



### **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**

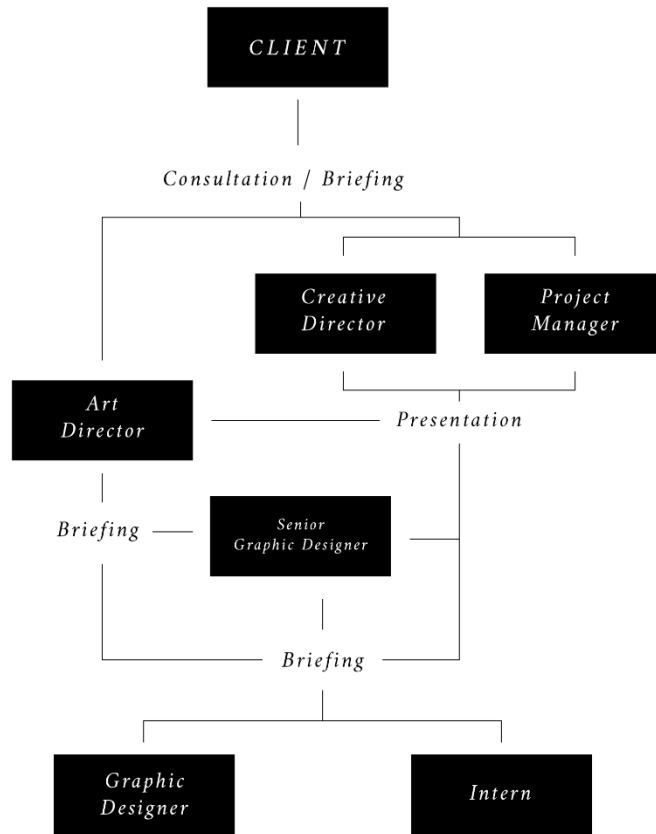
Berikut adalah penjelasan kedudukan dan koordinasi yang penulis lakukan selama magang berlangsung di Sciencewerk.

##### **1. Kedudukan**

Ketika magang berlangsung di Sciencewerk, Penulis berada di divisi *Graphic Design* dibimbing langsung oleh *Creative Director*, Danis Sie. Saat pengerjaan berlangsung penulis di bimbing juga dengan *Art Director*, Yoshephine Azalia, dan *Senior Graphic Designer*, Natasha Ng. Proyek-proyek dikerjakan dengan cara kolektif dan biasanya brief sudah dibuat oleh atasan tergantung siapa yang memegang proyek tersebut. Penulis hanya mengeksekusi brief yang sudah ada dan melakukan beberapa eksplorasi untuk dijadikan opsi untuk klien, revisi juga dilakukan sesuai dengan pendapat *Creative Director*, *Art Director*, *Senior Graphic Design* jika diperlukan beberapa penyesuaian.

##### **2. Koordinasi**

Dalam suatu proses pengerjaan proyek terdapat jalur koordinasi dari klien sampai ke pengerjaan yang dilakukan oleh penulis. Berikut adalah bentuk bagan jalur koordinasi yang penulis ketahui selama magang



Gambar 3.1 Sistem koordinasi studio Sciencewerk

Ketika magang, penulis mendapatkan brief langsung dari *Art Director*, *Creative Director*, *Project Manager*, dan *Senior Graphic Designer*. Penulis diberi beberapa kebebasan seperti memberi ide dalam eksplorasi, menganjurkan ide, memberi pendapat dalam diskusi internal. Asistensi dapat dilakukan langsung kepada *Art Director*, *Creative Director*, *Project Manager*, dan *Senior Graphic Designer*. Penulis tidak mendapatkan kesempatan melakukan presentasi ataupun berinteraksi dengan klien selama magang.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Penulis mendapatkan banyak sekali proyek yang beragam, tetapi proyek utama yang penulis pernah lakukan selama magang adalah perancangan *key visual* dan kebutuhan *visual* untuk Basha Market.

Tabel 3.1 Daftar Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang di Sciencewerk

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	Bogasari Calendar	<ul style="list-style-type: none"><li>• Membuat opsi cover kalender</li><li>• Membuat opsi layout kalender, resep, dan index</li></ul>
2.	2	Kertajaya Point	Membuat desain kolateral untuk kebutuhan marketing Kertajaya Point.
		Dog Ministry	Membuat revisi submisi desain sebelumnya sesuai dengan brief klien.
		Halda Erin's Wedding	Meng- <i>input</i> nama tamu pada desain <i>final artwork</i> pada suvenir tamu.
		Little Spoon Farm	Membuat desain <i>wireframe landing page</i> situs Little Spoon Farm.
3.	3	Basha.id Website	Mendesain beberapa halaman untuk versi <i>desktop</i> dan <i>mobile</i> .

		Demandailing Café	Membuat desain prototipe <i>merchandise</i> untuk Demandailing Café (topi, t-shirt, totebag, dan gantungan kunci)
4.	4	Samara Universe	Membuat <i>vector illustration</i> alat berat untuk melengkapi ilustrasi yang sudah ada
5	5	Samara Interiors	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat desain poster untuk melengkapi ilustrasi interior</li> <li>• Melakukan <i>tracing</i> sketsa untuk menambah ilustrasi orang pada desain.</li> </ul>
6.	6	Basha	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat <i>video cover</i> untuk segmen <i>travel</i>.</li> <li>• Membuat animasi <i>motion</i> untuk Basha Prism</li> <li>• Membuat <i>key graphic</i> untuk Basha Prism dan sosial media</li> <li>• Membuat desain yang dipakai di proposal Basha Prism.</li> </ul>
		Pok-pok	Membuat kebutuhan <i>visual</i> sosial media dan <i>print</i> .
7.	7	InterAds	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat revisi pada brosur sebelumnya</li> <li>• Membuat brosur baru InterLEDs</li> </ul>
		Devina & Vicky Tanzil Wedding	Membantu dalam pembuatan aset <i>visual</i> yang diperlukan dalam pembuatan desain undangan.

		Market Museum	Membuat <i>e-poster (motion graphic)</i> untuk postingan Instagram.
		Dog Ministry	Membuat desain patung anjing ( <i>Maneki Neko</i> )
8	8	Basha Market (PRISM)	Membuat <i>motion graphic</i> untuk kebutuhan media sosial Basha Market
9.	9		Membuat <i>template</i> media sosial Basha Prism ( <i>workshop, sponsor/media, dan jadwal</i> )
		Ayu X Sanrio	Membuat <i>final artwork</i> instalasi di <i>outlet</i> .
10.	10	Basha Market (PRISM)	Membuat desain awal ( <i>desain gerbang, signage, wayfinding, dan voucher</i> )
11.	11	Devina & Vicky's Wedding	Meng- <i>input</i> nama <i>wedding attendees</i> dalam <i>placecard</i> .
		Buku magang Sciencewerk	Membuat desain awal dan <i>layout</i> untuk buku magang Sciencewerk

12.	12	Kertajaya Point	Membuat <i>layout</i> dan ilustrasi untuk <i>booklet product knowledge</i> .
13	13	Buku magang Sciencewerk	Menyelesaikan buku magang dan mendesain baju kenang kenangan untuk Sciencewerk.
14	14		<i>Finishing</i> buku magang Sciencewerk
		Basha Market (PRISM)	Membuat aset dasar animasi <i>motion graphic</i> Basha Market dari animasi sebelumnya.

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah uraian pekerjaan yang penulis lakukan selama magang diurut berdasarkan intensitas pengerjaan.

#### 3.3.1 Perancangan key graphic dan kebutuhan visual Basha Market

Basha Market merupakan *bazaar* dari *platform* kreatif multi fungsi untuk merk-merk independen dan individu kreatif untuk menjangkau konsumen dalam skala global. Tiap beberapa bulan sekali Basha Market membuat sub-proyek dimaksudkan menjadi wadah untuk merk-merk independen dan individu kreatif untuk berkembang dan dapat masuk kedalam standar pasar yang telah ada. Basha Market memiliki banyak *platform*, berupa situs,

*bazaar*, aplikasi, dan media sosial.

Basha market memiliki target market *young entrepreneur* dan *influencer* lokal Surabaya, sehingga grafis disesuaikan dengan *target market* yang merupakan SES A sampai SES B, dan merupakan kelompok yang aktif dalam sosial media. Beberapa strategi bisnis sudah dilakukan untuk melakukan pendekatan dengan klien, seperti membuat *event* beberapa bulan sekali, mendesain *website* yang nyaman untuk di gunakan dan membaca, aplikasi yang membantu para calon konsumen mengenal produk lebih dalam, *video*, *postingan*, dll.

- Briefing

Setiap beberapa bulan sekali, Basha Market melakukan pendekatan terhadap banyak orang dengan melakukan *event* yang menjadi media untuk pasar yang unik. Tema dan konsep Basha selalu berbeda-beda tiap proyeknya, kali ini Basha Market mempersembahkan tema dengan judul “PRISM” dengan konsep *key graphic* flora fauna yang bentuknya abstrak, surreal, dan di lebih-lebihkan pada bagian tertentu, tentunya juga bermain di elemen *visual* yang berbentuk bias cahaya dan warna-warna yang terang. Kemudian, membuat berbagai kebutuhan visual lainnya untuk Basha “PRISM” ini seperti proposal, visual sosial media, *motion graphic*, gerbang, *wayfinding*, dll.



- Brainstorming

Penulis dibimbing *Art Director* dalam membuat *key graphic*, dengan referensi yang diberikan.



Gambar 3.2 Referensi Visual yang Diberikan

- Sketsa

Eksplorasi berbagai flora dan fauna dilakukan secara digital dengan konsep abstrak dengan bentuk garis yang kasar.



Gambar 3.3 Sketsa Digital Key Graphic

Gambar 3.4 Finalisasi Digital Key Graphic

- Revisi

Berbagai revisi dilakukan dan beberapa desain tidak dipakai pada tahap selanjutnya, ada yang ditambahkan dan ada yang diganti secara keseluruhan.



Gambar 3.4 Finalisasi Digital Key Graphic

Gambar 3.5 Halaman-halaman Proposal Basha Market  
“PRISM”

Kemudian dari *key graphic* yang sudah dibuat penulis membuat layout proposal untuk Basha Market “PRISM”, *icon-icon* untuk menambah kekayaan visual dalam proposal, dan memasukkan data-data yang sudah ada sebelumnya.

Setelah proposal jadi, Penulis diminta untuk membuat bahan unggahan di sosial media Instagram berupa animasi sederhana untuk *feeds* Instagram berukuran 1080 *pixels* x 1080 *pixels*. Berikut adalah gambar-gambar animasi sederhana *frame* inti dari animasi *motion graphic*



Gambar 3.5 Halaman-halaman Proposal Basha Market “PRISM”

Basha Market “PRISM” mempunyai wadah untuk para seniman dan pengrajin independen memamerkan karya-karyanya untuk dijual secara komersial. Animasi sederhana dari lampu yang mati kemudian menyala menyorot zebra yang sedang mengecat dirinya, ketika warna lampu berubah zebra tersebut juga berubah.



Gambar 3.6 Motion Untuk Unggahan Sosial Media Art

Gambar 3.6 Motion Untuk Unggahan Sosial Media Fashion  
 Gambar 3.6 Motion Untuk Unggahan Sosial Media Art

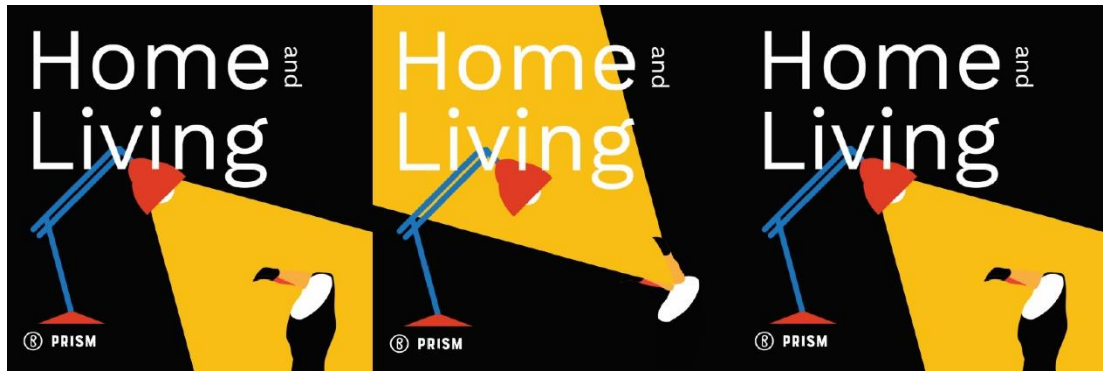
Terdapat juga wadah untuk pengrajin busana untuk para pecinta *fashion* berbelanja busana-busana yang berbeda dari toko-toko di pusat perbelanjaan. Animasi sederhana yang menampilkan lampu yang menyala dari topi sulap kemudian muncul kelinci yang memakai kacamata lalu melompat keluar.



Gambar 3.6 Motion Untuk Unggahan Sosial Media Fashion

Perabotan rumah tangga juga terdapat dalam Basha Market “PRISM”, yang menjual berbagai produk dari produsen independen lokal maupun internasional. Animasi sederhana lampu yang menyorot Burung Tukan yang

kemudian membalas sorotan tersebut kepada lampu.



Gambar 3.7 Motion Untuk Unggahan Sosial Media Home and Living

Terdapat juga *booth* yang menjual makanan unik untuk disantap sambil berbelanja di Basha Market “PRISM”. Unggahan animasi sederhana sebuah tudung saji yang melayang seperti pesawat *U.F.O* dan menyorot *burger* kucing didalamnya sehingga melayang-layang kemudian menutup lagi.



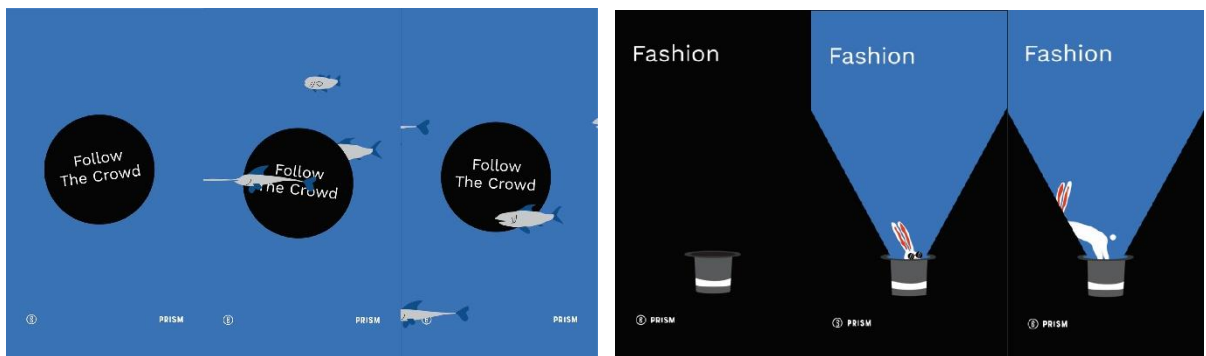
Gambar 3.8 Motion Untuk Unggahan Sosial Media Food

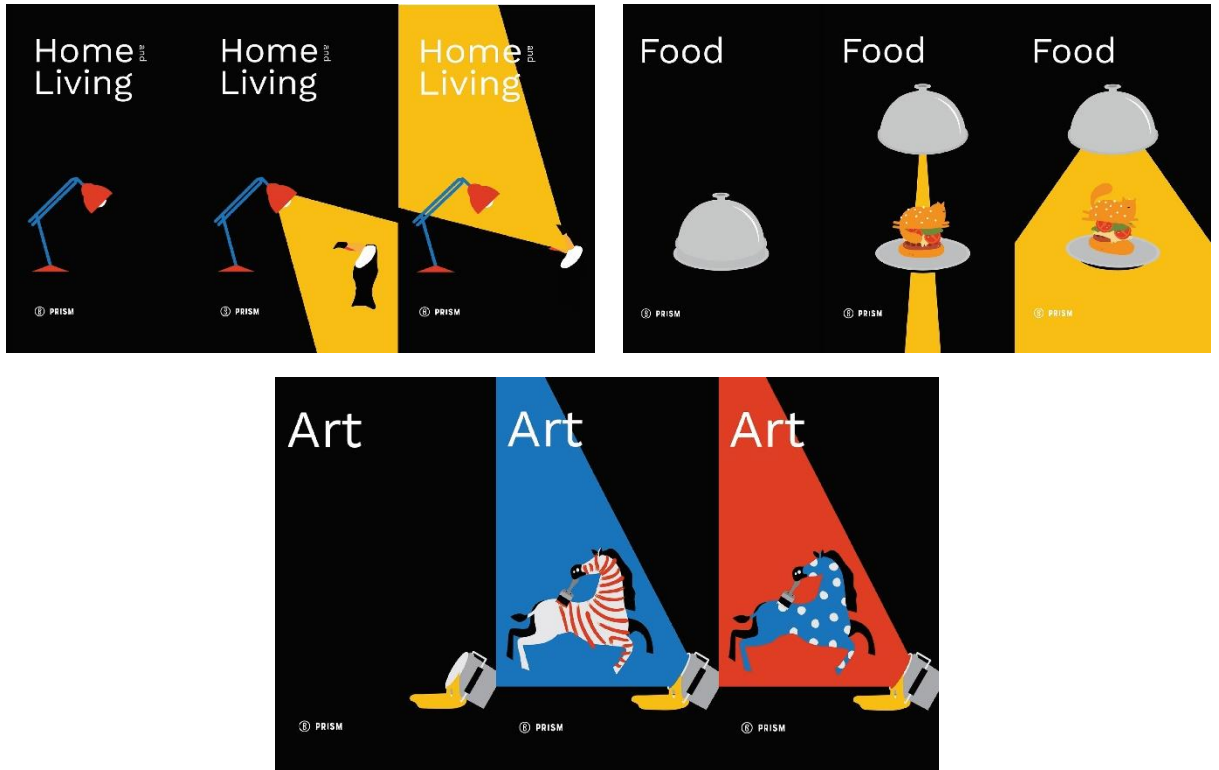


Gambar 3.8 Motion Unggahan Sosial Media Follow the Crowd

Sebuah unggahan yang mengajak para audiens untuk mengikuti *event* Basha Market "PRISM". Animasi berupa sekumpulan ikan yang berenang ke arah kiri dengan tulisan "Follow the Crowd" yang melayang dalam air.

Setelah animasi sederhana dibuat diatas, dibutuhkan animasi yang serupa namun berbeda ukuran. Animasi tersebut dibutuhkan untuk unggahan *Instagram Story*, yaitu 1080 *pixels* x 1920 *pixels*.





Gambar 3.9 Motion Basha Market “PRISM” Untuk Instagram Story

Setelah *motion* untuk Sosial Media, dibutuhkan *template* sosial media untuk unggahan *workshop*, sponsor, jadwal, dan *event partner*.

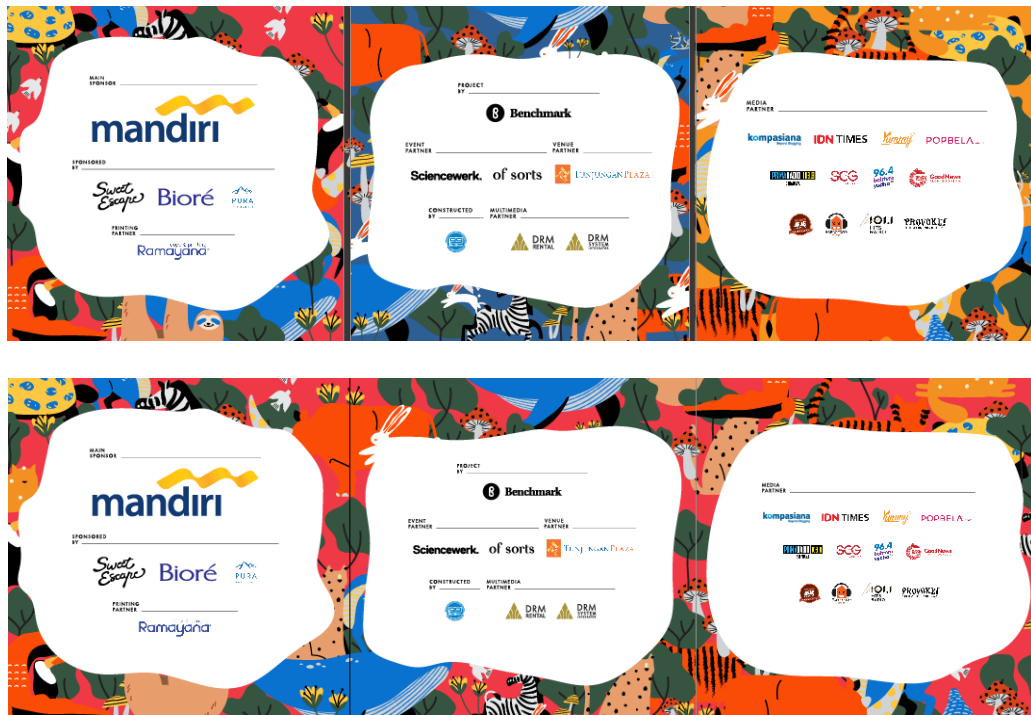


Gambar 3.10 Opsi Template Workshop Media Sosial Basha Market “PRISM”





Gambar 3.11 Opsi Template Main Sponsor Media Sosial Basha Market “PRISM”



Gambar 3.12 Opsi Template All Sponsor Media Sosial Basha Market “PRISM”



Masyarakat Surabaya biasanya menyelenggarakan acara dengan megah dan meriah, Basha Market “PRISM” yang targetnya golongan ekonomi atas merancang *event* yang meriah dan memiliki daya tarik yang unik, maka dari itu dibuatlah berbagai atribut untuk membuat semakin meriah dan menarik kalangan banyak orang. Atribut yang dibuat adalah demikian: Gerbang, *wayfinding*, *voucher*, gerbang *escalator*, *totem blocks*. Penulis hanya mengerjakan desain untuk Gerbang, *wayfinding*, dan *voucher*.



Gambar 3.13 Rencana Gerbang Untuk Event Basha Market “PRISM”

Basha Market “PRISM” didesain untuk menjadi acara yang meriah dan spesial, oleh karena itu dibuatlah desain gerbang untuk menonjolkan *event* Basha Market “PRISM” ini.



Gambar 3.14 Opsi *Signage* Detail *Event* Basha Market “PRISM”



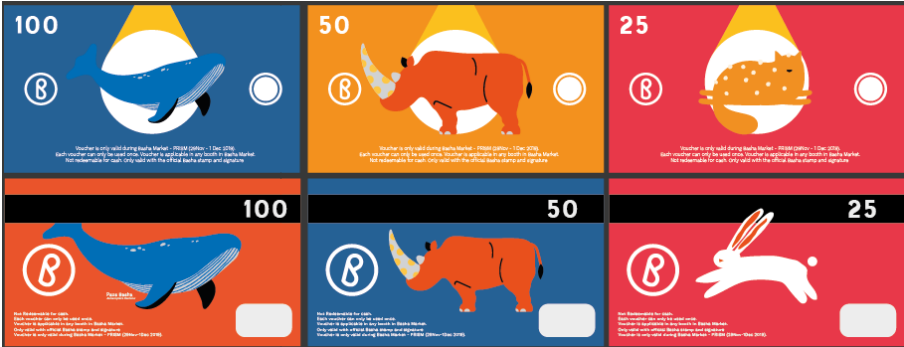
Gambar 3.15 Rancangan Gerbang Basha Market “PRISM”

Event Basha Market “PRISM” diadakan di pusat perbelanjaan Tunjungan Plaza Surabaya yang besarnya 160.000m<sup>2</sup>, sehingga dibutuhkan *wayfinding* agar pengunjung dapat mengetahui adanya acara Basha Market “PRISM” di pusat perbelanjaan Tunjungan Plaza.



Gambar 3.16 Wayfinding Basha Market “PRISM”

Event Basha Market “PRISM” membuat *voucher*-nya sendiri untuk membuat *event* semakin menarik.



Gambar 3.17 Voucher

### 3.3.2 Perancangan Website untuk Basha.id

Basha.id merupakan *platform* multifungsi yang mewadahi merek-merek independen untuk menggapai konsumen dalam skala global. Basha.id membentuk sebuah *website* untuk mewadahi informasi terkini tentang gaya hidup, kuliner, *traveling*, kreatif. Penulis mendapatkan kesempatan untuk membuat desain baru untuk *website* Basha Market dan sesuai dengan brief yang sudah diberikan oleh *creative director*

- Briefing

*Website* Basha Market ingin dilakukan pembaharuan agar nyaman untuk dibaca oleh pengguna dan membutuhkan desain yang bersih, elegan, dan modern. *Creative Director* merasakan bahwa desain *website* sebelumnya sudah *out to date* dan tidak sesuai dengan *trend* sekarang. Penulis diberi kesempatan untuk membuat *wireframe* prototipe di *website* tersebut.

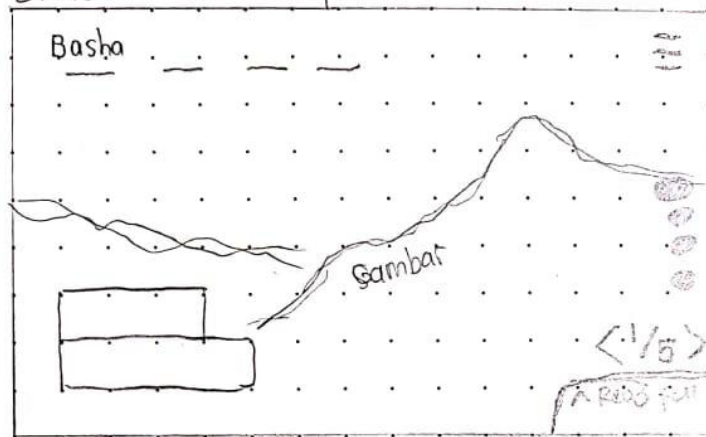
- Brainstorming

*Brainstorming* dilakukan dengan *creative director* untuk mendapatkan nuansa yang baik, *legibility*, *readability*, dan *user experience* yang baik dalam *website*.

- Sketsa

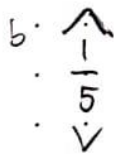
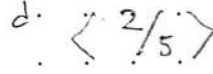
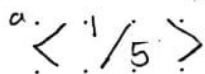
Setelah berdiskusi apa yang klien inginkan dengan bimbingan dan diskusi bersama *Creative Director*, penulis membuat sketsa dan beberapa opsi

Sketsa kasar wireframe



opsi elemen website

Slide indicator



Full Story Button



Gambar 3.19 Sketsa Dengan Opsi Tombol

- Eksekusi

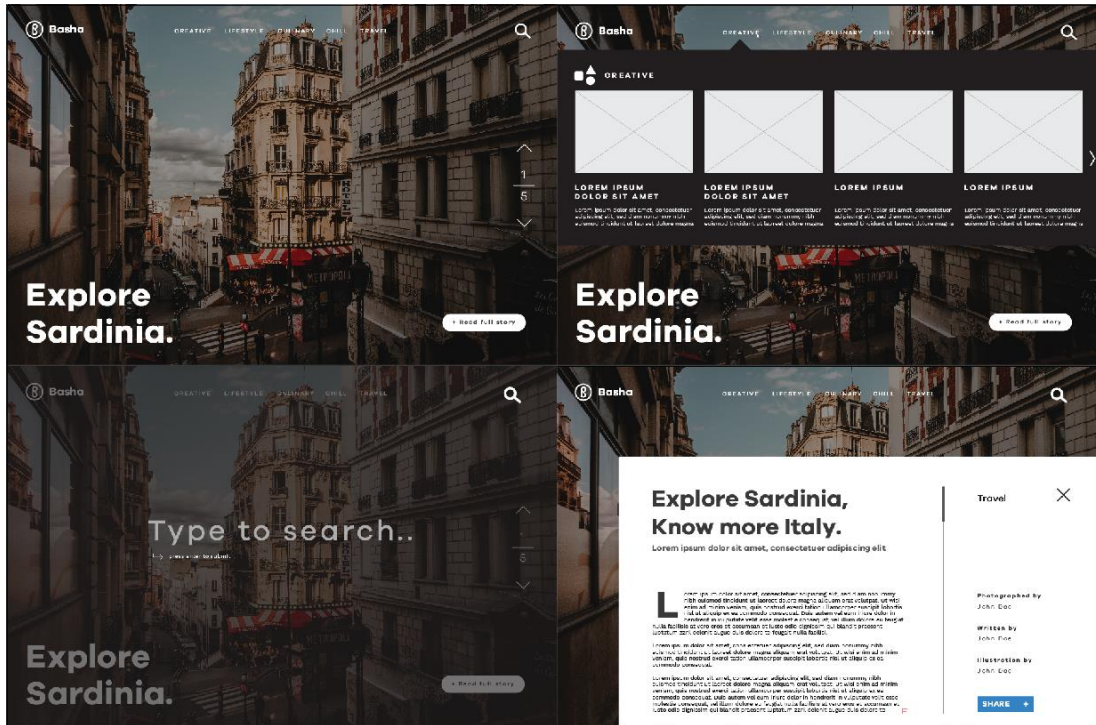
Sketsa dibuat dalam bentuk digital dengan beberapa pilihan seperti gambar



Gambar 3.20 Eksekusi Digital dari Sketsa

Penulis juga memberi ide menggunakan *font* jenis “Work Sans” sebagai *body* dan disetujui oleh *creative director*. Dari pilihan-pilihan yang di atas, pilihan keenam (pojok kanan bawah) disetujui, dengan tambahan beberapa *screen*, yaitu: *search window*, *dropdown*, *full story window*. Seperti gambar di halaman berikutnya



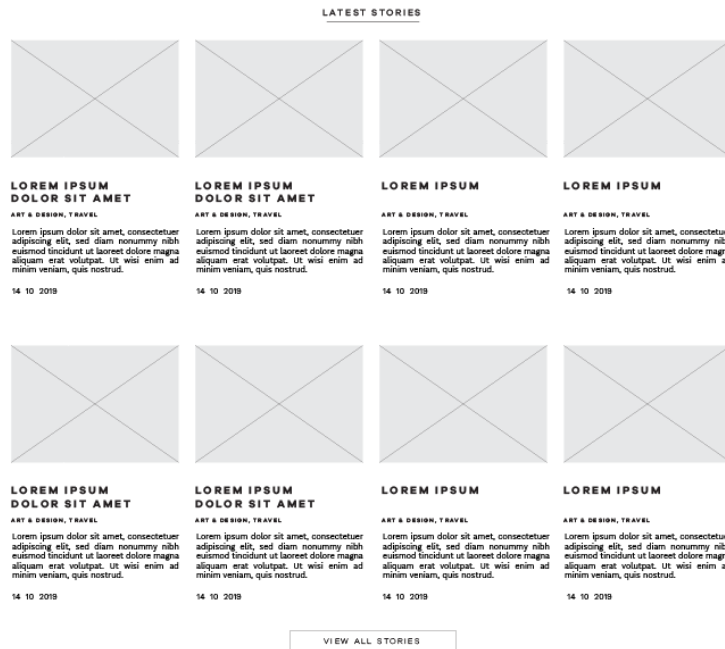


Gambar 3.21 Screen Tambahan di Homepage

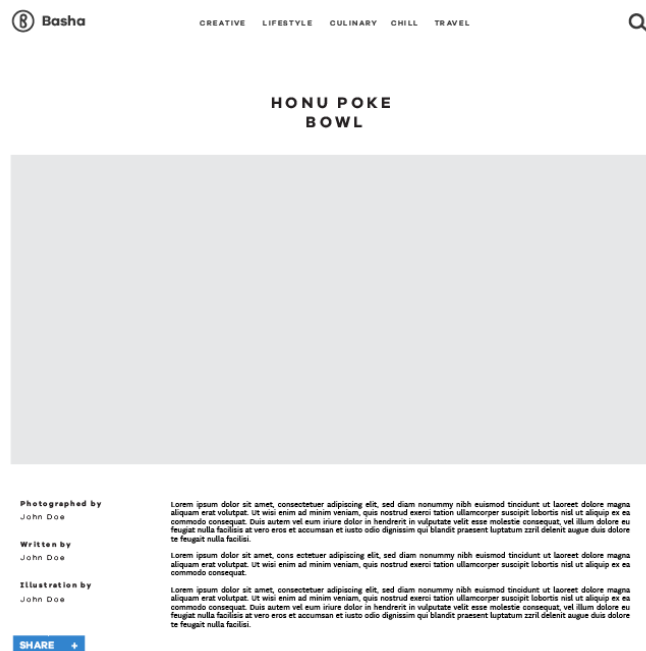
Setelah *homepage* disetujui, penulis melanjutkan pembaharuan *website* ke halaman berikutnya, yaitu, penambahan *icon* pada halaman segmen, halaman artikel utama, halaman artikel, dan revisi pada bagian *footer* halaman.



Gambar 3.22 *Icon-icon* Pada Halaman Segmentasi



Gambar 3.24 Halaman Artikel

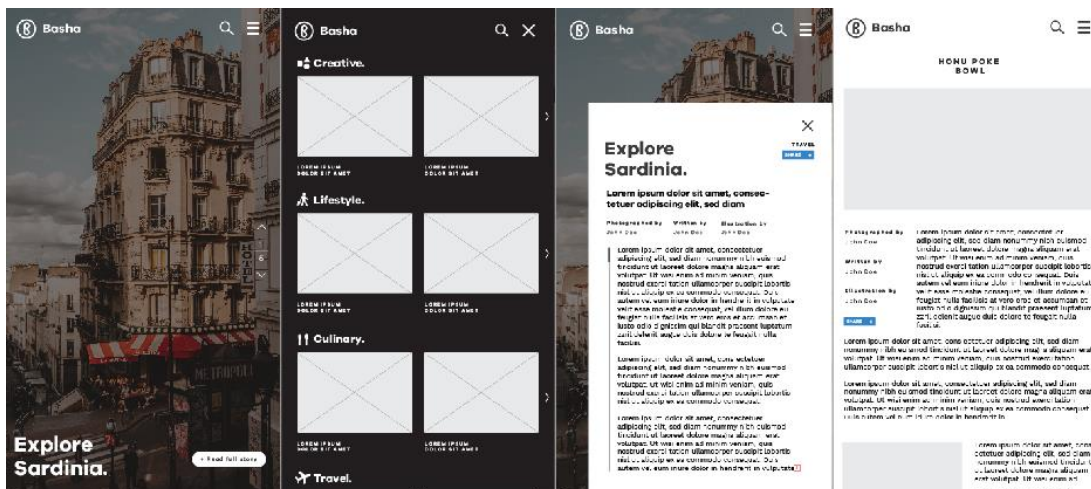


Gambar 3.23 Halaman Artikel Utama



Gambar 3.25 Footer Halaman

Perancangan *website* tidak hanya dalam *platform desktop* melainkan juga dibuat dalam bentuk *mobile* untuk diakses melalui *smartphone*.



Gambar 3.26 Prototipe tampilan website pada mobile version

### 3.3.3 Perancangan *Motion Surreal Symphony Market & Museum*

Market & Museum adalah perusahaan kreatif di Jakarta yang bekerja sama dengan pengusaha-pengusaha muda membentuk sebuah *bazaar retail* tematik. Market & Museum juga dinamakan demikian karena pasar ini mempunyai sesuatu yang bisa dipamerkan.

- Briefing

Market & Museum mempunyai tema untuk *event* mereka kali ini yang

berjudul “Surreal Symphony” dengan konsep parade musik yang *quirky* dengan warna-warna terang. Penulis diminta untuk membuat *e-poster* untuk unggahan sosial media Instagram. Ilustrasi sudah dibuat oleh rekan kerja, hanya perlu membuat ilustrasinya bergerak.

Penulis hanya diminta untuk menganimasikan salah satu desain dari rangkaian desain berikut ini:



Gambar 3.27 Pilihan *E-Poster* Market & Museum Surreal Symphony



Gambar 3.28 Pilihan *E-Poster* Countdown Market & Museum Surreal Symphony

Penulis mengambil keputusan untuk menganimasikan pilihan paling kiri untuk seri yang pertama dan yang paling kanan untuk seri kedua.

- Eksekusi

Dari ilustrasi dan *layout* yang sudah diterima oleh klien, penulis melakukan *breakdown* atau pemisahan tiap-tiap *layer* elemen visual yang ingin digerakkan pada animasi, lalu dimasukkan ke dalam *program Adobe After Effect* untuk dianimasikan.

Penulis memisahkan tiap bagian dari file ilustrasi pemain trombon lalu membuat karakter bergerak seakan-akan berjalan sambil memainkan trombonnya.



Gambar 3.29 Animasi Ilustrasi Pemain Trombon

karakter kedua yang dianimasikan adalah gramofon yang berbentuk tanaman sambil berjalan sedikit melompat dan mengeluarkan gelembung suara.



Gambar 3.30 Animasi Ilustrasi Gramofon

Karakter ketiga yang dianimasikan adalah seekor angsa dengan sayap berbentuk menyerupai tuts piano diikuti oleh not balok yang dimaksudkan seperti anak angsa, lalu dianimasikan berjalan dan melompat secara bergantian.



Gambar 3.31 Animasi Ilustrasi Angsa

Kemudian penulis menganimasikan latar dari ilustrasi dan *layout* tersebut dengan menggerakkan panel-panel warna dan animasi teks sederhana.

Sehingga menjadi seperti rangkaian gambar berikut,

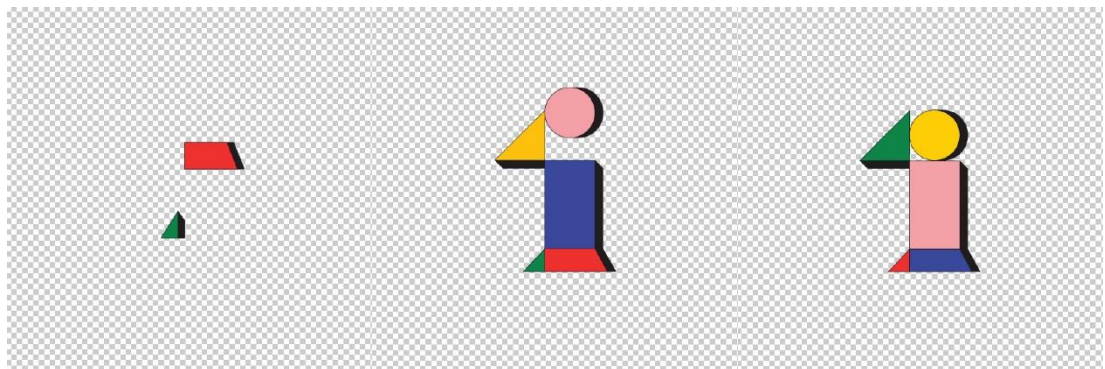


Gambar 3.32 Layout Latar Animasi..



Gambar 3.33 Frame Animasi E-poster Market & Museum Surreal Symphony

Untuk animasi *Countdown*, penulis menggunakan cara yang sama dengan animasi sebelumnya dengan memisahkan *layer* satu per satu bagian-bagian yang ingin di animasikan. Dimulai dengan menganimasikan angka 1 yang komponennya berjatuhan dan membentuk angka 1.



Gambar 3.34 Animasi Angka 1

Dilanjutkan dengan menganimasikan karakter pemain terompet yang berjalan di sebelah angka 1.



Gambar 3.35 Animasi Pemain Terompet

Dilanjutkan dengan menganimasikan latar dan teks pada *background* sebagai *finishing*.



Gambar 3.36 Animasi Countdown Media Sosial Instagram Market & Museum Surreal Symphony

### 3.3.4 Perancangan Ilustrasi Semesta Samara

Semesta Samara adalah sebuah *platform* media dan hiburan yang mempunyai target agar menjadi *platform* yang sangat layak untuk kaum muda Indonesia alami dan juga agar menjadi tolak ukur gaya hidup, media, dan hiburan. Semesta Samara dibuat pada tahun 2019 dan masih terbilang sangat baru, untuk dapat masuk dalam pasar Semesta Samara memerlukan cara agar kaum muda Indonesia dapat dengan mudah mengakses informasi dan hiburan di Semesta Samara.

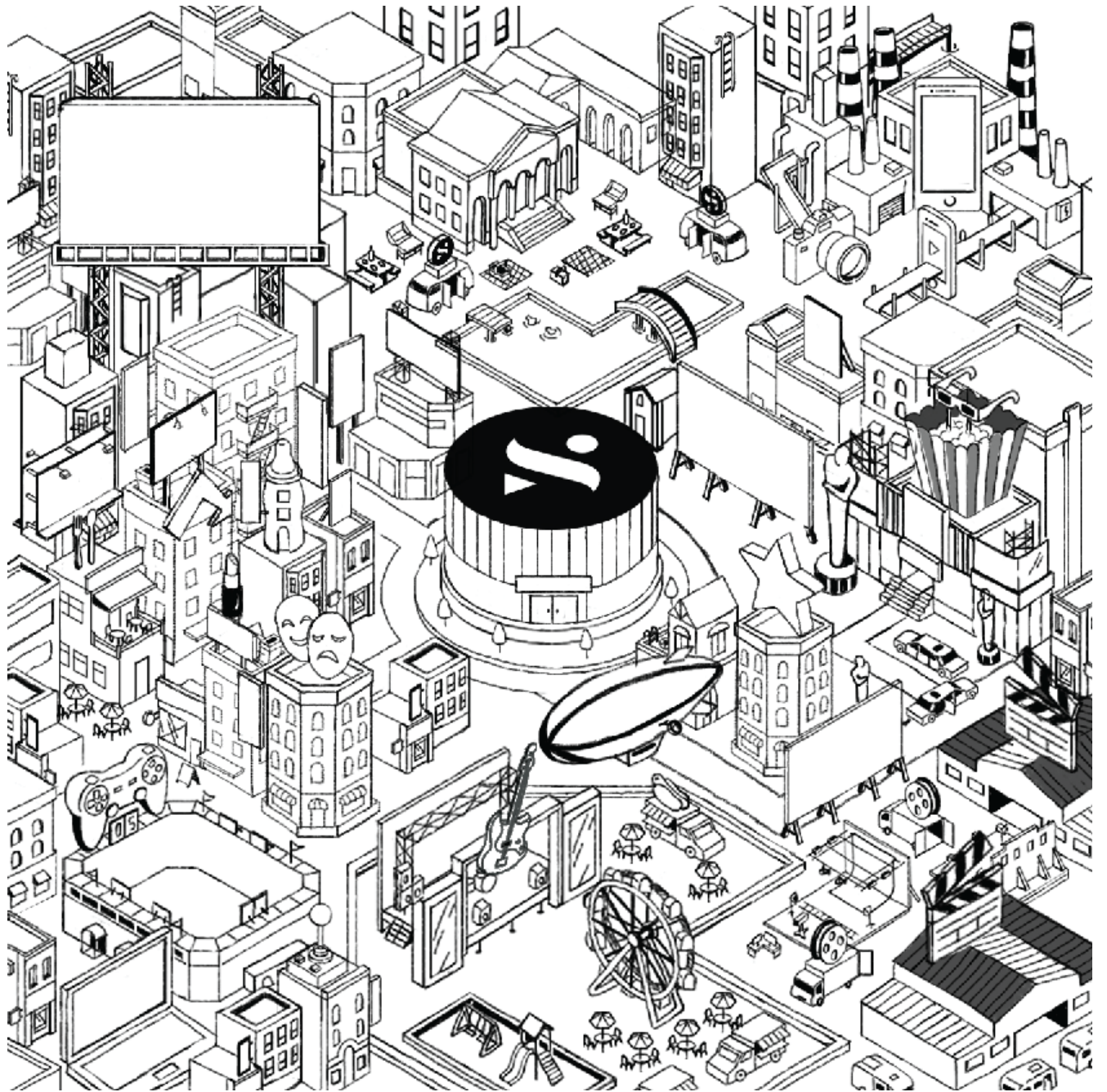
- Briefing

Semesta Samara memerlukan sesuatu yang berbeda dari *platform* lainnya dan dapat menarik perhatian kaum muda Indonesia. Maka dari itu munculnya konsep ilustrasi Semesta Samara untuk ditampilkan di *website*. Konsep ilustrasi Semesta Samara berasal dari namanya yang mempunyai *universe*-nya sendiri, jadi ilustrasi yang dirancang adalah ilustrasi suasana dunia Semesta Samara dalam bentuk ilustrasi isometris. Penulis diminta untuk berpartisipasi dalam merancang ilustrasi tersebut. *Jobdesc* penulis adalah membuat beberapa karakter manusia, membuat bagian ilustrasi yang masih dalam konstruksi, dan membuat ilustrasi untuk segmen Samara BASE Entertainment.

- Sketsa

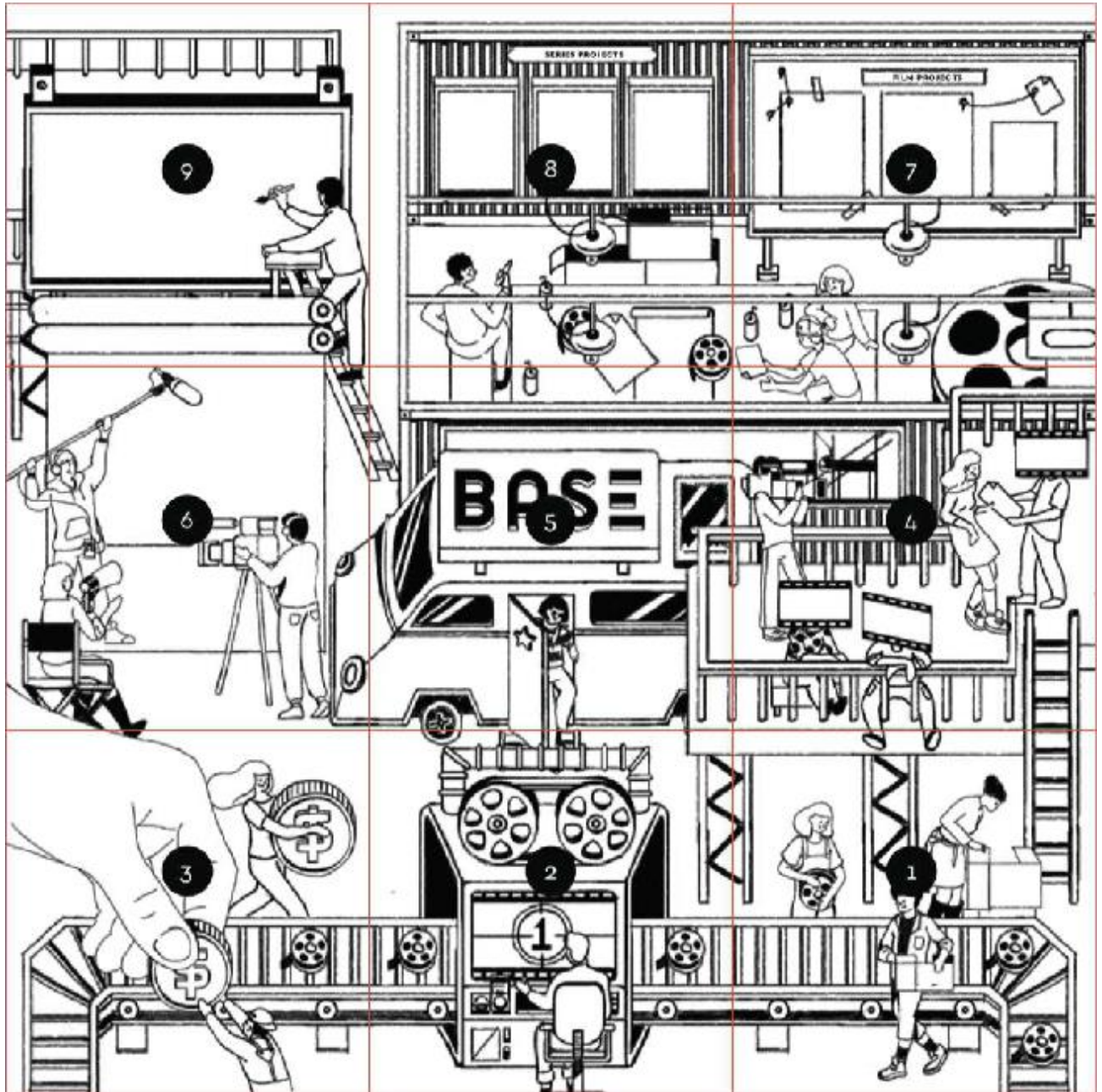
Sketsa awal dan beberapa ilustrasi telah dikerjakan oleh rekan kerja penulis dan *Art Director*, disini penulis hanya membantu melengkapi keseluruhan ilustrasi Semesta Samara. Sketsa untuk bagian yang belum terselesaikan, penulis lakukan dengan langsung menggunakan sketsa digital.





Gambar 3.37 Sketsa Ilustrasi Semesta Samara





Gambar 3.38 Sketsa Samara BASE Entertainment

- Digitalisasi

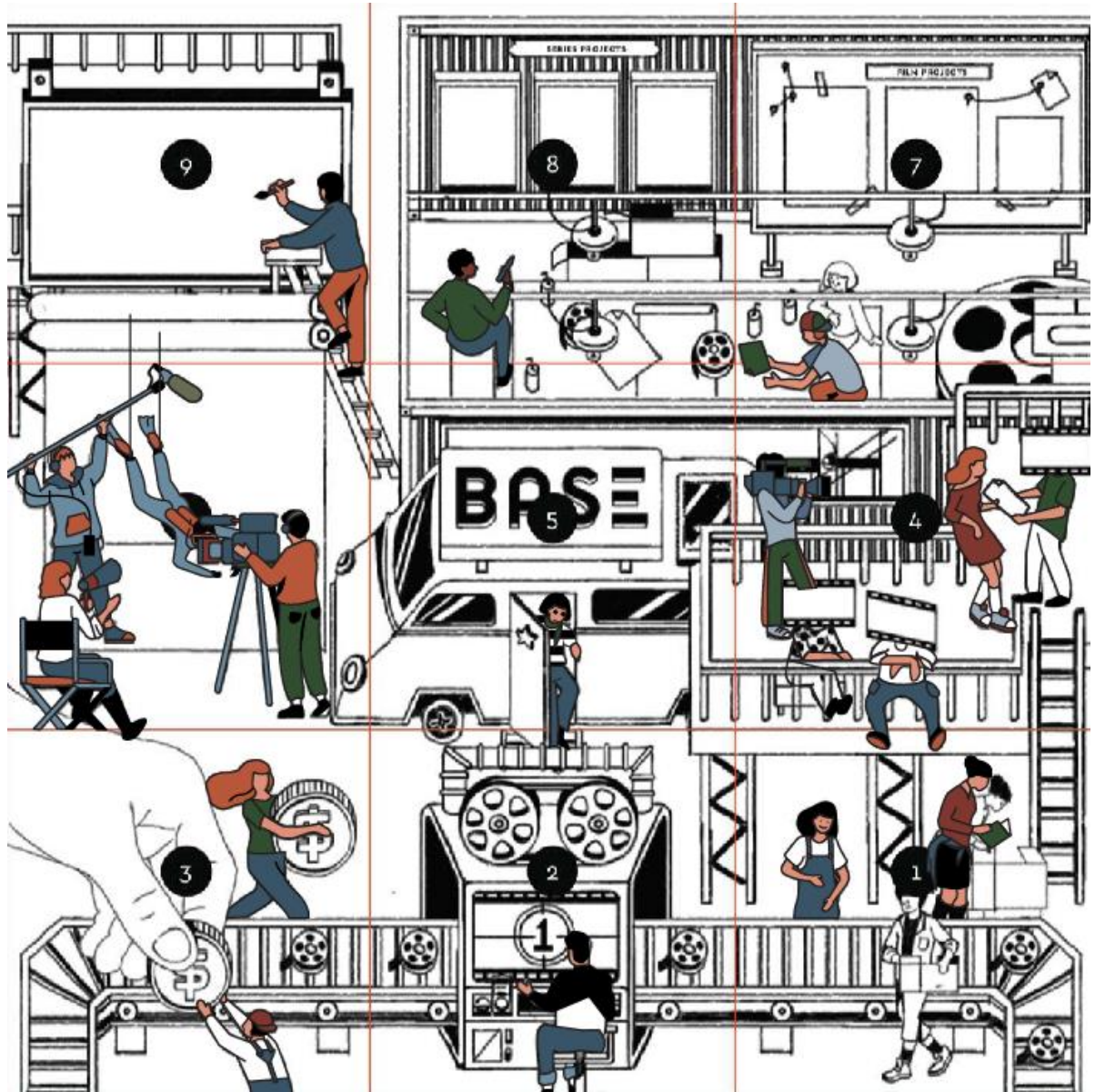


Gambar 3.39 Sketsa Digital yang Penulis kerjakan

Penulis mendapatkan pekerjaan untuk menyelesaikan ilustrasi isometris yang menggambarkan suasana pekerjaan konstruksi, berupa alat-alat berat, kendaraan berat, pembatas, bahan-bahan konstruksi, hingga pekerja konstruksi.



Gambar 3.40 Tahap Awal Penataan Ilustrasi



Gambar 3.41 Digitalisasi Sketsa Samara BASE Entertainment





Gambar 3.42 Sketsa Digital Poster Samara BASE Entertainment

Untuk Samara BASE Entertainment, Penulis melakukan tracing pada sketsa yang sudah diberikan, dan merapikan ilustrasi dan membuat poster film yang nanti dimasukkan ke tempat yang sudah tersedia pada sketsa. Kemudian setelah *review internal*, file diberikan kepada *art director* agar disatukan dengan pekerjaan ilustrasi rekan kerja penulis.

- Revisi  
Klien meminta untuk warna diubah menjadi lebih netral dan posisi peletakan komponen ilustrasi Semesta Samara dirapikan dan ditambah sedikit dimensi.



Gambar 3.43 Hasil Final Ilustrasi Semesta Samara





Gambar 3.44 Hasil Final Samara BASE Entertainment

- **Kendala**  
 Dalam proses pengerjaan terdapat kendala, yaitu file yang terlalu besar dan memakan banyak sekali memori *RAM* laptop penulis sehingga pengerjaan menjadi lambat dan tidak efektif ditambah dengan *deadline* mepet.

### 3.3.5 Kendala yang Ditemukan

Selama bekerja kendala tentu saja ada sehingga menghambat daya kerja seseorang. Berikut adalah kendala yang sering penulis alami selama praktek kerja magang

#### 1. Kendala pribadi

Salah satu kendala yang penulis sering kali alami adalah melewatkan beberapa poin dalam *brief* dan revisi sehingga munculnya kesalahan dalam pekerjaan yang membuat durasi dan proses pekerjaan bertambah dengan sangat drastis. Pekerjaan biasanya juga memakai Dropbox sebagai alat penukaran *file*, sedangkan penulis masih gagap dalam menggunakan Dropbox sebagai alat penukaran *file*, maka dari itu juga menimbulkan kesalahan minor seperti *file* yang dikirim tidak dapat diakses oleh rekan kerja. Penulis juga sering lupa melakukan *save file* sehingga ketika perangkat lunak yang dipakai tiba-tiba *crash* atau *hang*, penulis harus mengerjakan pekerjaan dari awal.

#### 2. Kendala teknis

Internet lingkungan kerja sering kali mati atau *offline* sehingga proses unggah *file* ke Dropbox atau Whatsapp sering kali terganggu ataupun memakan waktu yang sangat lama. Kurangnya *RAM* pada perangkat keras penulis juga sering menghambat pekerjaan penulis ketika praktek kerja magang.

#### 3. Kendala komunikasi

Penulis berasal dari budaya dan kultur yang berbeda dari tempat penulis melakukan kerja magang. Perbedaan gaya dan bahasa yang berbeda drastis membuat penulis sering salah paham dan merasa kesulitan untuk berkomunikasi dengan rekan-rekan kantor dan atasan saat menerima *brief* pekerjaan

### 3.3.6 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Penulis berusaha untuk tidak mendapat kendala yang sering ditemukan, berikut adalah solusi untuk kendala yang sering kali penulis alami selama praktek kerja magang

#### 1. Solusi untuk kendala pribadi

Penulis meminta *brief* dan revisi dalam bentuk teks tertulis di aplikasi Whatsapp sehingga penulis dapat melakukan pengecekan ulang agar tidak ada yang terlewatkan sehingga membuat durasi pengerjaan lebih efektif. Penulis juga melakukan eksplorasi dan mempelajari cara kerja Dropbox dan cara pengiriman *file* yang aman. Melakukan *save file* dalam waktu interval setiap 15 menit dan sesudah melakukan revisi mayor agar tidak mengerjakan ulang jika kendala perangkat lunak *crash* atau *hang* terjadi.

#### 2. Solusi untuk kendala teknis

Penulis menggunakan *mobile data* dan *mobile tethering* sehingga proses unggah *file* dapat dilakukan dengan cepat. Penulis juga melakukan pembersihan *file* dalam perangkat keras pribadi sehingga dapat memperbesar daya kerja *RAM* penulis.

#### 3. Solusi untuk kendala komunikasi

Penulis mempelajari budaya, kultur, dan gaya bahasa yang penduduk setempat pakai untuk menghindari kesalahan pahaman dalam berkomunikasi. Aktif bertanya tentang apa yang dimaksud kepada rekan kerja dan atasan juga dapat membantu dalam berkomunikasi.