

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1. Kedudukan

Metamorphosys Studio didirikan dan dipimpin oleh Triden Tan selaku *Managing Director*. Di Metamorphosys Studio, penulis ditempatkan sebagai *Junior Graphic Designer*. Penulis bertanggung jawab kepada Kamal Ramdhani selaku *Art Director*, dan Ryan Stevan selaku *Creative & Project Director* yang juga merupakan pembimbing lapangan.

3.1.2. Koordinasi

Adapun alur distribusi proyek diawali dari Ryan Stevan selaku *Creative & Project Manager* yang memberikan *brief* pekerjaan kepada Kamal Ramdhani selaku *Art Director* dan juga kepada penulis selaku *Junior Graphic Designer*. Informasi terkait *brief* diberikan melalui grup proyek di Telegram. Setelah itu, Ryan Stevan memberikan bahan-bahan yang perlu dipelajari terlebih dahulu oleh desainer. Dan Ryan Stevan akan menjadwalkan *Zoom meeting* untuk dijelaskan lebih detail terkait *brief* pekerjaan. Setelah *brief* dijelaskan, Ryan Stevan akan langsung menjadwalkan *deadline* pekerjaan di aplikasi TimeTree, dan juga Asana.

Setelah menerima dan memahami *brief*, selanjutnya penulis masuk ke proses mendesain. Desain yang telah dibuat selanjutnya diasistensikan kepada Kamal Ramdhani. Namun, di proyek-proyek tertentu, penulis juga perlu melakukan proses asistensi kepada Ryan Stevan. Jika hasil desain sudah diasistensikan, selanjutnya penulis mengirimkan hasil desain final kepada Kamal Ramdhani.

Selanjutnya, Kamal Ramdhani akan mengirimkan desain final kepada klien. Apabila ada masukan dari klien, hal tersebut akan disampaikan oleh klien ke Kamal Ramdhani. Kemudian, Kamal Ramdhani akan meneruskan masukan dari klien kepada desainer dan kemudian proses revisi dikerjakan oleh desainer.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama melakukan kegiatan magang di Metamorphosys Studio, penulis mengerjakan berbagai proyek desain dari berbagai klien. Berikut rincian pekerjaan yang diterima dan dikerjakan oleh penulis selama melakukan kegiatan magang.

Table 3. 1 Perincian Proyek yang Dikerjakan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. MPS Asset 2. GBM (PT Galic Bina Mada) 3. KD Paint – Ora Bocor 4. Granola Addict 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat aset visual untuk dijual pada Shutterstock, 123RF, dan Deposit Photos dengan tema Tahun Baru, Hari Raya Imlek dan Isra Miraj. Masing-masing tema dibuat 2 aset. 2. Menyusun <i>copywriting</i> untuk GSM GBM. 3. Membuat 5 alternatif supergrafis. 4. Membuat 2 <i>motion graphic</i> dari aset IG Feeds.
2.	2	<ol style="list-style-type: none"> 1. KD Paint – Ora Bocor 2. MPS Asset 3. MPS Marketing Tools 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat beberapa alternatif desain <i>stationery (t-shirt)</i>. 2. Membuat 2 aset visual dengan tema Hari Raya Nyepi. 3. Menyusun tata letak <i>copywriting</i>, serta membuat desain ilustrasi untuk bahan presentasi <i>marketing</i>

			Metamorphosys Studio.
3.	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. MPS Marketing Tools 2. KD Paint – Ora Bocor 3. Granola Addict 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melanjutkan proses desain ilustrasi dan <i>layouting</i> untuk bahan presentasi <i>marketing</i> Metamorphosys Studio. 2. Membuat beberapa alternatif desain kemasan cat Ora Bocor. 3. Membuat aset visual untuk IG Feeds bulan April.
4.	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Granola Addict 2. MPS Asset 3. MPS Marketing Tools 4. KD Paint – Ora Bocor 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat aset visual untuk IG Feeds bulan April. 2. Membuat aset visual dengan tema Wafat Isa Almasih dan Hari Buruh. Masing-masing tema dibuat sebanyak 2 aset. 3. Revisi untuk beberapa halaman pada bahan presentasi <i>marketing</i> Metamorphosys Studio. 4. Revisi kemasan cat.
5.	5	<ol style="list-style-type: none"> 1. MPS Marketing Tools 2. KD Paint – Ora Bocor 3. MPS Asset 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisi untuk beberapa halaman pada bahan presentasi <i>marketing</i> Metamorphosys Studio. 2. Revisi kemasan cat. 3. Membuat 2 aset visual dengan tema Hari Raya

			Idul Fitri.
6.	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. KD Paint – Ora Bocor 2. KSPS – Pycasso 3. Granola Addict 4. SRC 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisi kemasan cat. 2. Membuat beberapa alternatif desain logo untuk Pycasso. 3. Membuat aset tambahan IG Feeds bulan April (Ucapan #PrayForNTT). 4. Membuat desain kemasan kopi <i>sachet</i> dan sabun cuci tangan, masing-masing dibuat 2 alternatif desain. Serta membuat desain <i>merchandise</i> dan promosi 2 produk SRC.
7.	7	<ol style="list-style-type: none"> 1. MPS Marketing Tools 2. KSPS – Pycasso 3. MPS Asset 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat beberapa alternatif desain <i>cover</i> untuk bahan presentasi <i>marketing</i> Metamorphosys Studio. 2. Membuat beberapa alternatif tambahan untuk logo Pycasso. 3. Membuat 2 aset visual dengan tema Kenaikan Isa Almasih.
8.	8	<ol style="list-style-type: none"> 1. MPS Asset 2. Granola Addict 3. MPS Marketing Tools 4. PP Persero 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat aset visual dengan tema Hari Raya Waisak dan Hari Lahir Pancasila. Masing-masing tema dibuat sebanyak 2

			<p>aset.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Membuat aset visual untuk IG Feeds bulan Mei. 3. Revisi desain <i>cover</i> dengan pendekatan <i>digital imaging</i>. 4. Membuat alternatif desain <i>cover</i> buku dan membuat konsep desain konten buku.
9.	9	<ol style="list-style-type: none"> 1. BNI 2. Ingredibox 3. Granola Addict 4. KSPS – Pycasso 5. MPS Poster Vacancy 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat alternatif desain <i>cover</i> majalah, dan tata letak isi konten majalah. 2. Membantu membuat 3 aset visual untuk IG Feeds bulan Mei. 3. Membuat 2 <i>motion graphic</i> dari aset IG Feeds bulan Mei. 4. Membuat desain <i>cover</i> serta tata letak konten untuk <i>assessment report</i> Pycasso. 5. Membuat <i>motion graphic</i> untuk poster <i>job vacancy</i>.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja

Praktik kerja magang di Metamorphosys Studio dilakukan setiap hari Senin hingga Jumat, dimulai pukul 09.00 sampai pukul 18.00. Karyawan diberikan waktu istirahat selama 1 jam dari pukul 12.00 hingga 13.00. Dengan diberlakukannya sistem *Work From Home*, setiap harinya penulis menuliskan absen yang berisikan tanggal, jam kerja, serta menuliskan proyek apa saja yang penulis kerjakan di hari tersebut dan absen dikirimkan ke grup *chat* Telegram.

Di setiap hari Senin selalu diadakan kegiatan “Happy Monday” yang bertujuan untuk *me-refresh* kembali pikiran dan semangat para karyawan Metamorphosys Studio setelah melewati akhir pekan. Pada sesi “Happy Monday”, setiap karyawan akan bergilir setiap minggunya untuk memberikan *games*, ataupun *sharing* yang biasanya berkaitan dengan pengembangan diri. Sesi “Happy Monday” dilakukan selama 1 jam, dari pukul 09.00 hingga 10.00. Setelah itu, akan dilanjutkan dengan kegiatan *Weekly Meeting* yang juga selalu diadakan di hari Senin. Setiap bulannya akan ada *Monthly Review* antara karyawan baik itu karyawan tetap maupun *intern* dengan Kiki Kurniawan, Ryan Stevan, dan Kamal Ramdhani yang bertujuan untuk menyampaikan kritik dan saran baik itu kepada karyawan maupun kepada Metamorphosys Studio. Di *Monthly Review*, pembimbing juga akan menjelaskan terkait performa penulis selama magang di Metamorphosys Studio.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Proyek yang penulis kerjakan berasal dari proyek eksternal maupun internal. Proyek eksternal adalah proyek yang berasal dari klien, sedangkan untuk proyek internal adalah proyek yang berasal dari Metamorphosys Studio. Sebelum masuk ke tahap pengerjaan proyek desain, penulis akan diberikan *brief* terlebih dahulu oleh Ryan Stevan. Namun untuk di proyek Granola Addict, penulis akan diberikan *brief* oleh Jonathan Immanuel selaku *Digital Strategist*. Setelah penulis mengerti akan *brief* yang diberikan, selanjutnya penulis akan melanjutkan ke tahap desain. Jika desain sudah selesai dibuat, penulis akan mengirimkan hasil desain untuk diasistensikan kepada Kamal Ramdhani melalui grup *chat* di Telegram. Jika desain

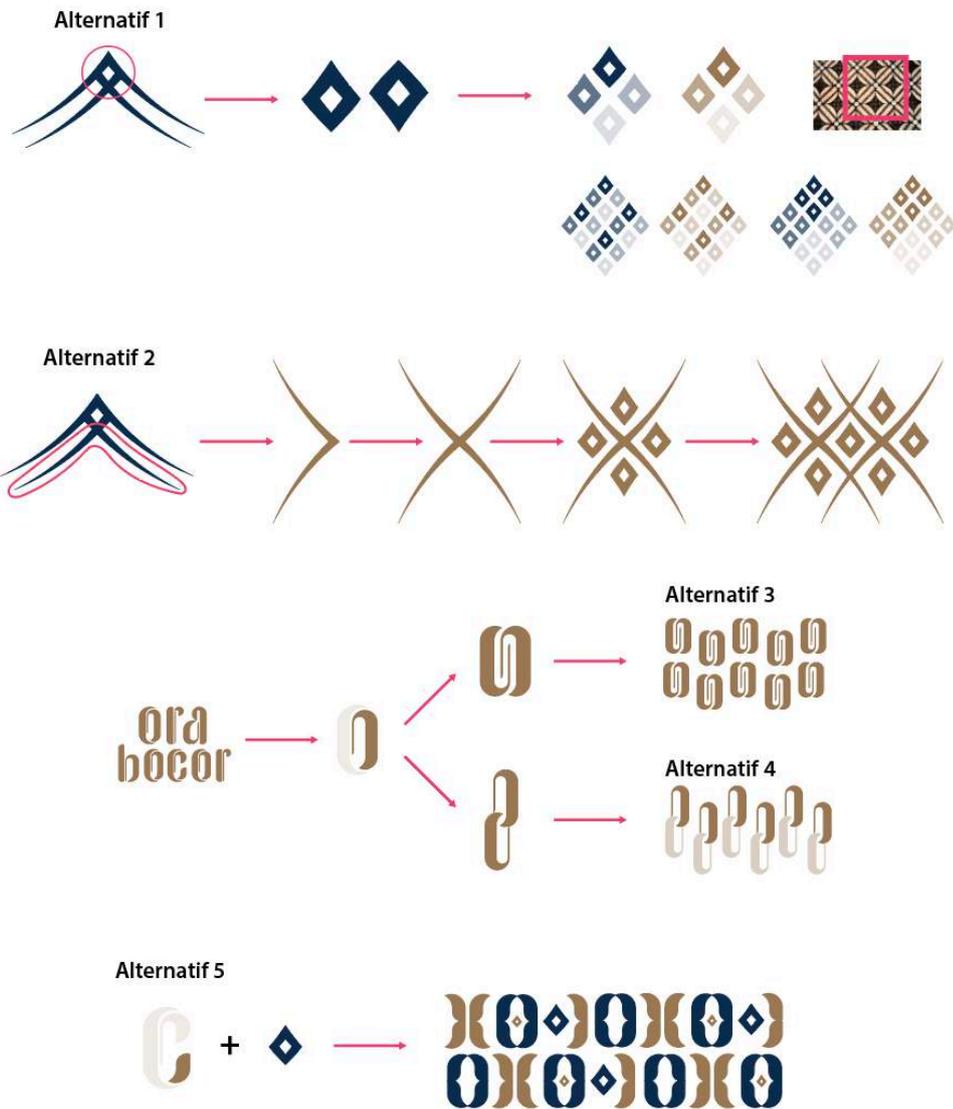
yang dibuat sudah melewati tahap asistensi dan layak untuk diajukan ke klien, selanjutnya Kamal Ramdhani akan mengirimkan hasil desain ke klien. Berikut adalah beberapa proyek desain yang dikerjakan oleh penulis.

3.3.1.1. Ora Bocor

Ora Bocor merupakan produk cat pelapis anti bocor. Keunggulan dari produk ini adalah cat pelapis anti bocor yang elastis, kedap air, tahan lama, tahan panas, dan tidak lumutan. Filosofi dibalik nama produk Ora Bocor adalah karena *owner* terinspirasi dari bahasa Jawa yaitu “ora” yang artinya adalah tidak, dan juga karena masyarakat Jawa yang tersebar di seluruh Indonesia, sehingga arti dibalik nama produk ini mudah dimengerti dan diharapkan dapat menarik minat calon pembeli. Pada proyek ini, penulis bertanggung jawab untuk membuat supergrafis, desain *t-shirt*, dan kemasan cat.

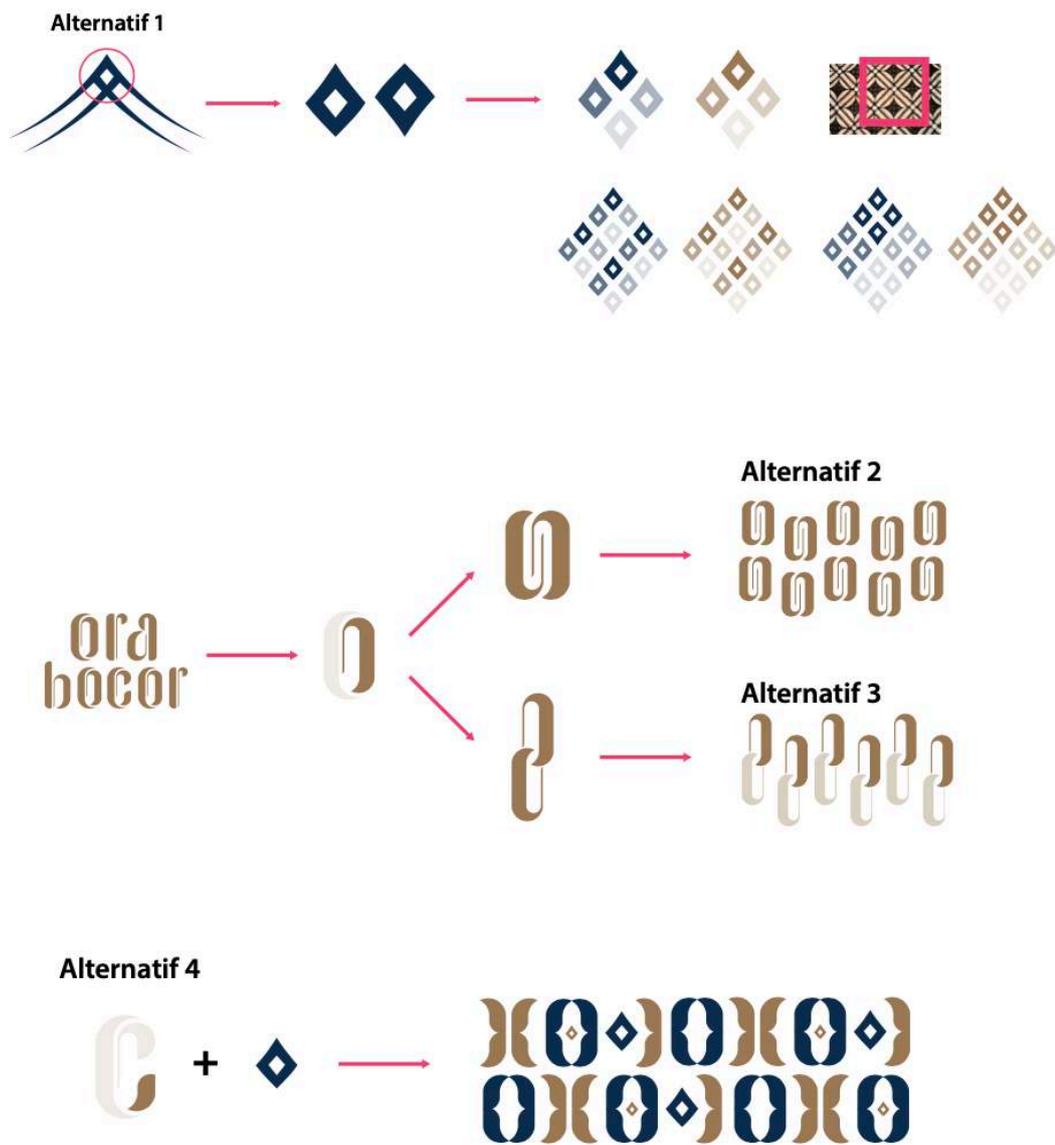
Supergrafis diambil dari elemen logo Ora Bocor itu sendiri. Karena pada *brief* dikatakan bahwa Ora Bocor ingin menampilkan kesan khas Indonesia, sehingga supergrafis dirancang seperti pola berulang sehingga terlihat seperti batik. Untuk supergrafis, penulis diminta untuk membuat 3 alternatif supergrafis terlebih dahulu. Namun, penulis mencoba untuk mengeksplor lebih sehingga akhirnya penulis membuat 5 alternatif.

Berikut adalah beberapa supergrafis yang dibuat oleh penulis.



Gambar 3. 1 Lima Alternatif Supergrafis Ora Bocor

Kemudian dari beberapa desain supergrafis yang dibuat, selanjutnya penulis melakukan proses asistensi kepada *Art Director*. Dari beberapa supergrafis yang dibuat, akhirnya terpilihlah 4 alternatif desain yang selanjutnya akan dikirimkan kepada klien. Dari keempat alternatif desain supergrafis, klien memutuskan untuk memilih alternatif 1 sebagai supergrafis Ora Bocor.



Gambar 3. 2 Supergrafis Ora Bocor yang Diperlihatkan kepada Klien

Selain membuat supergrafis, penulis juga membuat beberapa alternatif desain untuk *t-shirt*. Pada *t-shirt* ingin memperlihatkan logo Ora Bocor beserta menonjolkan supergrafisnya. Dari 5 alternatif desain supergrafis yang diperlihatkan ke klien, penulis menerapkan kelima supergrafis tersebut dalam *t-shirt* sehingga jadilah 16 alternatif desain *t-shirt*.



Gambar 3. 3 Alternatif Desain *T-Shirt* Ora Bocor

Dari beberapa desain, klien memilih desain *t-shirt* dengan opsi nomor 2 dan meminta untuk dibuatkan alternatif dengan warna biru.



Gambar 3. 4 Desain *T-Shirt* Ora Bocor Pilihan Klien

Selanjutnya, penulis masuk ke proses pembuatan kemasan cat Ora Bocor. Untuk kemasan, penulis membuat 3 alternatif desain.



Gambar 3. 5 Tiga Alternatif Desain Kemasan Ora Bocor Versi 1

Dari 3 desain tersebut, terdapat beberapa komentar yang diberikan oleh klien sehingga terdapat beberapa desain yang perlu disesuaikan kembali dengan keinginan klien, seperti mengubah warna, dan ukuran logo yang sedikit diperbesar. Penulis mengembangkan dari 3 desain menjadi 5 desain kemasan. Dan dari kelima

desain kemasan yang dibuat, klien memilih opsi 1 dan opsi 5. Berikut adalah beberapa desain kemasan cat Ora Bocor yang disesuaikan dengan permintaan klien.



Gambar 3. 6 Lima Alternatif Desain Kemasan Cat Ora Bocor Setelah Revisi

Berikut adalah *preview* untuk *mockup* kemasan cat Ora Bocor.



Gambar 3. 7 *Preview Mockup* Kemasan Cat Ora Bocor

3.3.1.2. Granola Addict

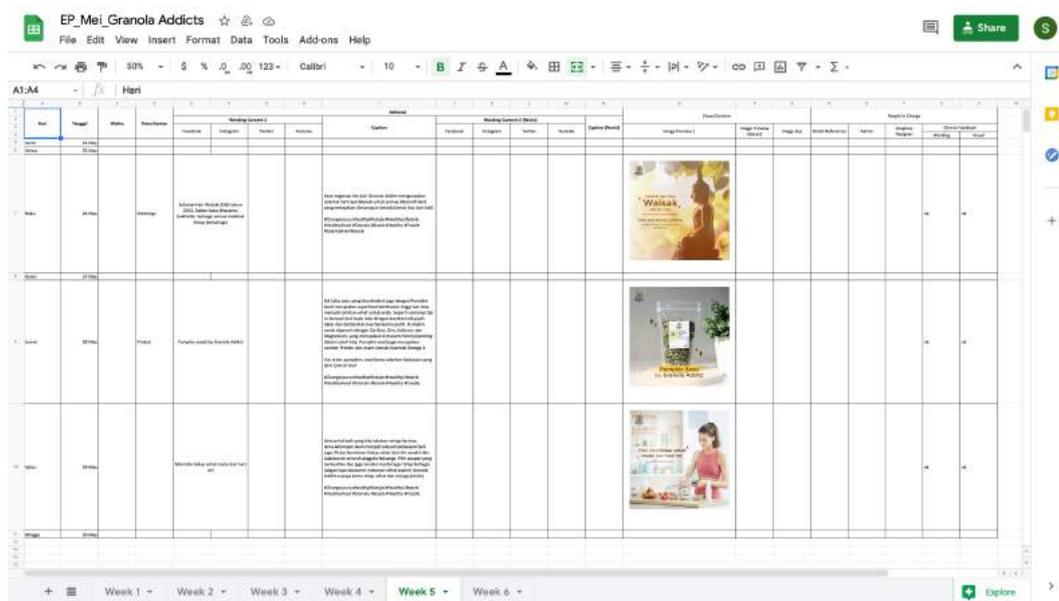
Granola Addict merupakan produk *snack* sehat yang berasal bahan-bahan natural dan *homemade*, seperti muesli, granola, *black chia seed*, *raisin*, dan lain-lain. Pada proyek Granola Addict, penulis bertanggung jawab untuk membuat aset visual Instagram *feeds* Granola Addict. Berbeda dengan proyek lainnya, untuk proyek Granola Addict, penulis diberikan *brief* oleh Jonathan Immanuel selaku *Digital Strategist*.

Dalam proyek ini, penulis melanjutkan pekerjaan dari desainer sebelumnya yang selama ini ditugaskan untuk mengerjakan aset visual Granola Addict. Dari sini, penulis menjadi lebih mudah dalam mendesain karena penulis dapat mempelajari gaya visual dari aset-aset sebelumnya yang dibuat oleh desainer sebelumnya, sehingga penulis cukup mengikuti gaya desain yang sebelumnya telah dibuat.

Selanjutnya, Jonathan Immanuel akan menyusun konten beserta *copywriting* tiap aset visual dalam *Editorial Plan* (EP). Untuk konten 1 bulan, terdapat 16 aset yang harus dibuat. Dan dari 16 aset tersebut, 2 aset dibuat menjadi *motion graphic* sederhana. Namun untuk bulan April, Granola Addict membuat 1 konten tambahan yaitu ucapan #PrayForNTT sehingga untuk di bulan April total aset yang dibuat sebanyak 17 aset. Sedangkan untuk di bulan Mei menjadi dikurangi 1 konten, sehingga total aset yang dibuat sebanyak 15 aset. Adapun tema konten yang dibuat seperti konten mengenai produk, edukasi, informasi, ucapan,

interaktif, dan *quotes*. Aset Granola Addict lebih dominan menggunakan aset gambar dari *website* Shutterstock dan juga foto-foto produk Granola Addict itu sendiri.

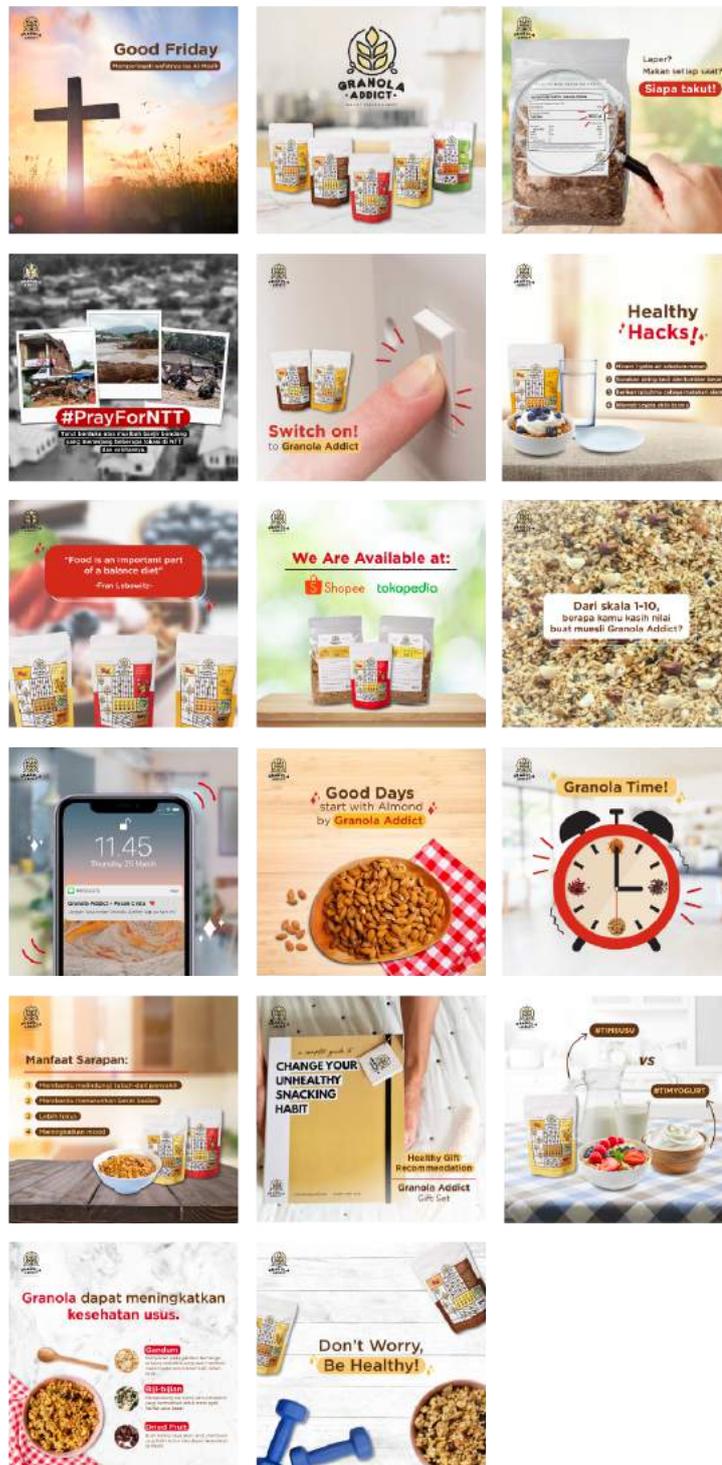
Setelah desain aset selesai dibuat, selanjutnya penulis melanjutkan ke tahap asistensi kepada *Art Director*. Apabila desain aset yang dibuat sudah melewati tahap asistensi, selanjutnya penulis mengunggah gambar aset ke EP untuk diasistensikan kepada klien. Apabila terdapat *feedback* dari klien, klien akan menuliskan langsung di EP, kemudian dilanjutkan ke proses revisi oleh penulis, dan kembali diasistensikan kepada *Art Director*. Setelah itu, penulis akan mengunggah hasil desain revisi ke EP. Semua 16 aset visual harus selesai sebelum tanggal 25 setiap bulannya, dan untuk revisi dari klien maksimal di tanggal 27 setiap bulannya.



Gambar 3. 8 Sistem *Editorial Plan (EP)* Granola Addict

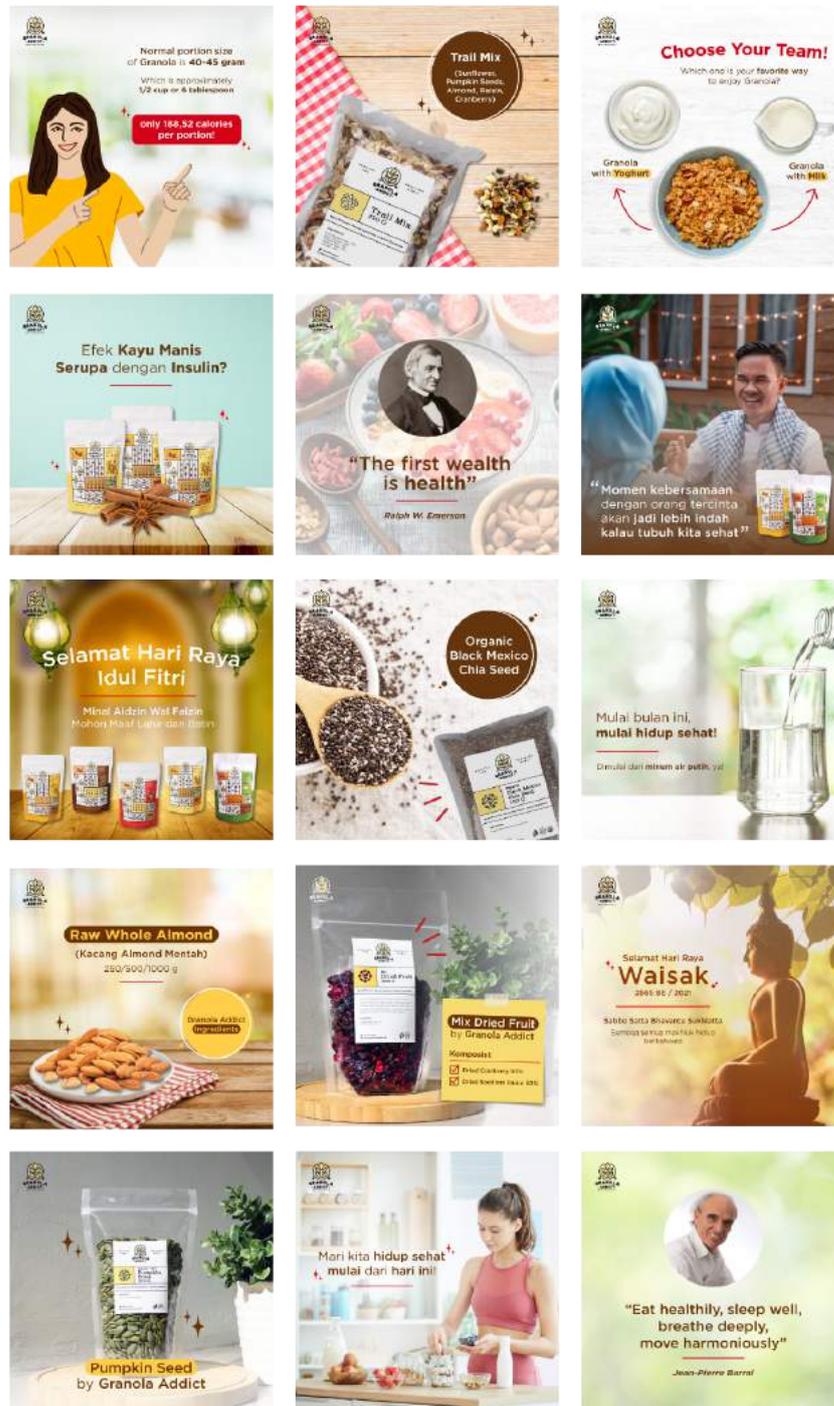
Untuk *motion graphic*, penulis bebas untuk memilih aset mana yang akan dibuat menjadi *motion graphic* sederhana. Namun perlu diperhatikan bahwa aset yang dibuat menjadi *motion graphic* harus berjarak 1 minggu dengan *motion graphic* lainnya.

Berikut adalah beberapa desain aset visual untuk Instagram *feeds* Granola Addict bulan April yang dibuat oleh penulis.



Gambar 3. 9 Aset Instagram *Feeds* Granola Addict untuk Bulan April

Dan berikut adalah beberapa desain aset visual untuk Instagram *feeds* Granola Addict bulan Mei yang dibuat oleh penulis.



Gambar 3. 10 Aset Instagram *Feeds* Granola Addict untuk Bulan Mei

Apabila semua desain sudah sesuai, selanjutnya Jonathan Immanuel akan melanjutkan ke tahap pengunggahan aset ke Instagram Granola Addict.

3.3.1.3. KSPS - Pycasso

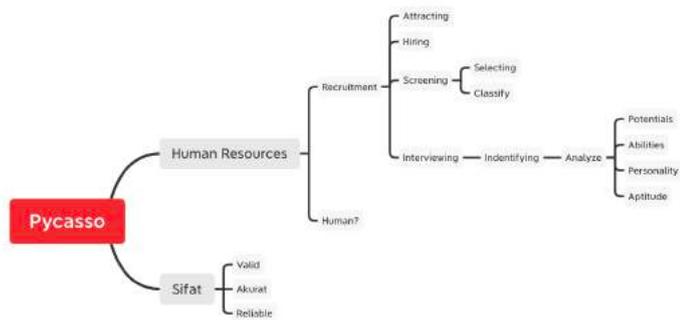
KSPS adalah perusahaan penyedia jasa profesional dalam bidang Teknologi Informasi dan Telekomunikasi. Untuk memenuhi kebutuhan KSPS dalam mencari dan menilai calon karyawan baru, maka KSPS merancang produk *assessment* yang diberi nama Pycasso. Dalam proyek ini, penulis dengan desainer lainnya diminta untuk membuat alternatif logo Pycasso dan juga desain *assessment report* Pycasso.

Untuk logo Pycasso, klien memberikan referensi logo produk yang serupa dengan Pycasso, yaitu Prevue HR. Dari logo Prevue HR, struktur logo terdiri atas *logogram* dan juga *logotype* yang terlihat tipis memberikan kesan yang *modern*. Berikut adalah gambar logo Prevue HR.



Gambar 3. 11 Referensi Logo

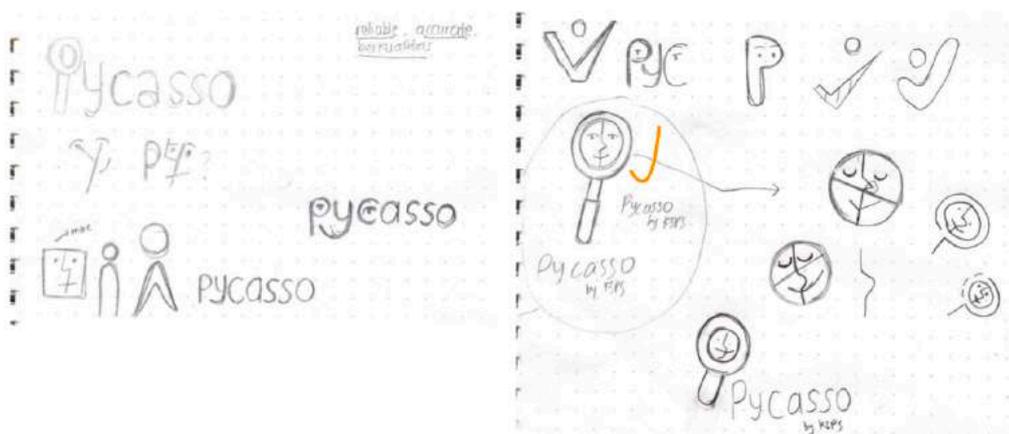
Kemudian, penulis melakukan *brainstorming* dengan membuat *mindmap* sederhana. Kemudian dari *mindmap*, penulis mengambil kata kunci *reliable*, akurat, dan berkualitas. Kemudian penulis melanjutkan ke tahap sketsa logo. Dalam pembuatan sketsa, penulis banyak menggunakan unsur *human*. Setelah membuat beberapa sketsa, penulis masuk ke tahap digitalisasi logo.



Gambar 3. 12 Mindmap



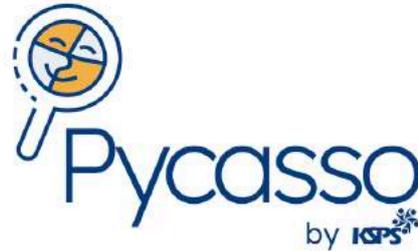
Gambar 3. 13 Referensi dan Moodboard



Gambar 3. 14 Sketsa Logo Pycasso Versi 1

Berikut adalah hasil final logo Pycasso versi 1.

Logo Primer



Logo Sekunder



Gambar 3. 15 Logo Final Pycasso

Pada logo yang dirancang, kesan *reliable* dan akurat ingin ditunjukkan melalui penggunaan dominan warna biru tua baik dalam *logogram* maupun *logotype*. Seperti lukisan Pablo Picasso yang menggambarkan wajah-wajah manusia dengan karakter yang beragam, maka Pycasso juga ingin menunjukkan bahwa produknya terus menggali dan menganalisis potensi juga *personality* yang berbeda dari setiap kandidat sehingga pada akhirnya dapat menemukan tenaga kerja yang berkualitas untuk menunjang perusahaan. *Logogram* dengan lukisan wajah ala lukisan Picasso dalam kaca pembesar serta garis putus-putus ingin menggambarkan makna tersebut. *Logotype* menggunakan jenis huruf *sans serif* yang memberikan kesan *modern*, sesuai dengan Pycasso yang dirancang sesuai dengan kebutuhan perusahaan di era sekarang. *Logogram* dibuat tidak terlalu tebal agar tidak menghilangkan kesan *modern* yang ingin diperlihatkan.

Lexend
abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMNPNOPQRSTUVWXYZ

Gambar 3. 16 *Font* untuk *Logotype Pycasso*



Gambar 3. 17 *Color Pallete* Logo Pycasso

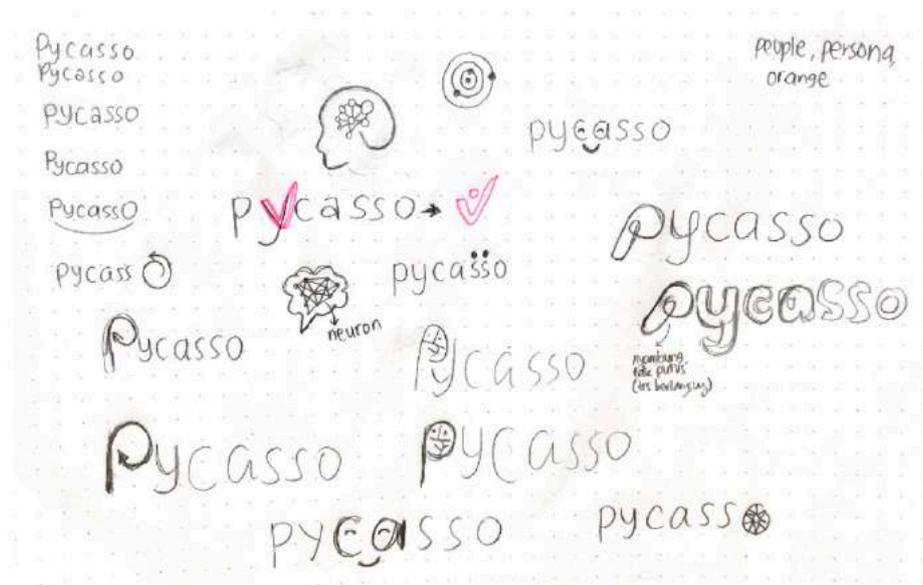
Selanjutnya, desain logo yang sudah penulis rancang akan dimasukkan ke dalam *power point* bersama dengan beberapa desain lainnya yang juga dibuat desainer lainnya, untuk selanjutnya diperlihatkan kepada klien.

Namun, dari hasil beberapa logo yang diajukan, klien mengatakan masih belum menemukan logo yang cocok, sehingga meminta tim Metamorphosys Studio untuk memberikan beberapa alternatif tambahan desain logo. Kemudian dari pihak klien kembali memberikan referensi logo, namun sedikit berbeda dari referensi sebelumnya.



Gambar 3. 18 Referensi Logo dari Klien

Melihat dari referensi yang diberikan, penulis mencoba membuat sketsa logo dengan gaya yang lebih mendekati referensi klien.



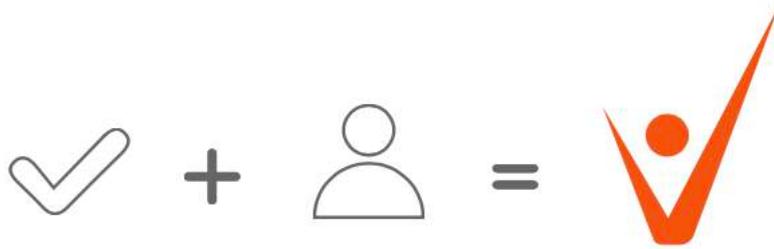
Gambar 3. 19 Sketsa Logo Pycasso Versi 2

Dari beberapa sketsa di atas, penulis mendigitalisasi 2 logo. Untuk logo yang pertama, berupa penggabungan *logomark* dengan *logotype*. *Logomark* yang dirancang merupakan penggabungan dari bentuk ‘*checklist*’ dan ‘manusia’ yang ingin menjelaskan bahwa Pycasso memiliki kelebihan dalam menganalisis personaliti calon kandidat perusahaan dibandingkan dengan produk kompetitor (lebih *up to date* dari segi *science*, lebih praktis, dan lebih akurat). Dalam logo digunakan warna oranye dan oranye kemerahan yang ingin menunjukkan kesan semangat dan antusiasme dari para calon kandidat perusahaan yang mau mendukung dengan memberikan kontribusinya bagi perusahaan.

Logotype menggunakan *typeface* Exo 2 Regular yang bentuknya terlihat seperti kotak-kotak, ingin memberikan kesan profesional dan kesan Pycasso yang berteknologi sehingga mampu menganalisis personaliti kandidat secara lebih akurat. Penggunaan *font sans serif* dalam logo juga mempermudah dalam segi pembacaan.



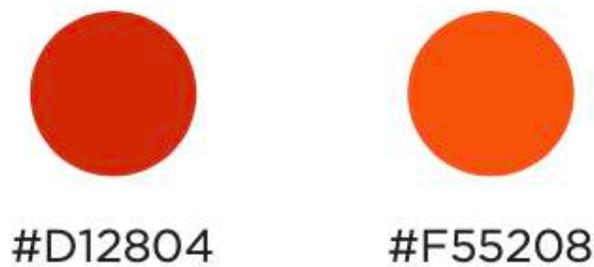
Gambar 3. 20 *Moodboard*



Gambar 3. 21 Konsep Logo 1



Gambar 3. 22 Preview Logo 1

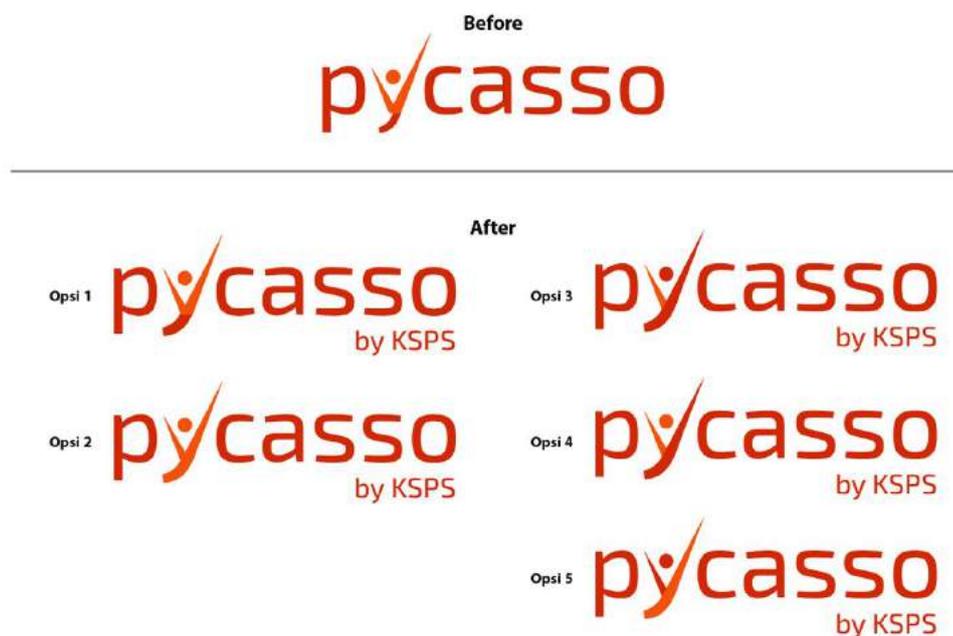


Gambar 3. 23 Color Pallete



Gambar 3. 24 Font untuk Logotype

Setelah memperlihatkan hasil desain logo pertama kepada *Art Director*, penulis mendapatkan masukan untuk dibagian kaki huruf 'y' agar sebaiknya untuk disamakan anatominya sehingga akan terlihat lebih natural. Kemudian penulis segera melakukan revisi dan memberi 5 alternatif. Dari kelima alternatif, opsi nomor 4 dimasukkan ke *power point* dengan logo buatan desainer lainnya untuk selanjutnya diperlihatkan ke klien.



Gambar 3. 25 Revisi Logo 1 Pycasso

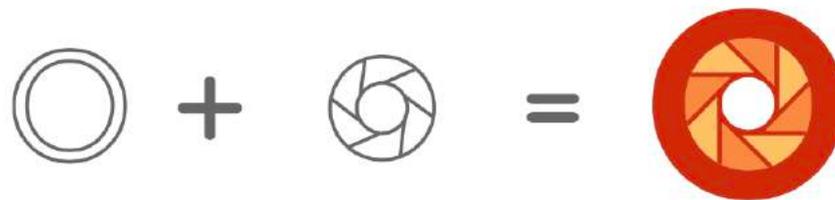
Untuk logo kedua juga berupa penggabungan *logomark* dengan *logotype*. Logomark yang dirancang merupakan penggabungan dari bentuk huruf O dan lensa kamera. Lensa kamera ingin mewakili kesan Pycasso yang mampu menangkap dengan akurat personaliti dari para kandidatnya.

Sama seperti logo pertama, dalam logo kedua juga digunakan dominasi warna oranye dan oranye kemerahan yang juga ingin menunjukkan kesan semangat dan antusiasme dari para kandidat perusahaan yang mau memberikan kontribusinya bagi perusahaan. Dan juga warna kuning yang menambah kesan optimisme para

kandidat. *Logotype* menggunakan *typeface* Jost Regular. Penggunaan *font sans serif* memberikan kesan *modern* dan mudah dalam pembacaan.



Gambar 3. 26 *Moodboard Logo 2*



Gambar 3. 27 *Konsep Logo 2*



Gambar 3. 28 *Preview Logo 2*



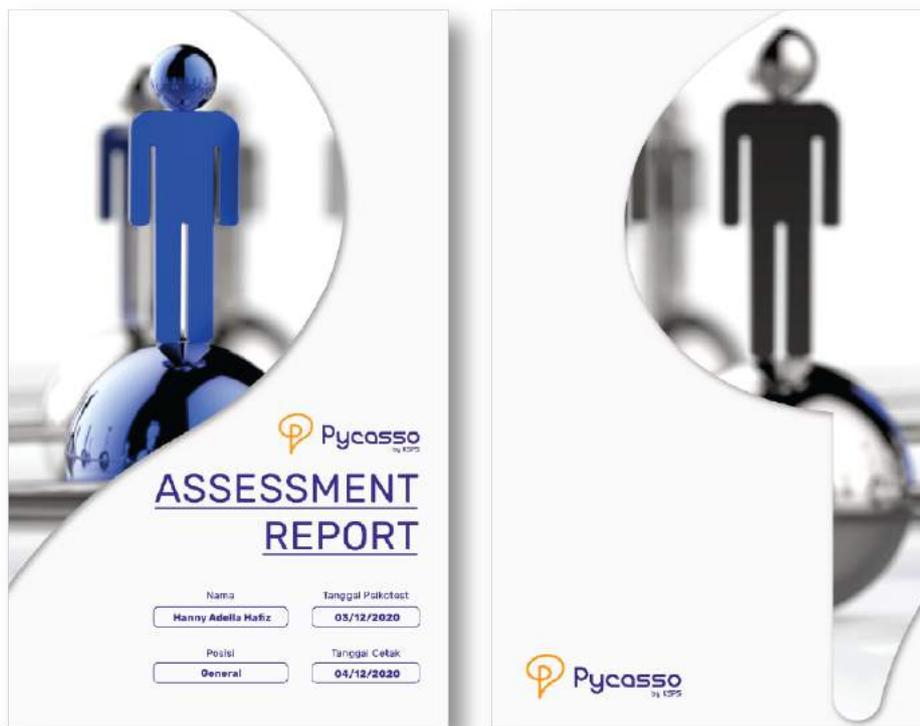
Gambar 3. 29 *Color Pallete Logo 2*

Jost Regular
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Gambar 3. 30 Font untuk *Logotype Logo 2*

Selanjutnya, penulis mengirimkan logo kedua kepada *Art Director* untuk dimasukkan ke *power point* dengan logo buatan desainer lainnya untuk selanjutnya diperlihatkan ke klien.

Dari beberapa logo yang diajukan, klien memilih desain logo desainer lain. Dan selanjutnya, penulis dapat melanjutkan ke pekerjaan kedua yaitu desain *assessment report*. Pada tahap awal, penulis diminta untuk membuat cover depan dan belakang, beserta halaman 5, halaman 10, dan halaman 11. Dan berikut adalah desain *assessment report* yang penulis rancang.



Gambar 3. 31 Cover Depan dan Belakang *Assessment Report*

Pycasso by IQVIA **CONFIDENTIAL**

Nama : Hanny Adelia Hafiz
 Jenis Kelamin : Perempuan
 TTL : Jakarta, 12 Agustus 1998
 Pendidikan : -
 Posisi yang dilamar : GENERAL

81%

I. PENALARAN UMUM

Penalaran Dasar	1	2	3	4	5
Aritmatik	1	2	3	4	5
Verbal	1	2	3	4	5
Spatial	1	2	3	4	5

II. POTENSI KOMPETENSI

Communication	1	2	3	4	5
Teamwork	1	2	3	4	5
Leadership	1	2	3	4	5
Business & Strategic Thinking	1	2	3	4	5
Problem Solving & Decision Making	1	2	3	4	5
Strive for Excellence	1	2	3	4	5
Managing Change	1	2	3	4	5
Resilience & Self Control	1	2	3	4	5
Customer Focus	1	2	3	4	5

KESIMPULAN

DESKRIPSI Berdasarkan kualifikasi posisi yang dituju, Hanny Adelia Hafiz cukup memiliki potensi yang diharapkan pada posisi tersebut.

Risiko/Disclaimer:
 Hasil laporan assessment ini merupakan kesimpulan dari seluruh hasil data, bukan assessment test secara 100% dan tidak menjamin assessment. Data ini merupakan data pribadi individu, tidak untuk disebarluaskan kepada pihak lain, seperti: keluarga, DL, dan pihak lain yang tidak berkepentingan.

ASSESSMENT REPORT 5

Pycasso by IQVIA **CONFIDENTIAL**

Nama : Hanny Adelia Hafiz
 Usia : 22 Tahun

Neuroticism 76

Worry	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
Anger	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
Discouragement	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
Self-Confidence	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
Impulsiveness	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
Vulnerability	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80

Extraversion 51

Warmth	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
Gregariousness	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
Assertiveness	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
Activity	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
Excitement	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
Positive Emotions	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80

Openness 64

Fantasy	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
Aesthetics	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
Feelings	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
Actions	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
Ideas	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
Values	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80

ASSESSMENT REPORT 10

Pycasso by IQVIA **CONFIDENTIAL**

Nama : Hanny Adelia Hafiz
 Usia : 22 Tahun

Agreeableness 49

Trust	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
Straightforwardness	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
Altruism	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
Compliance	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
Modesty	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
Tender-mindedness	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80

Conscientiousness 69

Competence	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
Order	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
Dutifulness	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
Achievement Striving	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
Self-Discipline	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
Deliberation	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80

ASSESSMENT REPORT 11

Gambar 3. 32 Desain Konten *Assessment Report*

Dari beberapa desain yang diajukan ke klien, klien mengatakan bahwa diantara ketiga desain masih belum menemukan desain cover yang sesuai keinginan klien. Klien ingin desain yang lebih *clean* dan juga *simple*. Kemudian, penulis mencoba untuk membuat 4 alternatif desain *cover* dengan lebih memainkan elemen supergrafis. Keempat desain ini penulis kirimkan ke *Art Director* untuk diasistensikan dan diteruskan ke klien.



Gambar 3. 33 Alternatif Desain Cover Assessment Report 1



Gambar 3. 34 Alternatif Desain Cover Assessment Report 2

3.4. Kendala

Dalam menjalankan magang di Metamorphosys Studio, penulis menghadapi beberapa kendala. Pertama, kendala yang penulis alami karena masalah *software* Adobe Illustrator yang seringkali *crash* saat penulis tengah mengerjakan proyek. Hal ini sangat mengganggu karena menyebabkan pekerjaan yang telah dikerjakan menjadi hilang dan membuat penulis harus mengulang beberapa langkah.

Kedua, penulis juga perlu untuk terus menyesuaikan diri dengan *deadline* yang sangat ketat, dan juga begitu banyak proyek yang menjadi tanggung jawab penulis yang terkadang beberapa proyek tersebut memiliki *deadline* di hari yang sama atau hanya berseling 1 hari, dan proyek tersebut memiliki bobot pekerjaan yang cukup besar. Hal ini mulai dirasakan ketika penulis memasuki bulan ke 2 magang. Karena hal ini juga akhirnya membuat penulis beberapa kali melakukan keterlambatan dalam menyelesaikan pekerjaan lainnya.

Setiap minggunya, seringkali bobot beberapa pekerjaan yang diberikan terasa berat. Misalnya dalam 1 minggu, penulis pernah dihadapkan dengan proyek *branding*, dan saat itu juga berjalan bersamaan dengan proyek *pitching* untuk mendesain beberapa kemasan produk, *merchandise*, dan promosi. Ditambah pendekatan visual yang diinginkan saat itu adalah melalui ilustrasi. Dan di akhir minggunya, penulis juga harus menyelesaikan proyek internal “MPS Asset”. Kondisi saat itu hanya terdapat dua desainer (*intern*) bersama dengan *Art Director*. Hal tersebut akhirnya membuat hasil desain yang diberikan ke klien dirasa kurang maksimal. Juga hal-hal seperti ini seringkali sangat mengganggu keseimbangan antara jam kerja dan jam istirahat penulis karena dalam situasi tertentu membuat penulis terpaksa harus melakukan *overtime*.

Ketiga, di tengah kondisi skoliosis yang dialami penulis terkadang membuat penulis tidak dapat duduk dalam kondisi yang begitu lama, hal tersebut akhirnya seringkali mengganggu kinerja dan konsentrasi penulis di tengah banyaknya pekerjaan yang harus segera diselesaikan.

3.5. Solusi

Dari paparan kendala yang telah dijabarkan, untuk kendala pertama, penulis menemukan penyebab mengapa *software* Adobe Illustrator milik penulis seringkali mengalami *crash*. Hal itu disebabkan karena terlalu banyak *artboard* dan penggunaan efek *shadow* yang juga terlalu banyak membuat kinerja Adobe Illustrator menjadi lebih berat. Untuk mengatasinya, penulis mencoba untuk membagi beberapa *artboard* dalam 2 *file*. Dan juga, penulis harus rutin melakukan penghapusan *cache* pada laptop.

Untuk kendala kedua, penulis mencoba untuk lebih disiplin dengan diri sendiri dengan selalu menyusun rencana kerja per hari beserta durasi bekerja di tiap proyek agar proyek yang dikerjakan dapat selesai tepat waktu dan tidak mengganggu proyek lainnya. Penulis juga harus lebih sering melihat referensi desain sehingga pada proyek berikutnya sehingga ketika ada proyek baru, penulis tidak perlu waktu yang lebih lama dalam mencari referensi desain.

Untuk kendala ketiga, penulis meluangkan waktu untuk melakukan terapi di Sabtu. Selain itu, dokter juga memberikan resep obat untuk mengatasi rasa sakit apabila sakit yang dirasakan sudah sangat mengganggu. Pihak Metamorphosys Studio juga mengerti mengenai kondisi penulis dan selalu memberikan izin kepada penulis untuk melakukan kontrol di hari tertentu.