



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Dalam PT. Sahabat Utama TraCo, penulis ditempatkan dalam divisi *Marketing*. Dimana pada divisi ini penulis merupakan satu-satunya anak magang.

1. Kedudukan

Kedudukan penulis di divisi *marketing*, di bawah pengawasan Mega Alvionita selaku pembimbing lapangan dan *Digital Marketing Executive*. penulis bertanggung jawab membuat konten digital, baik video maupun desain grafis. Dalam pembuatan video, beberapa *project* dibuat oleh penulis seorang diri, namun ada juga saat dimana penulis hanya bertugas sebagai *editornya* saja.

Begitu juga dengan desain, beberapa *project* ada yang dikerjakan seorang diri, namun ada juga ketika penulis hanya *me-resize* desain ataupun menggunakan *template* yang sudah ada untuk membuat katalog bulanan.

2. Koordinasi

Penulis mendapatkan tugas baik membuat video maupun desain langsung dari *Digital Marketing Executive*. Ada beberapa tugas yang butuh *approval* dari Ibu Erica selaku *Marketing Manager* seperti tugas dalam bentuk video, namun selebihnya langsung ditangani oleh *Digital Marketing Executive* dan langsung bisa naik ke sosial media.

Selain itu penulis juga membantu *Design Executive* untuk membuat *promotion material* yang diminta oleh *Brand Executive* untuk dicetak dan dipasang di *counter*. Untuk tugas-tugas ini, posisi penulis sejajar dengan *Design Executive*, dimana penulis langsung berinteraksi dengan *Brand Executive*, dan tidak melewati *Design Executive* lagi.

Selain membuat permintaan dari *Brand Executive*, penulis juga membantu *Design Executive* dengan membuat tugas yang diberikan langsung dari *Marketing Manager*. Seperti pada *event Casio Dealer Gathering & Launching*, penulis membuat *Teaser Video*, *Main Show Video*, juga desain undangan. Untuk desain undangan, *Marketing Manager* meminta *approval* dari Pak Erick Moeksim selaku *Sales Director* sebelum akhirnya undangan dicetak dan disebar.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 (19 Juni-22 Juni)	<ul style="list-style-type: none"> - Video Casio Calculator S100 & S200 - Video Event Casio at PRJ 	<ul style="list-style-type: none"> - Edit video Casio Calculator S100 & S200 - Shooting event / booth Casio di PRJ
2	2 (3 Juli-7 Juli)	<ul style="list-style-type: none"> - Video Event Casio at PRJ - Video Casio Education (Tutorial Matematika Lesson 2) 	<ul style="list-style-type: none"> - Edit video event / booth Casio PRJ - Shoot 1 scene video Casio Education Tutorial Matematika Lesson 2 - Edit video Casio Education Tutorial Matematika Lesson 2
3	3 (10 Juli-14 Juli)	<ul style="list-style-type: none"> - Video Casio Education Tutorial Matematika Lesson 2 - Newsletter Casio B2B 	<ul style="list-style-type: none"> - Edit video Casio Education Tutorial Matematika Lesson 2 - Desain Newsletter Casio B2B Juli 2017
4	4 (17 Juli-21 Juli)	<ul style="list-style-type: none"> - Newsletter Casio Education 	<ul style="list-style-type: none"> - Desain newsletter Casio Education Indonesia

		<p>Indonesia Juli</p> <ul style="list-style-type: none"> - Banner Casio - Video Casio Education Tutorial Matematika Lesson 3 - Video Casio Education Tutorial Matematika Lesson 4 - Artwork Pemenang kontes sosmed Casio 	<ul style="list-style-type: none"> - Desain banner Casio untuk website Sahabat Utama - Shooting dan edit Video Casio Education Tutorial Matematika Lesson 3 - Shooting video Casio Education Tutorial Matematika Lesson 4 - Desain konten instagram Casio: pengumuman pemenang kontes #Casio60th Anniversary
5	5 (24 Juli-28 Juli)	<ul style="list-style-type: none"> - Artwork Hari Anak Nasional - Banner Filofax - Wobbler Moleskine 	<ul style="list-style-type: none"> - Desain artwork peringatan Hari Anak Nasional untuk konten instagram Casio Education Indonesia - Desain Banner brand Filofax untuk website Sahabat Utama - Desain wobbler untuk brand Moleskine
6	6 (31 Juli-4 Agustus)	<ul style="list-style-type: none"> - Wobbler Moleskine - Hidden Promo Parker - Microsite Casio My Style 	<ul style="list-style-type: none"> - Desain wobbler untuk brand Moleskine - Desain hidden promo Parker: BLITZ - Desain microsite Casio Calculator My Style
7	7 (7 Agustus-	<ul style="list-style-type: none"> - Wobbler 	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi desain Wobbler, Parker,

	11 Agustus)	<p>Moleskine</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hidden Promo Parker - Microsite Casio My Style - Video Casio Guest Math Teacher Makassar - Animasi 17 Agustus 2017 	<p>dan Casio Calculator My Style</p> <ul style="list-style-type: none"> - Edit video Casio Guest Math Teacher Makassar - Video animasi hari raya 17 Agustus untuk instagram Casio Education dan Casio Label it
8	8 (14 Agustus - 18 Agustus)	<ul style="list-style-type: none"> - List Sejarah Casio - Video Soal Matematika 	<ul style="list-style-type: none"> - Buat list sejarah Casio untuk katalog Casio 2017 - Edit video soal matematika untuk konten instagram Casio Education
9	9 (21 Agustus - 25 Agustus)	<ul style="list-style-type: none"> - Video Soal Matematika - Newsletter Casio Education Indonesia Agustus - Undangan Dealer Gathering 	<ul style="list-style-type: none"> - Edit video soal matematika untuk konten instagram Casio Education - Desain newsletter Casio Education Indonesia Agustus - Desain undangan event Casio: Dealer Gathering & Launching Colorful and Stylish Calculator
10	10 (28 Agustus - 31 Agustus)	<ul style="list-style-type: none"> - Desain aplikasi doorprize - Desain dummy kunci motor - Video 1 Dealer Gathering 	<ul style="list-style-type: none"> - Desain aplikasi doorprize untuk Dealer Gathering & Launching Colorful and Stylish Calculator - Desain dummy kunci motor untuk simbol hadiah pada acara Dealer Gathering

			- Edit video animasi untuk main show pada Dealer Gathering
11	11 (4September -8September)	- Kupon doorprize - Video 1 Dealer Gathering	- Desain kupon doorprize untuk Dealer Gathering - Edit video animasi untuk main show pada Dealer Gathering
12	12 (11September - 15September)	- Video 2 Dealer Gathering - Video 3 Dealer Gathering - Video company profile Sahabat Utama	- Edit video animasi 2 & 3 untuk Dealer Gathering - Shoot dan edit President Director & Sales Director' speech untuk video company profile Sahabat Utama
13	13 (18September - 19September)	- Casio Dealer Gathering & Launching Colorful and Stylish Calculator	- Event Casio Dealer Gathering & Launching Colorful and Stylish Calculator - Evaluasi event

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Magang dilakukan selama 13 minggu (3 bulan), dengan waktu kerja Senin sampai Jumat dari jam 8:00 – 17:00. penulis sebagai *Digital Content Specialist Intern* berada dalam divisi *Marketing*. Dalam divisi *Marketing* itu sendiri ada *Jr. Brand Executive Manager, Brand Executive Manager, Math Trainer Executive, Digital Marketing Executive, Design Executive, dan Visual Merchandise Executive*.

Posisi penulis ada di bawah *Digital Marketing Executive*, yaitu Mega Alvionita yang sekaligus adalah pembimbing lapangan selama penulis magang. Tugas atau kerjaan yang diberikan pada penulis berasal dari beberapa *brand*: Casio, Moleskine, Parker, dan Filofax. Tugas-tugas tersebut juga diberikan oleh para *Brand Executive, Digital Marketing Executive, dan Marketing Manager*.

Penulis bertanggungjawab membuat video untuk konten sosial media, seperti desain untuk instagram dan banner website, video untuk youtube, dan sebagainya. Tugas-tugas untuk konten sosial media tersebut dapat penulis selesaikan dengan baik dan tidak ada tantangan yang berarti.

Walau begitu di luar tugas konten sosial media, penulis juga mendapatkan tugas untuk membuat materi promosi baik untuk dicetak maupun untuk acara. Tugas-tugas tersebut memiliki tantangannya sendiri dan relatif lebih besar dibandingkan dengan tugas konten sosial media. Oleh karena itu penulis akan membahas tugas atau *project* di luar konten sosial media yang memiliki tantangan terbesar.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Sebagai *Digital Content Specialist Intern*, penulis mengerjakan desain grafis, *shooting video*, edit video dan animasi. *Brand* yang pernah penulis kerjakan adalah Casio, Moleskine, Parker, dan Filofax.

Penulis membuat video untuk berbagai keperluan brand Casio. Seperti video tutorial matematika dengan penyelesaian menggunakan kalkulator Casio, video untuk konten instagram hari raya 17 Agustus, video liputan *event booth* Casio di PRJ, maupun video animasi untuk acara *Casio Dealer Gathering*.

Untuk desain grafis, penulis membuat desain *newsletter*, konten instagram, undangan *event* Casio, juga *promotion material*. *Newsletter* yang dikerjakan penulis sudah disebar oleh *Digital Marketing Executive*, begitu juga dengan konten *instagram* yang sudah di-*upload* dan undangan *event* Casio. Namun tidak semua *promotion material* yang penulis kerjakan berhasil naik cetak.

Salah satunya adalah *wobbler* Moleskine. Walaupun selesai tepat waktu, tetapi terjadi kesalahan komunikasi antar penulis dengan *Brand Executive* Moleskine sehingga *wobbler* gagal naik cetak dan tidak digunakan.

1. *Wobbler* Moleskine

Pada tanggal 28 Juli 2017, *Brand Executive* Parker & Moleskine meminta bantuan pada penulis untuk dibuatkan desain *wobbler* Moleskine.

Wobbler adalah media cetak untuk promosi yang biasanya ada pada rak atau *display* produk. Ukurannya kecil sekitar 10x10 cm, di belakang atas *wobbler* ditempel leher sehingga *wobbler* dapat bergoyang-goyang untuk lebih menarik perhatian *customer*. Berikut adalah contoh *wobbler*:



Gambar 3.1. *Wobbler* Filofax

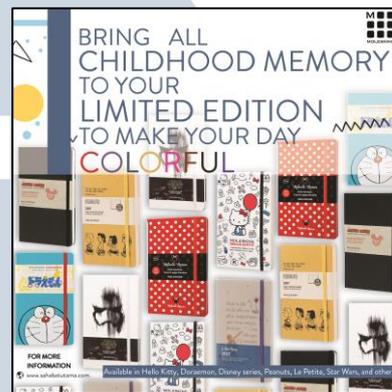
Desain *wobbler* Moleskine itu sendiri sudah pernah dibuat oleh *Design Executive*, tetapi hasil desainnya masih belum memuaskan. Sehingga setelah melihat hasil *design* yang penulis buat untuk *brand* Filofax, *Brand Executive* Parker dan Moleskine ingin dibuatkan desain *wobbler* oleh penulis.

Desain yang dibuat penulis terdiri dari 9 desain dengan kategori berbeda:

- *Notebook Limited Edition Special Super Hero*
- *Notebook Limited Edition* lainnya
- *Planner*
- *Notebook*

- Pen
- Passion Journal
- Bag
- Luggage Tag
- Glasses

9 design draft 1 yang penulis buat adalah sebagai berikut:





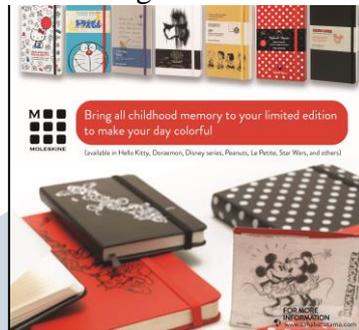
Gambar 3.2. Draft 1 Wobbler Moleskine

Pada saat itu penulis banyak-banyak mencari inspirasi dengan *browsing internet*, mencari *design brand* Moleskine, juga *design-design* yang sedang *happening*. Penulis mengirimkan hasil *design* pada *Brand Executive* Moleskine, lalu sebelum diteruskan pada *Jr. Brand Manager*, *Brand Executive* memberikan revisi untuk mengganti desain kategori *Notebook Limited Edition* lainnya, karena desain yang penulis buat terlalu ramai.

Penulis memang merasa kesulitan untuk menentukan konsep desain karena kategori *Notebook Limited Edition* lainnya terdiri dari banyak karakter seperti Doraemon, Mickey & Minnie Mouse, Hello Kitty, Star Wars, dan lainnya. Sedangkan penulis harus memuat semua produk dalam kategori tersebut beserta karakternya untuk menarik perhatian orang.

Kemudian *Brand Executive* mengusulkan untuk meletakkan satu karakter saja sehingga desain tidak terlalu ramai. penulis memilih karakter Mickey dan

Minnie Mouse karena bisa ditujukan untuk laki-laki dan perempuan. Berikut adalah hasil revisi desain untuk kategori *Notebook Limited Edition* lainnya:

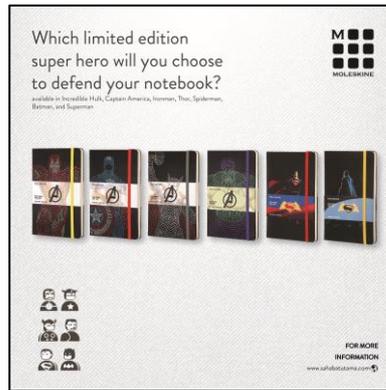


Gambar 3.3. Revisi Wobbler Notebook Limited Edition

Brand Executive Moleskine sudah oke dengan hasil desain yang penulis buat, kemudian meneruskan ke *Jr. Brand Manager* untuk *approval* naik cetak. Namun dari *Jr. Brand Manager* juga menambahkan revisi *design*, antara lain:

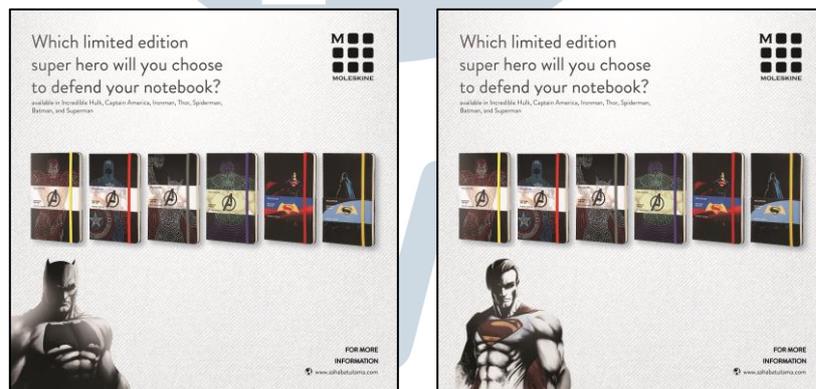
- Mengganti desain *Notebook Limited Edition Special Super Hero* karena masih ramai desainnya dan cenderung terlalu anak-anak.
- Mengganti desain *Planner*
- Mengganti gambar yang *blur* pada Kategori *Notebook Limited Edition* lainnya

Desain kategori *Notebook Limited Edition Special Super Hero*, penulis membuat desain yang lebih ditujukan untuk laki-laki usia muda, karena super hero itu sendiri lebih melambangkan anak muda. Tetapi ternyata pada draft 1, penulis membuat desain yang terlalu anak-anak karena pilihan elemen *text background* dan pilihan gambarnya. Oleh karena itu penulis mengubah desain menjadi sebagai berikut:



Gambar 3.4. Revisi Wobbler Limited Superhero

Desain kedua lebih simple, dilengkapi dengan *icon* karakter *superhero*. penulis merasa, walaupun *icon* karakternya berupa kartun, tetapi masih masuk untuk usia dewasa. Namun *Brand Executive* berpendapat lain sehingga meminta untuk diganti gambar *icon*-nya, tetapi desain keseluruhan sudah oke. Mengikuti cara untuk kategori *Notebook Limited Edition* lainnya yang hanya memilih satu karakter, penulis memutuskan untuk juga memilih hanya satu karakter *superhero*.



Gambar 3.5. Alternatif Wobbler Superhero

Penulis memberikan 2 alternatif desain: karakter Batman dan Superman, dan dipilih oleh *Jr. Brand Manager* desain dengan karakter Superman.

Desain kategori *Planner* juga diubah oleh penulis sesuai permintaan *Jr. Brand Manager*. penulis membuat desain yang lebih *simple* setelah mempelajari lebih banyak lagi *design-design* Moleskine. Sehingga desain yang penulis hasilkan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.6. Revisi Wobbler Planner

Sedangkan untuk kategori *Notebook Limited Edition* lainnya, permintaan dari *Jr. Brand Executive* adalah mengganti gambar yang *blur*, dimana gambar itu merupakan gambar stok dari *brand* Moleskine itu sendiri. Tidak mungkin bagi penulis untuk mendapatkan gambar yang sama tetapi tidak blur. Selain itu penulis mencoba mengganti dengan gambar lain tetapi tidak cocok. Akhirnya penulis memutuskan untuk mengganti dan memberikan 3 alternatif desain:



Gambar 3.7. Alternatif Wobbler Limited lainnya

Desain yang dipilih adalah desain nomer 3.

2. Video Event/Booth Casio di PRJ

Pada minggu pertama penulis magang, tanggal 22 Juni 2017 penulis ditugaskan untuk meliput kegiatan yang sedang diadakan di Pekan Raya Jakarta dimana Casio membuka *booth display* untuk produk kalkulator, label, dan kamera Exilim.

Pada saat itu penulis khawatir akan hasil *footage* karena selama kuliah sinema, penulis tidak pernah menjadi *Director of Photography* maupun *Camera Person*. penulis takut gambar yang diambil goyang, tidak fokus, dan lainnya. Sehingga sebelum *shooting*, penulis banyak bertanya dengan teman yang seorang *DoP*.

Penulis bersama dengan *Design Executive* berangkat ke PRJ sore hari jam 15:00. Sesampainya di PRJ, penulis mengambil gambar sesuai arahan *Design Executive* berupa:

Berikut ini list yang akan divideokan di PRJ :

1. Casio kamera :
 - people experience FR200 in photobooth
 - attract people to try group selfie (as many as you can) with FR200
 - woman try selfie with TR80
 - casio exilim display (roll banner, wall hanging photo display, tvc)
2. Casio kalkulator :
 - Display kalkulator (standee & island)
 - Crowd sekitar booth
 - SPG menjadi sandwich man dan sedang mendemokan water protected / heavy duty kalkulator
 - Display contoh label printer (helm, toples/botol dsb)
 - pembagian kaktus giveaway (kalau kaktus sudah tersedia dari Casio)

Gambar 3.8. List video Casio PRJ

Setelah selesai *shooting*, penulis tidak langsung edit videonya karena ada jeda libur Idul Fitri, sehingga baru bisa penulis edit minggu setelah libur. Proses *editing* cukup menyenangkan karena penulis sudah lumayan terbiasa mengedit video. Beberapa kali dalam *project* kuliah penulis bertugas sebagai *editor*, selain itu penulis juga mengedit *showreel* untuk *portfolio* penulis.

Penulis mengedit video menggunakan *software Final Cut Pro*. Hasil gambar yang diambil penulis seperti yang ditakutkan, banyak yang goyang atau *shaky*. penulis pun harus mengakalnya dengan bantuan *Stabillizer*. Selain itu penulis juga mengakalnya dengan *me-reverse footage, cutting* di bagian yang goyang, bahkan *slowmotion* untuk mengambil gambar *display* yang tidak goyang.

