

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

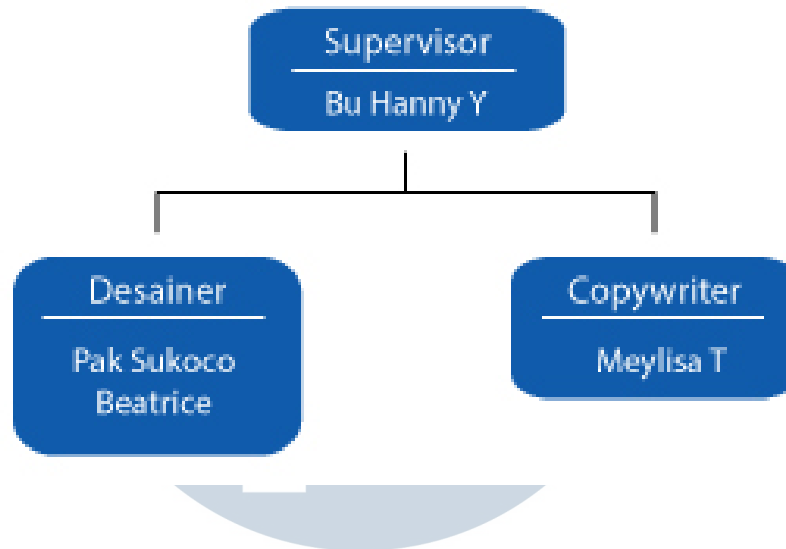
3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Seperti yang sudah dibahas dalam struktur organisasi PT. Surya Pertiwi Indonesia Tbk, penulis ditempatkan pada posisi desain grafis pada divisi *Marketing Planning*. Divisi *Marketing Planning* sendiri merupakan divisi yang terpisah dari divisi *Marketing* dan memiliki ruangan yang terpisah pula dari divisi *Marketing*. Divisi *Marketing* lebih terfokus untuk kitchen dan lebih kepada kepengurusan berjalannya suatu *project*, tanpa memikirkan segi desain. Sedangkan divisi *Marketing Planning* berurusan dengan promosi produk serta atribut pendukung perusahaan seperti, katalog, *ID Card*, dll, sehingga semua pekerjaan yang menyangkut dengan desain akan diserahkan kepada *Marketing Planning*.

Tugas dari divisi *Marketing Planning* dalam perusahaan ini adalah mengurus segala sesuatu perencanaan dalam publikasi produk TOTO, berbeda dengan divisi *Marketing* yang mengurus dan bertanggungjawab atas lancarnya suatu *project*, *Marketing Planning* mendukung promosi produk baru atau promosi *brand* TOTO, serta sewaktu – waktu diadakannya *event – event* khusus yang harus dipublikasi. Peran Desain Grafis dalam divisi ini sangat penting karena, pemilihan metode desain yang akan dipakai nantinya, berada ditangan desain, dalam pemilihan metode desain untuk media promosi, *Copyright* bertugas membuat penjelasan untuk berbagai produk dalam bentuk tulisan . Media promosi tersebut dapat berupa, poster, umbul – umbul, *leaflet*, *banner*, *standing banner*, Iklan Majalah, dan Brosur. Bukan hanya membuat media promosi untuk produk, dalam divisi ini, tugas kami juga membantu dan mendukung berbagai atribut pendukung internal, seperti atribut grafis untuk *showroom*, seperti poster, atribut untuk *website*, sticker nama produk kartu nama dll.

Berikut merupakan struktur organisasi divisi *Marketing Planning*:

Bagan 3.1 Struktur Organisasi Divisi Marketing Planning



3.2 Tugas yang Dilakukan

Tugas – tugas yang penulis lakukan selama praktek kerja magang antara lain sebagai berikut:

Minggu I (1-5 Juli 2013)

- Memperhatikan sistem kerja divisi *Marketing Planning*
- Mempelajari produk – produk TOTO
- Mencoba membuat *sticker* penutup *model room*

Minggu II (8-12 Juli 2013)

- *Layouting* iklan majalah
- Mempelajari cara editing foto produk
- Membuat iklan *recruitment* untuk *website* universitas
- *Briefing* pekerjaan selanjutnya

Minggu III (15 – 19 Juli 2013)

- Mengedit foto produk baru
- Membuat *sticker* nama series untuk *showroom*
- Membuat Logo teknologi produk untuk katalog
- Membuat *Recruitment* poster

Minggu IV (22 – 26 Juli 2013)

- Memfoto produk baru
- Mengedit foto produk baru
- Survei dan membuat *dummy sticker series*
- Memilih foto untuk *master katalog*
- Membuat Revisi dan alternatif *recruitment poster*
- Revisi Logo

Minggu V (29 Juli – 2 Agustus 2013)

- Mengedit foto produk baru
- Revisi *sticker series* untuk *showroom*
- Membuat revisi *poster recruitment*
- Revisi Logo

Minggu VI (12 – 16 Agustus 2013)

- Membuat *leaflet*
- Membuat brosur untuk produk seri Plano
- *Layouting* 2 halaman untuk TOTO Media
- Membuat icon *customer service* dan *news* untuk *website*

Minggu VII (19 – 24 Agustus 2013)

- Membuat desain umbul - umbul
- Mengedit foto produk baru
- Memfoto produk baru
- Revisi layout TOTO media

Minggu VIII (26 – 31 Agustus 2013)

- Revisi *layout* brosur produk seri Plano
- Revisi Umbul - umbul
- Photoshoot produk untuk cover brosur
- Foto produk baru
- Mengedit foto produk baru

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pada setiap kantor biasanya proses orientasi dilakukan pada hari pertama masuk kerja, namun saat hari pertama penulis memulai praktek kerja magang pada tanggal 1 Juli 2013, Supervisor yang bertanggung jawab keluar kantor melakukan pekerjaannya, begitu juga pada hari kedua, sehingga Mr. Joey selaku manager Marketing sendiri yang membawa penulis mengurus daftar kehadiran dan kontrak kerja untuk perusahaan ke ruangan HRD, di ruangan HRD penulis bertemu dengan Pak Bernard yang membantu penulis menyelesaikan kontrak dan absen, sehingga saat hari pertama dan kedua berlangsung, penulis menyempatkan diri berkenalan sendiri dengan orang – orang yang berada diruangan Studio, tempat divisi Marketing Planning. Penulis berusaha bertanya bagaimana suasana dan sistem kerja di divisi tersebut, dan mencoba untuk lebih akrab dengan karyawan disana. Pada Hari kedua barulah kontrak kerja diselesaikan, dan penulis menandatangani kontrak tersebut.

Pada hari ketiga, penulis di ajak berkeliling kantor dari lantai 3 sampai 7, untuk berkenalan dengan semua karyawan di kantor tersebut, termasuk kepada Presiden Direktur. Pada minggu pertama, yang dirasakan penulis adalah sangat membosankan, karena penulis dirasa masih belum bisa dipercaya menangani suatu proyek, sehingga hanya mengerjakan beberapa pekerjaan kecil, dan baru mencoba – coba mendesain.

Seiring dengan berjalannya waktu penulis baru bisa mendapatkan kepercayaan, dengan memulai mengedit beberapa foto produk, dan membuat

beberapa *layout*. Penulis juga mulai memahami proses kerja dan peranan desain grafis pada divisi *Marketing Planning* dalam publikasi dan branding produk TOTO.

Desain Grafis dalam divisi ini bukan hanya bertugas dalam pembuatan media promosi, tetapi juga membantu dalam pembuatan atribut internal pendukung, seperti poster dan *sticker* untuk *showroom*. Secara keseluruhan *software* yang penulis gunakan selama praktek kerja magang adalah Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan Adobe InDesign.

Kantor PT. Surya TOTO Indonesia Tbk terletak di Tomang Raya No.18 Jakarta, Kantor pusat TOTO memiliki Showroom dan Modelroom yang berada pada lantai 1 dan 2. Divisi Marketing Planning berada pada lantai 4 Gedung TOTO, Ruang Studio sebelah Ruang Direksi. Untuk menuju Ruang Studio karyawan dapat menggunakan lift atau tangga.

Ruang kantor *Marketing Planning* yang biasa disebut Studio ini cukup luas dan banyak ruang kosong, meja yang berjumlah 5 berjejer kesamping menghadap jendela. Ruang Studio ini memiliki fasilitas AC, dispenser, meja tamu, rak buku dan berbagai peralatan, serta pantry dan toilet yang terpisah, yang berada di luar ruangan studio. Tidak melupakan namanya, ruangan studio tentunya memiliki studio foto sendiri dengan peralatan yang cukup lengkap untuk fotografi di dalam studio, seperti kamera yang berjumlah 2 buah, dan lensa yang berbagai jenis, setidaknya berjumlah 6 jenis lensa, serta peralatan lighting studio yang lengkap, seperti background, reflector, Triger, softbox, dll.

Selama melaksanakan praktek kerja magang, rekan kerja penulis sangat ramah dan sabar dalam menjawab berbagai pertanyaan dari penulis. Pak Sukoco dan Ci Beatrice sebagai desainer grafis juga sangat membantu dalam memberi masukan dan kritik untuk penulis dalam mendesain sesuatu, membuat penulis mengetahui hal yang belum pernah diketahui sebelumnya. Ci Hanny selaku Supervisor juga membantu penulis mengerti tentang proses desain dan cara kerja pada divisi tersebut.

Bagan 3.2 Proses Koordinasi Kerja



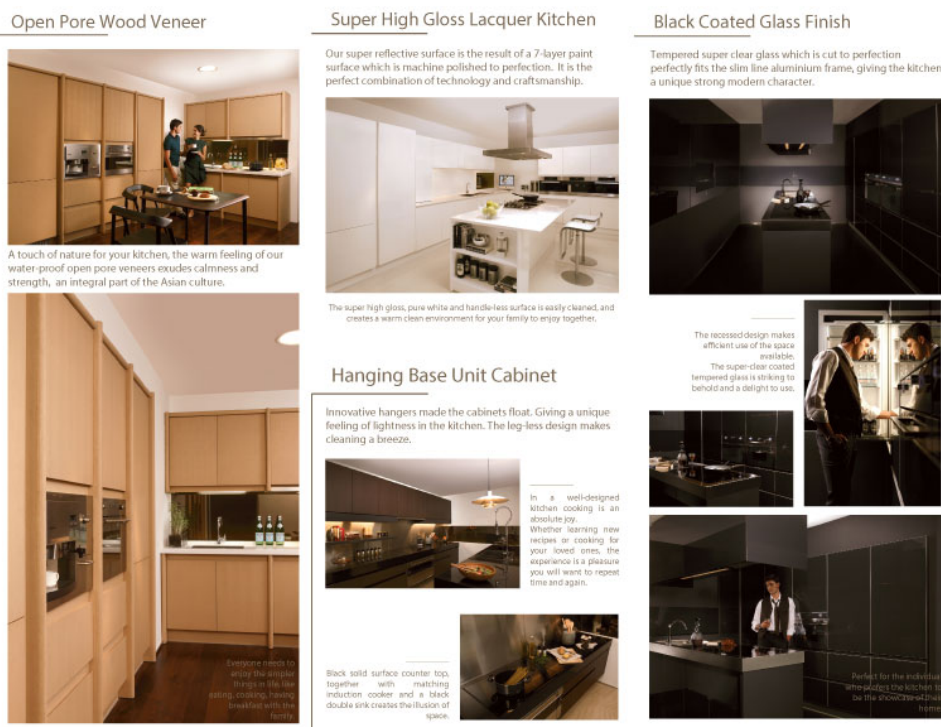
UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Proses dan cara seperti bagan pada halaman sebelumnya merupakan cara yang dilakukan penulis dalam mengerjakan suatu desain. Berawal dari permintaan Presiden Direktur yang disampaikan kepada *Supervisor*, kemudian *Supervisor* memberikan pengarahannya secara langsung kepada para *Desainer*, kemudian disampaikan kepada penulis atau penulis mengikuti pengarahannya bersama dengan *Desainer* yang lain, terkadang penulis juga menerima secara langsung pengarahannya dari *Supervisor*, Presiden Direktur, maupun dari pihak lain seperti *Manager* divisi lain.

Pekerjaan yang dilakukan

1. Leaflet TOTO Kitchen



Gambar 3.1 Leaflet Depan

Setelah beberapa hari melaksanakan kerja magang, akhirnya penulis dipercaya dalam pembuatan *leaflet* produk TOTO Kitchen berukuran 27cm x 21cm, materi – materi yang dibutuhkan sudah di sediakan, tugas penulis ada membuat *layout* untuk *leaflet* tersebut, karena *leaflet* sendiri merupakan lipat tiga, penulis berusaha mengelompokkan materi kedalam setiap lipatan, dan setiap lembarnya.



Gambar 3.2 Leaflet Belakang

Sebelumnya penulis membuat beberapa alternatif dengan perbedaan *layout* dan latar warna yang berbeda, kemudian penulis diberi tahu sebisa mungkin tidak terlalu ramai, dan diusahakan sesimpel mungkin, oleh karena itu penulis membuat latar warna menjadi putih, memberikan kesan bersih dan elegan, seperti yang kita tahu sebelumnya tentang *image* TOTO, yang menginginkan banyak ruang kosong, dan bagian putih. Beberapa kali penulis mencoba membuat sebuah desain baru,

namun yang dipilih adalah yang paling simpel dan banyak ruang kosong, dari masalah ini penulis belajar untuk mengikuti tuntutan yang ada, penulis juga menyadari perbedaan bekerja dengan perusahaan dan bekerja mandiri sangat berbeda jauh, saat diperusahaan kita harus mengikuti garis yang sudah ada sedangkan saat bekerja dan menghadapi klien tertentu informasi datang dari dua arah, dari diri kita dan klien, namun kreatifitas saat kita bekerja dalam suatu perusahaan kreatifitas kita tidak boleh berhenti di tempat, kita harus tetap berkarya dalam imajinasi dan kreatifitas namun dibatasi dalam satu ruang.

2. Brosur Plano Series

Timeless Design

Plano, the latest faucet from TOTO, is designed to be the timeless reliable faucet that will complement any bathroom designs. The modern industrial design is clearly visible in the clean lines and accents. Despite its subtlety, like any other TOTO products, it is equipped with the latest water saving technology, from the water saving aerator, to the reliable silky smooth ceramic cartridge. This combination of timeless form and perfect function makes the Plano a blissful addition to your bathroom.



Gambar 3.3 Brosur bagian belakang

Setelah disibukkan dengan *photoshoot* dan pengeditan berbagai macam produk baru, akhirnya semua bahan yang diperlukan telah terkumpul untuk membuat sebuah brosur seri produk baru, yaitu Plano Series. Brosur ini berukuran A4 dan terdiri dari 9 produk. Sebelum menentukan seperti apa brosur, hal pertama yang dipikirkan adalah *image* dari produk tersebut, maka bagian *copyright* diberikan tugas untuk memikirkan konsep dari Plano series dan penjelasannya untuk dimasukkan kedalam brosur.

Walaupun sebenarnya itu merupakan tugas 1 orang, tetapi dalam divisi ini saling bekerjasama membantu dan memikirkan bersama apakah tema tersebut sehingga kerja sama tim dalam divisi ini sangat terasa. Pertama kali tema yang ditetapkan adalah “Elegant Modern Classic”, namun konsep tersebut mendapatkan revisi sehingga berubah menjadi “*Timeless Design*” yang lebih cocok dalam menggambarkan produk Plano series itu sendiri”.

Kemudian setelah konsep didapatkan, penulis mencoba membuat lembar belakang yang menjelaskan berbagai produk, namun mendapatkan berbagai revisi, karena gambar tidak boleh terlalu besar. Disini penulis merasakan perbedaan bekerja untuk orang lain dan bekerja sendiri. Dalam bekerja disuatu perusahaan kreatifitas kita sangatlah dibatasi. Walaupun kita menganggap desain kita benar, jika atasan kita tidak menyukai desain tersebut kita harus menggantinya, terlebih kita harus mengikuti *brand identity* yang sudah ada, agar tidak berubah. Setelah berkali – kali mendapatkan revisi pada halaman belakang akhirnya menjadi satu halaman yang *fixed*, namun penulis menyadari bahwa kreatifitas kita memang dibatasi tetapi kita dituntut untuk lebih kreatif dalam mencari hal baru yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

Tugas kedua adalah membuat halaman depan, pertama kali penulis mencoba mencari konsep dengan *Timeless Desain*, yang mampu menggambarkan hal tersebut adalah sebuah jam, sehingga penulis membuat sebuah cover dengan ilustrasi jam tanpa jarum dengan menggabungkan *style* yang TOTO miliki yaitu membuat sesuatu menjadi simpel namun elegan.



Gambar 3.4 Brosur bagian depan

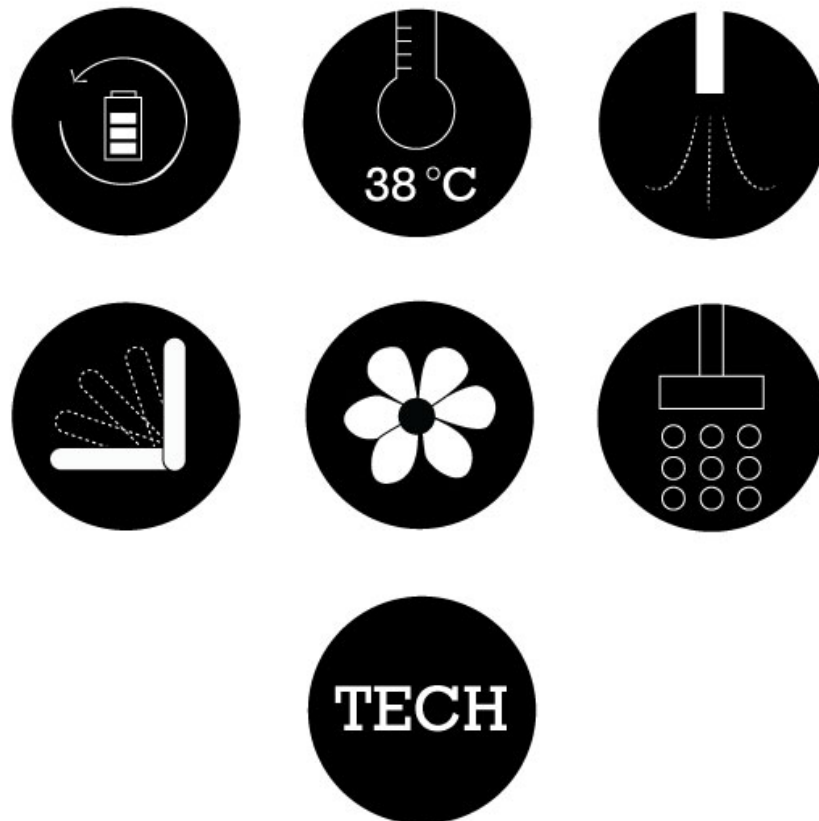
Penulis bermaksud menggambarkan produk tersebut menjadi produk yang simpel namun akan bertahan sepanjang masa tidak dipengaruhi oleh waktu. Namun pernyataan tersebut di tolak oleh Presiden Direktur karena Beliau tidak menginginkan adanya ilustrasi. Akhirnya tim desain memutuskan secara bersama

bahwa cover akan menggunakan foto, mulai hari itu juga kami melaksanakan sesi photoshoot untuk *kran* dan memilih wastafel apa yang cocok, namun photoshoot di studio tidak berjalan dengan baik, kami pun mencoba untuk turun ke model room dan mencoba dengan suasana yang ada di sana namun hal ini pun tidak berjalan dengan baik, kemudian kami mendapatkan ide dengan membawa pernak – pernik yang ada di model room dan mencobanya untuk foto di studio. Dengan memberi sentuhan warna sedikit foto pun berubah, karena sebelumnya sangat flat dan pucat dengan banyak warna putih. Diberikan sedikit butiran air pada wastafel, untuk memberikan sedikit kesan mendalam dan TOTO yang tak lepas dari elemen air. Dalam project ini penulis belajar lebih tentang fotografi, dikarenakan atasan yang sangat menyukai bidang fotografi, beliau terus menyemangati kami untuk tetap berkembang dan lebih kreatif, ia juga dengan senang hati meminjamkan kami buku fotografi kepunyaannya sendiri untuk kami pelajari lagi.

3. Logo

Saat akhir bulan pertama penulis menjalani praktek kerja magang, penulis dan tim desain mendapatkan pekerjaan baru dari Presiden Direktur. Beliau datang dan membawa kami ke *showroom*, untuk menjelaskan berbagai teknologi yang dimiliki oleh produk TOTO yang nantinya akan dimasukkan ke dalam master katalog, tugas kami yaitu membuat logo dari berbagai teknologi tersebut. Setelah selesai mengenalkan kami tentang berbagai teknologi dari produk TOTO, Beliau memberi pengarahan tentang seperti apa logo yang diinginkan.

Logo yang diminta adalah simpel dan berupa bulat. Pembuatan logo sendiri sebenarnya tidak memakan waktu yang lama, hanya saja kami harus asistensi secara langsung kepada Presiden Direktur, sedangkan beliau sendiri susah ditemui karena kesibukannya. Maka dari itu, kami saling mengomentari dan berdiskusi logo apa yang cocok.



Gambar 3.5 Logo Teknologi

Dengan ukuran logo yang berkisar 1cm, penulis harus memikirkan apakah logo tersebut dapat terlihat atau tidak oleh pembaca dan logo tersebut dapat menjelaskan pengertian dari teknologi – teknologi tersebut. Sehingga saat Presiden Direktur datang, kami sudah memberikan berbagai alternatif. Beberapa sudah langsung diterima dan beberapa mengalami perubahan yang sedikit. Team desain memutuskan untuk membuat logo dengan warna hitam putih. Namun ternyata teknologi yang ada cukup rumit, dan kami hanya membuat teknologi tersebut menjadi lebih simpel. Namun karena nantinya logo tersebut akan ada penjelasan dan disertai nama kami tidak perlu khawatir. Dari sini penulis menyadari bahwa komunikasi antara klien dan desainer sangat penting untuk

mendapatkan hasil yang diinginkan dan juga kerjasama antara semua anggota tim juga sangat penting dalam proses desain, karena dengan berdiskusi dan saling mengomentari, penulis dapat, merefleksikan desain yang dibuat, apakah sudah sesuai atau belum. Dalam mengerjakan proyek ini penulis lebih dibebaskan dalam berkreasi karena hampir pembuatan logo diserahkan sepenuhnya kepada desainer dan proses desainpun dari dua arah.

4. Poster Recruitment



Gambar 3.6 Poster *Recruitment*

Pada bulan Juli 2013, penulis diberi kesempatan mengerjakan sebuah poster untuk memberikan informasi lowongan pekerjaan yang tersedia pada PT. Surya TOTO Indonesia. Tbk. Pihak Manajer sendiri yang langsung datang kepada penulis untuk menjelaskan, bahwa ia sedang membutuhkan sebuah poster sebagai atribut

pendukung untuk *Job Fair* di beberapa kampus. Bisa di bilang tugas ini, penulis kerjakan semuanya sendiri, karena bisa dibidang tugas ini mudah, semua desain penulis putuskan sendiri mulai dari besar kertas, foto yang dipakai, layout, dll, kecuali informasi yang harus disampaikan. Untuk itu penulis harus melihat dalam website, posisi apa saja yang tersedia dan apa yang sedang dibutuhkan serta kata – kata yang digunakan sudah ditetapkan oleh pihak *Manager*, dan spesifikasi untuk dapat mendaftar seperti apa. Dalam pekerjaan ini penulis dituntut untuk lebih teliti.

URGENTLY REQUIRED !!!

A Well known foreign company (PMA) and market leader in Sanitary Wares, Plumbing Fittings & System Kitchen looking for qualified candidates to fill the following position:

<p>Project Site Supervisor (PSS)</p> <p>Qualifications:</p> <ul style="list-style-type: none"> Male, Age 22 to 26 yrs Min. D3 or S1 from Civil Engineering, Interior Design, Architecture Having good communication and negotiation skill Able to adapt with environment and regulatory Able to work under pressure Having leadership skill Good English both oral and written Having experience min. 2 years in project or contractor <p>Research & Development Staff (RDS)</p> <p>Qualifications:</p> <ul style="list-style-type: none"> Male/Female, age Max. 30 years University graduated (S1) from Mechanical Engineering / Industrial Engineering or Product Design Good written and spoken English Knows Auto cad program Willing to be assigned in Pasar Kemis, Tangerang Fresh graduates are encouraged to apply <p>Export Administration Staff (EAS)</p> <p>Qualifications:</p> <ul style="list-style-type: none"> Male/Female, age Max. 26 years University graduated (S1) Fluent in English (Oral & Written) Fluent in Mandarin is an advantage Computer literate (MS Office & Others) <p>Marketing Executive (MS)</p> <p>Qualifications:</p> <ul style="list-style-type: none"> Male/Female, age Max. 28 years University graduated (S1) any major Good personality and attractive appearance Preferably having experience in the same field Able to work in a team <p>Drafter (DWG)</p> <p>Qualifications:</p> <ul style="list-style-type: none"> Male/Female, Age 21 to 30 yrs Min. S1 from Civil Engineering, Interior Design, Architecture Having Min. 1 year experience involved in project or contractor Good in Bahasa both oral and written Mastering AutoCAD and working Drawings Able to work under pressure Able to adapt with environment and regulatory 	<p>Marketing Designer (Job Code: DSR) Jakarta Raya</p> <p>Responsibilities:</p> <ul style="list-style-type: none"> Design Concept and Design Development Preparation of Drawing Works Able to handle project independently from design conceptualization/development until completion if needed Assist clients in a sales environment <p>Requirements:</p> <ul style="list-style-type: none"> Male, not more than 30 years of age S1 Diploma or Degree in Interior Design/Architecture, IPK minimum 2.75 Possesses creative flair and detailed in design about materials Proficiency in AutoCAD, Adobe Photoshop, Microsoft Office Good written and spoken English Willing to be assigned in showrooms and follow Mall working hours Ability to speak Mandarin is an advantage Experience in sales is a definite advantage <p>Human Resources Staff (HRS)</p> <p>Requirements:</p> <ul style="list-style-type: none"> Male, not more than 28 years of age A Minimum S1 Degree, any discipline Good written and spoken English Experience min. 2 years in Human Resources Able to work under Pressure, Trustworthy, Responsibility, Hard worker, Good Initiative, and Leadership Able to operate computer literate (Word, Excel, Power point, etc) <p>Building Management (BM)</p> <p>Requirements:</p> <ul style="list-style-type: none"> Male, not more than 30 years of age A Minimum S1 Degree in Electrical/Mechanical Good written and spoken English Experience min. 3 years in Building Management including electrical matters Able to work under Pressure, Trustworthy, Responsibility, Hard worker, Good Initiative, and Leadership Able to operate computer literate (Autocad, Word, Excel, Power point, etc) Experience in using SAP program is definite advantage <p>Export Marketing Staff (EMS)</p> <p>Qualifications:</p> <ul style="list-style-type: none"> Male/Female, age Max. 26 years old University graduated (S1) Fluent in English (Oral & Written) Computer literate (Ms. Office and Others) 	<p>Project Retail Sales (PRS)</p> <p>Responsibilities:</p> <ul style="list-style-type: none"> Meeting with clients to understand clients need Providing design needed through 2D drawings Support project team in handling project. <p>Qualification:</p> <ul style="list-style-type: none"> Max. Age of 28 S1 Architecture / Interior Designer Proficiency in AutoCAD and Microsoft Office Good interpersonal skill Proficiency in 3D may will be an advantage Good written and spoken English Fresh graduates are encouraged to apply However, preference will be given to those with at least 2 years work experience in related field of work. <p>Research & Development Assistant (Job Code: RDA) - Jakarta</p> <p>Responsibilities:</p> <ul style="list-style-type: none"> Provides administrative assistance to the R & D Manager Creates 2D drawings, reports, check inventories and other tasks assigned <p>Requirements:</p> <ul style="list-style-type: none"> Male or Female, not more than 30 years of age S1 Architecture Proficiency in Autocad and Microsoft Office programs are required Good written and spoken English Fresh graduates are encouraged to apply <p>Project Administrator, (Job Code: PA) Jakarta Raya</p> <p>Responsibilities:</p> <ul style="list-style-type: none"> Assisting in administrative functions of project-related assignments including tracking and documentation of one or several projects from the project proposal phase to the project closeout. <p>Requirements:</p> <ul style="list-style-type: none"> Male/Female, not more than 30 years of age Diploma or Degree in Business Administration or related field, IPK minimum 2.75 Prior work experience in an administrative role is an advantage Good written and spoken English
--	---	--

Please put Job code as title of email application, attach copy of CV (with latest photo), academic transcript, and send to recruitment@toto.co.id

TOTO

Gambar 3.7 Iklan Website

Beberapa hari berselang, divisi HRD meminta dibuatkan sebuah iklan *website* yang isinya hampir sama dengan poster tersebut untuk diletakkan dalam sebuah *website* universitas. Penulis memutuskan untuk membuat semua posisi, digabungkan menjadi 1 lembar. Hal ini berbeda dengan poster yang 1 posisi dijadikan menjadi 1 lembar. Seharusnya pekerjaan ini dapat selesai dalam jangka waktu yang singkat, namun karena terjadinya berbagai revisi yang sangat sedikit namun berulang – ulang, pekerjaan ini memakan waktu hampir dua minggu, seharusnya pekerjaan ini hanya memakan waktu berkisar satu atau dua hari. Hal ini disebabkan oleh kurangnya komunikasi antara Manajer dan divisi HRD yang terus merevisi tanpa tahu yang mana informasi yang benar. Dari kejadian tersebut penulis belajar bahwa komunikasi sangat penting dalam pengumpulan informasi. Lebih baik untuk bertemu secara langsung daripada lewat *email* atau sejenisnya.

3.3.2 Kendala yang ditemukan

Kendala yang dialami oleh penulis dalam proses pekerjaan magang pertama datang dari diri penulis sendiri. Dikarenakan oleh sifat penulis yang kurang dapat bersosialisasi dengan orang baru, terkadang sulit dalam memberi pendapat pribadi, komentar, serta kritik tentang pekerjaan yang sedang dibahas bersama – sama.

Kendala lain yang datang dari luar ialah revisi yang sedikit, namun berulang – ulang. Serta waktu, untuk memeriksa pekerjaan yang tidaklah sering, sehingga suatu pekerjaan kadang tertunda sehingga beberapa hari, sedangkan sebenarnya pekerjaan itu sudah dapat diselesaikan jika sudah mendapatkan *approval* dari atasan. Terutama saat mendekati hari H, pemberian waktu sangat mepet, sehingga terkadang penulis merasa sedikit beban karena di kejar – kejar waktu.

Penulis juga merasakan bahwa mengerjakan proyek suatu perusahaan berbeda dengan proyek pribadi, karena penulis tidak dapat bereksplorasi secara

menyeluruh karena batasan konsep desain perusahaan yang sudah dari awal ditetapkan. Penulis harus mengikuti petunjuk atasan, dalam mendesain

Kendala lain yang penulis temui adalah kurangnya komunikasi antara manager yang memberikan penulis pekerjaan pembuatan poster recruitment untuk *Job Fair* dan salah satu *website* universitas. Disatu sisi, Manager HRD telah merevisi pekerjaan penulis, tapi manager yang lain merevisi kembali pekerjaan tersebut tanpa adanya komunikasi antara 2 manager itu sehingga pekerjaan tersebut tidak selesai – selesai selama seminggu, sedangkan *deadline* sudah semakin dekat, sehingga penulis pun bingung harus mengikuti perintah siapa.

Kemudian kendala lain yang ditemui adalah saat photoshoot produk menggunakan kamera yang baru dibeli, setelah selesai memfoto 5 produk, dan akan dievaluasi dikomputer ternyata aplikasi *Aperture* yang berada di komputer tidak *compatible* dengan kamera yang baru, sehingga harus di *download* ulang atau disesuaikan dengan kamera yang baru, dan juga settingan kamera yang belum sepenuhnya di-*setting*, sehingga kami harus mengulang photoshoot dari awal kembali. Walaupun untuk mengangkat produk tersebut tidaklah mudah, diperlukan lebih dari 2 orang untuk mengangkat sebuah closet.

3.3.3 Solusi atas kendala yang ditemukan

Penulis berusaha memahami dan beradaptasi terhadap lingkungan yang baru, sehingga penulis dapat berkomunikasi dengan lebih baik kepada sesama tim, dan dapat menyelesaikan pekerjaan dengan baik. Penulis juga berusaha mengontrol emosi, dan mencari sebuah jalan keluar dan solusi yang tepat, dan baik bagi semua pihak.

Penulis menyadari harus menghormati atasan dan manager, dan menjadi karyawan yang baik, dengan memahami kondisi dan situasi penulis dapat mendapatkan solusi yang tepat. Maka dari itu penulis dengan sabar menerima pendapat dan revisi – revisi yang datang, untuk mendapatkan hasil yang terbaik, dan sesuai dengan citra perusahaan. Penulis juga menyadari bahwa membuat desain untuk sebuah perusahaan tidaklah semudah membuat desain pribadi. Ada

batasan – batasan yang harus kita ikuti. Dengan itu kita dapat belajar menjadi seorang desainer yang baik, karena seseorang desainer harus dapat menyesuaikan desain dengan kebutuhan.

Komunikasi menjadi salah satu poin penting dalam sebuah tim, sehingga kita harus menjaga komunikasi tersebut, dengan sering memberi pendapat atau secara bersama – sama memikirkan konsep dari suatu pekerjaan yang datang. Bukan hanya komunikasi sesama tim, tapi juga komunikasi dengan tim divisi lain, maka pekerjaan akan lebih cepat selesai, dan menghemat waktu pengerjaan.

Sementara masalah teknis yang datang, membuat penulis menyadari ketelitian dalam suatu pekerjaan sangatlah dibutuhkan, karena jika terjadi kesalahan, akan susah untuk mengulang, atau bahkan tidak dapat diulang kembali. Maka dari itu dalam memulai sesuatu kita harus mengecek semua peralatan dan *setting* dari peralatan yang kita pakai, atau saat melakukan pengeditan, secara berkala menyimpan pekerjaan kita, sehingga kerja keras tidak sia – sia.

