



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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.

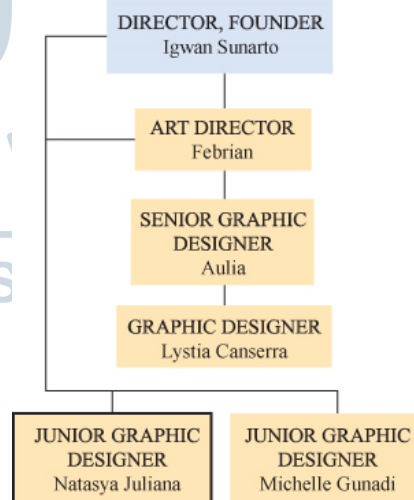
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Seperti yang sudah dijabarkan sebelumnya, *Whale* terdiri dari beberapa tim kerja, yakni bagian desain, fotografi, interaktif, asisten studio, manajer proyek, dan keuangan. Dalam pelaksanaan kerja magang ini, penulis ditempatkan dalam tim desain, sebagai *Internship - junior graphic designer* yang bekerja di bawah *Art Director* dan *Senior Graphic Designer*. Pimpinan *Whale*, pak Igwan Sunarto selaku *Head Creative Director*, juga turut andil langsung sebagai pembimbing magang penulis dan juga memberikan brief kerja secara berkala.

Berikut ini adalah struktur kedudukan penulis selama mengikuti proses kerja magang di *Whale* :

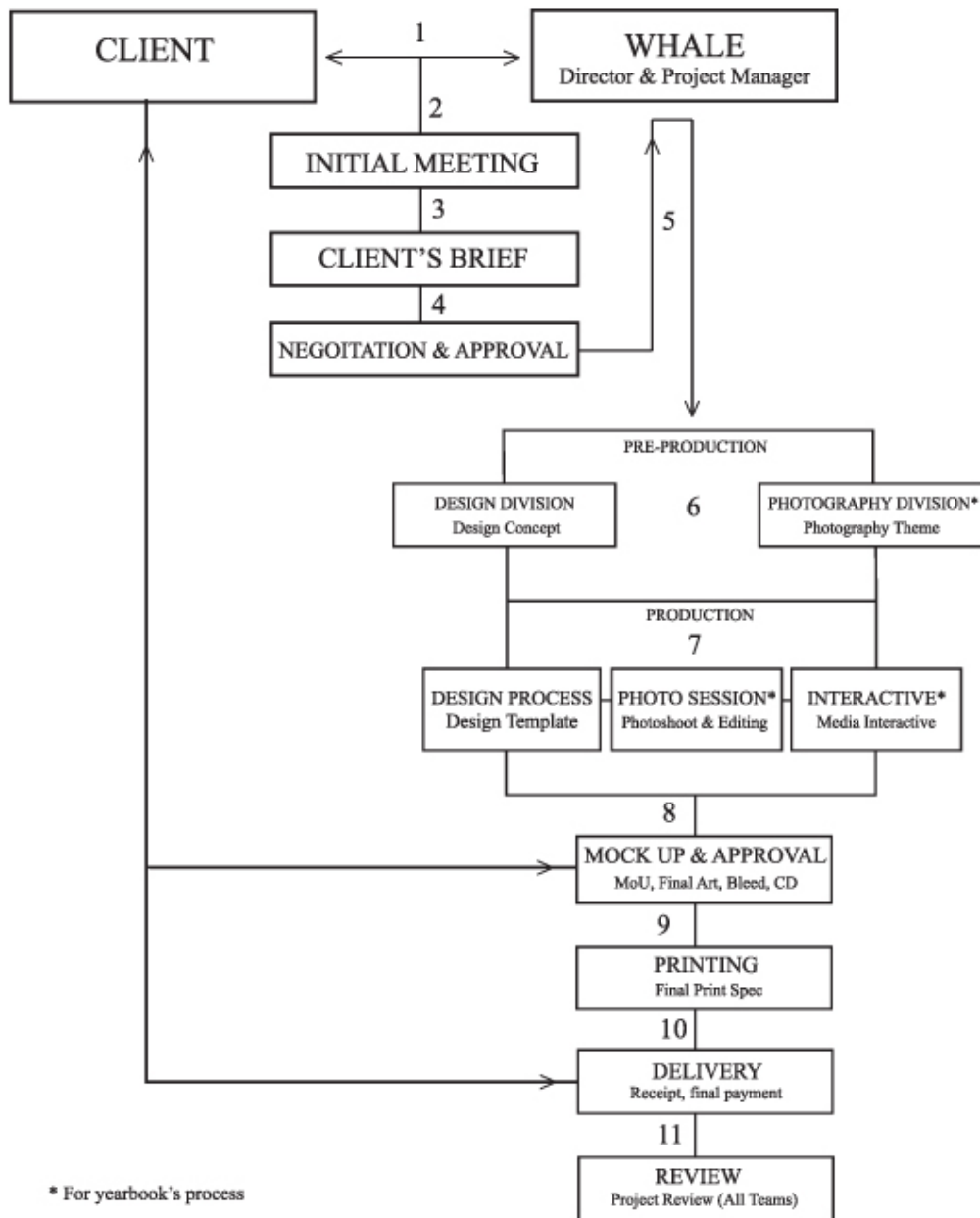


Gambar 3.1 Struktur Kedudukan Organisasi

Selama melakukan kerja magang, setiap hari nya penulis diberikan *brief project* langsung oleh *Art Director*, Febrian. Dalam *brief* tersebut, penulis diberikan penjelasan tentang apa yang harus dibuat, tema, ukuran, dan bagaimana kebutuhan dari klien. Dalam hal ini, *Art Director* dan pembimbing disaat yang bersamaan juga berperan dalam membantu proses *brainstorming project* dan biasanya memberikan referensi untuk setiap *project* yang akan dikerjakan. Setelah *brief* sudah jelas, penulis dapat memulai pekerjaan dan diberikan kesempatan untuk membuat alternatif (biasanya 3-5 alternatif). Hasil desain kemudian diasistensikan langsung kepada *Art Director* atau pembimbing lapangan. Setelah mendapat revisi, saran, dan persetujuan dari pembimbing, desain akan diserahkan kepada klien untuk pemilihan dan kembali akan di revisi ulang apabila ada beberapa tambahan atau pergantian elemen-elemen desain. Apabila klien sudah menyetujui desain yang sudah ada, penulis akan membuat *Final Art*, kemudian diserahkan kepada *Art Director* untuk di proses penyerahannya secara langsung ke klien.

Dalam perusahaan, struktur penyimpanan *file* juga menjadi hal yang penting dalam mengatur koordinasi pekerjaan. Seluruh karyawan *Whale* diwajibkan untuk mengatur penyimpanan *file* ke dalam folder *project* di komputer masing-masing. Setiap komputer memiliki fasilitas *sharing network* yang memudahkan pertukaran file antar karyawan tanpa harus menggunakan flash disk. Meskipun penulis menggunakan laptop pribadi, sistem *sharing* tetap dapat berjalan dengan lancar. Pada masa akhir kerja, seluruh *file project* yang telah penulis kerjakan diserahkan kepada perusahaan.

Sebagai agensi yang sebelumnya memang memfokuskan diri pada pembuatan *yearbook* yang membutuhkan jasa desain, fotografi, dan interaktif, *Whale* memiliki koordinasi khusus untuk pengerjaannya. Berikut adalah alur kerja perusahaan *Whale* yang menjadi prosedur standar operasional perusahaan :



3.2 Alur Kerja Perusahaan

1. Client - Whale

Klien menghubungi perusahaan untuk menjelaskan jenis service apa yang dibutuhkan. Kedua pihak akan mengatur jadwal pertemuan.

2. Initial Meeting

- *To do* : Proses presentasi perkenalan kepada klien yang bersangkutan.
- *Tools* : *Company profile, projector, merchandise, bussiness card, uniform, project questionnaire, portfolios.*
- *Team* : *Director, Project Manager, Account Executive, Designer, Photographer*

3. Client's Brief

- *To do* : Diskusi *draft* untuk materi daftar isi
- *Tools* : *Table of contents form*
- *Team* : *Account Executive*

4. Negotiation & Approval (Invoice DP 1)

- *To do* : Negoisasi kesepakatan harga dan spesifikasi desain
- *Tools* : *Proposal, timeline, MoU*
- *Team* : *Account Executive, Admin*

5. Coordination

Director mengkoordinasi dan mengarahkan tim yang akan bekerja sehingga proses pre-production dapat segera dilaksanakan.

6. Pre-Production

- *To do* : Diskusi konsep buku dan tema fotografi
- *Tools* : (AE) *Table of content form, timeline*
(PG) *Rundown, photoshoot*
(DG) *InDesign paging, Grid for template*
- *Team* : *Account Executive, Designer, Photographer*

7. Production (Invoice DP 2)

Photoshoot & Editing

- *To do* : Proses sesi foto dan mengedit foto
- *Tools* : Pendataan foto sekolah, kelas, dan individual
Pendataan *database* dan *advertising*
- *Team* : *Account Executive, Photographer, Videographer*

Design Process

- *To do* : Proses pengerjaan desain *yearbook*
- *Tools* : *Template Yearbook (Introduction, classes, group/personal photo, teacher, photo collage, miscellaneous, box for ad)*
- *Team* : *Account Executive, Designer*

Interactive

- *To do* : Proses pengerjaan CD interaktif
- *Tools* : *Interactive design concept, storyboard*
- *Team* : *Account Executive, Interactive Designer*

8. Mock Ups (Invoice DP 3)

- *To do* : Produksi *mock up & approval*
- *Tools* : *MoU, final art, double checking CMYK & bleed, foldering CD*
- *Team* : *Account Executive*

9. *Printing*

- *To do* : Cetak offset
- *Tools* : *Print spec, final art*
- *Team* : *Account Executive, Designer*

10. *Delivery (Final Payment)*

- *To do* : Penyerahan hasil *final yearbook*
- *Tools* : *Receipt, thank you card*

11. *Review*

- *To do* : *Project review*
- *Tools* : *Review form*
- *Team* : *All team*

Perlu diketahui bahwa proses *photoshoot, editing, design, dan interactive* dilakukan secara bersamaan dalam satu tahap sesuai dengan pengerjaan masing-masing tim. Dalam prosedur pembuatan *yearbook* ini, penulis sebagai pekerja yang berkedudukan *junior graphic designer* mendapatkan tugas untuk membuat *template layout yearbook* bekerjasama dengan *senior graphic designer* lainnya. *Template* ini akan mempermudah presentasi kepada klien sehingga klien lebih tanggap dalam melakukan pemilihan konsep pada masa *pre-production*. Dan untuk ke depannya, proses pengerjaan tahap *design* dan *interactive* dapat lebih berjalan cepat dan terkoordinasi secara efektif karena sudah cukup hanya dengan mengikuti alur *template* yang sudah di desain. Setiap *template* yang sudah dibuat langsung diserahkan kepada *Art Director* sebagai bahan pertimbangan dan akan direvisi kembali apabila terdapat beberapa hal yang harus diubah atau diganti.

3.2 Tugas yang dilakukan

Selama kegiatan magang berlangsung, penulis banyak mengerjakan beberapa keperluan internal perusahaan maupun klien. Karena waktu kegiatan magang penulis berada pada bulan dimana proses pembuatan *yearbook* sudah mencapai proses *final*, maka beberapa pekerjaan penulis adalah merevisi ulang hingga proses *Final Art*. Kemudian penulis juga banyak bekerja dalam bidang konsep *layout yearbook* dimana hal tersebut digunakan sebagai contoh konsep pada masa *pre-production* apabila sudah terjadi kesepakatan harga dan spesifikasi antar perusahaan dengan klien. Proyek-proyek desain lainnya meliputi pembuatan logo, *photobooth*, *photobook*, poster, ilustrasi, dan lain-lain.

Berikut ini adalah rincian pekerjaan yang telah penulis kerjakan selama sekitar 2 bulan:

A. Minggu Pertama (08-12 Juli 2013)

- Orientasi & *briefing* kerja
- Membuat 20 konsep, referensi, dan sketsa *layout yearbook*
- Meeting & Brainstorming pemilihan konsep *yearbook* dengan divisi desain
- Mendesain logo perusahaan “Edible Wish”

B. Minggu Kedua (15-19 Juli 2013)

- Revisi Logo “Edible Wish”
 - a. Pembuatan alternatif logo, warna, font
 - b. Pembuatan logo versi Ilustrasi
- Perencanaan ilustrasi vektor karakter *Whale*

C. Minggu Ketiga (22-26 Juli 2013)

- Revisi akhir pembuatan ilustrasi karakter *Whale*
- Revisi akhir *yearbook* SMAK 3

- Desain konsep *template yearbook* dengan tema : *School Activities*

D. Minggu Keempat (29 Juli – 2 Agustus 2013)

- Revisi akhir *company profile* Elkadaya
- Desain *template yearbook*
Tema : “Doodle”
Judul : “The Journey”
- Desain *layout birthday photobook*

E. Minggu Kelima (12 -16 Agustus 2013)

- Revisi buku misa : Igwan & Maria
- *Layout* portofolio Whale
- Desain & revisi “Edible Wish” *stationary*

F. Minggu Keenam (19-23 Agustus 2013)

- Revisi alternatif “Edible Wish” *stationary*
- Desain *layout template yearbook* dengan tema *colorful-music*
- *Editing & upload* foto *team* ke dalam *website Whale*

G. Minggu Ketujuh (26-30 Agustus 2013)

- Desain *layout photobooth* : *Wedding* ”Witono & Winda”
- Desain *layout photobooth* : *Wedding* “Ryan & Elsa”
- Menyusun *layout branding & corporate* untuk *website Whale*
- Desain poster promosi *Lomoto Studio*
- *Editing & upload banner* untuk pembukaan *website Whale*

H. Minggu Kedelapan (02-09 September 2013)

- Desain *layout photobooth* : *Wedding* ”Riandy & Dewi”
- Desain *layout* promosi *Lomoto Studio* untuk *Student Discount*

- *Editing banner wedding* “Winoto & Winda” , “Ryan & Elsa”, dan R”iandy & Dewi”
- *Desain template yearbook* dengan tema *Art Deco* (*cover, vision-mission, foreword, classes*)
- *Desain cover template yearbook* dengan tema *Adventure*

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam proses pelaksanaannya, penulis banyak mengerjakan desain dan layout untuk keperluan internal perusahaan maupun klien. Seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya, *brief* diberikan secara langsung oleh *Art Director* dan pembimbing lapangan. Hasil desain penulis biasanya disertai dengan 2-3 alternatif kemudian diasistensikan kepada *Art Director* untuk diberikan kepada klien. *Art Director* dan pembimbing lapangan menjadi perantara penulis untuk memberikan hasil kerja kepada klien sehingga penulis tidak berhubungan dengan klien secara langsung. Untuk keperluan desain internal perusahaan Whale, penulis akan memberikan hasil pekerjaan kepada pembimbing lapangan, Igwan Sunarto selaku *Director Whale*.

1. Data pekerjaan *Photobooth*

Penulis membuat *photobooth* untuk acara pernikahan dengan menyertakan masing-masing 2 -3 alternatif . Setiap klien memiliki *requirements* khusus untuk tema pemilihan warna dan tema. Untuk ukuran *photobooth* disesuaikan dengan format dari *Lomoto Studio*, yakni 15,6 cm x 3 cm dengan ukuran foto keseluruhan 15,6cm x 10,5cm (*landscape*). Berikut adalah contoh pekerjaan *photobooth* penulis :

A. Witono & Wanda

Requirements

Nama : “Witono & Winda”

Tempat : Financial Club

Tanggal : 15 September 2013

Tema : *Garden, green*

Warna : Hijau toska dan merah muda



Gambar 3.3 Desain “Witono & Winda” Aternatif A



Gambar 3.4 Desain “Witono & Winda” Aternatif B



Gambar 3.5 Revisi desain “Witono & Winda” Aternatif A



Gambar 3.6 Revisi desain “Witono & Wanda” Aternatif B



Gambar 3.7 Desain Terpilih “Witono&Wanda”



Gambar 3.8 Contoh Hasil Akhir *Photobooth* “Witono & Winda”

Sumber Foto : *Database Lomoto Studio*

B. Ryan & Elsa

Requirements :

Nama : Ryan & Elsa

Tempat : Ritz Carlton

Tanggal : 14 September 2013

Tema : *Victorian, grand, decorative*

Warna : *Golden, putih, hijau kebiruan*



Gambar 3.9 Desain "Ryan & Elsa" Alternatif A



Gambar 3.10 Desain "Ryan & Elsa" Alternatif B



Gambar 3.11 Revisi Desain "Ryan & Elsa" Alternatif A



Gambar 3.12 Revisi Desain “Ryan & Elsa” Alternatif B

Hasil desain yang sudah direvisi diberikan kepada klien untuk pemilihan. Desain terpilih adalah desain alternatif A. Berikut adalah hasil akhir desain “Ryan & Elsa” :



Gambar 3.13 Desain Terpilih “Ryan & Elsa”



Gambar 3.14 Hasil Akhir *Photobooth* “Ryan & Elsa”

Sumber Foto : *Database Lomoto Studio*

C. Riandy & Dewi

Nama : Riandy & Dewi

Tanggal : 8 September 2013

Tema : Garden, flower

Warna : Hijau, putih, coklat



Gambar 3.15 Desain "Riandy & Dewi" Alternatif A



Gambar 3.16 Desain "Riandy & Dewi" Alternatif B



Gambar 3.17 Desain "Riandy & Dewi" Alternatif C



Gambar 3.18 Revisi Desain “Riandy & Dewi” Alternatif A



Gambar 3.19 Revisi Desain “Riandy & Dewi” Alternatif B

Setelah direvisi oleh penulis, desain mengalami beberapa perubahan sehingga hasil yang ditampilkan tidak menggunakan desain akhir penulis, melainkan hanya mengambil elemen desainnya saja.



Gambar 3.20 Hasil Akhir *Photobooth* “Riandy & Dewi”

Sumber Foto : *Database Lomoto Studio*

2. Data pekerjaan *Poster & Banner Lomoto Studio*

Penulis membuat *poster* dan *banner* promosi untuk keperluan internal *Lomoto Studio* yang target pasarnya diperuntukan bagi anak sekolah. *Poster* nantinya akan ditempel di sekolah-sekolah sekitar dan untuk desain *banner* akan diletakan di *website Lomoto Studio* sebagai promo khusus “*Student Card*” .

Poster Requirements :

Konsep : *chalkboard, various typography*

Judul : “*The First Thematic Photo Studio in Tangerang*”

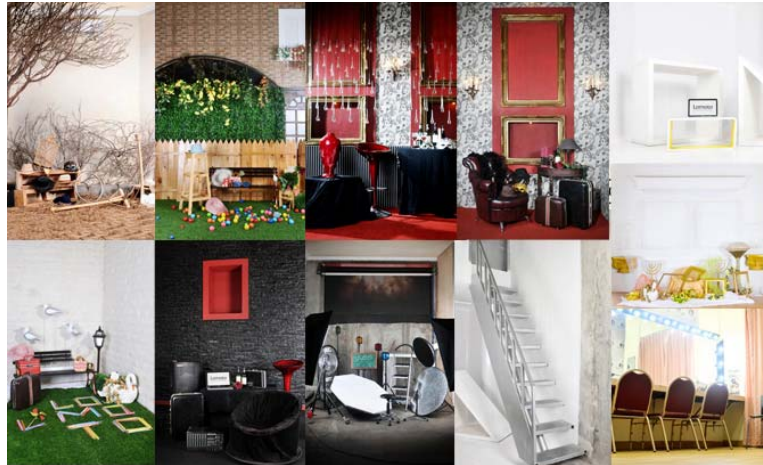
Ukuran : *A3 (Portrait)*

Konten : - 11 gambar lokasi foto *Lomoto Studio*
- Media sosial (*twitter, facebook, instagram*) *Lomoto Studio*
- Alamat dan *website Lomoto Studio*
- Promosi harga “*Only 400.000 / 3 hours*”



Gambar 3.21 Referensi & Elemen Poster *Lomoto Studio*

Sumber : *Database Lomoto Studio*



Gambar 3.22 Foto Tempat Studio *Lomoto Studio*

Sumber : *Database Lomoto Studio*



Gambar 3.23 Desain Poster Alternatif A



Gambar 3.24 Desain Poster Alternatif B



Gambar 3.25 Revisi & Hasil Akhir Poster *Lomoto Studio*

Banner Requirements :

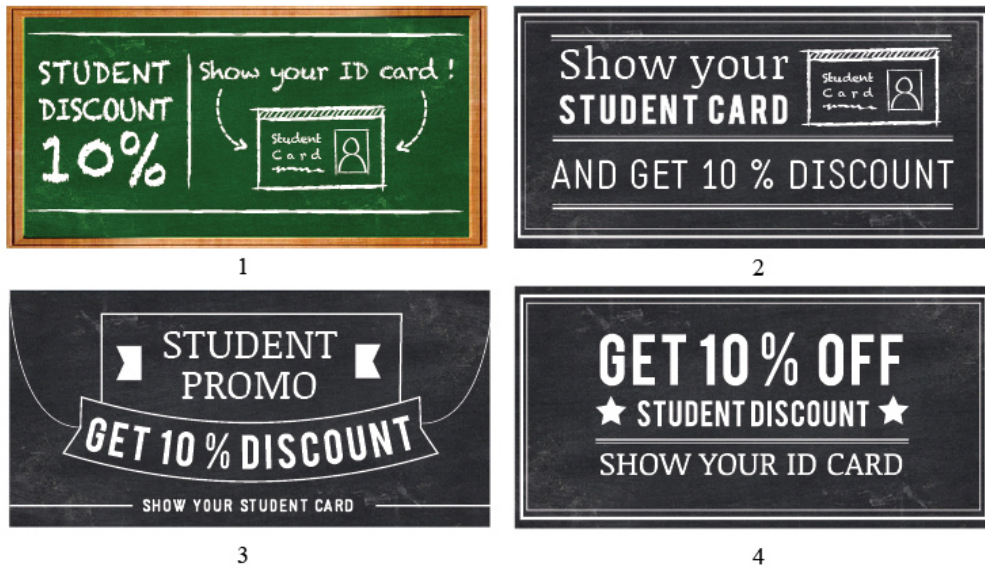
Konsep : *chalkboard, various typography*

Ukuran : 492 x 248 pixel (*save for web & devices*)

Konten : - *Student Discount 10 %*

- Slogan "*Show your student/ID card*"

- Gambar ID card (optional)



Gambar 3.26 Desain Alternatif *Banner Lomoto Studio*



Gambar .3.27 Desain *Banner Lomoto Studio* Terpilih (*Banner ke-4*)



.Gambar 3.28 Tampilan *Banner* di *LomotoStudio.com*

3. Data pekerjaan *Template Yearbook*

Sebagai perusahaan yang mengutamakan pembuatan *yearbook*, penulis bersama tim desain lainnya bertugas untuk membuat *template yearbook* dengan berbagai macam tema. *Template* ini berfungsi sebagai konsep awal pembuatan *layout yearbook* sehingga mempermudah klien untuk memilih konsep yang diinginkan.

Untuk menentukan dan membagi tema, tim desain pertama-tama mengadakan meeting bersama untuk memilih konsep desain yang akan dibuat. Penulis bersama dengan tim desain yang terdiri dari 5 orang masing-masing menyusun dan mempresentasikan 10 hingga 20 tema terlebih dahulu yang nantinya akan diseleksi kembali saat *meeting*. Dari hasil meeting tersebut, terpilihlah 10 konsep utama yang akan di desain *template* nya. Penulis mendapat bagian untuk mengerjakan *template yearbook* dengan tema *doodles*, *colorful-music*, dan *art deco*. Masing-masing orang diberikan kebebasan untuk berkreasi dengan *template* sesuai dengan konsep terpilih sehingga tidak ada *requirements* khusus. Hasilnya kemudian diserahkan kepada *Art Director* sebagai bahan pertimbangan.

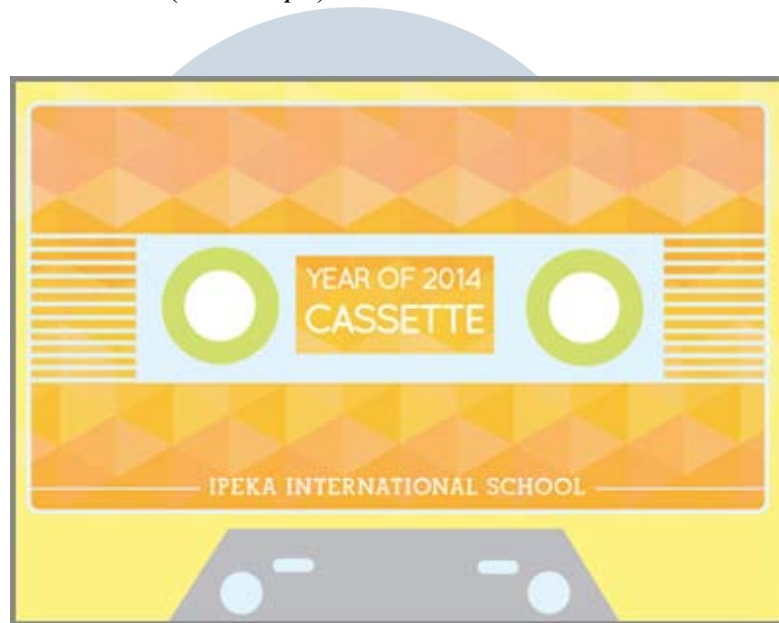
Sebagai contoh proses desain *template yearbook* ini, penulis akan memaparkan secara detail salah satu konsep desain *yearbook* dari 3 desain yang sudah penulis buat, yakni desain untuk tema *colorful-music*.

Template Colorful-Music

Judul : “Year of 2014 : Cassette”

Target : TK – SD – SMP

Ukuran : A4 (Landscape)



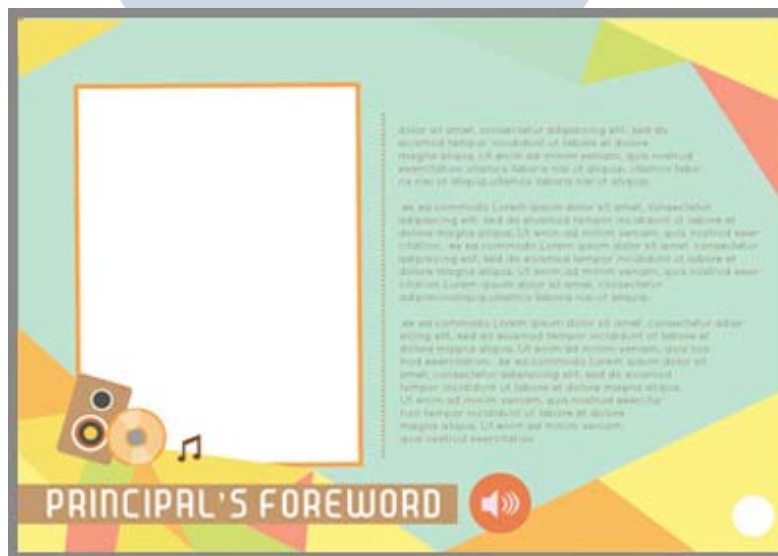
.Gambar 3.29 Cover Template Yearbook “Colorful-Music”



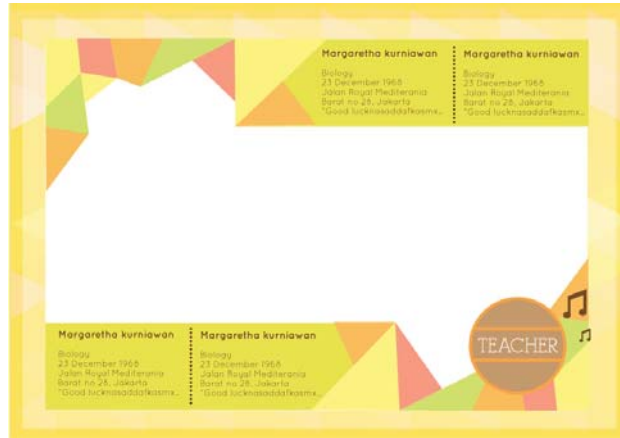
.Gambar 3.30 Daftar isi Template Yearbook “Colorful Music”



.Gambar 3.31 *Visi & Misi Template Yearbook “Colorful Music”*



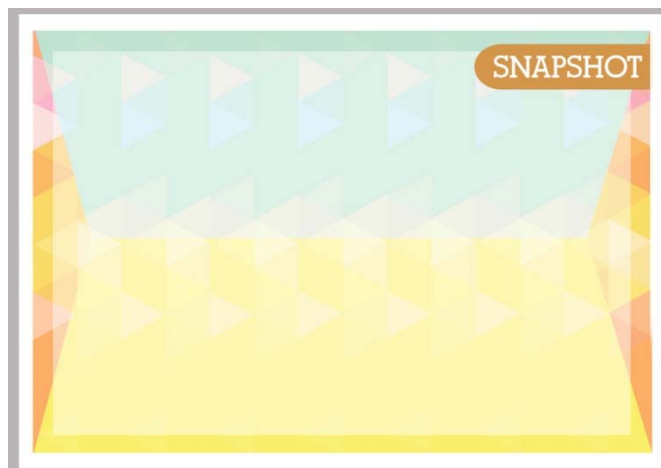
.Gambar 3.32 *Foreword Template Yearbook “Colorful Music”*



.Gambar 3.33 Foto Guru *Template Yearbook "Colorful Music"*



.Gambar 3.34 Foto Junior *Template Yearbook "Colorful Music"*



Gambar 3.35 Desain Snapshot Template Yearbook “Colorful Music”



MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar .3.36 Foto Kelas (DJ, Singer, Musician, Dance); Template Yearbook “Colorful Music”

Penulis membuat *template yearbook* ini dengan menargetkan anak-anak pada usia 4-15 tahun yakni dari jenjang sekolah TK sampai SMP. Maka dari itu desain warna ditampilkan dengan berbagai warna (*colorful*) sehingga terlihat menarik dan ceria. Musik sebagai tema utama *template* ingin memberikan nuansa alunan yang

ceria sehingga warna musik dapat menyatu ke dalam sebuah desain yang berkesinambungan dan menarik bagi anak-anak.

Secara keseluruhan, template yang dibuat penulis dalam 1 tema yearbook meliputi cover, visi misi, hymne, foreword, foto guru, foto junior, foto kelas (minimal 4 kelas), dan snapshot. Berikut adalah garis besar *template-template yearbook* lainnya yang penulis kerjakan di perusahaan :



Gambar 3.37 *Template Yearbook*

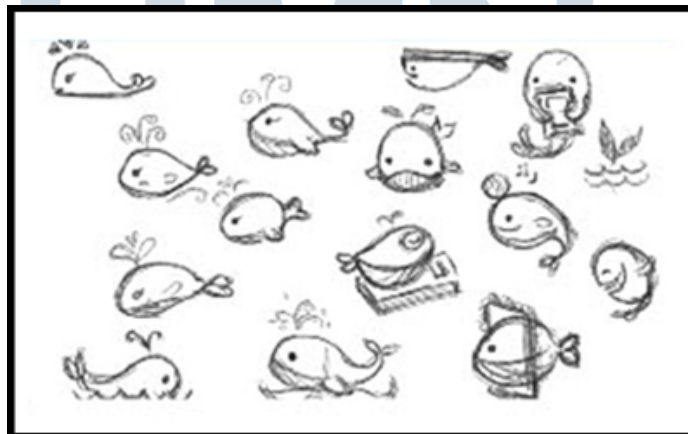
4. Data pekerjaan Ilustrasi Karakter *Whale*

Pekerjaan penulis berikutnya adalah pembuatan 4 karakter *Whale* berbentuk vektor yang digunakan untuk keperluan internal perusahaan. Karakter ini pada awalnya direncanakan sebagai maskot artikel dari tiap kategori *website Whale* sehingga memiliki kekhasan tersendiri. Keempat maskot ini belum dipakai dikarenakan ada perubahan nama pada kategori dan penempatan karakter kurang efektif.

Requirements :

List Nama & Karakter :

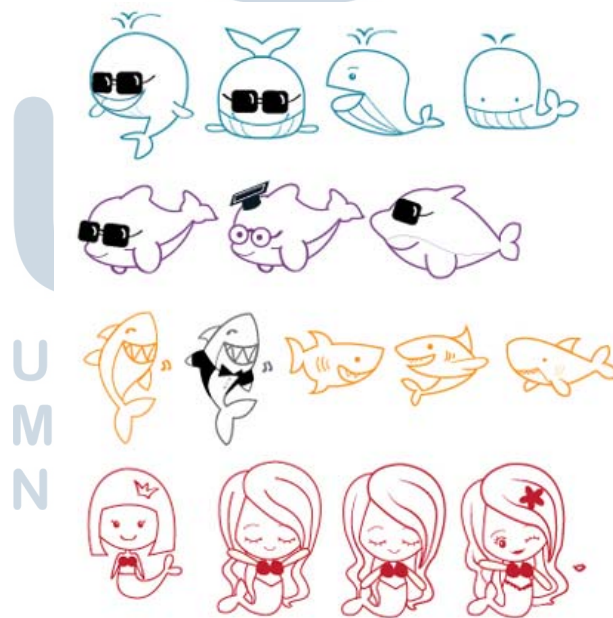
- Jagger Whale : Paus ; kategori desain & foto (pekerjaan)
- Swaggy Shark : Hiu ; kategori lucu & unik
- Dozzy Dolphin : Lumba-lumba ; kategori edukasi
- Lovely Mermaid : Putri duyung ; Kategori *girl's talk*



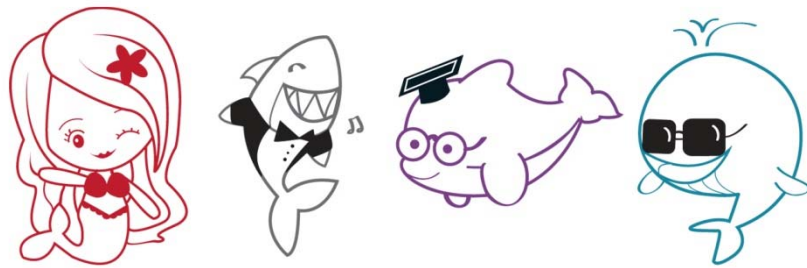
Gambar 3.38 Sketsa Awal Karakter *Whale*



Gambar 3.39 Ilustrasi Alternatif Karakter *Whale*



Gambar 3.40 Revisi Karakter *Whale*



Gambar 3.41 Karakter *Whale* terpilih

5. Data pekerjaan *Photobook*

Penulis membuat sebuah photobook untuk 2nd Birthday Laetitia dimana desain temanya diarahkan sesuai dengan 1st photobook yang memang sudah didesain oleh pihak *Lomoto Studio* sebelumnya. Total halaman berjumlah 10 dengan total 18 foto. Dominasi warnanya terdiri atas merah muda dan coklat.



Gambar 3.42 Desain *Photobook Laetitia's 2nd Birthday* (1)



Gambar 3.43 Desain Photobook Laetitia's 2nd Birthday (2)

6. Data Pekerjaan Logo “ *Edible Wish*”

Edible Wish merupakan nama brand yang memiliki usaha dalam bidang buah-buahan. Buah-buah yang ada dibentuk, dihias, dan dikemas semenarik mungkin menjadi hadiah menarik berupa fruit bouquets, fruit basket, dan sejenisnya. Penulis mendapat arahan Art Director untuk membuat logo untuk usaha yang baru akan dibuka ini.

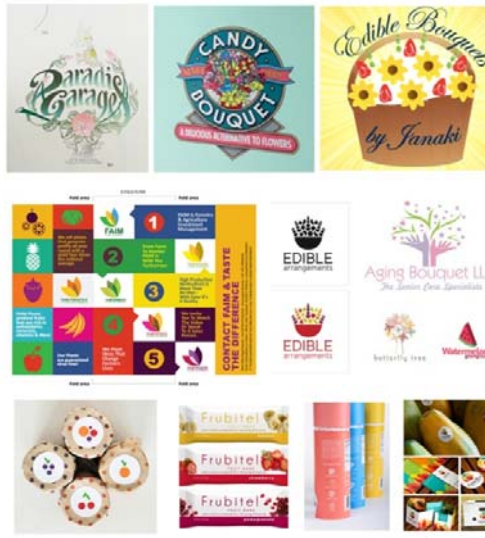
Requirements :



Gambar 3.44 Inspirasi *Font Edible Wish*

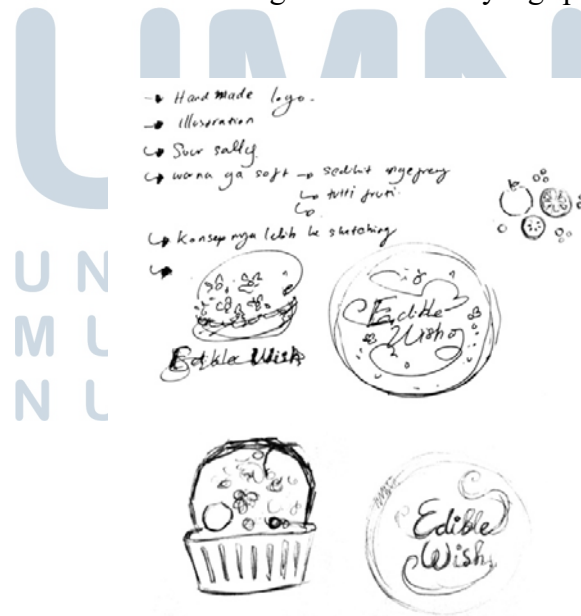


Gambar 3.45 Contoh produk *Edible Wish*



Gambar 3.46 Reference & Mood Board Edible Wish

Sesuai dengan referensi diatas, logo Edible Wish disimpulkan sebagai logo ‘keranjang’ yang berisi berbagai macam buah-buahan warna warni. Buah yang dijadikan sebagai rangkaian adalah : anggur, nanas, kiwi, stroberi, apel, dan melon. Berikut adalah gambar sketsa yang penulis dan art director kerjakan :



Gambar 3.47 Sketsa Logo Edible Wish



Gambar 3.48 Alternatif Desain Logo *Edible Wish*

Dalam proses pembuatan logo, penulis dan *art director* sama-sama membuat logo *Edible Wish* sesuai dengan interpretasi masing-masing. Setelah melakukan beberapa revisi dengan klien, desain yang terpilih adalah desain dari *art director* dengan hasil akhir sebagai berikut :

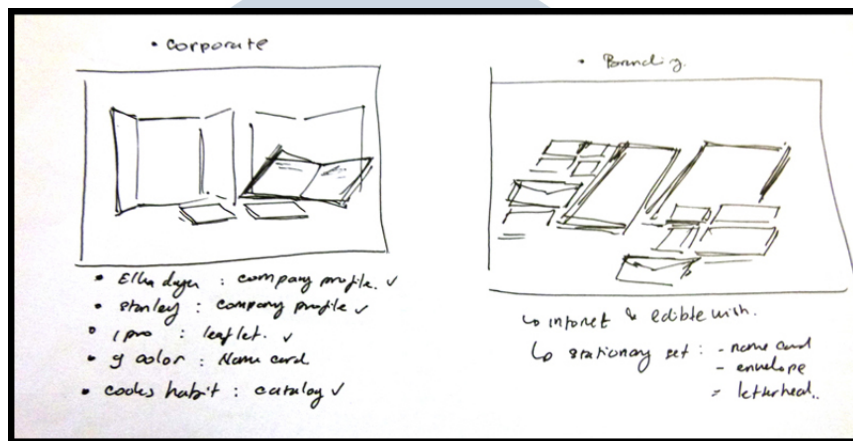


Gambar 3.49 Hasil Desain Akhir Logo *Edible Wish*

Sumber : *Database Whale*

7. Data Pekerjaan *Banner Branding & Corporate Design*

Penulis membuat banner ini sebagai salah-satu tampilan portofolio *Whale* dalam *home website*. Banner terdiri atas kumpulan *corporative* dan *branding* dari sudah pernah dibuat *Whale* untuk para klien.



Gambar 3.50 *Brief & Sketsa Awal Banner*



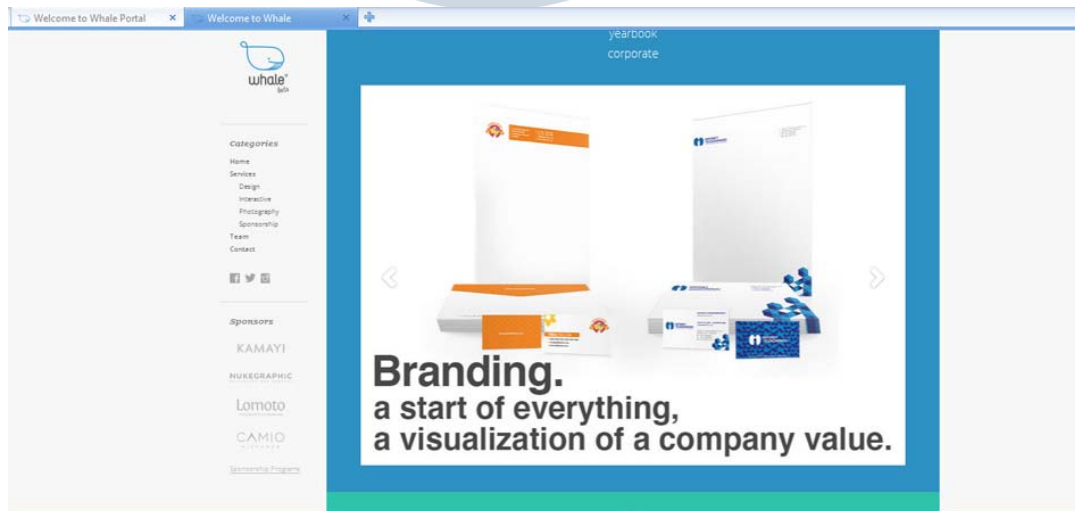
Gambar 3.51 *Desain Banner Branding*



Corporate.
 a representation of ripened idea
 with a strong root and a fresh look.



Gambar 3.52 Desain Banner Corporate



Gambar 3.53 Screenshot Banner

Sumber : *Whale.co.id.*

3.4 Kendala & Solusi

3.4.1 Kendala yang Ditemukan

Setiap pembelajaran terkadang memiliki kendalanya masing-masing, namun hal tersebut tidak boleh dijadikan batu sandungan. Kendala atau masalah merupakan kesempatan seseorang untuk lebih berpengalaman dalam mengembangkan dirinya menjadi ke arah yang lebih baik. Pengalam tersebut nantinya akan menjadi kunci kesuksesan. Berikut ini adalah kendala penulis selama mengikuti proses kerja magang :

- Penulis harus menyesuaikan diri pada kegiatan perkantoran yang sebelumnya belum pernah dilakukan oleh penulis. Pekerjaan ini membutuhkan konsentrasi, ketepatan waktu, keaktifan, dan komunikasi yang baik antar tim.
- Penulis harus menyesuaikan gaya yang diinginkan klien yang terkadang sulit untuk direalisasikan dengan baik. Penulis dituntut untuk tanggap dan cepat dalam menyelesaikan pekerjaan baik dari pembimbing maupun klien.
- Revisi yang berulang-ulang membuat penulis memiliki kendala dalam perluasan ide dan kreatifitas sehingga terkadang pekerjaan penulis menjadi semakin tidak maksimal.

3.4.2 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Setiap kendala yang ada pasti juga ada solusinya dan menjadi pengalaman yang berharga. Berikut adalah solusi yang ditemukan penulis secara perlahan selama mengikuti proses magang :

- Penulis belajar untuk lebih disiplin dan aktif dalam bekerja. Dengan manajemen waktu dengan baik dan tidak menjadikan pekerjaan

sebagai beban, penulis menjadi lebih berkembang dalam kualitas pekerjaan maupun dalam melakukan kerja sama tim.

- Penulis semakin membiasakan diri dengan penggunaan komputer kantor sehingga penulis menjadi fleksibel dalam melakukan pekerjaan di manapun. Penulis juga belajar banyak dalam penggunaan shortcut pada software sehingga dapat meminimalisir penggunaan waktu kerja.
- Penulis belajar berbagai gaya desain sehingga dapat lebih mudah mengikuti keinginan klien. Semakin banyak mendapatkan kritik dan saran baik dari klien maupun pembimbing, penulis semakin menemukan metode beradaptasi akan gaya-gaya desain yang ada dengan baik.
- Penulis belajar bahwa revisi adalah hal yang tidak bisa diabaikan. Untuk bisa menciptakan desain yang terbaik, kita tidak boleh sungkan untuk melakukan revisi. Desainer yang baik adalah desainer yang tidak pantang menyerah dalam menghadapi kritik dan saran. Kepuasan klien menjadi keutamaan dalam pekerjaan ini. Disini penulis dilatih untuk lebih mengatur emosi dan mengambil kekurangan yang ada sebagai bahan olahan untuk ke arah yang lebih baik lagi.

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA