

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

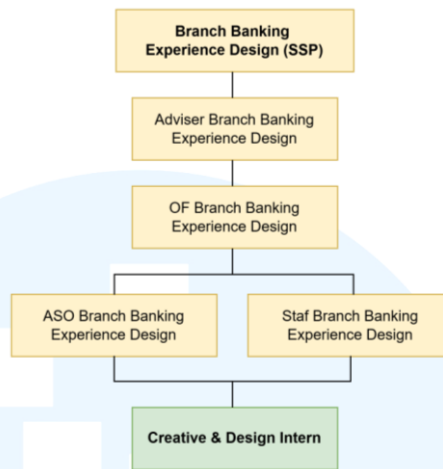
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Penulis menjalani magang sebagai *Creative & Design Intern* di PT Bank Central Asia Tbk dalam divisi GPOL (*Operation Strategy & Development Group*) dan biro SSP-A (*Branch Banking Experience Design A*). Adanya kedudukan dalam Biro SSP-A mempengaruhi alur koordinasi internal antar anggota selama bekerja. Kedudukan dan alur koordinasi pelaksanaan magang di dalam biro SSP-A akan dijelaskan sebagai berikut.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Sebagai *Creative & Design Intern* di biro SSP-A, penulis memiliki tanggung jawab dalam mendesain *storyboard* dan video materi *E-learning* Korespondensi dan Arsip. Selain itu, penulis juga berperan dalam mendesain materi informasi atau promosi aplikasi *approval* dan arsip internal serta membantu kebutuhan desain informasi lainnya untuk internal BCA. Korespondensi dan Arsip termasuk ke dalam *component* atau proyek yang berjalan selama periode magang penulis, yaitu pada kuartal pertama (Q1) hingga kuartal kedua (Q2).

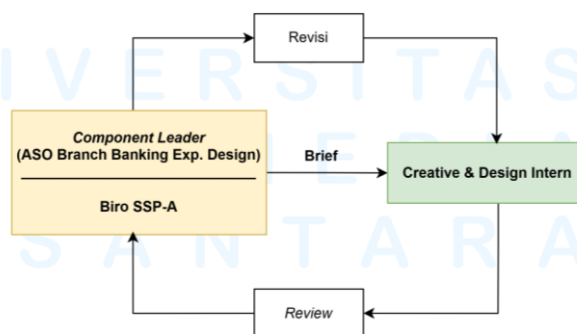
Setiap proyek *component* yang sedang berjalan dipimpin oleh seorang *Component Leader* yang bertugas mengkoordinasikan seluruh anggota dan memastikan proyek berjalan lancar sesuai dengan target yang ditetapkan. *Component Leader* penulis adalah seorang *Associate (ASO) Branch Banking Experience Design* yang mengepalai *Staf Branch Banking Experience Design* dan *Intern* untuk setiap *component* yang ada di dalam tim.



Gambar 3. 1 Bagan Kedudukan di Biro SSP-A

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama proses pengerjaan desain untuk *component* Korespondensi, penulis banyak menerima *brief* dan berdiskusi bersama *Component Leader*. Di BCA, seluruh karyawan menggunakan Microsoft Teams sebagai sarana berkomunikasi, sehingga penulis kerap mendapatkan *brief* melalui *chat* maupun *call* apabila memerlukan diskusi secara verbal. Diskusi yang dilakukan banyak membahas seputar isi konten dan kesesuaian hasil interpretasi desain dengan informasi yang hendak disampaikan. Ini menjadi tahapan penting bagi penulis karena konten-konten yang dimuat merupakan informasi internal BCA. Penulis perlu beradaptasi dalam mempelajari budaya serta *product knowledge* BCA agar dapat menyampaikan visual dengan baik dan sesuai.



Gambar 3. 2 Bagan Alur Koordinasi

Tidak hanya mengerjakan *component* Korespondensi, penulis juga membantu keperluan desain biro SSP-A di luar tim yang ditempati penulis. Penulis kerap mendapatkan tugas untuk memperbarui dan memperbaiki berbagai kebutuhan informasi untuk internal BCA, sehingga penulis dapat berkoordinasi dengan beberapa personel selain *Component Leader*. Tahapan revisi dan *review* juga menjadi proses bagi penulis untuk melatih komunikasi dalam menjelaskan ide, menyampaikan pendapat, dan menerima masukan dari tiap-tiap personel.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama periode magang, *brief* tugas-tugas yang dikerjakan oleh penulis berasal dari *Component Leader* tim Korepondensi dan Arsip yang adalah *ASO Branch Banking Experience Design* di biro SSP-A. Penulis banyak diberi tugas seputar pembuatan desain untuk keperluan informasi maupun edukasi internal BCA. Selain itu, penulis juga berkesempatan berkontribusi dalam acara tahunan Teh Manis POCI 2025 sebagai panitia. Dalam kesempatan tersebut penulis diberi kesempatan untuk berdinamika bersama lebih banyak orang.

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1-2	3 – 14 Februari 2025	Blueprint Ekosistem Learning Korespondensi BCA Revamp PPT Teh Manis POL KCK	<i>Blueprint</i> Ekosistem <i>Learning</i> Korespondensi BCA: - Pengenalan awal tentang biro SSP-A beserta tim dengan <i>component-component</i> yang akan dikerjakan selama Q1-Q2 (periode magang penulis). - Pengenalan tentang Korespondensi di BCA. - Pemberian <i>brief</i> desain <i>blueprint</i> rencana ekosistem learning Korespondensi untuk diajukan kepada personel di atas. - <i>Meeting</i> arahan. - Pembuatan <i>blueprint</i>/infografis - Asistensi. - Diskusi dan arahan lanjutan. - Revisi kelengkapan konten, highlight informasi, penambahan <i>icon</i>, dll.

			- Finalisasi <i>blueprint</i> tampilan formal & <i>vectorized</i>. PPT Teh Manis POL KCK: - Pengenalan umum program Teh Manis POL secara daring melalui <i>call</i>. - Pemberian arahan desain dan PPT versi lama yang perlu diperbarui. - Pengerjaan PPT Teh Manis POL KCK. - Asistensi dan revisi <i>layout</i>. - Diskusi dan arahan lanjutan. - Finalisasi PPT Teh Manis POL KCK.
3-4	17 – 28 Februari 2025	1. <i>Signature E-mail</i> DEA Internal 2. Teh Manis Champion 2025	<i>Signature E-mail</i> DEA Internal: - Pemberian <i>brief</i> dan contoh <i>signature</i> melalui Microsoft Teams. - Penjelasan kegunaan <i>signature</i> dan penjelasan umum DEA Internal. - Proses desain. - Asistensi. - Diskusi dan arahan lanjutan. - Revisi bentuk <i>icon</i>, alternatif warna, dll. - Finalisasi tampilan <i>signature e-mail</i> DEA Internal. Teh Manis Champion 2025: - Pengenalan awal program Teh Manis Champion 2025 secara daring melalui <i>call</i>. - Pemberian <i>brief</i> desain poster Teh Manis Champion 2025 & diskusi terkait <i>brief</i> melalui Microsoft Teams. - Pengerjaan poster. - Asistensi. - Revisi gaya visual dan informasi pada poster. - Finalisasi poster. - Pemberian <i>brief</i> desain PPT Teh Manis Champion 2025 melalui Microsoft Teams. - Pengerjaan PPT. - Asistensi dan revisi <i>slide</i> “Sejarah Teh Manis Champion”. - Finalisasi PPT

			- Pembuatan <i>Template</i> Topik Teh Manis Champion 2025 - Pengerjaan <i>template</i>. - Asistensi dan finalisasi <i>template</i>.
5-6	3 – 14 Maret 2025	1. PPT <i>Digital Buddy Document Approval</i> 2. Revamp Poster <i>Update Skylines</i> ver 16 & 17	Digital Buddy Document Approval: - Pemberian <i>brief</i> materi & desain Digital Buddy Document Approval melalui Microsoft Teams. - Pencarian referensi gaya visual yang sesuai dengan maskot Document Approval. - Mulai pengerjaan <i>slides</i> Digital Buddy Document Approval. - Asistensi dan diskusi terkait konten. - Revisi layout dan konten <i>slides</i>. - Finalisasi desain Digital Buddy Document Approval. Poster <i>Update Skylines</i> ver 16 & 17: - Pemberian <i>brief revamp</i> poster pemberitahuan Update Skylines versi 16 & 17 melalui Microsoft Teams. - Pengerjaan poster. - Asistensi dan revisi konten serta <i>layout</i>. - Finalisasi poster Update Skylines ver 16 & 17. - Membantu mengecek kelengkapan dan kesesuaian konten <i>slides</i> Skylines serta nomor halaman di setiap <i>slide</i>. - Revisi PPT Skylines ver 16.
7-8	17 Maret – 27 Maret 2025	Mapping Competency Learning BCA	- Penjelasan tambahan mengenai Competency Learning BCA. - <i>Brief</i> bagian yang informasinya perlu didetailkan & konsep yang dibutuhkan untuk <i>mapping</i>/infografis. - Pencarian referensi konsep visual. - Pengerjaan <i>mapping</i> Competency Learning BCA. - Asistensi dan diskusi lanjutan untuk perbaikan dan penyesuaian konten. - Revisi. - Finalisasi Mapping Competency Learning BCA.

10-17	8 April – 28 Mei 2025 (ongoing)	Revamp Video E-Learning Korespondensi BCA (Juni) Panitia Teh Manis POCI 2025 (Juli)	<i>Revamp Video E-Learning Korespondensi BCA:</i> - Pembahasan latar belakang <i>Revamp video E-Learning Korespondensi BCA</i> (mengapa, untuk apa, dan bagian mana yang perlu diperbarui). - Diskusi dan pencarian referensi <i>motion graphic</i>. - Mempelajari Korespondensi di BCA bagian 1-4. - <i>Review draft storyboard</i> yang telah dibuat untuk setiap video. - Pembuatan <i>draft asset</i> dan <i>scene</i> untuk video BAB 2. - Asistensi <i>storyboard</i> BAB 2 yang telah dipercantik. - Revisi konten video BAB 2. - Merekam <i>voice over</i> untuk <i>motion graphic</i> video BAB 2. - Proses <i>editing motion graphic</i> video BAB 2. - <i>Drafting asset</i> dan <i>scene</i> untuk video BAB 1. - <i>Drafting asset</i> dan <i>scene</i> untuk video BAB 3 & 4 (ongoing). Teh Manis POCI 2025: - <i>Meeting</i> bersama semua panitia Teh Manis POCI 2025. - Pengenalan awal kegiatan Teh Manis POCI dan tema untuk tahun 2025. - Pembagian tugas divisi Desain. - Mengetes <i>dummy frame</i> untuk siaran <i>broadcast</i>. - Mengukur bidang dekorasi dan area <i>photobooth</i>. - Membuat PPT LED Teh Manis POCI 2025 (ongoing).
-------	------------------------------------	--	--

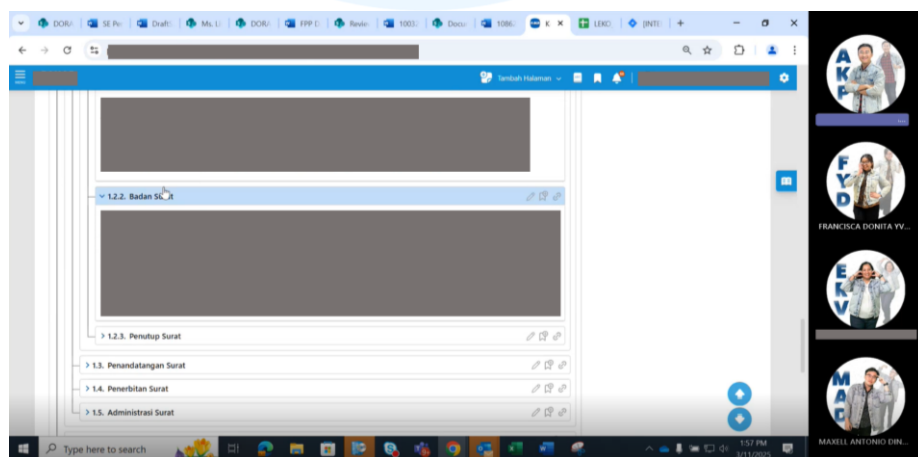
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Dalam kurun waktu 6 bulan masa magang, penulis mengerjakan berbagai keperluan desain untuk internal BCA. Desain-desain yang dibuat berkaitan dengan kebutuhan informasi terkait produk, layanan, maupun kegiatan yang diakomodir oleh divisi GPOL. Dari beberapa tugas yang telah penulis cantumkan, *Revamp*

Video *E-Learning* Korespondensi BCA merupakan proyek yang berjalan selama 3 bulan dan menjadi tanggung jawab utama penulis di dalam biro SSP-A.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Di BCA, ada 2 *platform* edukasi yang dapat diakses oleh seluruh karyawan internal BCA. Salah satu laman memuat artikel-artikel mengenai produk dan layanan di BCA, sedangkan yang satunya adalah sebuah *platform e-learning* berisikan video-video pembelajaran produk dan layanan di BCA dalam bentuk *motion graphic*. Keberadaan media *motion graphic* bertujuan untuk memudahkan audiens dalam belajar dengan cara yang lebih interaktif lewat audio dan visual bergerak. Kedua *platform* tersebut merupakan sumber pembelajaran yang digunakan oleh BCA untuk membantu seluruh karyawan mengenal dan memahami produk dan layanan di BCA secara mendasar. Hal ini bertujuan agar seluruh karyawan baik tetap maupun magang memiliki dasar pengetahuan yang sama. Salah satu materi yang dimuat di dalam kedua *platform* tersebut adalah mengenai Korespondensi BCA.



Gambar 3. 3 Laman artikel pembelajaran materi Korespondensi BCA

Surat merupakan komponen yang tidak lepas dari dunia perbankan, begitupun dengan aktivitas surat-menyurat atau yang disebut dengan Korespondensi. Siapa saja yang merupakan karyawan internal BCA dapat menjadi pelaku korespondensi, baik itu sebagai penulis maupun penerbit surat. Di BCA, ada beberapa format yang digunakan untuk menulis surat

berdasarkan jenisnya. Terkadang terdapat pula perubahan pada format tersebut. Agar seluruh karyawan dapat memiliki pengetahuan yang sama mengenai korespondensi, biro SSP-A mengembangkan sebuah ekosistem pembelajaran berupa *e-learning* Korespondensi. Korespondensi memiliki materi tertulis berupa artikel pada laman edukasi yang disebutkan sebelumnya, namun saat ini baru didapati satu video *motion graphic e-learning* dari empat bagian pembelajaran Korespondensi BCA secara keseluruhan, yaitu BAB 3.

Video BAB 3 merupakan sebuah *motion graphic* mengenai “Persetujuan Surat” yang sebelumnya telah dibuat oleh vendor. Namun dengan beberapa pertimbangan dari biro SSP-A, konsep tampilan video buatan vendor diputuskan untuk diperbarui (*revamp*) pada tahun 2025, di masa magang penulis. Pembaruan yang dilakukan terkait pada segi pemilihan kata yang diubah dari bahasa baku ke bahasa yang lebih santai, perubahan gaya visual, perubahan *voice over*, dan penggunaan aset surat yang sesuai dengan format Surat Keputusan/Surat Edaran (SK/SE) yang digunakan di BCA. Maka dari itu, penulis diberi tanggung jawab dalam membuat *motion graphic* Korespondensi BCA, khususnya BAB 2 mengenai “Standar Penulisan Isi Surat” sebagai salah satu bagian yang belum memiliki video.



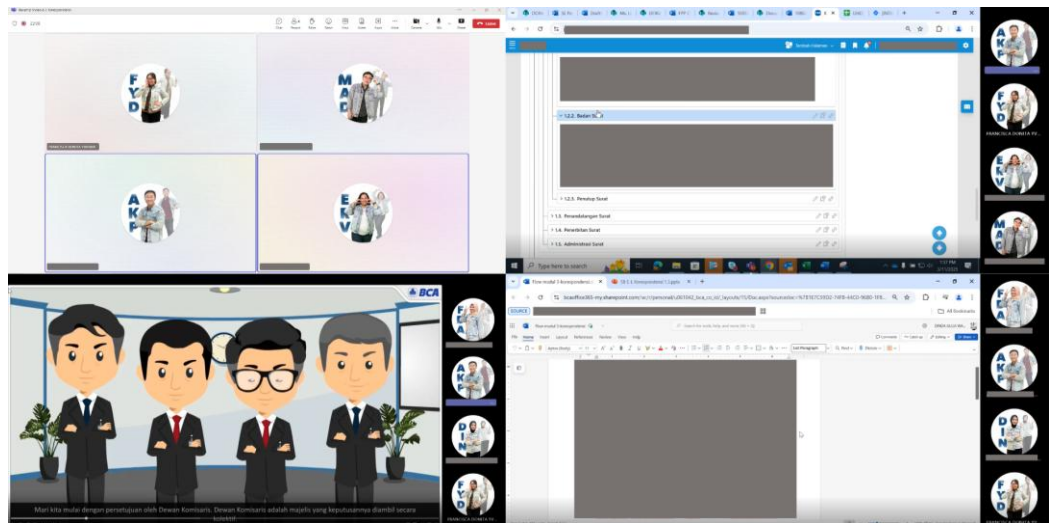
Gambar 3. 4 Tampilan gaya visual video *e-learning* Korespondensi lama

Proses pembuatan *motion graphic* dimulai dengan berdiskusi bersama seluruh anggota yang tergabung dalam tim Korespondensi melalui *call* di Microsoft Teams. Dalam diskusi tersebut, penulis mencari tahu lebih dalam mengenai hal apa yang membuat tim Korespondensi mempertimbangkan untuk melakukan *revamp* terhadap video *e-learning* Korespondensi yang sudah ada. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan perbaikan video. Dari diskusi yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan alasannya ke dalam beberapa poin:

1. Penggunaan *voice over Artificial Intelligent* (AI) membuat video terdengar monoton dan kurang menarik bagi pendengar.
2. *Motion* yang terlalu banyak diam selama satu bagian penjelasan, terlebih pada bagian dengan penjelasan yang cukup panjang.
3. Satu *scene* memiliki penjelasan yang terlalu panjang dan membuat pendengar jenuh.

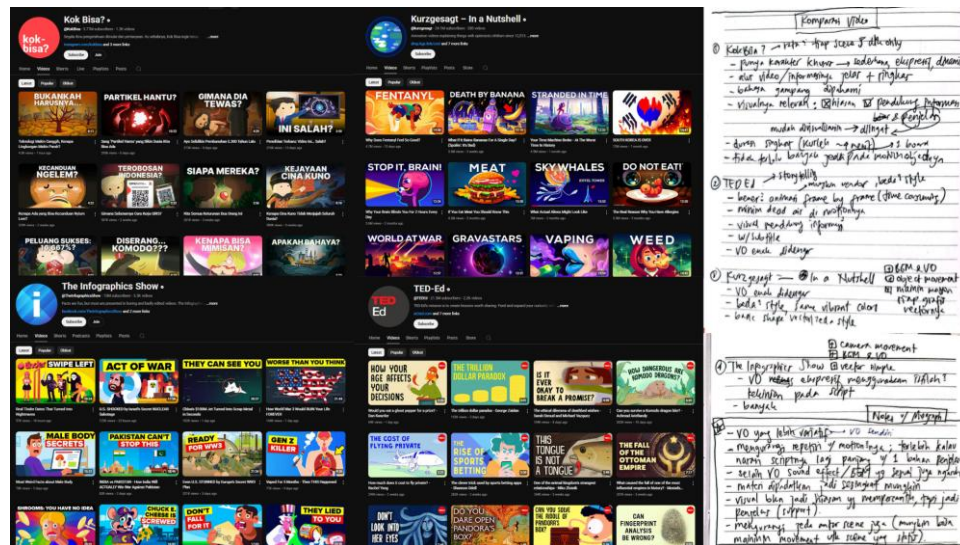
Dari beberapa poin tersebut, video *e-learning* yang sudah ada dinilai kurang interaktif dan cenderung membuat audiens jenuh ketika menonton. Materi korespondensi yang padat mempengaruhi durasi video yang cukup panjang. Hal ini menjadi tantangan bagi penulis untuk dapat mengemas keseluruhan materi ke dalam satu video yang mudah dipahami oleh audiens. Seiring dengan urgensi pengembangan materi pembelajaran Korespondensi untuk internal BCA di tahun ini, pembaharuan atau *revamp* video *e-learning* menjadi target yang perlu dicapai.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 5 Diskusi Materi dan Kebutuhan *Revamp* Video

Setelah proses diskusi dan pembahasan materi dilakukan, di tahap selanjutnya penulis melakukan pencarian referensi video *motion graphic* sebagai acuan perancangan. Melalui YouTube, penulis mencari beberapa kanal terkenal yang kerap mengunggah video pembelajaran berupa *motion graphic*, baik dari dalam maupun luar negeri. Pencarian penulis mengerucut pada empat kanal YouTube, yakni “KokBisa?”, “TED-Ed”, “Kurzgesagt – In a Nutshell”, dan “The Infographics Show”. Keempat kanal tersebut memiliki keempat konsep video dan gaya visual yang berbeda-beda, namun sama-sama memiliki cara penyampaian visual yang ekspresif.



Gambar 3. 6 Proses pencarian dan komparasi video referensi

Berdasarkan proses komparasi dari keempat video referensi, penulis beserta tim sepakat untuk mengacu pada referensi *motion graphic* “KokBisa?”. Salah satu faktor utamanya adalah “KokBisa?” menggunakan karakter dengan gaya visual khas di setiap videonya, yang terlampir pada Gambar 3. 7. Karakter tersebut memiliki bentuk muka oval dengan mata bulat berwarna hitam tanpa mulut. Meski bergaya visual sederhana, ekspresi wajah dari karakter dapat tergambar jelas melalui mata. Kejelasan pesan dari objek yang sederhana ini menjadi daya tarik bagi tim, untuk memilih menyederhanakan gaya visual dari yang semula detail dan memiliki banyak sudut tajam seperti yang terlampir pada Gambar 3. 4 menjadi lebih bulat.

Kanal “KokBisa?” memiliki karakter laki-laki dan perempuan yang kerap muncul pada setiap video. Meskipun karakter terdiri dari 2 jenis kelamin, karakter laki-laki paling sering digunakan karena pengisi suara narator adalah laki-laki. Karakteristik ini menjadi referensi penulis dalam merancang karakter utama sebagai narator berjenis kelamin perempuan, sesuai dengan jenis kelamin penulis sebagai pengisi *voice over* untuk perancangan video *e-learning* Korespondensi.



Gambar 3. 7 Referensi video "Kok Bisa?"

Keberadaan karakter dapat menjadi faktor pembeda di antara banyaknya materi pembelajaran lain yang ada di BCA. Dengan menggunakan karakter, kedepannya audiens dapat mudah mengenali bahwa media pembelajaran yang sedang dikonsumsi merupakan bagian dari materi Korespondensi. Penulis memulai eksplorasi perancangan karakter dengan melihat beberapa referensi gaya visual *vector* yang berwarna cerah untuk mempengaruhi suasana video menjadi lebih ceria, seperti yang terlampir pada Gambar 3. 8.

Penulis memiliki rencana untuk membuat karakter berjenis kelamin laki-laki dan perempuan dengan atribut *ID Card* BCA, sesuai dengan target audiens video yang adalah karyawan internal di BCA. Karakter yang penulis rancang memiliki kemungkinan untuk dapat digunakan kembali di masa mendatang. Oleh sebab itu, penulis memilih gaya visual yang sederhana dengan meminimalisir sudut tajam atau detail yang banyak, untuk memudahkan proses animasi di kemudian hari. Pencarian referensi dilakukan melalui *platform* Pinterest.

Selain mencari referensi untuk pemilihan warna, penulis juga mencari gaya visual seperti apa yang cocok dengan karakteristik “sederhana” yang diinginkan. Setelah mendapat beberapa referensi gambar dari Pinterest,

penulis juga memperhatikan beberapa ciri bentuk fisik karakter. Ada karakter dengan ciri fisik badan kecil berkepala besar, rasio ukuran badan yang lebih pendek dibanding kaki, proporsi ukuran mata yang lebih besar dari bagian muka lainnya, bentuk badan yang berisi dan yang tidak, dan lain sebagainya. Pada Gambar 3. 8, terlampir pilihan referensi gaya visual dan warna.



Gambar 3. 8 Referensi karakter

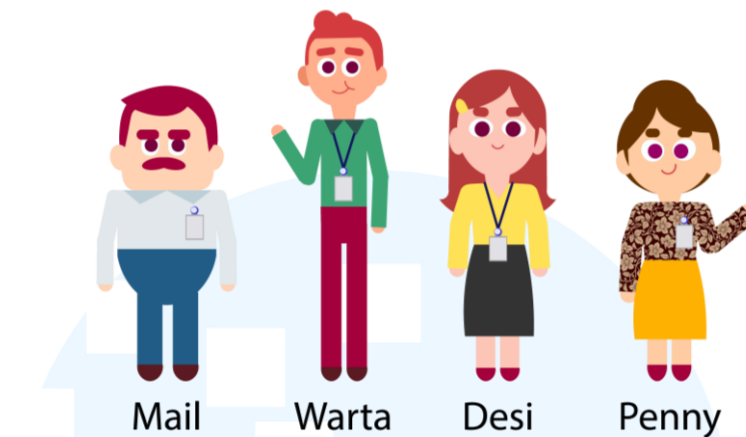
Dari pengamatan referensi, penulis menilai bahwa karakteristik badan yang padat dengan rasio ukuran wajah hingga kaki yang sama identik dengan karakter berusia tua, spesifik bapak-bapak. Karena ingin merepresentasikan karyawan internal, penulis menghadirkan karakter bapak-bapak untuk menunjukkan perbedaan usia. Karakter laki-laki yang lebih muda digambarkan dengan ciri fisik yang berkebalikan, yaitu postur badan yang lebih tinggi dan ramping. Untuk jenis kelamin perempuan, penulis tidak mendapati perbedaan ciri yang signifikan di luar tampilan ukuran badan. Maka dari itu, 2 karakter perempuan yang dirancang memiliki perbedaan pada gaya rambut, salah satunya menggunakan cepol rambut yang identik dengan gaya berpakaian *teller* di BCA. Meskipun karakter tersebut tidak spesifik dibuat sebagai seorang *teller*, penulis memberikan pakaian dengan motif batik untuk memberi kesan sebagai sosok yang berwawasan. Nantinya, karakter ini

dapat digunakan sebagai pihak yang menjelaskan materi tertentu kepada karakter tokoh narator.

Pada proses perancangan karakter, penulis tidak banyak melalui tahap sketsa dan eksplorasi karena keterbatasan waktu yang ada. Penulis langsung mencoba merancang menggunakan *software* Adobe Illustrator dengan mengacu pada referensi gaya visual yang tertera pada Gambar 3. 8. Akhirnya, penulis berakhir dengan merancang 4 karakter yang terdiri dari 2 laki-laki dan 2 perempuan. Salah satu karakter perempuan akan menjadi karakter utama narator yang akan muncul di sebagian besar video, sedangkan 3 karakter sisanya akan muncul sebagai pendukung tanpa peran spesifik.

Penulis melanjutkan tahapan dengan memberi nama pada setiap karakter yang telah dirancang. Mengingat adanya rencana pengembangan ekosistem pembelajaran Korespondensi di BCA selain dalam bentuk *motion graphic e-learning*, penulis memutuskan untuk memberikan nama guna mempermudah penggunaan dan memperkuat identitas materi Korespondensi BCA. Oleh sebab itu, masing-masing namanya berkaitan dengan korespondensi atau aktivitas surat-menyurat. Setelah melakukan beberapa pencarian kata di internet, penulis memberi nama karakter sebagai Mail, Warta, Desi, dan Penny. “Mail” merupakan terjemahan Inggris dari kata “surat”, “Warta” memiliki arti “berita” atau “kabar”, “Desi” diambil dari kata “korespondensi”, serta karakter “Penny” yang merupakan hasil permainan kata dari “pena” yang adalah alat untuk menulis surat fisik.

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 Karakter video *e-learning* Korespondensi

Dari segi pemilihan warna pada pakaian, penulis hanya menerapkan beberapa skema warna. Contohnya seperti penggunaan warna monokrom biru untuk baju karakter Mail dan warna komplementer hijau-merah untuk baju karakter Warta. Sebagai karakter yang sering banyak muncul, Desi memakai baju berwarna kuning cerah untuk memberi kesan ceria dan menekankan keberadaannya sebagai karakter narator.

Rancangan tampilan karakter beserta pilihan nama-namanya kemudian ditunjukkan kepada anggota tim Korespondensi. Tanpa adanya revisi maupun pertanyaan lanjutan, anggota tim dan *Component Leader* menyetujui rancangan tersebut. Setelah karakter selesai dibuat dan disetujui oleh anggota tim Korespondensi, penulis mulai merencanakan untuk memasukkan keempat karakter ke dalam video *bumper opening*. Berdasarkan hasil diskusi bersama anggota tim Korespondensi, nantinya rangkaian video *motion graphic* yang telah jadi akan dinamakan “Tahukah Kamu?” sebagai nama segmen dan jargon video. Nama segmen yang bersifat pertanyaan sedikit banyak mengacu pada nama kanal “KokBisa?”, dengan *bumper* video logo yang ditaruh pada bagian pembuka. Penulis memberlakukan hal yang serupa pada video *bumper opening* “Tahukah Kamu?” BAB 2.

