

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam pelaksanaan program kerja magang di PT. Selera Mitra Sentosa, berikut merupakan informasi tentang kedudukan/posisi penulis serta alur koordinasi dalam proses pengerjaan sebuah proyek dan tugas.

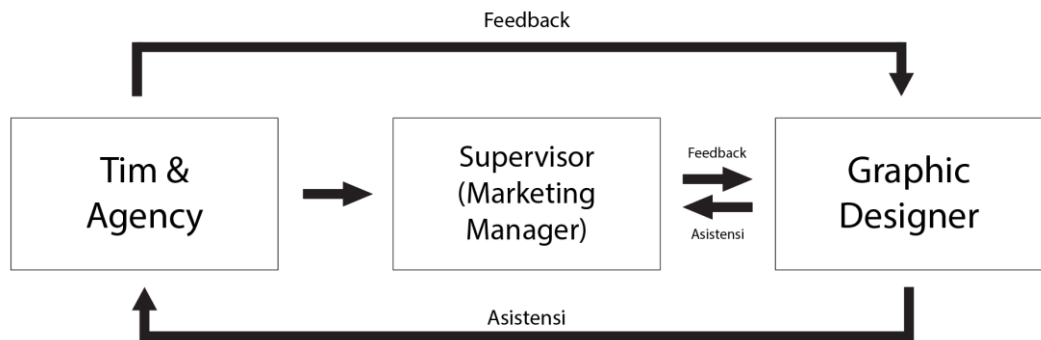
3.1.1 Kedudukan

Dalam program magang pada PT. Selera Mitra Sentosa, penulis menyandang/ menduduki posisi sebagai *Graphic Design Intern* yang berada dalam divisi *Marketing Associate*. Divisi tersebut dipimpin oleh Ferdian Hendrawan selaku *Marketing Manager* dan juga *supervisor* dari penulis. Di dalam divisi ini, penulis memiliki tanggung jawab untuk *mensupport* kegiatan pemasaran melalui sebuah desain.

3.1.2 Koordinasi

Dalam setiap tugas yang diberikan, tentunya ada alur koordinasi yang terstruktur agar brief yang disampaikan tidak terjadi miskomunikasi dan dieksekusi dengan baik. Dalam program kerja magang ini, penulis berada di dalam tim *Marketing Associate* yang berada di bawah naungan *Marketing Manager*. Seluruh koordinasi untuk penyampaian brief umumnya dilakukan melalui aplikasi *Whatsapp* secara pribadi dan juga grup, namun terkadang brief juga dapat diberikan secara verbal ketika di kantor. Grup *Whatsapp* digunakan untuk berdiskusi tim dan juga pihak *agency* yang bekerjasama untuk mendukung kegiatan promosi, sedangkan *chat* pribadi biasanya dilakukan untuk komunikasi antara penulis dengan *Marketing Manager* untuk membahas brief dan asistensi untuk mendapatkan feedback terhadap desain yang telah dibuat sebelum melakukan asistensi kembali kedalam grup.

Berikut merupakan alur koordinasi penulis dengan tim dalam setiap pengerjaan proyek:



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Alur koordinasi dimulai dari direktur yang telah melakukan diskusi bersama pihak agensi dan juga *Marketing Manager* yang menghasilkan sebuah *brief*. Setelah itu, *Marketing Manager* akan mengkomunikasikan *brief* yang berisikan konsep, gaya desain dan, juga tujuan dari pembuatan desain kepada penulis. Dari *brief* yang ada, penulis melakukan *brainstorming* dengan mencari ide dan juga mengumpulkan referensi. Selanjutnya penulis melanjutkan ke tahap desain dengan membuat beberapa alternative yang nantinya akan diasistensikan kepada *Marketing Manager* untuk diberikan *feedback*. Desain yang telah ditunjuk akan dilakukan finalisasi dan penulis melakukan asistensi kembali ke dalam grup *Whatsapp* untuk mengetahui hal-hal yang perlu direvisi pada desain.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan tabel berisikan *list* pekerjaan yang telah dikerjakan selama program kerja magang berlangsung beserta periode pembuatan:

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	23-30 Januari 2024	Buku Katalog StrawMe 2024	Membuat desain buku katalog baru untuk kebutuhan <i>sales & marketing</i> .

		StrawMe Alibaba <i>Marketplace</i>	Mendesain dan mengambil foto <i>pack</i> untuk kebutuhan <i>marketplace</i> Alibaba.
2	2-7 Februari 2024	StrawMe <i>Guideline Design</i>	Membuat <i>guideline</i> sederhana untuk acuan desain Instagram yang akan diberikan kepada pihak agensi.
		StrawMe <i>Decompose Timelapse</i>	Membuat <i>set up</i> tempat dan mengambil foto secara berkala setiap hari selama 30 hari.
		Desain <i>Pricelist</i> 2024	Membuat desain <i>pricelist</i> terbaru untuk mendukung kebutuhan <i>sales</i> dan <i>marketing</i> .
3	12-20 Februari 2024	Konten Instagram “Global Plastic Waste”	Membuat desain konten Instagram tentang info sampah plastic di dunia dalam 5 slide.
		Konten Instagram “StrawMe Introduction”	Membuat <i>motion graphic</i> konten Instagram introduksi atau pengenalan produk kepada <i>audience</i> .
4	22-28 Februari 2024	Konten Instagram “What is Strawme?”	Membuat desain konten Instagram sebanyak 5 <i>slide</i> berisikan pengenalan produk Strawme.
		<i>Recolour Packaging</i> StrawMe	Melakukan <i>recolouring</i> pada desain <i>packaging</i> dan juga menambahkan <i>icon</i> StrawMe.

5	1-7 Maret 2024	Konten Instagram “ <i>Eco Ramadhan</i> ”	Membuat desain konten Instagram sebanyak 5 <i>slide</i> , berisikan informasi untuk tetap menjaga lingkungan saat bulan Ramadhan.
		Bobaking <i>Photoshoot</i>	Membantu rangkaian <i>photoshoot</i> untuk keperluan aset desain Bobaking.
6	12-18 Maret 2024	Konten Instagram “ <i>Happy Earth Day</i> ”	Membuat desain konten Instagram dengan ukuran 1920x1080 px, sebagai perayaan Hari Bumi Sedunia.
		Konten Instagram “ <i>Sustainability Trend</i> ”	Membuat desain konten Instagram sebanyak 5 <i>slide</i> , mengangkat topik tren <i>sustainability</i> yang sedang terjadi saat ini.
		Konten Instagram “ <i>Tips Eco Ramadhan</i> ”	Membuat desain konten Instagram sebanyak 5 <i>slide</i> , memberikan tips-tips dalam menjaga lingkungan disaat bulan Ramadhan.
7	20-26 Maret 2024	Shoot Konten “ <i>Durability Test</i> ”	Membuat konten video yang berisikan uji ketahanan dari sedotan StrawMe.
		Desain <i>Pricelist</i> Revisi	Membuat ulang desain <i>pricelist</i> yang telah dibuat sebelumnya.
		StrawMe <i>Tent Card</i> Desain	Membuat desain <i>tent card</i> yang akan ditempatkan pada gerai-gerai

			yang menjalankan kemitraan dengan StrawMe.
8	28 Maret-2 April 2024	<i>Editing Decompose Timelapse</i>	Menggabungkan dan mengedit video <i>timelapse</i> yang telah diambil sebelumnya
		<i>Relayouting Packaging Design</i>	Merombak dan membuat <i>layout</i> baru untuk desain <i>packaging</i>
		Konten Instagram “StrawMe on the Go”	Membuat konten video yang menunjukkan bahwa StrawMe dapat digunakan setiap saat.
9	5-8 April 2024	Konten Instagram “Where Does Your Plastic Go?”	Membuat desain konten Instagram sebanyak 5 <i>slide</i> , berisikan info tentang proses pembuangan sampah sampai TPST.
		Konten Instagram “Lebaran Greetings”	Membuat desain konten Instagram dengan ukuran 1080x1080 px, membuat ucapan hari lebaran.
10	15-19 April 2024	<i>Countertop Display StrawMe 2024</i>	Membuat desain dan juga 3D <i>mockup</i> untuk <i>countertop display</i> .
		Aset Video Konten StrawMe	Melakukan <i>shoot</i> video pabrik StrawMe untuk kebutuhan stok video konten.
11	23-26 April 2024	Poster <i>Talkshow</i> Bersama MATCHA ROOM	Membuat desain poster untuk kerpeluan Instagram <i>story</i> , membantu meningkatkan partisipasi <i>audience</i> .

		<i>Resize Packaging</i> StrawMe	Membuat ukuran ulang serta melakukan <i>layouting</i> aset kembali pada desain <i>packaging</i> yang ada.
12	29 April-3 Mei 2024	<i>Reshape Packaging</i> StrawMe	Membuat bentuk <i>Packaging</i> berbentuk bundar untuk kebutuhan B2C.
		Konten Instagram “ <i>Sustainable Sipping</i> ”	Membuat desain konten produk Instagram berukuran 1080x1080 px.
13	6-8 Mei 2024	Konten Instagram “StrawMe Aman Dimakan”	Membuat desain konten produk Instagram berukuran 1080x1080 px.
		Konten Instagram “Strawme Certified”	Membuat desain konten produk Instagram berukuran 1080x1080 px.
14	10-15 Mei 2024	Konten Instagram “ <i>Say Goodbye to Waste</i> ”	Membuat desain konten produk Instagram berukuran 1080x1080 px.
		<i>Bobaking Product Photoshoot</i>	Membantu rangkaian <i>photoshoot</i> untuk launching produk Bobaking.
15	17-21 Mei 2024	Desain <i>Pricelist Export</i> StrawMe	Membuat desain <i>pricelist</i> untuk kebutuhan mendukung keperluan <i>export</i> .
		Bobaking New Habbit Café Konten	Membantu pengambilan video dan juga menjadi <i>talent</i> pada konten.

		Bobaking <i>Monthly Product Photoshoot</i>	Membantu <i>photoshoot</i> kreasi menu baru Bobaking.
--	--	--------------------------------------------	-------------------------------------------------------

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam pelaksanaan program kerja magang ini penulis memiliki peran sebagai *Graphic Design Intern*, yang berada dalam divisi *Marketing Associate*. Penulis memiliki tanggung jawab untuk mendukung kegiatan promosi secara visual dengan membuat desain seperti poster, Instagram *Feeds*, *Motion graphic*, buku katalog, *pricelist*, dan *display*.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Berikut merupakan penjabaran lebih lanjut tentang pelaksanaan program kerja magang penulis pada PT. Selera Mitra Sentosa:

3.3.1.1 Catalog Book StrawMe 2024

Proyek pertama yang dilakukan oleh penulis dalam program kerja magang ini adalah membuat buku katalog produk StrawMe untuk keperluan *marketing* yang digunakan oleh para *sales* untuk menawarkan produk kepada para calon *customer*. Dalam perancangan ini penulis bertanggung jawab untuk membuat desain yang lebih moderen dari buku katalog yang sudah ada sebelumnya dan juga memperbaharui gaya visual pada buku. Perancangan ini dikerjakan pada minggu ke 2. Desain yang ingin dituju adalah dengan penggunaan warna yang lebih *vibrant* dan gaya desain yang minimalis. Kombinasi warna yang digunakan merupakan hijau, kuning, dan putih krem.

Pertama-tama penulis pun mencari referensi melalui *website pinterest* untuk mendapatkan gambaran desain yang cocok dengan *branding* dari produk StrawMe sendiri. Setelah mendiskusikan bersama *Marketing Manager*, penulis mulai mengulik dengan membuat beberapa desain alternatif yang nantinya akan digunakan

sebagai *key visual* dari desain lainnya. Penulis juga menggunakan desain buku katalog sebelumnya sebagai referensi dan mengambil beberapa informasi yang dibutuhkan. Dalam membuat *key visual*, penulis menggunakan *software* Adobe Illustrator dengan ukuran *artboard* A5. Penulis menggunakan foto yang dapat menunjukkan produk dengan jelas sehingga para pembaca dapat mengetahui produk yang dijual melalui *cover* depan.



Gambar 3.2 Alternatif Desain Buku Katalog

Setelah selesai membuat alternatif *key visual*, penulis pun melakukan asistensi kepada *supervisor* dan dipilihlah alternative desain ke-4 dengan sedikit catatan revisi penempatan logo, menurunkan *opacity* pada bagian objek berwarna hijau, dan memperbesar bagian judul. Setelah melakukan revisi, penulis pun

melakukan asistensi kembali untuk melanjutkan ke tahap desain selanjutnya.



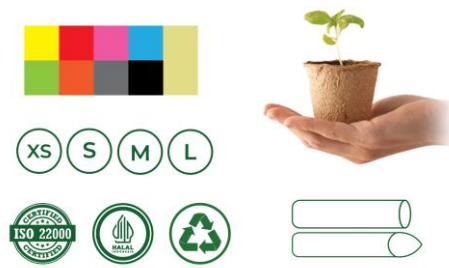
Gambar 3.3 Key Visual Buku Catalog

Setelah desain *cover* buku telah selesai, penulis mulai membuat desain bagian dalam dari buku yang berisikan informasi dari produk. Pertama-tama, penulis mencoba mengatur *layout* tulisan berupa *headline* dan juga *body copy* untuk membentuk hirarki visual serta urutan baca yang baik pada desain sehingga dapat mudah dimengerti oleh pembaca. Tulisan pada buku menggunakan *font* Montserrat, alasan pemilihan *font* ini didasari dengan bentuknya yang sederhana dan fleksibilitas sehingga memiliki keterbacaan yang baik serta cocok untuk dipakai dimana saja.



Gambar 3.4 Proses *Layouting* Halaman Pertama

Untuk memberikan *emphasis* dan juga hirarki pada informasi yang ada penulis pun menggunakan 2 font yang berbeda yaitu Montserrat untuk bagian *headline* dan *sub headline*, Neue Haas Grotesk untuk bagian *body copy*. Dalam memberikan batasan antara *introduction* dan *product knowledge*, penulis pun memberikan objek *rounded rectangle* dan juga tulisan “WE KNOW YOUR NEEDS”. Tabel pada bagian *durability* dibuat berdasarkan informasi dari buku catalog sebelumnya. Setelah membuat *layout* informasi, penulis mulai menambahkan aset-aset yang digunakan untuk membantu penyampaian informasi.



Gambar 3.5 Proses Pembuatan Aset

Aset yang digunakan pada halaman pertama merupakan campuran foto, *icon*, dan juga *vector* dengan gaya visual yang telah ditetapkan sebelumnya. Aset yang telah dibuat digabungkan kedalam desain *layout* informasi dan juga disesuaikan kembali untuk tetap menjaga *flow* dan juga *whitespace* pada desain. Setelah melakukan asistensi dan mendapatkan *approval*, penulis melanjutkan desain halaman kedua.

STRAW MADE OUT OF RICE?

Straw me is made from 100% natural ingredients, that are environmental-friendly and free from harmful chemicals. We bring you an eco-friendly alternative that not only minimizes environmental impact but also delivers a unique and natural experience.




WE KNOW YOUR NEEDS

SIZE



Choose the size that suits your beverage preferences for a personalized sipping experience.

COLOUR



Personalize Your Sips by choosing our diverse range of colors to match your mood and drinks.

CUTTING



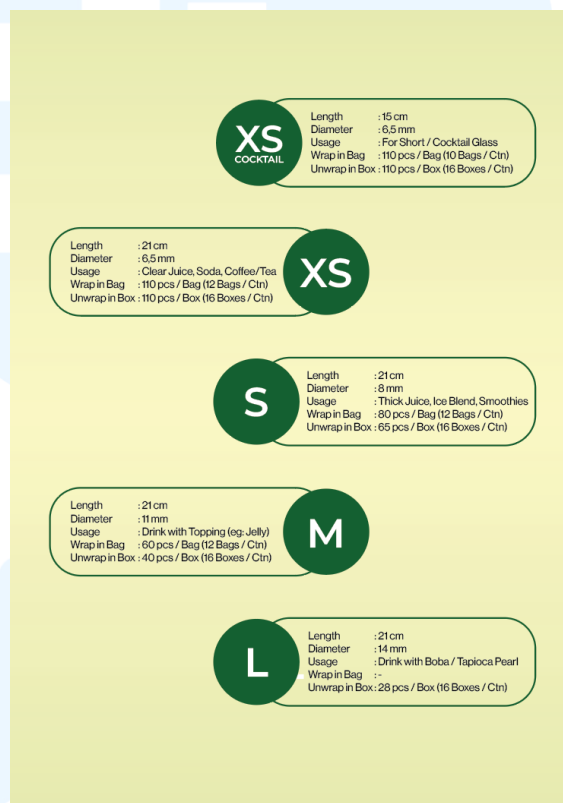
Select the cut that aligns with your needs and aesthetic preferences.

DURABILITY

Temperature 🌡️	1 hour 🕒	2 hour 🕒	3 hour 🕒	4 hour 🕒
Hot Water 50°C - 80°C	Curve Al dante	Bend Soft	Bend Soft	-
Room Temp 25°C - 30°C	Straight Hard	Bend Soft	Bend Soft	Bend Soft
Ice Water 7°C - 15°C	Straight Hard	Bend Al dante	Bend Al dante	Bend Soft

Gambar 3.6 Hasil Desain Halaman 1

Setelah menyelesaikan halaman pertama, penulis melanjutkan desain halaman kedua yang berisikan informasi dari varian ukuran yang tersedia. Penulis pun langsung membuat *layout* informasi secara berurutan dari ukuran paling kecil hingga paling besar. Penulis menggunakan *rounded rectangle* agar informasi pada setiap ukuran lebih mudah dipahami. Penempatan informasi secara bersilangan memiliki tujuan untuk memberikan ruang untuk aset *packaging* masing-masing ukuran.



Gambar 3.7 Proses *Layouting* Halaman 2

Setelah menyusun *layout* informasi, penulis lanjut menyiapkan aset *packaging* dan sedotan pada minuman dari foto-foto yang sudah ada sebelumnya. Dalam membuat aset, penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop yang memudahkan penulis untuk melakukan *masking* dan juga *cutting* dari foto *packaging* yang ada. Untuk memudahkan proses pembuatan aset, penulis pun

menggunakan fitur *select and mask* yang juga dibantu dengan eraser agar potongan terlihat rapih.



Gambar 3.8 Proses Pembuatan Aset *Packaging*

Setelah semua melakukan penghapusan background pada setiap foto, penulis pun menggabungkan aset *packaging* dan minuman yang cocok dengan masing-masing ukuran sedotan. Aset yang telah digabungkan dilakukan *finishing* dengan menggunakan efek *drop shadow* untuk memberikan dimensi pada aset.



Gambar 3.9 Penggabungan Aset *Packaging*

Ketika semua aset sudah siap, tahap selanjutnya adalah menggabungkannya kedalam *layout* yang sudah disusun penulis

sebelumnya. Masing-masing aset ditaruh sesuai dengan ukurannya, hal ini bertujuan untuk memberikan pembaca bayangan terhadap produk yang dijual.



Gambar 3.10 Hasil Desain Halaman 2

Setelah desain halaman kedua selesai, penulis melanjutkan desain *cover* belakang. Desain pada *cover* belakang berisikan informasi perusahaan seperti alamat, *email*, nomor telfon, dan akun Instagram. Penggunaan warna hijau dan krem juga dipakai yang menyambung dengan halaman depan beserta logo padi yang ada pada logo StrawMe sendiri. Ada juga penambahan *icon* yang dipakai agar informasi lebih mudah ditangkap oleh pembaca.



Gambar 3.11 Hasil Desain Cover Belakang

Setelah semua desain telah dibuat, penulis langsung melakukan asistensi kembali kepada *supervisor* untuk mendapatkan *approval*, penulis pun mendapat *feedback* minor untuk memperbesar informasi pada bagian *cover belakang*. Desain yang telah dibuat akan dicetak pada kertas A4 di kedua sisi dan dilipat menjadi 2 bagian sehingga membentuk ukuran A5.

3.3.1.2 Ramadhan Social Media Content

Pada proyek ini, penulis memiliki diberikan tugas membuat Konten Ramadhan untuk kebutuhan sosial media Instagram. Proyek ini dikerjakan pada minggu ke 5,6, dan 9. Dalam proyek ini, penulis bertanggung jawab untuk membuat desain dari 3 isi konten yang berbeda yaitu tentang pengenalan *Eco* Ramadhan, tips menjalani *Eco Ramadhan*, dan juga Idul Fitri *greetings*.

Dalam mengerjakan perancangan ini, penulis pun menerima *brief* dari pihak *agency* yang mengurus kebutuhan konten Instagram dari StrawMe. *Brief* diberikan dalam bentuk tabel yang berisikan *Content Ideation*, *Output*, dan juga catatan untuk memperjelas isi dari konten yang dibuat. Dari *brief* tersebut, penulis lanjut untuk mengolah ide konten yang ada menjadi sebuah desain dengan tahapan awal yaitu melakukan *layouting* dan juga mencari aset. Pada desain konten *Eco Strawme*, penulis menggunakan *artboard* ukuran 1920x1080 px dengan *single column grid* agar teks dan aset tetap tertata dengan rapih. Dalam melakukan *layouting*, penulis menggunakan *software* Adobe Illustrator. Konten akan terbagi menjadi 5 *slide* agar informasi dapat terbaca dengan baik. Informasi yang diangkat adalah permasalahan sampah plastik yang selalu meningkat ketika datangnya bulan Ramadhan. Dengan itu StrawMe ingin menjadi salah satu solusi dari permasalahan tersebut melalui sifat *eco-friendly* dari StrawMe sendiri. Informasi juga dikemas dengan cara *storytelling* agar informasi dapat lebih mudah diserap oleh pembaca.



Gambar 3.12 Proses *Layouting* Konten *Eco Ramadhan*

Pada desain *slide* 1, warna hijau digunakan mengikuti tema dari konten yaitu Ramadhan yang identik dengan warna hijau sedangkan. *Headline* menggunakan *font* Fredoka dan untuk *subheadline* menggunakan Neue Haas Grotesk italic, kedua *font* tersebut digunakan berdasarkan *guideline* yang sudah ada sebelumnya. Pada setiap *slide*, adanya penambahan panah pada bagian kiri bawah untuk memberikan instruksi yang juga mengajak pembaca untuk melihat seluruh informasi. *Background* pada *slide* 2 sampai 3 dihiasi dengan warna krem yang merupakan salah satu warna dari *color palette* dan juga penambahan efek *grain* untuk menambah estetika. Pada bagian slide terakhir, penulis menambahkan teks berupa CTA yang mengajak para pembaca untuk mulai menggunakan StrawMe sebagai salah satu langkah mewujudkan *Eco* Ramadhan dan juga penggunaan warna kuning untuk menangkap perhatian para pembaca. Setelah selesai melakukan *layouting* penulis pun mulai mencari aset yang berasal dari stok foto perusahaan dan juga *website Freepik*. Aset yang telah terkumpulpun diolah sesuai dengan kebutuhannya.



Gambar 3.13 Proses Pengumpulan Aset

Untuk aset masjid dan lampion, penulis melakukan *image trace* untuk mengubah foto menjadi vektor dan juga mengganti warna serta menambahkan efek *drop shadow* agar memberikan efek timbul pada aset. Untuk foto aset lainnya, penulis menggunakan fitur *clipping mask* untuk membuat bentuk frame yang berbeda-beda sehingga tidak terlihat kaku. Penulis juga menambahkan coretan garis pada *slide* 3

dan 5 menggunakan *brush preset* dari Illustrator yaitu *charcoal-feather* yang memberikan efek organik dan mengisi ruang kosong pada desain. Pada *slide 5*, penulis juga memberikan *bold* dan warna hijau pada tulisan *StrawMe* untuk memberikan *emphasis*.



Gambar 3.14 *Final Artwork* Konten *Eco Ramadhan*

Setelah selesai membuat desain, penulis pun meminta *approval* dan *feedback* kepada *supervisor* sehingga penulis dapat melanjutkan pengerjaan konten selanjutnya. *Supervisor* pun memberikan revisi minor terhadap *layouting* pada *slide 3* untuk menggeser teks sedikit lebih keatas. Penulis pun melakukan revisi dan langsung melanjutkan pengerjaan konten tips *Eco Ramadhan*.

Dalam Pembuatan konten tips *Eco Ramadhan*, penulis pun memulai dengan menyiapkan *artboard* dengan skala 1:1 berukuran 1080x1080 px. *Artboard* terbagi menjadi 5 *slide* seperti konten sebelumnya dengan alasan yang sama yaitu agar informasi dapat tersampaikan dengan baik dan tidak terlalu padat dalam satu desain. Informasi pada konten ini berisikan cara-cara yang dapat dilakukan

oleh masyarakat untuk mengurangi penggunaan sampah plastik di bulan Ramadhan. Penulis memulai pembuatan konten dengan melakukan *layouting* terlebih dahulu agar informasi dapat tertata dan juga memiliki keterbacaan yang baik. Penulis juga menggunakan template berupa *tagline* dan juga tanda panah pada setiap halaman untuk menjaga konsistensi pada konten sebelumnya. *Grid* yang digunakan sama dengan konten sebelumnya yaitu *single column grid* tetapi disesuaikan dengan ukuran artboard.



Gambar 3.15 Proses *Layouting* Konten Tips *Eco* Ramadhan

Pada desain konten ini, warna *background* yang dipakai adalah coklat muda dan juga putih yang dikombinasikan dengan tekstur. Penggunaan kedua warna tersebut dilakukan secara bergantian pada setiap *artboard* sehingga desain tidak terlihat terlalu monoton. Begitu juga dengan *layouting headline*, *subheadline* dan *body copy*, penempatan yang berbeda pada setiap *slide* bertujuan agar memberikan dinamis dalam desain. *Body copy* maksimal ditulis dalam 3 baris agar informasi yang diberikan dapat tersampaikan secara efektif untuk menjaga perhatian para pembaca. Bagian *headline* ditulis dengan ukuran dan juga warna yang beda dengan *body copy* untuk

memberikan emphasis. Setelah melakukan *layouting* penulis pun melanjutkan untuk mengumpulkan dan mengolah aset.



Gambar 3.16 Proses Pengumpulan aset

Aset yang digunakan pada desain konten ini disesuaikan dengan isi konten yang dibahas pada setiap slide. Penulis mengumpulkan foto berupa kurma, rantang dan gelas untuk slide 1. Untuk slide 2-5 penulis mengumpulkan foto kotak makan, tas belanja, barang daur ulang, dan juga foto StrawMe yang diambil sendiri oleh penulis. Dalam melakukan digital imaging aset slide 1, penulis menggunakan software Adobe Photoshop untuk menghilangkan background dan menambahkan bagian yang terpotong menggunakan clone stamp tool.



Gambar 3.17 Proses *Digital Imaging* Aset Slide 1

Setelah melakukan *digital imaging*, penulis langsung menggabungkan aset ke dalam *layout* yang telah dibuat pada Adobe Illustrator. Penulis memposisikan aset dibawah judul dan juga membuat *Shadow* menggunakan *ellipse tool* dengan efek *gaussian blur*.



Gambar 3.18 Hasil Akhir Desain Slide 1

Setelah desain *slide* 1 selesai, penulis lanjut mengolah aset-aset untuk *slide* selanjutnya. Pada *slide* ke 2, foto kotak makan yang telah dipilipun diubah menjadi vektor menggunakan *image trace* dengan *preset 16 colors* sehingga desain terlihat tidak terlalu *flat*. Vektor yang sudah jadi pun dicopy dan diubah menjadi warna abu-abu, lalu diposisikan dibelakang vector yang berwarna sehingga memberikan efek bayangan.



Gambar 3.19 Hasil Akhir Desain Slide 2

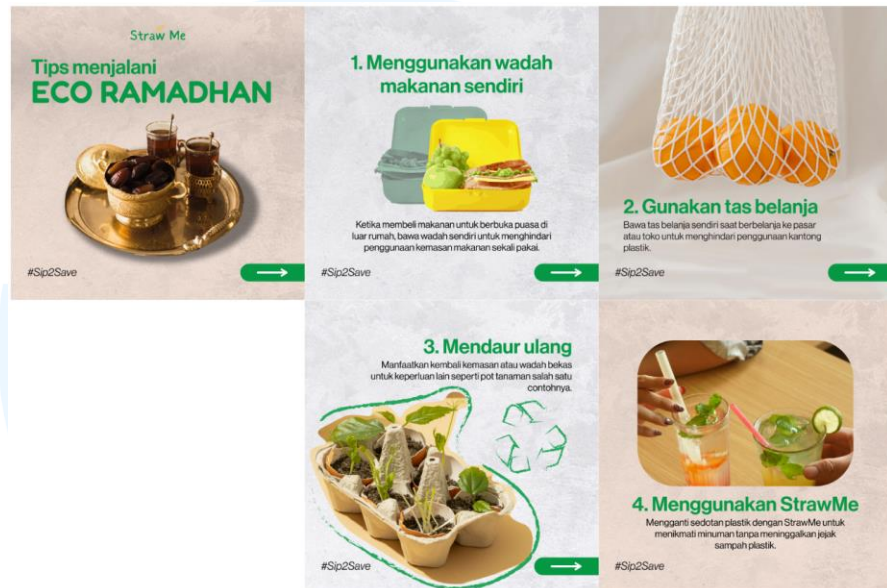
Pada slide ke 3-5 aset diolah menggunakan *clipping mask* saja untuk memotong bagian objek yang diperlukan saja, dilakukan dalam Adobe Illustrator. Pada slide 4, penulis menambahkan aksesoris garis dengan *brush* yang telah digunakan pada desain konten pertama dan juga *icon recycle* untuk memperjelas informasi, penambahan dilakukan agar desain tidak terlihat terlalu monoton dan lebih dinamis.



Gambar 3.20 Hasil Akhir Desain Slide 3,4, dan 5

Setelah semua desain telah selesai, penulis meminta *approval* dari *supervisor*. *Feedback* yang diberikan adalah untuk melakukan revisi pada slide 4 untuk membuat tulisan rata kanan dan juga meposisikannya dibagian kanan. Penulis pun langsung merevisi

kekurangan tersebut dan langsung meminta *approval* kembali. Setelah *supervisor* memberikan *approve* pada desain yang telah dibuat, penulis langsung melanjutkan ke konten Idul Fitri *Greetings*.



Gambar 3.21 *Final Artwork* Konten Tips *Eco* Ramadhan

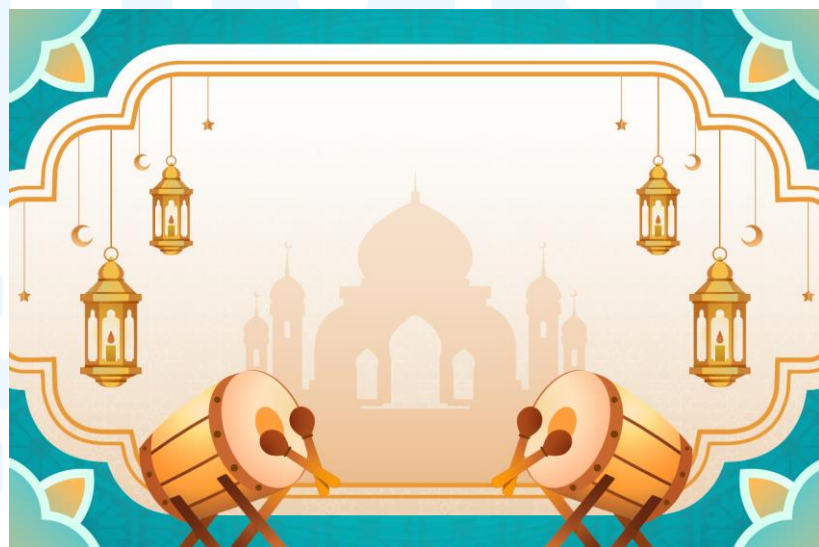
Pada konten Idul Fitri *Greetings*, penulis membuat ucapan untuk menyambut selesainya hari lebaran. Desain akan dibuat dengan skala 1:1 berukuran 1080x1080 px. Desain dibuat menggunakan *software* Adobe Illustrator, karena hanya menggunakan vektor saja. Pada pengerjaan konten ini, penulis mengambil referensi melalui *website* Pinterest untuk mendapatkan ide gambaran visual dari pembuatan desain.

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



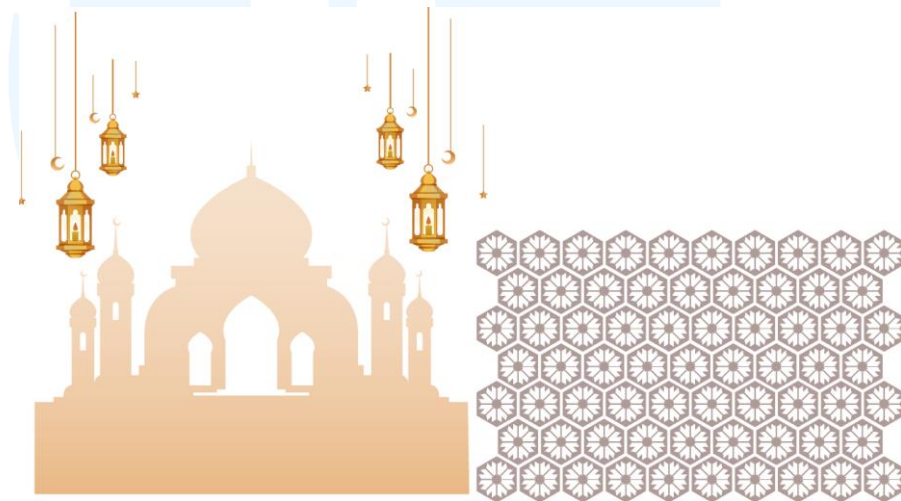
Gambar 3. 22 Referensi Visual Konten Lebaran *Greetings*
<https://id.pinterest.com/pin/750201250460624556/>

Setelah menemukan referensi yang sekiranya cocok dengan gaya visual dari sosial media StrawMe, penulis pun melakukan asistensi kepada *supervisor* untuk mendapatkan *approval*. Setelah mendapatkan *approval*, penulis pertama-tama mencari aset yang dapat digunakan dalam desain konten ini. Aset yang dicari berupa gambar frame beserta masjid seperti yang terdapaat pada referensi dan juga *ornament pattern* khas Ramadhan yang dapat menambahkan kesan *festive* pada desain.



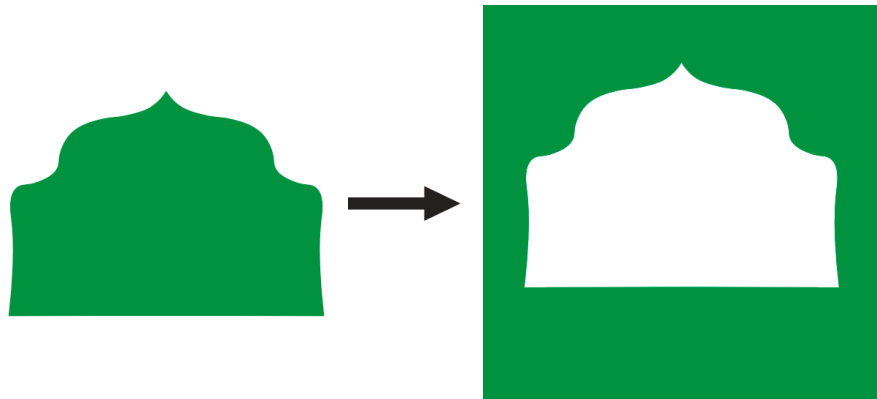
Gambar 3.23 Aset Yang digunakan
<https://www.freepik.com/>

Penulis pun menemukan aset yang cocok dengan keperluan desain pada konten ini melalui *website* Freepik yang memiliki lisensi untuk komersil secara gratis, sehingga aset dapat digunakan dengan bebas. Untuk memudahkan penulis dalam pemisahan objek didalamnya, penulis mengunduh aset dengan format EPS sehingga dapat langsung dibuka melalui Adobe Illustrator dengan *layer* yang terpisah. Setelah mengunduh, aset penulis langsung memisahkan objek yang diperlukan dengan *background* yang ada pada aset.



Gambar 3. 24 Proses Pengolahan Aset

Setelah pemisahan aset telah dilakukan, penulis pun membuat objek vektor berbentuk kubah yang akan menjadi *frame* dari masjid. Setelah membuat objek tersebut, penulis membuat bentuk kotak sebesar *artboard* dan membuat *frame* dengan objek kubah menggunakan *pathfinder > Minus Front*. Setelah selesai menggabungkan kedua objek tersebut, penulis menggabungkan hasil objek tersebut dengan vektor masjid.



Gambar 3.25 Proses Pembuatan Vektor *Background*

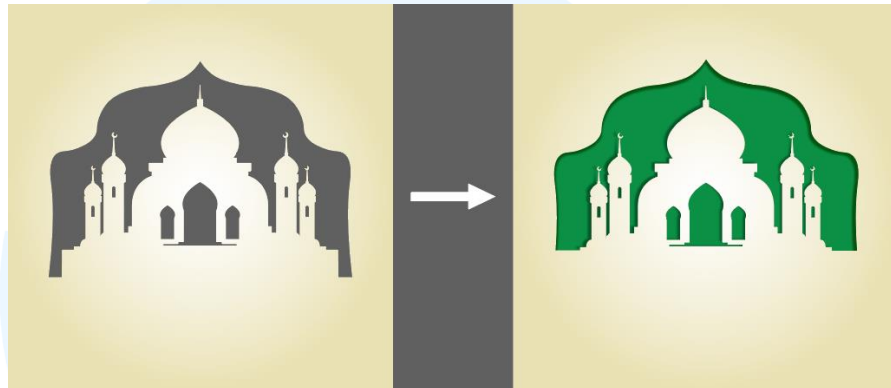
Vektor masjid digabungkan dengan menggunakan *shape builders tool* sehingga dapat menyatu dengan bagian *frame* yang telah dibuat. Proses penyatuan dilakukan agar saat pemberian warna gradasi, masjid dengan frame memiliki warna yang menyambung sehingga menjadi satu kesatuan. Setelah penyatuan aset masjid dan kubah selesai, penulis menghapus objek-objek yang terdapat pada bagian lubang dengan menggunakan fitur *select>same>fill color* sehingga mempercepat pembuangan objek dengan warna yang sama. Aset yang sudah jadi diberikan *radial gradient* dengan warna emas dan putih yang identik dengan Idul Fitri.



Gambar 3.26 Proses Pembuatan Vektor *Frame*

Setelah selesai membuat *frame*, penulis mengisi bagian belakang *frame* dengan warna hijau dan juga menambahkan *shadow* untuk memberikan efek timbul pada desain. Penggabungan dilakukan dengan meletakkan vector kubah berwarna hijau dan hijau tua yang

tidak sejajar sehingga memberikan efek *shadow* pada kubah. Sedangkan untuk bagian masjid, penulis mengubah vektor masjid menjadi warna hitam dan menggunakan efek *gaussian blur* sehingga objek memiliki *outline* yang halus.



Gambar 3.27 Proses Penggabungan *Background & Frame*

Setelah selesai memberikan efek timbul pada frame, penulis memasukkan aset lampion dan juga teks pada desain. Teks pada desain ini hanya sedikit, yaitu ucapan "Selamat Hari Raya Idul Fitri, Mohon Maaf Lahir dan Batin". Pada desain konten ini, tentunya penulis juga menambahkan logo StrawMe sebagai menyatakan identitas dari *brand*. Pada tulisan Idul Fitri penulis menggunakan *font* yang berbeda yaitu Minion Variable Concept, pemilihan *font* bertujuan untuk memberikan emphasis dan juga mendukung tema pada konten. Untuk teks yang lainnya, penulis tetap menggunakan *font* Neue Haas Grotesk sesuai dengan *guideline* dari StrawMe. Pada tahap *finishing*, penulis juga tidak lupa untuk menambahkan *ornament pattern* yang sudah dipilih sebelumnya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



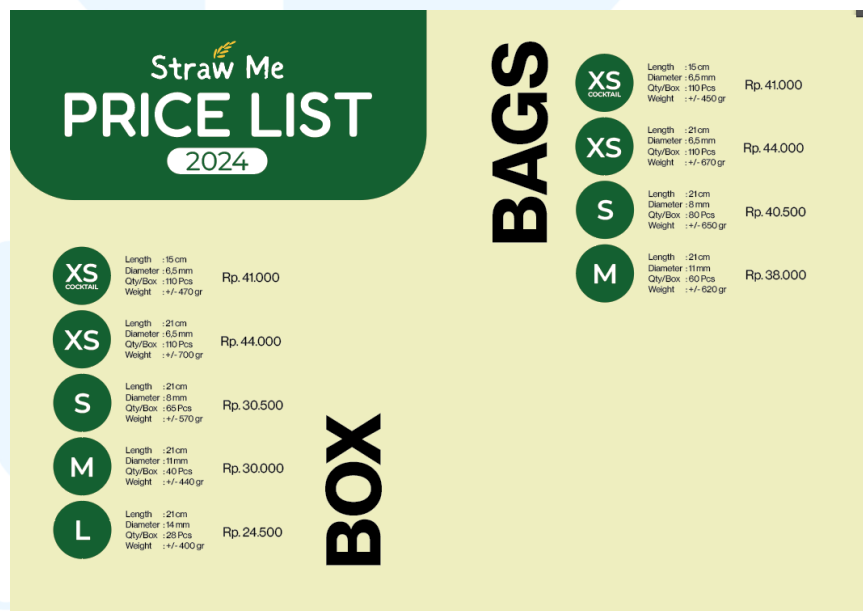
Gambar 3.28 *Final Artwork* Konten Lebaran *Greetings*

Setelah menyelesaikan desain konten, penulis langsung meminta *approval* dari *supervisor*. Setelah mendapatkan *approval*, penulis pun melakukan asistensi kedalam grup Whatsapp yang berisikan tim dan pihak agency untuk mendapatkan *approval* dan juga *feedback*. Dari semua desain yang telah dibuat, penulis mendapatkan *feedback* yang baik sehingga desain dapat digunakan untuk kebutuhan promosi sosial media pada bulan Ramadhan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.1.3 Pricelist

Pada perancangan proyek ini, *supervisor* memberikan tugas baru untuk membuat desain *pricelist*. Penulis memiliki tanggung jawab untuk mengerjakan desain *pricelist* baru yang dibutuhkan untuk mendukung kegiatan penjualan para *sales* kepada *customer*. *Brief* yang diberikan yaitu membuat *pricelist* semua produk dengan visual desain seperti pada buku katalog. Ada juga permintaan untuk memasukan foto *packaging* terbaru pada desain yang akan dibuat. Informasi yang diberikan adalah keterangan lebih lanjut tentang setiap varian produk mulai dari dimensi produk, berat produk, hingga harga per *box* dan per *bags*. Tahap pertama yang dilakukan penulis adalah membuat *artboard* ukuran A4 dengan posisi *landscape*. Penulis pun menyiapkan *background* warna krem seperti pada buku katalog dan mulai *layouting* tulisan dan logo terlebih dahulu.



Gambar 3.29 Proses *Layouting* Desain *Pricelist*

Pada saat melakukan *layouting*, penulis mengambil aset-aset yang digunakan sebelumnya pada buku katalog seperti ukuran dan spesifikasi dari setiap ukuran. Lalu penulis juga tidak lupa untuk menambahkan harga pada setiap ukuran. Judul dan penulisan logo diletakkan disebelah kiri untuk memberikan urutan baca dari kiri ke

kanan, penambahan objek hijau dibelakang digunakan agar memberikan batasan *headline* dengan konten pada desain. Selanjutnya penulis pun mulai mempersiapkan aset berupa *packaging* baru, sedotan, dan juga beras atau padi untuk memperjelas bahwa produk StrawMe terbuat dari beras. Dalam melakukan *digital imaging* pada pembuatan aset, penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop. Pada pembuatan aset *packaging*, penulis perlu melakukan penggantian warna hijau pada *packaging*, hal tersebut dikarenakan warna hijau pada aset yang ada masih menggunakan warna yang salah. Dalam penggantian warna penulis pertama-tama melakukan *masking* untuk menghilangkan *background*, kemudian penulis menambahkan *adjustment layer* > *Hue/Saturation*. Karena hanya ingin mengganti warna hijau saja, penulis menggunakan *color picker* yang terdapat pada *properties panel*.



Gambar 3.30 Proses *Digital Imaging* Desain *Packaging*

Untuk membuat aset sedotan, penulis perlu mengambil foto karena tidak ada stok foto yang cocok untuk ditaruh kedalam desain ini. Setelah mengambil foto penulis juga mengumpulkan aset melalui *website* Freepik seperti beras, dan padi. Semua aset yang sudah terkumpul dilakukan penghapusan *background* pada Adobe Photoshop juga.



Gambar 3. 31 Aset Yang Digunakan

Setelah selesai, penulis melakukan *layouting* semua aset pada Adobe Illustrator. Penempatan aset *packaging* tentunya berada di depan dan aset lainnya diposisikan untuk mengelilingi aset *packaging*. Ada juga penambahan *shadow* agar aset tidak terlihat *flat* dan menyatu. Selesai menyiapkan aset-aset, penulis pun memposisikannya di area kanan bawah halaman yang kosong. Penulis juga menambahkan *rounded rectangle* pada bagian spesifikasi agar lebih terorganisir dan juga melakukan *layouting* kembali karena masing masing elemen terlihat berjauhan.



Gambar 3.32 Hasil Akhir Desain Pricelist

Selesai membuat desain, penulis pun langsung meminta *approval* dan *feedback* dari *supervisor*. *Feedback* yang didapat adalah

untuk coba melakukan *layouting* kembali karena desain terlihat kosong, ada juga saran untuk mengganti posisi *artboard* menjadi *portrait*. Setelah mendapatkan *feedback* tersebut, penulis pun melakukan *layouting* ulang pada *artboard portrait*. Pada *layouting* baru, penulis membuat varian *box* dan *bag* secara bersampingan. Untuk bagian logo dan judul, penulis meletakkannya di tengah-atas halaman dan juga menambahkan objek hijau di bawah halaman sehingga memberikan fokus pada isi dari *pricelist*. Untuk penempatan aset masih sama seperti *layout* sebelumnya yaitu di bawah kanan halaman. Penulis juga menambahkan informasi perusahaan seperti *email*, nomor telfon, dan juga akun Instagram. *Supervisor* juga menambahkan untuk menaruh tulisan “*price not include PPN*” pada di area kosong dengan ukuran yang kecil agar tidak mengganggu desain yang telah dibuat.

Straw Me
PRICE LIST
2024

Box		Bags	
Non wrapping straw in box (16 Box/Ctn)		Envelop in brown bags (12 Bag/Ctn)	
XS cocktail	Length :15 cm Diameter :6,5 mm Qty/Box :110 Pcs Weight :-/ 470 gr Rp. 41.000	XS cocktail	Length :15 cm Diameter :6,5 mm Qty/Box :110 Pcs Weight :-/ 450 gr Rp. 41.000
XS	Length :21 cm Diameter :6,5 mm Qty/Box :110 Pcs Weight :-/ 700 gr Rp. 44.000	XS	Length :21 cm Diameter :6,5 mm Qty/Box :110 Pcs Weight :-/ 670 gr Rp. 44.000
S	Length :21 cm Diameter :8 mm Qty/Box :165 Pcs Weight :-/ 570 gr Rp. 30.500	S	Length :21 cm Diameter :8 mm Qty/Box :80 Pcs Weight :-/ 650 gr Rp. 40.500
M	Length :21 cm Diameter :11 mm Qty/Box :40 Pcs Weight :-/ 440 gr Rp. 30.000	M	Length :21 cm Diameter :11 mm Qty/Box :60 Pcs Weight :-/ 620 gr Rp. 38.000
L	Length :21 cm Diameter :14 mm Qty/Box :20 Pcs Weight :-/ 400 gr Rp. 24.500		

*Price not included PPN

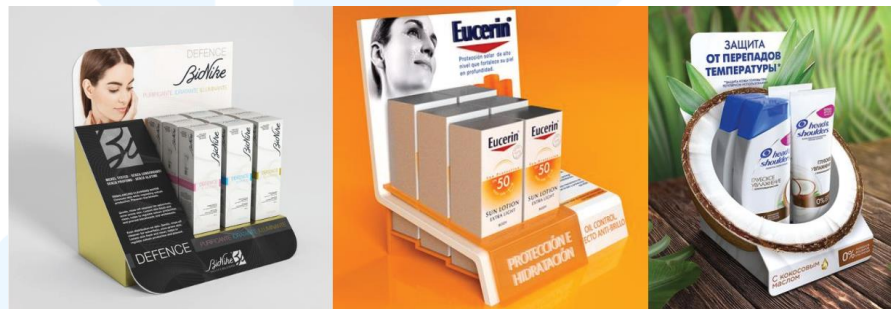
enquiries.strawme@gmail.com
+62 8121 839 8005
@ecostrawme

Gambar 3.33 Hasil Revisi Desain

Selesai membuat desain, penulis melakukan asistensi kembali ke *supervisor* untuk mendapatkan *approval* kembali. Hasil revisi ditanggapi dengan baik dan juga dapat digunakan oleh para *sales*.

3.3.1.4 POP Display

Pada proyek ini, penulis diberikan tugas untuk membuat POP *display* yang dibutuhkan untuk membantu promosi secara *offline*. POP *display* akan ditempatkan pada gerai-gerai yang ingin berkerja sama dengan menggunakan produk StrawMe sebagai pengganti sedotan plastik mereka. *Supervisor* memberikan tanggung jawab kepada penulis untuk mendesain bentuk yang dapat menampung 2 box *packaging* produk. Proyek ini dikerjakan pada minggu ke 10. Dalam memulai pengerjaan, penulis terlebih dahulu mengumpulkan referensi yang sekiranya dapat digunakan sebagai acuan.



Gambar 3.34 Referensi Desain *Countertop Display*
<https://id.pinterest.com/>

Setelah mencari beberapa referensi, penulis pun menemukan 3 desain yang sekiranya cocok untuk diaplikasikan kedalam desain POP *display*. Hal ini dikarenakan bentuknya yang *simple* dan memiliki ruang untuk menaruh informasi berupa pengenalan tentang *brand* StrawMe sendiri. Pada referensi juga terlihat bahwa POP *display* dapat menampung beberapa produk sesuai dengan yang dibutuhkan pada perancangan ini. Setelah mengumpulkan referensi, penulis lanjut untuk membuat sketsa kasar, sehingga mendapatkan gambaran lebih jelas bentuk dan desain yang akan dibuat nantinya.



Gambar 3.35 Sketsa Kasar *Countertop Display*

Dalam pembuatan sketsa, penulis menggunakan Adobe Photoshop karena lebih mudah digunakan untuk menggambar. Penulis menggunakan aset *packaging* yang sebelumnya telah dibuat pada proyek sebelumnya. Melalui aset tersebut, penulis mendapatkan bayangan lebih jelas terhadap penempatan produk nantinya. Untuk sketsa pertama penulis mencoba membuat bentuk yang sederhana sehingga tidak terlalu memakan banyak tempat, berbentuk seperti cincin yang mengelilingi produk seperti pada referensi yang ada. Kemudian pada sketsa kedua penulis membuat bentuk yang lebih besar dengan informasi yang lebih banyak, bentuk yang besar juga membantu *countertop* dapat terlihat secara jelas oleh para *audience* nantinya. Penulis juga menambahkan tempat untuk menaruh sedotan sehingga para *audience* dapat mencoba produknya terlebih dahulu, hal ini juga salah satu upaya untuk meningkatkan *awereness* dengan memberikan pengalaman bagi para calon pembeli.

Setelah berdiskusi dengan *supervisor*, sketsa kedua mendapatkan *approval* dan dapat dilanjutkan ke proses selanjutnya. Dari sketsa tersebut, penulis melanjutkan perancangan ke tahap pewarnaan dan pembuatan aset seperti logo, teks, dan juga pembuatan 3D. Pada tahap ini penulis, menggunakan Adobe Illustrator karena memudahkan penulis dalam pembuatan vektor dan memiliki fitur 3D

yang mudah digunakan. Aset 3D yang pertama dibuat oleh penulis adalah *packaging*. Penulis pertama-tama mengambil aset dari *flat* desain *packaging*, kemudian penulis membuat bentuk persegi panjang sesuai dengan ukuran *packaging*. Desain yang telah diambil dimasukkan ke dalam bentuk 3D melewati panel *3D & Materials* > *Materials* > *Add as Multiple Graphics*.



Gambar 3.36 Proses Pembuatan 3D *Packaging*

Setelah selesai, penulis melanjutkan pembuatan desain lainnya seperti bagian belakang dan bagian penampungan sedotan. Pembuatan desain meliputi peletakan logo, teks, dan juga penambahan *icon* yang sebelumnya telah digunakan. Penulis juga membuat bentuk dasar bangunan dari *countertop* sesuai dengan hasil sketsa yang telah dibuat. Ada juga penambahan garis menggunakan *brush charcoal-feather* seperti pada desain-desain sebelumnya yang berfungsi untuk mengisi beberapa ruang kosong dan juga menjaga konsistensi pada desain-desain sebelumnya. Setelah selesai pembuatan, muncul sebuah ide desain sehingga penulis mencoba membuat alternatif baru dari desain yang ada. Penulis memindahkan tempat penampungan sedotan ke tengah dan juga mengubah bentuk bagian belakang menjadi bentuk setengah lingkaran.



Gambar 3.37 Desain Alternatif 1

Setelah membuat desain visual, penulis melanjutkan pembuatan bentuk 3D dengan membuat bentuk dasar terlebih dahulu, kemudian bentuk dasar diubah menjadi 3D menggunakan fitur *extrude* yang terdapat pada panel *3D & Materials*. Selesai membuat bentuk 3D, penulis pun memasukkan visual yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahapan terakhir penulis pun mengatur *lighting* sehingga *mockup* terlihat lebih realistis.



Gambar 3.38 Proses Pembuatan 3D Countertop Display

Setelah selesai merancang, penulis pun melakukan asistensi untuk mendapatkan *approval* dan *feedback*. *Supervisor* pun tetap

memilih alternatif desain pertama tanpa ada catatan revisi. Setelah desain *countertop* sudah selesai, *supervisor* menugaskan penulis untuk mencari vendor dan juga bahan cetak yang cocok. Saat penulis membuat laporan ini, proses pencarian percetakan masih sedang dilakukan.

3.3.1.5 Poster *Talkshow* Bersama MATCHA ROOM

Pada proyek ini, *supervisor* memberikan tugas kepada penulis untuk membuat poster untuk *talkshow* yang akan berlangsung pada 28 April 2024. *Talkshow* berjudul “*Biodegradable Straw Product Using Edible Material*” diselenggarakan oleh Dr.Ozh selaku pendiri *platform* MATCHA ROOM yang ditayangkan pada Youtube *channel* #KotakAjaib *channel*. Dalam *talkshow* ini, Yunita Sugiarto selaku Direktur dari PT. Selera Mitra Sentosa menjadi *speaker* memberikan pemaparan seputar produk *sustainable* seperti StrawMe sendiri. Desain yang diperlukan untuk proyek ini menggunakan format Instagram *story* dengan skala 9:16 (1080x1920 px). Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas, penulis terlebih dahulu mencari referensi melalui Pinterest terkait desain-desain poster yang sudah ada.



Gambar 3.39 Referensi Desain Poster
<https://id.pinterest.com/>

Dari hasil pencarian referensi, penulis menemukan 2 desain yang cocok untuk digunakan sebagai acuan visual pada perancangan proyek ini. Pemilihan referensi didasarkan oleh komposisi elemen dan objek-objek vektor yang sesuai dengan gaya visual dari StrawMe. Melalui referensi yang ada, penulis pun memulai pengerjaan dengan melakukan penghapusan *background* pada foto Ibu Yunita dan juga Dr.Ozh menggunakan aplikasi Adobe Photoshop dengan menggunakan fitur *select & mask*.



Gambar 3.40 Proses *Digital Imaging* Aset Foto

Setelah melakukan penghapusan *background*, penulis mengkomposisikan teks yang akan dimasukkan kedalam desain. Informasi pada poster ini diambil dari poster yang sudah terlebih dahulu dibuat oleh Dr.Ozh mulai dari judul, waktu, dan juga nama Youtube *channel* sebagai *platform talkshow*. Diwaktu yang sama, penulis juga membuat desain judul sesuai dengan referensi yang ada, dengan menggunakan *free transform tool* sehingga memberi efek miring pada tulisan. Kemudian penulis menyalin tulisan ke *layer* baru dan mengatur *outline* sebesar 24 px yang akan menjadi bagian

belakang dari judul. Penulis juga menggunakan *free transform tool* pada tulisan “*talkshow*” untuk mengikuti tulisan pada judul. Untuk tulisan “*Using Edible Material*”, penulis menggunakan *rounded rectangle* saja agar desain terlihat lebih minimalis dan judul tidak terlalu memakan ruang.



Gambar 3.41 Desain Judul Poster

Untuk bagian *background* penulis menggunakan *gradient* berwarna kuning keemasan dan juga putih untuk memberikan efek menyala pada bagian tengah halaman. Untuk informasi *channel* Youtube dan waktu pelaksanaan penulis menaruhkannya pada bagian bawah dan juga memberikan garis pembatas di kedua informasi agar lebih mudah untuk dibaca. Pada aset foto yang ada, penulis melakukan *clipping mask* menggunakan objek berbentuk *rounded rectangle*, kemudian meletakkan kembali foto di atas layer *clipping mask*. Penulis juga tidak lupa untuk menambahkan logo di area atas. Selesai membuat desain poster, penulis mencoba melakukan eksplorasi dengan membuat alternatif *layouting*. Alternatif kedua yang dibuat penulis adalah dengan menukar posisi judul dengan nama dari pembicara.

Alternatif 1



Alternatif 2



Gambar 3.42 Desain Alternatif 1 & 2

Hasil desain yang telah dibuat pun langsung diasistensikan kepada *supervisor* untuk mendapatkan *approval* dan *feedback*. Penulis pun mendapatkan *approval* pada alternative desain 1 tetapi ada revisi minor untuk mengecilkan foto Ibu Yunita sejajar dengan foto Dr.Ozh, menambahkan tekstur pada bagian *background*, dan juga mengecilkan logo. Untuk mengetahui apakah semua posisi komponen tidak terpotong, penulis melakukan tes *post* pada Instagram *story*. Penulis menemukan bahwa ukuran logo sedikit terlalu besar dan mendekati bagian atas halaman. Penulis pun langsung melakukan revisi yang telah diberikan.



Gambar 3.43 Final Artwork Desain Poster Talkshow

Setelah melakukan revisi, penulis kembali melakukan asistensi pada *supervisor* sehingga dapat melakukan asistensi lebih lanjut ke grup *chat* Whatsapp. Penulis pun mendapatkan *feedback* positif dari *supervisor* dan juga tim. Desain yang telah jadi di *posting* secara berkala yaitu saat H-2 dan juga pada hari H *talkshow*.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Pada program kerja magang dalam PT. Selera Mitra Sentosa, penulis menemukan beberapa kendala yang dapat memberikan pengalaman dan pembelajaran agar penulis dapat terus berkembang di dalam lingkup kerja profesional. Berikut merupakan beberapa kendala yang dialami penulis selama program kerja magang berlangsung:

1. Kendala dalam mengatur waktu

Saat minggu-minggu awal praktik kerja magang, penulis mengalami kesulitan untuk mengikuti *timeline* pengerjaan dalam lingkup kerja profesional. Sehingga penulis terkadang merasa kewalahan dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

2. Brief yang kurang rinci

Salah satu kendala yang juga dialami penulis dalam pelaksanaan program magang berlangsung adalah pemaparan brief yang kurang spesifik. Hal ini membuat pengerjaan tugas menjadi terhambat karena penulis membutuhkan waktu yang lebih lama untuk memproses brief dan juga hasil dari desain tidak sesuai sehingga penulis harus melakukan revisi.

3. Kurangnya tenaga kerja dalam perusahaan

Dalam pelaksanaan program magang, penulis menemukan bahwa tenaga kerja pada perusahaan masih tergolong sedikit. Hal ini menyebabkan para karyawan harus melakukan beberapa tugas diluar *jobdesc* yang seharusnya. Penulis sendiri mengalami hal tersebut saat diberikan tugas untuk melakukan riset pasar dan juga mencari *brand* untuk diajak kolaborasi dengan produk StrawMe.

4. Pengetahuan dan kemampuan penulis yang masih kurang

Kendala yang ditemukan penulis juga yaitu banyak hal-hal baru yang belum diketahui penulis dalam lingkup kerja seperti pengetahuan tentang produk StrawMe dan gaya desain dari produk sedotan. Ada juga kemampuan-kemampuan penulis yang masih kurang terasah seperti fotografi dan 3D.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dari kendala-kendala yang dialami, penulis tentunya mencari jalan keluar dari kendala. Solusi pada kendala ditemukan penulis seiring berjalannya program kerja magang.

1. Solusi dalam mengatur waktu

Penulis melakukan penyesuaian dengan mulai membuat jadwal pengerjaan dan juga membuat *deadline* sendiri agar pengerjaan tetap berada di alur yang benar. Ketika penulis merasa *stuck* dalam satu tugas, penulis mengerjakan tugas lain agar waktu yang ada tidak terbuang sia-sia.

2. Solusi dalam menerima brief yang kurang rinci

Solusi yang ditemukan oleh penulis adalah dengan mengkomunikasikan pihak pemberi brief untuk memberikan brief yang lebih rinci pada tugas-tugas yang ada. Penulis juga selalu melakukan konfirmasi ulang pada setiap brief yang diberikan sebelum dilanjutkan ke tahap desain.

3. Solusi pada kurangnya tenaga kerja dalam perusahaan

Pada setiap penulis menerima pekerjaan yang berada diluar *jobdesc*, penulis pun mencoba untuk mengerjakan semampunya. Tapi tidak jarang juga penulis untuk menolak tugas dengan sopan karena penulis tidak memiliki kemampuan dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

4. Solusi untuk pengembangan kemampuan dan pengetahuan

Dalam menyelesaikan kendala ini, penulis pun mulai mempelajari tentang pengetahuan produk dan juga mencari referensi melalui sosial media maupun situs lainnya. Karena penulis memiliki kendala dalam fotografi, penulis pun mengasah kemampuan dengan belajar melalui referensi yang ada di internet. Ada juga solusi yang ditemukan untuk memperkuat kemampuan *digital imaging* yang terlebih dahulu dikuasai oleh penulis. Dalam

pengerjaan 3D, penulis menggunakan fitur pada Adobe Illustrator yang lebih praktis dibandingkan dengan Blender.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA