

BAB III

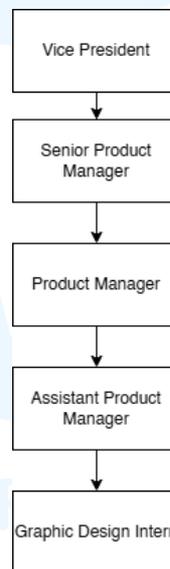
PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama periode magang yang dilaksanakan di PT Bank Mandiri (Persero) Tbk, terdapat hierarki untuk saling berkoordinasi terhadap proyek yang akan dijalankan dari mulai atasan hingga penulis yang sedang magang.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Penulis menjadi peran magang di PT Bank Mandiri (Persero) Tbk sebagai *Intern Graphic Design* selama program magang berlangsung dari 17 Februari 2025 hingga 17 Agustus 2025 atau selama 6 bulan. Dalam periode magang ini, penulis ditempatkan di divisi *Transaction xxxx* yang memiliki peran penting karena melakukan desain khusus untuk kartu *e-Money*. Selama periode magang berlangsung, penulis mendapatkan tugas dari *Assistant Product Manager*.

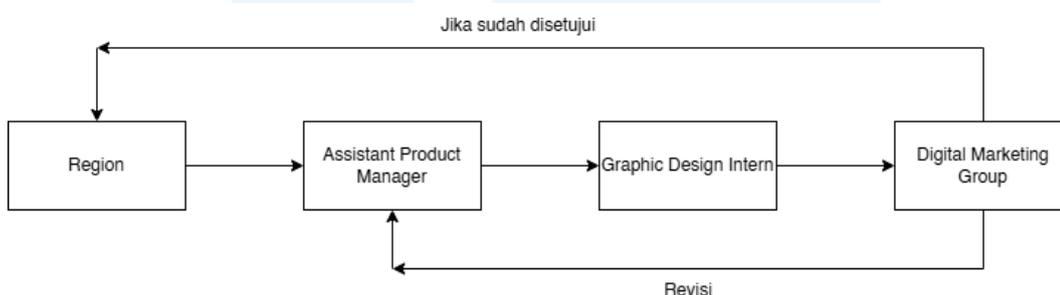


Gambar 3.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Dalam kedudukan pelaksanaan magang *Vice President* adalah posisi yang tertinggi dan *Vice President* bertujuan untuk mengarahkan strategi utama secara keseluruhan yang dilanjutkan hingga peserta magang.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama masa periode magang, penulis mendapatkan arahan dari *Assistant Product Manager* untuk mengerjakan kerjaan yang diberikan. Penulis melakukan komunikasi melalui Telegram untuk berkoordinasi tentang pekerjaan atau proyek yang diberikan. Setelah selesai mengerjakan pekerjaan yang diberikan oleh *supervisor*, yaitu *Assistant Product Manager* hasil akan dievaluasi atau di *review* dan jika harus melakukan revisi maka penulis akan diberikan arahan berikutnya.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

Setelah semua desain sudah selesai, *supervisor* akan memberikan hasil desain kepada DGM atau *Digital Marketing Group* setelah itu jika desain sudah disetujui maka DGM akan mengirim desain ke *Region*. Jika terjadi revisi maka DGM akan mengirim *feedback* kepada *Assistant Product Manager* lalu diberikan kepada peserta magang.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama menjalani magang di PT Bank Mandiri Tbk sebagai *Designer Intern*, penulis memperoleh wawasan baru mengenai industri perbankan, alur kerja, serta desain yang digunakan untuk kebutuhan tiap divisi. Selama magang penulis terlibat dalam proyek-proyek internal maupun eksternal dari berbagai divisi.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	17-24 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Shinchon - BMRI - Kementrian Sulawesi Selatan 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>E-Money</i> dan merancang set box untuk <i>E-Money</i> Shinchon

		<ul style="list-style-type: none"> - Enchanting Valley 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat kartu <i>E-Money</i> dengan karakter-karakter anggota BMRI - Membuat <i>E-Money</i> untuk Kementrian Sulsel - Membuat <i>e-Money</i> untuk acara festival Enchanting Valley
2	25-28 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Graha - Villagio - Shinchon 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat id card dan <i>e-Money</i> untuk Graha Indonesia - Membuat kartu <i>e-Money</i> untuk Villagio - Melakukan revisi <i>set box</i> Shinchon
3	3-11 Maret 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Tahilalats - Es Coklat - IBL 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>key visual</i> dan Instagram <i>feeds</i> untuk Tahilalats Ramadhan - Membuat <i>e-Money</i> untuk Es Coklat - Membuat <i>key visual</i> untuk IBL Indonesia
4	12-28 Maret 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Barbie - MERCY 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>e-Money</i>, <i>packaging</i>, dan <i>key visual</i> Barbie - Membuat <i>e-Money</i> untuk Mercy dengan desain mobil Maybach HRM - Membuat <i>e-Money</i> untuk Mercy dengan desain mobil C63 HRM
5	31-8 April 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Karate Kid - Always With you - Shinchon 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat e-Money Karate Kid - Membuat e-Money Aktor Drama Korea Collab bersama Mandiri - Menyelesaikan Revisi terakhir
6	9-14 April 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Karate Kid e-Money - Easter 	<ul style="list-style-type: none"> - Menyelesaikan e-Money Karate kid - Membuat e-Money untuk Easter

7	16-23 April	<ul style="list-style-type: none"> - BeWize - Ayo Pramuka Kwarnas - Workshop Merchant 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat e-Money untuk Bewize - Membuat e-Money untuk Pramuka - Membuat e-Money untuk kebutuhan Merchant
8	24-29 April	<ul style="list-style-type: none"> - Karate Kid - FC - Orchid 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat Starterpack Karate Kid - Membuat kartu e-Money untuk grup FC - Membuat custom e-Money Orchid
9	2-10 May	<ul style="list-style-type: none"> - De Braga - Barbie 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat kartu e-Money untuk De Braga - Membuat e-Money Barbie
10	11-15 May	<ul style="list-style-type: none"> - Packing 	<ul style="list-style-type: none"> - Packing kartu serta mengirim kepada pusat, dan terjun langsung ke pusat pencetakan e-Money
11	16-23 May	<ul style="list-style-type: none"> - Karate Kid - Bank Jombang 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat Motion Graphic Karate Kid - Membuat e-Money untuk Bank Jombang

Tabel diatas merupakan rangkuman kontribusi dari penulis selama magang di PT Bank Mandiri (Persero) Tbk. Setiap proyek yang diberikan dikerjakan oleh penulis dengan tanggung jawab dan memberikan kebutuhan visual yang diperlukan. Pengalaman ini membuat penulis menjadi paham strategi desain yang dibutuhkan oleh PT Bank Mandiri (Persero) Tbk.

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama menjadi peserta magang di PT Bank Mandiri (Persero) Tbk, penulis terlibat dalam berbagai proyek termasuk *e-Money*. Penulis mempunyai *jobdesk*, yaitu desain *e-Money*, *set box*, *key visual*, dan *packaging*. Jika proyek tersebut telah selesai melalui revisi kepada *supervisor* dan perusahaan yang melakukan kolaborasi dengan Mandiri akan diunggah di sosial media Mandiri serta kartu *e-Money* dan *set box* akan diluncurkan. Penulis juga mengerjakan desain

untuk instagram *feeds* Mandiri dan desain *banner*, penulis membuat desain untuk perusahaan dengan mengikuti *style* desain perusahaan.

Segala karya yang dibuat oleh peserta magang wajib untuk diberikan kepada *Digital Marketing* atau DGM, bertujuan agar karya direview dan disesuaikan pada *guideline* Bank Mandiri yang sudah tersedia serta agar karya terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan. Oleh karena itu setelah peserta magang menyelesaikan karya dan dikirim kepada *supervisor*, hasil karya akan diserahkan kepada DGM untuk disesuaikan kembali tapi tetap menggunakan karya dari peserta magang. Kecuali karya yang akan dipresentasikan, karena karya akan digunakan untuk kepentingan divisi tidak untuk nasabah atau dijual.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Penulis ditugaskan pertama kali untuk melakukan desain *set box* Shinchan dengan diperjelas menggunakan *mockup packaging* untuk memperlihatkan dengan detail hasil jadi *set box* tersebut. Tujuan dari *set box* untuk memperlengkap serta mendukung promosi kartu *e-Money* Shinchan. Penulis mendapatkan aset-aset dari Studio Shinchan yang bernama Animation Int'l yang diberikan oleh *supervisor* untuk penulis agar dapat melakukan desain pada *set box* yang akan dibuat.

Penulis menggunakan Telegram untuk berkomunikasi dan mengirim *file* kepada *supervisor*. Pada tahap ini *supervisor* mengirim aset Shinchan pada Telegram dan melakukan briefing dengan tatap muka dengan tema yang “Fun & Snack box” tapi jangan sampai audens menganggap *set box* tersebut adalah snack beneran akan tetapi *set box* tersebut berisi kartu *e-Money* dan *supervisor* memberikan kesempatan kepada penulis untuk desain *set box* Shinchan secara kreatif dengan aset-aset yang telah diberikan oleh *supervisor*.

Penulis menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop untuk mengeksekusi desain yang akan dibuat. Penggunaan Adobe Ilustrator dengan untuk memilih dan mengambil aset yang telah diberikan yang akan dipindahkan ke Adobe Photoshop untuk menyesuaikan desain serta komposisi pada *packaging* yang ada pada Adobe Photoshop. Aset yang diberikan tidak dapat diperlihatkan, karena aset yang diberikan terlalu banyak serta sudah

adanya perjanjian yang tidak diperbolehkan untuk memperlihatkan aset lainnya yang tidak terpakai.

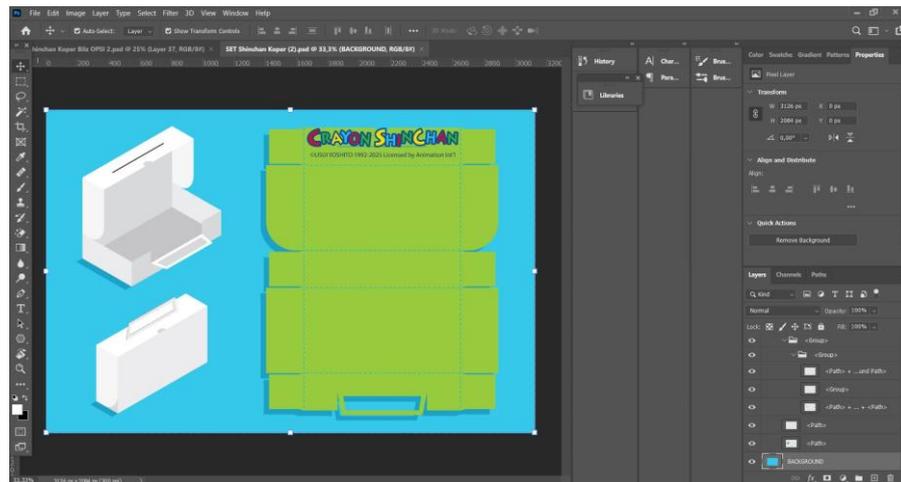
Desain *packaging* harus berupa seperti koper yang diberikan oleh *supervisor*. Sehingga penulis mencari referensi *packaging suitcase* untuk menjadi inspirasi penulis dalam melakukan desain *packaging* Shinchuan.



Gambar 3.3 Referensi *Packaging Suitcase*

Penulis menggunakan referensi *packaging suitcase* untuk menjadi inspirasi penulis agar mendapatkan *packaging* yang serupa dengan referensi diatas. Setelah itu penulis pun mendapatkan *packaging* kotak yang serupa bentuknya dengan koper. *Supervisor* pun menyetujui *packaging* yang digunakan oleh penulis untuk memperlengkap desain *packaging* Shinchuan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.4 Aset *Packaging*

Penulis menggunakan aset *packaging* yang telah disetujui oleh *supervisor* dan penulis diberikan kesempatan untuk melakukan desain sekreatif mungkin oleh penulis. Penggunaan warna pertama, yaitu hijau yang didapatkan berasal dari *color pallete font* “Crayon Shinchan” yang terdiri dari warna merah, hijau, kuning, dan biru. Setelah mendapatkan semua arahan dari *supervisor*, penulis mulai mengeksplor pada desain dengan menggunakan aset yang telah ada.



Gambar 3.5 Referensi

Penulis menggunakan *moodboard* jejepangan untuk membantu penulis mendapatkan inspirasi untuk mengerjakan tugas desain yang diberikan. Penyusunan karakter Shinchan terinspirasi dari susunan karakter *Power Rangers* serta nuansa jejepangan dan cip cemilan memberikan inspirasi kepada penulis untuk menjadi ornament *background* pada *packaging* koper Shinchan.

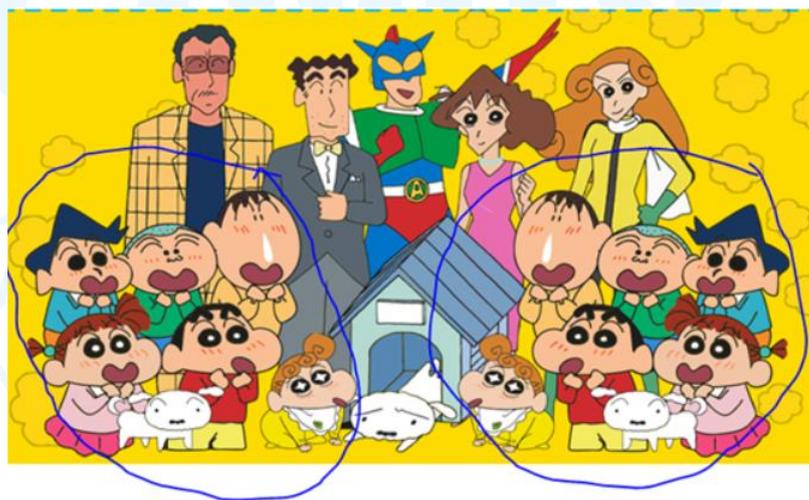
Penulis akhirnya melakukan desain terhadap *packaging* dengan melakukan tata letak karakter Shinchan, warna, dan sisi setiap *packaging*.

Penulis pun melakukan revisi terhadap tata letak karakter yang dibuat oleh penulis, karena karakter Shichan ternyata tidak boleh di duplikat dan di mirror. Penulis melakukan *layouting* pada *set box* dan penulis memilih warna kuning karena mengikuti arahan dari *supervisor* yang mengharuskan bertema “Fun & Family”. Kuning menjadi salah satu warna yang cocok dan diterima oleh *supervisor* daripada warna lainnya.



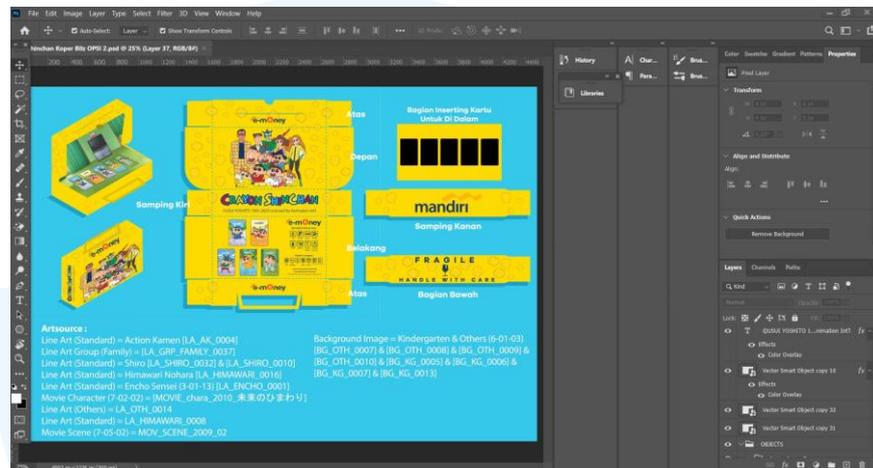
Gambar 3.6 Asistensi *Set Box* Shichan

Dapat dilihat bahwa karakter utama diatas ada beberapa karakter yang dimirror dan diduplikat. Hal tersebut dibuat oleh penulis bertujuan untuk meramaikan karakter pada kotak *packaging* dan penulis tidak tahu bahwa karakter tidak boleh dimirror dan diduplikat. Sehingga *supervisor* pun memberitahu penulis untuk melakukan revisi sebelum dikirim kepada Animation Inl’.



Gambar 3.7 Revisi dari Supervisor

Lingkaran pada dua kelompok karakter dilakukan oleh *supervisor* dan diberikan kepada penulis agar penulis dapat lebih mudah untuk melakukan revisi dan segera mengirim hasil revisian kembali ke *supervisor*.



Gambar 3.8 Hasil *Set Box*

Penulis memberikan penjelasan lengkap kode aset yang dipakai dan desain sisi kiri dan kanan dari *box packaging*. Penulis menambahkan desain untuk peletakan kartu *e-Money* Shichan dan menambahkan peringatan “Fragile” agar *set box* tidak diletakkan dengan keras. Peletakan serta komposisi, warna, desain, *background*, dan penambahan info lainnya seperti desain bagian kiri kanan dan bawah yang dibuat oleh penulis membuat *supervisor* menerima desain dan akhirnya mendapatkan persetujuan dari pihak Animation Int’l. Setelah desain selesai dan di setujui oleh kedua pihak, yaitu *supervisor* dan Animation Int’l. *e-Money* dan *set box* Shichan mulai akan diproduksi dan akan dijual kepada nasabah.

Setelah selesai mengerjakan desain *set box*, penulis mengirim *file* hasil jadi kepada *supervisor* agar *set box* Shichan dapat dicetak dan diproduksi untuk diperjualbelikan.

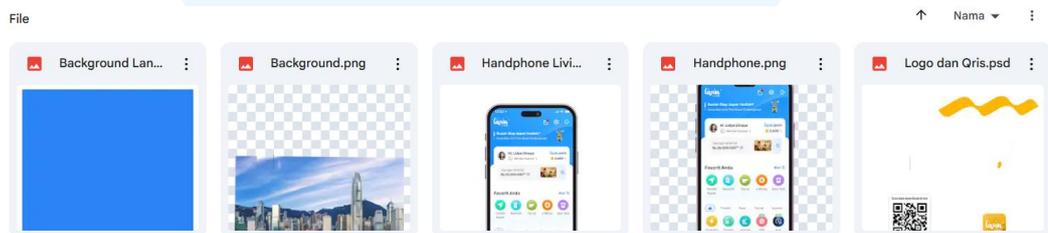
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selain proyek *e-Money* dan *set box* sebagai pekerjaan utama dalam magang. Penulis juga melakukan desain pada *banner* dan lainnya. Penulis mengerjakan desain lain untuk membantu divisi lain dan mendukung kegiatan lainnya. Berikut adalah pekerjaan tambahan yang dikerjakan oleh penulis:

3.3.2.1 Proyek *Roll Banner* Mandiri

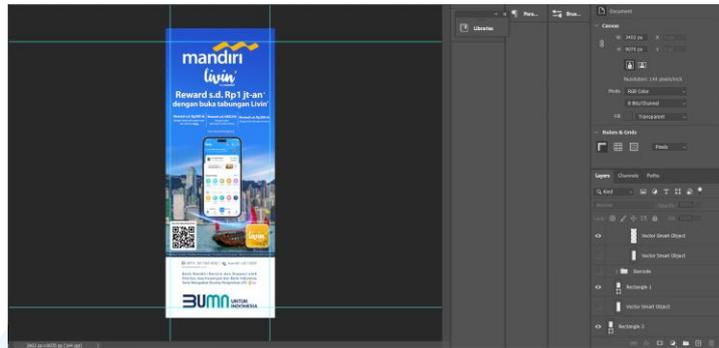
Dalam proyek ini, penulis terlibat dalam desain *roll banner* yang dibutuhkan untuk mempromosikan buka tabungan di Mandiri akan mendapatkan hadiah sebesar Rp1.000.000. Brief yang diberikan melalui Telegram dengan aset logo, *font*, *handphone*, dan *background* yang diberikan. Hierarki yang digunakan pada desain tersebut membuat audiens membaca informasi dari atas hingga bawah dengan menggunakan *font* yang berbeda-beda ukuran. *Font* atas besar hingga font informasi dibawah menjadi kecil, hal tersebut bertujuan agar audiens membaca informasi dari atas hingga bawah.

Penulis mendapatkan *brief* dari *supervisor* dan diberikan aset melalui *Google Drive*, sehingga penulis mengerjakan desain dengan mengikuti arahan dari *supervisor*.



