

## BAB III

### PELAKSANAAN MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama menjalankan program kerja magang di PT Bank Central Asia Tbk, penulis bekerja terikat dengan sistem hierarki dan koordinasi yang berlaku di perusahaan. Secara garis besar, koordinasi dilaksanakan secara bertahap dimulai dari klien, mentor, penulis (desainer), dan kabiro. Setiap tahapan dapat berlangsung jika masing-masing pihak sudah menyetujui dilanjutkannya *project* yang dikerjakan. Posisi penulis adalah sebagai *Graphic Designer Intern* yang bertugas untuk menghasilkan materi desain yang dibutuhkan oleh klien dan mentor (pembimbing) magang.

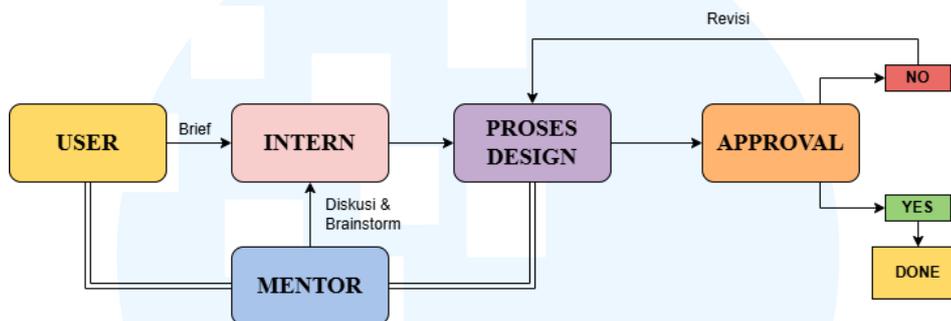
##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Dalam melaksanakan proses kerja magang, penulis menduduki posisi salah satu *Graphic Designer Intern* yang bertugas untuk memproduksi materi desain yang diperlukan oleh perusahaan di Biro *Employee Experience & Communications* (EEC). Di posisi ini, penulis bertanggung jawab atas materi promosi yang berkaitan dengan rekrutmen dan pengelolaan karyawan di BCA. Secara keseluruhan, desain yang dibuat didominasi oleh materi yang berbasis sosial media. Penulis sering diberi proyek mendesain poster promosi ataupun informasi mengenai rekrutmen yang kemudian dipublikasikan di sosial media Instagram dan LinkedIn BCA. Keseluruhan proses mendesain juga selalu disertai dengan bimbingan mentor (*supervisor*) yang membantu dari proses *brainstorming* ide dan konsep, eksekusi desain, revisi, hingga finalisasi.

##### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan kerja magang, penulis melalui beberapa tahap sebelum menghasilkan materi desain yang diminta oleh klien. Setiap tahap yang dijalani penulis disertai dengan bimbingan mentor untuk memastikan proses kerja berjalan dengan lancar. Terdapat diskusi yang mendominasi

setiap tahap, yang menunjukkan banyaknya unsur kolaborasi yang dilakukan di dalam proses pengerjaan desain. Terdapat 3 pihak yang terlibat dalam alur koordinasi kerja penulis, yaitu desainer (penulis), mentor (*supervisor*), dan *user*. Alur koordinasi setiap pihak tersebut dapat digambarkan melalui gambar bagan di bawah berikut.



Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi

Tahap pertama dimulai dari *user* yang memberikan *brief* kepada *intern* (penulis) mengenai tugas yang akan dikerjakan. Dalam pelaksanaannya, beberapa *brief* proyek disampaikan secara langsung oleh *user* dan beberapa *brief* lainnya disampaikan *user* kepada mentor terlebih dahulu yang kemudian dilanjutkan ke *intern*. Setelah mendapatkan *brief*, *intern* akan berdiskusi dan melakukan *brainstorm* dengan mentor untuk merancang ide dan konsep desain. Setelah membuat konsep, penulis mengumpulkan referensi desain dan memulai proses desain. Proses desain juga didampingi oleh mentor, di mana *intern* dapat berdiskusi untuk mendapat masukan terkait desain. Setelah desain selesai dibuat, tahap *approval* dengan *user* dimasuki, di mana desain akan diputuskan untuk diterima atau mendapatkan perbaikan. Jika diterima, proses sudah selesai dan materi desain dapat digunakan. Jika ditolak, desain akan direvisi dan kembali ke tahap proses desain yang akan didiskusikan kembali dengan mentor. Setelah revisi selesai, desain akan kembali memasuki tahap *approval* hingga diterima oleh klien.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Proses kerja magang yang dilaksanakan penulis berjalan selama kurang lebih 6 bulan dan telah menghasilkan berbagai macam proyek desain. Secara garis besar, proyek desain yang dikerjakan didominasi poster promosi di sosial media. Selain itu, penulis juga menyelesaikan berbagai proyek lain seperti video *motion graphics*, *merchandise*, dan lain-lain. Berikut adalah rincian proyek yang dikerjakan penulis selama menjalani proses kerja magang di PT Bank Central Asia Tbk.

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	23-24 Desember 2024	Desain Buku Panduan Laktasi untuk Tim Internal	Membuat desain buku panduan laktasi untuk ibu hamil yang ditujukan kepada karyawan wanita di tim internal BCA.
1	24 Desember 2024	Redesain <i>merchandise cover sticky notes</i> untuk BCA <i>Career</i>	Mengerjakan revisi/perbaikan minor untuk desain <i>merchandise cover sticky notes</i> eksisting BCA <i>Career</i> yang akan dibagikan sebagai <i>souvenir</i> kepada masyarakat umum.
2	24 Desember 2024 – 8 Januari 2025	Desain materi keperluan Webinar “ <i>New Year New Professional Branding</i> ”	Sehubungan dengan diselenggarakannya Webinar “ <i>New Year New Professional Branding</i> ” oleh BCA dengan sistem <i>hybrid</i> , penulis melanjutkan dan menyelesaikan desain berbagai materi yang diperlukan. Yang tercakup adalah video <i>motion graphics bumper speaker</i> , <i>pre-opening</i> , <i>main</i> , desain <i>cue card</i> , <i>frame vmix/obs</i> , sertifikat A4, dan <i>thumbnail</i> YouTube.
3	13 Januari – 25 Februari 2025	Desain materi keperluan BCA <i>Tech Day 2025</i>	Penyelenggaraan acara BCA <i>Tech Day 2025</i> memiliki keperluan desain yang cukup banyak, sehingga pengerjaan keseluruhannya dibagi untuk divisi HCM dan ITHC. Sebagai bagian dari divisi HCM, penulis berkontribusi dalam membuat alternatif desain <i>key visual</i> yang kemudian dikembangkan bersama dan dibuat turunan-turunan desainnya.

			Turunan-turunan desainnya mencakup <i>backdrop booth, entrance gate, cue card, mie thingy, twibbon, backdrop stage, photobooth, frame photobooth, frame livestream, dan booth card &amp; sticker.</i>
4	14 Januari – 21 Januari 2025	Desain materi keperluan Olimpidea 2024	Membuat desain untuk keperluan acara Olimpidea 2024, yaitu acara kompetisi internal untuk karyawan BCA. Materi desain yang dibuat adalah sertifikat dan <i>giant check</i> untuk hadiah pemenang.
4	15 Januari – 16 Januari 2025	Poster promosi <i>Hiring BCA Magang Bakti</i>	Membuat desain poster <i>feeds</i> Instagram untuk mempromosikan <i>hiring</i> BCA Magang Bakti (MGB).
4	15 Januari – 6 Februari 2025	Desain materi Porseni BCA 2025	Sehubungan dengan diselenggarakannya acara pekan olahraga dan seni bersama untuk karyawan BCA (Porseni 2025), penulis merancang desain untuk berbagai keperluannya, mencakup desain <i>twibbon, banner do's &amp; don'ts, flazz card, dan feeds</i> Instagram.
5	20 Januari 2025 - 22 Januari 2025	<i>Icon</i> untuk keperluan internal tim	Melanjutkan desain ikon untuk keperluan informasi internal perusahaan, yang mencakup ikon <i>offboarding, report, activity log, dan export data.</i>
5	21 Januari 2025	Poster “Lapor SPT” untuk keperluan internal.	Membuat desain poster informasi lapor SPT (Pajak) untuk karyawan internal BCA.
5	22 Januari – 24 Januari 2025	Poster <i>reminder last call</i> untuk Beasiswa PPTI BCA	Membuat desain poster untuk <i>feeds</i> Instagram @lifeatbca dengan informasi <i>last call reminder</i> untuk pendaftaran Beasiswa PPTI BCA (Program Pendidikan Teknik Informatika).
6	30 Januari – 7 Februari 2025	Poster <i>Hiring Event: Marketer Fest</i>	Membuat desain <i>feeds</i> Instagram dalam bentuk <i>carousel post</i> tentang <i>Hiring Event Marketer Fest.</i>

7	3 Februari 2025	Desain PPT untuk CDC Prasmul X BCA : Mock FGD	Membuat desain PPT untuk materi presentasi CDC Prasmul X BCA tentang <i>Focus Group Discussion</i> .
7	4 Februari 2025 – 6 Februari 2025	Poster BCA <i>Exclusive Hiring</i> Universitas Kristen Petra Surabaya	Membuat desain poster untuk <i>feeds</i> Instagram dengan topik <i>Exclusive Hiring</i> di Universitas Kristen Petra Surabaya.
7	5 Februari 2025 – Maret 2025	Desain <i>banner</i> BCA <i>Lunch Together Management</i> 2025	Membuat desain <i>banner</i> untuk acara <i>BCA Lunch Together Management (LTM)</i> , yaitu acara <i>meeting</i> antara karyawan internal satu sama lainnya.
8	10 Februari – 11 Februari 2025	Poster RO <i>Hiring Event Marketer Fest</i>	Membuat desain poster <i>feeds</i> Instagram tentang <i>Hiring Event Marketer Fest</i> untuk posisi RO ( <i>Relationship Officer</i> ).
8	11 Februari – 13 Februari 2025	PPT <i>Welcome to RO Hiring Event</i>	Membuat desain untuk PPT dengan topik “ <i>Welcome to RO Hiring Event</i> ” sebagai bahan acara seminar.
8	12 Februari 2025 – 14 Maret 2025	Materi Panduan Dokumen <i>Offering</i> BCA	Membuat desain buku panduan Dokumen <i>Offering</i> BCA sebagai materi untuk membantu calon kandidat karyawan mempersiapkan seluruh dokumen dan hal yang diperlukan untuk proses rekrutmen.
8	13 Februari 2025	<i>Thumbnail Reels</i> Instagram “ <i>Assumptions About RO</i> ”	Membuat desain <i>thumbnail</i> untuk video <i>reels</i> Instagram berjudul “ <i>Assumptions About RO</i> ”.
9	17 Februari 2025	<i>Zoom Background</i> RO <i>Hiring Event</i> 2025	Membuat desain <i>background</i> Zoom untuk Acara <i>RO Hiring Event</i> 2025.
9	17 Februari – 12 Maret 2025	Materi MT <i>Career Roadshow</i> 2025	Membuat berbagai materi desain untuk keperluan acara MT <i>Career Roadshow</i> BCA 2025, yang mencakup <i>main poster</i> , <i>speaker posters</i> , <i>poster blast</i> , dan <i>post</i> LinkedIn.

9	18 - 20 Februari 2025	Tambahan materi Porseni 2025	Membuat desain tambahan untuk acara Porseni 2025 dengan materi yang mencakup desain <i>twibbon</i> , <i>banner do's &amp; don'ts</i> , <i>flazz card</i> , <i>feeds</i> Instagram, dan lain-lain.
10	24 Februari – 11 Maret 2025	Materi Promosi Magang Bakti BCA	Membuat desain sebagai materi promosi Magang Bakti BCA yang mencakup poster untuk <i>feeds</i> Instagram @lifeatbca.
10	25 Februari 2025	<i>Roll Banner</i> MGB & CS Pemol	Membuat desain <i>roll banner</i> informasi tentang ajakan dan syarat rekrutmen pendaftaran Magang Bakti BCA & CS Pemol untuk dipasang di cabang bank perusahaan.
10	25 Februari 2025	PPT <i>Tips &amp; Tricks Winning HR Heart</i>	Mengembangkan desain PPT dengan topik <i>Tips &amp; Tricks Winning HR Heart</i> sebagai bahan presentasi di acara seminar.
11	11 Maret 2025	Desain PPT <i>Word of Mouth Initiatives for Trainees</i> BCA	Mengembangkan desain PPT topik <i>Word of Mouth Initiatives for Trainees</i> BCA sebagai panduan bagi karyawan untuk melakukan <i>challenge WOM Initiatives</i> .
11	12 – 25 Maret 2025	Poster BCA <i>Hiring MT Programs</i>	Membuat desain poster untuk <i>feeds</i> Instagram tentang <i>Hiring MT Programs</i> .
11	14 – 26 Maret 2025	Revisi Buku Panduan Laktasi untuk Tim Internal	Mengerjakan revisi desain Buku Panduan Laktasi untuk tim karyawan internal BCA dalam rangka melanjutkan desain yang sebelumnya.
12	17 – 20 Maret 2025	<i>Motion Graphics Lunch Time Management</i> 2025	Mulai membuat video <i>motion graphics Lunch Time Management</i> dari desain <i>banner</i> yang telah dibuat. Jumlah video yang dibuat ada beberapa, mencakup animasi dengan <i>countdown</i> , <i>opening</i> , dan tanpa <i>countdown</i> .
12	21 Maret 2025 – 28 Mei 2025	<i>Final Project</i> BCA <i>Internship</i>	Membuat <i>final project</i> program magang BCA dalam bentuk mempromosikan acara <i>hiring event</i> yang diselenggarakan. Dalam hal ini, penulis membuat desain untuk bahan

			<i>booth job fair</i> yang diadakan di berbagai universitas, yaitu <i>backdrop</i> dan <i>minigames</i> untuk dimainkan oleh target audiens.
13	8 -10 April 2025	Poster BCA <i>Exclusive Hiring</i> untuk Universitas Kristen Duta Wacana & Universitas Prasetiya Mulya	Membuat desain poster <i>feeds</i> Instagram tentang BCA <i>Exclusive Hiring</i> untuk mahasiswa dari Universitas Kristen Duta Wacana & Universitas Prasetiya Mulya.
15	24 April 2025 – 10 Mei 2025	Poster Webinar Beasiswa BCA	Membuat desain poster Webinar Beasiswa BCA “ <i>Empower Your Future with Beasiswa BCA</i> ” untuk mempromosikan <i>Challenge #FutureForwardChallenge</i> kepada target audiens untuk berpartisipasi.
15	25 April – 2 Mei 2025	Poster Magang Bakti <i>Talks &amp; Hiring</i>	Membuat desain poster <i>feeds</i> Instagram tentang acara Magang Bakti <i>Talk’s &amp; Hiring</i> untuk membagikan informasi terkait lowongan Magang Bakti & CS Pemol di berbagai jadwal webinar yang akan diselenggarakan secara <i>online</i> .
17	8 – 27 Mei 2025	Turunan Desain Webinar Beasiswa BCA	Membuat desain turunan untuk acara Webinar Beasiswa BCA yang terdiri atas VBG, PPT, <i>thumbnail</i> YouTube, <i>thank you card</i> , dan <i>bumper</i> .
19	19 – 28 Mei 2025	Poster undangan BCA <i>Lunch Together Management</i> 2025	Membuat desain poster <i>invitation</i> acara BCA <i>Lunch Together Management</i> dalam format <i>story</i> Instagram untuk karyawan internal.

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama menjalani proses kerja magang di PT Bank Central Asia Tbk, penulis bertanggung jawab sebagai *Graphic Designer Intern*. Dalam pengerjaannya, penulis diberikan tugas untuk mendesain berbagai materi yang berkaitan erat dengan promosi *recruitment* BCA. Selain itu, penulis juga merancang desain untuk

keperluan internal perusahaan, seperti desain buku panduan laktasi untuk karyawan, sertifikat penghargaan untuk acara internal, video *motion graphics* untuk acara internal *Lunch Together Management*, dan lain-lain. Selama proses pengerjaan, penulis juga didampingi oleh *supervisor* (mentor) dan anggota tim EEC lainnya untuk berdiskusi dan mencapai finalisasi desain. Proses koordinasi juga dilakukan secara bertahap dan membutuhkan persetujuan dari seluruh pihak di setiap tahapan sebelum akan dilanjutkan ke proses selanjutnya.

### 3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Dalam menjalankan program *internship* di BCA, setiap *intern* diwajibkan untuk mengerjakan *final project* sebelum masa kerja magangnya berakhir. *Final project* ini bentuknya beragam dan disesuaikan dengan bidang kerja masing-masing *intern*. Contohnya untuk *intern* desain, *final project* yang dikerjakan tentunya berkaitan dengan desain yang dapat diimplementasikan di perusahaan. Dalam pengerjaan *final project*, penulis diberikan tugas untuk mendesain *backdrop booth* dan merancang *minigame* untuk *booth job fair* yang digunakan BCA untuk mempromosikan informasi karir BCA di berbagai universitas. Alasan diberikannya tugas ini adalah karena desain *backdrop booth* yang selama ini digunakan kurang merepresentasikan *working environment* dan *employee value proposition* di BCA, yaitu *continuous improvement* dan *friendly environment*. Selain itu, *minigame* pasti untuk *booth job fair* belum pernah dirancang sebelumnya sehingga penggunaan *game* di *booth* selama ini tidak konsisten dan berubah-ubah. *Project* ini sendiri mulai dikerjakan penulis dari bulan April 2025.

Secara keseluruhan, tahap-tahap pengerjaan *final project* ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

- Mendapatkan *brief* desain dan tugas dari *mentor*.
- Melakukan riset terhadap *game* dan desain *backdrop booth job fair* eksisting perusahaan.
- Mengajukan ide *games* dan desain *backdrop booth* yang baru.

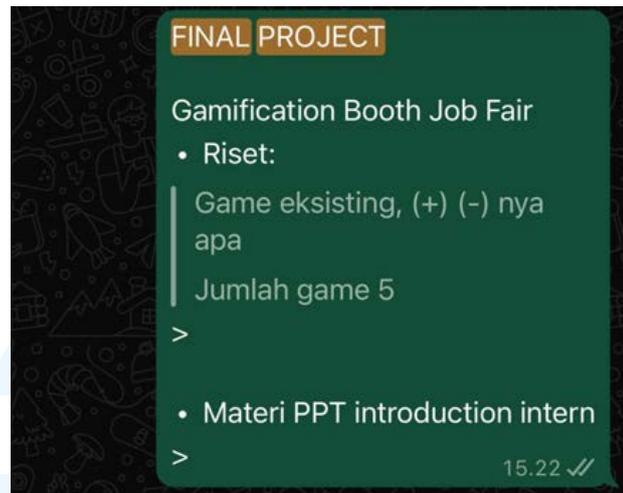
- Berdiskusi dengan *mentor* dan mendapatkan *feedback*.
- Melanjutkan proses desain berdasarkan *feedback* yang didapatkan dari *mentor*.
- Kembali berdiskusi dengan *mentor* dan mendapatkan *feedback*.
- Melakukan revisi sesuai *feedback* yang didapatkab.
- Finalisasi desain.

Pada tahap pertama, penulis mendapatkan *brief* mengenai kebutuhan-kebutuhan desain *job fair* yang didiskusikan bersama dengan mentor. Berdasarkan hasil diskusi awal tersebut, penulis mendapatkan desain eksisting untuk *backdrop booth* dan *game* yang masih berupa *Bingo* dan *Spin the Wheel*.



Gambar 3. 2 *Game* dan *Backdrop Booth* Eksisting

Desain eksisting tersebut menjadi salah satu acuan desain dari beberapa referensi desain lainnya yang dicari bersama dengan mentor. Setelah diskusi pertama, penulis memulai perancangan dengan melakukan riset terlebih dahulu terhadap kekurangan dan kelebihan *game* yang eksisting. Setelahnya, penulis akan melakukan *brainstorming* terkait ide *game* baru yang dapat diajukan. Berikut adalah lampiran catatan yang dibuat penulis setelah melakukan diskusi *final project* pertama kali dengan mentor.



Gambar 3. 3 Catatan Final Project

Sebelum memulai perancangan, penulis mengumpulkan data riset dan *brainstorming* ke dalam suatu PPT untuk sekaligus mempermudah mempresentasikan hasil *final project* kepada para mentor. Di PPT, terdapat 11 bagian besar, yaitu *Overview* (Latar Belakang Masalah), *Why Use Gamification?* (Mengapa Gamifikasi?), *What Kind of Games Do We Need?* (Game Seperti Apa yang Dibutuhkan?), *Existing Games*, *New Game Ideas*, *Existing Booth Backdrop*, *Moodboard*, *Sketches*, *Backdrop Copywriting Ideas*, *Design Alternatives*, dan *Game Designs*. Di bagian awal, penulis menjabarkan latar belakang masalah dengan 2 poin, yaitu digunakannya *booth* saat *job fair* BCA diselenggarakan di berbagai kampus, dan kurangnya *minigames* yang didesain khusus untuk *booth*.





Gambar 3. 4 Cover PPT dan Latar Belakang *Final Project*

Di bagian selanjutnya, penulis menjelaskan alasan penggunaan gamifikasi untuk *booth job fair* BCA. Poin-poin yang dipaparkan adalah agar lebih interaktif dan *engaging* untuk audiens, terutama karena targetnya merupakan anak muda yang masih berkuliah. Salah satu cara membuatnya *engaging* dan interaktif adalah menambahkan fitur *rewards* untuk partisipan, yang sekaligus juga memiliki sisi menguntungkan untuk perusahaan.



Gambar 3. 5 Alasan Menggunakan *Gamification*

Penulis kemudian memaparkan beberapa poin kualifikasi/syarat-syarat *minigames* yang disesuaikan dengan kebutuhan dan situasi *booth job fair* yang umumnya cukup padat, yaitu bersifat kompetitif untuk memicu interaktivitas dan jiwa bersaing masing-masing partisipan, durasi bermain

yang pendek, sistem permainan yang individu (bukan tim) untuk menjaga permainan berjalan dengan efisien, dan juga sistem *game* yang menguntungkan untuk perusahaan.



Gambar 3. 6 Syarat Perancangan *Game*

Pada halaman selanjutnya, penulis menambahkan gambar *game* eksisting berupa *Bingo* dan *Spin the Wheel* sebagai bahan referensi perancangan *game* yang baru. Setelah dianalisis, kelebihan *game* terletak pada praktis, mudah, dan singkatnya durasi yang dibutuhkan untuk bermain. Di sisi lain, kekurangannya terletak pada kurang konsistennya desain karena aset visual yang digunakan pada *minigames* dan *backdrop booth* belum konsisten, sehingga dibutuhkan desain baru yang selaras.

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



## EXISTING GAMES



Bingo



Spin the Wheel (Rewards)



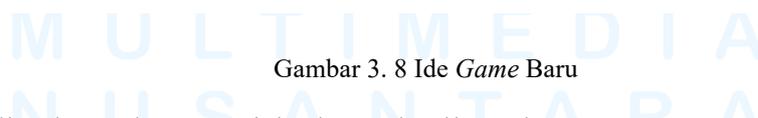
Gambar 3. 7 Game Eksisting

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan tersebut, penulis melakukan *brainstorming* untuk membuat konsep ide *game* baru. Dalam memikirkan idenya, seluruh *game* diusahakan untuk memenuhi seluruh poin-poin kualifikasi/syarat yang telah dibuat sebelumnya. Terdapat 4 total ide *game* terinspirasi dari jenis sistem *board game* yang diajukan oleh penulis, yaitu *Tic Tac Toe*, *Dart*, *Mission Cards*, dan *Guess It!*



## NEW GAME IDEAS

- Tic Tac Toe
- Dart
- Mission Cards (Buat kartu dengan misi atau tantangan kecil yang berkaitan dengan karir (misalnya, "sebutkan 3 kelebihan diri dalam 30 detik"). Peserta yang berhasil menyelesaikan misi mendapatkan poin.)
- Guess It! (the Job/Products) (Emojis)



Gambar 3. 8 Ide Game Baru

Penulis kemudian menjabarkan detail setiap *game* mencakup durasi permainan, jumlah pemain, cara bermain, tingkat kesulitan, dan referensi desain.

# TIC TAC TOE

<b>Duration</b>	<b>How to Play?</b>	<b>Difficulty Level</b>
3-5 mins	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain memilih peran X atau O</li> <li>• Di setiap giliran, pemain mengisi kotak dengan 1 X atau O</li> <li>• Setiap pemain bisa memblokir jalan pemain lainnya</li> <li>• Pemain pertama yang mendapatkan 3 buah X atau O secara diagonal/horizontal/vertikal menang</li> <li>• Pemain yang menang bisa spin the wheel untuk hadiah</li> </ul>	Easy
<b>Player(s)</b>		<b>References</b>
1 vs 1		

# DART

<b>Duration</b>	<b>How to Play?</b>	<b>Difficulty Level</b>
3-7 mins	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain mendapatkan 3 panah untuk dilempar ke papan dart</li> <li>• Papan dart ada gambar &amp; tulisan</li> <li>• Easy: follow/mention/like sosmed BCA</li> <li>• Hard: follow/mention/like sosmed BCA &amp; dapatkan kesempatan spin the wheel untuk merch</li> </ul>	Medium
<b>Player(s)</b>		<b>References</b>
1 person		

## [KONTEN] DART (12)

No	Easy	Hard (Reward: Spin the Wheel)	No	Easy	Hard (Reward: Spin the Wheel)
1	Follow Instagram @lifeatbca	Spin the wheel (kesempatan merch)	7	Like & repost 5 post LinkedIn BCA	Spin the wheel (kesempatan merch)
2	Subscribe YouTube BCA	Spin the wheel (kesempatan merch)	8	Like 5 post Tiktok @bankbca	Spin the wheel (kesempatan merch)
3	Follow LinkedIn BCA	Spin the wheel (kesempatan merch)	9	Repost 5 konten Tiktok @bankbca (boleh pilih)	Spin the wheel (kesempatan merch)
4	Follow Tiktok @BankBCA	Spin the wheel (kesempatan merch)	10	Komentar 5 post Instagram @lifeatbca	Spin the wheel (kesempatan merch)
5	Foto booth & post di story Instagram, mention @lifeatbca	Spin the wheel (kesempatan merch)	11	Komentar 5 post LinkedIn BCA	Spin the wheel (kesempatan merch)
6	Like 5 post Instagram @lifeatbca	Spin the wheel (kesempatan merch)	12	Komentar 5 post Tiktok @BankBCA	Spin the wheel (kesempatan merch)

Gambar 3. 9 Ide Game Tic Tac Toe & Dart

Sistem permainan *Tic Tac Toe* yang diajukan mengikuti aturan dan cara bermain *game Tic Tac Toe* yang klasik, hanya dengan tambahan *rewards*

yang bisa didapatkan partisipan dari *Spin The Wheel* agar berkesempatan untuk mendapatkan hadiah *merchandise Life at BCA* seperti *notebook*, botol minum, stiker, gantungan kunci, dan lain-lain. Untuk permainan panah (*Dart*), partisipan berkesempatan menembak 3 panah, dan di papan *dart* terdapat 2 level *rewards* yang bisa didapatkan, yaitu level mudah dan sulit. Di level mudah, pemain bisa menembak dan mendapatkan berbagai *challenge*. Di level sulit yang *space* panahnya lebih kecil, pemain bisa menembak dan mendapatkan hadiah *merchandise* BCA. Di masing-masing level, terdapat nomor dari 1-12 yang mempermudah identifikasi hadiah yang didapatkan partisipan.

## MISSION CARDS

### Duration

3-5 mins

### Player(s)

1 person

### How to Play?

- Pemain mengambil kartu misi acak, kesempatan mengambil 3 kali.
- Contoh isi kartu misi: sebutkan 3 produk BCA, apa sosmed BCA, kalau kamu sudah follow tiktok/IG BCA kamu dapat hadiah
- Jika jawaban benar, pemain dapat hadiah yang diacak lewat spin the wheel
- Jika jawaban salah, pemain kehilangan 1 kesempatan

### Difficulty Level

Medium

### References



## [KONTEN] MISSION CARDS (12)

### 🟢: 1 KESEMPATAN SPIN THE WHEEL

Question/Action	Answer	Question/Action	Answer
Sebutkan 2 produk BCA!	M-BCA/KlikBCA/MyBCA	Sebutkan salah 1 program Beasiswa BCA!	PPBP (Program Pendidikan Bisnis dan Perbankan) / PP11 (Program Pendidikan Teknik Informatika)
Apakah Continuous Improvement itu salah satu visi misi BCA?	Iya	Sebutkan salah 1 program MT (Management Trainee) BCA!	MDP/WMP/IT
Apa kepanjangan dari BCA?	Bank Central Asia	Apa nama tempat pelatihan & pengembangan karyawan BCA?	BLI (BCA Learning Institute)
Apa nama kartu BCA yang sering dipakai untuk transaksi non tunai di transum?	Kartu Flazz	Apa nomor telepon resmi Halo BCA?	1500888
Sebutkan username salah satu Instagram resmi BCA!	@lifeatbca/@goodlifebca/@blub ybcadigital/@bcasyariah.official/@bca_sekuritas	Hanya lulusan S1/D3 yang bisa daftar Program Magang Bakti. Benar/Salah?	Salah. Lulusan SMA/SMK juga bisa.
Apa nama program magang di BCA untuk belajar menjadi CS?	Program Magang Bakti	Apa yang harus dilakukan jika kartu ATM hilang?	Hubungi HaloBCA dan lakukan pemblokiran kartu.

## [KONTEN] MISSION CARDS (12)

Question/Action	Answer/Reward	Question/Action	Answer/Reward
Apakah kamu sudah follow Instagram @lifeatbca?	✔: 1 kesempatan spin the wheel ✘: kesempatan lewat	Siapa nama Virtual Assistant BCA?	VIRA
Apakah kamu sudah follow Tiktok @BankBCA?	✔: 1 kesempatan spin the wheel ✘: kesempatan lewat	Apa acara tahunan BCA yang memamerkan berbagai produk dan promo untuk nasabah?	BCA Expoversary
Apakah kamu sudah follow LinkedIn BCA?	✔: 1 kesempatan spin the wheel ✘: kesempatan lewat	Apa slogan BCA?	Senada-Senantiasa di Sisi Anda
Apakah kamu sudah subscribe YouTube @solusiBCA?	✔: 1 kesempatan spin the wheel ✘: kesempatan lewat	Apakah selama proses seleksi rekrutmen, BCA memungut biaya dari kandidat?	Tidak
Apakah kamu sudah follow Instagram @goodlife?	✔: 1 kesempatan spin the wheel ✘: kesempatan lewat	Apakah BCA termasuk perusahaan terbuka?	Iya
Pilih 2 post feeds Instagram @lifeatbca & repost di story Instagram.	✔: 1 kesempatan spin the wheel ✘: kesempatan lewat	Apa website resmi BCA?	www.bca.co.id

## GUESS IT

### Duration

3-5 mins

### Player(s)

1 person

### How to Play?

- Penulis memilih salah 1 dari barisan 3 kartu emoji yang dibalik.
- Pemain harus menebak pekerjaan (yang berkaitan dengan BCA) atau produk BCA dari 3 emoji yang diwakilkan. Diberikan 3 opsi jawaban pilihan ganda.
- Jika benar, pemain bisa main spin the wheel utk kesempatan dapat merch
- Kesempatan bermain 2 x setiap orang.

### Difficulty Level

Hard

### References



UWIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## [KONTEN] GUESS IT (10)

Konten	Hint	Emojis	Konten	Hint	Emojis
Kartu Flazz BCA	Salah 1 produk BCA		MyBCA/M Banking	Salah satu jenis aplikasi	
Mesin ATM	Mesin yang sering dipakai di bank		QRIS	Salah satu metode pembayaran	
Teller	Orang yang membantu proses perbankan		Transfer	Perpindahan dana	
Kartu Kredit	Produk yang dipakai untuk berbelanja, isinya dari bank		Kartu Debit	Produk yang dipakai untuk berbelanja, isinya pribadi	
Reward Point	Didapatkan setelah bertransaksi dengan kartu kredit		Bank	Lokasi pusat aktivitas perbankan	

## [KONTEN] GUESS IT (10)

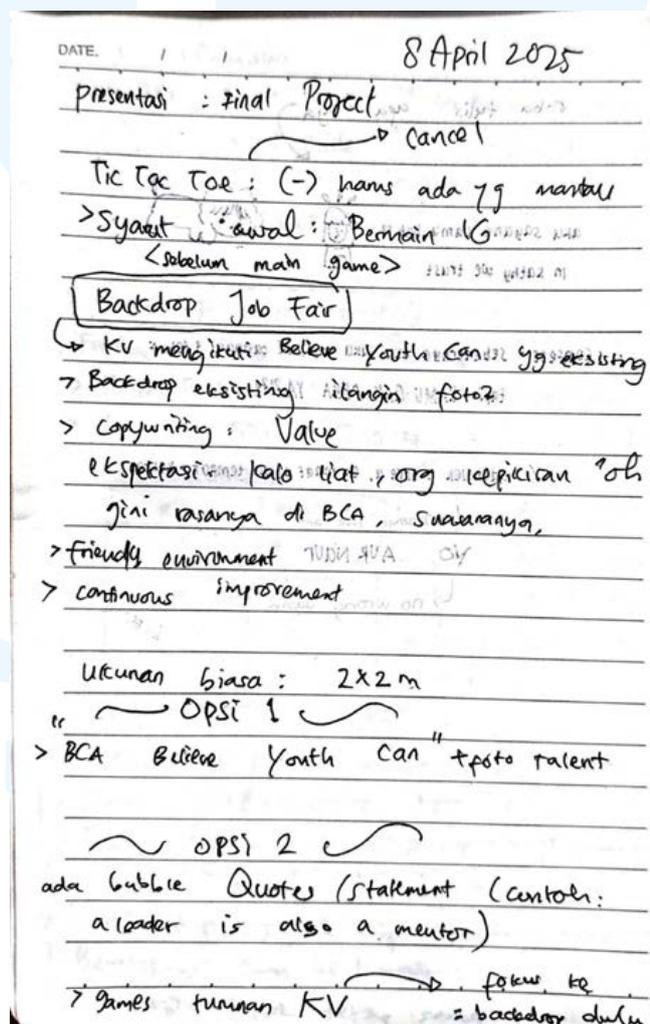
Konten	Hint	Emojis	Konten	Hint	Emojis
WMP	Salah satu program MT BCA		BCA Expository	Acara tahunan BCA	
MDP	Salah satu program MT BCA		BCA Syariah	Salah satu anak perusahaan BCA	
BDP-IT	Salah satu program MT BCA		Blu BCA	Salah satu aplikasi untuk transaksi digital	
Xpresi BCA	Salah satu produk transaksi BCA untuk anak muda		Pin ATM	Alat keamanan transaksi	
Program Magang Bakti	Salah satu program magang BCA		BCA Life	Salah satu anak perusahaan BCA untuk layanan kejiwaan	

Gambar 3. 10 Ide *Game Mission Card & Guess It*

Dua jenis *game* berikutnya adalah permainan kartu, di mana terdapat *mission cards* yang setiap pemain bisa mengambil 3 kartu secara acak. Isi kartu adalah misi atau pertanyaan yang beragam seputar informasi BCA. Jika pemain memenuhi misi atau menjawab pertanyaan di kartu dengan benar, mereka bisa mendapatkan hadiah yang diacak melalui *Spin the Wheel*. Dalam permainan *Guess It!*, pemain dapat mengambil satu kartu dalam 2 kali kesempatan bermain. Di kartu tersebut, terdapat 3 gambar *emoji* yang mewakili pekerjaan atau produk BCA, dan pemain harus menebaknya. Jika

jawabannya benar, mereka berkesempatan memainkan *Spin the Wheel* untuk mendapatkan *merchandise*.

Setelah menyusun konsep ide *game-game* tersebut, penulis membawanya untuk berdiskusi dengan mentor. Penulis mempresentasikan ide setiap permainan dan mendiskusikan kemungkinan setiap permainan diproduksi dan direalisasikan. Dari hasil diskusi tersebut, ditentukan bahwa permainan *Tic Tac Toe* harus dihilangkan atas dasar pertimbangan dibutuhkannya pihak yang mengawasi permainan tersebut berjalan, sedangkan jumlah orang yang datang untuk mengawasi *booth* di *job fair* yang pada umumnya terbatas.



Gambar 3. 11 Catatan Revisi *Final Project*

Selain itu, faktor waktu dan mekanisme permainan yang cukup kompleks juga dikhawatirkan akan menghambat proses *job fair* berlangsung. Selain terkait *game*, penulis juga berdiskusi mengenai desain *backdrop job fair*. Desain ditentukan untuk mengikuti *key visual Life at BCA* pada umumnya. Dari segi *copywriting* konten, penulis diminta untuk melakukan *brainstorming* dalam menciptakan kalimat (*quotes*) untuk dimasukkan ke dalam desain yang mengandung nilai *friendly environment* dan *continuous improvement* untuk merepresentasikan lingkungan bekerja di BCA. Terdapat juga diskusi mengenai opsi alternatif desain *backdrop* yang dapat dirancang.

Di tahap selanjutnya, penulis membuat *moodboard* berisi referensi desain *backdrop booth* yang akan dibuat, alternatif *copywriting* untuk *backdrop*, dan kemudian membuat sketsanya.

## MOODBOARD

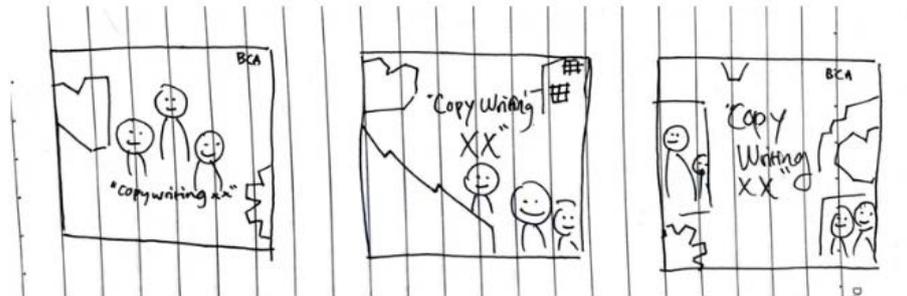


## BACKDROP COPYWRITING

1. Let's Thrive in BCA Together!
2. BCA Believe Youth Can
3. Express Youth Passionate Drive
4. Grow in Youth Career with BCA
5. Spark Youth, Brighten Ideas

+ **Friendly Environment**  
+ **Continuous Improvement**

# SKETCHES



Gambar 3. 12 Proses Perancangan *Backdrop Booth*

Berdasarkan sketsa di atas, penulis memulai proses perancangan desain *backdrop booth*. Desain dibuat menggunakan *software* Adobe Photoshop menggunakan aset visual berupa *color palette* dan supergrafis dari *key visual Life at BCA* yang kerap digunakan. *Canvas* yang digunakan berbentuk *square* dengan ukuran 2x2 m, dan semuanya dilengkapi dengan *template* logo #BCACareer dan BCA. Penulis menggunakan *color palette* campuran warna biru tua, biru muda, putih, oranye, dan ungu. Warna biru yang digunakan merupakan biru khas BCA, sehingga menjadi identitas perusahaan yang dapat langsung terlihat dari *backdrop*.

Konsep desain *backdrop* yang dibuat penulis adalah membuat representasi *working environment* di BCA yang disesuaikan dengan *employee value proposition* di BCA, yaitu *continuous improvement* dan *friendly environment*. Oleh sebab itu, penulis menggunakan aset foto-foto *talent* karyawan BCA untuk mewakili suasana lingkungan karir di BCA. Selain itu, digunakan juga aset visual supergrafis dari KV eksisting yang identik dengan identitas BCA karir pada saat ini. Dari beberapa alternatif *copywriting* untuk *backdrop* yang telah dibuat, penulis memilih 2 untuk ketiga alternatif desainnya. Kalimat yang terpilih adalah *tagline* eksisting “*Believe Youth Can*” yang merupakan bagian dari aset KV eksisting untuk *Life at BCA*, “*Let’s Thrive in BCA Together*”, dan “*Express Youth Passionate Drive*”.

Berikut adalah kumpulan aset foto yang digunakan penulis dalam desain *backdrop*.



Gambar 3. 13 Aset Foto *Talent Backdrop Booth*

Aset-aset foto di atas diolah penulis ke dalam perancangan 3 alternatif desain *backdrop booth* untuk berbagai keperluan. Foto Menara BCA di Foresta dan foto karyawan BCA yang saling berinteraksi di sebelahnya digunakan untuk desain *background* dengan teknik *overlay*, sedangkan foto-foto *talent* lainnya dijadikan fokus objek utama pada *backdrop* dengan tujuan menarik perhatian audiens dan merepresentasikan suasana bekerja di BCA. *Layout* desain kemudian dibuat berdasarkan sketsa yang telah dirancang.

Susunan elemen-elemen di *backdrop* dibuat lebih memenuhi *space* bagian atas, mengingat bagian bawah *backdrop* akan tertutup oleh meja. Berikut adalah 3 alternatif desain *backdrop booth* yang dibuat penulis.

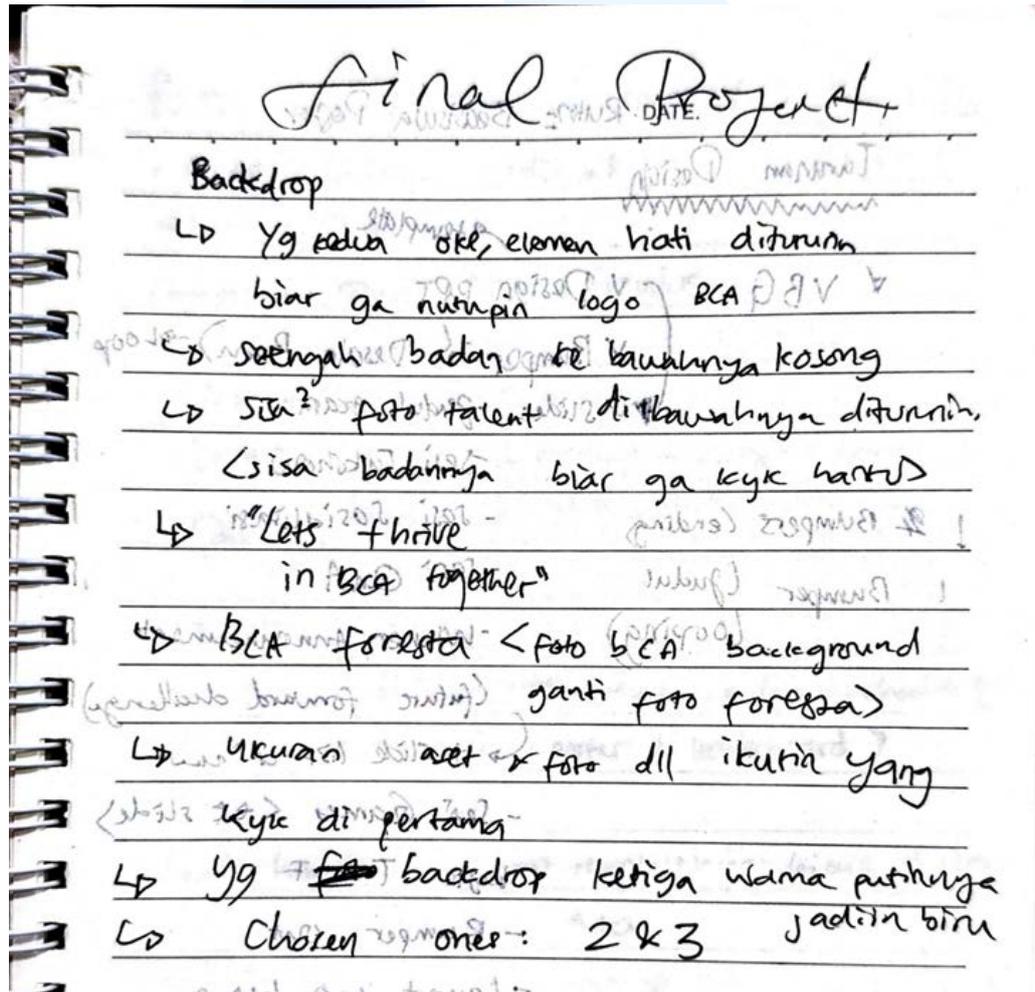




Gambar 3. 14 Alternatif Desain *Backdrop Booth*

Setelah menyelesaikan ketiga desain alternatif tersebut, penulis membawa seluruh materi yang telah dirancang termasuk konsep dan konten *minigames* untuk didiskusikan bersama dengan mentor. Hasil diskusinya adalah secara keseluruhan desain *backdrop booth* sudah cukup baik, hanya terdapat beberapa *feedback* minor untuk menyempurnakan desain. Masukan tersebut mencakup menurunkan elemen supergrafis hati agar tidak menutupi logo BCA, merapikan bagian bawah tubuh foto *talent* yang *fading* di bagian bawah, dan merapikan *wording* “*Let’s Thrive in BCA Together*”. Seluruh poin-poin *feedback* tersebut kemudian menjadi landasan bagi penulis saat melakukan revisi terhadap *backdrop booth*. Mentor juga menyarankan penulis untuk berdiskusi dengan *intern* dan mentor lain yang sering mengikuti *job fair* untuk mendapatkan *insight* mengenai sistem berjalannya *game* yang dimainkan di *booth*. Selain itu, penulis juga mendapatkan tugas untuk mencari vendor yang dapat menyediakan papan *dart board game* sehingga proses produksinya dapat dipertimbangkan. Dengan demikian, penulis mulai berdiskusi dengan *intern* dan mentor lain dan menanyakan pengalaman

mereka menjaga *booth*, bagaimana proses permainannya berlangsung, dan menanyakan pendapat mereka mengenai ide *game* yang diajukan penulis. Penulis juga mencari vendor papan *dart* melalui beragam *marketplace*. Berikut adalah lampiran catatan yang dibuat penulis saat berdiskusi dan mendapatkan *feedback* dari mentor.



Gambar 3. 15 Catatan *Feedback* Desain *Backdrop Booth*

Setelah berdiskusi dengan *intern* dan mentor lain, penulis mendapatkan beberapa poin *feedbacks* dan *insights* yang mendasari revisi perancangan *game* di tahap berikutnya.

# FEEDBACKS

1. Posisi heading backdrop bisa tertutup
2. Booth selalu ramai waktu ada game, biasanya dijaga 2-3 orang, tapi itu masih kewalahan
3. Rewards biasanya pakai sistem spin the wheel untuk penentuannya, paling praktis
4. Game guess it bagian benefit untuk BCA nya kurang

Gambar 3. 16 Catatan *Feedback Game dan Backdrop Booth*

Pertama, posisi teks di *backdrop booth* masih terlalu rendah sehingga dapat tertutup saat *job fair* berlangsung. Dengan demikian, penulis melakukan revisi dengan menggeser posisi *heading* dan objek foto *talent* ke bagian atas untuk menyisakan *whitespace* yang lebih banyak di bawahnya. Kedua, penulis mendapatkan *insight* bahwa *booth* di *job fair* selalu ramai saat ada *game* dan biasanya dijaga oleh 2-3 orang, namun tetap terkadang kewalahan. Dengan *insight* ini, penulis mengupayakan agar durasi ide *game* yang diajukan tergolong singkat dengan menyesuaikan isi konten dan mekanisme permainannya. Ketiga, didapatkan *insight* bahwa *Spin the Wheel* adalah sistem paling praktis dan paling sering digunakan untuk membantu partisipan mendapatkan *rewards*, sehingga sistem tersebut dipertahankan di dalam ide penulis. Keempat, ide *game* kartu “*Guess It!*” kurang memberikan *benefit/keuntungan* bagi perusahaan, karena pemainnya cenderung hanya menebak gambar emoji tanpa ada aksi yang menguntungkan seperti *subscribe*, *like*, atau *follow* sosial media BCA. Setelah berdiskusi dengan mentor, keputusan yang diambil adalah menjadikan konten *game* “*Guess It!*” sebagai salah satu alternatif konten untuk *game Mission Cards*, sehingga ide *game* yang diajukan penulis menjadi 2, yaitu *dart* dan *mission cards*.

Selain masukan di atas, penulis juga mendapatkan *feedback* dari mentor untuk menambahkan informasi kontak sosial media BCA di *backdrop*

*booth*, yang mencakup Instagram, LinkedIn, dan *website* resmi BCA. Berdasarkan seluruh *feedback* yang telah diperoleh, penulis membuat revisi *final* untuk ketiga alternatif desain *backdrop booth*, yaitu sebagai berikut.





Gambar 3. 17 Desain *Final Backdrop Booth*

Dalam rangka menyempurnakan presentasi desain *backdrop booth* tersebut, penulis membuat *mockup* 3D yang merepresentasikan tampilannya jika direalisasikan, yaitu sebagai berikut.





Gambar 3. 18 Mockup Desain Backdrop Booth

Di desain *final backdrop booth* tersebut, digunakan *layout* yang menampilkan susunan logo BCA dan *BCA Career*, foto *talent*, *heading copywriting*, dan informasi kontak perusahaan yang diletakkan berurutan, menyesuaikan

dengan urutan baca target audiens. Konsep desain yang digunakan adalah menampilkan foto suasana kerja di BCA yang diwakilkan melalui foto *talent* dan menara perusahaan dengan teknik *overlay*, disertai dengan kalimat *copywriting* yang mewakili semangat kerja *fresh graduates*. Supergrafis yang digunakan meliputi bentuk *spark* dan hati sebagai bagian dari *key visual Life at BCA* untuk menjaga konsistensi visual perusahaan. Selain mendesain *backdrop booth*, penulis juga melanjutkan perancangan *dart* dan *mission cards*. Kedua perancangan *game* ini juga menggunakan aset-aset supergrafis dan *color palette* yang sama dengan *backdrop booth*, dan dilakukan menggunakan *software* Adobe Illustrator serta Adobe Photoshop. Dalam merancang *dart board*, penulis memilih vendor dari *marketplace* berikut.



Gambar 3. 19 Vendor Produksi *Game Dart*

Dengan magnet yang menjadi bahan dasar papan tersebut, produksi *game dart* akan dilakukan dengan mencetak desain di kertas stiker yang kemudian di-cutting menyamai bentuk papan dari vendor dan ditempel di atasnya. Selanjutnya, penulis merancang tampilan *flat-design* untuk *dart* yang dibagi menjadi 2 kategori berdasarkan warnanya menggunakan *software* Adobe Illustrator sebagai berikut.



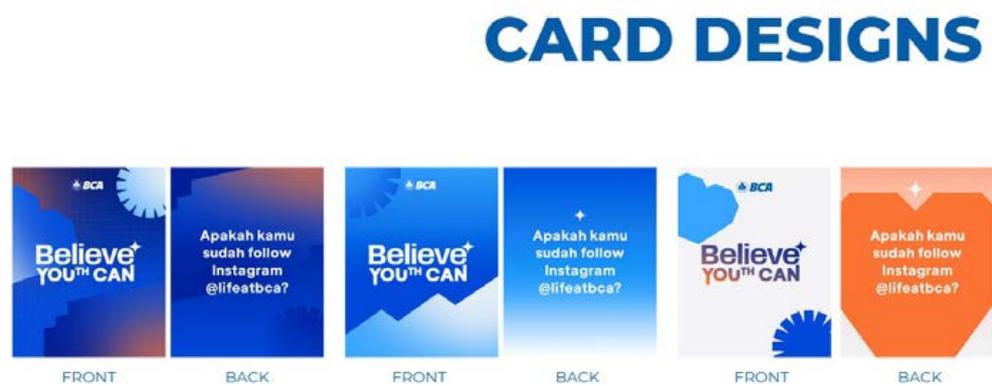
Gambar 3. 20 Flat Design Game Dart

Desain *dart* menggunakan logo “*Believe Youth Can*” di bagian tengah papan sebagai slogan promosi *recruitment* di BCA. Tujuannya adalah untuk representatif *brand* perusahaan. Selain itu untuk menjaga konsistensinya, warna yang digunakan didominasi warna biru tua, oranye, dan biru muda yang sama dengan *color palette* dari *key visual Life at BCA*. Selanjutnya, desain *dart board* tersebut dibuat menjadi *3D mockup* untuk memberikan gambaran yang lebih realistis, yaitu sebagai berikut.



Gambar 3. 21 Mockup Desain Game Dart

Setelah menyelesaikan desain *dart*, penulis memulai perancangan desain kartu untuk *Mission Cards*. Sama seperti tahap sebelumnya, perancangannya menggunakan aset visual supergrafis dan *color palette* yang sama dengan *backdrop booth* dan *dart* untuk menjaga konsistensi visual dan *brand*. Penulis merancang desain kartu menggunakan *software* Adobe Photoshop dan menghasilkan 3 set alternatif desain kartu depan dan belakang, yaitu sebagai berikut.

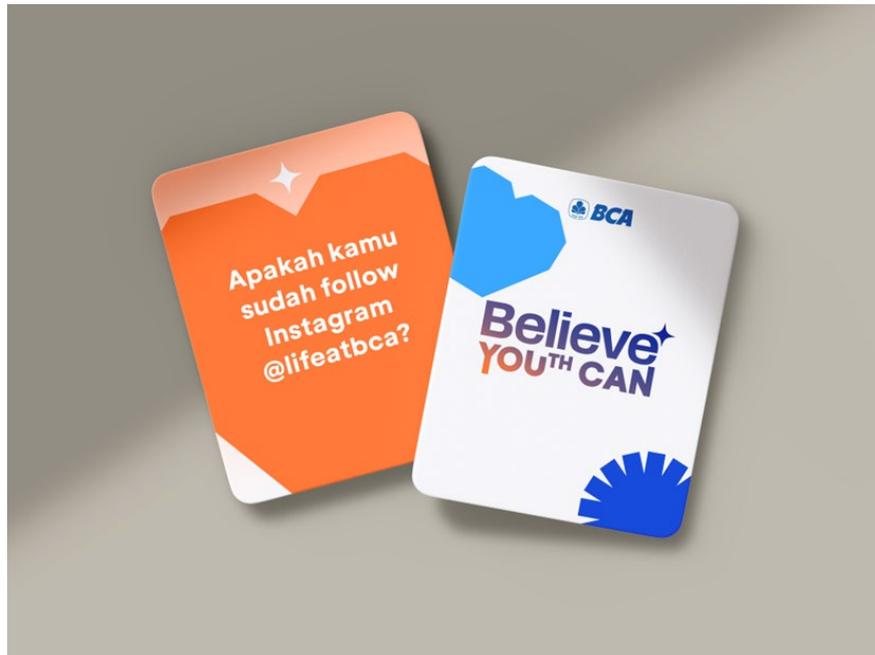


Gambar 3. 22 Flat Design Card Game

Dalam rangka menjaga konsistensi visual *brand* perusahaan, seluruh desain kartu juga menggunakan logo “*Believe Youth Can*”, *color palette* putih, biru tua, biru muda, dan oranye, serta supergrafis *spark* dan hati yang sama. Gaya desain yang digunakan adalah *flat design* dengan teknik gradasi untuk memberikan *clean look* yang disesuaikan dengan gaya visual yang umum digunakan perusahaan. Di proses selanjutnya, penulis juga membuat *mockup* 3D untuk masing-masing set *Mission Cards* tersebut agar lebih rapi untuk dipresentasikan.



UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3. 23 Mockup Desain *Card Game*

Setelah semua desain selesai, penulis mengumpulkannya ke 1 PPT yang sama untuk dipresentasikan. Seluruh gambar desain *final* dan *mockup* juga dikirimkan kepada mentor untuk menunjukkan gambaran hasilnya sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya untuk diproduksi dan diimplementasikan.

### 3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selama menjalankan program magang BCA, penulis diberikan tugas untuk menyediakan materi desain yang memenuhi kebutuhan eksternal dan internal perusahaan. Sebagai *Graphic Designer Intern* yang diposisikan di bagian internal, tugas yang dilaksanakan juga dominan merupakan kebutuhan eksternal perusahaan. Penulis banyak membuat desain poster sosial media, *roll banner*, *story* Instagram, dan lain-lain untuk ditujukan pada masyarakat umum. Selain kebutuhan eksternal tersebut, penulis juga memenuhi kebutuhan internal perusahaan seperti acara yang diadakan untuk karyawan kantor. Secara keseluruhan, tahap pengerjaan dimulai dari *brief* yang dijelaskan oleh klien/mentor kepada penulis, kemudian penulis akan mencari referensi desain, membuat sketsa dasar untuk desain, proses mendesain, proses diskusi dan revisi, hingga masuk ke finalisasi desain. Berikut adalah

beberapa tugas tambahan yang dikerjakan penulis selama menjalankan program magang di PT Bank Central Asia Tbk.

### 3.3.2.1 Proyek *X-Banner* Magang Bakti BCA

Pada bulan Februari 2025, penulis mendapatkan *brief* dari *mentor* untuk membuat redesain *x-banner* berukuran 60 x 160 cm tentang ajakan bergabung dengan program Magang Bakti BCA. *X-banner* akan dicetak dan dipasang di berbagai kantor cabang BCA, dengan tujuan untuk menarik perhatian audiens yang memenuhi syarat dan mendaftar ke program Magang Bakti BCA. Diskusi dilakukan secara langsung, dimulai dengan penjelasan mengenai desain *x-banner* eksisting yang memerlukan perbaikan untuk *layout*. Gaya desain yang digunakan bisa mengikuti acuan *key visual* eksisting yang telah dirancang untuk *Life at BCA*. Susunan desain awal dianggap terlalu ramai dan kurang rapi, sehingga belum ada ruang yang memadai untuk seluruh informasi yang diperlukan saat itu. Awalnya, isi *x-banner* terdiri atas keterangan program MGB dan deskripsi perbedaan dan syarat untuk Program Magang Bakti (MGB) dan CS PEMOL (*Customer Service* Pembukaan Rekening *Online*). Setelah menyelesaikan diskusi dengan mentor, proses desain dimulai penulis dengan eksplorasi alternatif *layout* untuk desain *x-banner*.

Penulis memulai proses desain dengan memiliki warna *background* putih untuk memberikan *white space* yang cukup sehingga konten dapat dibaca audiens dengan nyaman. Digunakan juga aset supergrafis *spark* berwarna biru muda dan aset foto *talent* karyawan Magang Bakti berupa laki-laki dan perempuan sebagai representasi lowongan yang ditawarkan di *banner*. Konten *copywriting* kemudian dimasukkan dan disusun dengan *layout* yang dieksplor sehingga dihasilkan 2 variasi, yaitu informasi menyamping dan informasi yang menurun ke bawah. Di tahap terakhir, penulis menambahkan *template* materi promosi BCA

berupa logo #BCACareer, logo BCA, akun sosial media LinkedIn, Instagram, dan *website* BCA, serta keterangan OJK. Hasilnya, terdapat 2 alternatif desain *x-banner* sebagai berikut.



Gambar 3. 24 Alternatif Desain Awal *X-Banner*

Setelah membuat alternatif desain *x-banner* tersebut, penulis mengirimkannya ke mentor melalui aplikasi WhatsApp untuk menanyakan *feedback*. Mentor menyetujui bahwa alternatif *layout* baru terlihat lebih rapi dari yang sebelumnya, dan menambahkan masukan untuk sedikit mengecilkan ukuran foto yang digunakan. Di antara kedua alternatif tersebut, desain yang kemudian terpilih untuk

dilanjutkan adalah yang kedua di sebelah kanan. Penulis kemudian melanjutkan eksplorasi gaya desain dan merapikan *layout* yang sudah ada, dan kemudian menghasilkan alternatif desain sebagai berikut.



Gambar 3. 25 Alternatif Desain *Final X-Banner*

Alternatif desain kedua di sebelah kanan dibuat dengan bantuan mentor, dengan ditambahkan *copywriting* konten baru mengenai Program Magang Bakti BCA secara keseluruhan. Desain *x-banner* dilanjutkan khusus untuk menyampaikan informasi syarat pendaftaran program Magang Bakti di zona 3, sehingga isi

kontennya tidak lagi dilengkapi syarat pendaftaran CS PEMOL. Penulis kemudian membantu merapikan *layout* dan aset visual seperti supergrafis dan foto *talent* pada *banner*, yang kemudian difinalisasi. Supergrafis yang digunakan adalah bentuk *sparks* sebagai bagian dari *key visual Life at BCA* sebagai representatif identitas visual. Setelah desain *x-banner* mendapatkan *approval*, *x-banner* siap untuk dicetak dan dipasang.



Gambar 3. 26 Tampilan *X-Banner* yang Dipajang

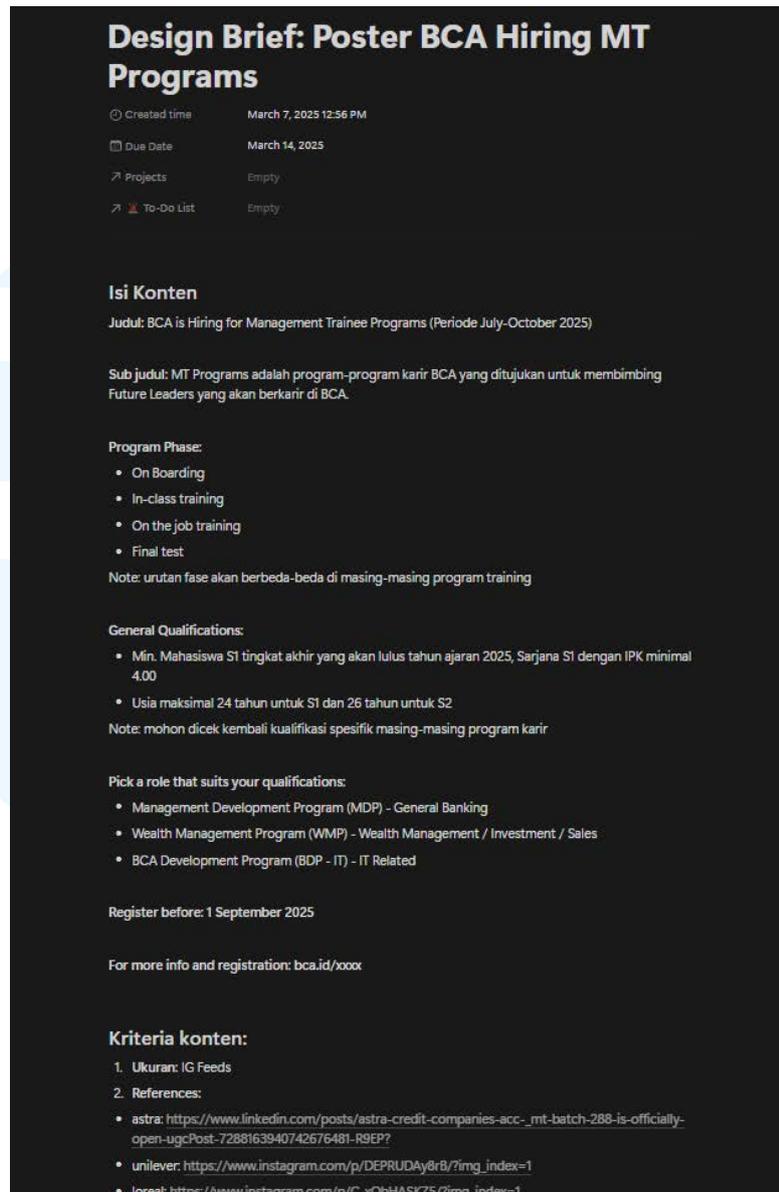
Dalam jangka waktu beberapa minggu setelah finalisasi desain *x- banner*, desain yang telah di-*approve* kemudian dicetak dan dipasang di tiang *x-banner*. *X-banner* tersebut kemudian

dipasang di lobi masuk gedung kantor cabang utama tempat penulis bekerja. *X-banner* terlihat melalui foto di atas yang diambil penulis dan dipasang selama beberapa minggu ke depannya. Menyesuaikan dengan lokasi *QR code* yang ada di bagian bawah poster, *x-banner* tersebut diletakkan berdekatan dengan sofa di ruang tunggu untuk mempermudah proses *scan*.

### **3.3.2.2 Proyek Poster *Management Trainee Programs* BCA**

Pada bulan Maret 2025, penulis mendapatkan *brief* dari salah satu mentor untuk membuat desain poster *BCA Hiring MT Programs*. Poster ini akan diunggah di *feeds* Instagram @lifeatbca. Poster ini berisi informasi mengenai *MT Programs*, yaitu program-program karir di BCA untuk membimbing calon *future leaders* yang akan berkarir di BCA. *Brief* disampaikan secara *online* melalui *WhatsApp*, di mana penulis dikirimkan *website Notion* berisi artikel *brief* berikut.





Gambar 3. 27 Brief Desain Poster MT Programs BCA

Dengan *brief* tersebut, penulis diminta untuk membuat poster berukuran *post feeds* Instagram, yaitu 4:5 atau 1080 x 1350 px. Gaya visual yang diminta menyesuaikan dengan *color palette* dan aset visual yang telah tersedia di *key visual* eksisting *Life at BCA*. *Key visual* tersebut tersedia dalam bentuk file .psd yang hanya dapat dibuka menggunakan *software* Adobe Photoshop. *File* ini merupakan acuan aset visual dan *color palette* yang digunakan penulis untuk mendesain materi untuk Instagram @lifeatbca.



Gambar 3. 28 Key Visual Eksisting Life at BCA

Penulis kemudian memulai proses desain dengan mengeksplor *layout* dan beberapa alternatif gaya desain menggunakan *software* Adobe Photoshop. Penulis menggunakan aset supergrafis berbentuk hati, tangga, dan aset foto *talent* untuk *Management Trainee*. Warna dominan yang digunakan adalah biru tua dengan kode HEX # 0048d9, identik dengan warna biru yang kerap digunakan di poster *feeds* Instagram @lifeatbca lainnya. Setelah menentukan aset visual, supergrafis, dan *color palette* yang akan digunakan, penulis memasukan *copywriting* konten poster yang berisi informasi terkait fase program, kualifikasi, lowongan yang tersedia, serta informasi *link* dan tanggal batas pendaftaran program. Seluruh aset visual dan konten *copywriting* kemudian disusun menurut sistem *layout* yang memanjang ke bawah (vertikal) untuk memudahkan audiens membaca informasi secara berurutan. Di bagian akhir, penulis juga menambahkan *template* untuk setiap desain poster BCA, yaitu logo #BCACareer, logo BCA, serta keterangan OJK. Draf desain poster pertama yang dikirimkan penulis kepada mentor adalah sebagai berikut.



Gambar 3. 29 Desain Awal Poster MT Programs BCA

Mentor kemudian memberikan *feedback* untuk mengeksplor lebih banyak warna, dengan berdasarkan contoh referensi yang telah dikirimkan melalui *brief* di *Notion* sebelumnya. Penulis mendapatkan *feedback* bahwa warna yang digunakan di poster saat ini masih belum terlalu bervariasi. Di *brief* yang diberikan, mentor mengambil contoh poster dari beberapa *brand*, yaitu Unilever, Loreal, dan Astra. Contoh referensi poster yang diambil adalah poster promosi program karir *brand-brand* tersebut, yaitu:



Gambar 3. 30 Referensi Desain Poster Perusahaan Lain

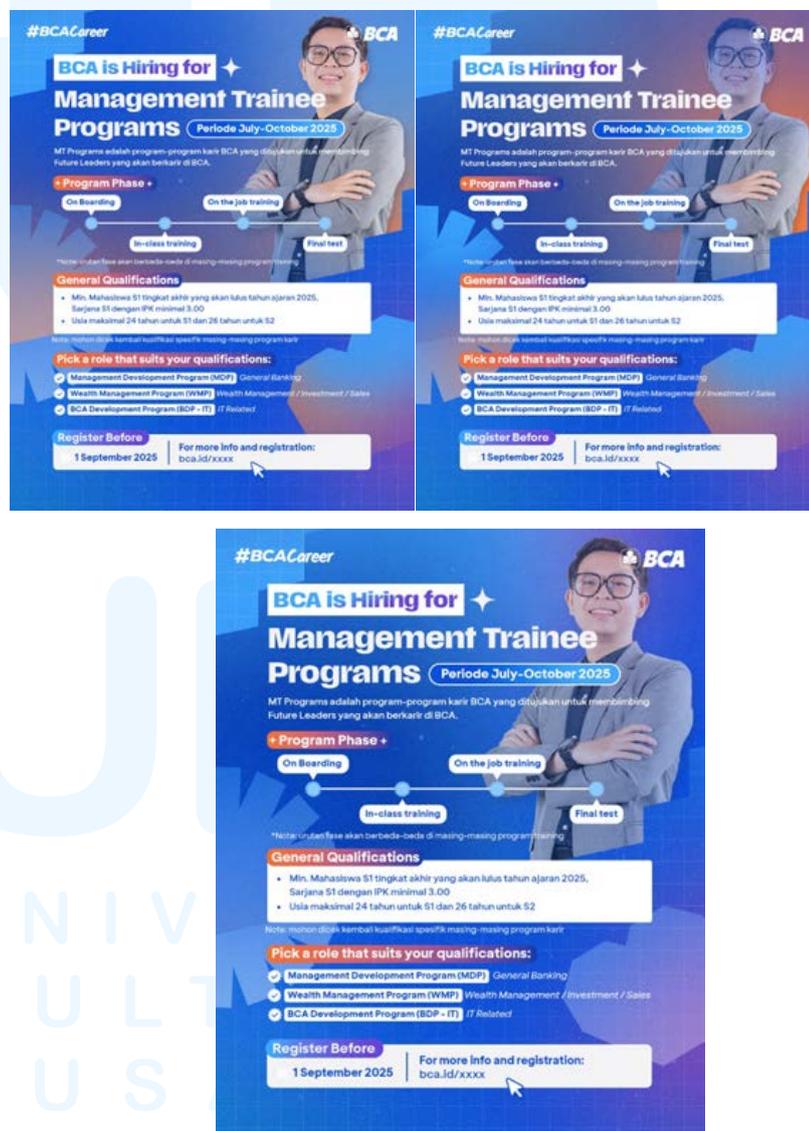
Selain referensi-referensi desain poster di atas, penulis juga mendapatkan referensi desain poster @lifeatbca sebelumnya, yaitu sebagai berikut.



Gambar 3. 31 Referensi Desain Poster BCA yang Lama

Mentor melanjutkan diskusi dengan menyampaikan bahwa *layout* yang digunakan untuk desain saat ini telah cukup baik. Setelah berdiskusi, penulis kemudian melakukan proses revisi desain pada poster dengan mengeksplor berbagai alternatif warna baru. Alternatif warna yang digunakan juga disesuaikan dengan

color palette dari key visual Life at BCA, yang dominan berupa warna biru dengan kode HEX # 0048d9, biru tua dengan kode HEX #001f99, serta warna oranye dengan kode HEX #fc7434. Penulis mengeksplor warna-warna yang dapat digabungkan dalam gradient, supergrafis, serta aset visual yang dapat dimodifikasi di latar belakang poster, dengan susunan layout copywriting yang tetap sama. Penulis kemudian menghasilkan 3 alternatif poster baru setelah direvisi sebagai berikut.



Gambar 3. 32 Alternatif Warna Desain Poster MT Programs

Ketiga alternatif poster tersebut kemudian dikirimkan kepada mentor untuk mendapatkan *feedback*. Penulis kemudian berdiskusi dengan mentor lainnya bersama-sama terkait poster dan mendapatkan *feedback* baru untuk revisi di tahap selanjutnya. Berdasarkan pertimbangan isi konten poster yang cukup banyak, penggunaan aset foto *talent* dirasa membuat susunan materi di poster terlihat terlalu padat dan kurang nyaman untuk dibaca. Dengan demikian, penulis mendapatkan masukan untuk membuat alternatif desain dengan foto Menara BCA sebagai *overlay* di bagian *background* poster. Berdasarkan masukan tersebut, penulis melakukan revisi desain dengan mengubah warna *background* poster menjadi dominan putih, menambahkan aset supergrafis berbentuk *spark*, hati, memodifikasi supergrafis tangga di bagian atas dan menambahkan *overlay* foto Menara BCA. Untuk alternatif kedua, penulis tetap menggunakan warna *background* poster yang didominasi biru dengan sentuhan *gradient* warna oranye dan disertai supergrafis *spark*, tangga, dan hati. Berikut adalah hasil alternatif desain poster yang telah direvisi.





Gambar 3. 33 Alternatif Desain Poster MT Programs BCA

Kedua alternatif desain poster yang baru tersebut kemudian dikirimkan kepada mentor. Poster yang terpilih adalah poster pertama, dengan warna *background* yang dominan putih. Penulis kemudian diarahkan untuk melakukan revisi minor terkait isi konten poster, seperti *typo* dan pelengkapan informasi. Setelah melakukan revisi *final* tersebut, penulis mengirimkan draf desain poster terakhir berikut.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3. 34 Desain Final Poster MT *Programs* BCA

Di desain poster tersebut, digunakan elemen foto Menara BCA dengan teknik *overlay* di *background* sebagai representasi visual dari perusahaan. Supergrafis *sparks* dan hati juga digunakan sebagai bagian dari KV untuk menjaga konsistensi. Selain itu, *color palette* yang digunakan didominasi warna putih untuk memberikan *white space* yang cukup banyak untuk penyajian informasi yang padat. Warna biru tua, biru muda, dan oranye juga digunakan sebagai bagian dari *color palette* KV BCA. Desain tersebut kemudian mendapatkan persetujuan dari mentor, sehingga dapat dilanjutkan untuk mendapatkan *approval* kabiro di tahap berikutnya. Setelah disetujui, poster akan diunggah di Instagram @lifeatbca di periode Juli-Oktober 2025, sesuai informasi di poster.

### 3.3.2.3 Proyek *Entrance Gate* BCA Tech Day 2025

Pada Februari 2025, penulis mendapatkan *brief* dari mentor untuk merancang *key visual* dan membuat turunan desain untuk acara BCA Tech Day 2025. Acara ini diselenggarakan BCA untuk mengenalkan teknologi perbankan terbaru dan mempromosikan peluang karir di bidang IT kepada mahasiswa. Untuk merancang *key visual*, penulis menggunakan referensi desain poster BCA Tech Day 2023. *Keywords* yang menjadi dasar perancangan adalah IT, digital, dan teknologi. Berikut adalah *key visual* dan desain poster BCA Tech Day 2023 yang dijadikan referensi.



Gambar 3. 35 Referensi Poster BCA *Tech Day* 2023

Berdasarkan referensi tersebut, penulis membuat 5 alternatif *key visual* dengan *software* Adobe Illustrator. Dari referensi desain tersebut, penulis mengambil kesan teknologi dari warna biru, putih, dan hitam yang digunakan, elemen supergrafis yang berkaitan dengan IT, dan *font* yang memberikan kesan *digital* dan kaku. Seluruh alternatif desain dibuat berdasarkan *keywords* IT, digital, dan teknologi. Konsep yang diangkat adalah visual yang berkaitan dengan dunia teknologi serta IT, sehingga aset visual yang dominan dibuat berkaitan dengan komputer dan perangkat digital. *Color palette* yang digunakan menunjukkan warna dominan berupa biru, untuk menyesuaikan dengan *key visual* materi BCA yang juga identik dengan warna biru. Berikut adalah beberapa alternatif desain *key visual* untuk BCA Tech Day 2025.



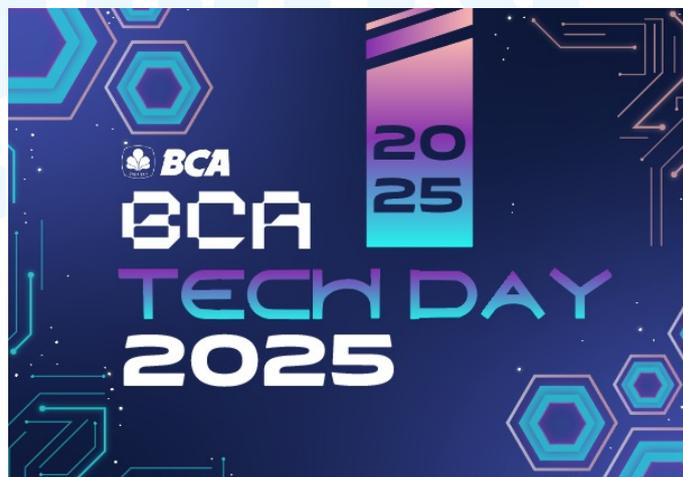
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

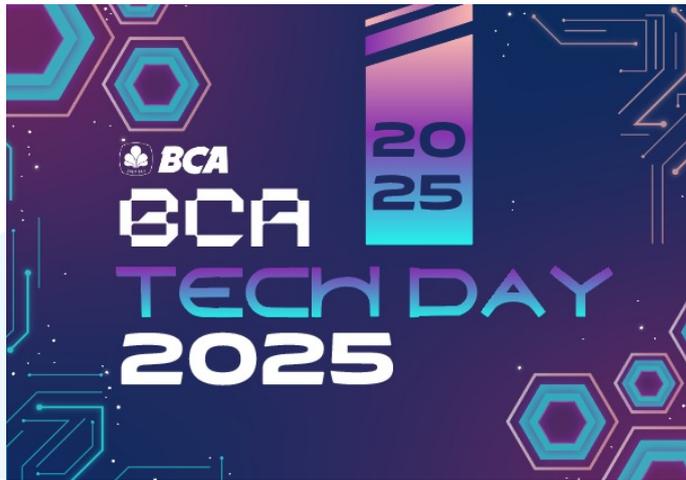




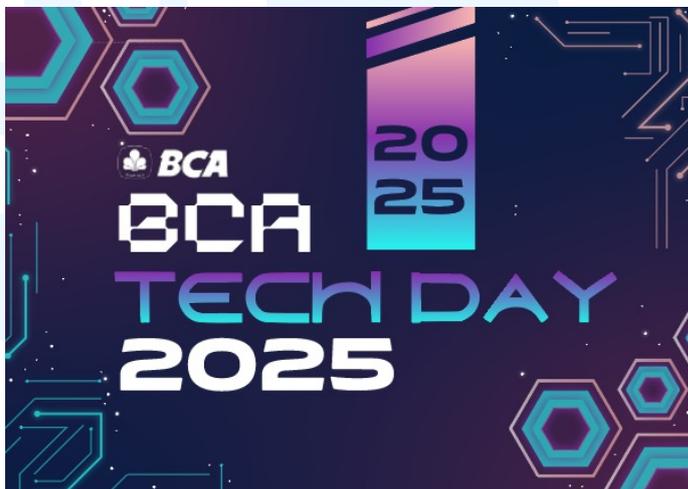
Gambar 3. 36 Alternatif Desain *Key Visual* BCA Tech Day 2024

Kelima alternatif *key visual* tersebut kemudian dikirim kepada mentor-mentor untuk mendapatkan *feedback* dan dipilih yang akan dikembangkan ke depannya. Setelah berdiskusi, tim mentor memilih aset visual dari *key visual* nomor 4 (urutan keempat dari susunan foto di atas), memberikan saran untuk mencoba kombinasi *font* dari *key visual* lainnya, dan mencoba *color palette* dari *key visual* nomor 3. Berdasarkan saran tersebut, penulis memilih untuk melanjutkan *key visual* nomor 4, menambahkan berbagai kombinasi *font* dari *key visual* lain, dan mengeksplor warna lainnya menjadi beberapa alternatif sebagai berikut.





U  
N  
M  
U  
N  
U  
S  
A  
N  
T  
A  
R  
A



U  
N I  
M U  
N U S A N T A R A



Gambar 3. 37 Alternatif Warna Desain *Key Visual* BCA Tech Day 2025

Setelah seluruh alternatif di atas diberikan kepada mentor, dilakukan diskusi untuk menentukan *color palette* yang akan digunakan. Penulis mendapatkan *feedback font* yang digunakan untuk kata “BCA” dan “TECH DAY” kurang jelas terbaca, sehingga diubah mengikuti *font* dari “2025”. *Feedback* lainnya yang didapatkan adalah seluruh alternatif tersebut menggunakan warna yang masih terlihat mirip, sehingga penulis diminta untuk mengeksplor lebih banyak warna. Dengan demikian, penulis mengubah *font* yang digunakan dan menambahkan *color palette* baru berupa hijau *tosca*, dan ungu. Berikut adalah alternatif *key visual final* yang telah direvisi penulis.





UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3. 38 Alternatif Lanjutan Desain *Key Visual* BCA Tech Day 2025

Dari keempat alternatif *key visual* tersebut, tim mentor berdiskusi dan melakukan *voting* untuk memilih *color palette* dan *key visual* yang akan digunakan. Setelah berdiskusi, yang terpilih adalah *key visual* nomor 3 (urutan ketiga dari susunan foto di atas).



Gambar 3. 39 Desain *Key Visual* dan *Color Palette Final* untuk BCA Tech Day 2025

Gambar di atas adalah *key visual* dan *color palette* yang terpilih di akhir. Di proses selanjutnya, dilakukan pembagian tugas untuk divisi HCM dan ITHC. Divisi HCM adalah tempat penulis

bekerja, dan ITHC berpusat di Menara BCA sehingga berbeda tempat. Berikut adalah rincian pembagian tugasnya.

No	List kebutuhan	Qty	Execut	Link Drive
1	Backdrop Booth	6	HCM	
2	Entrance Gate	1	HCM	
3	Cue Card*	1	HCM	
4	Mie Thingy*	3	HCM	
5	Twibbon	1	HCM	
6	Backdrop Stage	1	HCM	
7	Photobooth	1	HCM	
8	Frame Photobooth	1	HCM	
9	Poster	2	ITHC	
10	Template PPT*	1	ITHC	
11	Rundown PPT*	1	ITHC	
12	Name Tag	1	ITHC	
13	Frame Livestream	3	ITHC	
14	Sertifikat	1	ITHC	
15	Screensaver Booth	6	ITHC	
16	Booth Card & Sticker	12	ITHC	

No	List video	Qty	From	Link Drive
1	Benefit ITBCA	1	ITHC	<a href="#">Benefit Masuk ITBCA.mp4</a>
2	Introduction ITBCA	2	ITHC	<a href="#">Video Introduction ITBCA.mp4</a>

Gambar 3. 40 Pembagian Tugas Turunan Desain BCA Tech Day 2025

Setelah rincian pembagian tugas diberikan, *key visual* BCA Tech Day 2025 perancangannya dilanjutkan dan dimodifikasi oleh tim ITHC. Perancangannya dilakukan beriringan dengan proses pembuatan poster Tech Day 2025, yang dilampirkan di bawah.



Gambar 3. 41 Proses Perancangan Poster BCA Tech Day 2025

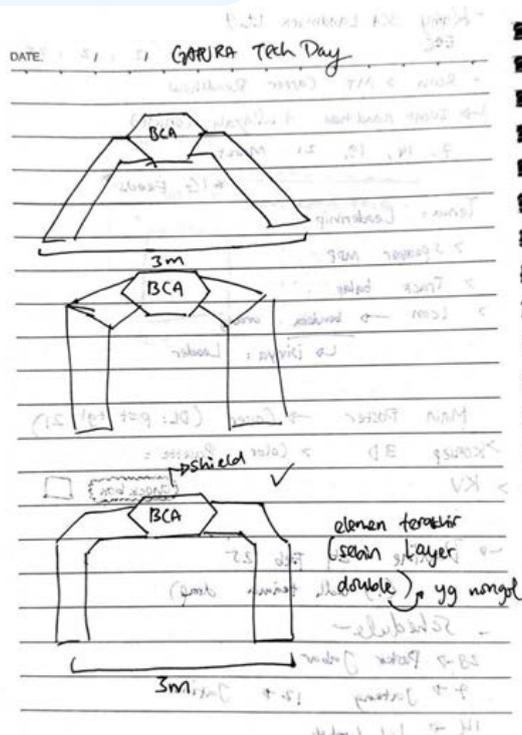
Berdasarkan *key visual* BCA Tech Day 2025 yang telah dibuat di atas, penulis memulai perancangan turunan desain untuk

acara. Salah satu turunan desain yang dibuat adalah *Entrance Gate* BCA Tech Day 2025, yaitu desain gerbang di bagian pintu masuk acara. Untuk memulai proses perancangan, penulis berdiskusi dengan mentor terkait tinggi, lebar, dan panjang *gate*, referensi desain, dan membuat sketsa. Berikut adalah beberapa referensi desain *gate* yang digunakan.



Gambar 3. 42 Referensi Desain Gate

Dari referensi *gate* yang telah dikumpulkan, penulis membuat sketsa desain *gate* sebagai berikut.



Gambar 3. 43 Sketsa Desain Entrance Gate BCA Tech Day 2025

Berdasarkan sketsa dan referensi yang telah dibuat, penulis memulai perancangan *entrance gate* menggunakan *software* Adobe Illustrator. Desain *gate* menggunakan aset visual dari *key visual* BCA *Tech Day* 2025 yang telah difinalisasi sebelumnya. Penulis merancang aset visual berupa ilustrasi jaringan *chip* komputer, roda gigi (*gear*), serta elemen-elemen *chip* komputer. Tujuannya adalah untuk memperkuat kesan teknologi dan IT yang sesuai dengan tema acara.



Gambar 3. 44 Desain Awal *Entrance Gate*

Dari desain *gate* tersebut, penulis mendapatkan beberapa *feedback* dari tim mentor. Logo BCA *Tech Day* 2025 terletak terlalu tinggi, sehingga adanya kekhawatiran tidak muat jika dipasang di tempat acara. Selain itu, ilustrasi *chip* komputer dan tabung panjang yang akan dibuat sebagai tempelan 3D dikhawatirkan memakan banyak tempat kosong pintu masuk di *gate*, sehingga disarankan untuk diperkecil dan digeser lebih ke dalam. Berdasarkan *feedback*-

*feedback* tersebut, penulis merevisi desain *gate* dan membuat beberapa alternatif peletakkan Logo *BCA Tech Day 2025* dan desain aset visualnya.



Gambar 3. 45 Alternatif Desain *Entrance Gate* *BCA Tech Day 2025*

Setelah ketiga alternatif desain *gate* tersebut dikirimkan kepada tim mentor, desain yang terpilih adalah desain nomor 3 (di urutan paling bawah dari susunan foto di atas). Penulis juga mendapatkan *feedback* untuk mengganti aset dekoratif di pojok kiri bawah *gate* menjadi dekorasi berupa blok *frame* seperti di bagian kanan atas *gate*. Setelah mendapatkan *feedback* tersebut, penulis merevisi desain *gate* dan menambahkan ilustrasi manusia dengan tinggi 160 cm dan 180 cm di bawah *gate* untuk memperjelas gambaran tinggi desain *gate* yang asli.



Gambar 3. 46 Revisi Desain *Entrance Gate*

Penulis mengirimkan hasil revisi desain *gate* tersebut ke tim mentor. Setelahnya, didapatkan *feedback* untuk menggeser aset ilustrasi berupa *gear* dan blok *frame* di dekat *space kosong* pintu masuk *gate* ke arah dalam agar meminimalisir kemungkinan ditabrak peserta.



Gambar 3. 47 *Feedback* Desain *Entrance Gate*

Berdasarkan masukan tersebut, penulis kemudian merevisi dan mengirimkan hasil revisi *final entrance gate* *BCA Tech Day 2025* sebagai berikut.



Gambar 3. 48 Hasil Revisi Final Desain *Entrance Gate* BCA *Tech Day* 2025

Di desain *entrance gate* yang telah dibuat tersebut, digunakan elemen logo *BCA Tech Day 2025* yang telah dibuat dari tahap sebelumnya. Warna yang digunakan juga bervariasi meliputi biru tua, hijau toska, kuning muda, dan putih. Warna-warna ini digunakan sebagai bagian dari warna *key visual* yang terpilih di tahap sebelumnya. Supergrafis yang digunakan di desain tersebut meliputi bentuk kilauan, ilustrasi bagian dalam *chip* komputer, *icon settings*, dan elemen abstrak untuk mewakili kesan teknologi. Setelah direvisi, desain *entrance gate* disetujui oleh tim mentor. Di proses selanjutnya, untuk mencetak *gate* tersebut, diperlukan *file* desain yang memisahkan aset ilustrasi 3D untuk dicetak timbul dan desain *gate* sendiri. Penulis memisahkan aset-aset tersebut di *file .ai* lainnya, yaitu sebagai berikut.



Gambar 3. 49 Aset Desain Final *Entrance Gate* BCA Tech Day 2025

Penulis membuat 2 set desain *gate*, yaitu untuk bagian depan dan belakang. Selain itu, seluruh aset visual yang timbul juga dipisahkan dari *artboard* untuk desain *gate*. Selanjutnya, desain dicetak dan dipasang sebagai *entrance gate* di BCA Tech Day 2025.



Gambar 3. 50 *Entrance Gate* BCA Tech Day 2025

Desain *final* untuk *entrance gate* BCA Tech Day 2025 dapat terlihat melalui foto di atas, yang diambil dari *story highlight* BCA Tech Day 2025 di Instagram @lifeatbca.

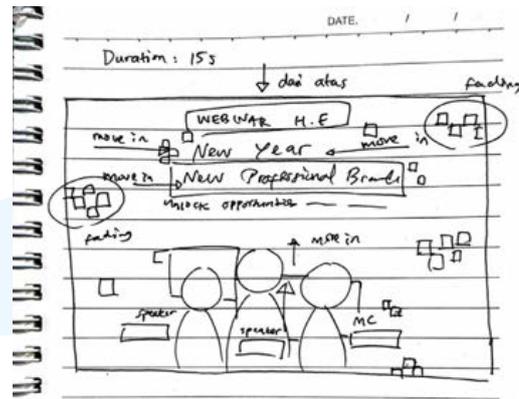
### 3.3.2.4 Proyek Video *Bumper* Webinar BCA “New Year New Professional Branding”

Pada Desember 2024, penulis mendapatkan salah satu proyek pertama, yaitu membuat video *bumper motion graphics* untuk Webinar BCA “New Year New Professional Branding”. Webinar ini dijalankan dengan sistem *hybrid* pada saat itu, di mana pertemuannya diadakan secara *offline* dan juga *online* melalui *live streaming* di LinkedIn. Awalnya, penulis mendapatkan *brief* dari sesama teman magang untuk membuat beberapa video *bumper motion graphics* untuk acara webinar. *Bumper* yang diperlukan ada beberapa jenis, mencakup *pre-opening*, *main*, dan *speaker*. *Pre-opening* berisi kalimat-kalimat pembuka terkait pengenalan acara secara singkat, *main bumper* terdiri atas desain poster dengan nama acara, *speakers*, serta *MC*, dan *speaker bumper* berisi pengenalan singkat mengenai *speaker* di webinar. Di tahap pertama, penulis mengerjakan *main bumper* terlebih dahulu, karena posternya sudah didesain sebelumnya.



Gambar 3. 51 Still Poster Webinar “New Year New Professional Branding”

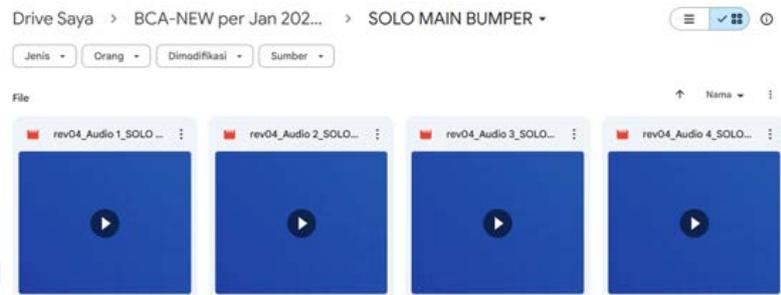
Berdasarkan poster di atas, penulis kemudian menggunakan seluruh aset visual untuk dibuat menjadi *motion graphics* video, dengan sketsa perencanaan animasi sebagai berikut.



Gambar 3. 52 Sketsa Motion Graphics Bumper Webinar

Berdasarkan sketsa tersebut, penulis membuat bumper berdurasi 15 detik menggunakan software Adobe After Effects dengan cara meng-import file still banner tersebut dan kemudian setiap asetnya dianimasikan satu persatu. Perkiraan setiap aset dianimasikan muncul di video adalah 3 detik, dan 12 detik sisanya berupa animasi looping. Setelahnya, penulis mendiskusikan draf video bumper yang telah dibuat bersama dengan supervisor. Penulis kemudian mendapatkan beberapa feedback untuk revisi minor, seperti durasi animasi yang sebaiknya dilambatkan untuk setiap aset agar tidak terlihat terlalu ramai dan padat. Setelah itu, penulis mencari 4 alternatif background song untuk video yang kemudian ditambahkan menjadi 4 alternatif main bumper. Video yang sudah ditambahkan masing-masing background song kemudian diunggah di Google Drive untuk digunakan. Video-video dapat dilihat melalui link

berikut: [https://drive.google.com/drive/folders/1FIBNDG\\_fKGJpW\\_VH6kngH7NnGCYtnHRV0?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1FIBNDG_fKGJpW_VH6kngH7NnGCYtnHRV0?usp=sharing)



Gambar 3. 53 Folder Video Final Main Bumper

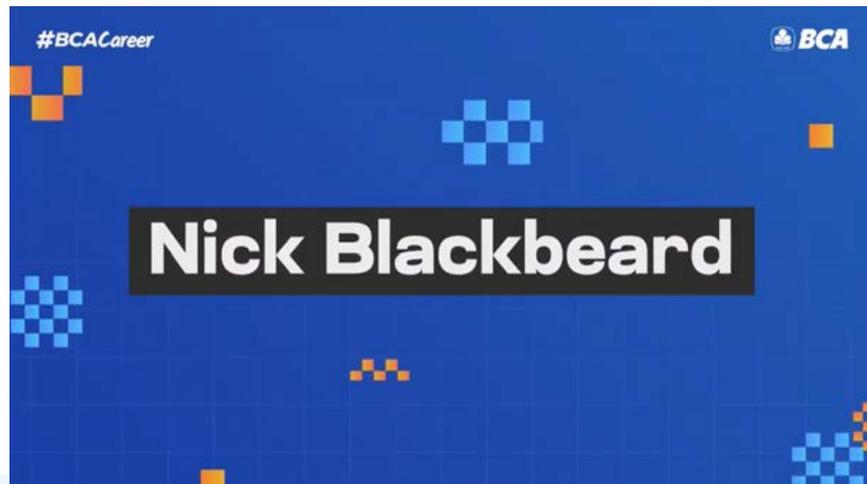
Di tahap selanjutnya, penulis mendapatkan *link* YouTube sebagai video referensi untuk *bumper speaker*. Video referensi tersebut terdapat di *link* berikut.  
<https://www.youtube.com/watch?v=hn5i4x0q3xw>



Gambar 3. 54 Referensi Video Bumper Speaker

Berdasarkan referensi tersebut, penulis memulai proses perancangan dengan mengumpulkan aset visual untuk *motion graphics*, termasuk supergrafis, konten *copywriting*, dan foto *speaker* yang akan digunakan. Terdapat total 2 *speaker* di *webinar*, sehingga ada 2 video *motion graphics bumper speaker* yang berisi pengenalan singkat mengenai masing-masing *speaker*. Berikut adalah gambaran *scene-scene video motion graphics* untuk *speaker bumpers*.





U  
M  
N  
U  
S  
A  
N  
T  
A  
R  
A



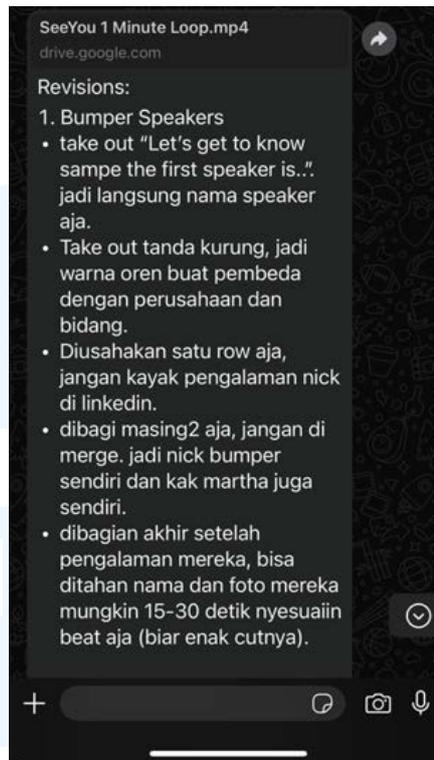
Gambar 3. 55 Frame Video Bumper Speaker Webinar BCA

Masing-masing video *bumper* berdurasi 1 menit 17 detik, atau 77 detik. Untuk setiap *speaker*, penulis menambahkan 3 alternatif *background song*. Untuk setiap video yang sudah ditambahkan *background song*, penulis mengunggah seluruh video di *Google Drive*, yang sudah terbagi menjadi 2 *folder*, untuk *speaker* Nick dan Martha. Setelah menyelesaikan animasi video tersebut, penulis mengirimkan kepada klien untuk mendapatkan *review*.

kaaat, mohon maaf bgt, yang video bumper speaker ada yang perlu di adjust

1. Video Nick bagian 1&2 pengalaman yang ditulis itu, dibuat 3 sec aja per bagian setelah animationnya selesai.
2. Video Kak Martha bagian daripengalaman yang ditulis itu, dibuat 5 sec aja per bagian setelah animationnya selesai.
3. Untuk semuanya bagian nama dan foto di panjangin satu menit aman ngga kat, bukan in total duration ya, tapi seteleh pengalaman mereka selesai, nama dan foto still selama 1 menit

14.36



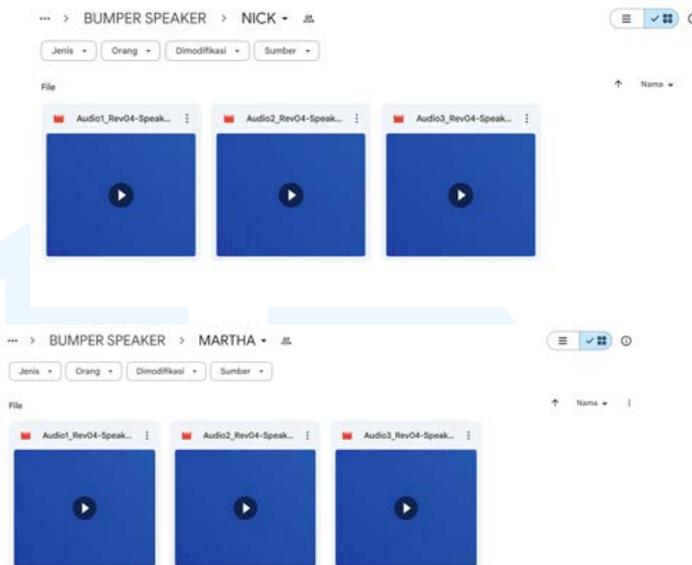
Gambar 3. 56 Feedback Video Bumper Webinar BCA

Setelah berdiskusi juga dengan mentor, terdapat beberapa *feedback* yang didapatkan, yaitu mengurangi durasi penjabaran pengalaman *speakers*, membuat animasi *looping* di bagian *scene* terakhir video selama 15-30 detik, dan perbaikan *copywriting* konten video. *Feedback* ini dikirimkan secara *online* melalui WhatsApp, sesuai dengan foto *chat* yang dilampirkan. Penulis kemudian melakukan perbaikan untuk kedua video, yang kemudian dikirimkan kembali kepada klien dan mentor, difinalisasi, dan diunggah di Google *Drive*. Video Nick dapat diakses melalui *link* berikut:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Te8H1UFULwF-P\\_i\\_Q9zYumchAc3sW8Jd?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1Te8H1UFULwF-P_i_Q9zYumchAc3sW8Jd?usp=sharing).

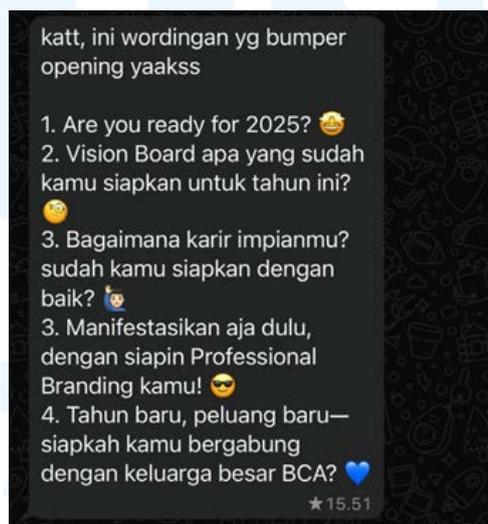
Untuk video Martha, dapat diakses melalui *link* berikut:

<https://drive.google.com/drive/folders/1c1GPDz9nevfE5AxZp4yBfn-xrNNR3uP?usp=sharing>



Gambar 3. 57 Folder Video Bumper Speaker Webinar BCA

Di proses berikutnya, penulis mulai membuat *bumper* terakhir, yaitu *pre-opening bumper* yang kemudian akan digabung dengan video *main bumper*. Video *pre-opening* tersebut berisi kalimat-kalimat pembuka acara untuk mempersiapkan audiens mengikuti *webinar*. Di tahap pertama, penulis mendapatkan *copywriting* konten untuk video tersebut melalui WhatsApp, seperti yang terlampirkan berikut.



Gambar 3. 58 Copywriting Video Bumper Pre Opening Webinar BCA

Kemudian, penulis mulai merancang video *motion graphics* dengan *software* After Effects, di mana setiap *scene* terdiri atas teks, aset visual supergrafis dari KV yang sama, dan aset *emoji*.



Gambar 3. 59 Frame Video Bumper Pre Opening Webinar BCA

Terdapat total 5 *frame* untuk video *pre opening*, seperti yang ditampilkan melalui gambar di atas. Seluruh durasi video adalah 30 detik, dengan jenis animasi yang digunakan beragam. Untuk aset

supergrafis di *background*, digunakan animasi *looping* yang membuat mereka bergerak berulang di tempat. Untuk aset *emoji*, digunakan animasi transisi *fading* dan *pop* secara perlahan untuk muncul, yang kemudian di-*looping* berputar di tempat. Untuk aset teks, digunakan animasi *copywriting* saat mereka muncul.

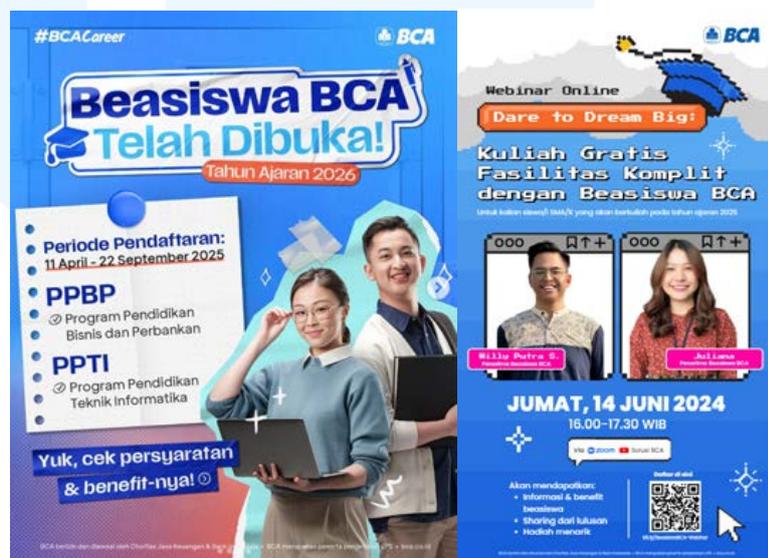
Setelah draf video selesai, penulis mempresentasikannya kepada klien dan mentor. Secara keseluruhan, video sudah cukup baik sehingga revisi yang didapatkan dapat dikategorikan minor. *Feedback* yang didapatkan adalah untuk memperlama durasi setiap *scene* teks baru muncul, agar audiens mendapatkan waktu yang cukup saat membacanya. Setelah merevisi video, penulis melakukan finalisasi, dan mengunggah 2 versi video *pre opening* di Google Drive, yaitu yang digabung dengan *main bumper* dan yang tidak digabung. Pada akhirnya, yang digunakan adalah video yang digabung, yang dapat diakses melalui *link* berikut: <https://drive.google.com/drive/folders/1cB1Ux4vqSyDV-3sBMdc6cLHEvJUkfHDI?usp=sharing>

Secara keseluruhan, desain *video bumper* mengikuti desain *still poster/banner* dengan KV yang cukup berbeda dari KV *Life at BCA* yang biasanya digunakan. Meskipun demikian, tetap terdapat identitas visual BCA yang digunakan di dalamnya. Di desain untuk *video bumper*, digunakan warna biru tua, biru muda, oranye, dan putih yang sama dengan KV *Life at BCA*. Perbedaan yang cukup signifikan terlihat pada bentuk supergrafis yang merupakan kumpulan persegi kecil, mirip dengan pola papan catur. Penggunaan supergrafis ini ditujukan untuk menyesuaikan dengan tema webinar yang menggunakan visual desain yang berbeda dengan KV *Life at BCA* pada umumnya.

### **3.3.2.5 Proyek Poster Webinar Beasiswa BCA**

Pada April 2025, penulis mendapatkan proyek untuk membuat poster *feeds* Instagram tentang *webinar* Beasiswa BCA.

Poster ini berisi informasi mengenai acara *webinar* bertema “*Empower Your Future with Beasiswa BCA*” yang akan dilaksanakan pada 23 Mei 2025. Acara ini akan berlangsung secara *online*, dengan 2 *speakers* yang merupakan penerima Beasiswa BCA. Di poster juga terdapat informasi mengenai *benefit* yang bisa didapatkan dan syarat menjadi peserta. Di bagian akhirnya, terdapat informasi *QR code* dan *link* registrasi agar audiens dapat mendaftarkan diri secara *online*. Di tahap pertama, penulis mendapatkan *brief* tugas yang dijelaskan secara langsung, KV yang digunakan di poster sebelumnya, dan beberapa referensi poster seperti yang terlampir di bawah.



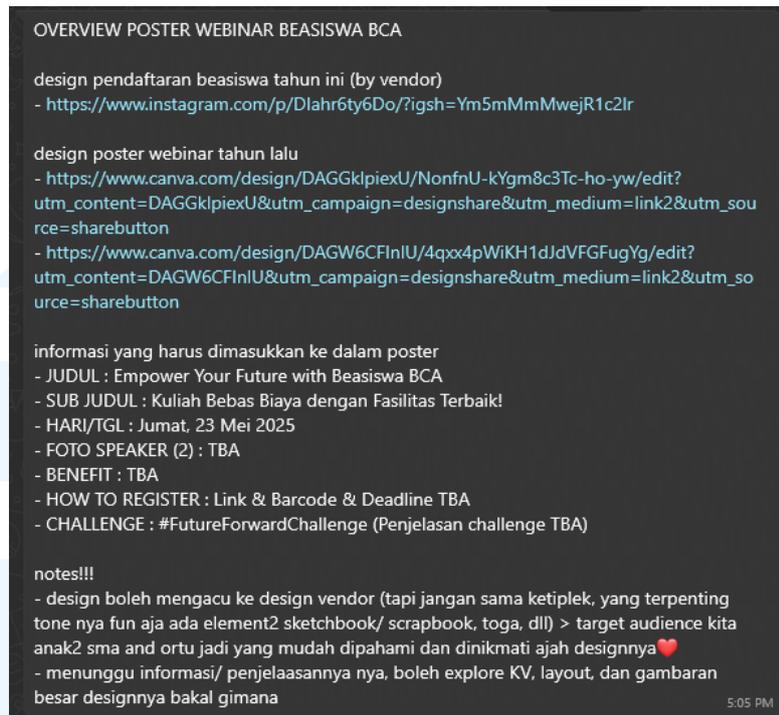
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3. 60 Referensi Desain Poster Webinar Beasiswa BCA

Selain referensi-referensi tersebut, penulis juga mendapatkan *brief copywriting* sebagai isi konten poster melalui WhatsApp. Pada saat itu, belum semua informasi disediakan. Beberapa masih berbentuk TBA (*To Be Announced*), seperti foto *speaker*, *benefit*, informasi pendaftaran, dan penjelasan *challenge*. Selain *copywriting* konten, penulis juga mendapatkan *brief* catatan mengenai desain yang diminta bertemakan sekolah/*scrapbook*, sesuai dengan tema poster mengenai beasiswa dan audiensnya yang mayoritas masih merupakan murid sekolah. Berikut adalah *brief* terkait desain poster yang dikirim melalui WhatsApp.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3. 61 *Brief* Desain Poster Webinar Beasiswa BCA

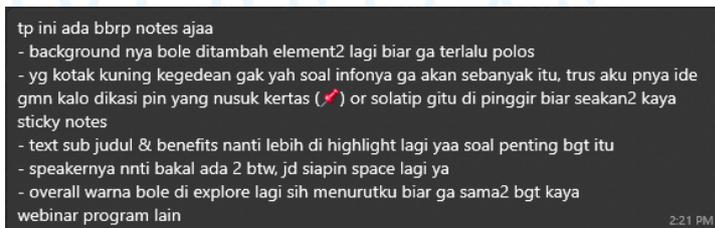
Di tahap selanjutnya, penulis mulai mengeksplor desain yang akan digunakan di poster. *Software* yang digunakan adalah Adobe Photoshop, dengan acuan *key visual Life at BCA* yang sudah ada.





Gambar 3. 62 Proses Perancangan Desain Poster *Webinar* Beasiswa BCA

Setelah mengeksplor dan mendapatkan draf desain poster, penulis mengirimkan gambar poster tersebut kepada klien untuk mendapatkan *feedback*. Klien kemudian merespon dengan mengirimkan detail informasi yang lebih lengkap untuk konten-konten yang sebelumnya berstatus TBA. Terkait visual poster, secara keseluruhan desain dianggap sudah sangat baik dan sesuai dengan tema, hanya membutuhkan beberapa revisi minor. Revisi secara keseluruhan mencakup penambahan elemen dekoratif, eksplorasi warna yang lebih bervariasi, dan penambahan *white space* (ruang kosong) untuk informasi yang belum ditambahkan.



Gambar 3. 63 *Feedback* Poster Webinar Beasiswa BCA

Penulis kemudian merevisi desain poster sesuai dengan *feedback* yang didapatkan. Ditambahkan elemen dekoratif berupa hati dan *spark* sebagai supergrafis di *background* poster, menambah *template dummy* foto *speaker*, memperkecil *space sticky note* untuk konten *challenge*, dan mengisi konten *copywriting* yang baru ditambahkan.



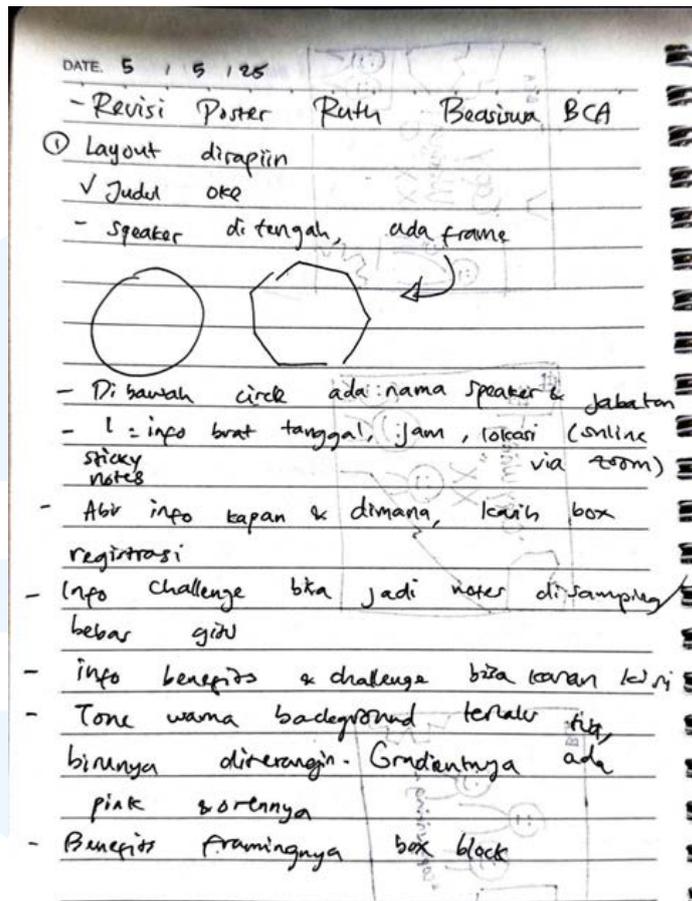
Gambar 3. 64 Desain Awal Poster *Webinar* Beasiswa BCA

Setelah poster di atas dikirimkan, penulis mendapatkan *feedback* dari klien untuk menambahkan tulisan “*Webinar Event*” di atas judul acara dan lebih meng-*highlight* isi konten *benefits*. Berdasarkan masukan tersebut, penulis merevisi poster menjadi seperti berikut.



Gambar 3. 65 Revisi Awal Desain Poster *Webinar* Beasiswa BCA

Di tahap selanjutnya, klien berdiskusi dengan mentor, sehingga terdapat *feedback* cukup *major* yang mengubah hampir keseluruhan visual poster. Desain poster dianggap agak ramai, sehingga didapatkan *feedback* untuk menyederhanakan *layout*-nya sehingga lebih banyak *whitespace* yang bisa didapatkan untuk lebih banyak informasi ke depannya. Penulis juga mendapatkan saran untuk membuat *layout* informasi di poster berbentuk vertikal memanjang ke bawah, dengan jenis *alignment* yang digunakan berupa *centered*. Diskusi ini diadakan secara langsung, sehingga poin-poin *feedback* dicatat secara langsung sebagai berikut.



Gambar 3. 66 Catatan Revisi Poster Webinar Beasiswa BCA

Berdasarkan poin-poin *feedback* di atas, penulis merevisi desain poster dengan melakukan beberapa perubahan. *Background* poster ditambahkan warna oranye dan biru muda yang cukup *vibrant* sehingga tidak terlalu tua, foto dan informasi *speaker* yang dibuat menjadi lebih kecil dengan *frame* lingkaran dan diletakkan di sebelah kanan dan kiri, informasi tanggal, jam, dan lokasi di *sticky notes* yang diletakkan di sebelah tengah, informasi *Benefits*, *Who can Join*, dan *challenge* yang dimasukkan ke dalam *box* persegi panjang dan disusun berdasarkan *centered-alignment*, serta *box Register Here!* yang diletakkan di bagian tengah. Elemen yang dipertahankan di desain poster yang baru adalah *heading* dan elemen dekoratif karena dinilai sudah sangat baik.



Gambar 3. 67 Template Desain Baru Poster Webinar Beasiswa BCA

Setelah mengirimkan desain poster baru yang telah direvisi, penulis mendapatkan *approval* dari klien dan mentor. Hal selanjutnya yang dilakukan adalah menunggu informasi lebih lanjut untuk foto dan informasi *speaker*, *link*, dan QR *code* registrasi webinar. Setelah mendapatkan informasi tersebut dari klien, penulis memasukkannya ke poster sehingga menjadi seperti berikut.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3. 68 Desain Baru Poster *Webinar* Beasiswa BCA

Sebagai bentuk *feedback* terakhir, klien kemudian meminta penulis untuk melakukan revisi dengan menghilangkan *box* “*Future Forward Challenge*”. Penulis juga diminta untuk menaikkan *box* “*Register Here!*” ke atas untuk memenuhi tempat kosong dari *box* yang dihilangkan tersebut. Setelah menyelesaikan revisi *final* tersebut, poster kemudian diminta untuk dikirimkan ke *link* Google *Drive* yang telah disediakan. Penulis kemudian mengunggah *file final* dalam format .jpeg dengan resolusi tertinggi, dan tampilan akhir poster dapat dilihat melalui lampiran di bawah ini.



Gambar 3. 69 Desain Final Poster Webinar Beasiswa BCA

Di poster tersebut, terdapat elemen logo *BCA Career* dan *BCA* pada bagian atas poster dan keterangan *OJK* pada bagian bawah poster. Elemen ini merupakan *template* yang digunakan pada seluruh *post feeds* Instagram *BCA* sebagai bagian dari identitas visual perusahaan. Di poster juga digunakan elemen ikon ilustrasi toga, gulungan diploma, dan gambar buku yang mewakili tema dari poster, yaitu beasiswa dan pendidikan. Gaya visual yang digunakan

bertema *scrapbook*, dengan *background* poster yang dibuat dengan teknik *overlay* tekstur kertas. *Color palette* yang digunakan juga disesuaikan dengan warna KV *Life at BCA* untuk menjaga konsistensi visualnya, yaitu biru tua, biru muda, putih, dan oranye. Pada tanggal 10 Mei 2025, poster tersebut diunggah di Instagram @lifeatbca. *Post* tersebut juga dilengkapi dengan *caption* yang melengkapi informasi di dalam poster. Di *caption*, tertera penjelasan instruksi langkah-langkah mengikuti *Future Forward Challenge* yang dipromosikan di poster. Selain itu, *link* pendaftaran juga disertakan di dalamnya untuk mempermudah audiens mengakses melalui *caption*.

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

Selama proses kerja magang di PT Bank Central Asia Tbk, penulis sempat menghadapi beberapa kendala sebagai *Graphic Designer Intern* di divisi *Human Capital Management* dan biro *Employee Experience & Communications*. Dari setiap kendala yang dihadapi, tentunya diperlukan solusi berbeda-beda sesuai dengan masalah tersebut. Kendala-kendala yang dihadapi juga membantu penulis untuk beradaptasi dan meningkatkan kemampuan *problem solving* agar tugas yang diberikan tetap terlaksanakan dengan baik. Berikut adalah penjabaran kendala dan solusi yang dilakukan penulis selama proses kerja magang.

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

Secara garis besar, sistem kerja dan koordinasi yang diberlakukan perusahaan sudah cukup baik dan dapat membantu proses pengerjaan menghasilkan materi dengan kualitas yang baik. Meskipun demikian, kendala yang dialami penulis lebih berkaitan dengan adaptasi tema, gaya visual, dan *artstyle* yang disesuaikan dengan *key visual* eksisting dan *value* yang ingin disampaikan oleh perusahaan. Selain itu, penulis juga sempat mengalami kendala dalam beradaptasi dengan *workload* tugas yang cukup banyak pada satu waktu dan berjalan paralel dengan tugas-tugas lainnya. Penjelasan lebih rinci mengenai kendala yang dialami penulis adalah sebagai berikut.

### **A. Adaptasi *Art Style* dan Gaya Visual**

Dalam proses merancang berbagai materi desain untuk keperluan eksternal perusahaan, penulis harus mengikuti gaya visual tertentu yang telah disesuaikan dengan *key visual* eksisting untuk *Life at BCA*. Hal ini tentunya bertujuan baik, yaitu untuk menjaga konsistensi *art style* dan identitas visual *Life at BCA* sebagai *brand* yang mempromosikan karir di BCA. Meskipun demikian, *artstyle* yang digunakan di *key visual* bukanlah *artstyle* yang biasanya penulis rancang, sehingga dibutuhkan waktu lebih bagi penulis untuk mempelajari dan beradaptasi dengan gaya visual tersebut. Hal ini menyebabkan beberapa kali adanya revisi terkait visual desain yang diberikan masukan lebih disesuaikan dengan *key visual* eksisting dan mengikuti gayanya yang sudah ada.

### **B. Adaptasi *Workload* dan Tugas Paralel**

Sebelum munculnya *batch intern* yang baru di bulan Februari 2025, penulis merupakan satu-satunya *Graphic Designer Intern* yang bekerja selama kurang lebih 1 bulan dari Desember 2024 di biro EEC. Awalnya, *workload* yang didapatkan masih dapat dikerjakan dengan baik dan maksimal. Namun seiring dengan berjalannya waktu dan mulai munculnya *project-project* baru, penulis sempat kewalahan dalam mengerjakan berbagai *workload* desain yang cukup banyak dan berjalan secara paralel, karena diberikan dari beberapa mentor yang berbeda. Hal ini sempat menyebabkan adanya beberapa kesalahan di desain, seperti *typo* atau kesalahan penulis dalam mengirimkan hasil desain yang benar kepada mentor/klien.

### **3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang**

Dalam rangka memastikan seluruh pekerjaan dan tugas selesai dengan baik, setiap kendala yang dihadapi penulis tentunya juga harus diberikan solusi yang efektif. Solusi yang dilakukan penulis terbagi menjadi 2, yaitu dilakukan secara individu (mandiri) dan dilakukan bersama dengan tim. Secara garis besar, kendala-kendala yang dihadapi penulis juga dapat selesai karena kerja

sama yang baik antara satu dengan yang lainnya di tim EEC. Berikut adalah rincian solusi yang dilakukan untuk menghadapi kendala-kendala di atas.

#### **A. Sisihkan Waktu untuk Pelajari *Art Style* Baru**

Saat berupaya untuk beradaptasi dengan *art style* baru yang mengikuti *key visual* eksisting di *Life at BCA*, penulis menghabiskan sedikit lebih banyak waktu dalam mendesain untuk menyesuaikan hasil desain dengan KV yang menjadi acuan. Hal ini berarti penulis menghadapi beberapa kali revisi, membuat beberapa alternatif desain, terus mengeksplorasi, dan berlatih mengikuti teknik desain yang mirip dengan KV. Meskipun awalnya penulis belum terbiasa, seiring dengan berjalannya waktu dan banyaknya proyek desain lainnya, penulis terus berlatih untuk mengeksplor gaya desain yang disesuaikan dengan KV sehingga telah cukup terbiasa dengan *art style* baru. Kini penulis bahkan dapat mengeksplor gaya desain yang terlihat berbeda dari KV, namun tetap merepresentasikan tema visual dan *value* BCA yang sama.

#### **B. Skala Prioritas, Delegasi Tugas, dan Kerja Sama Tim**

Saat penulis masih bekerja sendiri sebagai *Graphic Designer Intern*, penulis mengupayakan seluruh pekerjaan selesai dengan baik menggunakan skala prioritas. Tugas yang dikerjakan pertama adalah yang *deadline*-nya paling dekat dibanding dengan tugas-tugas lainnya. Selain itu untuk memastikan kualitas pekerjaan tetap terjaga meskipun *workload* pada saat itu cukup padat, penulis beberapa kali melakukan pemeriksaan ulang terhadap detail di desain, seperti memastikan QR *code* dapat di-*scan* ke *link* yang benar, meminimalisir *typo*, dan lain-lain. Setelah *batch intern* yang baru muncul termasuk *Graphic Designer Intern*, dilakukan delegasi tugas secara merata, dan lebih detailnya dibagi ke kategori internal dan eksternal. Hal ini tentunya sangat membantu dalam mengurangi *workload* penulis yang awalnya mengelola keperluan desain internal dan eksternal perusahaan. Dalam proses pengerjaannya, kini penulis juga beberapa kali berdiskusi dan

bekerja sama dengan *intern* lainnya untuk mengerjakan berbagai desain yang diperlukan.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA