

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Pada perusahaan tempat penulis melakukan praktik magang yakni PT Karya Grafika Digital memiliki struktur organisasi yang tergolong cukup sederhana. Hal ini terjadi karena perusahaan tempat penulis bekerja memiliki kantor yang kecil dan tidak memiliki karyawan serta divisi yang banyak. Terdapat beberapa divisi dari perusahaan tersebut yakni finansial, *marketing*, admin, dan desain.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Dari seluruh divisi-divisi yang telah disebutkan diatas, masing-masing terdapat 1 supervisor serta 1 hingga 3 karyawan. Posisi penulis berperan sebagai intern pada divisi desain di perusahaan PT Karya Grafika Digital. Divisi desain terdapat 1 supervisor serta 1 karyawan, penulis mengerjakan tugas yang diberikan oleh supervisor maupun karyawan.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Pada setiap divisi memiliki alur kerja yang dibuat dengan tujuan untuk meminimalisir terjadinya miskomunikasi. Pada posisi divisi yang diduduki oleh penulis memiliki alur kerja tersendiri dalam mengerjakan sesuai permintaan klien. Alur yang telah dibuatkan untuk divisi desain telah dijelaskan oleh penulis sebagai berikut.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Pada gambar diatas merupakan gambaran alur kerja bagian divisi desain yang sudah dibuat oleh penulis. Berawal dari klien yang menyampaikan sesuai keinginan kepada divisi *marketing*, kemudian marketing mengirimkan pada supervisor beserta catatan permintaan klien.

Setelah supervisor menerima, supervisor memberikan kepada penulis dan penulis mengerjakan sesuai brief yang diberikan. Kemudian penulis memberikan *preview*, revisi, dan lain sebagainya kepada *marketing* untuk dikirimkan ke klien dengan tujuan untuk memastikan sudah sesuai dengan permintaan klien sebelum dicetak. Setelah disetujui oleh klien, penulis mengirimkan kepada admin kemudian dikirimkan kepada produksi untuk dicetak dengan menggunakan mesin yang ada.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Penulis telah melakukan praktik magang di perusahaan PT Karya Grafika Digital dimulai sejak 1 Agustus, penulis telah mengerjakan berbagai tugas yang diberikan oleh supervisor. Pada pekerjaan yang dikerjakan, penulis telah mengisi daily task yang disediakan di Merdeka UMN. Berikut merupakan tabel yang dilampirkan oleh penulis berisi daftar yang penulis kerjakan selama melakukan praktik magang di Printroom.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	1-3 Agustus 2024	- Belajar bersama supervisor	- Mempelajari penggunaan software yang biasa dipakai di Printroom
2	5-10 Agustus 2024	- Latihan	- Melakukan latihan dalam menggunakan software yang telah diajarkan
3	12-16 Agustus 2024	- Latihan	- Melakukan latihan dalam menggunakan software yang telah diajarkan
4	19-24 Agustus 2024	- Latihan - Mengerjakan tugas yang sudah di brief	- Membuat finishing dan preview untuk PT Bangsa Teknologi Indonesia
5	26-31 Agustus 2024	- Membuat finishing - Membuat preview	- Membuat finishing dan preview sesuai permintaan klien
6	2-7 September	- Membuat finishing dan	- Membantu supervisor mengubah format file dari

	2024	<ul style="list-style-type: none"> - preview - Membantu supervisor 	PSD menjadi JPEG serta membuat <i>combine</i> file PDF untuk PT Electronic City Indonesia
7	9-14 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Merevisi hasil <i>combine</i> file - Membuat finishing dan preview 	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan revisi <i>combine</i> file PDF untuk PT Electronic City Indonesia
8	17-21 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat finishing dan preview - Membuat 3 buah spanduk - Membuat logo 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat 3 spanduk untuk Rubika - Membuat logo untuk Makannah
9	23-28 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat finishing dan preview 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat finishing dan preview untuk Recharge dan juga Kitchenette
10	30 September – 5 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat preview - Membuat finishing 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat preview untuk Kitchenette, Electronic City dan Swissflex Eyewear - Membuat finishing untuk Recharge
11	7 Oktober – 12 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat preview dan finishing 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat finishing untuk Recharge - Membuat finishing dan preview untuk Electronic City - Membuat preview untuk Indodana
12	14 Oktober – 19 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat finishing dan preview - Mempelajari membuat nota 	<ul style="list-style-type: none"> - Diajarkan membuat nota ketika selesai membuat finishing dan preview - Membuat finishing dan preview untuk Electronic City dan Swissflex Eyewear
13	28 Oktober – 2 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Memebuat poster - Membuat desain background - Membuat 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat poster untuk konten Instagram - Membuat desain background untuk Instagram

