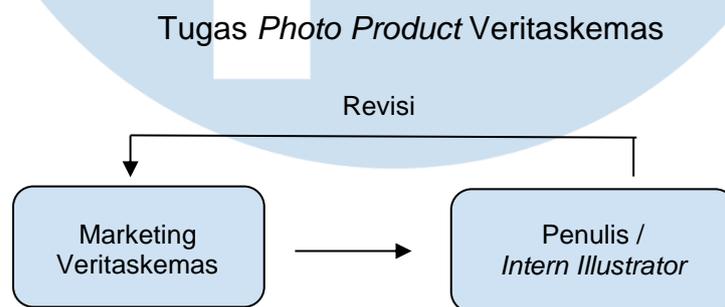


BAB 3 PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama melakukan praktik kerja magang, penulis bertugas sebagai *illustrator*. Sebagai *illustrator*, penulis memiliki kewajiban untuk membuat desain sesuai kebutuhan klien. Cermaimakmur memiliki banyak pelanggan tetap di luar negeri, khususnya daerah Eropa. Maka dari itu penulis harus membuat desain yang berhubungan dengan *Easter, Christmas, Hanukah, Harvest / Thanks Giving*. Aset yang digunakan untuk membuat desain bisa dibuat sendiri ataupun yang disediakan oleh klien.

Berikut merupakan *workflow* yang dilakukan penulis di Cermaimakmur :



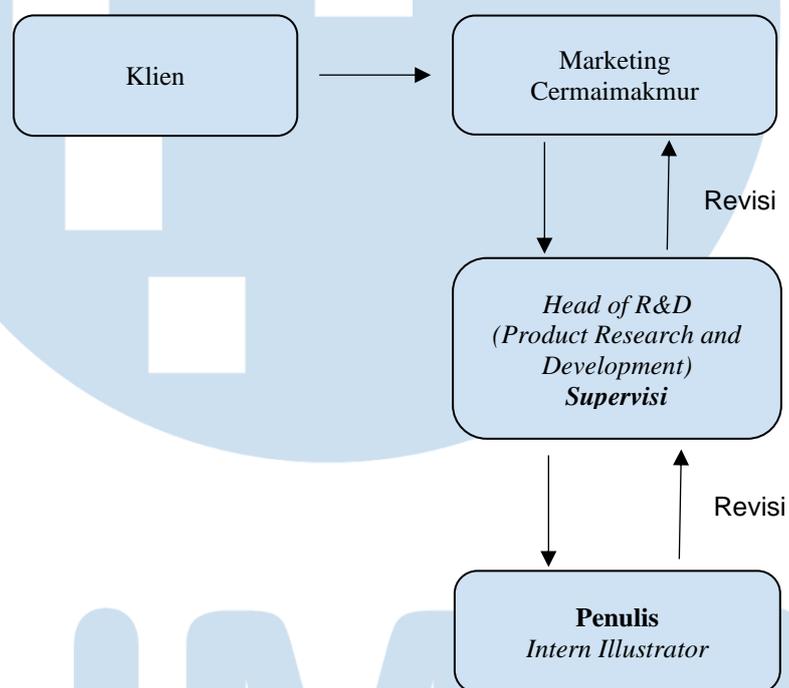
Gambar 3.1 Bagan *Workflow Photo Product* Veritaskemas
(sumber : Pengalaman pribadi)

Berikut merupakan uraian *workflow* dari tugas *Photo Product* Veritaskemas :

- Marketing memberikan penulis pekerjaan untuk melakukan *photo product* untuk kepentingan *posting* barang yang akan dijual di media sosial
- Penulis melakukan *photo product* dan mengedit beberapa foto terbaik.
- Marketing akan mengecek kembali foto-foto yang akan mereka gunakan.
- Marketing akan meminta penulis untuk mengulang *photo product* jika tidak menarik untuk di-*posting* di media sosial.

- Penulis mengulang photo product yang harus diperbaiki.
- Penulis memberikan hasil *photo product* yang sudah diulang kepada marketing untuk di-*review*.
- Pekerjaan penulis sudah selesai, jika tidak ada masukan untuk mengulang *photo product*.

Tugas Ilustrasi Cermaimakmur



Gambar 3.2 Bagan *Workflow Illustrator* Cermaimakmur
(sumber : Pengalaman Pribadi)

Berikut merupakan uraian *workflow* dari tugas ilustrasi Cermaimakmur :

- Klient akan membuat kesepakatan dengan marketing Cermaimakmur mengenai apa saja yang akan dibuat. Beberapa klien menyerahkan asset gambarnya sendiri untuk di desain oleh cermaimakmur.
- Marketing akan memberitahu *Head of R&D* mengenai tugas apa saja yang perlu dikerjakan beserta kriteria penugasannya.

- *Head of R&D* akan membagikan tugas kepada anggota divisinya. Penulis dan anak magang lainnya juga menerima pekerjaan yang sama dengan tingkat kesulitan yang berbeda dengan anggota divisi lainnya.
- Penulis membuat desain dengan kriteria yang diberikan oleh klien.
- Penulis dan anak magang lainnya menyerahkan hasil desain kepada *Head of R&D*.
- Desain yang baik akan langsung diserahkan kepada marketing. Jika tidak ada desain yang baik, maka *Head R&D* akan meminta penulis untuk membuat opsi desain lain.
- Marketing akan membuat proposal pengajuan kepada klien untuk memilih desain yang akan dicetak.
- Jika tidak ada yang sesuai dengan keinginan klien, maka marketing akan meminta divisi *R&D* untuk membuat desain baru.
- Divisi *R&D* akan membuat desain baru dan menyerahkannya kepada *Head R&D* agar dapat diajukan kembali kepada klien.
- Sirklus revisi ini akan dilakukan sampai klien setuju dan puas dengan desain-desain yang diberikan.
- Desain yang terpilih oleh klien akan diproses menjadi *Artwork*, agar siap dicetak di pabrik.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Berikut merupakan hal-hal yang penulis lakukan selama melakukan praktik kerja magang di Cermaimakmur :

Gambar 3.1 Tabel Detail Pekerjaan yang Dilakukan Penulis di Cermaimakmur

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1-4 (09 Februari- 03 Maret 2023)	- <i>Valentine Paper Bag Michaels</i> - <i>Shopping Bag</i> - <i>Chritmas Paper Bag</i>	- Membuat desain <i>paper bag</i> bertemakan <i>Valentine</i> menggunakan aset dari <i>buyer michaels</i> - Membuat <i>mock up shopping bag</i> untuk ukuran L dan XL

		<ul style="list-style-type: none"> - <i>Asset Easter</i> untuk <i>Gift Bag</i> dan <i>Gift Box</i> - <i>Photo Product</i> - <i>Repackaging product</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain <i>paper bag</i> bertemakan <i>Chritmas</i> menggunakan beserta contoh <i>mock up nya</i> - Membuat asset pribadi untuk <i>paper bag</i> bertemakan <i>Easter</i> - Melakukan sesi foto untuk produk yang akan dijual pada posting pada media sosial - Men-<i>tracing</i> dan mengubah desain <i>packaging</i> produk yang sudah ada
2.	5 (6-11 Maret 2023)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Easter</i> untuk <i>Gift Bag</i> dan <i>Gift Box</i> - <i>Photo Product</i> - <i>Easter Tissue Paper</i> Michaels 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>paper bag</i> bertemakan <i>Easter</i> menggunakan aset pribadi yang sudah dibuat sebelumnya dan membuat desain <i>gift bag</i> menggunakan aset <i>buyer</i> michaels beserta revisinya - Melakukan revisi pengambilan foto untuk produk yang akan dijual pada posting pada media sosial - Membuat desain <i>pattern tissue paper</i> menggunakan aset dari <i>buyer</i> michaels beserta revisinya
3.	6 (13-18 Maret 2023)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Easter</i> untuk <i>Gift Bag</i> Michaels - <i>Easter Tissue Paper</i> Michaels - <i>Christmas Money Wallet</i> ALEF - <i>Halloween, Hanukah, Harvest Cello Bag</i> ALEF 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat revisi desain <i>gift bag</i> menggunakan aset <i>buyer</i> michaels - Membuat desain <i>pattern tissue paper</i> menggunakan aset dari klien untuk <i>gift bag</i> beserta revisinya - Membuat desain <i>money wallet</i> bertemakan <i>Christmas</i> - Membuat <i>cello bag</i> bertemakan <i>Halloween, Hanukah, dan Harvest / Thanksgiving</i>
4.	7-10 (20 Maret – 14 April 2023)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Easter Tissue Paper</i> - 128 <i>Sticker Christmas</i> - <i>Barcode Promokeep</i> - <i>Convert JPEG</i> - <i>Monting Shalom</i> - <i>Poster Paskah</i> - 100 <i>Sticker Christmas</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain <i>pattern tissue paper</i> menggunakan aset dari klien untuk <i>gift bag</i> beserta revisinya, kemudian membuat <i>monting-annya</i> - Membuat desain 128 stiker bertemakan <i>Christmas</i> - Membuat barcode untuk <i>buyer</i> <i>Promokeep</i> - Meng-<i>convert</i> data berupa <i>file psd</i> menjadi <i>JPEG</i> - Membuat <i>monting-an file</i> untuk <i>buyer</i>

		<ul style="list-style-type: none"> - <i>Photo Product Cloth Bag</i> 	<p>Shalom dengan anak cabang perusahaan Burlington, Homegoods, dan Ross</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat poster untuk media sosial LinkIn untuk merayakan <i>paskah</i> - Membuat 100 stiker bertemakan <i>Christmas</i> - Melakukan <i>photo product</i> berupa tas kain, kemudian meng-<i>edit</i> untuk menghilangkan <i>background</i>-nya
5.	11-12 (17 - 28 April 2023)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Money Holder Party ALEF</i> - <i>Layer Treatment Shalom Burlington</i> - <i>Artwork Halloween</i> - <i>Valentine Tissue Paper Michaels</i> - <i>Barcode Florabelle</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat beberapa desain money holder bertemakan party untuk buyer ALEF - Membuat <i>file layer treatment buyer Shalom Burlington</i> dengan mengambilnya dari <i>file Artwork</i> - Membuat <i>file Artwork Halloween</i> berdasarkan desain yang sudah dibuat dan dipilih oleh <i>buyer</i> untuk diproduksi - Membuat desain <i>tissue paper</i> dengan menggunakan aset yang sama dari <i>buyer michaels</i> untuk <i>paper bag</i> sebelumnya - Membuat barcode untuk buyer Florabelle
6.	13 (02 – 05 Mei 2023)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Office Sign Sticker</i> - <i>Pre-view Label Shalom</i> - <i>PDQ Shalom</i> - <i>Cracker Easter</i> - <i>Tissue Paper Packaging Shalom</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat sticker peringatan untuk dipasang di area kantor seperti janagn buang sampah sembarangan, hemat air dan listrik, micro map per-lantai kantor dan lain sebagainya - Membuat <i>preview label</i> untuk <i>buyer Shalom</i> - Meng-<i>edit artwork</i> PDQ untuk <i>buyer Shalom</i> - Membuat desain <i>cracker</i> bertemakan <i>Easter</i> - Membuat desain berbagai ukuran untuk <i>tissue paper packaging Shalom</i>
7.	14 (08 - 12 Mei 2023)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Swatch Hanukkah, Halloween</i> - <i>Gift Wrap</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari referensi dan membuat desain untuk <i>event Hanukkah</i> dan <i>Halloween</i> - Memisahkan <i>file artwork gift wrap</i>

		<i>Artwork TEAM MADE</i> - <i>Barcode POBRA</i> - <i>Artwork Florabelle</i>	dan <i>label TEAM MADE</i> - Membuat <i>barcode</i> untuk <i>buyer POBRA</i> - Membuat revisi <i>artwork Florabelle</i> dengan mengganti foto beberapa objek
8.	15 (15-19 Mei 2023)	- <i>Swatch Famly, Abstract, Pets, Retro, Christmas</i> - <i>Carton Making Clementine</i> - <i>Artwork Xmas Sticker Cards</i> - <i>Barcode Walmart – Turn Outer</i> -	- Mencari referensi dan membuat desain dengan tema <i>Famly, Abstract, Pets, Retro, Christmas</i> - Membuat <i>file data</i> dan <i>monting-an carton making</i> untuk <i>buyer Clementine</i> - Membuat <i>artwork</i> dan <i>monting-an</i> untuk <i>Xmas Sticker Cards</i> - Membuat <i>barcode</i> untuk <i>Walmart-Turn Outer</i>

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Penulis melakukan praktik kerja magang di kantor secara *offline*. Jika dibutuhkan, maka penulis akan melakukan praktik kerja magang dari rumah secara *online*. Tugas utama penulis adalah membuat ilustrasi desain produk dan membuat *monting* produk *artwork*. Terkadang penulis membantu divisi marketing untuk membuat *barcode* produk dan melakukan *photo product*. Penulis akan mengerjakan pekerjaan yang lebih penting dengan batas pengumpulan tercepat jika ada banyak tumpukan tugas yang harus dikerjakan.

Penulis mendapat berbagai macam tugas proyek selama melakukan praktik kerja magang di perusahaan Cermaimakmur. Berikut merupakan uraian dari 3 tugas project yang dilakukan oleh penulis.

A. *Easter Gift Bag* dan *Gift Box*

Gift Bag dan *Gift Box* merupakan alat bantu membawa barang yang terbuat dari kertas dan memiliki tampilan luar menarik. Penerima akan senang jika diberikan sesuatu dengan gambar menarik. Penulis diminta untuk membuat *Asset* bertemakan *EASTER* atau paskah. Desain *Asset*

dibutuhkan untuk memudahkan pengerjaan desain untuk *Gift Bag* dan *Gift Box*. Berikut merupakan alur kerja dalam proses pembuatan desain paskah untuk *Gift Bag* dan *Gift Box*.

a) Proses Pengumpulan data referensi

Pada tanggal 16 Februari 2023, Penulis diberikan instruksi untuk membuat *asset* pribadi berdasarkan contoh *template asset* yang dimiliki klien. *Asset* terdiri dari *color pallet*, gambar referensi, ilustrasi satuan objek, serta kumpulan dari gabungan beberapa satuan ilustrasi objek yang sudah dibuat. Penulis mencari referensi dari internet seperti Google dan Pinterest.

Hasil pencarian penulis mengenai paskah adalah ilustrasi berupa kelinci, dan telur yang dihias dengan gambar yang bervariasi dan berwarna-warni. Karena paskah bertepatan dengan musim semi, maka warna yang digunakan adalah warna-warna pelangi seperti merah, kuning, hijau, biru, ungu, pink dan putih. Variasi warna yang digunakan juga bisa menggunakan pilihan warna yang lebih muda atau berwarna pastel.

Penulis juga menggunakan gaya gambar kartun untuk ilustrasinya. Gaya gambar kartun dipilih karena lebih bersahabat dengan segala umur dan *gender*. Setelah menyelesaikan satuan ilustrasi, penulis memasukannya ke dalam sebuah *template asset* bertemakan paskah. Selain ilustrasi satuan, penulis juga memasukan *color pallet*, referensi gambar, dan beberapa gabungan kombinasi dari satuan ilustrasi ke dalam *template*.



Gambar 3.3 Asset Pribadi Penulis untuk Pembuatan desain-desain easter (sumber : Dokumentasi Pribadi)

b) Proses Produksi

Pada tanggal 28 Februari 2023, Penulis diminta untuk membuat *Gift Bag* dan *Gift Box* berdasarkan *asset* yang sudah dibuat oleh penulis sebelumnya. Dalam Proses pembuatannya, penulis mencari referensi dari internet. Terkadang penulis menggunakan referensi foto *realistic* yang digunakan Ketika membuat *asset* paskah.

Pada Tanggal 09 Maret 2023, Penulis memberikan data desain *Gift Bag* dan *Gift Box* kepada Supervisi. Data *output* yang diberikan berupa JPEG agar data lebih ringan dan lebih mudah dilihat oleh supervisi.



Gambar 3.4 Gambar *Gift Box* dan *Gift Bag* menggunakan asset pribadi (sumber : Dokumentasi Pribadi)

B. *Cello Bag* bertemakan *Halloween*, *Hanukah* dan *Harvest*

Cello bag merupakan plastik pembungkus barang-barang kecil. Biasanya banyak ditemukan untuk membungkus cemilan anak-anak pada saat pesta. Karena terbuat dari plastik, desain tidak menggunakan latar belakang berwarna. Maka latar belakang yang dihasilkan sudah pasti menjadi transparan. Berikut merupakan uraian proses pengerjaan *cello bag* bertemakan *Halloween*, *Hanukah* dan *Harvest*.

a) *Sebelum proses produksi*

Pada tanggal 16 Maret 2023, Penulis dan dua orang yang melakukan kerja praktik magang sebagai ilustrator divisi R&D mendapatkan tugas membuat *cello bag*. *Cello bag* merupakan plastik transparan yang dengan gambar atau *pattern* berwarna. Tugas yang diberikan adalah untuk membuat *pattern* bertemakan *Halloween*, *Hanukah* dan *Harvest*. Setiap desain *pattern* dibatasi maksimal menggunakan 2 warna. Minimal jumlah desain untuk setiap perayaan adalah 5 desain *pattern*. Batas waktu untuk pengumpulan tugas ini adalah keesokan harinya, yakni 17 Maret 2023.

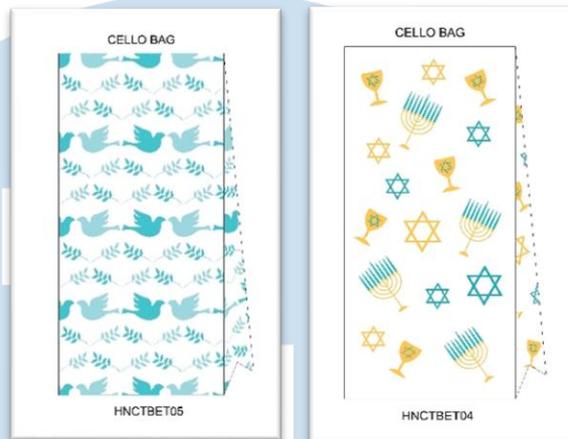
b) *Proses produksi*

Penulis melakukan research dengan mencari objek apa saja yang sering digunakan ketika merayakan *Halloween*, *Hanukah* dan *Harvest*. *Halloween* memiliki tema yang seram di akhir bulan oktober. Bulan oktober juga bertepatan dengan musim gugur. Maka warna yang banyak digunakan adalah jingga tua, hitam, ungu, hijau, dan abu. Objek yang sering muncul ketika perayaan ini adalah kelelawar, penyihir, kucing hitam, kastil tua, laba-laba, labu dan hantu. Penulis menggunakan gaya gambar yang simple agar bisa mempersingkat waktu pengerjaan pembuatan desain. Berikut merupakan gambar hasil desain *Cello Bag* bertemakan *Halloween* yang dibuat oleh penulis.



Gambar 3.5 Desain *Cello Bag* Bertema *Halloween*
(sumber : Dokumentasi Pribadi)

Menurut website IDN times (2022), *Hanukah* merupakan sebuah perayaan untuk bangsa Yahudi yang menang atas penjajahan Yunani. *Hanukah* berkaitan dengan lilin *menorah* yang memiliki 8 cabang, burung merpati lambang perdamaian, segi enam, warna emas, warna biru dan putih. Penulis menggunakan objek-objek tersebut ke dalam desainnya.



(Gambar 3.6 Desain *Cello Bag* Bertema *Hanukah*)
(sumber : Dokumentasi Pribadi)

Harvest atau yang dikenal juga dengan *thanksgiving* merupakan perayaan yang dirayakan di akhir musim gugur. Perayaan *harvest* berdekatan dengan *Halloween*. Karena hal ini, *Halloween* dan *harvest* memiliki kesamaan, yakni warna jingga dan objek labu. Selain itu, *harvest* identik dengan daun-daun musim gugur yang berwarna jingga kemerahan, dan biji-bijian. Objek-objek tersebut juga digunakan oleh penulis di dalam desain *Cello Bag*-nya.

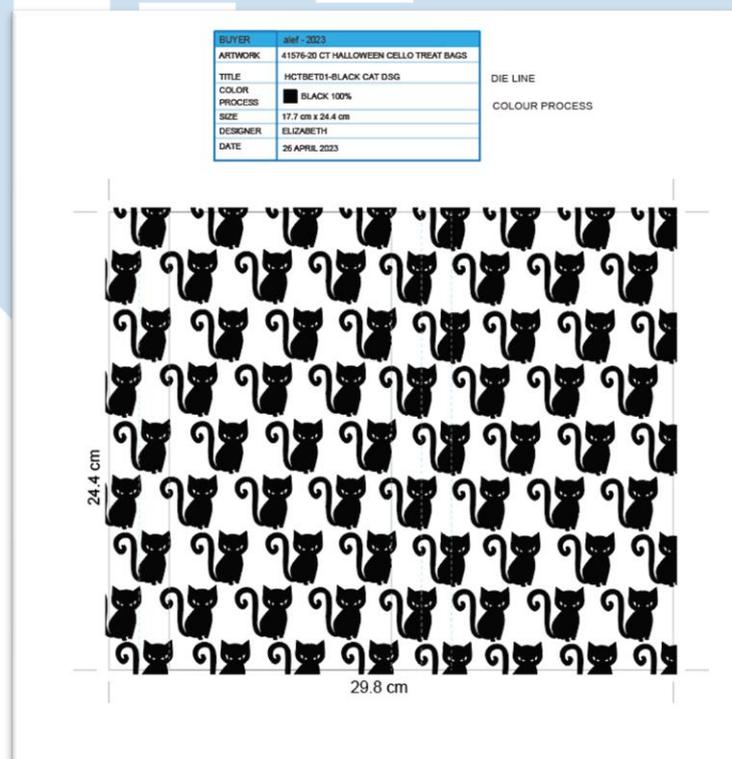


(Gambar 3.7 Desain *Cello Bag* Bertema *Harvest*)
(sumber : Dokumentasi Pribadi)

Kumpulan desain yang sudah dibuat oleh para pekerja magang dikumpulkan dan diserahkan kepada marketing.

c. Post Produksi

Pada tanggal 26 April 2023. Salah satu desain penulis terpilih oleh pelanggan. Desain yang terpilih kemudian dijadikan *Artwork* dengan menambahkan *die line* dan label keterangan desain seperti kapan desain cello bag itu dibuat, deskripsi singkat tentang desain cello bag dan warna apa yang digunakan untuk desain tersebut.



Gambar 3.8 *Cello Bag Halloween* yang Terpilih Oleh *Buyer* Disertai Label Deskripsi Produk dan *Die Line* Produk (sumber : Dokumentasi Pribadi)

C. 128 Sticker Christmas

128 Sticker bertema Christmas ini berupa kumpulan 128 label dengan berbagai bentuk dan ukuran. Pada sticker ini, setiap labelnya memiliki desain objek-objeknya sendiri. Penulis menggunakan gaya kartun untuk mempersingkat waktu pengerjaan karena batas waktu yang singkat.

Proses Produksi dimulai pada tanggal 21 Maret 2023. Penulis mulai membuat kumpulan asset bertemakan *Christmas* agar lebih mudah dikejakan. *Christmas* identik dengan objek-objek seperti santa claus, rusa, kereta santa, hadiah, lonceng, baju *cosplay* dan pernak-pernik bertema santa claus, pakaian musim dingin, cemilan dan minuman yang biasa dihidangkan saat natal, pohon natal dan pernak-pernik hiasan ruangan, kartu pos, *mistletoe*, dan bola salju natal. Warna yang sering digunakan untuk *Christmas* adalah hijau, merah, dan putih. Terkadang ada tambahan warna kuning dan coklat untuk meramaikan suasana seperti untuk lampu natal, hiasan pohon bintang, kereta salju, dan minuman serta cemilan yang terbuat dari coklat.

Penulis membuat asset ilustrasi vector menggunakan objek-objek tersebut sebagai referensi. Berikut merupakan hasil dari 128 Sticker *Christmas* yang dibuat oleh penulis.



(Gambar 3.9 128 Sticker *Christmas*)
(sumber : Dokumentasi Pribadi)

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Penulis mendapatkan tugasnya melalui supervisinya, yakni *Head of R&D*. Penulis terkadang mendapatkan tugasnya langsung dari divisi marketing. Tugas diberikan dan dibicarakan melalui lisan dan tertulis menggunakan aplikasi *chatting* Whatsapp dan Skype. Penulis menyerahkan hasil tugasnya melalui aplikasi *chatting* atau dengan memberikan *link google drive*. Penulis akan mengunjungi dan menyerahkan hasil tugas kepada supervisi dan marketing secara tatap muka dengan menggunakan *flashdisc* jika data yang akan diberikan terlalu besar.

Aplikasi yang digunakan penulis untuk membuat ilustrasi dan *monting* adalah Adobe Illustrator. Hal ini dikarenakan hasil Ilustrasi yang berupa vector lebih mudah untuk di *resize*. Dengan vector, ilustrasi yang sudah di *resize* tidak akan rusak. *File* akhir dari Adobe Illustrator adalah *file .ai* dan Adobe PDF. Sedangkan, aplikasi yang digunakan penulis untuk membuat barcode adalah CorelDRAW. Aplikasi CorelDRAW memudahkan penulis untuk membuat *barcode* dengan fiturnya. *Barcode* yang sudah dibuat akan dipindahkan ke dalam aplikasi AI agar lebih mudah diedit untuk *monting* akhir sebuah produk.

Format ukuran *artboard* pada aplikasi Adobe Illustrator berbeda tergantung untuk kebutuhan produk. Desain yang dibuat menggunakan *template* yang sudah ada. Ukuran *artboard* yang banyak digunakan adalah A4, A3 dan A3+. Ketika memasuki proses *monting*, *artwork* atau desain yang sudah dibuat sebelumnya akan dimasukkan ke *artboard* dengan ukuran kertas yang akan dicetak, sesuai dengan kebutuhan klien dan pabrik. Beberapa ukuran kertas yang diketahui oleh penulis, yakni :

- Duplex 350 GSM (46 cm X 90 cm, 53 cm X 53 cm, serta 82 cm X 45 cm),
- Duplex 400GSM (69 cm X 57 cm dan 58 cm X 69,5 cm),
- White Craft 350GSM (50 cm X 76 cm, 58 cm X 83 cm, serta 120 cm X 70 cm).

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama melakukan praktik kerja magang, tentunya penulis menghadapi kendala. Beberapa diantaranya adalah mengolah informasi yang diterima dan kendala dalam mengatur waktu. Penulis kesulitan ketika menerima tugas yang tidak pernah dilakukan oleh penulis sebelumnya. Tugas penulis sebagai *illustrator* pun dilakukan Bersama dengan anggota divisi *R&D* lainnya. Penulis kesulitan ketika diberikan tugas yang belum pernah dikerjakan sebelumnya. Penulis juga kesulitan membagi waktu ketika banyak pekerjaan dengan status urgent untuk dikerjakan. Selain itu, penulis merasa kurangnya penggunaan efisiensi waktu dan pengerjaan tugas pada tim divisi *R&D (Research and Development)*.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Menurut penulis, solusi untuk permasalahan beradaptasi dengan tugas yang diberikan adalah dengan banyak bertanya atau mencari referensi ketika tidak mengetahui suatu hal. Misalkan penulis tidak mengetahui aturan atau kebiasaan yang dilakukan untuk membuat suatu tugas. Penulis bisa bertanya kepada supervisi ataupun senior. Kedua permasalahan ini bisa diselesaikan dengan banyak bertanya. Ada pepatah mengatakan, ‘malu bertanya sesat di jalan’. Maka lebih baik banyak bertanya untuk memastikan dan meminta lebih banyak informasi terkait informasi yang diterima, untuk mengurangi resiko kesalahan dalam melakukan tugas magang.

Solusi penulis untuk permasalahan mengatur waktu adalah dengan membuat jadwal pembagian tugas. Penulis harus bisa mengatur dan menghemat waktu agar tugas yang diberikan bisa diselesaikan tepat waktu. Selain itu, solusi lain yang dapat dilakukan dan sedang dilakukan perusahaan adalah membuat sistem antrian. Sistem antrian ini dibuat untuk mendaftarkan tugas-tugas apa saja yang akan diberikan kepada tim *R&D*. Dengan sistem antrian ini, *Head of R&D* dapat mengawasi *workflow* antar divisi dan tugas-tugas yang sedang dijalankan oleh anggotanya. Hal ini juga membantu penulis untuk dapat melakukan pekerjaannya dengan lebih cepat dan efisien.

Solusi penulis terhadap permasalahan efisiensi waktu adalah menemukan cara yang lebih efektif untuk memaksimalkan jam kerja. Misalkan saat mengerjakan proses *monting*. Proses *monting* adalah proses untuk memasukan dan menata sebanyak mungkin desain dan *die line* ke dalam suatu ukuran kertas yang akan dicetak dan dipotong. Proses ini menjadi lama, karena harus memasukkan satu persatu desain ke dalam *canvas* kertas. Solusi yang dapat diberikan adalah menyamakan bentuk *die line* sehingga kita memiliki *template* yang pasti, dan hanya perlu menyesuaikan desain pada *template* yang ada. Awalnya penulis memerlukan waktu seminggu untuk mengerjakan satu projek. Dengan solusi ini, penulis hanya memerlukan satu sampai dua hari untuk melakukan pekerjaan yang sama.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA