

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

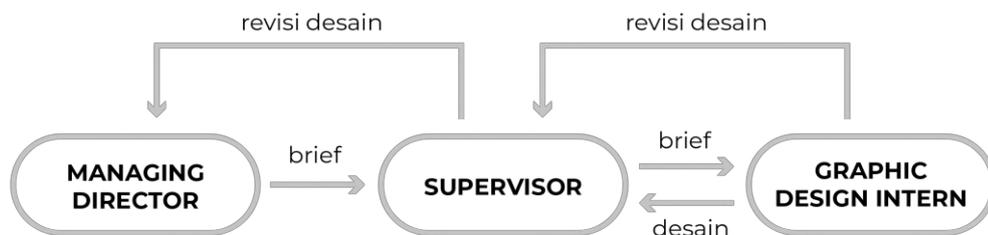
3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Selama kerja magang di perusahaan Indonesia Kreasi Mandiri, penulis berkedudukan sebagai pekerja magang desain grafis dan menerima *brief* dari *supervisor branding and design*. Lalu, penulis bekerja sesuai dengan *brief* yang telah diberikan oleh *supervisor*.

1. Kedudukan

Ketika melaksanakan kerja magang, posisi penulis sebagai pekerja magang desain grafis di perusahaan Indonesia Kreasi Mandiri, di bawah arahan *supervisor* magang dari divisi *branding and design*. Penulis membantu mengerjakan konten media sosial bersama pekerja magang dari divisi marketing, mengerjakan aplikasi dan website bersama pekerja dari informatika, serta mengerjakan beberapa desain minor lainnya yang dibutuhkan.

2. Koordinasi



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

Penulis menerima *brief* dari *supervisor* mengenai desain konten media sosial, serta desain-desain lain yang dibutuhkan. Setelah itu, penulis sebagai desainer grafis *intern* merancang visual berdasarkan *brief* yang diberikan. Lalu, *supervisor* akan memberi *review* dan *brief* untuk revisi desain, hingga desain suatu visual disetujui. Koordinasi ini dilakukan dengan pengiriman *brief* melalui pesan daring Whatsapp, sementara penulis mengirimkan hasil desain melalui Google Drive.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Sebagian besar tugas yang dilakukan penulis selama magang yaitu membuat konten media sosial Instagram untuk perusahaan Indonesia Kreasi Mandiri, yaitu untuk akun Instagram Bukuku Indonesia dan Kemanaa. Pada tabel di bawah ini, telah dirinci berbagai pekerjaan dan proyek yang dilakukan penulis selama magang di Indonesia Kreasi Mandiri.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	4-8 Jan 2021	Media sosial Bukuku Indonesia, logo Kemanaa, website Kemanaa, sertifikat magang	<ul style="list-style-type: none">- Media sosial Bukuku Indonesia, membuat feed dan story mingguan- Logo Kemanaa, membuat sketsa dan konsep logo Kemanaa- Website Kemanaa, membuat aset ilustrasi untuk website Kemanaa- Sertifikat magang, membuat desain sertifikat magang perusahaan
2	11-15 Jan 2021	Media sosial Bukuku Indonesia, logo Kemanaa, website Kemanaa	<ul style="list-style-type: none">- Media sosial Bukuku Indonesia, membuat feed dan story mingguan- Logo Kemanaa, membuat finalisasi logo Kemanaa setelah mendapat persetujuan <i>supervisor</i>- Website Kemanaa, membuat aset ilustrasi untuk website Kemanaa, merancang halaman checklist barang travelling website Kemanaa
3	18-22 Jan 2021	Media sosial Bukuku Indonesia dan Kemanaa, avatar pengguna Kemanaa, video <i>launching</i> Kemanaa, edit foto Bukuku Indonesia	<ul style="list-style-type: none">- Media sosial Bukuku Indonesia dan Kemanaa, membuat feed dan story mingguan- Avatar pengguna Kemanaa, membuat ilustrasi avatar pengguna

			<p>yang akan muncul jika pengguna tidak memasukkan foto profil</p> <ul style="list-style-type: none"> - Video <i>launching</i> Kemanaa, membuat <i>motion graphic</i> untuk memperkenalkan website Kemanaa di Youtube dan Instagram - Edit foto Bukuku Indonesia, menghilangkan latar belakang foto dan mengubah saturasi foto
4	25-29 Jan 2021	Media sosial Bukuku Indonesia dan Kemanaa, <i>banner marketplace</i> , aplikasi Kemanaa, pola hampers, <i>resize</i> logo	<ul style="list-style-type: none"> - Media sosial Bukuku Indonesia dan Kemanaa, membuat feed dan story mingguan - <i>Banner marketplace</i>, menyatukan produk dan mendesain untuk keperluan <i>marketplace</i> - Aplikasi Kemanaa, mencari referensi dan konsep aplikasi Kemanaa - Pola hampers, mencari referensi untuk pola hampers baru Bukuku Indonesia - <i>Resize</i> logo, melakukan <i>resize</i> logo klien dan memasukkan logo ke dalam template kertas agenda
5	1-5 Feb 2021	Media sosial Bukuku Indonesia dan Kemanaa, stiker apron, aplikasi Kemanaa	<ul style="list-style-type: none"> - Media sosial Bukuku Indonesia dan Kemanaa, membuat feed dan story mingguan - Stiker apron, membuat desain stiker untuk produk baru apron Bukuku Indonesia

			<ul style="list-style-type: none"> - Aplikasi Kemanaa, melakukan brainstorming desain UI aplikasi Kemanaa
6	8-12 Feb 2021	Media sosial Bukuku Indonesia dan Kemanaa	<ul style="list-style-type: none"> - Media sosial Bukuku Indonesia dan Kemanaa, membuat feed dan story mingguan
7	15-19 Feb 2021	Media sosial Bukuku Indonesia dan Kemanaa, aplikasi Kemanaa, pola hampers, foto produk	<ul style="list-style-type: none"> - Media sosial Bukuku Indonesia dan Kemanaa, membuat feed dan story mingguan - Aplikasi Kemanaa, mendesain UI aplikasi Kemanaa sesuai <i>wireframe</i> dari pekerja informatika - Pola hampers, mendesain pola hampers baru Bukuku Indonesia - Foto produk, melakukan foto produk untuk keperluan feed Instagram Bukuku Indonesia
8	22-26 Feb 2021	Media sosial Bukuku Indonesia dan Kemanaa, pola hampers, edit foto	<ul style="list-style-type: none"> - Media sosial Bukuku Indonesia dan Kemanaa, membuat feed dan story mingguan - Pola hampers, melakukan revisi pada pola hampers sesuai dengan arahan dari <i>supervisor</i> - Edit foto, melakukan edit foto apron untuk keperluan <i>marketplace</i> dan Instagram
9	1-5 Mar 2021	Media sosial Bukuku Indonesia dan Kemanaa, website Kemanaa, edit foto, <i>banner marketplace</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Media sosial Bukuku Indonesia dan Kemanaa, membuat feed dan story mingguan - Website Kemanaa, membuat aset ilustrasi untuk website Kemanaa

			<ul style="list-style-type: none"> - Edit foto, mengedit dan mendesain foto apron untuk keperluan <i>marketplace</i> - Menyatukan foto produk dan mendesain untuk keperluan <i>marketplace</i>
10	8-12 Mar 2021	Media sosial Bukuku Indonesia dan Kemanaa, aplikasi Kemanaa, <i>mockup</i> masker, <i>resize</i> logo, pola hampers	<ul style="list-style-type: none"> - Media sosial Bukuku Indonesia dan Kemanaa, membuat feed dan story mingguan - Aplikasi Kemanaa, melanjutkan UI halaman aplikasi Kemanaa - <i>Mockup</i> masker, memasukkan pola batik pada foto masker untuk menjadi contoh produk - <i>Resize</i> logo, mengubah ukuran logo klien dan meletakkan berbagai ukurannya di kertas A4 - Pola hampers, merevisi desain pola hampers
11	15-19 Mar 2021	Media sosial Bukuku Indonesia dan Kemanaa, aplikasi Kemanaa	<ul style="list-style-type: none"> - Media sosial Bukuku Indonesia dan Kemanaa, membuat feed dan story mingguan - Aplikasi Kemanaa, melanjutkan UI halaman aplikasi Kemanaa
12	22-26 Mar 2021	Media sosial Bukuku Indonesia dan Kemanaa, aplikasi Kemanaa, konten hari raya	<ul style="list-style-type: none"> - Media sosial Bukuku Indonesia dan Kemanaa, membuat feed dan story mingguan - Aplikasi Kemanaa, melanjutkan UI halaman aplikasi Kemanaa - Konten hari raya, membuat tambahan feed dan story Instagram

			Bukuku Indonesia dan Kemanaa mengenai ibadah puasa dan hari raya Idul Fitri
13	29 Mar-2 Apr 2021	Media sosial Bukuku Indonesia dan Kemanaa, aplikasi Kemanaa, <i>icon highlight</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Media sosial Bukuku Indonesia dan Kemanaa, membuat feed dan story mingguan - Aplikasi Kemanaa, melakukan revisi UI halaman aplikasi Kemanaa - <i>Icon highlight</i>, mendesain <i>icon highlight</i> baru untuk Instagram Bukuku Indonesia dan menyamakan <i>tone</i> warna
14	5-9 Apr 2021	Media sosial Bukuku Indonesia dan Kemanaa, aplikasi Kemanaa, edit foto, website Kemanaa, edit logo, cari foto	<ul style="list-style-type: none"> - Media sosial Bukuku Indonesia dan Kemanaa, membuat feed dan story mingguan - Aplikasi Kemanaa, melakukan revisi UI halaman aplikasi Kemanaa - Edit foto, menghilangkan latar belakang foto dan mengubah saturasi foto produk - Website Kemanaa, mengubah desain beberapa tampilan website Kemanaa yang masih butuh dikembangkan - Edit logo, mengedit logo menjadi hitam putih - Cari foto, mencari foto-foto setiap wisata, kuliner, dan oleh-oleh di berbagai daerah untuk artikel dengan ukuran yang cukup besar agar tidak pecah saat menjadi <i>banner</i> website

15	12-16 Apr 2021	Media sosial Bukuku Indonesia dan Kemanaa, cari foto, edit foto, media sosial hari raya, revisi website Kemanaa	<ul style="list-style-type: none"> - Media sosial Bukuku Indonesia dan Kemanaa, membuat feed dan story mingguan - Cari foto, mencari foto-foto setiap wisata, kuliner, dan oleh-oleh di berbagai daerah untuk artikel dengan ukuran yang cukup besar agar tidak pecah saat menjadi <i>banner</i> website - Edit foto, mengubah kecerahan foto dan memutihkan latar belakang foto - Media sosial hari raya, mendesain feed dan story dengan isi konten kartu ucapan hari raya - Revisi website Kemanaa, membuat revisi tampilan halaman website Kemanaa
16	19-23 Apr 2021	Media sosial Bukuku Indonesia dan Kemanaa, cari foto, website Kemanaa, stiker produk	<ul style="list-style-type: none"> - Media sosial Bukuku Indonesia dan Kemanaa, membuat feed dan story mingguan - Cari foto, mencari foto-foto setiap wisata, kuliner, dan oleh-oleh di berbagai daerah untuk artikel dengan ukuran yang cukup besar agar tidak pecah saat menjadi <i>banner</i> website - Website Kemanaa, membuat desain halaman news, detail halaman kuliner, dan review

			<ul style="list-style-type: none"> - Stiker produk, mendesain stiker untuk produk baru, yakni baju anak-anak
17	26-30 Apr 2021	Media sosial Bukuku Indonesia dan Kemanaa, website Kemanaa, banner marketplace, edit foto	<ul style="list-style-type: none"> - Media sosial Bukuku Indonesia dan Kemanaa, membuat feed dan story mingguan - Website Kemanaa, mendesain halaman akomodasi hotel, sewa kendaraan, dan tiket pesawat - Banner marketplace, mendesain banner di bagian atas halaman marketplace Bukuku Indonesia - Edit foto, mengubah kecerahan foto dan memutihkan latar belakang foto

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

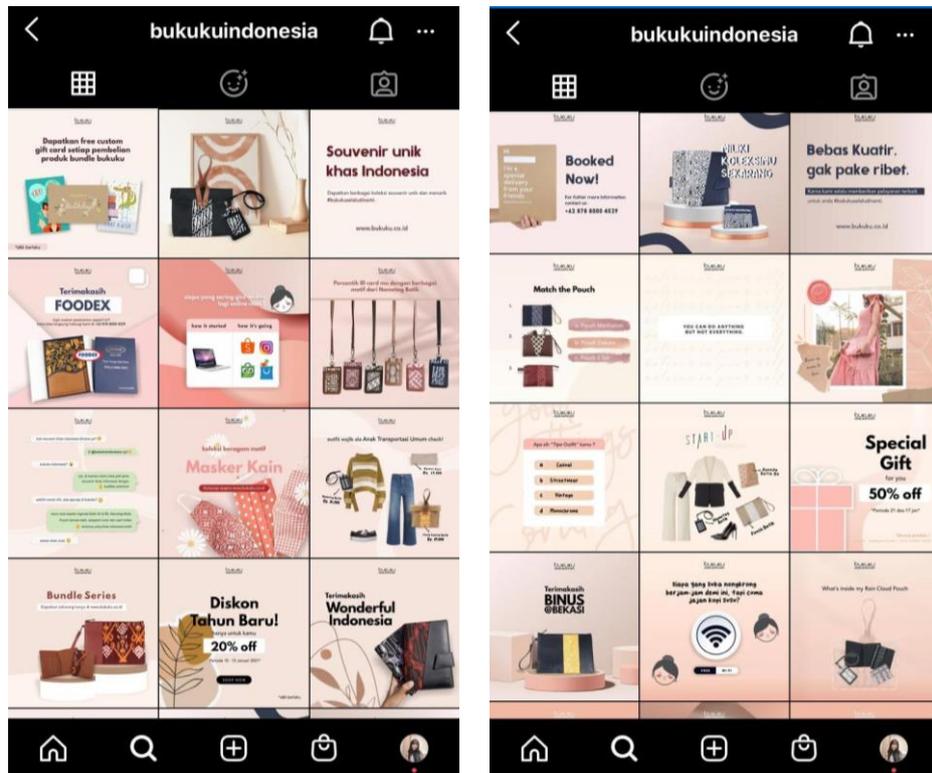
Pada bagian ini, akan dijabarkan mengenai pekerjaan yang ditugaskan pada penulis oleh perusahaan selama masa magang berlangsung.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Selama proses magang, terdapat beberapa pekerjaan yang dilakukan penulis. Beberapa pekerjaan tersebut akan dirinci di bawah ini.

1. Feed Instagram Bukuku Indonesia

Bukuku Indonesia menjual produk-produk berupa agenda, tas, *pouch*, nametag, *cardholder*, masker, *shopping bag*, dan produk sehari-hari lainnya dengan bahan kain batik. Instagram menjadi salah satu media promosi yang digunakan Bukuku untuk memperkenalkan produknya dan meraih konsumen. Sebelum merancang *feed* Instagram Bukuku Indonesia, penulis terlebih dahulu melakukan riset dan observasi terhadap konten-konten Instagram sebelumnya. Riset ini dilakukan agar *feed* yang dirancang selanjutnya tidak terlalu berubah jauh dari konten yang sebelumnya.



Gambar 3.2. *Feed* Instagram Bukuku Indonesia Sebelumnya

Dilihat dari *feed* sebelumnya, konten bukan hanya berisi foto produk saja, tapi juga tips dan trik, fakta menarik, *link* pembelian, kuis sederhana, diskon produk, dan berbagai hal lain yang melibatkan interaksi dengan konsumen. Warna yang digunakan dominan merah muda yang cenderung lembut, dengan beberapa tambahan warna aksen, seperti coklat, biru gelap, putih, dan lain sebagainya. Tipografi yang digunakan yakni sans serif dan beberapa dekoratif. Sementara itu, untuk aset visual terdiri dari foto dan vektor.



Gambar 3.3. Foto Produk dari *Supervisor*

Foto produk diberikan oleh *supervisor*, namun hanya dengan sudut foto tampak depan dan belakang, serta dengan latar belakang belum transparan. Maka, penulis terlebih dahulu mengedit foto dengan menghilangkan latar belakang, menggunakan Adobe Photoshop. Untuk memberi variasi pada *feed*, penulis juga melakukan sesi foto produk, dan meletakkan foto tersebut ke *feed* Bukuku.



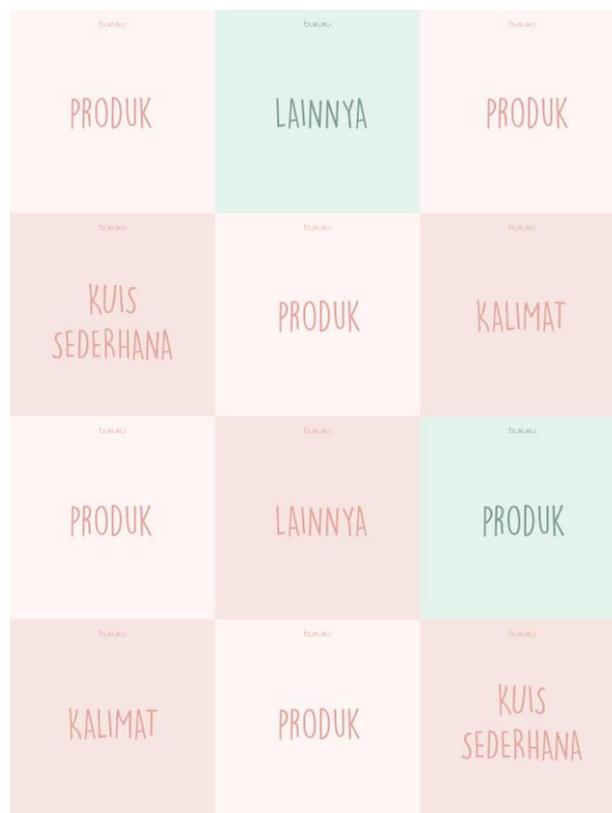
Gambar 3.4. Hasil Edit Foto Produk

Deadline feed Instagram Bukuku Indonesia ditetapkan per minggu, yakni 12 *feed* setiap minggunya. Maka, penulis terlebih dahulu membuat rancangan rencana konten *feed* yang terdiri dari 12 kotak *feed*. Dari 12 kotak ini, penulis membuat 4 kategori besar, yakni konten mengenai produk, konten kuis interaktif, konten kalimat, dan konten lain-lain. Rancangan ini bersifat fleksibel, sehingga urutan konten dan pewarnaannya dapat diubah sesuai kebutuhan. Untuk warna, penulis menggunakan warna dasar merah muda seperti *feed* sebelumnya yang dibentuk seperti catur, namun ditambah dengan beberapa kotak berwarna hijau terang sebagai aksen. Warna merah muda ini memberi kesan yang ramah dan ceria, sementara warna hijau yang lebih tenang menyeimbangkan warna merah muda.



Gambar 3.5. Warna *Feed* Bukuku

Di bagian atas setiap kotak, diberi logo Bukuku sebagai identitas. Warna logo menyesuaikan dengan warna latar belakang kotak pada *feed*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 3.6 di bawah ini.



Gambar 3.6. Rancangan Rencana *Feed* Bukuku Indonesia

Dari rancangan ini, penulis kemudian memilih foto produk dari foto-foto yang diberikan oleh *supervisor* dan meletakkannya ke dalam rancangan perencanaan *feed*. Penulis juga menentukan konten selingan yang sesuai dengan produk Bukuku, namun juga menarik bagi konsumen.

Penulis menggunakan tipografi sans serif dan dekoratif. Sans serif untuk tulisan yang membutuhkan keterbacaan tinggi, sementara huruf dekoratif untuk memberi kesan yang lebih ceria dan *playful* pada *feed*. Beberapa jenis huruf yang penulis gunakan yaitu Muli dan Winkle Regular.

MULI

MULI EXTRA BOLD

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

MULI REGULAR

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

MULI LIGHT ITALIC

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

WINKLE REGULAR

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

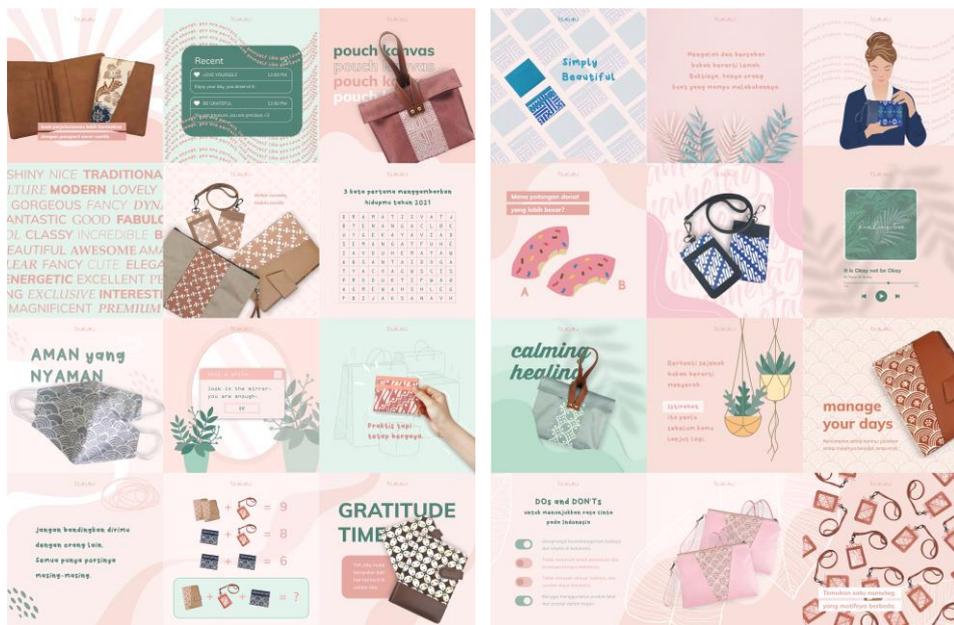
Gambar 3.7. Tipografi *Feed* Bukuku

Menyesuaikan dengan konten sebelumnya, aset visual didominasi dengan vektor dan tulisan. Vektor yang dibuat cenderung melengkung dan membulat untuk memberi kesan yang lembut dan ramah. Penulis juga menambahkan lengkungan yang dinamis, tulisan yang dibuat mengikuti lengkungan, tulisan yang dibuat berupa *outline*, dan beberapa aset visual lainnya.



Gambar 3.8. Aset Visual

Lalu, penulis menggabungkan dan menyusun *layout feed* Bukuku satu per satu, dengan mempertimbangkan komposisi *feed* jika disatukan satu sama lain. Berikut ini adalah beberapa gabungan hasil *feed* yang dirancang penulis.



Gambar 3.9. Beberapa Hasil *Feed* Bukuku Indonesia

Penulis menggunakan berbagai referensi yang familiar bagi konsumen masa kini, seperti halaman notifikasi, *pop up*, tampilan musik yang diputar, tampilan pengaturan, dan lain sebagainya. Penulis juga memberi tambahan beberapa ilustrasi vektor untuk mengisi ruang kosong. Penulis juga beberapa kali menggunakan latar pola untuk merepresentasikan produk yang berbahan kain batik.

2. User Interface Aplikasi Kemanaa.com

Kemanaa.com berawal dari website yang menyediakan berbagai tips dan hal-hal yang berkaitan dengan liburan di Indonesia. Di dalam website Kemanaa.com tersebut, terdapat rekomendasi kuliner di daerah-daerah tertentu, rekomendasi oleh-oleh, dan wisata terkenal. Di Kemanaa.com juga terdapat blog artikel mengenai serba-serbi liburan dan *travelling*. Website ini masih dalam pengembangan, dan ingin diperluas dalam bentuk aplikasi, sehingga pengguna dapat mengakses Kemanaa.com dengan lebih mudah dan cepat.

Penulis mendapat *brief* untuk merancang *user interface* dari aplikasi tersebut, namun dengan *flow* dan *wireframe* yang disediakan oleh pekerja dari informatika. Maka, penulis tidak perlu lagi membuat sketsa atau *wireframe* untuk melihat komponen dari setiap halaman aplikasi, dan dapat langsung melanjutkan ke bentuk visual.



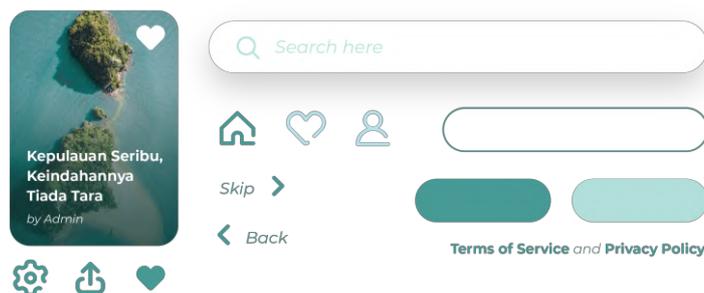
Gambar 3.10. Wireframe Aplikasi

Sebelum membuat rancangan halaman aplikasi, penulis terlebih dahulu menentukan tipografi, warna, dan aset visual, seperti *icon*, tombol, dan lain sebagainya. Untuk mempermudah keterbacaan, serta memberi kesan yang lebih modern, penulis memutuskan untuk menggunakan tipografi sans serif, yakni Montserrat dan Muli. Montserrat digunakan untuk bagian judul dan subjudul, sementara Muli untuk bagian isi dan keterangan. Sementara itu, warna yang digunakan menyesuaikan dengan warna website Kemanaa.com, serta warna logo, ditambahkan dengan warna dasar putih dan abu-abu gelap untuk memberi kontras.



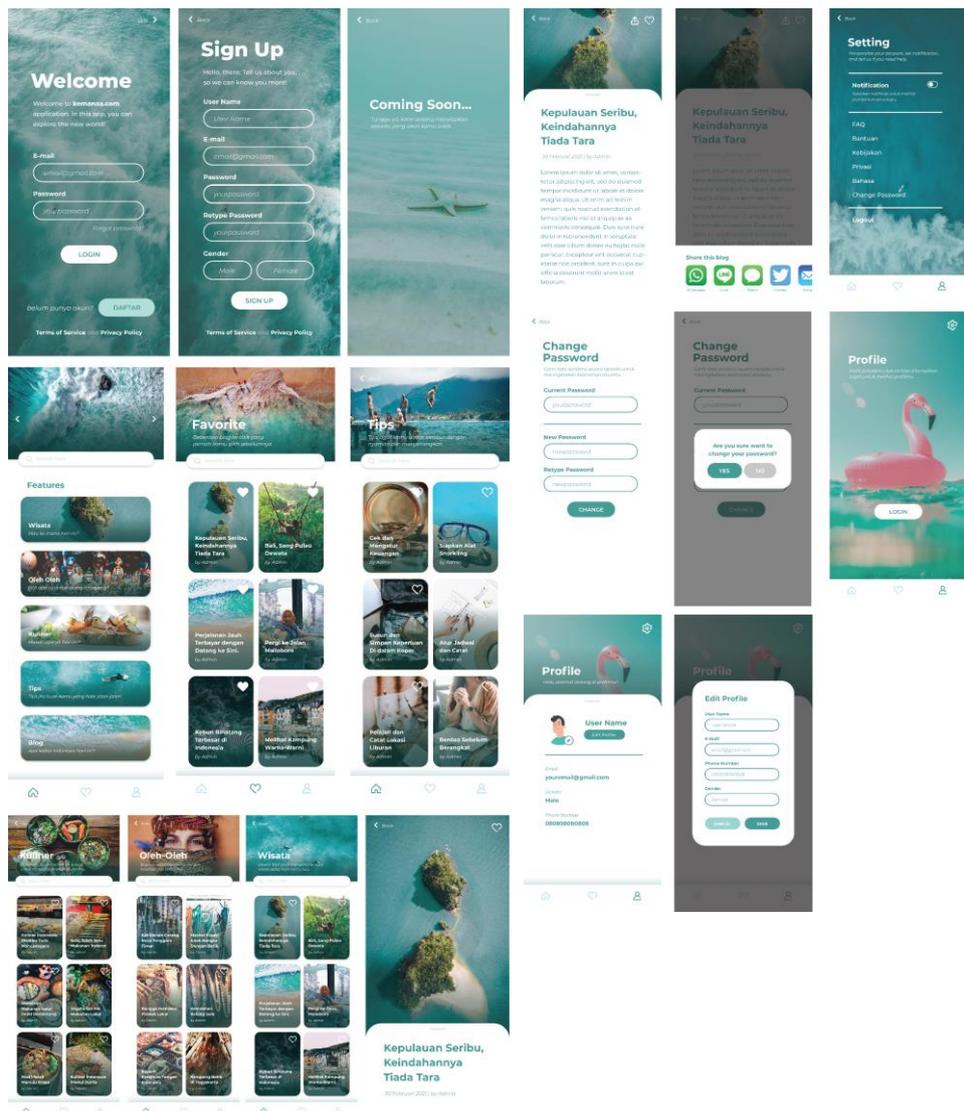
Gambar 3.11. Tipografi

Untuk aset *visual*, penulis menggunakan bentuk vektor dengan ujung yang melengkung dan beberapa yang hanya menggunakan *outline* untuk memberi kesan yang *simple*, cenderung modern, dan tidak kaku. Penulis juga menggunakan beberapa aset foto dari sumber gratis yang memiliki resolusi cukup besar, yakni *unsplash* untuk keperluan *mockup*.



Gambar 3.12. Aset Visual

Kemudian, dengan mempertimbangkan kebiasaan pengguna, penulis menyusun peletakan *icon* dan tombol, serta memberi variasi pada konten dan detail di dalamnya. *Mockup* aplikasi ini mengalami beberapa revisi sebelum *coding* menjadi aplikasi oleh pekerja informatika, dan diberi berbagai tambahan fitur. *Mockup* aplikasi ini dapat dilihat pada Gambar 3.8 di bawah ini.



Gambar 3.13. *Mockup* Aplikasi Kemanaa.com

3. Logo Kemanaa.com

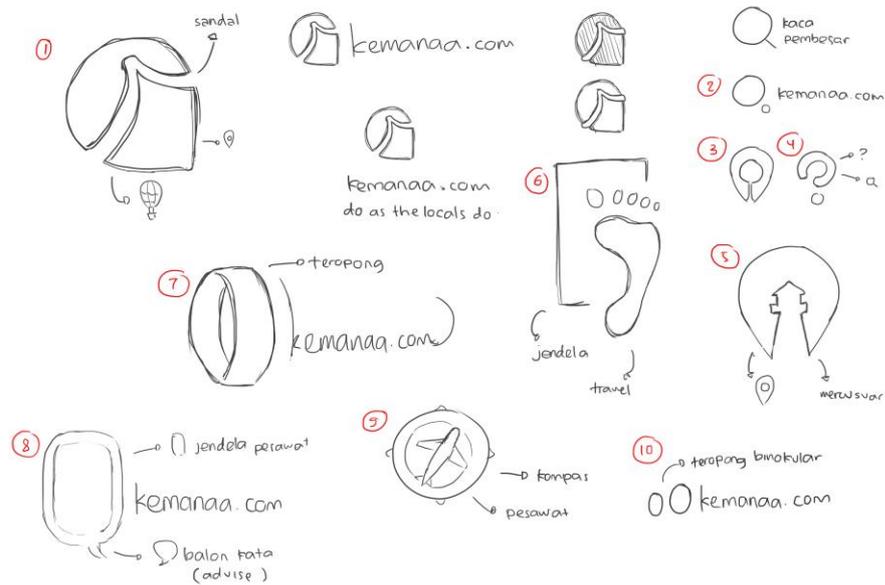
Penulis mendapat *brief* untuk membuat ulang logo Kemanaa.com. Logo sebelumnya berupa vektor pulau Indonesia, dengan tulisan Kemanaa.com yang melengkung seperti pada Gambar 3.9. Penulis diminta untuk membuat logo yang lebih sederhana dan menggambarkan website Kemanaa.com tersebut.



Gambar 3.14. Logo Kemanaa.com Sebelumnya
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

Pada logo baru Kemanaa.com, ingin menampilkan kesan *platform* yang *easy-going*, tempat para *traveller*, dan anak muda. Visi Kemanaa.com yakni menjadi website yang dituju *traveller* Indonesia nomor satu yang akan dibuka sebelum melakukan *travelling* ke suatu tempat. Kemanaa.com memiliki tagline “do as the locals do.”

Dari berbagai informasi yang penulis dapatkan, penulis mulai melakukan *brainstorming* singkat dan membuat beberapa sketsa logo. Sketsa yang dibuat tidak terlalu harafiah, namun tetap menggambarkan *platform travelling*. Setiap komponen visual pada sketsa logo telah dipertimbangkan dengan seksama dan memiliki makna masing-masing. Sketsa ini dapat dilihat pada Gambar 3.15.



Gambar 3.15. Sketsa Logo Kemanaa.com

Sketsa logo tersebut mengandung berbagai komponen yang berkaitan dengan *travelling* dan liburan. Visual sandal jepit menyesuaikan dengan tagline “do as the locals do”, yang berarti *traveller* benar-benar merasakan sepenuhnya seperti warga lokal setempat, berjalan di atas sandal warga lokal. Visual kaca pembesar, memberi kesan bahwa Kemanaa.com memberi informasi rinci dan detail yang mungkin belum diketahui *traveller*. Visual mercusuar atau teropong untuk membuat pesan bahwa Kemanaa.com memberi kesempatan bagi *traveller* untuk memantau dari jauh sebelum benar-benar terjun ke dunia *travelling*. Jendela memberi kesan bahwa *traveller* dapat seolah melihat langsung melalui *review* nyata dari orang lain melalui website Kemanaa.com. Visual kompas memberi kesan bahwa Kemanaa.com menjadi penuntun bagi *traveller* yang membutuhkan pedoman ketika liburan ke suatu daerah yang kurang ia kuasai.

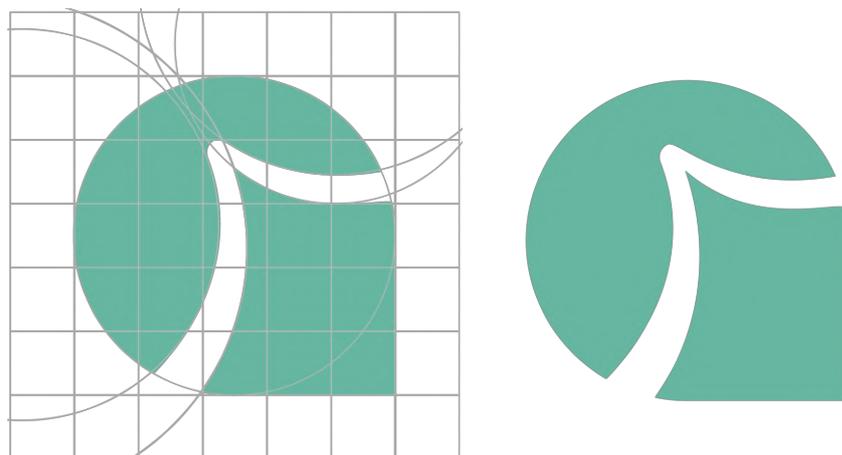
Lalu, dari sketsa tersebut, dikerucutkan menjadi 4 digitalisasi logo, sesuai dengan arahan dari *supervisor* penulis. Logo ini menggunakan warna hijau kebiruan, seperti logo sebelumnya, dan menggunakan

tipografi yang cenderung melengkung dan membulat, yakni dengan menggunakan tipografi Somatic Rounded.



Gambar 3.16. Digitalisasi Logo Kemanaa.com

Dari keempat digitalisasi tersebut, logo yang terpilih adalah logo yang pertama. Logo ini menyimbolkan bentuk sandal jepit, simbol lokasi, dan balon terbang. Sandal jepit memberi kesan *traveller* yang seolah menjadi warga lokal, lokasi yakni Kemanaa.com sebagai *platform* yang memberi saran tujuan, dan balon terbang sebagai simbol petualangan yang baru, atau liburan yang menyenangkan.



Gambar 3.17. Grid Logo Kemanaa.com



Gambar 3.18. Logo Final Kemanaa.com

Penulis menggunakan warna hijau kebiruan sebagai warna logo, dengan warna coklat sebagai aksen. Warna hijau dan coklat ini membentuk warna komplementer yang dapat menetralkan satu sama lain (Lauer, dkk., 2011) Warna hijau dan coklat ini memberi kesan lokal, alami, dan menenangkan. Kesan lokal dan alami ini sesuai dengan *branding* Kemanaa.com karena *brand* ini mengusung tagline yang berkaitan dengan nuansa lokal. Kesan yang menenangkan juga dibutuhkan karena Kemanaa.com ingin memberi kesan positif sebagai pemberi solusi yang bersahabat.

Tipografi yang digunakan adalah Somatic Rounded dan Caviar Dreams. Somatic Rounded yang lebih membulat dan tebal untuk menyesuaikan dengan bentuk logo, serta memberi kesan ramah. Caviar Dreams yang merupakan huruf sans serif digunakan karena cenderung lebih mudah untuk dibaca meskipun dengan ukuran yang kecil.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang ditemukan penulis ketika melakukan kerja magang sebagian besar mengenai alur komunikasi dan koneksi internet. Hal ini disebabkan oleh kondisi pandemi yang memperlambat proses komunikasi dalam tim. Komunikasi dilakukan melalui pesan Whatsapp grup maupun pesan pribadi, dan melakukan Zoom Meeting seminggu sekali. Karena koordinasi dilakukan secara daring, kesalahpahaman ketika menyampaikan *brief* dan konsep sangat rawan terjadi.

Penulis juga bekerja menggunakan kuota pribadi karena tidak memiliki jaringan Wi-Fi, sehingga seringkali Zoom Meeting terkendala koneksi internet yang melambat.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Untuk kendala mengenai sulitnya koordinasi dalam tim, penulis berusaha terus *stand by* dengan ponsel dan laptop agar penyampaian informasi lebih cepat. Penulis juga berusaha menjelaskan konsep dengan sejelas-jelasnya melalui pesan Whatsapp untuk mengurangi kemungkinan kesalahpahaman, serta bertanya selengkap mungkin jika ada *brief* yang kurang dipahami penulis. Sementara itu, kendala koneksi internet seringkali diakali penulis dengan menggunakan jaringan Wi-Fi di tempat umum atau menumpang dari teman yang memiliki Wi-Fi.