Hasil video diberikan kepada *Design Executive*, kemudian diberikan revisi untuk *men-cut* beberapa *shot* yang dikiranya terlalu lama. Setelah selesai revisi, hasil revisi video diteruskan kepada *Marketing Manager*. Oleh *Marketing Manager*, penulis mendapat pujian bahwa alurnya sudah baik. Namun ada

beberapa revisi untuk mengganti logo Casio menjadi *high resolution*, juga untuk menambahkan *caption per shot*, seperti pada *shot display* maka diberikan *caption display*, dsb.





Gambar 3.9. Video Casio PRJ

Hasil akhir video yang penulis buat dibawa oleh *Marketing Manager* untuk ditayangkan pada saat *meeting* dengan *Principal Casio* di Jepang.

3. Video Dealer Gathering

Untuk *event Dealer Gathering*, *Marketing Manager* menugaskan penulis untuk membuat video animasi produk kalkulator yang akan diluncurkan. *Marketing Manager* memberikan *brief* untuk menggerakkan kalkulator, belakangnya (*background*) diberikan warna yang sesuai dengan warna kalkulator.

Kalkulator yang diluncurkan ada 10 warna: *Red, Green, Yellow Green, Orange, Purple, Light Blue, Blue, Pink, White, dan Black*. Yang berarti penulis harus membuat 10 video untuk masing-masing warna karena gerakan dan warnanya berbeda.

Penulis membuat animasi gerakan kalkulator dengan *software After Effect*, dengan gerakan memainkan *scale, rotation, dan position*. Selain itu untuk mengakali video yang terasa monoton bila isinya hanya kalkulator, penulis menambahkan *background motion graphic*. Tetapi untuk *background* penulis memakai *template after effect*, dengan mengubah warnanya agar sesuai. Selain itu

juga penulis masih harus mengubah durasi, gerak, dan posisi elemen-elemen pada *template* sehingga walaupun memakai *template*, masih cukup sulit dan membutuhkan waktu yang lama untuk mengerjakannya.

Dalam sehari penulis hanya dapat menyelesaikan 1 hingga 2 video per warna. Setelah selesai, penulis menggabungkan 10 video per warna tersebut menjadi satu video dengan menggunakan *software Final Cut Pro*.

Video *Dealer Gathering* itu sendiri ada 3. Video 1 untuk *Teaser* yang diputar saat *Press Conference*, Video 2 untuk *Opening Act*, dan Video 3 untuk *Main Show*.

Video 1 berdurasi hampir 2 menit, karena bentuknya *Teaser*, maka penulis hanya menampilkan sedikit gambar kalkulator yang akan diluncurkan. penulis lebih fokus pada kelebihan kalkulator *Colorful* itu sendiri. Dalam proses pembuatannya, penulis sangat terbantu dengan arahan *Marketing Manager* yang pagi-pagi sudah datang ke meja penulis. Beliau memberikan katalog *Colorful Calculator* yang akan diluncurkan dimana di dalamnya berisi konten yang bisa dimasukkan ke dalam video.

Video 2 dan Video 3 isinya sama yaitu gabungan dari 10 video kalkulator per warna. Bedanya adalah Video 2 berdurasi 10 menit dengan 1 menit untuk setiap warna. Sedangkan Video 3 yang merupakan video *Main Show*, video diputar ketika para finalis Puteri Indonesia berjalan mengitari ruangan sambil masing-masing membawa 1 kalkulator. Durasi Video 3 cukup lama 16 menit dengan isinya hanya mengulang-ulang kesepuluh video per warna tersebut.





Gambar 3.10. Video Casio Dealer Gathering

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang penulis temukan saat minggu pertama adalah ketika harus memegang kamera sendiri, dimana sebelumnya penulis belum pernah menjadi *camera person* ataupun *director of photography*. penulis sangat tidak percaya diri bahkan sudah diutarakan kepada *Design Executive* bahwa penulis tidak pernah pegang kamera, tetapi tetap diberi kepercayaan untuk meliput.

Selanjutnya adalah ketika penulis mulai diminta untuk mengerjakan desain grafis dan ternyata *software* yang digunakan adalah Adobe Illustrator. penulis sebelumnya hanya bisa menggunakan Adobe Photoshop, sehingga saat awal-awal kerja penulis masih sangat tidak terbiasa dan tidak tahu cara mengoperasikan Ai. Karena apa yang dirasakan penulis adalah Ai dan Ps cukup berbeda cara kerjanya. Hal tersebut menghambat proses pembuatan desain yang dilakukan penulis karena masih harus beradaptasi dengan *windows* dan *tools* Ai.

Kendala lain yang ditemukan adalah ketika terjadi *miss* komunikasi dengan *Brand Executive* Moleskine pada saat pembuatan wobbler. penulis selama ini mengira bahwa untuk mencetak ke tukang cetak, kita selalu memberitahukan lagi ukuran yang diinginkan. Tetapi ternyata dalam dunia kerja tidak seperti itu. Sehingga *Brand Executive* tidak memberikan catatan tambahan ukuran yang diinginkan kepada tukang cetak, dan ukuran hasil cetak pun salah. Seharusnya dari desainernya harus sudah memberikan ukuran yang sesuai yang ingin dicetak, sehingga pada saat naik cetak tidak ada yang perlu disesuaikan lagi.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Untuk menjadi *camera person* itu sendiri tidak akan bisa bagus kalau tidak banyak berlatih, karena latihan adalah kunci suksesnya. Oleh karena itu penulis lebih banyak berkontribusi sebagai *camera person* pada saat shooting untuk *project* video lain di PT. Sahabat Utama TraCo agar bisa banyak berlatih dan menambah banyak pengalaman, ilmu dan kepercayaan diri penulis.

Dari tidak percaya diri sampai akhirnya paling senang kalau ditugaskan mengambil gambar, penulis sudah merasakan senangnya mengerjakan *project* video yang dari awal sudah dipegang sendiri saat proses *shooting*. Seperti memiliki kebanggaan tersendiri juga lagi-lagi menambah *skill* dan pengalaman.

Sementara kendala Adobe Illustrator, penulis memiliki tekad yang kuat untuk bisa mengoperasikan Adobe Illustrator, sehingga penulis rajin melihat tutorial dari YouTube, juga membuka file Ai yang sudah dikerjakan tim *Design*

untuk mengetahui teknik apa yang mereka gunakan. Dari situ penulis dapat banyak sekali pengetahuan yang membuat penulis sekarang sudah menguasai Adobe Illustrator. Berbanding terbalik dengan keadaan sebelum magang, penulis merasa Adobe Illustrator jauh lebih mudah dan memudahkan kita dalam pekerjaan desain dibandingkan dengan Adobe Photoshop.

Akhirnya penulis pun dapat menghasilkan desain yang memuaskan untuk para *Brand Executive*, *Digital Marketing Executive*, dan *Marketing Manager*.

Selain itu penulis juga sudah lebih komunikatif lagi bila mendapat tugas, lebih berani bertanya bila ada hal-hal yang rancu atau membingungkan, agar ke depannya tidak terjadi lagi kesalahan seperti yang terjadi pada pengerjaan *wobbler* Moleskine. Dampak dari salah cetak tersebut adalah *budget* untuk brand Moleskine terbuang sia-sia, dan *wobbler* yang dibuat tidak jadi naik cetak dan dipasang.

Penulis mendapat banyak sekali pelajaran, dari yang awalnya tidak bisa pegang kamera, sekarang jadi punya kemampuan walaupun belum terbilang mahir. Kemudian dari yang tidak bisa apa-apa sekarang jadi menguasai Adobe Illustrator, terlebih penulis mendapat pelajaran bahwa dalam satu tim sangat perlu komunikasi. Penulis juga jadi paham alur kerja dari tim *design* ke percetakan berbeda dengan percetakan yang dilakukan individu.

U M 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