

BAB III

PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Penulis bergabung sebagai peserta magang di BNI selama kurang lebih empat bulan di bagian divisi *marketing communications* yang bertugas dalam membantu desain dan konten untuk keperluan promosi, hal ini juga membantu penulis memahami penerapan desain komunikasi visual dalam lingkungan pekerjaan profesional.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Penulis bergabung sebagai *internship mcm* yang bekerja dibawah pimpinan unit *corporate branding & creative* atau disingkat sebagai COC di bagian departemen *brand, management, insight & budget* dalam divisi *marketing communications*. Selama proses perjalanan magang, penulis memperoleh tugas yang diberikan oleh tim unit *corporate branding & creative* (COC) berupa pembuatan desain *key visual*, fotografi dan mengedit foto merchandise.

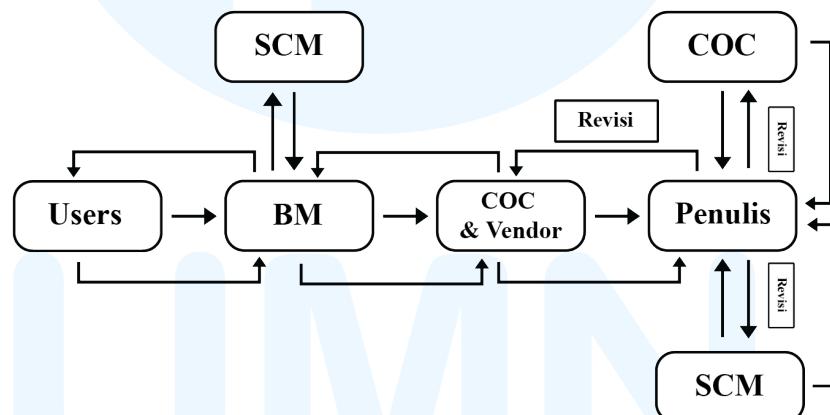


Gambar 3.1 Struktur Organisasi Divisi MCM

Selain itu, penulis juga memperoleh tugas yang diberikan oleh tim unit *social media*, yaitu tugas dalam membantu merekam dan mengedit video dengan para *talent* untuk konten promosi yang akan dipublikasikan dan ditayangkan dalam berbagai platform perusahaan.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Selama magang, penulis melakukan koordinasi dengan tim unit *Corporate Branding & Creative* dan *Social Media*. Dalam membuat key visual, penulis terlebih dahulu menerima email berupa penugasan yang disampaikan dari pihak vendor melalui COC yang mendapatkan terusan email dari unit BM mengenai permintaan support aktivitas komunikasi pemasaran berupa *key visual* beserta syarat yang ditentukan oleh pihak *users*. Setelah pembuatan *key visual*, pihak vendor dan juga akan dikirimkan pada COC akan melakukan pengecekan dan meminta penulis untuk merevisi desain kembali bila terjadi kesalahan dalam desain yang kemudian juga perlu diperiksa kembali oleh unit BM dan *users* sebelum key visual ditayangkan oleh unit SCM.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

Kemudian, penulis juga melakukan koordinasi secara langsung dengan tim unit COC dalam melakukan fotografi dan pengeditan foto pada produk-produk merchandise. Setelah penyelesaian pengeditan, hasil foto akan diperiksa secara langsung oleh tim kembali dan penulis akan diminta untuk merevisi kembali bila diperlukan sebagai penyesuaian dalam menampilkan foto produk dalam situs resmi website merchandise. Serta penulis melakukan koordinasi secara langsung dengan tim unit SCM berupa

pengecekan dan juga revisi yang diperlukan terkait pengambilan dan pengeditan konten video yang dibuat penulis sebelum ditayangkan dalam platform media sosial perusahaan.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Dalam menjalankan pelaksanaan magang selama empat bulan, penulis terlibat dalam pekerjaan secara nyata dan profesional yang berkaitan dengan desain komunikasi visual. Oleh karena itu, berikut ini merupakan pekerjaan-pekerjaan yang dilakukan oleh penulis selama magang di BNI.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	4-8 Agustus 2025	MDA resto 2025, Blibli, Passion Jewelry, Sarinah, Kartu Kredit BNI, Groceries, Boga, TIP TOP, Haagen Dazs	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu pembuatan desain media untuk promo MDA Resto 2025, Pengguna Baru Blibli, Passion Jewelry, Kartu Kredit BNI, Groceries, Boga, TIP TOP - Membuat alternatif desain brief promo Kartu Kredit BNI Sarinah - Membuat alternatif desain brief promo kemerdekaan Haagen Dazs
2	11-15 Agustus 2025	Groceries Visa, Citilink, JCB, Bisnis promo, BNI Experience, Subway, Informa	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu pembuatan desain media untuk promo groceries visa, Citilink, JCB, bisnis promo, BNI Experience - Membuat alternatif desain brief promo Informa - Membuat alternatif desain brief promo HUT RI Subway
3	19-22 Agustus 2025	Resto Rarampa	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain tentcard A4 dan WA blast program Resto Rarampa
4	26-29 Agustus 2025	wondr by BNI, Multicurrency	<ul style="list-style-type: none"> -Membuat resize desain promosi multicurrency dan payung akuisisi wondr - Melakukan pengambilan dan pengeditan foto souvenir tumblr rose, jamur, dan insulated

5	1-12 September 2025	Ikkudo Ichi, Lotte Mart, Hati-hati penipuan, decoration ornament, JRF 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain tentcard A5 dan sosial media Post merchant Ikkudo Ichi - Membuat desain instagram square dan Instagram feed hati-hati penipuan - Melakukan pengambilan dan pengeditan foto souvenir decoration ornament - Merekam dan mengedit konten video Jakarta Running Festival 2025
6	15-19 September 2025	Phone holder, decoration VIP, Japan Cashback	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pengambilan dan pengeditan foto souvenir phone holder dan decoration VIP - Membuat desain square & IG Story Japan Cashback Program
7	22-30 September 2025	Tumblr Bubbly, Tas, JRF 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pengambilan dan pengeditan foto souvenir tumblr bubbly - Melakukan pengambilan dan pengeditan foto souvenir tas sporty, travel, dan bag charm - Merekam dan mengedit konten video kedua Jakarta Running Festival 2025
8	1-10 Oktober 2025	Kalender BNI tahun 2025, pulpen metal, Corporate Ornament, Ilustrasi, JRF 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat draft filosofi frame duduk jam batik Papua dan Bougenville Tarawangsa - Melakukan pengambilan dan pengeditan foto souvenir pulpen metal -Melakukan pengambilan foto dan video kalender BNI tahun 2025 - Merancang ilustrasi produk tumblr, paper bag, dan tas spunbond - Merekam dan mengedit konten video ketiga Jakarta Running Festival 2025

9	13-24 Oktober 2025	Ilustrasi, Spark of Joy emas, rejeki wondr BNI, JRF 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang ilustrasi produk tumblr - Melakukan pengambilan dan pengeditan foto souvenir Spark of Joy versi emas - Merekam dan mengedit konten video rejeki wondr BNI - Merekam dan mengedit konten video keempat Jakarta Running Festival 2025
10	27-31 Oktober 2025	Ilustrasi	<ul style="list-style-type: none"> - Finalisasi, revisi, dan membuat mock up untuk ilustrasi produk tumblr
11	3-10 November 2025	Toples, IMBEX Expo, Monstera kayu, rejeki wondr BNI	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pengambilan dan pengeditan foto souvenir toples - Merekam dan mengedit konten video IMBEX Expo - Melakukan pengambilan dan pengeditan foto souvenir Monstera kayu - Merekam dan mengedit konten video lanjutan rejeki wondr BNI
12	11-14 November 2025	Tree of Life, Kipas tradisional emas, Globe, White Coral, Golden Cube	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pengambilan dan pengeditan foto souvenir Tree of Life - Melakukan pengambilan dan pengeditan foto souvenir White Coral dan Golden Cube - Melakukan pengambilan dan pengeditan foto souvenir Kipas tradisional versi emas dan Globe
13	17-28 November 2025	Spark of Joy Silver, Tas Pouch Bag, Qriss Cross Border, Nataru	<ul style="list-style-type: none"> -Melakukan pengeditan foto untuk Spark of Joy Silver - Melakukan pengambilan dan pengeditan foto untuk tas pouch bag - Membuat resize desain Qriss Cross Border - Melakukan pengambilan dan pengeditan konten video Nataru

Melalui pekerjaan yang dijalankan selama kegiatan magang, penulis mempelajari alur kerja dan koordinasi lintas unit yang terkait dengan pekerjaan penulis sebagai *internship*. Selain itu, penulis juga mempelajari dalam memahami pembuatan desain yang sesuai dengan kebutuhan users sekaligus mempertahankan integritas merek perusahaan.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Penulis melakukan tiga jenis tugas utama yang diberikan oleh tim unit *Branding Corporate & Creative* dan *Social Media* saat melaksanakan kegiatan magang, yaitu tugas dalam pembuatan desain key visual, merekam dan pengeditan konten video, serta fotografi dan pengeditan foto produk merchandise. Selain itu, penulis juga membuat ilustrasi baru untuk merchandise bertema korporat yang sesuai dengan integritas citra merek BNI sebagai perusahaan perbankan.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

Membuat ilustrasi untuk diaplikasikan pada produk tumbler atau botol minuman merupakan tugas utama penulis yang diberikan oleh pembimbing unit COC. Produk tumbler merupakan salah satu merchandise yang digunakan untuk media promosi secara internal sekaligus sebagai pendukung dalam berbagai acara kegiatan untuk memperkuat identitas perusahaan. Dalam melaksanakan tugas utama, penulis melakukan berbagai tahapan pada proses pembuatan ilustrasi tumbler sebagai berikut.

1. Briefing

Penulis diberi arahan oleh pembimbing mengenai tema dan konsep yang perlu diterapkan, yaitu dengan gaya visual berupa ikon dengan menggunakan tema yang berkaitan dengan keuangan atau korporat, sesuai dengan citra BNI sebagai perusahaan perbankan. Penggunaan warna pada ilustrasi bagian *background* juga mengikuti guideline yang telah ditentukan oleh perusahaan.

Kemudian, penulis juga diberikan dokumen berupa data mengenai keterangan dan foto produk tumbler untuk diimplementasikan dengan ilustrasi yang dirancang penulis, sehingga penulis dapat menentukan penempatan ilustrasi secara proposisional saat dicetak pada produk tumbler.

Namun, ukuran ilustrasi penulis bersifat fleksibel dan tidak ditetapkan sejak awal sesuai dengan ketentuan ukuran produk yang akan dicetak dikarenakan adanya perencanaan untuk mengimplementasikan ilustrasi pada berbagai jenis dan ukuran tumbler di masa mendatang, sehingga desain tersebut dapat disesuaikan ukurannya secara adaptif tanpa mengurangi kualitas untuk dicetak dengan produk tumbler.

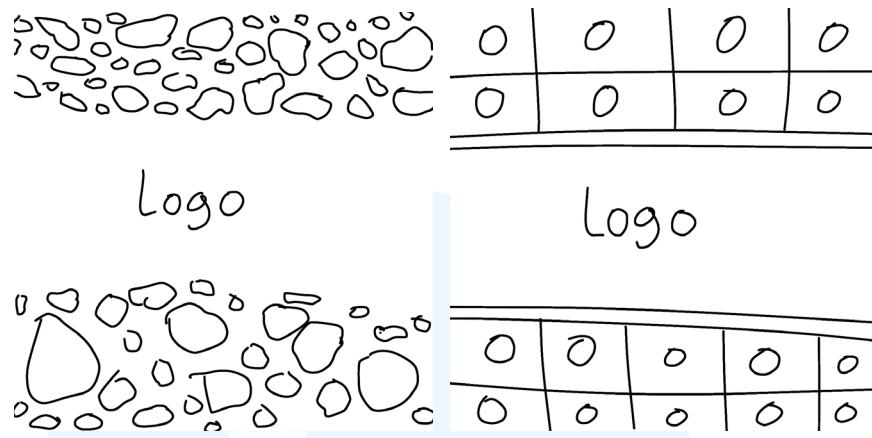
2. Perancangan Konsep

Pertama-tama penulis mencari dan mengumpulkan beberapa referensi yang berkaitan dengan tema korporat sebagai konsep ilustrasi yang akan digunakan pada tumbler. Referensi ini dilakukan untuk memberikan gambaran pada penulis dalam memahami secara mendalam mengenai karakteristik desain dan elemen visual yang sesuai dengan citra perusahaan perbankan. Oleh karena itu, referensi yang dipilih penulis mencakup desain yang simpel, terstruktur, dan minimalis.



Gambar 3.3 Referensi Konsep Ilustrasi Tumbler

Melalui beberapa referensi yang telah ditelusuri, penulis membuat dua alternatif sketsa berupa konsep yang akan diterapkan pada perancangan ilustrasi tumbler. Selama proses pembuatan sketsa, penulis perlu menjaga dan mempertahankan konsistensi desain yang sesuai dengan identitas perusahaan.



Gambar 3.4 Sketsa Konsep Ilustrasi Tumbler

Kemudian, penulis merancang ikon dalam bentuk sketsa yang memberikan visual pada simbol dan gambaran perusahaan korporat dan perusahaan perbankan sesuai dengan permintaan pembimbing. Oleh karena itu, penulis membuat desain visual ikon berdasarkan benda-benda yang digunakan dalam kantor sebagai acuan dalam pembentukan dasar dan representasi dari aktivitas dalam perusahaan korporat yang mudah untuk dikenali dan mencerminkan ciri khas dari karakteristik perusahaan.



Gambar 3.5 Sketsa Ikon Tema Korporat

Kemudian, selanjutnya adalah pembuatan sketsa ikon mengenai keuangan. Penulis mulai merancang beberapa

ikon yang akan digunakan sebagai ilustrasi melalui pengamatan terhadap benda-benda yang penulis miliki dan penelusuran yang berkaitan dengan aktivitas perbankan dan finansial, sehingga penulis mampu untuk mengembangkan ikon sesuai dengan arah desain yang sesuai dengan BNI sebagai perusahaan perbankan.



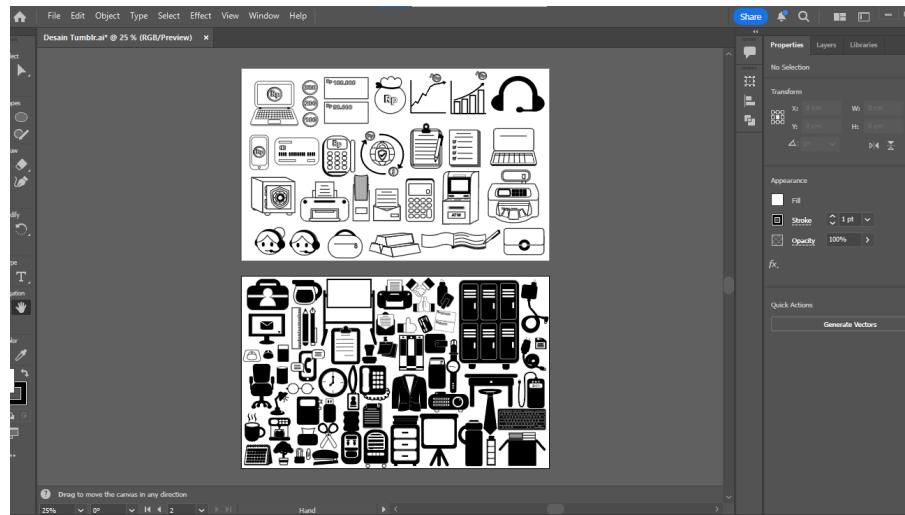
Gambar 3.6 Sketsa Ikon Tema Keuangan

Setelah sketsa selesai dirancang secara keseluruhan, langkah berikutnya adalah memindahkan sketsa dalam bentuk visual secara digital untuk menyempurnakan secara visual dan menghasilkan kualitas resolusi gambar yang tinggi, sehingga implementasinya saat dicetak pada tumbler menghasilkan kualitas cetak tetap jelas dan tajam.

3. Proses Desain

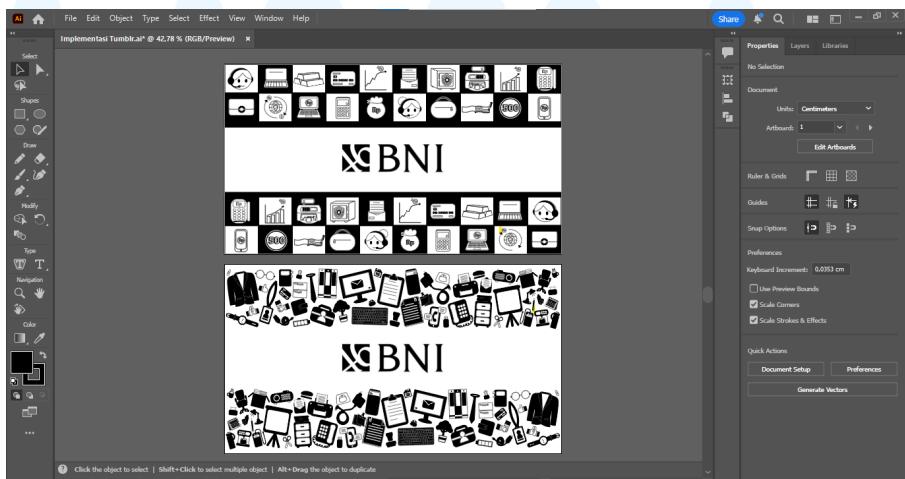
Penulis membuat ikon-ikon terlebih dahulu dengan Adobe Illustrator untuk menghasilkan kualitas secara optimal pada ilustrasi dengan penggunaan basis vektor dan juga sesuai dengan tema korporat dan keuangan. Pada tema korporat, objek yang divisualisasikan dalam bentuk ikon meliputi atribut pakaian formal, fasilitas dalam kantor, serta berbagai barang yang digunakan pada aktivitas sehari-hari saat bekerja di dalam kantor. Sementara itu, ikon dengan tema keuangan dirancang

secara visual dengan meliputi objek yang berkaitan dengan aktivitas transaksi keuangan nasabah dan sistem pelayanan perbankan.



Gambar 3.7 Pembuatan Ikon

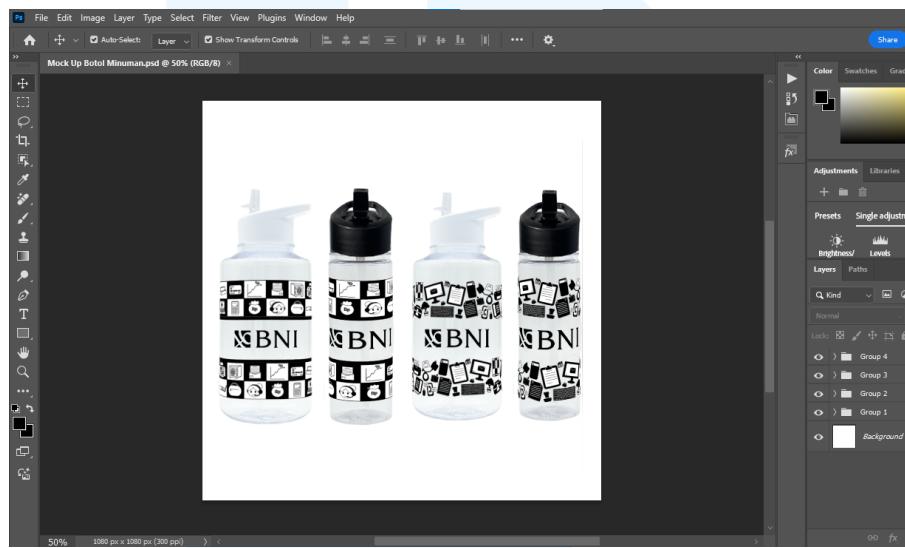
Setelah itu, ikon-ikon yang telah dikerjakan oleh penulis disusun sesuai dengan sketsa desain konsep ilustrasi yang telah dibuat sebelumnya. Setiap ikon ditata dan disusun secara terstruktur agar terciptanya keselarasan dan harmonisasi dalam keseluruhan komposisi visual.



Gambar 3.8 Hasil Ilustrasi Tumbler

Hasil dari perancangan ilustrasi tersebut kemudian diimplementasikan dalam bentuk *mockup* dengan penggunaan template produk tumbler yang diberikan pembimbing. Tujuan

pembuatan *mockup* tumbler dapat membantu memberikan gambaran secara realistik mengenai tampilan produk setelah ilustrasi diaplikasikan, sehingga mempermudah dan membantu dalam menentukan tata letak yang proposisional dan penyesuaian warna sebelum produk akan diproduksi.

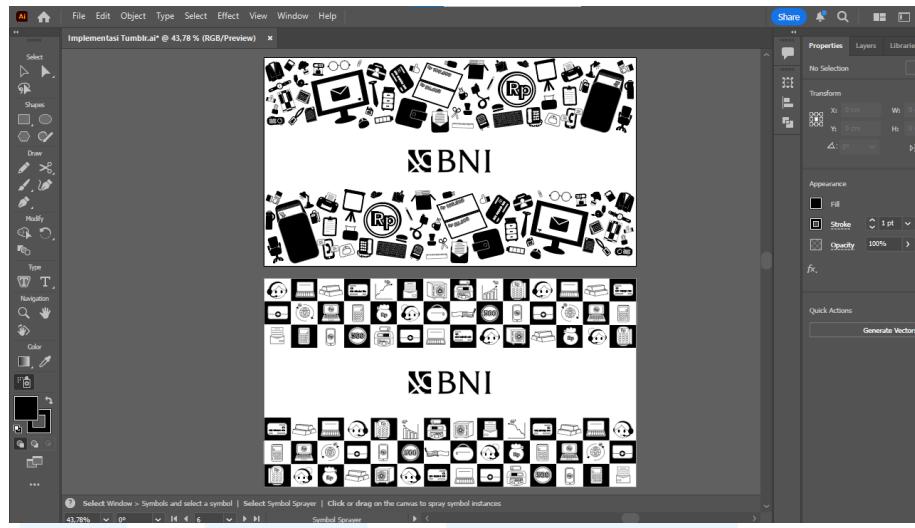


Gambar 3.9 *Mockup* Ilustrasi Tumbler

Penulis membuat *mockup* ilustrasi pada tumbler dengan menggunakan Adobe Photoshop sebagai perangkat desain karena mendukung skill dalam mengolah visual secara komprehensif, termasuk melakukan editing terhadap foto.

4. Asistensi dan Revisi

Hasil perancangan ilustrasi dan *mockup* tumbler yang telah penulis kerjakan kemudian diasistensikan secara langsung dengan pembimbing untuk melakukan evaluasi yang diperlukan sebagai pemastian kesesuaian dengan standar dan permintaan yang telah ditentukan. Pembimbing meminta pada penulis untuk melakukan revisi terhadap beberapa dari elemen desain yang perlu diperbaiki. Revisi pertama yang perlu penulis perbaiki adalah memperkecil ukuran pada logo perusahaan karena ukuran logo sebelumnya dinilai kurang tepat.

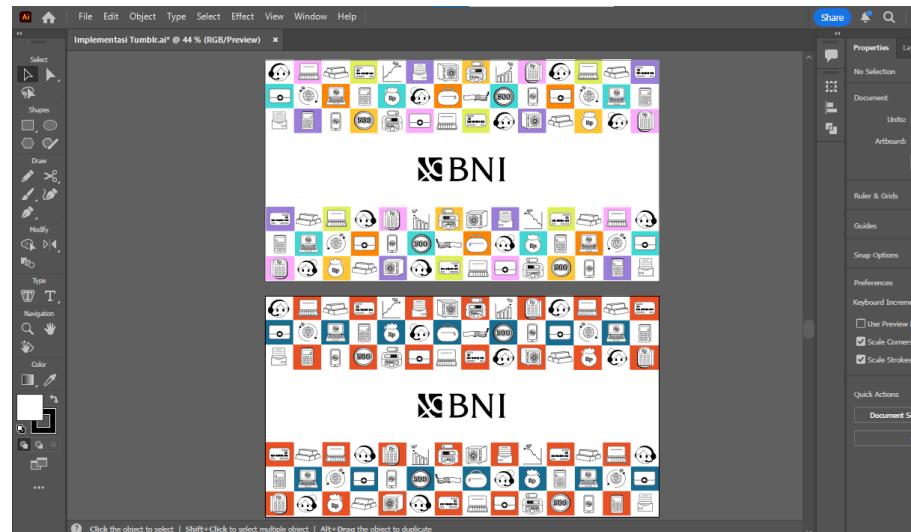


Gambar 3.10 Hasil Revisi Ilustrasi Tumbler

Pada ilustrasi bertema korporat, penulis merevisi dengan memperbesar ukuran pada ikon yang mempresentasikan bidang keuangan dan memperkecil ukuran ikon lainnya, namun gaya ilustrasi tetap sama seperti perencanaan awal. Serta pada bagian ilustrasi bertema perbankan, penulis merevisi dengan menambahkan satu baris pada susunan elemen visual, sehingga menjadi tiga barisan agar komposisi visual lebih terisi dan seimbang. Setelah melakukan revisi, penulis mengonsultasikan kembali hasil revisi pada pembimbing dan desain ilustrasi pun akhirnya mendapatkan persetujuan.

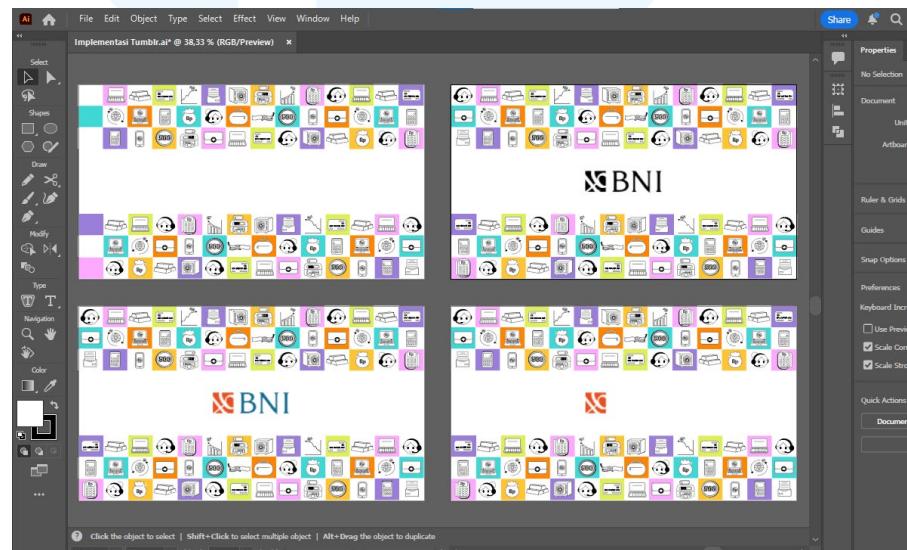
5. Hasil Finalisasi Desain

Kemudian, pembimbing juga memberi masukkan terkait penambahan warna pada *background* visual ilustrasi. Oleh karena itu, penulis membuat dua alternatif warna dengan memanfaatkan palet warna logo BNI dan aplikasi wondr by BNI yang sesuai dengan arahan dari pembimbing. Kemudian, setelah dilakukannya pertimbangan, akhirnya pembimbing memilih warna palet wondr by BNI sebagai warna tambahan pada ilustrasi tumbler.



Gambar 3.11 Alternatif Warna pada Ilustrasi

Selain itu, pembimbing juga memberikan arahan pada penulis untuk menambahkan warna-warna logo untuk dipilih yang paling sesuai untuk dicetak dengan produk tumbler.



Gambar 3.12 Variasi Warna Logo pada Ilustrasi

Lalu penulis mengaplikasikan seluruh ilustrasi dengan berbagai variasi warna logo perusahaan untuk ditinjau dan ditentukan oleh pembimbing mengenai pilihan utama yang sesuai untuk dicetak pada produk tumbler. Namun, warna logo lainnya dapat digunakan apabila dibutuhkan di kemudian hari, saat perlu mencetak tumbler kembali.



Gambar 3.13 Hasil Akhir Tumbler

Penulis melakukan tahapan terakhir, yaitu dengan mengumpulkan semua file desain untuk dikirimkan kepada pembimbing sebagai asset ilustrasi yang akan diproses untuk melakukan pencetakan pada produk tumbler di kemudian hari. Melalui perancangan ilustrasi ikon untuk desain tumbler, penulis pada awalnya mengalami kesulitan dikarenakan desain yang dibuat harus sesuai dengan pedoman dan identitas brand perusahaan. Selain itu, penulis juga mengalami kendala dalam pembuatan ikon yang mampu dalam mempresentasikan tema perbankan dan korporat. Akan tetapi melalui perancangan ilustrasi tumbler tersebut, penulis mempelajari bahwa selain menciptakan visual yang menarik, penulis juga perlu memahami tentang identitas perusahaan. Sehingga desain yang diciptakan tidak hanya terfokus pada visualisasi yang menarik, namun juga dapat mempresentasikan ciri khas perusahaan.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Selama menjalankan kewajiban sebagai peserta *internship*, penulis juga melakukan pekerjaan berupa tugas-tugas tambahan setiap hari kerja. Tugas-tugas yang dikerjakan oleh penulis melibatkan pembuatan key visual, fotografi, dan juga videografi. Beberapa tugas tambahan yang dikerjakan penulis tersebut adalah sebagai berikut:

3.3.2.1 Proyek Materi Desain Resto Rarampa

Penulis mendapatkan tugas melalui email dari vendor untuk membuat materi desain untuk mekanisme program di Resto Rarampa dalam bentuk tentcard A4 dan WA blast. Penulis juga diberikan asset berupa *key visual* dan logo Resto Rarampa yang disimpan di dalam folder *Google Drive*, serta berupa keterangan dan informasi secara detail mengenai mekanisme program Resto Rarampa, sehingga hal tersebut digunakan oleh penulis untuk memulai dalam melakukan penyusunan untuk kebutuhan materi desain tentcard A4 dan WA Blast.



Gambar 3.14 Contoh Referensi *Template* Desain *Key Visual* Pertama

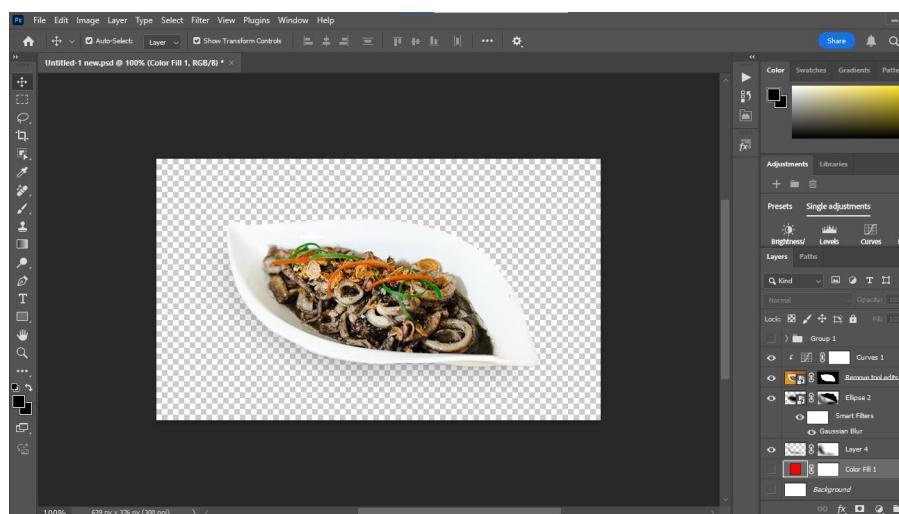
Kemudian, sebelum melakukan proses perancangan *key visual*, penulis diberikan penjelasan oleh vendor terlebih dahulu mengenai *template* desain dari atas hingga bawah, yaitu terdiri dari bagian atas berupa logo perusahaan dan Danantara sebagai identitas utama, dengan penggunaan logo HUT RI pada *key visual* dalam rangka merayakan Hari Ulang Tahun Republik Indonesia, serta pada bagian bawah terdiri dari logo wondr dan 79 BNI, *call of action*, informasi tambahan, serta tulisan keterangan pengawasan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK). Selanjutnya, pada bagian tengah disusun mulai dari logo partner, periode tanggal, *highlight text* berisi *offering*, serta *sub headline* tentang ketentuan promo yang berlaku. Pada ketentuan *key visual* sendiri, penulis

disarankan oleh pihak vendor untuk mengikuti gaya desain yang sesuai dengan referensi *template* desain dengan penggunaan aset *key visual* yang telah diberikan.



Gambar 3.15 Aset Resto Rarampa

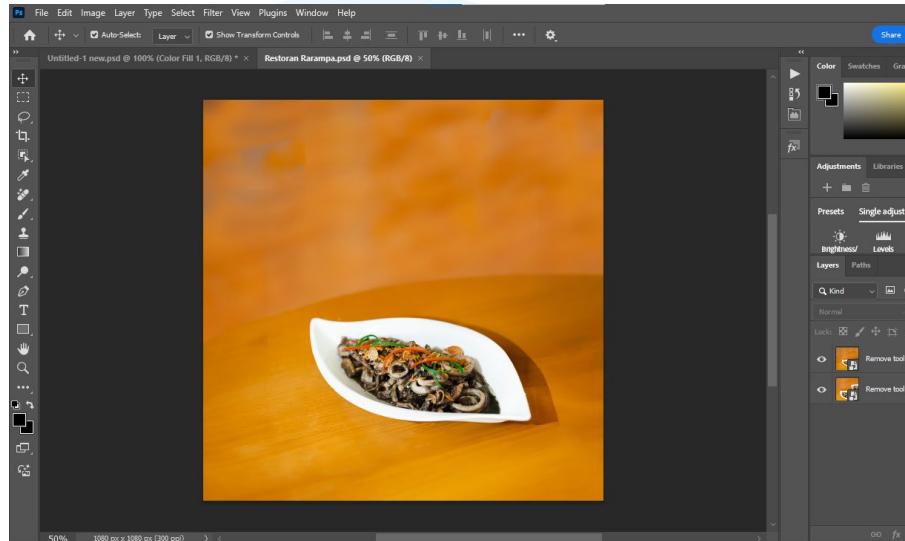
Pada *key visual* tersebut terdapat tampilan gambar makanan sebagai salah satu menu makanan dengan tanaman hias sebagai pendukung estetika. Namun, untuk menonjolkan ciri khas brand Resto Rarampa, penulis menghilangkan *background* dan objek tanaman hias terlebih dahulu untuk memfokuskan tampilan objek makanan.



Gambar 3.16 Proses *Editing* Objek Makanan

Kemudian, penulis melakukan *editing* terhadap objek makanan dengan membersihkan sisa-sisa *background* yang tidak diinginkan untuk menghasilkan tampilan objek yang rapi.

Selanjutnya, penulis mengatur tingkat kecerahan dan penambahan bayangan (*shadow*) pada objek untuk menonjolkan objek makanan sebagai bentuk representatif visual brand Resto Rarampa.



Gambar 3.17 Hasil Key Visual Resto Rarampa

Kemudian, pada bagian *background* juga diolah ulang oleh penulis dengan melakukan *generate image* supaya objek tanaman hias tidak diikutsertakan. Setelah *background* telah selesai diedit, objek makanan kemudian dimasukkan sebagai fokus utama dan digabungkan dengan latar hingga menghasilkan *key visual*.



Gambar 3.18 Desain Awal Key Visual Resto Rarampa

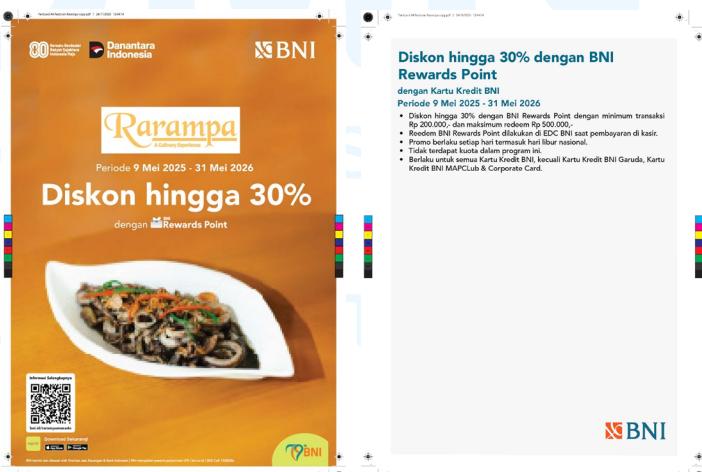
Setelah membuat *key visual* yang baru, penulis mulai menyusun materi desain dengan menggunakan template desain perusahaan yang telah diberikan dan dijelaskan sebelumnya,

sehingga penulis hanya menyesuaikan dan memasukkan informasi yang sesuai dengan data yang telah diberikan sebelumnya.



Gambar 3.19 Hasil Desain WA Blast Resto Rarampa

Kemudian, setelah dilakukan pengecekan oleh pihak vendor, penulis mendapatkan sedikit revisi pada logo partner dan *sub headline* yang perlu diperbaiki. Logo partner yang latarnya telah dibuat transparan oleh penulis kemudian diarahkan kembali oleh vendor untuk menetapkan penggunaan logo partner dengan latar belakang, yang sesuai dengan *key visual* awal yang diberikan oleh *users*. Lalu, pada teks *sub headline* diganti dengan logo *BNI Rewards Point* untuk memperjelas program dan identitas perusahaan. Setelah melakukan beberapa perbaikan pada *key visual*, pihak vendor melakukan pengecekan kembali dan telah menyetujui hasil dari desain WA blast Resto Rarampa.



Gambar 3.20 Hasil Desain Tentcard A4 Resto Rarampa

Penulis juga menggunakan template desain yang sudah ditentukan oleh pihak vendor pada pembuatan tentcard A4, sehingga penulis juga hanya mengikuti penyesuaian teks dan visual sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan. Selain itu, penulis juga menampilkan *key visual* pada website resmi perusahaan disertai informasi mengenai program Resto Rarampa. Kemudian, hasil desain tentcard A4 yang telah selesai dirancang akan dicetak, sehingga penulis menambahkan cutting marks untuk percetakan. Setelah materi desain WA blast dan tentcard A4 telah selesai dibuat dan telah mendapatkan persetujuan, penulis kemudian mengirimkan file berupa hasil desain tersebut kepada vendor untuk segera dipublikasikan.

Selama melakukan proses pembuatan materi desain WA blast dan tentcard A4 untuk program Resto Rarampa, penulis cukup mengalami kendala terhadap pembuatan *key visual* sebagai materi visual, terutama karena keterbatasan penulis dalam penggunaan Adobe Illustrator dan Photoshop yang membuat progres penulis lebih lambat. Hal ini membantu penulis untuk meningkatkan pemahaman dalam penggunaan perangkat desain yang sesuai dengan standar perusahaan, sehingga penulis dapat membiasakan diri dalam proses pembuatan *key visual* dengan cepat.

3.3.2.2 Proyek Materi Desain Japan Cashback

Pembuatan materi desain Japan Cashback merupakan tugas tambahan selanjutnya yang penulis terima dari vendor, dengan ukuran format square untuk tampilan di sosial media dan ukuran 19:6 untuk tampilan di *instagram story*. Selama proses penggeraan desain, penulis juga wajib mengikuti *template* desain yang telah ditentukan oleh perusahaan, sehingga penulis hanya

perlu menyesuaikan struktur desain sesuai dengan instruksi yang telah dijelaskan sebelumnya.



Gambar 3.21 Contoh Referensi *Template* Desain *Key Visual* Kedua

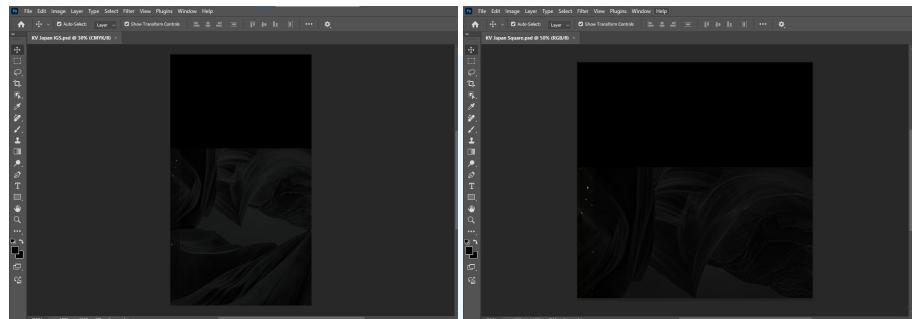
Penulis juga menyesuaikan dalam pembuatan *key visual* dengan menggunakan beberapa referensi desain perusahaan sebelumnya yang diberikan oleh pihak vendor. Namun, *template* desain *key visual* perusahaan pada bagian logo HUT RI ditiadakan karena periode HUT RI sudah selesai dan beberapa perubahan pada ketentuan lainnya dalam *template* desain.



Gambar 3.22 Aset Japan Cashback

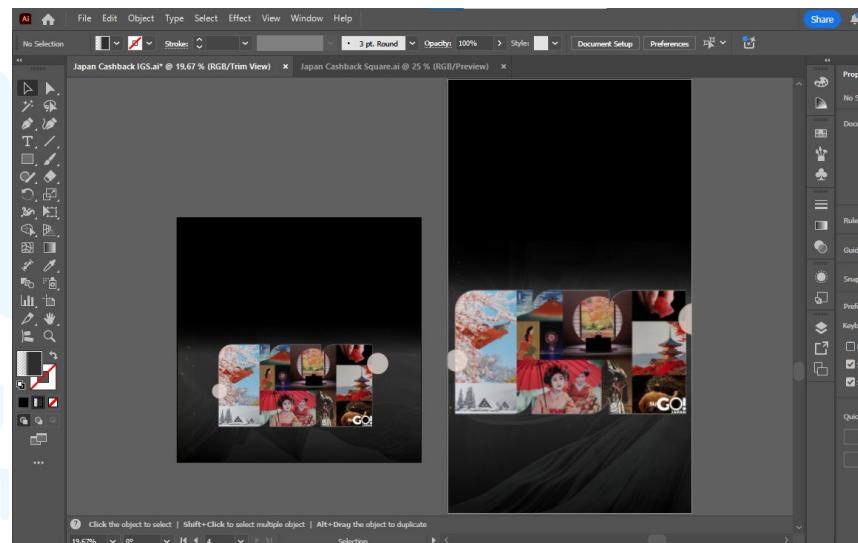
Penulis memanfaatkan aset yang diberikan tersebut dengan mengambil beberapa elemen visual yang diperlukan untuk

dikembangkan oleh penulis menjadi *key visual* baru sebagai visual utama dalam materi program Japan Cashback.



Gambar 3.23 Latar Belakang *Key Visual* Japan Cashback

Proses pembuatan *key visual* yang baru diawali dengan merancang bagian latar belakang terlebih dahulu. Berdasarkan arahan dan saran dari pihak vendor terkait *key visual* untuk materi Japan Cashback, penulis menggunakan warna hitam pada bagian latar belakang seperti warna dari aset yang diberikan. Kemudian, penulis menambahkan elemen tambahan sebagai pendukung elemen utama untuk memberikan tampilan yang memperkuat identitas program secara visual.



Gambar 3.24 Hasil *Key Visual* Japan Cashback

Setelah bagian latar belakang telah selesai dirancang, kemudian penulis membuat *gradient* pada *background* untuk membantu memberikan transisi visual antara elemen pendukung

dengan latar belakng hitam secara halus, serta untuk membantu memberikan kontras pada area informasi agar teks yang tertera dapat terbaca secara jelas.



Gambar 3.25 Hasil Desain Awal Program Japan Cashback

Penulis menempatkan posisi elemen visual pada bagian posisi tengah bawah sebagai fokus utama dalam materi desain, karena penggunaan bagian atas penempatan elemen visual berisi informasi singkat mengikuti standar struktur tata letak desain perusahaan. Lalu penulis mulai melakukan penyusunan pada teks informasi dan beberapa logo pada posisi yang sudah ditetapkan hingga materi desain selesai dibuat.



Gambar 3.26 Hasil Desain Program Japan Cashback

Setelah materi desain telah dibuat, penulis langsung mengajukan pengecekan ulang dan kemudian disetujui oleh pihak

vendor. Lalu, penulis diminta kembali untuk melakukan sedikit penambahan informasi sesuai dengan permintaan dari unit *brand management* pada materi desain, sehingga penulis menambahkan periode tanggal dan mengubah teks pada bagian *sub headline*.



Gambar 3.27 Desain Japan Cashback dipublikasikan
Sumber: <https://x.com/BNI/status/19797...>

Setelah materi desain telah tersusun dengan rapi dan telah dinyatakan selesai, penulis melanjutkan proses asistensi dengan vendor untuk melakukan pengecekan, yaitu memastikan desain sesuai dengan ketentuan yang telah diberikan. Saat materi desain sudah disetujui, penulis langsung mengirimkan file desain untuk kemudian diunggah pada media sosial dan *instagram story*.

Penulis mendapatkan pembelajaran tentang pentingnya konsistensi dalam mempertahankan pembuatan desain yang selaras dengan template dan referensi desain perusahaan. Hal ini dapat membuktikan bahwa penerapan standar desain sangat berpengaruh

pada integritas brand perusahaan, meskipun pada awalnya penulis mengalami kendala dalam mengimplementasikan *key visual* yang sesuai dengan pedoman yang telah ditetapkan.

3.3.2.3 Proyek Fotografi Souvenir Toples

Toples yang difoto oleh penulis merupakan salah satu produk merchandise yang dijual secara internal oleh BNI. Oleh karena itu, penulis melakukan pemotretan pada 5 varian produk toples, yaitu warna pink, biru, ungu, abu-abu, dan putih atas permintaan pembimbing sebagai gambar display yang akan ditampilkan pada katalog produk di website perusahaan khusus souvenir. Selama melakukan pemotretan, penulis mengatur cahaya dan tempat yang sesuai untuk menghasilkan kualitas foto yang baik tanpa bayangan dan objek foto mudah untuk dipisahkan dengan background saat proses *editing*.



Gambar 3.28 Proses Foto Souvenir Toples

Penulis juga mengambil foto dari beberapa posisi pada produk toples, yaitu bagian tampak depan, samping, belakang, dan saat penutup toples dibuka untuk memberikan detail gambaran secara keseluruhan mengenai produk toples. Penulis juga melakukan pemotretan menggunakan kamera dengan pengaturan ISO Speed 200 dan F-Stop f/8 untuk mendapatkan hasil foto yang sesuai. Penulis juga memotret semua produk toples di tempat

khusus yang memfokuskan produk, terutama karena pada bagian badan toples yang berwarna transparan, sehingga penulis tidak perlu mengedit foto bagian transparan dan tetap menampilkan keaslian dari produk, namun tetap memberikan kualitas foto yang bagus sebagai katalog produk.



Gambar 3.29 Proses Pengeditan Foto

Foto-foto produk yang telah dipotret kemudian akan dilakukan *editing* dengan menggunakan Adobe Photoshop. Pada tahap awal *editing*, penulis menghapus bagian *background* karena hanya objek gambar toples yang dibutuhkan. Dengan mengatur tingkat pencahayaan dan kontras menghasilkan kualitas dan memperbaiki pencahayaan yang sesuai pada foto produk toples.



Gambar 3.30 Hasil Foto Souvenir Toples

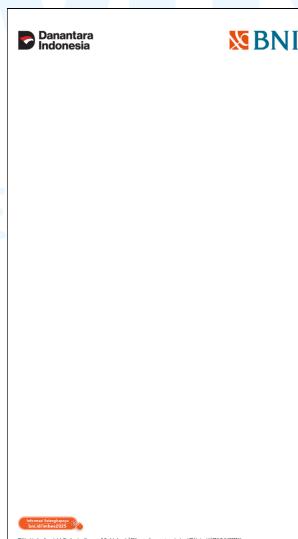
Penulis hanya menggunakan latar belakang berwarna putih polos atas permintaan pembimbing untuk menyesuaikan

tampilan display katalog lainnya dalam website merchandise perusahaan, serta bertujuan untuk memfokuskan objek toples. Setelah selesai melakukan *editing*, hasil foto produk toples akan disimpan dalam format PNG dan langsung diunggah dalam website souvenir perusahaan sebagai tampilan materi dari katalog produk tanpa permintaan revisi dari pembimbing.

Setelah menyelesaikan pembuatan gambar display toples, penulis memiliki kesulitan pada proses pengeditan foto, terutama saat menghapus *background* dengan produk toples yang memiliki warna transparan. Selain itu, penulis juga perlu mengatur pencahayaan untuk memperjelas secara detail pada produk toples dan tetap mempertahankan keaslian warna pada toples. Dengan begitu, penulis belajar bahwa desain juga membutuhkan ketelitian yang tinggi untuk menghasilkan kualitas foto produk secara profesional dan juga tetap mempertahankan keaslian pada produk.

3.3.2.4 Proyek Konten Video Rejeki wondr BNI

Selain mengerjakan desain, penulis juga terlibat dalam proses membuat konten video sebagai salah satu tugas yang perlu dikerjakan, salah satunya adalah konten video untuk Rejeki wondr BNI yang diarahkan oleh tim unit *social media*.



Gambar 3.31 Template Media Sosial Rejeki wondr BNI

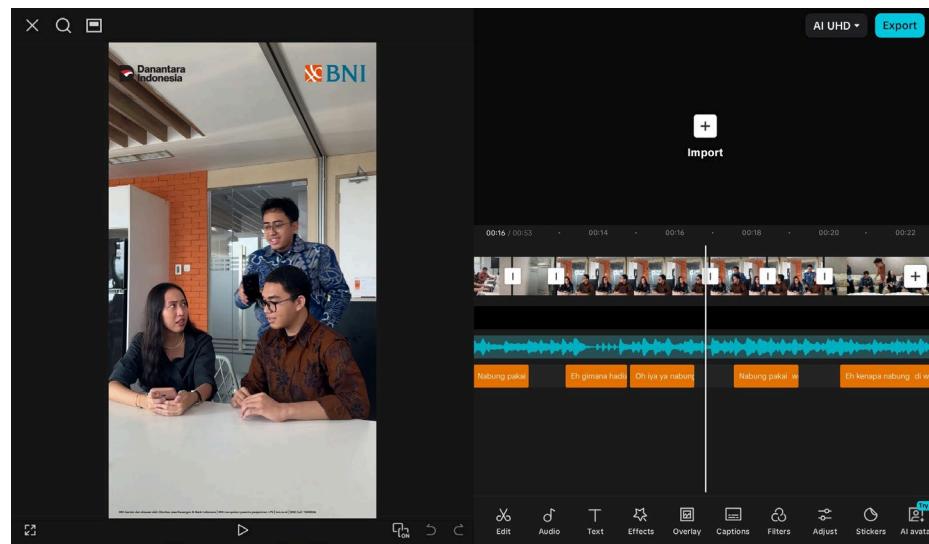
Pada pengeditan konten video penulis menggunakan template media sosial perusahaan sebagai identitas visual milik perusahaan. Kemudian, pada setiap konten video juga wajib menggunakan *subtitle* dan *backsound* yang bersifat komersial dan mendukung suasana dalam konten video yang sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan.



Gambar 3.32 Proses Rekaman *Talent*

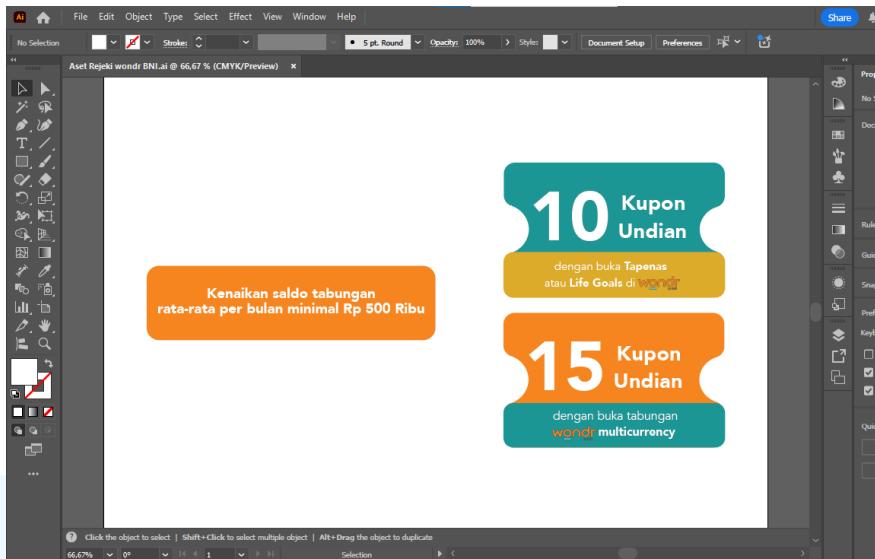
Selama menjalankan proses *shooting* video, penulis bertugas untuk merekam para *talent* di beberapa tempat yang telah ditentukan dengan adegan dan sudut pengambilan video yang

diarahkan oleh tim *social media* sebagai pemenuhan kebutuhan konten video.



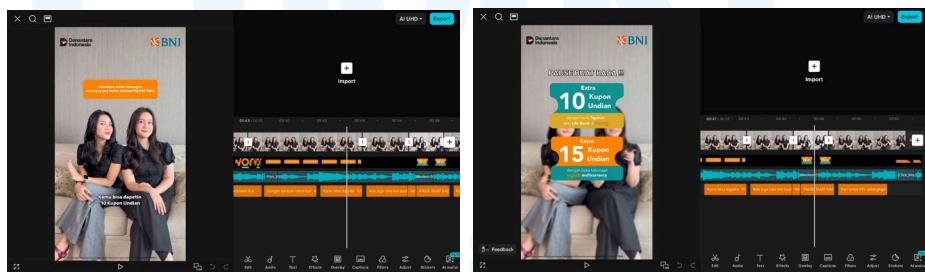
Gambar 3.33 Proses *Editing* Konten Video

Semua video yang sudah direkam kemudian akan disusun menjadi satu alur video dan akan diedit dengan menggunakan aplikasi CapCut. Pada tahapan awal, penulis merapikan transisi dari setiap video dengan menghapus beberapa bagian rekaman video yang tidak diperlukan dan mengkombinasikan semua adegan konten video. Kemudian penulis juga menambahkan teks berupa *subtitle* pada setiap para *talent* berbicara untuk membantu pembaca memahami isi dan penyampaian dalam konten video, sehingga teks juga perlu diperhatikan dari tanda baca, huruf kapital pada setiap awal kalimat, dan menyesuaikan teks dengan setiap waktu *talent* berbicara. Karena setiap video berada di tempat yang berbeda-beda, sehingga memerlukan *extract audio* pada setiap rekaman dalam video sebagai pengaturan audio untuk mendapatkan kualitas suara yang lebih jernih dan juga menjaga konsistensi keseluruhan pada semua volume rekaman video. Selain itu, penulis juga menambahkan musik yang bersifat komersial pada rekaman video agar tidak terdengar datar dan mendukung suasana.



Gambar 3.34 Pembuatan Aset Visual Konten Video

Penulis juga menambahkan beberapa aset visual yang dibutuhkan sesuai dengan arahan dari tim unit *social media* agar informasi dalam konten video tersampaikan dengan jelas untuk bagian mengenai cara mendapatkan kupon undian dan informasi mengenai kenaikan saldo tabungan. Oleh karena itu, penulis membuat dua bentuk tiket dengan keterangan mengenai cara mendapatkan 10 dan 15 kupon undian, serta membuat bentuk persegi panjang tumpul untuk menempelkan teks berupa informasi mengenai kenaikan saldo tabungan.



Gambar 3.35 Hasil Konten Video

Kemudian seluruh aset visual yang dirancang sendiri dan aset yang diberikan oleh tim unit *social media* ditempatkan dalam konten video sesuai dengan alur dan waktu dalam konten yang telah ditetapkan. Selain itu, konten video juga diberikan beberapa *effect* dan *backsound* pada bagian konten yang diperlukan

untuk memberikan kesan yang *engaging* dan perasaan yang bersifat antusias kepada para penonton.



Gambar 3.36 Aset Visual Rejeki wondr BNI

Lalu, hasil dari konten video tersebut dicek oleh tim unit *social media* dan penulis mendapatkan revisi untuk melakukan penambahan dan beberapa pergantian teks dengan melibatkan aset visual yang diberikan oleh tim unit *social media*, sehingga penulis hanya menyesuaikan konten video tersebut. Selain itu, penulis juga diminta melakukan penambahan *sound effect* pada setiap elemen visual yang muncul sebagai pendukung dalam menyampaikan informasi yang lebih menarik. Setelah melakukan revisi, penulis kemudian meminta tim unit *social media* untuk melakukan pengecekan kembali dan konten video pun disetujui.



Gambar 3.37 Konten Rejeki wondr BNI dipublikasikan
Sumber: <https://vt.tiktok.com/ZS...>

Dengan total durasi 53 detik, penulis segera melakukan asistensi dan revisi dengan tim unit *social media* hingga konten video sudah sesuai, penulis langsung mengirim file video pada tim *unit social media* dan konten video pun kemudian dipublikasikan dalam berbagai platform sosial media perusahaan.

Kendala yang dialami oleh penulis selama melakukan perekaman dan pengeditan konten video adalah penyesuaian dengan masukkan dan arahan yang diberikan oleh tim unit *social media*, terutama ketika penulis kurang memahami ekspektasi konten video yang diharapkan. Penulis juga perlu mengatur waktu penempatan aset visual, *subtitle*, serta *effect sound* agar tempo video sesuai dan tidak bertabrakan. Penulis juga memperoleh pemahaman standar dan strategi dalam konten video yang dilakukan dalam perusahaan, serta mampu untuk meningkatkan kemampuan dalam beradaptasi sehingga dapat menyesuaikan kebutuhan dan arahan secara langsung oleh tim unit.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Dalam menjalankan proses magang di PT Bank Negara Indonesia Tbk, penulis tentunya menghadapi kesulitan selama menerima tugas-tugas yang penulis terima. Meskipun begitu, penulis mempelajari bahwa kendala yang dialami selama bekerja memberikan pengalaman untuk belajar dalam menangani permasalahan dan mencari solusi untuk pelancaran pekerjaan sebagai anak *internship*.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Hal pertama yang membuat penulis merasakan kesulitan selama melaksanakan pekerjaan adalah mengharuskan untuk mengikuti pembuatan desain yang sesuai dengan *template* desain yang telah diberikan dan sudah menjadi ketentuan dari perusahaan, terutama kemampuan penulis dalam penggunaan Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator yang masih terbatas, serta belum berada dalam tingkatan kemahiran secara profesional seperti tim internal dalam perusahaan, sehingga proses penggerjaan desain penulis juga lebih lama.

Selain itu, penulis terkadang mengalami kendala saat melakukan pengeditan pada foto produk dan konten video, terutama dalam melakukan penyesuaian konsistensi terhadap standar dan kualitas pada foto produk dan konten video.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Penulis memahami kemampuan desain penulis dalam lingkungan kerja masih terbatas, terutama dalam melakukan perancangan desain penulis yang sesuai dengan *template* desain milik perusahaan. Oleh karena itu, penulis mempelajari penggunaan Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator yang dapat diterapkan pada tugas-tugas yang penulis kerjakan melalui beberapa tutorial dari internet dan aktif bertanya dengan tim unit sambil mempelajari beberapa teknik membuat desain yang digunakan dalam pekerjaan secara profesional, juga penulis juga belajar meningkatkan kemampuan dalam pengeditan video yang dapat mengundang perhatian penonton yang sesuai dengan standar perusahaan dengan berdiskusi dengan tim unit *social media* agar penulis memahami editan konten video yang sesuai dan diterapkan untuk diunggah dalam sosial media perusahaan.

