

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Selama melaksanakan program magang di PT Bank Digital BCA, penulis berkedudukan di divisi *Marketing Communications* menempati posisi sebagai *Video Editor, Design & Motion Graphic Intern*. Selain itu, penulis juga ditugaskan sebagai *photographer* dan *videographer* saat ada acara internal maupun external.

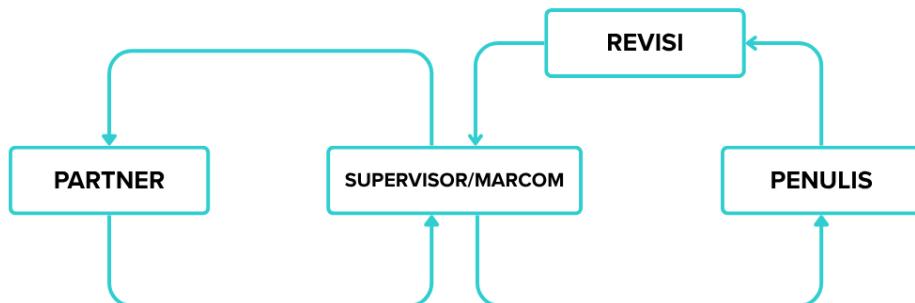
##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Dalam divisi *Marketing Communications*, Penulis merupakan anggota dari tim *brand awareness*. Tim *brand awareness* ini bertanggung jawab dalam kegiatan promosi internal dan external yang bekerja sama dengan partner PT Bank Digital BCA. Selama melaksanakan kegiatan magang di bawah divisi ini, penulis menjalankan beberapa tugas seperti berikut :

1. Merancang dan membuat desain konten digital promosi berupa konten sosial media dan media cetak.
2. Melakukan dokumentasi acara atau *event* internal maupun external
3. Membuat *motion graphic* untuk kebutuhan promosi internal dan OOH

##### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Selama melaksanakan program magang di PT Bank Digital BCA, penulis mengikuti alur koordinasi yang teratur untuk mengerjakan *brief* desain yang diberikan agar sesuai dan efektif. Berikut merupakan bagan alur koordinasi penulis :



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Alur pelaksanaan kerja magang penulis diawali dengan partner memberikan *promo* berupa *Terms and Condition* dan juga *Aset* kepada tim *Marketing Communications* dan supervisor membagi-bagikan setiap *promo* kepada tim *graphic design Marketing Communication*. Setelah dibagikan di *brief*, supervisor akan menginfokan kepada tim *graphic designer* termasuk *user*, bahwa ada *brief* baru yang harus dikerjakan.

Awal proses desain penulis diawali dengan membuat *key visual* setiap *promo* yang ditugaskan untuk di *preview* kepada partner. Jika ada revisi dari partner maka akan diinfokan melalui supervisor ataupun tim *Marketing Communication* yang lain. Revisi terkadang dapat berupa penggantian pada *promo*, *terms and condition*, *aset*, dan *request* lain dari partner.

Untuk promosi atau desain internal diberikan bukan dari partner melainkan tim lain yang membuat *promo* untuk *Marketing Communications*. Revisi desain internal terkadang berupa ukuran aset yang tidak sesuai untuk *output* tertentu.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama menjalani program magang sebagai *Video Editor*, *Design & Motion Graphic Intern* di PT Bank Digital BCA, penulis bertanggung jawab untuk merancang berbagai konten visual yang digunakan untuk media sosial, dan kebutuhan komunikasi visual lainnya. Selain membuat desain, penulis juga membantu dalam proses pengambilan dokumentasi foto dan video atau pembuatan

konten visual. Berikut ini adalah tabel rincian tugas dan pekerjaan yang telah dilakukan penulis selama masa magang di BCA Digital.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	1-8 Agustus 2025	1. <i>Promo</i> 8.8 Beard Papa's 2. CGV Akuisisi 3. CGV Popcorn 4. Cinepolis 5. QRIS Nasional	1. Membuat <i>preview promo</i> 8.8 Beard Papa's serta bungkus ukuran turunannya 2. Membuat <i>preview</i> untuk <i>motion graphic</i> CGV Akuisisi, serta bungkus ukuran turunannya 3. Membuat <i>preview</i> untuk <i>motion graphic</i> CGV Popcorn serta bungkus ukuran turunannya 4. Membuat <i>preview</i> untuk <i>motion graphic</i> Cinepolis serta bungkus ukuran turunannya 5. Membuat desain <i>promo</i> QRIS Nasional untuk kebutuhan media sosial
2	11-15 Agustus 2025	1. CGV Popcorn 2. <i>Promo</i> Juni-Agustus EN Ver 3. <i>Promo</i> Merdeka 4. BCA Expo	1. Revisi untuk <i>motion graphic</i> CGV Popcorn 2. Membuat versi inggris ukuran <i>thumbnail promo</i> bulan Juni-Agustus 3. Membuat <i>preview promo</i> merdeka dan bungkus (membuat ukuran turunan) 4. Membuat <i>motion</i> untuk BCA EXPO
3	19-23 Agustus 2025	1. BCA Expo 2. Squeeze Me Menara BCA 3. Video Tutorial 4. Menjadi Talent 5. Hop Hop BCA Expo 6. Sabang Merauke	1. Membuat turunan ukuran untuk BCA Expo 2. Membuat desain untuk <i>promo</i> Squeeze Me Menara BCA 3. Membuat video tutorial memakai selendang untuk acara Sabang Merauke by BCA 4. Membantu MarCom brand <i>activation</i> menjadi <i>talent</i> untuk konten SosMed blu 5. Membuat desain <i>promo</i> Hop Hop untuk acara BCA Expo

			6. Dokumentasi video dan foto di acara Sabang Merauke BCA
4	25-29 Agustus 2025	1. Squeeze Me Menara BCA 2. Halodoc Payday 3. CGV Akuisisi 4. Moduit Syailendra 5. MRT Akuisisi 6. MRT Retention 7. Launching Top Up Tap Cash 8. Cinepolis	1. Membuat EN <i>ver thumbnail promo Squeeze Me Menara BCA</i> 2. Membuat <i>preview</i> desain Halodoc Payday 3. Membuat <i>preview</i> desain CGV Akuisisi 4. Membuat <i>preview</i> desain Moduit Syailendra 5. Membuat <i>preview</i> desain MRT Akuisisi 6. Membuat <i>preview</i> desain MRT Retention 7. Membuat desain serta turunan <i>Launching Top Up Tap Cash</i> 8. Membuat <i>motion graphic</i> untuk <i>promo</i> Cinepolis
5	1-4 September 2025	1. Edukasi bluInsurance 2. MRT Akuisisi 3. MRT Retention 4. Alfagift Targeted 5. <i>Promo</i> 9.9 Fore 6. <i>Promo</i> 9.9 Roti'o	1. Membuat <i>preview</i> desain serta bungkus ukuran turunan Edukasi bluInsurance 2. Membuat turunan ukuran untuk <i>promo</i> MRT Akuisisi 3. Membuat turunan ukuran untuk <i>promo</i> MRT Retention 4. Membuat <i>preview</i> desain <i>promo</i> Alfagift Targeted 5. Membuat <i>preview</i> desain <i>promo</i> 9.9 Fore 6. Membuat <i>preview</i> desain <i>promo</i> 9.9 Roti'o
6	8-12 September 2025	1. <i>Promo</i> 9.9 Fore 2. <i>Promo</i> 9.9 Roti'o 3. Alfagift 4. Blibli pocket akuisisi 5. Blibli instore	1. Membuat turunan ukuran untuk <i>promo</i> 9.9 Fore serta ukuran <i>thumbnail</i> versi EN 2. Membuat turunan ukuran untuk <i>promo</i> 9.9 Roti'o serta ukuran <i>thumbnail</i> versi EN 3. Revisi desain <i>promo</i> Alfagift Targeted 4. Membuat <i>preview</i> desain <i>promo</i> Blibli pocket akuisisi 5. Membuat <i>preview</i> desain <i>promo</i> Blibli instore

7	15-19 September 2025	1. Kira kira market 2. bluInsurance CRM 3. Moduit Syailendra Payday 4. Cover Prelogin News 5. Blibli instore 6. Cinepolis 7. Blibli pocket akuisisi	1. Membuat <i>preview</i> desain Kira kira market serta bungkus turunan ukurannya 2. Membuat <i>preview</i> desain <i>promo</i> bluInsurance CRM 3. Membuat <i>preview</i> desain <i>promo</i> Moduit Syailendra Payday 4. Membuat <i>preview</i> desain <i>promo</i> Cover Prelogin News serta bungkus turunan ukurannya 5. Revisi desain Blibli instore serta bungkus turunan ukurannya 6. Revisi <i>motion graphic</i> Cinepolis 7. Bungkus turunan ukuran dari <i>promo</i> Blibli pocket akuisisi
8	22-26 September 2025	1. bluInsurance CRM 2. Moduit Syailendra 3. bluInsurance Rework 4. Cover Prelogin News 5. Moduit Syailendra Payday 6. Kira kira Market 7. CGV Akuisisi 8. Cinepolis 9. <i>Image IKF Benefit GdBC</i> 10. bluRoyal	1. Bungkus turunan ukuran <i>promo</i> bluInsurance CRM 2. Membuat <i>preview</i> desain <i>promo</i> Moduit Syailendra 3. Revisi bluInsurance <i>Rework</i> 4. Revisi Cover Prelogin News 5. Bungkus turunan ukuran Moduit Syailendra Payday 6. Revisi Kira kira Market 7. Bungkus <i>motion</i> serta turunan ukuran CGV Akuisisi 8. Bungkus <i>motion</i> serta turunan ukuran Cinepolis 9. Membuat <i>preview</i> desain <i>Image IKF Benefit GdBC</i> untuk menjelaskan pemakaian GdBC 10. Mengerjakan desain <i>brief promo</i> bluRoyal Grade A
9	29 September – 1-3 Oktober 2025	1. bluRoyal 2. Cinepolis <i>Partnership Announcement</i> 3. Transjakarta Evergreen 4. Transjakarta New User 5. Article STB 6. Visual TnC Penjualan Flazz	1. Revisi dan bungkus turunan ukuran bluRoyal 2. Membuat <i>preview</i> desain Cinepolis <i>Partnership Announcement</i> serta bungkus turunan ukurannya 3. Membuat <i>preview</i> desain Transjakarta Evergreen serta bungkus turunan ukurannya 4. Membuat <i>preview</i> desain Transjakarta New User serta bungkus turunan ukurannya

		7. Tiket pause & play	5. Membuat <i>preview</i> desain Article STB serta bungkus turunan ukurannya 6. Membuat <i>preview</i> desain Visual TnC Penjualan Flazz serta bungkus turunan ukurannya 7. Membuat <i>preview</i> desain Tiket pause & play serta bungkus turunan ukurannya
10	6-10 Oktober 2025	1. <i>Promo</i> Re.juve 10.10 2. <i>Promo</i> Beard Papa's 10.10 3. bEC OOH 4. <i>Website</i> bEC 2.0 5. Cinepolis <i>Partnership Announcement</i>	1. Membuat <i>preview</i> desain <i>promo</i> 10.10 Re.juve serta bungkus turunan ukurannya 2. Membuat <i>preview</i> desain <i>promo</i> 10.10 Beard Papa's serta bungkus turunan ukurannya 3. Membuat <i>motion</i> bluExtraCash untuk kepentingan <i>Out Of Home promotion</i> 4. Membuat desain untuk <i>Website</i> bluExtraCash 2.0 5. Revisi serta bungkus ukuran turunan + EN ver untuk desain Cinepolis <i>Partnership Announcement</i>
11	13-18 Oktober 2025	1. <i>Website</i> bEC 2.0 2. bluAmbassador 3. bTW 4. MRT-J 5. Monit bluCorporate Card 6. iShopChangi	1. Revisi desain <i>Website</i> bEC 2.0 2. Membuat <i>motion graphic</i> bluAmbassador 3. Mengerjakan desain <i>brief preview</i> bluTravel Week 4. Mengerjakan desain <i>brief</i> mRT-J untuk <i>promo</i> dalam aplikasi 5. Membuat desain mailer untuk project Monit X bluCorporate Card 6. Membuat <i>preview static</i> untuk desain <i>brief motion</i> iShopChangi
12	20-25 Oktober 2025	1. bTW BCAi <i>Cashback</i> 2. bTW Transaksi <i>Online Internasional</i> 3. Amplop Monit 4. Kartu Monit 5. bTW Anna's Punggol Oasis 6. Grab Dine Out	1. Bungkus turunan ukuran dari <i>promo</i> bTW BCAi <i>Cashback</i> 2. Bungkus turunan ukuran dari <i>promo</i> bTW Transaksi <i>Online Internasional</i> 3. Membuat desain Amplop Monit X bluCorporate Card 4. Merevisi/membuat kartu Monit X bluCorporate Card 5. Bungkus turunan ukuran dari <i>promo</i> bTW Anna's Punggol Oasis

		<ul style="list-style-type: none"> <li>7. Family Mart Anniversary</li> <li>8. bluTeens</li> <li>9. Perkenalan Hari Besar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>6. Membuat desain <i>preview</i> untuk <i>promo</i> Grab Dine Out</li> <li>7. Membuat desain <i>preview</i> untuk <i>promo</i> Family Mart Anniversary</li> <li>8. Membuat <i>motion graphic</i> bluTeens</li> <li>9. Membuat <i>motion graphic</i> Perkenalan Hari Besar</li> </ul>
13	27-31 Oktober 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. CGV App</li> <li>2. Ranch Market</li> <li>3. bluAssist</li> <li>4. Family Mart</li> <li>5. Member Get Member</li> <li>6. Tunnel Visit</li> <li>7. iShopChangi</li> <li>8. Perkenalan Hari Besar</li> <li>9. Grab Dine Out</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat desain <i>preview</i> untuk <i>promo</i> CGV App</li> <li>2. Membuat desain <i>preview</i> untuk <i>promo</i> Ranch Market</li> <li>3. Membuat desain makalah untuk presentasi bluAssist</li> <li>4. Revisi desain Family Mart Anniversary</li> <li>5. Membuat desain <i>preview</i> untuk <i>promo</i> Member Get Member serta bungkus turunan ukurannya</li> <li>6. Dokumentasi acara <i>tunnel visit</i> MRT di monas</li> <li>7. Revisi turunan iShop Changi serta <i>motion</i>nya</li> <li>8. Revisi <i>motion graphic</i> Perkenalan Hari Besar</li> <li>9. Revisi desain Grab Dine Out</li> </ul>
14	3-7 November 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Grab Dine Out</li> <li>2. Family Mart Anniversary</li> <li>3. Kimia Farma (normal, Haji&amp;Umrah, bluRoyal)</li> <li>4. Her Era (Akuisisi &amp; Cashback)</li> <li>5. Kantin Telkomsel (Akuisisi &amp;Cashback)</li> <li>6. Kick Aveneu (Evergreen &amp; Always On)</li> <li>7. MRT-J</li> <li>8. <i>Promo Flazz</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Bungkus turunan ukuran dari <i>promo</i> Grab Dine Out</li> <li>2. Bungkus turunan ukuran dari <i>promo</i> Family Mart Anniversary</li> <li>3. Membuat desain <i>preview</i> untuk 3 <i>promo</i> Kimia Farma (normal, Haji&amp;Umrah, bluRoyal)</li> <li>4. Membuat <i>motion graphic</i> untuk <i>promo</i> Her Era (Akuisisi &amp; Cashback)</li> <li>5. Membuat <i>motion graphic</i> untuk <i>promo</i> Kantin Telkomsel (Akuisisi &amp;Cashback)</li> <li>6. Membuat desain <i>preview</i> untuk 2 <i>promo</i> Kick Aveneu (Evergreen &amp; Always On)</li> <li>7. Bungkus desain MRT-J</li> <li>8. Revisi desain untuk <i>promo</i> flazz blu</li> <li>9. Membuat size tambahan (WABA) untuk <i>promo</i> Member Get Member</li> </ul>

		9. Member Get Member 10. Ranch Market 11. Roti'O 12. Beard Papa's 13. Moduit Syailendra 14. IM3 15. Tri 16. K3Mart 17. Treasury (First Transaction & Retention) 18. Promo 11.11 Platinum 19. Promo 11.11 Raa Cha 20. Promo 11.11 Rachaphon	10. Membuat desain <i>preview</i> untuk <i>promo</i> Ranch Market 11. Membuat desain <i>preview</i> untuk <i>promo</i> Roti'O 12. Membuat desain <i>preview</i> untuk <i>promo</i> Beard Papa's 13. Membuat desain <i>preview</i> untuk <i>promo</i> Moduit Syailendra 14. Membuat desain <i>preview</i> untuk <i>promo</i> IM3 15. Membuat desain <i>preview</i> untuk <i>promo</i> Tri 16. Membuat desain <i>preview</i> untuk <i>promo</i> K3Mart 17. Membuat desain <i>preview</i> untuk <i>promo</i> Treasury (First Transaction & Retention) 18. Membuat desain <i>preview</i> untuk <i>promo</i> 11.11 Platinum 19. Membuat desain <i>preview</i> untuk <i>promo</i> 11.11 Raa Cha 20. Membuat desain <i>preview</i> untuk <i>promo</i> 11.11 Rachaphon
--	--	--	--

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Selama pelaksanaan kegiatan program magang di PT Bank Digital BCA, penulis ditempatkan sebagai *Video Editor, Design & Motion Graphic Intern* pada divisi *Brand Awareness Marketing Communication*. Pada posisi tersebut, penulis memiliki peran untuk membuat desain-desain dalam beberapa bentuk media promosi untuk kebutuhan memasarkan *brand* dari PT Bank Digital BCA. Media promosi tersebut berupa konten media sosial, dan media cetak (amplop, kartu, poster, makalah, *flyer*).

Dalam proses pelaksanaan kerja magang, penulis menggunakan beberapa *software* desain yaitu Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro, Adobe After Effect. Adobe Illustrator dan Photoshop digunakan untuk memodifikasi tipografi, ilustrasi, dan *image (digital imaging)* untuk kebutuhan promosi media sosial. Sedangkan Adoobe Premiere Pro dan After Effect digunakan

untuk membuat *motion graphic* dan mengedit video dokumentasi untuk kebutuhan promosi perusahaan.

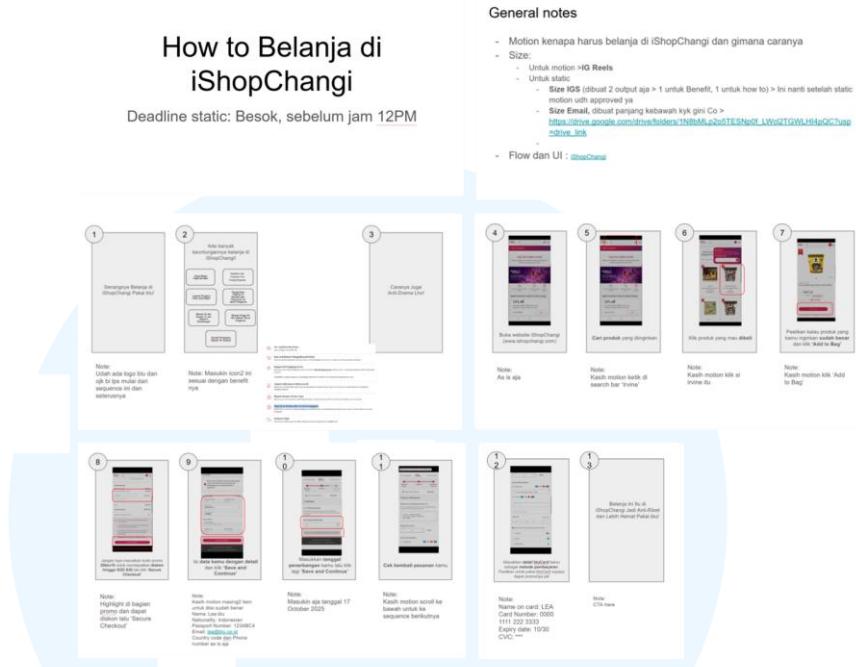
### **3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja**

Saat menjalankan program magang di PT Bank Digital BCA, penulis membuat salah satu desain partner *brand* dalam kegiatan promosi. Dalam proyek ini, PT Bank Digital BCA bekerja sama dengan iShopChangi dan penulis diberikan kesempatan untuk membuat *motion graphic* dan beberapa *output* lainnya. Proyek tersebut akan digunakan untuk mempromosikan iShopChangi di media sosial serta memberikan tutorial kepada nasabah blu *benefit* dan cara belanja di iShopChangi dengan blu.

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

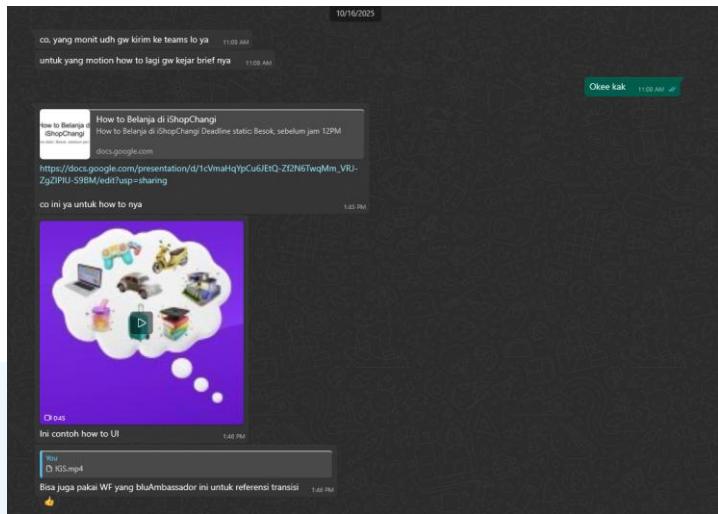
Pada 16 Oktober 2025, penulis di berikan *brief* oleh salah satu tim *MarCom* untuk membuat sebuah *motion graphic* untuk iShopChangi. *Brief* tersebut diberikan kepada penulis melalui link docs presentation yang dikirim melalui WhatsApp. Selain link *brief* penulis juga diberikan beberapa arahan tambahan untuk *brief* tersebut melalui *chat* WhatsApp.





Gambar 3.2 Brief Motion Graphic iShopChangi

Penulis akan membaca *brief* terlebih dahulu sebelum mulai mengerjakan setiap proyeknya, untuk proyek tersebut penulis diminta untuk membuat sebuah *motion graphic* mengenai mengapa dan gimana cara untuk belanja di aplikasi iShopChangi. Untuk *brief* tersebut terdapat 2 output, yaitu *motion graphic* dan ukuran turunan berupa *static image*. Untuk *size* IGS yang diminta berukuran 1080x1920 px dan untuk *size* email diminta dalam 2 ukuran, yang pertama diminta untuk per *slide* ukuran email dan seluruh *slide* digabung menjadi satu. Untuk setiap ukuran email berupa ukuran variatif yang menyesuaikan dengan isi konten setiap *slide* dan gabungan dari semua *slide* yang ukurannya juga menyesuaikan dengan semua isi konten.

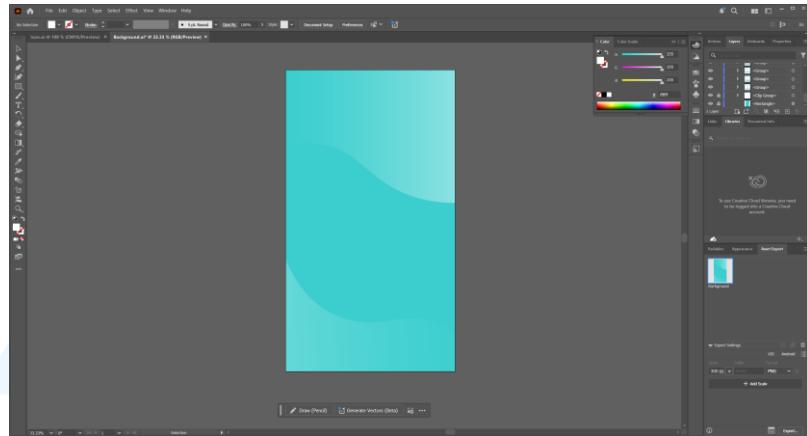


Gambar 3.3 *Chat WhatsApp Supervisor*

Untuk arahan tambahan seperti referensi desain dan catatan tambahan biasanya diberikan kepada penulis melalui *chat* WhatsApp. Selain itu, saat penulis bingung atau ingin bertanya perihal *brief*, penulis dapat bertanya melalui WhatsApp. Untuk pengiriman progres atau *preview* sebuah desain juga dilakukan melalui WhatsApp.

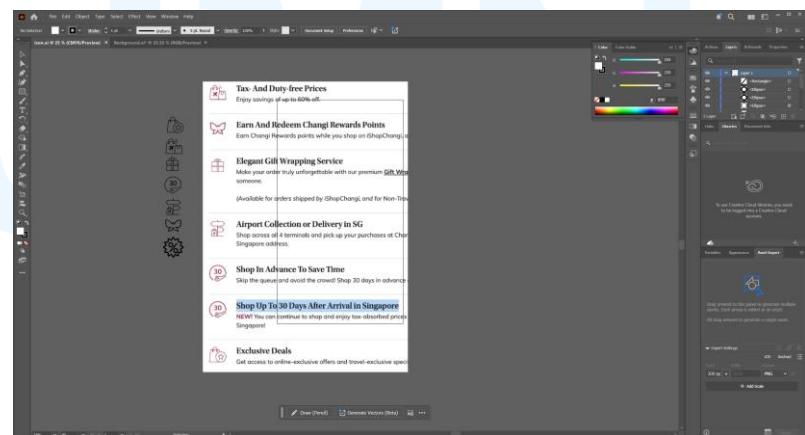
## 2. Proses Desain Awal

Dari *brief* yang diterima oleh penulis, penulis mulai dengan melihat refrensi dan aset yang telah diberikan kepada penulis. Setelah melihat refrensi dan aset, penulis menanyakan hal yang masih belum dipahami perihal desain *brief*, *output*, atau pun *aset* yang dipakai. Setelah itu, penulis mulai mengerjakan dari membuat *asset* seperti background dan aset ikon yang akan terdapat dalam desain akhir. Untuk proyek tersebut penulis menggunakan beberapa aplikasi desain yaitu Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Adobe After Effects.



Gambar 3.4 Proses Mendesain *Background*

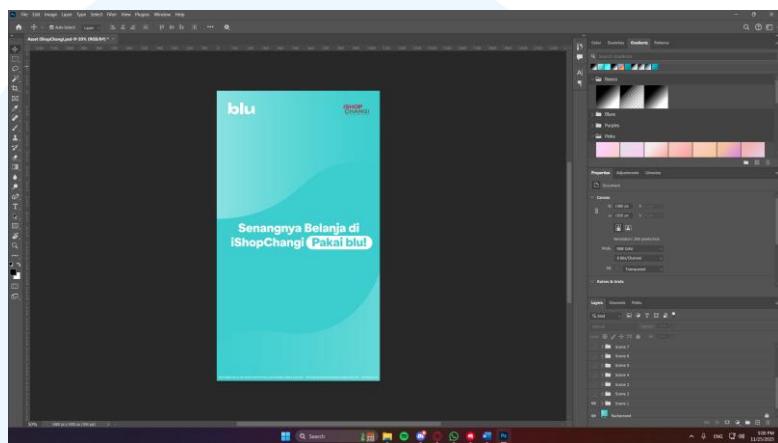
Penulis membuat *background* untuk proyek *motion graphic* iShopChangi menggunakan Adobe Illustrator dan mengikuti referensi yang dikasih oleh tim *MarCom* dengan menggunakan *color palette* biru *tosca* sesuai dengan *brand guidelines*-nya PT Bank Digital BCA. *Background* ini nanti akan digunakan untuk *motion graphic* dan juga turunan *static* seperti ukuran email. *Background* tersebut dilengkapi dengan elemen grafis putih yang memberi sedikit dimensi kepada *background*.



Gambar 3.5 Proses Mendesain Ikon

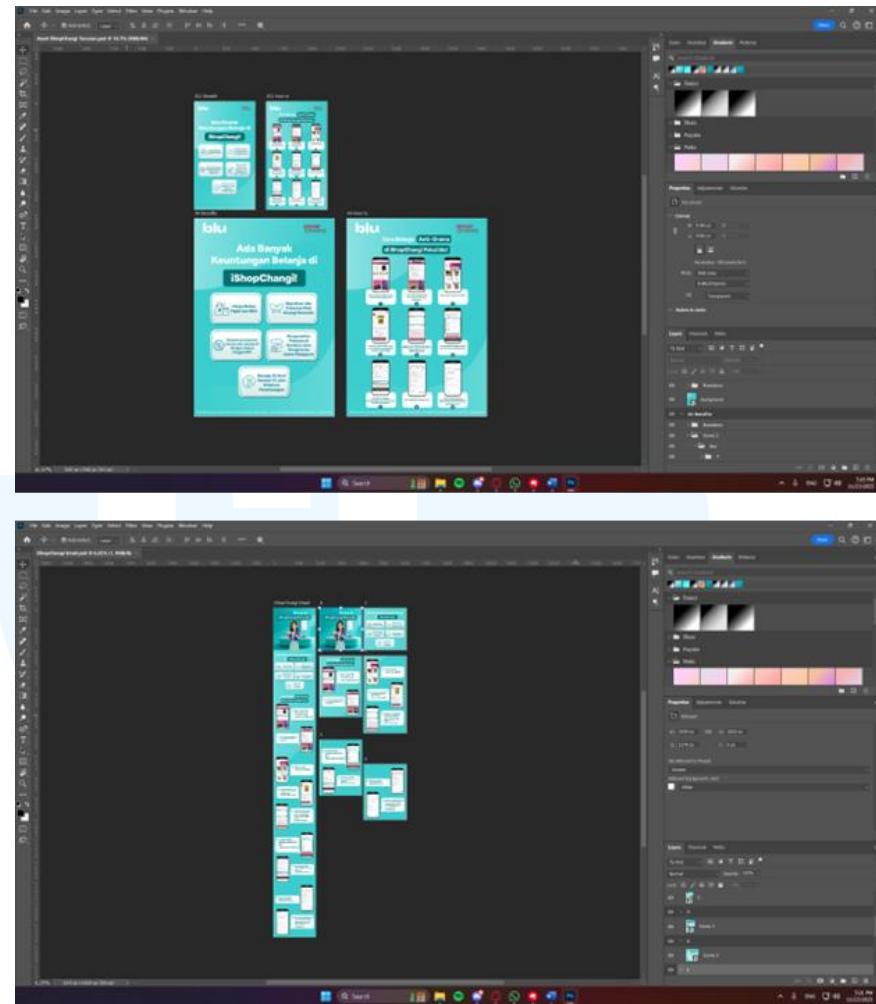
Penulis melakukan *tracing* ikon dari contoh yang sudah diberi menggunakan aplikasi Adobe Illustrator agar tetap sesuai dengan

materi utamanya yaitu cara belanja di aplikasi iShopChangi. Ikon yang dibuat merupakan ikon simpel dengan ujung yang *rounded* dan tidak memiliki *fill*. Ikon-ikon tersebut akan dipakai untuk menjelaskan keuntungan belanja di aplikasi iShopChangi.



Gambar 3.6 Proses *Main Key Visual Motion Graphic Static*

Selanjutnya penulis melanjutkan mengerjakan *motion graphic* versi *staticnya* dengan menggunakan aplikasi desain Adobe Photoshop. Penulis menggunakan Adobe Photoshop sebagai alat utama untuk mendesain selama melaksanakan program magang di PT Bank Digital BCA. Penulis menggunakan Adobe Photoshop untuk menambahkan tipografi atau pun *copy* pada desain. Selain tipografi, penulis menggunakan Adobe Photoshop untuk kebutuhan *mock up* UI yang dibutuhkan pada proyek *motion graphic* iShopChangi tersebut. *Font type* yang dipakai dalam *project* tersebut merupakan *font type* blu Sans yang merupakan *font* utama dari PT Bank Digital BCA. Elemen-elemen visual dan referensi utama dari proyek ini diambil dari beberapa contoh desain lain yang telah di publikasikan oleh PT Bank Digital BCA di media sosial. Ikon yang telah dibuat oleh penulis dalam aplikasi Adobe Illustrator kemudian di pindahkan ke Adobe Photoshop untuk dimodifikasi kembali, seperti mengubah warnanya agar sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 3.7 Proses Mendesain Ukuran Turunan

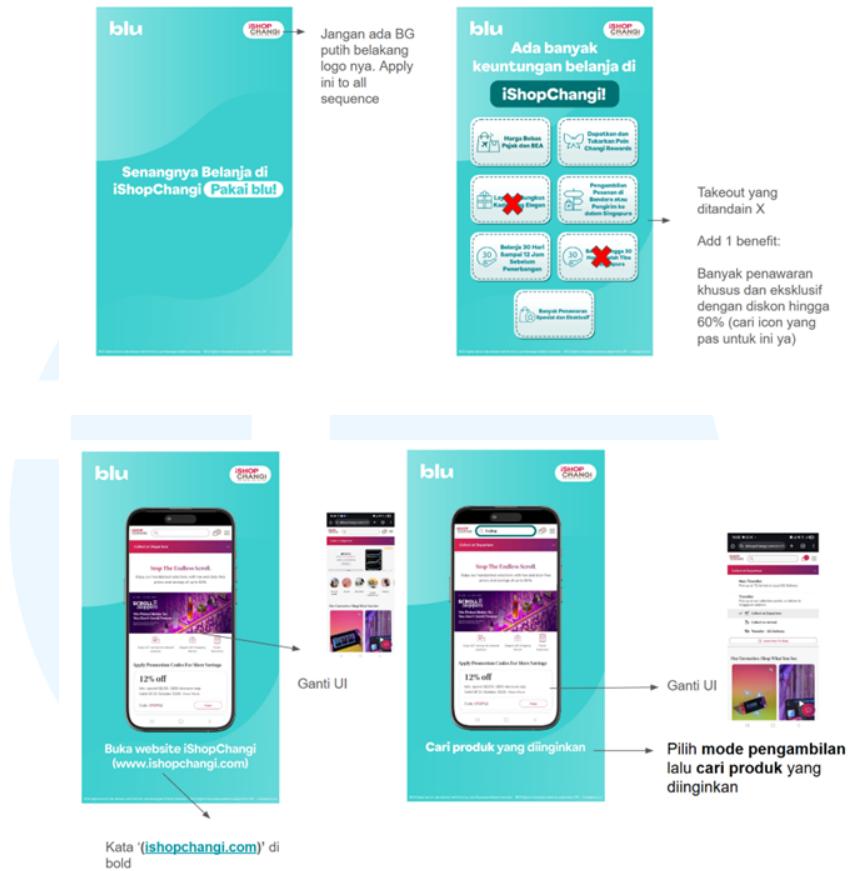
Selain menggunakan untuk *output* utamanya proyek tersebut, ukuran turunan berupa ukuran A4, 1080x1920, dan email. Ukuran turunan email terdapat 2 versi yaitu versi yang terpisah dan yang digabung. Penggerjaan setiap ukuran turunan baru dapat dicek oleh *supervisor* jika *preview main KV* atau ukuran utama sudah diterima oleh partner dan tim *MarCom*. Dalam ukuran turunan tersebut isi konten sama seperti main KV dan *motion graphic* tetapi beda di bagian *layouting*.

Dalam ukuran A4 dan 1080x1920 hanya memiliki keuntungan dan bagaimana cara belanja di iShopChangi tidak dilengkapi dengan

elemen visual maskot dari PT Bank Digital BCA yang bernama Lea, beda dengan ukuran email yang pada slide pertamanya menggunakan maskot Lea. Dalam ukuran email terdapat 2 tipe *font type* yang dipakai oleh penulis yaitu blu Sans dan Yellowtail. *Font type* blu Sans dipakai untuk *headline* dan *body text*, *headline* menggunakan versi *bold* atau *black*, sedangkan *body text* menggunakan *medium* dan *regular*. *Font cursive* yang dipakai dalam setiap desain PT Bank Digital BCA merupakan *font* Yellowtail.

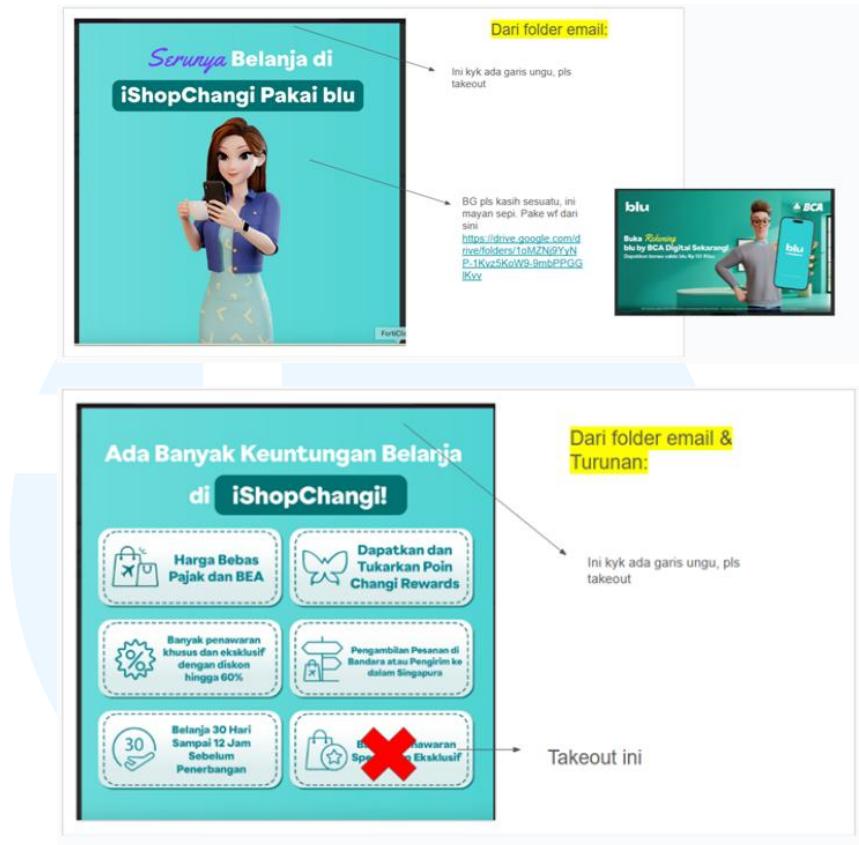
### **3. Tahap Revisi**

Setelah tahap desain awal dan sudah diberikan *preview* kepada tim *MarCom*, penulis mendapatkan dan melakukan beberapa revisi perihal desain statik sebelum dapat membuat *motion graphic*. *Feedback* yang diterima oleh penulis diberikan oleh partner yang dalam proyek tersebut merupakan Changi Airport dan *feedback* tersebut disampaikan oleh tim *MarCom* melalui WhatsApp dan *brief*. Untuk revisi tersebut ada beberapa hal yang diganti seperti menghilangkan/mengubah isi konten, penggantian aset, penggantian *copy*, audio dan *background music*, dan revisi *motion* atau pergerakan yang digunakan.



Gambar 3.8 Revisi Main Key Visual

*Feedback* yang didapatkan berupa revisi pada bagian logo iShopChangi berupa pengubahan elemen grafis pada *background* yang tidak sesuai, menghilangkan *background* pada logo iShopChangi, dan mengubah isi konten. Setelah itu ada penggantian pada aset-aset seperti foto UI dalam aplikasi iShopChangi dan beberapa *copy text*.



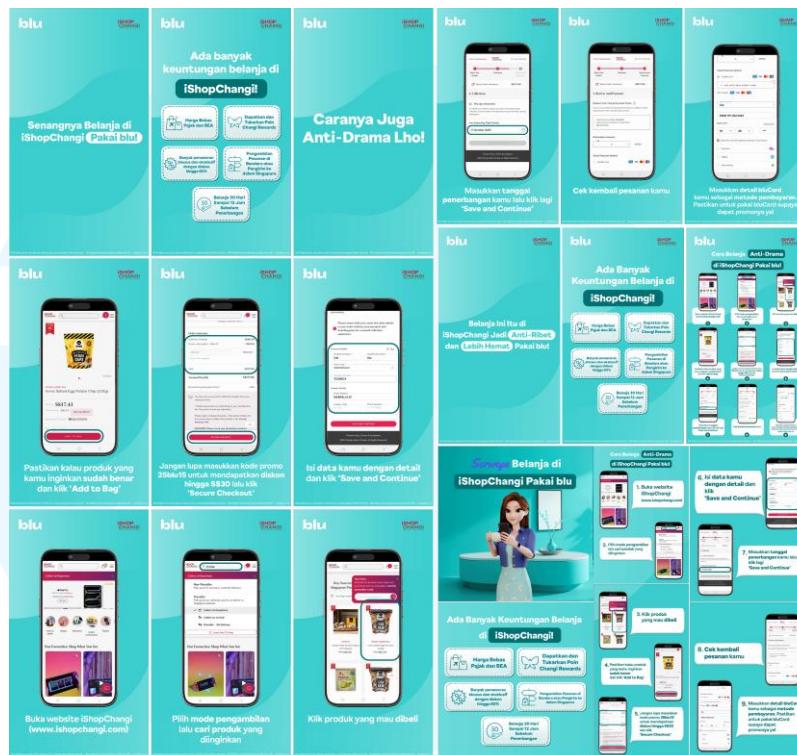
Gambar 3.9 Revisi Ukuran Turunan

Untuk ukuran turunan email ada beberapa revisi. Revisi-revisi berupa penggantian *background* yang terlalu kosong dan menghilangkan garis ungu di bagian atas. Selain garis ungu, ada revisi pada isi konten untuk bagian keuntungan yang diminta untuk dikurangkan oleh penulis. Setelah itu, penulis mengirim kembali hasil revisian kepada *supervisor* dan tim *MarCom* untuk di cek kembali dan dikirim kepada partner.

#### 4. Tahap Finalisasi

Setelah *key visual* dan *preview* desain untuk setiap ukuran sudah disetujui, penulis melanjutkan ke tahap finalisasi untuk setiap ukuran proyek *motion graphic* iShopChangi. Pada tahap ini, penulis mengecek kembali setiap ukuran turunan agar sesuai dengan revisi

terakhir. Penulis juga melakukan pengecekan kembali pada setiap ukuran dan *ratio* resolusi *output*.



Gambar 3.10 Hasil Akhir Desain *Static*, Email, Instagram Story, dan Cetak A4

Setelah melakukan pengecekan, penulis mengupload ke semua hasilnya ke onedrive kantor. Kemudian penulis mengirimkan link onedrive foldernya kepada *supervisor* dan tim *MarCom* untuk dicek kembali untuk terakhir kalinya. Setelah diterima oleh *supervisor*, penulis akan diinformasikan jika ada revisi terlebih lanjut mengenai pengubahan desain atau pun isi konten.

Selama mengerjakan proyek tersebut kesulitan dan kendala yang dialami penulis adalah waktu pengerjaan dan *deadline* pengumpulan yang diberikan. Dengan mengerjakan tugas utama tersebut penulis mempelajari beberapa hal, yang utama adalah *problem solving* dan *time management*. Karena waktu yang diberikan untuk mengerjakan projek tersebut cukup singkat, dan penulis mendapatkan beberapa revisi diluar jam kerja dimana

revisi tersebut harus diselsaikan pada hari tersebut. Selain itu, penulis juga mempelajari berbagai macam ukuran *output* yang dapat digunakan di berbagai tempat dan apa saja poin penting yang harus diperhatikan saat membuat desain secara *marketing*.

### **3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja**

Selain proyek utama, penulis juga mengerjakan beberapa proyek tambahan selama melaksanakan program magang. Proyek-proyek tersebut berupa konten *promo* media sosial, desain kartu, *mailer* dan amplop Monit X bluCorporate Card, konten *promo* untuk nasabah bluRoyal, dan konten *promo* bulanan media sosial.

#### **3.3.2.1 Proyek Konten *Promo* Media Sosial**

Selama melaksanakan program magang di PT Bank Digital BCA, penulis telah membuat banyak desain konten *promo* dari berbagai partner *brand* untuk media sosial. Salah satu desain tersebut ada *promo* Grab Dine Out. *Promo* tersebut merupakan kerja sama PT Bank Digital BCA dengan Grab. Desain tersebut akan dipublikasikan melalui media sosial blu yang ditujukan kepada para nasabah blu sebagai media informasi mengenai *promo* yang sedang diadakan.

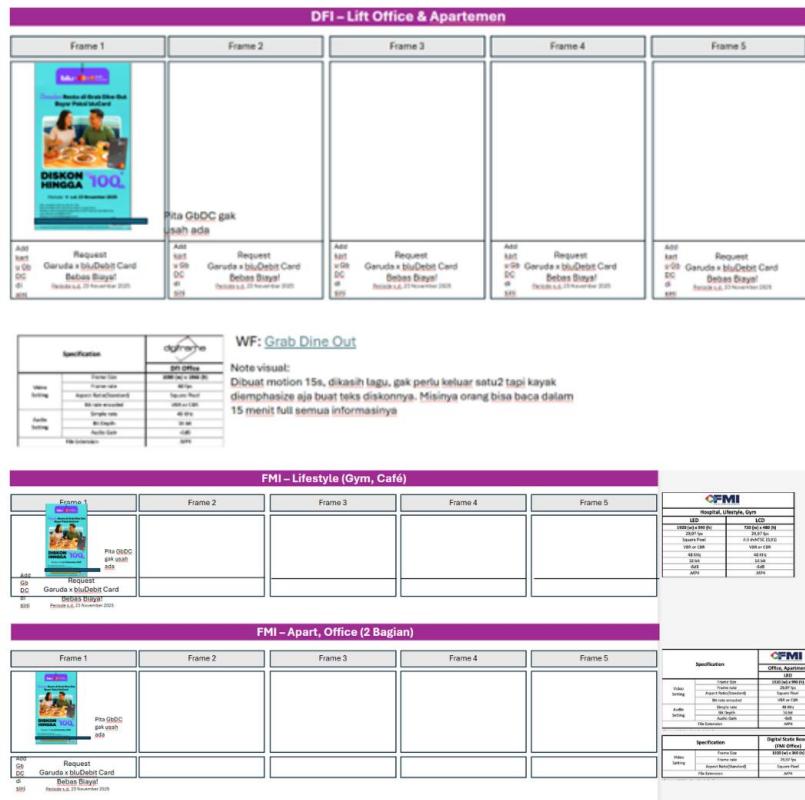
##### **1. Tahap *Brief***

Seperti tugas utama, penulis melihat dan mengecek *brief* terlebih dahulu sebelum mulai mendesain proyek. *Brief* tersebut dapat ditemukan di *link google presentation* yang dikirimkan oleh *supervisor* yang terdapat semua *brief promo* oleh PT Bank Digital BCA. Penulis dimintakan untuk membuat sebuah *key visual* untuk *promo* Grab Dine Out.

01 Grab Dine Out	
<b>WF/asset:</b> <a href="#">WF-blu dedicated campaign Dine Out</a>	
<b>Copy</b>	Pesan Grab Dine Out Bayar Pakai bluCard DISKON hingga Rp 100 Ribu*
<b>Tambahan Socmed/ print</b>	Periode: -> s.d. 23 November 2025 <small>*Min. transaksi mulai dari Rp 200 Ribu            *Nominal diskon bervariasi sesuai skema yang berlaku            *Berlaku untuk transaksi menggunakan bluVirtual Card, bluDebit Card, atau Garuda x bluDebit Card            *Berlaku 2x transaksi/pengguna/hari</small>

Gambar 3.11 Brief Grab Dine Out

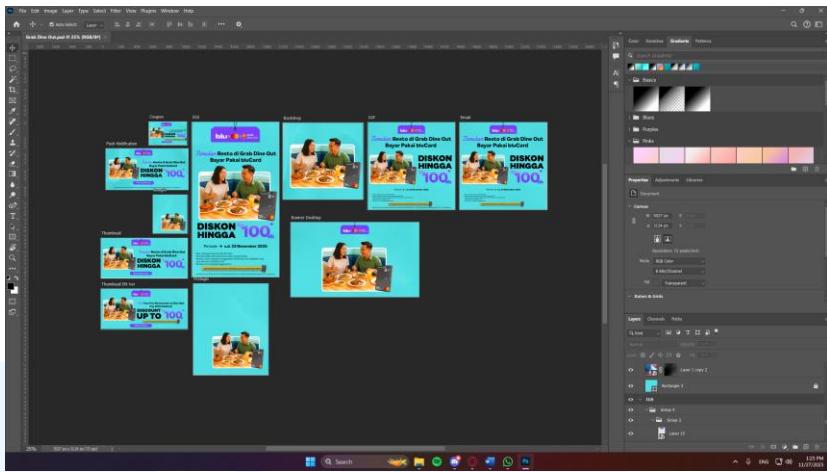
*Brief* yang diberikan tercantum *copy* yang berupa *headline* dan *promo*, periode *promo*, dan juga *terms and condition*. Selain itu *brief* tersebut memiliki catatan yaitu untuk menambahkan logo Master Card and *banner GbDC* (Garuda x blu DebitCard). Selain isi konten *promo*, *brief* juga memiliki *link* aset dan *working file* yang dapat dipakai untuk kebutuhan *promo* tersebut. Dari *brief* tersebut, penulis diminta untuk membuat beberapa ukuran tambahan yang terdiri dari *pop out* dan beberapa *motion graphic* untuk keperluan OOH.



Gambar 3.12 Brief Grab Dine Out motion OOH

## 2. Proses Desain Awal

Penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop untuk membuat *key visual* dari *promo* Grab Dine Out. Penulis menggunakan *template promo* dari PT Bank Digital BCA untuk membuat *key visual promo* tersebut. Di bagian atas *template* memiliki kumpulan dari logo blu, Mastercard, dan Grab Dine Out. Warna yang dipakai dalam desain *promo* tersebut bernuansa biru dan ungu yang merupakan beberapa warna PT Bank Digital BCA.



Gambar 3.13 Proses Awal Desain Grab Dine Out

*Font type* yang dipakai untuk *copy headline*, *body text*, dan *terms and condition* merupakan *font* blu Sans yang merupakan *font* utama PT Bank Digital BCA. Selain *font* blu Sans *key visual* tersebut juga menggunakan *font* yellowtail yang merupakan *script font* di bagian *headline*. Foto dan logo yang digunakan di dalam proses pembuatan *key visual promo* Grab Dine Out sebelumnya sudah diberikan dalam *brief*.

### 3. Tahap Revisi

Setelah *preview* untuk *key visual* yang sudah dibuat penulis mengirim hasilnya ke grup WhatsApp agar dapat dicek kembali oleh tim *MarCom*. Setelah dicek penulis akan diberitahu jika ada revisi melalui grup yang sama. Pada desain berikut penulis hanya mendapatkan beberapa revisi minor seperti posisi *copy* dengan *image* dan ukuran logo pada *logo tag*. Setelah mengerjakan revisi, penulis mengirim kembali hasilnya ke grup *MarCom* agar dapat dicek kembali.

### 4. Tahap Finalisasi

Setelah desain *key visualnya* sudah disetujui, penulis akan masuk ke tahap finalisasi. Di tahap tersebut, penulis membuat semua ukuran turunan sesuai dengan yang dimintakan

oleh *brand* partner. Ukuran-ukuran tersebut berupa ukuran *coupon* (476 x 286 px), *banner desktop* (1590 x 922 px), *prelogin* (936 x 1128 px), *insight* (432 x 480 px), *backdrop* (1000 x 950 px), *thumbnail* (1075 x 500 px), *instagram feeds* (1080 x 1080 px), *instagram story* (1080 x 1920 px), *email* (1080 x 1080 px), dan *push notif* (1024 x 512 px).



Gambar 3.14 Hasil Akhir Desain Grab Dine Out

Selain itu, desain tersebut memiliki tambahan *thumbnail* versi bahasa inggris dan ukuran *pop out* (671 x 812 px). Serta *motion graphic* dalam beberapa ukuran berikut, 1920x990, 1920x360, 1080x1866, dan 720x480. Setelah semua ukuran sudah dikerjakan dan disetujui penulis memasukan semua ukuran dan *working file* ke dalam onedrive kantor.

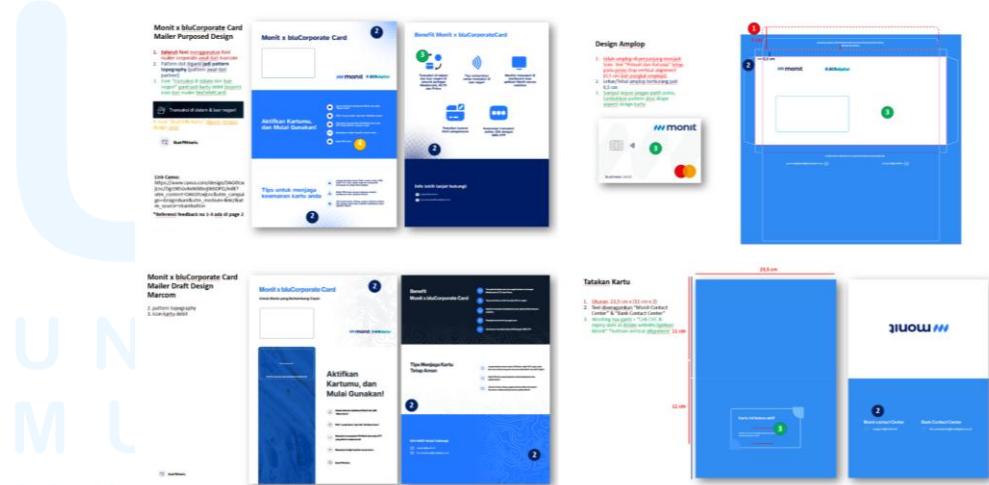
Selama proses penggerjaan proyek tersebut penulis mengalami kesulitan dalam pembuatan *motion graphic*, dimana penulis diminta untuk menggunakan referensi dari sebuah video yang kurang jelas. Dalam projek tersebut penulis belajar cara membuat sebuah *motion graphic* dengan contoh *video* dan membuat sebuah *pop out*. Penulis mempelajari hal baru dengan mencari referensi berbagai macam desain *pop out*.

### 3.3.2.2 Proyek Monit x bluCorporate Card

Selain mengerjakan *brief promo* media sosial, penulis diberikan tugas untuk membuat desain untuk *mailer*, amplop, dan kartu. Proyek tersebut merupakan kerjasama antara PT Bank Digital BCA dengan monit. Monit adalah layanan “*business banking / corporate-spending*, pembayaran & manajemen pengeluaran” untuk bisnis/korporasi di Indonesia, seperti PT Bank Digital BCA.

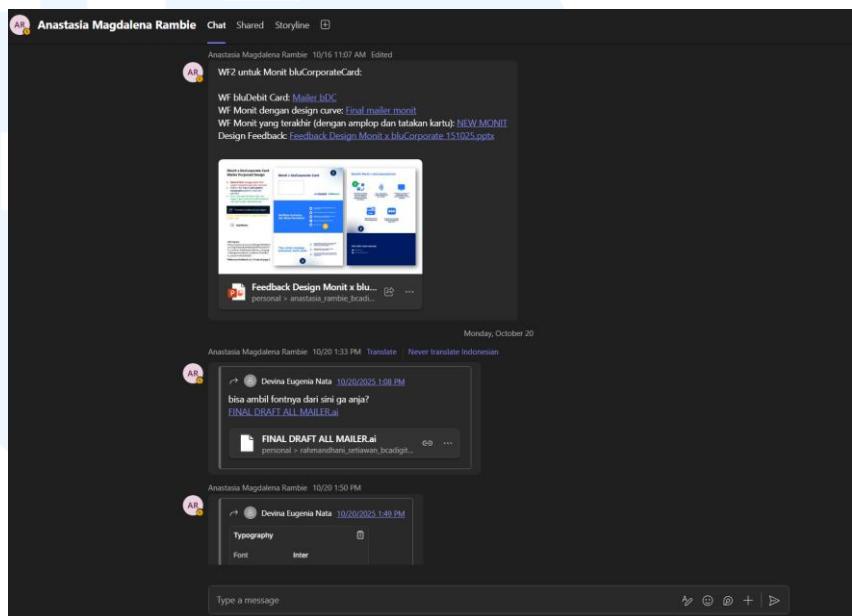
#### 1. Tahap Brief

*Brief* Monit x bluCorporate Card ini diberikan kepada penulis secara *online* dan tatap muka di kantor. Penulis ditugaskan untuk membuat desain untuk *mailer*, amplop, dan kartu. Saat di *brief* penulis diberikan arahan perihal desain, *margin, font, warna*, dan juga ukuran canvasnya. Selain *brief* tatap muka, penulis juga diberikan *test mock up* hasil fisiknya yang dapat digunakan untuk referensi desain bagi penulis. Penulis menyatakan menggambar di *mock up* fisiknya agar ingat bagian mana saja yang harus diperhatikan. *Working file* dan aset proyek tersebut dikirimkan melalui microsoft teams.



Gambar 3.15 Brief Monit x bluCorporate Card

Untuk arahan tambahan seperti aset desain dan catatan tambahan biasanya diberikan kepada penulis melalui *chat* WhatsApp. Selain itu, saat penulis bingung atau ingin bertanya perihal *brief*, penulis dapat bertanya melalui WhatsApp. Untuk pengiriman progres atau *preview* desain juga dilakukan melalui WhatsApp.

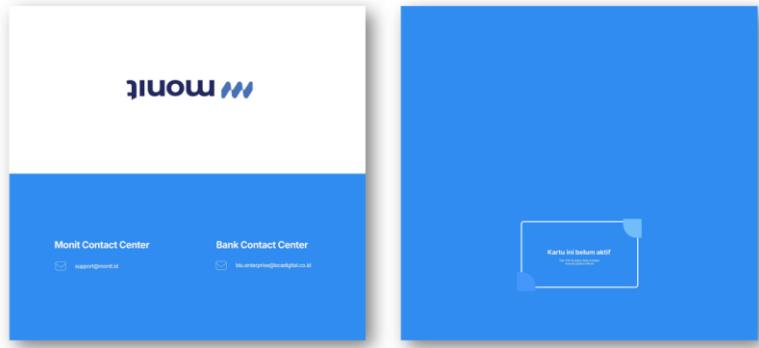


Gambar 3.16 Pemberian Aset dan Arahan Tambahan

## 2. Proses Desain Awal

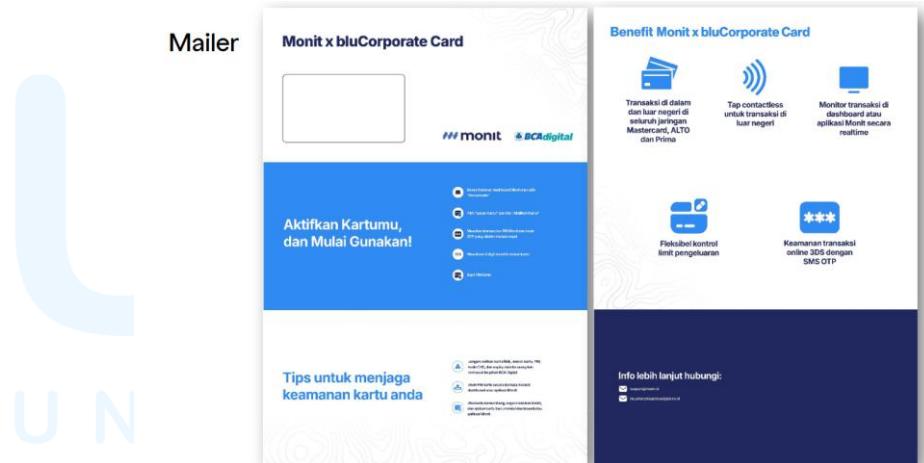
Penulis menggunakan aplikasi Adobe Illustrator selama proses mengerjakan desain proyek tersebut. Warna yang dipakai dalam projek ini mengikuti warna dari pihak monit yaitu warna biru. *Font* yang dipakai dalam desain proyek ini adalah *font type inter*, merupakan *font sans serif*.

### Tatakan Kartu



Gambar 3.17 Proses Desain Awal Tatakan Kartu

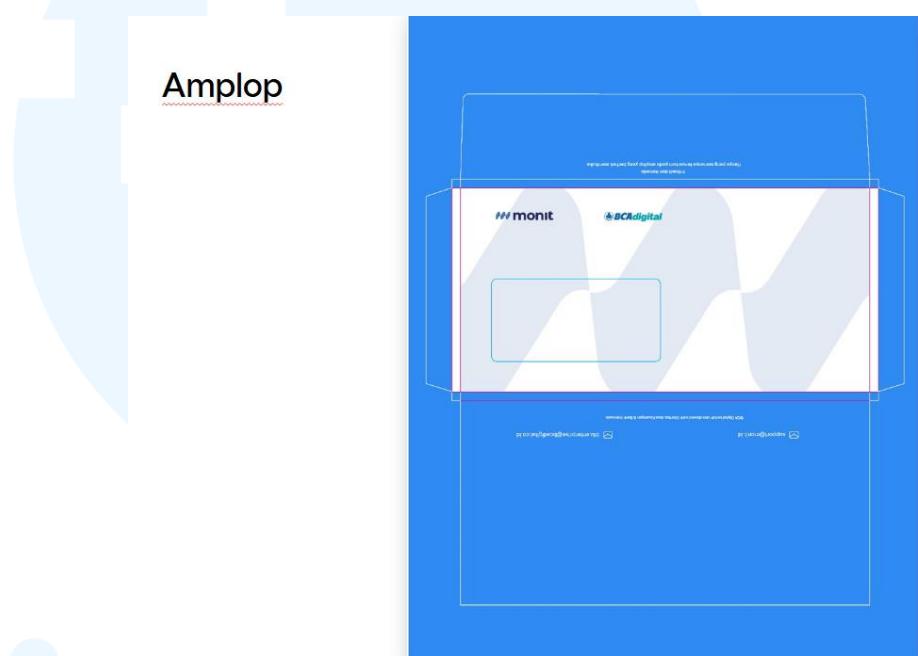
Pada bagian tatakan kartu, penulis diminta untuk *resize* ukurannya dan mengubah posisi beberapa *copy* yang terdapat dalam desain tersebut. Desain tatakan kartu Monit x bluCorporate Card dibuat dengan ukuran 23,5 x 11 cm, sesuai dengan pihak dari Monit. Desain tatakan kartu tersebut menggunakan *font* inter untuk bagian dalam tempat kartu dan untuk informasi kontak.



Gambar 3.18 Proses Desain Awal Mailer

Pada bagian *mailer*, penulis diminta untuk membuat beberapa *ikon* baru, menambahkan beberapa asset *pattern* dan *copy* dalam desain tersebut. Penulis membuat ikon baru di

Adobe Illustrator dengan referensi dari beberapa desain mailer yang sudah dibuat sebelumnya. Sama seperti pada tatakan kartu, *font* yang dipakai dalam *mailer* tersebut merupakan *font* inter. Warna yang dipakai juga mengikuti tatakan tetapi bagian akhir *mailer* menggunakan warna biru yang lebih gelap.



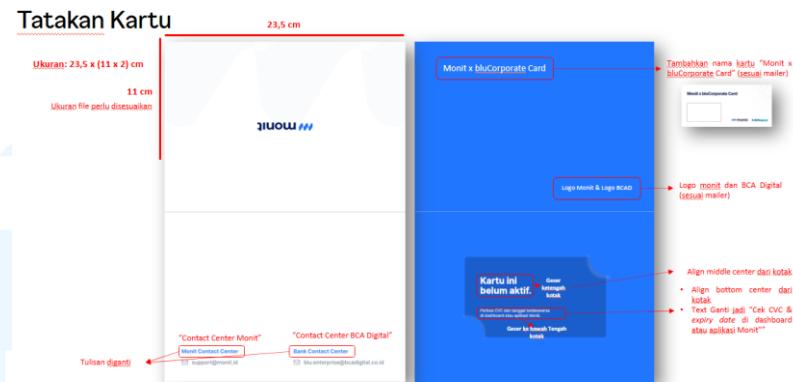
Gambar 3.19 Proses Desain Awal Amplop

Dalam *brief* penulis diminta untuk melakukan pengaturan ukuran dibeberapa bagian amplop. Selain mengubah ukuran amplop, penulis juga diminta untuk menambahkan asset grafik seperti yang ada di logo monit kepada bagian depan amplop.

### 3. Tahap Revisi

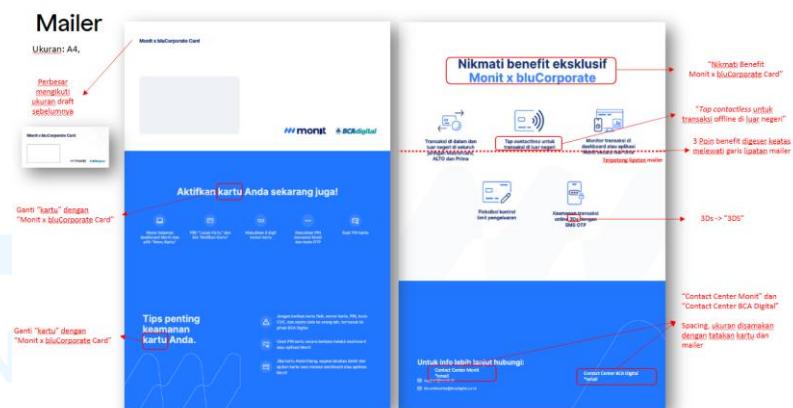
Setelah mengirimkan *preview* desain proyek tersebut, penulis mendapatkan beberapa revisi. Revisi tersebut cukup signifikan, yang menyebabkan penulis merombak ulang desain. Revisi tersebut mencakup ikon-ikon yang dipakai,

penambahan logo, penambahan asset grafik, *copy* dan penggantian warna yang digunakan.



Gambar 3.20 Revisi Tatakan Kartu

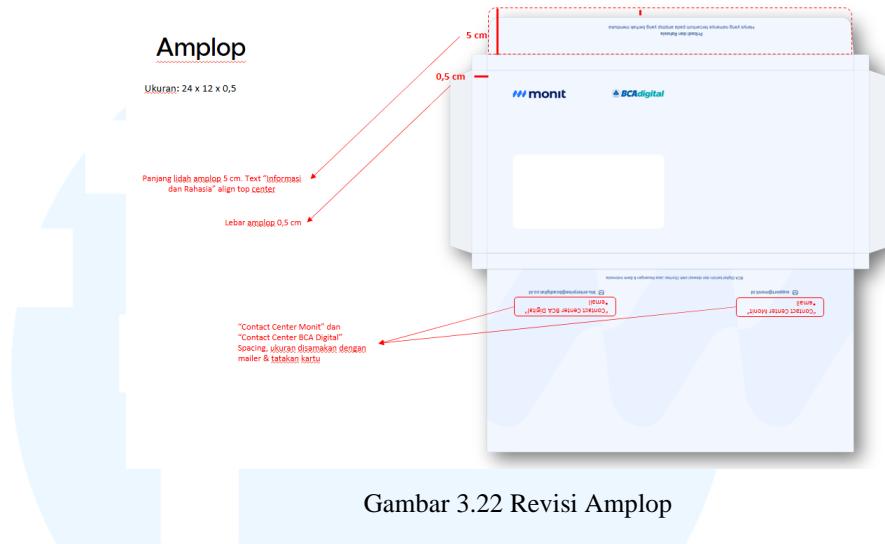
Revisi pada tatakan kartu berupa penggantian *copy*, warna pada *background*, penambahan *headline*, dan penambahan logo pada dalam tatakan kartu. Warna yang dipakai juga berbeda dengan desain awalnya. Selain itu, dibagian tampak depan tatakan kartu tersebut ditambahkan sebuah asset grafik seperti dalam logo monit.



Gambar 3.21 Revisi Mailer

Revisi didapatkan pada desain mailer merupakan perubahan ikon yang dipakai dan layout pada halaman depan. Selain ikon dan *layout*, warna yang digunakan pada *text* dan

*background mailer* tersebut juga diganti dari warna *preview* yang dibuat oleh penulis. Isi konten ataupun *copy* dalam *mailer* juga mengalami beberapa perbaikan.

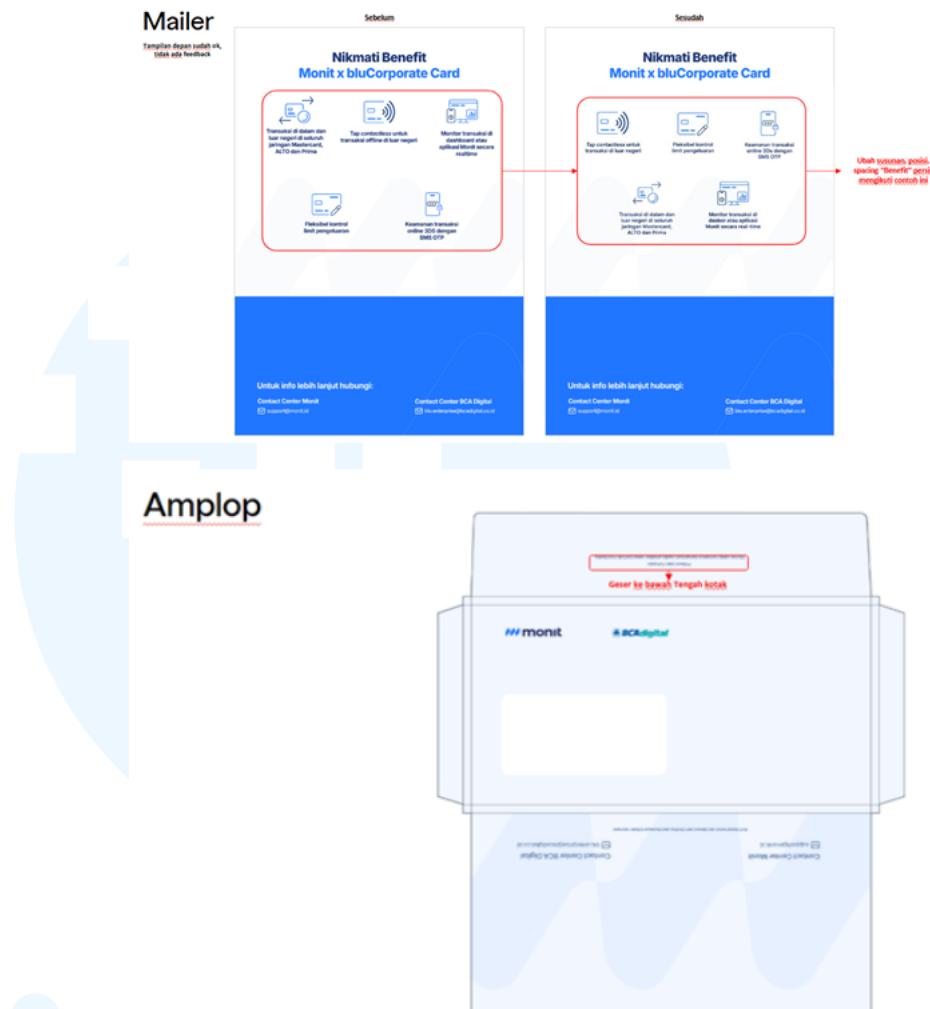


Gambar 3.22 Revisi Amplop

Bagian amplop tidak banyak mengalami revisi hanya pada bagian informasi kontak dan menambahkan asset grafik. Asset grafik pada bagian belakang amplop merupakan asset grafik yang terdapat pada logo monit. Asset grafik tersebut menggunakan *opacity* yang rendah agar segala informasi atau tulisan pada amplop tersebut tetap dapat dibaca dengan jelas.

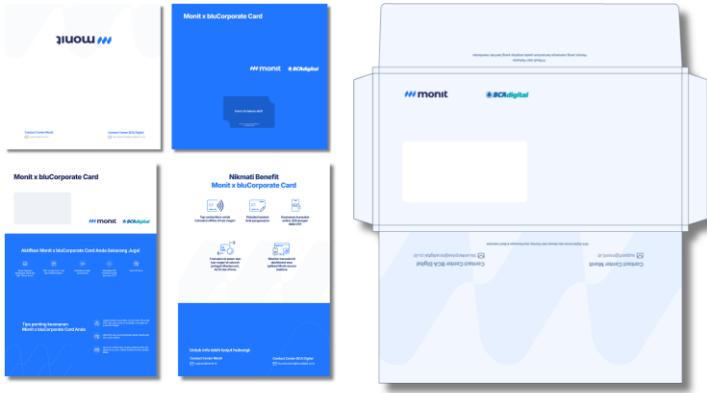
#### 4. Tahap Finalisasi

Pada tahap finalisasi ini, penulis mendapatkan beberapa revisi minor pada desain amplop dan *mailer*. Revisi *mailer* berupa penempatan ikon yang menjelaskan keunggulan memiliki Monit x bluCorporate Card. Desain amplop juga mengalami sedikit koreksi pada bagian atas amplop yaitu posisi *text* terlalu atas dan kurang mendekati ujung lipatan amplop.



Gambar 3.23 Revisi Akhir Desain Mailer, dan Amplop

Setelah desain berikut disetujui, penulis mengumpulkan semua asset dan *working file* dari proyek tersebut ke dalam onedrive kantor. Semua hasil *output* juga dimasukan ke dalam google *presentation* agar dapat di cek kembali oleh pihak partner. Berikut hasil akhir dari proyek tersebut.



Gambar 3.24 Hasil Akhir Desain Tatakan Kartu, Mailer, dan Amplop

Selama proses penggeraan proyek tersebut kesulitan yang dialami penulis adalah seringnya mendapatkan revisi yang menyebabkan perombakan desain secara keseluruhan. Dalam proses penggeraan projek tersebut penulis mempelajari beberapa hal. Tugas tersebut cukup unik karena penulis diminta untuk membuat sebuah amplop, mailer dan juga tatakan kartu. Selain belajar cara membuat amplop, mailer, dan tatakan kartu, penulis mempelajari pentingnya memiliki semua asset yang bersangkutan dalam *working file*.

### 3.3.2.3 Proyek Konten *Promo bluRoyal Grade A*

Penulis ditugaskan oleh *supervisor* untuk membuat sebuah *key visual grade A* yang berbeda dengan *key visual* pada umumnya. Hal tersebut dikarenakan *grade A* ditujukan untuk para nasabah bluRoyal. Dalam aplikasi blu terdapat sebuah program *loyalty* spesial untuk nasabah blu dengan berbagai *benefit* sesuai dari level yang didapatkan berdasarkan rata-rata saldo portofolio nasabah. Maka dari itu, *key visual grade A* memerlukan pemberlakuan yang lebih eksklusif dibandingkan *promo* lain.

#### 1. Tahap *Brief*

*Brief* bluRoyal tersebut diberikan kepada penulis pada tanggal 25 September 2025 memalui google *presentation*. Penulis ditugaskan untuk membuat *key visual* dengan

pemberlakuan yang lebih eksklusif dengan menggunakan asset template bluRoyal. Selain itu, di dalam *brief* juga tercantum *copy*, periode *terms and condition*. Hasil desain proyek tersebut akan ditayangkan pada *platform* media sosial milik PT Bank Digital BCA. *Promo* tersebut ditujukan kepada beberapa nasabah bluRoyal terpilih dan akan mendapatkan hadiah berupa *voucher MAP* seharga Rp. 500.000,00.



Gambar 3.25 *Brief bluRoyal*

Penulis memintakan arahan tambahan kepada *supervisor* perihal arti dari *key visual “grade A”* seperti asset yang dipakai dan referensi melalui *chat WhatsApp*. Selain itu, saat penulis bingung atau ingin bertanya perihal arahan desain, penulis dapat bertanya melalui WhatsApp. Untuk pengiriman progres atau *preview* desain juga dilakukan melalui WhatsApp.

## 2. Proses Desain Awal

Proses penggeraan desain tersebut dibuat oleh penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop. Warna yang dipakai dalam projek ini mengikuti *brand guideline* blu yaitu warna biru. *Font* yang dipakai dalam desain projek ini adalah *font type blu sans*, merupakan *font sans serif*.



Gambar 3.26 Proses Desain Awal bluRoyal

Proses awal desain *key visual grade A* bluRoyal menggunakan kado sebagai main objek pada *key visual*. Kado tersebut memberi kesan seperti sebuah hadiah yang diberikan kepada nasabah bluRoyal. Aset kado tersebut merupakan aset *free license* yang dimodifikasi, agar mengikuti *brand guidelines* blu, penulis mengubah warna pita dari aset kado

tersebut dari warna merah menjadi warna biru. Di dalam kado terdapat aset voucher MAP yang didapatkan bersama dengan *brief* yang diberikan kepada penulis. Kemudian aset kado dan *voucher* MAP diberikan efek *shadow* dan *glow*.

### 3. Tahap Revisi

Setelah mengirimkan *preview* desain proyek, penulis diminta untuk membuat desain alternatif untuk proyek tersebut. Penulis diberikan referensi untuk membuat desain alternatif. Desain alternatif yang dibuatkan penulis mengubah aset kado menjadi amplop, amplop tersebut memiliki *voucher* MAP. *Confetti* di *background* digunakan untuk memberi kesan lebih meriah dan *welcoming*.



Gambar 3.27 Desain Alternatif 1 bluRoyal

Kemudian penulis diminta untuk membuat alternatif baru lagi dengan menggunakan aset karakter Lea, yang merupakan salah satu maskot dari PT Bank Digital BCA. *Background* yang digunakan pada *key visual* tersebut menggunakan aset *free license* yang didapatkan penulis dari freepik.



Gambar 3.28 Desain Alternatif 2 bluRoyal

Penulis menggabungkan beberapa aset karakter Lea agar sesuai dengan kebutuhan promosi. Karakter Lea dalam *key visual* ini, digambarkan seperti nasabah blu yang sedang belanja menggunakan *voucher MAP* yang dapat didapatkan dalam *promo* tersebut. *Background* dalam *key visual* tersebut diberikan efek *gaussian blur* oleh penulis, agar tidak terlalu nyaruh dengan karakter Lea.

#### 4. Tahap Finalisasi

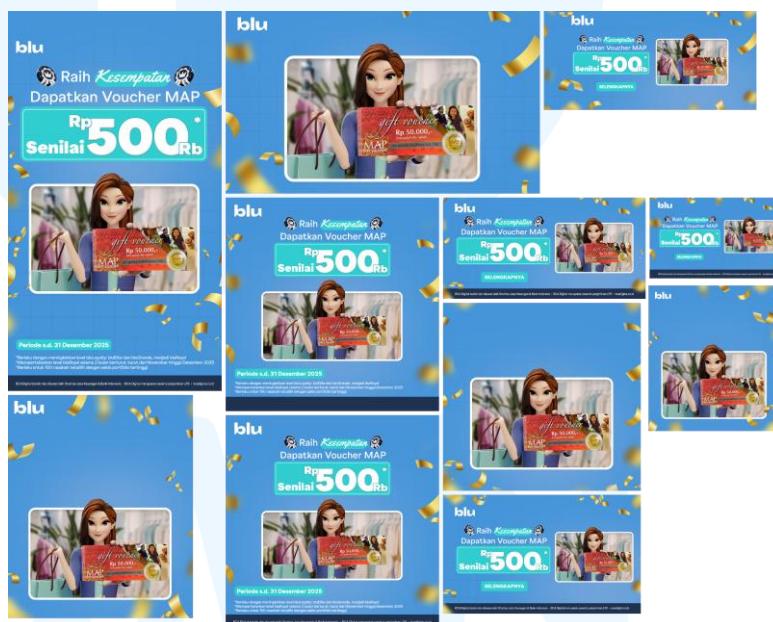
Pada tahap finalisasi ini, *supervisor* memilih desain alternatif yang memiliki karakter Lea yang sedang belanja dan memegang *voucher* MAP. Kemudian penulis diminta untuk mengubah *key visual* tersebut dengan menggunakan *template* bluRoyal. Kemudian penulis mengirimkan hasilnya kepada *supervisor* dan tim *MarCom* untuk melakukan pengecekan kembali.



Gambar 3.29 Desain Akhir bluRoyal

Setelah desain *key visual* disetujui, penulis membuat semua ukuran turunan sesuai dengan yang dimintakan oleh *brand* partner. Ukuran-ukuran tersebut berupa ukuran *coupon*

(476 x 286 px), *banner desktop* (1590 x 922 px), *prelogin* (936 x 1128 px), *insight* (432 x 480 px), *backdrop* (1000 x 950 px), *thumbnail* (1075 x 500 px), *instagram feeds* (1080 x 1080 px), *instagram story* (1080 x 1920 px), *email* (1080 x 1080 px), dan *push notif* (1024 x 512 px). Setelah itu, penulis mengumpulkan semua aset dan *working file* dari proyek tersebut ke dalam onedrive kantor. Setelah itu, link folder onedrive yang memiliki hasil *output* desain tersebut dikirimkan ke grup WhatsApp tim MarCom yang nanti diberikan kepada tim publikasi agar *promo* dapat dipublikasikan.



Gambar 3.30 Hasil Akhir bluRoyal

Selama proses pengerjaan proyek tersebut, penulis merasa kesulitan saat melakukan *brainstorming* untuk membuat *key visual* proyek. Hal tersebut disebabkan kurangnya pengalaman dan referensi dalam membuat *key visual grade A* serta pengarahan oleh *supervisor* saat proses pengerjaan. Projek tersebut melatihkan kemampuan *brainstorming* serta cara penulis melihat sebuah desain yang ditujukan untuk nasabah prioritas. Disini penulis

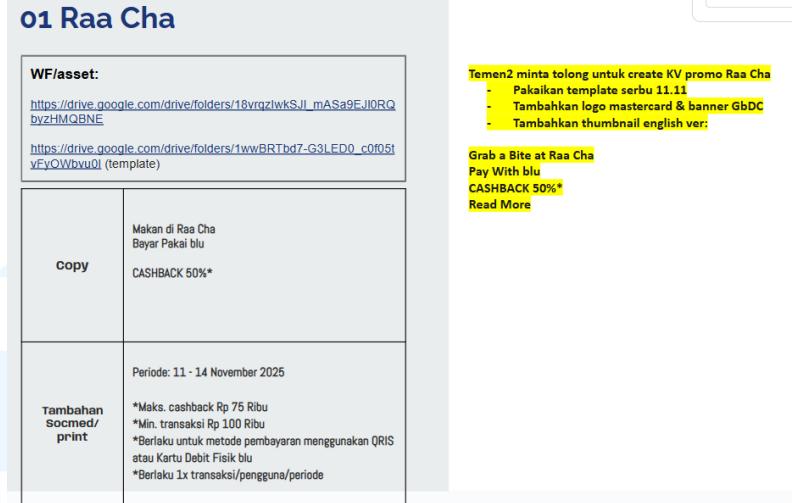
meningkatkan kemampuan dalam *brainstorming*, desain, dan *critical thinking*. Waktu penggerjaan projek tersebut juga cukup singkat dan penulis harus beradaptasi dengan ini, agar dapat mengerjakan tugas tersebut dan tidak keteteran tugas lainnya.

### **3.3.2.4 Proyek Konten *Promo* Bulanan Media Sosial**

Selain *promo* biasa, blu memberikan *promo* bulanan yang dinamakan serbu blu. Serbu blu ini diadakan setiap bulan pada tanggal tertentu sesuai dengan bulannya, seperti serbu 8.8, serbu 9.9, serbu 10.10 dan seterusnya. *Promo* bulanan tersebut bekerja sama dengan partner *brand* dan menggunakan *template* berbeda dengan *promo* biasa. *Template* tersebut dibuat secara tematik dengan sebuah tema yang dipilih, terkadang tema tersebut merupakan perayaan hari nasional seperti serbu blu 11.11 yang merayakan hari pahlawan. *Template* tersebut tidak dibuat oleh penulis melainkan dibuat dengan bantuan *agency* desain yang sudah berkerja sama dengan PT Bank Digital BCA.

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

Seperti tugas lainnya, penulis diberikan *brief* yang dapat dibuka melalui link google presentation yang dikirimkan oleh *supervisor* yang terdapat semua *brief promo*. Sebelum penulis mulai mengerjakan *brief*, penulis akan melihat dan mengecek *brief* terlebih dahulu. Penulis diminta untuk membuat sebuah *key visual* untuk *promo* serbu 11.11 dengan menggunakan *template* serbu 11.11. Dari sekian banyak partner *brand*, penulis memilih *brand* Raa Cha sebagai contoh proses penggerjaan proyek serbu 11.11.



Gambar 3.31 Brief Promo Raa Cha Serbu 11.11

*Brief* yang diberikan tercantum *copy* yang berupa *headline* dan *promo*, periode *promo*, dan juga *terms and condition*. Selain itu *brief* tersebut memiliki catatan yaitu untuk menambahkan logo Master Card and *banner GbDC* (Garuda x blu DebitCard). Selain isi konten *promo*, *brief* juga memiliki *link* asset dan *working file* yang dapat dipakai untuk kebutuhan *promo* tersebut.

## 2. Proses Desain Awal

Penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop untuk membuat *key visual promo* serbu 11.11 Raa Cha. Penulis menggunakan *template promo* serbu 11.11 untuk membuat *key visual promo* tersebut. Dibagian atas *template* memiliki kumpulan dari logo blu, Mastercard, dan Raa Cha. *Template* serbu 11.11 yang dipakai memiliki tema hari pahlawan untuk merayakan hari pahlawan pada tanggal 10 November 2025. *Template* tersebut memiliki beberapa unsur nasionalisme dengan adanya bendera Indonesia dan karakter Benni, Utta, dan Lea yang menggunakan seragam. Karakter dalam *key*

*visual* tersebut digambarkan seperti sedang berlari ke arah podium dimana produk dari partner *brand* berada.



Gambar 3.32 Desain Awal Promo Raa Cha Serbu 11.11

*Font type* yang dipakai untuk *copy headline*, *body text*, dan *terms and condition* merupakan *font* blu Sans yang merupakan *font* utama PT Bank Digital BCA. Selain *font* blu Sans *key visual* tersebut juga menggunakan *font* yellowtail yang merupakan *script font* di bagian *headline*. Foto dan logo yang digunakan di dalam proses pembuatan *key visual promo* Raa Cha sebelumnya sudah diberikan dalam *brief*.

Pada tahap awal pengerjain *key visual* tersebut, penulis memilih aset dari beberapa aset produk yang telah diberikan kepada penulis. Setelah memilih produk yang ingin dipakai, penulis memasukan aset tersebut kedalam *template*, lalu melakukan pengeditan seperti menambahkan *vibrance*, *brightness*, dan juga bayangan agar produknya tidak terlihat seperti melayang.

### 3. Tahap Revisi

Setelah penulis mengirimkan *preview* untuk *key visual* yang sudah dibuat ke grup WhatsApp agar dapat dicek kembali oleh tim *MarCom*. Setelah dicek penulis akan diberitahu jika ada revisi melalui grup yang sama. Pada desain

berikut penulis mendapatkan revisi dari partner *brand* yang disampaikan oleh tim *MarCom*, revisi tersebut berupa penggantian aset produk. Aset produk yang baru diberikan kepada penulis melalui *link* google drive oleh tim MarCom melalui WhatsApp.



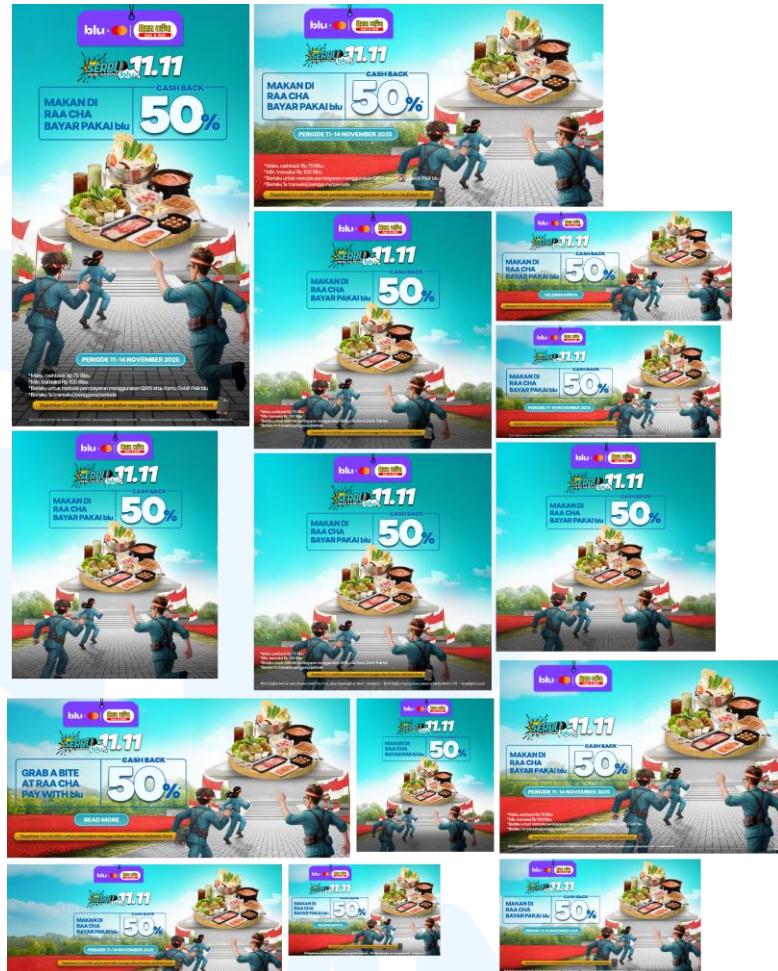
Gambar 3.33 Revisi Desain *Promo Raa Cha Serbu 11.11*

Setelah penulis melakukan revisi, penulis mengirimkan kembali hasil revisiannya kepada tim MarCom. Kemudian desain tersebut akan dicek kembali dan penulis akan dikabarkan jika desain *key visual* sudah disetujui atau belum. Setelah disetujui maka lanjut ke tahap terakhir yaitu tahap finalisasi.

#### 4. Tahap Finalisasi

Setelah desain *key visualnya* sudah disetujui, penulis akan masuk ke tahap finalisasi. Di tahap tersebut, penulis membuat semua ukuran turunan sesuai dengan yang dimintakan oleh *brand* partner. Ukuran-ukuran tersebut berupa ukuran coupon (476 x 286 px), *banner desktop* (1590 x 922 px), *prelogin new* (862 x 350 px), *prelogin old* (936 x 1128 px), *insight* (432 x 480 px), *backdrop* (1000 x 950 px), *thumbnail* (1075 x 500 px), *instagram feeds* (1080 x 1080 px), *instagram story* (1080 x 1920 px), *email* (1080 x 1080 px),

*push notif* (1024 x 512 px), WABA (700 x 400 px), dan *blog* (986 x 671 px).



Gambar 3.34 Hasil Akhir *Promo* Raa Cha Serbu 11.11

Selain itu, desain tersebut memiliki tambahan thumbnail versi bahasa inggris. Setelah semua ukuran sudah dikerjakan dan disetujui penulis memasukan semua ukuran dan *working file* ke dalam onedrive kantor. Kemudian penulis memberikan link folder onedrive tersebut ke tim *MarCom* agar dapat diteruskan ke tim publikasi agar dapat dipublikasikan.

Selama proses penggeraan proyek tersebut, file yang cukup berat, layering yang tidak rapih, dan asset yang tidak lengkap, menyebabkan proses penggeraan yang tidak optimal. Dalam

mengerjakan desain tersebut penulis melatih *skill* dalam *digital imaging* serta kemampuan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop. Selain itu, penulis juga melatih *problem solving skill* dengan mencari cara untuk mempercepat waktu penggerjaannya dalam membuat ukuran turunan lainnya. Penulis memecahkan masalah tersebut dengan membuat sebuah *template* dengan menggunakan fungsi *smart object* pada aplikasi Adobe Photoshop.

### **3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja**

Selama pelaksanaan program kerja magang di PT Bank Digital BCA, tentunya penulis menghadapi beberapa tantangan dalam pelaksanaan tugas dan tanggung jawab yang diberikan. Beragam kendala tersebut memberikan penulis pengalaman yang berharga untuk belajar mengenai dinamika dunia kerja serta cara menghadapi tantangan-tantangannya. Maka dari itu, pada subbab ini, penulis akan menjelaskan secara rinci setiap kendala serta solusi yang dijalankan penulis dalam menghadapinya.

#### **3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja**

Sebagai *Video Editor, Design & Motion Graphic Intern* di PT Bank Digital BCA, ragam kendala yang dihadapi penulis umumnya berkaitan dengan koordinasi kerja dan sistem kerja yang diterapkan perusahaan. Berbagai tantangan ini menjadi pengalaman berharga bagi penulis untuk memahami dunia profesional, meningkatkan kemampuan beradaptasi, serta mengasah keterampilan komunikasi di lingkungan kerja. Berikut adalah penjabaran secara lengkap setiap kendala yang dihadapi.

##### **1. Kurangnya Arah yang Jelas pada Permulaan Masa Kerja**

Kendala pertama yang dihadapi penulid adalah pada masa awal mulainya program kerja magang di PT Bank Digital BCA. Pada saat itu, penulis mengalami kesulitan menyesuaikan diri karena kurangnya arahan yang jelas mengenai tugas maupun alur kerja yang harus dijalankan. Dalam beberapa waktu pertama, tidak ada penjelasan dan pembagian pekerjaan

secara langsung dari pihak perusahaan sehingga penulis kesulitan dalam menentukan apa yang harus dikerjakan.

Selain itu, karena sistem kerja yang diterapkan sebagian besar secara *Work From Home* (WFH), penulis juga sempat mengalami kendala dalam menghubungi *supervisor* secara daring. Kondisi ini membuat proses koordinasi di awal menjadi kurang efektif karena kurangnya pemahaman terhadap tanggung jawab serta alur komunikasi yang harus dijalankan.

## 2. Pelaksanaan Jam Kerja yang Kurang Sesuai dengan Kontrak

Dalam kontrak kerja magang yang telah disetujui, tertera bahwa sistem kerja di PT Bank Digital BCA bersifat fleksibel dengan total delapan jam kerja setiap harinya. Namun dalam pelaksanaannya, fleksibilitas tersebut terkadang menjadi terlalu longgar, sehingga batas antara waktu kerja dan waktu pribadi menjadi kurang jelas. Tidak jarang penulis masih menerima pesan, revisi, atau permintaan pekerjaan di luar yang kerja yang seharusnya. Kondisi ini membuat durasi kerja menjadi lebih banyak dari waktu yang tercantum dalam kontrak kerja.

## 3. Sistem Kerja yang Belum Matang

Kendala lain yang cukup sering dihadapi penulis adalah sistem kerja yang masih belum terorganisasi dengan baik. Dalam pelaksanaannya, *brief* untuk proyek atau konten promosi umumnya diberikan hanya 2-3 hari sebelum tanggal publikasi, sehingga waktu yang tersedia untuk proses perancangan desain menjadi sangat terbatas. Selain itu, *brief* yang diterima dari tim *Marketing Communication* (*MarCom*) tidak selalu disertai dengan aset visual yang lengkap. Ketika memberikan *brief*, pihak marcom belum memiliki sistem pengumpulan aset dan informasi secara rapi untuk langsung diberikan kepada tim desain. Akibatnya, aset pendukung seperti foto produk, foto maskot, atau aset visual lain masih sering tercecer atau belum lengkap ketika *brief* diterima.

Kondisi ini membuat penulis harus terus melakukan *follow up* secara mandiri kepada tim *MarCom* atau *supervisor* untuk melengkapi kebutuhan desain. Proses *follow up* tersebut seringkali memakan waktu yang cukup lama yang mengakibatkan waktu penggerjaan desain semakin terbatas. Situasi ini menuntut penulis untuk dapat bekerja dengan cepat dan efisien, serta mampu beradaptasi terhadap revisi mendadak. Meskipun menjadi tantangan tersendiri, pengalaman ini telah memberikan pelajaran bermakna bagi penulis dalam hal mengatur waktu, berkoordinasi dengan tim dan divisi lain, serta penyusunan prioritas kerja.

### **3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja**

Menghadapi beragam tantangan dan kendala tersebut, penulis tidak hanya berusaha untuk beradaptasi, tetapi juga mencari dan menerapkan berbagai solusi agar masa kerja magang dapat berjalan dengan baik. Setiap kendala yang muncul dijadikan sebagai kesempatan untuk belajar dan berkembang secara profesional. Maka dari itu, pada subbab ini, penulis akan menjabarkan setiap solusi yang telah diterapkan selama masa magang di PT Bank Digital BCA.

#### **1. Reaching Out**

Untuk mengatasi kurangnya arahan pada masa awal magang, penulis telah mengambil inisiatif untuk aktif menjalin komunikasi dengan *supervisor* dan tim desain. Penulis berusaha menghubungi pihak terkait untuk meminta kejelasan alur kerja, pembagian tugas, serta proyek yang sedang berlangsung. Penulis juga berupaya untuk mempelajari sistem kerja yang ada serta mengamati pola koordinasi dalam tim. Langkah ini telah membantu penulis dalam beradaptasi lebih cepat dengan ritme kerja perusahaan dan mengurangi kebingungan dalam menjalankan tanggung jawab selama masa magang.

#### **2. Manejemen Waktu dan Penyesuaian Jam Kerja**

Dalam menghadapi kendala terkait jam kerja yang sering melewati batas waktu kontrak, penulis tetap menjaga profesionalitas dan mengatur

waktu secara efektif. Ketika muncul permintaan pekerjaan atau revisi di luar jam kerja, penulis tetap menyelesaikannya sesuai kebutuhan proyek, sambil mencatat jam lembur tersebut dalam *timesheet* perusahaan. Sistem ini memungkinkan lembur dihitung secara resmi sehingga penulis dapat memperoleh kompensasi tambahan dari pihak perusahaan. Melalui solusi ini, penulis dapat memenuhi kebutuhan tim namun tetap menjaga keseimbangan waktu pribadi.

### 3. Upaya Perbaikan Sistem Kerja dan Komunikasi Lintas Divisi

Untuk mengatasi sistem kerjayang masih belum terorganisir dengan baik. Penulis berinisiatif untuk melakukan *follow up* kepada tim *Marketing Communication (MarCom)* dan *supervisor* ketika aset visual yang dibutuhkan masih belum lengkap. Dengan bersikap proaktif, penulis dapat mempercepat proses pelengkapan aset sehingga waktu pengerjaan desain masih dapat terpenuhi. Tidak hanya itu, penulis juga turut serta memberi masukan kepada tim mengenai sistem kerja yang lebih efisien, seperti pembuatan sistem pengumpulan aset visual secara terpusat serta penjadwalan *brief* yang lebih teratur dan tidak mepet. Usulan tersebut diharapkan dapat menjadi acuan yang baik untuk pelaksanaan program magang pada *batch* berikutnya.

