



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

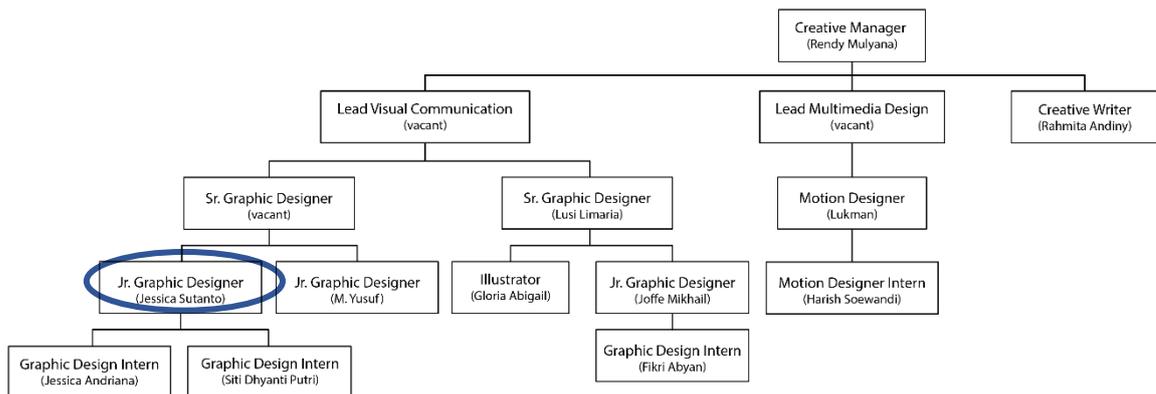
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Berikut adalah penjelasan kedudukan dan koordinasi yang penulis lakukan selama proses kerja magang di PT Dekoruma Niaga Sejahtera.

3.1.1. Kedudukan

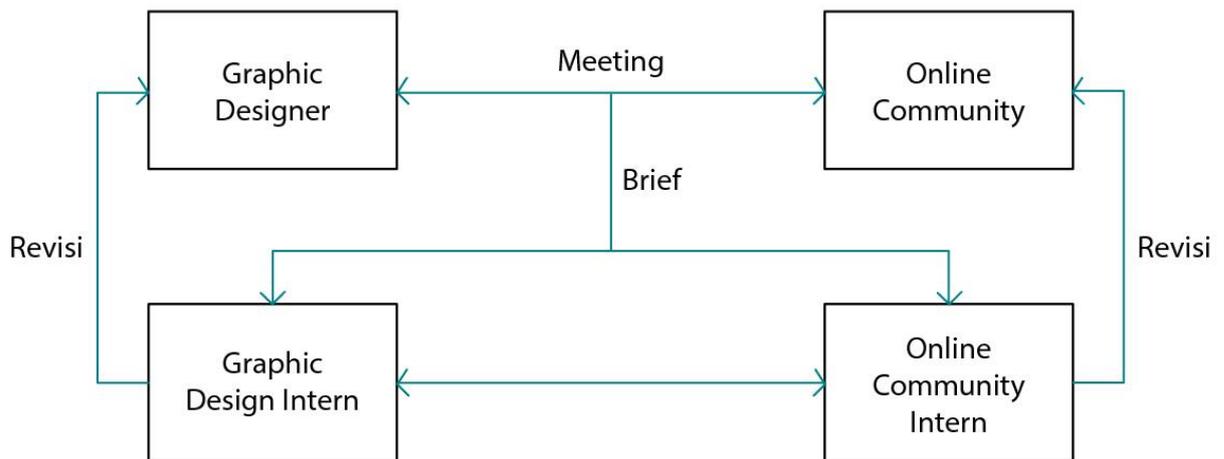
Dalam proses kerja magang di Dekoruma, penulis berada di divisi *creative* dan dibimbing oleh *Junior Graphic Designer*, Jessica Sutanto. Tim *Creative* sendiri bekerja sama dengan tim *Online Community* untuk membahas konten, pembuatan *caption* dan *copywriting*, serta membuat *brief* konten visual yang akan dieksekusi oleh *graphic designer*. Penulis ditugaskan untuk mengeksekusi *brief* konten khusus media sosial Instagram, yaitu pada akun @dekoruma dan @lifeatdekoruma.



Gambar 3. 1 Struktur tim *Creative* di Dekoruma

3.1.2. Koordinasi

Dalam proses kerja magang di Dekoruma, penulis mendapatkan *brief* konten dari pembimbing lapangan, Jessica Sutanto. Pada awalnya, tim *graphic designer* dan *online community* akan melaksanakan *meeting* pada setiap akhir bulan untuk mendiskusikan konten untuk 1(satu) bulan kedepan. Hasil dari diskusi tersebut akan di catat dalam Quip, sehingga dapat diakses oleh semua tim *creative*. Kemudian, pembimbing lapangan akan membagi kerjaan kepada *intern* dan penulis diberi kesempatan untuk mengeksplor ide dan memberi pendapat tentang bagaimana harus mengeksekusi visual konten. Setelah membuat *draft* desain, penulis akan melakukan *quality control* kepada pembimbing lapangan dan *online community* dan mendapatkan *approval*. Desain yang telah di-*approved* kemudian akan di *upload* dalam *channel #instagrampost* di Slack yang kemudian akan di-*upload* oleh pihak *online community*.



Gambar 3. 2 Struktur Koordinasi Kerja

3.2. Tugas yang Dilakukan

Penulis mendapatkan proyek yang beragam, dari *online* maupun *offline*, namun kebanyakan adalah untuk konten Instagram.

Tabel 3. 1 Daftar Tugas yang Dilakukan

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	14 Okt – 18 Okt	Mengeksekusi visual dan <i>me-layout</i> konten, serta membuat <i>template</i> untuk Instagram @dekoruma & @lifeatdekoruma.	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat opsi layout untuk konten <i>Responsive</i>, <i>Movie</i> dan <i>Book Recommendation</i>. - Membuat <i>template</i> untuk konten <i>Employee Spotlight</i> dan <i>Birthday Giveaway</i>.
2.	21Okt – 25 Okt	Mengeksekusi visual dan <i>me-layout</i> konten untuk Instagram @dekoruma & @lifeatdekoruma.	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat opsi layout untuk konten <i>Cover Promo</i> dan <i>Cocoklogy</i>. - Mengganti konten <i>Friday Finds</i> dan <i>Hiring Post</i> sesuai dengan <i>template</i> yang sudah ada.
		<i>Offline event</i> RumaJumpa.	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Me-layout</i> ulang poster <i>event</i>.
3.	28Okt – 1 Nov	Mengeksekusi visual dan <i>me-layout</i> konten, serta membuat <i>template</i> untuk	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat opsi layout untuk konten <i>Responsive</i>, <i>Funfact</i>, dan <i>Birthday Promo</i>.

		Instagram @dekoruma & @lifeatdekoruma.	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>template</i> untuk konten #OOTD untuk <i>Instagram story</i> @lifeatdekoruma. - Mengganti konten <i>Photo Challenge</i> sesuai dengan <i>template</i> yang sudah ada.
4.	4 Nov – 8 Nov	Mengeksekusi visual dan <i>me-layout</i> konten, serta membuat <i>template</i> untuk Instagram @dekoruma.	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat opsi <i>layout</i> untuk konten <i>Cover Promo</i>. - Membuat <i>template</i> untuk <i>me-repost</i> foto pemenang <i>challenge</i>. - Mengganti konten <i>Shop the Look</i> sesuai dengan <i>template</i> yang sudah ada.
5.	11 Nov – 15 Nov	Mengeksekusi visual dan <i>me-layout</i> konten untuk Instagram @dekoruma.	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat opsi <i>layout</i> untuk konten <i>Cover Promo</i>, DEC, dan <i>Responsive Content</i>. - Mengganti konten <i>Shop the Look</i> sesuai dengan <i>template</i> yang sudah ada.
		Dapur DAMA	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Me-layout</i> ulang poster dapur DAMA sesuai

			dengan konten brief yang baru.
6.	18 Nov – 22 Nov	Mengeksekusi visual dan <i>me-layout</i> konten, serta membuat <i>template</i> untuk Instagram @dekoruma.	<ul style="list-style-type: none"> - Mengganti konten <i>Shop the Look</i> sesuai dengan <i>template</i> yang sudah ada. - Membuat <i>template Instagram story</i> untuk Dekoruma x Pinterest.
7.	25 Nov – 29 Nov	Membantu dalam proses pembuatan ilustrasi mascot Dekoruma, yaitu Kania.	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu proses <i>outline mascot</i> menggunakan Ai. - Membuat sketsa desain untuk ilustrasi ‘<i>delivery</i>’ dan mengeksekusi sampai tahap <i>outline</i>
8.	2 Dec – 6 Dec	Mengeksekusi visual dan <i>me-layout</i> konten, serta membuat <i>template</i> untuk Instagram @dekoruma.	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat opsi <i>layout</i> untuk konten <i>Cover Promo</i> dan Kuis Kania. - Mengganti konten <i>Shop the Look</i> sesuai dengan <i>template</i> yang sudah ada. - Membuat <i>template</i> untuk <i>repost</i> pemenang <i>challenge event</i> RumaJumpa

9.	9 Dec – 13 Dec	Mengeksekusi visual dan <i>me-layout</i> konten untuk Instagram @dekoruma.	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat opsi <i>layout</i> untuk konten Kuis Kania, <i>Interior Trend Announcement</i> dan <i>Cocoklogy</i>. - Membuat <i>Icons</i> untuk <i>highlight</i> pada <i>Instagram story</i>.
10.	16 Dec – 20 Dec	Mengeksekusi visual dan <i>me-layout</i> konten untuk Instagram @dekoruma.	- Membuat opsi <i>layout</i> untuk konten Kuis Kania dan <i>Cocoklogy</i> .
		X-banner Dekoruma Media Gathering	- Mendesain dan <i>me-layout</i> konten x-banner untuk <i>event offline</i> .
11.	23 Dec – 27 Dec	Mengeksekusi visual dan <i>me-layout</i> konten untuk Instagram @dekoruma.	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat opsi <i>layout</i> untuk konten Kuis Kania, <i>New Year Greetings</i>, <i>Cocoklogy</i> dan <i>responsive content</i>. - Mengganti konten <i>Photo Challenge</i> sesuai dengan <i>template</i> yang sudah ada.
12.	30 Dec – 10 Jan	Mengeksekusi visual dan <i>me-layout</i> konten untuk Instagram @dekoruma.	- Membuat opsi <i>layout</i> untuk konten Kuis Kania dan <i>Funfact: Survival Kit Banjir</i> .

			<ul style="list-style-type: none"> - Mengganti konten <i>Shop the Look</i> sesuai dengan <i>template</i> yang sudah ada.
13.	13 Jan – 17 Jan	Mengeksekusi visual dan <i>me-layout</i> konten untuk Instagram @dekoruma.	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat opsi <i>layout</i> untuk konten Kuis Kania, <i>Responsive Content</i>, <i>Funfact</i>, dan <i>Cocoklogy</i>.
14.	20 Jan – 24 Jan	Mengeksekusi visual dan <i>me-layout</i> konten untuk Instagram @dekoruma.	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat opsi <i>layout</i> untuk konten Kuis Kania, <i>Funfact</i>, <i>Chinese New Year Greetings</i>, <i>Responsive Content</i>, dan <i>Cocoklogy</i>
15.	27 Jan – 31 Jan	Mengeksekusi visual dan <i>me-layout</i> konten untuk Instagram @dekoruma.	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat opsi <i>layout</i> untuk konten Kuis Kania, <i>Funfact</i>, <i>Responsive Content</i>, <i>Kania's Recommendation</i> dan <i>Cocoklogy</i>.
16.	3 Feb – 7 Feb	Mengeksekusi visual dan <i>me-layout</i> konten untuk Instagram @dekoruma.	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat opsi <i>layout</i> untuk konten Deko 101, <i>Infographic</i>, <i>Cocoklogy</i>, dan Kuis Kania.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam melakukan kerja magang, penulis mengerjakan pekerjaan sesuai dengan *brief* dan arahan dari *Junior Graphic Designer* selaku pembimbing lapangan dan juga dari tim *Online Community* dalam penulisan *copywriting* dan *caption*. Penulis diberikan tugas yang cukup bervariasi namun lebih berfokus pada *layouting* konten sosial media Dekoruma, khususnya Instagram. Namun, beberapa kali penulis diberikan tugas untuk mengeksekusi konten *offline* seperti poster acara dan *x-banner*.

3.3.1. Online

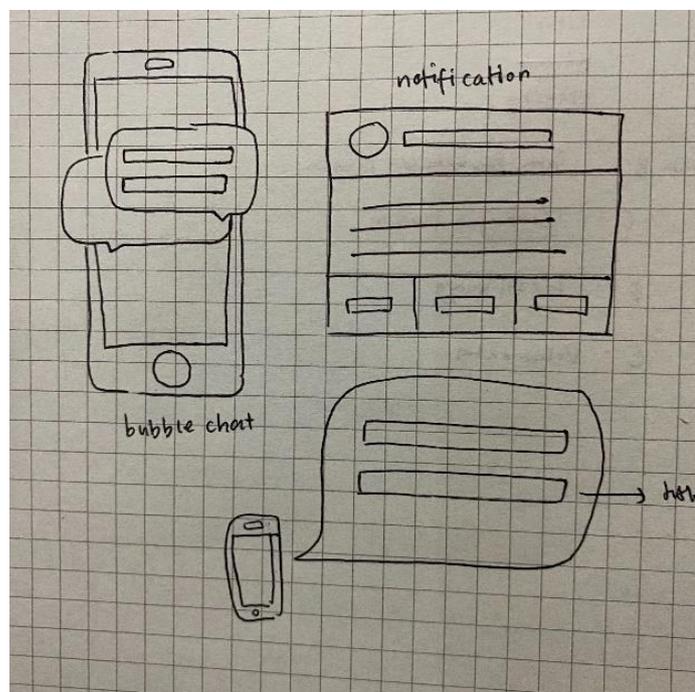
1. Konten *Funfact* dan *Infographic*

Funfact dan *Infographic* merupakan konten mingguan pada Instagram Dekoruma yang di-*post* pada hari Selasa atau Kamis. Konten yang disajikan beragam dapat berupa informasi singkat, tips, dan perbandingan (mitos & fakta/ *do & dont's*). Tujuan dari konten ini adalah untuk menyajikan informasi singkat kepada target audiens yang masih mengarah pada *home & living*. Dikemas dalam berbagai *template*, penulis harus mengeksekusi konten supaya informasi mudah dibaca dan dicerna oleh audiens.

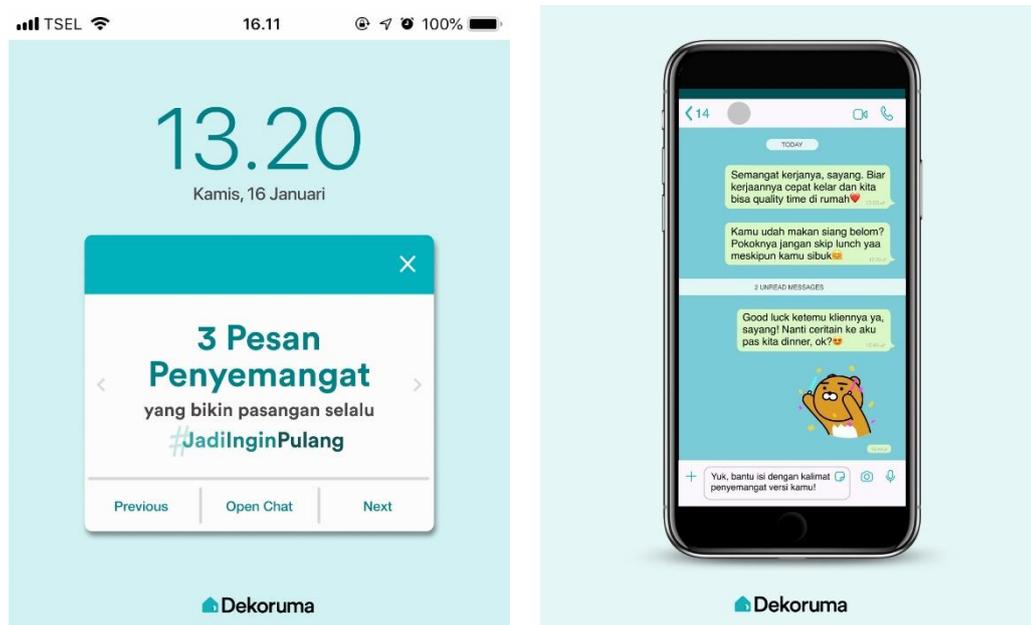
Penulis mendapatkan *request* untuk mengeksekusi konten *Infographic* yang berjudul “3 Kata Penyemangat”. Konten ini ditujukan untuk pasangan suami istri dan bertujuan untuk mengingatkan bahwa kata-kata penyemangat yang dikirimkan pada saat jam istirahat kerja itu penting. Konten *Infographic* ini akan diposting pada tanggal 16 Januari 2020 dan bersifat *responsive*. Waktu pengerjaan diberikan 2 hari

oleh pembimbing lapangan dan tidak boleh lebih dari itu. Penulis pun kemudian melakukan sketsa kasar serta mencari ide dan *layout* untuk mengemas konten *infographic*. Setelah itu, penulis mengusulkan dan berdiskusi dengan pembimbing lapangan mengenai ide yang penulis buat. Setelah di-*approve*, penulis kemudian langsung memulai proses eksekusi desain.

Penulis mendapatkan *brief* untuk membuat desain *infographic* seperti tampilan *smartphone*. Pada halaman pertama, desain dibuat seperti ada *notification* atau *bubble chat* yang berisi *headline* dan *sub-headline*. Pada halaman kedua, desain dibuat seperti *mock up* tampilan Whatsapp yang memperlihatkan seorang wanita mengirimkan pesan penyemangat kepada pasangannya pada saat jam istirahat.



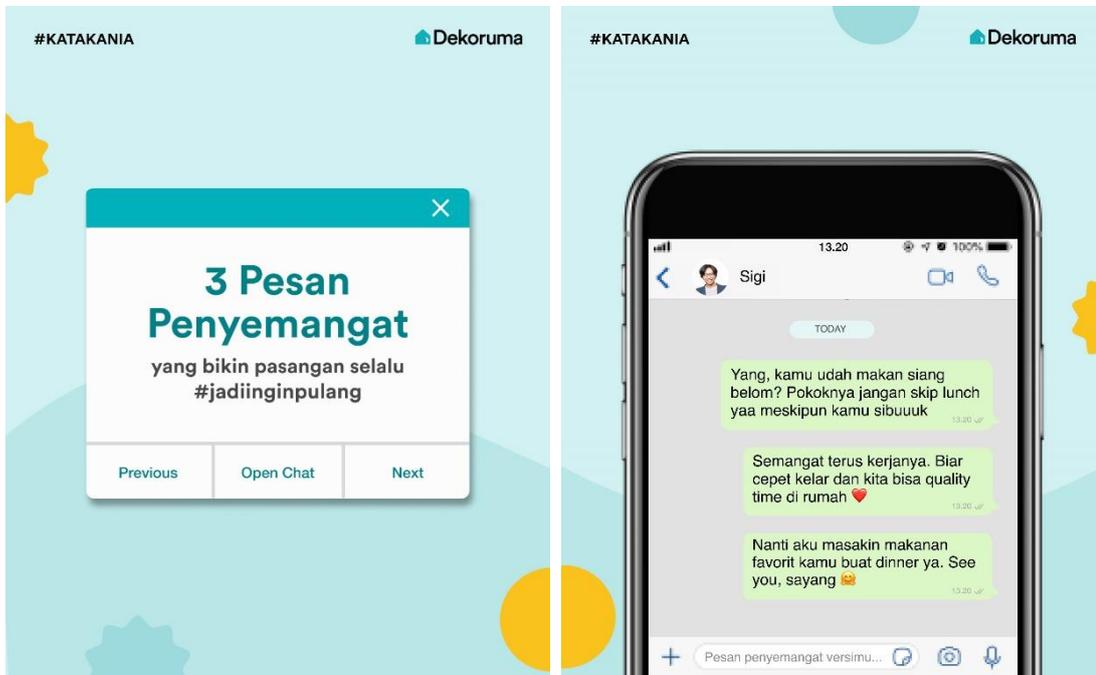
Gambar 3. 3 Sketsa Kasar Ide dan *Layout Infographic*



Gambar 3. 4 Visual Awal *Infographic*

Awalnya penulis membuat tampilan *cover* seperti layar pada *lockscreen smartphone*, menggunakan detail seperti jam dan tanggal. Pada halaman kedua, penulis menggunakan *mockup smartphone* yang diambil dari Shutterstock dan meng-*edit* tampilan *smartphone* menjadi layar Whatsapp. Penulis kemudian memperlihatkan kepada supervisi dan mendapatkan *feedback*. Pada halaman *cover*, penulis diminta untuk menghilangkan jam dan tanggal karena dianggap kurang penting dan membuat *headline* dan *sub-headline* tidak menjadi objek utama dalam halaman tersebut. Kemudian untuk halaman kedua, penulis mendapat *feedback* untuk menghapus pemakaian *sticker* pada chat karena terlihat kekanak-kanakan. Tampilan *smartphone* terlalu jauh sehingga tulisan menjadi sulit dibaca. Penulis

juga diminta untuk menambahkan elemen grafis khas Dekoruma pada *background* supaya tidak terlalu polos.



Gambar 3. 5 Visual Akhir Konten *Infographic*

Setelah proses revisi, penulis melakukan *quality control* untuk visual akhir pada supervisi dengan tampilan konten seperti pada gambar 3.5. Penulis menambahkan elemen grafis dengan warna khas Dekoruma pada *background* supaya lebih menarik. Pada halaman kedua, *mockup smarphone* diperbesar supaya tulisan dapat terlihat lebih jelas.

Pada tanggal 6 Januari, penulis mendapat *request* untuk mengeksekusi konten *Funfact* berjudul “Survival Kit Siaga Banjir”. Konten ini merupakan konten dadakan karena adanya musibah banjir yang terjadi di awal tahun 2020. Tujuan dari konten ini adalah untuk memberikan informasi singkat kepada audiens tentang barang-barang penting yang harus ada saat mengalami kebanjiran. Konten *Funfact*

ini akan diposting pada tanggal 9 Januari dan penulis diberikan waktu 2 hari untuk menyelesaikannya.

Penulis mendapatkan *brief* untuk membuat desain *Funfact* sesingkat mungkin namun harus mudah dimengerti dan menarik. Kemudian penulis mencari referensi yang sesuai dengan *brief* dan mengusulkan kepada pembimbing lapangan. Penulis mengajukan menggunakan foto dan *copywriting* yang singkat.



Gambar 3. 6 Referensi Visual Konten *Funfact* Banjir

(Sumber: Instagram Mebiso, <https://www.instagram.com/p/B7puqIXJBdz/>)

Setelah mendapatkan *copy* dari tim *Online Community*, penulis mencari foto yang dapat digunakan di Shutterstock dan juga pada *website* Dekoruma yang sesuai dan langsung melanjutkan ke proses pengerjaan visual. Tim *creative* Dekoruma sendiri mempunyai akun Shutterstock yang mempermudah dan membantu *graphic designer* untuk mencari foto dan setiap bulannya dibatasi sampai dengan 350

undangan foto. Untuk konten *funfact*, foto makanan, pakaian bersih, obat-obatan pribadi dan uang tunai penulis unduh dari Shutterstock, sedangkan foto *energy supply* dan selimut penulis dapatkan dari website Dekoruma.



Gambar 3. 7 Opsi *Layout* Konten *Funfact* Banjir



Gambar 3. 8 Visual Akhir Konten *Funfact* Banjir

Penulis membuat alternatif visual untuk mengeksekusi keenam foto tersebut. Pertama, menggunakan *background* bulat seperti pada referensi, kedua dengan menggunakan *shadow*, dan ketiga menggunakan *outline* putih dan diberi *shadow* untuk penegasan. Penulis kemudian melakukan *quality control* kepada supervisi dan terpilih alternatif ketiga. Alasannya adalah, pada alternatif pertama foto terlalu kecil dan penggunaan *background* bulat tidak efektif. Pada alternatif kedua, ukuran foto sudah pas namun kurang *pop-up* atau *emphasis*. Pada alternatif ketiga, ukuran foto pas dan *outline* putih membantu untuk melakukan penegasan dan memberikan kesan *pop-up*.

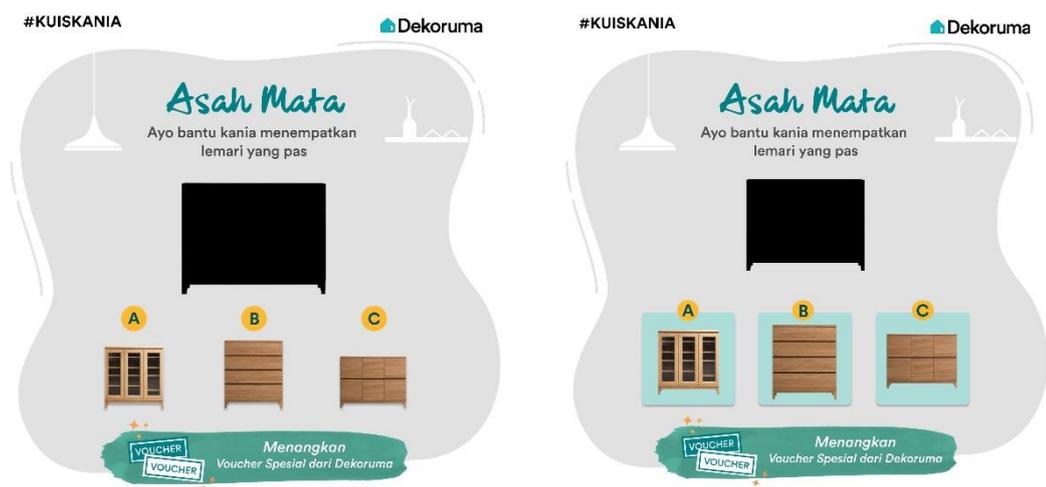
2. Konten Kuis Kania

Kuis Kania merupakan konten penghibur audiens yang menyajikan beragam kuis dan audiens yang berpartisipasi berkemungkinan mendapatkan hadiah. Tujuan dari konten Kuis Kania ini adalah supaya Dekoruma bisa lebih dikenal dan meningkatkan *engagement* pada Instagram Dekoruma. Konten kuis ini diposting seminggu sekali di hari Rabu. Dengan menggunakan *template* yang sudah ada, penulis hanya mengganti *copy*, gambar hadiah dan *layout* konten sesuai dengan *brief* yang diberikan.



Gambar 3. 9 Template Konten Kuis Kania

Pada Senin, 3 Februari 2020, penulis mendapatkan *request* untuk mendesain Kuis Kania untuk hari Rabu, 5 Februari 2020. Dengan *brief* yang sudah diberikan, penulis langsung mengeksekusi *layout* di Figma dan mengganti *copy*.



Gambar 3. 10 Opsi *Layout* Kuis Kania



Gambar 3. 11 Visual Akhir Kuis Kania

Penulis membuat dua alternatif visual untuk konten Kuis Kania. Pertama, siluet berukuran lebih besar dan pilihan foto diperkecil. Kedua, ukuran siluet dan foto pada pilihan berukuran sama, dan penulis menambahkan *background* segi empat. Penulis melakukan *quality control* kepada supervisi dan mendapatkan *feedback* bahwa alternatif pertama lebih cocok digunakan karena lebih mengecoh namun penulis diminta untuk mengganti warna pada pilihan. Alternatif kedua kurang efektif karena dirasa kurang menantang karena ukurannya sama dan penggunaan *background* segi empat kurang efektif karena menciptakan kesan monoton.

Selama proses kerja magang di Dekoruma, penulis mendapatkan kesempatan untuk mengeksekusi 10 konten Kuis Kania. Berikut adalah beberapa hasil dari visual akhir Kuis Kania yang pernah penulis buat.

#KUISKANIA Dekoruma

Ayo Berhitung

Yuk, hitung nilai dua bantal hitam di bawah!

$\blacksquare + \square = 3$
 $\square + \square = 2$
 $\blacksquare + \blacksquare = ?$

Menangkan Sprai dari Dekoruma

#KUISKANIA Dekoruma

Asah Mata

Berapa jumlah mangkuk yang ada pada gambar?



Menangkan Mangkuk dari Saini James

#KUISKANIA Dekoruma

Asah Otak

Susun potongan gambar di bawah menjadi barang yang utuh!

A  B  C 

1  2  3 

Menangkan Rak Pakaian dari Dekoruma

#KUISKANIA Dekoruma

Ayo Berpantun

Lanjutkan pantun di bawah ini sekreatif mungkin!

Bernyanyi berdendang bersuka ria
Berjoged bersama melipur lara
.....
.....

Menangkan Sprei dari Dekoruma

#KUISKANIA Dekoruma

Ayo Berhitung

Kombinasi dadu mana yang bisa bantu gelas mencapai kotak finish?



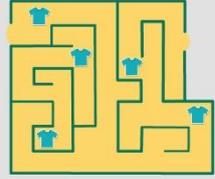
A  B  C 

Menangkan Table Runner dari Dekoruma

#KUISKANIA Dekoruma

Labirin

Hitung jumlah baju yang Kania kumpulkan di perjalanan ke ujung labirin!



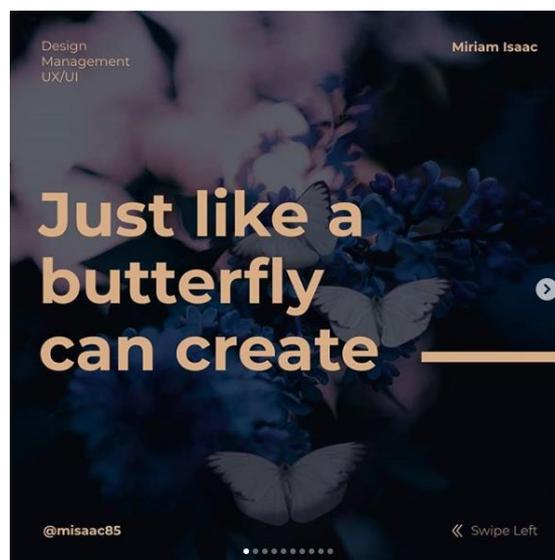
Menangkan Voucher Spesial dari Dekoruma

Gambar 3. 12 Visual Kuis Kania

3. *Career Tips Template*

Dekoruma mempunyai 3 akun Instagram yang berbeda, @dekoruma sebagai akun umum yang membagikan inspirasi *home & living* dan juga membagikan informasi, tips dan juga kuis, @dekorumahouse dikhususkan sebagai *platform consult* seputar *home & living*, dan yang terakhir adalah @lifeatdekoruma yaitu akun yang lebih fleksibel dikhususkan untuk membagikan *daily update* mengenai *working culture* dan suasana bekerja di Dekoruma.

Pada akhir bulan Oktober 2019, penulis diminta untuk membuat *Career Tips Template* yang akan digunakan pada akun Instagram @lifeatdekoruma. Kemudian penulis mulai mencari referensi dan membuat opsi *layout* yang sesuai dengan *brief*. Setelah melalui dikusi dan revisi yang cukup panjang, penulis berhasil menyelesaikan template pada awal November dan dieksekusi pada 14 November 2019 oleh rekan kerja penulis.

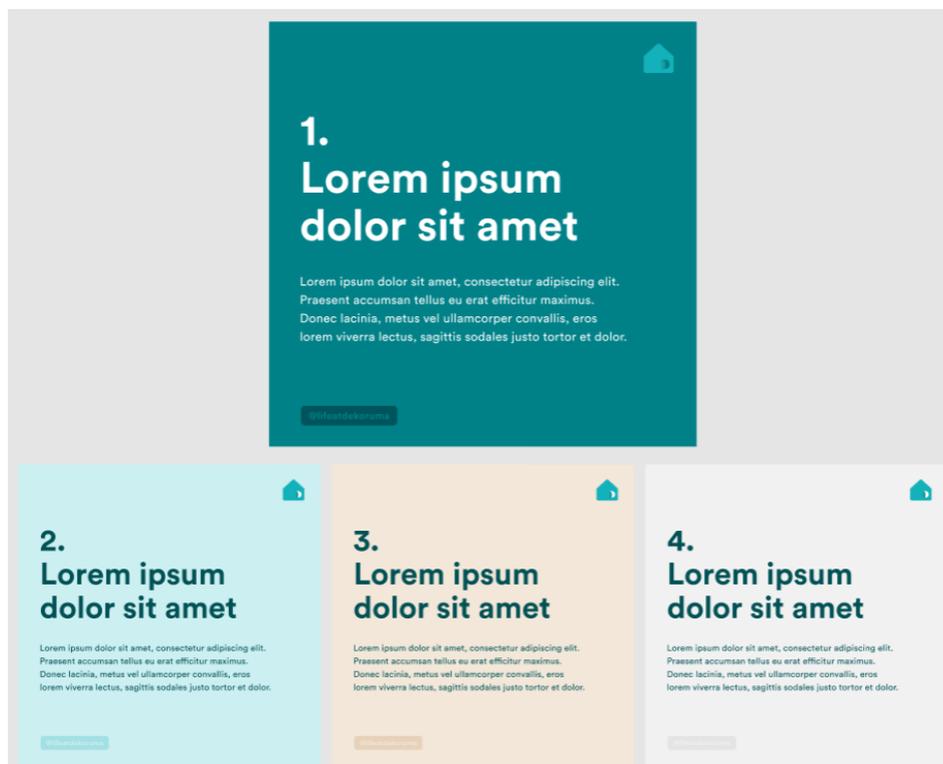


Gambar 3. 13 Referensi *Template Career Tips*

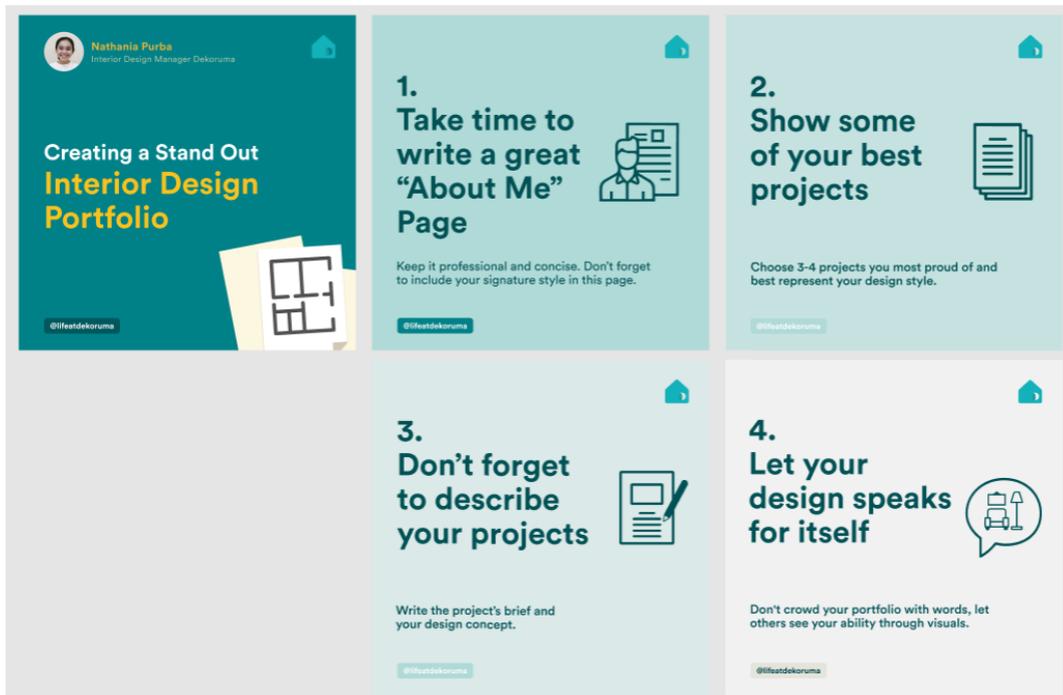
(Sumber: Instagram Miriam Isaac, <https://www.instagram.com/p/B48PjA5Avfz/>)



Gambar 3. 14 Visual Akhir Career Tips Template Cover



Gambar 3. 15 Visual Akhir Career Tips Template Isi



Gambar 3. 16 Hasil Eksekusi *Career Tips Template*

Setelah hasil eksekusi, supervisi menyarankan untuk menggunakan ilustrasi *line art* yang simpel supaya lebih menarik dan tidak menyisakan banyak *white space*.

3.3.2. *Offline*

Pada pertengahan Oktober 2019, penulis menerima *request* untuk membantu tim *Event* dalam acara RumaJumpa. RumaJumpa merupakan sebuah acara yang diadakan setiap 2 (dua) atau 3 (tiga) bulan sekali di Dekoruma Experience Center. Acara RumaJumpa ini merupakan *community event* Dekoruma yang berisi *Talkshow* atau *Workshop*. Sampai sekarang ini, Dekoruma telah menyelenggarakan sekitar 12 kali acara RumaJumpa dengan tema yang beragam. Pada 23 November 2019, Dekoruma kembali mengadakan acara RumaJumpa dengan judul “Japanese Scandinavian Lifestyle for a Better Life”. Dalam acara tersebut akan ada 2 (dua) *workshop* yaitu “Organized Your Home through Japandi” dan “Relax through

Painting”. Acara berlangsung selama setengah hari dan disediakan makanan saat Istirahat.

Penulis diminta untuk *me-layout* ulang poster RumaJumpa, membuat *Challenge book*, dan mendesain tampilan presentasi yang akan digunakan pada hari acara berlangsung. *Brief* diberikan oleh tim *Event* dan *Online Community*, kemudian penulis mengeksekusi tampilan visual.



RUMA JUMPA x **in-Lite**
TALKSHOW

Dekoruma

FREE EVENT!

Tips Maksimalkan Pencahayaan Agar Rumah Nyaman

PEMBICARA:

Sabtu, 10 Agustus 2019
10.30 - 13.00

Dekoruma Experience Center
Jl. KH. Ahmad Dahlan 59,
Jakarta Selatan

MENANGKAN!
Hadiah kejutan dari
Dekoruma & In-Lite LED!

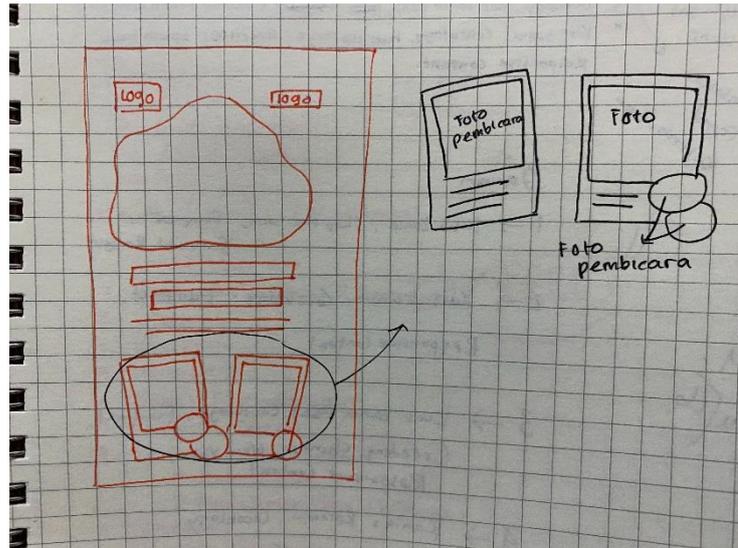
Daftar sekarang: dkr.ma/RumaJumpa10WA

Fery Darmawan
Light Expert
In-Lite LED

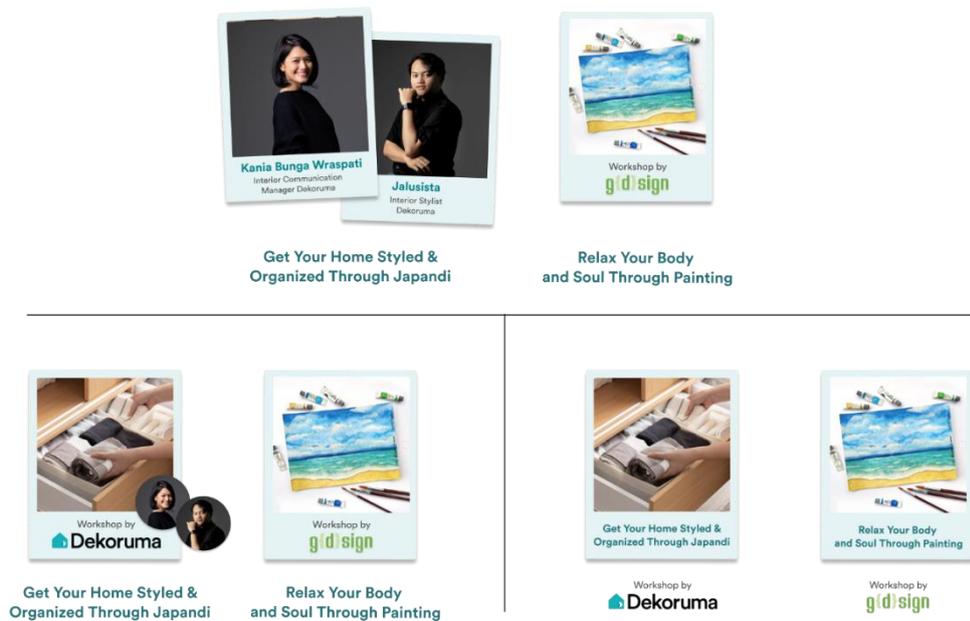
Matheuss Adriano
Interior Designer Partner
Dekoruma

Gambar 3. 17 Template Poster RumaJumpa ke-10

Karena sudah adanya *template* untuk poster RumaJumpa, penulis hanya perlu *me-layout* ulang setengah bagian poster bagian bawah saja. Penulis kemudian membuat alternatif *layout* untuk bagian *talkshow* dan *workshop* seperti berikut.



Gambar 3. 18 Sketsa *Layout* Poster RumaJumpa



Gambar 3. 19 Opsi *Layout* Workshop RumaJumpa

RUMA JUMPA
WORKSHOP

Dekoruma

EXCLUSIVE EVENT

Japanese Scandinavian Lifestyle for a Better Life

An Intimate Half-Day Exercise to Find Your Inner Peace

Saturday, November 23th 2019 | 10.00 - 14.30 WIB
Dekoruma Experience Center, Jl. KH. Ahmad Dahlan No.59, Jakarta Selatan

Workshop by **Dekoruma**

Workshop by **g(d)sign**

Get Your Home Styled & Organized Through Japandi

Relax Your Body and Soul Through Painting

Register now: FINA (0813 8123 7392) | ADRIAN (0821 1017 8044)

Gambar 3. 20 Visual Akhir Poster RumaJumpa



Gambar 3. 21 Visual Akhir Challenge RumaJumpa (Whatsapp)



Gambar 3. 22 Visual Akhir Challenge Book RumaJumpa (Print)



Gambar 3. 23 Tampilan Presentasi RumaJumpa

Pada pembuatan *Challenge Book* RumaJumpa dan tampilan presentasi, penulis hanya menata ulang dari *template* yang sudah diberikan dan mengganti *copy* yang baru sehingga tidak banyak perubahan pada visual.

3.3.3. Kendala yang Ditemukan

Selama proses kerja magang di Dekoruma, tentu saja ada kendala atau kesulitan-kesulitan yang ditemukan dan dialami. Berikut adalah kendala yang sering penulis alami selama kerja magang.

1. Kendala pribadi

- a. Salah satu kendala yang seringkali penulis alami adalah perangkat komputer jinjing penulis yang lambat dalam beroperasi. Dikarenakan memori yang sudah hampir penuh, *software* desain seperti *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator* dan *Adobe After Effect* selalu *error* dan *not responding*. Hal seperti ini membuat penulis harus *me-restart* kembali perangkat komputer jinjing minimal 2 kali dalam sehari yang cukup memakan banyak waktu.
- b. Pengetahuan yang sangat minim tentang *software Adobe After Effect* karena tidak pernah diajarkan sebelumnya pada mata kuliah wajib di kampus.

2. Kendala teknis

- a. Internet di kantor seringkali mati atau *offline* sehingga proses kerja penulis terhambat.
- b. Mati lampu pada lingkungan sekitar kantor yang menyebabkan kesulitan dalam bekerja sehingga menghambat proses kerja.

3. Kendala komunikasi

- a. Terkadang *brief* yang disampaikan oleh pembimbing lapangan kurang jelas sehingga penulis kebingungan dalam mengeksekusi desain.
- b. Kurangnya bimbingan dari pembimbing lapangan mengenai *software Figma* pada saat penulis pertama kali masuk kerja.

3.3.4. Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Penulis berusaha untuk meminimalisir kendala dan kesulitan-kesulitan yang sering dialami saat proses kerja magang. Berikut adalah solusi untuk kendala yang seringkali penulis alami.

1. Solusi untuk kendala pribadi
 - a. Supaya waktu penulis tidak tersita untuk *me-restart* perangkat komputer jinjing, penulis melakukan *service* dan *format* pada perangkat komputer jinjing, serta memindahkan data-data ke *hard disk*.
 - b. Penulis banyak belajar melalui video dari *YouTube* dan bertanya kepada rekan-rekan kerja penulis.
2. Solusi untuk kendala teknis
 - a. Menyalakan *mobile tethering* pada *smartphone* pribadi penulis sehingga dapat melanjutkan proses kerja.
 - b. Jika terjadi mati lampu pada kantor, beberapa orang tim *creative* biasanya akan berinisiatif untuk melanjutkan kerja diluar kantor seperti ke *café* atau tempat makan yang menyediakan Internet.
3. Solusi untuk kendala komunikasi
 - a. Untuk meminimalisir miskomunikasi terhadap yang disampaikan oleh pembimbing lapangan, penulis kemudian ikut dalam rapat bulanan yang membahas konten-konten sebulan kedepan.
 - b. Penulis berinisiatif untuk mencari tahu dan belajar melalui video di *YouTube* dan menanyakan kepada rekan kerja yang lain.