



### **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**

Sebagai mahasiswa yang mengikuti proses magang, penulis *mengapply* untuk dapat masuk ke dalam suatu perusahaan sebagai *intern* dan menjadi bagian dari perusahaan tersebut. Untuk karena itu, penulis harus mempelajari posisi kedudukannya sebagai *intern* dan bagaimana koordinasi yang diberikan pada penulis di perusahaan tersebut. Berikut adalah detil tentang kedudukan penulis dan koordinasi di dalam perusahaan dalam proses magang.

##### **3.1.1. Kedudukan**

Dalam Divisi Tim Marketing Universitas Multimedia Nusantara, penulis masuk sebagai *Graphic Designer* yang bekerja di dalam bagian Divisi Tim Marketing yaitu *Promotion & Public Relation Department* untuk *Project Support* Pembuatan Materi Promosi Desain Grafis dan Sosial Media dimana tugas dan kewajiban penulis adalah untuk membuat rancangan desain yang bertujuan untuk melakukan kegiatan *advertising*.

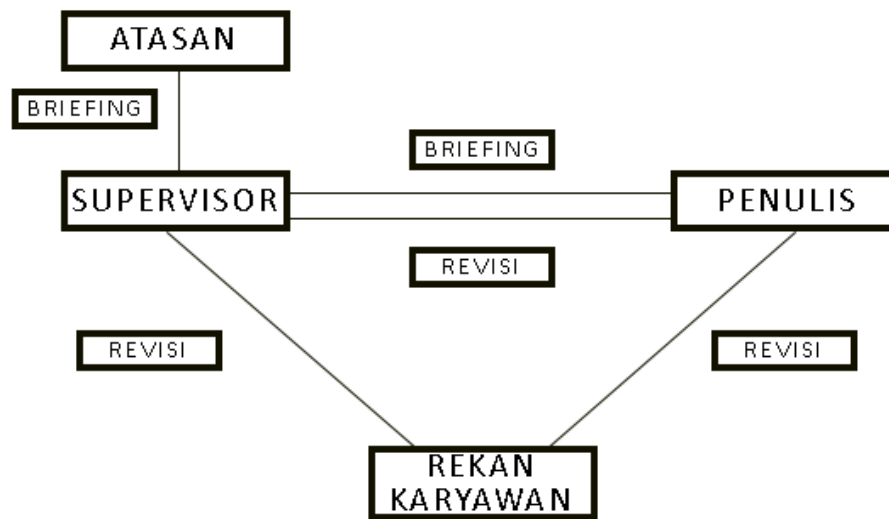
##### **3.1.2. Koordinasi**

Dalam proses pelaksanaan magang, proyek pekerjaan turun dari atasan hingga sampai ke *supervisor* sebelum disampaikan lagi kepada penulis dalam bentuk *briefing* melewati media daring dalam bentuk *email* yang dikirimkan ke *account Gmail* penulis.

Dalam *briefing* tersebut, *supervisor* menjelaskan detil dari pekerjaan yang diberikan seperti tujuan utama proyek tersebut, batasan dan apa saja yang harus ada dalam desainnya. Penulis pun mengikuti arahan dari *supervisor* dan menjalankan tugasnya. Setelah setiap *prototype* awal sudah memenuhi kriteria

yang diberikan dalam *briefing* ataupun ada kendala yang menghalang penulis untuk memenuhi kriteria tersebut, penulis melakukan diskusi dengan *supervisor* dan rekan karyawan untuk *prototype* tersebut bisa di revisi.

Dari revisi tersebut, penulis mendapatkan *feedback* dari *supervisor* dan rekan kerja sehingga memberikan arahan untuk penulis dapat melanjutkan desain tersebut. Proses akan diulang terus menerus hingga *supervisor* dan rekan karyawan setuju untuk *prototype* tersebut bisa di finalisasikan.



Gambar 3.1 - Bagan Koordinasi

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Dalam waktu kerja magang yang penulis telah lampau selama 2 bulan di Divisi Tim Marketing UMN, penulis mendapatkan proyek dalam berbagai bentuk seperti *Instagram post*, animasi dan membuat *3D model* gedung dan dormitori UMN.

Berikut merupakan tabel yang menjelaskan detail pekerjaan yang dilakukan oleh penulis dalam proses magang.

Tabel 3.1 - Detail Pekerjaan Selama Magang

MINGGU	PEKERJAAN	KETERANGAN
1	Membuat <i>Prototype</i> untuk post Instagram Hari Pendidikan Nasional dan Animasi dari <i>Prototype</i> .	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada awal dari bulan April, <i>supervisor</i> magang ingin mengetes kemampuan penulis dan memberikan tugas dan asset yang dapat digunakan melalui <i>briefing</i>.</li> <li>- Penulis membuat <i>prototype</i> menggunakan asset yang telah diberikan dan membuat asset baru yang dibutuhkan menggunakan <i>software Adobe Photoshop</i>. Setelah direvisi, Penulis diminta untuk membuat animasi dari <i>prototype</i> yang telah diterima.</li> <li>- Setelah <i>briefing</i> mengenai animasi yang akan dibuat, penulis menggunakan <i>software Adobe Premiere</i> untuk membuat <i>prototype</i> animasi.</li> </ul>

2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan revisi untuk Animasi post Hari Pendidikan Nasional.</li> <li>- Membuat <i>Prototype</i> untuk post Instagram Hari Buku Nasional dan Animasi dari <i>Prototype</i>.</li> <li>- Membuat animasi untuk post Instagram Idul Fitri.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penulis diminta untuk membersihkan animasi dalam revisi animasinya</li> <li>- Di minggu ke dua, penulis mendapat briefing untuk membuat postingan <i>Instagram</i> untuk Hari Buku Nasional, beberapa asset disediakan di <i>briefing</i>, untuk sisa assetnya, penulis harus dari usaha sendiri.</li> <li>- Setelah revisi, penulis diberikan <i>briefing</i> untuk membuat animasi dari postingan Hari Buku Nasional tersebut.</li> <li>- Setelah revisi, penulis diberikan <i>briefing</i> untuk membuat animasi dari postingan Hari Buku Nasional tersebut. Penulis juga mendapatkan satu tugas lagi untuk membuat animasi postingan Idul Fitri di <i>Instagram</i>.</li> <li>- Penulis menyelesaikan animasi untuk Hari Buku Nasional.</li> </ul>
3	Melakukan revisi untuk post Instagram Idul Fitri	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penulis melakukan revisi untuk animasi Idul Fitri sampai diterima oleh <i>supervisor</i>.</li> </ul>

4	Membuat <i>Vector Illustration</i> untuk Instagram post Jangan Mudik Selama Corona.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Briefing</i>, diberikan tugas untuk membuat <i>vector illustration</i> post di Instagram tentang Jangan Mudik Selama Corona.</li> <li>- Mengubah <i>color palette</i> untuk beberapa asset di revisi.</li> </ul>
5	Mulai membuat 3D Model Gedung A UMN.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Supervisor</i> memberikan <i>briefing</i> untuk penulis membuat 3D <i>model</i> dari Gedung A UMN. Penulis diberikan foto-foto yang bisa digunakan untuk referensi membuat gedung tersebut.</li> <li>- Menggunakan 3DSMAX, penulis membuat kerangka dari gedung A UMN.</li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan 3D <i>Model</i> Gedung A UMN</li> <li>- Mulai membuat 3D <i>Model</i> Gedung C UMN</li> <li>- Mulai membuat 3D <i>Model</i> Gedung D UMN</li> <li>- Mulai membuat 3D <i>Model</i> Gedung B UMN</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penulis melanjutkan dan menyelesaikan model gedung A UMN.</li> <li>- Di <i>briefing</i> selanjutnya, penulis diminta untuk membuat gedung-gedung lain UMN seperti gedung A yang sudah dibuat.</li> <li>- Penulis melanjutkan membuat gedung-gedung UMN dari gedung C, D, dan terakhir, gedung B.</li> </ul>

7	Memberi <i>texture</i> untuk 3D <i>Model</i> Gedung UMN	- Di <i>briefing</i> selanjutnya, penulis diminta untuk menambahkan <i>texture</i> di 3D <i>model</i> gedung-gedung UMN
8	Menyelesaikan <i>texturing</i> untuk 3D <i>Model</i> Gedung UMN	- Penulis melanjutkan dan menyelesaikan <i>texturing</i> untuk 3D <i>Model</i> Gedung UMN
9	Membuat <i>Model</i> 3D Dormitori UMN	- Di <i>briefing</i> selanjutnya, penulis diminta untuk membuat 3D <i>model</i> Dormitori UMN beserta <i>texture</i> seperti gedung UMN sebelumnya.
10	Menyelesaikan <i>Model</i> 3D Dormitori UMN	- Penulis melakukan finalisasi untuk 3D <i>model</i> Dormitori UMN.

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Rancangan desain yang telah dikerjakan oleh penulis dalam proses kerja magang di dalam Divisi Tim Marketing UMN berisi beberapa variasi seperti membuat postingan Instagram, animasi dan membuat 3D *model* gedung yang diawali dengan *briefing* dari *supervisor*, membuat *prototype* dari asset yang ada dan disesuaikan dengan konsep dan tema yang diberikan, revisi untuk memperbaiki apa yang kurang dan finalisasi setelah didiskusikan dengan *supervisor*.

#### 3.3.1. Proses Pelaksanaan Magang

Dalam proses kerja yang dilaksanakan oleh penulis, penulis mendapatkan arahan dari *supervisor* untuk bagaimana membuat desain-desain yang menjadi kewajiban dan tugas penulis selama proses magang ini.

Untuk bulan pertama penulis memulai proses kerja magang, penulis ditugaskan untuk membuat postingan dan animasi demi menyambut hari-hari raya dengan postingan seperti Hari Pendidikan Nasional, Hari Buku Nasional dan Idul Fitri, tidak hanya disitu saja, penulis juga ditugaskan untuk membuat postingan yang menyarankan untuk pembaca tidak melakukan mudik saat wabah *Covid-19* masih menyebar dimana-mana untuk menghindari kemungkinan terjadinya penyebaran wabah karena mudik.

Untuk bulan kedua, penulis ditugaskan untuk membuatkan 3D *model* dari gedung-gedung perkuliahan dan juga dormitori Universitas Multimedia Nusantara. Berikut adalah detail dari 3 desain terbaik yang dikerjakan oleh penulis dalam proses kerja magang :

#### **3.3.1.1.        *Prototyping, Revisi, Finalisasi Desain dan Animasi untuk Post Instagram Hari Pendidikan Nasional.***

Dimulai dari *briefing* yang diberikan oleh *supervisor*, untuk mengetahui kemampuan dari penulis, penulis ditugaskan untuk membuat sebuah *prototype* postingan *Instagram* mengenai Hari Pendidikan Nasional. *Supervisor* memberikan contoh konten Hari Pendidikan Nasional tahun yang lalu dan penulis pun diminta untuk membuat 2 alternatif yang berbeda, menggunakan contoh yang diberikan sebagai *basis* untuk membuat *prototype* nya langsung. Larangan yang diberikan oleh *supervisor* adalah dilarang menggunakan *font* dan gambar yang sama. *Keyword* yang digunakan untuk tema ini adalah teks : "Ing Ngarso Sung Tulodo, Ing Madyo Mangun Karso, Tut Wuri Handayani" - Ki-Hadjar Dewantara





Gambar 3.2 – *Post Instagram* Hari Pendidikan Nasional 2019  
(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

Penulis diberikan kebebasan untuk membuat dengan ilustrasi atau *vector* oleh *supervisor*, penulis memilih untuk membuat dengan ilustrasi karena lebih terbiasa dibanding dengan membuat *vector*. Dengan asset yang tersedia, penulis langsung mencoba untuk membuat *prototype* pertama secara digital dengan menimpa contoh lama menggunakan *software Adobe Photoshop*, menggantikan *font* dari teks yang digunakan dalam contoh dan memakai konsep simbol-simbol yang berhubungan dengan pendidikan sebagai background, hasil kemudian dikirim untuk asistensi kepada *supervisor*.



Gambar 3.3 – *Prototype* pertama *post Instagram* Hari Pendidikan Nasional

*Supervisor* memberikan asistensi dan merasa bahwa teks utamanya tidak terlihat menonjol. *Supervisor* kemudian menyarankan untuk membuat satu versi lagi dengan gambar pahlawan yang berhubungan dengan pendidikan dan menugaskan penulis untuk merevisi desainnya. Mengikuti arahan yang telah diberikan oleh *supervisor*. Penulis memperbaiki prototype yang pertama dan membuat alternatifnya.

Dari kedua prototype tersebut penulis mengubah *font* dari teks Selamat Hari Pendidikan Nasional dan teks utama Ki Hadjar Dewantara untuk teks bisa terlihat lebih menonjol dari sebelumnya. Untuk alternatif, penulis membuat ilustrasi Ki Hadjar Dewantara sebagai bagian dari komposisi desain *prototype* tersebut. Berikut adalah hasil dari revisi pertama dan alternatifnya.



Gambar 3.4 & 3.5 – Hasil revisi pertama *post* Hari Pendidikan Nasional dan alternatifnya

Setelah dirundingkan oleh *supervisor* dan rekan-rekan karyawan lainnya, masalah utama dari revisi *prototype* pertama ini adalah desain terlalu ramai sehingga menyebabkan logonya bertabrakan dengan *background*. Hal tersebut berlaku juga dengan alternatif yang telah dibuat. Dari poin tersebut, *supervisor* memberikan 3 poin yang harus diubah dari kedua desain di revisi pertama ini.

Poin pertama adalah menghapus percikan cat karena terlalu bertabrakan dengan teks. Untuk poin kedua, hapus *background* yang terletak di belakang logo UMN karena seharusnya ada ruang putih polos untuk logo dapat tampak dengan jelas. Namun poin ini tidak jadi dilaksanakan setelah ada dibuatnya alternatif menggunakan *header* yang memiliki bagian putihnya sendiri untuk memisahkan logo dengan *background*. Dan untuk poin terakhir, mengurangi *opacity* dari *background* garis-garis yang terlalu menonjol. Semua itu diikuti dan dilaksanakan oleh penulis sehingga membuahkan hasil menjadi desain untuk revisi kedua.



Gambar 3.6 & 3.7 – Hasil revisi kedua *post* Hari Pendidikan Nasional

*Supervisor* kemudian memeriksa hasil revisi, *prototype* dan alternatif diterima, namun *supervisor* menginginkan penulis untuk membuat alternatif yang lebih berbeda karena *prototype* dan alternatif pertama menggunakan banyak desain yang serupa. Penulis pun mulai membuat alternatif kedua, menggunakan ulang ilustrasi pahlawan Ki Hadjar Dewantara namun mengubah warnanya, *background* diubah dari simbol-simbol menjadi menggunakan gambar peralatan tulis-menulis yang lebih realistis dan dari *achromatic* menjadi lebih berwarna.



Gambar 3.8 – Alternatif kedua untuk *prototype post* Hari Pendidikan Nasional

Ketika sudah diperiksa oleh *supervisor* dan rekan karyawan, mereka lebih menyukai alternatif dari *prototype* pertama dan setuju untuk mengfinalisasi alternatif pertama. *Briefing* kedua pun dilakukan.

Tugas yang diberikan adalah untuk penulis membuat animasi 15 detik dari desain *prototype* tersebut untuk *post feed Instagram*. Penulis diberikan kebebasan untuk masalah animasinya. Menggunakan *Adobe Premiere*, setelah membuat beberapa teks dan gambar bergerak, penulis pun berdiskusi dengan rekan karyawan untuk arahan bagaimana mereka ingin untuk teks dan gambar tersebut bergerak. Sebagai hasil dari diskusi tersebut, penulis diminta untuk melakukan sedikit revisi di desainnya, mengubah warna *font* yang berbeda, mengecilkan ukuran teks dan menurunkan posisi awal dari teks Hari Pendidikan Nasional untuk tidak terlalu jauh dari teks “Ing Ngarso”, perubahan dalam ukuran teks dan pemindahan posisi ini juga bertujuan untuk melancarkan animasi gerakan turunnya agar tidak bertabrakan dengan ilustrasi Ki Hadjar Dewantara. *Background* simbol-simbol dibuat berputar untuk memberi kesan hidup lebih dalam desain. Dari revisi tersebut, finalisasi desain untuk *post Instagram* telah selesai.



Gambar 3.9 – Finalisasi desain *post Instagram* untuk Hari Pendidikan Nasional

### 3.3.1.2. Pembuatan 3D Model Gedung B UMN.

Setelah menyelesaikan tugas membuat *post Instagram* Jangan Mudik Selama Corona menggunakan *vector*, *supervisor* memberikan *briefing* untuk tugas selanjutnya. Untuk pekerjaan penulis yang berikutnya, *supervisor* meminta penulis untuk membuat *model 3D* gedung-gedung kampus Universitas Multimedia Nusantara. *Supervisor* menyediakan foto referensi gedung-gedung Universitas Multimedia Nusantara didalam *email briefing* yang dapat digunakan oleh penulis sebagai basis untuk membuat *3D model* nya.



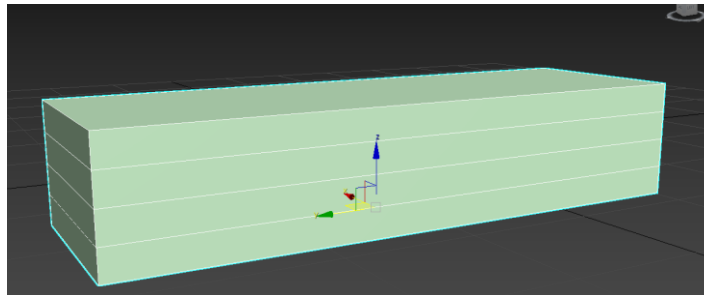
Gambar 3.10 – Foto referensi untuk *basis 3D model* Gedung UMN



(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

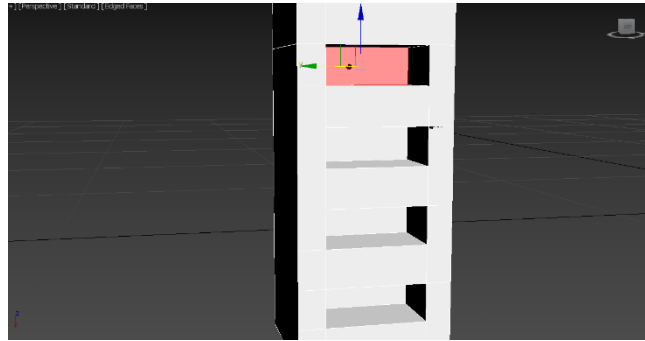
Dengan menggunakan *software 3DSMAX*, penulis memulai membuat gedung-gedung Universitas Multimedia Nusantara. Untuk tugas awal yang diberikan, penulis membuat gedung-gedungnya dalam urutan berikut : Gedung A, Gedung C, Gedung D dan terakhir adalah Gedung B.

Proses yang penulis lakukan untuk membuat gedung-gedung tersebut dimulai dengan menggunakan *basic shapes* yang tersedia dalam fitur *3DSMAX*, dalam kasus gedung B, penulis menggunakan *basic shapes* pilihan *box*, penulis menghitung jumlah lapisan *height segment* dan *width segment* yang dibutuhkan sekiranya untuk mempermudah untuk membentuk potongan-potongan per lantai dan mengubah *box* nya menjadi *editable poly* agar bisa mulai dibentuk.



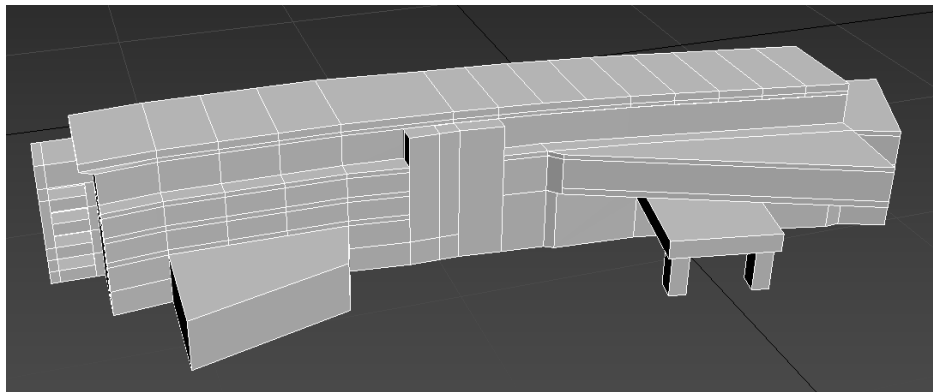
Gambar 3.11 – *Basic Shapes box* yang menjadi *basis* awal Gedung B

Untuk kasus Gedung B, penulis membuat 4 potong karena gedung B memiliki 4 lantai, namun ada waktu dimana penulis membutuhkan untuk menambahkan 1 potong *layer*, maka penulis menggunakan fungsi *connect* di *selection* pilihan *edge* setelah memilih garis-garis yang ingin disambungkan. Penulis juga menggunakan fungsi seperti *inset* untuk membuat bagian dalam bisa dipilih, apabila digabungkan dengan fungsi *extrude*, maka lekukan dalam tersebut bisa di dorong sehingga membuat ruang kosong untuk bagian tangga di sebelah kiri bangunan gedung B.



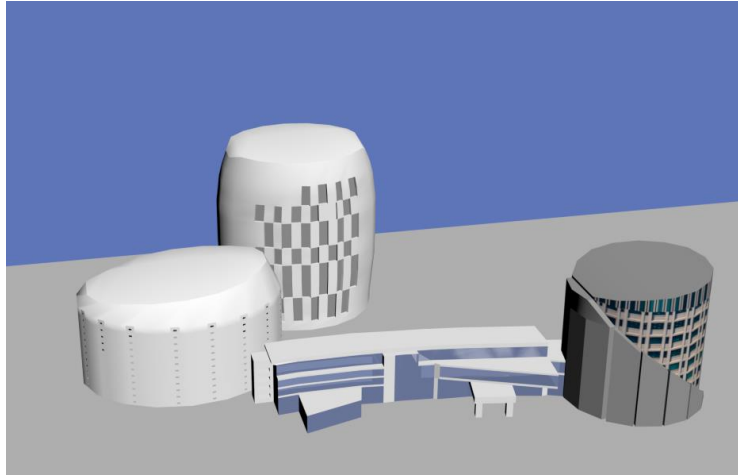
Gambar 3.12 – Membuat lekukan kedalam menggunakan fungsi *inset* dan *extrude*

Dari bentuk tersebut, penulis melanjutkan membentuk gedung B, menggunakan *move tool*, penulis mampu memposisikan bagian-bagian yang dipilih dan membentuk lebih serupa dengan gedung B. Selama proses pembuatan, *supervisor* memberikan *ok* untuk semua asistensi dan meminta penulis untuk melanjutkan pekerjaannya. Penulis pun melanjutkan hingga gedung B selesai.



Gambar 3.13 – 3D model Gedung B UMN

Setelah diperiksa oleh *supervisor* dan rekan karyawan, penulis diminta untuk menambahkan *texture* pada 3d model tersebut, memberikan background dan digabungkan dengan gedung-gedung lainnya yang sudah dibuat sebelumnya. Penulis pun memasukan *texture* kaca dan memasukan kembali gedung-gedung lainnya dan membuat 2 *box* yang digunakan sebagai *background* lantai dan langitnya, dengan itu, finalisasi Pembuatan Gedung UMN selesai.



Gambar 3.14 – Finalisasi pembuatan 3D *model* gedung B UMN

### 3.3.1.3. Perancangan Desain 3D *Model* Gedung *Dormitory* UMN.

Setelah menyelesaikan finalisasi untuk pembuatan gedung B UMN, *supervisor* mengadakan *briefing* untuk tugas selanjutnya. Penulis diminta untuk membuat 3D *model* Dormitori UMN dengan cara yang sama seperti membuat tugas sebelumnya. Penulis diberikan foto referensi untuk membantu membuat model 3Dnya.

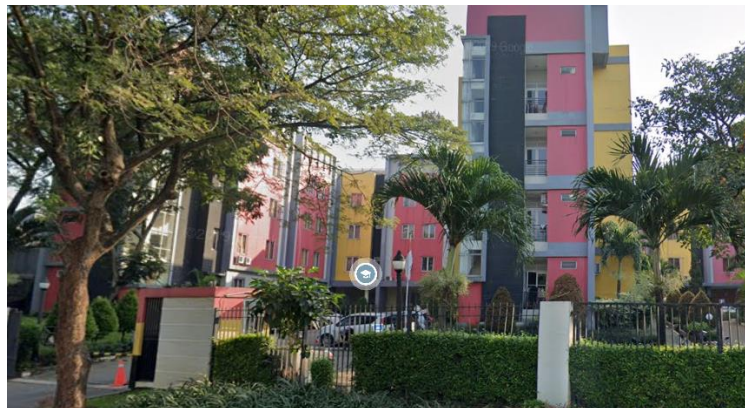


Gambar 3.15 – Foto referensi Dormitori UMN

(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)



Untuk proses pembuatan, penulis membuat *model* 3Dnya menggunakan *software 3DSMAX* dengan cara yang serupa dengan tugas sebelumnya, namun untuk tugas ini, penulis mengalami beberapa kendala dalam pembuatan *model* 3D dormitori. Masalah utama yang dihadapi oleh penulis adalah tidak cukupnya detail yang bisa didapatkan dari foto referensi yang diberikan karena sudut pandang yang didapat dari foto referensi tidak cukup untuk membuat 3D *model* dormitori secara keseluruhan. Penulis pun mengkontak kembali *supervisor* untuk menanyakan apakah ada foto referensi yang lain. *Supervisor* mengatakan bahwa tidak ada foto referensi lain sehingga Penulis terpaksa menggunakan media daring untuk mencari foto referensi dormitori dalam sudut yang dibutuhkan. Pada akhirnya, penulis menggunakan *Google Street View* untuk mendapatkan referensi lebih untuk membuat 3D *model* dormitorinya.

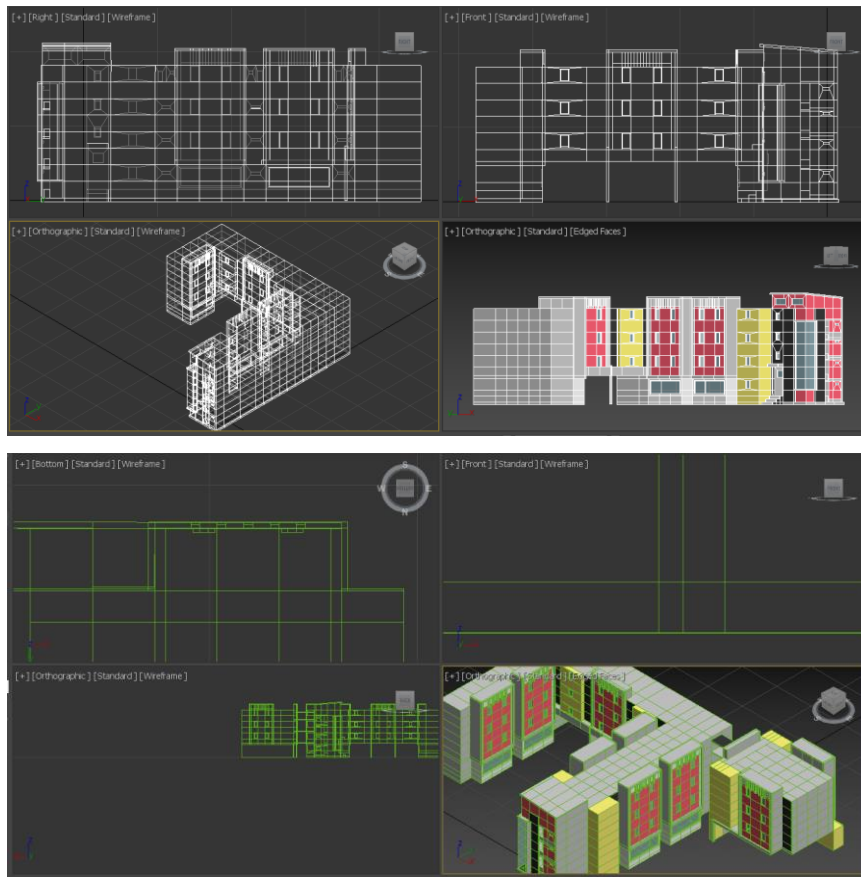


Gambar 3.16 – Foto referensi yang didapat dari *Google Street View*

(Sumber : [https://www.google.com/maps/place/Dormitory+Universitas+Multimedia+Nusantara/@-6.2520035,106.6281764,3a,75y,13.57h,99.46t/data=!3m6!1e1!3m4!1sm2stsC\\_QcOKM7Ad2pazksw!2e0!7i16384!8i8192!4m14!1m8!3m7!1s0x0:0x3ae1142b1dd54873!2sDormitory+Universitas+Multimedia+Nusantara!8m2!3d-6.2517585!4d106.6280587!14m1!1BCgIgARICCAI!3m4!1s0x0:0x3ae1142b1dd54873!8m2!3d-6.2517585!4d106.6280587?hl=en](https://www.google.com/maps/place/Dormitory+Universitas+Multimedia+Nusantara/@-6.2520035,106.6281764,3a,75y,13.57h,99.46t/data=!3m6!1e1!3m4!1sm2stsC_QcOKM7Ad2pazksw!2e0!7i16384!8i8192!4m14!1m8!3m7!1s0x0:0x3ae1142b1dd54873!2sDormitory+Universitas+Multimedia+Nusantara!8m2!3d-6.2517585!4d106.6280587!14m1!1BCgIgARICCAI!3m4!1s0x0:0x3ae1142b1dd54873!8m2!3d-6.2517585!4d106.6280587?hl=en) )

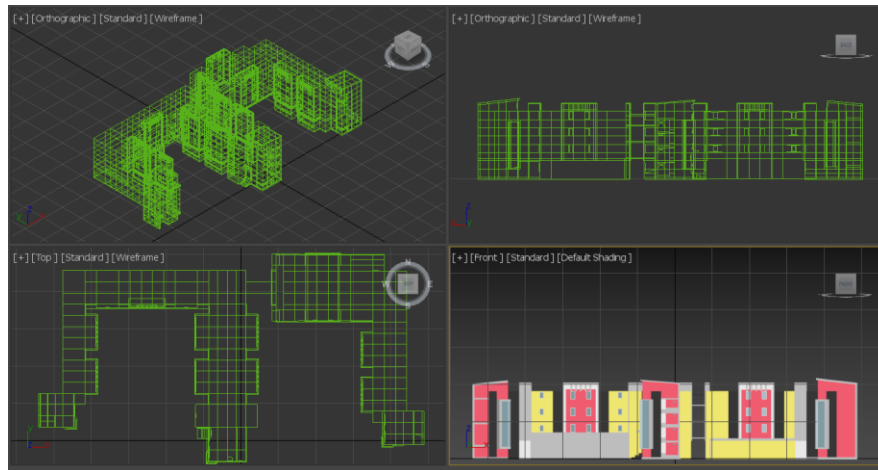
Setelah menyelesaikan kendala kekurangannya referensi, penulis melanjutkan untuk membentuk 3D *model* Dormitori UMN, dalam proses

pembuatannya, penulis tidak menemukan lagi kendala-kendala lain yang menghambat pengerjaan, untuk *texturing*, karena Dormitori UMN menggunakan warna yang *flat*, penulis hanya perlu menggunakan *mat* yang di *color pick* sesuai dengan warna dari referensinya. Berikut adalah foto *progress* dari 3D model dormitori UMN yang dikerjakan oleh penulis.



Gambar 3.17 & 3.18 – Foto *progress* Perancangan Desain 3D Model Dormitori UMN

Penulis memperlihatkan *progress-progress* yang sudah dikerjakan kepada *supervisor*, *supervisor* pun meminta penulis untuk melanjutkannya tanpa perlu mengubah yang sudah dikerjakan. Setelah *progress* pengerjaan yang dilakukan selama total 9 hari, penulis berhasil menyelesaikan finalisasi perancangan desain 3D *model* Dormitori UMN.



Gambar 3.19 – Hasil Akhir Perancangan Desain 3D Model Dormitori UMN

### 3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama proses kerja magang berlangsung, penulis telah berhadapan dengan berbagai macam kendala, baik secara teknis maupun non-teknis. Penulis pun juga harus menghadapi kondisi proses kerja magang secara *WFH (Work from Home)* dikarenakan kendala Covid-19 yang mulai menyebar dengan pesat di waktu penulis memulai dan melewati prosesi magang di Divisi Tim Marketing UMN.

Dalam beberapa hari pertama penulis melaksanakan proses kerja magang, penulis masih belum terbiasa dengan sistem kerja magang sehingga mengalami kendala bekerja dan mengirimkan tugas kerja diluar jam kerja kantor *supervisor*. Penulis juga mengalami kekurangan informasi tentang asset dalam bentuk *font* yang digunakan sebagai standar perusahaan sehingga berujung ke revisi tambahan. Dengan diberlakukannya sistem *WFH (Work from Home)*, penulis juga mengalami beberapa kesulitan ketika ingin mengirim data pekerjaan, beberapa kasus yang penulis rasakan secara langsung adalah hilangnya kualitas dari data ketika mengirimkannya melalui *software Whatsapp* dan juga kendala koneksi media daring terputus sehingga penulis tidak dapat mengirimkan data yang mau di revisi oleh *supervisor*. Ada juga kendala dimana penulis kesulitan untuk memulai *prototype* dari asset-asset yang telah

diberikan *supervisor* sehingga memakan cukup banyak waktu untuk memulai tugas yang telah diberikan.

### **3.3.3. Solusi dari Kendala**

Ada berbagai macam kendala yang penulis harus hadapi dalam prosesi kerja magang sebagai salah satu dari Divisi Tim Marketing UMN, karena itu, penulis harus bisa mencari solusi untuk menyelesaikan masalah-masalah tersebut dengan baik.

Dalam masalah-masalah yang dapat ditemukan di hari-hari pertama dimana penulis masih berusaha untuk beradaptasi dengan situasi magang, penulis berinisiatif untuk bertanya langsung kepada *supervisor* dan rekan kerja untuk dapat memahami standar kerja dalam Divisi Tim Marketing UMN, dari sini, penulis mempelajari standar yang dibutuhkan dalam bekerja dan dalam desain yang dibuat dalam Divisi Tim UMN. Penulis pun mencari *font* yang digunakan dan memasukannya kedalam *software*. Penulis juga berdiskusi dengan rekan karyawan dan *supervisor* untuk dapat menggunakan data header yang menjadi salah satu komposisi wajib di postingan *Instagram*-nya, dan dari diskusi tersebut, penulis juga menanyakan informasi tentang standar jam kerja di Divisi Tim Marketing UMN yang ternyata dimulai dari jam 8 dan selesai di jam 5 dengan waktu istirahat 1 jam di jam 12 sampai jam 1.

Untuk masalah-masalah lainnya, Penulis mencoba untuk mengubah cara yang digunakan untuk menyelesaikan masalahnya. Untuk data yang masih hilang kualitasnya ketika dikirimkan melalui *software Whatsapp*, maka data tersebut dikirimkan melalui media daring menggunakan *email* agar bisa mempertahankan kualitas dari data tersebut. Masalah seperti koneksi *internet* yang terputus-putus bisa ditambal menggunakan data seluler dari *smartphone personal* milik penulis. Masalah seperti kesusahan untuk memulai prototype dapat diselesaikan dalam diskusi dengan *supervisor* dimana penulis disarankan untuk melihat referensi-referensi yang dapat membantu untuk penulis membuat komposisi dari desain yang ingin dibuat.