		finishing dan preview	- Membuat finishing dan preview untuk Kitchenette, Electronic City, dan Recharge
14	4 November - 9 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat finishing dan preview - Membuat desain product 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat finishing dan preview untuk Recharge, Kitchenette dan beberapa brand lain - Membuat beberapa desain seperti kalender, poster, stiker, dan lain-lain
15	11 November – 16 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain - Membuat finishing dan preview 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain kalender yang berbeda dan juga lanyard yang dibuatkan mockup - Membuat finishing dan preview untuk CTX dan Electronic City
16	18 November – 22 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain - Membuat preview dan finishing 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain stiker kartu flazz - Membuat desain spanduk outing Printroom - Membuat desain ID card - Membuat preview dan finishing untuk Recharge
17	25 November – 29 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain - Membuat preview dan finishing 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain poster pilkada - Membuat desain stiker untuk korek api - Membuat desain poster Kredivo - Membuat preview dan finishing untuk Indodana

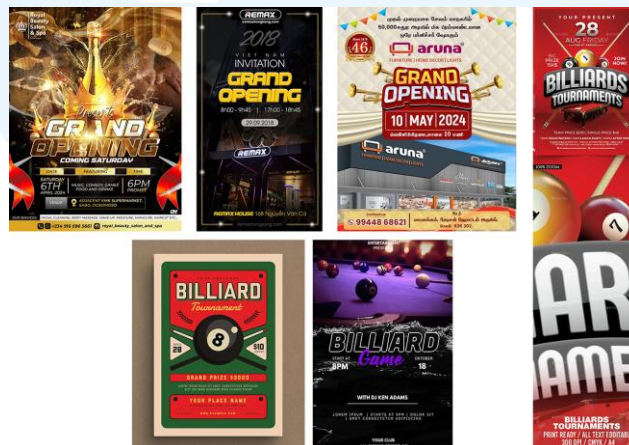
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama penulis melaksanakan praktik magang di Printroom, penulis telah turut serta dalam beberapa proyek yang diberikan. Salah satu proyek besar yang dikerjakan oleh penulis yakni merancang media promosi cetak, yang dimana penulis diminta untuk membuat 3 spanduk yang akan dipasang ditempat klien. Proyek tambahan yang sudah dikerjakan oleh penulis yakni membuat logo,

memotong desain menjadi beberapa bagian yang digunakan untuk ditempel pada bus. Tugas tambahan yang dikerjakan oleh penulis yakni membuat potong pas kemudian dibuatkan preview yang akan dikirimkan pada klien.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Pada spanduk yang dibuatkan oleh penulis untuk program Rubika yang berisikan konten grand opening. Penulis diberikan brief untuk merancang media promosi cetak berupa spanduk dengan tujuan untuk mempromosikan informasi terkait grand opening yang dibuka oleh Rubika. Pada peran yang dilakukan oleh penulis dimulai dari mencari berbagai referensi sebagai contoh dalam pembuatan spanduk tersebut.



Gambar 3.2 Moodboard
Sumber: [Pinterest.com](https://www.pinterest.com)

Penulis telah menemukan berbagai referensi yang terkait dengan spanduk yang akan dibuat sebagai contoh. Setelah penulis menemukan berbagai referensi yang ada, penulis memulai untuk merancang desain spanduk dengan menggunakan software Adobe Illustrator. Hal ini dilakukan untuk mempromosikan kepada para audiens yang akan melihat tersebut, dan memberikan informasi kepada audiens bahwa grand opening Rubika akan dilakukan sesuai dengan tanggal yang sudah ditentukan.



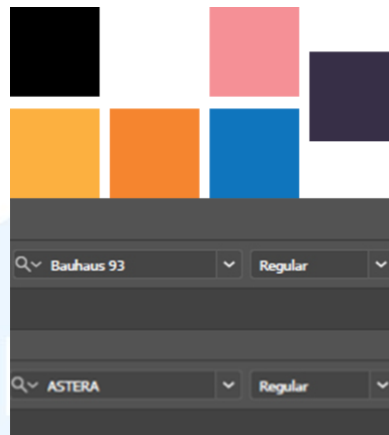
Gambar 3.3 Desain Banner

Pada diatas merupakan hasil ketiga desain yang sudah dirancang oleh penulis. Dari ketiga desain, penulis mengirimkan hasil tersebut kepada klien berupa preview. Setelah klien melihat, terdapat beberapa revisi yang harus diperbaik oleh penulis seperti warna pada font grand opening pada spanduk pertama. Selain itu revisi yang harus dilakukan oleh penulis adalah mengisi bagian yang kosong pada spanduk kedua dan ketiga.



Gambar 3.4 Desain Banner Revisi

Penulis telah melakukan beberapa revisi berdasarkan permintaan dari klien. Hal pertama yang penulis lakukan untuk merevisi yakni mengubah warna pada bagian font yang bertuliskan “Grand Opening” di bagian spanduk pertama. Kemudian Penulis memasuki aset pada bagian kosong di spanduk ketiga agar tidak terlalu polos. Setelah penulis melakukan revisi, penulis mengirimkan ke klien, klien telah menyetujui kemudian klien meminta untuk dicetak dan dikirimkan ke alamat yang sudah diberikan.



Gambar 3.5 Colour Palette + Font

Pada diatas merupakan terdapat 7 warna yang penulis gunakan dalam membuat spanduk. Pada warna ungu, biru serta jingga digunakan sebagai warna dalam ilustrasi stik billiard. Kemudian terdapat warna kuning yang merupakan warna yang digunakan pada font yang bertuliskan “*Grand Opening*”. Kemudian terdapat warna merah yang digunakan untuk membuat font yang bertuliskan “*Side Pocket*”. Kemudian, terakhir adalah hitam dan putih yang digunakan membuat bola billiard serta latar belakang pada spanduk tersebut. Selain itu, penulis menggunakan 2 font yang berbeda dalam merancang spanduk tersebut. Sebagian besar dari ketiga spanduk tersebut penulis menggunakan font dari *Bauhaus 93* sebagai font utama. Pada spanduk kedua serta ketiga pada kata “*Side Pocket*” menggunakan font yang berbeda yakni *ASTERA*.

U M V N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.6 Implementasi

Salah satu gambar yang ada diatas merupakan hasil akhir yang sudah terpasang ditempat dimana klien menggunakan spanduk tersebut. Spanduk yang tertera merupakan hasil print milik Printroom dan hasil desain yang sudah dirancang oleh penulis. Spanduk yang dipasang berdasarkan pada gambar diatas, dapat dilihat oleh para audiens yang melewati jalanan tersebut.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Pada bagian ini penulis akan menjelaskan terdapat beberapa proyek yang dikerjakan oleh penulis di PT Karya Grafika Digital (Printroom). Printroom merupakan perusahaan yang menjalankan bisnis dibidang percetakan, sehingga penulis tentunya memiliki beberapa tugas yang dikerjakan di Printroom yang ada hubungannya dengan percetakan. Beberapa proyek yang dikerjakan seperti membuat logo sesuai permintaan klien, membuat finishing pada desain milik klien yang akan digunakan untuk kebutuhan pada saat dicetak, membuat preview pada desain milik klien yang digunakan untuk dikirimkan pada klien, dan lain-lain. Maka dari itu, penulis menjabarkan masing-masing proyek menjadi beberapa bagian sebagai berikut:

3.3.2.1 Proyek Logo Makannah

Pada bagian pertama, penulis diberikan brief oleh supervisor yakni merancang sebuah logo untuk Makannah. Pada logo ini dibuatkan

untuk klien ingin membuka sebuah tempat makan sehingga membutuhkan logo. Sebagai peran yang dilakukan oleh penulis yaitu mencari referensi yang berhubungan dengan logo pada makanan.



Gambar 3.7 Moodboard
Sumber: [Pinterest.com](https://www.pinterest.com)

Penulis telah menemukan beberapa referensi terkait logo yang akan dibuatkan sebagai contoh. Logo dibuatkan dengan tujuan untuk memiliki identitas brand sendiri sehingga audiens dapat mengenali brand tersebut dengan mudah dan berbeda. Setelah penulis menemukan beberapa referensi, penulis melakukan perancangan pada logo dibuat melalui software Adobe Illustrator.



Gambar 3.8 Pilihan Logo Makannah

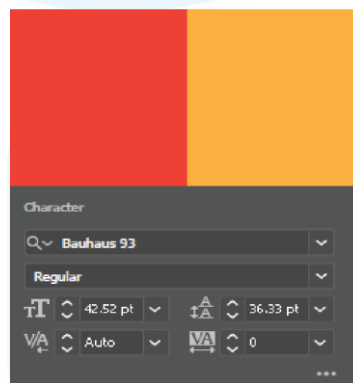
Penulis telah merancang beberapa logo yang akan digunakan oleh Makannah. Penulis mengirimkan beberapa logo tersebut pada klien untuk dipikirkan. Setelah menunggu beberapa waktu, klien telah memilih salah satu logo dan klien meminta diberikan warna pada logo

tersebut. Penulis melanjutkan perancangan tersebut sebelum dikirimkan hasil akhir pada klien untuk dipakai oleh klien tersebut.



Gambar 3.9 Hasil Akhir Logo Makannah

Penulis telah menyelesaikan pada perancangan sesuai dengan permintaan klien. Penulis telah memberikan warna yang sudah ditentukan. Penulis telah mengirimkan hasil akhir tersebut pada klien, kemudian klien menyetujui hasil akhir tersebut. Pada akhirnya klien meminta untuk dicetak logo tersebut berupa stiker.



Gambar 3.10 Colour Palette dan Font

Pada gambar yang ada diatas merupakan warna serta font yang digunakan oleh penulis dalam merancang logo Makannah. Dapat dilihat bahwa pada logo yang sudah dirancang dan pada hasil akhir penulis menggunakan 2 warna yakni berwarna merah serta kuning. Kedua warna tersebut dipadukan, kemudian penulis menambahkan kotak untuk menyambungkan huruf m serta n yang berwarna kuning. Selain itu, penulis juga menggunakan font yang bernama Bauhaus 93.

3.3.2.2 Proyek Id Card untuk Konten Instagram

Pada bagian kedua, penulis diminta untuk membuat desain sebuah Id card. Id card dibuatkan digunakan sebagai bahan konten yang akan diposting melalui sosial media yaitu Instagram milik Printroom. Maka dari itu penulis memulai untuk mencari berbagai referensi yang ada di Pinterest dengan tujuan untuk mempermudah penulis menemukan ide.



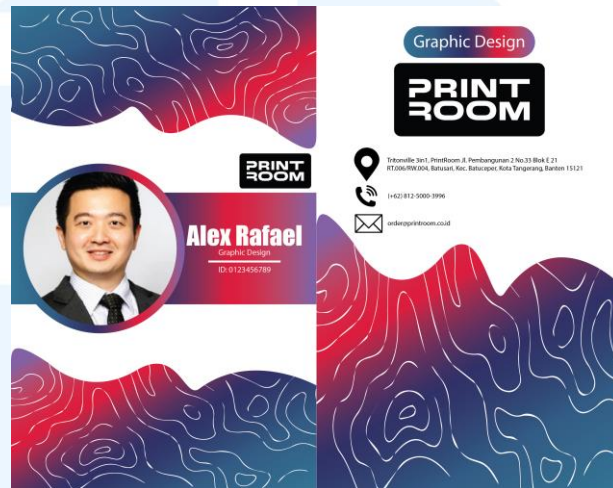
Gambar 3.11 Moodboard
Sumber: [Pinterest.com](https://www.pinterest.com)

Penulis telah menemukan beberapa gambar yang dapat dijadikan sebagai referensi untuk merancang id card. Setelah menemukan beberapa referensi tersebut, penulis mulai merancang id card dengan menggunakan Adobe Illustrator. Pada id card yang akan dirancang tersebut akan diposting melalui sosial media berupa Instagram milik Printroom untuk mempromosikan penjualan melalui online.



Gambar 3.12 Desain Id Card

Penulis telah merancang Id card yang akan dikirimkan pada divisi yang bertanggung jawab pada bagian sosial media. Setelah penulis mengirimkan desain tersebut, penulis diminta untuk mengubah warna pada beberapa bagian. Selain itu juga, penulis diminta untuk dibuatkan mockup dalam bentuk id card.



Gambar 3.13 Hasil Akhir Revisi Desain Id Card

Penulis telah memperbaiki atau merevisi kesalahan pada desain id card tersebut yang mana penulis mengubah warna. Setelah penulis melakukan revisi, penulis mengirim desain id card tersebut kepada divisi yang bertanggung jawab terhadap sosial media. Setelah disetujui, penulis melanjutkan untuk membuat mockup yang pada akhirnya akan dipost melalui Instagram.



Gambar 3.14 Hasil Akhir Mockup ID Card

Setelah penulis menyelesaikan mockup sesuai brief yang diberikan, penulis mengirimkan hasil akhir tersebut pada divisi yang bersangkutan. Kemudian hasil tersebut diupload melalui Instagram dan dipromosikan untuk penjualan secara online. Pada hasil diupload melalui Instagram dilakukan untuk memberitahu bahwa percetakan saat ini dapat dilakukan secara online dan dipesan melalui platform marketplace yang ada.



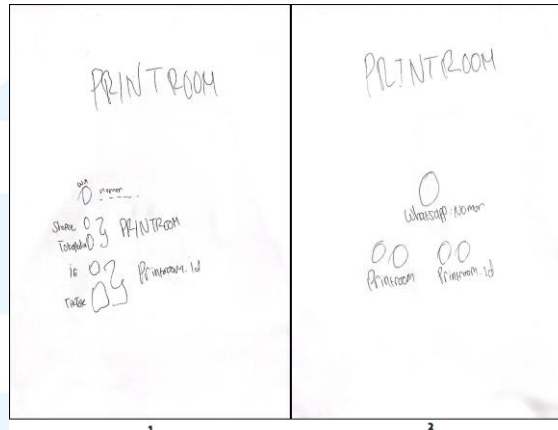
Gambar 3.15 Colour Palette

Terdapat 7 warna yang digunakan pada desain id card tersebut seperti putih, hitam, ungu tua dan muda, biru, dan merah. Pada warna di desain tersebut dibuatkan dalam bentuk gradasi sehingga terdapat campuran warna. Pada font yang digunakan di desain tersebut terdapat dua font yakni Impact dan Myriad Pro. Terdapat campuran pada kedua font tersebut didalam id card.

3.3.2.3 Proyek Banner untuk Properti dalam Membuat Konten Video

Salah satu proyek yang dikerjakan selain diatas adalah Banner yang berisi logo perusahaan serta kontak yang tersedia. Pada banner yang diminta untuk dibuatkan ini bertujuan untuk membuat sebuah konten video yang mana konten tersebut akan diupload melalui sosial media untuk memberikan informasi pada audiens bahwa percetakan bisa dilakukan perorderan melalui online yakni platform marketplace seperti Shopee dan Tokopedia, lalu kemudian bisa memesan melalui Whatsapp. Penulis memulai pengerjaan berdasarkan permintaan dari divisi yang

bertugas dalam sosial media, yang mana permintaan tersebut yakni menggunakan latar belakang yang polos serta masukan logo Printroom serta kontak atau username dari platform marketplace.



Gambar 3.16 Sketsa

Penulis pada awal mulanya membuat sketsa terlebih dahulu dengan tujuan untuk membahas bersama divisi yang bersangkutan mengenai layout yang diinginkan. Hasil pembahasan yang dilakukan, divisi yang bersangkutan memilih sketsa yang ada pada nomor 2. Setelah menyepakati layout tersebut, penulis memulai mengerjakan desain melalui Adobe Illustrator dan mengerjakan sesuai dengan permintaan yang sudah ditentukan.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.17 Hasil Desain Banner

Penulis telah menyelesaikan desain yang sesuai dengan permintaan dari divisi yang bersangkutan. Penulis membuat latar belakang yang polos berwarna hitam sesuai dengan permintaan, kemudian menambahkan logo dari Printroom dari asset yang sudah disediakan dan sesuai permintaan. Kemudian yang terakhir, penulis telah memasukan kontak maupun username sosial media serta platform marketplace dan juga logo dari berbagai aplikasi tersebut. Pada kontak serta username tersebut, penulis menggunakan font yang bernama Berlin Sans FB Demi Bold. Penulis telah mengirimkan desain tersebut kepada divisi yang bersangkutan untuk ditindaklanjuti yaitu dicetak.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.18 Implementasi
Sumber: [Instagram.com](https://www.instagram.com)

Diatas merupakan hasil yang sudah dicetak pada desain yang sudah dibuat oleh penulis. Pada banner tersebut digunakan sebagai properti untuk membuat konten video yang diposting melalui akun Instagram milik Printroom sendiri. Hal ini dilakukan untuk mempromosikan Printroom serta memberikan informasi bahwa dapat diorder melalui aplikasi dan kontak yang sudah tertera pada banner tersebut.

3.3.2.4 Proyek Membuat Finishing dan Preview untuk CTX

Proyek yang dikerjakan oleh penulis di Printroom selain membuat spanduk, poster, id card dan logo adalah membuat sebuah finishing pada suatu desain yang dimiliki oleh klien. Pada definisi dari finishing yakni menambahkan canvas dan stroke pada setiap sisi desain tersebut. Finishing dibuatkan dengan tujuan untuk kebutuhan pada saat dicetak.



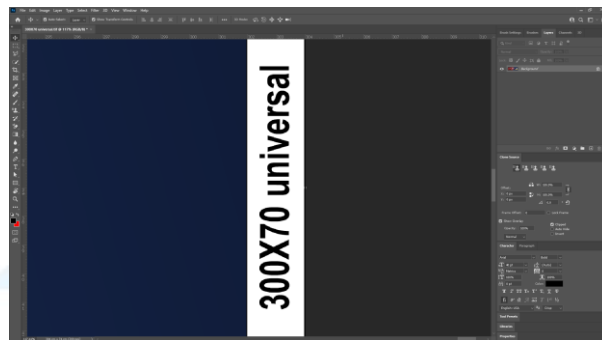
Gambar 3.19 Desain milik CTX

Penulis telah diberikan brief untuk membuat finishing pada desain milik CTX. Finishing yang diminta adalah menambahkan stroke serta canvas sebesar 2 centimeter pada setiap sisi atau nama lainnya adalah lipat pas. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mempermudah bagi divisi produksi dalam menyetak tersebut kemudian memotong desain tersebut pada setiap sisi lebih mudah, kemudian mempermudah customer untuk melipat agar tidak mudah sobek sesuai dengan tanda yang sudah diberikan ketika pemasangan ditempatnya.



Gambar 3.20 Proses pembuatan finishing

Pada tahap yang penulis lakukan pada finishing yakni membuat stroke pada setiap sisi. Fungsi dari stroke tersebut adalah sebagai tanda ketika akan dilipat, dapat terlihat garis lipat tersebut. Kemudian tahap kedua adalah canvas pada setiap sisi sebesar 2cm berwarna putih. Adanya canvas yang lebih tersebut digunakan untuk pada saat dilipat, terdapat 2 layer sehingga tidak mudah robek.



Gambar 3.21 Proses pembuatan finishing

Setelah penulis melebihi canvas pada setiap sisi, penulis melakukan tahap yang ketiga. Pada tahap ketiga adalah penulis memberikan text berupa ukuran dan diletakan pada canvas yang sudah dilebihkan tersebut. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memberi informasi pada divisi produksi bahwa ukuran asli pada desain tersebut dicetak dengan ukuran yang sudah ditentukan. Setelah penulis berikan text, penulis menjalankan tahap yang terakhir. Pada tahap terakhir yaitu memberikan stroke lagi pada setiap sisi canvas tersebut. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk memberikan tanda garis potong yang akan ter-deteksi oleh mesin percetakan tersebut.



Gambar 3.22 Proses pembuatan preview

Setelah penulis mengerjakan finishing untuk beberapa desain yang dikirimkan oleh klien, penulis melanjutkan membuat preview yang akan dikirimkan pada klien. Pada tahap pertama yang dilakukan oleh penulis adalah memasukan beberapa hasil finishing yang sudah dibuatkan ke dalam satu artboard. Desain yang dimasukan kedalam artboard tersebut belum dalam keadaan flatten.



Gambar 3.23 Flatten

Pada tahap terakhir yang dilakukan oleh penulis yakni dirapikan desain dan text tersebut dan diletakan pada tengah artboard agar terlihat rapih. Penulis menambahkan text pada bawah setiap desain kemudian penulis melakukan flatten artboard tersebut sehingga terkunci dan tidak dapat tergeser-geser. Lalu penulis mengirimkan preview tersebut kepada klien bertujuan untuk meminimalisir adanya kesalahan.



Gambar 3.24 Hasil akhir preview untuk CTX

Pada hasil yang ada diatas merupakan hasil akhir dalam pembuatan preview. Pada preview tersebut sudah siap dikirimkan kepada klien, setelah klien mengonfirmasi bahwa sudah disetujui, maka preview tersebut dicetak dengan menggunakan kertas biasa dengan tujuan untuk diberikan kepada divisi produksi. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar karyawan pada divisi mengetahui apa saja yang harus

dicetak serta ukuran sesuai ketentuan, sehingga hal tersebut dapat meminimalisir terjadinya kesalahan dalam mencetak desain tersebut.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Dalam menjalani magang maupun bekerja, tentunya semuanya tidak akan berjalan dengan mulus. Dalam menjalankan pekerjaan, terdapat kendala yang dihadapi oleh pekerja tersebut dan harus mencari solusi tersebut untuk menemukan jalan keluar. Pada saat penulis menjalankan magang, penulis menemukan kendala serta solusi yang dapat diselesaikan dengan baik.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Selama penulis melaksanakan magang di PT Karya Grafika Digital (Printroom), terdapat kendala yang harus dihadapi oleh penulis. Kendala yang dihadapi oleh penulis diantaranya kurangnya komunikasi antara penulis dengan supervisor yang dimana penulis sedikit sulit untuk mendapatkan kerjaan maupun proyek. Hal tersebut menyebabkan penulis kurang mendapatkan *hard skill* dengan baik.

Penulis juga menemukan kendala yang dimana ketika diminta untuk membuat desain, namun terdapat minimum briefing. Kendala dalam hal tersebut membuat penulis bingung dalam mengerjakan desain. Penulis bingung karena setiap klien memiliki selera serta keinginan yang berbeda-beda.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Dalam menghadapi kendala yang dihadapi oleh penulis, tentunya penulis memiliki solusi untuk menjalankan magang dengan baik. Penulis menemukan solusi dalam kendala kurangnya komunikasi tersebut dengan cara meminta kerjaan kepada supervisor sehingga penulis dapat membantu serta mendapatkan bekal *hard skill* dengan baik. Selain itu juga penulis dapat membantu bagian divisi digital dalam membuat desain seperti id card, banner, dan lain-lain yang akan diupload melalui platform sosial media yaitu Instagram.

Pada kendala kedua yang mana penulis bingung dalam membuat desain karena terdapat briefing yang cukup minimum. Penulis telah menemukan solusi yang mana penulis membuat beberapa desain sebagai pilihan untuk klien. Setelah penulis menemukan pilihan yang sesuai dengan selernya, penulis melakukan finishing seperti memberikan warna.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA