

BAB III

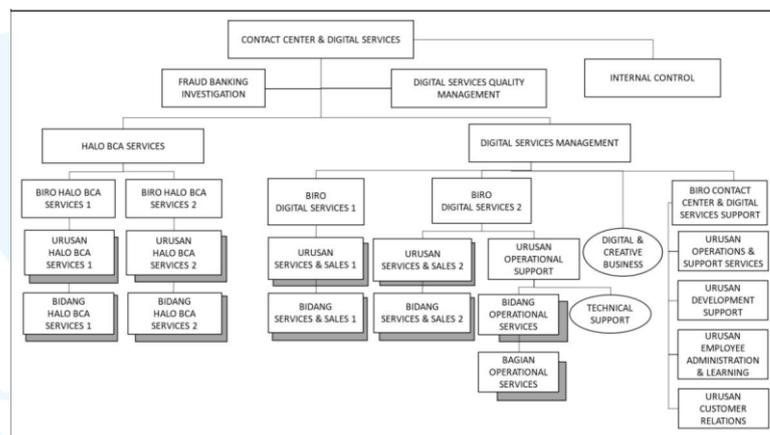
PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan program kerja magang di PT Bank Central Asia Tbk, terdapat kedudukan, dan koordinasi untuk penulis dalam pelaksanaan setiap proyek yang dilakukan. Setiap proyek yang dikerjakan memiliki alur koordinasi antara penulis dengan pembimbing lapangan. Berikut merupakan rincian dari kedudukan, dan alur koordinasi pelaksanaan magang yang dilakukan oleh penulis.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Dalam menjalani program magang yang disediakan oleh Universitas Multimedia Nusantara, Penulis menjalankan program magang di PT Bank Central Asia Tbk (BCA). Dalam perusahaan, penulis berkedudukan menjadi *intern graphic designer* dalam divisi *contact center & digital services* (CDG) atau sentra layanan digital dalam unit *digital & creative business* atau disingkat sebagai DCB.



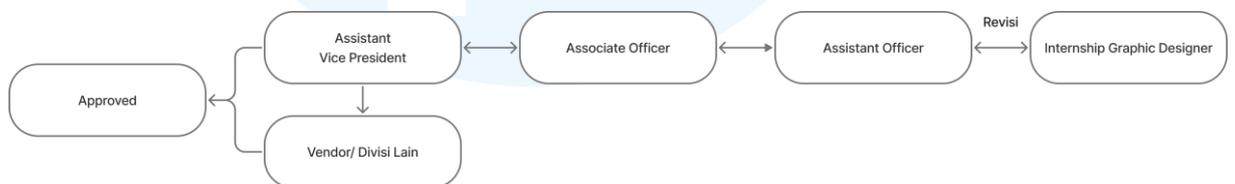
Gambar 3.1 Bagan Kedudukan Pelaksanaan Magang

Dalam divisi sentra layanan digital atau *contact center & digital services* (CDG), terdapat beberapa 5 sub divisi yaitu *fraud banking investigation*, *digital services quality management*, *internal control*, *HaloBCA services*, dan *digital services management*. Penulis ditempatkan

pada unit *digital & creative business* atau disingkat sebagai DCB yang dimana pada unit *digital & creative business* berada dalam sub divisi *digital services management*. Pada unit *digital & creative business*, unit ini berfokus pada pengelolaan layanan myBCA Store, dan BCA Express. Penulis bekerja dibawah *assistant officer*, dan *associate officer* serta dibimbing langsung oleh *assistant vice president* yang merupakan supervisi selama program magang di PT Bank Central Asia Tbk dijalankan.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan program magang di PT Bank Central Asia Tbk, terdapat koordinasi pada unit dimana penulis ditempatkan. Alur koordinasi ini akan menjadi acuan dalam jalannya proyek yang penulis terima sampai dengan selesainya suatu proyek. Berikut merupakan alur koordinasi penulis dalam pelaksanaan magang di PT Bank Central Asia Tbk.



Gambar 3.2 Alur Koordinasi

Dalam alur koordinasi, penulis ditempatkan sebagai *internship graphic designer* yang dimana penulis ditempatkan dibawah *assistant vice president*, *associate officer*, dan *assistant officer*. Proses koordinasi dimulai dari *assistant vice president* yang akan memberikan *brief* yang dilanjutkan oleh *associate officer* yang akan membagi tugas kepada *assistant officer*, dan dilanjutkan oleh *assistant officer* yang akan memberikan tugas kepada *internship graphic designer*. Penulis akan mengerjakan tugas yang diberikan yang dimana hasil dari karya yang telah dibuat akan dilakukan review oleh *assistant officer* yang dilanjutkan oleh *associate officer*, dan mendapatkan approval dari *assistant vice president*. Apabila ada revisi akan dilakukan kembali proses dari awal. Jika proyek yang dilakukan memiliki kolaborasi antar divisi ataupun vendor, maka *assistant vice president* akan memberikan

hasil yang telah dirancang kepada vendor ataupun divisi lain untuk mendapatkan *approval*.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Dalam menjalani program magang di PT Bank Central Asia Tbk, banyak tugas-tugas yang telah penulis lakukan. Tugas yang dilakukan akan dicatat pada *daily task* yang disediakan oleh Universitas Multimedia Nusantara dalam *website* merdeka Universitas Multimedia Nusantara. Berikut merupakan tugas yang telah dilakukan oleh penulis selama melakukan program magang di PT Bank Central Asia Tbk (BCA).

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	26—28 Februari 2025	1. Desain Seragam 2. Desain Poster	- menganalisa, dan menentukan konsep desain seragam - mendesain poster pemberitahuan bulan puasa
2	3-7 Maret 2025	1. Desain <i>Company Profile</i> 2. Desain Poster 3. Desain Seragam	- Mencari referensi, dan menentukan konsep <i>company profile</i> - Finalisasi desain poster pemberitahuan bulan puasa - Revisi desain seragam berdasarkan masukan dari atasan
3	10-14 Maret 2025	1. Desain <i>Company Profile</i> 2. Ilustrasi	- Revisi desain <i>company profile</i> - merancang ilustrasi, dan <i>icon</i> untuk keperluan internal divisi
4	17-21 Maret 2025	1. Desain <i>Company Profile</i> 2. Desain Konten peluncuran fitur terbaru	- Merevisi desain <i>company profile</i> - Mendesain konten Instagram post, dan story peluncuran fitur terbaru haloBCA

		aplikasi haloBCA	
5	24-27 Maret 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain konten fitur terbaru aplikasi haloBCA 2. Desain poster pemberitahuan lebaran 	<ul style="list-style-type: none"> - revisi desain konten <i>carousel</i> - merancang <i>motion graphic</i> konten fitur terbaru haloBCA - Mendesain poster layanan BCA saat saat hari raya lebaran
6	8-11 April 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain <i>motion graphic</i> fitur terbaru aplikasi haloBCA 	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan mendesain <i>motion graphic</i> fitur terbaru aplikasi haloBCA - Mendesain aset untuk keperluan <i>motion graphic</i>
7	14-17 April 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain seragam 2. Desain <i>motion graphic</i> fitur terbaru aplikasi haloBCA 3. Mengedit <i>keyvisual</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi desain seragam <i>direct sales</i> untuk masuk kedalam <i>step</i> produksi - Mengedit <i>keyvisual</i> yang disesuaikan dengan kebutuhan <i>email blast</i>, dan mengupdate informasi pada <i>keyvisual</i> - Revisi <i>motion graphic</i> berdasarkan masukan dari senior
8	22- 25 April 2025	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain Poster 2. Desain <i>pitchdeck</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari referensi, dan menentukan konsep desain poster untuk <i>event COP</i> - Mencari referensi, dan menentukan konsep <i>pitchdeck</i> sesuai dengan data yang didapat

9	28 April-2 Mei 2025	1. <i>Copywriting</i> 2. Desain Poster 2. Desain <i>pitchdeck</i>	- Mendesain poster untuk <i>event</i> COP beserta alternatifnya - Menentukan materi <i>copywriting</i> untuk <i>email blast</i> kepada nasabah BCA
10	5-9 Mei 2025	1. <i>Copywriting</i> 2. Infografis	- Finalisasi materi <i>copywriting</i> untuk <i>email blast</i> kepada nasabah BCA - Mendesain infografis kriminalitas yang mengatasmakan BCA
11	14-16 Mei 2025	1. <i>Event</i> COP	- Preparasi kebutuhan desain dalam <i>event</i> COP - mengedit <i>keyvisual</i> - merancang susunan <i>layout</i> pada acara
12	19-23 Mei 2025	1. <i>Event</i> COP	- Menjadi fotografer dalam <i>event</i> COP - Mengedit video <i>event</i> COP
13	26-30 Mei 2025	1. Desain <i>Pitchdeck</i> 2. Ilustrasi	- Mencari referensi, dan menentukan konsep berdasarkan data yang didapat - Merancang ilustrasi, dan <i>icon</i> untuk aset internal perusahaan

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Dalam proses pelaksanaan magang, banyak proyek yang telah dilakukan oleh penulis. Proyek yang telah dilakukan antara lain mendesain seragam, merancang *motion graphic*, mendesain poster, dan sebagainya. Proyek yang dilakukan ditujukan kepada kebutuhan internal PT Bank Central Asia Tbk maupun kebutuhan secara eksternal. Dalam kebutuhan internal, penulis diminta untuk mendesain bermacam kebutuhan antar divisi maupun unit dalam perusahaan. Sedangkan pada kebutuhan eksternal penulis diminta untuk menyiapkan kebutuhan desain yang bertujuan untuk ditampilkan diluar perusahaan. Selama proyek dikerjakan, terdapat beberapa tahap yang dilakukan oleh penulis yang dimana hal

ini merupakan proses yang penulis lakukan dari awal suatu proyek sampai menjadi tahap akhir dari karya yang telah dibuat. Kolaborasi antar divisi, dan rekan kerja juga dilakukan untuk mendapatkan hasil yang optimal dalam perancangan karya. Berikut merupakan penjabaran pelaksanaan proyek yang telah dilakukan oleh penulis selama program magang dijalankan.

1) Tahap *Briefing*

Pada tahap *briefing*, penulis diberikan *brief* untuk mengerjakan proyek yang dimana pada tahap ini penulis menyiapkan apa yang dibutuhkan serta mencatat poin-poin utama sebelum melakukan pengerjaan karya. Proses ini bertujuan untuk menentukan arah pada visual serta karya yang dihasilkan sesuai dengan arahan baik secara pedoman dalam PT Bank Central Asia, dan arahan dari atasan.

2) Tahap Desain

Setelah menerima *brief*, penulis melanjutkan dengan mengerjakan desain yang disesuaikan dengan arahan yang diberikan. Pada perancangan desain, penulis menggunakan 2 *software* desain yaitu Adobe Photoshop, dan Adobe Illustrator. Penggunaan kedua *software* ini disesuaikan dengan *brief* yang diberikan, dan disesuaikan tujuan dari proyek yang dibuat.

3) Tahap *Review*

Pada tahap *review*, tahap ini merupakan tahapan ketika penulis selesai membuat karya yang dimana karya yang telah dibuat akan dilakukan *review* untuk mendapatkan *approval* dari atasan sebelum karya memasuki tahap selanjutnya. Pada tahapan ini, atasan akan memberikan *feedback* atau masukan kepada penulis mengenai desain yang telah dibuat. Apabila desain perlu dilakukan revisi, penulis akan melakukan perbaikan, dan *adjustment* berdasarkan masukan dari atasan.

4) Tahap Revisi & Finalisasi

Pada tahap ini, tahapan revisi merupakan tahap pada desain setelah dilakukan *review* apabila terdapat masukan dari atasan terhadap desain yang telah dibuat. Jika terdapat revisi, penulis melakukan revisi sesuai masukan yang diberikan serta melakukan finalisasi pada karya yang telah dikerjakan. Karya yang sudah direvisi akan dikirimkan kembali untuk mendapatkan *approval* dengan tujuan desain telah siap untuk memasuki tahap selanjutnya.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Dari beragam tugas-tugas yang telah penulis lakukan selama menjalani program magang di PT Bank Central Asia Tbk, penulis menentukan 5 karya yang akan dijabarkan. Pada proyek utama, penulis akan menjelaskan perancangan *motion graphic* fitur terbaru Halo BCA *app* di PT Bank Central Asia. Berikut merupakan penjabaran mengenai perancangan *motion graphic* fitur terbaru Halo BCA *app* di PT Bank Central Asia Tbk.

3.3.1.1 Tahap Briefing

Pada Tahapan awal, penulis mendapat briefing mengenai tugas untuk menginformasikan update terbaru dari halo BCA *app*. Dalam perancangan ini, terdapat beberapa ketentuan dalam mendesain karya yang dilakukan serta perancangan karya ini dilakukan kolaborasi dengan divisi marketing communication. Pada perancangan ini, penulis menggunakan perangkat lunak Adobe After Effect dalam pengekseskuan proyek dengan menggunakan skala 16:9 atau 1080 x 1920 px. Berikut merupakan penjabaran dari proses perancangan karya yang dilakukan beserta ketentuan yang ada.

Logo BCA | Penggunaan Logo yang Salah

Berikut adalah logo BCA yang salah dalam penggunaannya dan yang tidak diperbolehkan dalam penempatannya.



Manual Identitas Perusahaan | 2020
Copyright © 2020 PT Bank Central Asia



Gambar 3.3 *Guideline Logo BCA*
Sumber: <https://www.bca.co.id/-/media...>

Dalam penggunaan logo, terdapat larangan pada penggunaan logo BCA. Larangan ini bertujuan untuk mendapatkan kesatuan dalam penempatan tiap elemen untuk memberikan kesan BCA sebagai perusahaan yang besar, terpercaya, dan kokoh serta memberikan pelayanan yang terbaik kepada masyarakat. Larangan ini meliputi penggunaan warna pada logo, penggunaan bagian logo, efek pada logo, dan penggunaan logo pada suatu karya.

3.3.1.2 Tahap Desain

Setelah mendapatkan *brief* serta poin-poin penting dalam perancangan, penulis melanjutkan pada tahapan desain. Pada perancangan seragam *motion graphic*, penulis menggunakan teori *design thinking* yang dikemukakan oleh Robin Landa dalam buku *Graphic Design Solutions 6th Edition* (2017). Dalam teori ini terdapat 5 tahapan yang akan dilalui oleh penulis tahapan tersebut adalah tahapan *orientation*, *analysis*, *concept*, *design*, dan *implementation*.

A. Orientation

Pada tahapan orientasi, penulis mencari kembali informasi secara mendalam terkait fitur terbaru haloBCA *app* serta mencari referensi visual dari karya yang telah dibuat oleh PT Bank Central Asia Tbk. Penulis juga merancang *Motion graphic* ini dengan fungsi untuk disebar melalui Whatsapp *blast* kepada seluruh nasabah BCA, dan disebar melalui sosial media. Mengenai konten, konten yang akan diberikan merupakan fitur terbaru dari haloBCA *app* yang dimana fitur terbaru ini dapat membuka blokir kartu atm yang terblokir langsung melalui aplikasi.

B. Analysis

Pada tahapan analysis, hasil dari informasi yang penulis dapatkan akan penulis analisis kembali untuk mendapatkan gaya yang disesuaikan dengan target dari perancangan ini. Penulis juga mendapati bahwa karya ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai layanan terbaru dari haloBCA *app*. Maka dari itu, perancangan *motion graphic* ini akan memfokuskan pada pilar informasi yang dimana tujuan dari perancangan ini untuk menginformasikan layanan terbaru haloBCA *app* sehingga konsumen menjadi tahu mengenai layanan terbaru ini.

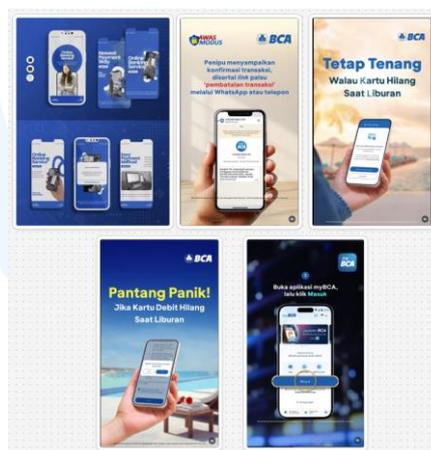
C. Concept

Pada tahapan concept, penulis melanjutkan dengan membuat *mindmapping* dalam penentuan konsep yang akan dirancang. Pembuatan *mindmapping* ini bertujuan untuk memberikan arah yang akan dilakukan oleh penulis dalam merancang solusi desain yang akan dibuat. Berikut merupakan *brainstorm* yang telah dirancang oleh penulis.



Gambar 3.4 *Mindmapping motion graphic haloBCA*

Pada *mindmapping*, penulis menjabarkan 3 kata utama yaitu haloBCA Media, dan haloBCA App. Pada perancangan *mindmapping* ini penulis mendapatkan kata kunci yang akan digunakan dalam perancangan. Kata kunci yang dipilih adalah pengetahuan, melayani, dan *acesible*. Setelah mendapati 3 kata kunci utama penulis melanjutkan dengan melakukan pembuatan *moodboard*. Berikut merupakan *moodboard* yang telah dipilih untuk perancangan *motion graphic* haloBCA.



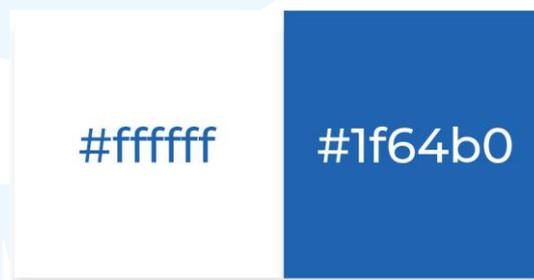
Gambar 3.5 *Moodboard motion graphic haloBCA*

Pada *moodboard* yang telah penulis pilih, penulis memilih beberapa gaya yang telah dirancang oleh PT Bank Central Asia Tbk sebelumnya. *Moodboard* ini memiliki tujuan

untuk mendapatkan referensi mengenai tata letak, dan gaya visual yang telah dirancang sebelumnya. Sehingga penulis dapat menyamakan gaya yang dirancang serta kombinasi antar elemen yang ada. Penulis juga melakukan beberapa pendekatan yang berbeda namun tetap disesuaikan dengan ketentuan perusahaan.

D. Desain

Pada tahapan design, penulis mulai merancang dengan membuat 4 alternatif desain yang diikuti dengan hasil dari tahapan *orientation*. Pada langkah awal, penulis menentukan pemilihan warna yang telah ditentukan pada tahapan sebelumnya. Dalam pengaplikasian penulis menggunakan warna biru sebagai warna primer, dan putih sebagai warna primer alternatif dalam perancangan.



Gambar 3.6 Warna Utama

Terdapat beberapa alasan penulis menentukan pemilihan warna biru, dan putih sebagai alternatif. Alasan penulis memilih warna tersebut dikarenakan pada warna biru yang memiliki makna steril, ketenangan, dan santai serta warna biru juga identik dengan PT Bank Central Asia Tbk. Pada warna putih juga dipilih oleh penulis dikarenakan warna putih memiliki makna keseimbangan, dan harmonis. Warna putih juga dipilih dengan tujuan agar konten utama terbaca, dan dipahami audiens dengan mudah.

Setelah pemilihan warna, penulis melanjutkan dalam merancang desain yang dimana tiap desain memiliki kombinasi elemen serta tata letak yang berbeda. Pada perancangan penulis menggunakan warna yang disesuaikan dengan pedoman dari perusahaan. Berikut merupakan tampilan awal yang penulis rancang.



Gambar 3.7 Tampilan cover motion graphic haloBCA

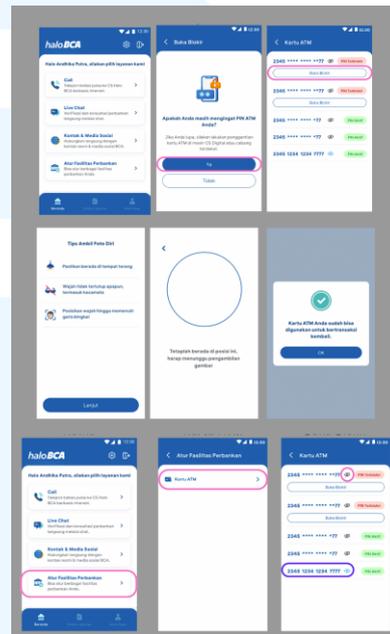
Pada tampilan awal, penulis merancang dengan menggunakan *mockup* tangan dengan tampilan haloBCA app. Penggunaan *background* juga disesuaikan dengan ketentuan perusahaan dan warna yang dipilih oleh penulis. Pada tahap ini penulis juga menggunakan *column grid* untuk mendapatkan peletakan konten yang teratur.



Gambar 3.8 Penggunaan Column Grid

Column grid digunakan dalam peletakan konten yang teratur serta membantu penulis dalam melakukan tata letak yang fokus pada pesan yang ingin disampaikan. Pada

perancangan tampilan awal, penulis juga mendapatkan beberapa aset yang dapat digunakan oleh penulis dalam perancangan ini. Berikut aset yang tersedia untuk digunakan dalam perancangan ini.



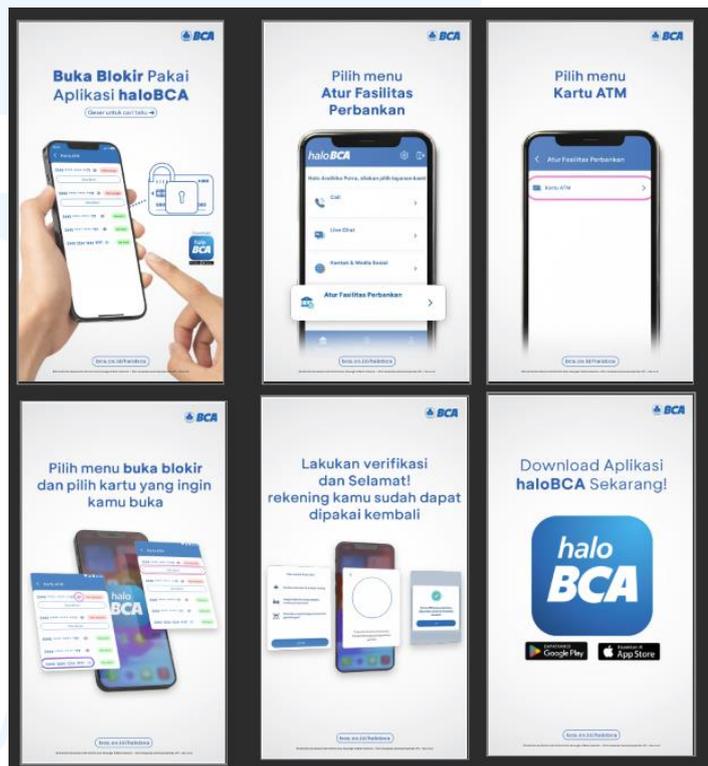
Gambar 3.9 Aset *motion graphic*

Penulis mendapatkan aset mengenai informasi untuk membuka kartu atm yang terblokir melalui aplikasi haloBCA. Aset ini akan digunakan sebagai konten utama dalam perancangan sehingga penulis memiliki tugas untuk melengkapkan elemen dan memperkuat pesan dalam *motion graphic* ini. Penulis juga mendapatkan ketentuan untuk menggunakan *font* yang sudah ditentukan yaitu *font* BCA Sans yang dimana semua media yang dihasilkan untuk PT Bank Central Asia Tbk, hanya diperbolehkan satu *font* yaitu menggunakan *font* BCA Sans.

BCA SANS

Gambar 3.10 Font BCA Sans

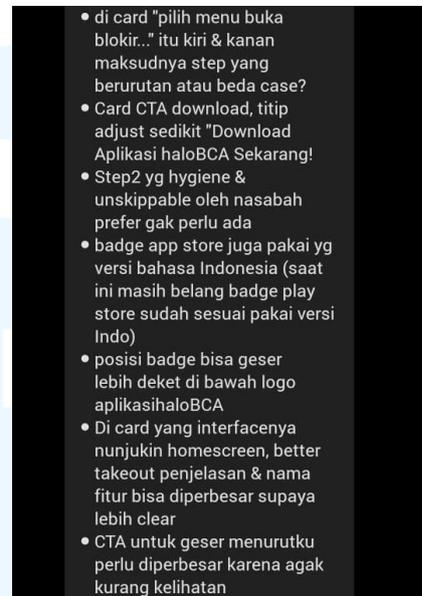
Sebelum melanjutkan dalam pembuatan *motion*, penulis mendesain tampilan tiap *scene* terlebih dahulu untuk mendapatkan *approval* serta masukan untuk memasuki tahap selanjutnya. Perancangan *scene* ini juga difungsikan sebagai *mirroring* untuk dijadikan sebagai konten carousel yang akan di *post* melalui sosial media. Berikut merupakan *scene* yang dirancang oleh penulis.



Gambar 3.11 Scene motion graphic haloBCA

Setelah *scene* diberikan kepada senior, *scene* yang telah dirancang akan diberikan kepada divisi *marketing communication* untuk dilakukan *review*. Penulis mendapati

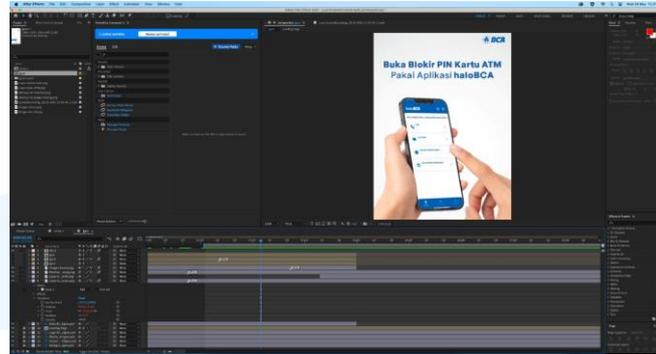
beberapa masukan dalam *scene* yang telah dirancang. Berikut merupakan masukan dari divisi *marketing communication*.

- 
- di card "pilih menu buka blokir.." itu kiri & kanan maksudnya step yang berurutan atau beda case?
 - Card CTA download, tipip adjust sedikit "Download Aplikasi haloBCA Sekarang!"
 - Step2 yg hygiene & unskippable oleh nasabah prefer gak perlu ada
 - badge app store juga pakai yg versi bahasa Indonesia (saat ini masih belang badge play store sudah sesuai pakai versi Indo)
 - posisi badge bisa geser lebih dekat di bawah logo aplikasihaloBCA
 - Di card yang interfacenya nunjukin homescreen, better takeout penjelasan & nama fitur bisa diperbesar supaya lebih clear
 - CTA untuk geser menurutku perlu diperbesar karena agak kurang kelihatan

Gambar 3.12 Masukan divisi marcomm

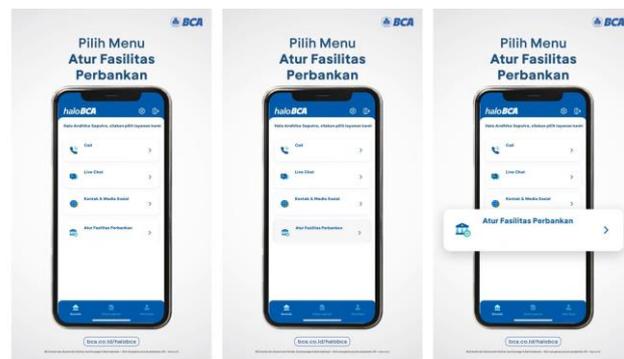
Penulis mendapatkan masukan dari divisi *marketing communication* yang dimana dari hasil review terdapat beberapa *adjustment* yang harus dilakukan. Perubahan yang dilakukan mencakup CTA, posisi peletakan badge, dan bahasa yang digunakan. Penulis juga mendapati masukan untuk menghilangkan *step* yang *hygiene*, dan *unskippable*. Setelah mendapati hasil *review* ini, penulis melanjutkan dalam perancangan *motion*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.13 Tampilan Awal *motion graphic*

Pada *scene opening*, penulis menampilkan halaman utama dari haloBCA *app* yang dikemas dalam *mockup handphone* dengan gestur tangan ingin melakukan klik. Penulis juga memberikan judul berdasarkan dari masukan yang didapatkan yaitu “Buka Blokir Pin ATM Pakai Aplikasi HaloBCA”. Pada tampilan awal penulis menggunakan efek animasi *ease in & rotate* untuk memberikan pergerakan dalam *scene opening*. Setelah *scene opening* telah selesai, penulis melanjutkan perancangan ke tahap *scene* berikutnya.



Gambar 3.14 Tampilan *Scene 2*

Pada tampilan *scene 2*, penulis menampilkan *step* awal yang dipejelas dengan teks “Pilih Menu Atur Fasilitas Perbankan” yang diikuti dengan *handphone* yang muncul dengan menggunakan efek *ease in & rotate*. Pada pilihan atur fasilitas perbankan, penulis memberikan efek *bounce* untuk memperjelas menu yang harus di tekan. Penulis juga

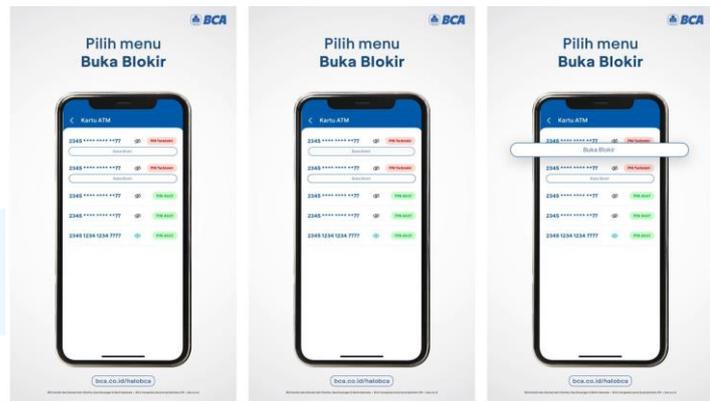
memberikan sedikit efek pada menu dengan memberikan overlay hitam untuk memberikan kesan natural pada *motion*. Setelah *scene* kedua selesai, penulis melanjutkan ke tahap berikutnya.



Gambar 3.15 Efek Transisi & Scene 3

Sebelum memasuki *step* ketiga, penulis melakukan transisi dengan menggunakan efek *slide* pada tampilan layar untuk membuat *motion* terlihat lebih natural. Setelah transisi dilakukan, penulis melanjutkan kepada tampilan *scene* ke 3. Pada tampilan *scene* 3, penulis menampilkan *step* untuk memilih menu kartu atm. *Step* ini diperjelas dengan teks “Pilih Menu Kartu ATM” yang diikuti dengan pilihan menu yang diberikan efek *bounce*. Penulis juga memberikan overlay hitam untuk memberikan kesan seakan akan menu ditekan untuk memberikan kesan natural. Setelah *scene* ke 3 selesai dirancang, penulis melanjutkan merancang *scene* selanjutnya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.16 Tampilan Scene 4

Pada *scene* 4, penulis menampilkan *step* untuk memilih menu buka blokir. Penulis juga menampilkan teks “Pilih Menu Buka Blokir” untuk memperjelas informasi yang diberikan pada *scene* ini. *Scene* ini juga diberikan transisi *slide* dari *scene* ke 3, dan *scene* ke 4. Pada pilihan menu juga diberikan overlay hitam, dan efek *bounce* pada menu buka blokir untuk memperjelas pesan yang disampaikan. Setelah *scene* ke 4 telah selesai dirancang, penulis melanjutkan kepada *scene* selanjutnya.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.17 Scene Akhir Motion haloBCA

Pada *scene* ke 5 atau *scene* terakhir, penulis memberikan *closing* dengan teks “Download Aplikasi haloBCA Sekarang!”. Pada *scene* ini juga ditampilkan logo aplikasi haloBCA, *badge* Playstore, dan *badge* Appstore. Dalam *scene* ini teks diberikan efek *slide in* yang diikuti oleh logo haloBCA *app* yang diberikan efek *bounce*, dan *badge* yang diberikan efek *ease in & rotate*. Pada logo haloBCA *app* penulis juga menambahkan efek kilau dengan menggunakan *light sweep effect* yang bergerak dari sisi kiri ke kanan.

E. Implementation

Pada tahapan implementasi, hasil perancangan *motion graphic* yang telah selesai dirancang akan diberikan kepada atasan, dan divisi *marketing communication*. Hasil dari perancangan *motion graphic* ini akan dilanjutkan untuk dilakukan *review*. Desain yang telah selesai, dan telah mendapatkan

approval akan disebarluaskan kepada nasabah BCA dengan menggunakan Whatsapp *blast*, dan Instagram *story*.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Dalam menjalani program magang di PT Bank Central Asia Tbk, beragam tugas telah dijalankan oleh penulis. Pemanfaatan desain grafis sangat dibutuhkan untuk keperluan internal maupun eksternal. Dari beragam tugas yang dikerjakan, penulis menentukan 4 karya sebagai tugas tambahan dari program magang yang penulis jalankan di PT Bank Central Asia Tbk. Empat proyek ini antara lain adalah merancang *motion graphic* haloBCA, poster pemberitahuan hari raya myBCA, infografis halo BCA, dan merancang keperluan desain untuk event COP haloBCA.

3.3.2.1 Seragam *Direct Sales* BCA

Pada Tahapan awal, penulis mendapat briefing mengenai seragam *direct sales* BCA. Terdapat beberapa ketentuan dalam mendesain karya yang dilakukan. Ketentuan ini berlaku terutama pada penggunaan logo BCA, dan penggunaan warna pada logo. Berikut merupakan guideline yang penulis dapatkan sebelum memasuki perancangan karya.

A. *Orientation*

Pada tahapan *orientation*, penulis mencari informasi secara mendalam terkait *direct sales* BCA dengan mengumpulkan informasi-informasi yang dibutuhkan dalam perancangan. Seragam ini bertujuan untuk digunakan oleh tim *direct sales* yang dimana tim ini bertugas untuk memasarkan beragam produk solusi kebutuhan perbankan dari BCA kepada calon nasabah. *Direct sales* juga bertugas untuk mengumpulkan data-data mengenai calon nasabah untuk dinilai kelayakannya dalam mendapatkan produk solusi

perbankan yang akan ditawarkan oleh PT Bank Central Asia Tbk salah satunya seperti penawaran kartu kredit.

B. Analysis

Pada tahapan analysis, penulis meninjau kembali hasil informasi yang telah dikumpulkan. Hasil informasi yang dikumpulkan akan ditanyakan kepada atasan untuk mendapatkan validasi dari informasi yang didapatkan oleh penulis. Setelah informasi telah divalidasi penulis akan lanjut ke tahapan selanjutnya.

C. Concept

Pada tahapan concept, penulis melanjutkan dengan membuat *mindmapping* untuk menentukan konsep dari seragam yang akan dirancang. Pembentukan *mindmapping* ini memiliki tujuan untuk memperjelas arah yang akan dilakukan penulis dalam merancang karya yang akan dilakukan. Berikut merupakan *brainstorm* yang telah dirancang oleh penulis.



Gambar 3.18 *Mindmapping*

Pada *mindmapping*, penulis menjabarkan 2 kata utama yaitu *direct sales*, dan *BCA*. Pada perancangan *mindmapping* ini penulis mendapatkan kata kunci yang akan

penulis gunakan yaitu Bank, Integritas, dan mencapai target. Setelah mendapati 3 kata kunci utama penulis melanjutkan dengan melakukan pembuatan *moodboard*. Berikut merupakan *moodboard* yang telah dipilih.

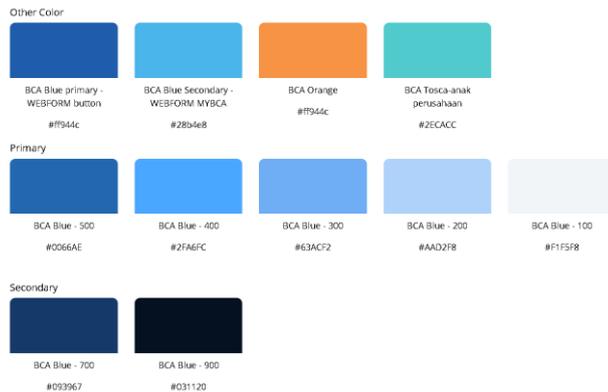


Gambar 3.19 *Moodboard*

Pada *moodboard* yang dipilih, penulis memilih beberapa motif pada seragam yang dimana *moodboard* ini bertujuan untuk mendapatkan referensi mengenai tata letak pada pola serta kombinasi antar elemen pada baju. Penulis memilih beberapa motif yang berbeda yang dimana akan disesuaikan dengan ketentuan perusahaan.

E. Desain

Pada tahapan design, penulis mulai merancang dengan membuat 5 alternatif desain yang dimana tiap desain memiliki pola, dan tata letak yang berbeda. Pada perancangan penulis menggunakan warna yang disesuaikan dengan pedoman dari perusahaan. Berikut merupakan penggunaan warna yang digunakan.



Gambar 3.20 Pedoman Warna
 Sumber: [https://www.bca.co.id/id/...](https://www.bca.co.id/id/)

Hasil dari desain disesuaikan dengan ketentuan yang diberikan serta referensi yang telah didapat oleh penulis. Penggunaan warna juga diikuti sesuai dengan pedoman perusahaan. Berikut merupakan desain awal pada perancangan seragam yang dilakukan.



Gambar 3.21 Desain Awal Seragam

Dalam perancangan 5 konsep awal, penulis menggunakan aset yang telah disediakan oleh PT Bank Central Asia Tbk. Aset yang digunakan merupakan karakteristik dari PT Bank Central Asia Tbk. Pada perancangan, penulis mengutamakan bunga cengkeh pada logo BCA yang dimana bunga cengkeh penulis jadikan sebagai *pattern* pada seragam. Setelah desain selesai dirancang, penulis melanjutkan ke tahap

selanjutnya yaitu tahap *review* yang dimana terdapat masukan sehingga penulis melakukan beberapa *adjustment* pada desain. Berikut merupakan hasil desain akhir dari perancangan seragam *direct sales*.



Gambar 3.22 Hasil Akhir Desain Seragam

Dari hasil revisi, penulis melakukan penggantian pada warna yang dimana penulis membuat warna pada seragam terlihat lebih gelap yang disesuaikan dengan *guideline* perusahaan. Penggunaan warna biru tua juga memiliki makna kekuatan, dan ketenangan yang dimana merepresentasikan *direct sales* yang harus memiliki kedua aspek dalam melakukan tugasnya.



Gambar 3.23 Simplifikasi Pola Bunga Gladiol

Dari hasil revisi penulis juga melakukan perubahan pada pola yang digunakan. Pada pola yang digunakan penulis melakukan simplifikasi dari bunga yaitu bunga gladiol. Bunga gladiol sendiri memiliki makna integritas, dan kekuatan yang dimana hal ini sesuai dengan kata kunci yang telah dipilih oleh penulis serta dapat merepresentasikan *direct sales* dalam melakukan tugasnya.

F. Implementation

Pada tahapan implementasi, desain final yang telah dirancang akan diberikan kepada atasan. Hasil desain ini akan ditindaklanjuti untuk proses produksi yang dimana desain akan dicetak. Desain yang telah diproduksi akan digunakan oleh tim *direct sales* sebagai seragam yang dimana akan menjadi identitas *direct sales*.

3.3.2.2 Poster Pemberitahuan Hari Raya BCA Express

Pada proyek ke 3, penulis mendapat *brief* mengenai tugas untuk membuat poster mengenai pemberitahuan operasi layanan myBCA pada bulan puasa. Dalam perancangan ini terdapat beberapa ketentuan dalam karya yang akan dirancang. Poster akan dicetak dengan ukuran A4 yang akan di pasang pada setiap *booth* BCA Express.

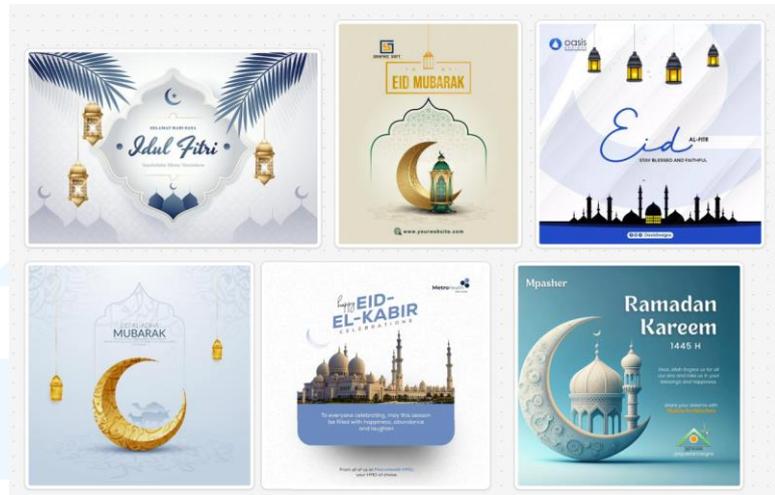
Penulis diberikan *brief* untuk memberikan informasi mengenai jam operasi layanan myBCA selama bulan puasa. Terdapat beberapa ketentuan dalam perancangan ini, dan terdapat beberapa aset yang diberikan dalam perancangan ini. Berikut merupakan aset yang telah disediakan.



Gambar 3.24 Aset Poster Pemberitahuan Hari Raya

Penulis mendapatkan aset logo BCA dengan *shield* dengan warna utama dan warna putih. Penulis juga diberikan aset informasi mengenai BCA yang diawasi oleh otoritas jasa keuangan (OJK) & Bank Indonesia. Penulis juga mendapatkan aset supergrafis yang berbentuk seperti bunga yang akan digunakan dalam perancangan. Dalam perancangan, aset ini diwajibkan ada dalam karya yang dihasilkan. Setelah memahami *brief*, dan ketentuan yang ada, penulis melanjutkan ke dalam tahap desain.

Dalam tahap ini, pertama-tama penulis mencari referensi desain dengan tujuan untuk memberikan inspirasi visual serta menjadi arahan desain bagi penulis. Hal ini dilanjutkan dengan perancangan *moodboard* sebelum memasuki tahap desain. Berikut merupakan *moodboard* yang telah dibuat oleh penulis.



Gambar 3.25 Moodboard Poster

Pada *moodboard* yang dipilih, penulis memilih beberapa gaya visual, dan elemen yang ada. Hal ini digunakan untuk menjadi acuan dalam perancangan karya yang dilakukan serta referensi mengenai tata letak, dan objek yang akan digunakan. Penulis memilih beberapa gaya visual, dan objek yang berbeda yang dimana akan disesuaikan dengan ketentuan yang ada pada perusahaan.

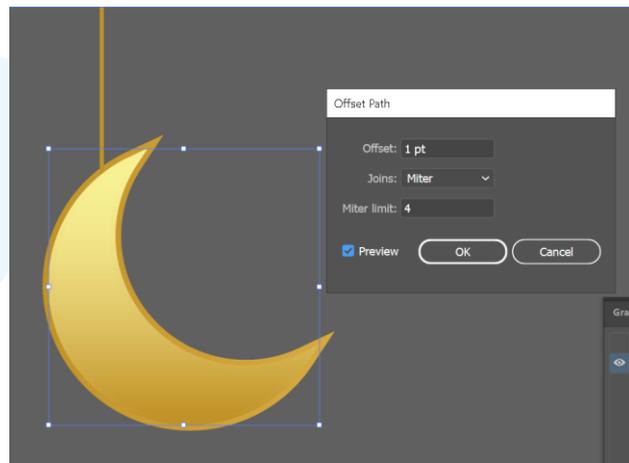
Dalam perancangan, penulis merancang aset yang akan digunakan dalam poster yang akan dibuat. Aset ini akan digunakan sebagai pendukung dalam poster yang bertujuan untuk memperkuat pesan dari poster ini yaitu bulan puasa. Berikut merupakan aset yang telah dirancang oleh penulis.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.26 Perancangan Aset Poster

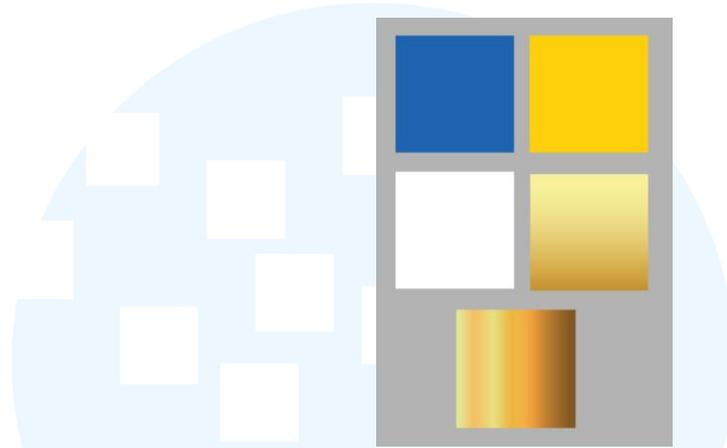
Dalam perancangan aset, penulis merancang aset 4 aset yang dimana aset ini merupakan lampion, bulan sabit, bintang, dan Masjid. Aset yang dirancang menggunakan gradasi warna emas. Pada ornamen bulan sabit, bintang, dan lampion, penulis memberikan efek *offset path* untuk memberikan kesan outline dan memiliki ruang dengan kombinasi warna yang berbeda.



Gambar 3.27 *Offset Path* pada Aset

Pada aset masjid, penulis memberikan 2 alternatif yaitu *fill*, dan *outline* yang dimana aset ini akan digunakan dengan kesesuaian poster yang dirancang. Setelah aset telah dirancang, penulis melanjutkan dengan membuat poster secara keseluruhan. Pada perancangan ini,

penulis menggunakan warna putih, biru, kuning, dan emas. Warna ini dipilih dengan tujuan tetap mengikuti *guideline* yang telah diberikan sehingga tiap desain memiliki keselarasan.



Gambar 3.28 Penggunaan Warna dalam poster

Pada penggunaan warna, penulis memilih kedua warna putih, dan biru sebagai warna primer yang dimana pada warna biru identik dengan PT Bank Central Asia Tbk. Pada warna putih, penulis memilih warna putih bertujuan untuk tingkat keterbacaan informasi yang diberikan serta pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah oleh audiens. Warna putih sendiri juga menambahkan kesan fokus. Penggunaan warna emas, dan kuning pada aset untuk memberikan kesan elegan, dan mewah. Setelah selesai dalam pemilihan warna, penulis juga melanjutkan ke tahap selanjutnya. Pada perancangan poster, penulis membuat 5 alternatif desain. Tiap poster memiliki tata letak, dan objek yang berbeda yang tetap disesuaikan dengan *moodboard* yang telah dibuat.



Gambar 3.29 Alternatif Desain Poster

Pada perancangan poster, penulis juga menggunakan *column grid* pada perancangan yang dimana penggunaan *column grid* memiliki tujuan untuk mendapatkan tata letak yang teratur pada konten. Penggunaan *grid* ini juga bertujuan agar pembaca dapat mendapatkan pesan utama dari perancangan poster ini. Berikut merupakan penggunaan *grid* pada perancangan poster.



Gambar 3. 30 Column Grid Pada Poster

Kelima poster ini akan diberikan kepada senior untuk mendapatkan *approval* mengenai desain yang dipilih. Setelah mendapatkan *approval* penulis diberikan beberapa masukan oleh senior mengenai desain yang ada. Penulis melakukan *adjustment* berdasarkan masukan yang diberikan. Masukan meliputi perubahan gaya *font*, dan

skala pada objek. Berikut merupakan hasil akhir dari poster yang telah dirancang.



Gambar 3.31 Hasil Akhir Poster

Poster yang dirancang menggunakan warna *background* biru yang dimana warna ini identik dengan PT Bank Central Asia Tbk. Dalam penggunaan *font* penulis menggunakan *font* yang telah ditetapkan yaitu BCA Sans. Informasi yang utama yang dimana “layanan BCA Express akan tutup 30 menit lebih awal” diberikan *rounded rectangle* sebagai hirarki dalam perancangan. Poster yang telah dirancang akan dicetak A4, dan diberi laminasi yang akan ditempel dalam setiap *booth* BCA Express selama bulan puasa.

3.3.2.3 Poster Event COP HaloBCA

Pada proyek ke 4, penulis mendapat *brief* mengenai tugas untuk membuat poster mengenai *event* untuk divisi sentra layanan digital. *Event* ini akan berkolaborasi dengan AIA dalam memperkenalkan produk dari AIA yaitu AIA Vitality. Poster ini akan disebarluaskan dengan menggunakan Whatsapp *blast* kepada seluruh karyawan divisi sentra layanan digital.

Selamat pagi

Berikut informasi yg bisa disampaikan di dalam flyer yg akan diblast pada Senin, 28 April 2025. Mohon bantuan saat flyer sudah selesai di-design, agar diinfokan supaya dapat approval juga di internal AIA ya [🙏]

1. Informasi online form pendaftaran Vitality Health Check/VHC (bahasa awam: MCU) & free membership Vitality
 - Link pendaftaran Vitality Health Check/VHC : <https://bit.ly/DaftarMCU-AIAVitality> (QR Code terlampir)
 - Link pendaftaran membership Vitality: <https://bit.ly/aiavitalitykaryawanbca> (QR Code terlampir)
 - Deadline pengisian 2 form di atas : Jumat, 9 Mei 2025 (sistem akan diclosed jam 18.00)
2. Informasi 2 pembicara dari AIA:
 - Eric Lee (Core Program Manager AIA Vitality)
 - Atto P. Dendang, AWP (Partner & Field Training AIA)

Gambar 3.32 *Brief* Design Poster COP

Pada perancangan *event* COP ini, penulis diminta untuk membuat poster, dan *virtual background*. Hal ini dikarenakan *event* ini akan diselenggarakan secara *offline*, dan *online*. Mengenai ketentuan, penulis diminta untuk menggunakan gaya visual yang identik dengan kesehatan namun memiliki unsur parodi didalamnya. Sebelum memulai proses desain penulis merancang *moodboard* untuk menjadi arahan dalam memasuki proses desain. Berikut merupakan *moodboard* yang telah dibuat oleh penulis.



Gambar 3.33 Moodboard Poster COP

Pada perancangan *moodboard* penulis memilih beberapa desain dari kemasan obat-obatan. *Moodboard* ini akan dijadikan inspirasi oleh penulis dalam merancang poster. Setelah merancang

moodboard penulis melanjutkan kepada proses desain dengan membuat 3 alternatif desain yang terinspirasi dari *moodboard* yang dirancang.



Gambar 3.34 Alternatif Desain Poster

Penulis memilih desain dengan terinspirasi dari kemasan Oskadon, dan Buyung Upik. Hal ini bertujuan untuk memberikan parodi dalam poster dan *mentrigger* audiens sehingga audiens tertarik untuk mengikuti *event* yang diselenggarakan. Alternatif desain ini akan diberikan kepada atasan untuk mendapatkan *approval* mengenai desain yang dipilih dan akan melanjutkan ke tahap berikutnya. Setelah mendapatkan *approval*, penulis mendapatkan *approval* pada desain parodi dari Buyung Upik. Penulis melanjutkan ke tahap berikutnya dengan menentukan gaya visual dari narasumber, dan pemilihan *font*.

Sansita Swashed **BCA SANS**

Gambar 3.35 Penggunaan *Font* Pada Poster

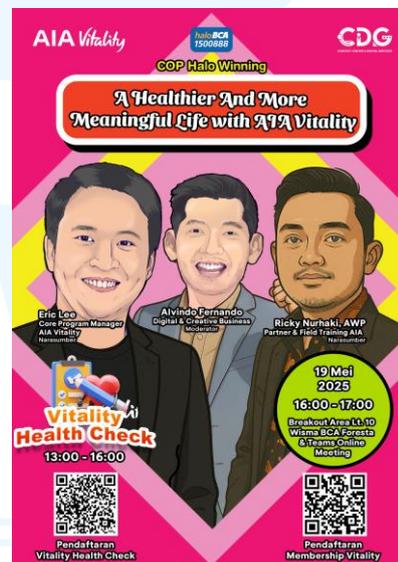
Dalam pemilihan *font*, penulis menggunakan tipe *font decorative* yaitu Sansita Swashed untuk menciptakan kesan yang unik serta menarik perhatian. *Font* ini juga digunakan sebagai judul serta pada bagian informasi, penulis menggunakan tipe *font sans serif* yaitu BCA Sans untuk memberikan informasi yang mudah terbaca, dan dapat dipahami oleh audiens. Setelah pemilihan *font*, penulis melanjutkan melakukan pemilihan warna. Pada pemilihan warna, penulis

menggunakan warna merah muda, merah, dan warna kuning dalam perancangan poster.



Gambar 3.36 Warna pada poster

Penulis menggunakan warna ini dikarenakan desain parodi yang dimana pada perancangan ini penulis memilih parodi dari buyung upik rasa stroberi. Setelah melakukan pemilihan warna, Penulis melanjutkan ke tahap berikutnya dengan melakukan layouting dan melakukan finalisasi pada perancangan. Berikut merupakan hasil akhir dari perancangan poster event COP yang telah dirancang.



Gambar 3.37 Hasil Akhir Poster COP

Poster yang dirancang, menggunakan warna merah muda, merah, dan kuning sebagai warna utama. Penulis menggunakan *font decorative* pada judul. Pada objek visual berupa catatan, dan hati, penulis dapatkan dengan mengunduh aset dari Freepik sebagai pendukung dan memadukan dengan elemen teks, dan informasi yang

ada. Pada perancangan karakter, penulis diberi bantuan oleh rekan kerja penulis dalam perancangan karakter.

3.3.2.4 Infografis haloBCA

Pada proyek ke 4, penulis mendapat *brief* mengenai tugas untuk membuat infografis mengenai informasi mengenai kriminalitas yang mengatasnamakan PT Bank Central Asia Tbk. Perancangan ini akan digunakan untuk keperluan internal perusahaan. Infografis ini bertujuan untuk memberikan pesan perubahan data yang dialami oleh nasabah dari tahun ke tahun serta informasi kriminalitas yang mengatasnamakan BCA.

Dalam perancangan karya, penulis menggunakan Adobe Illustrator dengan menggunakan skala A4 *landscape*. Dalam memasuki proses desain, penulis merancang *moodboard* yang bertujuan menjadi referensi penulis dalam melakukan proses desain. Berikut merupakan *moodboard* yang telah dirancang.



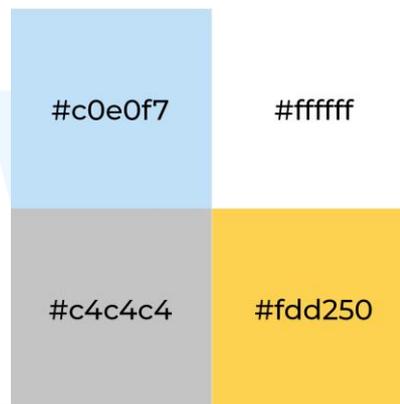
Gambar 3.38 Moodboard Infografis

Setelah perancangan *moodboard*, penulis melanjutkan memasuki proses desain. Dalam proses ini penulis merancang aset terlebih dahulu. Aset ini bertujuan sebagai pendukung secara visual untuk karya yang dirancang. Berikut merupakan aset yang dirancang oleh penulis.



Gambar 3.39 Perancangan Aset Infografis

Dalam perancangan aset, penulis merancang aset gedung Wisma BCA Foresta yang dijadikan *vector*. Pada proses perancangan ini, penulis turun langsung ke lapangan untuk mendapatkan foto dari gedung Wisma BCA Foresta. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan hasil yang optimal untuk memasuki pengubahan foto objek menjadi *vector*. Setelah aset selesai penulis rancang, penulis melanjutkan dengan melakukan pemilihan warna. Pada pemilihan warna, penulis menggunakan warna biru muda, oranye, dan putih yang dimana warna biru muda digunakan sebagai *background*, oranye sebagai matahari, abu-abu sebagai jalan raya, dan putih sebagai awan.



Gambar 3.40 Penggunaan Warna Pada *Background*

Penggunaan warna ini bertujuan untuk mendukung latar gedung yang dimana latar yang digunakan memiliki konsep perkotaan. Setelah pemilihan warna, penulis melanjutkan dengan mengatur tata letak serta memasukan informasi yang diperlukan dalam infografis. Informasi yang ditampilkan akan divisualisasikan melalui *icon*, grafik,

dan dalam bentuk teks. Berikut merupakan hasil akhir dari karya yang telah dirancang.



Gambar 3.41 Hasil Akhir Desain Infografis

Proyek ini bertujuan sebagai informasi mengenai kriminalitas yang mengatasnamakan PT Bank Central Asia Tbk yang akan diberikan kepada karyawan internal PT Bank Central Asia Tbk. Infografis ini menggunakan warna dominan biru untuk memperkuat identitas dari perusahaan. *Icon* juga digunakan sebagai pendukung secara visual dari informasi yang disampaikan. Penggunaan aset gedung Wisma BCA Foresta juga digunakan sebagai representasi dari salah satu Kantor Pusat haloBCA.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan magang di PT Bank Central Asia Tbk, penulis dapat beradaptasi dengan baik dengan tugas serta alur kerja pada perusahaan. Namun hal ini bukan berarti tidak ada kendala dalam pelaksanaan magang. Dalam mengerjakan proyek yang diberikan, penulis mengalami beberapa kendala dalam pengerjaan. Kendala yang ada membuat penulis untuk segera mencari solusi dengan tujuan tugas dapat terselesaikan dengan baik dan sesuai dengan *timeline* yang diberikan oleh perusahaan.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Selama menjadi *intern graphic designer* di PT Bank Central Asia Tbk, penulis dapat menjalani program magang ini dengan baik. Namun ada beberapa kendala yang didapatkan oleh penulis selama proses magang ini berlangsung. Berikut merupakan kendala-kendala yang dihadapi oleh penulis selama program magang di PT Bank Central Asia Tbk :

1) Aset yang terbatas

Dalam proses menjalankan program magang di PT Bank Central Asia Tbk, penulis mengalami keterbatasan dalam hal aset visual baik ilustrasi maupun gambar yang dimana hal ini digunakan sebagai pendukung dalam konten secara visual. Dari hal ini membuat penulis untuk mencari aset tambahan ataupun alternatif dalam mengkomunikasikan suatu pesan secara visual

2) *Artblock*

Terkadang penulis mengalami kendala dalam desain yang kurang konsisten tiap karya. Hal ini terkadang membuat penulis mengalami *artblock* sehingga perancangan dari suatu karya baik dari hasil maupun waktu pengerjaan menjadi tidak optimal.

3) Koneksi yang tidak stabil

Dalam menjalani proses magang di PT Bank Central Asia Tbk, penulis sering mendapatkan koneksi yang tidak stabil. Koneksi yang tidak stabil ini memberikan efek yang kurang baik bagi kinerja penulis baik dari melakukan eksplorasi visual maupun pengunggahan desain.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Dari segala kendala yang dialami oleh penulis selama menjadi *intern graphic designer* di PT Bank Central Asia Tbk, penulis dapat mengatasi

kendala yang dihadapi dengan baik. Hal ini diperlukan untuk mendapatkan solusi dari setiap kendala yang dihadapi. Berikut merupakan solusi yang penulis dapatkan dari setiap kendala yang dialami oleh penulis:

1) Sumber ilustrasi yang diperluas

Dalam mengatasi aset ilustrasi yang terbatas, penulis melakukan beberapa jalan keluar dalam mengatasi masalah yang dihadapi. Salah satunya adalah meningkatkan keahlian dalam perancangan aset. Hal ini memberikan penulis manfaat dalam menambah pengetahuan penulis dalam merancang suatu aset yang optimal.

2) Manajemen waktu

Dalam mengatasi *artblock*, penulis melakukan manajemen waktu yang dimana penulis menentukan waktu istirahat sejenak, dan memberikan waktu bagi diri sendiri untuk melakukan *deepwork* yang dimana penulis mengerjakan tugas yang diberikan dengan penuh fokus tanpa adanya gangguan atau distraksi. Hal ini membuat penulis mendapatkan hasil yang optimal dari setiap tugas yang diberikan.

3) Menggunakan Koneksi Pribadi

Dalam mengatasi koneksi yang tidak stabil, penulis mencari jalan keluar dengan menggunakan jaringan pribadi dengan menyiapkan 2 *provider* yang berbeda sehingga penulis mendapatkan jaringan yang optimal dalam menjalankan program magang. Hal ini juga memberikan penulis mendapatkan jaringan yang stabil untuk keperluan program magang yang dijalankan baik mengunggah sebuah desain maupun kebutuhan lainnya yang menggunakan internet.