

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

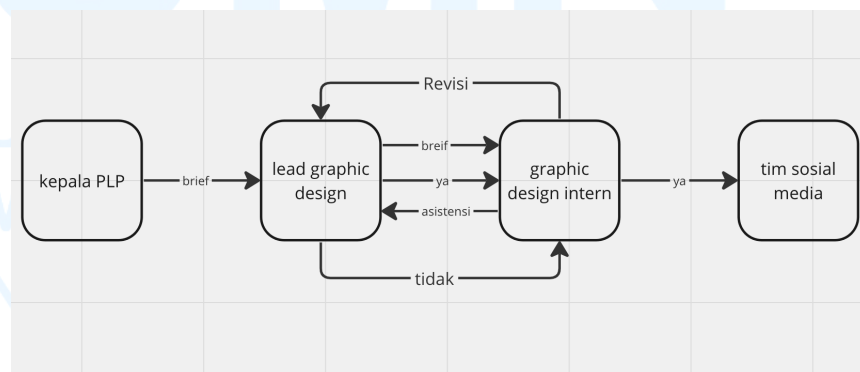
Berikut merupakan bagian informasi seputar posisi penulis dan alur koordinasi penulis dengan pembimbing lapang pada pelaksanaan pronyek yang di kerjakan

3.1.1 Kedudukan

Penulis mendapatkan posisi sebagai *graphic designer intern* di bagian social branding pusat layanan psikologi ukrida. Dalam struktur divisi desain, penulis berada di bawah bimbingan langsung dari Mariska Johanna Henyputri. Tanggung jawab utama penulis adalah membuat ilustrasi untuk keperluan konten sosial media PLP UKRIDA dan panduan serta arahan yang di berikan oleh tim desain, sehingga penulis dapat menyelesaikan semua tugas dalam batas waktu yang ditentukan.

3.1.2 Koordinasi

Alur koordinasi akan di mulai dari pengurus pusat layanan psikologi akan memberikan *briefing* mengenai konten pada tiap bulan ke *leader graphic design*, lalu dari *leader graphic design* akan memberikan arahan yang kepada penulis untuk membuat segala aset yang di butuhkan pada konten sosial media tersebut.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Sumber (Contoh gambar pribadi, tidak perlu memakai sumber).

Sebelum penulis memulai pronyek desain, penulis akan diberi penjelasan oleh lead graphic design terlebih dahulu yang telah mendapatkan briefing dari tim design mengenai tema konten pada bulan tersebut. Tahap awal penyampaian briefing konten akan dijelaskan oleh kepala plp ke leader graphic design setelah itu, leader graphic design akan menjelaskan ke anggota tim desain dan intern dalam sesi meeting. Dalam sesi meeting leader graphic design dan tim akan menyusun jadwal tugas proyek tiap minggu yang akan di unggah dalam sosial media PLP UKRIDA. Dengan demikian penulis dapat melibatkan diri dalam pengerjaan proyek desain yang telah di rancang berdasarkan hasil koordinasi bersama leader graphic designer. Penulis akan memberikan hasil perkembangan setiap proyek kepada leader graphic design. Setelah proyek desain telah di terima dan tidak ada revisi oleh lead graphic design, maka penulis sebagai graphic design intern akan mengirimkan hasil design ke group whatsapp untuk dipublikasikan ke sosial media.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama berkerja di pusat layanan psikologi universitas Kristen krida wacana dengan periode tiga bulan, penulis diberikan tugas untuk membuat instagram story atau feed instagram untuk konten sosail media dan beberapa aaset seperti maskot PLP ukrida dan profil podcast spotify.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

| No. | Minggu | Proyek | Keterangan |
|-----|----------------------------------|----------------------------------|--|
| 1 | 7 febuari- 13 febuari | Mascot design Logo plp ukrida | Melakukan briefing dan brainstorming serta mind map mengenai maskot plp ukrida Menyederhanakan logo plp ukrida untuk di masukan ke dalam maskot |
| 2 | 14 febuari – 20 febuari | aset maskot | Menyelesaikan ekspresi maskot |

| | | | |
|----|----------------------|---|---|
| 3 | 21 febuari - 1 Maret | Multiple personality day | Menyelesaikan berbagai pose maskot plp ukrida Membuat beberapa baju alternatif maskot Membuat ilustrasi bertema multiple personality disorder |
| 4 | 4Maret-8 Maret | Aset ilustrasi hari wanita | Membuat ilustrasi wanita dan membuat copywitter tentang cerita RA kartin tokoh nasional indonesia |
| 5 | 11Maret -15 Maret | Aset ilustrasi quotes of the mounth Sneak peek mascot plp ukrida | Membuat ilustrasi bertema meaning of failure Membuat layout Instagram story mengenai anggota baru plp ukrida |
| 6 | 18Maret -22 Maret | Aset healing talk | Membuat cover healing talk bertema meaning of failure |
| 7 | 25 Maret -29 Maret | Feed Instagram Perkenalan maskot plp ukrida Instagram story Sharing time | Membuat desain feed Instagram tentang perkenalan maskot plp ukrida Membuat assest ilustrasi tentang maskot plp ukrida dan quiz tentang maskot plp ukrida |
| 8 | 1 april-5 april | Hari raya idul fitri | Membuat ilustrasi tentang hari raya idul fitri |
| 9 | 8 april-12 april | Aset ilustrasi quotes of the mounth | Membuat ilustrasi bertema Misconception of self-healing |
| 10 | 15 april - 19 april | Membuat aset profil spotify dan series | Membuat mood board, sketsa untuk akun podcast spotify plp ukrida yang bernama h2o |
| 11 | 22 april-26 April | Membuat aset poster hari pendididkan | Membuat sketsa hari Pendidikan dengan mascot plp ukrida |
| 12 | 29 April-3May | Membuat poster Instagram story mengenai hubungan tanpa status bersama | Membuat asept baru dari pose, outfit baru solas serta teman solas pada sharing time pada bulan may dengan tema HTS |

| | | | |
|--|--|-------------------------------|--|
| | | maskot plp ukrida yaitu solas | |
|--|--|-------------------------------|--|

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama proses kerja magang di PLP UKRIDA, penulis bekerja sebagai *graphic designer* secara penuh. Selain membuat *feed* dan *story Instagram*, penulis mendapatkan tugas untuk membuat ilustrasi untuk kebutuhan *cover sharing time* di sosial media.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Selama proses pelaksanaan magang, penulis berfokus mencapakan konten desain yang telah di jadwalkan. Hasil dari desain akan di publikasikan melalui sosial media PLP UKRIDA. Berikut merupakan proyek dan penjelasan yang telah dirancang oleh penulis selama periode magang. Berikut merupakan lima proyek desain terbaik yang telah dikerjakan oleh penulis selama 3 bulan menjadi *graphic design intern*.

3.3.1.1 Hari Multipel Personality Day

Hari *Multipel personality* atau *Dissociative identity disorder awareness day* merupakan hari peringatan untuk mengubah ketakutan dengan menyebarkan kesadaran akan keberadaan mereka dan mewujudkan pengetahuan atau pendidikan kepada masyarakat. Tujuan dari hari peringatan hari DID agar masyarakat lebih mengerti dan paham cara menangani seseorang mungkin saja memiliki gangguan kepribadian. Hari *multipel personality* dirayakan pada tanggal 5 Maret. Pada proyek ini, penulis mendapatkan brief untuk membuat desain poster di *Instagram story* mengenai informasi dari supervisor. Kemudian penulis harus mendesain karya dengan berbagai *personality* di ilustrasi poster.

Pertama, penulis mendapatkan brief dari supervisor mengenai apa itu DID, karya tersebut berupa ilustrasi dengan konsep dalam satu tubuh memiliki berbagai *personality*. permintaan desain tersebut

menciptakan visual yang mencerminkan Dissociative Identity Disorder. Selain itu, warna untuk desain ini harus sesuai dengan personality ilustrasi tersebut.

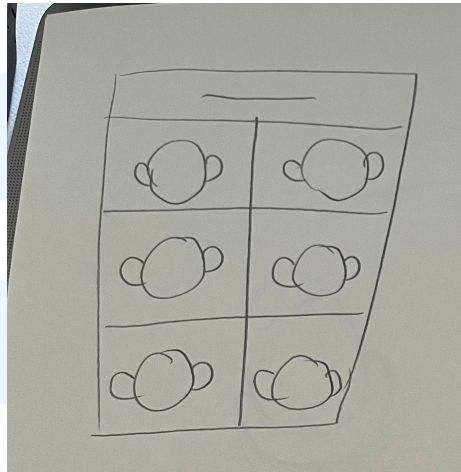
Pada fase *brainstorming*, penulis akan membuat sebuah moodboard yang memiliki tema yang sesuai dengan brief yang diberikan. Karya tersebut menggunakan gaya vector outline. Tata letak yang dinamis dan clean menggunakan frame untuk menunjukkan setiap personality di dalam tubuh utama. Desain poster ini menggunakan font sans serif Chalkboard SE.



Gambar 3.2 moodboard
Sumber: dokumentasi pribadi

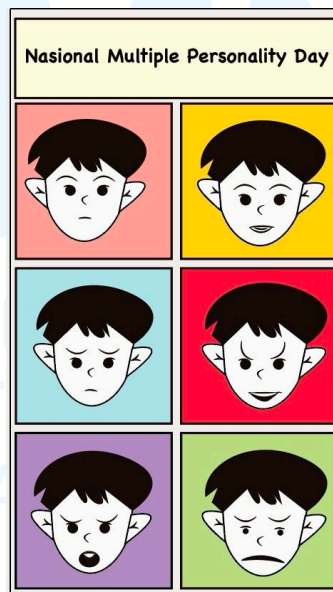
Setelah melakukan brainstorming, penulis mulai merancang sketsa aset dan ilustrasi, penulis berfokus pada ekspresi muka untuk setiap personalitas pada poster tersebut. Penulis membuat sebuah sketsa kepala yang memiliki berbagai emosi, sesuai pengertian dari penulis

bahwa *multiple personality disorder* merupakan perubahan emosi dan ekspresi dari seorang yang menderita DID.



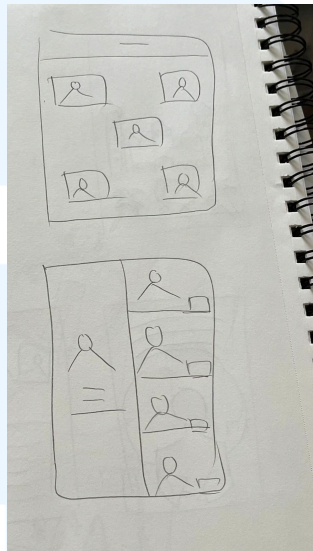
Gambar 3.3 Sketsa
Sumber: dokumentasi pribadi

Penulis melanjutkan ke tahap digitalisasi dari sketsa yang telah di rancang oleh penulis. Setelah itu, penulis mendapatkan masukan dan penjelasan lebih dalam mengenai apa itu *DID (Dissociative identity disorder)*. Dari penjelasan dan masukan yang di berikan penulis membuat rancangan sketsa baru yang lebih sesuai dengan penjelasan dari tim dan supervisi.



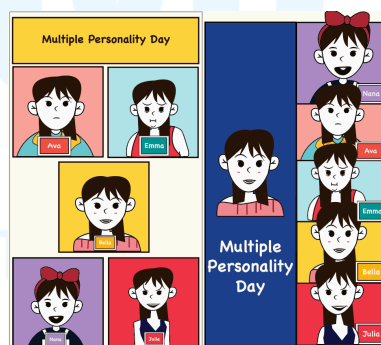
Gambar 3.4 Digitalisasi
Sumber: dokumentasi pribadi

Penulis mendapatkan masukan dari lead designer, konsep dari poster dapat menyalah artikan apa arti dari *DID* , walaupun konsep dan ilustrasi sudah bagus akan tetapi penulis masih sulit untuk mengkomunikasikan dengan karya.



Gambar 3.5 Sketsa kedua dan ketiga
Sumber: dokumentasi pribadi

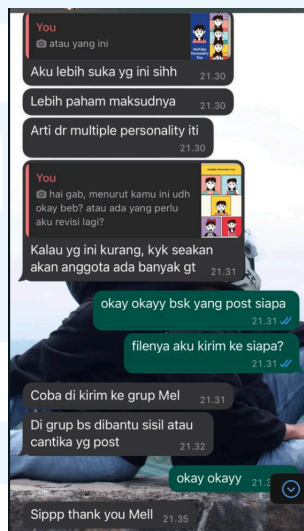
Setelah penulis mendapatkan *insight* seputar *DID* penulis mulai merancang sketsa baru yang lebih memberikan gambaran bahwa *DID* bukan sekedar ekspresi dan emosi dari penderita *DID*. Dari insight yang di berikan oleh tim dan supervisi, penulis jadi lebih mengerti konsep dan pengertian dari *DID* tersebut.



Gambar 3.6 dua karya alternatif
Sumber: dokumentasi pribadi

Proses selanjutnya penulis, memindahkan sketsa ke aplikasi adobe illustrator untuk proses digitalisasi. Pada tahap digitalisasi penulis

menggunakan warna yang terang untuk menonjolkan setiap individu yang berada di tubuh penderita *DID*. Sorang yang memiliki *DID* cenderung lupa ketika salah satu person mereka mengambil ahli tubuh penderita. Maka dari itu penulis memberikan nama- nama pada setiap gambar individual di dalam poster bertujuan agar masyarakat tidak keliru dalam mengartikan poster. Dengan menambahkan *headline* poster *Multiple personality day*.



Gambar 3.7 revisi dan evaluasi
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 3.8 finalisasi karya stelah direvisi
Sumber: dokumentasi pribadi

merepresentasikan arti dari *multipel personality disorder*, alasan supervisi memilih desain kedua adalah terdapat *main character* di sebelah kiri dan pada sebelah kanan merupakan *personality* di dalam tubuh *main character* dengan *outfit* dan ekspresi yang berbeda di pertegas dengan *name tag*. Setelah tahap asistensi telah di approved, penulis mengirimkan hasil karya ke *group* tim sosial media untuk diunggah ke sosial media PLP UKRIDA.

3.3.1.2 Women International Day

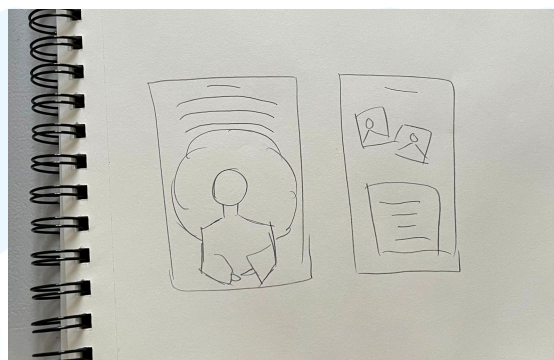
Pada *women internasional day* merupakan hari apresiasi perempuan akan keberhasilan mereka pada setiap bidang, selain itu *women internasional day* sebagai penanda bagi perjuangan perempuan dalam meraih kesetaraan dan keadilan di dunia yang di rayakan setiap tanggal 8 Maret. Tema pada bulan ini adalah “*meaning of failuer*” yang artinya arti dari sebuah kegagalan.

Pada *monthly meeting* penulis dan tim membahas mengenai tema pada bulan Maret, penulis menyarankan sebuah ide mengenai tokoh nasional yang pernah mengalami kegagalan pada masa hidupnya yaitu R.A Kartini untuk mengisi konten pada tanggal 10 Maret setelah *women internasional days*. Selanjutnya penulis dan supervisi melakukan koordinasi untuk konten Kisah R.A Kartini melalui via chat. Setelah itu penulis mendapatkan briefing dari supervisi, penulis memulai mencari referensi mengenai arti dari kegagalan dan mencari foto tokoh nasional perempuan yaitu R.A Kartini disertai cerita mengenai Kartini yang bangkit dari kegagalan dan menjadi tokoh perempuan nasionalis. Penulis melakukan brainstorming dengan membuat sebuah moodboard.



Gambar 3.9 *Moodboard*
Sumber : dokumen Pribadi

Setelah koordinasi dengan supervisi, penulis melakukan brainstorming, membuat moodboard untuk merancang sketsa halaman depan sebelum menceritakan kisah R.A Kartini. Setelah penulis selesai merancang sketsa cover, pada tahap selanjutnya penulis melakukan digitalisasi dengan aplikasi adobe ilustrasi untuk mengubah sketsa menjadi sebuah karya vector, serta foto asli pada halaman kisah R.A Kartini.



Gambar 3.10 sketsa
Sumber : dokumen Pribadi

Pada tahap sketsa penulis membuat seorang perempuan menggunakan pakaian kebaya yang melabangkan R.A Kartini dengan rambut yang di konde sesuai dengan gaya dari R.A Kartini ketika masa hidupnya. Setelah penulis melakukan sketsa halaman sampul, tahap

selanjutnya memindahkan sketsa ke tahap digitalisasi gambar untuk melakukan asistensi kepada supervisi.



Gambar 3.11 Digitalisasi karya dan hasil evaluasi supervisi
Sumber: dokumentasi pribadi

Penulis mendapatkan masukan seputar font yang digunakan terlalu kaku, lalu ilustrasi dari poster tersebut terlalu filosofi yang membuat target kurang paham dari tangan yang di sembunyikan di belakang jendela. Setelah penulis mendapatkan masukan, penulis mulai melakukan revisi dan memindahkan desain yang telah di revisi ke aplikasi canva.



Gambar 3.12 hasil revisi karya
Sumber: dokumentasi pribadi

Setelah penulis melakukan revisi pada posisi tangan dan mengubah font dengan sans serif untuk mempertegas *headline* pada cover pertama. Selanjutnya penulis melakukan revisi copywriter dan font sebagai body text kisah R.A Kartini agar lebih mudah untuk di baca.



Gambar 3.13 (kiri) sebelum revisi dan (kanan) setelah revisi
 Sumber: dokumentasi pribadi

Penulis melakukan revisi pada layout desain selain itu memperbesar foto R.A. Kartini, serta memperbaiki alur kisah kegagalan kartini yang berujung baik dan berdampak untuk masyarakat indoneisa yang sekarang yaitu wanita di perbolehkan untuk sekolah bersama pria. Selain itu, penulis memberikan kesimpulan dari kisah R.A. Kartini yaitu makna dari kegagalan bahwa setiap kegagalan bukanlah akhir dari sebuah kehidupan, kegagalan merupakan tahap kita dapat berjuang dan bakti untuk meraih kesuksesan.



