



7.72%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 20 JAN 2025, 8:40 AM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● IDENTICAL
1.94%

● CHANGED TEXT
5.77%

Report #24479881

BAB 1 PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kerja Profesi Mahasiswa dituntut untuk memiliki keterampilan, pengalaman, dan keahlian yang sesuai dengan kebutuhan industri karena era digital sekarang yang semakin maju dan persaingan kerja yang semakin ketat. Mahasiswa perlu secara aktif mengasah dan mengembangkan kompetensi agar dapat membangun portofolio yang memadai. Universitas Pembangunan Jaya memfasilitasi persiapan karir para mahasiswa melalui program Kerja Profesi. Kerja Profesi (KP) adalah mata kuliah wajib yang diambil oleh mahasiswa UPJ yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa menerapkan ilmu yang telah diperoleh di bangku pendidikan ke dalam proyek-proyek nyata di perusahaan, sehingga mahasiswa dapat mengembangkan kompetensi yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan dunia kerja yang sebenarnya. 9 Mahasiswa diharapkan menjadi lulusan yang berkualitas dan mampu bersaing di dunia kerja melalui program kerja profesi ini. Praktikan menjalani kerja profesi melalui program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) batch 7 selama empat bulan, terhitung dari 6 September hingga 31 Desember 2024, di PT Paragon Pratama Teknologi (StickEarn). 2 7 StickEarn adalah perusahaan startup berbasis di Indonesia yang bergerak di bidang periklanan di luar ruangan dengan terintegrasi teknologi. 2 StickEarn berfokus menyediakan iklan yang cerdas, berdampak, dan dapat diakses oleh berbagai brand. StickEarn dapat membantu brand menjangkau konsumen secara efisien dalam

perjalanan aktivitas sehari-hari dengan platform Out-of-Home (OOH) dan periklanan digital miliknya. Praktikan melakukan magang dengan posisi Graphic Designer Intern dengan tugas utama merancang desain kampanye kreatif untuk mendukung kebutuhan pitching perusahaan. Peran ini memberikan kesempatan kepada Praktikan untuk menerapkan ilmu yang telah dipelajari di bidang desain komunikasi visual ke dalam dunia kerja. Desain yang kreatif dan komunikatif adalah kunci untuk menciptakan kampanye periklanan yang sukses, karena visual yang menarik mampu menarik perhatian audiens dan menyampaikan pesan dari brand secara efektif, sehingga dapat meningkatkan brand awareness dan minat konsumen. Praktikan mendapatkan pengalaman berharga dalam merancang materi visual, mempelajari dinamika kerja di startup teknologi, dan berkontribusi langsung dalam pengembangan kampanye yang mendukung tujuan perusahaan.

6 Pengalaman

ini tidak hanya memperluas wawasan Praktikan, tetapi juga dapat mengasah kemampuan teknis dan profesional yang dibutuhkan di dunia kerja. Program ini menjadi salah satu langkah penting dalam membangun portofolio Praktikan untuk berkarir sebagai desainer komunikasi visual yang berkompeten dan bisa berpikir kreatif. 10 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Profesi 1.2 1 Maksud Kerja Profesi Maksud dari kerja profesi yang Praktikan lakukan adalah kerja profesi ini dapat memberikan kesempatan kepada Praktikan untuk mengasah keterampilan teknis dan soft skills yang dibutuhkan di dunia kerja, sehingga Praktikan dapat memperoleh pengalaman berharga yang akan meningkatkan daya saing untuk menghadapi tantangan karir di masa yang akan mendatang. Kerja profesi yang dilakukan oleh Praktikan melalui program MSIB batch 7 juga dapat membangun jaringan relasi dari para mentor dan mahasiswa berbagai universitas, sehingga Praktikan dapat memperkenalkan diri sebagai calon tenaga kerja yang profesional dan kompeten. 8 1.2 8 2 Tujuan Kerja Profesi Kerja profesi yang Praktikan lakukan melalui program MSIB batch 7 memiliki tujuan sebagai berikut: 1. Menyelesaikan mata kuliah wajib Kerja Profesi yang tercakup di perkuliahan semester 7. 2. Membangun jaringan relasi yang profesional

dan memperoleh pemahaman yang mendalam tentang praktik kerja di suatu industri. 3. Meningkatkan keterampilan desain secara signifikan dan meningkatkan kualitas portofolio melalui proyek-proyek nyata yang relevan dengan kebutuhan industri. 4. Menerapkan ilmu yang dipelajari di perkuliahan desain komunikasi visual ke dalam dunia pekerjaan. 1.3 Tempat Kerja Profesi StickEarn adalah perusahaan rintisan teknologi periklanan yang didirikan di bawah nama PT Paragon Pratama Teknologi pada tahun 2017. StickEarn yang berkantor pusat di Jl. Letjen Suprpto 400, Cempaka Putih Jakarta Pusat, telah memberikan inovasi baru dalam bidang periklanan pada transportasi, luar ruangan, dan dalam ruangan.

3 StickEarn telah mendukung lebih dari 200 klien yang tersebar di 17 industri di Indonesia dan telah menjangkau jutaan orang dan menghasilkan lebih dari 2,500 kampanye di 30 kota besar di Indonesia. StickEarn juga telah memiliki banyak jenis produk periklanan yang telah dikembangkan, diantaranya: 1. Car Advertising 2. Motorbike Advertising 3. Car Advertising 4. Angkot Advertising 5. Airplane Advertising 6. Train Advertising 7. Mobile LED Advertising 8. Mobile Showcase Advertising 9. Digitron 10. Billboard 11. Vending Machine Advertising 12. Offline-to-Online (O2O) 13. Projection Mapping Teknologi yang dimiliki oleh StickEarn memungkinkan para klien untuk mengoptimalkan kampanye iklan secara terukur, akurat, dan efisien. Maka dari itu, StickEarn dapat menghasilkan kampanye yang efektif serta menjangkau target audiens yang luas dan spesifik. 1.4 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi Praktikan melakukan kerja profesi di StickEarn melalui program program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) batch 7 selama 4 (empat) bulan, terhitung dimulai dari tanggal 6 September 2025 hingga 31 Desember 2025. Praktikan bekerja dalam waktu 5 hari dalam seminggu, dari hari Senin sampai Jumat serta dari jam 08.30 – 17.30 WIB, dengan sistem hybrid, 2 hari WFH (Work From Home) dan 3 hari WFO (Work From Home). Durasi Kegiatan Kerja Profesi 5 Bulan Mulai dari 6 September 2024 sampai dengan 31 Desember 2024 Jadwal Kegiatan - Senin

(WFH) - Selasa (WFO) - Rabu (WFH) - Kamis (WFO) - Jumat (WFH)

Jam Kegiatan 8.30 – 17.30 WIB Tabel 1.1 Keterangan Kerja BAB

2 TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA PROFESI 2.1 Sejarah Perusahaan StickEarn

adalah perusahaan rintisan yang bergerak di bidang teknologi periklanan dengan fokus pada iklan pada moda transportasi, iklan luar ruangan

(Out- of-Home / OOH), dan periklanan digital di dalam ruangan.   StickEarn

didirikan pada tahun 2017 oleh Archie Carlson, Garry Limanata, Sugito

Alim, dan Hartanto Halim di bawah nama PT Paragon Pratama Teknologi.  Gambar 2.1

Logo StickEarn (sumber: stickearn.com) Garry Limanata menjabat sebagai

Managing Director di PT Anugerah Protecindo atau lebih dikenal dengan

merek Ziebart, perusahaan yang bergerak di bidang perlindungan kendaraan

sebelum mendedikasikan waktunya untuk mendirikan StickEarn. Sugito Alim

dan Hartanto Alim juga sebelumnya masing-masing menjabat sebagai General

Manager di perusahaan Maspion Indonesia dengan divisi yang berbeda. Archie Carlson

menjabat sebagai Consultan di Orbium, perusahaan konsultasi dan layanan bisnis. 

Archie Carlson dengan 15 pendiri perusahaan e- commers, fintech,

dan big data lainnya di Indonesia, berpartisipasi dalam mempelajari

model studi dan business growth perusahaan Alibaba untuk dapat

diterapkan di perusahaan masing-masing dan mendukung proses digitalisasi

untuk pembangunan ekonomi Indonesia melalui program eFounders Fellowship

yang diadakan oleh Alibaba Business Growth School dan United Nations

Conference on Trade and Development (UNCTAD) pada Juni 2019 lalu. Memahami

keterbatasan metode periklanan konvensional seperti iklan televisi dan

papan reklame yang kurang efektif dalam menjangkau konsumen modern,

para pendiri StickEarn terdorong untuk melakukan inovasi periklanan

digital dengan memanfaatkan moda transportasi dan ruang publik sebagai

wadah iklan. Terinspirasi oleh maraknya iklan di transportasi umum di

kota-kota metropolitan dunia, seperti Singapoer, London, New York, dan

Hong Kong, StickEarn hadir sebagai pionir dalam menghadirkan solusi

periklanan serupa di Indonesia dengan harga yang lebih terjangkau,

sehingga memungkinkan lebih banyak bisnis untuk mengakses media iklan

yang efektif dan inovatif. **3** Sebagai upaya dari strategi kemitraan, pada tahun 2017 StickEarn resmi menggandeng Grab Indonesia. Langkah ini kemudian menjadi landasan yang penting untuk memperluas jangkauan dan memberikan akses yang lebih luas bagi para pelaku bisnis terhadap solusi periklanan yang efektif dan terjangkau. Pada awalnya, StickEarn hanya menawarkan layanan branding pada motor dan mobil, namun seiringnya waktu, StickEarn memperluas pasarnya dengan menawarkan layanan branding untuk bis, angkot, mobile LED, mobile showcase, MRT, KRL hingga pesawat. **1** Berbagai jenis periklanan offline to online yang disediakan oleh StickEarn beriringan dengan visi perusahaan, yaitu untuk menciptakan media periklanan yang impactful, intelligent, dan accessible. StickEarn telah memiliki jaringan media Out of Home yang sangat luas dan platform digital yang canggih, sehingga berhasil menjangkau jutaan orang dan menghasilkan lebih dari 2,500 campaign di 30 kota besar di Indonesia. StickEarn juga bekerja sama dengan berbagai brand besar untuk menjalankan campaign iklannya dan terus berinovasi untuk bisa mengembangkan solusi periklanan baru supaya memenuhi kebutuhan konsumen yang terus berkembang agar iklan dapat menjadi lebih efektif dan terukur sehingga pada tahun 2023, StickEarn mendapat penghargaan sebagai salah satu startup terbaik dan paling cepat berkembang di Indonesia. Gambar 2.2 Sejarah Perkembangan StickEarn (sumber: stickearn.com) StickEarn mempunyai visi dan misi sebagai landasan utama perkembangan StickEarn untuk mencapai tahap saat ini, yaitu: a. Visi Untuk membuat periklanan berdampak, cerdas, dan dapat diakses. b. Misi - Membangun 10.00 jaringan aset cerdas. - Mengembangkan teknologi programatik untuk media OOH. - Menjadikan media OOH terukur dengan teknologi inovatif. StickEarn juga memiliki nilai-nilai budaya yang diterapkan kepada para karyawannya, nilai-nilai tersebut antara lain: a. Strive for Excellence b. Teamwork c. Integrity d. Company Focused e. Keep Improving

2.2 Struktur Organisasi

Struktur organisasi dalam StickEarn dapat dilihat pada gambar berikut: Gambar 2.3 Struktur Organisasi PT Paragon Pratama Teknologi (StickEarn)

REPORT #24479881

Gambar 2.4 Struktur Organisasi Divisi Marketing & Design PT Paragon Pratama Teknologi (StickEarn) Berikut adalah gambaran umum terkait struktur organisasi StickEarn oleh PT Paragon Pratama Teknologi: a. Chief Executive Officer (CEO) Bertanggung jawab untuk memimpin dan mengarahkan perusahaan mencapai Visinya. b. Legal Divisi legal StickEarn memiliki berbagai tugas penting untuk memastikan perusahaan beroperasi secara legal dan patuh terhadap semua peraturan yang berlaku. c. Finance & Accounting Divisi finance and accounting StickEarn memainkan peran penting dalam memastikan kelancaran operasional dan kesehatan keuangan perusahaan. d. Human Resources & General Affairs (HRGA) Human Resources & General Affairs (HRGA) merupakan divisi yang memainkan peran penting dalam StickEarn untuk memastikan kelancaran operasional perusahaan, baik dari segi sumber daya manusia maupun urusan umum. e. Operations Divisi operation StickEarn memainkan peran penting dalam memastikan kelancaran operasional dan efektivitas penayangan iklan di platform Digital Out of Home (DOOH) StickEarn. f. Engineering Divisi engineering StickEarn memiliki peran penting dalam memastikan kelancaran operasional dan pengembangan platform Digital Out of Home (DOOH) StickEarn. g. Market Research Divisi market research StickEarn memiliki peran penting dalam memahami pasar dan kebutuhan pelanggan, sehingga StickEarn dapat mengembangkan produk dan layanan yang sesuai dengan target pasar. h. Product Management/Product Marketing Management (PMM) Divisi Product Management/Product Marketing Management (PMM) StickEarn memiliki peran penting dalam mengembangkan dan peluncuran produk baru, serta dalam mempromosikan dan memasarkan produk- produk StickEarn kepada target pasar. i. Sales Divisi sales StickEarn memiliki peran krusial dalam mencapai target penjualan perusahaan dan meningkatkan revenue. j. Supply Divisi Supply StickEarn memiliki peran penting dalam memastikan ketersediaan produk dan layanan StickEarn untuk memenuhi permintaan pelanggan. k. Revenue Operations Divisi Revenue Operations StickEarn memiliki peran penting dalam mengoptimalkan proses penjualan dan

meningkatkan revenue perusahaan. I. Marketing and Design Divisi Marketing and Design StickEarn memiliki peran penting dalam mempromosikan brand StickEarn, meningkatkan brand awareness, dan menarik pelanggan baru. 2.3 Kegiatan Umum Perusahaan StickEarn adalah perusahaan rintisan yang bergerak di bidang teknologi periklanan dengan fokus pada iklan pada moda transportasi, iklan luar ruangan (Out-of-Home / OOH), dan periklanan digital di dalam ruangan. Kegiatan utama perusahaan meliputi pengembangan dan pengelolaan berbagai jenis media iklan, terutama yang berbasis transportasi, mulai dari mobil, motor, bus, KRL, MRT, angkot, hingga pesawat. StickEarn juga mengembangkan teknologi periklanan DOOH (Digital Out-of-Home) seperti digitron, O2O (Offline to Online), hingga mobile LED. Perusahaan terus berupaya mengembangkan teknologi baru untuk meningkatkan kualitas layanan dan memenuhi kebutuhan pasar yang terus berkembang. BAB 3 PELAKSANAAN KERJA PROFESI 3.1 Bidang Kerja Praktikan melakukan kerja profesi di PT Paragon Pratama Teknologi sebagai Desainer Grafis di bawah Divisi Marketing dan Desain. Tugas utama Praktikan di divisi ini adalah mengerjakan proyek kampanye kreatif Out of Home (OOH) untuk kebutuhan pitching yang akan ditunjukkan kepada klien. Proyek kampanye kreatif Out of Home (OOH) yang dikerjakan oleh Praktikan meliputi semua produk dari StickEarn sesuai dengan request dari klien. Selain mengerjakan kampanye kreatif untuk kebutuhan pitching, Praktikan juga mengerjakan desain untuk kebutuhan marketing, seperti desain sosial media, infografis email marketing, dan infografis case study. 3.2 Pelaksanaan Kerja Praktikan melakukan kerja profesi di PT Paragon Pratama Teknologi (StickEarn) selama 4 bulan, sejak 6 September hingga 31 Desember 2024. Aktivitas mentoring yang dilakukan antara Praktikan dengan mentor selama kerja profesi juga berjalan dengan rutin. Kegiatan rutin yang selalu dijalani oleh tim creative adalah morning briefing meeting, hal ini berguna untuk mengetahui update pekerjaan yang sedang dikerjakan dan pekerjaan yang akan mendatang. Morning briefing meeting juga berguna untuk

REPORT #24479881

diskusi tim jika ada kendala pada kerjaan yang dikerjakan. Gambar 3.1 Morning Briefing Meeting Bersama Mentor Praktikan telah melakukan berbagai kegiatan dan mengerjakan banyak sekali proyek individu maupun kolaborasi tim selama melakukan kerja profesi di StickEarn. Pada proyek kolaborasi tim, Praktikan mengerjakan desain kampanye kreatif sesuai dengan request klien untuk kebutuhan pitching. Untuk proyek individu, Praktikan mengerjakan desain-desain untuk kebutuhan marketing, seperti desain sosial media, infografis email marketing, dan infografis case study. Gambar 3.2 Alur Kerja Desain Kampanye Kreatif Gambar 3.3 Alur Kerja Desain Kebutuhan Marketing

3.2.1 Desain Kampanye Kreatif Untuk Bawaslu BAWASLU (Badan Pengawas Pemilihan Umum) menjadi salah satu klien StickEarn dalam kampanye Pilkada serentak yang diselenggarakan pada 27 November 2024. Praktikan merancang dua desain key visual yang berfungsi sebagai elemen utama dalam menyampaikan pesan kampanye. Desain A memiliki pesan untuk rakyat agar memilih pilihannya bukan karena suap, sementara Desain B memiliki pesan bahwa anggota ASN, TNI, dan POLRI netral dalam hak suara Pemilu. Desain tersebut kemudian diterapkan pada berbagai media iklan luar ruang (OOH), seperti Car Advertising, Motorbike Advertising, Train Advertising, Bus Advertising, dan lainnya, untuk menjangkau masyarakat secara luas dan meningkatkan kesadaran publik terhadap pentingnya partisipasi dalam Pilkada di seluruh Indonesia. Proyek ini adalah karya terbaik Praktikan selama menjalani kerja profesi di StickEarn. Berikut alur kerja selama Praktikan mengerjakan proyek kampanye BAWASLU:

- Pihak BAWASLU memesan produk StickEarn seperti Car Advertising, Motorbike Advertising, Bus Advertising, Angkot Advertising, Train Advertising, Bus Advertising, Bentor Advertising, dan lain-lain, untuk mengkampanyekan Pilkada serentak yang akan diadakan pada tanggal 27 November 2024. Kampanye tersebut akan disebar di banyak kota seluruh Indonesia.
- Pihak BAWASLU meminta kepada pihak StickEarn untuk dibikinkan 5 key visual dengan pesan Tolak Politik Uang; Pilih Bijak, Bukan Suap; ASN, POLRI, TNI Netral, Ayo Awasi

Bersama, Pilkada Damai. Pihak BAWASLU memberikan brief kepada pihak StickEarn berupa konsep dengan copywriting dan beberapa referensi desain untuk dieksekusi oleh pihak StickEarn. Pihak BAWASLU juga meminta kepada pihak StickEarn untuk dibuatkan desain yang terkesan netral dan tidak condong kepada pihak atau partai manapun dari segi warna, elemen grafis, tipografi, dan logo. c. Tim Sales menerima request dari pihak BAWASLU dan mendeliver permintaan BAWASLU ke Tim Creative Design untuk dibikinkan key visual serta mengimplementasikan ke mockup. d. Tim Creative Design menerima brief dari pihak BAWASLU melalui Tim Sales. Marcellina Giovani sebagai leader dari Tim Creative Design mendeliver brief kepada seluruh Tim Creative Design termasuk Praktikan untuk membuat key visual tersebut. e. Praktikan membuat desain key visual Pilih Bijak, Bukan Suap; ASN, POLRI, TNI Netral, lalu Praktikan mengimplementasikan desain tersebut ke dalam mockup. f. Praktikan memberikan hasil desain kepada leader Tim Creative Design untuk diberikan masukan mengenai visual desain. Kemudian, Praktikan memperbaiki desain yang dibuat berdasarkan masukan yang diberikan leader Tim Creative Design. g. Tim Creative Design memberikan semua hasil desain kepada Tim Sales. h. Tim Sales mempresentasikan hasil desain kepada pihak BAWASLU. i. BAWASLU memberikan masukan terkait visual desain yang dihasilkan dari pihak StickEarn. j. Pihak StickEarn memperbaiki hasil desain berdasarkan masukan dari pihak BAWASLU. k. Pihak BAWASLU menyetujui hasil desain yang diberikan pihak StickEarn. l. Tim Creative Design menyiapkan final artwork untuk diberikan kepada Tim Production Design m. Production Design mengimplementasi hasil desain ke produk StickEarn yang dipesan oleh pihak BAWASLU. Gambar 3.4 Workspace Pengerjaan Key Visual Kampanye BAWASLU Gambar 3.5 Key Visual Design Untuk Bawaslu Gambar 3.6 Dokumentasi Implementasi Desain A Pada Eksterior KRL Gambar 3.7 Dokumentasi Implementasi Desain B Pada Eksterior KRL Gambar 3.8 Dokumentasi Implementasi Desain A Pada Interior KRL Gambar 3.9 Dokumentasi Implementasi Desain B Pada Interior

REPORT #24479881

KRL Gambar 3.10 Dokumentasi Implementasi Desain Pada Angkot Gambar 3.11 Dokumentasi Implementasi Desain Pada Bus Gambar 3.12 Dokumentasi Implementasi Desain Pada Mobil Gambar 3.13 Dokumentasi Implementasi Desain Pada Bentor

3.2.2 Desain Kampanye Kreatif Untuk CoolVita

Coolvita, sebuah merek vitamin yang menawarkan berbagai produk kesehatan seperti multivitamin, detox, dan kolagen. Coolvita juga telah resmi menjadi partner iklan StickEarn. Praktikan merancang desain key visual untuk mempromosikan peluncuran produk terbaru Coolvita, yaitu MCT Coffee, sebuah inovasi minuman serbuk kopi diet rendah kalori. Desain kampanye ini diimplementasikan pada media Motor Advertising, termasuk jaket dan helm pengemudi. Selain itu, kampanye dilakukan dengan cara konvoi motor di jalanan Jakarta, memberikan dampak visual yang kuat dan menarik perhatian masyarakat terhadap produk terbaru Coolvita. Gambar 3.14 Mockup Kampanye CoolVita Pada Jaket Gambar 3.15 Mockup Kampanye CoolVita Pada Helm Gambar 3.16 Dokumentasi Kampanye CoolVita Gambar 3.17 Dokumentasi Kampanye CoolVita Gambar 3.18 Dokumentasi Kampanye CoolVita

3.2.3 Desain Kampanye Kreatif Untuk SeaBank

Seabank adalah bank digital yang merupakan perusahaan induk dari Shopee, menjadi salah satu klien StickEarn untuk kampanye iklan mereka. Seabank ingin menyampaikan pesan yang terhubung dengan video iklan mereka melalui media Billboard dalam proyek ini. Pesan dari kampanye ini adalah Seabank memberikan bebas biaya transfer tanpa batas seperti kasih sayang seorang ayah. Praktikan merancang desain untuk keperluan pitching yang berguna memberikan gambaran kepada klien tentang bagaimana iklan mereka akan terlihat jika diimplementasikan pada billboard milik StickEarn. Desain ini membantu klien memahami konsep visual sekaligus memperkuat potensi efektivitas kampanye. Gambar 3.19 Mockup Kampanye Billboard Seabank

3.2.4 Desain Kampanye Kreatif Untuk Paxel

Paxel adalah sebuah perusahaan kurir logistik di Indonesia, menjadi salah satu klien potensial yang dihadapi StickEarn dalam proses pitching. Paxel ingin menyampaikan pesan tentang layanan sameday delivery mereka yang sat-set berkat kecepatan dalam

penjemputan dan pengantaran paket. Praktikan merancang desain key visual yang menggambarkan pesan yang ingin disampaikan oleh klien. Desain ini kemudian diaplikasikan ke dalam mockup berbagai produk StickEarn, seperti Car Advertising, Bus Advertising, dan media lainnya, guna memberikan gambaran kepada klien mengenai bagaimana iklan mereka akan terlihat jika diimplementasikan. Mockup ini menjadi alat penting untuk membantu Paxel melihat potensi efektivitas kampanye mereka di platform StickEarn.

Gambar 3.20 Mockup Kampanye Paxel Pada Mobil Tipe Partial Back Gambar 3.21 Mockup Kampanye Paxel Pada Mobil Tipe Half Wrap Gambar 3.22 Mockup Kampanye Paxel Pada Belakang Bus TransJakarta Gambar 3.23 Mockup Kampanye Paxel Pada Samping Bus TransJakarta Gambar 3.24 Mockup Kampanye Paxel Pada Side Door Panel Bus TransJakarta Gambar 3.25 Mockup Kampanye Paxel Pada Handgrip KRL

3.2.5 Desain Kampanye Kreatif Untuk Nivea Nivea adalah merek perawatan kulit dan tubuh asal Jerman, menjadi salah satu klien yang didekati StickEarn dalam proses pitching. Dalam upaya ini, StickEarn beberapa kali menyampaikan presentasi dengan menyoroti berbagai produk unggulan Nivea, seperti body lotion, micellar water, dan sunblock. Praktikan merancang desain key visual yang mempresentasikan karakteristik dan keunggulan produk Nivea. Desain tersebut kemudian diaplikasikan ke dalam mockup media iklan OOH, seperti billboard dan vending machine, guna memberikan gambaran visual kepada klien tentang bagaimana kampanye mereka akan terlihat jika diterapkan pada produk StickEarn. Mockup ini membantu Nivea memahami potensi eksposur dan dampak kampanye mereka. Gambar 3.26 Mockup Kampanye Body Lotion Nivea Pada Billboard Gambar 3.27 Mockup Kampanye Sunblock Nivea Pada Vending Machine Gambar 3.28 Mockup Kampanye Nivea Run Pada Billboard Gambar 3.29 Mockup Kampanye Micellar Water Nivea Pada Billboard

3.2.6 Desain Kampanye Kreatif Untuk Wuling Wuling adalah sebuah merek mobil listrik asal China, menjadi salah satu klien potensial yang didekati StickEarn dalam proses pitching, dengan peluang besar untuk menjalin kerja sama. StickEarn secara khusus menghighlight

REPORT #24479881

produk Wuling Cloud EV dan menonjolkan keunggulan produk tersebut. Praktikan merancang desain key visual yang mendukung pesan kampanye Wuling, yaitu bahwa pengalaman menyetir Wuling Cloud EV terasa sangat mulus, seperti melaju di atas awan. Desain ini kemudian diaplikasikan ke dalam mockup untuk media iklan pada body eksterior dan interior MRT, memberikan gambaran kepada klien tentang bagaimana iklan mereka akan terlihat jika diimplementasikan menggunakan produk StickEarn. Mockup ini menjadi alat penting untuk membantu Wuling memahami potensi dampak visual dan daya tarik kampanye mereka. Gambar 3.30 Mockup Kampanye Wuling Cloud EV Pada Body Eksterior MRT Gambar 3.31 Mockup Kampanye Wuling Cloud EV Pada Overhead Panel Interior MRT Gambar 3.32 Mockup Kampanye Wuling Cloud EV Pada Handgrip MRT

3.2.7 Desain Kampanye Kreatif Untuk Forisa Forisa Nutrijel Pudding

adalah merek makanan dessert pudding jelly terkenal di Indonesia, menjadi salah satu klien potensial dalam pitching yang dilakukan oleh StickEarn. StickEarn menghighlight varian baru Forisa Nutrijel Pudding, yaitu rasa Korean Strawberry, sebagai fokus utama kampanye. Praktikan merancang desain key visual yang menggambarkan kesegaran dan kelembutan varian baru tersebut. Desain ini kemudian diaplikasikan pada mockup Car Advertising dengan tipe Partial Back dan Half Wrap, serta Wobbler Mobil, untuk memberikan gambaran kepada klien tentang bagaimana iklan mereka akan terlihat jika diterapkan menggunakan produk StickEarn. Mockup ini menjadi alat efektif untuk menunjukkan potensi daya tarik visual kampanye mereka di berbagai media. Gambar 3.33 Mockup Kampanye Forisa Pudding Pada Car Advertising Tipe Partial Back Gambar 3.34 Mockup Kampanye Forisa Pudding Pada Car Advertising Tipe Half Wrap Gambar 3.35 Mockup Kampanye Forisa Pudding Pada Wobbler Car Advertising

3.2.8 Desain Kampanye Kreatif Untuk Bidakara Medical Center (BIMC)

Bidakara Medical Center (BIMC) adalah layanan kesehatan yang menyediakan fasilitas klinik dan apotek di berbagai wilayah di Pulau Jawa. BIMC telah resmi menjadi partner iklan StickEarn dan sebelumnya juga sudah memakai

jasa StickEarn pada tahun 2023. Praktikan merancang desain key visual yang menonjolkan pesan utama bahwa BIMC kini telah membuka klinik utama mereka di Bogor. Desain tersebut akan diimplementasikan pada media Angkot Advertising, memanfaatkan jangkauan luas dan mobilitas tinggi angkot untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat secara efektif. Kampanye ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat Bogor dan sekitarnya terhadap kehadiran klinik BIMC sebagai solusi layanan kesehatan terpercaya. Gambar 3.36 Mockup Kampanye BIMC Pada Angkot Advertising

3.2.9 Desain Kampanye Kreatif Untuk Air Asia AirAsia adalah maskapai penerbangan asal Malaysia. AirAsia telah menjadi salah satu partner StickEarn yang beberapa kali menggunakan layanan iklan mereka. Dalam proyek ini, StickEarn melakukan pitching kepada AirAsia dengan peluang besar untuk kembali menjalin kerja sama. Praktikan merancang desain key visual yang meng-highlight unique selling point AirAsia, yaitu kemudahan bagi semua orang untuk bepergian ke lebih dari 130 destinasi di seluruh dunia. Desain kampanye ini dirancang untuk diimplementasikan pada media Car Advertising dengan tipe Full Wrap, memberikan eksposur maksimal sekaligus memperkuat pesan bahwa AirAsia adalah pilihan terbaik untuk perjalanan udara yang terjangkau dan luas jangkauannya. Gambar 3.37 Mockup Kampanye Air Asia Pada Car Advertising Tipe Full Wrap Gambar 3.38 Mockup Kampanye Air Asia Pada Car Advertising Tipe Full Wrap

3.2.10 Desain Kampanye Kreatif Untuk Nutella Nutella adalah brand selai coklat yang terkenal, menjadi salah satu klien potensial yang didekati StickEarn dalam proses pitching. Dalam kampanye ini, klien menyediakan key visual yang kemudian diimplementasikan oleh praktikan pada media Car Advertising dengan tipe Back Window dan Wobbler Mobil. Salah satu elemen unik dari kampanye ini adalah penempatan pisau roti pada wiper mobil, yang dirancang searah dengan olesan selai Nutella pada roti. Ketika wiper bergerak, efek visual ini menciptakan ilusi pisau sedang mengoleskan selai, memberikan kesan dinamis dan kreatif. Pesan kampanye menekankan bahwa

selai coklat Nutella yang lembut dan mudah dioleskan sangat cocok untuk melengkapi berbagai jenis makanan. Gambar 3.39 Mockup Kampanye Nutella Pada Car Advertising Tipe Back Window Gambar 3.40 Mockup Kampanye Nutella Pada Car Advertising Tipe Back Window Gambar 3.41 Mockup Kampanye Nutella Pada Wobbler Car Advertising 3.2.11 Desain Kampanye Kreatif Untuk SmartHeart SmartHeart adalah merek makanan berkualitas tinggi untuk anjing, kucing, dan kelinci dari Perfect Companion Group (PCG), yang merupakan perusahaan terbesar di Asia Tenggara. SmartHeart menjadi salah satu klien potensial yang didekati StickEarn dalam proses pitching. Dalam kampanyenya, SmartHeart ingin menyampaikan bahwa pakan anjing mereka memiliki kualitas premium dengan kandungan protein dan vitamin yang sangat baik untuk kesehatan anjing. Praktikan merancang desain key visual khusus untuk kampanye ini, yang diimplementasikan pada Car Advertising dengan tipe Half Wrap. Desain key visual ini memiliki keunikan, yaitu tampilan berbeda pada setiap sisi mobil—depan, kiri, dan kanan—untuk memberikan variasi visual dan menarik perhatian dari berbagai sudut pandang. Gambar 3.42 Mockup Sisi Kiri Kampanye SmartHeart Pada Car Advertising Tipe Half Wrap Gambar 3.43 Mockup Sisi Kanan Kampanye SmartHeart Pada Car Advertising Tipe Half Wrap Gambar 3.44 Mockup Sisi Belakang Kampanye SmartHeart Pada Car Advertising Tipe Half Wrap

3.3 Kendala Yang Dihadapi Praktikan

saat menjalani kerja profesi mengalami beberapa kendala, antara lain:

- Sulit berkolaborasi dengan rekan tim yang belum dikenal, terutama terkait dengan karakter masing-masing anggota tim.
- Frekuensi proyek desain di bulan kedua dan ketiga sangat banyak, sehingga beban kerja menjadi lebih tinggi.
- Praktikan kesulitan mengelola waktu antara tugas magang dan aktivitas akademik, terutama pada periode dengan deadline padat.
- Praktikan dituntut untuk lebih meningkatkan kinerja dari bulan sebelumnya.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Kendala yang dihadapi Praktikan selama menjalani kerja profesi dapat diatasi dengan cara sebagai berikut.

- Praktikan meningkatkan komunikasi yang efektif antar



REPORT #24479881

rekan tim dan menjaga profesionalisme. b. Praktikkan mengatur waktu lebih baik, terutama dalam membagi antara magang dan perkuliahan. c. Praktikkan memakai sistem tabel prioritas untuk memastikan semua pekerjaan dapat diselesaikan tepat waktu. d. Praktikkan memperbaiki kesalahan yang ada di bulan sebelumnya dan meningkatkan kinerja yang sudah baik, menjadi lebih baik lagi.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh Dari Kerja Profesi Selama mengikuti program kerja profesi, Praktikkan memperoleh berbagai pembelajaran yang berharga. Dari segi kompetensi teknis, Praktikkan meningkatkan kemampuan desain grafis menggunakan Adobe Suites (Illustrator, Photoshop, After Effects) untuk kebutuhan seperti kampanye kreatif, media sosial, email marketing, dan studi kasus. Selain itu, Praktikkan belajar mengelola berbagai proyek individu dan kolaboratif dengan tenggat waktu yang ketat, termasuk untuk kampanye kreatif Out of Home (OOH) dan kebutuhan pitching klien. Di sisi non-teknis, Praktikkan mengasah kemampuan komunikasi, manajemen waktu, dan kerja tim. Praktikkan juga belajar memahami arahan kerja (brief) secara mendalam untuk menghasilkan karya yang sesuai dengan ekspektasi. Pengalaman ini membantu Praktikkan beradaptasi dengan budaya kerja perusahaan melalui rutinitas seperti briefing pagi, penerimaan feedback, dan standar kerja profesional. Karakter dan kinerja Praktikkan juga mengalami peningkatan signifikan, termasuk dalam hal etika kerja, ketelitian, kecepatan, serta kemampuan beradaptasi dengan tim dan proyek baru. Praktikkan mendapat kesempatan untuk memahami proses nyata dalam mendesain kampanye untuk berbagai media, seperti billboard, transportasi publik, dan media sosial, sekaligus menyadari dampak desain terhadap tujuan pemasaran klien. Tidak hanya itu, sesi mentoring rutin dan evaluasi berkala memberikan panduan serta umpan balik yang memperkaya pengalaman magang. **4 Dengan seluruh pembelajaran ini, Praktikkan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga soft skills yang relevan untuk dunia kerja nyata.** BAB 4 PENUTUP 4.1 Kesimpulan Program MSIB Batch 7 memberikan pengalaman yang sangat berharga bagi Praktikkan dalam mengembangkan keterampilan teknis dan non-teknis di dunia kerja

sebagai Graphic Designer Intern di PT Paragon Pratama Teknologi (StickEarn). Selama program berlangsung, Praktikan terlibat dalam berbagai proyek kreatif, baik secara individu maupun kolaborasi tim, yang mencakup desain untuk kampanye Out of Home (OOH), kebutuhan pitching, serta desain pemasaran digital. Praktikan juga mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, manajemen waktu, kerja tim, serta pemahaman brief yang lebih mendalam. Berbagai tantangan seperti beban kerja yang padat dan kolaborasi dengan anggota baru berhasil diatasi melalui komunikasi yang efektif, pengelolaan prioritas, dan penerapan sistem kerja yang terorganisasi. Selain itu, program ini memperkaya wawasan Praktikan tentang budaya kerja profesional melalui mentoring rutin, briefing harian, dan evaluasi berkala. Dengan seluruh pengalaman ini, program MSIB tidak hanya membantu Praktikan meningkatkan keterampilan teknis dalam desain grafis tetapi juga membangun karakter dan soft skills yang esensial untuk dunia kerja di masa depan. 4.2

Saran Berikut adalah saran berdasarkan laporan akhir MSIB Batch 7

yang disusun oleh Praktikan: 1. Saran untuk Organisasi Mitra

(StickEarn): - Perlu adanya sistem manajemen proyek yang lebih terstruktur untuk mengelola beban kerja yang padat, sehingga alur pekerjaan dapat lebih efisien dan terorganisir. - Meningkatkan frekuensi evaluasi individu melalui sesi mentoring satu per satu (1-on-1) agar dapat memberikan umpan balik yang lebih mendetail dan personal bagi peserta magang. - Memperbanyak kesempatan peserta magang untuk berkontribusi dalam proyek besar, sehingga mereka dapat memahami proses kerja secara holistik. 2. Saran untuk Substansi Program MSIB: -

Penyusunan jadwal program MSIB sebaiknya disesuaikan dengan kalender akademik mahasiswa untuk mengurangi potensi benturan antara kegiatan magang dan perkuliahan. - Menambahkan modul pelatihan atau pelajaran singkat tentang soft skills, seperti manajemen waktu, komunikasi efektif, dan kerja tim, sebelum memulai program. - Memberikan peluang untuk eksplorasi bidang lain di luar tugas utama magang, seperti pengenalan

REPORT #24479881

departemen atau proyek lintas divisi, guna memperluas wawasan peserta.

3. Saran untuk Peserta Magang di Masa Depan: - Lebih aktif dalam berkomunikasi dengan tim dan mentor untuk memastikan pemahaman tugas yang baik dan menyelesaikan proyek dengan maksimal. - Meningkatkan kemampuan pengelolaan waktu dengan prioritas kerja, terutama dalam kondisi beban kerja tinggi, agar tidak mengorbankan kualitas pekerjaan. - Memanfaatkan kesempatan magang ini untuk membangun jejaring profesional yang kuat dengan anggota tim dan mentor. DAFTAR PUSTAKA Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, R. d. (2022). Kampus Merdeka. Retrieved from Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi: <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/> StickEarn. (2024). StickEarn. Retrieved from PT Paragon Pratama Teknologi: stickearn.com DAFTAR LAMPIRAN Lampiran 1 Letter of Acceptance Lampiran 2 Sertifikat MSIB 7 dari Mitra Lampiran 3 Sertifikat MSIB 7 dari Pihak Kampus Merdeka Lampiran 4 Dokumentasi On Boarding MSIB 7 Lampiran 5 Dokumentasi Divisi Marketing dan Desain Lampiran 6 Dokumentasi Penyerahan Sertifikat MSIB 7 oleh Founder StickEarn Lampiran 7 Dokumentasi Praktikan Bersama Mentor Lampiran 8 Performance Review

REPORT #24479881

Results

Sources that matched your submitted document.

 IDENTICAL  CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	3.61% stickearn.com https://stickearn.com/insights/news/mengenal-pendiri-stickearn-kolaborasi-p...	 
INTERNET SOURCE		
2.	1.15% www.stickearn.com https://www.stickearn.com/id	
INTERNET SOURCE		
3.	0.82% www.rctiplus.com https://www.rctiplus.com/news/detail/buddyku/3801217/cerita-inspiratif--kis...	
INTERNET SOURCE		
4.	0.43% suteki.co.id https://suteki.co.id/mbkm-program-msib-paling-banyak-diminati/	
INTERNET SOURCE		
5.	0.42% informasilomboknusantara.wordpress.com https://informasilomboknusantara.wordpress.com/2017/08/31/stickearn-star...	
INTERNET SOURCE		
6.	0.42% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/10118/11/BAB%20I%20Pendahuluan.pdf	
INTERNET SOURCE		
7.	0.39% teknologi.bisnis.com https://teknologi.bisnis.com/read/20171109/105/707506/stickearn-raih-us1-...	
INTERNET SOURCE		
8.	0.38% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/1737/11/Bab%20I.pdf	 
INTERNET SOURCE		
9.	0.33% sipora.polije.ac.id https://sipora.polije.ac.id/3403/2/BAB%20I.%20PENDAHULUAN.pdf	

REPORT #24479881

10.

INTERNET SOURCE

0.11% ft.esaunggul.ac.id

<https://ft.esaunggul.ac.id/wp-content/uploads/2022/01/PEDOMAN-KERJA-P...>