Gambar 3.9 Aset *Google Drive*

Penulis diberikan arahan dengan menggunakan 3402 x 9070 px, sehingga penulis menggunakan *singlecolumn grid* bertujuan untuk memberikan hierarki yang ada pada desain dan mempermudah nasabah atau audiens untuk melihat desain dari atas hingga ke bawah. Sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat berhasil kepada nasabah atau audiens.



Gambar 3.10 Asistensi Hasil

Penulis melakukan asistensi kepada *supervisor* untuk mengetahui bahwa desain sudah mengikuti brief dan *guideline*. Setelah melakukan asistensi penulis disuruh untuk menambah beberapa hal seperti *rectangle* pada penjelasan dibawah “Reward s.d. Rp 1Jt-an dengan buka Tabungan Livin’”. Lalu penulis juga mengecilkan logo Livin’ pada bawah kanan menjadi agak kecil.



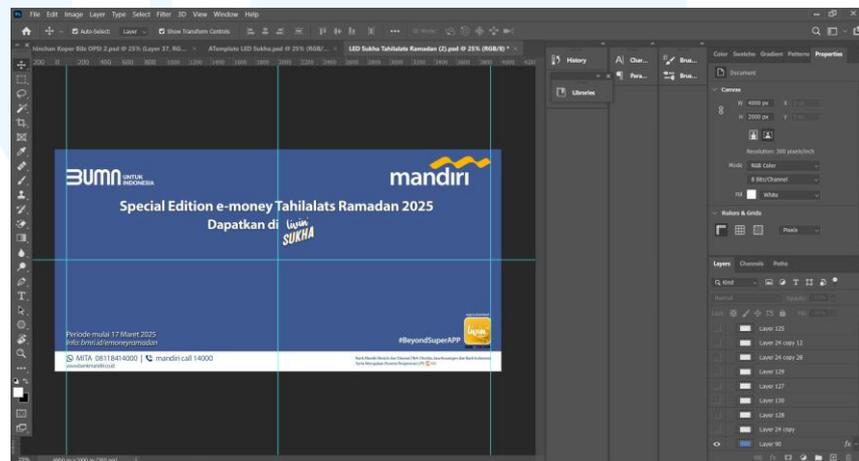
Gambar 3. 11 Roll Banner Mandiri Livin’

Penulis mengikuti arahan dari *supervisor* dengan menambahkan *recangle* pada penjelasan dibawah *text* dan mengecilkan logo Livin’. Desain pun siap untuk digunakan pada saat presentasi.

3.3.2.2 Proyek Tahilalat *Key Visual* dan *Instagram Feed*

Pada proyek ini penulis diperintahkan oleh atasan untuk membuat *key visual* dan *instagram feed* untuk Tahilalat Ramadhan. Langkah pertama yang diberikan, yaitu *brief* dan file-file yang berhubungan dengan Tahilalat Ramadhan.

Penulis dan *supervisor* menggunakan Telegram untuk berkomunikasi dan saling mengirim file atau kerjaan lainnya. *Supervisor* memberikan arahan kepada penulis untuk menyesuaikan pada template yang sudah ada, hal tersebut mempermudah penulis untuk mengeksekusi desain.



Gambar 3.12 *Template* Sukha

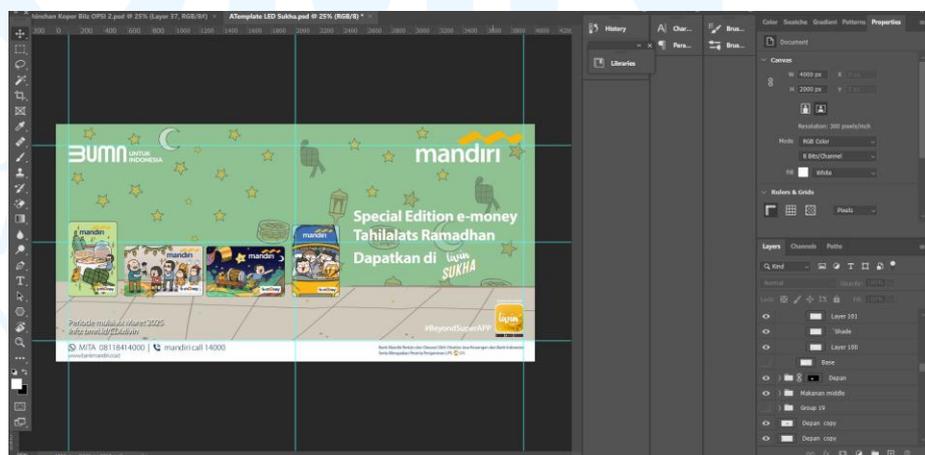
Penulis menggunakan kolaborasi e-Money Tahilalats Ramadhan 2024 sebagai referensi untuk Tahilalats Ramadhan 2025. Kolaborasi tersebut dijadikan acuan karena dinilai berhasil menarik perhatian masyarakat melalui visual yang unik dan relevan dengan suasana Ramadhan. Diharapkan, referensi ini dapat memberikan inspirasi dalam mengembangkan konsep yang lebih segar dan sesuai dengan tren untuk tahun berikutnya.



Gambar 3.13 Tahilalats Ramadhan 2024
 Sumber: <https://www.kabarbumn.com/trending...>

Penulis mendapatkan arahan dari *supervisor* dengan menggunakan referensi Tahilalats Ramadhan 2024 sebagai inspirasi penulis dalam mendesain *keyvisual* serta postingan Instagram Feeds. Dengan disediakan aset-aset yang diberikan oleh *supervisor*, penulis dapat mengerjakan *keyvisual* dan Instagram Feeds dengan benar.

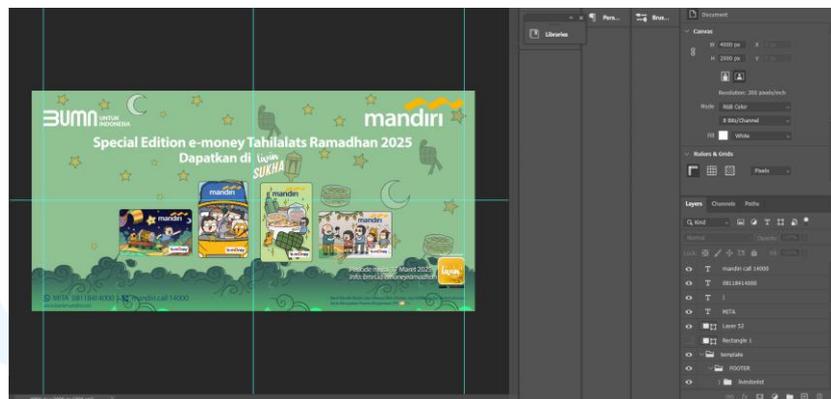
Template yang digunakan sudah ada dengan adanya logo BUMN, Mandiri, dan lainnya. Untuk penulisan “Special Edition e-money Tahilalats Ramadhan 2025 Dapatkan di Livin’ Sukha” diatur tata letaknya oleh penulis. Template Mandiri dengan warna biru akan diubah menjadi hijau yang bertujuan untuk menyesuaikan tema Ramadhan 2025.



Gambar 3.14 Hasil Jadi *Key visual* Tahilalats

Penulis memilih warna hijau agar satu tema dengan bulan Ramadhan yang sebagai warna utamanya adalah hijau. Penulis menambahkan ornament-ornamen seperti bintang, bulan, ketupat, dan lainnya yang berhubungan dengan Ramadhan dan sebagai pendukung desain yang telah dibuat agar orang yang melihat kepada *key visual* yang telah dibuat langsung mengetahui bahwa ini untuk Ramadhan 2025. Penulis meletakkan informasi pada bagian kanan bertujuan agar audiens dapat melihat desain *e-Money* Tahilalats Ramadhan 2025 yang sudah jadi dan dilanjutkan ke informasi disebelah kanan untuk membantu audiens yang ingin membeli kartu *e-Money* Tahilalats di aplikasi Mandiri bernama *Livin' Sukha*.

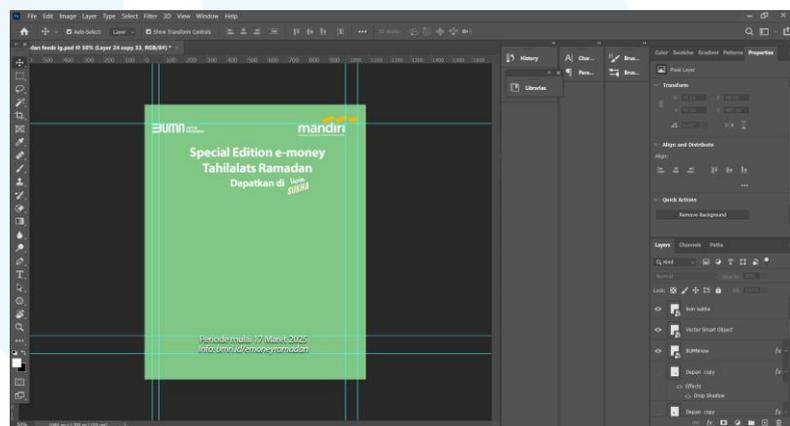
Lalu penulis melakukan revisi terhadap peletakan kartu hingga ornament berdasarkan permintaan dari *supervisor*. Permintaan tersebut berasal dari DGM dan akhirnya diberikan kepada *supervisor* untuk penulis ubah.



Gambar 3.15 Hasil Jadi *Keyvisual*

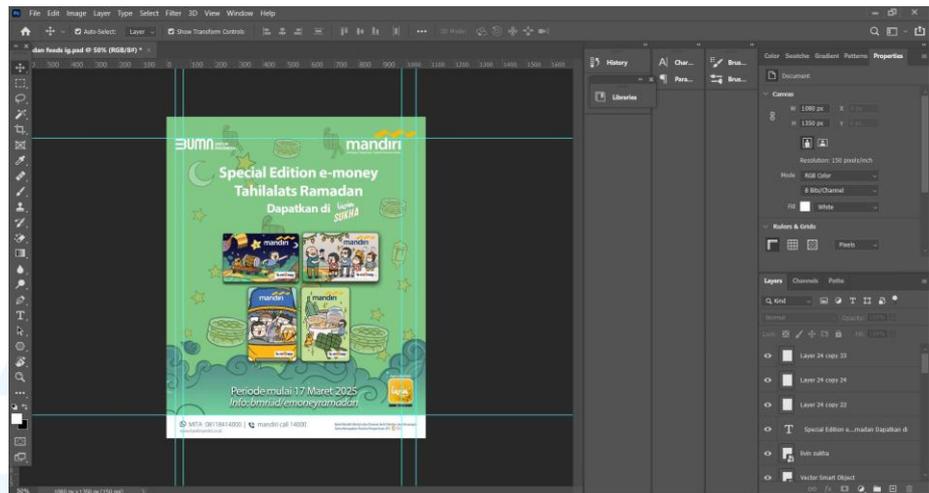
Setelah permintaan dipenuhi oleh penulis, penulis memberikan hasil jadi kepada *supervisor* setelah itu diberikan kepada DGM dan DGM akan melakukan review serta melakukan penyesuaian sesuai *guideline* Bank Mandiri hal tersebut bertujuan agar terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan, karena penulis hanya mengikuti intruksi dari *supervisor*.

Selanjutnya, penulis melakukan desain untuk Instagram feed dengan menggunakan ukuran 1080x1350px yang disesuaikan untuk Instagram feed. Ukuran ini dipilih karena merupakan salah satu format portrait yang paling optimal untuk tampilan di Instagram, sehingga konten dapat terlihat lebih maksimal di layar pengguna. Desain ini juga dirancang agar informatif dan menarik secara visual, sesuai dengan karakteristik dan nuansa Ramadhan yang diberikan.



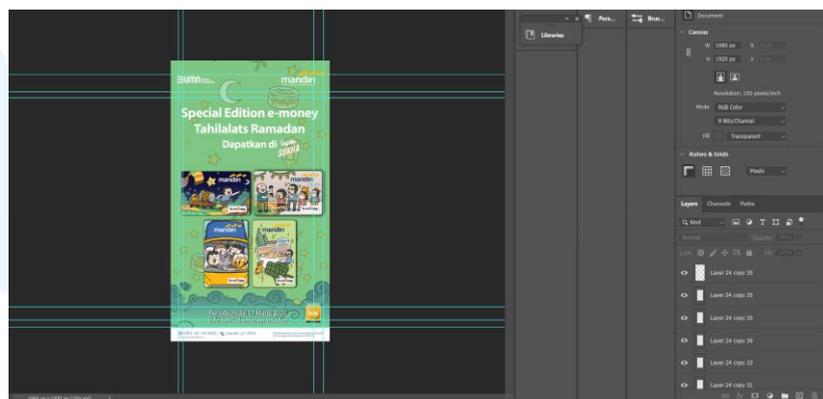
Gambar 3.16 Ukuran File 1080x1350px

Penulis menggunakan warna yang sama dengan hijau yang digunakan pada *key visual* sebelumnya dan meletakkan penyampaian utamanya “*Special Edition e-money Tahilalats Ramadhan, Dapatkan di Livin’ Sukha*” bertujuan agar audiens atau orang yang melihat langsung mengetahui jika ingin mendapatkan kartu *e-Money Tahilalats* ada di aplikasi Livin’ Sukha.



Gambar 3.17 Hasil Jadi Instagram Feed

Penulis meletakkan kartu yang ingin dijual pada bagian tengah dengan tujuan agar audiens setelah membaca informasi diatas langsung melihat katalog kartu yang dijual pada bulan Ramadhan 2025. Penulis menambahkan ornament-ornamen sebagai bahan pendukung untuk desain dan memberikan rumput untuk bawahnya. Lalu penulis membuat versi duplikatnya dengan ukuran 1080 x 1920px, penulis mengikuti arahan dari *supervisor* untuk membuat dalam ukuran yang telah ditentukan.



Gambar 3.18 Ukuran 1080 x 1920px

Setelah desain disetujui oleh supervisor dan DGM, hasil akhir dari desain tersebut kemudian diposting pada akun Instagram Mandiri, X Mandiri, dan beritaup2date. Proses unggah ini dilakukan sebagai bagian dari strategi komunikasi visual untuk memperkuat pesan kampanye

kepada audiens digital. Berikut adalah desain key visual yang telah diunggah pada akun X resmi Bank Mandiri.



Gambar 3.19 Akun X Bank Mandiri
Sumber: <https://x.com/bankmandiri/status...>

Pada postingan tersebut, diberikannya informasi lengkap mengenai pembelian *e-Money* Mandiri yang berkolaborasi dengan Tahilalat dapat dibeli pada aplikasi Livin' Sukha pada tanggal 17 Maret 2025. Lalu desain pun diposting dalam media sosial Bank Mandiri, yaitu Instagram yang diwakili oleh region 6.



Gambar 3.20 Postingan TahiLalats Instagram Feed

Sumber: https://www.instagram.com/tbr_region6...

Pada postingan pada sosial media Instagram Bank Mandiri, diberitahu bahwa Mandiri melakukan kolaborasi bersama Tahilalats dalam edisi *e-Money* yang bertema Ramadhan 2025. Diberitahukan bahwa *e-Money* tersebut bisa didapatkan pada aplikasi Mandiri, yaitu Livin' Sukha. Lalu *e-Money* Mandiri yang berkolaborasi dengan Tahilalats masuk kedalam *beritaup2date*. Berita tersebut memberitahu sekaligus memberikan promosi kepada Bank Mandiri.



Gambar 3.21 Berita kolaborasi Mandiri dan Tahilalats
Sumber: <https://www.beritaup2date.com/lifestyle...>

Pada berita tersebut, *beritaup2date* memberitahu bahwa Mandiri *e-Money* Tahilalats Ramadhan 2025 akan hadir 4 kartu *e-Money* dengan berbagai varian desain yang bertujuan untuk mengusung nuansa pada Ramadhan 2025. Pada informasi dalam berita tersebut juga memberitahu mengenai kegunaan dari *e-Money* yang dapat melakukan transaksi non-

tunai seperti pembayaran tol, transportasi umum, mrt, transaksi pada minimarket dan lainnya.

3.3.2.3 Proyek *e-Money Karate Kid: Legends*

Penulis diberikan tanggung jawab untuk membuat kartu *e-Money* Karate Kid yang film terbarunya akan segera tayang di bioskop. Penulis diberikan aset berupa file .psd yang berisikan ornament dan elemen desain lainnya yang dapat diambil dan dikreasikan oleh penulis. Penulis bekerja sama dengan senior desain bernama Samuel sehingga mempercepat dan mempermudah desain selesai karena film Karate Kid akan segera tayang di bioskop. Penulis mendapatkan *jobdesk* membuat 3 kartu *e-Money*, *straterpack*, dan *key visual*. Sedangkan senior desain mendapatkan sisanya.



Gambar 3.22 Aset .psd poster Karate Kid

Poster Karate Kid yang diberikan sebagai aset, penulis diperbolehkan mengambil karakter dan *background* yang dapat dikreasikan sekreatif mungkin oleh penulis. Aset yang diberikan berupa file poster yang telah jadi, dalam file tersebut penulis diarahkan untuk mengambil aset dari dalam file tersebut. Sehingga secara kasar penulis merombak poster tersebut untuk mengambil aset yang dibutuhkan seperti karakter, background, dan lainnya.



Gambar 3.23 Aset Karakter Karate Kid

Penulis juga diberikan beberapa pilihan gaya karakter yang berbeda agar dapat dikreasikan oleh penulis. Terdapat beberapa aset lainnya yang dapat digunakan untuk penulis melakukan desain pada kartu *e-Money* yang dibutuhkan. Penulis menyesuaikan aset yang telah diberikan dan dimasukkan pada template *e-Money* portrait yang biasa digunakan.



Gambar 3.24 Template *e-Money* Portrait

Penulis pun menyesuaikan desain kedalam template *e-Money* yang dibutuhkan oleh *supervisor*. Dalam proses berlangsung penulis menggunakan warna gradient kuning ke jingga. Hal tersebut dapat terjadi karena penulis mendapatkan inspirasi dari melihat *background* poster yang diberikan, terdapat sinar ditengah pertempuran yang seperti warna gradient kuning ke jingga.



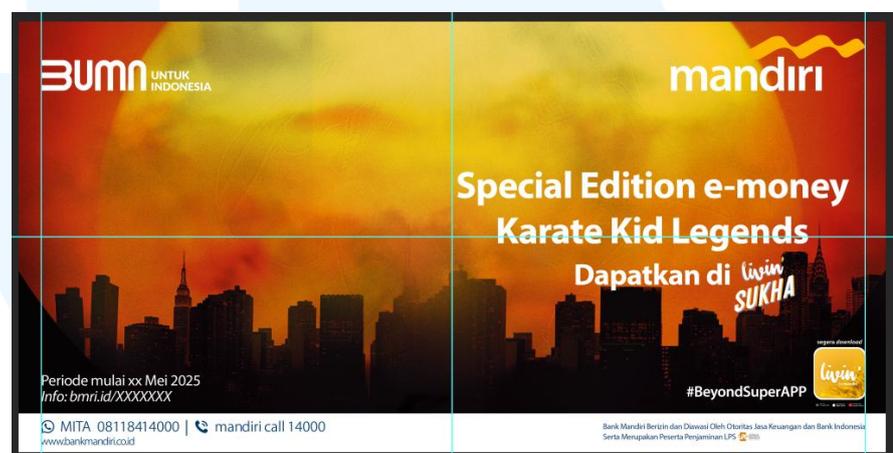
Gambar 3.25 Proses Kartu *e-Money* Ben Wang 1

Selanjutnya penulis tetap menggunakan tone warna yang sama akan tetapi dengan karakter yang berbeda gaya beladiri. Perbedaan karakter dalam kartu *e-Money* tidak merubah warna dan efek lainnya. Penulis memberikan opsi kartu *e-Money* dengan berbeda karakter untuk menjadi pilihan kepada Sony karakter mana yang lebih baik untuk dicetak.



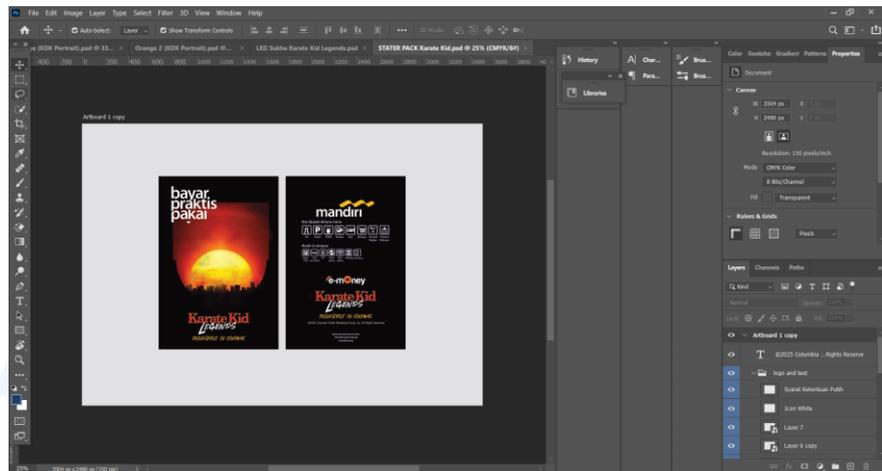
Gambar 3.26 Proses Kartu *e-Money* Ben Wang 2

Setelah selesai membuat kartu *e-Money* dan direview oleh Sony, selanjutnya penulis mulai membuat *key visual* untuk berjaga-jaga jika DGM akan meminta *key visual* untuk *e-Money* Karate Kid yang akan diposting pada media sosial Bank Mandiri. *Key visual* yang dibuat tetap menggunakan elemen dari aset yang telah diberikan. Hal ini bertujuan untuk tetap mempertahankan *style* dan elemen-elemen yang ada pada desain sebelumnya.



Gambar 3.27 Keyvisual Karate Kid

Selanjutnya penulis membuat *starterpack* untuk kartu *e-Money* yang akan diperjualbelikan pada saat film Karate Kid: Legends rilis. *Starterpack* ini bertujuan untuk memberikan sebuah *opening* pada sosial media kepada nasabah mengenai rilisnya kartu *e-Money* Karate Kid yang akan dirilis. *Starterpack* pun digunakan untuk menempel kartu *e-Money* yang dipesan oleh nasabah, sehingga jika nasabah memesan kartu *e-Money* Karate Kid, nasabah juga akan mendapatkan *starterpack* dari Mandiri.



Gambar 3.28 Starterpack e-Money

Setelah menyelesaikan desain *e-Money*, penulis memberikan hasil jadi desain pada *supervisor* setelah itu *supervisor* akan memberikannya kepada Sony dan akan diberikan review. Setelah penulis telah memberikan hasil desain dan direview oleh *supervisor* terlebih dahulu, setelah itu penulis dan *supervisor* menunggu respon dan review dari Sony dengan file berupa PDF. Setelah itu Sony memberikan file pdf berupa review yang dilakukan oleh Sony.



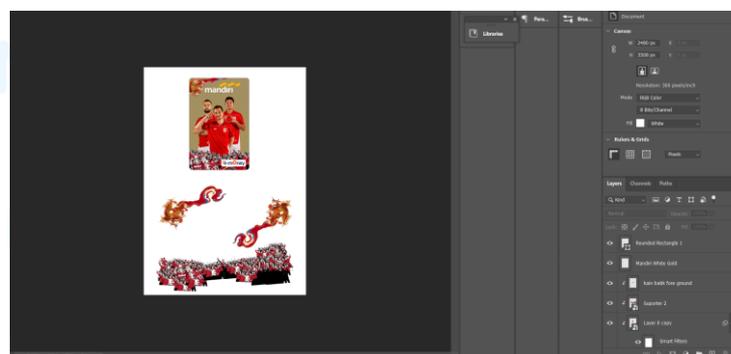


Gambar 3.29 *Feedback* dari Sony

Desain yang dibuat oleh penulis mendapatkan *approval* dan sedikit tambahan harus melakukan 'translate Bahasa Indonesia ke English. Akan tetapi hal tersebut tidak dapat dibuat karena berdasarkan *guideline* Bank Mandiri harus menggunakan Bahasa Indonesia. Setelah memberikan alasan seperti itu, desain pun diterima dan siap untuk diperjualbelikan pada saat film Karate Kid: Legend tayang di bioskop.

3.3.2.4 Key Visual Timnas Indonesia

Pada kesempatan ini, penulis diberikan tanggung jawab untuk membuat key visual untuk kartu edisi spesial Timnas Indonesia. Proses pembuatan dimulai dengan arahan dari supervisor untuk memanfaatkan aset-aset visual yang sudah terdapat pada desain kartu Timnas. Tujuannya adalah agar visual yang dibuat tetap konsisten dan selaras dengan identitas kartu.



Gambar 3.30 Aset Timnas Indonesia

Penulis kemudian mengekstrak ornamen-ornamen seperti elemen grafis dan ilustrasi dari desain kartu untuk digunakan dalam komposisi key visual. Ukuran dokumen kerja yang digunakan adalah 4000 x 2000 piksel, mengikuti standar ukuran dari *key visual* sebelumnya. Hal ini bertujuan agar hasil akhirnya dapat langsung disesuaikan untuk berbagai kebutuhan media promosi.



Gambar 3.31 Ukuran 4000 x 2000px

Selanjutnya, penulis menggunakan warna latar belakang yang senada dengan kartu Timnas untuk menjaga keseragaman desain. Proses layout dilakukan dengan menyesuaikan posisi elemen agar visual mudah dibaca dan menarik perhatian nasabah. Penempatan logo, teks promosi, serta elemen pendukung lainnya disusun agar tetap informatif dan sesuai dengan kaidah desain visual yang baik.



Gambar 3.32 Hasil Jadi *Key visual* Timnas Indonesia

Setelah penulis selesai mengerjakan *key visual* sesuai arahan dari supervisor, file desain tersebut kemudian diserahkan kembali kepada supervisor. Supervisor selanjutnya akan mengirimkan file tersebut kepada DGM untuk dilakukan proses review dan penyesuaian dengan guideline yang sudah ditetapkan sebelumnya. Dalam proses review ini, DGM memiliki wewenang penuh untuk mengubah layout atau elemen desain yang telah dibuat oleh penulis demi memastikan kesesuaian dengan standar perusahaan.



Gambar 3.33 Post X Mandiri
Sumber: <https://x.com/bankmandiri...>

Key visual kemudian diposting pada akun X resmi Bank Mandiri sebagai bagian dari publikasi konten kampanye. Terlihat bahwa beberapa ornamen dalam desain telah digantikan oleh DGM dengan elemen lain yang dianggap lebih sesuai. Namun, DGM tetap mempertahankan susunan posisi kartu yang telah dibuat oleh penulis serta

menggunakan *background* dan ornamen awan yang sudah ada sebelumnya.

3.3.2.5 Key Visual IBL

Penulis diberikan tugas untuk membuat *key visual* promosi IBL (Indonesia Basketball League) dengan menggunakan aset visual dari desain kartu sebelumnya. Untuk mendukung proses desain, penulis mengeksplor elemen-elemen penting dari kartu seperti ornamen, *background*, dan ilustrasi pemain menjadi format PNG agar lebih fleksibel saat digunakan di *key visual*. Setelah itu, penulis mulai menyusun layout *key visual* dengan menyesuaikan komposisi dan ukuran agar tetap menarik dan sesuai dengan kebutuhan materi promosi.

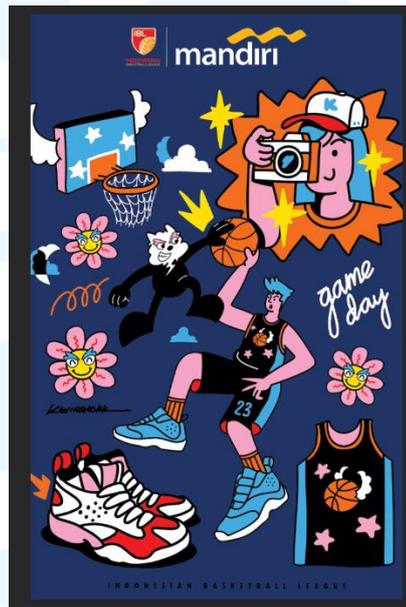


Gambar 3.34 Kartu *e-Money* IBL

Penulis diminta melakukan desain dengan menggunakan aset gambar, ornamen, dan elemen lainnya dari kartu yang telah jadi. Dapat dilihat bahwa kartu *e-money* IBL telah selesai dibuat sebelumnya. Oleh karena itu, file .psd dari kartu *e-money* IBL tersebut diberikan kepada penulis agar dapat mengambil aset-aset yang dibutuhkan untuk keperluan pembuatan *key visual*.

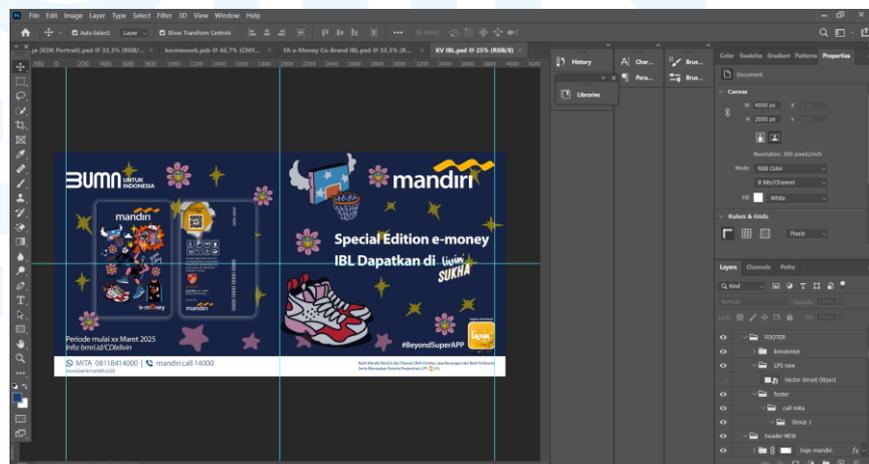
Untuk memudahkan proses desain, penulis mengeksplor beberapa elemen penting dari file .psd ke dalam format .png, seperti logo,

ilustrasi pemain, dan ornamen grafis lainnya. Hal ini dilakukan agar elemen-elemen tersebut dapat digunakan secara fleksibel tanpa mengganggu struktur layer utama. Setelah itu, penulis mulai menyusun *layout key visual* dengan menyesuaikan komposisi desain agar tetap konsisten dan menarik secara visual.



Gambar 3.35 Aset kartu IBL

Setelah dipisahkan dengan *template* kartu *e-Money*, penulis memulai eksekusi desain *key visual* menggunakan aset yang ada. *Key visual* dibuat dengan ukuran 4000px x 2000px dengan resolusi 300. Penulis memulai merancang *key visual* untuk *e-Money* IBL yang dibutuhkan.



Gambar 3.36 Proses pembuatan *Key Visual*

Penulis melakukan desain dengan menggunakan aset seadanya, dengan menggunakan dominan biru tua untuk selaras dengan kartu *e-Money* IBL. Lalu kartu *e-Money* IBL diberikan efek *drop shadow* untuk menjadi pembatas atau menandakan kartu *e-Money* IBL agar dapat terlihat oleh audiens atau nasabah, karena *background key visual* menggunakan warna yang sama dengan warna *e-Money* IBL, yaitu dengan kode warna #1b3e6d. Penulisan “*Special Edition e-money* IBL Dapatkan di Livin Sukha” bertujuan mempromosikan aplikasi Bank Mandiri, yaitu Livin Sukha’ untuk memberitahu kepada nasabah bahwa kartu *e-Money* dapat dibeli atau didapatkan pada aplikasi Bank Mandiri yang bernama Livin Sukha’.



Gambar 3.37 Hasil Jadi *Key Visual* IBL

Selanjutnya, setelah penulis menyelesaikan desain *key visual*, file desain tersebut diserahkan kepada *supervisor* untuk mendapatkan persetujuan dari DGM. Proses ini dilakukan agar desain yang dihasilkan sesuai dengan standar dan kebutuhan komunikasi visual perusahaan. Setelah desain mendapatkan approval dari DGM, *key visual* tersebut kemudian dapat digunakan oleh DGM untuk keperluan promosi kartu *e-Money* IBL.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama menjalankan proses magang di PT Mandiri (Persero) Tbk dalam periode 6 bulan yang berlangsung dari tanggal 17 Februari 2025 sampai 17 Agustus

2025. Penulis tentunya mengalami beberapa kendala, terutama pada minggu pertama kali bekerja pada PT Mandiri (Persero) Tbk akan tetapi penulis mempunyai solusi untuk menyelesaikan kendala tersebut.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Kendala pelaksanaan magang yang terjadi pada penulis adalah dengan mengikuti *style* desain perusahaan yang harus disesuaikan dengan penulis. Hal tersebut membuat *artblock* terhadap penulis sehingga menjadi kendala pada awal penulis memasuki perusahaan. Penulis terkadang mendapatkan tugas dari divisi lain yang seharusnya tidak menjadi tanggung jawab penulis. Hal tersebut dapat terjadi karena divisi lain menggunakan waktu luang saat penulis tidak diawasi oleh *supervisor*, seperti sedang sakit atau sedang rapat. Sehingga divisi lain pun datang untuk menghampiri penulis dan memberikan pekerjaan terkadang diluar dari *jobdesk* yang telah diberikan. Dalam divisi yang diduduki oleh penulis hanya terdapat 2 desainer termasuk penulis. Sehingga terkadang senior dan penulis terkena *artblock* karena hanya berdiskusi berdua.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Solusinya dengan melakukan eksplor terhadap *style* desain lainnya dan berani bertanya kepada senior lainnya agar tidak terjadi *artblock*. Sehingga penulis dapat menyesuaikan dan beradaptasi terhadap *style* desain perusahaan. Lalu untuk menghadapi solusi dari divisi lain yang datang untuk memberikan pekerjaan. Penulis akan melapor serta menolak pekerjaan tersebut, karena penulis diberikan hak oleh *supervisor* untuk menolak permintaan dari divisi lain setelah mengalami kejadian seperti sebelumnya. Lalu untuk menyelesaikan permasalahan *artblock* bersama rekan kerja, kami berdiskusi bersama *supervisor* dan berdiskusi dengan orang disebelah kami untuk diberi masukan. Tapi hal tersebut terbantu karena adanya *Digital Marketing* atau DGM yang akan membantu kami untuk menyelesaikan desain jika desain masih perlu direvisi sedikit.