

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Pada pelaksanaan kerja magang penulis bekerja berkerja selaku pada Visual Design Intern yang bertugas dalam pembuatan karya dan dokumen. Output tersebut dilakukan berdasarkan permintaan dari staff jasumak lain maupun *designer manager*.

Dalam pembuatan sebuah konten biasanya *designer manager* dan juga *designer staff* akan membuat brief atas permintaan dari klien, karya yang akan diproduksi dalam acara ataupun untuk membuat promosi sebuah barang untuk tujuan menarik audiens / konsumen dan tetap membuat peningkatan dalam kualitas.

Berdasarkan bagan tersebut semua permintaan diberikan oleh klien yang berhubungan langsung dengan *creative team*. Ide konten tersebut dibagi menjadi dua jenis, konten untuk produk yang bisa dibuat dalam bentuk fisik untuk promosi, dan karya untuk sebuah acara yang bisa dibuat dalam bentuk fisik untuk dibawa kepada acara ataupun promosi sebuah produk.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

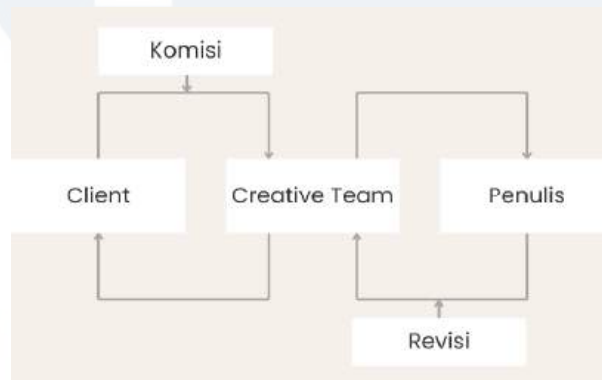
Sebagai Visual Design Intern di PT Jasumak Inti Prawira, Penulis memasuki *Designer Staff*. Kedudukan penulis berada di *creative team* dan *designer staff / intern*. Penulis menjadi penugas dan asisten untuk *designer staff* lainnya untuk meringankan beban pekerjaan untuk kolaborasi namun hasil tetap akan dikonfirmasi oleh klien. Klien memberikan direksi visual dan arahan yang mereka minta untuk suatu proyek / karya.

Permulaan proyek berawal dari klien yang akan mengontak CEO atau Designer Manager melalui kontak yang sudah diberikan di situs atau via koneksi lain. Klien akan melakukan konsultasi kebutuhan desain yang

diperlukan dan melakukan diskusi bersama Creative Team. Hasil diskusi dan brief proyek kemudian dikomunikasikan dengan Administration Team untuk mendapatkan estimasi untuk penghargaan, dan memulai melakukan perancangan.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Koordinasi pelaksanaan proyek yang didapatkan bersifat berbeda-beda tergantung dengan tipe proyek yang diajukan oleh klien. Segala proyek yang berhubungan dengan karya brand, merek atau sebuah produk akan dikomunikasikan oleh Creative Team dan konklusi bagaimana cara mengatasi masalah. Khusus proyek seperti identitas visual berupa logo, proyek akan dimulakan oleh berdiskusi dengan klien tentang referensi desain, dan hasil yang ingin dibuat per karya terlebih dahulu.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berisi seluruh tugas yang telah dilakukan selama pelaksanaan magang sesuai dengan *daily task* yang telah diisi dalam laman Merdeka. Buatlah juga pengantar sebelum penulisan detail pekerjaan (minimal tiga kalimat).

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	12 - 16 Agustus 2024	Ilustrasi interior design.	<ul style="list-style-type: none"> - Perkenalan Creative Team. - Latihan dan Tes Kemampuan.

2	19 - 23 Agustus 2024	Ilustrasi interior design.	<ul style="list-style-type: none"> - Latihan dan Tes Kemampuan.
3	26 - 30 Agustus 2024	<ol style="list-style-type: none"> 1. Logofolio Trendy. 2. Display Design konsep untuk Trendy. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat komisi dari sebuah klien untuk membuat sebuah concept logofolio. - Membuat display design untuk produk.
4	02 - 06 September	<ol style="list-style-type: none"> 1. Karya shelfstrip untuk Royco. 2. Karya shelfstrip untuk Superpell. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan karya shelfstrip untuk dipakai pada rak toko untuk klien royco dan superpell.
5	09 - 13 September	<ol style="list-style-type: none"> 1. Karya konsep untuk Axe Deodorant. 2. Karya konsep untuk Closup Lemon. 3. Karya konsep untuk Soft & Lovely. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan karya pillar untuk Axe Deodorant dengan merancang posisi dan gridding dan finalisasi. - Pembuatan karya untuk Closeup lemon membuat mockup untuk diperiksa dan dibuat finalisasi. - Pembuatan karya untuk Soft & Lovely dengan merancang posisi dan gridding dan finalisasi
6	16 - 20 September	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembuatan karya untuk Bango Soy. 2. Pembuatan karya untuk Sariwangi. 3. Pembuatan karya untuk Rinso. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan karya untuk Bango Soy Sauce, diserahkan kepada penulis dari Creative team staff lain. - Pembuatan karya untuk Sariwangi dengan merancang posisi asset. - Pembuatan karya untuk Rinso, mengumpulkan asset yang bisa dipakai dan finalisasi.

7	23 - 27 September	1. Revisi karya untuk Sariwangi. 2. Revisi karya untuk Rinso.	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi ukuran karya untuk Sariwangi. - Revisi karya untuk Rinso dari minggu lalu dengan seberapa penempatan yang mau diganti oleh klien.
8	30 September - 4 October	1. Pembuatan karya untuk Axe Deodorant. 2. Pembuatan karya untuk Superpell.	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan dan revisi karya untuk Axe Deodorant, seberapa revisi dari minggu 5 untuk ukuran. - Pembuatan dan revisi karya untuk Superpell, seberapa revisi dari minggu 4 untuk posisi dan warna.
9	7 - 11 October	1. Pembuatan karya untuk Rinso 2. Pembuatan karya Vixal porcelain.	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan karya untuk produk rinso baru dari referensi pada minggu 7 dengan asset baru . - Pembuatan karya asset dan finalisasi Vixal Porcelain.
10	14 - 18 October	1. Pembuatan karya untuk Clear Shampoo	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan karya untuk Clear Shampoo diserahkan kepada penulis dari Creative team staff lain untuk direvisi.
11	21 - 25 October	1. Membuat Dokumen proyek untuk staf jasumak	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan dokumen dari proyek acara yang disediakan oleh Jasumak
12	28 October - 1 November	1. Pembuatan karya untuk Axe Deodorant.	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan dan revisi karya untuk Axe Deodorant baru
13	4 - 8 November	1. Pembuatan karya untuk Godiva Coklat. 2. Revisi karya untuk Axe Deodorant.	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan karya fisik untuk Godiva coklat dengan konsep karya di illustrator - Revisi karya axe minggu lalu (minggu 12) untuk kesalahan asset yang diperlukan oleh klien

14	11 - 15 November	1. Pembuatan karya poster untuk Godiva Coklat. 2. Pembuatan karya untuk Keju Kraft.	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan karya poster untuk Godiva coklat, diambil alih oleh staf lain - Pembuatan karya poster pillar untuk Keju kraft
15	18 - 22 November	1. Pembuatan karya glow & lovely dan mengubah ukuran karya staf lain	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat briefing dari sebuah klien glow & lovely untuk membuat sebuah karya untuk di display pada toko dan mengubah ukuran karya staf lain.
16	25 - 29 November	1. Revisi karya untuk Glow & Lovely.	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi dari karya yang sudah difinalisasi pada minggu kemarin

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Sebagai industri kreatif dalam bidang desain interior dan advertising, PT Jasumak Inti Prawira menerima beberapa tipe proyek seperti pembuatan karya branding, karya promosi produk, ataupun merancang kemasan. Walaupun tipe proyek yang didapat berbeda-beda, namun di PT Jasumak Inti Prawira memiliki tahap perancangan yang sama.

Tahap briefing merupakan tahap untuk mempelajari yang diinginkan oleh klien melalui berkas teks ataupun moodboard yang diberikan. Karena kedudukan penulis adalah *Visual Design Intern*, penulis biasa mendapatkan briefing hanya jika penulis diperlukan.

Tahap pengumpulan berawal dengan mencari dan mengumpulkan aset yang bisa digunakan jika klien tidak memberi asset mereka sendiri atau mencari bahan untuk moodboard dan referensi. Referensi yang dikumpulkan merupakan gambar atau video yang memiliki unsur yang diminta dengan brief yang diberikan oleh klien. Referensi yang dikumpulkan akan dianalisa dan dipelajari unsur

elemen-elemen dari desain dalam aspek bentuk, layout dan rasio elemen teks, gambar, warna.

Tahap perancangan desain dilakukan secara bertahap-tahap dengan memfokuskan kepada aset utama dan *gridding* terlebih dahulu, kemudian dikembangkan menjadi seberapa *Concept Design* yang akan diajukan kepada klien.

Tahap revisi dilakukan setelah perancangan dan adalah tahap akhir. Desain akan dialihkan kepada klien untuk memastikan bahwa desain sudah sesuai dengan permintaan klien. Dalam tahap ini, jika klien minta untuk ganti sebuah aspek Creative Team dan penulis akan revisi karya..

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Tugas utama yang dilaksanakan oleh penulis saat bekerja di PT Jasumak Inti Prawira adalah karya berupa satu banner dan 2 poster untuk penulis untuk brand Kecap Manis Bango, salah satu merek kecap manis yang sangat populer di Indonesia. Audiens atau konsumen utama yang ditargetkan oleh Kecap Manis Bango merupakan penduduk Indonesia yang tertarik untuk memasak yang tinggal di wilayah kota besar (Jabodetabek dan sekitarnya). Dari segi strategi komunikasi, Kecap Manis Bango ingin menjalin relasi dengan audiens agar dapat membangun familiaritas mereka dengan merek.

Penulis dan 2 *designer staff* di daftarkan pada pekerjaan ini, dan penulis yang terlibat dalam perancangan desain untuk banner. Alur penciptaan konten untuk Kecap Manis Bango sebagai berikut.



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

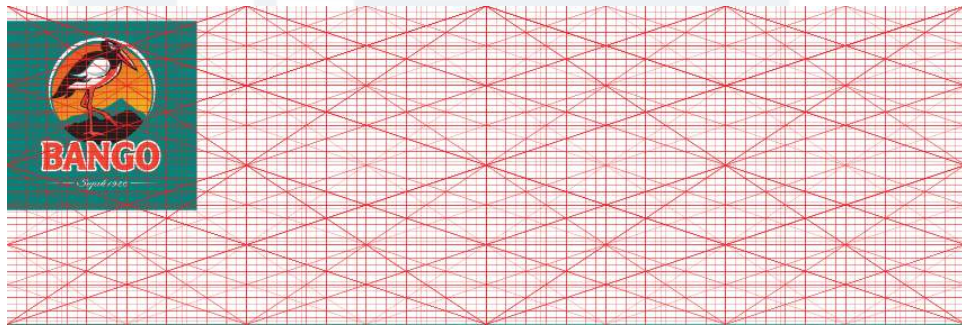
Gambar 3.2 Aset wajib dari Bango

Penulis tidak awalnya tidak dimaksudkan untuk masuk dalam proyek ini jadi penulis tidak mendapatkan brief oleh klien, tetapi dimasukkan kepada proyek ini setelah salah satu staf memundurkan diri untuk proyek lain dan penulis mendapatkan brief singkat dari staf lain. Setelah mendapatkan brief singkat yang dapat dari staf lain, proses berikutnya adalah brainstorming dan mencari ide tampilan yang ingin dibuat untuk banner tersebut. Untuk ini, penulis melihat karya yang pernah dipakai oleh Kecap Manis Bango yang bisa digunakan menjadi referensi, di mana sudah terdapat karya-karya sebelumnya yang dapat dijadikan acuan atau contoh. Selain itu. Dari hasil brainstorming dan catatan hasil briefing staff lain, penulis menyimpulkan bahwa gaya Kecap Manis Bango adalah sederhana namun impactful, dengan penggunaan foto yang sederhana seperti minimalis ataupun alami, serta penggunaan warna hijau dengan font yang lebih menyindir pada warna putih.



Gambar 3.3 Contoh karya Bango

Tahap desain dimulai dengan penciptaan dokumen untuk desain, yang seluruhnya menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator dengan bantuan Adobe Photoshop. Karya Banner ini diciptakan dengan artboard sebanyak 1 buah, sesuai dengan jumlah banner yang diminta oleh klien dengan artboard tersebut berukuran 30 x 10 cm atau bisa ratio 3 : 1. Setelah penciptaan artboard, penulis lanjut dengan menempatkan logo Bango dalam kotak grid golden canon punya penulis. Penempatan logo disesuaikan dengan karya per karya agar dapat terlihat baru dalam setiap iterasi.



Gambar 3.4 Penempatan Logo Bango

Setelah logo ditempatkan, tahap berikutnya adalah pembuatan konsep untuk banner, serta penambahan detail detail seperti bayangan dan *vignette*. Font yang digunakan adalah font yang klien telah memberi dan mewajibkan untuk memakai, dengan text berwarna putih.



Gambar 3.5 Penempatan Text Bango

Tahap berikutnya, dan tahap terakhir dalam perancangan karya pertama ini, adalah penempatan aset yang dimiliki oleh PT Jasumak Inti Prawira, sebagai meja yang termasuk background dan aset yang dibagi oleh klien sebagai objek utama dari desain yang dibuat. Meja diletakkan pada bawah banner sebagai meja makan.



Gambar 3.6 Penempatan Aset Bango

Aset yang diletakkan pada karya dipilih agar sesuai dengan topik yang dibutuhkan. Selain penempatan foto, tahap ini juga melibatkan shading untuk bayangan, serta membuat sebuah aset *Aroma* dari photoshop yang akan membuat makanan lebih sedap.



Gambar 3.7 Finalisasi Banner Bango

Setelah penulis menyelesaikan karya banner, penulis mendapatkan kerja untuk merancang seberapa poster yang bisa digunakan di rak lorong toko. Sebelum merancang, penulis diperintahkan untuk menggunakan aset ini dalam salah satu poster yang akan dirancang oleh klien.



Gambar 3.8 Aset wajib 2 bango

Tahap desain untuk poster 1 dimulai dengan penciptaan dokumen untuk desain, yang seluruhnya menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator dengan bantuan Adobe Photoshop. Karya poster pilar ini diciptakan dengan artboard sebanyak 2 buah, sesuai dengan jumlah poster pilar yang diminta oleh klien dengan artboard tersebut berukuran 55 x 99 cm. Setelah penciptaan artboard, penulis lanjut dengan menempatkan asset dalam kotak grid golden canon punya penulis. Penulis mendapatkan petunjuk oleh designer staff senior untuk mencoba untuk hanya menggunakan background minimalis dengan membuat sebuah podium atau gunung untuk terlihat sebagai *Menu*.



Gambar 3.9 Penempatan Asset poster Bango



Gambar 3.10 Finalisasi Poster 1 Bango

Penulis menggunakan warna yang lebih gelap pada *background* untuk memberi efek visual yang lebih menarik pada poster kecap Bango ini. *Background* yang cenderung gelap digunakan untuk memberikan kedalaman dan fokus pada elemen utama yaitu produk bango. Agar produk Kecap Bango dan mangkok makanan terlihat lebih jelas, penulis menambahkan *outline* berwarna putih, yang memberikan efek pencahayaan dan menonjolkan detailnya. Teknik ini efektif untuk menarik perhatian dan memandu mata konsumen pada produk dan makanan penting dalam desain poster.



Gambar 3.11 Revisi Poster 1 Bango

Penulis mengikuti arahan dari desainer manajer yang memutuskan untuk menggunakan warna yang senada dengan latar belakang pada poster kecap Bango ini. Solusi dan arahan ini bertujuan untuk menciptakan kesan yang lebih sederhana dan minimalis yang terlihat pada produk Bango. Pada tahap revisi finalisasi desain, konsep podium yang awalnya merupakan ide penulis akhirnya direncanakan dihapus untuk memperkuat estetika kesederhanaan. Untuk memastikan produk Kecap Bango dan makanan tetap menjadi fokus utama di dalam poster, penulis mempertahankan penggunaan outline berwarna putih untuk efek visual yang bersih dan profesional, menegaskan kualitas dan daya tarik dari produk Bango di poster spesifik ini. Keputusan ini mencerminkan keseimbangan antara kesederhanaan desain dan penonjolan elemen penting dalam karya visual.

Penulis ditugaskan untuk membuat poster yang kedua, menggunakan aset yang terlihat dalam sebelumnya terkecuali menggunakan hanya satu dari 3 aset hidangan dan seberapa aset tambahan yang disediakan oleh staf lain. Kerja yang dilakukan oleh penulis adalah hanya di bagian tulisan berada di atas, aset lain sudah disediakan oleh klien atau staf lain yang membuat poster lain dan di dalam proyek ini, kecap bango telah diubah untuk terlihat seperti stiker 45% lebih rendah gula.



Gambar 3.12 KaryaPoster 2 Bango



Gambar 3.13 Aset 2 Bango dari staf lain

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selain kecap bango, seperti disebutkan sebelumnya atau diatas pada 3.3.1, terdapat juga klien-klien lain dengan keperluan yang berbeda dan meminta untuk PT Jasumak Inti Prawira untuk layanannya. Proyek tambahan yang akan dibahas oleh penulis adalah perancangan banner, poster, dan pilar untuk SariWangi, perancangan karya banner Rinso Sensifresh, dan perancangan banner, poster dan pilar untuk Axe Blue Lavender dan Vixal. Metode dan alur perancangan yang digunakan dalam masing-masing proyek berikut akan mengikuti alur yang dijelaskan pada sub bab sebelumnya, yang dimulai dari penerimaan brief, pengumpulan aset, penyusunan & perancangan desain, dan revisi..

3.3.2.1 Proyek SariWangi

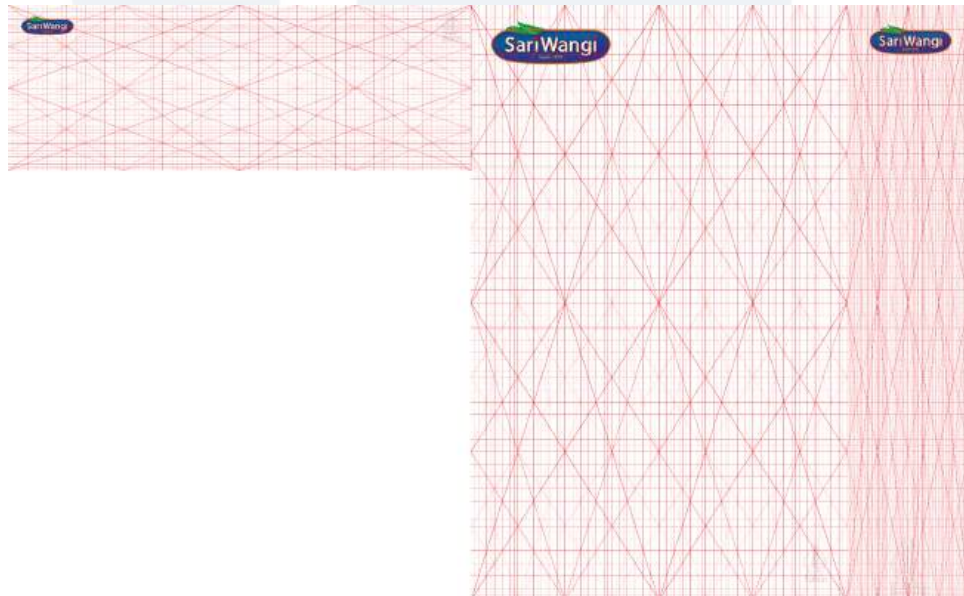
Sariwangi merupakan sebuah merek teh terkenal asal Indonesia yang diperkenalkan pada tahun 1973. klien kami membutuhkan desain untuk memperbarui poster iklan mereka pada toko, klien menginginkan desain yang lebih berorientasi terhadap keluarga dan lebih terlihat kebahagiaan, namun tetap memiliki kesan hangat.

Font: Cronos Pro Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 !@#\$%^&*()_+~={}|;:"'<>.,?/~`



Gambar 3.14 Aset Yang Diberi Oleh Sariwangi

Tahap desain untuk SariWangi dimulai dengan penciptaan dokumen untuk desain, yang seluruhnya menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator dengan bantuan Adobe Photoshop. Karya ini diciptakan dengan artboard sebanyak 3 buah, sesuai dengan jumlah karya yang diminta oleh Designer Manager dalam briefing untuk penulis dengan artboard tersebut berukuran 50 x 80 cm, 60 x 20 cm, dan 100 x 20 cm. Setelah penciptaan artboard, penulis lanjut dengan menempatkan logo SariWangi dan logo Halal dalam kotak grid golden canon punya penulis. Karya yang diminta oleh klien adalah hanya satu karya dengan varian ukuran.



Gambar 3.15 Penempatan Logo Sariwangi Halal

Setelah logo ditempatkan, tahap berikutnya adalah pembuatan karya, serta penambahan background dan aset yang dibagi. Asset background disediakan oleh staff jasumak pada proyek yang sudah melampau pada waktu sebelum penulis datang pada jasumak/



Gambar 3.16 Penempatan Asset SariWangi

Setelah mendapatkan arahan untuk boleh melanjut, penulis menggunakan grid untuk memasukan text yang sudah ditentukan oleh klien dengan font yang digunakan adalah font yang klien telah memberi dan mewajibkan untuk memakai, dengan text berwarna putih, pada karya yang banner tidak memakai meja dengan alasan terlalu jauh dari manusianya.



Gambar 3.17 Penempatan Font SariWangi

3.3.2.2 Proyek Karya Produk Advertising untuk Rinso Sensifresh.

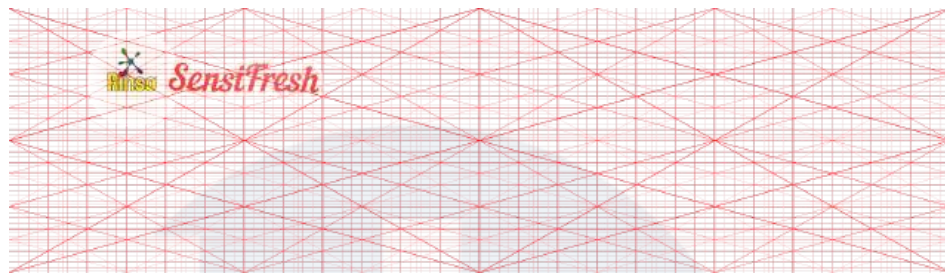
PT Unilever Indonesia merupakan sebuah perusahaan yang memproduksi Rinso, sebuah merek deterjen yang sangat terkenal di Indonesia. Berbasis di Cikarang, Jawa Barat, konsumen dapat membeli produk Rinso disegala tempat.

Klien memesan sebuah karya dengan ukuran yang bervariasi untuk mempromosikan produk Rinso di toko serba ada. Tugas penulis adalah mengembangkan karya dengan menggunakan aset wajib yang telah disediakan oleh klien. Selain aset tersebut, penulis dan tim kreatif diberikan kebebasan penuh untuk menciptakan desain yang menarik perhatian konsumen.



Gambar 3.18 Aset wajib Rinso

Penulis hanya ditugaskan pada 1 karya, yaitu banner dari Designer Manager. Karya ini diciptakan 1artboard, sesuai dengan jumlah karya yang diminta oleh Designer Manager dalam briefing untuk penulis dengan artboard tersebut berukuran 60 x 15 cm. Setelah penciptaan artboard, penulis lanjut dengan menempatkan logo Rinso Sensifresh, Logo Sensifresh mengganggu dalam visi yang dimiliki penulis, jadi penulis memisahkan mereka dan memasukan dalam kotak grid golden canon punya penulis. Karya yang diminta oleh klien adalah hanya satu karya dengan varian ukuran.



Gambar 3.19 Penempatan Logo Rinso

Penulis meminta stok aset yang sudah dibuat oleh *Designer Staff* lain sebelum penulis masuk PT Jasumak Inti Prawira, Setelah mengumpulkan aset, penulis lanjut untuk menaruh aset pada karya. Untuk ini, konsep yang ingin diangkat penulis adalah mempunyai Harga dan promo berada di kiri, figur di tengah dan produk pada di kanan, dengan produk berada kelihatan di sebuah podium atau gunung, seperti karya Bango.



Gambar 3.20 Penempatan Asset dan Text

Tahap berikutnya adalah untuk menambahkan Background yang cocok. Penulis memikirkan sebagai 3 warna dan 3 varian rinso yang terlihat mempunyai 2 harum yang berupa buah dan 1 harum berupa bunga, Penulis mencoba untuk membuat background yang terlihat berwarna dan terlihat sebagai buah buah yang bertentangan



Gambar 3.21 Background untuk Rinso



Gambar 3.22 Karya Banner Rinso

Penulis diminta untuk melakukan proyek lain dan menyerahkan proyek ini untuk *Designer Staff* lain dan membiarkan beliau untuk menyelesaikan detailing dan sentuhan akhir, seperti koreksi warna dan buah buahan yang terlihat pada karya akhir banner, font pada bagian bawah dari sachet rinso diganti untuk terlihat lebih besar dan terang.

3.3.2.3 Proyek Karya Produk Advertising untuk Axe Blue Lavender.

PT Unilever Indonesia merupakan sebuah perusahaan yang memproduksi Axe Body Spray, sebuah merek deodoran dan wewangian pria yang sangat terkenal di Indonesia. Berbasis di Cikarang, Jawa Barat, konsumen dapat membeli produk Axe Body Spray di berbagai tempat. Awalnya, penulis tidak mendapatkan pekerjaan ini, tetapi karena staf lain diperlukan pada proyek lain, penulis diberikan tugas ini dan melanjutkan di mana beliau tinggalkan, beliau membuat sebuah karya axe berupa pillar yang penulis ditugaskan untuk mengubah dimensi dan ukuran pada karya tersebut.



Gambar 3.23 Karya Axe dari Staff Lain

Penulis memulai dengan membongkar dan mencari aset yang dipakai oleh karya staf lain dan memulai untuk membuat karya strip, banner dan poster berupa kotak. setelah penciptaan artboard, penulis melanjutkan dengan penempatan logo, *pseudo*-font dan font yang sudah dibuat oleh *designer staff* lain



Gambar 3.24 Karya Axe perancangan poster kotak



Gambar 3.25 Karya Axe poster kotak

Penulis tidak dapat menggunakan berlian dan jam aset pada karya ini karena tidak ada tempat, Penulis memulai melakukan dengan banner dan strip dengan cara yang sama dengan meletakkan asset yang sudah dipakai pada karya poster kotak dan menggunakannya di dalam karya yang berbeda ukuran.



Gambar 3.26 Karya Axe perancangan banner



Gambar 3.27 Karya Axe banner



Gambar 3.28 Karya Axe perancangan strip



Gambar 3.29 Karya Axe strip

Penulis menggunakan berlian dan jam aset yang digunakan oleh karya utama dengan alasan bahwa layouting untuk karya banner dan strip mempunyai lebih banyak kebebasan dibanding pada karya poster dimana fontnya terlalu besar untuk menambahkan sebuah ikon dan font pada sebuah karya yang memfokuskan sebuah subjek dan produknya.

3.3.2.4 Proyek Banner Vixal

PT Unilever Indonesia merupakan sebuah perusahaan yang memproduksi Vixal, sebuah merek pembersih lantai toilet yang sangat terkenal di Indonesia. Awalnya, penulis tidak mendapatkan pekerjaan ini, tetapi karena staf lain diperlukan pada proyek lain, penulis diberikan tugas ini dan melanjutkan di mana beliau tinggalkan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.30 Karya Vixal Strip Footer Staff

Vixal merupakan proyek yang diminta dimensi dan ukuran untuk strip, footer dan header, Vixal dibuat untuk menarik perhatian konsumen yang diminta oleh klien. desain layout hanya menetapkan dan mengganti ukuran background dan seberapa tulisan, desain aset dan desain text bisa digunakan yang sudah ada sebelumnya.



Gambar 3.31 Karya Vixal Header

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama melalui proses magang di PT Jasumak Inti Prawira, penulis juga menghadapi beberapa masalah kendala terkait pekerjaan magan. Kendala tersebut dapat berupa masalah teknis, seperti isu jaringan yang kurang memadai, ataupun berupa masalah peraturan waktu dan masalah lain, seperti kurangnya aset untuk memfasilitasi produksi karya. Berikut merupakan penjabaran masalah yang

dialami penulis, serta solusi yang ditemukan untuk masing-masing masalah tersebut.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Dalam proses menjalani magang wajib di PT Jasumak Inti Prawira, penulis mengalami dua kendala besar dalam pelaksanaan pekerjaan hybrid. Secara garis besar, kendala ini dapat dikategorikan sebagai kendala klien dan kendala teknis. Dari segi klien, kendala yang kerap muncul adalah revisi, di mana klien memberikan petunjuk yang sangat tidak jelas dan terlalu samar.

Dari segi teknis, kendala yang muncul bagi penulis adalah kurangnya aset yang dikasih oleh klien/staf lain yang akhirnya menjadi frustrasi untuk membuat asetnya dari awal dengan illustrator ataupun photoshop untuk dipakai di karya yang seringkali penulis harus ganti dimensi atau mengubah ukuran.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Solusi yang ditemukan penulis untuk kendala-kendala yang disebutkan di subbab sebelumnya adalah menyuarakan masalah kepada staf lain atau supervisor. Untuk kendala revisi klien, kantor tidak dapat memberikan solusi yang konkret karena mengharuskan adanya perubahan pada kontrak yang sudah ditandatangani klien dan hanya berharap untuk yang terbaik jika apakah ini yang klien mau.

Solusi yang ditemukan penulis untuk kendala yang kedua merupakan untuk tahan saja dan melakukan apa yang diminta, seringkali penulis meminta beberapa staf untuk aset yang dibutuhkan pada proyek itu, seringkali tidak punya karena setiap proyek mempunyai hanya 1-3 petugas yang melakukan proyek tersebut.