

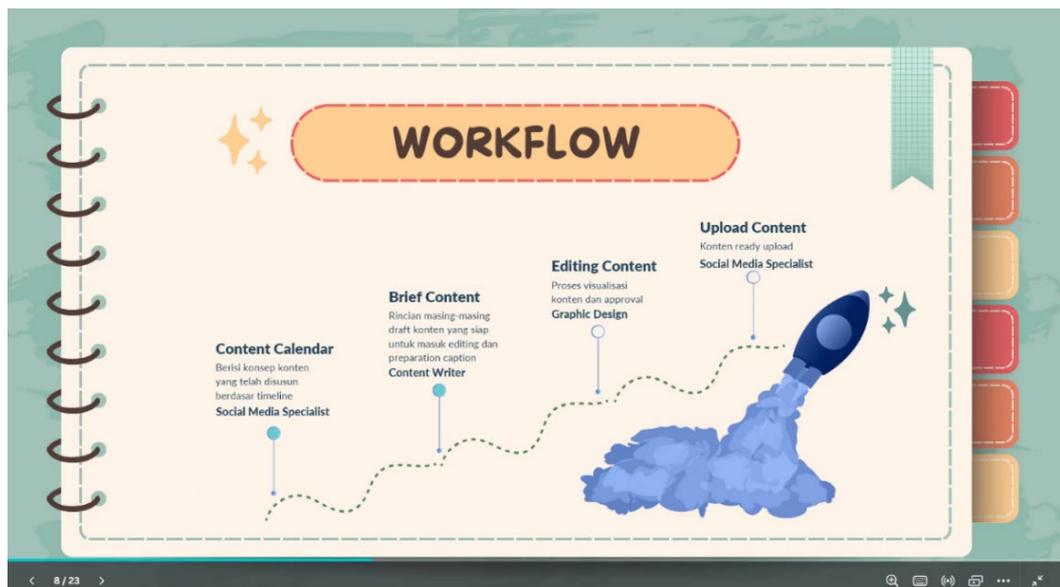
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kedudukan penulis dalam kerja magang adalah sebagai *intern* yang melakukan bagian *editing content* di Tim Semua Bisa Belajar. Kedudukan tersebut diperoleh penulis berdasarkan diskusi dan pembagian kerja yang dilakukan oleh para *manager* maupun *staff LEADS Indonesia Foundation* terhadap anak-anak magang. Alur kerja penulis dalam kerja magang tergambar di gambar 3.1.

Alur kerja dimulai dari penyusunan konsep konten yang sudah dibuat oleh *social media specialist* berdasarkan *timeline*. Setelah disusun, konsep tersebut akan diserahkan ke *content writer* di mana mereka akan membuat rincian masing-masing *draft* konten yang siap untuk masuk tahap *editing* dan *preparation caption*. Setelah rinciannya berhasil dibuat, barulah penulis melakukan pekerjaannya. Penulis melakukan proses visualisasi konten berdasarkan *draft* konten yang diberikan oleh *content writer* sebagai *graphic designer*. Setelah dirasa sesuai, penulis akan meminta persetujuan dari *Supervisor* dan memberikan hasilnya ke *social media specialist* di mana mereka akan melakukan proses *upload* konten ke Instagram maupun media sosial yang lain.



Gambar 3.1 *Workflow* Penulis
Sumber: *LEADS Indonesia Foundation* (2024)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tugas penulis dalam kerja magang adalah sebagai *graphic designer*. Penulis membuat berbagai macam desain visual untuk keperluan publikasi dan *branding* Tim Semua Bisa Belajar di *LEADS Indonesia Foundation*, baik melalui sosial media seperti Instagram maupun media lainnya.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

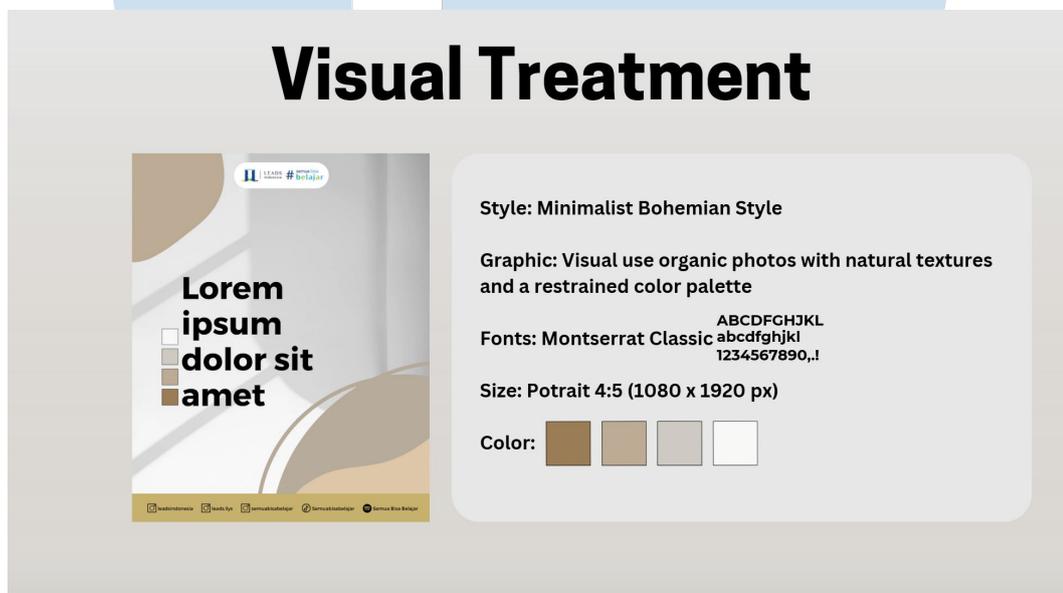
Tugas pertama yang dilakukan oleh penulis adalah analisis *feed* Instagram untuk Tim Semua Bisa Belajar. Dalam hal ini, *Supervisor* meminta penulis untuk melihat *feed* Instagram Tim Semua Bisa Belajar dan memberitahukan hasil analisisnya lewat *online meeting* di Zoom yang dapat dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Meeting Hasil Analisis

Tugas kedua yang dilakukan oleh penulis adalah penyusunan *guideline* media sosial untuk Tim Semua Bisa Belajar. *Guideline* (Ernanda, 2023) merupakan selengkap ketentuan, prinsip, ataupun saran yang disusun untuk menggapai tujuan khusus. Dalam hal ini, penulis membuat *visual treatment*, *moodboard*, serta

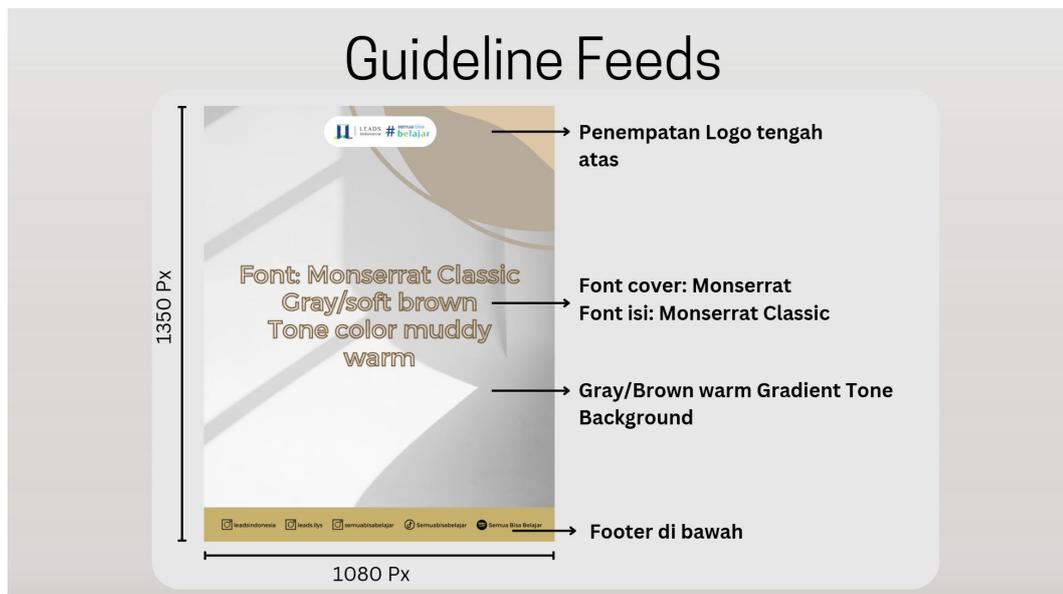
guideline untuk *feeds* dan *instastory* Tim Semua Bisa Belajar. Pada *visual treatment*, penulis menyesuaikannya dengan target pasar Tim Semua Bisa Belajar, yaitu remaja berusia 18-24 tahun. Oleh karena itu, penulis mencoba mencari objek gambar yang cocok untuk menggambarkan identitas, kreativitas, maupun gaya hidup yang relevan bagi remaja berusia tersebut dan menemukan bahwa meminum kopi sambil belajar di kafe merupakan hal yang paling cocok. Akibatnya, penulis membuat *visual treatment* dengan gaya *minimalist bohemian* dan *color palette* natural seperti pada gambar 3.3. *Font* yang digunakan juga adalah Montserrat Classic yang bertujuan untuk memberikan kesan klasik yang mirip pada poster zaman dahulu.



Gambar 3.3 *Visual Treatment* Tim Semua Bisa Belajar

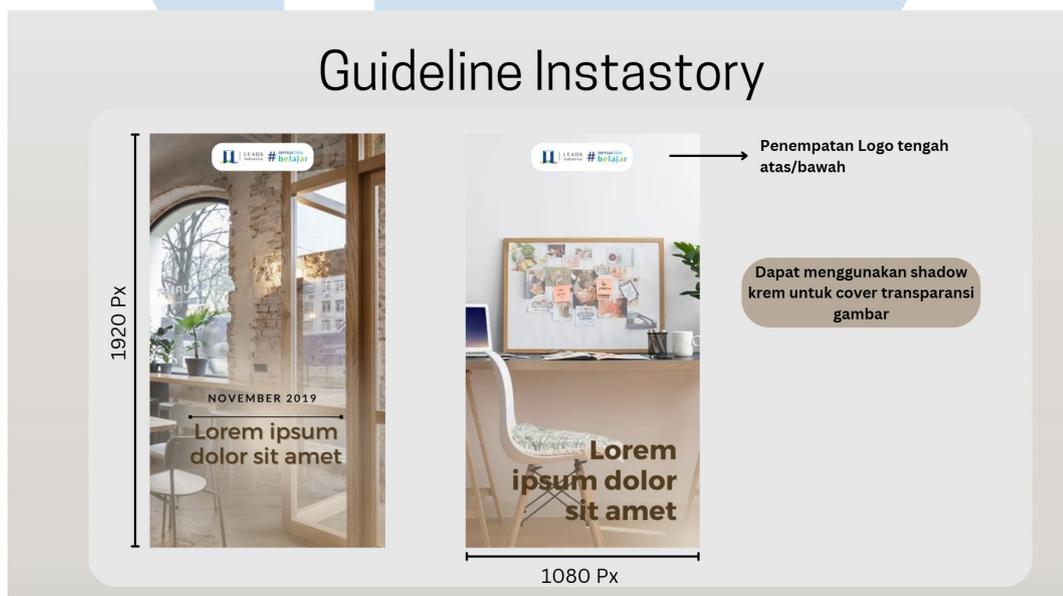
Selain itu, terdapat juga *guideline feeds* dan *instastory* yang memiliki desain yang mengacu kepada *visual treatment*. Kedua *guideline* tersebut dapat dilihat pada gambar 3.4 dan 3.5. Meskipun, pada akhirnya, *guideline* tersebut harus direvisi oleh anggota *graphic designer* yang lain akibat dianggap kurang sesuai dengan logo *LEADS Indonesia Foundation* dan Tim Semua Bisa Belajar yang memiliki warna utama kebiruan.

Guideline Feeds



Gambar 3.4 *Guideline Feeds*

Guideline Instastory



Gambar 3.5 *Guideline Instastory*

Tugas ketiga yang dilakukan oleh penulis adalah mencari referensi untuk rencana *welcoming* dan pengenalan Tim Semua Bisa belajar. Dalam hal ini, penulis mencari berbagai macam desain yang berkemungkinan untuk dipakai sebagai referensi dalam pengenalan Tim Semua Bisa Belajar melalui media sosial.

Tugas keempat yang dilakukan oleh penulis adalah membuat desain untuk *welcoming* dan pengenalan Tim Semua Bisa Belajar di Instagram. Untuk

melakukannya, penulis menggunakan Canva dan membuat desain dengan warna dasar biru untuk menggambarkan luar angkasa. Penulis sengaja memilih warna yang sangat berbeda dengan yang sebelumnya karena bertujuan untuk memberitahukan kepada target pasar bahwa Tim Semua Bisa Belajar telah berpindah dari keanggotaan lama ke baru yang dapat dilihat pada gambar 3.6 dan 3.7.



Gambar 3.6 Feeds Coming Soon



Gambar 3.7 Feeds Team Introduction

Tugas kelima yang dilakukan oleh penulis adalah membuat desain sertifikat untuk kegiatan “Surat untuk Pahlawan”. Kegiatan “Surat untuk Pahlawan” merupakan salah satu *challenge* yang dibuat oleh Tim Semua Bisa Belajar di Instagram untuk mengungkapkan rasa terima kasih, penghargaan, atau doa terbaik untuk para pahlawan yang sudah berjasa dalam hidup. Pada tugas ini, penulis membuat 2 buah sertifikat, yaitu sertifikat penulis surat terbaik dan sertifikat kontribusi yang dapat dilihat pada gambar 3.8 dan 3.9.



Gambar 3.8 Sertifikat Penulis Surat Terbaik

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



Gambar 3.9 Sertifikat Kontribusi

Dalam menjalankan tugas ini, penulis menemukan sebuah kendala, yaitu jaringan yang kurang stabil. Karena kendala ini, penulis mengalami beberapa kali keterlambatan dalam menerima maupun membalas *chat* yang dilakukan oleh *Supervisor* maupun anggota tim yang lain. Salah satunya adalah *chat* terkait perbaikan sertifikat yang baru diterima oleh penulis setelah beberapa jam lamanya.

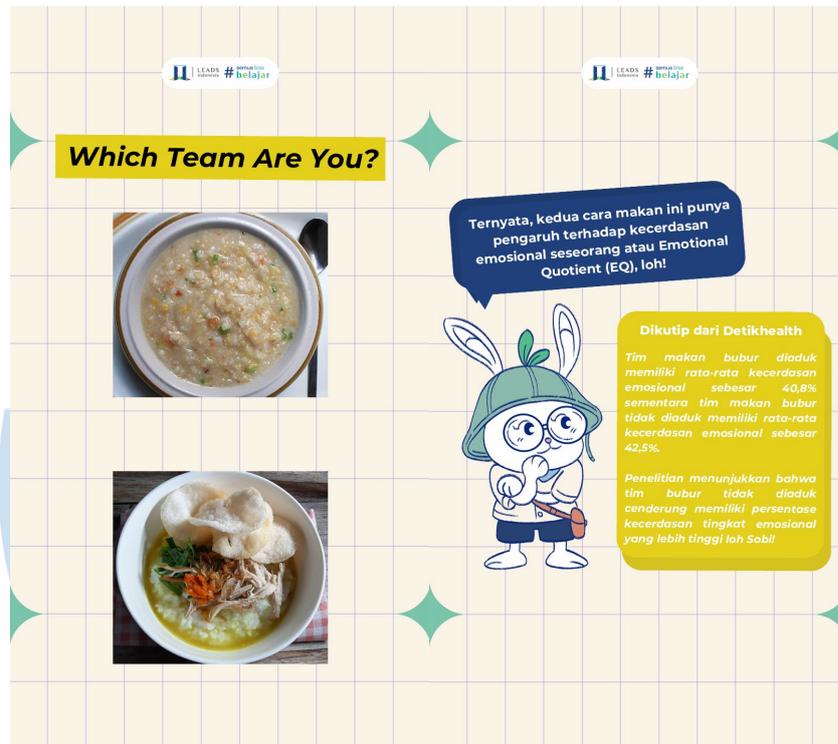
Tugas keenam yang dilakukan oleh penulis adalah membuat konten *instastory*. Konten *instastory* Tim Semua Bisa Belajar terdiri dari beberapa jenis. Yang pertama adalah *(Day) Mood* yang dibuat berdasarkan hari kapan konten tersebut akan di-*upload* ke Instagram. *(Day) Mood* sendiri berisikan tentang *quote* motivasi yang berasal dari orang-orang terkenal dan dapat dilihat salah satunya pada gambar 4.0. Yang kedua adalah *Which Team are You* di mana target pasar akan diajak memilih antara 2 opsi terkait topik tertentu. Tujuannya adalah untuk memancing refleksi pribadi serta memberikan gambaran tentang preferensi yang ingin dicapai target pasar yang dapat dilihat pada gambar 4.1. Yang ketiga adalah *How Your Playlist* atau *Favorite Book*. Konten ini berisi tentang *poll* yang bertujuan untuk memberikan informasi menarik untuk pengembangan diri target pasar. Yang

keempat adalah *Where Gigi Go* di mana akan terdapat 2 atau 4 opsi tentang tempat indah di Indonesia untuk dijadikan sebagai referensi tempat berkunjung maupun menambah pengetahuan. Konten jenis ini dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.0 Konten *Instastory Friday Mood*

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 4.1 Konten Instastory Which Team are You



Gambar 4.2 Konten Instastory Where Gigi Go

Terdapat beberapa kendala yang ditemukan oleh penulis. Yang pertama adalah terkait beberapa aset yang dikunci di Canva. Awalnya, penulis sempat memikirkan untuk menggunakan aset yang lain dengan arti yang sama. Akan tetapi, penulis memilih untuk membuat aset sendiri dengan tujuan agar dapat digunakan kembali di kemudian hari dan tidak perlu repot mencari-cari aset alternatifnya lagi. Yang kedua adalah *draft* konten yang terkadang masih belum selesai. *Draft* konten merupakan *draft* yang diberikan oleh *content writer* kepada penulis untuk memvisualisasikan konten. Karena *draft* konten yang belum selesai, penulis harus meminta dan menunggu *content writer* untuk menyelesaikannya terlebih dahulu dan waktu pengerjaan tugas penulis dapat berkurang setengahnya.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang ditemukan oleh penulis saat melakukan kerja magang di *LEADS Indonesia Foundation* adalah jaringan yang kurang stabil. Kendala ini disebabkan oleh tempat tinggal penulis yang kurang strategis. Karena penulis melakukan kerja magang dengan sistem *Work from home*, tempat tinggal merupakan salah satu hal yang harus diperhatikan.

Selain itu, ditemukan juga kendala dalam masalah penggunaan Canva. Hal ini disebabkan karena penggunaan Canva disarankan oleh *Supervisor* dan digunakan oleh penulis sebagai penunjang pengerjaan *graphic design*. Canva merupakan hal yang sangat membantu untuk penulis. Akan tetapi, terdapat beberapa aset yang dikunci di Canva sehingga menyebabkan beberapa kendala.

Penulis juga mengalami kendala dalam masalah *draft* konten. Kendala ini disebabkan karena *content writer* yang beberapa kali telat memberikannya akibat belum selesai dikerjakan. Hal ini berdampak pada penulis yang mana membuat penulis harus menunggu *draft* konten selesai terlebih dahulu dan mengurangi waktu penulis dalam memvisualisasikan konten.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Terdapat beberapa solusi untuk mengatasi ketiga masalah yang ditemukan penulis. Untuk masalah jaringan yang kurang stabil, penulis menggunakan suplai daya

bebas gangguan pada jaringan *wifi* dan menyiapkan kuota. Penggunaan suplai daya bebas gangguan berfungsi agar jaringan *wifi* tetap menyala saat terjadinya pemadaman listrik sedangkan kuota digunakan apabila jaringan *wifi* mengalami gangguan.

Solusi untuk beberapa aset yang dikunci di Canva adalah dengan membuat aset sendiri. Dengan membuat aset sendiri, tidak hanya masalah aset dikunci terselesaikan, tetapi juga akan menghambat biaya karena tidak perlu mengeluarkan biaya untuk membeli fitur premium.

Sementara itu, solusi terkait *draft* konten yang telat adalah dengan menghubungi *content writer* dari jauh-jauh hari. Hal ini bertujuan agar *draft* konten dapat segera disiapkan sebelum *graphic designer* memvisualisasikan kontennya. Jika ternyata masih belum selesai, waktu menunggu *graphic designer* akan tetap berkurang secara signifikan dibanding sebelumnya.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA