



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

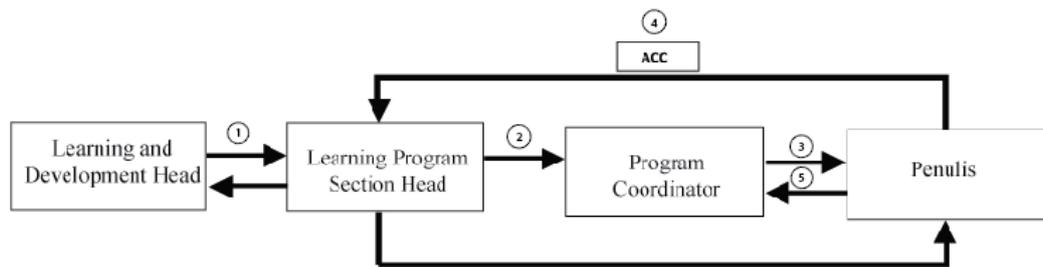
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis sebagai desainer grafis di dalam divisi Learning and development – Human Capital Sinarmas Land, berada di bawah bimbingan Pak Margiyatmono selaku Learning Program Section Haed. Penulis bertanggung jawab untuk membuat desain untuk program acara training yang bersifat internal yang diadakan setiap bulan. Seperti membuat Bumper Video Opening dalam acara besar yang di sebut dengan KSS (Knowledge Sharig Session), membuat poster acara training yang disebar melalui *email blast*, dan membuat desain banner untuk backdrop yang berukuran besar yang akan digunakan sebagai *stage background* untuk acara KSS. Semua program yang dibuat ini bertujuan untuk melatih para karyawan untuk meningkatkan kinerja mereka masing – masing.

Semua *program coordinator* seperti Pak Yusuf, Pak Reza dan Bu Puri memberikan penulis pekerjaan untuk dibuatkan desain poster untuk program – program training yang telat dijadwalkan setiap bulannya, baik secara langsung ataupun melalui email. Untuk acara KSS, Bu Wilda selaku *Learning and Development Head* yang membuat acara KSS berkoordinasi kepada Pak Margiyatmono untuk memberi penulis tugas untuk membuat poster, *backdrop*, dan *bumper opening video* untuk acara KSS tersebut. Sebelum memberikan desainnya langsung kepada *program coordinator* masing – masing. Penulis selalu memberikan desainnya terlebih dahulu kepada Pak Margiyatmono untuk diperiksa atau untuk melakukan revisi. Pak Margiyatmono yang memberikan revisi – revisi seperti penempatan teks, kejelasan teks dan lain lain. Setelah di *approve* oleh Pak Margiyatmono baru desain tersebut penulis berikah kepada masing – masing pemegang program baik melalui email atau melalui *flashdisk* secara langsung.

Berikut merupakan penggambaran kedudukan dan koordinasi penulis dalam melakukan kegiatan kerja magang di perusahaan Sinarmas Land dalam divisi *Learning and Development* :



Gambar 3.1. Bagan Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Pekerjaan yang dilakukan oleh penulis adalah pekerjaan yang menyangkut program – program yang diadakan oleh Learning and Development seperti pembuatan *bumper opening video*, poster, *banner backdrop* dan lain-lain. Berikut adalah gambaran beberapa pekerjaan yang dilakukan oleh penulis, selama melakukan praktek kerja magang di Sinarmas Land.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek
1.	Minggu 1	Membuat poster motivasi, membuat poster training.
2.	Minggu 2	Membuat poster KSS, Logo KSS, Bumper

		opening video, dan banner backdrop KSS
3.	Minggu 3	Dokumentasi acara KSS, desain poster KSS, dan membuat desain poster acara training.
4.	Minggu 4	Membuat beberapa poster training.
5.	Minggu 5	Membuat beberapa poster training.
6.	Minggu 6	Membuat poster training dan membuat poster motivasi.
7.	Minggu 7	Membuat desain poster training, membuat desain buku sahabat mengajar, membuat desain jadwal training bulanan.
8.	Minggu 8	Membuat desain poster acara KSS, dan membuat bumper opening video.
9.	Minggu 9	Membuat desain poster training, membuat desain acara KSS, membuat <i>banner backdrop</i> KSS.
10.	Minggu 10	Membuat desain poster training, poster motivasi, dan bumper opening video.
11.	Minggu 11	Membuat bumper video KSS, membuat logo e-learning, desain poster training, dan membuat backdrop acara KSS.
12.	Minggu 12	Membuat jadwal poster bulan November, membuat desain poster <i>training</i> .

13.	Minggu 13	Membuat bumper video kaleidoscope, membuat video <i>slideshow</i> dan poster <i>training</i> .
-----	-----------	--

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Peran penulis sebagai desainer grafis di divisi *Learning and development* ini dapat mendukung keberhasilannya acara – acara atau program yang telah diadakan oleh *Learning and development* ini. Maka dari itu penulis membuat *bumper opening video*, desain poster, dan *banner backdrop* dengan semenarik mungkin agar para informasi dapat disampaikan dengan jelas dan menarik sehingga pegawai tertarik untuk melihat poster tersebut dan ikut berkontribusi. Penulis juga diminta untuk membuat beberapa tugas di luar program – program training dan KSS seperti desain logo *e-learning*, mendokumentasikan suatu acara besar, dan membuat poster motivasi.

Para *program coordinator* memberikan tugas kepada penulis melalui email dan isi dari email tersebut biasanya berupa judul acara, waktu, tempat, dan foto pembicara jika ada. Sebelum memulai membuat desain, penulis selalu mencari referensi terlebih dahulu di internet, setelah mendapatkan ide baru penulis mulai membuat desain tersebut menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop jika tugas bumper opening video, penulis menggunakan aplikasi *After Effect* dan *Adobe Premiere*.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Berikut merupakan beberapa pekerjaan yang dilakukan oleh penulis untuk Sinarmas Land, selama menjalani masa praktek kerja magang pada divisi *Learning and Development - Human Capital*.

1. *Motion Graphic – Bumper Opening Video “Leadership Sharing Session”*

Dalam acara KSS yaitu acara *Knowledge Sharing Session “Leadership Sharing Session”* yang merupakan acara besar untuk melakukan *sharing*, membahas suatu materi secara formal yang dihadiri oleh banyak orang dan merupakan acara yang di hadiri oleh pegawai - pegawai Sinarmas yang memiliki jabatan yang tinggi. KSS Program ini diadakan oleh Bu Wilda selaku *Learning and Development Head* dengan tujuan menambah wawasan mengenai Sinar Mas, meningkatkan produktivitas kerja, meningkatkan kinerja kerja masing – masing karyawan.

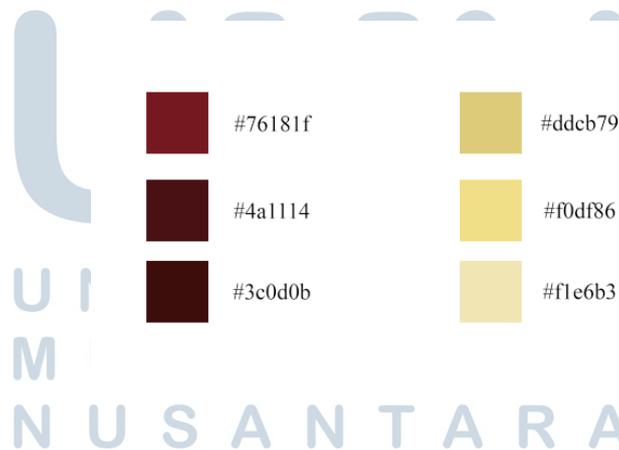
Bu Wilda memberikan perincian acara KSS tersebut seperti waktu, tempat, konsep serta konten lainnya kepada Pak Margiyatmono dan Pak Margiyatmono yang memberikan tugas kepada penulis untuk membuat bumper opening video ini. Penulis membuat bumper opening video ini menggunakan dua aplikasi yaitu adobe *after effect* dan *adobe premiere*. Penulis menggunakan *adobe after efeect* untuk menggerakkan tulisannya, dan memberi beberapa efek. *Adobe premiere* yang penulis gunakan untuk mempercepat/memperlambat video dan penambahan suara.





Gambar 3.2. Penerapan warna pada *bumper video*

Konsep dalam acara KSS ini adalah elegan, maka dari itu penulis menggunakan warna merah dan emas. Warna merah sendiri mempresentasikan semangat, kepemimpinan dan warna emas yang mempresentasikan kejayaan, pencapaian besar, sesuatu yang mewah atau elegan.



Gambar 3.3. *Color pallete* penggunaan warna pada *bumper video*



Gambar 3.4. Penggunaan *font* pada *bumper video*

Dalam pemilihan font, penulis memilih jenis *font sans serif* yaitu Futura bold yang lebih mudah terbaca dan lebih menonjol daripada teks lainnya, karena sesuai dengan audeins dari acara tersebut yang memiliki audiens dominan orang tua. Pada Sub Judul penulis menggunakan font arial yang merupakan font yang sangat mudah terbaca.

**ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZÀÁÊ
abcdefghijklmnpq
rstuvwxyzàáéîõ&1
234567890(\$£.,!?)**

Gambar 3.5. Font Futura Bold yang digunakan pada *bumper video*

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀ
ÁÉÎÕØabcdefghijklm
nopqrstuvwxyzàáéîõ
&1234567890(\$£.,!?)

Gambar 3.6. Font Arial yang digunakan pada *bumper* video



Gambar 3.7. Penerapan efek transisi pada *bumper* video

Pergerakan teks tersebut juga menggunakan efek *3D Flip Up Reflection* pergerakan teks dengan huruf yang jatuh dan memutar satu per satu. Pemilihan lagu penulis menggunakan background music for business mengambil dari sumber *youtube* yang bersifat *free Download, no copyright*.

Penulis mengalami kesulitan saat diminta untuk melakukan revisi beberapa kali namun dengan waktu yang sangat terbatas, karena penulis menggunakan aplikasi *adobe after effect* yang lumayan besar dan memakan proses *rendering* yang sangat lama. Tetapi penulis merasa konsep yang diinginkan oleh user ini sudah berhasil diterapkan oleh penulis yaitu konsep elegan dan kejelasan konten yang dapat dengan mudah terbaca oleh audiens dan disajikan dengan tetap menarik.

2. Desain *Banner Backdrop Leadership Sharing Session*

Penulis diminta untuk membuat desain *banner backdrop* yang berukuran besar biasanya setiap acara memiliki perbedaan ukuran tergantung tempat diadakannya acara tersebut. Kegunaannya adalah sebagai media untuk memberi identitas acara tersebut yang disajikan dengan menarik menggunakan desain yang telah penulis buat.



Gambar 3.8. Desain *banner backdrop Leadership Sharing Session*

Sebelum membuat desain banner backdrop tersebut, penulis melakukan briefing untuk membuat spanduk yang berukuran 5 x 2 meter dan diminta spanduk tersebut mudah untuk dilihat dari jarak jauh karena memiliki ukuran ruang yang besar, di minta juga untuk membuat konsep desain spanduk dari *sharing session* ini menarik. Penulis menggunakan perbandingan untuk memperkecil ukuran backdrop tersebut ketika akan membuat lembar kerja di *Photoshop* dan *Illustrator* yaitu menjadi 125 cm x 50 cm.

Penulis menggunakan *font sans serif* yaitu Futura bold agar lebih mudah dibaca dan tetap menjadi titik fokus para audiens dengan di beri efek bayangan di belakangnya agar judul lebih mudah terlihat.



Gambar 3.9. Font Futura Bold yang digunakan pada desain *banner*

Penempatannya teks judul yaitu rata kiri dan teks tanggal dan tempat di letakan di sebelah kanan bawah hal ini di lakukan untuk mengosongkan bagian tengah yang biasanya digunakan oleh pembicara yang berdiri tepat di tengah *backdrop* tersebut agar judul, tanggal dan tempat akan tetap mudah terbaca.

Karena informasi yang ingin di berikan dalam spanduk tersebut terlalu sedikit, penulis memberi banyak bentuk elemen yaitu elemen bentuk yang menyerupai pita, pita tersebut tetap di bentuk kaku agar kesan formal dalam spanduk tersebut tidak hilang dan pengulangan elemen bentuk garis – garis yang dibuat agar audiens melihat bahwa *sharing session* ini menarik, tidak membosankan. Penulis juga menggunakan warna – warna yang *colorful* untuk menciptakan kesan menarik pada desain spanduk tersebut.

3. Desain Poster Program Acara *Learning and Development* .

Untuk setiap bulannya, *Learning and development* mengadakan program acara baik *training* maupun *Knowledge Sharing Session* yang sudah di jadwalkan, penulis membuat dua desain dalam satu program acara satu untuk disebarluaskan melalui *email blast* berisikan konten yang lengkap seperti judul kegiatan waktu, tempat beserta objektifnya yaitu tujuan dari training tersebut, kemudian satu lagi hanya berisikan judul kegiatan, waktu, dan tempat yang ditampilkan melalui *display* dengan slideshow di LCD yang di letakan di luar kantor. Sebelum memulai mendesain, penulis bertanya terlebih dahulu audiens atau untuk siapa poster ini dibuat untuk menyesuaikan konsep desain dan agar desain yang telah penulis buat dapat langsung tersampaikan oleh audiens. Dalam setiap desain, penulis di haruskan memberi logo *Learning and Development* dan pita Sinar Mas sebagai identitas perusahaan.

3.1 Poster *Chinese Developers Enter Into Indonesia Market*



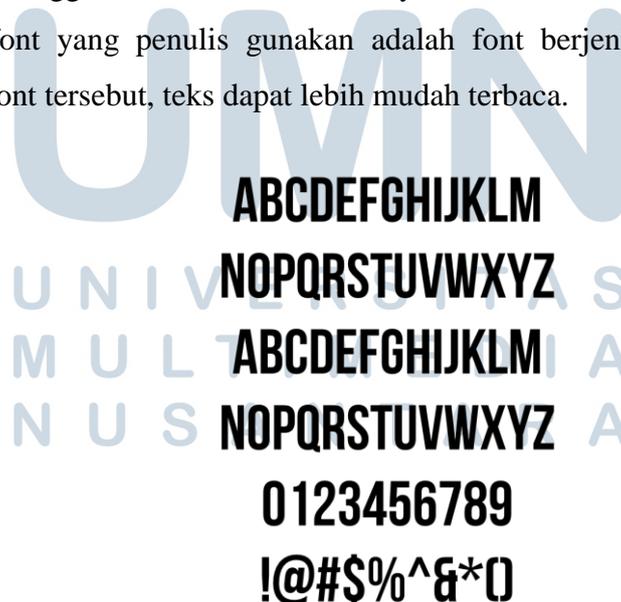
Gambar 3.10. Desain poster KSS *Chinese developers*

Penulis diminta untuk membuat poster acara KSS yang merupakan acara besar dimana acara tersebut berisikan bagaimana pembangun properti di China masuk ke pasar Indonesia. Karena waktu yang di minta sangat singkat, dan pembimbing penulis sendiri menyarankan untuk mengambil gambar dari sumber *Freepik*. Penulis menambahkan vektor awan yang berseri *Chinese* agar unsur Chinese dalam desain ini tetap ada. Penulis juga mencari vektor dengan *keyword* “*building*” karena Sharing Session ini membahas tentang properti/pembangunan.



Gambar 3.11. Ilustrasi *building* yang digunakan di dalam poster

Penulis menggunakan font sans serif yaitu Bebas neue, Arial dan Futura. Semua font yang penulis gunakan adalah font berjenis sans serif karena dengan font tersebut, teks dapat lebih mudah terbaca.



Gambar 3.12. Font Bebas yang digunakan dalam poster *Chinese developers*

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀ
ÅÉÎÏØabcdefghijklm
nopqrstuvwxyzàåéî
&1234567890(\$£.,!?)

Gambar 3.13. Font Arial yang digunakan dalam poster *Chinese developers*

ABCDEFGHIJKLMN **ABCDEFGHIJKLMNO**
OPQRSTUVWXYZÀ **PQRSTUVWXYZÀÅÉ**
ÅÉÎÏØabcdefghijklm **abcdefghijklmno**
nopqrstuvwxyzàåéî **rstuvwxyzàåéî&1**
&1234567890(\$£.,!?) **234567890(\$£.,!?)**

Gambar 3.14. Font Futura Bold yang digunakan dalam poster *Chinese developers*

Setelah mengirim melalui email kepada *user*, penulis melakukan acc dan terdapat revisi penambahan orang dalam data *contact us*, setelah itu desain penulis langsung di *approve* oleh user penulis dan dikirim melalui *email*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

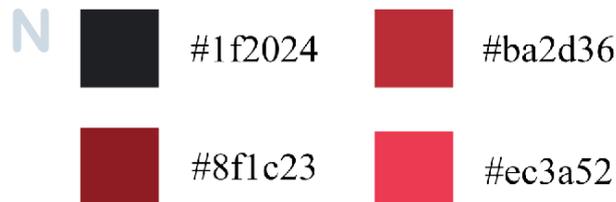
3.2 Poster *training Refresher Coaching Skills*



Gambar 3.15. Desain poster *training Refresher Coaching Skills*

Penulis diminta untuk membuat poster training yang bersifat formal namun tetap menarik, dengan mengambil gambar/foto yang berhubungan dengan judul di *freepik.com* yaitu melatih *coaching skills* lalu penulis mencari gambar seseorang sedang berbicara di *freepik* dengan gambar yang *high definition*.

Untuk desain yang formal penulis selalu menggunakan warna merah sebagai *representatif* dari *sinarmas* tersebut dan menggunakan warna abu – abu tua agar terdapat kontras warna sebagai background dari teks yang berisi informasi.



Gambar 3.16 *Color pallete* pada poster *training Refresher Coaching Skills*

Penulis selalu menggunakan ikon untuk mempermudah pembaca dalam mengambil informasi. Sebagai contoh tempat penulis menggunakan ikon lokasi, waktu dengan menggunakan ikon berbentuk jam, dan tanggal menggunakan ikon berbentuk kalender.



Gambar 3.17 Icon dalam poster *training Refresher Coaching Skills*

Seperti biasa, penulis selalu menggunakan font sans serif yaitu Futura Bold, dan Arial untuk memperjelas keterbacaan. Setelah di *approve* penulis mengirim desain tersebut yang berformat *jpeg* melalui *email*.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3 Poster *New Hires Induction*



Gambar 3.18 Poster *New Hires Induction*

Penulis diminta untuk membuat desain poster training yang merupakan training untuk pegawai – pegawai baru di sinarmas yang dominan audiensnya adalah orang orang yang berusia muda.

Karena audiensnya dominan orang orang yang berusia muda maka dari itu penulis menggunakan warna – warna yang *colorful*.



Gambar 3.19 *Color pallete* pada poster *New Hires Induction*

Penulis juga menggunakan ilustrasi yang diambil dari *freepik*. Awalnya penulis hanya menggunakan karakter pegawai laki – laki namun *user* meminta untuk ditambahkan lagi karakter perempuan dalam poster tersebut yang kemudian penulis membuat karakter perempuan menggunakan *adobe illustrator* dengan melakukan modifikasi dari karakter yang sudah ada.



Gambar 3.20 Ilustrasi pada poster *New Hires Induction*

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Dalam proses praktek kerja magang di perusahaan Sinarmas Land, penulis menemui beberapa kendala, diantaranya, jadwal training bulanan tidak berjalan sesuai dengan apa yang telah dijadwalkan sehingga penulis sering melakukan revisi tanggal dan tempat yang sebenarnya cukup menyita waktu, permintaan pembuatan *bumper opening video* yang terlalu dekat karena proses pembuatan *bumper opening video* tersebut memakan waktu yang lama seperti *loading* saat membuka aplikasi *adobe after effect*, waktu proses *rendering* yang memakan waktu sangat lama dan revisi yang berulang-ulang kali yang memakan waktu cukup lama ditambah lagi dengan beratnya aplikasi yang dibuka membuat laptop penulis berproses menjadi sangat lambat.

Kendala yang paling umum ditemui penulis adalah perbedaan selera antara dua orang yang berbeda seperti *learning program section head* dan *program coordinator* yaitu perbedaan selera dalam menentukan ukuran font, dan penggunaan ilustrasi dan gambar asli.

3.3.3 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Penulis menganggap semua kendala itu merupakan tantangan bagi penulis sendiri tidak menjadi alasan menyerah untuk penulis dalam melakukan praktek kerja magang, karena seiring waktu berjalan kendala-kendala tersebut dapat terpecahkan.

Dalam masalah *dateline* pembuatan bumper opening video, penulis akhirnya membawa pekerjaan tersebut ke rumah agar lebih cepat. Karena proses rendering yang memakan waktu beberapa jam dapat penulis tinggalkan ketika di rumah. Namun jika saat terjadi *dateline* tugas di kantor, penulis memiliki solusi untuk menyelesaikan pekerjaan dengan dua *device* yang berbeda yaitu menggunakan laptop pribadi dan menggunakan komputer kantor yang kosong.

Pada masalah perbedaan selera, penulis biasanya mencari titik tengah dalam melakukan desain tersebut seperti membuat *alternative* lain yang sekiranya keduabelah pihak akan sama-sama menyukai desain tersebut.