

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Selama penulis melakukan praktek kerja magang di Studio Mata, berikut hierarki kedudukan dan koordinasi kerja yang dilakukan.

1. Kedudukan Kerja

Penulis ditempatkan dalam divisi *Junior Graphic Designer*. Tugas seorang *Junior Graphic Designer* adalah mengerjakan desain sesuai arahan *Art Director* atau dari klien yang bersangkutan. Selain mengerjakan desain, *Junior Graphic Designer* juga bertugas membuat konsep baru dan menjelaskannya kepada *Art Director* atau rekan *Junior Graphic Designer* dan *Senior Graphic Designer* yang ada dalam satu *team*. Selain mengerjakan desain berbasis grafis, penulis juga ditugaskan untuk membuat *motion graphics* atau animasi, membantu pembuatan instalasi atau dekorasi, melakukan riset, dan membuat presentasi.

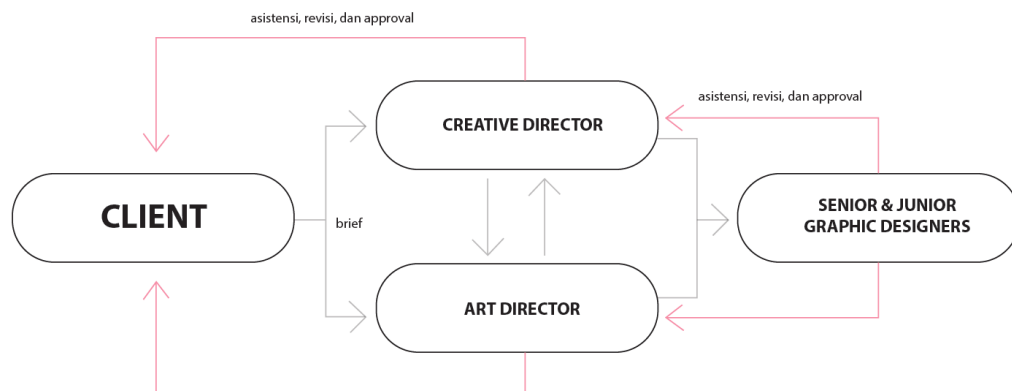
Dalam pelaksanaannya, penulis bertanggung jawab atas seluruh pekerjaan kepada pihak *Creative Director*, *Art Director*, dan *Senior Graphic Designer* sesuai dengan pekerjaan yang diberikan. Namun, selama melakukan praktik kerja magang penulis berada dibawah bimbingan langsung Bapak Agra Satria selaku *Art Director* dari Studio Mata.

2. Koordinasi Kerja

Koordinasi kerja di Studio Mata dimulai dari klien dan *Creative Director* atau *Art Director* untuk mediskusikan kebutuhan klien, yang kemudian dilanjutkan dengan *Creative Director* atau *Art Director* akan membahas arahan desain yang akan dilaksanakan dan akan dilanjutkan kepada para desainer melalui *brief*. Dalam pengerjaan sebuah proyek, akan dibentuk team dari beberapa *Senior Graphic Designer* yang kemudian akan dibantu oleh beberapa *Junior Graphic Designer*. Dari sini, *Senior Graphic Designer* dan *Junior Graphic Designer* akan bertanggung

jawab langsung kepada *Art Director* yang akan mengasistensi sebelum dikirim ke *Creative Director*. Bila *Creative Director* sudah setuju, hasil desain akan dikirim langsung kepada klien, sehingga para desainer di Studio Mata tidak berhubungan langsung dengan klien melalui media apapun.

Penulis tidak selalu bekerja di dalam *team* yang sama, pada proyek yang berbeda terkadang bisa ditugaskan ke dalam *team* ataupun langsung dibawah *Art Director*. Saat melakukan praktik kerja magang, penulis mendapat pekerjaan dari *Senior Graphic Designer* untuk membuat alternatif *typeface* logo Signatures Restaurant, membuat *motion graphics* untuk Karya Kita, juga membuat kebutuhan promosi untuk Sumoboo, Ramen YA!, Ikkudo Ichi, Fat Mermaid, dan sebagainya. Kemudian, di bawah bimbingan *Art Director* dan *Creative Director*, penulis juga mengerjakan video untuk Didi Budiardjo, Rinaldy Yunardi, dan BYO.



Gambar 3.1. Struktur koordinasi Studio Mata

Dari struktur di atas dapat terlihat bahwa penulis sebagai *Junior Graphic Designer* hanya dapat berinteraksi dengan *Senior Graphic Designer* dan *Art Director*. Felix Tjahyadi selaku *Creative Director* di Studio Mata lebih fokus menangani pembuatan instalasi, dekorasi, atau yang berhubungan dengan desain interior, sedangkan Agra Satria selaku *Art Director* langsung menangani desain grafis, sehingga desainer di Studio Mata harus asistensi langsung dengan *Art Director*, baru nantinya akan diserahkan ke *Creative Director* untuk disetujui.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	• Video <i>motion graphics</i> untuk Instagram Karya Kita • Desain plakat untuk Karya Kita • <i>Retouching</i> foto Karya Kita • Digital imaging <i>storyboard</i> video promosi Taco	• Membuat video <i>motion graphics</i> menggunakan After Effects sesuai <i>asset</i> dan <i>brief</i> yang diberikan untuk <i>Post</i> Instagram Karya Kita • Mendesain dan <i>layout</i> plakat untuk diberikan kepada pembicara, kolaborator, dan sponsor Karya Kita • <i>Retouching</i> foto yang digunakan sebagai <i>asset</i> grafis Karya Kita agar terlihat lebih rapi • Membuat <i>digital imaging</i> dari sketsa <i>storyboard</i> video promosi HPL Taco
2.	2	• Video untuk pameran Rinaldy Yunardi • Video untuk pameran BYO • Video background untuk DJ saat <i>opening</i> Karya Kita • Video <i>motion graphics</i> untuk Instagram Karya Kita	• Menggabung video-video <i>fashion show</i> Rinaldy Yunardi dan foto para selebriti yang menggunakan karya Rinaldy Yunardi untuk dipamerkan saat Karya Kita. • Menggabung video-video <i>fashion show</i> dan foto catalog BYO untuk dipamerkan saat Karya Kita. • Membuat video <i>motion graphics</i> untuk diputar saat ada sesi DJ di acara <i>opening</i> Karya Kita. • Membuat video <i>motion graphics</i> untuk Instagram Karya Kita

3.	3	• Karya Kita berlangsung • Video untuk presentasi BYO saat <i>talkshow</i> Karya Kita • <i>Banner</i> Facebook dan web untuk Fat Mermaid	• Meramaikan acara Karya Kita dan memastikan video yang telah disiapkan dapat diputar dengan baik. • Mengubah dimensi video BYO menjadi 3:4 untuk presentasi saat <i>talkshow</i>. • <i>Resize banner</i> Fat Mermaid dalam format web dan Facebook.
4.	4	• Ilustrasi untuk konten presentasi Sumoboo • Dekorasi untuk Museum Macan Met Gala • Membuat sketsa dan desain untuk Instagram Fat Mermaid • Revisi <i>lightbox</i> Sumoboo TSM Cibubur	• Membuat ilustrasi interaksi Sumo dan Boo untuk dimasukan ke <i>slide</i> presentasi Sumoboo. • Membantu pembuatan dekorasi <i>centerpiece</i> untuk Museum Macan Met Gala. • Membuat sketsa dan desain untuk <i>post</i> dan <i>story</i> Instagram dalam rangka nominasi Fat Mermaid sebagai <i>café</i> terbaik. • Merevisi desain <i>lightbox</i> menu Sumoboo TSM Cibubur.
5.	5	• Jadwal piket untuk Studio Mata • <i>Asset</i> grafis dan karakter baru untuk Sumoboo • Membantu riset awal Line BT21	• Membuat jadwal piket untuk pekerja di Studio Mata • Membuat <i>asset</i> grafis dan karakter baru Sumoboo. • Membantu kebutuhan riset Line BT21 dengan mengunduh video-video animasi dari akun Youtube BT21.

6.	6	• <i>Motion graphics</i> untuk Fat Mermaid • <i>Asset</i> grafis untuk Signatures Restaurant • Video untuk presentasi <i>fashion show</i> Didi Budiardjo	• Membuat <i>motion graphics</i> untuk story Instagram Fat Mermaid bertemakan <i>The Get Down Boarding</i>. • Membuat <i>asset pattern</i> untuk <i>stationery</i> Signatures Restaurant. • Menggabungkan video-video <i>fashion show</i> Didi Budiardjo
7.	7	• Revisi video untuk presentasi <i>fashion show</i> Didi Budiardjo • Riset awal Google Indonesia • <i>Asset</i> grafis untuk presentasi proyek BT21 • <i>Asset</i> video untuk Fat Mermaid	• Merevisi video presentasi Didi Budiardjo • Melakukan riset mengenai jalanan di Kota Tua dan Malioboro untuk proyek Google Indonesia • Membuat <i>asset</i> grafis untuk presentasi BT21 • Membuat GIF sebagai <i>asset</i> untuk Instagram Fat Mermaid
8.	8	• Revisi <i>plastic cup</i> dan <i>lid</i> untuk Sumoboo • <i>Motion graphics</i> untuk Instagram Fat Mermaid • <i>Key visual</i> untuk Google Indonesia • Post Instagram untuk Sumoboo • <i>Retouching</i> foto Aminta Hall	• Merevisi <i>plastic cup</i> dan <i>lid</i> untuk packaging minuman Sumoboo. • Membuat GIF untuk IG story Fat Mermaid bertemakan <i>happy hour</i> dan <i>long happy hour</i>. • Membuat 3 buah ilustrasi vector (bekantan, belimbing, dan burung jalak bali) untuk presentasi Google Indonesia. • <i>Resize</i> poster promosi minuman Sumoboo menjadi IG <i>story</i> dan <i>post</i>. • Membuat filter untuk diaplikasikan ke seluruh foto katalog Aminta Hall.

9.	9	• Wall sticker dan vinyl cabang baru Ramen YA! • Desain wall sticker baru untuk cabang baru Ramen YA! • Asset ilustrasi untuk Ramen YA!	• Mendesain <i>wall sticker</i> untuk fasad dan <i>vinyl sticker</i> di cabang baru Ramen YA! • Mendesain untuk <i>wall sticker</i> Ramen YA! • Membuat poster ilustrasi dan <i>asset</i> baru untuk Ramen YA!
----	---	---	--

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama melakukan praktik kerja magang, penulis kebanyakan mendapat pekerjaan yang berhubungan dengan *motion graphics*, desain promosi, dan ilustrasi. Kebanyakan proyek yang dikerjakan Studio Mata memang bukan proyek baru, sehingga penulis sering kali melanjutkan proyek yang sedang berjalan dalam *team* yang sudah ditentukan. Salah satu proyek besar yang dikerjakan penulis adalah desain *motion graphics* untuk pameran Karya Kita. Selain itu, penulis juga mengerjakan desain promosi untuk Instagram Fat Mermaid dan grup YIC (Indomen, Sumoboo, dan Ramen YA!).

3.3.1. Perancangan Video *Teaser* Karya Kita

Karya Kita adalah pameran seni yang diselenggarakan oleh Taco dan Senayan City yang diselenggarakan pada tanggal 17-25 Agustus 2019, bertujuan untuk berbagi inspirasi kepada seluruh rakyat Indonesia agar terus mendukung industri kreatif Indonesia. Melalui tema *Mosaic of Diversity*, visualisasi pameran Karya Kita mengambil inspirasi dari pecahan mozaik yang beragam dan menghasilkan sebuah kesatuan yang mencitrakan esensi Bhineka Tunggal Ika.

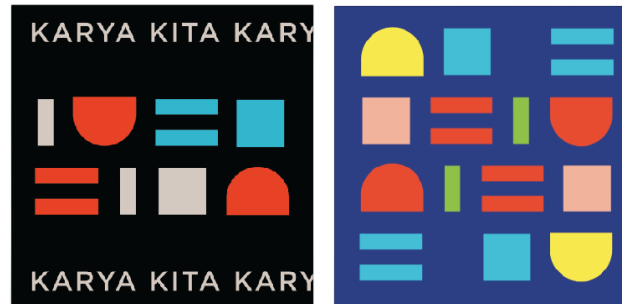
Penulis diberi *brief* oleh Agra Satria selaku *Art Director* untuk membuat video *teaser* Karya Kita. Menurut Crook dan Beare (2015, hlm.10), *motion graphic* meliputi gerakan, perputaran, atau *scaling* foto, video, dan teks dalam sebuah layar yang biasanya disertai juga dengan musik. Video *teaser* ini memuat video kompilasi *motion graphics* yang penulis buat untuk Instagram Karya Kita, para kolaborator, tanggal dan lokasi acara, juga logo sponsor serta *partner* yang

mendukung acara ini. Penulis awalnya diberi *brief* untuk membuat *post* Instagram Karya Kita, yang dimana penulis diminta untuk menggerakkan *asset* grafis yang sudah dibuat oleh Erik selaku *Senior Graphic Designer*, agar menjadi lebih dinamis dalam menyampaikan pesan. Menurut Crook dan Beare (2015, hlm.10), *motion graphic* tidak hanya mengenai penampilan atau desainnya saja, tapi lebih berfungsi sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan pesan yang diinginkan.

Riset awal untuk video *post* Instagram Karya Kita dimulai dengan penulis bersama dengan Erik mencari referensi *motion graphics* yang diinginkan. Setelah referensi didapatkan, penulis membuat *storyboard* sederhana untuk mempermudah dan mempercepat proses pembuatan *motion graphics*. Penulis kemudian memulai dengan memisahkan *asset* grafis di Adobe Illustrator dan membaginya per *layer*, lalu dilanjutkan dengan menggerakkan *asset* grafis di Adobe After Effects sesuai dengan *storyboard* yang telah disetujui. Setelah selesai, penulis melakukan proses asistensi ke Erik dan melakukan beberapa penyesuaian bila warna, bentuk atau gerakan bidang mozaik ada yang janggal, hingga mencapai komposisi dan warna yang pas ketika digerakkan. Setelah video *motion graphics* disetujui *Art Director*, penulis melanjutkan dengan mencari sample lagu yang tepat agar lebih menarik dan tidak membosankan. Sample lagu yang dipilih adalah dari musik bebas hak cipta yang kemudian diedit melalui Logic Pro agar lebih sesuai dengan gerakan *motion graphics* yang telah dibuat.



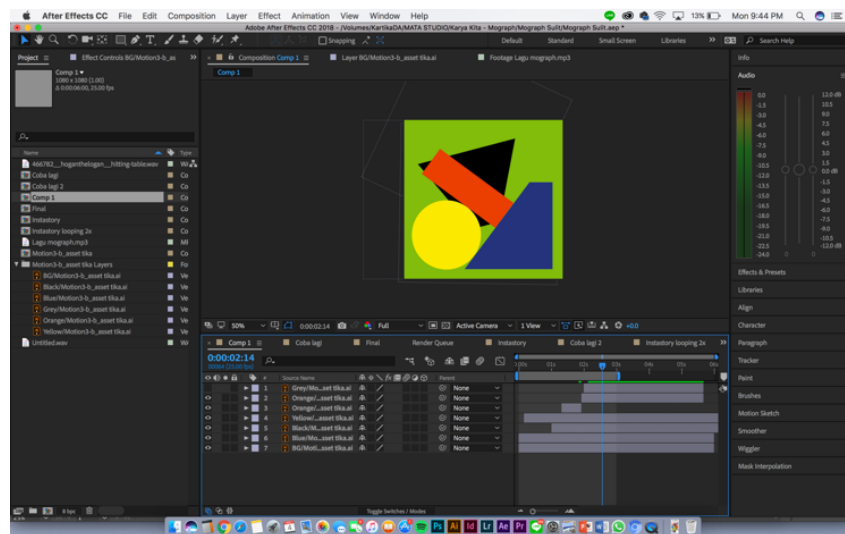
Gambar 3.2. *Storyboard* Sederhana yang Penulis Buat



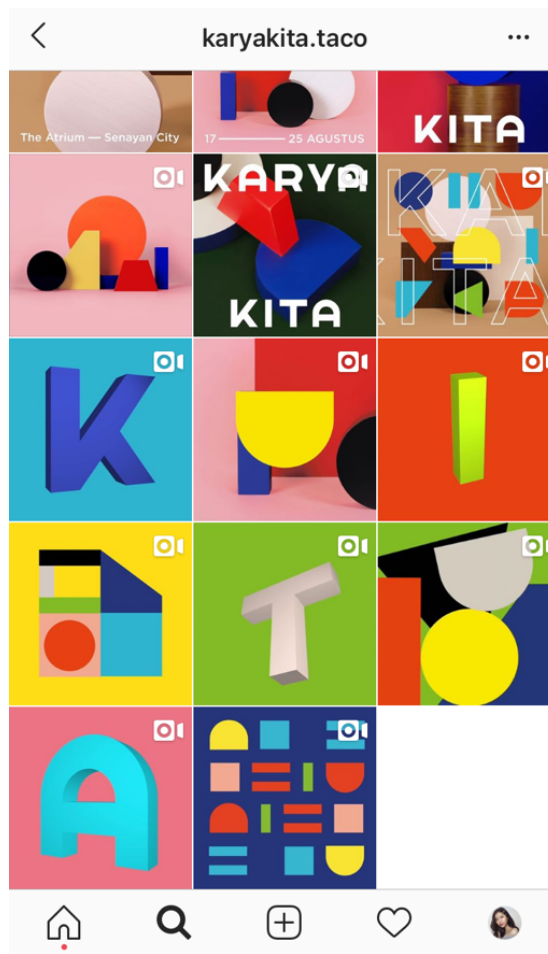
desain awal

desain akhir

Gambar 3.3. Revisi Komposisi, Layout, dan Warna



Gambar 3.4. Proses Pengerjaan *Motion Graphics* untuk Instagram Karya Kita

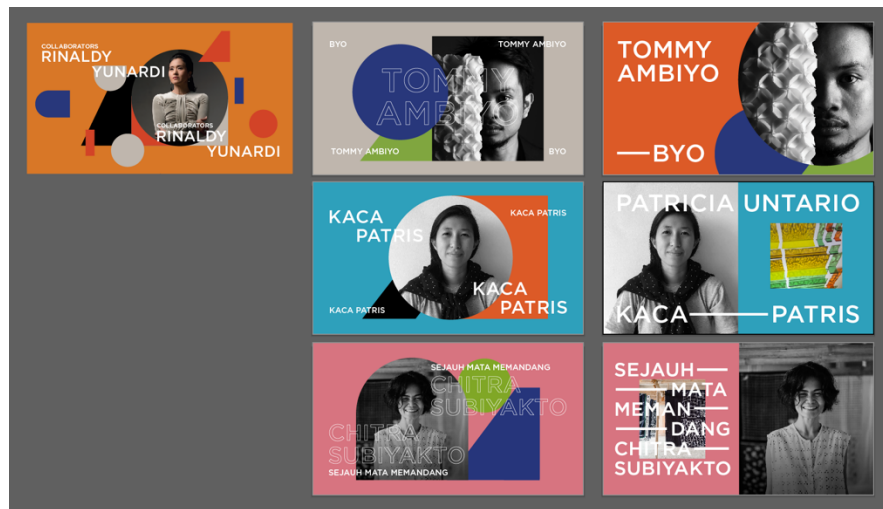


Gambar 3.5. *Feed Instagram Karya Kita*

Pada bagian pembuka video *teaser*, penulis harus mengatur ulang *layout* video Instagram yang telah dibuat dalam format sebelumnya yaitu 1080 x 1080 px menjadi 1920 x 1080 px. Penulis mengambil beberapa *sample* video dari yang sudah penulis buat dan membuat transisi antara satu video ke video lainnya agar terlihat halus. Setelah itu, *scene* kolaborator dibuat dengan menampilkan nama, *brand*, foto kolaborator, dan *portfolio* karya masing-masing kolaborator yang berkontribusi dalam Karya Kita. Penulis membuat beberapa alternatif *layout* untuk *scene* ini, yang kemudian diasistensikan oleh Erik dan Agra Satria.

Setelah penulis selesai dengan *scene* kolaborator, video *teaser* ditutup dengan informasi mengenai tanggal dan lokasi acara, serta logo sponsor atau *partner* yang berpartisipasi. Penulis dibantu oleh Erik dan Cempaka dari Pola Artistry untuk mencari lagu yang tepat, serta mengedit lagu agar lebih sesuai

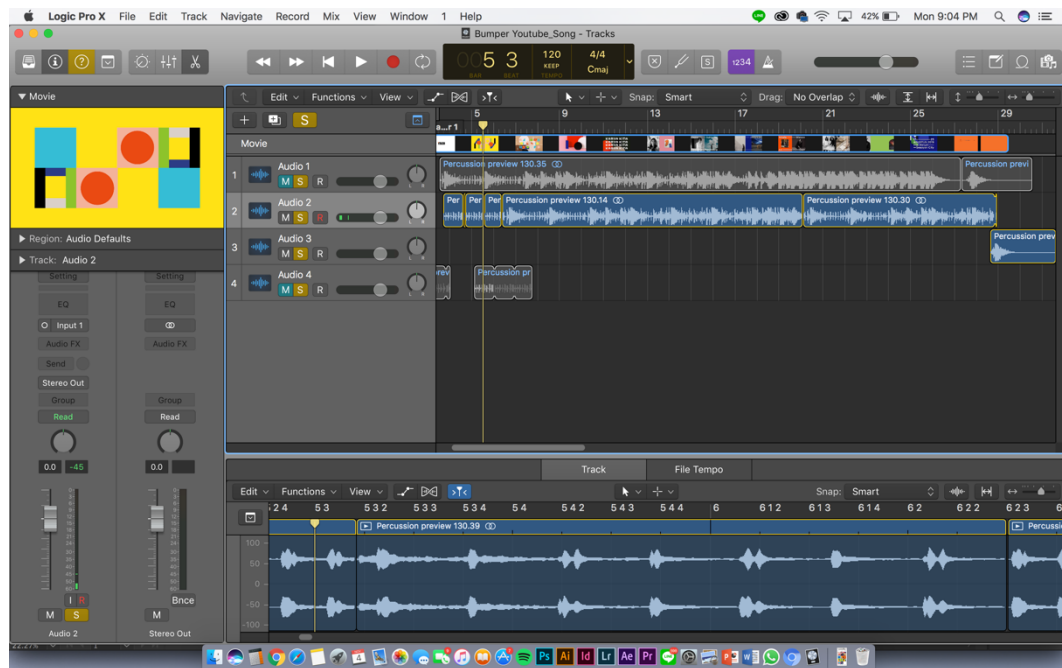
dengan video. Hasil akhir video *teaser* ini berdurasi 58 detik. Waktu yang diperlukan penulis untuk mengerjakan 1 *post* instagram Karya Kita adalah sekitar 1-2 hari tergantung tingkat kesulitan. Sedangkan untuk pembuatan video *teaser*, penulis membutuhkan waktu 5-6 hari kerja. Video *teaser* yang dibuat penulis dibuat dalam beberapa format, yaitu untuk Youtube (16:9) dan layar panggung (3:4).



Gambar 3.6. Alternatif *Layout* untuk *Scene* Kolaborator



Gambar 3.7. Proses Pengerjaan Video *Teaser* Karya Kita



Gambar 3.8. Proses Pengerjaan Lagu Video *Teaser* Karya Kita



Gambar 3.9. *Sequence Video Teaser Karya Kita*



Gambar 3.10. Video *Teaser* ditampilkan di Layar Panggung



Gambar 3.11. Video *Teaser* saat *Talk Show*

3.3.2. Perancangan Promosi Animasi Fat Mermaid

Fat Mermaid adalah sebuah restoran yang menggabungkan hidangan Indonesia dengan Barat, berlokasi di daerah Canggu, Bali. Berbeda dari restoran pada umumnya, Fat Mermaid memiliki konsep tropikal yang unik dengan warna-warna dan visualisasi karakternya yang eksentrik. Melihat tren di Instagram saat ini serta dengan membandingkan akun Instagram restoran lain di Bali, pihak Fat Mermaid menginginkan sesuatu yang lebih dinamis dan interaktif agar tidak terlihat membosankan, sehingga mereka membutuhkan sesuatu yang lebih menarik untuk dilihat, contohnya seperti video animasi.

Penulis diberi *brief* oleh Arif Kurniawan selaku *Senior Graphic Designer* untuk mengerjakan animasi sederhana untuk mempromosikan program *Sundown Happy Hour* dan *Long Happy Hour* yang akan datang. Format yang diminta adalah 2 buah Instagram *story*. Namun, Arif juga menambahkan *brief* untuk membuat sebuah *post* interaksi antara karakter-karakter Fat Mermaid yang sudah ada, gunanya sebagai pengisi diantara *feed* agar tidak terlihat monoton.

Penulis memulai riset dengan mencari referensi melalui *feed* Instagram Fat Mermaid untuk mempelajari gaya visualnya. Setelah itu, penulis menggambar sketsa kasar untuk diasistensikan kepada Arif. Oranye adalah warna yang kuat dan energetik, serta menarik perhatian (<https://www.verywellmind.com/the-color-psychology-of-orange-2795818>). Konsep yang dibuat untuk *Sundown Happy Hour* adalah kesan *sunset* di Bali yang ditampilkan dalam warna oranye seperti langit saat matahari terbenam dan suasana *hangout* santai yang ditawarkan Fat Mermaid melalui *everyday live music*-nya, tidak lupa dengan menonjolkan 2 buah minuman *cocktail* sedang bersulang karena ada diskon 50% selama promo ini berlangsung. Konsep untuk *Long Happy Hour* sudah dibuat oleh anak magang sebelumnya yaitu karakter angsa di Fat Mermaid memegang segelas *cocktail*, tapi Arif meminta penulis untuk merevisi karena masih terlalu polos, warnanya kurang pas, dan belum di-*layout*. Sedangkan untuk *post* interaksi karakter, penulis memilih karakter monyet yang sedang menghadirkan makanan untuk karakter babi. Semua desain animasi yang dibuat menggunakan teknik *frame to frame* di Adobe Photoshop.



Gambar 3.12. Sketsa Alternatif *Post* Interaksi Fat Mermaid

Sebelumnya, Fat Mermaid sudah memiliki *asset* grafis yang cukup banyak sehingga penulis tidak membuat satu per satu. Namun, karena konsep setiap desain pasti berbeda, maka harus dilakukan penyesuaian seperti penambahan objek dan ekspresi atau gerakan tubuh karakter. Penyesuaian ini dilakukan oleh penulis dengan teknik *digital painting* menggunakan *pen tablet* dan Adobe Photoshop, mengikuti gaya visual dan palet warna Fat Mermaid. Penulis membutuhkan waktu 3-4 hari untuk menyelesaikan 3 buah desain animasi.



Gambar 3.13. Beberapa Perubahan dan Penyesuaian yang Penulis Kerjakan



Gambar 3.14. Revisi Dari Desain Sebelumnya



Gambar 3.15. Sequence Animasi Long Happy Hour



Gambar 3.16. Sequence Animasi Sundown Happy Hour



Gambar 3.17. *Sequence Animasi Interaksi Karakter*

3.3.3. Perancangan Poster Indomen, Sumoboo, dan Ramen YA!

Grup YIC adalah sebuah grup bisnis *food & beverages* yang berisi restoran-restoran seperti Indomen, Sumoboo, Ramen YA!, Ikkudo Ichi, Sushi Sen, dan Marutama Ramen. Sebagian besar restoran ini identitas visualnya dipegang oleh Studio Mata yang juga menyediakan kebutuhan visual yang diperlukan secara berkala, mulai dari desain interior hingga media sosial.

Penulis mendapat *brief* dari Christa selaku *Senior Graphic Designer* untuk membuat 3 buah poster berukuran A5 untuk restoran Indomen, Sumoboo, dan Ramen YA!. Christa mengirim sebuah *brief* yang didapatkan dari grup YIC, berisikan permintaan desain dan *copy writing*-nya. Restoran-restoran ini berencana untuk tidak lagi menyediakan sedotan plastik demi mengurangi sampah plastik sekali pakai dan membutuhkan sebuah poster yang menginformasikan hal tersebut kepada pelanggannya.

Menurut Rustan (2009, hlm. 108), poster merupakan selebaran kertas yang unsur utamanya antara lain visual dan teks, berguna untuk menyampaikan informasi, promosi, kampanye sosial, dan lain-lain. Penulis memulai pembuatan poster dengan mencari referensi dari setiap restoran. Ramen YA! memiliki visual

yang ramai, memainkan banyak ilustrasi *vector* sederhana yang dibuat menjadi *pattern*, dengan palet warna dominasi merah, hitam dan putih. Penulis kemudian membuat 3 alternatif warna, yaitu putih, hitam dan merah.



Gambar 3.18. Alternatif Desain Poster Ramen YA!

Namun, setelah melakukan asistensi, Agra Satria selaku *Art Director* memilih yang berwarna merah karena lebih mencerminkan Ramen YA!. Agra Satria juga memberi revisi untuk menghilangkan *vector* sedotan karena mendistraksi informasi yang ada dan meminta untuk dipindahkan ke huruf W pada tulisan *Straw* untuk tetap menunjukkan kesan sedotan. Selain itu, beliau juga meminta untuk membesarkan ukuran tulisan agar lebih jelas lagi.



Gambar 3.19. Revisi Desain Poster Ramen YA!

Setelah penulis melakukan revisi sesuai *brief*, terjadi beberapa perubahan lagi seperti sedotan pada huruf W yang dirasa kurang cocok dengan penampilan keseluruhannya, sehingga diminta untuk dihilangkan saja. Selain itu, *background* yang menggunakan efek *zoom* diminta diganti dengan efek raster dan mengganti polkadot warna putih jadi warna merah agar tulisan *No Plastic Straw* dapat terlihat lebih jelas dari jauh.



Gambar 3.20. Desain Akhir Poster Ramen YA!

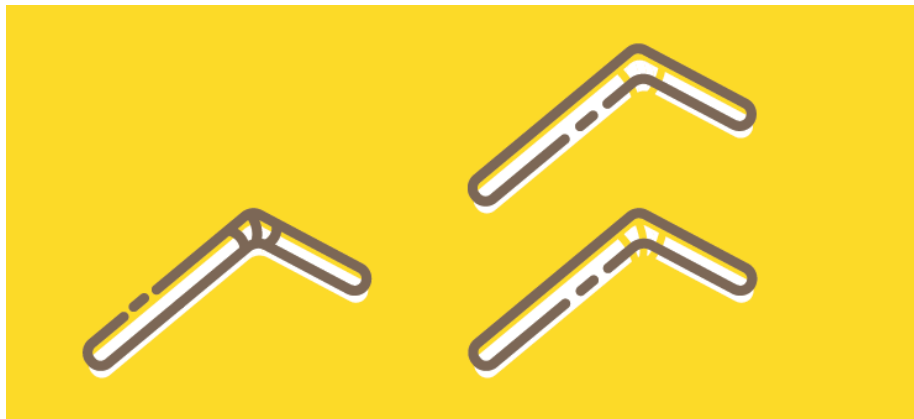
Restoran Sumoboo baru saja melakukan perancangan ulang *visual identity*-nya dari yang tadinya dominasi ilustrasi *watercolor*, saat ini terlihat lebih modern dengan ilustrasi *vector*-nya. Untuk desain poster Sumoboo, penulis mengikuti *asset pattern* Sumoboo yang kemudian dimodifikasi agar membentuk *frame* yang ditengahnya berisi informasi. Penulis juga membuat ilustrasi sedotan yang visualnya disesuaikan dengan *asset* grafis Sumoboo agar terlihat lebih menyatu.



Gambar 3.21. *Asset Pattern* Sumoboo

(Sumber: Dokumentasi Pribadi Studio Mata, 2019)

Setelah melalui asistensi, Agra Satria memberi beberapa masukan seperti menghilangkan *pattern* atau objek yang terlalu dekat dengan tulisan agar tidak mendistraksi, serta mengurangi beberapa elemen agar tidak terlalu ramai. Beliau juga mengoreksi *vector* sedotan yang dibuat penulis agar bentuknya lebih terlihat seperti sedotan.



Gambar 3.22. Alternatif Desain Sedotan Poster Sumoboo



Gambar 3.23. Desain Akhir Poster Sumoboo

Restoran Indomen memiliki karakter visual yang ramai dengan tipografi vernakular yang kesannya nyeleneh, dengan palet warna biru, merah, dan kuning. Penulis membuat poster menggunakan *asset* grafis yang sudah ada sebelumnya, tapi penulis juga harus membuat desain tipografi vernakular untuk headline yang dibuat dengan menggabungkan beberapa *typeface* dalam satu judul. Awalnya, penulis mengikuti sesuai dengan *copywriting* yang diberikan oleh klien, tetapi penulis menyadari bahwa Indomen selalu menggunakan bahasa Indonesia dalam setiap *copywriting*-nya, sehingga penulis menanyakan hal ini kepada Christa, yang

kemudian melakukan konfirmasi kepada pihak YIC, dan ternyata harus diganti menjadi bahasa Indonesia.



Gambar 3.24. Alternatif Tipografi Poster Indomen



Gambar 3.25. Desain Poster Indomen Sebelum Revisi *Copywriting*



Gambar 3.26. Desain Akhir Poster Indomen

3.4. Kendala Yang Ditemukan

Selama melaksanakan praktik kerja magang, tentunya penulis menjumpai beberapa kendala yang harus dihadapi mulai dari kendala pribadi dan kendala pekerjaan. Berikut uraian mengenai kendala yang penulis temui:

1. Kendala pribadi

Penulis harus menempuh jarak yang jauh dengan transportasi umum setiap harinya untuk pergi ke kantor, sehingga seringkali penulis pulang larut malam terutama bila harus lembur. Selain itu, pengetahuan penulis tentang desain juga belum terlalu matang sehingga terkadang merasa kesulitan.

2. Kendala pekerjaan

Deadline yang diberikan terkadang terlalu mepet tanpa mempertimbangkan waktu eksekusi dan revisi desain sehingga sering terjadi kasus dimana penulis dan desainer lain harus lembur di kantor. Tidak ada *Project Manager* membuat pembagian pekerjaan yang tidak merata antara satu desainer dengan desainer lainnya sehingga seringkali ada beberapa orang yang tidak mendapat pekerjaan sedangkan yang lainnya mendapat terlalu banyak pekerjaan dalam waktu yang bersamaan.

3.5. Solusi atas Kendala Yang Ditemukan

Selama 2 bulan menjalankan praktik kerja magang, tentunya kendala tersebut bisa datang kapan saja dan penulis harus mencari solusi sendiri agar dapat bekerja secara maksimal:

1. Kendala pribadi

Penulis harus izin kepada *Art Director* untuk mengerjakan pekerjaan dari rumah bila sudah terlalu larut agar tidak ketinggalan jadwal transportasi umum, sehingga pekerjaan tetap dapat terselesaikan. Apabila penulis harus tinggal di kantor karena butuh komunikasi dengan *team* yang lain, maka penulis akan lembur di kantor dan meminta izin untuk bekerja dari rumah pada esok harinya. Bila ada pekerjaan yang terasa berat, penulis berinisiatif untuk bertanya kepada rekan desainer lain yang lebih berpengalaman agar diberi arahan dan dapat menyelesaikan dengan efisien dan tepat.

2. Kendala pekerjaan

Penulis berusaha mengerjakan secepat mungkin dan langsung asistensi secara rutin ke *Art Director* demi mengurangi jumlah revisi dari klien. Selain itu, bila pekerjaan memang terlalu banyak, penulis akan meminta izin kepada *Senior Graphic Designer* atau *Art Director* untuk membagi pekerjaan kepada rekan desainer lain yang sedang senggang. Solusi ini juga penulis lakukan untuk menghadapi kendala pembagian pekerjaan yang tidak merata, sehingga penulis harus aktif untuk melaporkan perkembangan pekerjaan yang sedang dilakukan, yang sudah selesai, dan yang baru

diterima agar *Art Director* bisa membagi prioritas pekerjaan kepada rekan desainer lain.