



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 perusahaan Redspace, posisi penulis saat melaksanakan kerja magang adalah sebagai *Junior Graphic Designer*. Pekerjaan penulis ini berada pada divisi *creative* yang bertugas membuat implementasi visual atau desain. Sebagai *Junior Graphic Designer*, pekerjaan penulis lebih ringan dibandingkan dengan pekerjaan *senior graphic designer* karena senior lebih banyak mengerjakan proyek yang lebih besar daripada proyek yang penulis kerjakan. Namun, jadwal kerja penulis dan senior tidak jauh berbeda. Masing-masing desainer, termasuk penulis memiliki jadwal yang cukup padat.

Selama menjalani kerja magang, penulis dibimbing oleh *creative director* dan *senior graphic designer* dengan *creative director* sebagai *supervisor*. *Supervisor* memberi *briefing* dan *review* pada penulis untuk setiap pekerjaan yang



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

Pada setiap proyek yang ditangani oleh perusahaan penulis, terdapat beberapa tahap sebelum proyek tersebut sampai ke penulis.

- 1. Pertama, *account executive* menerima *brief* dari klien yang kemudian akan diteruskan pada *project manager*.
- 2. *Project manager* akan mengatur *timeline* kerja yang akan dilakukan oleh divisi *creative* di mana *creative director* akan memimpin pekerjaan tersebut.

- 3. *Creative director* membuat konsep desain sebelum diteruskan kepada desainer lainnya.
- 4. Desainer akan membuat desain sesuai dengan konsep dan arahan *creative director*.
- 5. Kemudian hasil desain dari desainer, termasuk desainer magang akan di *review* oleh *creative director* dan kemudian akan direvisi oleh desainer jika mendapat masukan dari *creative director*.
- 6. Setelah memperoleh *approval* dari *creative director*, maka hasilnya akan diberikan kembali pada *project manager* dan *account executive*.
- 7. Terakhir, *account executive* akan memberikan hasil desain kepada klien yang bersangkutan.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama penulis manjalani kerja magang di Redspace yang bergerak di bidang *branding*, penulis sebagai *Junior Graphic Designer* membuat kebutuhan *visual branding*. *Branding* sendiri adalah sebuah dialog yang membuat dan menjaga kelangsungan hubungan antara suatu perusahaan dan *brand*-nya dengan audiensnya (davis, 2005, hlm. 26). Sedangkan *Graphic Designer* dalam hubungannya dengan *branding* adalah orang yang mewujudkan bentuk *brand* yang konseptual menjadi emosi yang nyata melalui *style, tone,* 'suara' dari *brand* tersebut.

Proyek yang penulis tangani sebagai *Junior Graphic Designer* meliputi kemasan produk, brosur, *website*, *banner*, poster, spanduk, *motion graphic*, dan sebagainya. Berikut ini adalah detail pekerjaan yang dilakukan penulis selama 42 hari melaksanakan kerja magang.

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	Ι	Desain brosur Prodia Infertilitas, cover image	Selesai
2.	Π	Desain brosur Prodia Treadmill, cover image,	Selesai

Τ	<i>image</i> , revisi infertititas dan treadmill				
		<u> </u>			
	Alternative cover image treadmill, alternative Selesai				
	packaging JF Sulfur				
IV	Animasi Greeting Card Fid Mubarak libur	Salasai			
IV	Allillasi Orecung Caru Diu Mubarak, Ilbur	Selesai			
	lebaran				
V	Revisi content dan cover prodia, revisi website	Selesai			
	Avant Garde dan ZTE, desain greeting card Jet				
	Monorail				
		~ 1 ·			
VI	FA brosur, spanduk, baner Kawan Kita, desain	Selesai			
	cover dan image Prodia Osteoporosis, desain				
	cover brosur Sony Projector				
1 VII		0.1			
VII	Mengerjakan <i>layout</i> brosur Sony Projector, <i>layout</i>	SCIESAI			
	flyer, banner, mini banner, poster Prodia				
	Osteoporosis, visual audit Alfa Mart				
VIII	Mengerjakan alternative dan simulasi packaging	Selesai			
	JF Sulfur, simulasi dan FA Prodia Osteoporosis				
	dan Treadmil, Revisi Brosur Sony, Homepage				
	website Kawan Kita				
	III IV V VI VII VIII	image, revisi infertititas dan treadmillIIIAlternative cover image treadmill, alternative packaging JF SulfurIVAnimasi Greeting Card Eid Mubarak, libur lebaranVRevisi content dan cover prodia, revisi website Avant Garde dan ZTE, desain greeting card Jet MonorailVIFA brosur, spanduk, baner Kawan Kita, desain cover dan image Prodia Osteoporosis, desain cover brosur Sony ProjectorVIIMengerjakan layout brosur Sony Projector, layout flyer, banner, mini banner, poster Prodia Osteoporosis, visual audit Alfa MartVIIIMengerjakan alternative dan simulasi packaging JF Sulfur, simulasi dan FA Prodia Osteoporosis dan Treadmil, Revisi Brosur Sony, Homepage wabsita Kawan Kita			

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama pelaksanaan kerja magang selama 40 hari, penulis mengerjakan proyekproyek desain dari berbagai klien yang berbobot besar maupun kecil. Namun, pada laporan ini penulis menguraikan 2 proyek desain yang penulis anggap mewakilkan pekerjaan penulis selama penulis menjalani kerja magang di Redspace.

3.3.1. Media Promosi Prodia

1. Brief Klien

Prodia adalah sebuah laboratorium klinik terkemuka yang telah berdiri sejak tahun 1973. Pada proyek yang penulis kerjakan, Prodia ingin membuat media promosi berupa *flyer, vertikal banner, mini banner,* spanduk, dan poster tentang pengecekan osteoporosis. Hal tersebut bertujuan agar pelanggan dapat mengetahui bahwa laboratorium Prodia menyediakan jasa pengecekan osteoporosis dan sedang mengadakan promosi berupa potongan harga. Penulis juga menerima *brief* dari klien yang berisi *guideline* dalam pembuatan media promosi tersebut. *Guideline* tersebut berisi ukuran, jenis font, *lock up cover*, penempatan informasi seputar prodia, serta syarat pemilihan gambar yang berupa metafora.



Gambar 3.2. Template *Flyer* Prodia

2. Brief Supervisor

Dari hasil *briefing* oleh *creative director* di Redspace, penulis diminta membuat 3 alternatif desain untuk masing-masing media promosi. Penulis diminta untuk membuat *flyer* terlebih dahulu. Dari *flyer* tersebut, nantinya *supervisor* setelah menyetujui desain penulis, akan meminta penulis untuk meneruskan desain ke media promosi lainnya. *Supervisor* meminta penulis membuat alternatif desain dalam hal pengaturan *layout*, pemilihan warna dan *icon*.

3. Konsep Ide

Dalam memilih gambar untuk *cover*, penulis membuat konsep sesuai dengan brief klien, yaitu metafora. Penulis mencari *image* yang menggambarkan osteoporosis dengan sifat implisit. Penulis mencari ide atau referensi iklan-iklan *advertising*.

Penulis juga menggunakan infografis sederhana pada *layout* untuk menarik perhatian pembaca. Selain itu penulis juga menggunakan infografis untuk menarik perhatian pembaca. Penulis memberikan *lock up* pada bagian yang ingin ditonjolkan, yaitu bagian potongan harga agar pembaca dapat melihat bagian tersebut terlebih dahulu. Penulis memilih warna yang *in-line* dengan warna Prodia, yaitu oranye dan kuning.



Gambar 3.3. Contoh Referensi Gambar

4. Proses Visual

Dalam mengolah media promosi ini, terdapat beberapa elemen yang penulis gunakan, yaitu

a) Font

Untuk pemilihan font, penulis menggunakkan font Humanist777. Font tersebut adalah font yang diminta oleh klien untuk setiap aplikasi medianya. Humanist777 bold penulis gunakan pada *title* untuk memberikan hirarki visual dibandingkan dengan *body text* yang menggunakkan jenis *font* yang lebh tipis dengan tipe roman.

b) Layout

Kolom yang penulis gunakan dalam membuat media promosi Prodia adalah 1 kolom. Penulis menggunakkan 1 kolom untuk menyesuaikan dengan media-media promosi Prodia sebelumnya.

c) Ukuran

Ukuran dari media promosi telah ditentukan oleh klien. Ukuran *flyer* adalah 10 x 21 cm, ukuran untuk *mini banner* adalah 56 x 84 cm, ukuran untuk *horizontal banner* dalam perbandingan adalah 60 x 11 cm, dan ukuran untuk poster adalah 21 x 29,7 cm.

d) Warna

Pemilihan warna yang penulis gunakkan adalah warna-warna yang masih berdekatan dan cocok dengan *lock up template* Prodia, yaitu kuning dan oranye. Oleh karena itu penulis memilih warna yang berkisar pada warna biru, hijau, dan merah.

e) Gambar

М

Untuk ikon, menulis membuat gambar yang mudah dimengerti oleh audiens dan sesuai dengan konteks. Sedangkan untuk gambar *cover*, penulis mengikuti keinginan dari klien untuk mencari gambar yang bersifat metafora tetapi dapat mudah dimengerti oleh audiens. Penulis juga mengikuti arahan *creative director* untuk mencari gambar yang mengandung unsur tulang di dalamnya.

ΠΙΔ

Setelah memahami elemen-elemen di atas, barulah penulis memulai mengolah desain media promosi Prodia. Pertama-tama penulis mengolah *cover flyer* dengan menempatkan judul dan teks, serta mencari gambar yang berhubungan dengan osteoporosis untuk ditempatkan pada *cover*. Penulis mencari beberapa alternatif gambar dari situs *istock.com* dengan konsep yang penulis buat atas arahan *creative director*.

Setelah beberapa alternatif gambar di-*review* oleh *creative director*, gambar tersebut diberikan kepada klien untuk dipilih. Setelah klien memilih gambar, gambar akan diteruskan pada media-media promosi lainnya, seperti poster, *banner, mini banner, dan* spanduk. Penulis kemudian membuat tiga alternatif *layout flyer* terlebih dahulu karena media-media promosi lain desainnya akan mengacu pada desain *flyer*.



Gambar 3.4. Alternatif Layout Flyer Prodia

Penulis memasukkan *content text* dari klien dan memvisualisasikan beberapa teks-teks kunci menjadi ikon-ikon. Penulis juga meng-*highlight* teks-teks penting dalam *flyer* tersebut. Penulis kemudian me-*review* desain kepada *creative director* yang kemudian memberikan masukan untuk merubah warna dan beberapa *icon*, serta sedikit penempatan elemen agar tidak mengganggu hirarki pembacaan *flyer*. Setelah membuat revisi, elemen-elemen desain dari masing-masing alternatif ditempatkan pada media promosi lainnya.



Gambar 3.5. Revisi Layout Flyer Prodia

5) Finalisasi

Pada tahap ini, penulis membuat simulasi ketiga alternatif media promosi yang setelah itu akan dimasukan ke dalam *slide powerpoint* yang nantinya akan dipresentasikan kepada klien untuk dipilih. Klien memilif alternatif pertama yang selanjutnya penulis buat *finalized artwork* atau FA untuk dicetak.



Gambar 3.6. Contoh Simulasi Media Promosi Prodia

3.3.2. Brosur Proyektor Sony

Pada proyek ini, penulis ditugaskan untuk membuat desain brosur proyektor Sony. Brosur ini merupakkan pengembangan dari desain tahun sebelumnya yang dikerjakan oleh *Junior Graphic Designer* lainnya. Pada brosur ini penulis mengubah sebagian *layout* dan mengubah keseluruhan *cover*.

1. Brief Klien

Pada proyek ini, klien meminta untuk menambahkan dan merubah beberapa keterangan produk proyektor pada brosurnya. Selain itu, klien juga meminta perubahan pada *cover* brosur. Klien juga ingin meng-*highlight* produk tertentu dalam brosurnya. Ukuran brosur yang diinginkan klien adalah 42 x 29,7 cm dengan konten memenuhi kedua sisi kertas yang akan dilipat menjadi dua.

2. Brief Supervisor

Sebelum memulai mendesain proyek ini, *creative director* selaku *supervisor* lapangan meminta penulis untuk membuat tiga alternatif *cover*. *Supervisor* meminta alternatif dengan pendekatan yang berbeda satu dengan lainnya dalam hal elemen gambar dan warna. Selain itu, *supervisor* juga meminta penulis untuk menyesuaikan *layout* dengan penambahan materi agar tetap terlihat rapi dan memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi.

3. Konsep Ide

Penulis membuat gambar *cover* dengan mempertimbangkan sifat proyektor, yaitu memancarkan cahaya. Oleh karena itu penulis berusaha membuat desain yang merepresentasikan hal tersebut. Penulis juga meggunakan warna yang sesuai dengan pancaran cahaya proyektor, seperti pink, ungu, cyan, hijau, dan kuning. Bentuk pecahan-pecahan segitiga yang penulis gunakan melambangkan prisma spektrum cahaya yang memecahkan cahaya. Sedangkan bentuk melengkung dan berirama yang penulis gunakan melambangkan sifat dinamis dari cahaya proyektor.



Gambar 3.7. Pancaran Cahaya Proyektor

4. Proses Visual

Dalam mengolah brosur ini, terdapat beberapa elemen yang penulis gunakan, yaitu

a) Font

Font yang penulis gunakkan dalam brosur ini adanal Novecento Wide Demibold untuk *title cover* dan Novecento Wide Book untuk *subtitle cover*. Font Novecento Wide merupakan font yang telah ditetapkan oleh *creative director* dari pembuatan brosur sebelumnya untuk Sony. Penulis menggunakan *font syle Demibold* dan *uppercase* untuk *title* untuk memudahkan pembacaan *title* serta memberikan hirarki visual sehingga mata pembaca akan terarah pada *title*, dan kemudian kepada *subtitle* yang ketebalannya lebih rendah dibandingkan dengan *title*.

b) Layout

Pada brosur ini, penulis menggunakan *layout* 2 kolom agar informasi produk yang banyak dapat masuk dalam *space* kertas. Penulis juga tidak menggunakkan lebih dari dua kolom karena akan membuat informasi menjadi sukit dibaca.

c) Ukuran

Ukuran yang ditetapkan untuk membuat brosur ini adalah 42 x 29,7 cm. Brosur ini setelah dicetak akan dilipat menjadi dua sehingga ukuran masing-masing halaman menjadi 21 x 29,7 cm. d) Warna

Penulis menggunakan warna hitam sebagai *cover background* agar warnawarna elemen gambar *cover* menonjol dan juga untuk menunjukkan suasana ruangan yang gelap dan hanya diterangi cahaya proyektor. Warna putih pada *cover background* juga penulis gunakkan sebagai alternatif untuk memberikan kesan layar putih di mana proyektor ditembakan. Untuk pemilihan warna pada elemen gambar *cover* dan konten, penulis menggunakkan warna-warna yang sesuai dengan warna cahaya dari proyektor seperti magenta, cyan, dan sebagainya.

e) Gambar

Gambar yang digunakkan dalam brosur ini berasal dari klien. Penulis menyesuaikan ukuran sehingga gambar tetap jelas terlihat dan dapat masuk dalam dengan *space* yang ada. Selain itu untuk produk yang di-*highlight*, penulis membuat ukurannya lebih besar untuk menonjolkan produk tersebut dibandingkan produk lainnya.

Dalam mengolah visual brosur ini, pertama-tama penulis membuat pola gambar untuk bagian *cover*. Penulis juga menempatkan logo dan teks judul pada bagian cover.



Gambar 3.8. Alternatif Cover Brosur Sony Projector

Setelah membuat alternatif *cover*, penulis menunjukan hasil desain untuk di*review* oleh *supervisor*. Dari hasil *review* tersebut, pennulis mendapatkan beberapa revisi untuk memperbaiki penulisa judul agar tidak bertabrakan dengan elemen gambar. Selain itu untuk alternatif 3, penulis juga diminta untuk membuat sudut elemen pada bagian atas tidak terlalu tajam.



Gambar 3.9. Revisi Cover Brosur Sony Projector

Setelah cover disetujui oleh *supervisor*, penulis meneruskan desain untuk bagian *layout*. Untuk bagian layout, penulis memasukkan elemen gambar pada cover sebagai elemen *supergraphic* pada masing-masing alternatif. *Layout* bagian dalam terdiri dua kolom. Masing-masing kolom dibagi menjadi dua atau tiga kolom sesuai dengan banyaknya informasi yang dimasukan ke dalam setiap produk.



Gambar 3.10. Layout Brosur Sony Projector Alternatif 1



Gambar 3.11. Layout Brosur Sony Projector Alternatif 2



Gambar 3.12. Layout Brosur Sony Projector Alternatif 3

. .

5 A N A A Desain penulis kemudian diserahkan kepada klien untuk dipilih. Klien memilih alternatif kedua dan ketiga untuk dikembangkan lebih lanjut. Klien meminta desain cover alternatif 2 untuk lebih banyak menggunakkan warna biru dan hijau. Selain itu, klien juga meminta untuk memasukan informasi produk ke dalam tabel. Ikon-ikon yang berwarna hitam juga diminta untuk diubah menjadi berwarna.

K

• Di Serieri	- Clarine	The Selger's Net of Hoster	• 21cm	and a second	• 7.503 head	SONY
	Annual Control of the second s	A second	See The period to Data see - and period to Data set - and period to		A Market A M	
SONY		Area Area	And the second s			DELIVER COMPELLING PRESENTATIONS WITH SONY URIT PRACECTOR UNIT SONY

Gambar 3.13. Layout Brosur Sony Projector Revisi Alternatif 1

SON			+ 730 Series	Solar Teleforming Teleforming Solar Teleforming Containing Teleforming Containing Teleforming Containing Teleforming	 3 Principles Service 	ELANALE ALICALĂ	Distantino de la constantino d
		And the second s	Image: constraints Image:	Image: Section of the section of t	An and the stars (Fig.)) An and the stars (Fig.)) An and the stars (Fig.)) An and the stars (Fig.)) An and the stars (Fig.) An and the stars	A second	
	DELIVER		exercise - C-127 tartel - Doug of the of the one-of-the system - Doug of the of the one-of-the system - Doug of the system - Do	personal to the second access person of explore to executive access and access person of explore to executive access access and access access access to the second access access access access access to the second access		PPLATE THE DEFINITION OF THE PARTY OF THE PA	

Gambar 3.14. Layout Brosur Sony Projector Revisi Alternatif 2

5. Finalisasi

Desain revisi yang penulis buat kemudian diberikan kepada *account executive* untuk diserahkan kepada klien. Klien memilih alternatif 1 untuk diteruskan ke tahap FA. Kemudian penulis membuat FA brosur tersebut dalam bentuk PDF.



Gambar 3.15. Layout Brosur Sony Projector Terpilih

3.3.3. Website Kawan Kita

Kawan kita adalah sebuah bengkel cat mobil yang berada di Bali. Kawa Kita memiliki spesialisasi cat dengan sistem oven. Pada proyek ini, Kawan Kita meminta *Redspace* untuk membuat sebuah *website*.

1. Brief Klien

Pada proyek ini, klien meminta untuk dibuatkan *website* berupa *landing page,* yaitu *website* yang hanya berisi satu halaman statis. Permintaan klien untuk konten *website* tersebut belum diberikan. Klien masih membebaskan konten.

2. Brief Supervisor

Supervisor memberikan brief kepada penulis berupa ukuran landing page yaitu 1440x900 pixel. Selain itu, penulis harus menyesuaikan desain website dengan desain brosur dan banner yang sudah dibuat sebelumnya oleh senior graphic designer. Penulis diminta untuk membuat 3 alternatif desain.



Gambar 3.16. Brosur Kawan Kita

3. Konsep Ide

Untuk mempertahankan identitas Kawan Kita pada prosur dan aplikasi lainnya, penulis mempertahankan bentuk *lock up* pada gambar. Penulis juga menggunakan warna yang sesuai dengan aplikasi desain Kawan Kita, yaitu merah, putih, dan abu-abu. Penulis menggunakan warna tersebut agar *feel* desain *website* sama dengan aplikasi desain Kawan Kita yang lain sehingga tidak terkesan 'terpisah'.

4. Proses Visual

Pada pembuatan *layout landing page* ini, penulis menggunakkan beberapa elemen, yaitu

a) Font

Font yang penulis gunakan dalam *landing page* ini adalah Myriad Pro reguler untuk body text dan Myriad Pro Bold untuk *title. Font* Myriad Pro penulis gunakan karena Myriad Pro merupakan *font san serif* yang lebih mudah dibaca. Selain itu, Myriad Pro juga merupakan *font* yang digunakkan dalam media promosi Kawan Kita lainnya. Penggunaan jenis *font* bold pada *title* bertujuan untuk menekankan urutan pembacaan.

b) Layout

Pada *landing page* ini, penulis menggunakan 2 kolom dengan proporsi gambar lebih besar daripada *space* tulisan. Hal ini penulis lakukan untuk menyesuaikan dengan *lock up* gambar pada media promosi Kawan Kita lainnya yang asimetris. Peletakan teks sejajar dengan logo agar tampilan *page* ini rapi dan mudah dilihat.

c) Ukuran

Landing page ini mempunyai ukuran 1440 x 900 pixel untuk menyesuaikan dengan layar yang lebar. Oleh karena *landing page* ini tidak bisa *responsive*, atau tidak menyesuaikan dengan ukuran layar, penulis menngerjakan isi *page* ini pada area aman yaitu 1020 x 900 pixel. Hal ini penulis lakukan agar jika *website* dibuka pada layar komputer yang berukuran kecil, maka informasi tidak akan terpotong.

d) Warna

Warna yang penulis gunakan dalam *landing page* ini penulis sesuaikan dengan warna dari Kawan Kita dan media promosinya, yaitu merah, putih, dan abu-abu. Warna putih pada tulisan penulis gunakkanpada teks agar teks dapat terbaca dengan jelas dengan latar belakang merah. Penulis juga banyak menggunakkan warna merah pada *landing page* karena wrna tersebut merupakan warna utama Kawan Kita yang juga banyak muncul di media promosinya.

e) Gambar

Pada pemotongan gambar, penulis mengikuti *lock up* gambar pada media promosi Kawan Kita. Selain itu, penulis juga memperhatikan pemotongan gambar agar tidak menutupi tulisan Kawan Kita pada gambar gedung.

Penulis membuat tiga alternatif desain dengan membedakan *lock up* pada gambar. Penulis juga memasukan *supergraphic* dari Kawan Kita di alternatif desain.



Gambar 3.17. Website Kawan Kita Alternatif 1



Gambar 3.18. Website Kawan Kita Alternatif 2



Gambar 3.19. Website Kawan Kita Alternatif 3

Setelah menunjukan desain kepada *supervisor*, penulis diminta untuk mengembangkan alternatif desain ke-3. *Supervisor* memberi revisi untuk tidak memasukkan *supergraphic* agar *feel* desain *website* tidak berbeda dengan aplikasi desain lainnya. Kemudian penulisan informasi dibuat pada daerah dengan *blocking* warna. Selain itu, gambar dibuat menjadi ³/₄ bagian dan ¹/₄ bagian untuk *blocking* warna. Penulis juga diminta menambahkan *copyright* pada bagian bawah website.



Gambar 3.20. Revisi Website Kawan Kita

Terdapat sedikit revisi setelah desain diberikan kepada klien. Klien tidak menginginkan adanya teks. Klien hanya ingin menaruh informasi alamat bengkelnya tersebut.



Gambar 3.21. Revisi Klien Website Kawan Kita

5. Finalisasi

Setelah membuat revisi desain, penulis diminta untuk membuat simulasi dari desain *website* tersebut.



Gambar 3.22. Simulasi Website Kawan Kita

S

R

-

3.3.4. Kendala yang Ditemukan

Penulis sebagai orang yang belum pernah terjun ke dunia kerja nyata tentunya mengalami kendala-kendala selama menjalani kerja magang. Salah satu kendala terbesar yang penulis alami adalah kurangnya ketelitian penulis dalam mengerjakan proyek-proyek desain sehingga pekerjaan penulis mendapat banyak revisi. Selain itu kurangnya pengalaman penulis dalam mencari gambar metafora membuat penulis kesulitan dalam mencari gambar-gambar untuk keperluan desain yang penulis kerjakan.

3.3.5. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Dalam menghadapi kendala selama menjalani kerja magang, penulis berusaha untuk mencari solusi agar performa penulis menjadi lebih baik. Cara penulis dalam menghadapi kekurangtelitian penulis adalah dengan mengecek pekerjaan berkali-kali sebelum pekerjaan penulis ditunjukan kepada *creative director* untuk di-*review*. Selain itu, penulis membuat daftar pengecekan agar tidak ada yang terlewat.

Untuk mengatasi kesulitan mencari gambar, penulis mengatasinya dengan cara mencari referensi-referensi yang berhubungan dengan proyek yang penulis sedang tangani. Penulis juga melakukan *brainstorming* terhadap topik-topik desain yang sedang penulis kerjakan agar penulis dapat mencari gambar dengan *keyword* yang lebih beragam.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA