



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

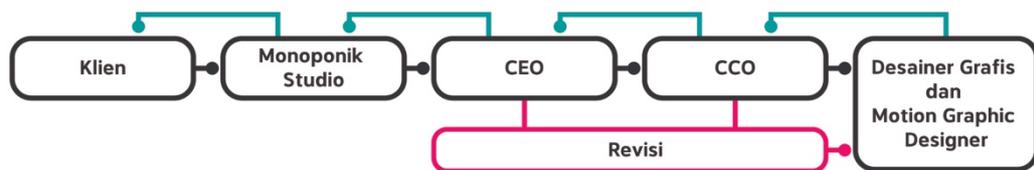
Pada penempatan peran dalam praktik kerja magang, penulis mendapatkan posisi sebagai Desainer Grafis. Dalam posisi tersebut penulis mendapatkan tugas sebagai perancang aset berupa *flat illustration vector*, yang nantinya diproduksi lanjut oleh *Motion Graphic Designer* menjadi sebuah video. Sistemika penugasan dimulai dengan permintaan klien kepada Monoponik Studio yang diterima oleh *CEO*. Berikutnya *CEO* memberikan *brief* proyek tersebut kepada *CCO* dan Desainer Grafis dan *Motion Graphic Designer* yang dipilih sebagai *Person In Charge (PIC)* dalam merancang *Visual Concept* sampai menerima persetujuan atas *visual concept* dari klien. Setelah klien menyetujuinya, *visual concept* tersebut diserahkan kepada Desainer Grafis yang kemudian akan menjadi panduan untuk mengerjakan proyek desain tersebut.

2. Koordinasi

Dalam proses praktik kerja magang, penulis yang berposisi sebagai *internship* Desainer Grafis berada dibawah bimbingan Ahmad Rifqi Anshorullah, selaku *CEO*. Tetapi dalam proses di lapangan, penulis juga sering berkoordinasi dengan Faris Majduddin Naufal selaku *CCO* yang merangkap *Creative Director*. Hal itu disebabkan karena anggota dalam studio masih minim sehingga masing masing jabatan mendapatkan tugas rangkap.

Jadi proses yang terjadi dari Monoponik Studio menerima klien sampai selesai proyek sama seperti yang studio lain lakukan. Pertama, klien akan menghubungi untuk menginformasikan proyek kepada Monoponik Studio melalui Ahmad Rifqi Anshorullah selaku *CEO* yang memegang tugas *Account Executive (AE)*, lalu menjadwalkan waktu pertemuan baik pertemuan langsung atau *video call* guna membahas proyek. Kemudian Monoponik Studio akan membuat

memorandum of understanding (MOU) untuk klien dan pihak Monoponik Studio akan menunjuk *PIC* dalam proyek tersebut. jika klien setuju dengan *MOU* yang ditunjukkan oleh Monoponik Studio, maka *CCO* dan *PIC* Desainer Grafis akan merancang *visual concept* sebagai referensi bagi klien terhadap proyeknya. Setelah *visual concept* disetujui, maka *PIC* langsung mengerjakan proyek tersebut sampai selesai. Selama proses pengerjaan, Monoponik Studio selalu memberikan *review* pada klien guna memperlihatkan bahwa proyeknya sedang berjalan. Setelah selesai, maka proyek tersebut diberikan kepada klien untuk dilihat terlebih dahulu. Jika ada revisi, maka *PIC* langsung mengerjakan revisi tersebut sampai klien setuju dan meminta hasil jadi. berikut adalah sistematika Monoponik Studio.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

Penulis menggunakan beberapa *software* dari *Adobe* versi *Creative Collection* dalam bekerja, seperti *Adobe Illustrator CC* dalam setiap proyek dan *Adobe Photoshop CC* jika diperlukan. Selain menjadi seorang Desainer Grafis, penulis juga berkesempatan untuk belajar sekaligus mengerjakan *motion graphic*, dalam pengerjaan *motion graphic* penulis hanya menggunakan satu *software* yaitu *Adobe After Effect CC*.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama proses praktik kerja magang, penulis mendapatkan berbagai macam proyek, baik proyek inisiatif, maupun proyek komersil, berikut rinciannya yang sudah penulis rangkum kedalam tabel:

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Proyek	Keterangan
1. 22 – 26 Agustus 2016	Internal Project Pembuatan Brand Identity Rico Chinese Food.	Perancangan <i>visual identity</i> (<i>Logo</i> , grafis dan Warna)
		Panduan penerapan (Stationary and Mock Up)
2 dan 3 29 Agustus – 9 September 2016	Internal Project Poster Idul Adha untuk Instagram.	Perancangan <i>visual concept</i>
		Pengerjaan poster 1
		Evaluasi
3 dan 4 13–20 September 2016	Internal Project Perancangan poster format Instagram	Perancangan poster “ <i>Self Describe</i> ”
		Perancangan poster “ <i>Dieter Rams – 10 Principles of Good Design</i> ”
4 dan 5 21-30 September	Commercial Project <i>Supporting</i> perancangan <i>assets</i> video PSDA Sempadan dan Tupperware Rice Smart.	Perancangan dan pengaplikasian aset Ilustrasi untuk <i>storyboard</i> PSDA Sempadan
		Perancangan aset Tupperware Rice Smart
6 3-7 Oktober 2016	Commercial Project Perancangan <i>storyboard</i> Video Explainer Bibitnomic	Merancang referensi visual untuk klien
		Merancang seluruh aset ilustrasi <i>storyboard</i>

7 dan 8 10 – 19 Oktober 2016	Commercial Project Perancangan <i>storyboard</i> Video Sosialisasi Rabies dan Flu Burung Dinas Pertanian dan Ketahanan Pangan	Perancangan <i>storyboard</i> berupa aset ilustrasi, infografis dan <i>layout</i>
8 20 – 21 Oktober 2016	Commercial Project Perancangan <i>storyboard</i> Video Sosialisasi Pelabuhan Indonesia – Good Corporate Governance	Perancangan aset ilustrasi tambahan 9 dan 14
		Perancangan aset ilustrasi <i>storyboard</i> untuk <i>scene</i> 17, 18 dan 19
9 24 Oktober 2016	Commercial Project Perancangan <i>storyboard</i> Video Explainer Bibitnomic	Revisi aset
9 25 – 28 Oktober 2016	Commercial Project Perancangan <i>storyboard</i> Video Sosialisasi Rabies dan Flu Burung Dinas Pertanian dan Ketahanan Pangan	Revisi aset
10 31 Oktober – 4 November 2016	Commercial Project Perancangan <i>storyboard</i> Video Sosialisasi Rabies dan Flu Burung Dinas Pertanian dan Ketahanan Pangan	Membuat <i>motion graphic</i> video sosiali rabies dan flu burung dispertapa (Support)

11 7–11 Nov. 2016	Commercial Project Video Tutorial DIY Export Let's Create Goodness	Perancangan aset video <i>stop motion</i> , <i>Box Of Goodness</i>
12 14-16 November 2016	Commercial Project Perancangan <i>storyboard</i> Video Explainer Bibitnomic 2	Perancangan seluruh aset ilustrasi <i>storyboard</i>
12 17-18 November 2016	Commercial Project Video Tutorial DIY Export Let's Create Goodness	<i>Shooting video stop motion</i> Export
13 22-25 November 2016	Internal Project Perancangan Poster	Perancangan desain untuk poster Monorun format Instagram dan Dribbble.com
		Perancangan desain untuk poster <i>We're Hiring</i> <i>Illustrator</i>
14 dan 15 28 November – 4 Desember 2016	Commercial Project Perancangan <i>storyboard</i> MV The Changcuters – Bentrok Sinyal	Perancangan <i>storyboard</i> dan aset ilustrasi <i>storyboard</i> video clip bentrok sinyal

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dari seluruh proyek yang telah penulis kerjakan selama proses praktik kerja magang, penulis hanya akan membahas beberapa proyek yang dimana penulis berkontribusi besar di dalam proyek tersebut.

3.3.1 Pelaksanaan Kerja Magang

1. Perancangan *Storyboard* Video Explainer Bibitnomic

Bibitnomic adalah perusahaan *startup* yang bergerak pada bidang finance yang merancang sebuah aplikasi *mobile* dengan nama yang sama, yaitu Bibitnomic. Aplikasi tersebut ingin mengingatkan masyarakat untuk kembali menabung dengan recehan dan memberikan kemungkinan kepada masyarakat untuk membangun sebuah investasi yang tidak harus dimulai dengan jumlah besar.

Bibitnomic menginginkan masyarakat tahu hadir serta fungsi aplikasi Bibitnomic. Maka dari itu dibutuhkan sebuah video *explanation* untuk dipublikasikan kepada calon konsumen.

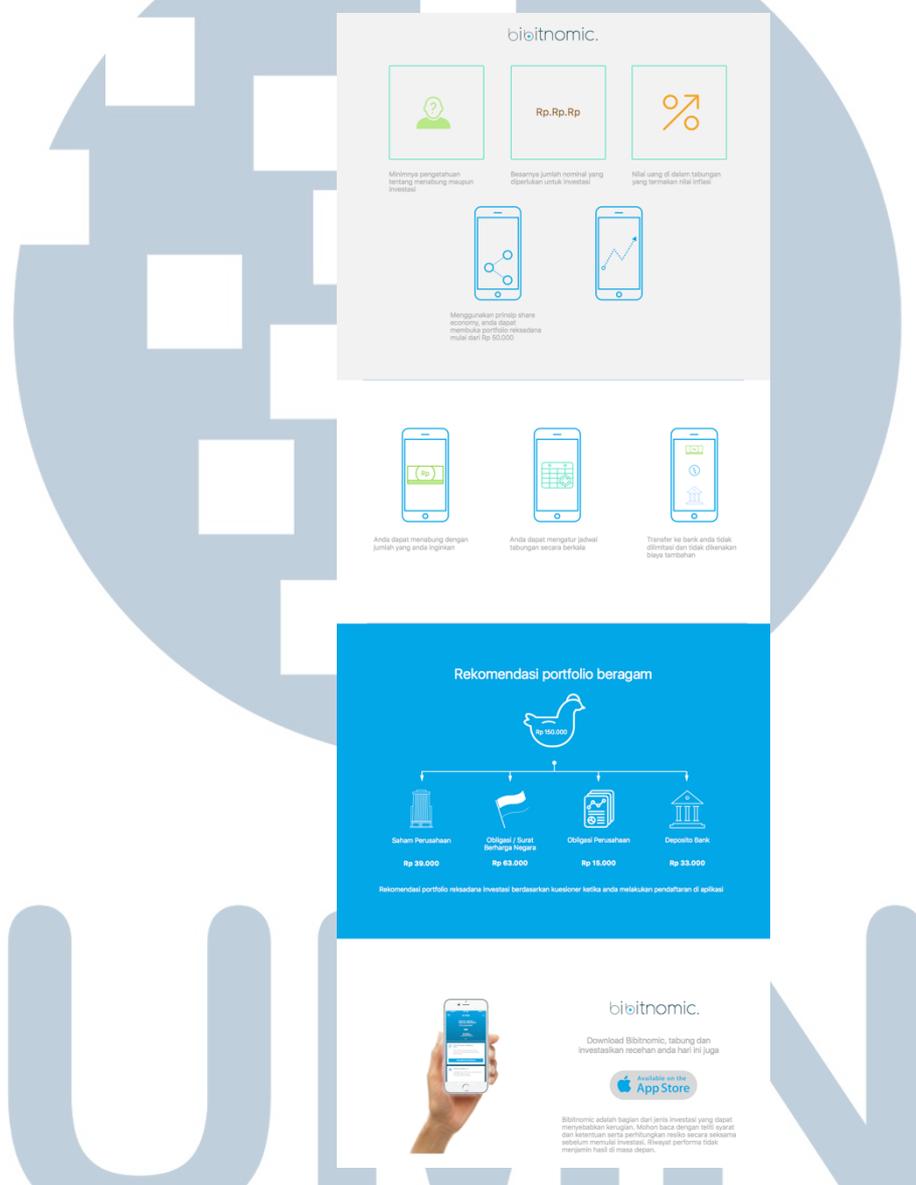


Gambar 3.2. Logo Bibitnomic

a. *Brief*

Permintaan klien adalah bagaimana membuat video dengan konten visual sederhana dan ringan, tetapi tetap menjaga konten tetap tersampaikan dengan baik. Selain itu, klien juga menekankan bagaimana masyarakat awam dapat mengerti dengan gambar yang dibuat. Hal ini menjadi tantangan bagi penulis selaku *PIC* dalam proyek ini. Meskipun begitu, penulis masih dibimbing oleh *CCO* Monoponik Studio dalam pengerjaannya, dikarenakan memang sudah menjadi prosedur di Monoponik Studio untuk mengkoordinasikan setiap proyek pada *CCO*. Penulis diminta untuk memperbanyak referensi pictogram sederhana dan penggunaan warna yang tidak terlalu variatif. *CCO* juga meminta untuk lebih teliti dalam membuat objek yang hanya terdiri dari garis luar objek,

