

BAB III

PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Di dalam proses pelaksanaan magang, terdapat kedudukan pekerja dan kegiatan koordinasi yang menjadi fundamental dalam menjaga efektivitas operasional organisasi. Kedudukan pekerja merupakan posisi atau peran individu dalam struktur organisasi yang ditandai dengan tanggung jawab, uraian tugas, dan kontribusi yang diberikan sesuai dengan kompetensi pekerja (Robbins and Judge, 2018). Dengan demikian, setiap pekerja diharapkan dapat menjalankan tugas secara optimal serta memberikan nilai tambah bagi pencapaian tujuan bersama organisasi.

Selama program magang, penulis menjalankan tugas sesuai peran yang diberikan serta melakukan koordinasi dengan pekerja lainnya dalam pelaksanaan aktivitas kerja. Koordinasi merupakan proses manajerial yang bertujuan menyelaraskan tindakan, alur kerja, dan mengintegrasikan fungsi antarindividu agar seluruh kegiatan kerja berjalan harmonis dan tidak saling bertentangan. Menurut Hasibuan (2016), koordinasi yang efektif dilakukan melalui pembagian tugas yang tepat, jelas, dan mekanisme komunikasi yang terstruktur, sehingga aktivitas kerja dapat berlangsung dengan efisien dan mendukung percepatan pencapaian tujuan bersama. Melalui proses koordinasi tersebut, penulis tidak hanya memahami alur kerja organisasi, tetapi juga memperoleh wawasan mengenai bagaimana setiap peran saling berhubungan dan berkontribusi terhadap keberhasilan proyek atau program yang sedang dijalankan.

Hal ini menjadikan pengalaman magang tidak sekadar sebagai proses penyelesaian tugas, melainkan juga sebagai bentuk pembelajaran praktis mengenai dinamika kerja profesional yang menekankan kerjasama, komunikasi, dan pemahaman terhadap struktur organisasi. Dengan demikian, kedudukan pekerja

dan koordinasi menjadi dua aspek yang tidak terpisahkan dalam menciptakan kinerja yang efektif, terarah, dan sesuai dengan standar organisasi.

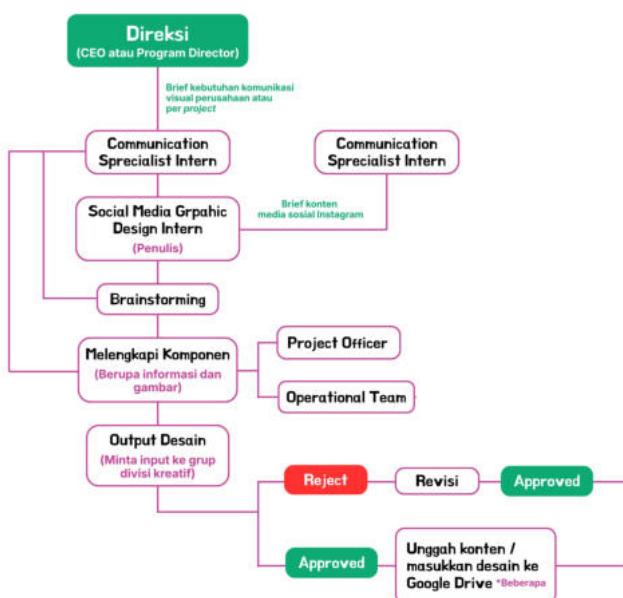
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Saat pelaksanaan program magang, penulis menempati posisi *Social Media Graphic Designer Intern*, yang merupakan bagian dari divisi kreatif perusahaan. Kedudukan ini memiliki peran strategis dalam mendukung berbagai aktivitas komunikasi visual, seperti produksi konten media sosial, materi promosi, serta kebutuhan visual lainnya yang bertujuan untuk memperkuat citra dan pesan perusahaan kepada audiens. Dalam pelaksanaannya, penulis aktif berkolaborasi dengan *Communication Specialist Intern*, terutama dalam perumusan konsep kreatif, penyusunan strategi konten, serta pengembangan materi copywriting untuk unggahan media sosial—khususnya Instagram—and kanal komunikasi digital lainnya. Kolaborasi ini menjadi bagian penting dalam memastikan bahwa setiap konten yang dipublikasikan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki pesan yang tepat, konsisten, serta mendukung tujuan komunikasi perusahaan. Proses tersebut melibatkan diskusi rutin, revisi bersama, dan sinkronisasi ide agar konten yang dihasilkan sesuai dengan standar mutu yang ditetapkan.

Secara struktural, kedudukan penulis berada di bawah koordinasi divisi kreatif dan memperoleh arahan langsung dari tiga unsur pimpinan, yaitu Chief Executive Officer (CEO), Director of Operations, serta Program Director sebagai supervisor utama. Ketiga pimpinan tersebut memberikan bimbingan, evaluasi, serta persetujuan terhadap hasil kerja yang disusun, sehingga aktivitas magang berjalan dalam koridor profesional dan sesuai dengan arah pengembangan organisasi. Pengawasan ini juga memberikan kesempatan bagi penulis untuk memahami proses pengambilan keputusan, alur kerja organisasi, serta standar kualitas yang diterapkan dalam industri kreatif.

Melalui kedudukan dan struktur pengawasan tersebut, penulis memperoleh pengalaman belajar yang komprehensif terkait manajemen konten, koordinasi lintas-divisi, serta pengembangan keterampilan desain grafis dalam konteks profesional. Hal ini menjadi landasan penting dalam memahami dinamika kerja di bidang komunikasi visual serta meningkatkan kemampuan penulis dalam menghasilkan karya yang lebih efektif, terarah, dan berorientasi pada kebutuhan organisasi.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Selama empat bulan menjalani magang di PREDIKT, penulis melakukan koordinasi rutin dengan berbagai pihak untuk menyelesaikan setiap tugas desain. Brief diterima dari dua sumber utama, yaitu direksi (CEO dan Program Director) untuk kebutuhan komunikasi visual perusahaan, seperti template laporan dan katalog produk, serta dari Communication Specialist Intern untuk kebutuhan konten media sosial. Pemberian brief dapat bersifat terjadwal maupun berdasarkan permintaan.

Setelah menerima brief, penulis melakukan proses brainstorming, baik secara mandiri maupun dengan melibatkan pihak terkait, seperti

Project Officer, Operational Team, dan Communication Specialist Intern, guna melengkapi aset dan informasi yang dibutuhkan. Penulis kemudian menyusun desain dan mengirimkannya ke grup kreatif PREDIKT untuk peninjauan. Jika desain disetujui, hasilnya dapat langsung digunakan; namun jika belum sesuai, penulis melakukan revisi hingga desain memenuhi standar yang ditetapkan. Melalui proses tersebut, penulis memperoleh pengalaman penting dalam alur kerja desain, koordinasi, serta evaluasi dalam lingkungan kerja profesional.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Ada kegiatan magang di PT PREDIKT Tangguh Indonesia, penulis memiliki tanggung jawab kerja yang disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan. Tugas tersebut mencakup beberapa bidang utama. Pertama, sebagai **desainer grafis**, penulis bertanggung jawab membuat desain konten media sosial Instagram, termasuk desain untuk Instastory, unggahan feeds, serta video reels. Selain itu, penulis juga mengerjakan layout buku untuk klien Sekolah Rakyat, pembuatan katalog produk perusahaan, pembuatan template desain laporan perusahaan, serta berbagai desain visual lainnya sesuai permintaan.

Kedua, sebagai *copywriter*, penulis menyusun creative brief, membuat content plan, menulis *copywriting* untuk berbagai kebutuhan konten, serta membuat notulensi pada beberapa rapat daring. Ketiga, penulis turut berperan sebagai fotografer dan videografer, yaitu dengan menghadiri kegiatan yang ditugaskan Program Director, melakukan pengambilan foto dan video, serta mengolah hasil dokumentasi tersebut menjadi materi konten.

Berikut merupakan tabel yang memuat rincian pekerjaan yang telah penulis kerjakan selama program magang berlangsung:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	15 – 16 Agustus 2025	<i>Copywriter</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>creative brief</i> KONEKSI 2.0 - Membuat Teknis Sosial Media Konten KONEKSI 2.0
2	18 – 23 Agustus 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Sosial media Instagram - Rapat 	<ul style="list-style-type: none"> - Rapat mingguan tim PREDIKT - Membuat 6 <i>slides feeds</i> Instagram MOSIPENA - Rapat <i>offline</i> bersama tim PREDIKT - Rapat <i>online</i> membahas GenerAksi
3	25 – 30 Agustus 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Sosial media Instagram - Rapat - <i>Copywriter</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Rapat mingguan tim PREDIKT - Membuat 3 <i>feeds</i> dan <i>cover reels</i> Instagram <i>event</i> MOSIPENA - <i>Feeds</i> Instagram 2 konten <i>edutainment</i> - Rapat <i>offline</i> bersama tim GenerAksi dan notulensi rapat
4	01 – 06 September 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Sosial media Instagram - Rapat - <i>Copywriter</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Rapat mingguan tim PREDIKT - Membuat PPT summary lomba U-DARE dengan Annisa - Rapat <i>online</i>: <i>Brainstorm content calender</i> PREDIKT bersama Annisa

			<ul style="list-style-type: none"> - Color grading aset foto event Climate Justice Summit (ICJS) dan MOSIPENA - Rapat <i>online</i>: bahas Comms GenerAksi dan notulensi rapat - Membuat 4 <i>feeds</i> Instagram recap MOSIPENA - Rapat <i>online</i>: SICAP x PREDIKT - Membuat 4 <i>feeds</i> Instagram recap ICJS
5	08 – 13 September 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Sosial media Instagram - Rapat - Dokumentasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Rapat mingguan tim PREDIKT - Revisi <i>color palette</i> konten <i>feeds</i> ICJS dan MOSIPENA - Membuat <i>cover</i> <i>reels</i> MOSIPENA - Rapat <i>online</i>: bersama <i>Climate Rangers</i> - Menghadiri <i>event booth</i> PREDIKT - Mengambil dokumentasi foto dan video di <i>event</i>, lalu membuat konten <i>live</i> dan <i>recap event</i> bersama Annisa - Rapat <i>offline</i>: di kantor BNPB lalu mengambil dokumentasi foto dan video

6	15 – 20 September 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Sosial media Instagram - Rapat - <i>Copywriter</i> - Dokumentasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi Instgaram feeds recap BNPPB - <i>Support PNG file keychain</i> - Rapat <i>online</i> bersama Wahana Visi Indonesia - Membuat PPT referensi board game - Membuat <i>cover</i> proposal - Membuat templat Instagram feeds - <i>Rapat</i> offline bersama tim GenerAksi - Edit <i>tone</i> dokumentasi foro dan video rapat <i>offline</i> GenerAksi
7	22 – 27 September 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Sosial media Instagram - <i>Copywriter</i> - Media cetak 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Brainstorm</i> konten Instagram feeds <i>company knowledge</i> - <i>Brainstorm</i> brand activation event - Membuat x <i>banner booth</i>
8	09 – 11 Oktober 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Sosial media Instagram - <i>Layouting</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Edit</i> video <i>reels</i> konten GenerAksi ToT - Membuat katalog interaktif - <i>Layout</i> buku Sekolah Rakyat Aman Bencana
9	14 – 18 Oktober 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Sosial media Instagram - <i>Layouting</i> - <i>Copywriter</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Brainstorm</i> 5 Instagram feeds <i>paper</i> - <i>Layout</i> buku Sekolah Rakyat Aman Bencana - Membuat <i>content copy</i> feeds Inatagram

10	20 – 25 Oktober 2025	- Sosial media Instagram - <i>Layouting</i> - <i>Copywriter</i>	- Desain 6 slides feeds Instagram konten paper - Revisi <i>layout</i> buku Sekolah Rakyat Aman Bencana - Membuat PPT referensi poster ASTRA - Membuat <i>content copy feeds</i> Inatagram
11	27 Oktober – 01 November 2025	- Sosial media Instagram - Rapat - <i>Layouting</i> - <i>Copywriter</i>	- Rapat mingguan bersama tim PREDIKT - Rapat <i>online</i> membahas <i>project Core World GenerAksi</i> - Revisi desain 6 <i>slides feeds</i> Instagram konten <i>paper</i> - Desain <i>template</i> laporan PREDIKT - <i>Final</i> referensi desain poster ASTRA - Desain <i>Core World GenerAksi</i> - Melanjutkan <i>script creative brief</i> 9 poster ASTRA - Ke kampus diberi arahan bu Lia Herna untuk progress konten <i>paper</i> Instagram <i>feeds</i> - Membuat 3 <i>key visual</i> konten <i>paper</i> Instagram <i>feeds</i>

12	03 – 07 November 2025	- <i>Layouting</i> - Rapat - <i>Copywriter</i>	- Revisi buku panduan SRAB - Membuat katalog interaktif PREDIKT - Desain 5 alternatif <i>template</i> laporan PREDIKT - Rapat <i>online</i> kedua dengan pihak ASTRA + notulensi rapat - Melanjutkan <i>script creative brief</i> 9 poster ASTRA - Rapat <i>online</i> bersama tim GenerAksi - Melanjutkan 3 <i>key visual</i> - Melanjutkan <i>Core World</i> GenerAksi
13	10 – 14 November 2025	- Sosial media Instagram - <i>Copywriter</i> - <i>Layouting</i>	- Membuat <i>script</i> dan desain 3 bencana Instagram <i>feeds</i> (Banjir, longsor, dan angin kencang) - Membuat <i>script</i> dan desain katalog mosipena - <i>Brainstorm</i> konsep PREDIKT <i>Innovation Fair</i>
14	17 – 22 November 2025	- Sosial media Instagram - Rapat - <i>Copywriter</i> - <i>Layouting</i> - Jaga booth di acara - Dokumentasi	- Rapat mingguan bersama tim PREDIKT - Rapat <i>online</i> untuk acara UMN <i>Career Day 2025</i> - Final 5 <i>template</i> laporan PREDIKT - Membuat <i>script</i> dan desain <i>feeds, teaser story, post story, video reels</i> , dan <i>cover video reels</i> Instagram serta

			<p>dokumentasi foto dan video acara UMN <i>Career Day</i> 2025</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desain cetak <i>tendcard QR code</i> kehadiran pengunjung - Revisi <i>script creative brief</i> ASTRA - <i>Final</i> Buku Panduan SRAB
15	24 – 29 November 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Sosial media Instagram - Rapat - <i>Layoutting</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Rapat mingguan bersama tim PREDIKT - Melanjutkan desain 3 bencana Instagram <i>feeds</i> - Revisi katalog mosipena - Rapat <i>online</i> bersama tim GenerAksi - Desain <i>front and back cover</i> laporan UNFWA - <i>Relayout</i> dan ganti bahasa 5 buku cerita anak dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris - <i>Final</i> katalog mosipena
16	01 – 05 Desember 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Sosial media Instagram - <i>Layoutting</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan infografis SRAB - <i>Final</i> 5 buku cerita anak
17	08 – 10 Desember 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Sosial media Instagram - Media cetak 	<ul style="list-style-type: none"> - Desain <i>flyer</i> informatif Relawan Tangguh untuk bencana di Sumatera - <i>Redesign</i> logo “Relawan Tangguh” - Desain 2 baju taktikal Relawan Tangguh - Desain 2 kaos Relawan Tangguh

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Berdasarkan Tabel 3.1, dapat terlihat bahwa penulis lebih banyak mengerjakan desain konten Instagram PREDIKT. Namun, seiring berjalannya waktu, penulis juga diberikan tugas desain di luar kebutuhan media sosial, seperti layout buku paket, pengeditan video, pembuatan katalog produk, serta desain visual lainnya. Dengan demikian, penulis memiliki kewajiban dan tanggung jawab untuk menyelesaikan seluruh permintaan desain, baik yang berkaitan dengan media sosial maupun kebutuhan komunikasi visual perusahaan secara umum.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

Tugas utama yang diberikan kepada penulis berfokus pada pembuatan desain konten media sosial, khususnya untuk akun Instagram PREDIKT (@predikt.id). Desain yang dihasilkan meliputi unggahan *feeds*, foto atau video *instastory*, *flyer instastory*, video *reels*, serta *cover reels*.

Tujuan dari penugasan ini adalah untuk menata dan mengoptimalkan tampilan visual akun Instagram PREDIKT agar memiliki identitas visual yang menarik, tegas, rapi, serta mudah dipahami oleh audiens. Seluruh desain disusun dengan tetap mengikuti design system PREDIKT agar selaras dengan citra dan karakter visual PREDIKT. Dengan upaya tersebut, diharapkan penulis dapat mengoptimalkan akun Instagram PREDIKT sebagai media komunikasi yang estetik, edukatif, informatif, dan berdampak.

Dimulai dari minggu pertama dan kedua masa magang, penulis menerima *brief* untuk membuat desain konten Instagram *feeds* acara Mobil Edukasi Penanggulangan Bencana (MOSIPENA), konten Instagram *feeds edutainment*, konten Instagram *feeds recap* acara MOSIPENA, serta konten Instagram *feeds recap* acara *Indonesia Climate Justice Summit 2025* (ICJS). Hasil yang diperoleh pada periode tersebut adalah 18 desain *feeds* dan 2 *cover reels* Instagram.

Pertama, penulis membuat desain konten Instagram *feeds* acara Mobil Edukasi Penanggulangan Bencana (MOSIPENA). MOSIPENA

adalah program edukasi kebencanaan keliling menggunakan mobil khusus, yang sudah beroperasi dari tahun 2021 dengan tujuan utama untuk meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan kesiapsiagaan bencana kepada masyarakat dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Program edukasi kebencanaan ini dikembangkan oleh Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) wilayah Jawa Timur bekerja sama dengan organisasi relawan penanggulangan bencana setempat. Program ini bersifat insidental dan berkelanjutan, sehingga MOSIPENA hadir sesuai kebutuhan kegiatan dan agenda tertentu, bukan program yang bersifat tahunan.

PREDIKT hadir dalam kegiatan MOSIPENA sebagai mitra edukasi karena memiliki visi yang sejalan dalam meningkatkan kesiapsiagaan bencana melalui media edukasi interaktif. Sehingga, PREDIKT ikut serta menjadi bagian dari acara. Berikut merupakan proses desain konten Instagram *feeds* acara MOSIPENA yang penulis lakukan dari tahap awal hingga akhir:

1. Brief Plan

Content Type	Format	Link to visual
Image	Instagram	
Text		
Image	Instagram	<p>Tujuan: Untuk memberi informasi tentang lokasi kerja dan aktivitas MOSIPENA di Jawa Timur. Selain itu, untuk memberi tahu tentang program kerja dan tujuan MOSIPENA.</p> <p>Bahan: Untuk memberi tahu tentang program kerja dan tujuan MOSIPENA.</p> <p>Style: Untuk memberi tahu tentang program kerja dan tujuan MOSIPENA.</p>
Image	Instagram	<p>Tujuan: Untuk memberi tahu tentang program kerja dan tujuan MOSIPENA.</p> <p>Bahan: Untuk memberi tahu tentang program kerja dan tujuan MOSIPENA.</p> <p>Style: Untuk memberi tahu tentang program kerja dan tujuan MOSIPENA.</p>

Gambar 3.2 Brief Plan Acara MOSIPENA

Berikut merupakan brief materi konten Instagram *feeds* MOSIPENA yang disusun melalui *Google Sheets*, lengkap dengan instruksi visual yang harus diterapkan dalam desain. *Brief* tersebut disusun oleh *Communication Specialist Intern* yang bertanggung jawab atas penyusunan materi tekstual untuk konten Instagram. Sebelum diserahkan kepada penulis, materi textual tersebut telah

ditinjau dan disetujui oleh pihak direksi, sehingga dapat dilanjutkan ke tahap proses desain.

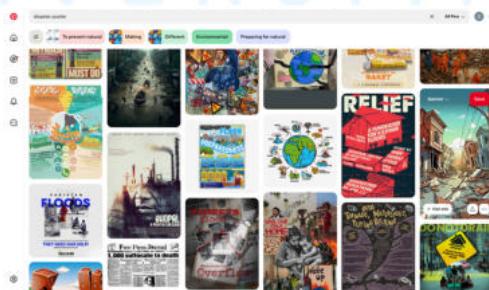
2. Melengkapi komponen aset visual



Gambar 3.3 Aset Visual MOSIPENA

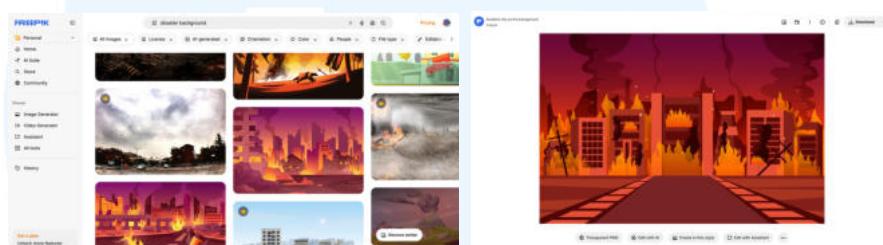
Acara MOSIPENA telah memiliki *design system* yang sebelumnya dikembangkan oleh *Senior Graphic Designer*, karena acara MOSIPENA sudah berlangsung dari beberapa tahun lalu, sehingga penulis hanya perlu meminta *file Adobe Illustrator* aset visual kepada *Senior Graphic Designer* untuk memastikan seluruh visual yang ditampilkan tetap konsisten dan selaras dengan identitas visual MOSIPENA yang telah ditetapkan. *Design system* nya terdiri dari kumpulan logo instansi pemerintah dan swasta yang terlibat dalam penyelenggara acara MOSIPENA, palet warna MOSIPENA yaitu warna biru #5CBCEB, hijau #71B645, kuning #F7BA1A, dan oranye #ED8223, logo ikon MOSIPENA, aset ikon bencana gunung meletus, badai, tsunami, kebakaran, dan gempa bumi, serta jenis huruf *Ubuntu* dan *Audiwide Regular*.

3. Brainstorming mencari ide referensi desain



Gambar 3.4 Proses Brainstorming Referensi

Setelah memahami karakteristik desain MOSIPENA, penulis mulai mencari referensi visual melalui situs *Pinterest* dengan kata kunci “*Disaster Poster*” karena penulis ingin menampilkan konsep MOSIPENA sebagai mobil edukasi penanganan bencana. Hasilnya penulis mendapatkan ide untuk menambahkan asset visual tambahan berupa reruntuhan bangunan.



Gambar 3.5 Proses Aset Visual Pendukung

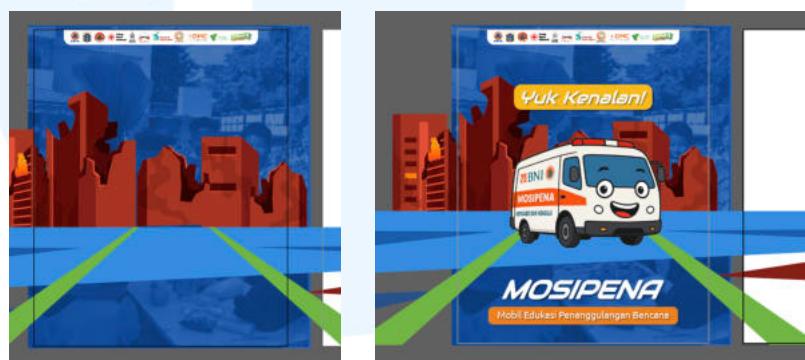
Selanjutnya, penulis mencari aset visual tambahan ke situs penyedia aset publik, yaitu *Freepik*. Aset visual yang dipilih mendukung pembuatan untuk latar belakang desain agar memberikan kesan visual yang lebih hidup. Hal ini dilakukan karena aset visual yang diberikan oleh *Senior Graphic Designer*, hanya berupa logo, ikon, elemen teks, dan dokumentasi acara tahun sebelumnya, tanpa ilustrasi pendukung. Oleh sebab itu, penulis menambahkan ilustrasi reruntuhan bangunan sebagai elemen visual tambahan dalam proses perancangan desain.

4. Proses desain



Gambar 3.6 Proses Desain MOSIPENA

Setelah semua komponen aset visual terkumpul, penulis mulai proses desain di aplikasi *Adobe Illustrator*. Di mulai dari memilih format *feeds* Instagram dengan benar, yaitu 1080 x 1350 px, orientasi *portrait* dengan total 6 *artboards*, spasi jarak masing – masing *artboards* 150 px, dan 6 kolom. Setelah itu, penulis memodifikasi aset visual pendukung reruntuhan bangunan agar tidak terjadi plagiasi. Setelah selesai, penulis jadikan satu grup asset yang dapat digunakan sebagai latar belakang desain.



Gambar 3.7 Proses Desain MOSIPENA

Setelah itu, penulis membuat latar belakang pada *cover* atau *slide* pertama terlebih dahulu. Dengan memasukkan latar belakang foto acara yang sudah diganti warna menjadi biru tua serta *opacity* gambar dikurangi, aset pendukung bentuk reruntuhan bangunan, menyamakan palet warna, dan kumpulan logo penyelenggara. Hal ini dilakukan untuk memudahkan penulis mendapatkan gambaran konsep secara menyeluruh agar setiap *slide feeds* terlihat selaras. Setelah proses latar belakang selesai, penulis melanjutkan membuat desain satu per satu. Di mulai dari desain *slide 1* hingga *slides 6*. Penulis ingin mempertahankan konsistensi visual, baik itu dari segi ukuran huruf, jenis huruf, tata letak

komponen, warna, dan ukuran asset visual sehingga semuanya terlihat harmonis.

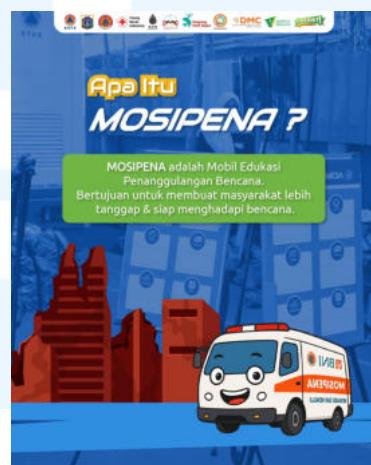
5. Hasil akhir desain



Gambar 3.8 Slide Pertama Desain MOSIPENA

Pada desain *cover* atau *slide* pertama, penulis memasukkan asset wajib, diantaranya yaitu latar belakang foto acara, asset visual ilustrasi reruntuhan bangunan, logo ikon MOSIPENA, dan kumpulan logo penyelenggara acara terlebih dahulu. Setelah itu, penulis memasukkan materi teks *slide* pertama. Pada bagian *headlines* “Yuk Kenalan”, penulis menggunakan asset wajib berupa jenis huruf *Audiowide Regular* semua teks diberi *shadow* warna hitam sebesar 40% untuk memperjelas huruf serta bentuk persegi panjang dengan sisi tumpul di belakangnya yang berwarna kuning. Hal tersebut bertujuan untuk mempertegas *headlines* agar mudah terbaca dan tidak menyatu dengan latar belakang. Sama hal nya dengan *sub headlines* “MOSIPENA” dengan jenis huruf *Audiowide Regular* menambahkan *shadow* warna hitam, dan *sub headlines* “Mobil Edukasi Penanggulangan Bencana” dengan jenis huruf *Ubuntu*, menambahkan *shadow* warna hitam, serta

bentuk persegi panjang dengan sisi tumpul di belakangnya yang berwarna oranye. Pemilihan warna berdasarkan palet warna MOSIPENA dan penulis tidak memilih pengulangan warna pada persegi panjang nya agar terlihat harmonis. Setelah itu, penulis menata penempatan semua asset dan teks hingga semua penempatan tertata seimbang.



Gambar 3.9 *Slide* Kedua Desain MOSIPENA

Pada bagian kedua *feeds carousel*, berisikan informasi singkat mengenai MOSIPENA. Pada segi desain, penulis memasukkan asset wajib MOSIPENA, setelah itu menambahkan materi teks *slides* kedua. Pada bagian *headlines*, penulis membuat *template* untuk digunakan pada *slides* berikutnya hingga akhir, yaitu menggunakan jenis huruf *Audiowide Regular* lalu menambahkan *shadow* hitam 40%, dan dibelakangnya diberi *outline* warna dari palet warna MOSIPENA. Sehingga menampilkan visual yang mempertegas bahwa teks ini merupakan sebuah *headlines* dari *slides* tersebut. Diikuti dengan *body teks* yang diberi *shadow* hitam lalu dibelakangnya diberi kontak persegi panjang warna hijau sebagai pemisah teks dan latar belakang agar teks mudah terbaca.



Gambar 3.10 Slide Ketiga Desain MOSIPENA

Pada bagian ketiga *feeds carousel*, berisikan informasi mengenai alasan mengikuti MOSIPENA karena Indonesia merupakan negara yang rawan bencana. Lalu penulis memasukkan asset wajib MOSIPENA dan asset pendukung berupa ikon bencana MOSIPENA yaitu bencana tsunami, gempa bumi, dan gunung berapi. Karena materi teks sedang membahas bencana, sehingga ikon bencana mendukung visual desain. Diikuti oleh *body teks* dengan jenis huruf *Ubuntu*, diberi *shadow* warna hitam, serta bentuk persegi panjang dengan sisi tumpul di belakangnya yang berwarna kuning.



Gambar 3.11 Slide Keempat Desain MOSIPENA

Pada bagian keempat *feeds*, berisikan informasi mengenai rangkaian acara apa saja yang ada di MOSIPENA. Penulis diminta untuk membuat ilustrasi kegiatan sesuai *brief* yang diberikan. Dengan demikian, penulis membuat ilustrasi di situs *Storyset* sesuai anjuran dari *Senior Graphic Designer* agar semua ilustrasi pada akun Instagram PREDIKT, khususnya ilustrasi manusia, semuanya memiliki tampilan ilustrasi yang sama dan selaras. Proses awal dalam membuat ilustrasi adalah mencari gerak gerik ilustrasi yang sesuai dengan konteks teks, sehingga ilustrasi dapat mendukung teks. Penggunaan warna pada ilustrasi menggunakan warna merah kecoklatan dari warna reruntuhan bangunan. Serta untuk warna *outline headlines*, *underline subheadlines*, dan kotak persegi panjang pada *body teks*, semuanya menggunakan palet warna MOSIPENA dan jenis huruf *Audiowide Regular* dan *Ubuntu*.



Gambar 3.12 Slide Kelima Desain MOSIPENA

Setelah itu, di bagian kelima *feeds* MOSIPENA, berisikan informasi tentang audiens yang bisa datang ke acara MOSIPENA. Alur proses desain menggunakan cara yang sama seperti *feeds keempat*.



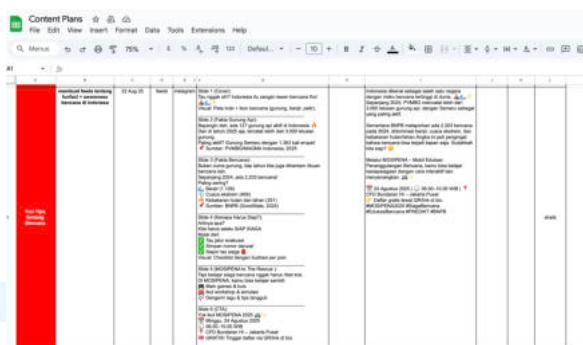
Gambar 3.13 Slide Keenam Desain MOSIPENA

Dan yang terakhir, *feeds* keenam berisikan *call to action* melalui QR *barcode* untuk daftar acara MOSIPENA. Penulis menggunakan warna bentuk persegi panjang yang cerah yaitu kuning dan hijau, untuk memberikan kesan *fresh* dan menyenangkan.

Secara keseluruhan, penulis menjaga konsistensi visual dari *slides* pertama hingga *slides* keenam dengan cara menyelaraskan semua aspek. Mulai dari tata letak atas dan bawah untuk penempatan teks, warna mengikuti palet warna MOSIPENA serta menghindari pengulangan warna di satu desain *slides* yang sama agar tidak menciptakan kesan monoton, setiap *headlines*, *subheadlines*, dan *body text* semuanya menggunakan ukuran huruf yang sama, jenis huruf yang sama, dan diberi *shadow* hitam sebesar 40% agar tulisan tampak lebih jelas.

Setelah konten Instagram *feeds* acara MOSIPENA selesai diunggah, penulis melanjutkan ke Instagram *feeds* desain konten *edutainment*. Konsep desain konten *eduainment* berbeda dari MOSIPENA, karena mengikuti *design system* PREDIKT yang terdiri dari palet warna PREDIKT, template ikon, ilustrasi, dan jenis huruf. Berikut merupakan proses Instagram *feeds* desain konten *edutainment* dari tahap awal hingga akhir:

1. Brief Plan



Gambar 3.14 Brief Plan Konten Edutainment

Berikut merupakan brief materi konten Instagram *feeds carousel* *edutainment* dari *slides* pertama hingga keempat yang disusun oleh *Communication Specialist Intern* melalui *Google Sheets*, lengkap dengan instruksi visual yang harus diterapkan di dalam desain.

2. Melengkapi komponen aset visual



Gambar 3.15 Design System Konten Edutainment PREDIKT

Pada konten *edutainment*, PREDIKT sudah memiliki *design system* yang telah ditetapkan oleh *Senior Graphic Designer*. Dengan demikian, penulis meminta *file Adobe Illustration design system* PREDIKT ke *Senior Graphic Designer* untuk menjaga konsistensi tampilan desain yang telah ditetapkan. *Design system* nya terdiri dari logo PREDIKT, palet warna PREDIKT yaitu ungu, hijau, abu – abu, dan putih, *template* informasi kanal PREDIKT seperti nama akun Instagram, Facebook, X, Youtube, serta Website, dan jenis huruf Ubuntu.

3. Proses desain





Gambar 3.16 Proses Design Konten Edutainment PREDIKT

Sebelum masuk ke proses desain, penulis memahami kembali *brief* konten agar lebih terbayang kebutuhan aset visual dan konsep secara menyeluruh. Aset visual apa saja yang dibutuhkan per *slides* nya. Penulis mengerjakan proses desain di *Adobe Illustrator* dengan format *feeds* Instagram 1080 x 1350 px, orientasi *portrait*, dengan total 4 *artboards*, spasi jarak masing – masing *artboards* 150px, dan 4 kolom. Pada *slide* pertama, penulis melengkapi asset visual pendukung berupa peta Indonesia 3D dan bentuk retakan yang sudah penulis modifikasi dari situs *Freepik*, ilustrasi manusia dari *Storyset*, dan ikon tiga bencana berupa badai, gunung meletus, dan tsunami dari *design system* MOSIPENA. Ikon bencana menyesuaikan dengan materi teks yang membahas ketiga bencana tersebut. Aset visual pendukung ini bertujuan untuk menambah estetika desain agar tidak terlalu kosong. Setelah itu, penulis tetap menjaga konsistensi visual dengan tetap menambahkan asset wajib berupa logo PREDIKT, *template* informasi kanal PREDIKT, dan latar belakang putih dengan ilustrasi abu – abu. Dan terakhir adalah memasukkan materi teks dengan jenis huruf Ubuntu ke desain. Alur mencari aset pendukung,

menambahkan asset wajib, lalu menambahkan teks ke desain ini dilakukan sama terhadap setiap *slides* nya.

4. Hasil akhir desain



Gambar 3.17 Slide Pertama Konten *Edutainment* PREDIKT

Pada bagian *cover* atau slide pertama, terdapat *headlines* “Tau Ga Sih?” yang penulis letakan di paling atas tengah desain. Menyamakan dengan desain *edutainment* sebelumnya, yaitu *headlines* diletakkan di posisi tersebut dan dibentuk *curve* sebesar 20%.. *Headlines* dengan jenis *Ubuntu*, dan berwarna ungu. Lalu di belakangnya terdapat *outline* warna putih yang diberi *shadow* hitam 30% agar semakin jelas terlihat. Untuk *subheadlines* nya penulis simpan di bawah tengah *headlines* agar tercipta hierarki visual. *Subheadlines* menggunakan jenis huruf *Ubuntu*, berwarna putih, dan diberi bentuk persegi panjang putih dengan *shadow* hitam untuk memberi ruang pada *subheadlines*. Ditambah dengan asset visual retakan yang berwarna ungu untuk memberi perhatian bahwa konten feeds ini membahas tentang rawan bencana di Indonesia. Dan yang terakhir menatar asset pendukung untuk mengisi kekosongan menjadi visual yang menarik dan informatif.



Gambar 3.18 Slide Kedua Konten Edutainment PREDIKT

Pada bagian *slide* kedua, terdapat *headlines* “Fakta Gunung Api” yang penulis letakan di paling atas tengah desain. Jenis huruf dan elemen visual bencana gunung api pada *headlines*, penulis jadikan *template* untuk *headlines* di *slides* berikutnya sehingga seluruh *headlines* di setiap *slides* *feeds* menampilkan visual dan *layout* yang konsisten. Lalu untuk bagian isi materi atau *body text*, penulis menggunakan kotak tumpul untuk memberi kesan rapi, ramah, aman, dan menyenangkan dengan warna hijau #1EA972 dan ungu #C14296 palet warna PREDIKT. Setiap teks yang penulis rasa penting dan perlu di *highlight*, penulis menggunakan *stroke* tebal di belakang teks untuk memberi kesan *outline* yang rapi serta menggunakan warna yang kontras dengan latar belakang nya. Sehingga tercipta penekanan teks yang membuat titik fokus bagi pembaca. Selain itu, penulis

tambahkan emoji untuk mendukung teks menjadi lebih ekspresif.



Gambar 3.19 Slide Ketiga Konten Edutainment PREDIKT

Pada bagian *slide* tiga, terdapat *headlines* “Fakta Bencana” yang penulis gunakan *template* headlines sebelumnya, yaitu teks headlines dengan elemen visual bencana. Pada bagian *body text* nya penulis masih menggunakan kotak tumpul dengan palet warna PREDIKT, bagian dalam materi berisikan data angka dari bencana yang disebutkan. Penulis menggunakan ikon bencana yang sudah dimiliki dari *design system* MOSIPENA sehingga tampilan visual semakin menarik dan mudah dibaca karena keterangan simbol bencana.



Gambar 3.20 Slide Keempat Konten *Edutainment* PREDIKT

Penulis tetap menggunakan kotak tumpul sebagai tempat isi materi agar terlihat rapih dan tertata. Penulis juga menambahkan emoji pada teks “Artinya apa” dan warna kontras pada *headlines* “Kita harus selalu SIAP SIAGA” sebagai penekanan pada konteks materi bahwa ini informasi penting yang mencakup edukasi tahapan siap siaga menghadapi bencana.

Secara keseluruhan, penulis menjaga konsistensi visual design system PREDIKT agar tetap selaras dengan konten edutainment sebelumnya yang sudah diunggah pada akun Instagram PREDIKT, sehingga penulis tidak melakukan banyak perubahan pada layout, warna, jenis huruf, dan ukuran huruf. Melainkan meningkatkan identitas design system PREDIKT yang lebih engaging dengan cara menambahkan emoji atau elemen visual yang mendukung isi materi teks lebih ekspresif.

Setelah desain Instagram *feeds* konten *edutainment* selesai diunggah, penulis melanjutkan ke desain konten *recap* acara MOSIPENA. Konsep desain ini merupakan hasil ide *brainstorm* penulis sendiri yang menjadi *template* desain tetap untuk unggahan konten Instagram *feeds* di

berbagai acara yang PREDIKT hadiri. Berikut merupakan proses desain konten acara PREDIKT dari tahap awal hingga akhir:

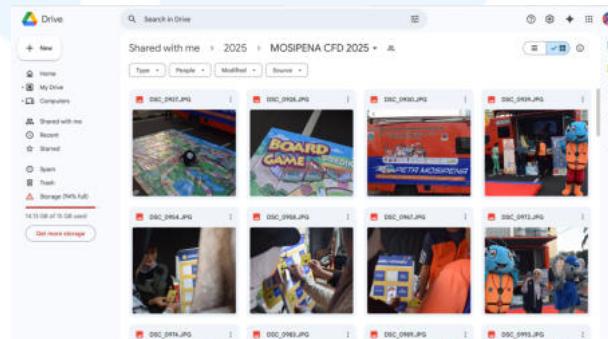
1. Brief Plan

Feeds Laporan Kegiatan	membuat design feeds untuk laporan kegiatan PREDIKT yang berpartisipasi dalam mengadakan acara MOSIPENA di CFD Jakarta 2025	3 Sep 25	Instagram	Feeds	Slide 1 Cover : PREDIKT at MOSIPENA Car Free Day Jakarta Slide 2 : On Sunday, August 24, 2025, PREDIKT, together with the National Agency for Disaster Management (BNPB), BPBD, DMCCD, and partners, brought MOSIPENA (Mobil Siaga Penanggulangan Bencana) to Jakarta's Car Free Day at Bundaran HI. Slide 3: Through games, workshops, simulations, and creative performances, MOSIPENA engaged the public in learning about disaster preparedness in a way that was both interactive and enjoyable. Slide 4: By bringing disaster education to public spaces, this initiative highlights our shared commitment to make preparedness a collective culture, ensuring communities are more aware, ready, and resilient.	From games to workshops, MOSIPENA made disaster preparedness both fun and meaningful at Car Free Day Jakarta. In collaboration with BNPB, BPBD, DMCCD, and partners, PREDIKT worked to bring disaster education closer to the public, turning awareness into action, and preparedness into a shared culture.	#MOSIPENA2025 #PREDIKT #SIAGABERSAMA #DisasterPreparedness
------------------------	---	----------	-----------	-------	---	--	--

Gambar 3.21 Brief Plan Recap MOSIPENA

Berikut merupakan *brief* materi konten Instagram *feeds recap* MOSIPENA konten *edutainment* dari *slides* pertama hingga keempat yang disusun oleh *Communication Specialist Intern* melalui *Google Sheets*. Brief hanya

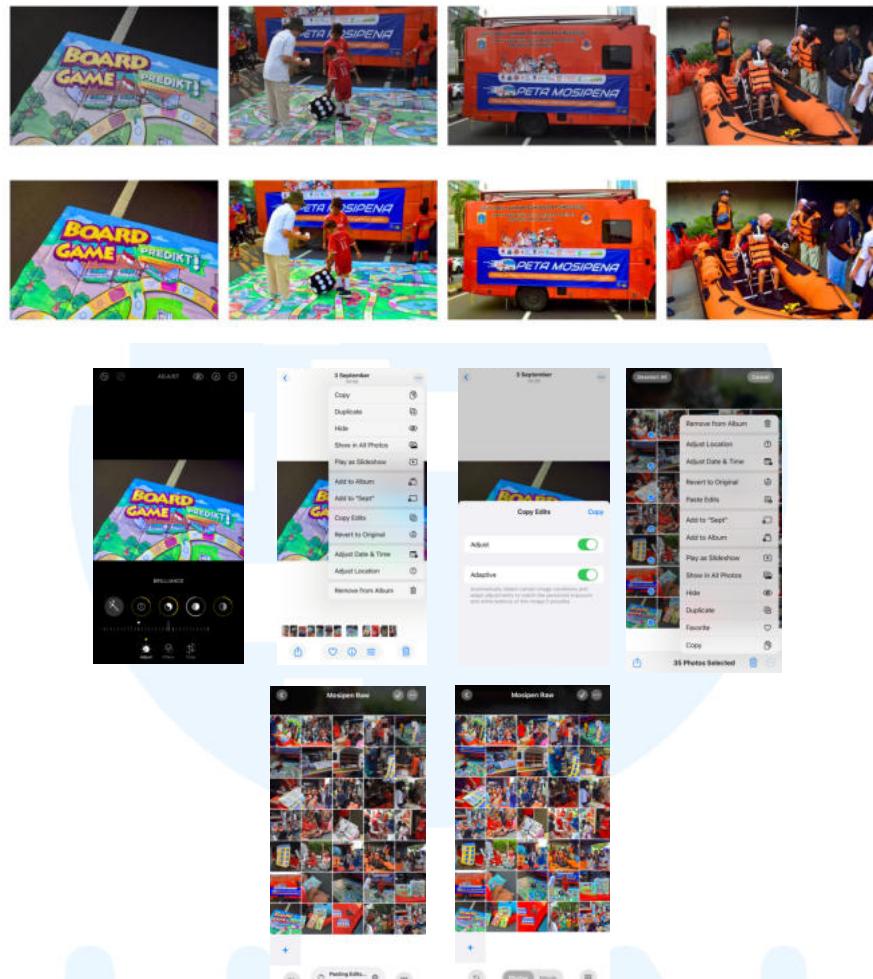
2. Pemilihan aset foto kegiatan



Gambar 3.22 Aset Foto Recap MOSIPENA

Selanjutnya penulis diberi akses ke folder dokumentasi MOSIPENA untuk mendapatkan aset foto yang menarik untuk diunggah di Instagram *feeds*. Penulis melakukan sortir foto berdasarkan kualitas foto yang jernih dan konteks suasana foto sesuai dengan teks pada *brief*.

3. Color grading aset foto

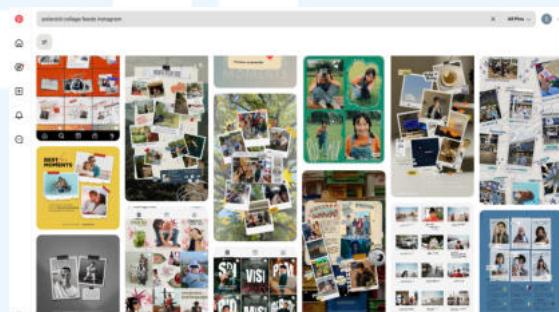


Gambar 3.23 *Color Grading Aset Foto Recap MOSIPENA*

Setelah memilih foto yang memenuhi kriteria, penulis melakukan *editing color grading* pada semua foto mentah yang terpilih, karena warna yang ditampilkan kurang menarik atau *tone* warna rendah. Penulis melakukan *editing color tone* di ponsel pribadi penulis, di dalam *photos* terdapat fitur “*Edit adjustment*” seperti *brightness*, *exposure*, *saturation*, *shadow*, *highlights*, dan lain sebagainya. Pada asset foto ini, penulis hanya menggunakan *exposure* sebanyak 17+, *brilliance* 59+, *highlights* 61-, *shadows* 21+, dan *vibrance* 66+. Setelah edit satu foto, penulis

menggunakan fitur *copy edits* agar formula *color grading* pada foto yang sudah diedit, bisa diimplementasikan ke semua foto dengan mudah dan cepat. Cara nya yaitu setelah klik *copy edits*, penulis memilih semua asset foto yang akan di *color grading*, setelah itu klik simbol titik tiga di kanan atas, lalu klik *paste edits*. Proses *color grading* pada semua asset foto sudah selesai dalam hitungan detik.

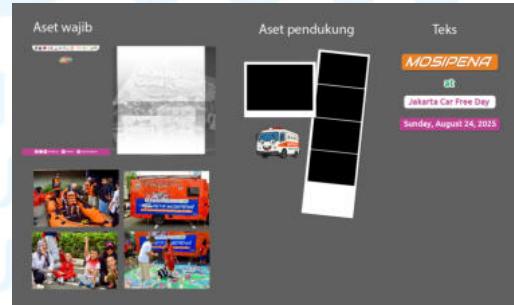
4. *Brainstorm* referensi



Gambar 3.24 *Brainstorming* Referensi *Recap MOSIPENA*

Setelah asset foto terkumpul, penulis teringat bingkai foto polaroid ketika melihat banyak asset foto. Sehingga penulis mencari ide referensi di *Pinterest* dengan kata kunci “Polaroid College Feeds Instagram”. Setelah itu, penulis langsung mengerjain desain dan layout di *aplikasi Adobe Illustrator*.

5. Proses desain



Gambar 3.25 *Brainstorming* Referensi *Recap MOSIPENA*

Penulis mengumpulkan komponen asset terlebih dahulu, diantaranya yaitu asset wajib yang terdiri dari *template* kanal akun PREDIKT, kumpulan logo penyelenggara, asset foto yang akan digunakan dan background foto dengan opacity rendah agar desain lebih hidup karena tidak ada asset pendukung berupa ilustrasi. Selanjutnya ada asset pendukung yang terdiri dari satu bingkai polaroid *landscape*, satu *strip* bingkai *photobooth*, ilustrasi MOSIPENA, dan yang terakhir ada empat teks yang harus penulis tetapkan pada desain *cover* ini. Pada kali ini penulis membuat satu *slide* terlebih dahulu, yaitu *cover*, untuk menentukan konsep desain hingga digunakan di *slides* selanjutnya. Berikut adalah tahap awal hingga akhir proses desain *slide* pertama:



Gambar 3.26 Proses Desain *Recap* MOSIPENA

Pertama-tama, penulis memasukkan foto background, lalu asset wajib berupa kumpulan logo penyelenggara dan kanal akun PREDIKT. Setelah itu penulis memasukkan asset pendukung berupa bingkai foto.



Gambar 3.27 Proses Desain *Recap* MOSIPENA

Selanjutnya penulis memasukkan asset foto yang terpilih berdasarkan isi suasana dan konteks foto yang memperlihatkan acara keseruan acara MOSIPENA, ada apa saja disana, serta bagaimana keadaan tempat acara. Setelah itu penulis masukkan semua teks lalu atur penempatannya seharmonis mungkin. Dan yang terakhir merapikan semua komponen menjadi satu kesatuan yang harmonis. Di atas adalah proses awal hingga akhir pembuatan desain *slide* pertama, sekaligus penentu konsep desain untuk *slides* selanjutnya.

6. Hasil akhir desain



Gambar 3.28 *Slide* Pertama Desain *Recap* MOSIPENA

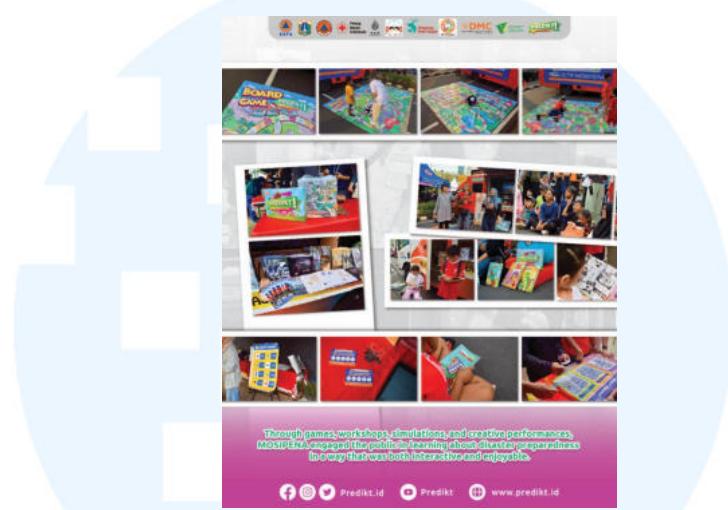
Pada *slide* pertama, penulis membuat desain yang menyenangkan namun tetap menampilkan sisi formal karena menggunakan asset visual yang sederhana, rapi, dan seimbang. Konsep ini selaras dengan identitas visual perusahaan. Penulis juga tetap mempertahankan identitas visual perusahaan yaitu palet warna ungu #C14296 dan hijau #1EA972 serta *template* kanal akun PREDIKT. Selain itu, penulis mempertahankan identitas visual MOSIPENA, yaitu terdapat ilustrasi MOSIPENA, warna oranye #ED8223, dan jenis huruf *Audiowide Regular* pada teks MOSIPENA.



Gambar 3.29 *Slide* Kedua *Recap* MOSIPENA

Pada *slide* kedua, penulis menambahkan asset foto untuk menunjukkan suasana acara MOSIPENA. Pemilihan asset foto berdasarkan suasana yang relevan dengan deskripsi teks. Contohnya adalah "...*together with PREDIKT, BNPD, BNPD, and partners.*.", sehingga penulis mencari asset foto yang terdapat perwakilan dari BNPD atau BNPD. Di belakang teks digunakan *gradient* ungu #C14296 agar menjadi tempat untuk penempatan teks. Teks menggunakan jenis huruf *Ubuntu* dengan warna hijau

#1EA972 yang diberi *outline* putih agar tidak menyatu dengan *background* yang dapat menyebabkan *visual stress*, sehingga teks dapat terbaca dengan jelas oleh audiens.



Gambar 3.30 *Slide Ketiga Desain Recap MOSIPENA*

Pada *slide* ketiga, penulis menambahkan lebih banyak asset foto yang menunjukkan suasana acara MOSIPENA. Pemilihan asset foto berdasarkan suasana yang relevan dengan deskripsi teks. Contohnya adalah “*Through games, workshops, simulations, and creative performances...*” dengan demikian, penulis mencari asset foto yang menunjukkan produk permainan, buku, audiens sedang bermain *games* serta simulasi tanggap bencana. *Gradient* ungu #C14296 dan teks masih sama dengan *slide* kedua karena itu merupakan *template*.



Gambar 3.31 *Slide Keempat Desain Recap MOSIPENA*

Dan yang terakhir, pada slide ketiga, penulis menambahkan asset foto penutup dengan foto tim panitia acara MOSIPENA yang sukses menjalankan rangkaian acara dengan baik dan dapat menarik banyak pengunjung untuk ikut serta bermain dan belajar kesiapsiagaan bencana.

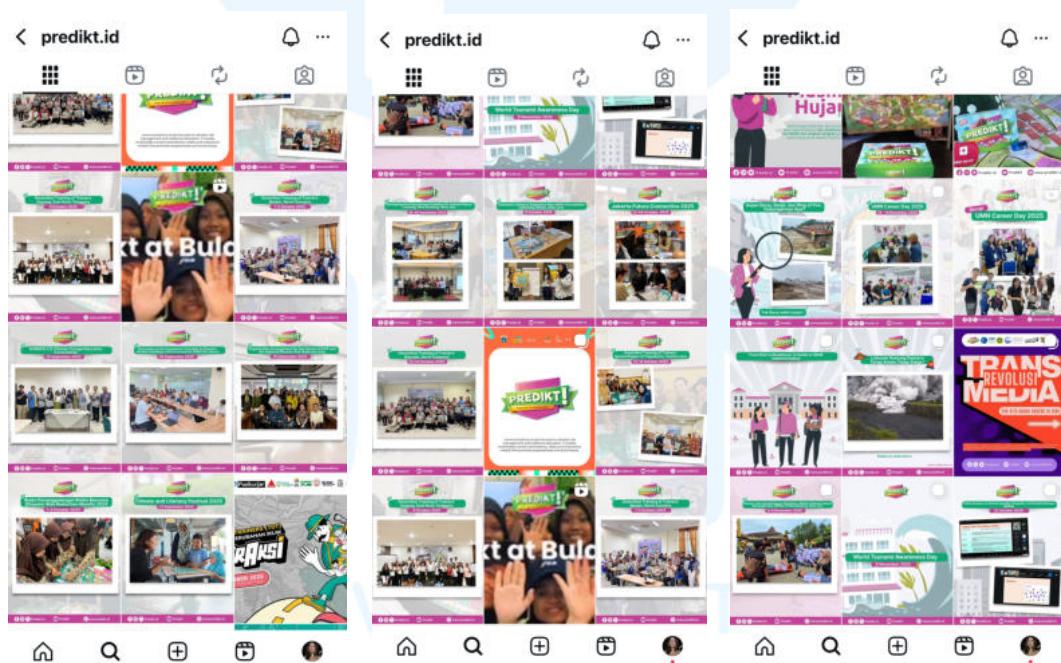
Desain konten *recap* acara MOSIPENA juga digunakan untuk acara *Indonesia Climate Justice Summit 2025* (ICJS), sehingga penempatan asset visual sama. Dan proses pembuatan dari awal hingga akhir juga sama dengan desain recap feeds MOSIPENA. Berikut hasil akhir desain *recap* acara ICJS 2025:





Gambar 3.32 Desain *Recap* ICJS 2025

Desain konten Instagram *feeds* untuk recap acara yang penulis kerjakan, menjadi *template* tetap untuk konten *recap* acara yang PREDIKT hadiri. Berikut adalah tampilan *feeds* akun Instagram PREDIKT yang menggunakan desain *template* recap acara:



Gambar 3.33 Desain *Template* Konten *Recap* Acara PREDIKT

Selain Instagram *feeds*, penulis juga membuat Instagram *cover reels*. Berikut hasil akhir desain *cover reels*:



Gambar 3.34 Desain *Cover Reels*

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Selain tugas utama penulis membuat desain konten akun Instagram PREDIKT, penulis juga diberikan pekerjaan tambahan untuk kebutuhan desain visual perusahaan, seperti *editing* video, *layouting* buku panduan, membuat katalog produk, dan membuat desain *template* laporan perusahaan. Berikut uraian dari pekerjaan tambahan yang telah penulis kerjakan:

3.3.2.1 Proyek *Editing Video Recap UMN Career Day 2025*

UMN *Career Day* 2025 merupakan pameran karier yang diselenggarakan oleh Universitas Multimedia Nusantara (UMN) sebagai wadah penghubung antara mahasiswa UMN atau pengunjung publik dengan perusahaan dari berbagai bidang industri yang membuka kesempatan magang dan kerja. Melalui UMN *Career Day* 2025, pengunjung mendapatkan informasi lowongan kerja serta

berinteraksi langsung dengan perwakilan perusahaan. Kegiatan ini bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa atau pengunjung publik agar lebih siap memasuki dunia kerja serta memahami kompetensi yang dibutuhkan oleh perusahaan industri. Pada kegiatan ini, PREDIKT ikut serta mendaftarkan diri sebagai salah satu perusahaan yang membuka program magang untuk ikut tampil mempromosikan lowongan magang ini di acara UMN *Career Day* 2025. Dengan demikian, PREDIKT mempersiapkan semua materi dan logistik untuk kebutuhan *booth* di acara UMN *Career Day* 2025 yang diadakan di gedung *Function Hall* kampus UMN. Salah satu nya publikasi keikutsertaan PREDIKT di acara UMN Career Day 2025. Berikut tahap awal hingga akhir penulis ditugaskan membuat video *recap* acara UMN Career Day 2025:

1. *Brief Plan*

Pada tanggal 17 November 2025, penulis menerima arahan dari *Program Director* untuk ditugaskan menjaga *booth* di acara UMN *Career Day* 2025 pada tanggal 18 – 19 November 2025 sekaligus bertugas mengolah konten dengan mengambil dokumentasi foto dan video selama acara, untuk kebutuhan publikasi sosial media Instagram.

Setelah itu, selama dua hari acara berlangsung, penulis menjaga *booth* bersama dua rekan kerja lainnya. Selama di acara, penulis mengambil dokumentasi foto dan video menggunakan ponsel pribadi. Harapan *Program Director* kepada penulis yaitu menciptakan konten yang relevan, *engage*, dan menyenangkan.

2. Konsep

Satu hari sebelum acara, penulis sudah memikirkan konsep ide konten video *reels* namun masih secara garis besar, belum detail. Konsep ide konten secara garis besar

nya adalah memperlihatkan situasi menyenangkan *booth* PREDIKT di acara *UMN Career Day 2025*. Secara keseluruhan, penulis ingin memperlihatkan runtutan kegiatan *booth* PREDIKT di acara tersebut. Mulai dari suasana acara *UMN Career Day 2025*, lokasi *booth* PREDIKT di dalam acara, situasi tempat *booth*, keseruan interaksi audiens yang berkunjung ke *booth*, sesi konsultasi magang bersama PREDIKT atau bermain *board game* yang kami sediakan.

3. Pengambilan foto dan video mentah



Gambar 3.35 Foto dan Video Mentah

Selama acara, penulis banyak mengambil foto dan video sebagai bahan mengolah konten video *reels*. Untuk tempat mulai dari di luar atau awal masuk tempat acara, di dalam tempat acara, dan di dalam *booth* PREDIKT. Untuk suasana mulai dari suasana di dalam tempat acara secara menyeluruh, suasana menyenangkan di dalam *booth* PREDIKT, dan interaksi perwakilan PREDIKT dengan pengunjung.

4. Penyortiran foto dan video mentah



Gambar 3.36 Foto dan Video Mentah

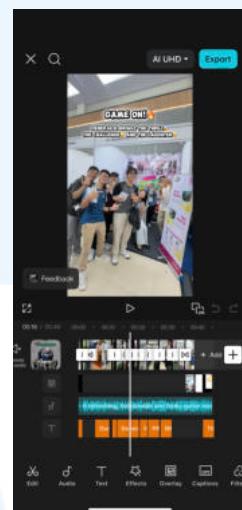
Penulis melakukan proses sortir foto dan video yang telah penulis ambil menggunakan ponsel, dengan cara melihat satu per satu foto dan video, lalu menandai “*favorite*” untuk foto dan video yang memenuhi kriteria bahan konten A roll dan B roll, sehingga dokumentasi yang terpilih atau ditandai “*favorite*” akan dimasukkan ke dalam *folder* yang terpisah. Penyortiran ini penulis pilih berdasarkan beberapa kriteria, diantaranya yaitu:

- a) Pengambilan *angle* foto dan video yang paling jernih dan stabil
- b) Isi foto dan video masuk ke dalam *storyline* konsep video *reels*. Salah satu contohnya seperti suasana seru pengunjung bermain *board game* PREDIKT. Dengan begitu, penulis memilih video tersebut dengan cara menandai “*favorite*”
- c) Jika dokumentasi A *roll* dan B *roll* sudah terpilih, penulis melalukan sortir ulang

ketika sedang dalam proses editing video dengan cara menyamakan dengan ketukan atau suasana lagu yang penulis pilih.

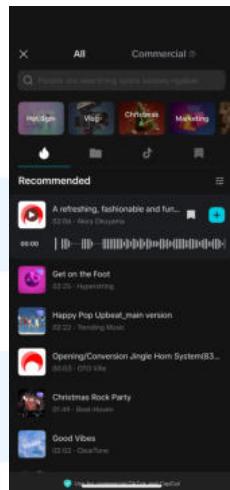
5. Proses *editing*

Setelah acara 2 hari selesai, penulis membuat video *recap reels* di aplikasi Capcut pada ponsel penulis. Video *recap* merupakan video rangkaian momen penting dari suatu kegiatan dalam durasi yang singkat dan padat. Video ini disusun dari pembuka, kegiatan inti, hingga penutup yang dikemas secara ringan dan menarik.



Gambar 3.37 Proses *Editing*

Pertama, penulis memilih *audio* di aplikasi Capcut yang sesuai dengan suasana acara. Audio lagu yang terpilih memiliki judul “*A refreshing, fashionable, and funky guitar son*” oleh Akira Okuyama.



Gambar 3.38 Proses *Editing*

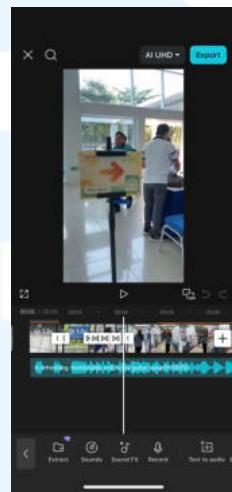
Kedua, penulis melihat satu per satu foto dan video yang sesuai dengan audio terpilih serta sesuai dengan *storyline* konsep ide konten. Biasanya penulis membuat alur *recap* video *reels* berdasarkan linimasa pembuka, kegiatan inti, dan penutup acara.



Gambar 3.39 Proses *Editing*

Ketiga, penulis menyusun penempatan foto dan video nya sesuai linimasa, lalu menyamankan foto dan video dengan ketukan audio sehingga menjadi satu irama yang harmonis. Pada tahap ini,

terjadi penyortiran foto dan video *A roll* dan *B roll* karena disesuaikan dengan ketukan audio dan suasana yang ingin ditampilkan relevan dengan audio.



Gambar 3.40 Proses *Editing*

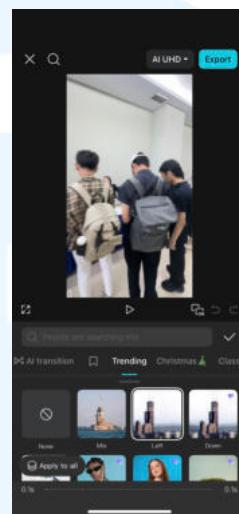
Keempat, dimulai dari *opening* yang mencantum logo PREDIKT, GenerAksi, dan UMN *Career Day*. Penulis menggunakan transisi *film blur* pada video dan *animation sticky notes* pada setiap logo untuk memberi kesan opening yang meriah dan



menyenangkan.

Gambar 3.41 Proses *Editing*

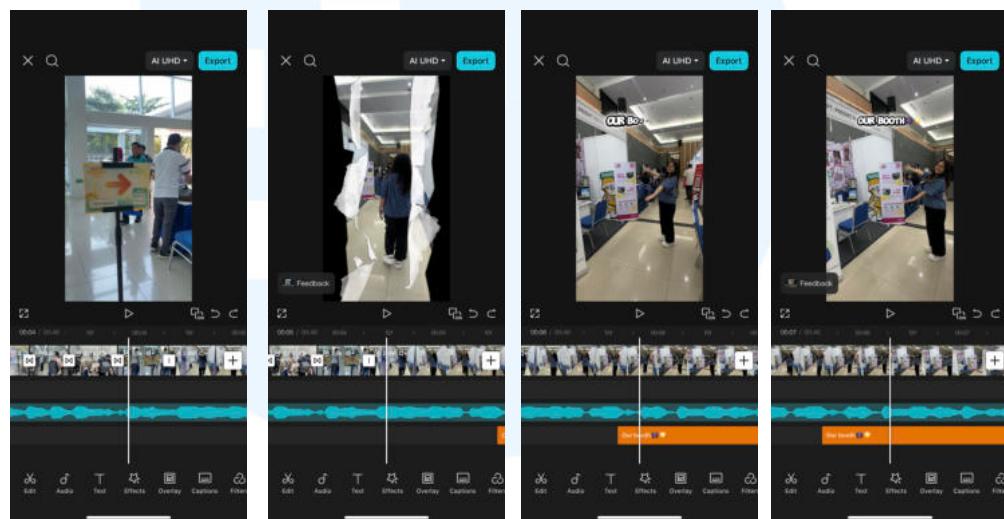
Kelima, menambahkan transisi *left* saat pergantian video satu ke video kedua agar kedua video menyambung dan tidak patah ketika diputar.



Gambar 3.42 Proses *Editing*

Keenam, setelah *opening* yang memperlihatkan jalan masuk dari depan kampus UMN ke lokasi acara, penulis masuk ke bagian rangkaian *recap*. Dimulai dari memperlihatkan *booth* PREDIKT di dalam acara dengan menggunakan transisi *tearing open* agar memberi kesan yang menyenangkan dan muda, lalu diberi keterangan teks “*Our booth*” sebagai informasi serta menggunakan emoji ekspresif untuk membuat video semakin hidup.. Teks menggunakan bahasa Inggris atas intruksi *Communication Specialist Intern*, sehingga semua teks pada video *recap reels* ini menggunakan bahasa Inggris. Selanjutnya, pada teks diberi *animation rebound in* yang memperlihat teks bergerak ke depan dan belakang seperti balon udara,

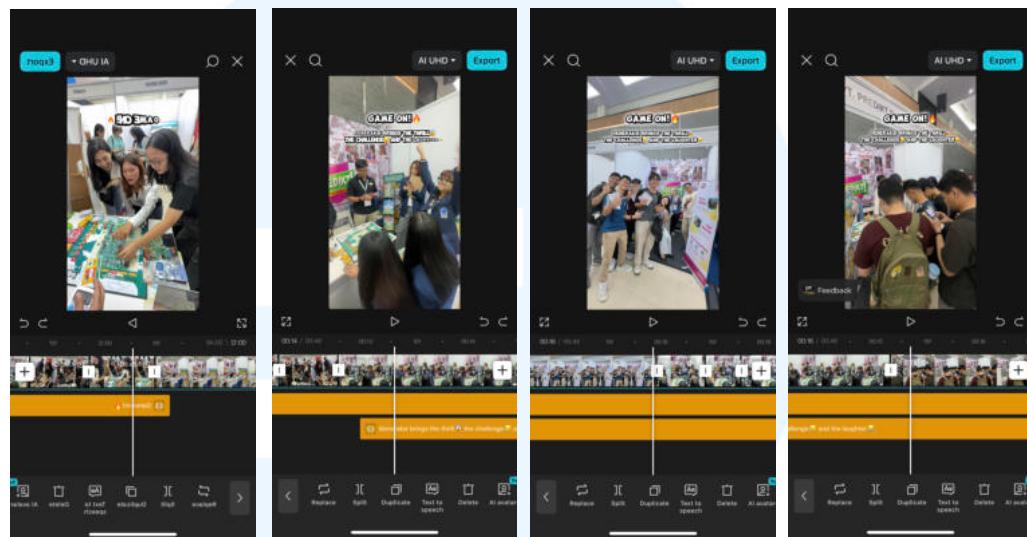
yang memberi kesan *playful*. Video ini diambil dengan metode *medium shot*, yaitu metode memperlihatkan semua tempat dengan jarak yang sedang namun tetap terlihat semuanya. Dipandu dengan rekan kerja penulis agar memperlihatkan kesan ramah dan menyenangkan perwakilan dari PREDIKT.



Gambar 3.43 Proses Editing

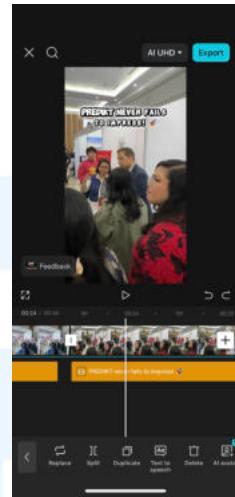
Ketujuh, masuk ke bagian memperlihatkan keseruan pengunjung yang bermain *board game GenerAksi* di booth PREDIKT. *Board game* menjadi daya tarik bagi pengunjung untuk datang ke booth PREDIKT dan mencoba bermain. Dengan begitu, booth PREDIKT selalu dipenuhi oleh orang yang bermain *board game* sehingga selalu ramai. Penulis mengambil video dengan *medium to close up shot* karena ingin memperlihatkan ekspresi pemain yang bergembira saat bermain board game. Pada bagian ini juga penulis memberi keterangan teks, yaitu “*Game on!*” dan “*GenerAksi brings the thrill, the challenge,*

and the laughter” dan emoji ekspresif untuk membuat video semakin hidup. Masih sama menggunakan *animation rebound in* agar memberikan kesan yang *playful*.



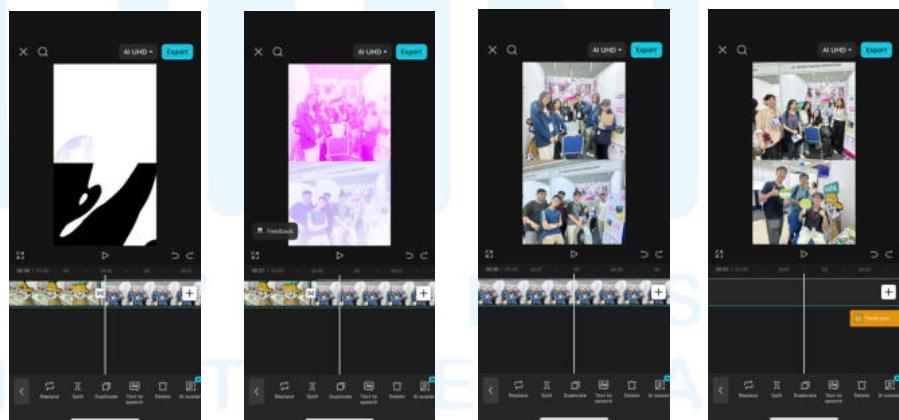
Gambar 3.44 Proses *Editing*

Kedelapan, masuk ke bagian banyak pengunjung yang tertarik melihat *booth* PREDIKT karena *booth* penuh warna dan permainan edukatif yang menyenangkan. Sehingga penulis mengambil video suasana pengunjung yang tiba tiba langkah nya terhenti untuk mengamati dan bertanya informasi mengenai perusahaan PREDIKT. Ditambah dengan keterangan teks “PREDIKT *never fails to impress!*” memperkuat keterangan suasana bahwa disana banyak pengunjung yang tertarik melihat dan bermain ke *booth* karena PREDIKT selalu memberi citra yang mengesankan. Teks masih menggunakan *animation rebound in* dan emoji ekspresif. Penulis menggunakan fitur animation dan di setiap teks nya menggunakan emoji agar semakin *playful*.



Gambar 3.45 Proses *Editing*

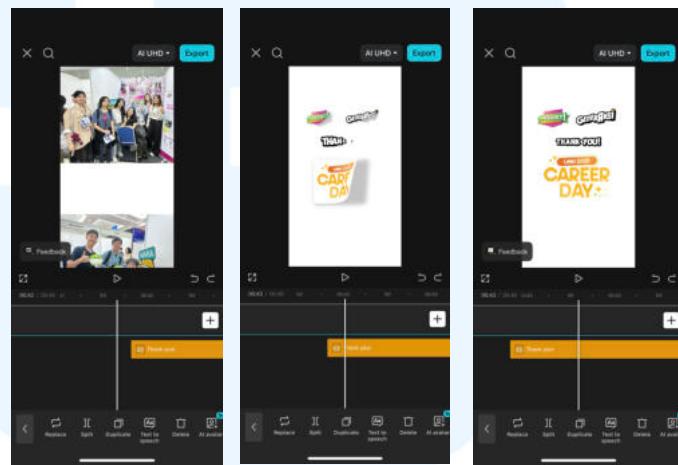
Kesembilan, masuk ke bagian kompilasi dokumentasi foto pengunjung booth PREDIKT. Di awali dengan transisi *curling wave* yang memberi kesan menyapu lembaran video untuk berganti ke bagian foto dan setelah itu terdapat Cahaya Cahaya film dari blur berwarna hingga jelas ke foto asli, serta ketukan audio dan tampilan transisi sangat pas. Sehingga menjadikan transisi ini menarik.



Gambar 3.46 Proses *Editing*

Kesepuluh, bagian terakhir yaitu *closing*. Di awali dengan foto atas menggunakan *transition slide up* dan foto bawah menggunakan *transition slide*

down, yang bertujuan untuk membuka lembaran baru berwarna putih yang kemudia memperlihatkan logo PREDIKT dan GenerAksi diikuti dengan teks “*Thank You!*” kepada UMN *Careey Day*. Semua logo menggunakan animation sticky notes agar memberi kesan yang menyenangkan



Gambar 3.47 Proses *Editing*

Secara keseluruhan, penulis membuat video dan *script* teks nya sendiri terlebih dahulu, setelah itu penulis melakukan tahap evaluasi ke *Communication Specialist Intern* dan direksi di grup Kreatif PREDIKT. Lalu, *video reels recap* ini tidak ada revisi sehingga konten langsung diunggah di akun Instagram PREDIKT. Selain itu, penulis juga membuat *caption* unggahan video *reels recap* ini, *cover reels*, *flyer teaser instastory* sebelum acara, dan Instagram *feeds recap* UMN Career Day 2025.

Berikut desain nya:

a) Instagram feeds



Gambar 3.48 Instagram Feeds UMN Career Day 2025

b) Caption Instagram feeds

predikt.id What an inspiring two-day experience meeting students, job seekers, and young innovators at UMN Career Day 2025! 🎉
From interactive disaster education games to hands-on simulations, our booth was all about showing how preparedness can be fun, engaging, and impactful.
Thank you to everyone who visited our booth and learning with us. 🚀

#PREDKT #SIAGABERSAMA

Gambar 3.49 Caption Instagram Feeds UMN Career Day 2025

c) *Flyer teaser Instastory*



Gambar 3.50 *Flyer Teaser Instastory* UMN *Career Day* 2025

d) *Cover reels*



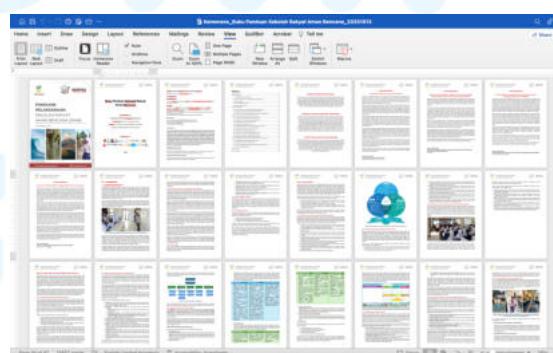
Gambar 3.51 *Cover Reels* UMN *Career Day* 2025

3.3.2.2 Proyek Desain *Layout* Buku Paket Panduan Sekolah Rakyat Aman Bencana (SRAB)

Sekolah Rakyat Aman Bencana (SRAB) merupakan program edukasi pemerintah yang diinisiasi oleh Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) yang bekerja sama dengan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Kementerian Sosial, Kementerian Agama, berbagai minta nasional dan internasional, serta perusahaan, lembaga atau komunitas kebencanaan. Program ini berfungsi sebagai implementasi praktis di lapangan dengan metode yang fleksibel untuk anak sekolah tingkah Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas sederajat. Salah satu metode nya yaitu modul dan buku paket kesiapsiagaan bencana (BNPB, 2016).

Pada proyek ini, PREDIKT ikut serta dalam pembuatan modul dan buku paket panduan Sekolah Rakyat Aman Bencana sebagai tim penyusun, editor utama, komunitas penanggulangan bencana klaster nasional, serta desain dan *layout*. Anggota PREDIKT yang terlibat ada empat orang, diantaranya yaitu CEO, *Program Director*, *Project Officer*, dan penulis sebagai desain dan *layout*. Berikut adalah tahap awal hingga akhir pembuatan desain *layout* buku paket panduan Sekolah Rakyat Aman Bencana (SRAB):

1. Brief Plan



Gambar 3.52 *Brief Plan*

Penulis diberi *brief* oleh *Program Director* pada saat rapat mingguan tim PREDIKT untuk mengerjakan *layout design* membuat buku panduan Sekolah Rakyat Aman Bencana. Setelah rapat selesai, penulis dimasukkan di grup internal proyek lalu diberi dokumen *Microsoft Word* atau *draft* teks ini oleh *Director Program* dan CEO berupa isi materi teks buku panduan. Materi teks buku panduan tersebut tidak memiliki desain, melainkan hanya sekumpulan informasi teks, gambar, dan halaman buku. Sehingga penulis ditugaskan untuk membuat desain buku serta *relayout* isi materi teks ke dalam desain buku panduan yang akan penulis kerjakan. Harapan *Program Director* memberi tugas proyek ini ke penulis yaitu untuk menciptakan buku paket panduan yang formal, profesional, rapi, dan desain yang relevan dengan citra berbagai mitra penyelenggara. Dengan demikian, penulis melakukan riset mendalam untuk menciptakan desain yang diinginkan.

2. *Brainstorming* referensi dan konsep

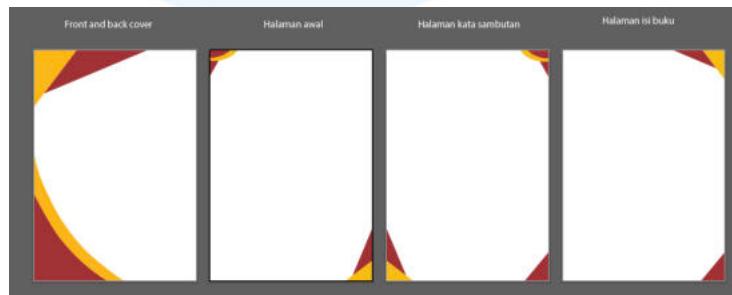


Gambar 3.53 *Brainstorming* referensi dan konsep

Pada tahap ini, penulis melakukan riset mencari gambar contoh dari buku paket tingkat Sekolah Menengah Pertama. Alasan penulis mencari contoh pada tingkat SMP karena memiliki desain visual yang formal dan tidak ke kanak – kanak seperti terdapat ilustrasi kartun. Karena

intruksi dari perwakilan Kementerian Sosial, ingin menggunakan asset foto kegiatan SRAB yang kebetulan diselenggarakan di tingkat Sekolah Menengah Pertama, sehingga baju yang dikenakan siswa pada asset foto kegiatan menggunakan seragam berwarna biru tua. Serta karena buku paket panduan ini akan didistribusikan ke instansi Sekolah Rakyat tingkat SD sampai SMA di seluruh Indonesia. Hasil referensi ide desain yang penulis peroleh untuk membuat desain supergrafis adalah bentuk lingkaran dan kotak dengan warna logo Sekolah Rakyat yaitu merah *maroon* dan warna logo Kementerian Sosial yaitu kuning. Serta ide desain latar belakang kumpulan foto kegiatasn SRAB dengan *opacity* diturunkan yang akan diterapkan di seluruh halaman buku paket agar memberikan kesan hidup, palet warna harmonis, dan profesional.

3. Proses desain



Gambar 3.54 Proses Desain

Pada tahap pembuatan supergrafis, penulis membuat di *Adobe Illustrator* agar lebih mudah membuat bentuk supergrafis yang penulis inginkan. Di mulai dari bentuk segitiga dan bulat pada sudut *cover* dengan dua warna merah dan kuning sebagai warna dari logo Sekolah Rakyat dan Kementerian Sosial. Bentuk dasar segitiga dan bulat memberi kesan yang formal, dinamis, dan profesional. Penulis juga membagi template supergrafis menjadi empat bagian berdasarkan estetika supergrafis yang pas untuk

konten materinya. Diantaranya yaitu ada supergrafis untuk *front and back cover*, supergrafis untuk halaman awal buku, supergrafis halaman kata sambutan, dan supergrafis halaman ini buku. Dengan begitu, penulis membuat empat bentuk supergrafis yang disimpah di sudut sudut halaman seperti di bawah ini:



Gambar 3.55 Proses Desain

Setelah asset visual supergrafis terkumpul, penulis mulai mengunggah semua asset visual supergrafis ke aplikasi Canva lalu mulai menata letak supergrafis untuk *cover* dan isi buku di kertas format A4 *portrait*. Alasan penulis memilih aplikasi Canva karena lebih praktis untuk membuat desain yang durasi penggerjaannya sedikit atau membutuhkan hasil desain *layout* yang cepat. Ditambah penulis kurang mahir

dalam menggunakan aplikasi desain *layout* lainnya seperti Adobe InDesign, selain menggunakan Canva.

Setelah itu, penulis mulai membuat desain latar belakang dari kumpulan asset foto kegiatan SRAB yang diberikan oleh perwakilan Kementerian Sosial yang akan diterapkan di seluruh latar belakang halaman buku paket.



Gambar 3.56 Proses Desain

Selanjutnya, penulis menentukan jenis huruf setiap *headlines* yaitu jenis huruf *Paalalabas Wide*, *subheadlines* dengan jenis huruf *Arimo Bold*, dan *body text* dengan jenis huruf *Arimo Regular*. Serta menentukan warna huruf yaitu warna merah dan hitam. Selain itu, penulis menambahkan elemen garis pada beberapa bagian *headlines* yang perlu dipertegas karena terlalu banyak teks yang berpotensi tidak ada elemen *emphasize* yang membuat pesan penting tidak tersampaikan dengan baik.

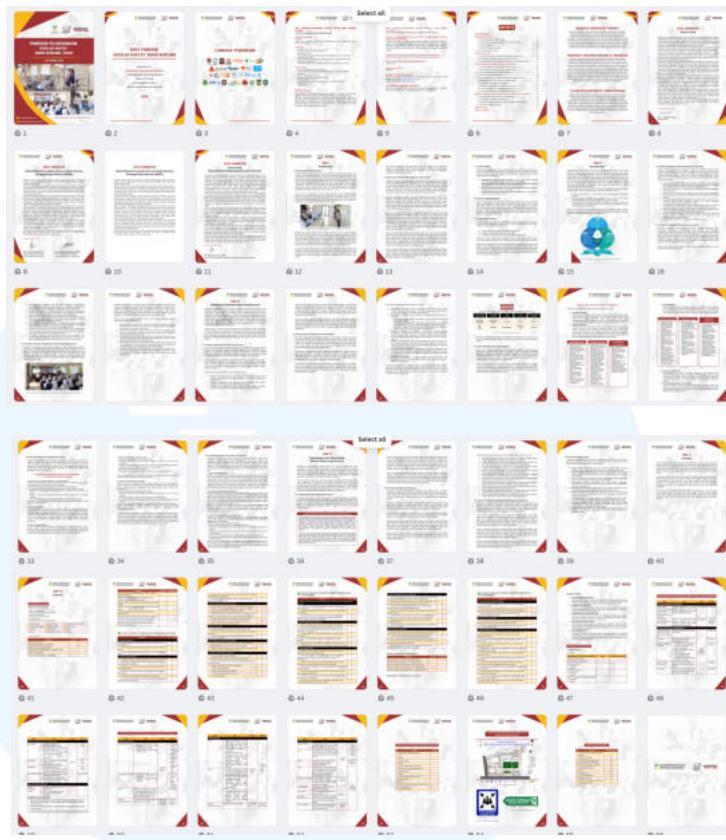


Gambar 3.57 Proses Desain

Setelah semua aset terkumpul, penulis mengatur *grid* atau garis bantu di setiap halamannya dan beruntungnya di aplikasi Canva, pengaturan *grid* sudah secara otomatis ada di setiap halamannya. Hal ini bertujuan untuk letak teks disetiap halamannya konsisten sama, sehingga tersusun rapi.

4. Hasil Akhir Desain

Berikut adalah hasil akhir dari 56 halaman buku paket panduan Sekolah Rakyat Aman Bencana yang telah disetujui oleh seluruh penyelenggara dan tinggal menunggu dicetak untuk Sekolah Rakyat tingkat SD – SMA di seluruh Indonesia.



Gambar 3.58 Hasil Akhir Desain

3.3.2.3 Proyek Desain Katalog Produk MOSIPENA

MOSIPENA merupakan acara berkelanjutan yang sudah lama bekerja sama dengan PREDIKT untuk membuat materi edukasi kesiapsiagaan bencana. Contohnya melalui produk interaktif atau permainan yang PREDIKT produksi untuk kegiatan di acara MOSIPENA. Namun, hingga saat ini belum ada katalog MOSIPENA yang mempromosi produknya, sehingga perusahaan membutuhkan penulis untuk membuat katalog produk MOSIPENA. Berikut adalah tahap awal hingga akhir pembuatan katalog produk

1. Brief

Penulis diberi *brief* oleh *Program Director* pada saat rapat mingguan tim PREDIKT untuk membuat katalog produk MOSIPENA dengan menggunakan desain katalog produk

PREDIKT yang sudah ada. Lalu penulis ditugaskan sekaligus membuat *script* teks isi katalog dari 5 produk MOSIPENA beserta dengan asset gambar produk.

2. Membuat *script* katalog produk

Penulis membuat *script* katalog produk, dibantu koreksi oleh *Project Officer*. Berikut adalah hasil akhir script katalog produk MOSIPENA:

Pembuka:

Selamat datang di seri permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan kesiapsiagaan dan kepercayaan diri dalam menghadapi situasi darurat. Melalui permainan interaktif, pemain dapat mempelajari pertolongan pertama, mengenali rambu keselamatan, memahami nomor darurat, memahami tips tanggap darurat, hingga menyusun tas siaga sesuai kebutuhan.

Dengan ilustrasi menarik, aturan sederhana, dan pengalaman bermain yang mudah dipahami, produk ini dapat digunakan oleh keluarga, sekolah, maupun komunitas. Tujuan kami adalah mendukung terbentuknya individu dan kelompok yang lebih siap, lebih percaya diri, dan lebih tanggap dalam kondisi darurat.

Produk Pertolongan Pertama:

Belajar Sigap di Situasi Darurat

Pemain akan belajar mengambil keputusan cepat dalam pertolongan pertama. Mulai dari memilih peralatan medis, mengenali jenis luka, hingga menerapkan langkah-langkah penanganan yang tepat.

Produk Rambu - rambu:

Kenali Rambu Keselamatan dengan Cara Seru

Permainan ini membantu pemain mengenali berbagai simbol dan rambu keselamatan seperti jalur evakuasi, titik

kumpul, dan arah aman. Sehingga kemampuan navigasi keselamatan pemain dapat meningkat.

Produk Nomor Darurat:

Hafal Nomor Darurat Jadi Makin Percaya Diri

Setiap nomor darurat memiliki fungsi spesifik, sehingga pemain akan belajar mengenali nomor-nomor penting pada saat situasi darurat, sesuai dengan fungsinya masing - masing.

Produk Tas Siaga:

Susun Tas Siaga dengan Tepat

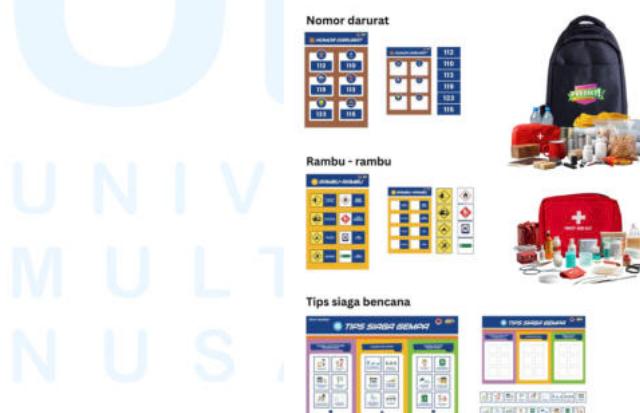
Pemain mampu memahami prioritas perlengkapan penting dalam tas siaga untuk situasi darurat, tanpa membuat tas siaga berlebihan.

Produk Tips Siaga Bencana:

Tips Tanggap Bencana dengan Cara Menyenangkan

Pemain akan diberi simulasi sederhana mengenai tindakan yang perlu dilakukan sebelum, saat, dan setelah bencana. Sehingga pemain dapat meningkatkan pengetahuan, kepercayaan diri, serta kebiasaan kesiapsiagaan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Mengumpulkan aset visual kelima produk



Gambar 3.59 Aset Produk MOSIPENA

Aset kelima produk sudah ada di *Senior Graphic Designer*, sehingga penulis meminta kelima aset produk tersebut.

4. Proses desain



Gambar 3.60 Proses Desain

Penulis mulai proses desain diawali dengan membuka dokumen desain katalog produk PREDIKT. Karena desain katalog disamakan dengan desain yang sudah ada agar tetap satu identitas visual. Sehingga penulis hanya mengganti desain *cover* depan dan belakang halaman, teks, dan gambar produk katalog.

5. Hasil akhir desain





Gambar 3.61 Hasil Akhir Desain

Berikut adalah hasil desain katalog produk MOSIPENA dengan format *landscape* ukuran A4, dan mekanisme katalog dilipat bagian tengah dan dicetak warna pada kedua sisi.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

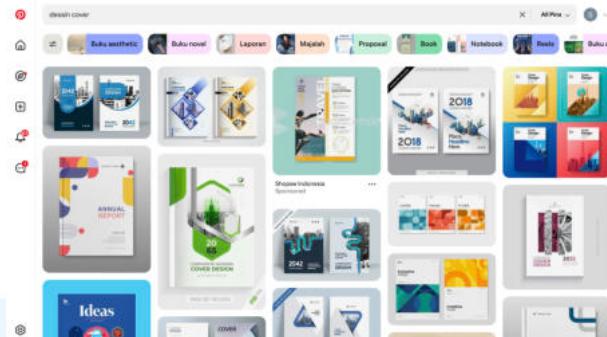
3.3.2.4 Proyek Desain *Template Design Cover Laporan* PREDIKT

PREDIKT merupakan perusahaan *consultant* yang menyediakan produk dan layanan materi edukasi berupa buku, permainan, lokakarya, dan media digital untuk pembelajaran kesiapsiagaan bencana. Melalui pelayanan jasanya, PREDIKT selalu melakukan *pitching* atau negosiasi dengan *client* menggunakan proposta. Dengan demikian, perusahaan sering membuat laporan proposal untuk berbagai mitra, sehingga kebutuhan visual *cover* laporan proposal diperlukan untuk meningkatkan profesionalitas melalui tampilan *cover* visual yang konsisten. Karena sebelumnya PREDIKT belum memiliki desain *cover* proposal yang menetap, sehingga sering berubah – ubah desain cover nya yang menunjukkan tidak profesional dan tidak konsisten. Dengan demikian, *Program Director* mengharapkan penulis dapat membuatkan desain *template cover* laporan perusahaan yang lebih relevan dan bagus. Berikut adalah tahap awal sampai akhir dalam pembuatan Desain *Template Design Cover Laporan* PREDIKT

1. Brief

Berawal dari *Program Director* memberi penulis *brief* di telepon Whatsapp untuk membuat desain *template cover* laporan PREDIKT yang bisa di *edit* oleh rekan kantor lainnya atau *editable*. Agar rekan kerja lain bisa membuat *cover template* laporan secara mandiri dan praktis tanpa bantuan desain grafis. Setelah itu *Program Director* memberikan beberapa contoh dokumen laporan dari perusahaan lain sebagai referensi untuk penulis.

2. *Brainstorm* ide referensi



Gambar 3.62 *Brainstorm* Desain

Selanjutnya penulis *brainstorm* sendiri melihat referensi di *Pinterest* dan dokumen laporan yang *Program Director* berikan agar mendapatkan ide konsep. Ide referensi sudah terkumpul, di antaranya yaitu penulis bagikan menjadi dua jenis, yaitu desain formal dan desain informal. 2 desain *cover* laporan, yang pertama yaitu untuk isu formal dan yang kedua untuk isu non-formal.

3. Proses desain



Gambar 3.63 Proses Desain

Sesudah terkumpul ide, penulis mulai proses desain di *Adobe Illustrator*. Diawali dengan memasukkan beberapa poster referensi sebagai inspirasi dalam pembuatannya.

4. Hasil Akhir desain

Pertama penulis membuat 2 desain ke grup divisi kreatif PREDIKT untuk minta persetujuan desain. Hasilnya adalah tidak di setujui keduanya.



Gambar 3.64 Hasil Akhir Desain

Setelah itu penulis mencoba brainstorming kembali dan melakukan revisi total lalu menggantinya dengan lima desain *cover* laporan baru. Setelah itu penulis meminta persetujuan lagi di grup hingga direksi menyetujui ke 5 desain tersebut.





Gambar 3.65 Hasil Akhir Desain

Selanjutnya penulis membuat regulasi pemakaian *template cover* laporan di Canva untuk rekan kerja gunakan. Dan membuat regulasi *template* isi laporan di *Google Docs*. Karena dalam isi laporan terdapat desain.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Selama penulis magang di PT PREDIKT Tangguh Indonesia, penulis memiliki beberapa kendala yang membuat proses kerja magang terasa berat. Namun, dengan adanya kendala tersebut, membuat penulis mendapatkan hikmah pelajaran untuk berkembang menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya sebagai peningkatan potensi diri sendiri dalam dunia kerja.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Berikut adalah kendala yang penulis alami selama magang di PT PREDIKT Tangguh Indonesia adalah:

1. Penyesuaian *style* desain

Penulis terbiasa desain minimalis dan kurang terbiasa membuat ilustrasi karena penulis tidak terlalu pandai desain ilustrasi. Pada saat minggu pertama periode magang, penulis sudah diberikan *brief Instagram feeds carousel* yang banyak menggunakan ilustrasi detail. Sehingga di awal, penulis merasa kesulitan karena harus menyesuaikan dengan *style* desain yang sangat kontras dengan penulis. Dengan demikian, penyesuaian *style* desain ini cukup

memakan waktu lama bagi penulis, ditambah dengan beban kerja yang langsung banyak karena akan menghadapi kegiatan acara dalam waktu dekat.

2. Penyesuaian sistem kerja *Work From Home*

Bekerja dengan sistem *Work From Home* (WFH) atau bisa bekerja dimana saja, merupakan hal yang baru bagi penulis. Sehingga penulis belum terbiasa dengan cara kerja atau alur secara WFH yang membuat penulis mudah kehilangan fokus akibat dari fleksibilitas kegiatan serta tidak ada yang mengawasi ketika jam kerja berlangsung.

3. Penyesuaian ritme kerja perusahaan

Penulis kesulitan mengejar ritme kerja yang serba cepat, penulis belum terbiasa dengan rutinitas ini sehingga penulis perlu adaptasi dengan pola kerja pribadi agar bisa mengikuti alur pekerjaan dengan baik.

4. Komunikasi dengan tim

Dalam pelaksanaan periode magang, penulis kurang aktif berkomunikasi dengan tim, baik itu memastikan instruksi, perkembangan tugas, dan mengutarakan kendala penulis ketika menghadapi kendala pekerjaan. Kemudian, komunikasi antar tim sedikit kurang efektif karena bekerja dari jarak jauh.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

1. Penyesuaian *style* desain

Dalam mengatasi kendala ini, penulis banyak bertanya ke *Senior Graphic Designer* PREDIKT yang sudah familiar dengan alur kerja visual PREDIKT. Seperti sudah memiliki *tips and trick* nya untuk mendesain lebih cepat. Serta penulis banyak berlatih dan eksplorasi visual desain lainnya.

2. Penyesuaian sistem kerja *Work From Home*

Penulis perlu menetapkan rutinitas harian yang konsisten. Maka perlu disiplin dan fokus yang lebih tinggi. Penulis harus bisa mengurangi distraksi yang membuang – buang waktu

3. Penyesuaian ritme kerja perusahaan

Perlu mempelajari alur kerja internal dan banyak bertanya ke rekan kerja yang sudah konsisten teratur bekerja dengan bagus. Penulis juga mengalami kendala dalam mengoordinasikan tenggat waktu, sehingga diperlukan manajemen waktu dan perencanaan tugas yang lebih baik agar penyelesaian pekerjaan tetap tepat waktu sesuai ekspektasi tim.

4. Komunikasi dengan tim

Penulis harus lebih aktif dan inisiatif memberikan kabar progress tugas dan semua kendala yang penulis alami tanpa rasa cemas.

