

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

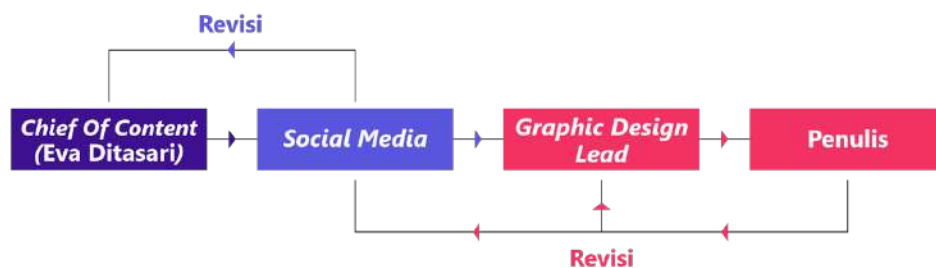
Dalam PT. Inspigo Inovasi Indonesia, penulis menempati kedudukan sebagai *graphic design intern*. Dalam melakukan sebuah *project*, terdapat alur koordinasi yang perlu dijalani. Berikut merupakan penjelasan lebih lanjut mengenai kedudukan dan alur koordinasi yang penulis jalani:

1. Kedudukan

Penulis menempati kedudukan pada divisi *graphic design* sebagai *graphic design intern*. Dalam membuat setiap *project* yang diberikan, penulis melakukan asistensi kepada Susilawati selaku *graphic design lead* dalam PT. Inspigo Inovasi Indonesia. Penulis bertanggung jawab pada setiap *project* yang telah diberikan oleh *graphic design lead* dan divisi lainnya.

2. Koordinasi

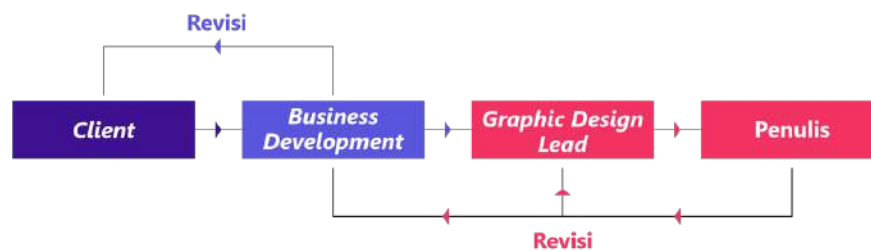
Secara garis besar, PT. Inspigo Inovasi Indonesia memiliki 2 keperluan desain yaitu desain untuk konten media sosial dan desain untuk *client*. Alur koordinasi dalam pembuatan media sosial, diawali oleh *brief* dari *chief of content* yaitu Eva Ditasari yang kemudian diberikan kepada divisi *social media*. Pada divisi tersebut, *brief* yang telah diberikan akan dikembangkan menjadi konten dalam bentuk *copywriting*. Setelah isi dari konten tersebut mendapat *approval* dari *chief of content*, divisi *social media* akan memberikannya kepada divisi *graphic design* yang kemudian ditugaskan oleh *graphic designer lead* kepada penulis untuk mendesain konten tersebut.



Gambar 3.1. Alur koordinasi media sosial

Setelah penulis membuat desain untuk konten tersebut, penulis melakukan asistensi dan meminta *feedback* kepada *graphic designer lead*. Setelah penulis melakukan revisi dan desain yang telah direvisi disetujui oleh *graphic designer lead*, penulis kemudian mengirimkan hasil desain tersebut kepada divisi *social media* dan penulis akan melakukan revisi kembali jika dibutuhkan. Kemudian divisi *social media* akan meminta *approval* kembali kepada *chief of content* sebelum divisi *social media* melakukan *posting* di media sosial.

Dalam membuat desain untuk keperluan *client*, *brief* akan diberikan oleh *client* kepada divisi *business development*. Kemudian divisi *business development* akan memberikan *brief* tersebut kepada divisi desain grafis yang kemudian ditugaskan kepada penulis oleh *graphic designer lead*. Penulis mengembangkan *brief* tersebut kedalam bentuk desain sesuai dengan *brief*.



Gambar 3.2. Alur koordinasi *client*

Setelah penulis membuat desain tersebut, penulis melakukan asistensi dan meminta *feedback* kepada *graphic designer lead*. Penulis akan diberikan masukan dan saran untuk desain yang telah dibuat tersebut. Oleh karena itu penulis melakukan revisi dan jika telah disetujui, penulis mengirimkan hasil desain yang telah disetujui kepada divisi *business development* dan hasil desain akan dikirimkan ke *client* untuk *approval*. Penulis kemudian melakukan revisi kembali jika dibutuhkan hingga mencapai desain yang diinginkan.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama praktik kerja magang, penulis membuat berbagai macam *project*. *Project* yang penulis lakukan seperti membuat desain untuk konten media sosial hingga membuat desain untuk klien. Berikut merupakan detail pekerjaan yang dilakukan penulis selama melakukan praktik kerja magang di PT. Inspigo Inovasi Indonesia:

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	Minggu ke-1 (15 Feb – 21 Feb)	<ul style="list-style-type: none"> - Media sosial - Mandiri - Album art Inspigo 	<ul style="list-style-type: none"> - instagram dan linked in - thankyou card acara MEA - rework album art Inspigo
2.	Minggu ke-2 (22 Feb – 28 Feb)	<ul style="list-style-type: none"> - Mandiri - Media sosial - MIND ID 	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi photoframe dan thank you card untuk MEA Membuat logo HC Masterclass - Design medsos (instagram & revisi design linked in banner app) - layout poster untuk MIND ID
3.	Minggu ke-3 (1 Maret – 7 Maret)	<ul style="list-style-type: none"> - Media sosial 	<ul style="list-style-type: none"> - Design medsos (instagram & medium)
4.	Minggu ke-4 (8 Maret – 14 Maret)	<ul style="list-style-type: none"> - Media sosial - BCA - Unilever - TELS Mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> - Design medsos (instagram & medium) - Design layout ppt BCA Prioritas - Design Album Art untuk Unilever - Resize poster TELS ke IGS
5.	Minggu ke-5 (15 Maret – 21 Maret)	<ul style="list-style-type: none"> - Media sosial - TELS Mandiri - Unilever - ORBIT Telkomsel 	<ul style="list-style-type: none"> - Design medsos (instagram & medium) - Design bumper TELS Mandiri - Design untuk Unilever (VP Awarding & Virtual BG) - Design untuk orbit (Poster, Story, Still Bumper, template PPT, landing page, push notif, pop up banner)

6.	Minggu ke-6 (22 Maret – 28 Maret)	<ul style="list-style-type: none"> - Media sosial - BCA Prioritas 	<ul style="list-style-type: none"> - Design medsos (instagram & medium) - Design BCA Prioritas (invitation, poster, flazz)
7.	Minggu ke-7 (29 Maret – 4 April)	<ul style="list-style-type: none"> - Media sosial - BCA Prioritas 	<ul style="list-style-type: none"> - Design medsos (instagram & medium) - Design BCA Prioritas (Photoframe, thank you card, background event, poster event, bumper, layout screen, template ppt, virtual background, winner frame, lowerthird, sertifikat, rundown)
8.	Minggu ke-8 (5 April – 11 April)	<ul style="list-style-type: none"> - Media Sosial - ODP Mandiri - BCA Prioritas - Srikandi Mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> - instagram & medium - layout bumper ODP Mandiri - Design Album Art untuk BCA - membuat logo dan poster srikandi mandiri acara kartini
9.	Minggu ke-9 (12 April – 18 April)	<ul style="list-style-type: none"> - Srikandi Mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat keperluan design srikandi mandiri (poster, bumper teaser, dll.)
10.	Minggu ke-10 (19 April – 25 April)	<ul style="list-style-type: none"> - BCA Prioritas challenge - Srikandi Mandiri - Media sosial - SIG Kartini 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat album Art BCA Inspiration challenge - Membuat design dan revisi keperluan srikandi Mandiri - Design story Instagram - Design bumper SIG Kartini
11.	Minggu ke-11 (26 April – 2 Mei)	<ul style="list-style-type: none"> - HC Mandiri - SIG Kartini - Media sosial 	<ul style="list-style-type: none"> - Layouting bumper HC Mandiri - Revisi bumper - Membuat feeds, insta story, medium

		<ul style="list-style-type: none"> - Album art BB - The apprentice 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat album art SAMSAK dan Ngabubucast - Ig cover, insta story, virtual BG
12	Minggu ke-12 (3 Mei – 9 Mei)	<ul style="list-style-type: none"> - Social Media - Album Art Inspigo 	<ul style="list-style-type: none"> - Mendesain untuk feeds&story Instagram, banner player dan banner judul Medium - Membuat album Art Inspigo (dr jeff, glow up)

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama penulis melakukan proses kerja magang di PT. Inspigo Inovasi Indonesia, Penulis mendapatkan dan menyelesaikan berbagai macam proyek. Adapun 2 proyek utama secara garis besar yang telah penulis selesaikan selama praktik magang berlangsung yaitu perancangan konten media sosial #cobaberpendapat serta pembuatan desain logo untuk *client* Srikandi Mandiri.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Berikut merupakan rincian proses pelaksanaan 2 proyek secara garis besar yang telah penulis lakukan selama melakukan praktik kerja magang:

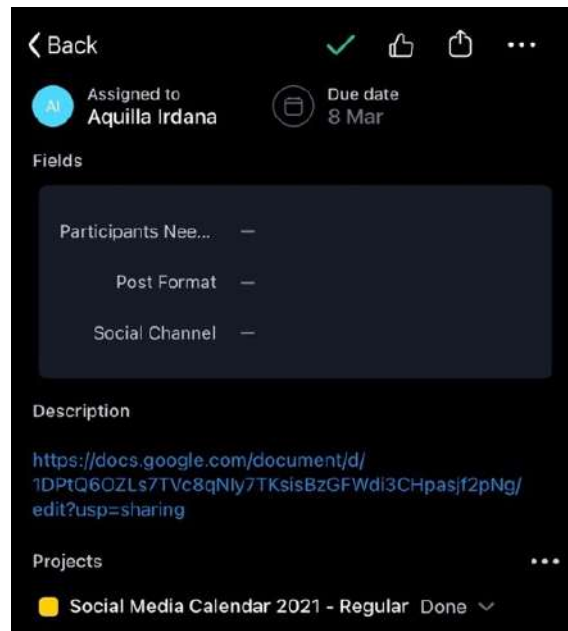
3.3.1.1. Perancangan *Social Media Content* #Cobaberpendapat

#CobaBerpendapat merupakan suatu *interactive post* yang berisikan konten berdasarkan *real life case* dari para pendengar *podcast* inspigo. Dengan adanya *post mengenai* #cobaberpendapat, PT. Inspigo Inovasi Indonesia dapat berinteraksi dengan *followers* serta para *followers* juga dapat berinteraksi satu sama lain dan melihat sudut pandang lain mengenai pendapat dari masing-masing orang. Oleh karena itu PT. Inspigo Inovasi Indonesia membuat post ini untuk memperingati Hari Perempuan Sedunia.

A. *Brief*

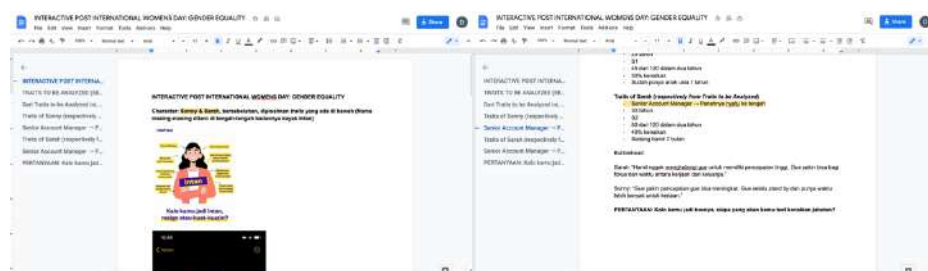
Dalam memperingati *International Woman's Day*, penulis diberikan *task* untuk mendesain *post* Instagram #cobaberpendapat. *Brief* diberikan

melalui aplikasi *asana*. Terdapat *link* menuju *google docs* untuk kelengkapan isi dari konten #cobaberpendapat.



Gambar 3.3. *Brief Asana*

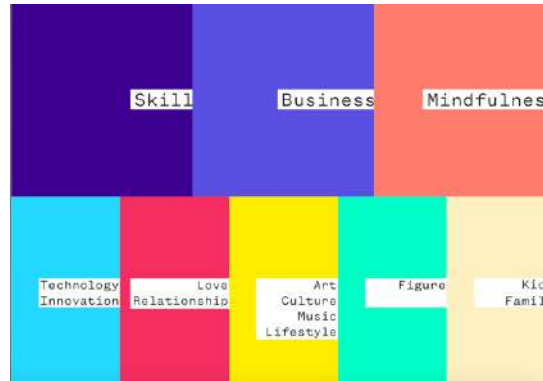
Penulis kemudian memahami isi dari konten yang terdapat pada *google docs*. Isi dari *brief* berisikan *copywriting*, *visual refrence*, serta *layouting* yang dapat digunakan sebagai acuan penulis dalam mendesain *post* #cobaberpendapat.



Gambar 3.4. *Brief social media content*

Pada *brief* konten #cobaberpendapat berisikan sebuah *case* yang akan didiskusikan, nama, usia, hingga pekerjaan pada karakter, serta sifat-sifat yang dimilikinya. Terdapat pertanyaan pada akhir *brief* yang bertujuan agar para *followers* dapat berdiskusi dengan satu sama lain nantinya di kolom komentar. Pada *case* ini, terdapat 2 karakter dengan kelebihan dan

kekurangannya masing-masing dan salah satu dari kedua karakter tersebut akan diberikan kenaikan jabatan pada perusahaan. Penulis diminta untuk mengikuti *copywriting* yang telah diberikan di dalam *brief*.



Gambar 3.5. Warna Utama

Dalam mendesain konten untuk PT. Inspigo Indonesia, terdapat *color pallete* yang biasa digunakan sebagai acuan warna untuk mendesain. Warna-warna tersebut mewakili kategori dari konten yang ada pada *podcast*. *Font* yang biasa digunakan adalah *founders grostек*.

B. Konsep

Setelah penulis mendapatkan *brief*, penulis kemudian mencari refrensi *post #cobaberpendapat* yang terdapat pada di Instagram Inspigo. Penulis kemudian menemukan 2 *post* di instagram berisikan konten *#cobaberpendapat*. Penulis menjadikan kedua *post* tersebut sebagai acuan penulis dalam mendesain *post #cobaberpendapat*.



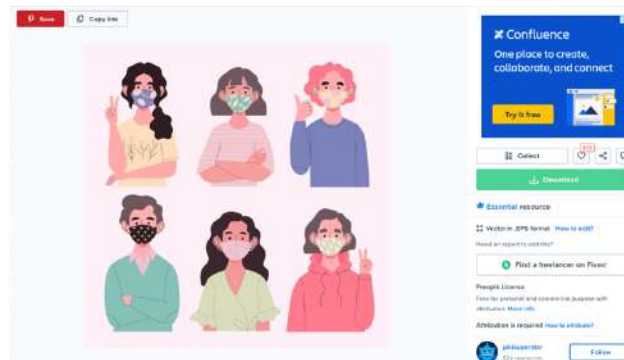
Gambar 3.6. Refrensi #cobaberpendapat

Dalam refrensi terlihat bahwa warna yang digunakan adalah warna ungu untuk *copywriting* serta terdapat aksan kuning untuk *highlight* pada

kata atau kalimat yang penting. Pada kedua referensi tersebut *background* yang digunakan berwarna putih dengan garis kotak-kotak yang menjadi salah satu ciri khas dari *post #cobaberpendapat*.

C. Produksi

Setelah penulis mendapat konsep untuk *post* yang akan dibuat, penulis kemudian mencari ilustrasi untuk kedua karakter tersebut di *freepik.com* yang memiliki *free commercial use license*. Penulis mencari ilustrasi yang memiliki *style* yang tidak berbeda jauh dari referensi yang penulis dapatkan sebelumnya. Penulis kemudian mendapatkan ilustrasi sebagai berikut:



Gambar 3.7. ilustrasi *freepik*

(https://www.freepik.com/free-vector/avatars-wearing-fabric-masks-protection_8944302.htm#page=1&query=avatars%20wearing%20mask&position=0)

Setelah penulis menemukan ilustrasi yang sesuai, penulis kemudian mengunduh ilustrasi tersebut dan membukanya pada *software* adobe *illustrator*. Penulis kemudian membuat *artboard* dengan ukuran 4:5 kemudian penulis memasukan ilustrasi yang telah diunduh sebelumnya ke dalam *artboard* dan mulai mendesain.



Gambar 3.8. Adobe Illustrator *Social Media*

Penulis kemudian mengganti warna pada illlustrasi tersebut sesuai dengan acuan warna utama Inspigo. Setelah itu penulis melakukan *layouting* pada *artboard* tersebut sesuai dengan *brief* yang diberikan. Penulis menggunakan tanda panah untuk menjelaskan sifat pada tiap karakter, serta memberikan *highlight* warna kuning pada tulisan yang penting untuk diketahui audiens. Penulis kemudian mengirimkan hasil desain penulis kepada *graphic designer lead*.

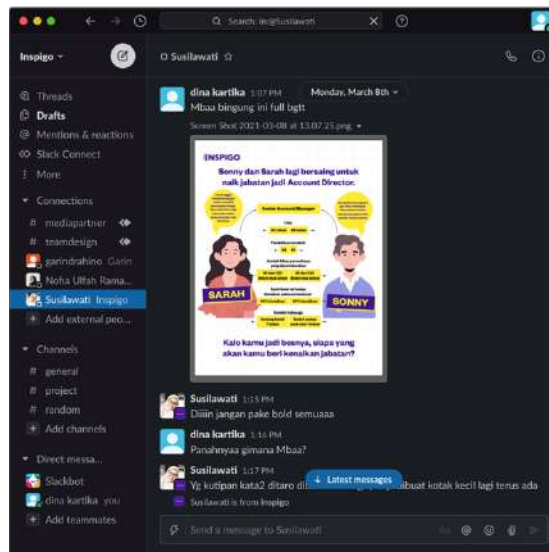
D. Revisi

Setelah penulis melewati tahap produksi, penulis kemudian mengirimkan hasil dari produksi tersebut kepada *graphic designer lead* untuk meminta masukan dan *approval*. Berikut merupakan hasil dari desain yang penulis asistensikan kepada *graphic designer lead*.



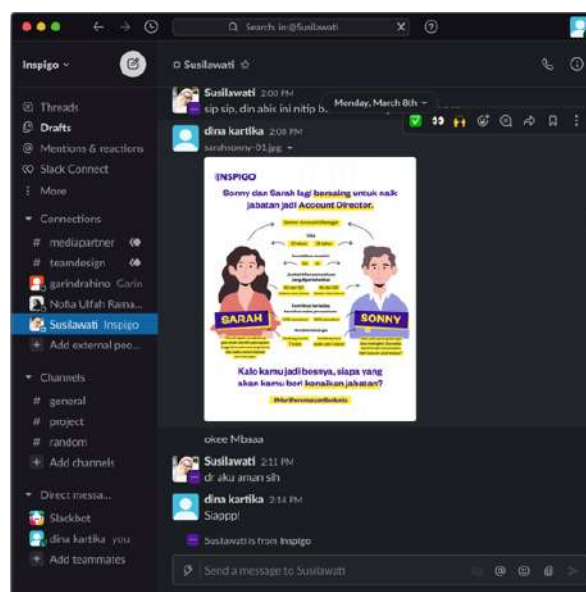
Gambar 3.9. #cobaberpendapat 1

Penulis meminta masukan kepada *graphic designer lead* untuk *layouting* dikarenakan banyaknya tulisan yang perlu dimasukkan ke dalam *layout* yang diinginkan oleh divisi media sosial sehingga penulis meminta pendapat *graphic designer lead* agar desain tidak terlihat penuh. Penulis melakukan asistensi kepada *graphic designer lead* melalui aplikasi *slack*.



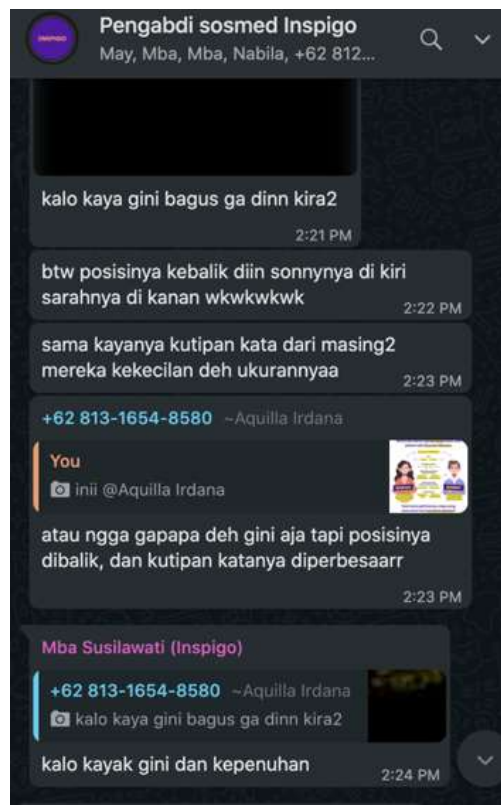
Gambar 3.10. Revisi 1 Slack

Penulis mendapatkan masukan mengenai *layouting* untuk desain tersebut. Penulis kemudian melakukan revisi sesuai masukan yang telah diberikan oleh *graphic designer lead*. Penulis kemudian merapikan tulisan agar tidak menggunakan *bold* pada keseluruhan *text*. Penulis juga menghapus *bubble head* dan memindahkannya ke bagian bawah para karakter. Hal tersebut penulis lakukan agar ruang pada desain tidak terlihat penuh dan masih memiliki ruang bernafas. Setelah itu, penulis kembali melakukan asistensi pada *graphic designer lead*.



Gambar 3.11. Revisi 2 Slack

Setelah penulis mendapatkan *approval* dari *graphic designer lead*, penulis kemudian mengirimkan hasil desain tersebut kepada divisi *social media*. Penulis kembali meminta *approval* kepada divisi *social media* untuk memastikan bahwa isi konten yang telah diberikan lengkap dan dapat dimengerti sesuai yang diinginkan. Penulis melakukan asistensi kepada divisi *social media* melalui aplikasi *whatsapp*.



Gambar 3.12. Revisi 3 *Whatsapp*

Penulis mendapat masukan mengenai posisi dari karakter yang digunakan pada desain yang perlu ditukar dan penulis juga mendapatkan masukan mengenai *layout* dari desain tersebut. Namun, *alternative layout* yang diminta oleh divisi *social media* tidak memungkinkan untuk dilakukan karena desain akan terkesan penuh dan tidak memiliki banyak ruang untuk bernafas. Penulis kemudian melakukan revisi sesuai dengan masukan yang telah diberikan oleh divisi *social media* dan mencoba *layout* lain agar terlihat lebih rapi.



Gambar 3.13. Hasil Akhir #cobaberpendapat

Gambar diatas merupakan hasil desain yang telah disetujui oleh *graphic designer lead* dan divisi *social media*. Kemudian divisi *social media* mengirimkan hasil desain tersebut kepada Eva Ditasari selaku *chief of content*. Hasil akhir *design* tersebut pada akhirnya di *approve* oleh *chief of content* dan telah di *post* di Instagram.

3.3.1.2. Perancangan Logo Srikandi Mandiri

Srikandi Mandiri merupakan salah satu organisasi dari Bank Mandiri yang memiliki peran untuk meningkatkan *equal participation* dan *equal leadership* di Bank Mandiri. Namun, salah satu organisasi dari Bank Mandiri ini belum memiliki logo. Bank Mandiri meminta PT. Inspigo Inovasi Indonesia untuk membuat logo Srikandi Mandiri. Oleh karena itu, penulis ditugaskan oleh *graphic designer lead* membuat logo Srikandi Mandiri untuk klien Bank Mandiri.

A. Brief

Pada hari Jumat tanggal 9 April 2021, penulis mendapatkan *brief* mengenai *project* acara Srikandi Mandiri. *Brief* mengenai pembuatan logo

untuk Srikandi Mandiri diberikan kepada penulis melalui *call* aplikasi *whatsapp* pada pukul 19.00 WIB. Penjelasan mengenai *brief* logo untuk Srikandi Mandiri berlangsung selama 30 menit. Berikut merupakan ringkasan *brief* yang telah penulis tuliskan di *notes*.



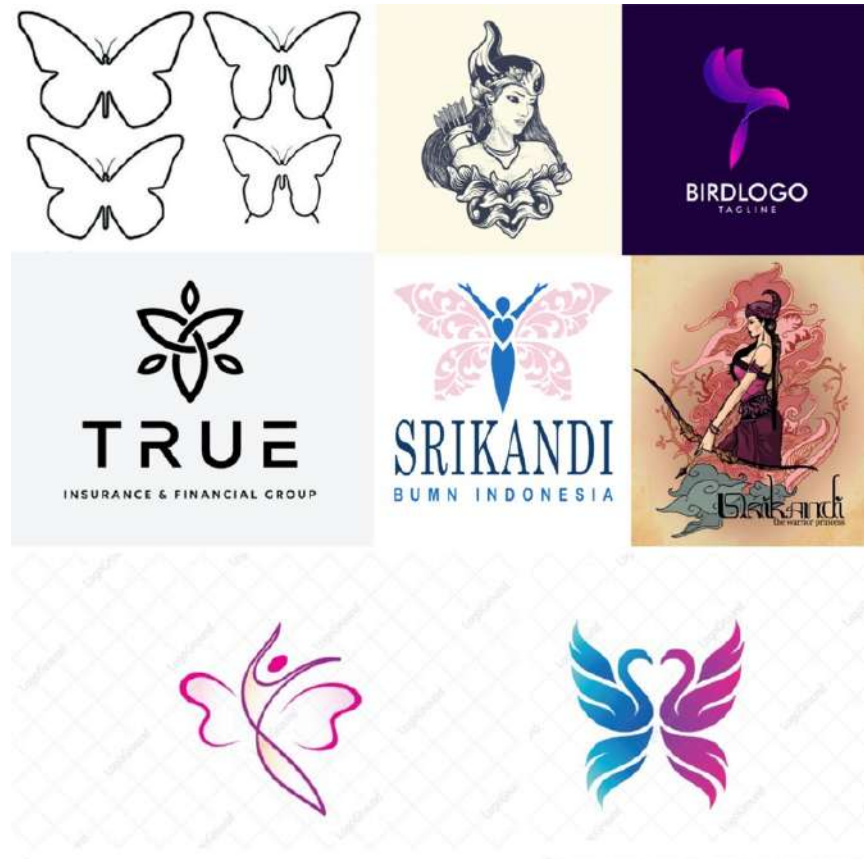
Gambar 3.14. Brief Logo

Bank Mandiri merupakan salah satu bank umum BUMN. Oleh karena itu, Bank Mandiri ingin membuat logo Srikandi Mandiri yang kurang lebih memiliki konsep yang mirip dengan Srikandi BUMN. Srikandi BUMN merupakan suatu komunitas di BUMN untuk perempuan yang berkarya dan berprestasi dengan berbagai peran, seperti peran perempuan sebagai pekerja, istri, maupun ibu.

Pada awalnya, *deadline* yang diberikan kepada penulis untuk memberikan *preview* logo jatuh pada hari Minggu, 11 April 2021. Namun, pada hari Sabtu tanggal 10 April 2021, penulis dikabarkan untuk memberikan *preview* sementara logo Srikandi Mandiri saat itu juga untuk melihat *color tone* yang akan digunakan pada logo nantinya.

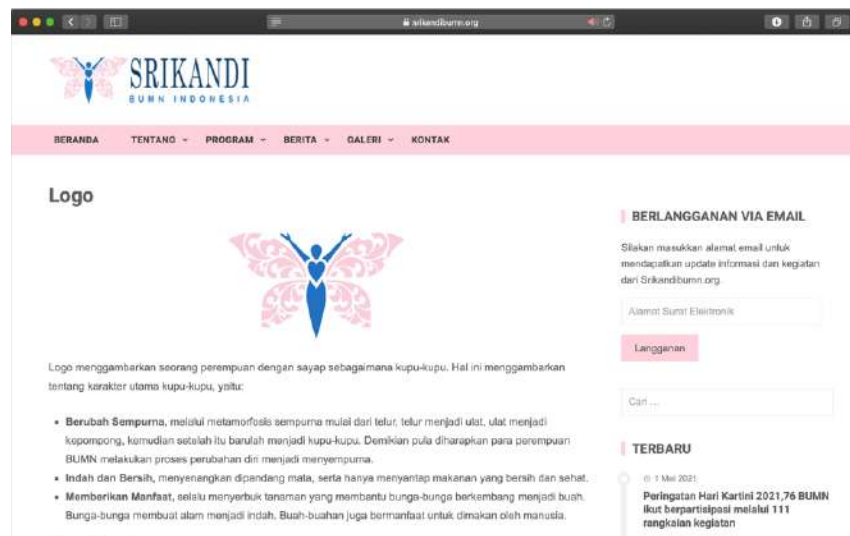
B. Konsep

Setelah diberikan *brief*, penulis kemudian mencari referensi yang akan membantu penulis dalam membuat logo. Penulis mencari referensi lewat *pinterest* dan *google*. Kemudian, penulis kumpulkan referensi yang telah didapat menjadi satu. Berikut merupakan referensi yang penulis dapatkan:



Gambar 3.15. Referensi Logo

Dalam mencari referensi, berdasarkan *brief* yang telah diberikan, penulis menjadikan logo Srikandi BUMN sebagai salah satu referensi, dikarenakan keinginan klien yang ingin memiliki logo yang terlihat sebagai turunan logo dari Srikandi BUMN. Penulis kemudian mencari tahu lebih dalam mengenai konsep dari logo Srikandi BUMN yang penulis dapatkan dari *website* Srikandi BUMN. Penulis mencoba untuk memadukan konsep dari logo Srikandi BUMN dengan *brief* yang telah penulis dapatkan sebelumnya.

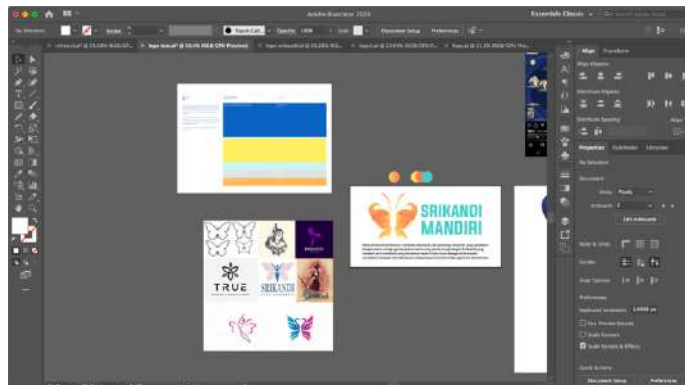


Gambar 3.16. Konsep Logo Srikandi BUMN
(<https://srikandibumn.org/logo/>)

Dalam *website* Srikandi BUMN, penulis mendapatkan bahwa logo Srikandi BUMN melambangkan perempuan dengan sayap kupu-kupu untuk menggambarkan karakter utama kupu-kupu yang berubah sempurna, indah dan bersih, dan memberikan manfaat (Srikandi BUMN, n.d.). Penulis memadukannya dengan *brief* yang telah penulis dapatkan yang penulis dapatkan dari misi Srikandi Mandiri yaitu mengembangkan kemampuan agar perempuan semakin memiliki kesempatan yang sama serta semakin maju dan berkembangnya pemimpin perempuan di Bank Mandiri. Tokoh wayang Srikandi dapat menggambarkan hal tersebut karena tokoh tersebut memiliki karakter yang pemberani, pembela kebenaran, dan pantang menyerah (Miranti & Amzy, 2018). Penulis juga menggunakan warna oranye yang merupakan salah satu warna dari *guidline color* mandiri seperti yang disampaikan saat *brief*, penulis juga menggunakan warna hijau karena merupakan warna untuk pembaharuan.

C. Produksi

Setelah penulis melakukan konsepsi, penulis kemudian memulai produksi yang penulis lakukan dengan *software adobe illustrator*. Dikarenakan klien ingin melihat *preview* sementara untuk melihat *color tone*, penulis kemudian membuat 1 alternatif logo yang akan diberikan kepada klien.



Gambar 3.17. *Software* pembuatan Logo Srikandi Mandiri

Setelah melewati proses refrensi dan konsepsi yang telah penulis lakukan, penulis kemudian melakukan digitalisasi terhadap logo menggunakan *adobe illustrator*. Penulis membuat kepala srikandi dan merefleksikannya agar terlihat simetris dan terlihat seperti layaknya sayap kupu-kupu. Penulis menggunakan *font evogria regular* karena ketebalan *font* yang memberikan kesan tegas. Berikut merupakan hasil logo yang telah penulis buat dan kirimkan sebagai *preview* awal logo. Terutama, klien ingin melihat *color tone* yang akan digunakan nantinya pada logo.



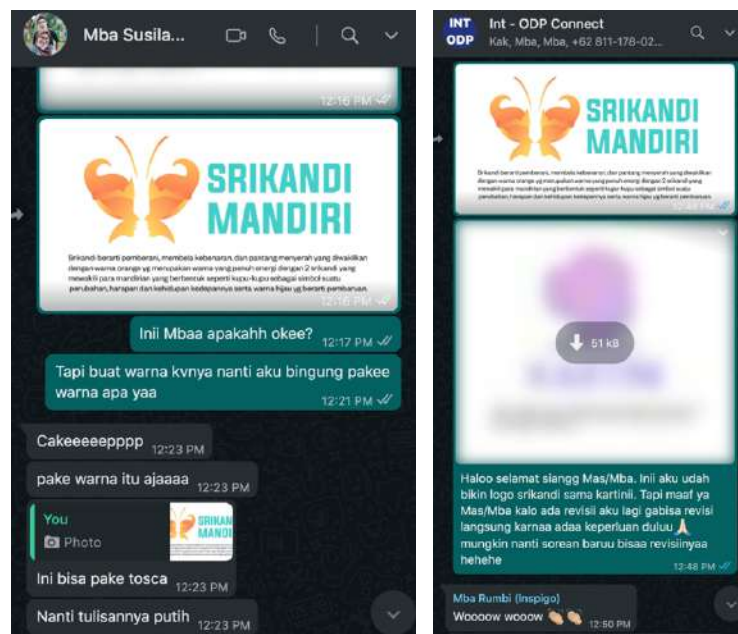
Gambar 3.19. *Preview* Logo Srikandi Mandiri 1

Penulis membuat 2 srikandi yang menyerupai sayap kupu-kupu dengan warna oranye agar memberikan kesan yang berenergi, serta penulis menggunakan *font* yang kuat dan tegas karena memperlihatkan karakter dari Srikandi Mandiri tersebut sebagai pemimpin.

D. Revisi

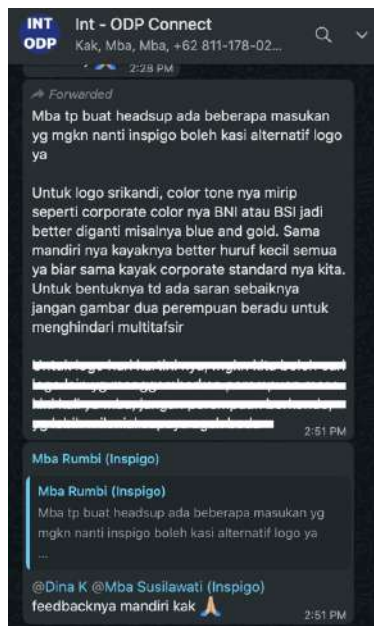
Setelah penulis melakukan produksi, penulis kemudian melakukan asistensi kepada Susilawati selaku *graphic designer lead* di PT. Inspigo

Inovasi Indonesia. Penulis mengirimkan hasil *preview* logo yang telah penulis buat kepada *graphic designer lead* menggunakan *chat* di aplikasi *whatsapp* untuk meminta *approval* sebelum penulis mengirimkan hasil *preview* logo tersebut ke grup internal acara Srikandi Mandiri. Setelah logo yang penulis kirimkan di *approve* oleh *graphic designer lead*, penulis kemudian mengirimkannya kepada grup internal acara Srikandi Mandiri untuk meminta persetujuan, setelah itu hasil tersebut akan dikirimkan oleh divisi *business development* kepada klien.



Gambar 3.19. Asistensi 1

Setelah divisi *business development* mengirim *preview* logo kepada klien, Penulis mendapatkan *feedback* dari klien mengenai logo tersebut. Penggunaan warna oranye dan hijau pada logo kurang memperlihatkan warna khas dari Mandiri, sehingga klien meminta untuk menggunakan warna biru dan *gold* untuk logo tersebut. Klien juga melihat logo dengan 2 perempuan srikandi yang berhadapan dapat menimbulkan multitafsir sehingga klien meminta untuk diberikan 3 alternatif logo lain dengan warna biru dan *gold* namun tetap memiliki konsep yang kurang lebih sama dengan Srikandi BUMN.



Gambar 3.20. *Feedback 1*

Penulis kemudian membuat 5 alternatif logo yang penulis asistensikan terlebih dahulu kepada *graphic designer lead*. Penulis tetap menggunakan referensi yang telah penulis gunakan sebelumnya untuk menjadi acuan penulis dalam membuat logo.



Gambar 3.21. 5 Alternatif Logo

Penulis kemudian memberikan 5 alternatif logo kepada *graphic designer lead*. Setelah itu *graphic designer lead* memilih 3 logo yaitu logo nomor 2, 3, dan 4. Letak dari *logotype* disarankan agar rata kiri seperti pada logo nomor 3, dan sosok srikandi pada logo nomor 4 diubah posisinya hingga memiliki posisi yang menghadap depan agar lebih terkesan tegas. Pada akhirnya penulis mendapatkan 3 logo yang disetujui untuk dikirimkan kepada grup internal untuk di salurkan ke klien.



Gambar 3.22. 3 Alternatif Logo

Setiap logo memiliki filosofinya tersendiri. Namun, filosofi yang penulis buat masih tertuju pada konsep yang telah ditentukan sebelumnya. Penulis kemudian mengirimkan ketiga alternatif logo tersebut ke grup internal agar dapat kembali disalurkan ke klien untuk meminta *approval*.



Gambar 3.23. *Feedback 2*

Terdapat beberapa *feedback* yang diberikan oleh klien. Klien memutuskan untuk memilih logo nomor 2. Namun, penulis mendapatkan masukan agar sayap kupu-kupu pada logo nomor 2 diturunkan agar sosok

srikandi dapat lebih terlihat. Klien juga meminta agar *font* yang digunakan dapat lebih memperlihatkan kesan yang *bold* dan *modern*. Penulisan srikandi mandiri juga ditulis dengan huruf kecil semua. Kemudian penulis menerima *feedback* dan melakukan revisi sesuai keinginan klien.



Gambar 3.24. Hasil Akhir Logo

Setelah itu penulis mengirimkan logo hasil revisi kepada divisi *business development* dan logo disetujui oleh klien. Penulis memperbaharui *font* dengan *font* sans serif yang *bold* dan *modern*. Logo srikandi mandiri merupakan sebuah logo dengan karakteristik utama kupu-kupu yang melambangkan sesuatu yang sempurna, indah dan bersih, dan memberikan manfaat. Pada logo tersebut juga terlihat sosok srikandi dengan kepala menghadap kedepan agar menunjukkan sosok yang tegas dan berani seperti layaknya seorang pemimpin.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Dalam menjalani praktik kerja magang di PT. Inspigo Inovasi Indonesia, penulis beberapa kali mengalami berbagai macam kendala. Kendala yang penulis rasakan yaitu penulis harus membiasakan diri dengan waktu pengerjaan yang cepat. Dalam beberapa *project*, penulis diminta untuk memahami *brief* dan menyelesaikannya dengan waktu yang singkat. Pada awalnya penulis masih belum terbiasa untuk membuat desain dengan waktu yang singkat. Penulis juga terkadang tidak bisa berkonsentrasi pada satu *project*.

Kendala lainnya yaitu penulis kesulitan untuk berkomunikasi dengan jelas. Hal tersebut dikarenakan selama praktik kerja magang berlangsung, penulis

menerapkan sistem *work from home* yang mengharuskan penulis untuk berkomunikasi secara *online* kepada *graphic designer lead* maupun divisi lainnya. *Work from home* terkadang membuat komunikasi penulis menjadi sulit dalam memahami *brief* yang diberikan. Hal tersebut membuat penulis sering kali salah dalam menerjemahkan *brief* yang diberikan. Dikarenakan penulis melakukan kerja secara *work from home*, penulis perlu membiasakan diri untuk bekerja di rumah secara nyaman karena banyaknya suara dan kegiatan di rumah.

Penulis juga sempat memiliki kendala dengan laptop yang penulis gunakan. Laptop yang penulis gunakan memiliki masalah pada baterai sehingga laptop yang penulis gunakan tidak dapat menyala sama sekali dan tidak dapat digunakan. Hal tersebut memperlambat pengerjaan *task* yang diberikan kepada penulis.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Dalam menyelesaikan kendala yang penulis hadapi selama praktik kerja magang di PT. Inspigo Inoveasi berlangsung, penulis menemukan solusi untuk menghilangkan kendala tersebut. Dalam hal pengerjaan dengan waktu yang singkat, penulis membiasakan diri untuk mencari berbagai macam referensi dan membiasakan diri untuk mengatur waktu dengan memfokuskan diri untuk menyelesaikan satu per satu *project* yang diberikan saat itu sehingga penulis tidak bingung dalam mengerjakan *project* yang telah diberikan.

Solusi untuk kendala penulis selama *work from home*, penulis berusaha semaksimal mungkin untuk terus berkomunikasi dan sering bertanya jika *brief* yang diberikan belum begitu jelas. Penulis juga memastikan apakah *brief* yang diberikan sudah benar atau belum. Setelah itu, agar penulis dapat lebih nyaman untuk *work from home*, penulis terkadang mengerjakan pekerjaan di luar rumah agar penulis dapat fokus mengerjakan *project* dan bekerja dengan nyaman.

Kendala penulis mengenai masalah yang terjadi pada laptop yang penulis gunakan, penulis membawa laptop penulis ke tempat *service* laptop untuk melihat kondisi laptop penulis. Pada akhirnya, laptop yang penulis gunakan untuk mengerjakan tugas dapat menyala kembali seperti semula dan penulis dapat kembali mengerjakan *project* yang diberikan dengan maksimal.