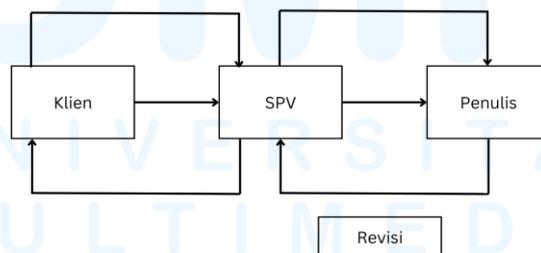
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama masa magang, seluruh komunikasi terkait pengarahan proyek dan revisi dilakukan melalui WhatsApp. Untuk proyek internal, penulis menerima arahan langsung dari personel divisi terkait dan dapat segera memulai pengerjaan. Setelah selesai, hasil kerja akan dievaluasi dan jika diperlukan revisi, penulis akan melakukan perbaikan sesuai instruksi.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi *In House*

Untuk proyek eksternal, hasil awal tugas penulis terlebih dahulu ditunjukkan kepada *supervisor* untuk ditinjau dan diberikan masukan. Dalam proses ini, *supervisor* memberikan arahan yang bertujuan untuk menyempurnakan elemen-elemen desain, seperti penyesuaian warna hingga penambahan teks atau elemen grafis agar lebih sesuai dengan kebutuhan tugas proyek yang sedang dikerjakan oleh penulis.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi *Out of House*

Jika hasil pengerjaan yang diberikan kepada klien mendapatkan persetujuan atau di-*approve*, maka *supervisor* akan langsung mem-*posting*

video atau materi hasil kerja penulis di akun Instagram perusahaan. Proses ini dilakukan untuk mengetahui bahwa video atau hasil kerja penulis telah memenuhi standar kualitas yang diinginkan oleh klien, baik dari segi visual maupun isi yang terdapat pada proyek tersebut. Sebaliknya jika hasil pengerjaan belum di-*approve* maka balik lagi ke proses sebelumnya.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tugas dan proyek yang selama ini dikerjakan oleh penulis disaat magang di Agung Sedayu Group:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	26 Agustus—1 September 2024	1. Membuat voucher 2. Membuat flyer	1. Membuat voucher makanan untuk <i>event</i> open house Cambridge di PIK. 2. Membuat flyer <i>open house</i> rukan marina bay untuk disebar di Instagram.
2	2—8 September 2024	1. <i>Shooting</i> makanan 2. Menjadi registrasi	1. <i>Shooting</i> di restoran chanba PIK untuk mempromosikan Lokasi dan makanan restoran tersebut melalui Instagram @eventpik. 2. Menjadi registrasi acara <i>open house</i> .
3	9—15 September 2024	1. <i>Shooting</i> makanan 2. Membuat <i>post</i> Instagram 3. Membuat PPT 4. <i>Shooting event</i>	1. <i>Shooting</i> di restoran minfa fresh market pik untuk mempromosikan Lokasi dan makanan restoran tersebut melalui Instagram @eventpik.

		<p>5. Menjadi registrasi</p>	<p>2. Membuat <i>post</i> Instagram mengenai ucapan hari raya Maulid Nabi Muhammad SAW di Instagram @golfislandofficial.</p> <p>3. Membuat PPT mengenai acara <i>groundbreaking</i> rukan pasar yang akan segera dibangun.</p> <p>4. <i>Shooting</i> event drag race mobil di PIK2 untuk Instagram @eventpik.</p> <p>5. Menjadi registrasi acara <i>open house</i> rukan marina bay.</p>
4	16—22 September 2024	<p>1. Membuat PPT</p> <p>2. Mencari vendor</p> <p>3. <i>Shooting</i> makanan</p> <p>4. <i>Shooting event</i></p>	<p>1. Membuat PPT ide event <i>open house</i> di simpang empat PIK dengan tema hewan peliharaan.</p> <p>2. Mencari vendor makanan khas Pontianak untuk <i>event</i> peresmian Gudang Bizpark PIK2.</p> <p>3. <i>Shooting</i> di toko dairy queen untuk mempromosikan menu baru yang dijual melalui Instagram @eventpik.</p> <p>4. <i>Shooting event</i> pokemon di PIK Avenue untuk</p>

			memberitahu <i>rundown</i> acara yang sedang berlangsung menggunakan Instagram @kabarpik.
5	23—29 September 2024	1. Membuat instgram story	1. Membuat instgram <i>story</i> @eventpik untuk acara yang sedang berlangsung di PIK Icon yang berlangsung dari tanggal 28 hingga 29 september.
6	30 September—5 Oktober 2024	1. <i>Shooting</i> konten 2. Mencari vendor 3. Membuat voucher 4. <i>Shooting</i> makanan	1. <i>Shooting</i> konten promosi menggunakan instgram <i>story</i> untuk acara Bizpark yang akan berlangsung dan di masukan Instagram @eventpik. 2. Mencari vendor untuk <i>event</i> open house simpang empat. 3. Membuat voucher undian untuk acara Bizpark. 4. <i>Shooting</i> restoran bakso di tokyohub PIK2 untuk mempromosikan Lokasi dan makanan restoran tersebut menggunakan Instagram @eventpik.
7	6—12 Oktober 2024	1. Membuat list pemenang 2. Membuat naskah	1. Membuat list pemenang untuk lomba video <i>review</i> rumah CasaPasadena PIK2.

		3. Mencari vendor	2. Membuat naskah <i>voice over</i> untuk video bakso yang akan di edit. 3. Mencari vendor untuk <i>event open house</i> simpang empat.
8	13—19 Oktober 2024	1. Menjadi registrasi 2. <i>Shooting</i> makanan 3. Membuat voucher 4. <i>Shooting</i> konten	1. Menjadi registrasi di acara <i>private lunch</i> yang diselenggarakan di restoran Sen Long Golf Island dan <i>open house</i> simpang empat. 2. <i>Shooting</i> makanan dan suasana restoran Bermvda di PIK untuk promosi di Instagram @eventpik. 3. Membuat voucher makanan untuk acara <i>open house</i> simpang empat. 4. <i>Shooting</i> di sop ikan batam tokyohub PIK2 dan steakloin di PIK untuk memberi informasi dan promosi makanan dan tempat restoran. Di masukan Instagram @eventpik.
9	20—26 Oktober 2024	1. Edit video 2. <i>Shooting event</i> 3. Membuat <i>voucher</i>	1. Mengedit video sop ikan batam yang sudah selesai di <i>shooting</i> .

			<p>2. <i>Shooting event</i> bazaar di Aloha PIK2</p> <p>3. Membuat <i>voucher</i> makanan untuk <i>event openhouse</i></p>
10	27 Oktober—2 November 2024	<p>1. Menjadi registrasi</p> <p>2. Membuat <i>voucher</i></p> <p>3. Membuat dekorasi</p> <p>4. <i>Shooting</i> makanan</p>	<p>1. Menjadi registrasi <i>event openhouse</i></p> <p>2. Membuat <i>voucher</i> makanan <i>event halloween</i></p> <p>3. Membuat dekorasi <i>event halloween</i></p> <p>4. <i>Shooting</i> makanan di kwetiau akang riverwalk island PIK2</p>
11	3—9 November 2024	<p>1. Menjadi registrasi</p> <p>2. Edit video</p> <p>3. <i>Shooting</i> konten</p> <p>4. <i>Shooting event</i></p>	<p>1. Menjadi registrasi di acara halloween</p> <p>2. Edit video kwetiau akang yang sudah di ambil sebelumnya</p> <p>3. <i>Shooting</i> konten memperingati Si Mian Fo akan hadir di riverwalk island PIK2</p> <p>4. <i>Shooting event</i> peresmian patung Si Mian Fo di riverwalk island PIK2</p>
12	10—16 November 2024	<p>1. Membuat <i>post</i></p> <p>2. Membuat montase</p> <p>3. <i>Shooting event</i></p>	<p>1. Membuat <i>post</i> rukan Xintiandi yang akan dijual</p>

			<ul style="list-style-type: none"> 2. Membuat montase mengenai rukan xintiandi 3. <i>Shooting event</i> peresmian restoran nduo di PIK2
13	17—23 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>post</i> 2. Membuat montase 3. <i>Shooting</i> konten 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>post</i> rukan little Bangkok yang sedang dijual 2. Membuat montase mengenai rukan xintiandi 3. <i>Shooting</i> konten promosi rumah tipe aralia di Golf Island PIK2
14	24—30 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>post</i> 2. Membuat montase 3. Membuat cover <i>post</i> 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>post</i> rukan little Bangkok yang sedang dijual 2. Membuat montase mengenai rukan xintiandi 3. Membuat cover <i>post</i> Instagram <i>Reels</i> video promosi rumah tipe aralia
15	1—7 Desember 2024	<ul style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>post</i> 2025 2. <i>Shooting</i> promosi 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Membuat 6 <i>post soft selling</i> rumah dam Soho untuk Instagram @golfislandofficial 2. <i>Shooting</i> untuk promosi rumah <i>type</i> Aralia yang berada di Golf Island PIK

16	8—14 Desember 2024	1. Membuat <i>post</i> 2025 2. <i>Shooting</i> konten	1. Membuat 6 <i>post soft selling</i> rumah dam Soho untuk Instagram @golfislandofficial 2. <i>Shooting</i> konten Xspace di PIK untuk Instagram @eventpik dan @golfislandofficial
17	15—21 Desember 2024	1. Membuat <i>post</i> 2025 2. Edit video	1. Membuat 6 <i>post soft selling</i> rumah dam Soho untuk Instagram @golfislandofficial 2. mengedit video konten <i>soft selling</i> rumah type Aralia Golf Island PIK untuk di <i>post</i> di Instagram @golfislandofficial
18	22—26 Desember 2024	1. Membuat poster	1. Membuat poster untuk rumah type Azalea

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama menjalani peran sebagai *Event and Social Media Intern*, penulis terlibat dalam berbagai proyek yang bertujuan mendukung kebutuhan dan aktivitas Divisi *Event and Social Media*. Beberapa jenis proyek yang dikerjakan yaitu pembuatan poster, *post* Instagram, pengeditan video, dokumentasi momen acara melalui video atau foto, hingga pembuatan *motion graphic*. Proyek-proyek yang telah selesai biasanya diunggah ke akun-akun media sosial resmi perusahaan,

seperti @eventpik, yang berfokus pada informasi dan promosi acara yang sedang berlangsung di kawasan Pantai Indah Kapuk; @kabarpik, yang membawa berita terkini dan aktivitas menarik seputar PIK; serta @golfislandofficial, yang menampilkan perumahan dan promosi terkait Golf Island PIK.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

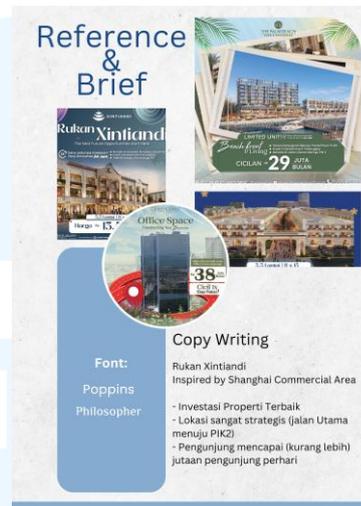
Penulis ditugaskan untuk membuat *blasting* dan montase untuk Soho Xintiandi berupa konten visual yang terdiri dari dua jenis ukuran, yaitu poster *portrait* dengan ukuran 1080x1920px dan *post* berbentuk persegi dengan ukuran 1080x1080px. Tugas ini bertujuan untuk mempromosikan properti yang sedang dijual belikan oleh Perusahaan. Dalam pelaksanaan proyek ini, brief diberikan oleh *supervisor* kepada penulis melalui media WhatsApp. Brief yang disampaikan mencakup arahan mengenai konsep desain, elemen yang harus disertakan, serta informasi penting yang perlu ditonjolkan dalam *blasting* tersebut. *Supervisor* juga menyediakan sedikit *copywriting* seperti 15 miliar, nama rukan Xintiandi, dan keunggulan produk. *Supervisor* juga memberikan referensi desain sebagai panduan untuk memastikan hasil akhir sesuai dengan standar perusahaan.



Gambar 3.3 Gambar Referensi

Salah satu poin penting dalam brief adalah bahwa desain harus memperlihatkan harga properti secara jelas. Hal ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada calon pelanggan dengan menonjolkan nilai jual utama produk Soho. Setelah mendapatkan contoh dan brief dari

supervisor, penulis melanjutkan pekerjaan dengan membuat *moodboard* terlebih dahulu sebelum mengerjakan yang lainnya. *Moodboard* berisi mengenai penggunaan font, referensi, dan *copywriting*.



Gambar 3.4 Brief *Moodboard*

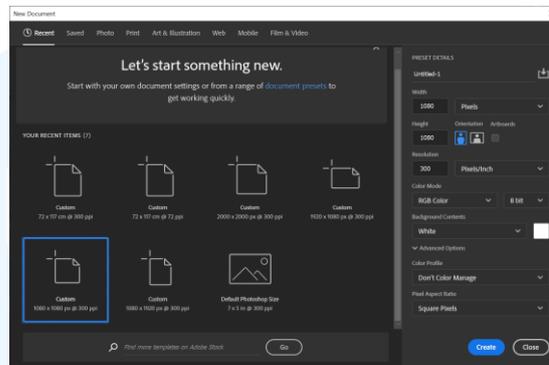
Selain memberikan referensi dan panduan terkait *copywriting*, *supervisor* juga menyediakan berbagai pilihan gambar produk Soho yang dapat digunakan oleh penulis dalam pengerjaan proyek tersebut. Dari beberapa opsi gambar yang diberikan, penulis akhirnya memilih gambar nomor 3 untuk digunakan dalam proyek tersebut.



Gambar 3.5 Gambar Soho Xintiandi

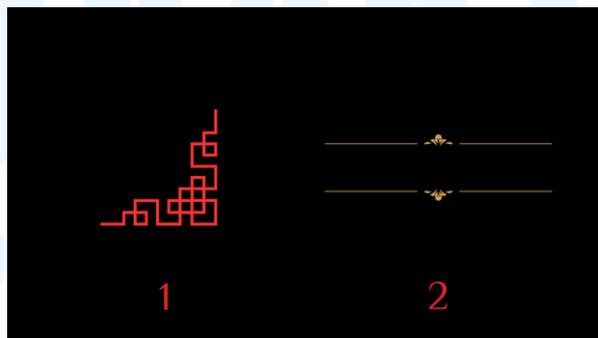
Pemilihan ini didasarkan pada berbagai pertimbangan, seperti kesesuaian gambar dengan konsep desain yang telah direncanakan, kejelasan visual Soho yang ada dalam gambar, serta potensi gambar untuk menarik perhatian audiens target. Gambar yang dipilih memiliki komposisi visual yang baik dibandingkan gambar lainnya. Penulis menggunakan aplikasi Adobe

Photoshop untuk membuat *post* dan poster, serta Adobe Premiere untuk pembuatan montase. Dalam pengerjaan proyek ini, penulis memulai dengan menyelesaikan *post* berukuran 1080x1080px terlebih dahulu.



Gambar 3.6 Ukuran *Canvas*

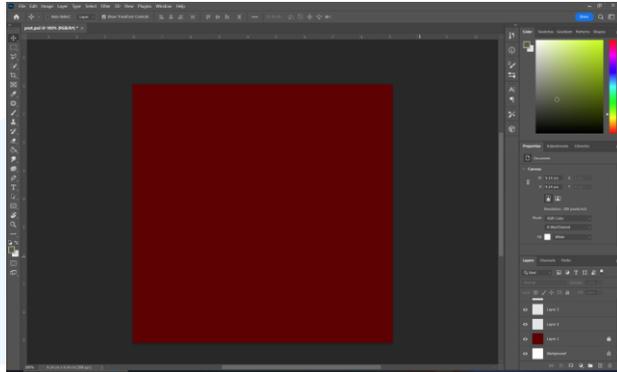
Langkah awal yang dilakukan penulis adalah mencari font dan aset visual yang memiliki ciri khas Shanghai agar desain dapat mencerminkan tema yang diinginkan. Penulis memilih font *Philosopher*, yang memiliki lekukan halus dan elegan, yang menurut penulis sesuai dengan estetika khas Shanghai. *Font Philosopher* diperoleh dari *website* Dafont. Selain itu, penulis juga mencari aset visual berupa motif garis yang sering digunakan dalam dekorasi tradisional Shanghai. Motif ini dipilih karena dapat memberikan nuansa khas budaya Shanghai seperti konsep dari Soho yang akan dijual. Aset tersebut diperoleh melalui aplikasi Canva.



Gambar 3.7 Motif

Setelah berhasil menemukan aset visual di Canva yang memenuhi kebutuhan untuk penggunaan komersial, serta font 100% *free* untuk keperluan komersial di situs Dafont, penulis memulai proses pembuatan desain dengan menggunakan warna merah sebagai latar belakang. Pemilihan warna merah

didasarkan pada tujuannya untuk menciptakan kesan khas Shanghai, sekaligus menarik perhatian audiens dengan warna yang kuat dan mencolok.



Gambar 3.8 Pemilihan Warna Merah

Langkah berikutnya, penulis memasukkan gambar Soho yang telah diberikan oleh *supervisor* dan aset visual yang dipilih sebelumnya. Untuk menambahkan fokus pada desain Soho, penulis memotong (*cut*) bagian langit dari gambar Soho. Pemisahan ini dilakukan untuk memberikan ruang tambahan yang dapat digunakan untuk memasukan elemen lain.



Gambar 3.9 Proses Pemotongan Aset

Setelah memisahkan elemen langit dari gambar Soho, penulis menambahkan elemen berbentuk *rectangle* di tengah-tengah gambar tersebut. *Rectangle* ini berfungsi sebagai elemen desain utama yang memberikan kesan visual seperti sebuah *banner*. Posisi *rectangle* yang strategis, yaitu di tengah-tengah gambar Soho, dirancang untuk menarik perhatian audiens secara langsung begitu mereka melihat gambar tersebut. Selain itu, *rectangle* ini juga digunakan sebagai latar yang menonjolkan informasi penting, seperti nama Soho yang menjadi fokus promosi. Pemilihan bentuk *rectangle* yang sederhana namun efektif memberikan ruang yang cukup untuk menampilkan

teks atau elemen desain lainnya, sehingga informasi dapat disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh audiens.



Gambar 3.10 Pemasukan Aset Awal

Penulis juga memasukkan *copywriting* yang telah ditentukan oleh *supervisor* sebelumnya ke dalam *post* tersebut. Informasi ini dirancang untuk menjadi inti dari desain promosi, sehingga audiens dapat dengan mudah memahami pesan utama hanya dengan melihat sekilas. Untuk memastikan elemen teks menonjol, penulis menggunakan *banner* yang telah dibuat sebelumnya di tengah desain.



Gambar 3.11 Pemasukan Tulisan

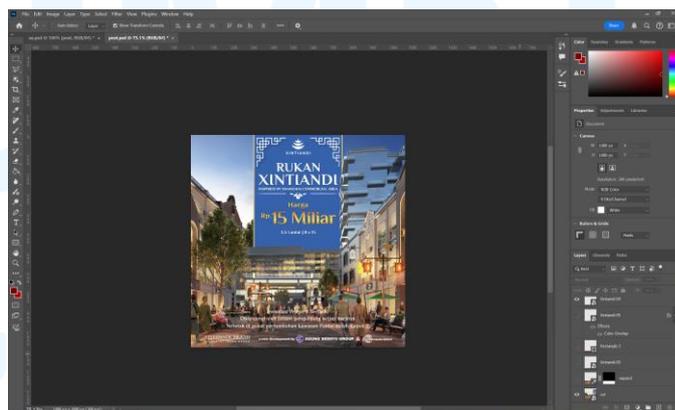
Banner ini memberikan kontras yang kuat terhadap latar belakang gambar Soho, sehingga tulisan harga dapat terlihat jelas dan menarik perhatian audiens. Penempatan harga di tengah juga diprioritaskan, karena dalam pembuatan *post* promosi, informasi harga merupakan elemen utama yang harus ditonjolkan. Penulis menggunakan grid tengah sebagai fokus utama untuk mengarahkan perhatian audiens langsung ke bagian harga dan

nama rukan. Strategi ini membantu menjaga tata letak desain tetap terstruktur dan memastikan bahwa elemen terpenting dari promosi berada di posisi yang paling mudah terlihat yaitu di tengah.



Gambar 3.12 Post 1 dan gridline

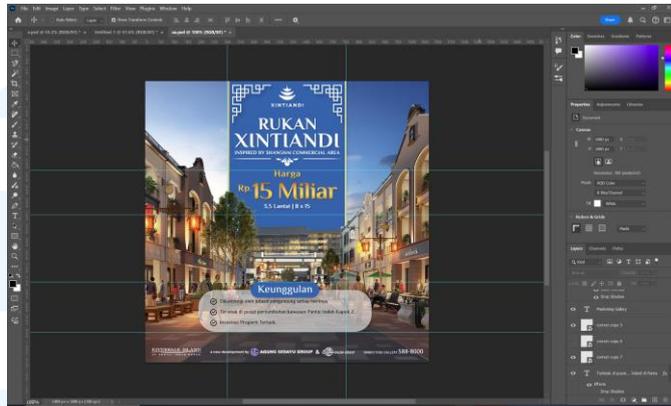
Setelah melakukan asistensi kepada *supervisor*, penulis mendapatkan beberapa masukan terkait revisi desain *post* yang telah dibuat. Salah satu perubahan utama adalah penggantian warna latar belakang dari merah menjadi biru, sesuai arahan *supervisor*. Perubahan warna ini dilakukan dikarenakan pengurus Soho tidak ingin menggunakan warna merah. Selain itu, *supervisor* meminta agar ukuran tulisan "HARGA 15 MILIAR" yang sebelumnya cukup besar, diperkecil agar menjaga keseimbangan dan memastikan elemen visual lainnya tetap terlihat proporsional.



Gambar 3.13 Post Revisi 2

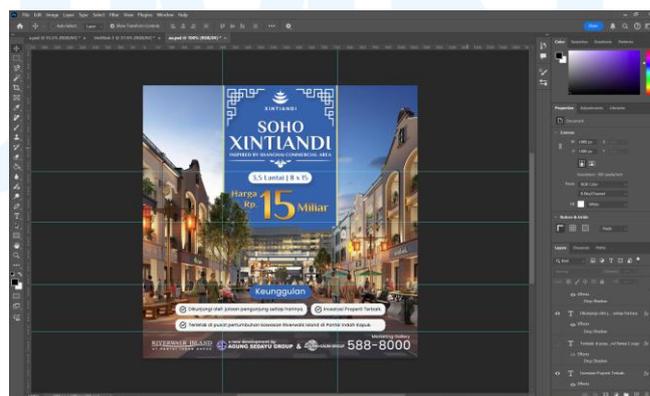
Terakhir, *supervisor* memberikan arahan untuk menghilangkan elemen bangunan kaca tinggi yang sebelumnya berada di sebelah kanan gedung utama dalam desain. Penghapusan elemen ini bertujuan untuk mengurangi

distraksi visual dan memastikan fokus tetap berada pada gedung utama, yaitu rukan atau Soho yang merupakan objek utama blasting. *Shape* juga diberikan di *body* bawah *post* supaya terlihat jelas.



Gambar 3.14 *Post* Revisi 2

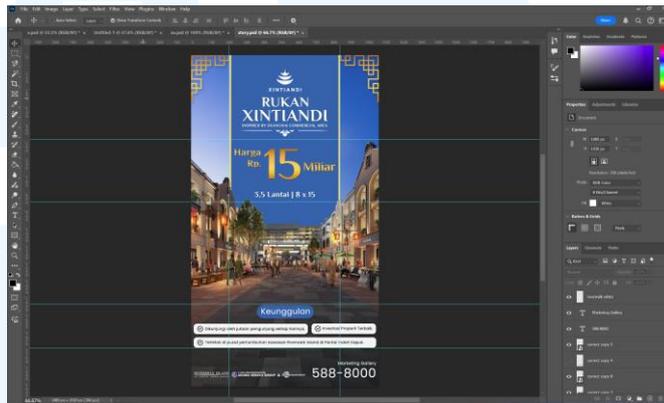
Setelah menyelesaikan revisi pertama, penulis kembali melakukan asistensi kepada *supervisor*. Dalam asistensi ini, *Supervisor* memberikan arahan untuk memisahkan *shape* yang terdapat di *bodytext*. Perubahan ini bertujuan untuk memberikan tampilan yang lebih rapi, sehingga informasi yang disampaikan di bagian bawah poster menjadi lebih mudah dibaca. Selain itu, penulis diminta untuk memindahkan tulisan “3,5 Lantai | 8 x 15” ke bagian atas tulisan “Harga 15 Miliar”. *Supervisor* juga mengarahkan agar tulisan “RUKAN” diganti menjadi “SOHO”.



Gambar 3.15 *Post* Final

Setelah desain *post* berukuran 1080x1080px diterima dan tidak memerlukan revisi lebih lanjut dari *supervisor*, penulis melanjutkan pengerjaan poster berukuran 1080x1920px. Dalam pengerjaan poster ini,

penulis memastikan bahwa desainnya tetap konsisten dengan desain *post* sebelumnya untuk menjaga keselarasan visual antara kedua media promosi. Penulis hanya melakukan beberapa penyesuaian kecil pada elemen desain. Salah satu perubahan yang dilakukan adalah memindahkan motif yang sebelumnya berada di dalam banner ke pinggir poster, dilakukan supaya pinggir poster tidak terlihat terlalu kosong.



Gambar 3.16 Poster 1

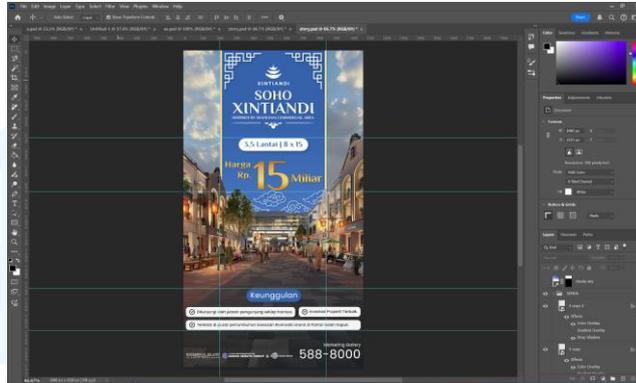
Setelah menyelesaikan pengerjaan desain poster, penulis kembali melakukan asistensi kepada *supervisor* untuk mendapatkan masukan lebih lanjut. *Supervisor* memberikan beberapa saran untuk desain tersebut, yaitu dengan menambahkan aset tambahan yaitu menambah elemen langit berawan untuk membuat poster terlihat lebih penuh dan menarik.



Gambar 3.17 Aset Awan

Sesuai arahan, penulis menambahkan aset berbentuk awan ke dalam *banner* untuk meramaikan *banner* supaya tidak terlihat kosong. Selain itu, penulis juga menambahkan latar belakang awan-awan di dalam *banner* sesuai arahan *supervisor*. *Supervisor* juga menyarankan untuk memasukkan kembali

motif pinggiran *post* ke dalam *banner* yang sebelumnya telah dipindahkan ke pinggir poster 1080x1920px tersebut.



Gambar 3.18 Poster *Final*

Setelah poster diterima oleh *supervisor*, penulis melanjutkan tugas berikutnya, yaitu pembuatan template montase berukuran 1080x1920px tetap menggunakan aplikasi Photoshop. *Template* ini dirancang sebagai dasar untuk animasi Soho, di mana elemen visual akan disiapkan untuk dipakai lebih lanjut dalam Adobe Premiere sesuai arahan brief *supervisor*. Sebelum memulai pekerjaan, *supervisor* memberikan contoh yang pernah dibuat oleh Perusahaan dulunya untuk Soho lainnya.



Gambar 3.19 Contoh *Template Final*

Penulis memulai proses dengan membuat kasaran *template* terlebih dahulu. Kasaran ini berfungsi sebagai konsep awal untuk tata letak elemen desain seperti tata letak gambar Soho, bagian untuk teks *copywriting*, tempat untuk logo, dan area untuk menambahkan elemen animasi. *Supervisor* telah

menyediakan animasi Soho yang akan digunakan, sehingga penulis memastikan *template* ini bisa digunakan dengan elemen animasi tersebut. Penulis juga memanfaatkan kasaran ini untuk mendapatkan masukan awal dari *supervisor* sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.



Gambar 3.20 Kasaran *Template* Montase

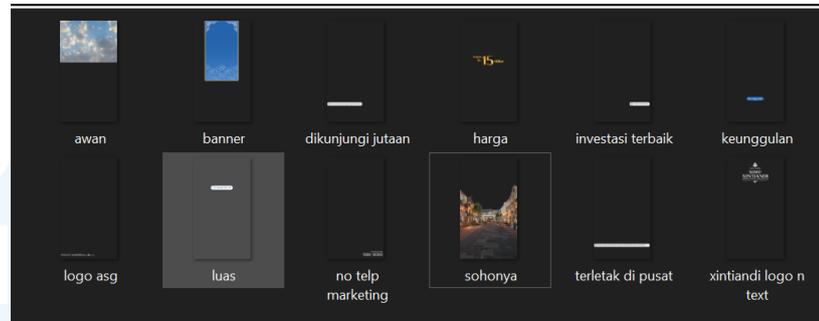
Setelah memberikan kasaran *template* kepada *supervisor*, penulis menerima masukan berupa penambahan elemen langit berawan seperti yang digunakan pada *blasting* poster sebelumnya. Penulis akhirnya menambahkan elemen langit berawan pada *template* menggunakan aset yang sebelumnya sudah dipakai dalam poster.



Gambar 3.21 *Template* Montase Final

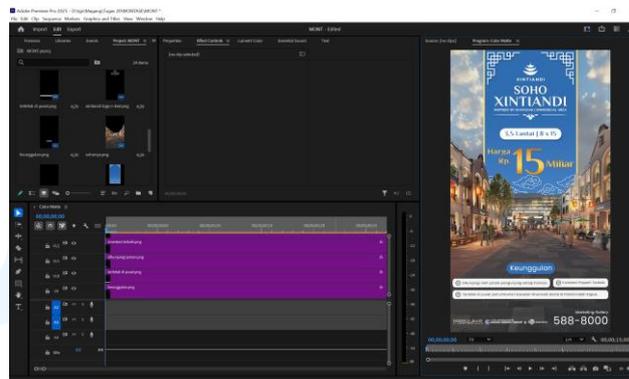
Setelah menyelesaikan pembuatan *template* montase sesuai arahan dan memastikan tidak ada revisi tambahan dari *supervisor*, penulis melanjutkan langkah terakhir dalam proses desain, yaitu meng-*export template* menjadi format PNG berukuran 1080x1920px. Setelah itu penulis memulai proses

memisahkan setiap elemen desain, seperti gambar Soho, teks *copywriting*, langit berawan, motif, dan *shape* dekoratif, sehingga masing-masing dapat diolah dan diberikan animasi secara satu-satu di Adobe Premiere nantinya.



Gambar 3.22 Aset Animasi

Setelah semua aset berhasil di *export* ke dalam format PNG, penulis melanjutkan proses dengan memasukkan aset-aset tersebut satu per satu ke dalam aplikasi Adobe Premiere. Dalam tahap ini, penulis menyusun ulang setiap elemen sesuai dengan tata letak dan desain poster yang telah dibuat sebelumnya. Penulis memastikan bahwa setiap aset, seperti gambar Soho, teks *copywriting*, langit berawan, motif dekoratif, dan elemen tambahan lainnya, ditempatkan pada posisi yang tepat seperti dengan desain awal.



Gambar 3.23 Susunan Aset Dalam Timeline

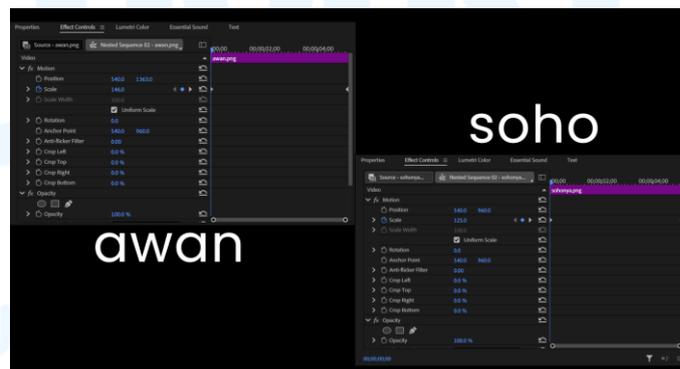
Sebelum memulai proses animasi, penulis menerima arahan dari *supervisor* terkait efek animasi yang akan digunakan. *Supervisor* memberikan instruksi agar animasi dibuat dengan efek sederhana, seperti *position* (pergerakan posisi), *scale* (perbesaran atau pengecilan ukuran), dan *opacity* (perubahan tingkat transparansi). *Supervisor* juga menyarankan agar efek animasi dimainkan dengan tempo cepat untuk menciptakan kesan yang

menarik perhatian. Selain itu, *supervisor* meminta agar aset-aset muncul hampir secara bersamaan, sehingga animasi terlihat lebih terkoordinasi dan efisien dalam menyampaikan informasi.



Gambar 3.24 Animasi 1

Dalam proses animasi, penulis memberikan efek gerakan pada beberapa aset utama, seperti langit berawan dan gambar Soho Xintiandi, dengan memanfaatkan *keyframe scale* di Adobe Premiere. Penulis mengatur animasi agar gambar awalnya tampil dalam ukuran yang lebih besar, kemudian perlahan mengecil hingga mencapai ukuran original seperti yang terlihat pada desain poster sebelumnya. Efek ini digunakan untuk menciptakan ilusi gerakan yang lembut, memberikan kesan dinamis, dan membuat elemen-elemen visual tidak terlihat statis. Penambahan animasi ini bertujuan untuk menarik perhatian audiens.



Gambar 3.25 Keyframe Aset Awan Dan Soho

Langkah selanjutnya, penulis melanjutkan animasi pada elemen teks, logo, dan motif lainnya dengan menggunakan *keyframe* sederhana seperti

opacity dan *position*. Teknik ini dipilih untuk menjaga keseragaman animasi. Berikut detail penggunaan animasi untuk teks:

a) “Keunggulan”

Teks ini menggunakan animasi *opacity* yang muncul secara perlahan secara lembut, memberikan efek muncul secara halus.

b) “Investasi Properti Terbaik.”

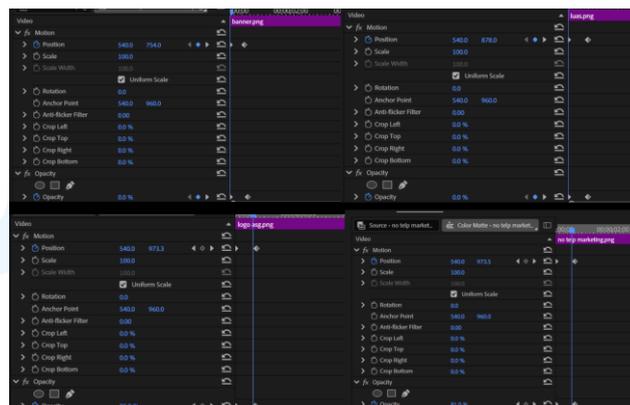
Penulis menerapkan animasi *position* dari kanan ke tengah, sehingga teks terlihat bergerak masuk dengan gaya dinamis sambil *opacity* meningkat.

c) “Dikunjungi oleh jutaan pengunjung setiap harinya.”

Penulis menerapkan animasi *position* dari kiri ke tengah, sehingga teks terlihat bergerak masuk dengan gaya dinamis sambil *opacity* meningkat.

d) “Terletak di pusat pertumbuhan kawasan Riverwalk Island di Pantai Indah Kapuk.”

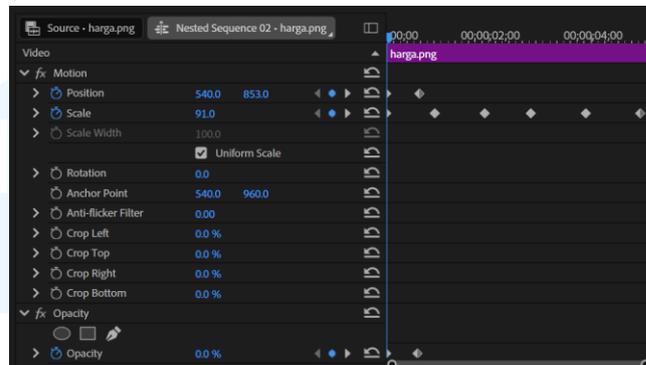
Teks ini diberikan animasi dengan *position* agar muncul dari bawah ke atas secara perlahan sambil menggunakan efek *opacity* meningkat dari 0% ke 100%.



Gambar 3.26 Contoh *Keyframe* Teks, Logo, Dan Motif

Selanjutnya, penulis membuat animasi untuk teks “Harga Rp 15 Miliar” dengan kombinasi efek *opacity* dan *scale* untuk memberikan kesan dinamis. Animasi ini dirancang agar teks “Harga Rp 15 Miliar”, yang merupakan elemen utama dari promosi, terlihat lebih mencolok dan menarik

perhatian audiens. Langkah awal, teks dimulai dengan *opacity* 0%, kemudian meningkat secara bertahap hingga mencapai 100%. Setelah teks sepenuhnya terlihat, penulis menambahkan efek *bounce* menggunakan *keyframe scale*.



Gambar 3.27 *Keyframe* Teks Harga

Efek ini dibuat dengan cara mengecilkan ukuran teks sedikit lebih kecil dari ukuran aslinya (91%) untuk menciptakan efek lonjakan awal. Kemudian, menambahkannya kembali ke ukuran normal secara perlahan (100%). Teks hanya melakukan *bounce* sebanyak tiga kali saja sesuai masukan yang diberikan oleh *supervisor* saat melakukan revisi.



Gambar 3.28 Efek *Bounce*

Setelah menyelesaikan animasi pertama, penulis melakukan *export* terhadap animasi yang telah dibuat dengan ukuran 1080x1920px. Penulis melanjutkan pengerjaan animasi kedua dengan menggunakan *template* montase yang telah dibuat sebelumnya. Dalam animasi kedua ini, *template* yang telah disiapkan akan bersifat statis atau tidak mengalami perubahan posisi dan efek. Namun, terdapat lubang khusus pada *template* yang dirancang untuk memperlihatkan aset animasi tambahan yang akan diberikan oleh

supervisor. Sebelum pengerjaan animasi kedua, Penulis menunggu arahan *supervisor* terkait aset animasi tambahan yang akan dimasukkan ke dalam lubang pada *template*. Aset ini menjadi elemen utama yang akan melengkapi desain montase tersebut.



Gambar 3.29 *Template* Yang Dipakai

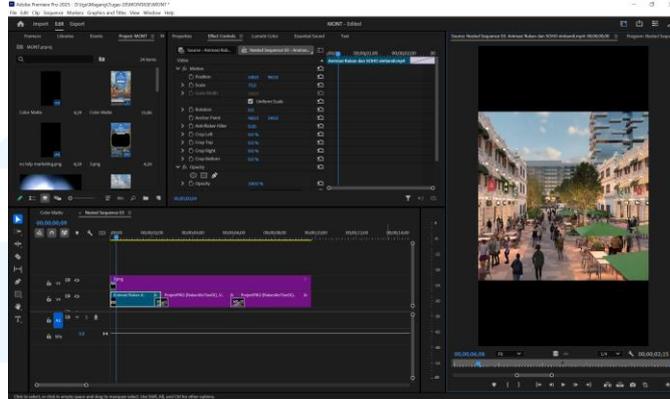
Setelah menerima aset gambar yang telah ditentukan oleh *supervisor*, penulis mendapatkan brief tambahan yang memberikan arahan untuk tetap menggunakan teknik animasi yang serupa dengan animasi pertama yang telah dibuat sebelumnya. Dalam melaksanakan arahan tersebut, penulis menggunakan teknik animasi dengan memanfaatkan fitur animasi *keyframe* pada elemen *position* dan *scale*.



Gambar 3.30 Gambar Aset

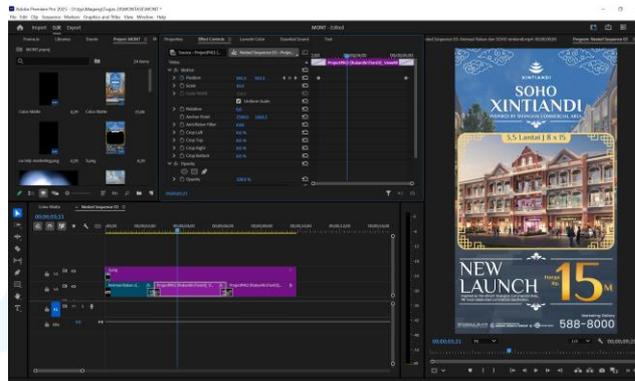
Aset animasi pertama merupakan animasi yang telah dibuat oleh perusahaan dan diberikan kepada penulis oleh *supervisor*. Sehingga penulis hanya memasukkan animasi tersebut ke dalam *template* montase yang telah dibuat sebelumnya. Penulis memastikan bahwa ukuran animasi sesuai dengan lubang yang tersedia pada montase. Penyesuaian ukuran dilakukan agar

elemen visual dalam animasi tetap terlihat jelas dan tidak terpotong, serta menjaga proporsi agar tidak terjadi distorsi bentuk.



Gambar 3.31 Ukuran Animasi

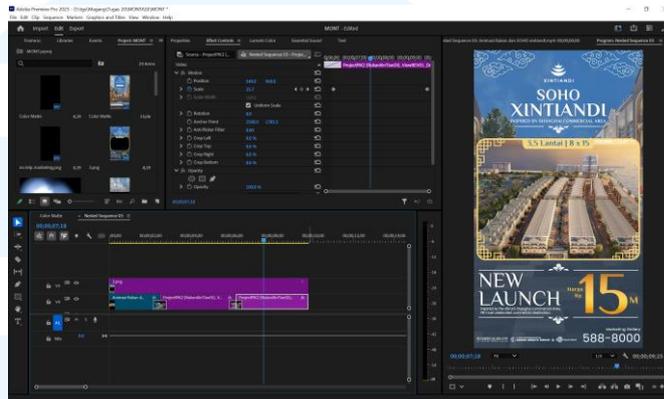
Aset gambar untuk scene animasi kedua merupakan gambar tampak depan dari Soho. Gambar ini dianimasikan menggunakan teknik *keyframe position*, di mana gerakan gambar dimulai dari sisi kiri frame dan perlahan bergerak ke arah kanan. Gerakan ini dirancang untuk menciptakan efek dinamis yang sederhana namun efektif, sehingga memberikan kesan bahwa gambar tersebut hidup dan menarik perhatian.



Gambar 3.32 Animasi Gambar 2

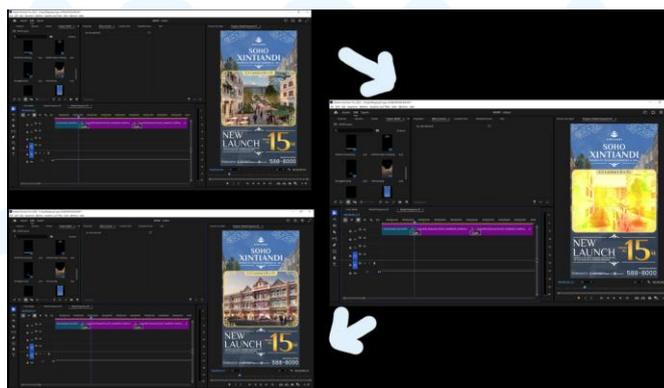
Selain itu, untuk aset gambar kedua, penulis menggunakan teknik *keyframe scale* untuk menciptakan efek animasi yang sesuai dengan karakteristik gambar tersebut. Aset gambar kedua ini menampilkan *view* dari atas Soho, yang memberikan gambaran keseluruhan lokasi properti dari perspektif *bird's-eye view*. Penulis merancang animasi dengan efek *zoom out*, di mana gambar perlahan-lahan mengecil seiring waktu, menyerupai

pandangan kamera *drone* yang bergerak menjauh. Efek ini dirancang untuk menciptakan kesan luas dan memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai lokasi properti Soho, sehingga audiens dapat lebih memahami konteks dan daya tarik lingkungan sekitar properti tersebut.



Gambar 3.33 Animasi Gambar 3

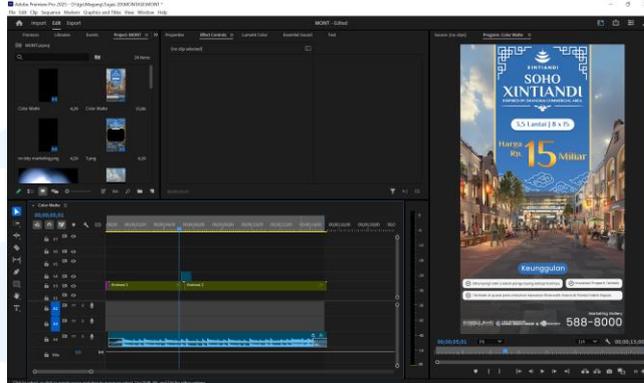
Setiap kali terjadi perubahan gambar atau transisi ke aset berikutnya, penulis menambahkan efek *light leaks* sebagai transisi visual. Efek ini digunakan untuk menciptakan perpindahan yang halus dan estetis antara gambar pertama dan gambar kedua. Dengan menggunakan *light leaks*, transisi terasa lebih dinamis. Efek ini juga membantu menyatukan elemen-elemen animasi, sehingga keseluruhan montase terlihat lebih kohesif dan menarik.



Gambar 3.34 Contoh Transisi Efek *Light Leaks*

Setelah menyelesaikan seluruh animasi, penulis melakukan proses *export file* dengan resolusi 1080x1920px dalam format MP4. Setelah kedua animasi berhasil di *export*, penulis melanjutkan langkah berikutnya adalah

dengan menggabungkan kedua file tersebut menjadi satu animasi berdurasi 15 detik, sesuai arahan yang diberikan oleh *supervisor*.



Gambar 3.35 Gabungan Animasi

Setelah seluruh proses pengerjaan selesai, penulis menyerahkan seluruh file hasil kerja kepada *supervisor* melalui WhatsApp. File yang diserahkan mencakup file HD (*High Definition*) PNG untuk *post* dan poster, serta *file* animasi berformat MP4 yang telah selesai dibuat. Disini penulis belajar mengenai pentingnya teks harga, ukuran properti, dan gambar properti untuk terlihat jelas dikarenakan audiens hanya berfokus ke harga saja.

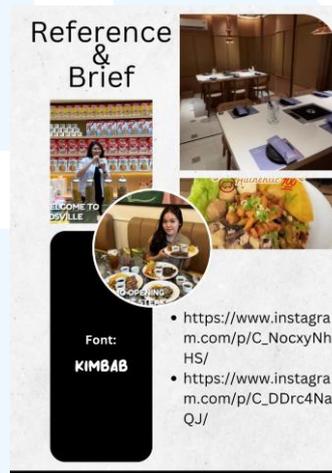
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selain proyek tugas utama mendesain poster dan animasi, penulis juga mendapatkan beberapa pekerjaan lainnya yang turut mendukung kegiatan operasional perusahaan. Pekerjaan tambahan ini mencakup:

3.3.2.1 Proyek Edit Video Sop Ikan Batam

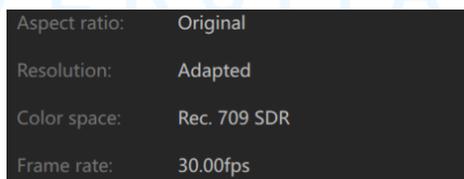
Dalam proyek ini, penulis mendapatkan peran sebagai editor video, dengan tanggung jawab utama untuk menyusun dan mengedit video yang akan digunakan untuk mempromosikan sebuah restoran. Brief mengenai proyek ini diberikan oleh salah satu *supervisor* melalui media WhatsApp. *Supervisor* memberikan arahan khusus bahwa video harus dapat memberikan informasi yang jelas dan menarik, terutama terkait lokasi restoran agar mudah ditemukan oleh audiens. Penulis diminta untuk menciptakan video dengan alur

dimulai dari menu makanan yang disajikan, interior, pengenalan lokasi restoran, dan suasana di sekitar restoran. Setelah menerima brief dari *supervisor*, penulis memulai langkah awal pengerjaan dengan membuat *moodboard* yang sesuai dengan ketentuan dan arahan yang telah diberikan sebelumnya.



Gambar 3.36 Brief *Moodboard*

Dalam proses pembuatan *moodboard*, penulis mengumpulkan berbagai elemen visual seperti font, dan inspirasi dari video referensi yang telah diberikan oleh *supervisor*. Setelah *moodboard* selesai, penulis menyerahkannya kepada *supervisor* untuk mendapatkan persetujuan dan masukan lebih lanjut sebelum melanjutkan ke tahap editing video. Penulis menggunakan aplikasi CapCut untuk mengedit video sesuai dengan brief yang telah diberikan. Proses pengeditan dimulai dengan langkah pertama, yaitu membuat *file* berukuran 1080x1920px sesuai dengan resolusi original video yang diberikan oleh *supervisor* sebelumnya.



Gambar 3.37 Resolusi Mengikuti *File*

Selanjutnya, penulis memilah video yang akan digunakan dan membuang bagian video yang tidak relevan atau kurang sesuai.

Untuk melakukannya, penulis memasukkan semua *file* video yang telah diberikan oleh *supervisor* ke dalam *timeline* di aplikasi CapCut. Dalam *timeline*, penulis meninjau setiap klip secara detail untuk menentukan bagian mana yang dapat digunakan untuk memperkuat informasi yang ingin disampaikan dalam video.



Gambar 3.38 Video Yang digunakan

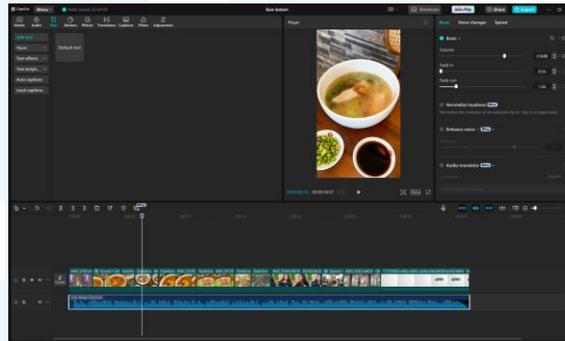
Penulis memotong klip yang tidak diperlukan menggunakan fitur *trim and cut* di CapCut untuk memastikan hanya bagian terbaik dari setiap video yang dipertahankan. Tahap ini bertujuan untuk menyusun kerangka kasar video yang akan diedit lebih lanjut dan memastikan bahwa video yang dipilih sesuai dengan konsep yang telah ditentukan sebelumnya.



Gambar 3.39 Video Yang di *Cut*

Setelah semua video dimasukkan ke dalam *timeline* telah di *cut and trim*, penulis melanjutkan proses pengeditan dengan menambahkan berbagai efek untuk meningkatkan kualitas visual video. Penulis mulai dengan menerapkan efek *stabilizer* pada beberapa klip untuk mengurangi getaran atau goyangan yang ada

pada *footage* asli, sehingga tampilan video menjadi lebih profesional dan nyaman ditonton. Selain itu, penulis juga menyesuaikan kecepatan (*speed*) pada beberapa klip untuk menciptakan variasi visual, seperti mempercepat atau memperlambat adegan tertentu guna memperlihatkan momen-momen penting.



Gambar 3.40 Memberikan Efek

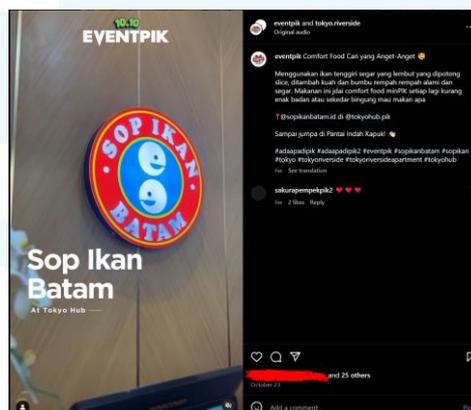
Selanjutnya, untuk memperkuat suasana video, penulis menambahkan audio berupa lagu dengan beat yang menyenangkan. Langkah terakhir dalam proses pengeditan video adalah menambahkan *caption* untuk memberikan informasi penting yang mendukung visual. Penulis memasukan nama-nama makanan yang ditampilkan dalam video seperti “Sop Ikan Batam” sehingga penonton dapat dengan mudah mengenali hidangan. Selain itu, penulis juga menambahkan informasi lokasi restoran untuk membantu penonton mengetahui lokasi tempat makan tersebut.



Gambar 3.41 *Caption* Untuk Informasi

Setelah selesai mengedit video, penulis melakukan proses *export* dalam format *portrait* dengan resolusi 1080x1920,

memastikan video sesuai dengan standar yang dibutuhkan untuk platform Instagram *Reels*. *File* video dengan format MP4 tersebut kemudian dikirimkan kepada *supervisor* melalui media WhatsApp untuk ditinjau lebih lanjut. *Supervisor* memberikan revisi sederhana terkait pengubahan ukuran font pada teks *caption* agar lebih terlihat jelas dengan tampilan keseluruhan video. Penulis kemudian kembali membuka *file* di aplikasi CapCut untuk menyesuaikan ukuran *font* sesuai arahan *supervisor*, memastikan teks dapat terbaca dengan baik tanpa mengganggu elemen visual utama dalam video. Revisi ini dilakukan dengan cepat, dan hasil akhirnya kembali di *export* dalam format yang sama untuk diserahkan kepada *supervisor*.



Gambar 3.42 Instagram *Reels Post*

Setelah melakukan sedikit revisi sesuai arahan *supervisor*, video akhirnya diterima dan langsung di *post* di akun Instagram @eventpik. Proses pengerjaan ini menjadi pengalaman berharga bagi penulis, terutama dalam mengasah kemampuan mengedit video secara efektif dengan aplikasi CapCut.

3.3.2.2 Proyek Video Kwetiau Akang Instagram @eventpik

Proyek ini bertujuan untuk meningkatkan awareness terhadap restoran Kwetiau Akang, yang terletak di kawasan Pantai Indah Kapuk, melalui platform media sosial Instagram, khususnya akun @eventpik. Penulis ditugaskan sebagai editor video. Brief untuk proyek ini diberikan oleh *supervisor* melalui platform

WhatsApp. *Supervisor* memberikan arahan yang sangat jelas, termasuk beberapa video referensi yang menggambarkan konsep video yang diinginkan. Video tersebut menampilkan suasana restoran, pelanggan yang ramai, serta sajian menu andalan yang menjadi daya tarik utama restoran. Keramaian restoran juga diminta untuk dimasukkan sebagai elemen utama dalam video. Penulis mulai mengerjakan proyek dengan membuat *moodboard* untuk menentukan konsep visual video yang akan dibuat.



Gambar 3.43 Brief *Moodboard*

Dengan menggunakan aplikasi CapCut, penulis memulai proses pengeditan video. Langkah awal yang dilakukan adalah memilah klip video yang akan digunakan dimasukkan ke dalam *timeline*. Video yang dirasa kurang relevan dipisahkan.



Gambar 3.44 Video Yang digunakan

Setelah memasukkan video ke dalam timeline di aplikasi CapCut, penulis memulai proses cut untuk menyesuaikan durasi

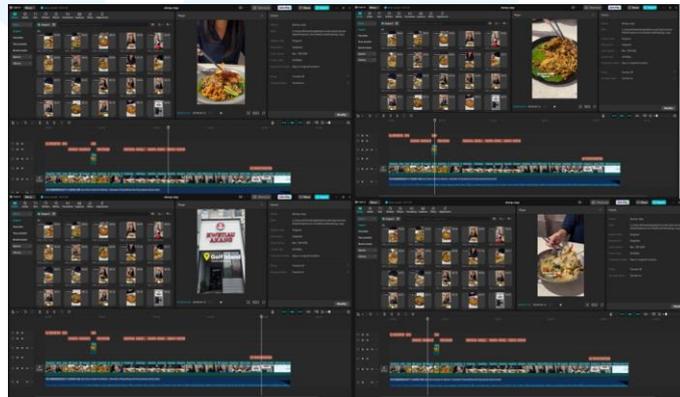
video dengan batas waktu maksimal satu menit, sesuai dengan format Instagram *Reels*. Proses ini dilakukan dengan hati-hati agar setiap klip yang dipilih tetap dapat menyampaikan informasi penting dan menampilkan elemen-elemen menarik dari restoran Kwetiau Akang. Klip yang tidak relevan atau tidak cukup menarik dipotong, sementara klip yang menonjolkan suasana restoran, keramaian pelanggan, dan menu spesial diprioritaskan. Setelah proses pemotongan selesai, penulis mulai menerapkan beberapa efek visual untuk meningkatkan kualitas video. Efek *stabilizer* digunakan pada klip yang mengalami guncangan, sehingga tampilan video menjadi lebih halus dan profesional. Selain itu, penulis menyesuaikan kecepatan pada beberapa klip menggunakan efek *speed*, seperti memperlambat adegan penting untuk memberi penekanan atau mempercepat bagian yang kurang signifikan untuk menjaga dinamika video tetap menarik. Untuk melengkapi suasana yang ingin diciptakan, penulis menambahkan audio berupa lagu santai tanpa hak cipta. Pemilihan lagu dilakukan dengan mempertimbangkan suasana restoran yang hangat dan ramah.



Gambar 3.45 Efek *Stabilizer* dan *Cutting*

Langkah selanjutnya dalam proses pengeditan adalah menambahkan *caption* yang mencantumkan nama-nama menu andalan dari restoran Kwetiau Akang. Nama-nama makanan yang dimasukkan ke dalam video meliputi "Mie Tomat Special",

"Kwetiau Goreng Special", "Kwetiau Siram Special", "Kwetiau Mala Special", dan "Mie Kangkung Terasi". *Caption* ini digunakan untuk memperlihatkan keragaman menu yang ditunjukkan di video yang merupakan spesialisasi restoran. Selain nama menu utama, penulis juga menyertakan detail isi dari beberapa makanan untuk memberikan informasi tambahan kepada audiens, seperti "lapchiong", "udang", "kepiting", "chasiu", "bakso ikan", dan "kulit babi". Penulisan detail ini bertujuan untuk menunjukkan kualitas serta variasi bahan yang digunakan oleh restoran. Selanjutnya, informasi penting tentang lokasi restoran juga ditambahkan untuk memudahkan calon pelanggan menemukan tempatnya. Lokasi tersebut dituliskan dengan jelas sebagai "Golf Island Pantai Indah Kapuk". Teks lokasi diberikan penekanan menggunakan desain yang menonjol, sehingga informasi ini mudah terlihat oleh audiens.



Gambar 3.46 *Caption* Untuk Informasi

Setelah selesai melakukan proses editing video, *supervisor* memberikan instruksi kepada penulis untuk menyiapkan *script* sederhana yang akan digunakan sebagai panduan untuk sesi *voice-over*. *Voice-over* ini nantinya akan diisi oleh *supervisor* untuk memberikan narasi pada video yang telah disiapkan. Tujuan dari *script* ini adalah untuk memberikan narasi yang tidak hanya menarik, tetapi juga informatif, agar audiens dapat lebih mudah memahami isi video dan konteks yang ingin disampaikan. Selain itu,

narasi yang disampaikan juga perlu mencerminkan tone dan gaya komunikasi yang sesuai dengan tema yang ada pada akun @eventpik. Berikut adalah *script* sederhana yang telah disusun dan disetujui oleh *supervisor*:

Tabel 3.2 Skema Dan *Script Voice Over*

No	Narasi	Skema
1	Kwetiau legend sejak tahun 1960. Rasanya yang bikin nagih!	Berada saat pembukaan 5 detik pertama video.
2	Dengan kwetiau goreng dan siram spesial yang jadi favorit, sekarang ada menu baru, kwetiau mala dan mi kangkung terasi. Wajib banget buat dicoba!	Berada saat visual makanan-makanan yang muncul di video.
3	Rasanya? Dijamin nggak bakal nyesel! Kuahnya gurih, mienya kenyal, isiannya juga komplit dan semua bahannya berpadu dengan sempurna.	<i>Talent</i> mulai memakan makanan yang di <i>review</i> , dan <i>scene close up shot</i> pada makanan
4	Kalian pasti penasaran kan, langsung aja cobain ya! Lokasinya di Golf Island pik. Sampai jumpa di pantai indah kapuk!	Berada saat penutup saat video memperlihatkan ruko restoran bagian depan.

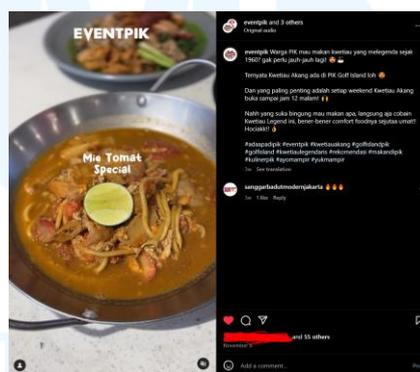
Setelah *supervisor* selesai merekam *voice-over* sesuai dengan *script* yang telah disetujui, file *voice-over* dikirimkan kepada penulis melalui WhatsApp. Langkah pertama yang dilakukan penulis adalah meng-*import file voice-over* ke dalam proyek video

di aplikasi CapCut. Penulis memastikan bahwa narasi *voice-over* sesuai dengan alur visual yang sudah disusun sebelumnya, sehingga setiap deskripsi menu atau informasi lokasi selaras dengan tampilan gambar atau klip yang relevan di video.



Gambar 3.47 Memasukkan *Voice Over*

Langkah terakhir dalam proyek ini adalah memberikan sedikit revisi berupa penggantian lagu. Lagu santai yang sebelumnya digunakan diminta untuk diganti dengan "Ting Mama De Hua", sesuai permintaan dari pemilik restoran. Setelah revisi selesai, Video final kemudian di *export* dengan resolusi 1080x1920px dengan format MP4. Hasil video yang telah direvisi dan disetujui oleh *supervisor* diunggah ke platform media sosial, Instagram *Reels* @eventpiik.



Gambar 3.48 Instagram *Reels Post*

Pengalaman dalam proyek ini memberikan penulis wawasan berharga tentang pentingnya fleksibilitas dalam mengakomodasi perubahan, baik dari *supervisor* maupun klien. Penulis juga belajar

untuk menjaga kualitas video tetap konsisten meski terjadi beberapa revisi, sekaligus memperkuat kemampuan dalam menggabungkan berbagai elemen audio-visual untuk hasil akhir yang optimal.

3.3.2.3 Proyek Video Seporsi Kari Untuk Instagram @eventpik

Proyek ini bertujuan untuk mempromosikan restoran Seporsi Kari yang berlokasi di Pantai Indah Kapuk 2 melalui platform media sosial Instagram, khususnya akun @eventpik. Dalam proyek ini, penulis dijadikan sebagai editor video, yang mencakup seluruh proses pengeditan video. Brief proyek diberikan oleh salah satu *supervisor* kepada penulis melalui media WhatsApp. Dalam brief tersebut, *supervisor* memberikan arahan yang sangat rinci, termasuk penggunaan *font* Kimbab. Selain itu, *supervisor* juga menyediakan beberapa referensi video untuk dijadikan inspirasi dalam menyusun elemen-elemen visual pada video. Referensi tersebut mencakup konsep visual, dan tata letak teks. Arahan tambahan juga diberikan untuk memastikan bahwa video ini dapat menyampaikan informasi yang jelas mengenai menu spesial restoran Seporsi Kari.



Gambar 3.49 Brief Moodboard

Penulis menggunakan aplikasi CapCut untuk mengedit video, sesuai dengan rekomendasi *supervisor*. CapCut dipilih karena kemudahan penggunaannya serta fitur-fitur yang memadai untuk

menghasilkan video promosi yang menarik. Dalam proses pengeditan, langkah pertama yang dilakukan penulis adalah memilah klip video. Penulis memasukkan semua *footage* ke dalam *timeline* aplikasi untuk kemudian memisahkan video yang relevan dan sesuai dengan konsep dari video yang akan dibuat dengan video yang kurang sesuai dan tidak diperlukan. Proses ini dilakukan dengan hati-hati untuk memastikan bahwa hanya klip terbaik dan paling menarik yang akan digunakan dalam hasil akhir video.



Gambar 3.50 Video Yang digunakan

Setelah video dimasukkan ke dalam timeline, penulis melanjutkan proses pengeditan dengan melakukan *cutting* pada klip video. Penulis memilih bagian-bagian terbaik dari klip yang sebelumnya telah diseleksi, memotong durasi yang tidak relevan, dan menyusun klip secara berurutan.



Gambar 3.51 Sesudah di *Cut*

Setelah proses *cutting* selesai, penulis mulai menambahkan efek-efek tertentu untuk meningkatkan kualitas visual dari video. Salah satu efek yang digunakan adalah stabilizer, yang berfungsi

untuk mengurangi guncangan pada rekaman video, sehingga hasilnya terlihat lebih halus dan profesional. Penulis juga menyesuaikan kecepatan klip menggunakan fitur speed adjustment untuk menonjolkan elemen tertentu, seperti mempercepat beberapa adegan agar video terasa dinamis atau memperlambat adegan tertentu untuk memperlihatkan detail pada saat talent memakan menu special tersebut. Selanjutnya, penulis menambahkan audio berupa lagu *genre upbeat* dari *No Copyright Songs*. Lagu ini dipilih dengan hati-hati agar sesuai dengan nuansa promosi restoran Seporsi Kari dan memberikan kesan yang energik serta menarik perhatian audiens yang menonton.



Gambar 3.52 Efek dan *Cutting*

Caption pertama yang ditambahkan oleh penulis adalah nama-nama menu spesial restoran, seperti “Kari Signature,” “Nasi Uduk Komplit,” “Nasi Sayur Komplit,” dan “Es Teh Hulk.” Selain itu, penulis juga menyisipkan informasi penting lainnya terkait promosi dan keunggulan restoran, seperti “Tersedia Juga Beraneka Ragam Lauk Add-On,” “Free 1 Popsicle Setiap Pembelian 1 Porsi,” serta “Terdapat Menu Special Weekend yang Murah Meriah.” Informasi ini ditampilkan secara jelas untuk memberikan nilai tambah bagi audiens yang melihat video, sehingga mereka lebih tertarik mengunjungi restoran. Penulis juga menambahkan informasi mengenai fasilitas restoran, seperti “VIP Room”, untuk menonjolkan kenyamanan yang disediakan bagi pelanggan. Terakhir, penulis mencantumkan lokasi restoran secara detail, yaitu

“RUKO SHANGHAI MEGA KUNINGAN (DEKAT PATUNG NAGA).” Dengan ini, video berhasil menyampaikan pesan promosi secara efektif, menggabungkan informasi visual dengan teks yang informatif, sesuai dengan tujuan proyek.



Gambar 3.53 Caption Untuk Informasi

Setelah menyelesaikan proses pengeditan, penulis meng-*export* video dalam format *portrait* dengan resolusi 1080x1920, sesuai dengan kebutuhan media sosial Instagram. *File* video yang telah di *export* dalam format MP4 kemudian dikirimkan kepada *supervisor* untuk di *review*. Setelah video diterima oleh *supervisor* tanpa masukan tambahan, video dinyatakan siap untuk diunggah ke akun Instagram @eventpik.



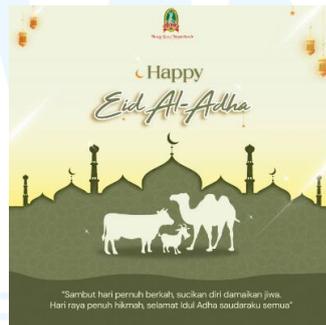
Gambar 3.54 Instagram Reels Post

Proyek ini memberikan pengalaman berharga bagi penulis, terutama dalam mengelola arahan dari *supervisor*, dan menyesuaikan desain berdasarkan kebutuhan *platform*. Penulis

belajar pentingnya perhatian terhadap detail kecil, seperti ukuran dan posisi teks yang dapat memengaruhi efektivitas sebuah video promosi yang ditayangkan.

3.3.2.4 Proyek *Post* Instagram Ucapan Maulid Nabi Muhammad SAW Untuk @golfislandofficial

Tugas ini bertujuan untuk menyampaikan ucapan selamat Hari Raya Maulid Nabi Muhammad SAW melalui platform media sosial Instagram. Penulis diberikan tugas membuat konten berupa *post* Instagram yang akan diunggah di akun resmi Instagram @golfislandofficial. Brief untuk pembuatan konten diberikan oleh salah satu *supervisor* kepada penulis melalui aplikasi WhatsApp. Dalam arahan tersebut, *supervisor* memberikan panduan yang spesifik terkait penggunaan elemen desain, termasuk pemilihan warna dan tipografi yang harus digunakan. Untuk warna teks, ditentukan kode warna #879361 (hijau lembut), sedangkan warna latar belakang harus menggunakan kode warna #EEE7E2 (*cream*). Selain itu, *supervisor* juga mengingatkan bahwa ukuran *post* harus berukuran 1080x1080px sesuai standar yang ada pada Instagram.



Gambar 3.55 Contoh Yang Diberikan

Setelah menerima brief dan memahami arahan dari *supervisor*, penulis memulai proses kreatif dengan menyusun *moodboard* sebagai langkah awal dalam perancangan elemen desain. *Moodboard* ini dirancang untuk menjadi panduan visual yang menjaga konsistensi antara desain yang dibuat dengan tema

serta konsep yang telah ditentukan dalam briefing. Melalui *moodboard* ini, penulis memastikan bahwa elemen-elemen desain yang akan digunakan selaras dengan arahan *supervisor* sekaligus mencerminkan pesan yang ingin disampaikan dalam proyek,



Gambar 3.56 *Moodboard*

Dalam proses ini, penulis mencoba mengumpulkan berbagai aset visual yang memiliki ciri khas agama Islam, seperti ornamen tradisional, kaligrafi, atau simbol-simbol islami. Dalam mencari dan menggunakan aset ini, penulis juga berhati-hati dengan meminta bantuan dari teman-teman yang beragama Islam untuk memverifikasi bahwa aset yang digunakan tidak mengandung kata-kata atau simbol yang dapat memicu kontroversi atau protes. Hal ini penting untuk memastikan bahwa konten yang dihasilkan dapat diterima dengan baik oleh komunitas Muslim dan tidak menyinggung nilai-nilai agama.



Gambar 3.57 Aset Yang Ditemukan Penulis

Setelah memastikan bahwa aset yang telah dikonfirmasi oleh teman-teman beragama Islam aman, penulis mulai mengerjakan

konten untuk *post* Instagram. Proses ini dilakukan dengan mengikuti referensi brief yang sebelumnya diberikan oleh *supervisor*. Penulis menyesuaikan elemen visual seperti penggunaan warna, dan tipografi yang telah ditentukan. Warna teks yang digunakan adalah #879361 (hijau lembut), sedangkan warna *background* menggunakan #EEE7E2 (*cream*). Kombinasi ini dipilih dikarenakan untuk membuat keselarasan pada *post* Instagram lainnya di Instagram @golfislandofficial tersebut.



Gambar 3.58 *Post* 1

Setelah penulis selesai membuat *post* Instagram sesuai dengan referensi brief yang diberikan, penulis meminta masukan dari *supervisor* untuk memastikan konten tersebut sesuai dengan standar yang diinginkan. *Supervisor* memberikan beberapa saran perbaikan yaitu memindahkan logo yang sebelumnya terletak di bagian bawah *post* ke bagian atas.



Gambar 3.59 *Post* 2

Selain itu, *supervisor* juga meminta penulis untuk menambahkan logo Agung Sedayu Group di bagian bawah *post*. Penambahan logo ini bertujuan untuk membuat *post* tidak terlihat

kosong. Setelah penulis menyelesaikan *post* Instagram dan mengirimkan file HD kepada *supervisor* melalui WhatsApp, penulis menerima masukan tambahan dari atasan *supervisor*. Atasan *supervisor* memberikan saran untuk menghilangkan motif yang terdapat pada *background post*. Alasan di balik masukan ini adalah untuk menciptakan tampilan yang lebih minimalis dan bersih, sehingga konten dapat menonjol dengan elemen-elemen yang lebih sederhana dan terfokus pada pesan yang disampaikan.



Gambar 3.60 *Post* 3

Setelah penulis selesai mengerjakan revisi, *post* tersebut akan dimasukkan ke Instagram @golfislandofficial. Dalam proses ini, penulis belajar tentang tantangan yang dihadapi saat mengerjakan desain dengan muatan bernuansa agama. Kesalahan kecil dalam penyampaian visual maupun pesan dapat berakibat fatal, baik bagi desainer maupun bagi citra perusahaan. Oleh karena itu, pekerjaan ini memerlukan ketelitian ekstra, pemahaman mendalam tentang nilai-nilai yang ingin disampaikan.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Dalam melaksanakan program magang, penulis tentu saja menghadapi berbagai tantangan yang menjadi bagian dari proses pembelajaran. Masalah-masalah tersebut memberikan penulis kesempatan untuk mengembangkan kemampuan *problem-solving* serta meningkatkan keterampilan *soft skill*. Berikut adalah beberapa masalah yang pernah penulis temukan selama menjalani magang di Agung Sedayu Group:

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Selama menjalani program magang di Agung Sedayu Group, penulis menghadapi kendala yang cukup signifikan dalam hal *design style*. Kendala ini terutama terjadi karena penulis belum terbiasa dengan gaya desain yang diterapkan oleh perusahaan, yang memiliki ciri khas tertentu dalam setiap materi promosi atau unggahan di media sosial. Hal ini membuat penulis sering mengalami *artblock* saat harus mendesain sebuah *post*. *Artblock* ini muncul akibat kesulitan untuk menciptakan ide-ide desain yang sejalan dengan identitas visual perusahaan sekaligus memenuhi ekspektasi *supervisor*. Sebagai seorang mahasiswa magang, proses adaptasi terhadap standar desain membutuhkan waktu dan upaya yang cukup besar, terutama ketika harus menghadapi tekanan untuk menghasilkan karya yang sesuai.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Untuk mengatasi kendala tersebut, penulis menerapkan beberapa solusi. Pertama, penulis secara aktif memperhatikan elemen-elemen visual yang sering digunakan oleh perusahaan dalam materi desain mereka. Hal ini meliputi eksplorasi terhadap pemilihan warna, tipografi, tata letak, dan elemen grafis lainnya yang mendukung konsistensi *brand* perusahaan di media sosial, khususnya pada platform Instagram. Dengan menganalisis elemen-elemen ini, penulis mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai *style* yang diinginkan oleh perusahaan. Kedua, ketika menghadapi *artblock* atau kesulitan dalam menemukan ide, penulis tidak ragu untuk bertanya kepada tim desain yang lebih berpengalaman. Diskusi dengan tim desain tidak hanya membantu dalam memahami alasan di balik pemilihan elemen visual tertentu, tetapi juga memberikan wawasan baru yang dapat memicu kreativitas penulis. Interaksi ini menjadi kesempatan untuk belajar langsung dari profesional di bidang desain, sekaligus mempercepat proses adaptasi terhadap *style* perusahaan.