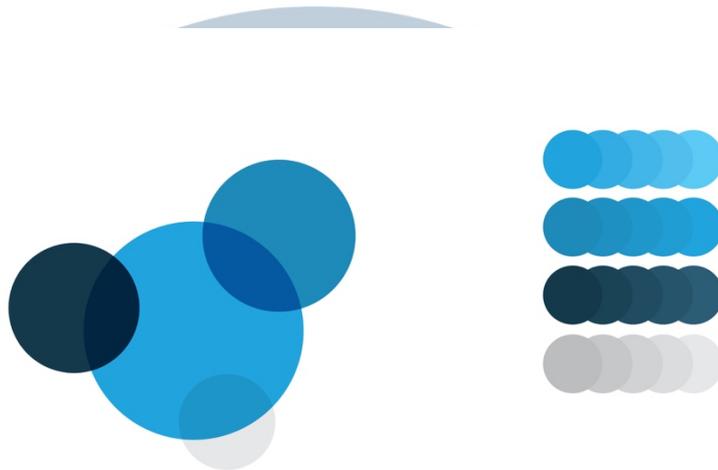
atau *stroke* pada *Adobe Illustrator*. Karena pertemuan antar *stroke* sangat beresiko ketidak rapihannya.



Gambar 3.3. Bibitnomic Client Brief

Tahap pertama dalam menangani klien di Monoponik Studio adalah dengan memberikan sebuah *visual concept* yang dirancang sesuai permintaan dari klien tersebut. Dari permintaan tersebut, penulis memberikan sebuah referensi dan *sample icon set* kepada klien, serta warna yang akan digunakan pada pembuatan *storyboard* proyek video tersebut.

02
Color Mood



Gambar 3.4. *Color Mood* Bibitnomic

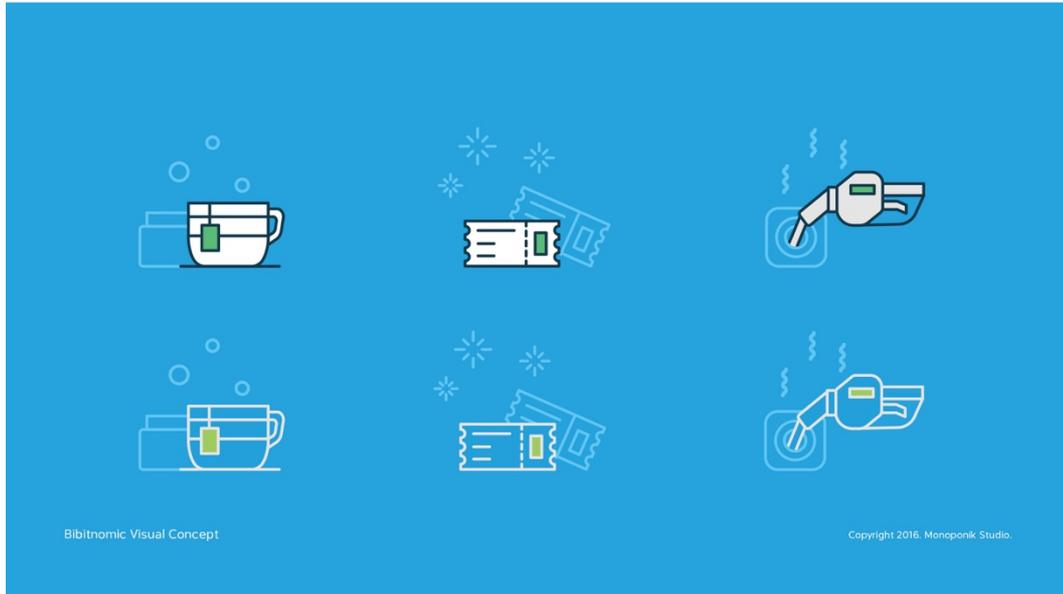
06
Icon References



Gambar 3.5. *Icon Refrence* Bibitnomic

U I V I T I N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

09
Visual Sample - Illustration



10
Visual Sample - Icon Set



Gambar 3.6. *Visual Sample* Bibitnomic

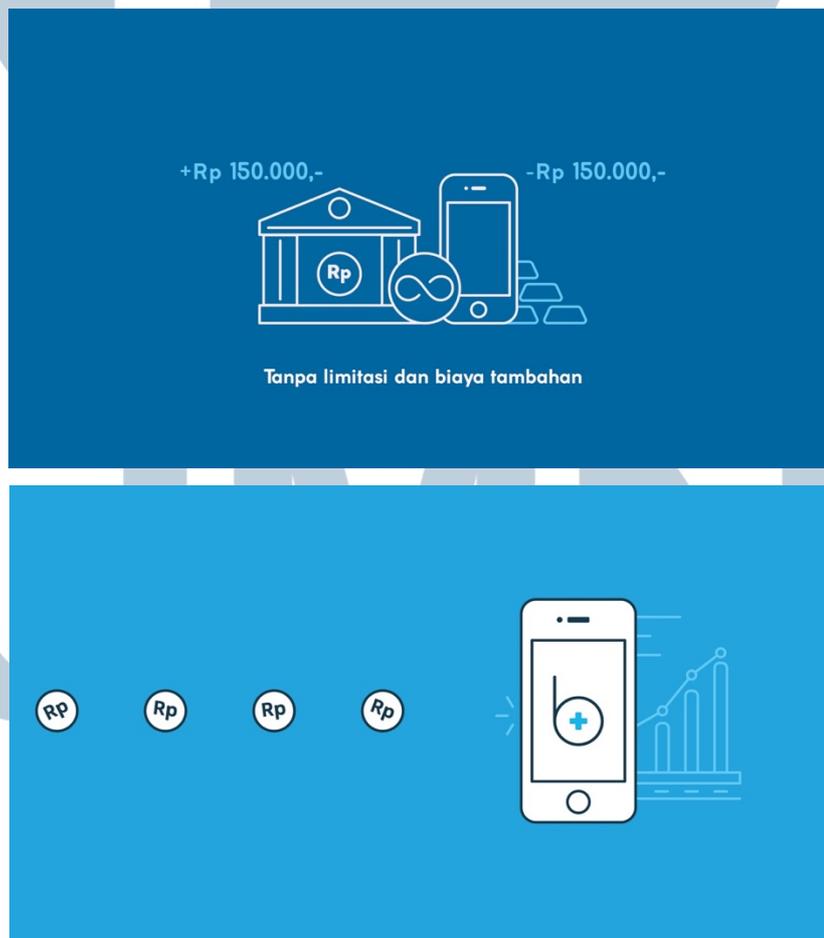
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Setelah mendapat persetujuan dari klien atas *visual concept* yang telah dirancang, maka *storyboard* yang akan dibuat berkonten *pictogram* yang diolah menjadi sebuah *Infographic Illustration*.

b. Produksi

Dalam produksi *storyboard* Bibitnomic, Proses pengerjaan asetnya memang tidak sulit, akan tetapi kesederhanaan obyek yang dimaksudkan klien menjadi batasan yang perlu diperhatikan penulis dalam merancang desain. *CCO* juga membantu penulis dalam memberikan saran dan penyempurnaan bentuk pada setiap objek.

Penulis menggunakan *pictogram* dan simbol yang umum dipakai untuk masyarakat. *Pictogram* yang dirancang menggunakan *tools* seperti *pen tool* dan *shape tool* yang kemudian digabungkan menggunakan dengan teknik mode interaksi untuk penggabungan dua objek, yaitu *pathfinder* yang seluruhnya adalah *tools* yang tersedia pada *Adobe Illustrator*.



Gambar 3.7. Aset grafis, symbol dan *visual effect* Bibitnomic

Prinsip yang digunakan dalam pewarnaan aset adalah *foreground and background*, dimana aset atau obyek utama yang dijadikan *foreground*

diberikan *fill* warna putih sebagai penekanan, dan aset pendukung sebagai *background* yang hanya terbentuk dari *stroke* yang diberi warna turunan. *Background scene* sendiri dominan menggunakan biru tua dan biru muda. Simbol dalam *storyboard* dirancang mengikuti fungsi dan peran dalam *scene* tersebut.

Untuk penggunaan *font*, penulis memilih menggunakan *Coco Gothic*. *Font* tersebut dipilih karena sesuai dengan jenis yang digunakan dalam perancangan logo Bibitnomic. Karena keterbatasan *font* tersebut, dalam penulisan angka dan beberapa simbol, penulis menggunakan *Brandon Grotesque* sebagai pendukung.

Untuk memberikan pelengkap saat diolah menjadi video, penulis menambahkan beberapa *effect visual* dengan aset elemen grafis pada beberapa item. Dengan begitu, meski sederhana secara visual, tetapi video tersebut tidak kekurangan dari aspek ilustrasinya.



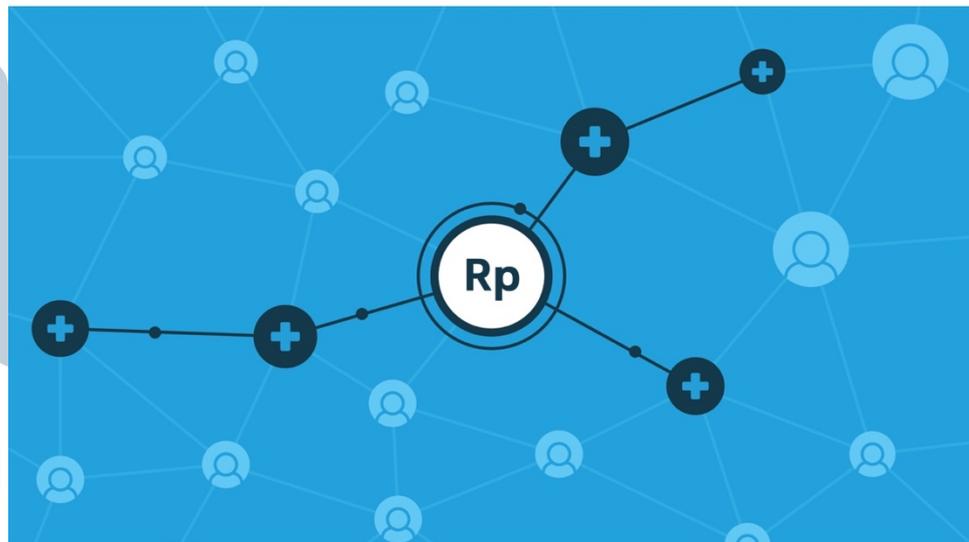
Gambar 3.8. Aset menabung dan investasi Bibitnomic

c. Revisi dan Final

Setelah dikerjakan sampai selesai dan dilihat oleh klien, ternyata ada beberapa scene yang direvisi, karena dalam scene tersebut ada konten yang seharusnya dijabarkan dengan tulisan. Konten dalam scene tersebut terhitung konten yang penting jika penulis kembali melihat dari perspektif bahwa Bibitnomic adalah aplikasi baru dengan sistem yang baru pula.

Setelah selesai semua, file berupa storyboard ini diberikan pada *freelance Motion Graphic Designer* yang kemudian dijadikan video untuk di publikasikan ke publik melalui situs video ternama yaitu www.youtube.com dengan *channel* Bibit Recehan.

Dari proyek ini penulis belajar bagaimana membuat sebuah *pictogram* yang baik. Karena terkadang seorang desainer yang membuat *pictogram* hanya mengedepankan kemudahan dalam memahami sebuah gambar, sementara lupa untuk membangun keseragaman. Dan juga betapa pentingnya *align* dalam menata sebuah grafis, yang artinya harus lebih rapi dan teliti dalam penataan obyek dalam mendesain.



Gambar 3.9. Prinsip *Share Economy* Bibitnomic



Gambar 3.10. Prinsip *Share Economy* Bibitnomic (setelah revisi)

2. Perancangan *Storyboard* Video Sosialisasi Rabies dan Flu Burung Dispertapa

Dinas Pertanian dan Ketahanan Pangan (Dispertapa) kota Bandung di bentuk pada tanggal 15 April 2001. Dinas Pertanian dan Ketahanan Pangan Kota Bandung meliputi kewenangan subsektor pertanian tanaman pangan, peternakan, perikanan, dan bidang perkebunan. Selanjutnya pada tahun 2010, berdasarkan Perda No. 13 tahun 2009 kembali bergabung Bagian Ketahanan Pangan menjadi salah satu Bidang di Dinas Pertanian sehingga berubah nama menjadi Dinas Pertanian dan Ketahanan Pangan.

Dibalik terbentuknya dinas ini, Dispertapa mempunyai misi yang dicatumkan pada nomor dua yaitu meningkatkan ketahanan pangan dan nomor tiga yaitu meningkatkan pengawasan mutu dan keamanan pangan.

Demi terwujudnya misi tersebut, maka dispertapa ingin mewujudkannya dengan mensosialisasikan cara menangani kasus rabies dan flu Burung.



DINAS PERTANIAN DAN KETAHANAN PANGAN
KOTA BANDUNG

Gambar 3.11. Dinas Pertanian dan Ketahanan Pangan Kota Bandung

a. *Brief*

Pihak Dispertapa ingin mensosialisasikan rabies dan flu burung dimulai dari gejala, bagaimana menanganinya serta solusinya. Video yang ingin dirancang berdurasi kurang lebih tiga sampai empat menit. Jika video sosialisasi tersebut telah selesai, pihak Dispertapa akan menayangkannya sebagai agenda sosialisasi pada videotron yang ada di kota Bandung.

Pihak Dispertapa tidak meminta banyak dari segi visual, karena Dispertapa sendiri hanya memberi brief dalam format tulisan berupa *PDF*. Dalam briefingnya juga, Dispertapa hanya meminta bagaimana konten tersampaikan dengan baik melalui adegan ilustratif. Serta bagaimana video tersebut juga mengajak masyarakat kota Bandung untuk mewujudkan Bandung bebas rabies dan flu burung.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.12. Ilustrasi Pet Park kota Bandung

b. Produksi

Penulis masuk proyek ini setelah pihak Dispertapa menyetujui *visual concept* yang telah dirancang oleh CCO dan Alif Fajar Luhur, peserta magang lainnya. Penulis bekerja sesuai dengan *visual concept* yang dirancang. Karena mengetahui media penyarannya, maka penulis menggunakan jenis dan ukuran *font* yang sekiranya cukup terbaca dengan baik jika ditayangkan dengan menggunakan media di tempat tempat umum.

Visual concept yang dirancang memiliki warna yang disesuaikan dengan konten yang dibagi menjadi empat bagian, yaitu pembuka, rabies, flu burung dan penutup. Dimana warna tersebut diperkirakan bisa mewakili setiap maksud konten pada video.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

02
Color Mood



Keyword : Friendly, Warm, Easy

Dispertapa Visual Concept

Gambar 3.13. Dispertapa *Color Palette*

10
Visual Sample - Character



Gambar 3.14. *Visual Sample* karakter Dispertapa

M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

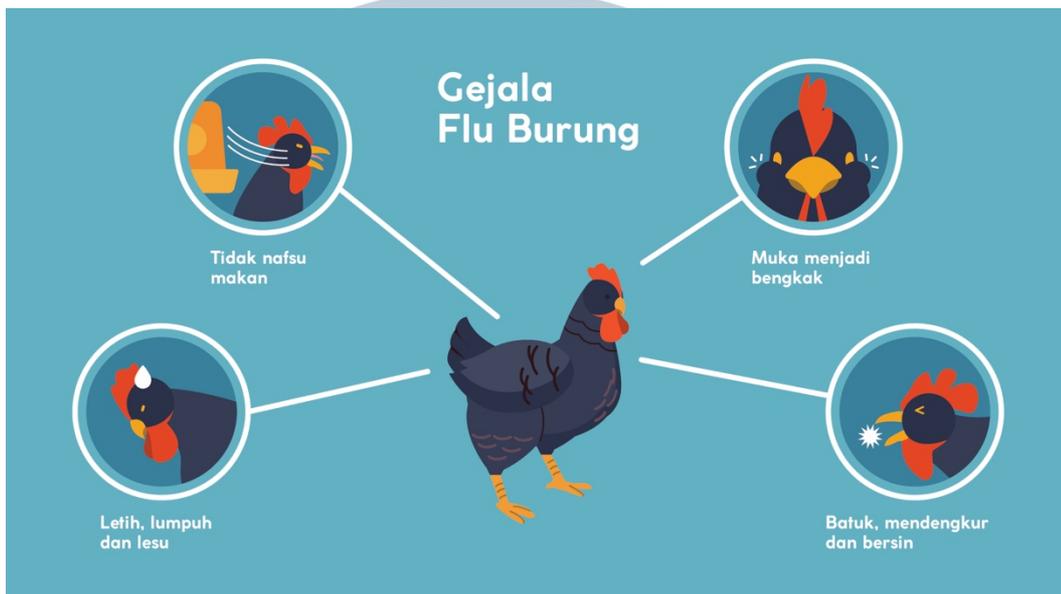
Pada proyek ini, penulis lebih fokus pada *icon* dan penyusunan *layout*. Pada proyek ini juga dibutuhkan *layout* yang tidak terlalu rapat agar grafis dan huruf dapat tersimak dengan jelas. Huruf yang digunakan pada proyek ini adalah *Coco Gothic* dan *Brandon Grotesque*, karena dianggap baik dari segi keterbacaannya. *Tools* yang digunakan dalam pembuatan ilustrasinya tidak berbeda jauh dengan proyek sebelumnya, yaitu *pen tool*, *shape tool*, *pathfinder*, *clipping mask* dan *direct selection tool*.



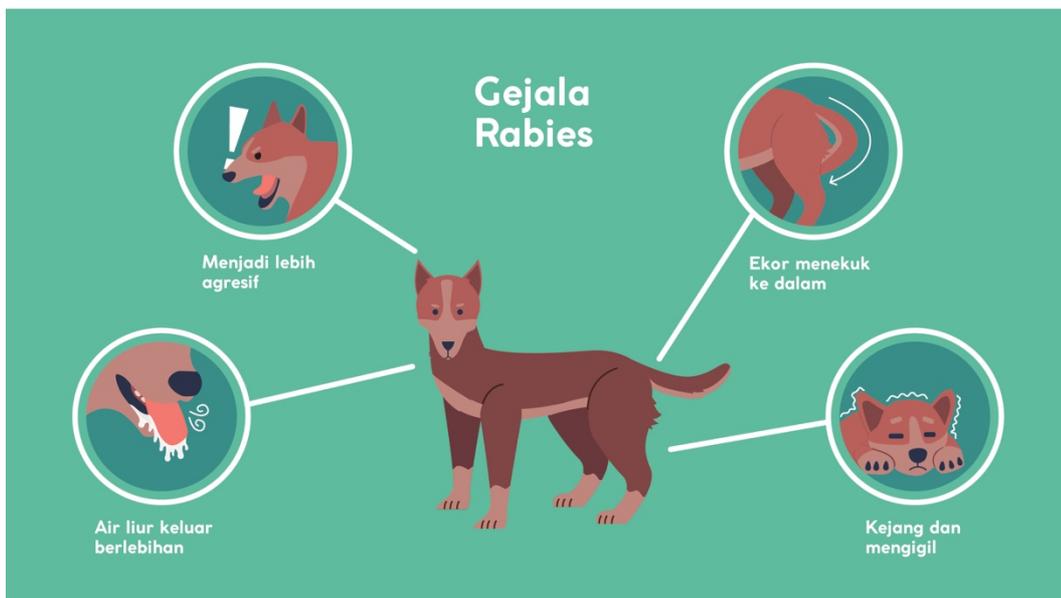
Gambar 3.15. Ilustrasi Vaksinasi

UIMIN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.16. Ilustrasi Infografik Gejala Flu Burung



Gambar 3.17. Ilustrasi Infografik Gejala Rabies

c. Revisi dan Final Revisi

Karena adanya beberapa kesalahan konten dari pihak Dispertapa, ada beberapa narasi dalam *voice over* yang harus di revisi. Maka revisi pada

bagian tersebut pun diajukan oleh pihak Dispertapa. Revisi ini memakan cukup waktu karena produksi *voice over* dilakukan oleh mitra Monoponik Studio, yaitu Indonesia Voice Over.

