

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN MAGANG**

#### **3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang**

Dalam pelaksanaan magang di PT Kinarya Selaras Solusi, penulis ditempatkan oleh tim *Human Resources Development* (HRD) berdasarkan kemampuan dan latar belakang pendidikan sebagai graphic designer dan video editor, kemudian bergabung dengan Divisi *Modern Channel* yang bertanggung jawab atas pengembangan dan pengelolaan konten visual untuk mendukung strategi pemasaran perusahaan. Selama magang, penulis terlibat dalam berbagai proyek seperti pembuatan desain grafis, editing video, dan pengembangan konten kreatif untuk media sosial dan website, serta berpartisipasi dalam rapat koordinasi dan pelatihan internal untuk meningkatkan keterampilan.

Sejak awal magang yang dimulai pada 26 Agustus, penulis diberikan tugas dan peran yang jelas. Penulis berkoordinasi dengan supervisor, Aris Sutisna, serta anggota tim lainnya untuk memastikan alur kerja proyek berjalan lancar dan sesuai dengan timeline yang telah ditetapkan. Dalam proses pelaksanaan tugas, penulis juga berkolaborasi dengan berbagai tim lintas fungsi, seperti tim pemasaran dan tim manajemen produk, untuk memahami secara mendalam bagaimana konten visual yang dibuat dapat mendukung tujuan strategis perusahaan.

Sebagai bagian dari tim, penulis bertanggung jawab untuk menciptakan desain grafis yang menarik dan mengedit video yang dapat digunakan untuk kampanye pemasaran dan promosi. Komunikasi yang baik dan terbuka dengan supervisor dan anggota tim lainnya sangat penting dalam memastikan bahwa semua proyek yang dikerjakan memenuhi ekspektasi dan standar kualitas perusahaan. Pertemuan rutin diadakan untuk mendiskusikan perkembangan proyek, mendapatkan masukan, dan melakukan evaluasi terhadap hasil kerja, pemahaman tentang strategi pemasaran, serta kemampuan berkolaborasi dalam tim. Proses ini memperkaya pengalaman penulis dalam mengintegrasikan kreativitas dengan tujuan bisnis.

### **3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang**

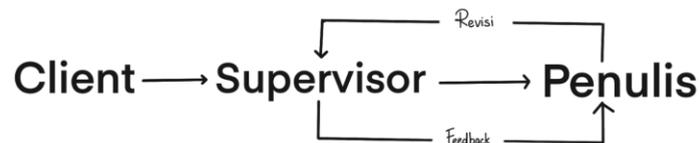
Di dalam Divisi Modern Channel PT Kinarya Selaras Solusi, terdapat berbagai posisi kunci yang berperan dalam menciptakan dan mengelola konten pemasaran yang efektif. Beberapa posisi tersebut meliputi Head of Marketing, Content Strategist, Graphic Designer, Video Editor, dan Social Media Specialist. Penulis berkesempatan untuk bergabung sebagai Graphic Designer dan Video Editor, yang memungkinkan penulis terlibat secara langsung dalam proses kreatif pembuatan konten visual yang menarik untuk media sosial dan berbagai platform pemasaran lainnya.

Tim di Divisi Modern Channel terdiri dari beberapa anggota yang saling berkolaborasi untuk mengelola berbagai aspek konten, baik dalam bentuk grafis maupun video, yang ditujukan untuk menarik perhatian audiens. Dalam peran penulis sebagai Graphic Designer dan Video Editor, penulis diberikan tanggung jawab untuk mengerjakan proyek-proyek yang ditugaskan oleh supervisor, serta bekerja sama dengan anggota tim lainnya. Setiap proyek yang dikerjakan memiliki tenggat waktu tertentu, sehingga penulis dituntut untuk mengelola waktu dengan baik dan efisien serta memastikan setiap tenggat dapat dipenuhi.

Salah satu proyek yang menjadi sorotan selama periode magang ini adalah pengeditan video promosi untuk salah satu produk terbaru yang diluncurkan oleh perusahaan. Melalui proyek ini, penulis tidak hanya memperoleh pengalaman praktis dalam pengeditan video, tetapi juga meningkatkan pemahaman tentang strategi pemasaran yang efektif dalam konteks digital saat ini. Proyek ini memungkinkan penulis untuk menerapkan pengetahuan teoritis yang diperoleh di bangku kuliah, sambil belajar menyesuaikan diri dengan tren dan kebutuhan konten visual yang terus berkembang di industri pemasaran.

### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama menjalani magang di PT Kinarya Selaras Solusi, penulis berkoordinasi secara intensif dengan supervisor, Aris Sutisna, serta anggota tim di Divisi Modern Channel. Divisi ini mencakup berbagai aspek penting, termasuk B2B (Business to Business), partnership, operasi media channel, dan tactical sales department. Penulis memiliki kesempatan untuk terlibat langsung dalam setiap elemen ini, sehingga memahami dinamika yang mendasari operasi pemasaran di perusahaan.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Koordinasi dimulai dengan penentuan tugas dan tanggung jawab yang jelas, sehingga setiap anggota tim mengetahui peran masing-masing dalam proyek. Penulis rutin menghadiri pertemuan tim yang diadakan setiap minggu, di mana kemajuan proyek dibahas dan langkah-langkah selanjutnya direncanakan. Dalam pertemuan ini, setiap anggota tim memberikan pembaruan tentang tugas yang sedang dikerjakan, dan masukan dari supervisor sangat berharga untuk mengarahkan pengembangan konten yang lebih baik. Diskusi terbuka ini tidak hanya membantu penulis mendapatkan umpan balik tetapi juga memperkuat kerjasama tim secara keseluruhan.

Selain itu, penulis berkolaborasi dengan tim lintas fungsi lainnya, seperti tim pemasaran, tim manajemen produk, dan anggota dari tactical sales department. Kerja sama ini memungkinkan penulis untuk memahami kebutuhan spesifik dari berbagai pihak dan bagaimana konten yang dibuat dapat mendukung tujuan pemasaran yang lebih besar. Misalnya, saat

mengerjakan proyek video promosi, penulis bekerja sama dengan tim pemasaran untuk memastikan bahwa pesan yang disampaikan sesuai dengan strategi komunikasi perusahaan dan dapat menarik perhatian segmen B2B yang menjadi target.

Penulis juga memanfaatkan platform komunikasi internal untuk berbagi ide dan menyampaikan perkembangan tugas secara real-time. Dengan cara ini, semua anggota tim dapat mengakses informasi terkini dan memberikan kontribusi lebih cepat, sehingga meminimalkan risiko kesalahan dan keterlambatan dalam pengiriman proyek.

Secara keseluruhan, koordinasi yang baik antara penulis, supervisor, dan anggota tim lainnya di Divisi Modern Channel sangat penting untuk memastikan bahwa proyek yang dikerjakan tidak hanya memenuhi standar perusahaan tetapi juga mencapai tujuan yang diinginkan dalam pemasaran dan penjualan.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Dalam laporan magang ini, penulis akan merangkum proyek-proyek yang dikerjakan selama berada di PT Kinarya Selaras Solusi sebagai Graphic Designer dan Video Editor di Divisi Modern Channel. Selama periode magang, penulis terlibat dalam berbagai proyek yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas konten visual yang diproduksi oleh perusahaan. Berikut adalah rincian tugas yang dilakukan:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	26 Agustus - 9 September 2024	Perancangan Desain Iklan Digital E-Sim	Penulis membuat berbagai format iklan digital yang digunakan dalam kampanye pemasaran online, termasuk banner dan gambar statis.

Ke - 2	10 - 18 September 2024	Pembuatan Video Perkenalan Anak Magang	Penulis memproduksi dan mengedit video untuk informasi sekitar magang.
Ke - 3	23 - 29 Oktober 2024	Pembuatan Desain dan Mockup Seragam Kantor	Penulis membuat desain seragam batik, kemeja biasa dan rompi untuk kantor
Ke - 4	18 - 22 November 2024	Pembuatan Post Instagram untuk Live Streaming	Penulis merancang desain untuk di pemberitahuan live streaming
Ke - 5	26 November 2024	Produksi Video Promosi	Penulis memproduksi dan mengedit video promosi untuk produk terbaru, termasuk penambahan efek visual dan audio.

Setiap proyek yang dikerjakan memberikan penulis kesempatan untuk mengembangkan keterampilan desain grafis dan pengeditan video. Dalam setiap tugas, penulis tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga memperhatikan elemen estetika dan kebutuhan audiens yang menjadi target. Melalui kolaborasi dengan anggota tim lainnya di Divisi Modern Channel, penulis belajar untuk mengintegrasikan masukan dari berbagai perspektif, sehingga hasil akhir dapat memenuhi ekspektasi klien dan mendukung tujuan pemasaran perusahaan secara keseluruhan.

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama menjalani masa magang di PT Kinarya Selaras Solusi sebagai Graphic Designer dan Video Editor pada Divisi Modern Channel, penulis memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan dalam berbagai proyek kreatif.

Proyek-proyek ini bertujuan untuk mendukung kampanye pemasaran dan komunikasi perusahaan melalui konten visual yang berkualitas. Penulis menggunakan berbagai teknik dan perangkat lunak untuk memastikan hasil yang optimal sesuai kebutuhan perusahaan.

Setiap proyek dimulai dengan proses penerimaan klien, di mana klien atau divisi terkait memberikan *brief* tentang kebutuhan desain atau video yang diperlukan. *Brief* ini mencakup informasi seperti tujuan proyek, audiens target, elemen visual yang diinginkan, dan spesifikasi teknis. Setelah menerima *brief*, penulis bersama tim melakukan *brainstorming* untuk menghasilkan konsep kreatif yang sesuai dengan kebutuhan klien.

Langkah berikutnya adalah pembuatan sketsa atau *draft* awal sebagai gambaran kasar hasil akhir. *Draft* ini kemudian disampaikan kepada klien untuk mendapatkan umpan balik awal. Berdasarkan revisi dan masukan yang diterima, penulis mulai mengerjakan proyek menggunakan perangkat lunak seperti *Adobe Photoshop*, *Illustrator*, atau *Premiere Pro*, tergantung pada jenis konten yang diminta.

Selama proses produksi, penulis sering berkoordinasi dengan tim lain, seperti tim pemasaran atau produksi, untuk memastikan desain atau video yang dibuat sejalan dengan strategi komunikasi perusahaan. Setelah hasil akhir selesai, konten tersebut disampaikan kembali kepada klien untuk persetujuan akhir sebelum digunakan atau diunggah ke platform publik. Proses ini tidak hanya melibatkan aspek teknis tetapi juga keterampilan manajemen waktu dan komunikasi untuk memastikan hasil yang berkualitas tinggi dan sesuai dengan tenggat waktu yang ditentukan.

Pada tahap awal, penulis bertanggung jawab merancang berbagai format iklan digital untuk kampanye pemasaran daring. Dalam proyek ini, penulis menggunakan *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator* untuk menciptakan desain yang menarik secara visual. Teknik yang digunakan meliputi manipulasi gambar, penyesuaian warna, dan tata letak (*layout*) yang disesuaikan dengan kebutuhan pemasaran. Penulis juga memanfaatkan prinsip desain seperti keseimbangan, kontras, dan tipografi untuk memastikan pesan kampanye tersampaikan dengan jelas. Proses ini dimulai dengan *brainstorming* ide-ide visual berdasarkan *brief* yang diberikan oleh

tim pemasaran. Penulis melakukan penelitian tambahan untuk memahami audiens target, tren desain terkini, dan spesifikasi teknis dari platform digital yang digunakan, seperti ukuran banner untuk media sosial atau situs web. Setiap desain melalui tahap revisi berdasarkan umpan balik dari tim, memastikan hasil akhir memenuhi ekspektasi perusahaan.

Selanjutnya, penulis terlibat dalam produksi dan pengeditan video untuk memperkenalkan peserta magang baru. Dalam tugas ini, penulis menggunakan perangkat lunak Adobe Premiere Pro dan After Effects untuk menghasilkan video yang informatif dan menarik. Teknik yang diterapkan mencakup pemotongan klip video, penerapan efek transisi, penyesuaian warna (*color grading*), dan penambahan elemen grafis seperti teks *overlay*.

Proses produksi melibatkan pengambilan *footage* menggunakan kamera profesional, memastikan pencahayaan dan komposisi yang sesuai. Setelah *footage* terkumpul, penulis mengatur alur cerita video melalui pengeditan, memastikan narasi tersampaikan secara jelas dan menarik. Penggunaan efek animasi sederhana membantu menonjolkan elemen visual tertentu, seperti nama peserta atau deskripsi kegiatan magang, sehingga meningkatkan daya tarik video.

Pada proyek lain, penulis diminta untuk merancang desain seragam kantor yang mencakup beberapa variasi, seperti batik, kemeja formal, dan rompi. Proses ini melibatkan kombinasi seni tradisional dan modern untuk menciptakan seragam yang mencerminkan identitas perusahaan. Penulis menggunakan Adobe Illustrator untuk membuat mockup desain, dengan memperhatikan detail seperti pola, warna, dan logo perusahaan. Teknik desain yang diterapkan termasuk pembuatan pola dengan metode vektor, pemilihan palet warna yang sesuai dengan branding perusahaan, serta simulasi mockup untuk melihat bagaimana desain akan terlihat pada pakaian fisik. Penulis juga bekerja sama dengan tim pengadaan untuk memastikan desain dapat diproduksi secara massal dengan hasil yang sesuai ekspektasi.

Selain itu, penulis bertanggung jawab merancang konten visual untuk pemberitahuan live streaming di media sosial. Proyek ini membutuhkan pemahaman mendalam tentang elemen visual yang menarik perhatian audiens

digital. Penulis menggunakan Canva dan Adobe Photoshop untuk menciptakan desain yang *eye-catching*, memanfaatkan elemen warna cerah, ilustrasi, dan tipografi bold. Penulis juga mempelajari teknik optimasi konten untuk media sosial, seperti penyesuaian ukuran gambar, penggunaan elemen visual yang relevan dengan tema acara, dan penempatan informasi penting pada area yang mudah terlihat. Setiap desain diuji untuk memastikan kesesuaian dengan perangkat *mobile*, mengingat mayoritas pengguna media sosial mengakses melalui ponsel.

Proyek terakhir yang dikerjakan adalah produksi video promosi untuk produk terbaru perusahaan. Dalam tugas ini, penulis menggunakan teknik pengeditan tingkat lanjut dengan Adobe Premiere Pro dan After Effects, termasuk penerapan efek visual (*visual effects*) dan pengolahan suara (*audio mixing*). Proses ini bertujuan untuk menghasilkan video yang tidak hanya informatif tetapi juga memiliki daya tarik visual tinggi.

Teknik lain yang digunakan mencakup *motion tracking* untuk menambahkan elemen grafis yang bergerak sesuai dengan objek di video, serta animasi teks untuk memperkuat pesan promosi. Penulis juga melakukan render ulang beberapa kali untuk memastikan kualitas video tetap tinggi tanpa mengorbankan ukuran file, sehingga cocok untuk distribusi digital. Selama menjalankan proyek-proyek ini, penulis terus mengembangkan kemampuan dengan mempelajari teknik baru melalui kursus online, video tutorial, dan diskusi dengan rekan tim. Fokus utama adalah pada penguasaan *tools* baru dan eksplorasi tren desain terkini untuk menghasilkan karya yang inovatif dan relevan. Pengalaman ini tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis penulis tetapi juga kemampuan kolaborasi dalam lingkungan kerja profesional.

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

Dalam pelaksanaan magang penulis tidak mendapatkan tugas besar yang dapat dijadikan proyek utama, namun penulis memilih perancangan desain dan *mockup* seragam kantor sebagai tugas utamanya dikarenakan tugas ini berhubungan secara langsung dengan citra PT Kinarya Selaras Solusi.

Supervisor memberikan tugas ini dalam harapan akan menggantikan seragam yang sekarang digunakan para pegawai kantor.

Selama magang di PT Kinarya Selaras Solusi, penulis bertanggung jawab untuk membuat desain dan mockup seragam kantor yang akan digunakan oleh pegawai. Kegiatan ini mencakup pembuatan desain dan mockup. Proses desain ini melibatkan pemahaman mendalam tentang tujuan pemasaran serta karakteristik target audience, sehingga hasil yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka.

**a) Brief**

Berikut adalah *brief* yang diberikan oleh supervisor, penulis ditugaskan untuk merancang desain seragam batik yang tidak hanya estetik, namun juga mampu merefleksikan identitas perusahaan. Tujuan utama dari proyek ini adalah menciptakan desain batik yang unik dan profesional, sekaligus memperkuat citra perusahaan.

10	<input type="checkbox"/>	Script Konten		<input type="checkbox"/>	COVER LIVE	TOS	
	<input type="checkbox"/>	Pemilihan Produk	10/12/2024	<input type="checkbox"/>	BACKDROP LIVE	TOS	
	<input type="checkbox"/>	Proses Design		<input type="checkbox"/>	IG FEED	Social Media	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Approved		<input type="checkbox"/>	WA BLAST	Digital Marketing	
				<input checked="" type="checkbox"/>	SERAGAM	CORPORATE	SERAGAM BATIK

Gambar 3.2 *Brief* yang diberikan

Tantangan utama dalam proyek ini adalah bagaimana menggabungkan unsur-unsur tradisional batik dengan elemen-elemen modern yang sesuai dengan citra perusahaan, khususnya integrasi logo perusahaan ke dalam desain.

**b) Moodboard**

Proses awal pengerjaan proyek ini diawali dengan tahap eksplorasi visual melalui pembuatan *moodboard*. *Moodboard* ini berfungsi sebagai acuan estetika, mengumpulkan beragam pola batik yang menarik dan relevan dengan tema yang telah ditentukan. Melalui *moodboard*, penulis dapat mengevaluasi dan menyeleksi pola-pola batik yang paling sesuai untuk dikembangkan menjadi desain batik yang unik dan inovatif.

Gabungan referensi ini memungkinkan penulis untuk menganalisis pola batik yang paling sesuai untuk pengembangan lebih lanjut menjadi desain batik baru yang akan digunakan. Proses ini juga mencakup pemilihan bahan visi, tetapi selain itu, nilai komersial setiap pola, harmoninya, dan ide kreatif yang mungkin dihasilkan oleh setiap pola, juga dipertimbangkan.



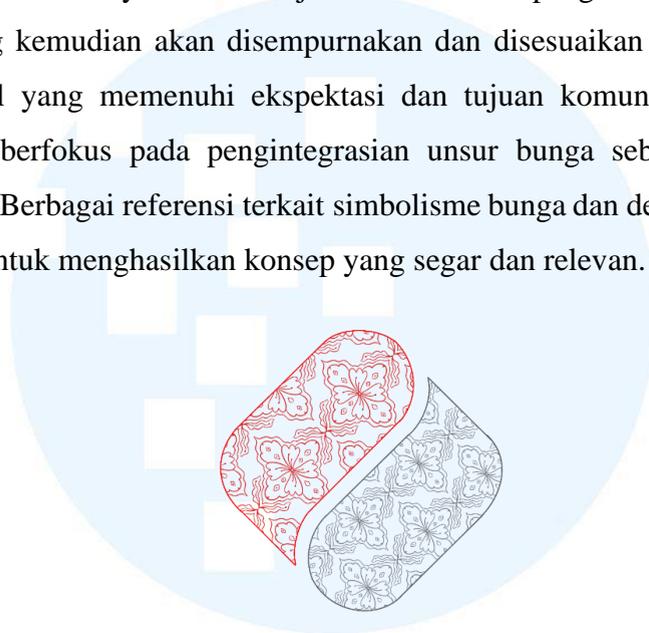
Gambar 3.3 *Moodboard Patern Batik*

Sesuai dengan itu, penulis mempertimbangkan elemen-elemen penting dari nilai-nilai tradisional batik, yang merupakan bagian dari budaya Indonesia, untuk dimasukkan ke dalam desain baru. Sebagai seorang desainer, ia memanfaatkan *moodboard* sebagai alat untuk mengintegrasikan elemen organik dari budaya batik ke dalam persyaratan desain modern. Lebih dari itu, *moodboard* yang disusun fokus pada lebih dari sekadar pola rumit atau gaya yang digunakan dalam batik. Elemen-elemen seperti konteks, atau kesan apa yang harus disampaikan melalui desain, juga dianggap sebagai komponen vital. *Moodboard* memungkinkan penulis untuk secara visual menyelidiki berbagai parameter desain lebih lanjut, seperti warna, bentuk, dan tekstur yang menciptakan harmoni antara aspek tradisional dan modern.

### c) **Pembuatan Logo**

Tahap selanjutnya adalah melakukan eksplorasi visual dengan membuat sketsa logo perusahaan. Pada tahap ini, penulis mulai mengembangkan ide-ide desain yang dapat mewakili identitas perusahaan melalui elemen-elemen visual yang kuat dan relevan. Proses ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi Procreate, yang memungkinkan penulis untuk menggambar dengan lebih bebas dan fleksibel, serta mengeksplorasi berbagai variasi bentuk, warna, dan tipografi

untuk menciptakan logo yang sesuai dengan visi perusahaan. Dengan Procreate, penulis dapat dengan mudah bereksperimen dengan detail desain, seperti ketebalan garis, gradasi warna, dan tekstur, untuk mendapatkan komposisi visual yang harmonis dan representatif. Sketsa-sketsa yang dihasilkan dari proses eksplorasi ini nantinya akan menjadi dasar untuk pengembangan logo lebih lanjut, yang kemudian akan disempurnakan dan disesuaikan hingga mencapai desain final yang memenuhi ekspektasi dan tujuan komunikasi perusahaan. Proses ini berfokus pada pengintegrasian unsur bunga sebagai representasi feminisme. Berbagai referensi terkait simbolisme bunga dan desain logo modern dipelajari untuk menghasilkan konsep yang segar dan relevan.



Gambar 3.4 Logo Perusahaan Dengan Unsur Bunga

Selain itu, referensi terkait desain logo modern juga dipelajari untuk memastikan bahwa elemen bunga dapat diintegrasikan dengan cara yang segar dan relevan dengan tren desain terkini. Dalam menciptakan konsep logo, aspek minimalisme dan kesederhanaan menjadi pertimbangan utama, di mana penggunaan garis-garis bersih dan bentuk-bentuk geometris yang sederhana dapat memberikan kesan yang kuat namun tidak berlebihan.

#### **d) Patern Batik**

Tahap ketiga dari proyek ini adalah proses kreatif pembuatan sketsa batik. Patern batik ini juga menggunakan aplikasi procreate. Pola batik parang dipilih sebagai motif utama karena memiliki makna yang kuat dan estetika yang menarik. Melalui proses sketsa, penulis mengeksplorasi berbagai variasi pola parang untuk menemukan kombinasi yang paling sesuai dengan konsep desain keseluruhan.



Gambar 3.5 Sketsa Batik Dengan Logo Perusahaan

Teknik parang yang kemungkinan diganti oleh garis-garis miring yang diulang-ulang menggambarkan kekuatan dan keseimbangan, diantaranya digunakan di batik sebagai simbol kekuasaan atau wibawa. Memperhatikan nilai-nilai tersebut maka penulis akan mengeksplorasi, ini adalah nilai-nilai kultural yang anda bawa bersamaan dengan tradisi dan latar belakang dengan kebutuhan desain yang modern. Pola batik parang, dengan garis-garis diagonalnya yang dinamis, dipilih sebagai motif utama untuk desain batik ini. Keputusan ini didasarkan pada makna filosofis yang terkandung dalam pola parang, serta kesesuaiannya dengan tema feminisme yang ingin diangkat. Pada tahap ini, penulis membuat berbagai sketsa untuk mengeksplorasi potensi visual dari pola parang.

#### e) **Implementasi Final**

*Mockup* dalam desain ini bersumber dari situs template gratis. Perlu dicatat bahwa *mockup* ini tidak digunakan untuk tujuan komersial dan hanya digunakan semata-mata untuk visualisasi produk akhir yang dimaksudkan. *Mockup* adalah konsep yang dibuat berdasarkan model yang sudah dirancang, yang memberikan gambaran mengenai penampilan objek setelah implementasi desain yang sesuai, misalnya, seragam, dan lain-lain. Penggunaan *mockup* ini sangat berguna dalam tahap presentasi desain karena memungkinkan pengawas atau pihak lain untuk melihat desain dengan cara yang lebih mendekati kenyataan sebelum dikirim untuk produksi.

*Mockup* yang digunakan hanya untuk simulasi visual, namun akurasi dan kinerja visual dari mockup adalah kualitas penting dalam memastikan bahwa produk akhir memiliki desain yang benar sesuai dengan spesifikasi yang diberikan. Dalam hal ini, mockup berfungsi sebagai alat pendukung yang cukup efisien untuk memfasilitasi komunikasi selama fase perancangan antara desainer dan Pengawas atau vendor sambil memberikan pemahaman yang lebih baik tentang hasil akhir sebelum proses produksi yang sebenarnya.



Gambar 3.6 Desain dan *Mockup* Seragam Batik

Dalam pembuatan desain seragam ini, penulis menerapkan prinsip-prinsip desain grafis yang efektif. Menurut Erving Goffman dalam bukunya "*The Presentation of Self in Everyday Life*" (1958), seragam kerja tidak hanya membedakan antara pekerja dan pelanggan, tetapi juga menciptakan rasa solidaritas di antara para pekerja. Dengan memahami elemen-elemen ini, penulis dapat menciptakan seragam yang tidak hanya estetis, tetapi juga memiliki daya tarik visual yang kuat. Penggunaan warna yang tepat. Setelah menyelesaikan desain, penulis juga melibatkan *Supervisor* dalam revisi untuk mendapatkan masukan tambahan sebelum dikasih ke vendor. Proses kolaboratif ini penting untuk memastikan bahwa desain seragam tetap Melalui revisi konstruktif yang dilakukan, penulis dapat mengevaluasi apakah desain tersebut konsisten dengan tujuan dan visi yang ditetapkan. Elemen desain ini telah mampu menyampaikan

pesan yang jelas kepada audiens. Proses ini juga memungkinkan perbaikan atau penyesuaian yang diperlukan sehingga desain akhir yang diserahkan kepada vendor sepenuhnya lengkap dan memenuhi standar yang ditetapkan. Keterlibatan dalam konteks ini sangat penting karena menjamin bahwa desain seragam yang dihasilkan bukan hanya presentasi estetika, tetapi juga mampu menyampaikan citra merek yang sesuai dengan nilai-nilai dan tujuan institusi. Dengan demikian, proses revisi secara signifikan membentuk produk akhir menjadi berkualitas lebih baik yang memenuhi harapan semua pihak yang terlibat.

### **3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang**

Selama magang di PT Kinarya Selaras Solusi, penulis tidak hanya terlibat dalam proyek utama sebagai Graphic Designer dan Video Editor, tetapi juga diberikan tugas tambahan yang memperluas pengalaman dan keterampilan di bidang desain. Tugas tambahan ini meliputi berbagai aktivitas yang berkaitan dengan pengembangan konten dan manajemen media, yang sangat berharga dalam mendukung kegiatan operasional di Divisi Modern Channel.

Salah satu tugas tambahan yang dilakukan adalah membantu tim dalam mempersiapkan materi presentasi untuk klien. Penulis bertanggung jawab untuk merancang slide presentasi yang menarik dan informatif, serta memastikan konsistensi visual yang mencerminkan identitas merek perusahaan. Dalam proses ini, penulis berkolaborasi dengan anggota tim lain untuk mengumpulkan data dan informasi yang relevan, serta merangkum poin-poin penting yang perlu disampaikan kepada klien.

Selain itu, penulis juga dilibatkan dalam kegiatan pemeliharaan dan pembaruan konten di platform media sosial perusahaan. Tugas ini mencakup pembuatan konten visual yang segar dan menarik, serta pengeditan video pendek yang dapat meningkatkan *engagement* audiens. Penulis belajar untuk menggunakan berbagai alat dan *software* desain yang diperlukan untuk menghasilkan konten berkualitas tinggi, sambil mengikuti tren terbaru dalam desain grafis dan media digital.

Selama pelaksanaan tugas tambahan ini, penulis secara aktif mencari umpan balik dari supervisor dan rekan kerja, yang membantu dalam proses belajar dan perbaikan berkelanjutan. Penulis juga berusaha untuk beradaptasi dengan kebutuhan tim dan klien, sehingga dapat memberikan hasil yang optimal. Dengan menyelesaikan tugas tambahan ini, penulis tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis dalam desain grafis dan video editing, tetapi juga memperoleh pengalaman berharga dalam manajemen proyek dan kolaborasi tim. Pengalaman ini sangat berharga untuk perkembangan karir penulis di industri kreatif.

### 3.3.2.1 Pembuatan Desain Iklan Digital E-Sim

Salah satu proyek utama yang penulis kerjakan selama magang di PT Kinarya Selaras Solusi adalah desain iklan digital E-Sim. Proses desain dimulai dengan melakukan riset mengenai audiens target dan platform media sosial yang akan digunakan. Penulis menganalisis kebiasaan pengguna di platform seperti Instagram dan Facebook, serta desain yang paling menarik perhatian audiens. Dengan pemahaman ini, penulis dapat merancang konten yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mampu menyampaikan informasi dengan efektif.

ID	STATUS	SATUAN	ENVIDEO BETA	VIDEO KONTEN	MEDIA	FOKUS POKOK	SIKSA
1	<input type="checkbox"/> Script Konten <input type="checkbox"/> Revisi Produk <input type="checkbox"/> Proses Design <input checked="" type="checkbox"/> Approved	26/9/2024	<input type="checkbox"/> COVER LIVE <input type="checkbox"/> BACKGROUND LIVE <input checked="" type="checkbox"/> IG FEED <input type="checkbox"/> WA BLAST <input type="checkbox"/> REELS VIDEO	<input type="checkbox"/> TOS <input type="checkbox"/> Social Media <input type="checkbox"/> Digital Marketing <input type="checkbox"/> Social Media	Info Produk e-SIM	Segampang Itu Pakai e-SIM  Ga perlu khawatir kartu rusak Asset e-SIM Device/Visual sejenaknya dapatkan di : bit.ly/eSIM-Talkomsel	

Gambar 3.7 *Breif* Desain E-Sim

Setelah memahami dari *brief* dan karakteristik audiens, penulis mulai merancang poster digital dan infografis. Setiap desain dirancang untuk menyoroti fitur unggulan produk, seperti kecepatan koneksi, kemudahan penggunaan, dan desain portabel yang memungkinkan pengguna untuk tetap terhubung saat bepergian. Penulis menggunakan elemen desain seperti pemilihan warna yang cerah, tipografi yang modern, dan gambar produk yang berkualitas tinggi untuk menarik perhatian audiens.

*Asset* dan *template* yang digunakan dalam proyek desain ini disediakan oleh Supervisor; ini adalah sumber daya utama agar desain yang dibuat sesuai dengan kebutuhan serta pedoman yang telah ditentukan. Menyediakan *asset* dan *template* sangat penting karena memberikan dasar yang menjadi acuan bagi penulis dalam menciptakan desain yang hendak dibuat. *Asset* yang diberikan meliputi berbagai elemen visual, seperti logo, warna, gambar, dan font yang harus diterapkan dalam desain untuk menjaga konsistensi merek dan identitas visual organisasi.

Sementara itu *template* yang disediakan berfungsi sebagai panduan struktural yang memastikan bahwa *layout* dan komposisi desain mengikuti format yang telah disetujui, sehingga hasil akhir desain dapat memenuhi standar yang telah ditetapkan oleh supervisor.



Gambar 3.8 *Template* Poster Iklan E-Sim Telkomsel

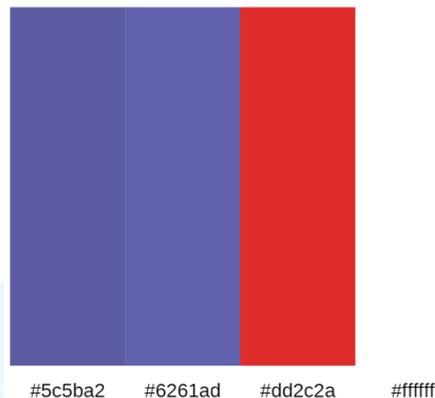
Setelah menyelesaikan desain awal, penulis mempresentasikan konsep tersebut kepada tim untuk mendapatkan umpan balik yang konstruktif. Proses ini melibatkan diskusi terbuka di mana setiap anggota tim memberikan masukan yang berfokus pada aspek estetika, kesesuaian dengan tujuan komunikasi, dan efektivitas dalam menyampaikan pesan. Penulis dengan hati-hati mendengarkan setiap masukan dan melakukan revisi yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas desain, baik dari segi visual maupun

fungsionalitas. Proses revisi ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kualitas karya, tetapi juga memastikan bahwa desain yang dihasilkan selaras dengan ekspektasi tim serta memenuhi standar yang telah ditetapkan sebelumnya. Setiap masukan yang diterima selama sesi umpan balik dipertimbangkan dengan seksama untuk menyempurnakan elemen desain, baik dari segi estetika, pesan yang ingin disampaikan, maupun kesesuaian dengan tujuan komunikasi perusahaan. Setelah desain final disetujui oleh tim, penulis kemudian mempersiapkan konten tersebut untuk dipublikasikan di berbagai platform media sosial.



Gambar 3.9 Poster Iklan E-Sim Telkomsel

Pada tahap ini, penulis memastikan bahwa konten telah disiapkan dalam format yang sesuai dengan spesifikasi masing-masing platform media sosial, seperti Instagram, Facebook, atau Twitter. Penulis juga memeriksa elemen-elemen teknis yang penting, seperti resolusi gambar, ukuran file, dan aspek rasio, untuk memastikan bahwa konten dapat ditampilkan dengan optimal di berbagai perangkat dan ukuran layar.



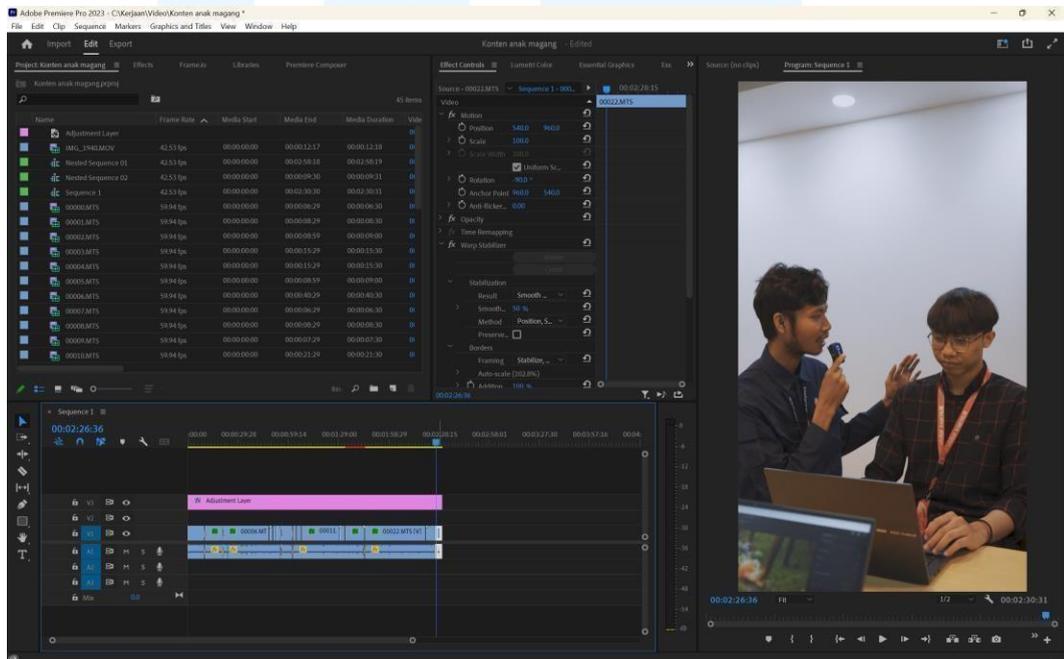
Gambar 3.10 *Color Palatte*

Selain itu, penulis memastikan bahwa kualitas visual tetap terjaga dan bahwa konten dapat dimuat dengan cepat tanpa mengorbankan detail penting. Dengan persiapan yang matang dan perhatian terhadap detail teknis ini, konten dapat dipublikasikan dengan percaya diri, mencapai audiens yang lebih luas, dan mendukung tujuan komunikasi serta strategi pemasaran perusahaan secara efektif.

### **3.3.2.2 Video Perkenalan Anak Magang**

Selama magang di PT Kinarya Selaras Solusi, penulis terlibat dalam produksi video komersial yang bertujuan untuk memberi gambaran bagaimana para anak-anak yang mengambil magang di kantor ini. Dengan naskah yang sudah dibuat bersama Supervisor dan bantuan anak magang lainnya, dalam proyek ini, penulis bertugas memegang kamera dan mengedit video. Pada tahap pengambilan gambar, tugas penulis adalah mengatur komposisi, pencahayaan, dan pemilihan sudut pengambilan yang mendukung narasi video supaya setiap adegan sesuai dengan skrip yang sudah disusun. Penulis juga menjaga kestabilan gambar dan kualitas visual supaya hasil video terlihat profesional. Tidak ada *briefing* khusus untuk proses *shooting* dan *editing*, karena penulis hanya mengikuti alur yang telah ditentukan untuk pengambilan gambar, sementara untuk *editing*, penulis diberi kebebasan untuk berekspresi sesuai dengan kreativitasnya.

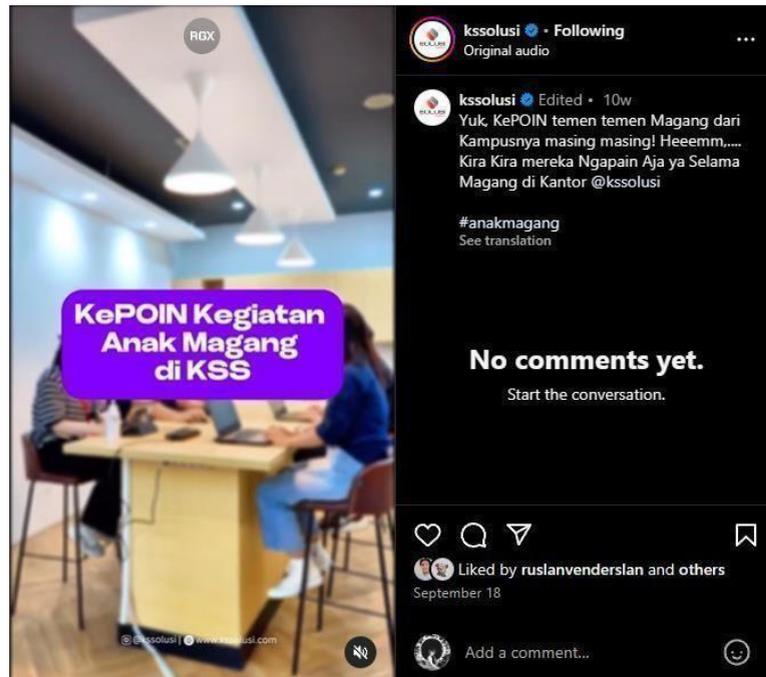
Dalam proses produksi, penulis menerapkan beberapa metode pembelajaran yang relevan dalam konteks desain komunikasi visual, salah satu metode utama yang digunakan adalah User-Centered Design (UCD), yang menekankan pentingnya memahami kebutuhan dan preferensi pengguna. Menurut Norman (2021), fokus pada pengguna dapat membantu desainer menghasilkan produk yang lebih sesuai dengan harapan pasar. Dengan melakukan survei dan diskusi kelompok, tim dapat mengidentifikasi elemen komedi yang paling resonan dengan audiens target. Penulis merasa bahwa memahami audiens adalah kunci untuk menciptakan konten yang tidak hanya menghibur tetapi juga informatif.



Gambar 3.11 *Timeline Premiere Video*

Setelah pengambilan gambar selesai, penulis melanjutkan ke tahap pengeditan video. Dalam proses ini, penulis menyusun dan menggabungkan klip-klip yang direkam sesuai dengan alur yang diinginkan, sambil melakukan penyesuaian teknis seperti koreksi warna, penataan audio, dan penambahan efek visual atau transisi. Selama pengeditan, penulis berkolaborasi dengan Supervisor dan tim untuk memastikan hasil akhir sesuai dengan standar dan ekspektasi yang telah ditetapkan.

Penulis juga memperhatikan detail penting seperti timing transisi, keseimbangan audio, dan konsistensi visual agar pesan video dapat diterima dengan jelas oleh audiens.



Gambar 3.12 Project Video Perkenalan Anak Magang Part 1

Selain UCD, penulis juga menggunakan teknik *Storyboarding* dalam perencanaan video. Smith dan Brown (2022) mencatat bahwa storyboard adalah alat penting dalam merencanakan alur cerita visual dan membantu tim mengorganisir ide-ide kreatif secara sistematis. Dalam tahap ini, penulis menciptakan sketsa awal yang menggambarkan setiap adegan, memastikan bahwa humor yang digunakan mendukung alur cerita tanpa mengorbankan kejelasan informasi. Proses desain bersifat iteratif; penulis mengumpulkan umpan balik dari tim dan melakukan revisi untuk memperbaiki aspek-aspek yang kurang efektif. Meskipun video tersebut bersifat komedik, penulis menyadari tantangan dalam menjaga keseimbangan antara hiburan dan kejelasan informasi. Beberapa penonton mungkin merasa bahwa informasi tentang langkah-langkah pembelian tidak disampaikan dengan cukup detail,

sehingga hal ini menjadi pembelajaran penting dalam proyek-proyek yang akan datang.



Gambar 3.13 *Project Video Perkenalan Anak Magang Part 2*

Melalui proyek ini, penulis belajar bahwa meskipun humor dapat menjadi alat yang kuat dalam pemasaran, penting untuk tetap memperhatikan tujuan komunikasi dan memastikan bahwa informasi yang disampaikan tetap jelas. Pengalaman ini memberikan wawasan berharga tentang bagaimana video komersial dapat dioptimalkan melalui pendekatan kreatif sambil tetap mempertahankan kejelasan pesan (Johnson, 2023). Dengan menerapkan metode yang tepat dan mempertimbangkan kebutuhan audiens, penulis berharap dapat meningkatkan keterampilan dalam menciptakan konten yang menarik dan efektif di masa depan.

### 3.3.2.3 Pembuatan Post & Story Instagram untuk Live Streaming

Selama magang di PT Kinarya Selaras Solusi, penulis bertanggung jawab untuk membuat berbagai konten visual, seperti *backdrop*, *bumper*, *story*, dan *post* Instagram. Kegiatan ini mencakup pembuatan banner, gambar statis, serta elemen desain lainnya yang dirancang untuk menarik perhatian audiens dan meningkatkan *brand awareness*. Dalam setiap tugas, penulis bekerja dengan *asset*, *template*, dan arahan yang diberikan oleh Supervisor untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan sesuai dengan standar dan visi perusahaan. Proses pembuatan konten ini melibatkan pemilihan warna, tipografi, dan gambar yang tepat untuk menciptakan tampilan yang menarik dan konsisten dengan *branding* perusahaan.



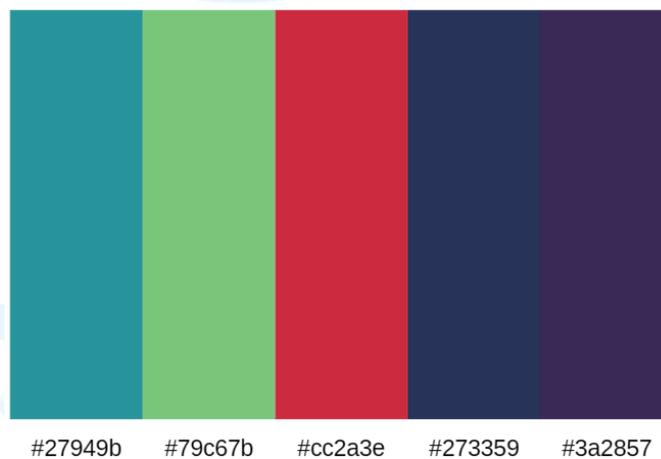
Gambar 3.14 Story Instagram untuk Live Stream

Untuk menciptakan konten yang efektif, langkah pertama yang penting adalah memahami audiens kita. Dengan mempelajari kebiasaan dan preferensi pengguna di media sosial, khususnya Instagram, kita dapat merancang desain visual yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga mampu mencapai tujuan komunikasi yang telah ditetapkan.

Description	Platform	FAQ
<ul style="list-style-type: none"> <li>HotDeal Akhir Bulan adalah promo #Hemattengkap dan rangkaian produk Telkomsel di tanggal 26 setiap bulan</li> <li>Promo meliputi #Hemattengkap, Orbit dan Nomor Spesial pada               <ul style="list-style-type: none"> <li>mBanking</li> <li>eCommerce</li> <li>Live Shopping</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>eCommerce: Tokopedia, Shopee, Lazada, Bukalapak &amp; TikTok</li> <li>Banking: BNI, BRI dan Mandiri</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Promo eksklusif untuk pembelian Paket #Hemattengkap via mitra bank (BRI, BNI, dan Mandiri ) atau e-commerce (Shopee, Tokopedia, Lazada, Bukalapak &amp; TikTok) dan produk Orbit via e-commerce yang hanya berlaku 1 hari pada tanggal 26 setiap bulan sepanjang tahun 2024.</li> <li>Program ini hanya berlangsung selama 1 hari, yaitu pada tanggal 26 setiap bulan sepanjang tahun 2024.</li> <li>Program ini berlaku untuk transaksi via aplikasi e-commerce (Shopee, Tokopedia, Lazada, Bukalapak &amp; TikTok) dan mobile banking (BRI, BNI, dan Mandiri).</li> </ol>
<b>Periode</b> <b>26 November 2024</b>	<b>Livestreaming Schedule</b> 14.00 - 17.00 TikTok Lazada Shopee Tokopedia	

Gambar 3.13 Brief yang diberikan

Pengetahuan tentang audiens seperti demografi, minat, dan perilaku mereka saat berinteraksi dengan konten menjadi dasar yang kuat dalam menentukan elemen-elemen desain yang relevan dan tepat.



Gambar 3.15 Color Palatte

Hal ini mencakup pemilihan warna, tipografi, gaya visual, serta format konten yang sesuai dengan preferensi audiens, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik dan efektif.

Untuk pembuatan *post* Instagram, penulis hanya melakukan *resizing* dari story Instagram yang sudah ada, tanpa melakukan penambahan aset atau perubahan *layout*. Proses ini melibatkan pengaturan ulang ukuran dan aspek rasio gambar agar sesuai dengan format *post* Instagram yang diperlukan, namun desain dan elemen visual yang sudah ada tidak mengalami perubahan signifikan.



Gambar 3.16 *Post Instagram* untuk *Live Stream*

Dengan cara ini, penulis memastikan konten yang telah ada tetap konsisten dan sesuai dengan standar desain yang sudah ditentukan, sambil mengoptimalkan tampilannya agar pas dengan tampilan *feed* Instagram. Proses ini lebih fokus pada penyesuaian teknis untuk memastikan kualitas dan keselarasan visual antara berbagai jenis konten di platform media sosial.

### 3.3.2.4 Video Promosi Produk

Selama magang di PT Kinarya Selaras Solusi, penulis terlibat dalam produksi video komersial yang bertujuan untuk menaikkan sales barang-barang yang ingin dipromosikan. Video ini dirancang dengan pendekatan komedik untuk menarik perhatian audiens dan menciptakan suasana yang menyenangkan. Menggunakan humor dalam pemasaran telah terbukti efektif untuk meningkatkan keterlibatan audiens dan membangun ikatan emosional dengan konsumen (Rinaldi, 2020). Oleh karena itu, penulis dan tim memutuskan untuk menerapkan elemen komedi dalam video ini, dengan harapan dapat membuat pesan yang disampaikan lebih mudah diingat dan menyenangkan untuk ditonton.



Gambar 3.17 Video Promosi Barang

Penelitian dalam studi ini mengadopsi metodologi User-Centered Design (UCD) sebagai kerangka kerja utama dalam komunikasi visual. Dengan fokus pada pengguna, UCD menjamin bahwa desain output yang dihasilkan sesuai dan memuaskan bagi audiens yang dituju. Sebagai hasil dari beberapa kegiatan penelitian pengguna seperti survei dan wawancara

mendalam, para peneliti berhasil mengungkap preferensi, harapan, dan keluhan pandangan audiens mengenai konten komedi edukatif.

Sama seperti tugas-tugas lainnya, dalam pembuatan video ini, penulis bertanggung jawab untuk memegang kamera dan mengedit video tersebut. Sebagai bagian dari proses pengambilan gambar, tidak ada *briefing* khusus yang diberikan untuk proses *shooting* dan *editing*. Penulis hanya mengikuti alur yang telah ditentukan untuk pengambilan gambar, dengan fokus pada pengaturan komposisi dan pencahayaan yang mendukung narasi video. Penulis memastikan bahwa setiap adegan diambil dengan komposisi yang tepat, pencahayaan yang sesuai, dan sudut pengambilan yang mendukung narasi video. Selain itu, penulis juga menjaga kestabilan gambar dan kualitas visual agar video yang dihasilkan tampak profesional.



Gambar 3.18 Timeline Premiere Video

Setelah pengambilan gambar selesai, penulis melanjutkan dengan tahap pengeditan video. Pada tahap ini, penulis menyusun dan menggabungkan klip-klip yang telah direkam, serta melakukan berbagai penyesuaian teknis, seperti koreksi warna, penataan audio, dan penambahan efek visual atau transisi yang diperlukan untuk meningkatkan tampilan video. Dengan menggunakan perangkat lunak editing yang tepat, penulis

memastikan bahwa video tersebut sesuai dengan konsep yang telah ditetapkan dan siap dipublikasikan. Proses ini memungkinkan penulis untuk tidak hanya mengaplikasikan keterampilan teknis, tetapi juga menambahkan elemen-elemen kreatif yang membuat video lebih menarik dan efektif dalam menyampaikan pesan yang diinginkan.

### **3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang**

Selama menjalani magang di PT Kinarya Selaras Solusi, penulis menghadapi beberapa kendala yang mempengaruhi proses kerja dan pelaksanaan tugas sebagai Graphic Designer dan Video Editor dalam Divisi Modern Channel. Kendala-kendala ini termasuk waktu yang terbatas untuk menyelesaikan proyek, tantangan dalam memahami ekspektasi klien, serta kebutuhan untuk beradaptasi dengan perangkat dan teknologi baru yang digunakan di perusahaan.

#### **3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang**

Salah satu kendala yang paling signifikan selama magang adalah keterbatasan waktu untuk menyelesaikan proyek desain, terutama ketika menghadapi tenggat waktu yang ketat. Tantangan ini sering muncul karena banyaknya proyek yang berjalan secara bersamaan dan adanya ekspektasi hasil berkualitas tinggi dalam waktu singkat. Untuk mengatasi kendala tersebut, penulis menerapkan strategi manajemen waktu yang lebih terstruktur dengan menyusun jadwal kerja yang jelas dan terorganisir. Penulis memprioritaskan tugas berdasarkan tingkat urgensi dan kompleksitasnya, membagi proyek menjadi beberapa tahap yang lebih kecil agar lebih mudah dikelola. Teknik ini tidak hanya membantu dalam memaksimalkan efisiensi kerja, tetapi juga memastikan bahwa setiap bagian proyek dapat diselesaikan secara bertahap tanpa mengurangi kualitas akhir.

Selain itu, penulis menghadapi tantangan dalam beradaptasi dengan beberapa perangkat lunak baru yang digunakan selama magang. Penulis memerlukan waktu tambahan untuk memahami fitur-fitur tertentu yang

sebelumnya belum pernah digunakan. Namun, kendala ini memberikan motivasi untuk terus belajar dan beradaptasi dengan cepat terhadap kebutuhan kerja.

Melalui pendekatan ini, penulis berhasil mengatasi berbagai kendala yang muncul selama pelaksanaan magang. Setiap tantangan menjadi pembelajaran yang berharga, memperkuat keterampilan teknis dan nonteknis, serta memberikan pengalaman berharga dalam bekerja di lingkungan profesional.

### **3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang**

Untuk mengatasi kendala keterbatasan waktu yang ada, penulis menerapkan beberapa solusi strategis yang berfokus pada peningkatan efisiensi dan efektivitas kerja. Pertama, penulis mengadopsi teknik manajemen waktu yang lebih baik untuk memastikan setiap proyek dapat diselesaikan tepat waktu. Penulis menyusun daftar prioritas tugas berdasarkan urgensi dan kompleksitasnya, serta membuat jadwal harian yang realistis. Dengan cara ini, penulis bisa fokus pada tugas yang paling mendesak tanpa mengabaikan kualitas pekerjaan. Selain itu, penulis membagi proyek besar menjadi beberapa tahap kecil yang lebih mudah dikelola, yang membantu mempercepat penyelesaian setiap bagian. Untuk menjaga fokus dan produktivitas, penulis juga menerapkan teknik Pomodoro, yaitu bekerja dalam interval waktu tertentu diikuti dengan istirahat singkat. Penjadwalan pertemuan rutin dengan tim juga dilakukan untuk mengevaluasi kemajuan dan mendiskusikan kendala yang muncul, sehingga solusi dapat segera ditemukan.

Kedua, untuk meningkatkan pemahaman tentang ekspektasi klien dan menghindari kesalahan dalam produksi, penulis mengambil pendekatan proaktif dalam komunikasi. Sebelum memulai proyek, penulis melakukan wawancara awal dengan klien untuk menggali informasi lebih mendalam mengenai preferensi desain, inspirasi, serta elemen-elemen penting yang diharapkan dalam produk akhir. Penulis juga menggunakan sketsa awal dan mockup untuk menyampaikan ide-ide desain dan mendapatkan umpan balik lebih cepat, sehingga memungkinkan penulis untuk melakukan revisi yang diperlukan sebelum memasuki tahap produksi. Pendekatan ini membantu

menghindari pengulangan pekerjaan yang dapat terjadi akibat kurangnya komunikasi awal.

Ketiga, untuk mengatasi kendala dalam beradaptasi dengan perangkat dan software baru yang digunakan di perusahaan, penulis mengambil langkah proaktif dengan mengikuti pelatihan dan tutorial yang disediakan oleh perusahaan, serta mencari sumber belajar tambahan secara mandiri. Penulis juga aktif berinteraksi dengan rekan kerja yang lebih berpengalaman untuk mendapatkan tips dan trik praktis dalam penggunaan perangkat tersebut. Dengan cara ini, penulis dapat mempercepat proses belajar dan meningkatkan keterampilan teknis yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek dengan lebih baik dan lebih efisien.