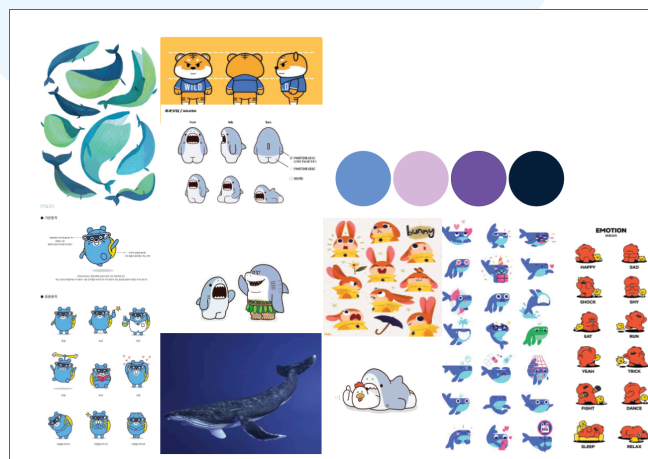
Gambar 3.14 karya finaslisai tokoh perempuan nasional yang pernah mengalami kegagalan
 Sumber: dokumentasi pribadi

Penulis mengubah warna belakang dari desain menjadi abu-abu yang mengartikan masa lalu dengan tekstur kertas jaman dahulu. Selain itu penulis juga mendapatkan masukan seputar gaya penulisan dan berbahasa agar lebih terarah dalam kisah R.A. Kartin dan kesimpulan yang dapat kita ambil secara positif.

3.3.1.3 Maskot PLP UKRIDA

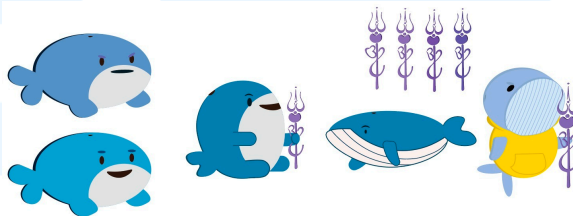
maskot PLP ukrida bernama solas, konsep dari maskot plp adalah gentle giant (*may look intimidating or scary even, but actually very gentle and willing to help // trustworthy*). Awal mula konsep maskot plp ini, supervisi menemukan sebuah berita ada seorang penyelam yang ingin di serang oleh seekor hiu, namun penyelam itu selamat karena ada seekor paus biru yang melihat dari kejauhan dan ingin menolong pria tersebut. Dari berita, supervisi mendapatkan inspirasi mengenai maskot PLP ukrida, walaupun paus biru terlihat besar dan galak seekor paus memiliki hati yang baik dan lembut.

Penulis mendapatkan briefing dari supervisi mengenai maskot PLP Ukrida dengan memberikan konsep dan jenis maskot yang spesifik yaitu paus biru, penulis mulai *brainstorming* dan melakukan sketsa bentuk dari paus tersebut, serta merancang logo simbol psikologi yaitu trisula.



Gambar 3. 15 moodboard maskot PLP
Sumber : dokumen pribadi

Penulis mulai membuat sebuah *moodboard* sebagai patokan dari gaya ilustrasi yang akan digunakan yaitu vektor desain, dengan *color palet* berwarna biru, ungu muda, ungu tua dan biru tua. Warna biru melambangkan profesional, tenang dan percaya, warna ungu muda melambangkan perasaan terdalam kita, warna ungu tua pekerjaan atau sering di simbolkan dengan jurusan psikologi, sedangkan warna biru melambangkan



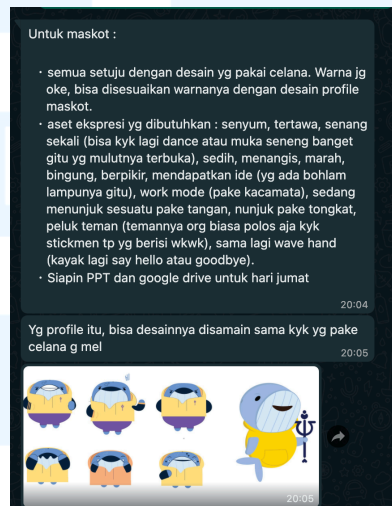
Gambar 3.16 sketsa
Sumber: dokumentasi pribadi

Setelah itu, penulis melakukan sketsa maskot, penulis melakukan beberapa varian desain maskot di tahap digitalisasi, setelah melakukan tahap desain penulis melakukan asistensi dalam via chat. Dengan konsep awal yaitu paus berhati lembut walaupun terlihat seram dan menakutkan. Setelah itu, penulis melakukan digitalisasi maskot tersebut dengan berbagai bentuk dan membagikan ke tim desain untuk mendapatkan feedback. Para tim desain memilih paus yang menggunakan hoodie warna biru, lain itu, penulis mendapatkan feedback mengenai trisula, bahwa trisula tersebut tidak sesuai dengan gaya visual paus biru tersebut.



Gambar 3.17 desain aset trisula sebagai symbol PLP Ukrida
Sumber: dokumentasi pribadi

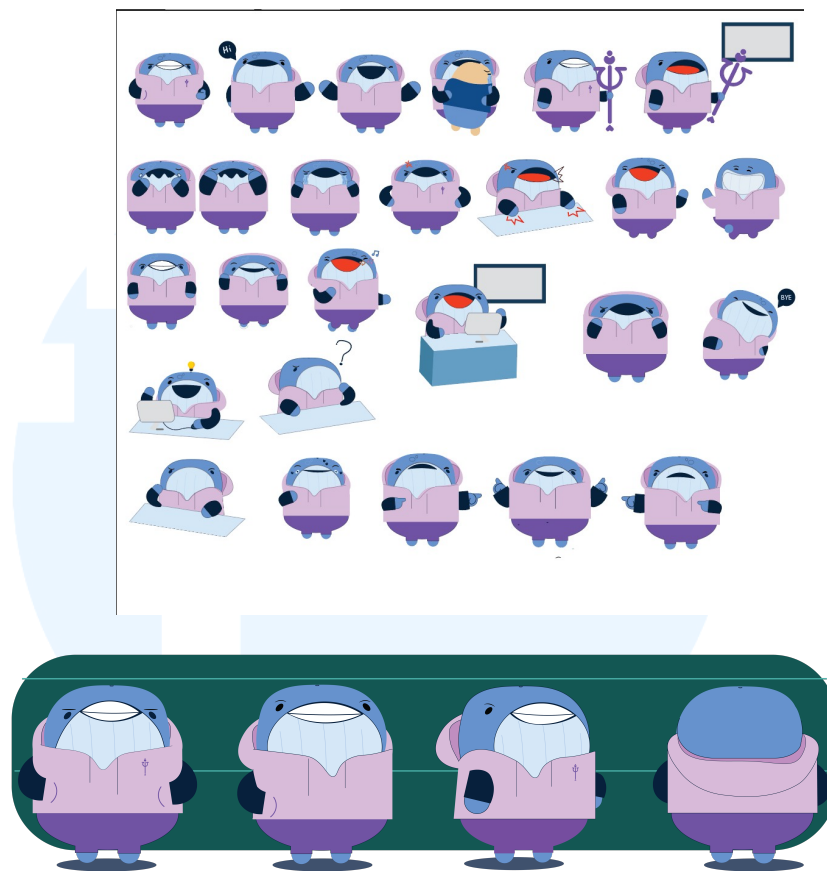
Penulis melakukan revisi trisula dengan konsep yang lebih simpel, pada tahap selanjutnya penulis melakukan revisi pada bentuk paus dan memberikan desain alternatif disertai dengan outfit paus biru agar sesuai dengan target audiens yaitu mahasiswa. Pada tahap selanjutnya penulis menunggu kabar dari supervisi mengenai feedback serta *request* dari kepala plp Ukrida



Gambar 3.18 asistensi dan hasil evaluasi supervisi
Sumber: dokumentasi pribadi

Setelah penulis mendapatkan masukan dari supervisi, penulis mulai mengubah arahan yang di berikan dengan mengubah warna baju maskot menjadi warna ungu muda dan celana dengan warna ungu tua agar melambangkan simbol warna psikologi. Walaupun mereka menyukai warna kuning dan biru karena merepresentasikan logo dari Universitas Krida Wacana, akan tetapi mereka juga merka juga merasa warna tersebut terlalu identik dengan universitas lain maka dari itu, penulis diberi arahan untuk mengubah warna baju.

Penulis melakukan eksplorasi dalam bentuk ekspresi pada maskot dan beberapa pose, dari ekspresi ia marah, senang, takut, dan bekerja. Pada desain ekspresi tersebut penulis mengalami kesulitan dalam perspektif tubuh maskot tersebut.



Gambar 3.19 revisi dan finalisasi maskot PLP UKRIDA
 Sumber: dokumentasi pribadi

Setelah menambahkan pose dan ekspresi maskot paus tersebut dan mengubah warna hoodie paus, tahap selanjutnya adalah berunding tentang nama dari maskot paus tersebut. Setelah berunding bersama tim, supervisi dan kepala PLP UKRIDA. Nama maskot paus PLP UKRIDA adalah Solas yang memiliki arti terang dan nyaman.

3.3.1.4 Hari Idul Fitri

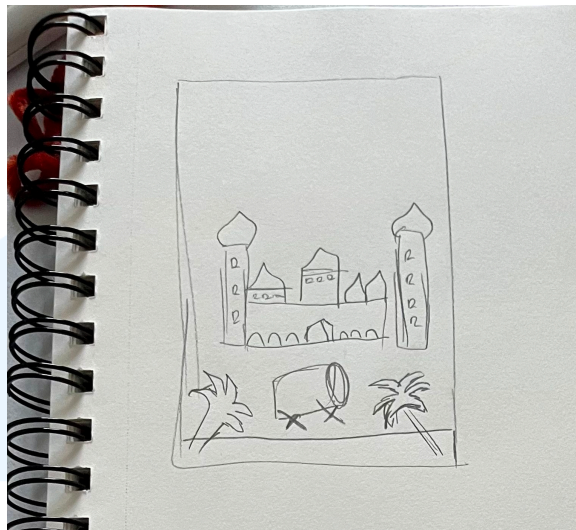
Pada hari Idul fitri penulis di berikan tugas untuk membuat sebuah poster untuk memperingati hari lebaran untuk agama muslim. Hari idul fitri adalah hari raya umat islam yang jatuh pada tanggal 1 syawal berdasarkan kalender hijriah. Makna dari hari idulfitri adalah waktu untuk memperbaiki, memaafkan dan merenung.



Gambar 3.20 revisi dan finalisasi maskot PLP UKRIDA
Sumber: dokumentasi pribadi

Pada proyek ini penulis diberikan tugas untuk membuat sebuah poster untuk di unggah ke sosial media PLP UKRIDA. Pertama-tama penulis melakukan *brainstroming* dan *moodboard*. Pada tahap ini penulis mencari beberapa referensi yang sesuai dengan breifing dari supervisi. Setelah penulis mencari referensi penulis menentukan untuk menggunakan gaya ilustrasi *paper cut art*, untuk menonjolkan bentuk mesjid dan beduk.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.21 Sketsa
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Setelah penulis menentukan gaya ilustrasi tahap selanjutnya, penulis membuat sketsa dan beberapa aset untuk gambar poster tersebut. Dengan menggunakan warna monokrom hijau, dan di lanjutkan ke tahap digitalisasi.



Gambar 3.22 digitilisasi
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada tahap digitalisasi penulis membuat 2 alternatif poster sesuai dengan aset yang telah penulis rancang. Pada perancangan penulis sedikit mengalami kesulitan di bagian menyusun layer aset *papercut* agar terlihat nyata dan harmonis.



Gambar 3.23 digitalisasi
Sumber : dokumentasi Pribadi

Setelah penulis mendapatkan masukan dari tim dan supervisi, penulis melakukan revisi minor dalam pemilihan *font* yang sesuai dari arah supervisi dan tim. Pada tahap revisi penulis mencari beberapa referensi *font* yang sesuai pada poster hari raya idul fitr.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

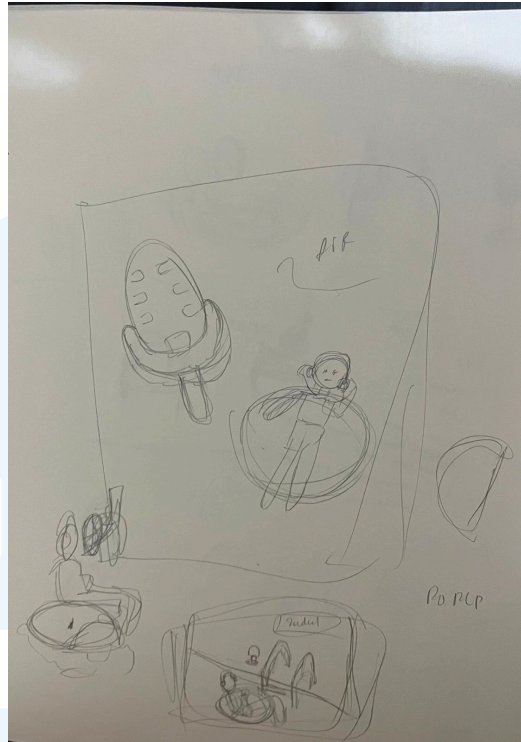
3.3.1.5 Profil Podcast H2O

Podcast adalah siaran audio dengan format radio, akan tetapi *podcast* dan radio itu berbeda. Radio merupakan siaran audio secara langsung dalam *channel* radio tertentu, sedangkan *podcast* merupakan rekaman audio yang bisa didengar melalui media internet seperti *spotify* atau *noice*. Istilah *podcast* diambil dari kata *ipod* dan *broadcast*.



Gambar 3.24 moodboard profil podcast plp ukrida
Sumber: dokumentasi pribadi

Pada proyek ini, penulis mendapatkan brief dari supervisor mengenai konsep profil *podcast* H2O yaitu Mengalir seperti air mengikuti arus agar dapat menjangkau pertolongan sampai ke tempat yang sulit dijangkau. Disertai dengan ide besar dari profil *podcast* H2O dan *cover series podcast*. Setelah mendapatkan *briefing* dari supervisor, penulis mulai membuat sebuah *moodboard* sesuai informasi yang di berikan secara spesifik.



Gambar 3.25 Sketsa
Sumber: dokumentasi pribadi

Setelah penulis membuat moodboard, penulis merancang beberapa sketsa dari *briefing* dan ide yang telah di utarakan pada *weekly meeting*. Pada sketsa, penulis menggambarkan kolam renang dengan pelampung *microphone*, *ipod*, dan manusia yang memakai *headset* sesuai brifieng yang diberikan. Setelah melakukan fase *brainstroming*, penulis membuat beberapa sketsa sesuai dengan *keyword* yang diberikan oleh supervisi dan beberapa ide oleh tim desain. Setelah penulis, merancang sebuah sketsa dan *layouting*, penulis memulai digitalisasi karya tersebut di *software* adobe *illustrator*, dengan begitu penulis lebih mudah membuat aset pendukung untuk profil *podcast* H2O.





Gambar 3.26 desain alternatif karya profil posdescast h2o
Sumber: dokumentasi pribadi

Penulis memindahkan sketsa ke aplikasi Adobe Illustrator untuk memulai tahap digitalisasi karya. Pada tahap digitalisasi penulis memberikan beberapa opsi *layout* dan alternatif desain, sebagai alternatif dalam pemilihan profil podcast tersebut. mudah membuat aset pendukung untuk *profil podcast H2O*.



Gambar 3.27 hasil evaluasi dari supervisi
Sumber: dokumentasi pribadi

Setelah menyerah karya ke supervisor untuk di evaluasi, penulis mendapatkan revisi minor dari supervisi, berdasarkan keputusan tim dan supervisi dari keempat karya yang telah diberikan oleh penulis, karya yang merepresentasikan konsep dari podcast H2O adalah yang ke empat. Setelah melakukan revisi penulis menyerah karya ke supervisor untuk di evaluasi, supervisi mengapprove desain profil podcast tersebut dan melakukan meeting dengan kepala PLP UKRIDA agar dapat dipost pada profil spotify Podcast PLP yang terbaru.



Gambar 3.28 revisi dan finalisasi desain karya posdescast h2o
Sumber: dokumentasi pribadi

Pada finilasisasi karya penulis menggunakan aset yang telah dirancang sebelumnya dan menyusun ulang serta menambahkan maskot dari PLP UKRIDA untuk menonjolkan bahwa PLP sudah memiliki maskot dan maskot tersebut yang akan menemani para target dalam bercerita.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Berikut merupakan kendala atau kesulitan yang dialami oleh penulis selama menjalankan praktik kerja magang di PLP UKRIDA.

Penulis sering mengalami kendala berkoordinasi dengan supervisi karena segala pekerjaan koordinasi menggunakan via chat dengan aplikasi Whatsaapp, yang membuat briefing menjadi lebih lama selain itu, sering terjadinya *miscommunication*. Kendala *miscommunication* penulis dengan supervisi adalah sering salah mengartikan respons dari via chat tersebut.

Penulis mengalami kendala dengan waktu, karena proyek yang diberikan terkadang mendadak tanpa diberikan briefing yang jelas, mengakibatkan penulis kesulitan untuk mengendalikan waktu pengerjaan proyek tersebut. Selain itu, penulis sering mengalami art block ketika mencari ide dan referensi untuk setiap proyek membuat penulis lama dalam mencari *moodboard* dan melakukan sketsa pada proyek tersebut.

Kendala selanjutnya penulis kurang menguasai adobe Photoshop yang membuat penulis kesulitan ketika diberi tugas ilustrasi anatomi tubuh, membuat pekerjaan menjadi lebih lambat

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berikut merupakan cara penulis mengatasi kendala yang dialami selama menjalankan praktik kerja di perusahaan yaitu:

Solusi untuk kendala koordinasi menggunakan via chat, penulis berusaha untuk memastikan ulang penjelasan dari *briefing* yang telah disampaikan oleh supervisi, selain itu penulis juga berusaha untuk memberikan solusi atas permasalahan yang dialami saat berdiskusi dengan supervisi maupun tim desain agar tidak mengalami kesalahpahaman dalam *briefing* karya tersebut.

Solusi untuk produktivitas penulis adalah mencatat jadwal deadline terdekat, selain itu mengubah gaya hidup selama proses magang berlangsung. Penulis berusaha untuk menargetkan tugas yang perlu di kerjakan agar tidak lewat dari *deadline* dan memiliki waktu lebih untuk melakukan revisi.

Solusi dari kendala menguasai adobe photoshop dalam anatomi tubuh manusia adalah penulis memulai melatih dirinya dalam menggambar setiap kerangka tubuh manusia.