Kalimat “Tahukah Kamu?” menyiratkan pertanyaan dan menjadi nama untuk sebuah video *motion graphic e-learning*. Dengan fungsinya yang

adalah untuk pembelajaran, penulis mengkorelasikan konsep video *bumper opening* “Tahukah Kamu?” dengan suasana kelas. Salah satu benda yang identik dengan kelas adalah papan tulis. Untuk itu, penulis mulai menyusun keempat karakter ke dalam satu *artboard* dengan background bertekstur papan kapur. Pengerjaan dilakukan menggunakan *software* Adobe Illustrator.



Gambar 3. 10 Proses pembuatan aset video *bumper opening* "Tahukah Kamu?"

Pengerjaan video *bumper opening* banyak dilakukan ketika penulis sedang berada di Menara BCA, sehingga *Component Leader* turut ikut memberi pendapat selama prosesnya. Penulis ingin membuat konsep *stop motion* dengan rotasi kepala kiri-kanan pada keempat karakter. Beliau memberi saran untuk memberikan ekspresi yang berbeda pada keempat karakter setiap berganti adegan *stop motion*. Dari situ, video *bumper opening* “Tahukah Kamu?” difinalisasi dengan tampilan sebagai berikut.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

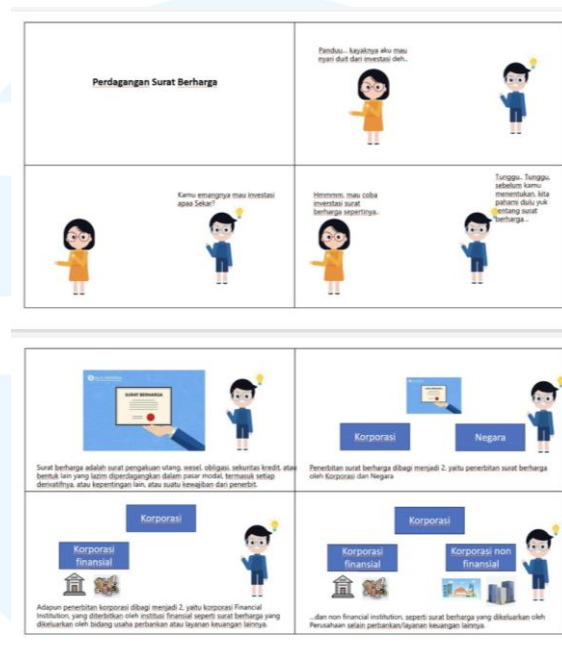


Gambar 3. 11 Video *bumper opening* "Tahukah Kamu?"

Sesudah video *bumper opening* "Tahukah Kamu?" selesai dibuat, penulis berlanjut ke tahap *drafting* atau mempercantik *storyboard* video. *Storyboard* dibuat oleh ketiga anggota lain di dalam tim Korespondensi, sebagai personel yang memang memahami materi Korespondensi BCA. Ketiga anggota tersebut membagi tugas untuk membuat *storyboard*. Salah satu *storyboard* dibantu buat oleh *Supervisor* penulis untuk menggenapkan jumlah akhir materi sebanyak 4 bab.

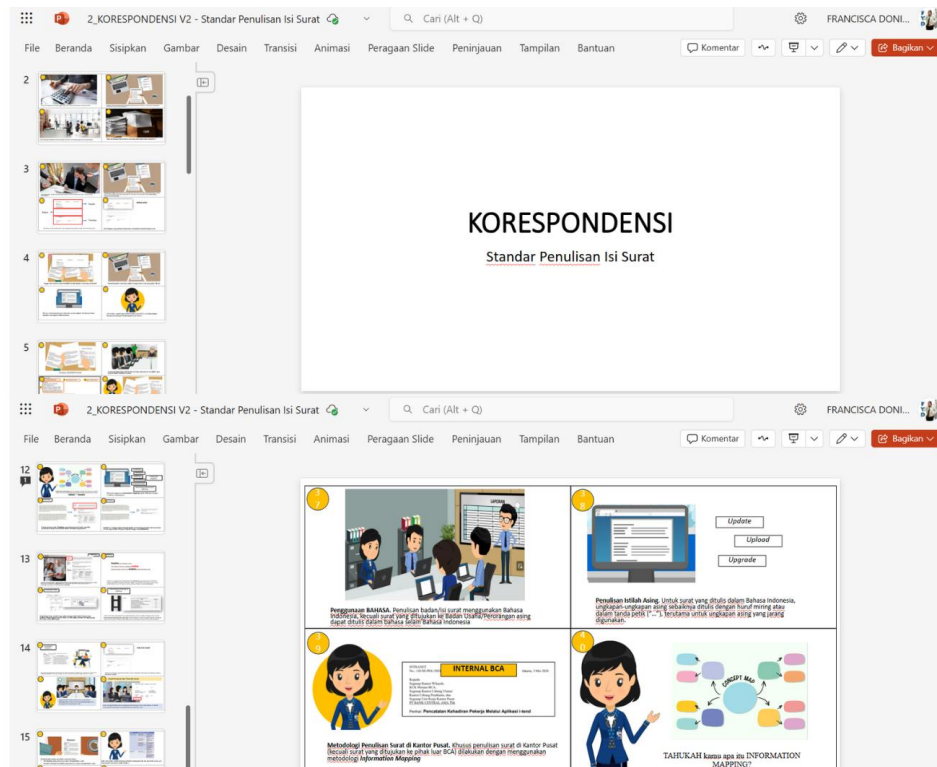
Storyboard yang diberikan oleh personel biasanya berupa file PPT yang diisi dengan teks penjelasan untuk setiap adegan dan ilustrasi sebagai gambaran visualnya. Karena pembuat *storyboard* awal adalah para karyawan internal, *storyboard* tersebut banyak menitikberatkan pada teks penjelasan konten dibanding penggambaran adegan visualnya. Tampilan visual banyak diserahkan kepada teman-teman *Creative & Design Intern* untuk dikreasikan. Di dalam SSP-A, tahapan ini disebut dengan kegiatan mempercantik *storyboard*. *Storyboard* yang dibuat oleh personel dianggap sebagai sebuah

“sketsa” kasar sebelum diproses menjadi tampilan yang mendekati final oleh *Creative & Design Intern*. Tampilan *storyboard* tersebut terlampir pada Gambar 3. 12 sebagai berikut.



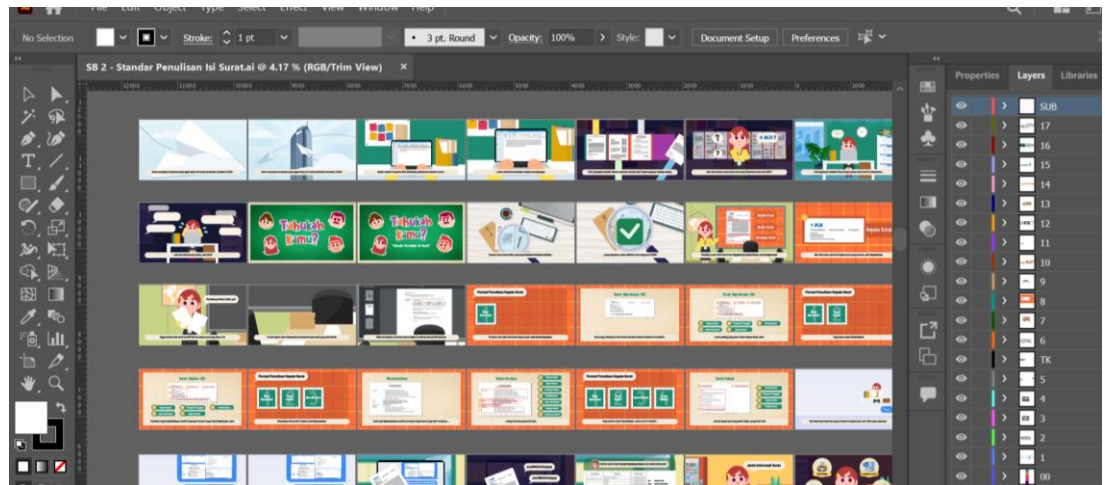
Gambar 3. 12 Contoh tampilan umum *storyboard* lama

Proses mempercantik *storyboard* adalah sebutan untuk tahapan perancangan aset visual yang sudah menyerupai tampilan final, layaknya sebelum dianimasikan. Tahapan mempercantik *storyboard* tidak hanya berlaku di dalam alur kerja proyek Korespondensi. Di BCA, khususnya biro SSP-A, alur pembuatan video *motion graphic* dimulai dari pembuatan *storyboard* awal oleh karyawan atau personel terkait, kemudian *storyboard* dipercantik oleh *Creative & Design Intern*, dilanjutkan dengan tahapan revisi, dan berakhir pada tahap *editing*. Dari keempat *storyboard* Korespondensi yang telah dibuat, *storyboard* BAB 2 yang dibuat oleh *Component Leader* telah selesai lebih dulu. Maka dari itu, penulis melanjutkan tahap perancangan *motion graphic e-learning* untuk materi BAB 2: “Standar Penulisan Isi Surat” dengan tampilan sebagai berikut.



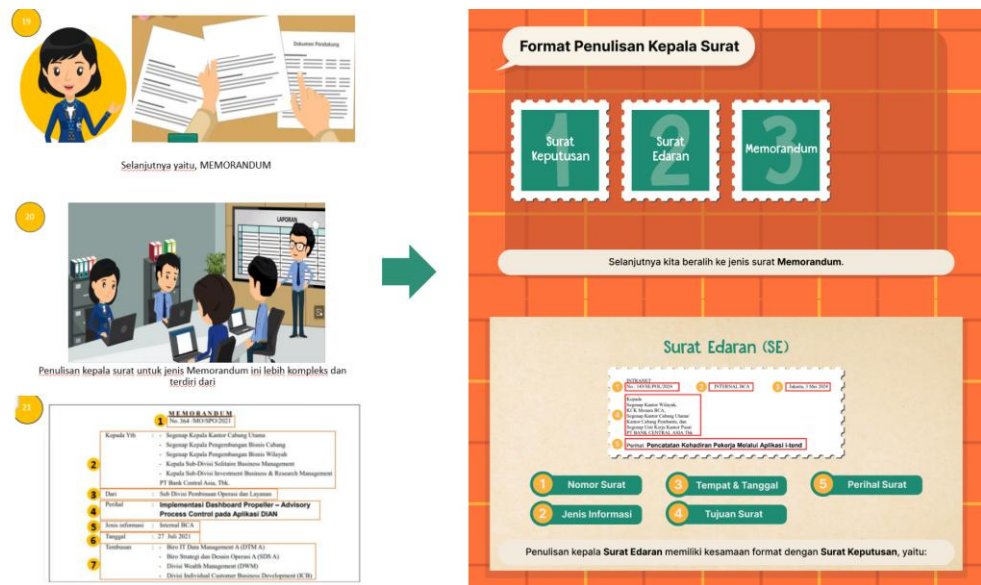
Gambar 3. 13 Storyboard lama BAB 2

Setelah menerima *file storyboard* BAB 2 dari *Component Leader*, penulis meninjau *storyboard* tersebut dengan tujuan membagi teks penjelasan ke dalam beberapa *subtitle* untuk setiap adegan. Penulis menerapkan satu baris *subtitle* untuk satu adegan, agar teks yang dibaca dalam satu waktu tidak terlalu panjang. Selain memudahkan PIC (*Person in Charge*) *storyboard* untuk meninjau konten secara rupa tampilan final, ini juga membantu *Creative & Design Intern* dalam proses mencicil pembuatan aset video yang akan dianimasikan. Pada tahapan ini, penulis menggunakan Adobe Illustrator untuk membuat keseluruhan aset. Gambaran besar proses perancangan terlampir pada gambar berikut.



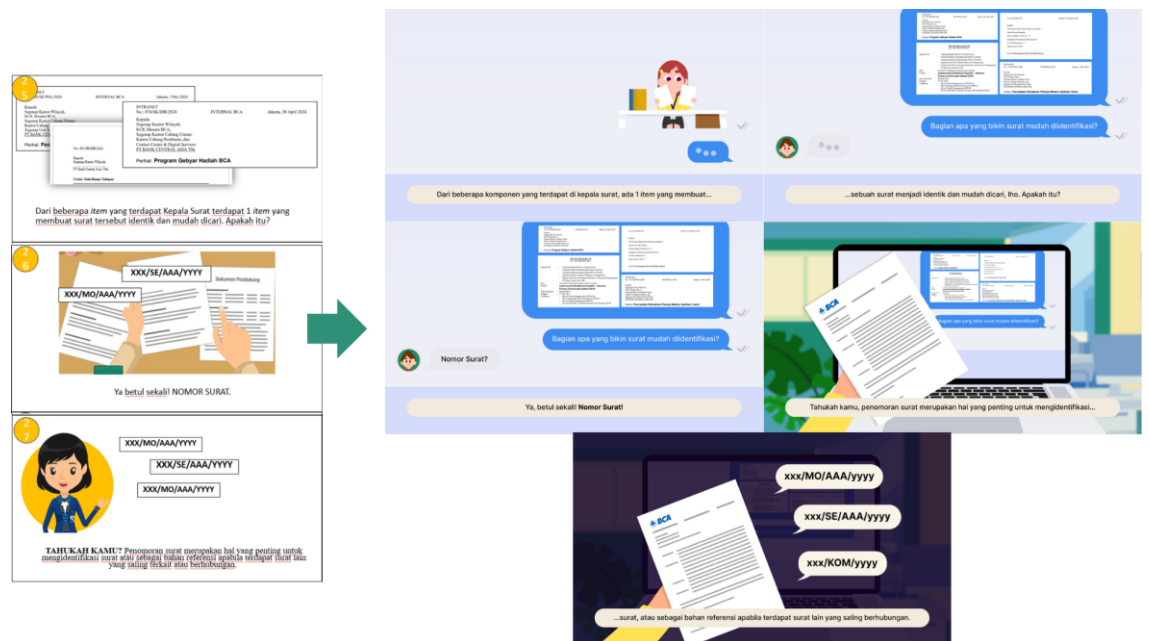
Gambar 3. 14 Tampilan keseluruhan *storyboard* yang dipercantik

Meskipun terdapat acuan *storyboard* lama yang telah dibuat oleh *Component Leader*, penulis diberi kebebasan untuk bereksplorasi selama proses mempercantik *storyboard*. Storyboard BAB 2 secara garis besar membahas mengenai apa saja standar dan format dalam menulis surat berdasarkan 4 jenis surat yang digunakan di BCA. Hal ini membuat adanya beberapa adegan yang hanya perlu untuk menampilkan contoh surat maupun letak format suratnya di dalam satu adegan. Sebagai upaya agar tampilannya tidak terlalu monoton, penulis mengakalinya dengan memilih warna-warna cerah sesuai nuansa warna yang digunakan pada karakter dan video *bumper opening* “Tahukah Kamu?”. Tampilan contoh surat yang ada pun penulis sajikan dengan frame yang menyerupai perangko, salah satu instrumen penting di dalam surat. Karena beberapa penjelasan ada yang bisa diwakilkan dengan objek tanpa harus menunjukkan karakter, proses penyederhanaan adegan juga masuk dalam tahapan “mempercantik” yang dilakukan penulis.



Gambar 3. 15 Tahapan percantik *storyboard* adegan Memorandum

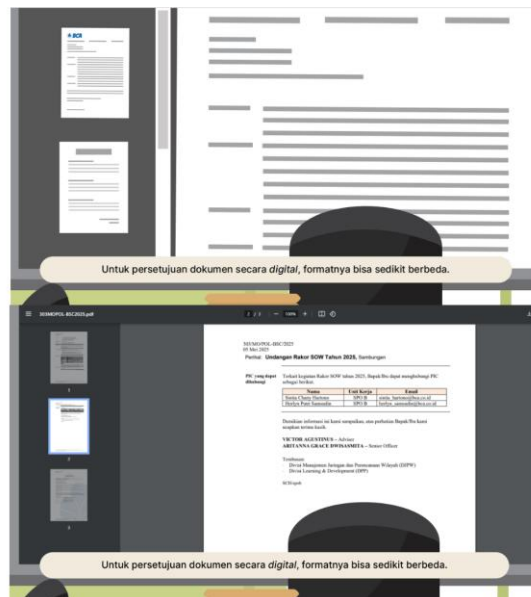
Contoh tahapan “mempercantik” *storyboard* lainnya adalah pada bagian transisi dari penjelasan “Format Penulisan Kepala Surat” menuju pembahasan “Nomor Surat”. Untuk menghindari adanya pengulangan visual surat dan karakter perempuan seperti yang ada pada *storyboard* lama, penulis menuangkannya ke dalam adegan *room chat*. Inspirasi tersebut berangkat dari keseharian penulis dan seluruh karyawan di BCA yang sebagian besar komunikasinya dilakukan melalui *chat*. Penulis membuat seakan-akan karakter Desi sedang bertanya kepada rekan kerjanya mengenai bagian mana yang membuat sebuah surat identik dan mudah dicari, yang jawabannya adalah nomor surat. Adegan tersebut sekaligus menjadi adegan transisi dari layar laptop yang menampilkan tampilan *room chat* tersebut.



Gambar 3. 16 Tahapan percantik *storyboard* adegan transisi Nomor Surat

Storyboard BAB 2 yang telah selesai dipercantik kemudian ditunjukkan kepada ketiga anggota tim Korespondensi lain untuk diminta *feedback*. Mereka akan membantu meninjau apakah konsep visual yang penulis rancang telah sesuai dengan informasi dan topik yang ingin disampaikan. *Component Leader* penulis menjadi personel yang banyak memberikan revisi sekaligus terbuka dengan berbagai macam diskusi. Sebagai pihak yang memiliki pemahaman lebih mengenai Korespondensi, proses *review* ini sekaligus memberi pengetahuan baru bagi penulis terkait aktivitas surat-menyurat yang terjadi di BCA. Dan bagaimana cara menyelaraskan pandangan dengan pemilik kebutuhan.

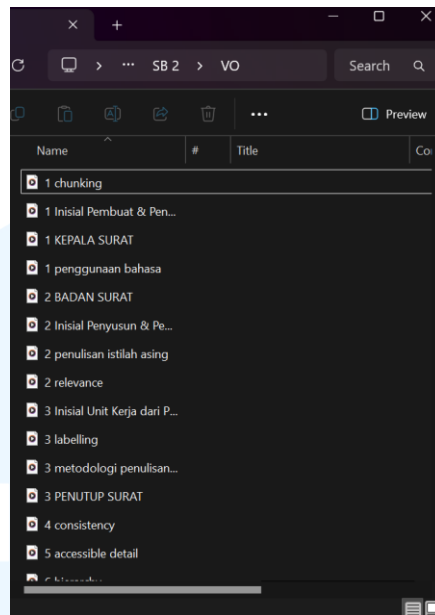
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 18 Hasil revisi adegan Persetujuan Surat Digital

Setelah merevisi *storyboard*, penulis mulai merekam *voice over* untuk mengisi narasi video. Penggunaan *voice over* suara manusia asli merupakan salah satu hal yang sepakat untuk dilakukan, dari yang sebelumnya berisikan suara AI atau *Artificial Intelligence*. Karakter suara manusia cenderung mudah untuk diatur secara nada, pelafalan, dan intonasi sehingga memberi kesan dinamis secara audio. *Voice over* yang telah direkam kemudian disusun sesuai urutan untuk memudahkan proses pengerjaan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

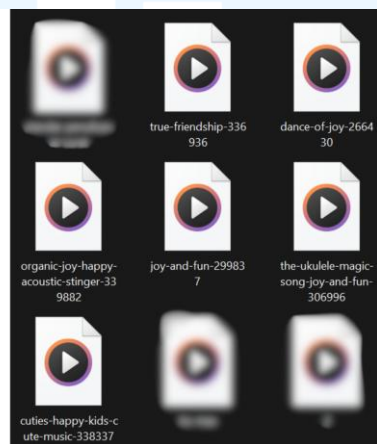


Gambar 3. 19 Rekaman *voice over* penulis

Tahap selanjutnya adalah mempersiapkan *file-file storyboard* final akan dipindahkan ke dalam *software* Adobe After Effects untuk dianimasikan. Pada tahap ini, penulis memisahkan layer seluruh aset di setiap *scene*. Tidak hanya memisah, penulis juga perlu memastikan bahwa urutan peletakan aset visual sudah sesuai dengan urutan *scene* yang tertera pada *storyboard*. Menyusun *layer* yang telah dipisah dan dinamai satu per satu secara urut memudahkan penulis dalam mengingat urutan *scene*, karena penulis akan mengedit sesuai urutan *storyboard* yang telah dipercantik.

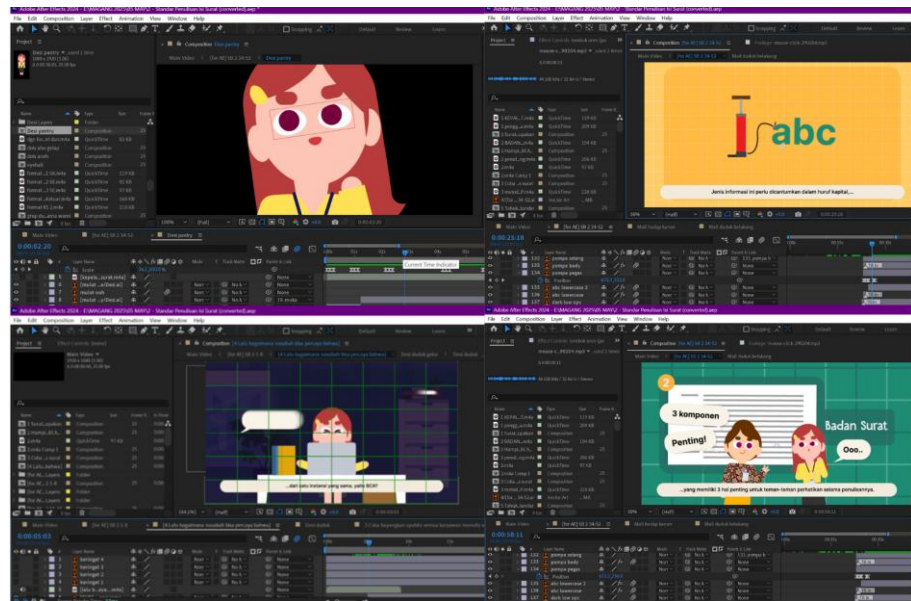
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Untuk menambah daya tarik dari sisi pendengaran, penulis juga mencari lebih banyak *source* audio dari *platform* Pixabay untuk mengunduh *Background Music* (BGM) maupun *Sound Effects* yang mendukung. Ini menjadi salah satu karakteristik yang menarik dari video *motion graphic* kanal “KokBisa?”, karena video mereka banyak menggunakan *Sound Effects* sesuai dengan adegannya. Pada laman Pixabay, penulis mencari BGM dan *sound effects* dengan kata kunci *happy*, *joy*, dan *curious* untuk menyesuaikan dengan suasana ceria dan penuh keingintahuan yang ingin dibangun.



Gambar 3. 22 Hasil pencarian dan pilihan BGM video BAB 2

Tahapan terakhir dari perancangan ini adalah proses pengeditan *motion graphic* menggunakan *software* Adobe After Effects. Secara berurutan, penulis mengerjakan *motion* mulai dari *layer* paling pertama. Penulis memasukkan file aset Adobe Illustrator yang sudah dipisah layernya ke dalam satu *composition* di Adobe After Effects. Untuk memudahkan pengerjaan, penulis mematikan seluruh *layer* yang tidak terpakai dan hanya menyalakan *layer* sesuai urutan pengerjaan. Sebagai contoh saat mengerjakan *scene* pertama, penulis hanya menyalakan *layer* paling bawah pada *composition* sebagai urutan pertama dalam pengerjaan. Proses tersebut dilanjutkan sampai *scene* dalam satu *composition* berhasil digerakkan seluruhnya. Berikut merupakan cuplikan proses *editing* video BAB 2.



Gambar 3. 23 Proses *editing* video BAB 2

Di sela-sela waktu pengerjaan *motion graphic* BAB 2, penulis beserta tim kerap mengadakan *meeting* mingguan untuk membahas *update* mengenai pengembangan Eksosistem Pembelajaran Korespondensi. Penulis mempergunakan waktu ini untuk berdiskusi terkait beberapa *storyboard* bab selanjutnya. Karena video ini memuat materi yang sama dengan yang ada pada laman artikel materi internal BCA, penulis memastikan bahwa seluruh konten yang ada di dalam *brief storyboard* telah dibuat sesuai dengan yang tertera pada laman artikel tersebut. Berikut merupakan dokumentasi proses komunikasi dan diskusi yang penulis lakukan dengan *Component Leader* dan personel pembuat *storyboard* BAB 1.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 25 Cuplikan *scene* video BAB 2

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

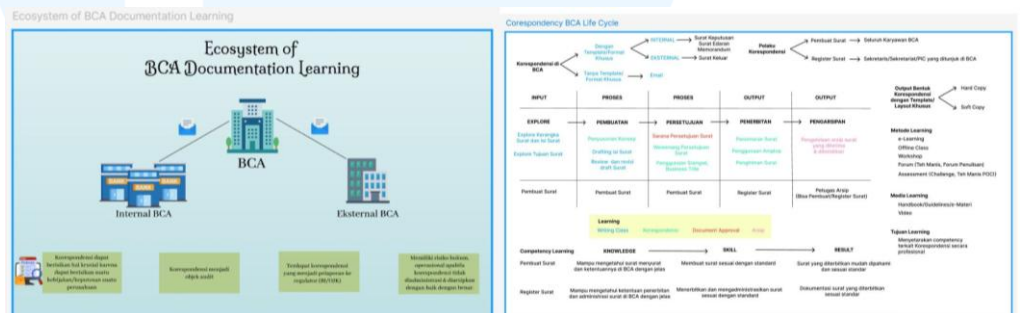
Di samping tugas utama, penulis mendapatkan tugas untuk membuat beberapa keperluan desain lainnya. Proyek tersebut terdiri dari perancangan Blueprint Ekosistem *Learning* Korespondensi BCA, *Revamp* PPT *Digital Buddy Document Approval*, *Signature E-mail* DEA Internal, dan *Mapping Competency Learning* BCA.

3.3.2.1 Proyek Infografis *Blueprint*

Pada minggu pertama magang, penulis mendapatkan tugas pertama untuk merancang sebuah *Blueprint* Ekosistem *Learning* Korespondensi di BCA. Nantinya, *blueprint* ini akan digunakan sebagai materi proposal untuk mengajukan pembentukan sebuah ekosistem pembelajaran terkait Korespondensi yang berlaku di BCA. Untuk dapat membantu mendesain *blueprint*, penulis diajak berdiskusi secara langsung bersama dengan *Component Leader* untuk dijelaskan alasan dan urgensi mengapa *blueprint* ini harus dibuat. Singkatnya, *blueprint* tersebut nantinya akan berbentuk sebuah infografis yang menjelaskan latar belakang adanya kelas Korespondensi, mengapa penting untuk dipelajari, siapa saja pihak

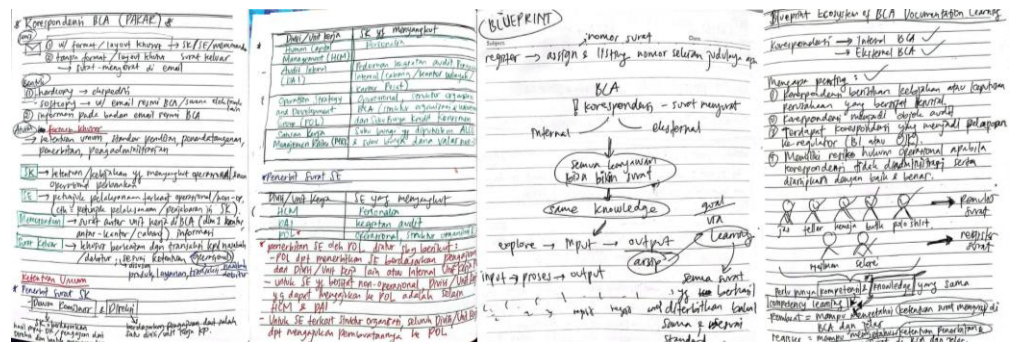
yang perlu mengetahui tentang materi ini, dan dengan cara seperti apa pembelajaran tersebut akan dilakukan.

Seluruh karyawan di BCA dapat menjadi pelaku Korespondensi, maka dari itu sebuah proposal dalam bentuk *blueprint* dibuat untuk dipresentasikan kepada pejabat eselon di atas, sehingga memudahkan mereka mendapat gambaran garis besar dari rencana Ekosistem *Learning* Korespondensi nantinya. Bersamaan dengan penjelasan yang diberikan, *Component Leader* memberikan sebuah skema kasar *blueprint* sebagaimana yang terlampir pada Gambar 3. 26, guna memberi gambaran pada penulis akan seperti apa alur penjelasan informasi yang ingin dituangkan ke dalam infografis nantinya.



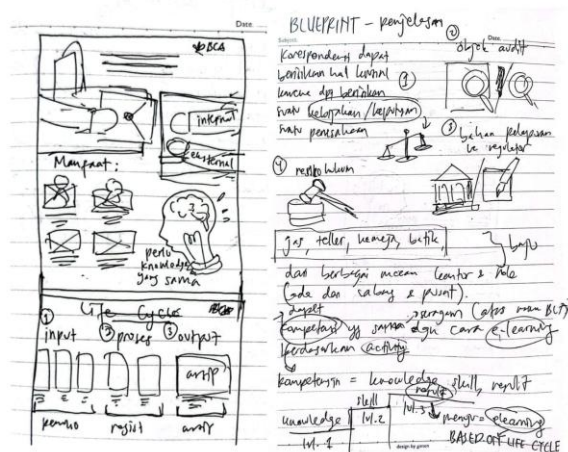
Gambar 3. 26 Skema kasar Ekosistem *Learning* Dokumentasi BCA

Dari skema kasar yang diberikan, penulis mencoba untuk membuat *drafting* alur urutan informasi *blueprint*. Ini memudahkan penulis dalam memahami informasi sembari mengonfirmasi ke *Component Leader*. Penulis juga mencari tahu secara pribadi terkait korespondensi serta bentuk dan metode pembelajaran apa saja yang telah dilakukan. Untuk mempermudah dalam mengingat dan memahami materi, penulis menuliskan *draft* materi korespondensi yang telah dipelajari ke dalam buku catatan.



Gambar 3. 27 Drafting alur urutan informasi blueprint

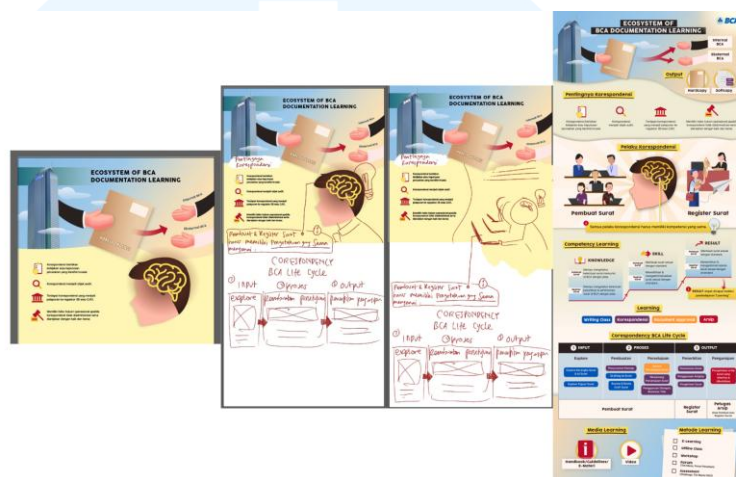
Setelah selesai mempelajari materi *blueprint* secara mandiri dan bertanya kepada *Component Leader* untuk hal yang belum dirasa jelas, penulis mulai membuat sketsa kasar *layout blueprint* dan elemen yang kira-kira bisa digunakan. Penulis kembali menuangkan ide ke dalam buku catatan untuk mempermudah pengerjaan. Pada tahapan ini, *Component Leader* juga turut memberi saran *icon* apa yang sekiranya paling tepat untuk mewakili komponen informasi yang dimaksudkan. *Blueprint* ini akan dibuat dengan gaya visual *vectorized*, sesuai dengan yang ingin *Component Leader* inginkan agar tidak terlihat kaku apabila bersanding dengan tulisan yang banyak.



Gambar 3. 28 Sketsa Blueprint Ekosistem Learning Korespondensi BCA

Sketsa yang telah dibuat kemudian direalisasikan menjadi kenyataan menggunakan Adobe Illustrator. Selama prosesnya, *Component Leader* kerap memberikan saran-saran yang membantu

dalam pemberian ide aset dan melakukan parafrase pada teks-teks penjelasan. Hal ini dilakukan untuk membantu meringkas konten blueprint agar tidak terlalu penuh dengan teks. Berikut merupakan dokumentasi tahapan iterasi *layout* dan penggunaan aset bersama dengan *Component Leader*.



Gambar 3. 29 Proses pengerjaan *Blueprint* Ekosistem *Learning* Korespondensi BCA

Gambar di atas merupakan proses dan *update* pengerjaan karya yang diberikan oleh penulis kepada *Component Leader*. Selama prosesnya, penulis membuat aset *vector* tangan, kepala, ketujuh orang pada bagian “Pelaku Korespondensi”, lampu bohlam, dan visual otak menggunakan Adobe Illustrator. Visualisasi kepala seseorang dengan otak di bagian kepalanya ingin menunjukkan konsep bahwa setiap orang memiliki pengetahuan yang sama. Visual tersebut ingin memperjelas pernyataan teks yang menyatakan “Semua pelaku korespondensi harus memiliki kompetensi yang sama”. Maka dari itu, objek otak dipilih sebagai icon dari pengetahuan, didukung dengan objek lampu bohlam yang mengindikasikan “ide” atau “jalan keluar” bahwa seseorang sudah paham dan mengetahui apa yang perlu dipelajari.

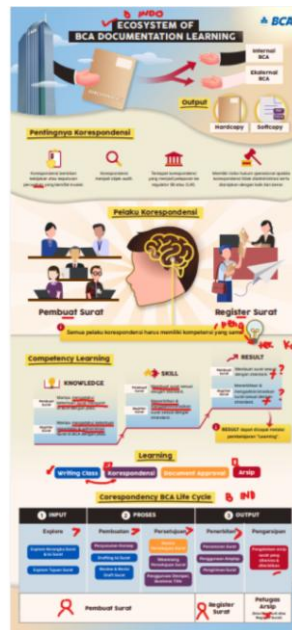
Pada bagian “Pelaku Korespondensi”, *Component Leader* memberi catatan pada penulis untuk memasukkan beberapa visual

orang yang ada di internal BCA dengan seragam yang berbeda-beda. Hal ini untuk menunjukkan bahwa seluruh karyawan, baik mereka yang menjadi garda depan (*CS/Teller*), karyawan, maupun pejabat dapat menjadi pelaku korespondensi. Sebagai identitas karyawan BCA, penulis menambahkan objek *ID Card* untuk digunakan oleh setiap orang agar audiens dapat mudah menangkap bahwa orang-orang tersebut merupakan bagian dari karyawan internal.



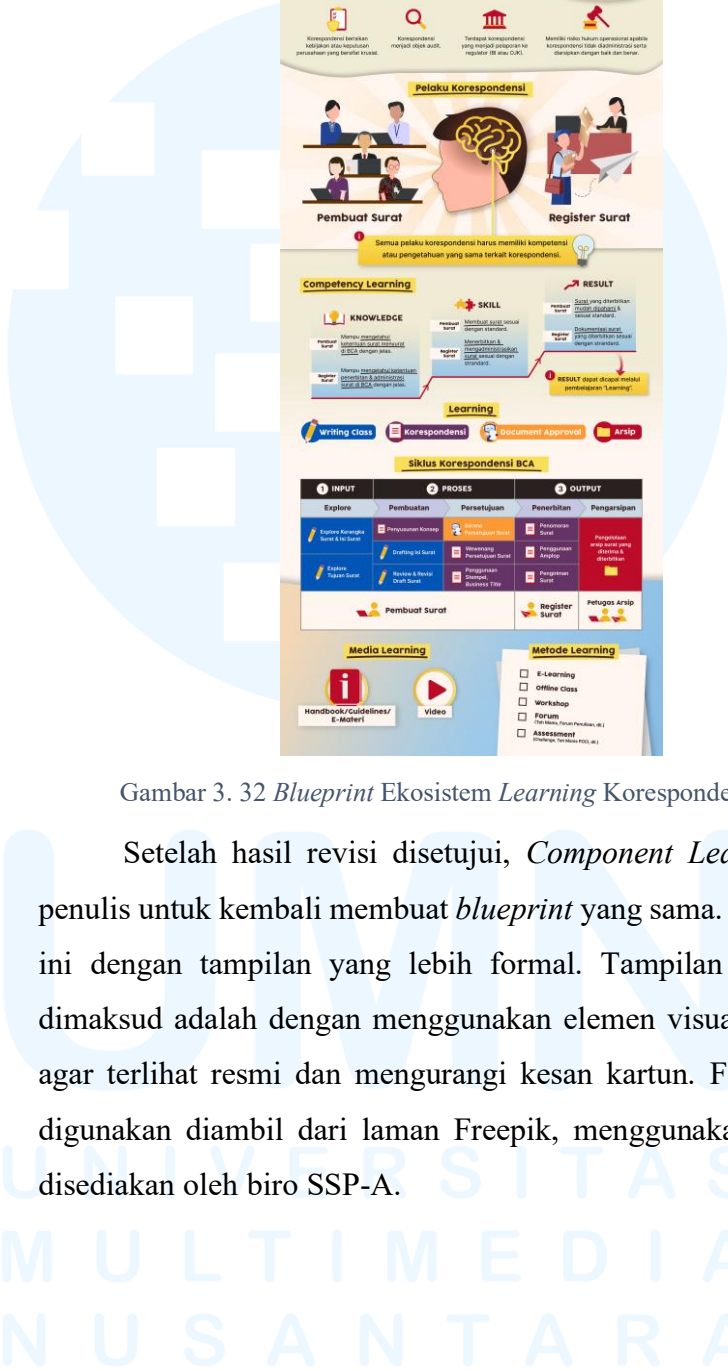
Gambar 3. 30 *Vector* Pelaku Korespondensi & kepala manusia dengan otak

Pembuatan karya berlanjut seiring dengan adanya beberapa revisi yang perlu dimasukkan ke dalam *blueprint*. Terdapat beberapa informasi yang perlu di-*highlight*, *icon* yang perlu ditambahkan untuk memperjelas informasi, dan penambahan aksesoris panah pada tabel “Correspondency BCA Life Cycle” agar terlihat seperti sebuah urutan. Pada tabel “Correspondency BCA Life Cycle”, terdapat data-data yang berhubungan dengan bagian “Learning”. Untuk memudahkan pembaca mengerti bahwa kedua bagian tersebut saling terkait, penulis memberikan *icon* dan warna sebagai pembeda informasi di kedua bagian. Kotak-kotak dengan warna berbeda yang ada pada isi tabel juga penulis atur menjadi seukuran baris dan kolom tabel. Hal ini untuk meminimalisir kekosongan yang timbul akibat panjang teks yang berbeda-beda. Berikut merupakan tampilan *feedback* yang diberikan oleh *Component Leader*.



Gambar 3. 31 *Feedback* revisi *Blueprint* Ekosistem *Learning* Korespondensi BCA

Feedback revisi yang diberikan oleh *Component Leader* penulis aplikasikan pada karya dengan menambahkan beberapa perubahan baru. Hasil akhir dari revisi dapat dilihat pada gambar berikut. Masing-masing komponen “Writing Class”, “Korespondensi”, “Document Approval”, dan “Arsip” pada bagian “Learning” juga disarankan untuk menambah *icon* yang merepresentasikan keempat komponen. Selain sebagai cara untuk membedakan komponen di dalam tabel “Correspondency BCA Life Cycle”, hal ini bertujuan untuk mempermudah audiens dalam mengetahui kategorisasi komponen dalam sekali lihat. Berikut adalah hasil dari revisi yang dilakukan dan disetujui oleh *Component Leader* untuk *Blueprint* Ekosistem *Learning* BCA.

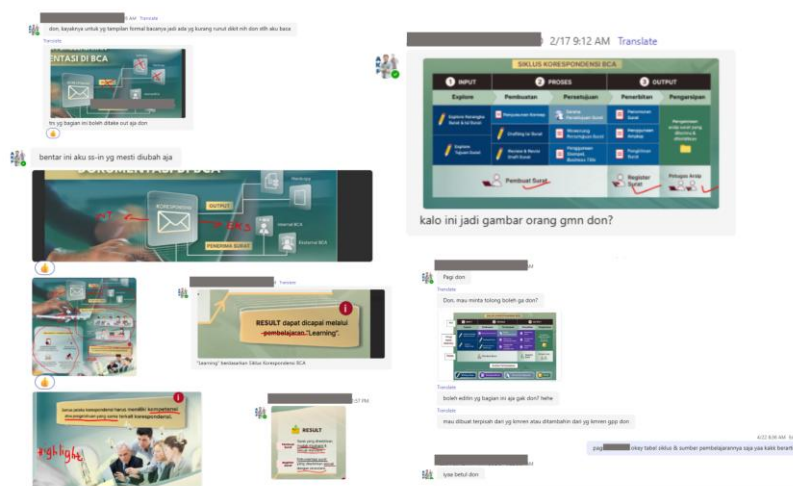


Setelah hasil revisi disetujui, *Component Leader* me



Gambar 3. 33 Pemberian *brief* *Blueprint* Ekosistem *Learning* Korespondensi BCA tampilan Formal

Pembuatan *blueprint* dalam tampilan formal dimulai dengan mencari beberapa foto dari lama Freepik untuk dapat digunakan. Beberapa *icon* yang semula bergaya *vector* juga memerlukan perubahan gaya agar lebih senada dengan tampilan *blueprint* secara keseluruhan. Dengan beberapa pertimbangan dan diskusi bersama *Component Leader*, *icon-icon* tersebut diubah menjadi 3D *icon* yang juga penulis cari melalui laman Freepik. Penulis kembali berdiskusi bersama *Component Leader* seiring berjalannya pengerjaan karya versi tampilan formal. Berikut adalah dokumentasi proses diskusi yang dilakukan melalui *chat* Microsoft Teams.



Gambar 3. 34 Proses revisi *Blueprint* Formal dari *Component Leader*

Proses diskusi dan revisi bersama *Component Leader* cukup menjadi tahapan yang penulis hargai, karena *feedback* yang diberikan membantu penulis mengetahui efek dari desain yang

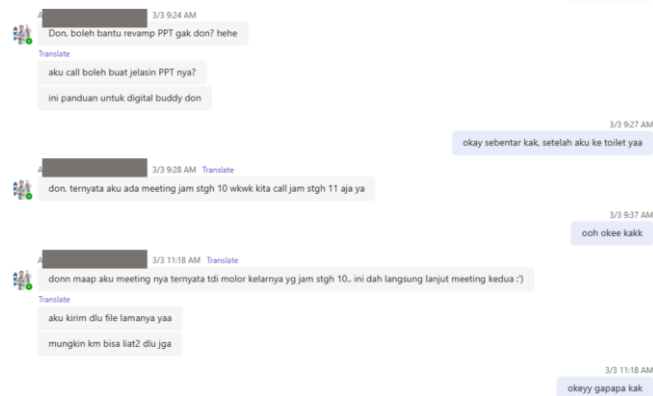
penulis buat dari kacamata pembaca di luar latar belakang desain. Dari beberapa pendapat yang ada, penulis melakukan tahap finalisasi pada desain. Pada akhirnya, karya tersebut menjadi materi yang dipresentasikan sebagai learning proposal.



Gambar 3. 35 *Blueprint* Ekosistem *Learning* Korespondensi BCA tampilan Formal

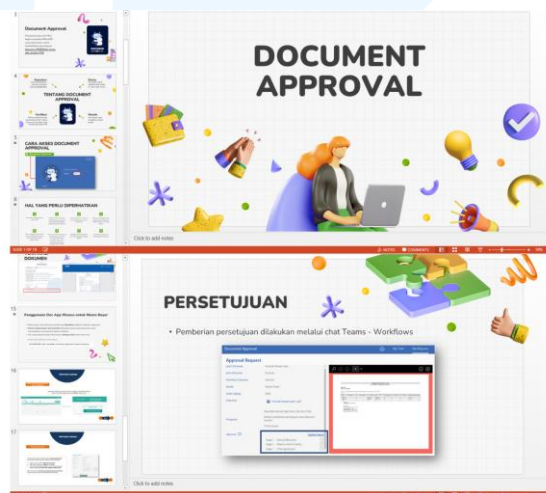
3.3.2.2 Proyek *Revamp* PPT

Beberapa minggu setelah proyek *blueprint* selesai, penulis diberi proyek *Revamp* PPT *Digital Buddy Document Approval*. Digital Buddy merupakan sebuah sebutan bagi materi pendukung pembelajaran yang berisikan penjelasan mengenai suatu produk/layanan internal BCA. Kali ini, materi dari Digital Buddy adalah sebuah fitur pemberi persetujuan dokumen internal yang dikembangkan oleh biro SSP-A.



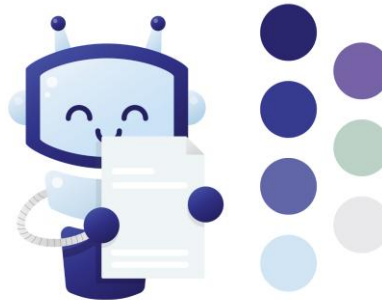
Gambar 3. 36 Pemberian *brief* Digital Buddy Document Approval

Pemberian *brief* kemudian dilanjutkan melalui *call*. Pada sesi diskusi tersebut, *Component Leader* menjelaskan mengenai apa itu Digital Buddy beserta tujuan adanya media tersebut. Beliau juga mengirimkan file PPT *Digital Buddy Document Approval* sebelumnya. Berikut adalah tampilan lamanya.



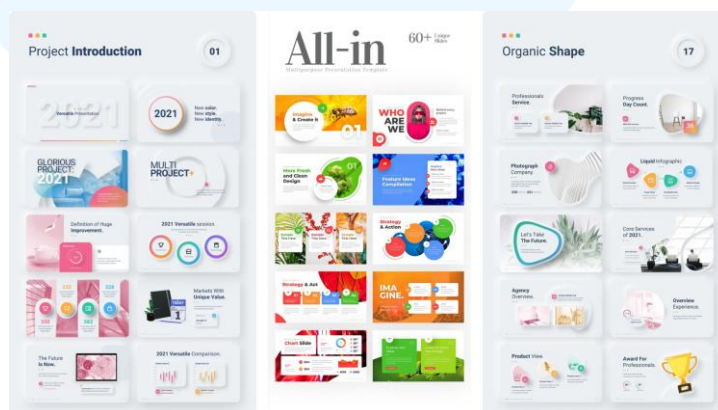
Gambar 3. 37 Tampilan lama Digital Buddy Document Approval

Pada proyek ini, *Component Leader* tidak banyak memberikan arahan mengenai hal-hal yang ingin diubah dari materi PPT yang lama. Maka dari itu, penulis memutuskan untuk mengubah tampilan visual agar senada dengan nuansa warna fitur *Document Approval* yang didominasi biru-keunguan.



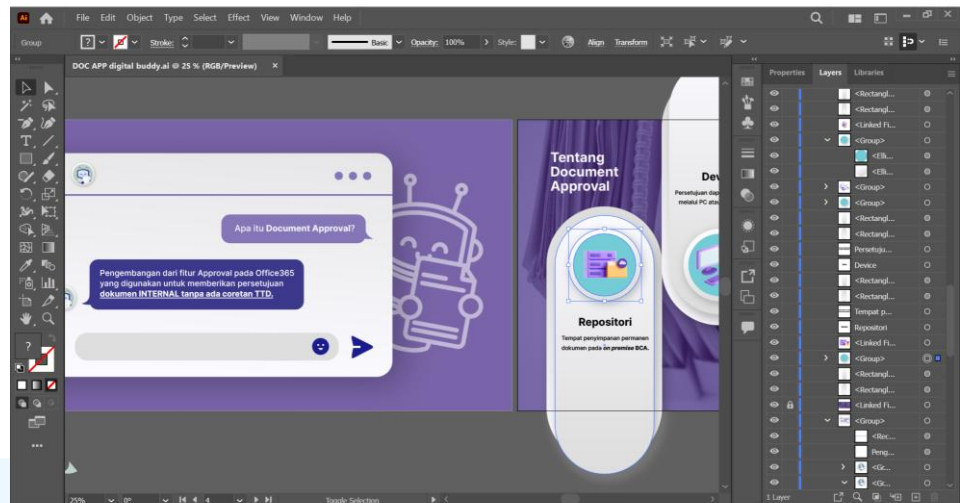
Gambar 3. 38 *Color palette* maskot Document Approval

Sesudah mendapatkan tema warna yang akan digunakan, penulis melanjutkan perancangan pembaruan PPT dengan menelusuri Pinterest. Penulis mencari referensi yang sedikit bergaya tiga dimensi dengan penggunaan *shadow*, agar ada beberapa elemen yang terlihat menonjol. Terdapat beberapa referensi yang dipilih, yakni sebagai berikut



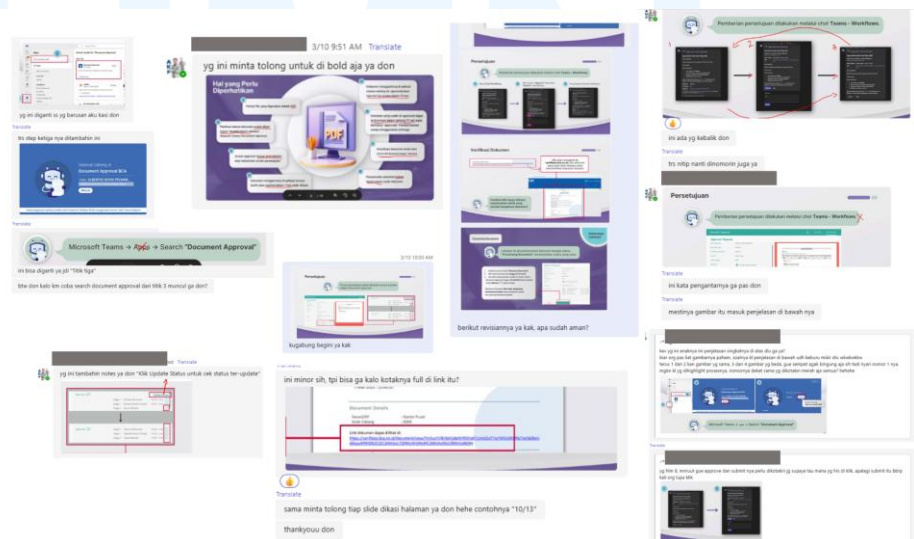
Gambar 3. 39 Referensi karya perancangan Digital Buddy Document Approval

Aksen *shadow* dan penggunaan gradasi pada gaya visual referensi memberikan penekanan yang lebih dinamis pada objek visual. Dengan gaya visual ini, penggunaan elemen berupa foto maupun icon 3D akan lebih sesuai. Ini disebabkan karena keduanya memiliki kedalaman objek atau *depth*, seperti efek yang timbul dari penggunaan gradasi. Proses pengerjaan pun dimulai dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator.



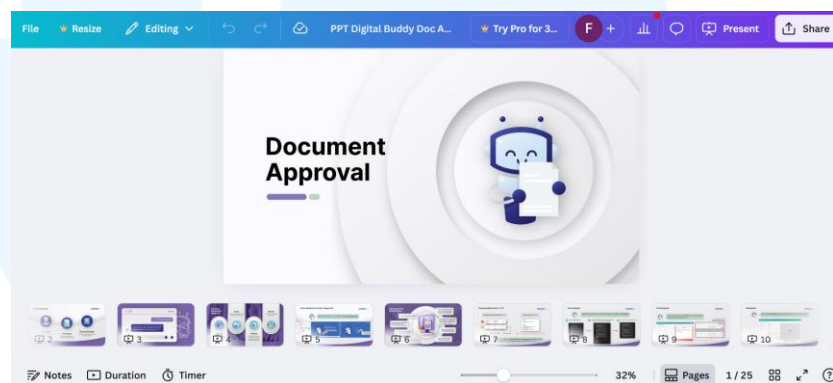
Gambar 3. 40 Proses edit Digital Buddy Document Approval

Proses pengerjaan di-update kepada *Component Leader* untuk mendapatkan *feedback*. Penulis kembali banyak berdiskusi bersama beliau terkait materi dan kesesuaian desain yang dibuat oleh penulis. Tidak hanya dari *Component Leader*, penulis juga menerima *feedback* dari tim Document Approval untuk memberi saran mengenai penempatan layout maupun penggunaan elemen penjelas agar lebih sesuai dengan informasi yang ingin disampaikan pada setiap *slides*.



Gambar 3. 41 Proses diskusi dan pemberian *feedback* Digital Buddy

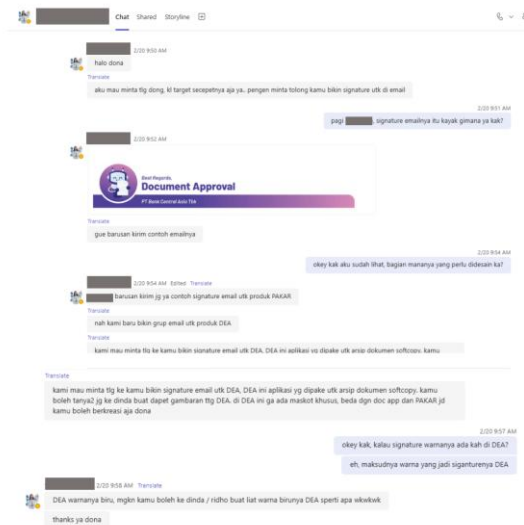
Feedback yang telah didapat kemudian penulis aplikasikan pada karya. Desain PPT terdiri dari banyak foto langkah-langkah penggunaan Document Approval, sehingga penulis memiliki *goal* untuk membuat hal tersebut menjadi lebih mudah dipahami. Dengan adanya *feedback* yang diberikan, elemen penjelas seperti *bubble chat* berisi penjelasan tambahan dan panah yang menunjukkan urutan menjadi pendukung bagi keterbacaan materi agar menjadi lebih mudah.



Gambar 3. 42 Cuplikan tampilan akhir PPT Digital Buddy Document Approval

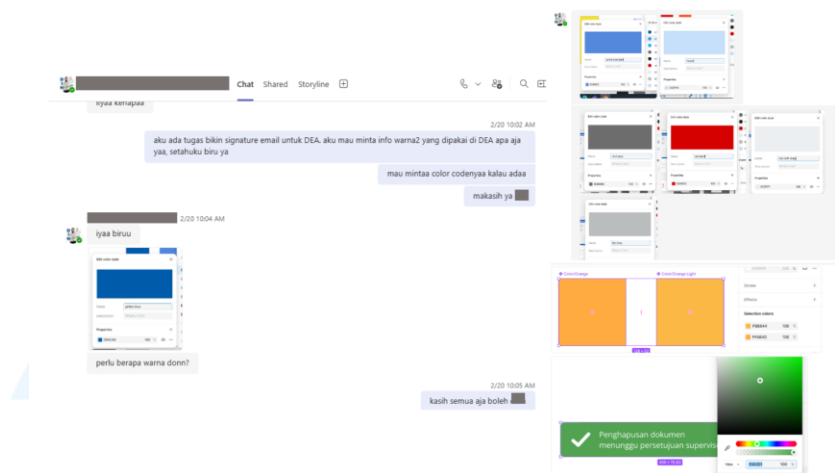
3.3.2.3 Proyek *Signature E-mail*

Tidak hanya Document Approval, biro SSP-A juga memiliki produk/layanan internal BCA yang dikembangkan untuk keperluan pengarsipan dokumen, yaitu DEA Internal. Salah satu saran komunikasi dari pihak DEA Internal kepada para pengguna yang adalah karyawan BCA adalah melalui *e-mail*. Sebagai bagian dari sebuah identitas, setiap *e-mail* yang dikirim mengatasnamakan suatu lembaga atau kelompok kerap memiliki *signature* tersendiri. Dengan demikian, penulis diberi tugas untuk membuat sebuah *signature e-mail* untuk DEA Internal gunakan dalam mengirim dan berbalas pesan sebagai representasi.



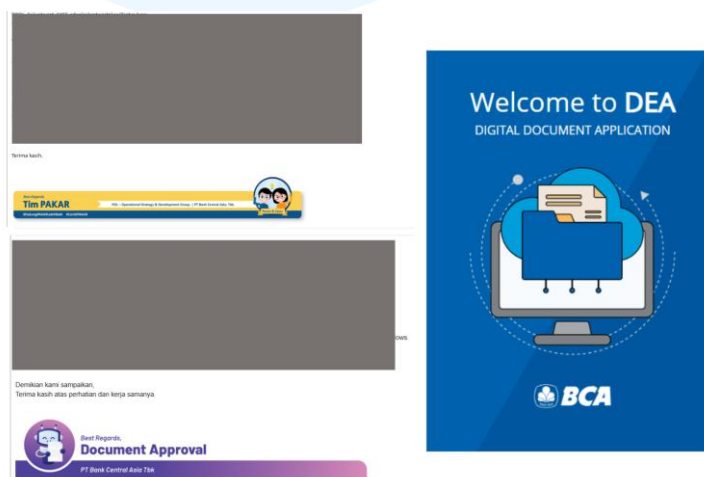
Gambar 3. 43 Brief perancangan *signature E-mail* DEA Internal

Tidak banyak arahan maupun *request* yang diberikan personel mengenai bentuk *signature* akhirnya akan seperti apa. Berhubung DEA Internal tidak memiliki maskot maupun identitas tertentu untuk digunakan, penulis berencana membuat *signature* dengan warna-warna yang digunakan pada tampilan *interface* DEA Internal dan menggunakan *icon* yang mirip dengan *landing page* laman DEA Internal. Karena yang mengetahui akses laman hanya pihak-pihak yang memiliki keperluan untuk menggunakan DEA, penulis meminta informasi *link* untuk mengakses DEA dan warna apa saja yang digunakan kepada rekan magang yang bertanggung jawab dalam proyek DEA Internal.



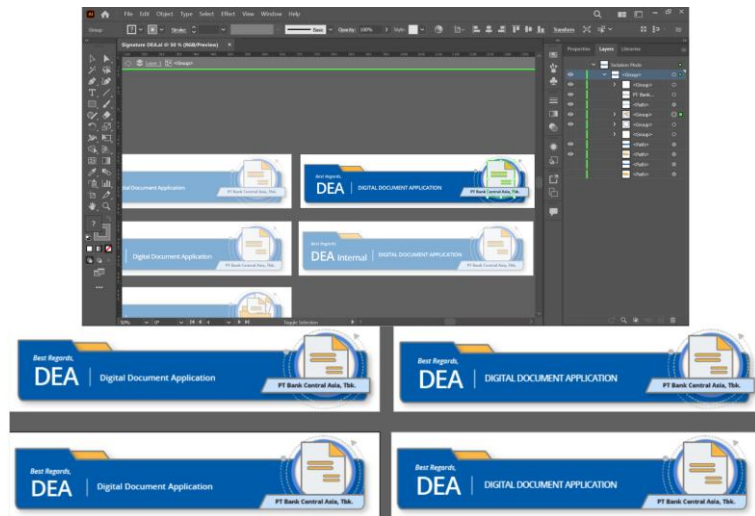
Gambar 3. 44 *Color palette interface* DEA Internal

Personel yang memberikan tugas kepada penulis mengirimkan 2 contoh *e-mail* yang memiliki *signature* sebagai gambaran. Penulis melanjutkan perancangan dengan mencari tahu ukuran *signature* pada umumnya dan mengunjungi laman DEA Internal. Penulis gunakan keduanya sebagai referensi dari perancangan *signature*.



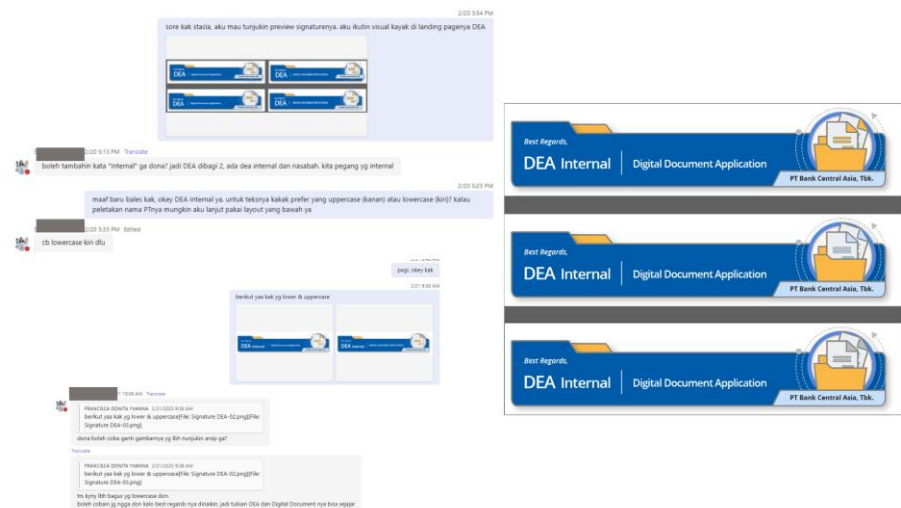
Gambar 3. 45 Referensi proyek *signature e-mail* DEA Internal

Sesudah melihat referensi, *signature* mulai dibuat menggunakan *software* Adobe Illustrator. Penulis membuat *signature* dengan warna biru sebagai warna primer dan menggunakan warna kuning sebagai warna aksen. Pada hasil awal, *signature* berbentuk seperti berikut.



Gambar 3. 46 Pengerjaan *signature e-mail* DEA Internal & alternatif pilihan

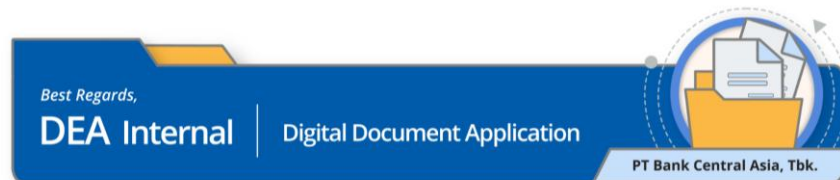
Penulis memberikan alternatif teks *uppercase* atau *lowercase* untuk dipilih oleh personel bersama tim DEA Internal. Pilihan pun jatuh kepada huruf *lowercase* yang dinilai lebih nyaman dibaca. Kemudian penulis mendapat masukan untuk melakukan perubahan pada *icon*, karena kurang terlihat sebagai sebuah pengarsipan dokumen.



Gambar 3. 47 *Feedback & revisi karya signature e-mail* DEA Internal

Perubahan pada icon dilakukan dengan menambahkan objek folder dan menambahkan satu kertas, untuk menunjukkan aktivitas penyimpanan beberapa dokumen. Kali ini penulis memberi

alternatif aksen warna pada bagian dokumen, yaitu kuning pada pilihan pertama, biru muda pada pilihan kedua, dan abu-abu pada pilihan ketiga. Pada akhirnya, penulis beserta tim DEA Internal sepakat untuk menggunakan pilihan kedua dengan warna biru muda.

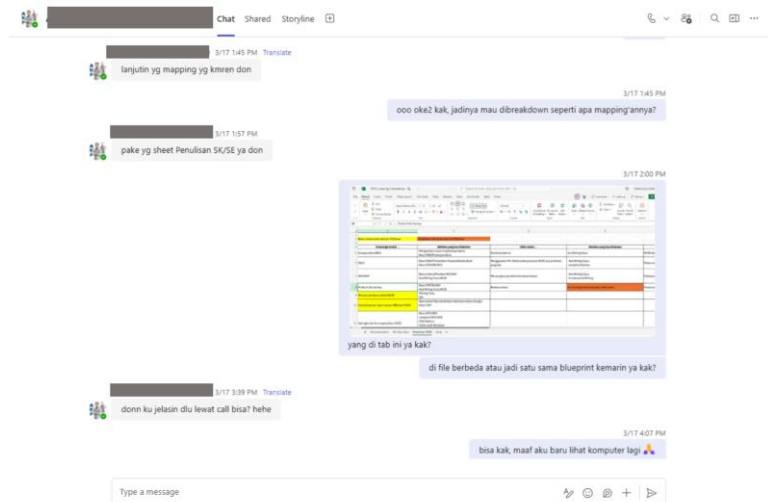


Gambar 3. 48 *Signature E-mail* DEA Internal

3.3.2.4 Proyek Infografis *Mapping*

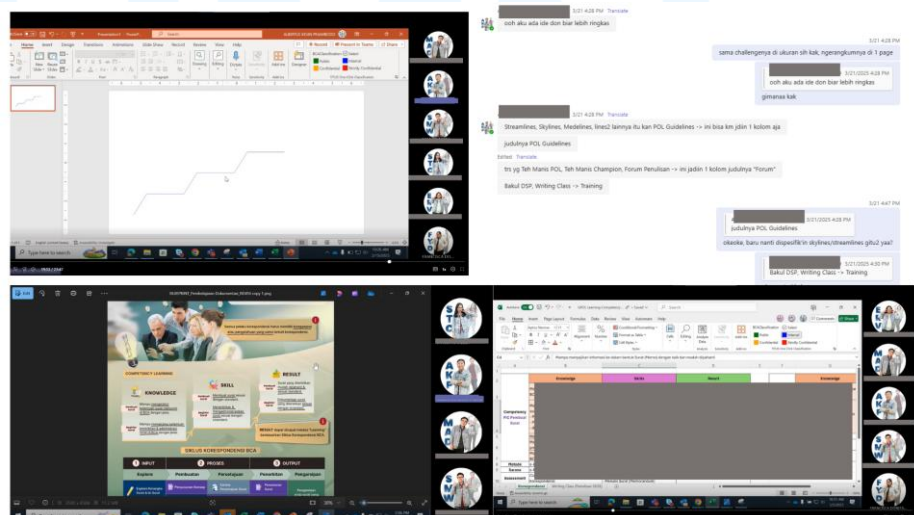
Sebagai salah satu *goal* dalam pengembangan pembelajaran terkait Korespondensi, *blueprint* ekosistem Learning Korespondensi yang telah penulis buat sebelumnya memiliki sebuah *mapping* lanjutan. Proyek tersebut bernama *Mapping Competency Learning* BCA yang menjelaskan lebih mendalam mengenai hal-hal apa saja yang dipelajari dari masing-masing tahapan *Competency Learning*. Tahapan terdiri dari *Knowledge*, *Skill*, dan *Result*. Meskipun berangkat dari satu tema yang sama, namun *Mapping Competency Learning* memiliki konten yang berbeda dengan *Blueprint* Ekosistem *Learning* Korespondensi.

Blueprint memuat informasi secara garis besar mulai dari latar belakang mengapa perlu diadakan kelas pembelajaran Korespondensi hingga bentuk aplikasi kegiatan yang bisa dilakukan. Di samping itu, *Mapping Competency Learning* membahas lebih detail mengenai 3 tahapan yang ada dalam *Competency Learning* di BCA. Di dalamnya akan dijelaskan objektif setiap tahapan dan apa saja sumber-sumber *existing* di internal BCA, khususnya di divisi GPOL, yang bisa dimanfaatkan untuk melatih keterampilan pada tahapan tersebut.



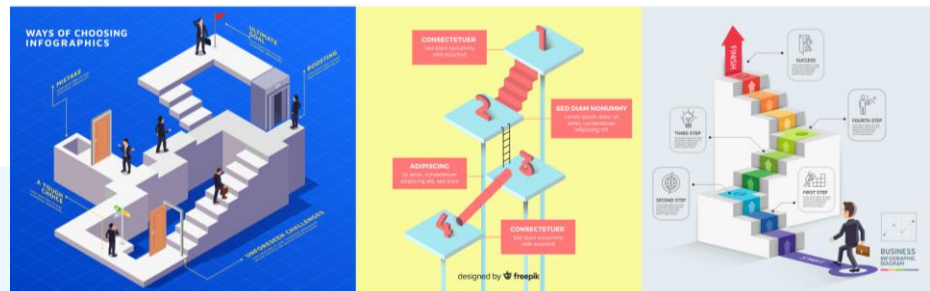
Gambar 3. 49 Brief pengerjaan Mapping Competency Learning BCA

Sebelum diberikan *brief* pengerjaan, penulis sudah mengikuti diskusi pembahasan konten bersama dengan anggota tim Korespondensi lainnya. Dalam proses diskusi tersebut, *Component Leader* memberi arahan mengenai gambaran besar konsep *mapping* untuk digambarkan dalam bentuk tangga. Hal ini dikarenakan nantinya peserta perlu menguasai tahap *Knowledge* terlebih dahulu sebelum lanjut mempelajari tahap *Skill*, hingga akhirnya sampai pada tahap terakhir berupa *Result*.



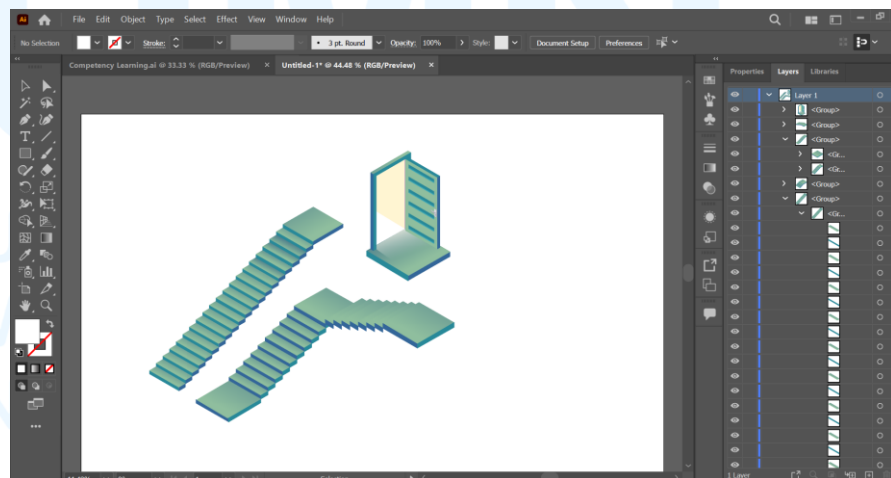
Gambar 3. 50 Proses diskusi materi *Blueprint* untuk dibuat *Mapping*

Setelah berdiskusi, penulis memulai proses pengerjaan karya dengan mencari referensi infografis dengan konsep tangga maupun skema bertahap. Penulis mencari beberapa referensi melalui Pinterest dan Freepik. Hasilnya, penulis membuat karya *mapping* berdasarkan ketiga referensi di bawah ini.



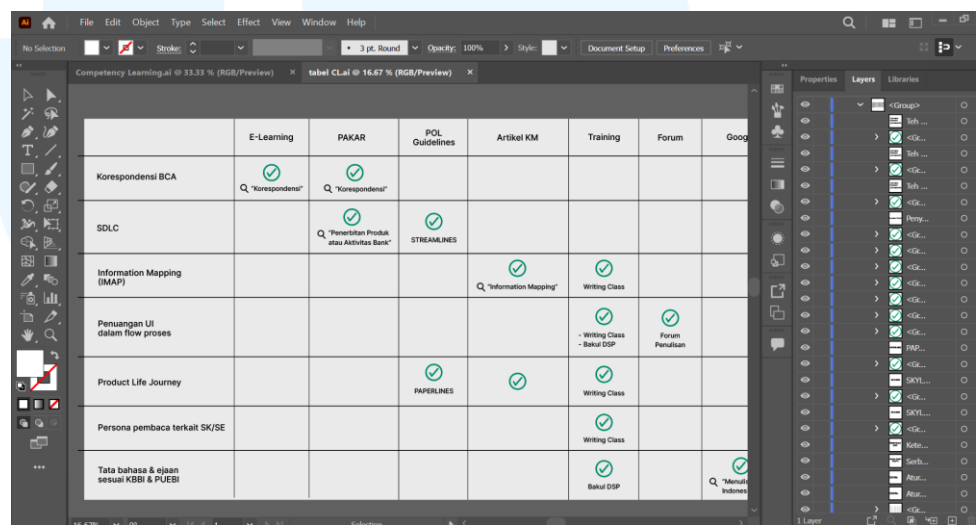
Gambar 3. 51 Refensi karya *Mapping Competency Learning* BCA berkonsep tangga

Tahapan selanjutnya adalah proses pengerjaan desain di Adobe Illustrator. Penulis mulai dengan membuat *vector* tangga agar lebih leluasa untuk mengganti ukuran panjang maupun arah tangga ketika diperlukan perbaikan kedepannya. Guna mempersingkat waktu, penulis juga mencari aset tangga dalam beberapa arah untuk kemudian dimodifikasi sesuai dengan gaya dan warna yang penulis butuhkan.



Gambar 3. 52 Proses modifikasi aset tangga

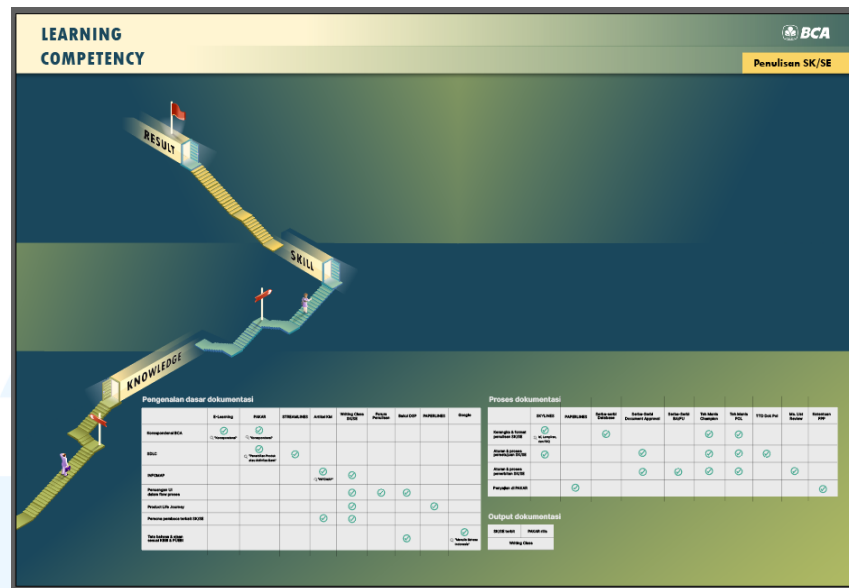
Untuk materi isi konten, penulis mulai dengan melihat kembali data-data dalam Microsoft Excel yang sebelumnya telah didiskusikan. Karena nantinya data tersebut akan disajikan dalam bentuk tabel, penulis mulai memasukkannya satu per satu ke dalam tabel yang penulis buat di dalam file Adobe Illustrator. Meskipun data yang ada sudah dikelompokkan di dalam Excel, data yang diperlukan cukup banyak sehingga berdampak pada ukuran *font* yang kecil dan keterbacaan yang cukup sulit.



Gambar 3. 53 Proses pemetaan data ke dalam tabel

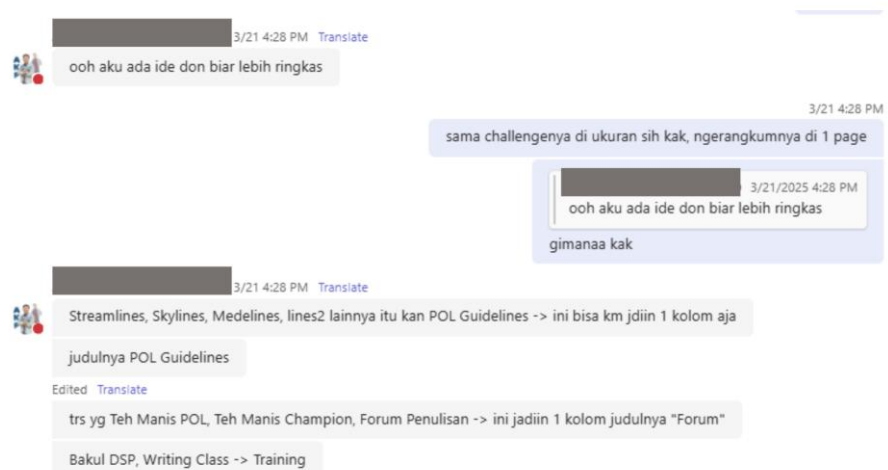
Penulis mencoba memasukkan aset tangga dan tabel ke dalam satu *artboard* untuk memeriksa keterbacaan. Hasilnya, ukuran kedua objek harus dikecilkan agar cukup di dalam satu *artboard*. Ini menjadi tantangan karena penulis perlu memasukkan ketiga tahapan dalam satu halaman yang sama.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



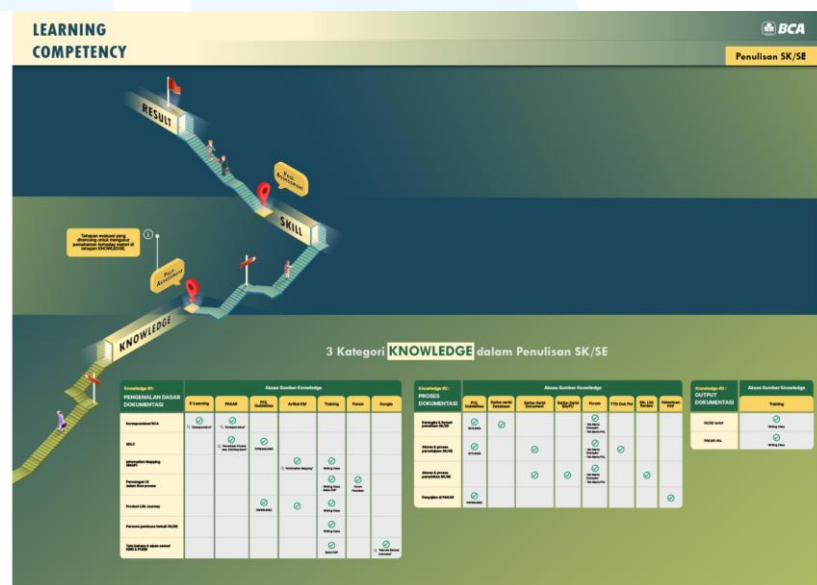
Gambar 3. 54 Proses mengatur *layout Mapping Competency Learning* BCA

Penulis mengkomunikasikan hal ini kepada *Component Leader* untuk meminta masukan. Melihat hal tersebut, beliau mengajak penulis untuk mendiskusikan cara agar data dapat terangkum dengan efektif di dalam *mapping*. Pada akhirnya, *Component Leader* mencoba meringkas informasi pada tabel dengan mengelompokkan ulang kategori-kategori yang ada pada tabel.



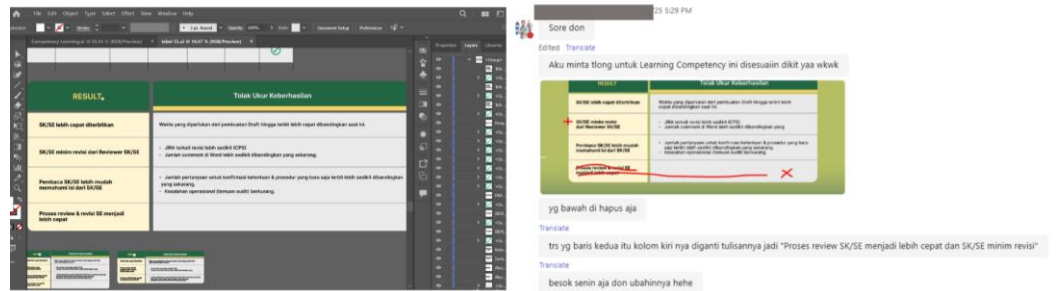
Gambar 3. 55 Proses diskusi & pemberian saran dari *Component Leader*

Setelah saran dari *Component Leader* dicoba dan diaplikasikan, tampilan *mapping* secara keseluruhan menjadi lebih nyaman untuk dilihat. Karena dalam tahapan *Knowledge* memerlukan 3 buah tabel, jumlah kolom yang telah dikurangi pada tabel sebelumnya menyisakan lebih banyak ruang untuk menempatkan ketiga tabel dalam posisi sejajar. *Component Leader* menyetujui tampilan baru ini dan mengizinkan penulis untuk melanjutkan pengerjaan.



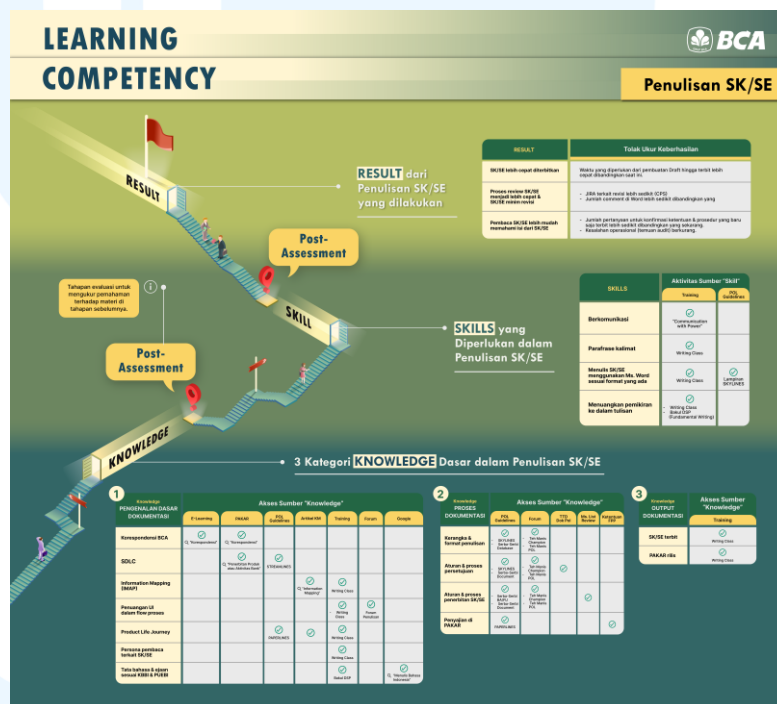
Gambar 3. 56 Update pengerjaan *Mapping Competency Learning* BCA kepada *Component Leader*

Seiring pengerjaan karya, penulis memberikan *update* pembuatan tabel pada 2 tahap selanjutnya kepada *Component Leader*. Pada tabel yang tahapan di *Result* ada perubahan konten dimana baris paling bawah tidak perlu dicantumkan dan kata-kata pada indikator baris kedua sedikit diubah. Penulis juga menerima masukan dari salah satu anggota tim Korespondensi untuk mengubah perspektif dari *bubble chat Post-Assessment* dari yang semula miring menjadi lurus agar mudah terbaca.



Gambar 3. 57 Pemberian *feedback* dan revisi dari *Component Leader*

Setelah menerima beberapa *feedback* dan melakukan perbaikan pada konten, berikut merupakan hasil akhir dari *Mapping Competency Learning BCA* yang telah disetujui.



Gambar 3. 58 *Mapping Competency Learning BCA*

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Di dalam biro SSP-A, penulis memiliki 3 rekan magang *Creative & Design Intern* dan terdapat 1 karyawan tetap yang berlatar desain, namun keempatnya tidak berada dalam satu tim yang sama dengan penulis. Ini menjadikan penulis satu-satunya desainer dalam tim dengan proyek yang berkaitan dengan ketentuan korespondensi dan arsip selama 6 bulan periode magang berjalan. Penulis menemui

beberapa kendala yang dialami selama pengerjaan desain di PT Bank Central Asia Tbk, namun kendala tersebut penulis atasi dengan beberapa solusi berikut.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Selama menjalani masa magang di BCA, penulis menemui beberapa kendala sebagai berikut:

1. Kurangnya pendalaman *skill* Adobe After Effects sehingga penulis memiliki kendala selama mengerjakan *Revamp Video E-Learning* Korespondensi. Waktu pengerjaan banyak terpakai untuk eksplorasi dan adaptasi kembali.
2. Penulis menjadi satu-satunya desainer di dalam tim, meski bukan satu-satunya di dalam biro. Hal ini berpengaruh pada kurangnya *feedback* desain terhadap proyek yang dikerjakan karena tidak adanya personel yang berlatar belakang desain di dalam tim.
3. Keterbatasan akses file yang hanya bisa diunduh menggunakan *desktop*, jaringan, dan akun kantor. Ini menjadi kendala bagi penulis untuk melakukan pembaharuan dari file desain *existing* dari personel internal.
4. Tantangan dalam mempelajari tentang Korespondensi, Arsip, dan produk/layanan internal BCA sehingga penulis terkadang kebingungan ketika mengerjakan proyek.
5. Lokasi penempatan penulis dengan *Component Leader* dan *Supervisor* di *site* yang berbeda membuat komunikasi hanya terjalin via *chat* atau *call*. Terkadang ada kalanya perkataan penulis disalah pahami ketika berdiskusi, begitu pun sebaliknya.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Adapun beberapa hal yang penulis lakukan sebagai solusi dari kendala yang dialami:

1. Adanya rekan magang yang berada di satu *site* yang sama dan memiliki latar belakang jurusan animasi, sehingga cukup familiar dengan *tools* di Adobe After Effects. Penulis secara proaktif bertanya mengenai hal teknis terkait

software, dan sebaliknya penulis banyak membantu rekan tersebut terkait *tools* di Adobe Illustrator.

2. Penulis meminta pendapat dari sisi desain kepada rekan-rekan magang *Creative & Design* lainnya, ketika dalam proses pengerjaan dan sebelum diserahkan. Setelah diserahkan kepada personel terkait, penulis secara proaktif tetap meminta masukan dari segi kesesuaian desain dengan informasi yang disampaikan, dan apakah ada cara penyampaian yang kurang sesuai sehingga informasi terkait produk/layanan tidak terlampirkan dengan maksimal. Dengan memahami isi dari konten, penulis juga belajar untuk memikirkan cara agar pesan dapat tersampaikan dengan apa adanya. Hal ini berujung pada diskusi aktif yang rutin dijalankan setiap minggunya.
3. Ketika tugas tersebut berupa *revamp* PPT yang sifatnya melakukan pembaruan dari file yang ada, penulis meminta tolong kepada personel untuk mengirimkan file lewat jalur pribadi WhatsApp agar dapat diunduh.
4. Melakukan eksplorasi, peninjauan, dan aktif mempelajari materi produk/layanan tersebut melalui laman yang memuat artikel informasi seputar produk/layanan BCA secara pribadi. Ketika menemui kesulitan dalam memahami materi atau ada ketidakselarasan informasi, penulis secara proaktif mengajak diskusi dan bertanya kepada *Supervisor*, *Component Leader*, maupun personel terkait.
5. Berusaha bersikap komunikatif terkait *update* pekerjaan dan kegiatan yang dilakukan dalam satu hari tersebut, dan memilih diskusi secara lisan melalui *call* untuk penjelasan topik-topik yang sulit dimengerti secara tulisan.

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