

## BAB III

### PELAKSANAAN MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan program magang di PT Pertamina Drilling Services Indonesia, penulis diposisikan pada divisi *Corporate Secretary* pada bagian *Community Relation* dengan penugasan sebagai *Creative Designer*. Dalam posisi tersebut, penulis diberikan sejumlah tugas yang berkaitan dengan pengelolaan desain dan identitas perusahaan. Tugas-tugas yang diberikan kepada penulis meliputi pembuatan konten digital, pengelolaan aset digital perusahaan, desain *branding*, serta pengembangan elemen-elemen visual yang mendukung citra dan identitas perusahaan. Penulis juga terlibat dalam perancangan dan produksi materi promosi yang digunakan dalam berbagai kegiatan internal dan eksternal perusahaan yang bertujuan untuk terus menjaga dan meningkatkan citra positif perusahaan.

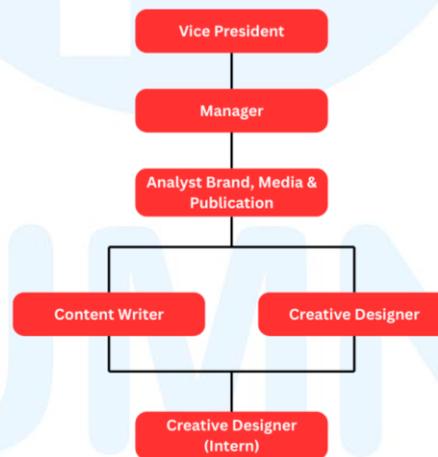
Selain tanggung jawab yang berkaitan dengan desain, penulis turut berperan aktif dalam berbagai kegiatan yang diselenggarakan oleh divisi *community relation*. Kegiatan-kegiatan tersebut meliputi program sosial perusahaan yang bertujuan untuk mempererat hubungan perusahaan dengan masyarakat luas dan *stakeholder* terkait. Melalui partisipasi langsung dalam kegiatan ini, penulis memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pentingnya peran komunikasi, hubungan masyarakat, serta tanggung jawab sosial perusahaan dalam mendukung pembangunan reputasi perusahaan pada lingkup internal maupun eksternal.

Secara keseluruhan, pengalaman magang ini memberikan penulis kesempatan untuk mengembangkan keterampilan secara profesional yang tidak hanya terbatas pada bidang desain grafis tetapi juga pada keterampilan dalam manajemen pekerjaan. Penulis juga memperoleh wawasan tentang pentingnya sinergi antara strategi komunikasi visual dan upaya pembangunan hubungan masyarakat dalam menciptakan citra positif perusahaan. Pengalaman ini menjadi

hal yang penting dalam pengembangan karir profesional di masa depan, khususnya dalam bidang komunikasi korporat dan desain kreatif.

### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan kegiatan magang, penulis menempati posisi sebagai *Creative Designer (Intern)* yang berada di bawah koordinasi langsung *Analyst Brand, Media & Publication*. Divisi ini berada dalam struktur organisasi yang dikoordinasikan oleh *Manager* dan bertanggung jawab kepada *Vice President*. Penulis tergabung dalam satu tim kerja yang terdiri atas *Content Writer* dan *Creative Designer* yang di mana seluruh anggota tim berperan dalam mendukung kegiatan komunikasi visual dan publikasi perusahaan. Sebagai *intern*, penulis memiliki tanggung jawab dalam mendukung proses produksi materi visual, seperti desain grafis, konten promosi, serta elemen pendukung branding lainnya.



Gambar 3. 1 Kedudukan Pelaksanaan Magang  
Sumber: Arsip Perusahaan

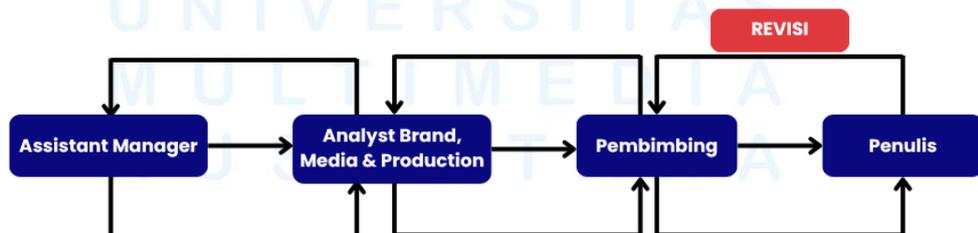
Posisi yang ditempatkan memberikan penulis pemahaman mengenai alur kerja tim kreatif dalam lingkungan profesional mulai dari proses perencanaan konsep, pengembangan ide visual, hingga eksekusi desain yang disesuaikan dengan strategi komunikasi perusahaan. Dengan keterlibatan langsung penulis dalam berbagai proyek yang diberikan, penulis memperoleh

wawasan baru mengenai koordinasi dalam tim serta standar kualitas dan efisiensi kerja yang diterapkan dalam lingkungan profesional.

Pengalaman ini juga menjadi sarana pengembangan kompetensi secara menyeluruh yang tidak hanya dalam aspek teknis desain grafis tetapi juga dalam kemampuan berkomunikasi, berpikir kreatif, dan menyelesaikan masalah secara kolaboratif. Dengan demikian, peran ini tidak hanya memperluas pengetahuan penulis secara teoritis yang telah diperoleh selama perkuliahan tetapi juga memperkuat kesiapan penulis untuk memasuki dunia kerja secara profesional di bidang desain dan media publikasi.

### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam periode pelaksanaan praktik magang, penugasan diberikan oleh *Assisatant Manager, Analyst Brand, Media, and Production*, atau *user* dari divisi lain sesuai dengan kebutuhan perusahaan/divisi yang kemudian diarahkan ke pembimbing selaku *creative designer* dan *content writer* sebelum diberikan kepada penulis. Penugasan ini diberikan berupa *brief* dan menggunakan *timeline* sehingga penulis dan tim dapat menggunakan waktu secara maksimal dalam melaksanakan tugas tersebut. Setelah penulis selesai melakukan tugas yang diberikan, hasil dari tugas tersebut diserahkan kepada pembimbing sebelum diteruskan kepada *Analyst* dan *Assistant Manager* untuk melakukan *approval* atau revisi sesuai dengan *brief* yang diberikan. Apabila diperlukan revisi, penulis diarahkan degan *brief* lanjutan sehingga hasil akhir yang diberikan lebih sesuai.



Gambar 3. 2 Bagan Alur Koordinasi

Proses koordinasi ini berjalan secara berkelanjutan dan melibatkan komunikasi aktif antara penulis dan pembimbing. Hal ini bertujuan agar setiap hasil pekerjaan dapat sesuai dengan standar kualitas serta identitas visual yang ditetapkan oleh perusahaan. Revisi yang diberikan tidak hanya berfungsi untuk memperbaiki kesalahan teknis, tetapi juga untuk menyempurnakan pesan visual atau isi konten agar lebih tepat sasaran. Setiap tahapan dalam alur ini dilakukan dengan arahan yang jelas sehingga penulis dapat memahami pentingnya ketelitian, kesesuaian dengan *brief*, serta manajemen waktu yang baik dalam proses penyelesaian tugas. Melalui alur ini, penulis juga belajar untuk menerima masukan, belajar menyesuaikan diri dengan kebutuhan tim, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi berbagai perubahan yang terjadi selama pengerjaan.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama menjalankan praktik kerja magang sebagai *creative designer intern* di PT Pertamina Drilling Services Indonesia yang dilakukan secara *WFO (Work from Office)*, penulis diberikan kesempatan untuk mendesain beberapa proyek seperti konten sosial media, logo *guidelines*, hingga kebutuhan *event* seperti *backdrop*, *broadcast*, hingga *twibbon* sehingga memberikan pengalaman yang beragam di bidang desain grafis. Berikut adalah penjelasan mengenai proyek yang telah dilakukan oleh penulis selama durasi magang:

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	3 – 7 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Induction Program</i></li> <li>b. <i>On Boarding Division</i></li> <li>c. <i>Mascot</i></li> <li>d. <i>Media Collateral</i></li> <li>e. <i>Backdrop and Roll Banner</i></li> </ul>	Merancang maskot dan <i>media collateral</i> untuk kepentingan branding internal.

2	10 – 14 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Logo Guidelines</i></li> <li>b. <i>Maskot</i></li> <li>c. <i>Broadcast</i></li> </ul>	Merancang <i>guidelines</i> untuk <i>branding logo</i> PT Pertamina Drilling Services Indonesia serta melanjutkan perancangan <i>maskot</i> dan <i>broadcast</i> .
3	17 – 21 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Broadcast</i></li> <li>b. <i>Logo Guidelines</i></li> </ul>	Melanjutkan perancangan <i>logo guidelines</i> dan merancang <i>broadcast</i> .
4	24 – 28 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Logo Guidelines</i></li> <li>b. <i>Maskot</i></li> <li>c. <i>Broadcast</i></li> </ul>	Melanjutkan perancangan <i>logo guidelines</i> dan melanjutkan perancangan <i>maskot</i> dan <i>broadcast</i> .
5	3 – 7 Maret 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Maskot</i></li> <li>b. <i>Photoshoot</i></li> </ul>	Melakukan sesi <i>photoshoot</i> untuk <i>annual report BOD</i> serta melanjutkan perancangan <i>maskot</i> .
6	10 – 14 Maret 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Asset</i></li> </ul>	Merancang <i>asset</i> untuk keperluan desain internal PT

			Pertamina Drilling Services Indonesia
7	17 – 22 Maret 2025	a. <i>Asset</i> b. <i>Pitch Deck</i>	Melanjutkan perancangan <i>asset</i> dan merancang <i>pitch deck</i> untuk <i>social media</i> <i>report</i> .
8	24 – 28 Maret 2025	a. <i>Twibbon</i> b. <i>Broadcast</i>	Merancang <i>twibbon</i> dan <i>broadcast</i> untuk Hari Raya Idul Fitri.
9	7 – 11 April 2025	a. <i>Broadcast</i> b. <i>Backdrop</i> c. <i>Cue Card &amp; QR Code</i>	Merancang <i>broadcast</i> , <i>backdrop</i> , <i>cue</i> <i>card</i> , dan <i>QR</i> <i>Code</i> untuk keperluah Halal bi Halal PT Pertamina Drilling Services Indonesia.
10	14– 18 April 2025	a. <i>Broadcast</i> b. <i>Mascots</i> c. <i>Logo Guidelines</i>	Melanjutkan perancangan maskot dan <i>guidelines</i> serta merancang <i>broadcast</i> untuk kepentingan

			internal Perusahaan.
11	21 – 25 April 2025	a. <i>Logo Guidelines</i>	Melanjutkan perancangan <i>logo guidelines</i> .
12	28 April – 2 Mei 2025	a. <i>Mascots</i> b. <i>Poster IPA</i> c. <i>Instagram Template</i>	Melanjutkan perancangan maskot dan melakukan <i>layouting</i> poster IPA serta membuat <i>Instagram Template</i> .

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama menjalani proses magang, penulis terlibat dalam berbagai proyek desain yang berkaitan dengan kebutuhan komunikasi visual perusahaan. Dari beberapa proyek yang dikerjakan, penulis berkesempatan untuk merancang *logo guidelines* sebagai tugas utama dan empat tugas tambahan yaitu pembuatan maskot digital, perancangan materi *broadcast* untuk keperluan komunikasi internal dan eksternal, pembuatan *template Instagram* untuk meningkatkan konsistensi visual media sosial, serta desain konten sosial media harian yang disesuaikan dengan gaya komunikasi perusahaan. Seluruh proses perancangan dilakukan dengan arahan dan bimbingan pembimbing dengan metode kerja yang berlaku di perusahaan yang mencakup tahap *briefing*, riset, sketsa awal, revisi, hingga finalisasi desain.

#### 3.3.1. Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Dalam pelaksanaan tugas magang, penulis diposisikan sebagai *creative designer intern* yang berkontribusi dalam merancang berbagai kebutuhan desain PT Pertamina Drilling Services Indonesia mulai dari *banner*, *broadcast*,

*guidelines, template, dan lain sebagainya.* Penulis mendapatkan berbagai pelajaran dan pengalaman ketika melakukan praktik kerja magang di PT Pertamina Drilling Services sebagai *creative designer intern*. Penulis diarahkan untuk membuat proyek *logo guidelines* sebagai fondasi perusahaan dalam penggunaan seluruh aset desain agar citra *brand* perusahaan dapat terjaga dan terlihat profesional.

Pelaksanaan tugas yang diberikan melewati berbagai tahapan yang dapat membantu penulis dapat berkomunikasi dan berkontribusi secara maksimal dengan tim divisi, yaitu:

### **1. Tahap *Briefing***

Pada tahap ini, penulis diberikan sejumlah tata cara dan arahan untuk proses perancangan desain. *Brief* yang diberikan oleh penulis dapat disampaikan secara lisan atau menggunakan aplikasi pesan *Whatsapp* untuk arahan tambahan. Dalam *brief* tersebut, penulis diberikan arahan mengenai desain yang akan dibuat seperti warna, aset, *typography*, dan referensi *layout* serta ekspektasi yang diinginkan terhadap hasil yang diinginkan. Setiap arahan yang diberikan penulis asistensikan kembali dengan pembimbing sehingga tidak muncul kesalahpahaman dalam perancangan *design* tersebut.

*Brief* yang diberikan terkait *guidelines* ini antara lain adalah berupa referensi dari Pertamina Sub-Holding Upstream sebagai induk perusahaan dari PT Pertamina Drilling Services Indonesia. Referensi tersebut mencakup penggunaan logo, tata letak logo, *template* perusahaan, dan lain sebagainya yang digunakan sebagai acuan dalam membuat *guidelines* ini.

### **2. Tahap *Brainstorming***

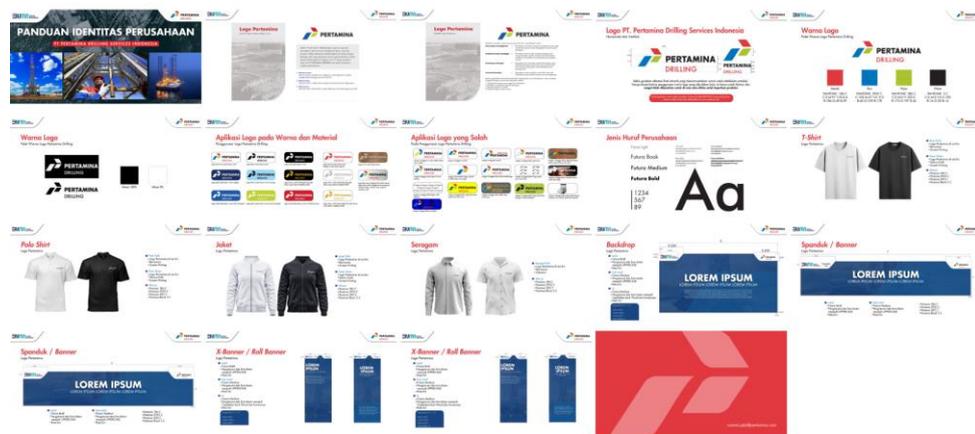
Pada tahapan ini, penulis mencari berbagai referensi terkait dengan *brief* yang diberikan sebelum melanjutkan ke proses desain. Setelah penulis mengumpulkan berbagai referensi yang dibutuhkan, data-data yang telah terkumpul disatukan kembali sebuah *artboard* yang kemudian

diasistensikan kepada pembimbing. Setelah pembimbing setuju atas ide, konsep, dan *artboard* yang dibuat, penulis kemudian melanjutkan ke tahapan proses mendesain.

Setelah melalui beberapa diskusi, penulis diarahkan untuk membuat beberapa desain terkait *collateral* yang sering digunakan oleh PT Pertamina Drilling Services Indonesia seperti *template backdrop*, *roll banner*, *merchandise*, dan lain sebagainya. Penulis melibatkan proses asistensi dengan pembimbing terkait hal tersebut karena hasil dari perancangan ini akan digunakan sebagai acuan perusahaan perusahaan dalam penggunaan aset desain kedepannya.

### 3. Tahap Design

Tahapan desain untuk perancangan *logo guidelines* ini penulis awali dengan membuat beberapa sketsa digital atau penataan desain secara kasar agar dapat menentukan *layouting* serta elemen yang akan digunakan. Penulis melakukan asistensi terhadap tahapan ini kepada pembimbing sebelum melanjutkan pada proses digitalisasi. Setelah mendapatkan persetujuan, penulis melanjutkan proses design hingga final.



Gambar 3. 3 Design Guidelines  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Proses desain penulis disesuaikan dengan referensi dari Pertamina Sub-Holding Upstream. Hal ini dikarenakan hasil dari *guidelines* ini ingin dibuat agar selaras dan senada dengan desain dari induk Perusahaan PT Pertamina Drilling Services Indonesia agar terlihat profesional.

#### **4. Tahap Revisi**

Setelah penulis menyelesaikan tugas desain yang diberikan, penulis memberikan hasil desain kepada pembimbing untuk dievaluasi. Apabila desain terdapat perubahan, penulis akan segera menyesuaikan desain tersebut dengan arahan yang diberikan. Setelah seluruh pihak setuju, penulis melanjutkan ke tahap finalisasi.

Pada proses desain *guidelines*, penulis melakukan beberapa revisi terkait *layouting*, penggunaan *font*, serta penggunaan aset gambar *mockup* untuk penggunaan *merchandise*. Penulis melakukan revisi dengan bimbingan dari pembimbing sehingga hasil akhir akan lebih sesuai dengan ekspektasi perusahaan.

#### **5. Tahap Finalisasi**

Pada tahap finalisasi, penulis menggabungkan seluruh desain yang telah dibuat setelah tahap revisi. Seluruh desain akan penulis *export* dari *software* yang digunakan yaitu *Adobe Illustrator* untuk mendesain menjadi *file* yang diminta oleh pembimbing. Langkah terakhir dalam tahapan ini adalah mengirimkan hasil desain kepada para pembimbing untuk digunakan sesuai dengan keperluan.



Gambar 3. 4 Mockup Guidelines  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Hasil akhir dari *guidelines* yang dibuat adalah berupa *draft* sementara yang akan digunakan oleh perusahaan karena isi yang diarahkan kepada penulis untuk dibuat masih sebagian dari keseluruhan desain. *Guidelines* ini juga telah disosialisasikan dengan beberapa divisi terkait untuk menjadi acuan dalam penggunaan logo dan *template* dalam mendesain kebutuhan internal perusahaan.

### 3.3.2. Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selama menjalani masa magang di PT Pertamina Drilling Services Indonesia, penulis tidak hanya memperoleh pengalaman dalam tugas-tugas rutin komunikasi visual tetapi penulis juga diberi kepercayaan untuk mengerjakan sejumlah tugas tambahan yang memiliki nilai strategis bagi kebutuhan desain perusahaan. Tugas tambahan ini mencakup empat kategori, yaitu proyek *broadcast*, proyek pembuatan maskot, pembuatan *template Instagram*, serta desain *media collateral* dan *aset visual*. Setiap proyek memiliki karakteristik dan tantangan tersendiri yang memerlukan proses kerja sistematis dan kolaboratif yang dimulai dari tahap perolehan *brief*, pencarian ide dan referensi, pembuatan sketsa, digitalisasi desain, hingga proses revisi dan diakhiri dengan proses finalisasi.

Seluruh proses pelaksanaan tugas tambahan tersebut dilakukan dengan mengacu pada identitas visual perusahaan dan standar komunikasi internal yang berlaku di lingkungan PT Pertamina Drilling Services Indonesia. Penulis senantiasa melakukan asistensi dengan pembimbing untuk memastikan setiap *output* desain dapat memenuhi kebutuhan fungsional dan estetika yang ditetapkan. Melalui keterlibatan dalam proyek-proyek tersebut, penulis tidak hanya mengasah kemampuan teknis dalam bidang desain grafis, tetapi juga belajar untuk beradaptasi dengan ritme kerja profesional, menjalin komunikasi yang efektif dengan tim, serta memahami pentingnya konsistensi visual dalam membangun citra perusahaan.

### **3.3.2.1 Proyek *Broadcast***

Dalam perancangan proyek *broadcast*, penulis mendapatkan arahan dari pembimbing untuk mengembangkan desain *banner broadcast* yang digunakan untuk kegiatan internal perusahaan. *Banner* tersebut dirancang sebagai media informasi dengan tujuan untuk menyampaikan berbagai hal penting kepada seluruh karyawan seperti pengumuman internal, pemberitahuan mengenai pelaksanaan *event* tertentu, serta informasi lainnya yang relevan dengan kebutuhan komunikasi internal perusahaan.

Dalam proses pelaksanaannya, penulis tidak hanya berfokus pada aspek visual, tetapi juga mempertimbangkan unsur komunikatif dan efektivitas penyampaian pesan kepada audiens. Untuk memastikan hasil desain yang sesuai dengan standar perusahaan, penulis mengikuti beberapa tahapan yang telah ditentukan, mulai dari proses *brainstorming*, penyusunan sketsa awal, hingga proses finalisasi desain. Adapun tahapan-tahapan yang telah dilakukan penulis dalam merancang proyek *broadcast* ini akan dijelaskan secara berikut:

#### **1. Tahap *Brief***

Pada tahap ini, penulis menerima arahan atau *brief* terkait proyek *broadcast* yang akan dikerjakan. *Brief* tersebut

disampaikan oleh *user* baik secara langsung melalui komunikasi lisan maupun melalui pesan singkat yang dikirimkan lewat aplikasi *WhatsApp*. Arahan yang diterima mencakup informasi mengenai jenis konten, tujuan, serta target audiens yang ingin dicapai. Seluruh hasil desain akan digunakan sebagai materi komunikasi internal yang dibagikan melalui saluran *email* resmi perusahaan.



Gambar 3. 5 Brief Broadcast Idul Fitri  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Desain *broadcast* yang dibuat oleh penulis mencakup berbagai kegiatan internal perusahaan yang di antaranya adalah pembuatan desain untuk publikasi perilsan majalah internal *Energia*, laporan kegiatan *Corporate Social Responsibility (CSR)*, ucapan selamat Hari Raya Idul Fitri, undangan acara buka puasa bersama, kegiatan selama bulan Ramadan, hingga rangkaian acara Halal bi Halal perusahaan. Setelah menerima *brief* dari pihak terkait, penulis melanjutkan ke tahap *brainstorming* untuk mencari dan menentukn ide dan konsep visual yang sesuai dengan tema dan tujuan dari masing-masing *broadcast* tersebut.

## 2. Tahap *Brainstorming*

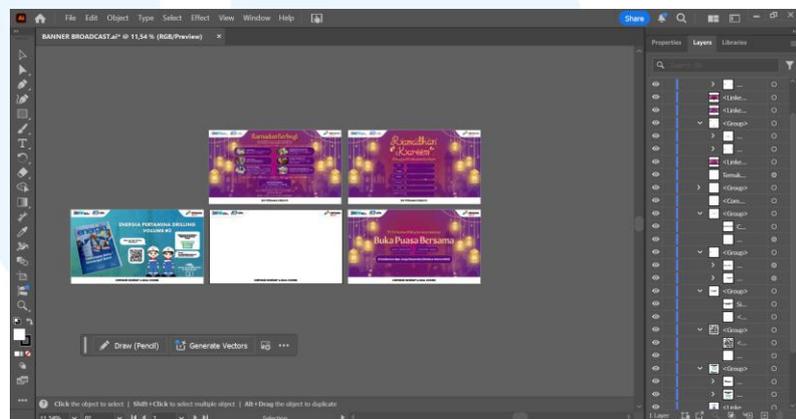
Pada tahap *brainstorming*, penulis mulai melakukan eksplorasi ide serta perumusan konsep visual yang akan diterapkan dalam perancangan materi *broadcast*. Proses ini mencakup pencarian dan pengumpulan berbagai referensi visual yang relevan, seperti tata letak (*layout*), jenis huruf (*font*), ilustrasi, kombinasi warna, serta elemen grafis lainnya yang sesuai dengan identitas visual perusahaan dan karakter acara yang akan dipublikasikan. Referensi-referensi tersebut diperoleh melalui pencarian mandiri dari berbagai sumber terpercaya guna mendukung pengembangan desain yang inovatif dan komunikatif.

Setelah mengumpulkan referensi yang diperlukan, penulis melanjutkan dengan menyusun sketsa awal. Sketsa ini mencakup rancangan *layout* serta peletakan elemen-elemen visual yang akan digunakan dalam materi *broadcast*. Tahapan ini penting untuk memvisualisasikan ide secara kasar sebelum masuk ke tahap produksi digital. Setelah sketsa selesai, penulis melakukan proses asistensi atau diskusi langsung dengan pembimbing lapangan maupun pihak terkait (*user*) yang memberikan permintaan desain. Apabila dalam sesi asistensi tersebut terdapat masukan atau permintaan revisi terhadap sketsa, penulis segera melakukan penyesuaian sesuai arahan yang diberikan, sebelum akhirnya melanjutkan ke tahap digitalisasi desain menggunakan perangkat lunak grafis.

## 3. Tahap Desain

Pada tahapan desain, langkah yang penulis awali adalah dengan melakukan digitalisasi sketsa yang telah disetujui ke dalam *platform* desain digital yang sesuai dengan kebutuhan proyek. Dalam proses ini, penulis menggunakan beberapa

software desain grafis seperti *Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop*, dan *Canva* dengan pemilihan yang disesuaikan berdasarkan kompleksitas dan urgensi desain yang akan dibuat. Proses digitalisasi dilakukan secara bertahap, dimulai dari pembuatan ulang elemen visual secara digital, penyesuaian tata letak, pengaturan warna, hingga penyusunan elemen tipografi agar keseluruhan desain terlihat harmonis dan sesuai dengan identitas visual perusahaan.



Gambar 3. 6 Workspace Broadcast  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Selama proses digitalisasi berlangsung, penulis diawasi oleh pembimbing untuk memastikan bahwa hasil desain memenuhi standar kualitas yang telah ditetapkan oleh perusahaan. Setelah proses digitalisasi selesai, penulis menyerahkan hasil akhir tersebut kepada pembimbing atau pihak yang mengajukan permintaan desain (*user*) untuk dilakukan proses evaluasi dan finalisasi. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh aspek visual, informasi, dan teknis dari desain telah sesuai dengan kebutuhan dan dapat segera digunakan untuk keperluan komunikasi internal perusahaan.

#### 4. Tahap Revisi

Dalam proses revisi desain, penulis menerima arahan tambahan dari pembimbing maupun *user* yang mengajukan permintaan desain. Arahan revisi ini disampaikan melalui beberapa metode, baik secara lisan atau melalui media pesan seperti aplikasi *WhatsApp*. Umumnya, *feedback* yang diberikan mencakup penyesuaian visual, tata letak, isi konten, serta penyesuaian warna atau elemen grafis agar desain lebih sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pihak terkait.



Gambar 3. 7 Brief Revisi Broadcast  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Setelah menerima arahan revisi, penulis segera menyesuaikan dengan desain yang telah dibuat. Revisi dilakukan berdasarkan arahan yang diberikan dan disepakati, dengan tetap memperhatikan prinsip desain yang baik dan menjaga konsistensi visual. Proses revisi ini dapat berlangsung secara berulang sesuai dengan *feedback* yang diberikan oleh pembimbing atau *user* terhadap hasil desain. Setiap tahap revisi

dilakukan dengan asistensi untuk memastikan bahwa perubahan yang dilakukan telah sesuai dengan arahan. Setelah seluruh tahapan revisi selesai dan desain dinyatakan final, penulis melanjutkan ke tahap finalisasi desain dengan menyesuaikan format dan ukuran yang dibutuhkan dan dilakukan publikasi atau ekspor file untuk diserahkan kepada pihak yang akan menggunakannya.

## 5. Tahap Finalisasi

Tahapan akhir dalam proses desain yang dilakukan oleh penulis adalah melakukan finalisasi file dari hasil desain yang telah melalui proses revisi. Penulis melakukan ekspor data dalam dua format utama, yaitu file mentah (*raw file*) seperti *.ai*, *.psd*, atau format lainnya yang digunakan selama proses pembuatan serta file akhir (*final output*) dalam format *.png*, *.jpeg*, atau format lain yang telah disesuaikan dengan kebutuhan *user*. Tujuan dari format ekspor dengan jenis yang berbeda ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan distribusi serta memastikan adanya cadangan (*backup*) dan arsip yang dapat digunakan kembali oleh perusahaan untuk keperluan dokumentasi maupun penyesuaian di masa mendatang.



Gambar 3. 8 Desain Final Broadcast  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Seluruh file desain yang telah diekspor penulis dikirimkan kepada user atau pembimbing sesuai dengan permintaan dan preferensi media pengiriman. Media yang digunakan antara lain *Google Drive* untuk pengiriman file berukuran besar, *WhatsApp* untuk komunikasi cepat, serta *email* untuk dokumentasi formal. Selain itu, penulis juga menyimpan salinan seluruh file desain tersebut secara terstruktur sebagai bagian dari portofolio pribadi dan sebagai arsip untuk keperluan referensi di masa mendatang. Dengan demikian, proses kerja tidak hanya mendukung kebutuhan perusahaan, tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan kompetensi dan dokumentasi karya penulis selama menjalani masa magang.

### 3.3.2.2 Proyek Maskot

Proyek pembuatan maskot menjadi salah satu bentuk pengembangan aset visual internal yang diarahkan oleh pembimbing kepada penulis. Maskot ini dirancang untuk menjadi representasi visual yang dapat digunakan dalam berbagai kebutuhan komunikasi desain untuk keperluan promosi internal. Proses pembuatan maskot ini mencakup serangkaian tahapan, dimulai dari pemberian *brief* secara lisan yang menjelaskan konsep karakter, dilanjutkan dengan *brainstorming* ide visual, pembuatan sketsa maskot, digitalisasi desain, serta proses revisi dan finalisasi sesuai masukan dari pembimbing. Dalam pengerjaan proyek ini, penulis mengacu pada nilai-nilai identitas perusahaan khususnya elemen keselamatan kerja yang diwujudkan melalui penggunaan atribut Alat Pelindung Diri (APD) pada maskot yang dirancang.

#### 1. Tahap Brief

Pada awal pengerjaan proyek pembuatan maskot, penulis menerima arahan langsung dari pembimbing lapangan terkait

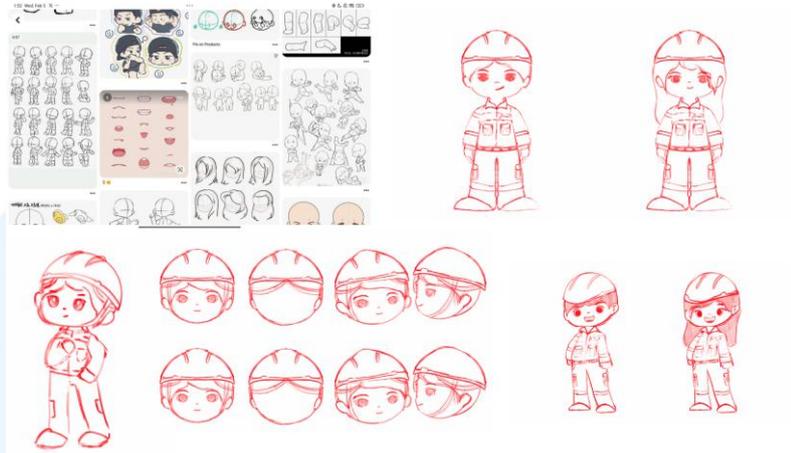
konsep dasar dan tujuan dari maskot yang akan dirancang. Proyek ini ditujukan sebagai salah satu aset visual milik divisi yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai kebutuhan komunikasi dan desain internal perusahaan, seperti materi promosi, infografis, media sosial, maupun keperluan presentasi. Arahan disampaikan secara lisan yang di mana penulis diminta untuk mengembangkan sebuah maskot dengan gaya ilustrasi animasi yang menarik namun tetap profesional, serta mencerminkan identitas dan karakteristik PT Pertamina Drilling Services Indonesia.

Dalam proses *briefing*, pembimbing memberikan instruksi agar maskot yang dirancang mengenakan pakaian Alat Pelindung Diri (APD) lengkap, seperti helm, baju kerja, sepatu *safety*, dan perlengkapan standar operasional lainnya. Penggunaan APD dalam desain maskot bertujuan untuk memperkuat pesan visual mengenai budaya keselamatan kerja (*safety culture*) yang menjadi prioritas utama perusahaan dalam seluruh aktivitas operasionalnya.

## **2. Tahap *Brainstorming***

Pada tahap *brainstorming*, penulis memulai proses dengan mengeksplorasi berbagai ide serta mengumpulkan referensi visual yang relevan untuk mendukung perancangan maskot perusahaan. Referensi yang penulis cari meliputi gaya ilustrasi karakter, ekspresi wajah, pose tubuh, hingga atribut visual seperti jenis pakaian APD, warna korporat, serta gaya ilustrasi yang sesuai dengan karakter perusahaan. Penulis juga memperhatikan referensi maskot dari perusahaan lain sebagai pembandingan dalam menentukan pendekatan visual yang tepat. Dari hasil pencarian ide tersebut, penulis kemudian membuat

beberapa sketsa awal yang memuat berbagai alternatif gaya dan bentuk maskot.



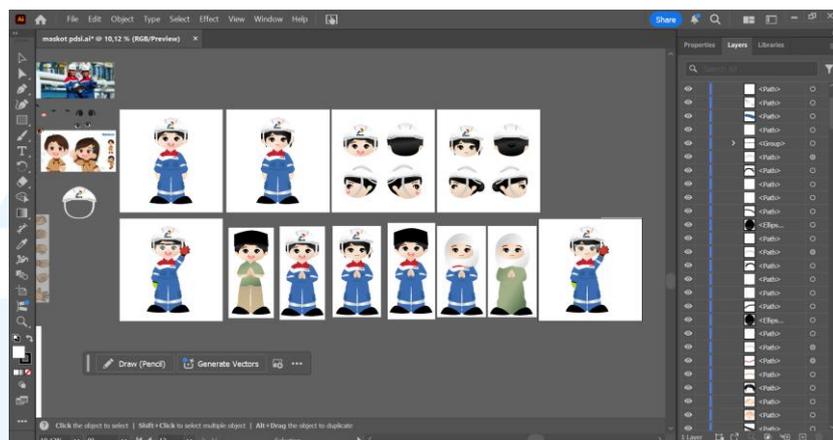
Gambar 3. 9 Sketsa Maskot  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Sketsa yang telah dibuat selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam diskusi bersama pembimbing untuk menentukan arah desain yang paling sesuai. Dalam proses asistensi, pembimbing memberikan masukan terkait elemen visual yang perlu disesuaikan, seperti proporsi tubuh karakter, ekspresi wajah yang ramah namun profesional, serta penempatan atribut keselamatan kerja. Jika terdapat revisi pada sketsa, penulis segera melakukan penyesuaian sebelum masuk ke tahap digitalisasi.

### 3. Tahap Desain

Setelah sketsa disetujui, penulis melanjutkan ke tahap desain digital dengan mengunggah sketsa ke *platform* desain grafis yang sesuai. Untuk perancangan maskot ini, penulis menggunakan *Adobe Illustrator* sebagai *software* utama, mengingat kebutuhan ilustrasi vektor yang memungkinkan detail gambar tetap tajam dalam berbagai ukuran. Pada tahap

ini, sketsa dikembangkan menjadi versi digital dengan melakukan *tracing* ulang, pewarnaan, serta penambahan detail visual yang lebih presisi.

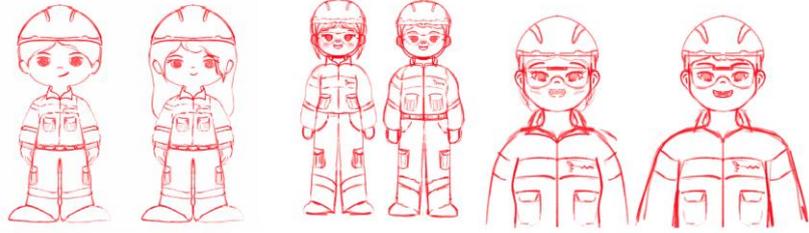


Gambar 3. 10 Workspace Maskot  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Proses digitalisasi dilakukan secara bertahap dengan pengawasan dari pembimbing untuk memastikan desain tetap konsisten dengan arahan sebelumnya. Setiap elemen, mulai dari pakaian APD hingga ekspresi karakter, disesuaikan agar maskot mencerminkan identitas PT Pertamina Drilling Services Indonesia. Setelah versi digital maskot selesai, desain diserahkan kepada pembimbing untuk dievaluasi secara menyeluruh sebelum berlanjut ke tahap revisi.

#### 4. Tahap Revisi

Pada proses revisi, penulis menerima masukan dan saran dari pembimbing mengenai aspek-aspek visual yang masih perlu diperbaiki. *Feedback* ini diberikan secara langsung atau melalui media komunikasi seperti *WhatsApp*, agar penyesuaian dapat dilakukan secara cepat dan tepat. Revisi umumnya mencakup hal-hal seperti ketepatan warna korporat, proporsi elemen tubuh maskot, atau ekspresi wajah.



Gambar 3. 11 Sketsa Revisi Maskot  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Setelah menerima arahan revisi, penulis segera melakukan penyesuaian pada file desain yang telah dibuat. Proses ini dapat dilakukan secara berulang dengan didampingi sesi asistensi lanjutan untuk memastikan semua masukan telah diterapkan secara optimal. Setelah desain disetujui, penulis melanjutkan ke tahap akhir, yaitu finalisasi dan pengarsipan file desain.

## 5. Tahap Finalisasi

Tahap finalisasi menjadi penutup dari seluruh proses pembuatan maskot. Pada tahap ini, penulis melakukan ekspor desain ke dalam beberapa format sesuai dengan kebutuhan perusahaan. File desain di ekspor dalam bentuk file mentah seperti *.ai* (*Adobe Illustrator*) untuk keperluan pengeditan lanjutan serta file jadi dalam format *.png* atau *.jpeg* yang dapat langsung digunakan dalam berbagai media komunikasi visual perusahaan baik secara digital maupun cetak. Pemisahan jenis file ini bertujuan agar perusahaan memiliki dokumentasi lengkap untuk kepentingan *backup*, distribusi, dan pengembangan lebih lanjut.



Gambar 3. 12 Desain Final Maskot  
Sumber: Dokumentasi Penulis

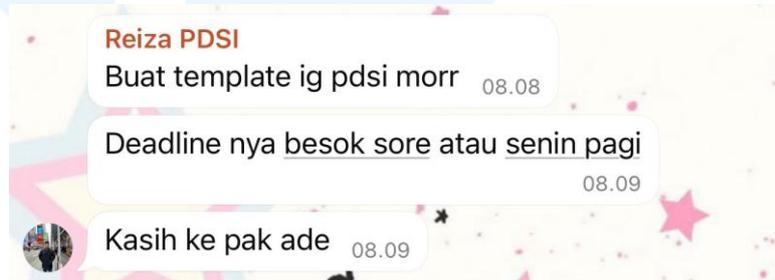
File final hasil desain dikirimkan kepada pembimbing atau *user* melalui berbagai media sesuai permintaan, seperti *Google Drive* dan *WhatsApp*. Selain menyerahkan file kepada perusahaan, penulis juga menyimpan salinan file sebagai bagian dari portofolio pribadi dan arsip dokumentasi hasil kerja selama masa magang.

### 3.3.2.3 Proyek *Instagram Template*

Proyek *Instagram template* dirancang untuk meningkatkan tampilan konten media sosial perusahaan khususnya pada platform Instagram. Dalam proyek ini, penulis diberikan tugas untuk membuat serangkaian *template* desain yang konsisten, profesional, dan selaras dengan citra perusahaan. Setiap desain melalui tahapan kerja yang sistematis, dimulai dari proses *briefing* untuk memahami kebutuhan konten, *brainstorming* konsep visual, pembuatan sketsa *layout*, digitalisasi desain, serta tahap revisi berdasarkan masukan dari pembimbing. *Template* yang dihasilkan diharapkan dapat digunakan secara berulang oleh tim internal dalam menyampaikan informasi dengan visual yang menarik dan seragam.

## 1. Tahap *Brief*

Pada tahap *briefing*, penulis menerima arahan langsung dari pembimbing lapangan terkait langkah awal yang harus dilakukan dalam proses perancangan desain. *Briefing* ini dilakukan secara lisan yang di mana penulis diminta untuk menyusun *draft* awal serta *artboard* yang akan digunakan sebagai dasar dalam pengembangan desain. Poin penting yang ditekankan dalam arahan tersebut adalah konsistensi visual dalam menjaga keselarasan desain dengan identitas korporat PT Pertamina Hulu Energi selaku induk perusahaan dari PT Pertamina Drilling Services Indonesia. Oleh karena itu, penulis diarahkan untuk membuat *style template* yang mencerminkan identitas visual perusahaan, baik dari segi warna, tipografi, maupun elemen grafis lainnya.



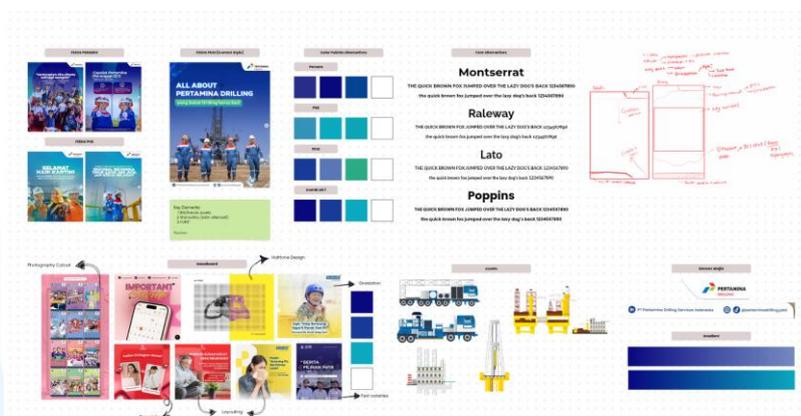
Gambar 3. 13 Brief Template Instagram  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Dalam proses mendesain, pembimbing menyarankan agar *artboard* dibuat menggunakan platform *Canva* karena kemudahan akses dan fleksibilitasnya dalam kolaborasi desain secara daring. Dengan menggunakan *Canva*, pembimbing dapat dengan cepat memberikan masukan secara langsung pada *artboard* yang sedang dikembangkan tanpa perlu melalui proses pengunduhan atau pengunggahan file berulang. Selain itu, penggunaan perangkat ini mendukung efisiensi kerja serta memastikan bahwa komunikasi antara penulis dan pembimbing

tetap berjalan efektif selama proses pengembangan desain berlangsung.

## 2. Tahap *Brainstorming*

Pada tahap *brainstorming* untuk pembuatan *template Instagram*, penulis memulai dengan melakukan eksplorasi ide serta perumusan konsep visual. Proses ini diawali dengan pencarian referensi desain yang relevan, tata letak, tipografi, ilustrasi, serta penggunaan elemen visual lainnya yang umum digunakan dalam konten media sosial. Penulis kemudian melakukan sketsa awal untuk memvisualisasikan *layout* dan elemen yang akan digunakan seperti posisi gambar, teks, ikon, dan warna yang akan diterapkan dalam *template*.



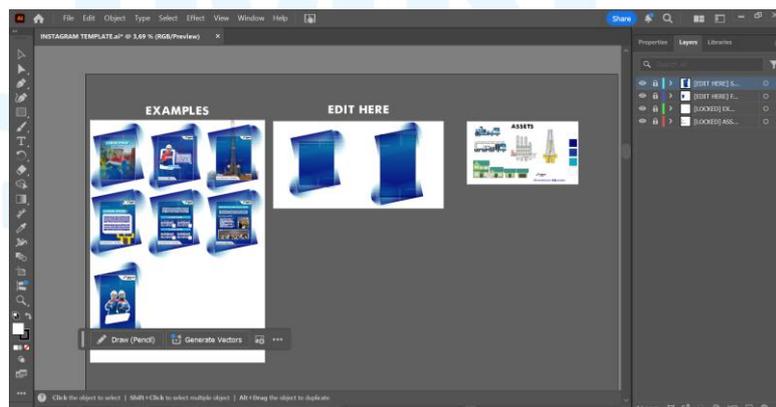
Gambar 3. 14 Konsep Visual Template Instagram  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Setelah menyelesaikan sketsa desain awal, penulis melanjutkan ke tahap asistensi dengan pembimbing yang memberikan permintaan pembuatan *template*. Pada tahap ini, sketsa yang telah dibuat dibahas secara rinci untuk memastikan bahwa konsep visual yang dirancang sudah sesuai dengan karakter *brand*. Jika terdapat masukan atau revisi, penulis

segera melakukan penyesuaian terhadap sketsa tersebut berdasarkan arahan yang diberikan.

### 3. Tahap Desain

Tahapan desain penulis awali dengan proses digitalisasi sketsa yang telah disetujui sebelumnya. Penulis mengunggah sketsa ke dalam platform desain digital seperti *Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop*, atau *Canva* dengan pemilihan aplikasi yang disesuaikan berdasarkan kebutuhan desain dan kompleksitas visual yang akan dibuat. Dalam konteks pembuatan *template Instagram*, penulis membuat template awal pada aplikasi *Adobe Illustrator* yang kemudian diunggah platform *Canva* agar dapat memudahkan penggunaan template. Pemilihan platform *Canva* sebagai akses penggunaan template adalah karena kemudahan akses, fleksibilitas, serta kemampuannya untuk mendukung kolaborasi secara daring. Proses digitalisasi terdiri atas pembuatan elemen-elemen grafis secara digital, penataan *layout*, penyesuaian warna sesuai dengan identitas visual perusahaan, dan pemilihan tipografi yang tepat untuk memastikan keterbacaan dan daya tarik visual.



Gambar 3. 15 Workspace Instagram Template  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Selama proses desain berlangsung, penulis bekerja di bawah supervisi pembimbing untuk memastikan bahwa hasil akhir sesuai dengan standar dan kebutuhan perusahaan. Penulis melakukan penyesuaian secara berkala berdasarkan masukan yang diberikan pada setiap tahapan pengerjaan. Setelah seluruh elemen desain dirasa telah lengkap dan harmonis, penulis melanjutkan ke tahap finalisasi. Hasil desain akhir kemudian diserahkan kepada pembimbing yang mengajukan permintaan desain untuk dilakukan proses evaluasi.

#### **4. Tahap Revisi**

Pada tahap revisi, penulis menerima umpan balik dari pembimbing lapangan yang memberikan permintaan desain. Umpan balik tersebut disampaikan secara lisan maupun melalui platform komunikasi digital *WhatsApp*. Arahan yang diberikan umumnya berkaitan dengan penyesuaian komposisi visual, pemilihan warna, tata letak elemen, atau revisi konten yang dirasa kurang sesuai dengan kebutuhan komunikasi perusahaan.

Setelah menerima *briefing* revisi, penulis segera melakukan perbaikan pada desain berdasarkan arahan yang telah disampaikan. Proses revisi ini dapat berlangsung lebih dari satu kali tergantung pada kompleksitas perubahan terhadap hasil akhir. Setiap siklus revisi disertakan dengan proses asistensi untuk mengevaluasi sejauh mana perubahan telah diterapkan. Penulis berupaya menjaga efisiensi dalam setiap tahap revisi sekaligus tetap memperhatikan kualitas dan konsistensi desain. Setelah desain dinyatakan telah memenuhi seluruh aspek yang diharapkan, penulis melanjutkan ke tahap akhir, yaitu finalisasi dan penyelesaian file.

## 5. Tahap Finalisasi

Tahapan finalisasi merupakan langkah akhir dalam proses perancangan desain *template Instagram*. Setelah desain melewati proses revisi dan mendapat persetujuan akhir dari pembimbing, penulis melakukan ekspor file ke dalam berbagai format. File desain diekspor dalam dua jenis utama, yaitu file mentah (*raw*) seperti *.ai*, dan diunggah pada platform *Canva* yang siap untuk digunakan dan dipublikasikan. Perbedaan format ini ditujukan agar perusahaan memiliki dokumentasi lengkap, baik untuk keperluan distribusi langsung maupun untuk pengarsipan dan pengeditan ulang di masa depan.



Gambar 3. 16 Desain Final Instagram Template  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Selain itu, penulis juga menyimpan seluruh file desain dalam sistem arsip pribadi sebagai bagian dari portofolio kerja selama masa magang. Penyimpanan ini tidak hanya berguna untuk dokumentasi pribadi tetapi juga sebagai bukti konkret

kontribusi penulis dalam proyek desain digital yang dijalankan oleh perusahaan.

#### **3.3.2.4 Proyek *Media Collateral* dan *Asset***

Proyek desain *media collateral* dan *asset* merupakan salah satu proyek yang dilakukan oleh penulis dalam mendukung kebutuhan visual perusahaan. Media yang dirancang meliputi berbagai materi cetak seperti *backdrop*, *roll banner*, hingga aset grafis digital pendukung. Dalam proses pengerjaannya, penulis melalui beberapa tahapan yang mencakup *briefing* kebutuhan desain, *brainstorming* konsep dan referensi visual, penyusunan sketsa awal, digitalisasi, serta proses revisi dan finalisasi. Setiap desain disusun dengan mempertimbangkan pedoman identitas visual perusahaan agar konsisten, representatif, dan mendukung citra profesional perusahaan.

##### **1. Tahap *Brief***

Pada tahapan ini, penulis menerima arahan langsung dari pembimbing untuk mengerjakan sejumlah *design collateral* yang akan digunakan dalam berbagai kegiatan internal maupun eksternal PT Pertamina Drilling Services Indonesia. Desain *collateral* tersebut mencakup berbagai elemen visual seperti *backdrop*, *roll banner*, serta berbagai aset grafis lainnya yang dibutuhkan untuk mendukung tampilan visual perusahaan dalam kegiatan resmi, seperti seminar, pelatihan, pameran, maupun *event* internal perusahaan. Arahan diberikan secara lisan maupun komunikasi digital melalui *platform Whatsapp*.

Penulis diarahkan untuk menyesuaikan desain dengan tema kegiatan yang akan dilaksanakan yang mencakup pemilihan warna, tipografi, dan penempatan logo perusahaan. Dalam proses ini, pembimbing memberikan gambaran umum

mengenai kebutuhan desain, target audiens, serta konteks penggunaan dari setiap materi *collateral*.

## 2. Tahap *Brainstorming*

Pada tahap *brainstorming*, penulis memulai proses dengan mengidentifikasi kebutuhan visual dari masing-masing media *collateral* seperti *backdrop*, *roll banner*, serta aset grafis pendukung lainnya. Penulis melakukan pencarian data dan referensi terkait mulai dari *layout*, kombinasi warna, tipografi, hingga elemen ilustratif yang dapat memperkuat pesan visual dari tiap materi.



Gambar 3. 17 Sketsa Backdrop  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Setelah mengumpulkan referensi dan data yang dibutuhkan, penulis menyusun sketsa awal untuk masing-masing jenis aset desain yang akan dibuat. Sketsa ini memuat penempatan elemen-elemen penting seperti logo, judul kegiatan, tanggal acara, dan elemen pendukung sesuai dengan tema acara. Sketsa disusun dengan tetap mengacu pada identitas visual PT Pertamina Drilling Services Indonesia dan arahan dari pembimbing. Sebelum masuk ke tahap digitalisasi, penulis melakukan sesi asistensi dengan pembimbing untuk

mendapatkan masukan dan memastikan bahwa arah desain sudah sesuai. Jika ditemukan catatan revisi, penulis segera melakukan penyesuaian terhadap sketsa tersebut.

### 3. Tahap Desain

Setelah sketsa disetujui, penulis melanjutkan ke proses desain digital dengan menggunakan perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan desain. Untuk proyek desain *collateral* ini, penulis umumnya menggunakan *Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop*. Hal ini dikarenakan kedua platform tersebut mendukung kebutuhan desain cetak beresolusi tinggi dan fleksibel dalam perancangan elemen visual.



Gambar 3. 18 Sketsa Asset Rig  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Selama proses desain berlangsung, penulis tetap melakukan asistensi berkala dengan pembimbing untuk mendapatkan arahan lanjutan serta memastikan desain yang dihasilkan sesuai standar dan permintaan. Penyesuaian juga penulis lakukan apabila terdapat kebutuhan untuk keselarasan desain dengan aset visual lainnya dalam satu rangkaian acara. Setelah desain

selesai, hasil pekerjaan dikirimkan kepada pembimbing atau user yang memberikan permintaan untuk proses evaluasi.

#### **4. Tahap Revisi**

Pada tahap ini, penulis menerima masukan dari pembimbing atau *user* terkait hasil desain yang telah dibuat. *Feedback* disampaikan baik secara langsung maupun melalui media komunikasi seperti *WhatsApp* dan mencakup penyesuaian warna, ukuran elemen, tata letak teks, atau penambahan elemen visual tambahan. Revisi dilakukan agar desain yang dibuat sesuai dengan ekspektasi dan sesuai dengan kebutuhan teknis dari media cetak atau digital yang akan digunakan.

Penulis melakukan revisi berdasarkan catatan yang diberikan oleh pembimbing dan revisi dapat berlangsung dalam beberapa sesi jika diperlukan. Dalam setiap sesi, penulis melakukan asistensi kepada pembimbing untuk memastikan setiap pembaruan yang dilakukan sudah sesuai dengan semua masukan. Revisi juga mencakup pengujian desain dalam berbagai *mockup* guna memastikan proporsi dan keterbacaan saat diaplikasikan di media sesungguhnya. Setelah semua pihak menyetujui, penulis melanjutkan ke tahap finalisasi.

#### **5. Tahap Finalisasi**

Tahap finalisasi merupakan tahap terakhir dari rangkaian proses desain *collateral*. Dalam tahap ini, penulis mengeksport file hasil desain dalam dua jenis format utama, yaitu file mentah seperti *.ai* dan *.psd* serta file final seperti *.jpeg* atau *.png* dengan resolusi tinggi. Pemisahan jenis file ini bertujuan agar perusahaan memiliki fleksibilitas dalam menggunakan aset visual baik untuk keperluan cetak, dokumentasi digital, maupun pengarsipan untuk keperluan mendatang.



Gambar 3. 19 Desain Final Collateral dan Asset  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Setelah file diekspor, seluruh aset desain dikirimkan kepada pembimbing atau user melalui media yang telah disepakati, seperti *Google Drive*, *WhatsApp*, atau email resmi untuk dokumentasi internal. Penulis juga melakukan menyimpan file untuk memudahkan pencarian di kemudian hari serta melakukan pengarsipan data untuk keperluan perusahaan.

### 3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama pelaksanaan magang sebagai *creative designer intern* di PT Pertamina Drilling Services Indonesia, penulis tentunya mengalami beberapa kendala terkait beberapa hal.

#### 3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Berdasarkan pengalaman penulis selama menjalankan proses magang di PT Pertamina Drilling Services Indonesia, kendala utama yang dialami adalah terkait dengan *timeline* pengerjaan. Beberapa penugasan yang diberikan kepada penulis tidak memiliki *timeline* yang pasti seperti tenggat waktu atau durasi pengerjaan setiap proyek yang diberikan. Penugasan yang diberikan sering kali tumpang tindih antar satu proyek dengan proyek lainnya yang memiliki urgensi waktu yang sama sehingga penulis sedikit kewalahan dalam mengerjakan proyek tersebut. Meskipun demikian proyek tetap dapat penulis selesaikan dengan bantuan dan saran dari pembimbing.

### 3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Berdasarkan kendala yang dialami, hal pertama yang penulis lakukan adalah dengan konsultasi dengan mentor atau pihak lain yang berhubungan dalam memberikan penugasan baik secara langsung atau via pesan singkat. Pembimbing memberikan sejumlah pertanyaan terkait hal tersebut yang kemudian penulis jawab agar menemukan solusi terkait penugasan yang diberikan. Setelah melalui sesi konsultasi, pembimbing memberikan solusi berupa pembuatan timeline terkait perancangan desain untuk kedepannya menggunakan tabel sehingga dapat terjabarkan proyek apa saja yang akan dibuat oleh divisi *community relation* kedepannya. Meskipun belum berjalan secara optimal, namun solusi ini sudah terlaksana dan membantu penulis serta divisi *community relation* dalam mengerjakan proyek.

