

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam melaksanakan program magang, penulis ditetapkan sebagai pegawai magang bagian Desain grafis, Divisi : *Corporate Communication & Administration Department* di PT Rekayasa Industri (Rekind). Penulis memiliki mentor yang berupa pegawai tetap di PT. Rekayasa Industri. Penulis dibimbing oleh mentor untuk melakukan tugasnya dengan baik. Hasil pekerjaan dilampirkan sebagai bukti perkerjaan penulis.

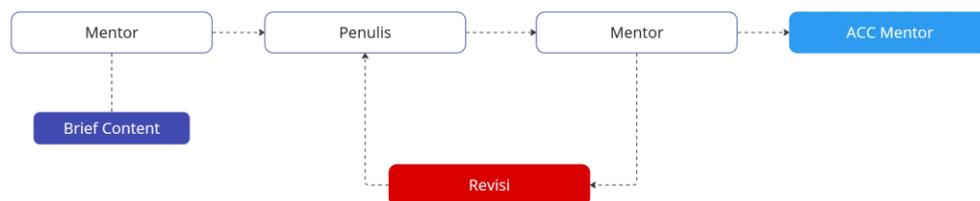
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Selama menjalani program magang, penulis menempati posisi sebagai *Graphic Designer Intern* di PT Rekayasa Industri (Rekind). Penulis bertugas dalam pembuatan berbagai materi desain visual, yang meliputi konten media sosial, template presentasi PowerPoint, serta infografis sesuai kebutuhan perusahaan. Penulis berada di bawah bimbingan langsung mentor magang yang menjabat sebagai *Corporate Communication Officer*. Mentor ini berperan dalam memberikan arahan, mendistribusikan tugas, serta melakukan evaluasi dan revisi terhadap hasil pekerjaan penulis. Dalam pelaksanaan tugas, penulis bertanggung jawab atas tata letak (layout), ketepatan detail, dan presisi desain yang disesuaikan dengan standar perusahaan. Penulis tergabung dalam divisi komunikasi perusahaan yang terdiri dari enam anggota, yang masing-masing memiliki peran penting dalam pengelolaan konten visual dan komunikasi perusahaan. Anggota divisi ini mencakup seorang supervisor sebagai penanggung jawab utama, seorang *social media specialist*, serta seorang *content writer*.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama menjalani program magang di PT Rekayasa Industri, penulis mendapatkan bimbingan dan arahan dari mentor magang serta supervisor

divisi. Koordinasi antara penulis dan mentor dilakukan secara berkala, yakni setiap satu minggu sekali melalui pertemuan daring menggunakan platform Google Meet maupun melalui pertemuan tatap muka (*offline meeting*). Pertemuan tersebut bertujuan untuk membahas perkembangan tugas yang sedang dikerjakan, mengidentifikasi serta mengatasi kendala yang muncul, dan memberikan umpan balik terhadap hasil pekerjaan. Proses kerja dimulai dari pemberian brief konten, pengerjaan desain oleh penulis, hingga persetujuan akhir dari mentor. Selain pertemuan rutin, komunikasi juga dilakukan secara intensif melalui platform WhatsApp. Melalui platform ini, mentor dapat memberikan tugas secara langsung, memberikan catatan revisi, serta melakukan peninjauan hasil desain secara lebih cepat dan efisien. Penggunaan media komunikasi informal ini bertujuan untuk mendukung kelancaran alur kerja, menghindari miskomunikasi, dan memastikan keterbukaan dalam proses revisi. Setiap output yang telah dibuat oleh penulis dikirimkan melalui WhatsApp untuk dilakukan pengecekan dan pencatatan revisi oleh mentor. Hal ini bertujuan agar penulis dapat memperoleh panduan yang jelas mengenai gaya visual, elemen desain, dan standar branding yang sesuai dengan identitas perusahaan.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama menjalani masa magang di PT Rekayasa Industri, penulis aktif terlibat dalam berbagai proyek yang mencakup bidang desain komunikasi visual, khususnya dalam pembuatan konten untuk media sosial perusahaan, seperti feed Instagram dan infografis. Penulis turut berkontribusi dalam tahap perencanaan hingga pelaksanaan desain visual, mulai dari pengumpulan data, penyusunan

konsep, hingga eksekusi desain akhir. Selain itu, penulis juga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai dinamika kerja tim serta kemampuan untuk beradaptasi dalam lingkungan kerja profesional yang menuntut efisiensi, ketepatan waktu, dan ketelitian dalam menyampaikan pesan visual yang selaras dengan identitas perusahaan.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1-3	3 Februari - 21 Februari 2025	Instagram Feed Tema Ramadhan	Mendesain konten feed Instagram bertema Ramadhan dengan visual yang selaras sama identitas visual perusahaan dan nuansa bulan suci.
4-6	24 Februari - 14 Maret 2025	Infografis Rekind (AKHLAK)	Bikin desain infografis tentang nilai-nilai AKHLAK BUMN yang komunikatif dan visualnya clean, sesuai buat kebutuhan internal perusahaan.
7-9	17 Maret - 4 April 2025	3D Chart	Ngeredesain ulang visual chart 3D biar tampilannya lebih menarik dan informatif buat kebutuhan presentasi.
10-13	7 April - 2 Mei 2025	Template Powerpoint Rekind	Ngerancang template PowerPoint yang tampilannya clean, konsisten, dan sesuai dengan gaya visual branding Rekind.
14-17	5 Mei - 30 Mei 2025	Buletin Rekind	Ngebantu layout dan desain buletin internal perusahaan supaya tampil lebih rapi, enak dibaca, dan tetap menarik secara visual.

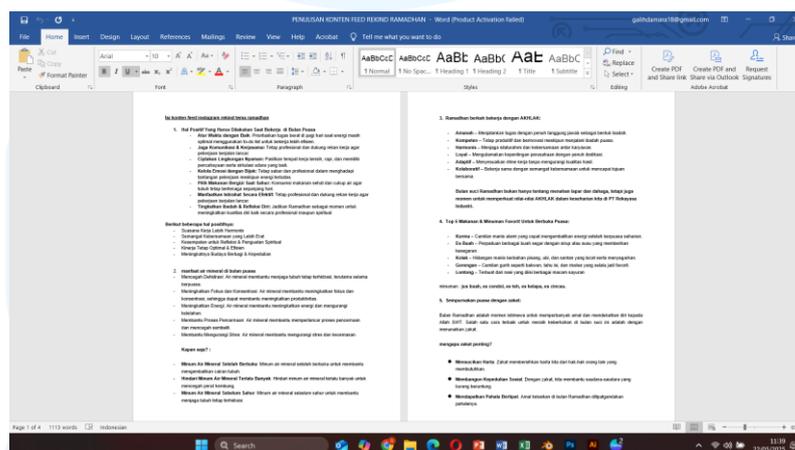
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama menjalani program magang, penulis mendapatkan kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam proses perancangan visual untuk kebutuhan perusahaan. Kegiatan ini menjadi ruang yang tepat untuk mengaplikasikan ilmu desain yang telah diperoleh selama masa perkuliahan ke dalam proyek nyata. Melalui kontribusi dalam pembuatan berbagai materi visual, penulis tidak hanya mendukung efektivitas komunikasi perusahaan, tetapi juga memperluas wawasan

dan keterampilan dalam menghadapi tantangan desain di lingkungan kerja profesional.

3.3.1 Proyek Pembuatan Konten Feed Instagram Rekind

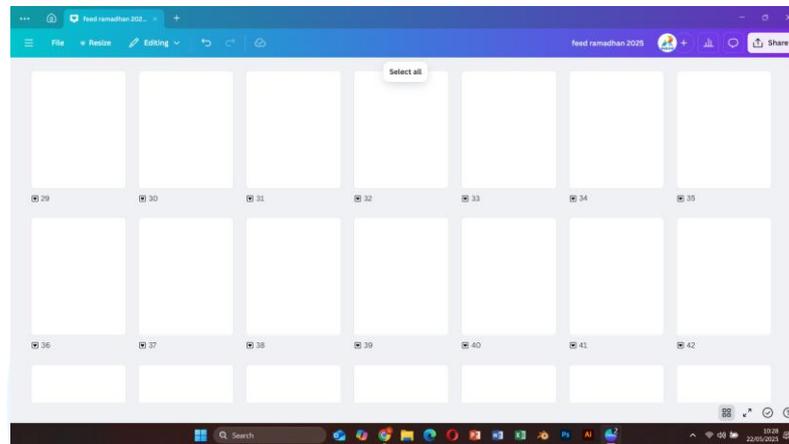
Penulis mendapatkan arahan dari atasan untuk merancang konten yang berisi aktivitas positif yang dapat dilakukan selama bulan Ramadan. Tujuan utama dari pembuatan konten ini adalah untuk memberikan informasi yang ringan namun bermanfaat kepada audiens, serta membangun citra perusahaan sebagai entitas yang aktif dalam momen keagamaan. Sebagai langkah awal, penulis mulai menyusun naskah konten dengan melakukan riset terlebih dahulu melalui berbagai referensi daring yang relevan. Penulis melakukan riset untuk mengamati gaya dan pendekatan desain media sosial perusahaan BUMN, baik melalui platform seperti Pinterest maupun dengan menelusuri berbagai konten di akun Instagram resmi perusahaan-perusahaan tersebut. Riset ini bertujuan untuk memastikan bahwa isi konten yang dibuat tidak hanya informatif, tetapi juga sesuai dengan nilai-nilai yang ingin ditanamkan perusahaan.



Gambar 3.2 Script Konten Instagram

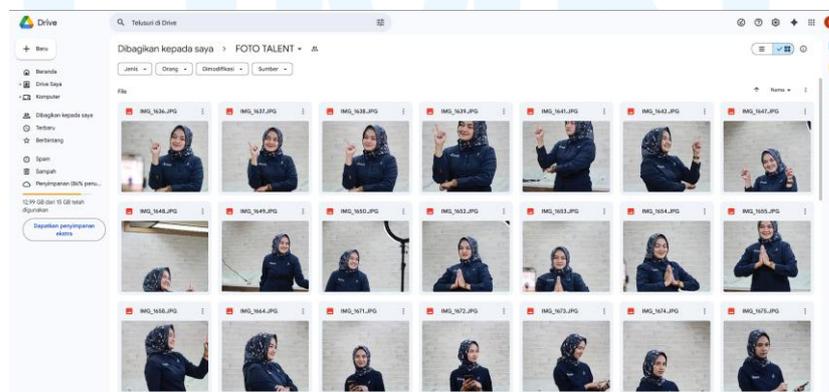
Setelah proses penulisan skrip selesai, penulis melanjutkan ke tahap desain visual dengan menggunakan perangkat lunak Canva. Pada tahap ini, penulis membuat kurang lebih 51 artboard sebagai wadah visual untuk setiap ide yang telah dirumuskan sebelumnya. Jumlah artboard yang cukup banyak ini bertujuan agar setiap konten memiliki ruang tersendiri untuk disampaikan

dengan jelas dan tidak tumpang tindih antara satu konten dengan konten lainnya.



Gambar 3.3 Tampilan Artboard Konten Instagram

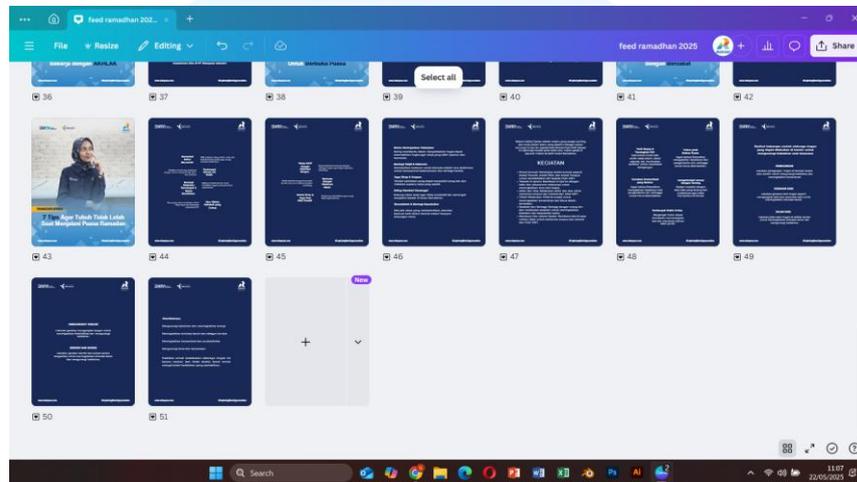
Langkah selanjutnya adalah menetapkan latar belakang atau background untuk setiap artboard. Aset yang digunakan penulis dalam proses perancangan berupa foto-foto talent yang telah disediakan oleh atasan melalui Google Drive sebagai referensi visual utama. Penulis menggunakan warna-warna yang telah ditentukan oleh perusahaan agar tetap konsisten dengan pedoman identitas visual (brand guideline) yang berlaku. Penggunaan warna ini juga memperkuat karakter visual dari konten dan menjadikannya lebih harmonis serta mudah dikenali oleh audiens di media sosial.



Gambar 3.4 Aset Foto Talent Rekind

Setelah latar belakang selesai ditetapkan, penulis melanjutkan ke tahap tata letak atau layouting desain. Skrip konten yang telah disusun sebelumnya dimasukkan ke dalam artboard sesuai dengan urutan dan komposisi yang sudah

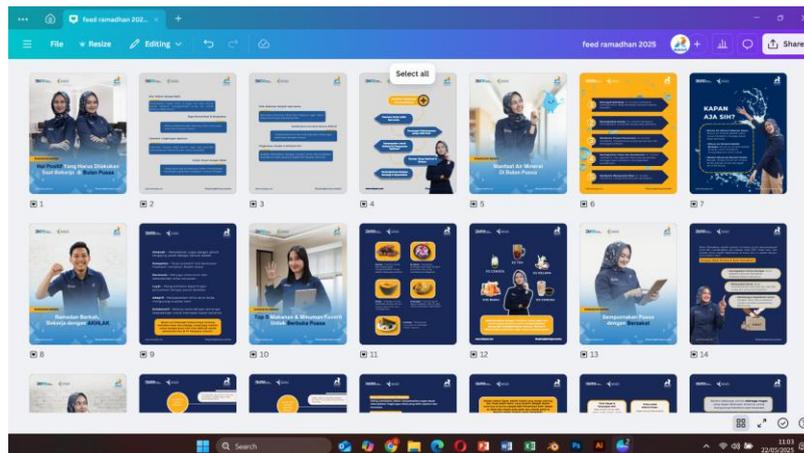
direncanakan. Dalam proses ini, penulis juga memperhatikan prinsip keterbacaan teks, penempatan elemen yang seimbang, dan keteraturan alur informasi agar konten tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah dipahami.



Gambar 3.5 Penyusunan Isi Konten Kedalam Artboard

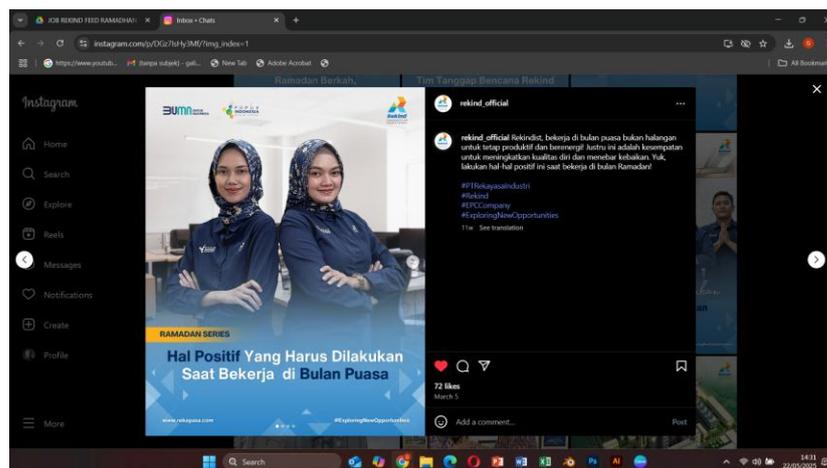
Tahap berikutnya adalah penambahan elemen visual pendukung seperti ilustrasi, ikon, maupun foto yang relevan. Penulis juga memperoleh aset desain dari fitur premium aplikasi Canva yang telah berlisensi dan dimiliki oleh divisi terkait, guna menunjang kebutuhan perancangan visual. Elemen-elemen tersebut berfungsi untuk memperkaya tampilan visual serta memperjelas pesan yang ingin disampaikan dalam setiap konten. Penulis melakukan penyesuaian ukuran, warna, dan posisi aset agar seluruh komponen desain dapat bekerja secara harmonis. Setelah seluruh elemen ditambahkan, dilakukan tahap final berupa penyempurnaan dan perapihan layout untuk memastikan hasil akhir tampak profesional dan layak untuk dipublikasikan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.6 Finalisasi Desain Konten Instagram

Setelah keseluruhan desain rampung, penulis menyerahkan hasil pekerjaan kepada supervisor untuk ditinjau. Proses review ini bertujuan untuk memastikan bahwa konten telah sesuai dengan arahan dan standar perusahaan. Jika ditemukan kekurangan atau aspek yang perlu diperbaiki, penulis akan segera melakukan revisi sesuai masukan yang diberikan. Namun, apabila desain sudah dianggap layak, maka konten akan dijadwalkan untuk dipublikasikan melalui kanal media sosial resmi milik PT Rekayasa Industri.



Gambar 3.7 Publikasi Konten ke Media Sosial

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selama menjalani program magang di PT Rekayasa Industri (Rekind), penulis berkesempatan untuk mengerjakan berbagai proyek desain visual yang beragam dan menantang. Beberapa proyek tambahan yang dikerjakan meliputi

pembuatan desain infografis nilai-nilai AKHLAK sebagai bagian dari internal branding perusahaan, perancangan grafik 3D untuk kebutuhan presentasi data, pembuatan template presentasi PowerPoint resmi yang digunakan antar divisi, serta penyusunan layout buletin internal sebagai media komunikasi perusahaan. Keempat proyek ini tidak hanya memberikan pengalaman praktis dalam dunia desain profesional, tetapi juga memperluas pemahaman penulis terhadap proses kerja di lingkungan industri yang dinamis dan kolaboratif.

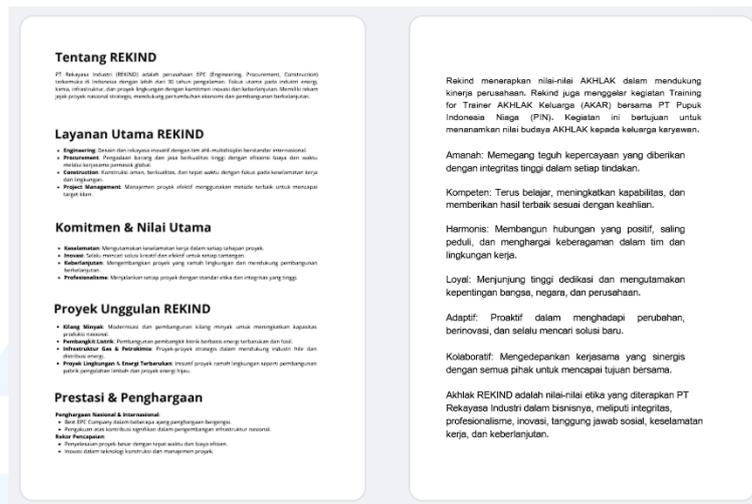
3.3.2.1 Infografis Rekind (AKHLAK)

Dalam proyek ini, penulis berkolaborasi dengan mentor magang serta beberapa rekan kerja di divisi terkait untuk mengembangkan sebuah desain infografis yang mengangkat nilai-nilai luhur perusahaan, yaitu AKHLAK, sebagai falsafah kerja utama di PT Rekayasa Industri.



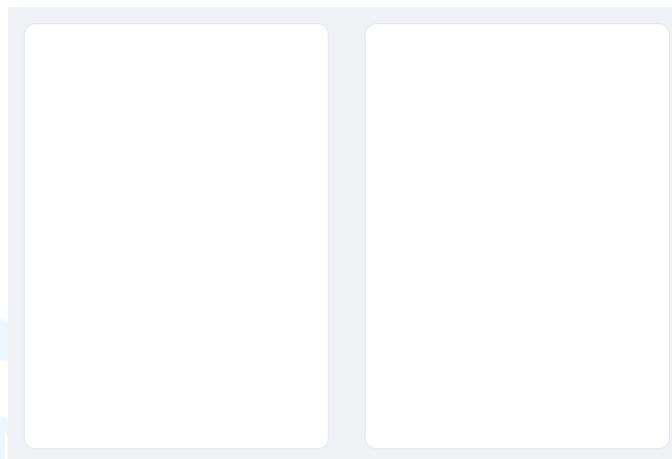
Gambar 3.8 Palet Warna dan Referensi

Langkah awal yang penulis lakukan adalah menentukan palet warna utama yang akan digunakan dalam desain infografis, yang mengacu pada identitas visual perusahaan. Selain itu, penulis juga melakukan riset referensi visual dari berbagai sumber daring guna memperoleh inspirasi gaya desain yang relevan dan kontekstual.



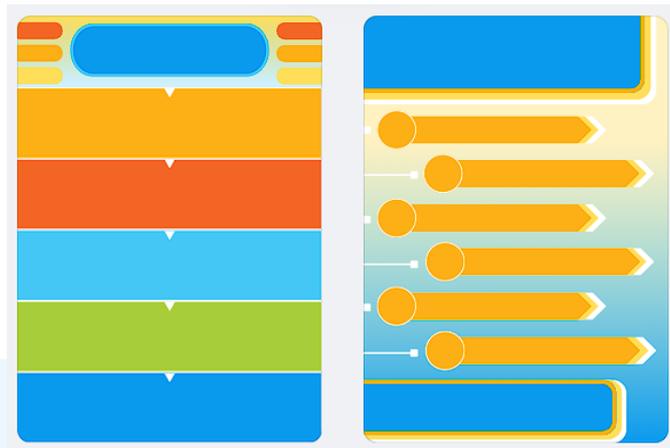
Gambar 3.9 Script Buletin

Setelah skema warna dan referensi ditetapkan, penulis mendapatkan arahan untuk merangkum informasi berupa penjelasan singkat mengenai PT Rekayasa Industri dan makna dari setiap nilai dalam AKHLAK. Penulisan konten dilakukan secara ringkas, namun tetap mengedepankan esensi dari nilai-nilai tersebut agar mudah dipahami audiens.



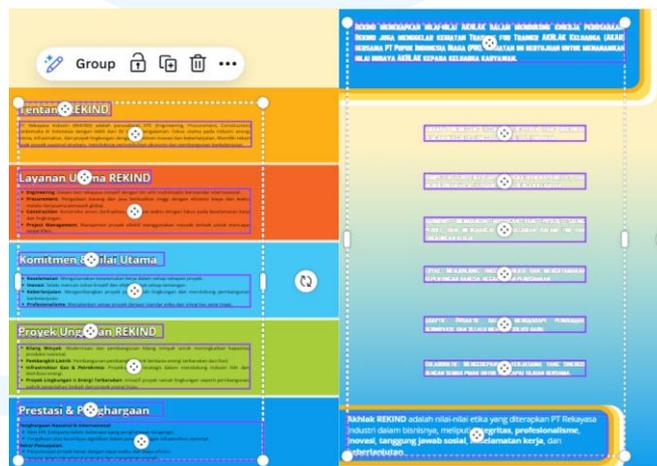
Gambar 3.10 Artboard Canva

Untuk tahap eksekusi visual, penulis menggunakan aplikasi Canva sebagai media desain, dengan artboard berukuran A4 vertikal.



Gambar 3.11 Rangkaian Desain Pada Artboard

Gaya desain yang penulis terapkan cenderung minimalis, dengan pemilihan elemen visual yang sederhana namun tetap fungsional, serta warna utama yang konsisten dengan warna korporat PT Rekayasa Industri. Komposisi visual dan pemilihan elemen telah melalui proses diskusi dan mendapatkan persetujuan dari mentor magang serta supervisor.



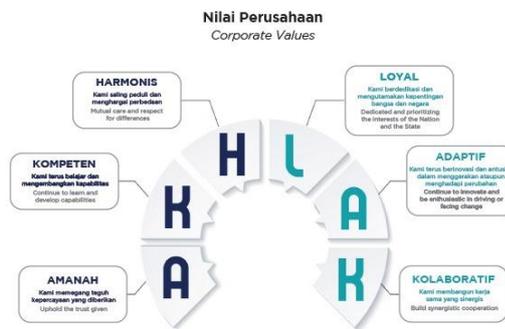
Gambar 3.12 Penyusunan Tulisan

Langkah berikutnya adalah menyusun konten infografis yang telah dirancang sebelumnya ke dalam tata letak yang terstruktur dan informatif. Informasi disajikan secara berurutan dan sistematis agar alur baca tetap nyaman dan komunikatif bagi audiens.



Gambar 3.13 Hasil Akhir Desain Infografis

Setelah melalui proses penyusunan konten dan penyesuaian visual, desain infografis versi pertama dinyatakan selesai dan telah mendapat persetujuan akhir dari mentor magang.



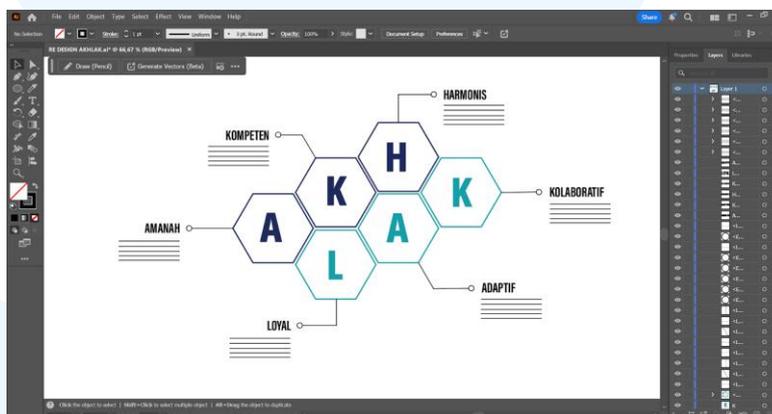
Gambar 3.14 Infografis Sebelum di Redesign

Namun, pada tahap berikutnya penulis kembali diberikan tanggung jawab untuk melakukan redesign infografis tersebut, mengingat desain sebelumnya telah digunakan pada tahun 2024. Proyek ini bertujuan untuk menghadirkan tampilan yang lebih segar dan relevan untuk digunakan kembali di tahun 2025.



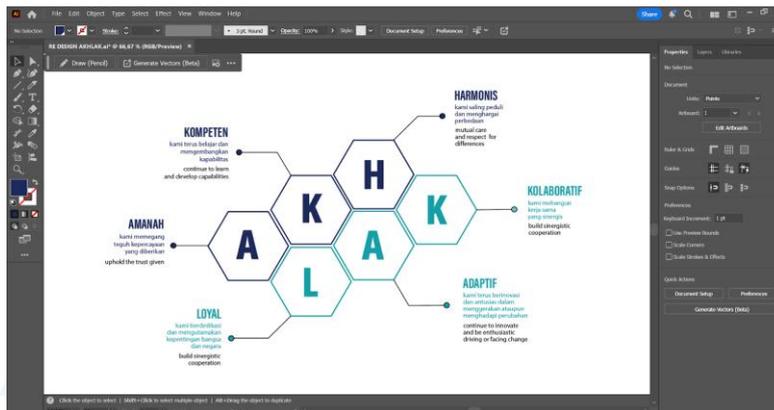
Gambar 3.15 Desain Awal Infografis

Desain awal untuk versi terbaru sebenarnya telah dirancang oleh mentor saya, namun belum terselesaikan sepenuhnya. Oleh karena itu, penulis ditugaskan untuk melanjutkan dan menyempurnakan desain tersebut.



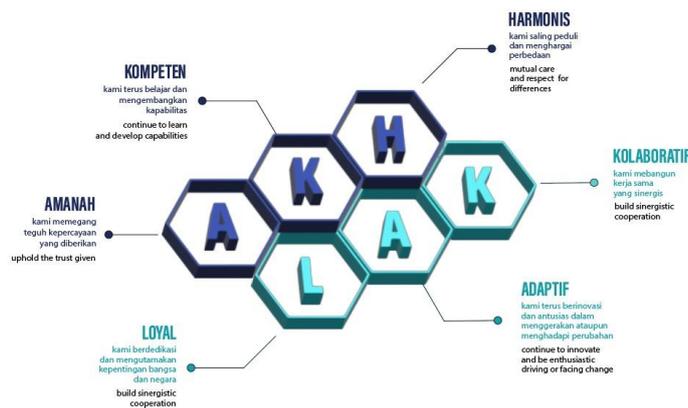
Gambar 3.16 Proses Penyusunan Konsep Infografis

Dalam proses ini, penulis beralih menggunakan Adobe Illustrator sebagai perangkat lunak utama guna memperoleh fleksibilitas lebih dalam pengolahan elemen desain. Penulis memulai dengan menyusun struktur dasar layout serta menentukan hierarki visual dari isi konten yang akan dimasukkan.



Gambar 3.17 Penyusunan Isi dari Infografis

Konten yang digunakan dalam infografis versi terbaru pada dasarnya masih mengacu pada informasi sebelumnya, dengan sedikit penyesuaian visual agar lebih segar. Penulis tetap menggunakan skema warna yang telah ditentukan oleh mentor dan mempertahankan identitas visual yang telah melekat dari versi sebelumnya. Setelah seluruh elemen disusun dan diselaraskan, hasil desain penulis konsultasikan kepada mentor untuk mendapatkan masukan dan revisi akhir.

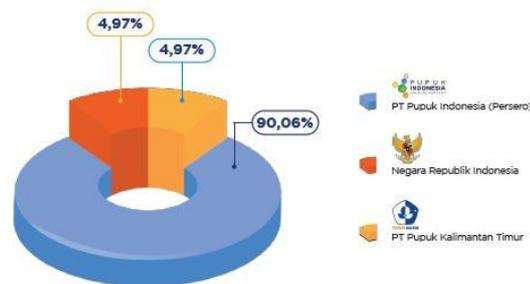


Gambar 3.18 Hasil Akhir Redesign Infografis

Desain akhir yang telah direvisi kemudian mengalami pengembangan dari segi estetika, yaitu dengan penambahan elemen-elemen visual bergaya semi-3D guna memberikan nuansa modern dan dinamis, serta membedakan desain ini dari versi tahun sebelumnya.

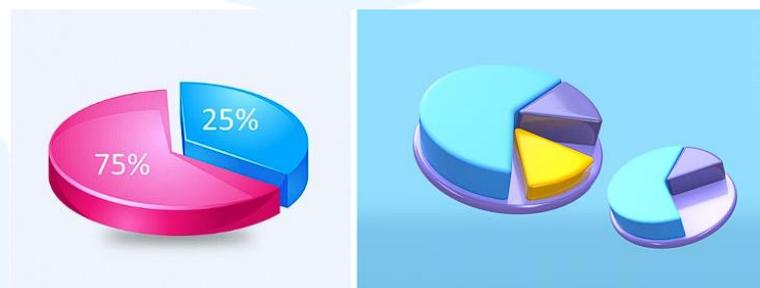
3.3.2.2 3D Chart

Selain mengerjakan proyek infografis, penulis juga mendapat tanggung jawab tambahan dari mentor dan supervisor untuk melakukan redesain terhadap elemen grafik 3D yang sebelumnya telah digunakan oleh perusahaan dalam presentasi internal.



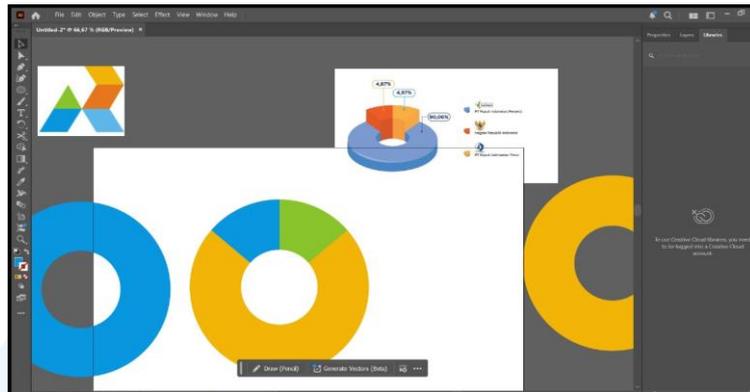
Gambar 3.19 Desain Awal 3D Chart

Grafik ini menampilkan data dalam bentuk persentase, dan perlu diperbarui agar tampil lebih segar, profesional, serta sesuai dengan kebutuhan presentasi yang akan datang.



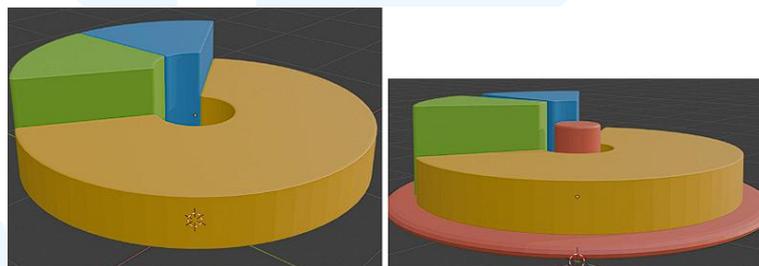
Gambar 3.20 Referensi Desain 3D Chart

Sebagai langkah awal, mentor magang memberikan penulis beberapa referensi visual berupa contoh desain grafik 3D yang relevan. Referensi tersebut digunakan sebagai acuan untuk memahami gaya visual yang diinginkan dan sebagai dasar pengembangan konsep desain baru.



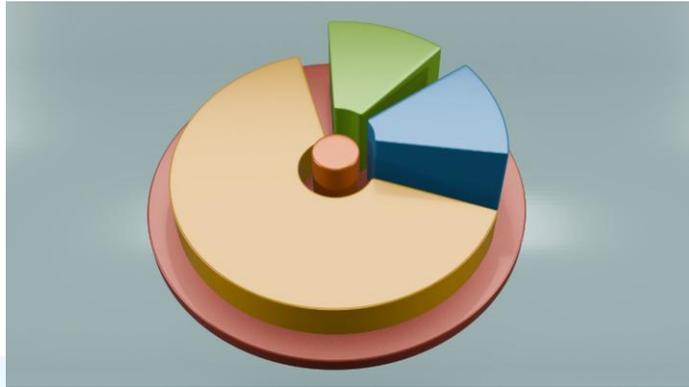
Gambar 3.21 Proses Awal Redesign 3D chart

Proses desain dimulai dengan membuat sketsa awal dan komposisi bentuk grafik di aplikasi Adobe Illustrator. Pada tahap ini, penulis mengeksplorasi warna, bentuk dasar, serta penataan elemen visual agar tetap selaras dengan identitas visual perusahaan. Tahap ini sangat penting untuk membangun kerangka desain yang akan diterjemahkan ke dalam bentuk 3D.



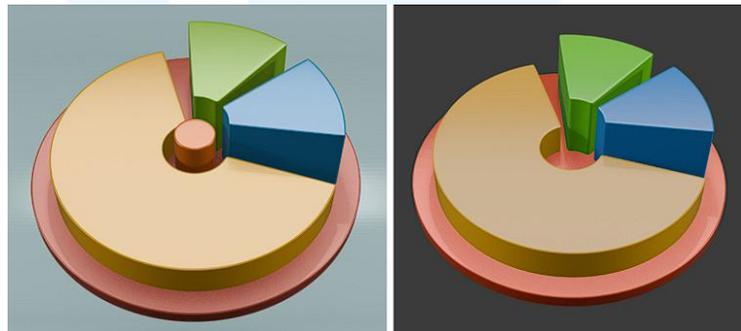
Gambar 3.22 Proses Modeling 3D Chart

Setelah mendapatkan persetujuan atas desain 2D yang telah penulis susun, penulis melanjutkan ke proses modeling 3D menggunakan aplikasi Blender. Penggunaan Blender dipilih karena memberikan keleluasaan dalam membentuk elemen visual secara lebih realistis dan detail, serta mendukung workflow yang fleksibel selama proses modeling, lighting, hingga rendering.



Gambar 3.23 Hasil Render 3D Chart

Proses modeling dilakukan dengan mengacu pada layout yang telah dikembangkan di Adobe Illustrator, kemudian dikonversi menjadi objek 3D yang proporsional dan seimbang. Penyesuaian elemen seperti sudut pandang (camera angle), pencahayaan (lighting), dan material objek turut diperhatikan agar hasil akhir tampak lebih profesional dan siap digunakan dalam berbagai kebutuhan visual perusahaan.



Gambar 3.24 Revisi Desain 3d Chart

Setelah proses perenderan selesai, hasil akhir desain 3D penulis kirimkan kepada mentor magang untuk dilakukan asistensi. Berdasarkan masukan dari mentor, terdapat permintaan revisi minor, yakni menghilangkan salah satu elemen poros yang sebelumnya berada di tengah grafik 3D versi lama. Perubahan ini bertujuan untuk meningkatkan fokus audiens pada representasi data, sekaligus menyederhanakan tampilan visual agar lebih modern.

3.3.2.3 Template PPT REKIND

Dalam proyek ini, penulis merancang template presentasi profil perusahaan khusus untuk PT Rekayasa Industri menggunakan platform desain Canva yang dilakukan pada tanggal 15 Mei 2025. Tujuan utama dari pembuatan template ini adalah menyediakan materi visual yang siap pakai dan mencerminkan citra profesional perusahaan, terutama saat digunakan dalam pertemuan dengan klien, presentasi internal, maupun komunikasi dengan para pemangku kepentingan.

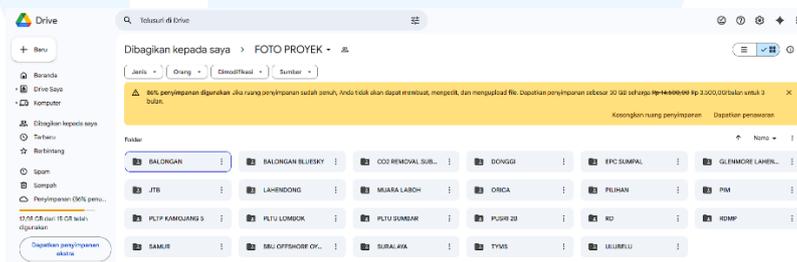
Penulis mendapatkan *brief* singkat mengenai perancangan desain untuk template presentasi profil perusahaan bersama dengan supervisor melalui aplikasi *Whatsapp* sebagai media komunikasinya. *Brief* tersebut berisi konten kreatif yang akan dirancang, aset visual, referensi *background* yang ingin digunakan, dan tema warna yang diinginkan untuk setiap desain. Selain itu, penulis juga melakukan briefing mengenai asset-aset yang akan digunakan berdasarkan elemen-elemen yang ada di Canva. Canva dipilih sebagai alat desain karena fleksibilitasnya serta kemudahan dalam berbagi dan mengedit file oleh tim non-desainer di perusahaan. Desain difokuskan pada tampilan yang bersih, terstruktur, dan mudah digunakan oleh berbagai divisi tanpa memerlukan keterampilan desain lanjutan. Pemilihan palet warna yang terdiri dari hijau, biru, dan oranye menciptakan nuansa segar dan modern, sekaligus tetap menjaga kesan korporat yang formal. Sementara itu, penggunaan tipografi *sans-serif* yang sederhana namun tegas dipilih untuk menjaga keterbacaan serta menciptakan kesan visual yang rapi.

Penulis kemudian mencari referensi sesuai dengan brief yang telah diberikan oleh supervisor.



Gambar 3.25 Referensi Desain Power Point

Tipografi yang digunakan untuk perancangan ini menggunakan font *Open Sans & Inter*.



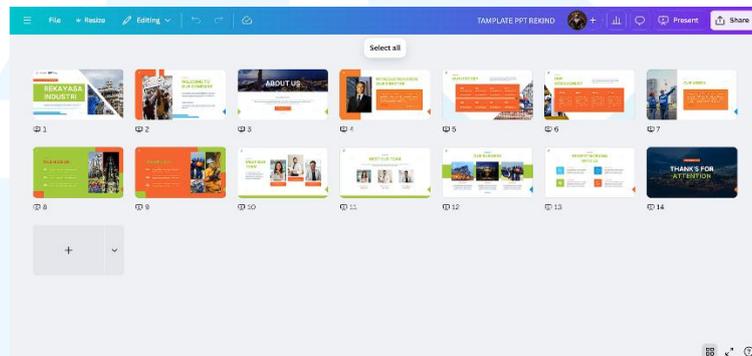
Gambar 3.26 Asset Foto Rekayasa Industry

Setelah itu, penulis melakukan tahap berikutnya yaitu mencari dan mendapatkan asset-asset yang akan digunakan dalam proses perancangan desain template presentasi profil perusahaan. Di sini penulis menggunakan asset yang di berikan oleh supervisor yang berada di google drive perusahaan.



Gambar 3.27 Proses Memasukan Warna Dasar Power Point

Penulis kemudian melakukan perancangan desain presentasi profil perusahaan pada *software* Canva dengan ukuran presentasi pada umumnya yaitu 1920px X 1080px. Desain difokuskan pada tampilan yang bersih, terstruktur, dan mudah digunakan oleh berbagai divisi tanpa memerlukan keterampilan desain lanjutan.



Gambar 3.28 Desain Akhir Power Point Rekind

Pemilihan palet warna yang terdiri dari hijau, biru, dan oranye menciptakan nuansa segar dan modern, sekaligus tetap menjaga kesan korporat yang formal. Sementara itu, penggunaan tipografi sans-serif yang sederhana namun tegas dipilih untuk menjaga keterbacaan serta menciptakan kesan visual yang rapi.

Setelah mengerjakan seluruh desain, penulis melakukan asistensi kepada supervisor untuk mengecek hasil desain yang telah di rancang oleh penulis melalui aplikasi *Whatsapp*. Penulis mendapatkan revisi dan masukan pada beberapa bagian yang ada di dalam presentasi seperti tata letak dan gaya desainnya.



Gambar 3.29 Desain Power Point yang Direvisi

Kemudian penulis segera melakukan revisi untuk mengganti bagian “*Introduction from Our Director*” yang menjadi satu orang saja dari tiga orang dan mengganti bentuk desain menjadi lebih minimalis.



Gambar 3.30 Desain Power Point yang Sudah Direvisi

Lalu pada bagian “*Meet Our Team*” penulis sedikit mengubah desain menjadi sedikit lebih menarik dan *stylish*.

Setelah melakukan revisi, penulis memberikan hasil desain yang telah direvisi kepada Supervisor untuk mengecek keseluruhan desain presentasi.



Gambar 3.31 Hasil Akhir Desain Power Point Rekind

Setelah desain-desain tersebut di review dan di setuju oleh Supervisor, penulis mengirimkan hasil akhir dari desain template presentasi tersebut kepada supervisor.

3.3.2.4 Buletin REKIND

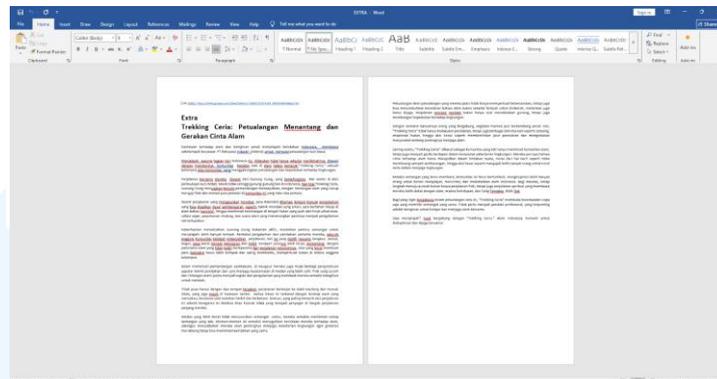
Dalam proyek ini, penulis bersama mentor magang mendiskusikan perencanaan dan perancangan layout buletin digital yang berisi dokumentasi kegiatan karyawan PT Rekayasa Industri. Buletin ini dirancang menyerupai majalah digital sebagai media publikasi internal perusahaan yang menampilkan berbagai aktivitas yang telah dilaksanakan oleh para karyawan.



Gambar 3.32 Referensi Buletin

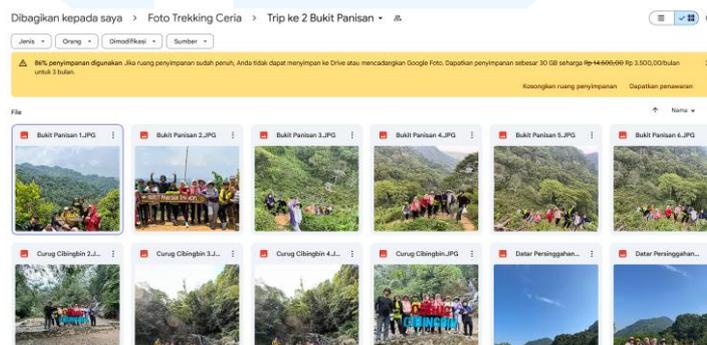
Sebagai langkah awal, mentor memberikan penulis referensi berupa tautan ke sebuah situs web yang memuat arsip buletin digital yang pernah dibuat oleh tim divisi sebelumnya. Referensi ini menjadi dasar

pemahaman penulis terhadap gaya visual, struktur layout, dan tone desain yang diharapkan dalam buletin yang akan saya rancang.



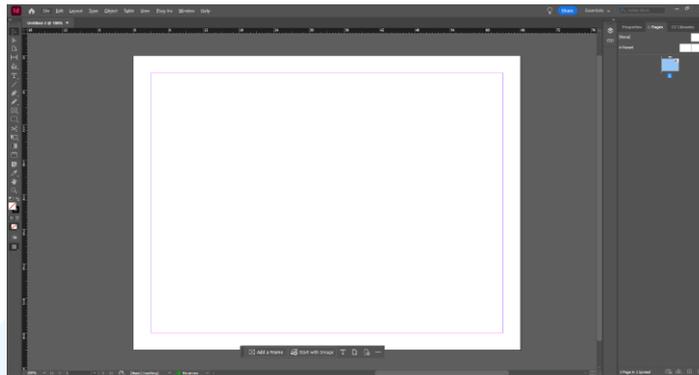
Gambar 3.33 Teks Narasi Buletin

Setelah memahami referensi yang diberikan, penulis menerima dokumen berisi daftar judul dan konten naratif dari setiap kegiatan yang akan dimuat dalam buletin. Dokumen tersebut menjadi acuan utama dalam proses penyusunan isi halaman buletin.



Gambar 3.34 Aset Foto Dokumentasi

Selain itu, penulis juga diberikan akses ke Google Drive yang berisi kumpulan foto dokumentasi dari kegiatan karyawan. Foto-foto tersebut kemudian penulis kurasi dan seleksi berdasarkan relevansi serta kualitas visual untuk ditempatkan dalam halaman buletin.



Gambar 3.35 Artboard Adobe Indesign

Dalam proses eksekusi desain, penulis menggunakan aplikasi Adobe InDesign sebagai perangkat utama. Ukuran artboard yang penulis gunakan adalah A3 lanskap, dengan pertimbangan bahwa setiap lembarnya dapat dibagi menjadi dua halaman A4 saat dicetak maupun ditampilkan dalam bentuk digital.



Gambar 3.36 Proses Desain Buletin

Tahapan berikutnya adalah penyusunan layout yang menggabungkan elemen teks dan visual (foto dokumentasi) ke dalam struktur buletin yang komunikatif dan menarik secara estetika. Fokus utama penulis adalah menjaga konsistensi visual, keseimbangan layout, serta mengoptimalkan ruang baca agar informasi dapat diserap dengan mudah oleh pembaca.

Setelah menyelesaikan rancangan awal, penulis menyerahkan desain kepada mentor untuk ditinjau. Dari hasil asistensi, penulis menerima masukan untuk melakukan revisi terhadap salah satu halaman buletin. Hal ini dikarenakan terdapat elemen desain yang dinilai kurang selaras dengan karakter visual buletin-buletin sebelumnya yang telah diproduksi oleh tim divisi.



Gambar 3.37 Revisi Hasil Desain Buletin

Revisi dilakukan dengan menyesuaikan komposisi, tipografi, serta tata letak gambar agar lebih konsisten dengan standar desain yang telah ditetapkan perusahaan. Proses revisi ini juga menjadi pengalaman penting dalam memahami pentingnya kohesi visual dalam media terbitan berkala perusahaan.



Gambar 3.38 Hasil Akhir Desain Buletin

Setelah revisi diselesaikan dan hasil akhir kembali dikonsultasikan kepada mentor magang, desain buletin dinyatakan telah sesuai dengan harapan. File final kemudian penulis serahkan kepada mentor sebagai bentuk penyelesaian tugas desain buletin ini.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Dalam proses produksi, penulis bersama tim menghadapi berbagai tantangan yang tak terhindarkan selama pelaksanaan kegiatan. Beragam hambatan tersebut menjadi bagian dari dinamika kerja yang menuntut penyesuaian, komunikasi yang efektif, serta kemampuan untuk tetap fleksibel dalam kondisi yang berubah-ubah. Meski sempat memengaruhi ritme kerja, setiap kendala yang muncul justru mendorong tim untuk berpikir kritis dan menemukan solusi terbaik yang dapat

diterapkan secara praktis. Pengalaman ini menjadi pembelajaran berharga bagi penulis dalam memahami pentingnya problem solving dalam lingkungan kerja profesional.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Salah satu kendala yang dihadapi penulis selama menjalani program magang di PT Rekayasa Industri (REKIND) adalah keterbatasan dalam eksplorasi gaya desain visual. Secara umum, perusahaan telah memiliki pedoman desain yang sudah digunakan secara konsisten dalam berbagai kebutuhan komunikasi visual, baik untuk keperluan internal maupun eksternal. Namun, gaya visual yang diterapkan cenderung bersifat konservatif—mengusung pendekatan desain yang terkesan formal, kaku, dan kurang mengikuti perkembangan tren desain kekinian. Hal ini dapat menjadi hambatan tersendiri bagi desainer muda, termasuk penulis, dalam menyalurkan kreativitas dan memperkenalkan pendekatan visual yang lebih segar serta relevan dengan preferensi audiens saat ini.

Meskipun penulis memahami pentingnya menjaga konsistensi identitas visual perusahaan, tetap ada keinginan besar untuk membawa perspektif baru yang lebih dinamis, komunikatif, dan adaptif terhadap perkembangan desain kontemporer. Ketika ide-ide desain yang lebih modern diajukan, penulis sering kali harus menyesuaikan kembali dengan sistem visual yang sudah ada, sehingga inovasi yang ditawarkan tidak dapat direalisasikan secara optimal.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Penulis menyarankan adanya ruang diskusi atau forum kreatif antara tim desain internal dan pihak manajerial perusahaan. Melalui forum ini, desainer dapat menyampaikan ide-ide baru serta tren visual terkini yang berpotensi memperkuat daya tarik komunikasi perusahaan tanpa mengabaikan konsistensi identitas merek. Proses ini juga dapat menjadi jembatan antara kebutuhan perusahaan akan stabilitas visual dengan potensi inovasi yang dapat memberikan nilai tambah secara estetika maupun strategis.