

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA**

#### **3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja**

BPP (Biro Pengembangan Pembelajaran) UMN terbagi ke dalam dua divisi utama, yaitu Divisi Pengembangan Konten dan Divisi Teknis. Dalam pelaksanaan kegiatan magang, penulis ditempatkan pada Divisi Pengembangan Konten sebagai desainer grafis. Divisi Pengembangan Konten sendiri terdiri atas tiga peran, yaitu Desainer Grafis (DG), *Instructional Designer* (ID), dan Video Editor (VE).

Desainer Grafis (DG) merupakan salah satu peran yang berada di bawah Divisi Pengembangan Konten dan bertanggung jawab dalam melaksanakan proses perancangan desain sesuai dengan arahan dan *brief* yang telah ditetapkan sebelumnya. Selain itu, DG juga bertugas untuk memenuhi kebutuhan desain visual yang diperlukan dalam proses pembuatan konten pembelajaran.

Video Editor (VE) memiliki beberapa kesamaan lingkup kerja dengan DG, terutama dalam proses pengolahan materi pembelajaran. VE bertugas menggabungkan materi dari animator serta aset desain yang telah dibuat oleh DG menjadi satu kesatuan video pembelajaran. Selain itu, VE juga bertanggung jawab dalam proses perekaman visual dan audio, termasuk penyediaan peralatan rekaman. Proses perekaman umumnya dilakukan di dalam studio, namun dalam kondisi tertentu dapat dilaksanakan di luar studio. VE juga memastikan bahwa hasil rekaman video dan audio yang telah melalui proses penyuntingan tersinkronisasi dengan baik.

##### **3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja**

Selama melaksanakan kegiatan magang di Biro Pengembangan Pembelajaran (BPP) UMN, penulis ditempatkan pada Divisi Pengembangan Konten sebagai desainer grafis magang. Dalam pelaksanaan tugasnya, penulis berada di bawah pengawasan *supervisor* magang serta *Person in Charge* (PIC) magang yang telah ditetapkan. Selain penulis, terdapat satu

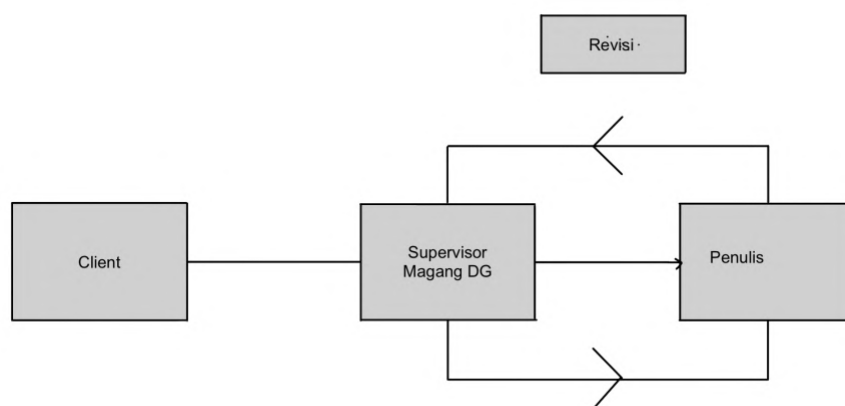
peserta magang lain yang juga menempati posisi desainer grafis dan bekerja bersama dalam divisi yang sama.

Tugas yang diberikan kepada penulis dan rekan magang meliputi pembuatan aset visual sebagai bahan pendukung pembelajaran, perancangan aset maskot, serta pembuatan desain untuk keperluan perancangan ulang (*redesign*) website BPP UMN.

### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Selama melaksanakan kegiatan magang, penulis memperoleh tugas berupa pembuatan aset visual sebagai bahan pendukung pembelajaran, perancangan aset maskot, serta pembuatan desain untuk keperluan perancangan ulang (*redesign*) website BPP UMN. Seluruh tugas tersebut diberikan secara langsung oleh supervisor magang penulis. Pemberian tugas umumnya disampaikan melalui grup WhatsApp maupun melalui *spreadsheet* yang telah disediakan oleh supervisor magang sebagai sarana pengelolaan dan pemantauan pekerjaan.

Berikut merupakan bagan alur kerja yang berlaku di lingkungan kerja penulis selama melaksanakan magang:



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Sumber: Dokumentasi pribadi

Setelah menyelesaikan tugas yang diberikan, penulis mengumpulkan hasil pekerjaan melalui *spreadsheet* yang telah disediakan, sehingga

*supervisor* magang dapat memperoleh informasi terkait progres dan hasil tugas tersebut. Apabila terdapat revisi, penulis akan menerima pemberitahuan melalui pesan pribadi menggunakan aplikasi *WhatsApp*.

Sementara itu, apabila revisi berkaitan dengan desain website yang dikerjakan melalui *Figma*, *supervisor* magang akan memberikan catatan atau *comments* langsung melalui fitur yang tersedia pada platform tersebut. Penulis kemudian menindaklanjuti catatan tersebut dengan melakukan revisi yang diperlukan serta memberikan tanggapan sebagai penanda bahwa perbaikan telah dilakukan.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama penulis melaksanakan kegiatan magang di BPP UMN, penulis memperoleh berbagai tugas yang diberikan secara bertahap. Tugas-tugas tersebut diberikan dalam rentang waktu satu hingga dua minggu, serta terdapat pula tugas jangka panjang yang terus bertambah seiring berjalannya waktu. Untuk memastikan keteraturan dan pemantauan progres pekerjaan, penulis mencatat seluruh tugas yang diberikan melalui *website* yang disediakan oleh UMN sebagai sarana *tracking* tugas secara mingguan. Berikut ini merupakan tabel yang berisi daftar tugas yang telah dilaksanakan oleh penulis selama kegiatan magang berlangsung:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1.	01 September 2025	- Brief awal - Penjelasan jobdesk	Melakukan pengenalan lingkungan magang, serta memberikan penjelasan mengenai jobdesk yang akan diberikan.
2.	02 – 09 September 2025	Mengisi <i>content bank</i>	Melakukan <i>request</i> untuk menambahkan aset <i>content bank</i>
3.	10 – 15 September 2025	<i>Request asset e-learning 1</i>	Mengerjakan <i>request asset</i> untuk dimasukkan kedalam <i>video</i> pembelajaran <i>e-learning</i>
4.	16 – 24 September 2025	Mengisi <i>content bank</i>	Melakukan <i>request</i> untuk menambahkan aset <i>content bank</i>

5.	25 september – 1 Oktober 2025	<i>Request asset e-learning 2</i>	Mengerjakan <i>request asset</i> untuk dimasukkan kedalam <i>video</i> pembelajaran <i>e-learning</i>
6.	02 – 09 Oktober 2025	Melakukan riset mengenai Branding	Melakukan <i>research</i> yang sudah di <i>request</i> untuk mengulik lebih dalam mengenai <i>branding</i>
7.	10 – 16 Oktober 2025	Melakukan riset mengenai branding di Universitas	Melakukan <i>research</i> yang sudah di <i>request</i> untuk mengulik lebih dalam mengenai <i>branding</i> yang terjadi pada Universitas baik luar maupun dalam negeri.
8.	17 – 21 Oktober 2025	Melakukan konsep awal <i>rebranding website</i>	Melakukan <i>brainstorming</i> bersama <i>Supervisor</i> mengenai <i>rebranding website</i> BPP UMN, mencari referensi dan <i>big idea</i> yang akan digunakan.
9.	22 – 28 Oktober 2025	Membuat desain supergrafis dan maskot baru untuk <i>website</i>	Melakukan pembuatan awal <i>supergrafis</i> serta desain awal <i>mascot</i> untuk kemudian dimasukkan kedalam desain <i>website</i> baru.
10.	29 Oktober – 3 November 2025	Melakukan revisi <i>website</i> , maskot, dan supergrafis	Melakukan <i>brainstorming</i> bersama <i>Supervisor</i> mengenai hasil desain <i>rebranding website</i> BPP UMN, <i>mascot</i> , dan <i>supergrafis</i> .
11.	4 – 7 November 2025	Melakukan finalisasi desain supergrafis	Melanjutkan revisi <i>supergrafis</i> dan melakukan finalisasi.
12.	8 – 15 November 2025	Melanjutkan pembuatan desain <i>website</i> baru	Melanjutkan revisi <i>website</i> baru serta melakukan asistensi mengenai penempatan layout.
13.	16 – 18 November 2025	Melanjutkan pembuatan maskot	Melanjutkan revisi <i>mascot</i> dan melakukan asistensi mengenai desain <i>mascot</i> setelah revisi.
14.	18 – 19 November 2025	Melakukan <i>brainstorming</i> mengenai	Melakukan <i>brainstorming</i> bersama <i>Supervisor</i> mengenai hasil desain

		<i>website</i> dan <i>mascot</i>	revisi desain <i>rebranding website</i> BPP UMN dan <i>mascot</i> .
15.	20 – 24 November 2025	Melanjutkan desain <i>website</i> dan <i>mascot</i>	Melanjutkan pengerjaan desain <i>website</i> dan menambahkan <i>mascot</i> kedalam desain <i>website</i> .
16.	25 – 29 November 2025	Mulai mengisi desain <i>website</i> dengan <i>copywriting</i> serta isian <i>website</i>	Melakukan pengisian <i>website</i> baru BPP UMN dengan <i>copywriting</i> yang disediakan, memasukkan <i>supergrafis</i> yang telah dibuat dan <i>mascot</i> dalam bentuk 2d.
17.	1 – 5 Desember 2025	Melakukan finalisasi desain <i>mascot</i> dan <i>website</i>	Melakukan finalisasi desain <i>mascot</i> yang telah di <i>vectorize</i> yang kemudian dimasukan kedalam <i>website</i> serta melanjutkan finalisasi akhir <i>website</i> .

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Selama pelaksanaan kegiatan magang di BPP UMN, penulis berkesempatan untuk mengerjakan lima proyek yang diberikan oleh pihak BPP UMN. Proyek-proyek tersebut meliputi pembuatan aset *content bank*, pembuatan aset pendukung untuk video pembelajaran *e-learning*, pembuatan maskot untuk *website* baru BPP, pembuatan supergrafis sebagai bagian dari elemen visual *website* baru BPP, serta pembuatan desain *website* dalam rangka perancangan ulang *website* BPP UMN.

Pelaksanaan proses perancangan desain di tempat penulis melaksanakan magang diawali dengan sesi *briefing* yang disampaikan oleh supervisor kepada penulis. Informasi yang diperoleh dari *briefing* tersebut kemudian diolah bersama melalui proses *brainstorming*, dilanjutkan dengan tahap *concepting* dan *designing*. Setelah tahap perancangan desain selesai, hasil kerja penulis akan melalui proses *approval*, di mana supervisor melakukan pemantauan serta evaluasi terhadap hasil desain yang telah dibuat. Apabila desain telah disetujui, proses dilanjutkan ke tahap finalisasi sebelum hasil akhir diserahkan kepada pihak terkait.

Proses perancangan desain tersebut diterapkan secara berulang pada setiap proyek yang diberikan kepada penulis. Seluruh proyek wajib melalui tahapan

perancangan desain yang sama agar hasil yang diperoleh dapat sesuai dengan tujuan serta kebutuhan yang telah ditetapkan sejak awal.

### 3.3.1 Proses Pembuatan Maskot untuk BPP UMN (28 Okt – 25 Nov)

Pada proyek utama, penulis memperoleh kesempatan untuk merancang maskot yang akan digunakan sebagai maskot resmi BPP UMN. Pemberian tugas tersebut disampaikan oleh supervisor secara lisan pada saat pelaksanaan *briefing* terkait perancangan ulang *website* BPP UMN. Pada tahap *briefing* dan *brainstorming*, penulis bersama supervisor menetapkan konsep dasar perancangan, yang meliputi penyusunan *moodboard*, penentuan tema, warna, *keywords*, serta *big idea* yang akan diterapkan dalam proses pembuatan maskot dan perancangan desain *website* baru BPP UMN.

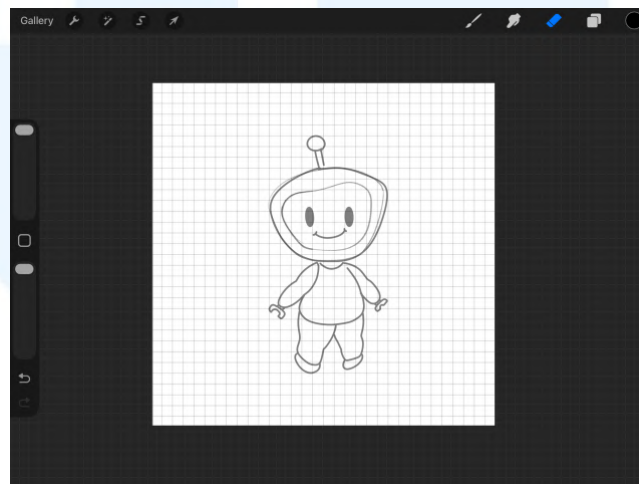


Gambar 3.3.2 Proses *brainstorming* proyek BPP UMN

Sumber: Dokumentasi pribadi

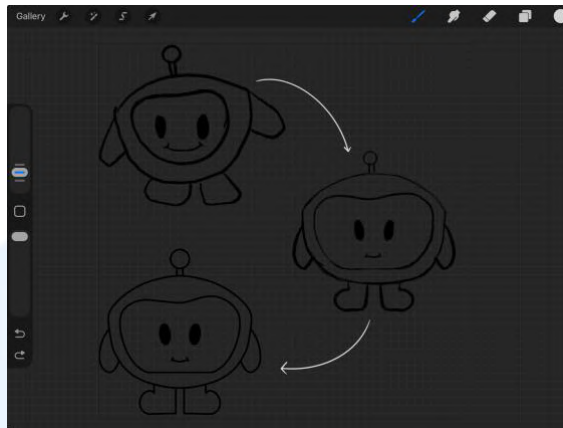
Setelah konsep perancangan ditetapkan, penulis bersama supervisor dan rekan magang melakukan pencarian referensi visual untuk menentukan bentuk maskot yang akan digunakan. Berdasarkan hasil riset tersebut, diputuskan bahwa BPP UMN akan menggunakan dua maskot dengan karakter dan bentuk yang berbeda, yaitu maskot berbentuk bintang dan maskot berbentuk robot. Dalam pembagian tugas yang dilakukan, penulis bertanggung jawab untuk merancang maskot dengan bentuk robot. Tahap awal perancangan dimulai dengan pembuatan sketsa maskot sesuai dengan konsep yang telah disepakati.

Proses pembuatan maskot diawali dengan melakukan penggambaran sketsa kasar bentuk dasar maskot. Bentuk yang digunakan dalam pembuatan sketsa kasar maskot merupakan bentuk anorganik, yang dimana pembuatan sketsa maskot menggunakan bentuk robot. Bentuk robot dipilih untuk merefleksikan kemajuan teknologi dan inovasi digital, sementara ukuran dan ekspresi visualnya yang sederhana serta ramah dirancang untuk menghadirkan kesan *approachable* bagi pengguna. Garis yang digunakan dalam pembuatan maskot cenderung tumpul dan tidak bersudut, maskot berbentuk *round* dengan antenna untuk memberi fokus utama sosok robot.



Gambar 3.3.2 Proses perancangan awal sketsa maskot BPP UMN  
Sumber: Dokumentasi pribadi

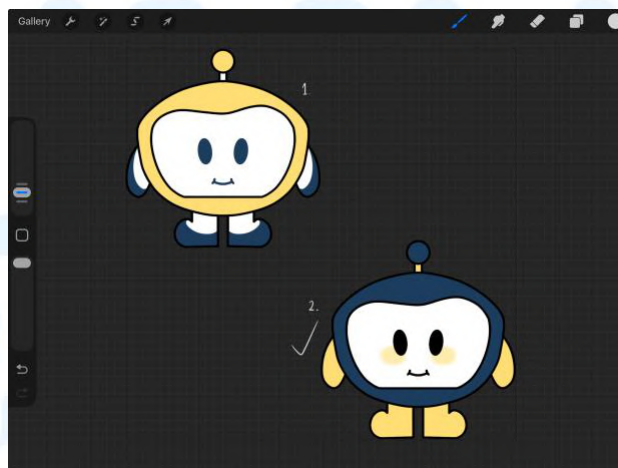
Proses pemilihan bentuk maskot melalui 3 revisi sebelum ditetapkannya bentuk akhir maskot. pada awalnya bentuk maskot tidak berbentuk pendek dan bulat, melainkan seperti bentuk chibi dengan kaki, tangan, serta badan. Namun setelah diajukan, supervisor memilih untuk bentuk maskot tidak memiliki badan. Kemudian pada saat pelaksanaan revisi maskot, penulis menghilangkan bagian badan pada maskot dan hanya menggunakan tangan dan kaki yang langsung menyatu dengan bagian kepala.



Gambar 3.3.3 Proses pembuatan sketsa maskot terpilih BPP UMN

Sumber: Dokumentasi pribadi

Setelah bentuk maskot terpilih dan melalui proses finalisasi, penulis melanjutkan ke tahap pewarnaan. Warna yang digunakan tidak jauh dari palet warna yang telah ditentukan pada tahap *brainstorming* awal, yakni biru dan putih. Namun, penulis menambahkan warna kuning sebagai “*pop of color*” untuk menghindari kesan monoton serta memberikan aksent visual agar desain tidak bersifat monokromatik. Pewarnaan maskot juga menggunakan warna yang solid tanpa gradient sebagai bentuk dasar maskot yang sudah dipilih untuk memudahkan supervisor memilih warna yang cocok dengan maskot yang kemudian akan dimasukkan kedalam perancangan ulang *website* BPP UMN.



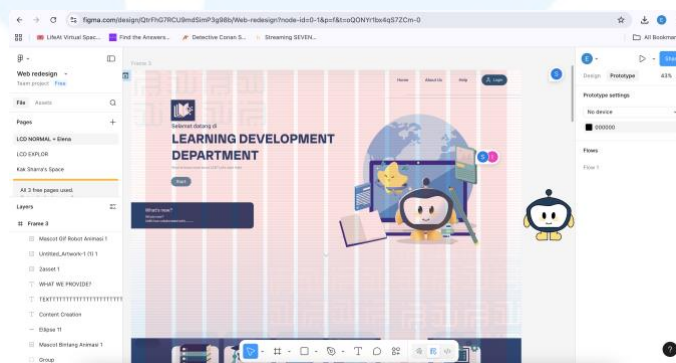
Gambar 3.3.4 Proses pewarnaan sketsa maskot robot BPP UMN

Sumber: Dokumentasi pribadi

Penulis kemudian mengajukan dua alternatif pewarnaan maskot yang telah dibuat sebelumnya kepada supervisor, dan berdasarkan hasil yang diskusi oleh supervisor dan tim *technical* BPP UMN, supervisor memilih alternatif

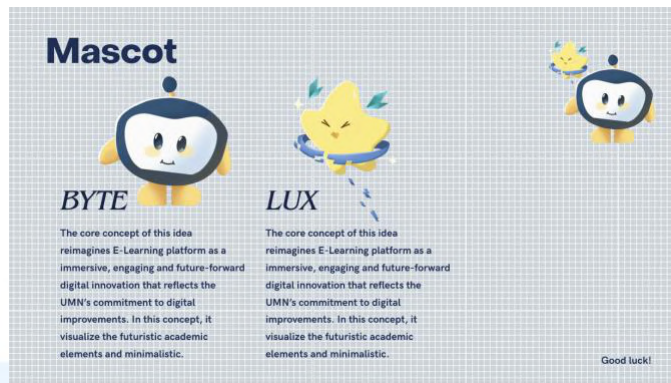
pewarnaan kedua yaitu penggunaan warna biru sebagai warna dasar maskot, dengan wajah maskot diwarnai dengan warna putih, dan campuran warna kuning pada bagian kaki, tangan, pipi, dan batang antena maskot. Setelah pewarnaan ditetapkan, maskot tersebut mulai diaplikasikan ke dalam desain website baru BPP UMN.

Penempatan maskot kedalam perancangan ulang *website* BPP UMN dilakukan pada kedua perancangan website BPP UMN, baik perancangan website normal maupun perancangan website eksploratif. Penempatan maskotpun mulai digabungkan dengan pasangan maskot yang dibuat oleh rekan magang penulis. Penulis serta rekan magang penulis kemudian menyelaraskan gaya ilustrasi atau *artstyle* pada kedua maskot tersebut agar terlihat rapi dan konsisten. Proses akhir dilakukan dengan melakukan *vectorizing* pada desain maskot sehingga kedua maskot memiliki gaya visual yang seragam dan setipe.



Gambar 3.3.5 Memasukkan desain maskot 2d dan desain maskot final  
Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada tahap terakhir, penulis melakukan *brainstorming* untuk terakhir kalinya Bersama supervisor, rekan magang, serta tim *technical*. Pada saat dilaksanakannya *brainstorming* terakhir, penulis diminta untuk memberikan nama serta latar belakang maskot yang berhubungan dengan tema perancangan ulang website BPP UMN. Setelah mempertimbangkan beberapa nama, penulis serta rekan kerja penulis sepakat untuk memberikan nama kepada maskot yang telah dibuat dengan nama Byte dan Lux.



Gambar 3.3.6 Pemberian nama dan latar belakang maskot

Sumber: Dokumentasi pribadi

Pemberian nama Byte sendiri penulis ambil dari istilah dasar dalam dunia digital sebagai unit terkecil pembentuk data dan informasi. Penamaan tersebut merepresentasikan konsep pembelajaran digital BPP UMN, di mana proses *e-learning* dibangun dari kumpulan informasi sederhana yang saling terhubung dan berkembang menjadi pengetahuan yang lebih kompleks.

Byte berperan sebagai representasi asisten digital yang mendampingi pengguna dalam proses pembelajaran. Kehadiran maskot ini diharapkan dapat memperkuat identitas visual BPP UMN sekaligus mencerminkan komitmen UMN dalam pengembangan inovasi dan peningkatan kualitas pembelajaran berbasis digital.

### 3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Selain mengerjakan penugasan proyek utama, penulis juga menerima beberapa tugas proyek tambahan selama melaksanakan kegiatan magang di BPP UMN. Proyek-proyek tersebut meliputi perancangan ulang *website* BPP UMN, pembuatan desain supergrafis untuk *website* BPP UMN, pembuatan aset *content bank*, serta pembuatan aset pendukung untuk video pembelajaran *e-learning* yang dilakukan sebanyak tiga aset berbeda. Beragam proyek yang diberikan tersebut membantu penulis dalam memperdalam kemampuan penggunaan aplikasi *adobe illustrator* sebagai aplikasi utama yang digunakan dalam mendesain aset video pembelajaran serta meningkatkan pemahaman

penulis dalam proses perancangan desain website dan pembuatan *prototype* menggunakan aplikasi web, Figma.

Pelaksanaan proses perancangan desain yang diterapkan oleh perusahaan tetap sama, baik pada proyek utama maupun proyek lainnya, dilakukan melalui tahapan kerja yang sama. Proses perancangan akan tetap diawali dengan sesi *briefing* yang disampaikan oleh supervisor, kemudian dilanjut dengan proses *brainstorming*, tahap *concepting*, serta *designing*. Setelah tahap perancangan selesai, hasil desain yang dibuat oleh penulis akan melalui proses *approval*, di mana supervisor melakukan pemantauan serta evaluasi terhadap hasil kerja yang telah dikerjakan. Apabila desain telah disetujui, proses selanjutnya adalah tahap finalisasi sebelum hasil akhir diserahkan kepada pihak terkait.

### 3.3.2.1 Desain ulang *website* BPP UMN

Bersamaan dengan proses perancangan maskot, penulis juga diberikan kesempatan untuk terlibat dalam perancangan ulang desain website BPP UMN. Dengan tahapan awal yang serupa dengan proses pembuatan maskot, penulis terlebih dahulu melakukan *brainstorming* serta penentuan konsep dasar terkait perancangan ulang desain website yang akan diimplementasikan ke depannya.



Gambar 3.3.7 Proses perancangan ulang *website* BPP UMN  
Sumber: Dokumentasi pribadi

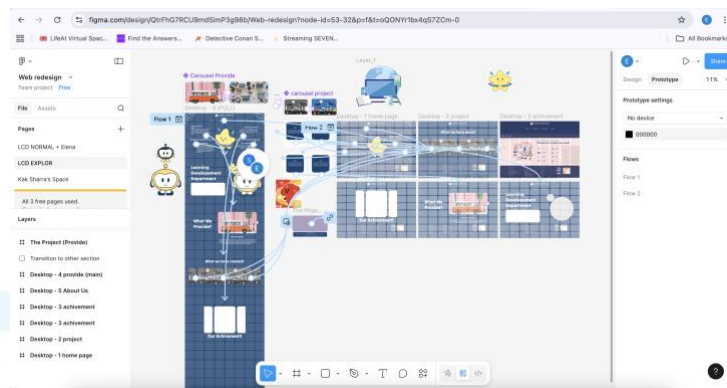
Pada tahap *briefing* dan *brainstorming*, penulis bersama supervisor memperoleh sejumlah hasil perumusan konsep, yang meliputi penentuan *keywords*, *big idea*, pemilihan palet warna, serta penggunaan jenis huruf yang akan diterapkan pada desain website. Selain itu, penulis dan supervisor juga melakukan riset singkat terhadap beberapa website, baik

website institusi pada umumnya maupun website dengan pendekatan eksploratif yang memiliki tampilan visual berbeda dari website konvensional.



Gambar 3.3.8 *Big idea* perancangan ulang website BPP UMN  
Sumber: Dokumentasi pribadi

Berdasarkan hasil riset dan *brainstorming* tersebut, supervisor memberikan dua alternatif pendekatan perancangan ulang website, yaitu perancangan website dengan tampilan konvensional dan perancangan website dengan pendekatan eksploratif. Dalam hal ini, penulis diberikan kesempatan untuk mengerjakan perancangan ulang website BPP UMN dengan pendekatan eksploratif agar tampilan website menjadi lebih menarik dan memberikan kesan yang lebih kuat bagi pengguna.



Gambar 3.3.9 Proses *prototype* website BPP UMN

Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar di atas merupakan contoh hasil perancangan website eksploratif yang dibuat oleh penulis dalam proses perancangan ulang desain website BPP UMN. Desain tersebut telah dikembangkan dalam bentuk *prototype* guna mempermudah supervisor serta tim teknis BPP

UMN dalam memahami alur atau *flow* dan struktur perancangan desain website yang diusulkan.

### 3.3.2.2 Pembuatan desain supergrafis untuk BPP UMN

Bersamaan dengan pengerjaan maskot serta perancangan ulang website BPP UMN, penulis diberikan kembali tugas tambahan yakni melakukan desain supergrafis. Desain supergrafis diambil dari hasil keyword terpilih agar tidak menyimpang jauh dari tema yang telah ditentukan. Keywords sendiri telah ditentukan sedari pelaksanaan brainstorming yang sebelumnya dilakukan bersamaan dengan pemberian briefing pengerjaan maskot serta website.



Gambar 3.3.10 Proses penentuan *keywords* dan *big idea*

Sumber: Dokumentasi pribadi

Namun terdapat perbedaan dalam proses perancangan desain pengerjaan supergrafis dengan pengerjaan proyek sebelumnya, yang dimana pada saat pembuatan perancangan supergrafis, penulis dan supervisor tidak melakukan *concepting* dalam pembuatan bentuk supergrafis, melainkan langsung melakukan *designing* bersama dengan supervisor yang pada saat itu juga langsung dipantau oleh supervisor dan melakukan beberapa revisi yang kemudian mendapatkan *approval*.

Revisi yang diberikan hanya seputar penggunaan *whitespace* dalam desain yang kurang seragam, serta pembentukan ikon supergrafis yang sedikit kurang serasi antar satu ikon dengan ikon lainnya. Setelah melakukan sedikit membenaran dalam penggunaan *whitespace* dan menyelaraskan ikon supergrafis, seluruh desain langsung mendapatkan

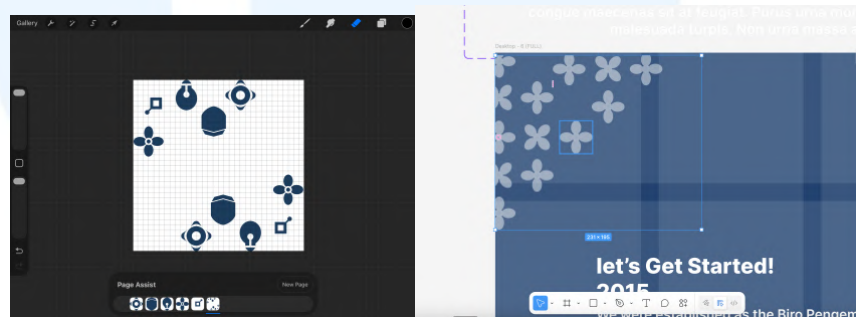
*approval* oleh supervisor. Setelah itu penulis langsung memasukkan ikon supergrafis kedalam perancangan ulang *website*.



Gambar 3.3.11 Ikon terpilih supergrafis untuk BPP UMN

Sumber: Dokumentasi pribadi

Setelah memasukkan ikon-ikon supergrafis kedalam perancangan *website*, penulis diminta oleh tim *technical* untuk membuat beberapa desain ornamen dari ikon terpilih. Kemudian penulis melakukan kombinasi dari ikon supergrafis yang telah jadi.



Gambar 3.3.12 Desain ornamen supergrafis untuk BPP UMN

Sumber: Dokumentasi pribadi

Desain yang dibuat oleh penulis ada dua, yakni desain yang menyatukan seluruh ikon supergrafis yang telah dibuat, serta desain repetitif yang hanya menggunakan salah satu ikon supergrafis yang sudah dibuat. Setelah melakukan pertimbangan, penulis dan supervisor memutuskan untuk menggunakan desain repetitif yang hanya menggunakan satu ikon dikarenakan lebih terlihat seragam dan rapih.

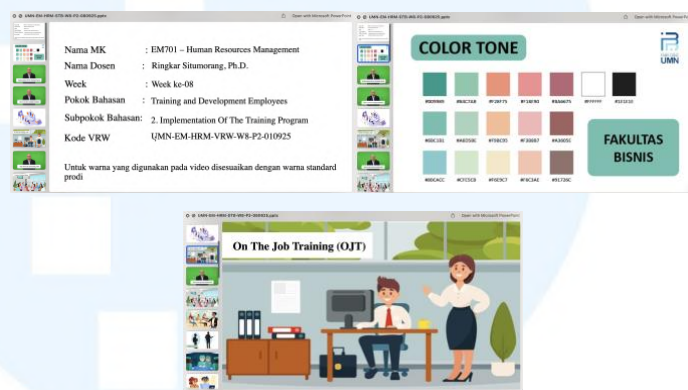
### 3.3.2.3 Pengerjaan *request asset* untuk video pembelajaran

#### *Human Resources Management*

Pada pelaksanaan proyek keempat, penulis diberikan kesempatan untuk mengerjakan penugasan membuat aset pembuatan *video* pembelajaran untuk *human resource management*. Penulis diberikan *brief* secara lisan oleh *supervisor* yang kemudian *supervisor* penulis

mengirimkan *file ppt* berisikan *brief* secara lengkap mengenai aset yang harus dibuat perhalaman. Pada *file ppt* yang diberikan, *client* atau pihak terkait telah memberikan penjelasan lebih mengenai konsep, palet warna, serta tema yang akan digunakan dalam proyek pembuatan aset.

Setelah diberikan *file ppt*, penulis diajak oleh *supervisor* untuk melakukan *brainstorming* bersama dengan rekan magang penulis untuk membahas mengenai pembagian tugas dalam mengerjakan proyek tersebut.



Gambar 3.3.13 PPT *brief request asset* video pembelajaran HRM  
Sumber: Dokumentasi pribadi

Setelah dilakukan pembagian tugas, *supervisor* memasukan pembagain tugas tersebut kedalam *sheets* yang sudah disediakan oleh perusahaan untuk mempermudah *supervisor* dalam memantau proses pengerjaan tugas. Pada *sheets* tersebut, supervisor juga memberikan tanggal dimulainya pengerjaan proyek serta durasi lamanya pengerjaan proyek yang diberikan kepada penulis untuk kemudian melihat apakah pengerjaan proyek dilakukan sesuai dengan tanggal yang diberikan atau tidak.

No.	Perihal	Bdr Perihal	Jumlah Item	Requestor	Assigned DG	Tanggal Request
1	Asst bank	Asst bank beberapa klasifikasi	31 asset	Sharna	Elena	01-09-2025
2	Asst bank	Asst bank beberapa klasifikasi	29 asset	Sharna	Ruth	01-09-2025
3	DEGREE	Asst STB MYP (W9 - P02)	4 asset (Page 3 - 6)	Sharna	Elena	10-09-2025
4	DEGREE	Asst STB MYP (W9 - P02)	3 asset (page 7 - 9)	Sharna	Ruth	10-09-2025

Gambar 3.3.14 *Sheets* pengerjaan tugas  
Sumber: Dokumentasi pribadi

*Sheets* yang diberikan juga dapat diisi oleh penulis dan rekan magang penulis guna memberikan input proses pengerjaan telah mencapai proses mana. Dengan dilakukannya sistem tersebut dapat mempermudah *supervisor* dalam memantau pengerjaan proyek yang tengah berjalan, tanpa harus menanyakan satu persatu mengenai pengerjaan tugas yang diberikan.

Penulis melakukan pengerjaan proyek ini menggunakan *software editing* bernama *adobe illustrator*. Selama proses pengerjaan, penulis seringkali menggunakan *tools shape* dan *tools pen* untuk membuat bentuk-bentuk yang dibutuhkan dalam pengerjaan pembuatan aset ini. Selama proses pembuatan, penulis menyandingkan contoh yang diberikan pada *file ppt* dengan aset yang tengah dibuat oleh penulis agar tidak terjadi kesalahan atau kekeliruan desain aset. Penulis juga menaruh palet warna yang digunakan dalam pembuatan aset agar warna tetap selaras dan tidak melenceng dari yang telah diberikan didalam *brief*.



Gambar 3.3.15 Proses pengerjaan *request asset* HRM

Sumber: Dokumentasi pribadi

Selama proses pengerjaan tugas pembuatan aset, penulis juga berdiskusi dengan rekan magang penulis mengenai bentuk aset yang telah dibuat untuk saling bertukar pikiran dan memberikan *insight* satu sama lain. Penulis juga melakukan diskusi dengan salah satu senior penulis mengenai pembuatan aset maskot yang kemudian diberikan feedback mengenai proses pengerjaan tugas yang dijalani penulis.

Setelah menyelesaikan pengerjaan desain aset, penulis akan mengasistensikan hasil desain aset yang telah dibuat kepada *supervisor*, kemudian *supervisor* akan memberikan *feedback* serta revisi jika diperlukan. Kemudian penulis akan melakukan revisi berdasarkan *feedback* yang telah diberikan, dan kembali melakukan asistensi kepada *supervisor*. Setelah mendapatkan *approval*, penulis kemudian melakukan finalisasi aset tersebut yang selanjutnya akan diberikan pada bagian VE untuk dimasukkan kedalam materi pembelajaran *E-learning*.

#### 3.3.2.4 Pengerjaan *request asset* untuk video pembelajaran fakultas ilmu komunikasi

Setelah mengerjakan *request* aset untuk materi video pembelajaran sebelumnya, penulis kembali diberikan kesempatan untuk mengerjakan *request* aset yang akan digunakan pada materi kelas dan selanjutnya diintegrasikan ke dalam sistem pembelajaran UMN. Jumlah aset yang dikerjakan pada penugasan ini relatif lebih sedikit dibandingkan proyek sebelumnya, namun memiliki tingkat kompleksitas yang lebih tinggi. Hal tersebut dikarenakan aset yang dibuat harus memiliki tingkat kemiripan yang tinggi dengan contoh visual yang telah disediakan dalam file PowerPoint *request*.



Gambar 3.3.16 PPT *brief request asset* video pembelajaran Ilmu Komunikasi  
Sumber: Dokumentasi pribadi

Dalam proses pengerjaannya, penulis tetap mengacu pada alur perancangan desain yang sama, yaitu dengan mempelajari *brief* yang

diberikan, mencermati contoh visual secara detail, serta menyesuaikan bentuk, proporsi, dan warna agar sesuai dengan referensi yang telah ditentukan. Pendekatan ini dilakukan untuk menjaga konsistensi visual serta memastikan aset yang dihasilkan dapat digunakan secara optimal dalam materi pembelajaran.



Gambar 3.3.17 Proses pengerjaan *request asset* ilmu komunikasi

Sumber: Dokumentasi pribadi

Setelah seluruh aset selesai dikerjakan, penulis melakukan proses asistensi kepada supervisor untuk memperoleh masukan dan evaluasi. Apabila terdapat saran perbaikan atau revisi, penulis melakukan penyesuaian sesuai arahan yang diberikan. Setelah hasil desain memperoleh persetujuan, aset tersebut kemudian diserahkan kepada tim VE untuk dianimasikan dan selanjutnya digunakan dalam video pembelajaran *e-learning*.

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

Selama pelaksanaan kegiatan magang, proses yang dijalani oleh penulis tidak selalu berjalan secara lancar. Berbagai kendala yang dialami selama magang merupakan hal yang tidak dapat dihindari. Meskipun demikian, setiap kendala tersebut dapat diatasi melalui solusi yang diperoleh dan diterapkan oleh penulis selama menjalani kegiatan magang.

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

Kendala yang dialami oleh penulis selama pelaksanaan kegiatan magang umumnya berkaitan dengan banyaknya revisi minor yang harus dilakukan. Revisi tersebut sebagian besar terjadi akibat kurangnya ketelitian

penulis dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Selain itu, durasi pengerjaan beberapa tugas juga sering mengalami keterlambatan (*overdue*), yang disebabkan oleh penulis yang masih belum sepenuhnya familiar dengan penggunaan *shortcut* serta fitur pada aplikasi yang digunakan selama proses pengerjaan.

Biro Pengembangan Pembelajaran (BPP) UMN sendiri menggunakan *software* Adobe Illustrator sebagai aplikasi utama dalam proses pengeditan aset, mengingat sebagian besar aset yang dibutuhkan menggunakan gaya visual berbasis vektor agar selaras dengan desain-desain yang telah diterapkan sebelumnya.

### **3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja**

Solusi yang diterapkan oleh penulis dalam menghadapi kendala yang telah dijelaskan sebelumnya dilakukan melalui beberapa upaya. Penulis secara aktif melakukan proses *brainstorming* untuk memahami bagian-bagian revisi yang perlu diperbaiki. Selain itu, penulis juga mengajukan berbagai pertanyaan terkait penggunaan aplikasi *Adobe Illustrator* guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam serta *insight* dalam mengoptimalkan fitur dan *shortcut* yang tersedia.

Penulis juga berkomunikasi lebih banyak dengan *supervisor* terkait proyek-proyek yang dikerjakan. Melalui komunikasi yang lebih terbuka dan berkelanjutan, penulis dapat meminimalkan terjadinya kesalahan minor dalam proses pengerjaan tugas. Dengan penerapan solusi tersebut, pelaksanaan kegiatan magang dapat berlangsung dengan lebih lancar dan terarah.