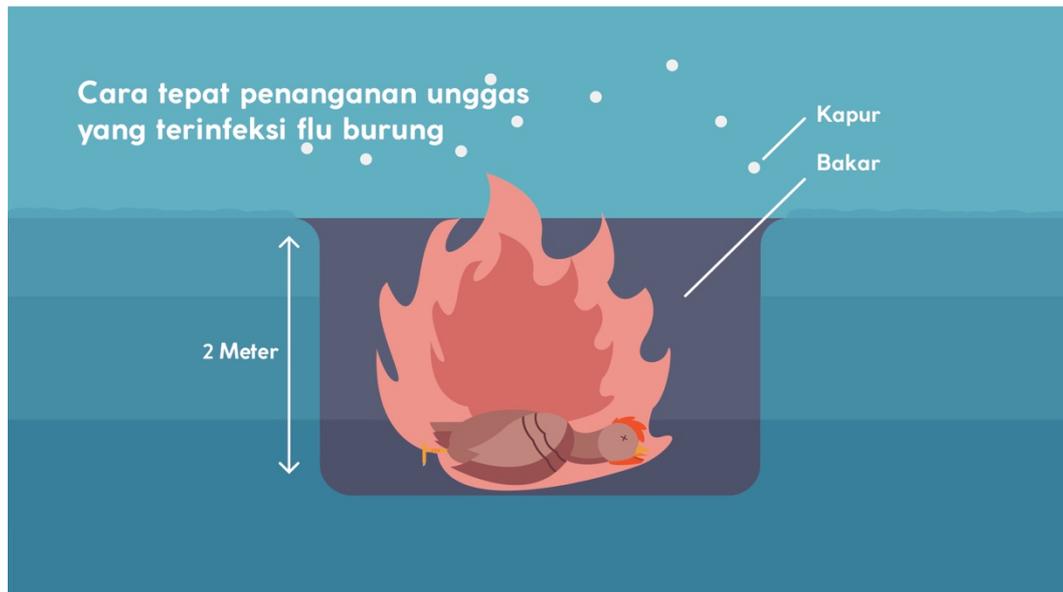
Selain itu, penulis juga mendapat beberapa masukan dari hasil *meeting* dengan pihak Dispertapa, yaitu menambahkan penjelasan pada setiap *scene* dengan teks penjelasan. Karena dikhawatirkan masyarakat tidak begitu mengerti dengan maksud ilustrasi yang sudah dirancang. Serta meminimalisir kekurang pahaman masyarakat yang tidak mendengar *voice over* mengingat video ini akan ditayangkan di sarana umum.

Pada awal proyek, penulis masih dibantu oleh peserta magang lainnya, tetapi pada tahap revisi dan *finishing*, penulis mengerjakan sendiri dan tetap dibawah pengawasan *CCO*.

Dari revisi yang diterima, penulis menyadari betapa pentingnya mengkritisi klien atas proyeknya. Karena pemahaman klien dan pelaku desain terkadang melenceng dari ekspektasi. Juga bagaimana menghadapi klien yang bekerja dibawah dinas pemerintahan, dimana mereka terkadang lemah terhadap sebuah estetika dalam desain.



Gambar 3.18. Ilustrasi Pertolongan Pertama Saat Tergigit Hewan Rabies



Gambar 3.19. Ilustrasi Penanganan Bangkai Unggas Flu Burung

3. Perancangan Poster Mono Run

Monorun adalah program Monoponik Studio yang hadir untuk mengajak para anggota atau mitra Monoponik Studio untuk berolahraga bersama sebulan sekali. Awalnya Monorun hanya aktifitas *jogging* di daerah sekitar kantor. Guna menambah variasi dalam kegiatan tersebut, Monorun menambah aktifitasnya dengan futsal dan basket.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

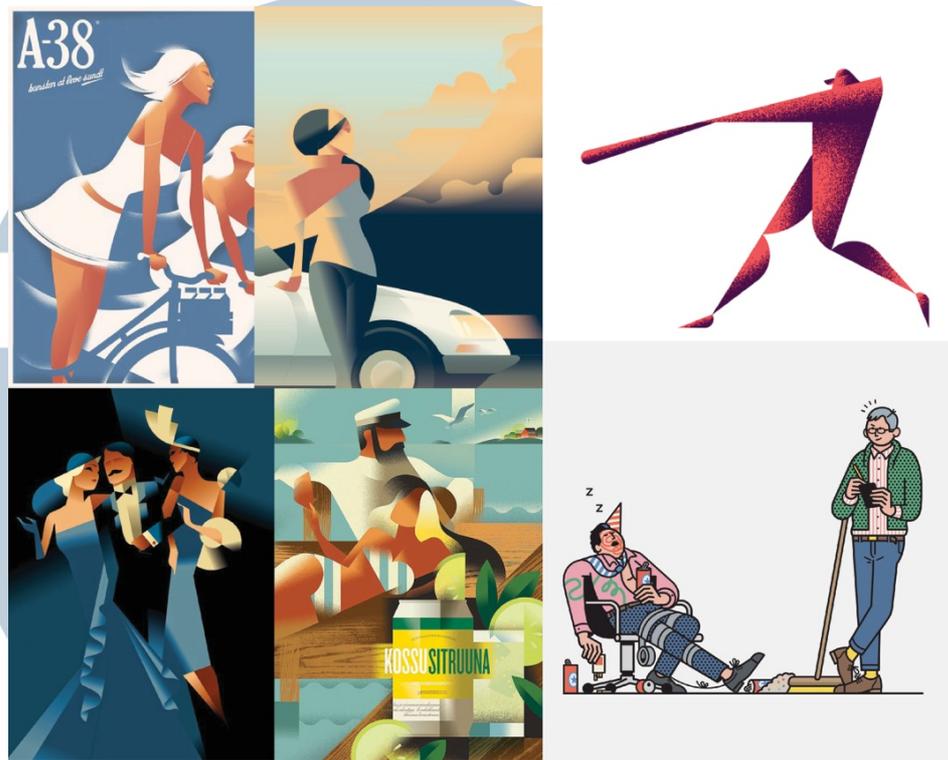


Gambar 3.20. Video Mono Run

a. *Brief*

Poster Mono Run digunakan untuk mengisi konten *Instagram.com* dan *Dribbble.com*. Dikarenakan poster ini termasuk dari *Inisiatif Project*, maka penulis dibebaskan dalam bereksplorasi oleh pihak Monoponik Studio. Tetapi bukan berarti tidak dapat masukan dari *CCO*, karena *CCO* meminta penulis untuk membuat varian ilustrasi dengan gradasi yang ditambahkan efek *Grain*. Dalam pembuatan karakter, penulis juga diminta oleh *CCO* untuk mencoba merancang karakter dengan bentuk badan yang tidak proposional atau tidak biasa.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.21. Referensi Mono Run

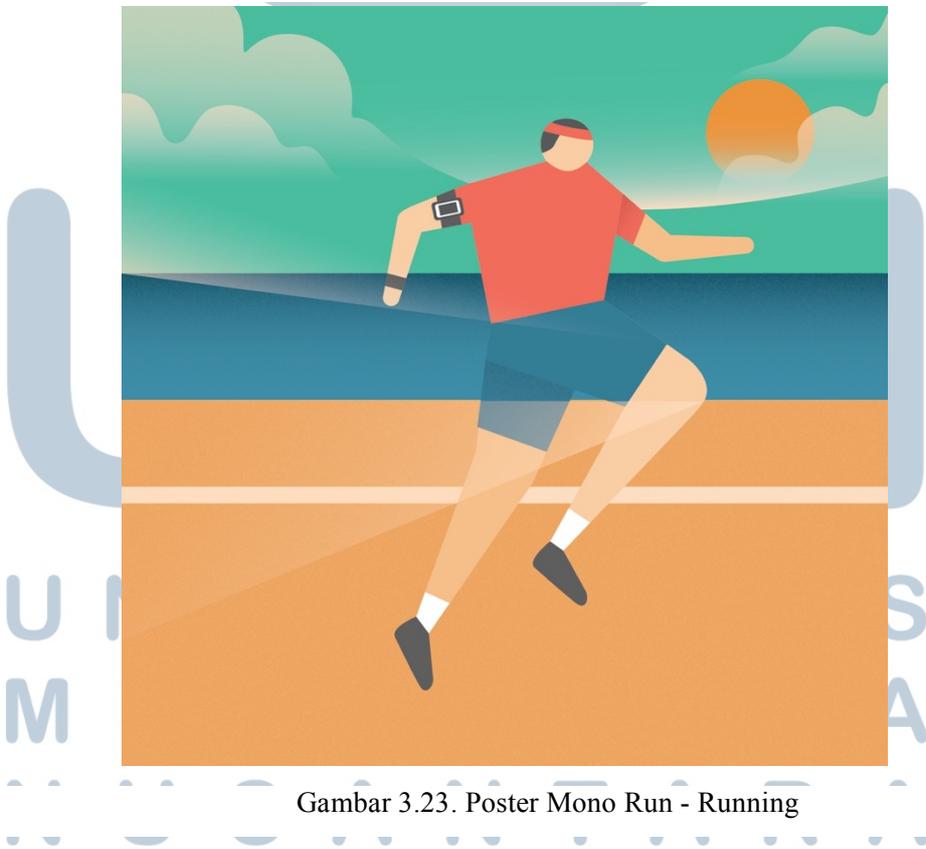
b. Produksi

Referensinya yang tetap menjaga fokus Monoponik Studio yaitu *flat illustration* dengan menggunakan *vector*. Kemudian ilustrasi tersebut diberi efek *grain* pada setiap gradasi dan efek visual guna memberi varian baru pada pembuatan ilustrasi Monoponik Studio.

Pada pewarnaanya penulis mengacu referensi *Art Deco*. Poster yang dirancang ada tiga poster, yaitu *Basket*, *Running* dan *Soccer* karena sesuai dengan aktifitas yang ada pada agenda Mono Run. Maka penulis harus mencari juga referensi gestur, atribut serta suasana yang paling familiar dari ketiga olahraga tersebut.



Gambar 3.22. *Colour Palette* dan Gestur

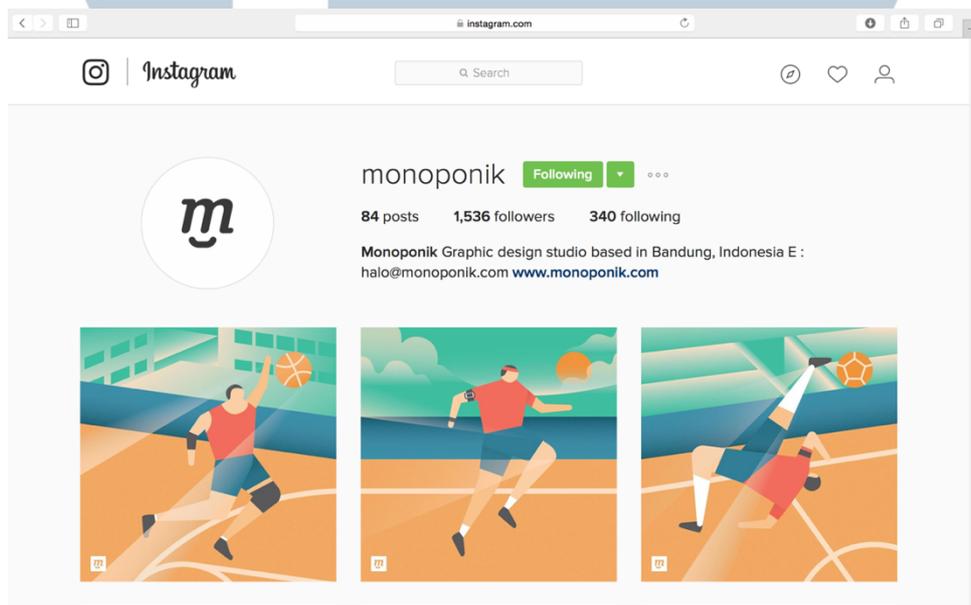


Gambar 3.23. Poster Mono Run - Running

c. Revisi dan Final Revisi

Karena poster ini dirancang untuk diposting pada halaman instagram Monoponik Studio, maka penulis harus mendesain ketiga poster tersebut menjadi seragam dan satu kesatuan jika di sejajarkan untuk menjaga *feed* pada akun instagram Monoponik Studio tetap baik.

Proyek ini memberi kesempatan penulis dalam bereksplorasi lebih dalam sebuah ilustrasi. Karena pihak Monoponik Studio membebaskan penulis dalam merancang ilustrasi pada proyek ini. Serta bagaimana mengabaikan sebuah detil dalam grafis, karena detil tidak selalu membuat sebuah ilustrasi menjadi lebih baik.



Gambar 3.24. Poster Mono Run pada Instagram Monoponik Studio

3.3.2 Kendala Yang Ditemukan

Pada proyek yang sudah dikerjakan, penulis menemukan beberapa kendala yang memberikan hambatan pada proses produksi. Hambatan yang paling pertama selalu datang dari klien, seperti lambatnya respon saat dibutuhkan koordinasi. Karena lambatnya respon klien juga membuat proyek lain menjadi tertunda pengerjaannya.

Lalu dari segi pengalaman yang diterima, penulis masih sangat tidak mengerti dengan perintah perintah *tools* pada penggunaan *software* yang dimaksud.

Karena tidak sebandingnya pengalaman penulis dengan para praktisi di Monoponik Studio tersebut.

Selain penggunaan *tools*, penggunaan kata bahasa Indonesia yang baik juga menjadi kendala dalam proses produksi. Karena proyek yang dikerjakan adalah video seperti video tentang sosialisasi dan informasi, maka dibutuhkan tata bahasa yang baik dan benar. Hal ini berkaitan dengan pembuatan narasi untuk *voice over* serta teks yang ada didalam adegan scene.

3.3.3 Solusi Atas Kendala Yang Ditemukan

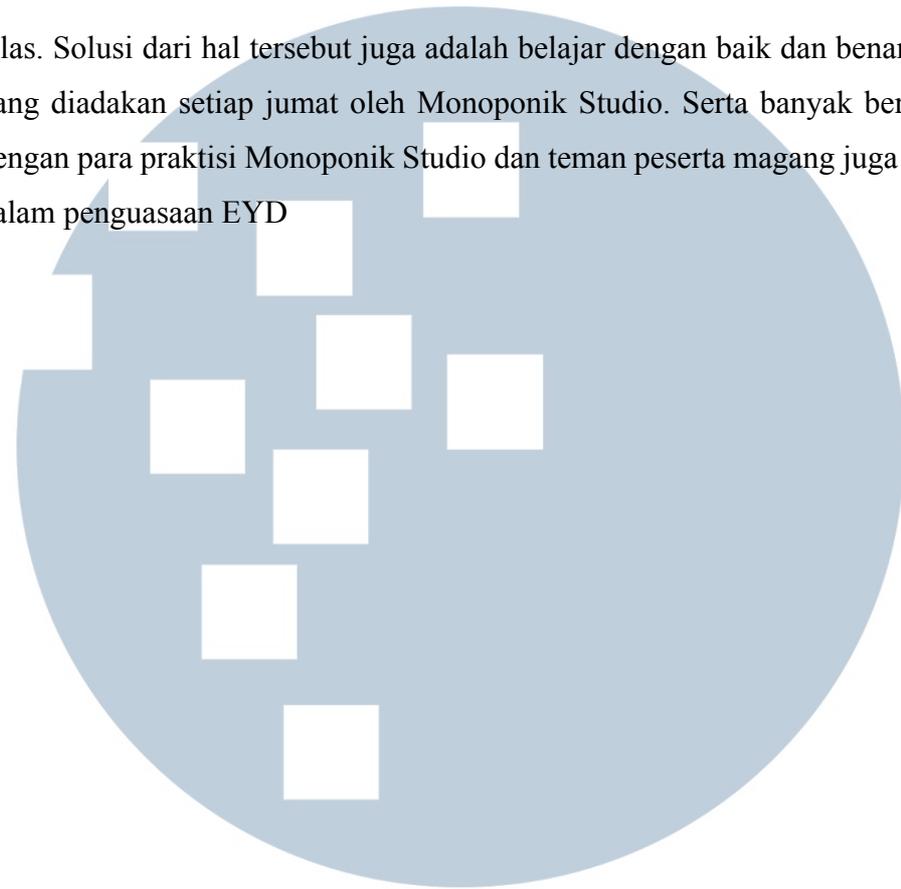
Meskipun berbagai kendala berdatangan pada proses produksi, penulis dapat menangani kendala tersebut dengan menerima saran yang diberikan oleh anggota Monoponik Studio lainnya. Seperti dalam menunggu koordinasi dari klien, penggunaan *tools* yang sebelumnya belum digunakan, dan bagaimana mengaplikasikan ejaan yang disempurnakan (EYD) kedalam karya.

Saat menunggu lamanya koordinasi dari klien, penulis disarankan oleh CCO serta anggota lainnya untuk mengerjakan bagian lain yang dimengerti. Karena jika menunggu koordinasi yang prosesnya lama seperti itu, maka akan benar benar membuang waktu dengan percuma. Sementara proses produksi dari proyek lain telah menunggu untuk dikerjakan.

Tools yang digunakan oleh para praktisi terkadang diluar dari penguasaan penulis. Maka dari itu, penulis sangat belajar dengan diberinya kesempatan melakukan praktik kerja magang. *Tools* yang digunakan terasa asing karena berpengaruh dengan pengalaman penulis yang belum pernah dituntut untuk bekerja cepat. Para praktisi di Monoponik Studio sudah terlatih untuk bekerja cepat dan rapih. Maka dari itu mereka harus menguasai berbagai *tools* untuk memenuhi tuntutan tersebut. Penulis mempelajari cara kerja para praktisi dalam mengerjakan proyek, seperti penggunaan *short cut* dan yang lainnya untuk kemudian penulis praktikan dalam cara kerja penulis sebagai solusinya.

Penulis menyadari bahwa EYD sangat penting untuk dikuasai, khususnya sebagai desainer grafis yang berhubungan dengan *audience*, yang mengharuskan seorang desainer grafis harus dapat menyampaikan informasi dengan ringkas dan

jelas. Solusi dari hal tersebut juga adalah belajar dengan baik dan benar dari kelas yang diadakan setiap jumat oleh Monoponik Studio. Serta banyak berkoordinasi dengan para praktisi Monoponik Studio dan teman peserta magang juga membantu dalam penguasaan EYD



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA