

BAB III

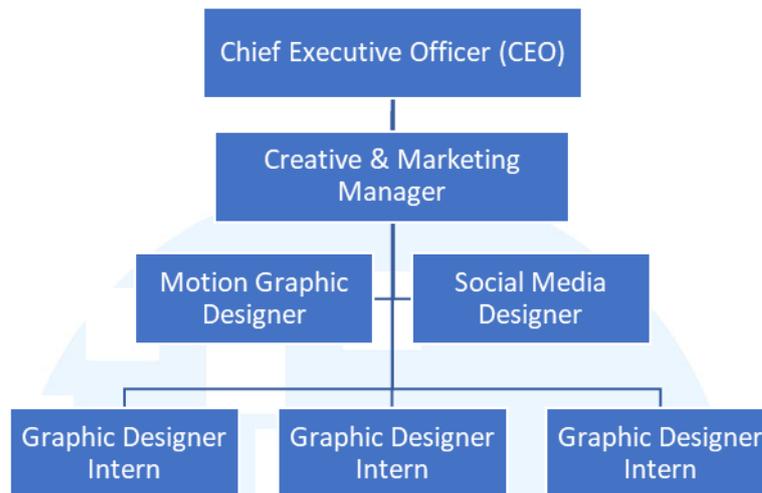
PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Kids Yoga terdirikan atas rangkaian tim yang masing-masing memiliki tugas yang bertujuan memajukan visi dan misi dari perusahaan. Proses kerja penulis dalam magang sebagai *Graphic Design Intern* Kids Yoga dijalani dengan arahan dari *Creative and Marketing Manager* yang ikut serta dipimpin oleh *Chief Executive Officer* (CEO). Berikut dijabarkan kedudukan dan alur kerja koordinasi proses magang di Kids Yoga yang dijalani penulis.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Pada masa proses magang di Kids Yoga, penulis menjalani alur kerja dalam posisinya sebagai *Graphic Design Intern* dengan arahan yang diberikan secara langsung dari *Creative & Marketing Manager* melalui *WhatsApp*. Dalam proses ini, penulis diberikan arahan dari *Creative & Marketing Manager* sebagai *Graphic Design Intern* untuk mendesain *website* Kids Yoga sebagai media sarana informasi dan interaksi dengan pelanggan. Dalam rangka memperluas pengalaman penulis sebagai desainer, maka penulis ikut serta diberikan tugas untuk mendesain *Tools* edukasi yoga beserta konten untuk media sosial *Instagram* Kids Yoga. Dengan tim *Graphic Designer Intern* yang terdirikan atas tiga peserta magang termasuk penulis, *Creative & Marketing Manager* membagikan tugas tambahan berkaitan dengan konten media sosial *Instagram* setiap bulan dengan bergantian. Adapun tim *Graphic Designer Intern* seringkali diberikan tugas berkolaborasi dalam rangka mendesain alat edukasi yoga beserta konten media sosial *Instagram*.



Gambar 3.1 Bagan Struktur *Creative Team*

Struktur kerja magang yang dijalani oleh penulis dalam perancangan website sebagai *Graphic Designer Intern* dijalani di bawah koordinasi langsung oleh *Creative & Marketing Manager*. Adapun *Creative & Marketing Manager* bertanggung jawab sebagai *supervisor* atas tim kreatif yang terdiri atas dua intern lainnya. Dalam tim kreatif ini, penulis berkolaborasi dengan sesama anggota magang dalam pembuatan konten media sosial dan alat edukasi yoga secara tergilir dan terkoordinasi.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Pada proses magang, penulis berkoordinasi dengan *Creative & Marketing Manager* dalam *briefing* tugas yang diberikan, baik secara individu maupun kelompok. Penulis seringkali mendapat kesempatan untuk langsung diberikan *briefing* tugas dari *Chief Executive Officer* untuk desain yang diperlukan dalam waktu cepat. *Briefing* tugas yang diberikan dari *Creative & Marketing Manager* atau *Chief Executive Officer* mencakup tugas desain konten media sosial, baik dalam bentuk statis maupun video, *tools* edukasi yoga, serta progres perkembangan *website*. Dalam rangka mengetahui progres yang dicapai oleh *Creative Team*, *platform Notion* digunakan untuk memberikan penjelasan mengenai tugas yang diberikan, aset yang diperlukan untuk desain, serta memberikan kabar mengenai status perkembangan tugas yang sedang dikerjakan. Penulis segera mengerjakan

desain yang diberikan setelah diberikan *briefing* yang jelas sambil berdiskusi dengan sesama anggota *Creative Team* dan *Creative & Marketing Manager* untuk menghasilkan desain yang sesuai dengan yang dibutuhkan. Dalam sisi pengembangan *website*, penulis melakukan proses desain melalui *platform Figma* dengan memberikan tautan kepada *Creative & Marketing Manager* dan *Chief Executive Officer* untuk dapat mengawasi perkembangan *website* dan memberikan revisi dan komen mengenai arah desain *website*.

Dalam posisi penulis sebagai *Graphic Designer Intern*, proses kerja magang dijalani dengan *Chief Executive Officer* memberikan asistensi terkait konten dan informasi bersangkutan yoga yang hendak diterapkan pada *website* maupun dalam konten media sosial, beserta dengan *Creative & Marketing Manager* yang mengasistensi dalam sudut pandang visual dari desain yang dirancang. Dalam proses revisi, penulis mengajukan *update* dari desain setelah revisi melalui *Google Drive* hingga diberikan *approval* dari *Chief Executive Officer* dan *Creative & Marketing Manager*. Adapun proses kerja dengan asistensi ini dijalani melalui *platform WhatsApp* dalam grup yang dibuat oleh Kids Yoga beserta melalui *chat* pribadi.



Gambar 3.2 Bagan Koordinasi Proses Magang

Proses desain yang dijalani penulis sebagai *Graphic Designer Intern* dimulai dengan arahan yang diberikan dari *Chief Executive Officer* kepada *Creative & Marketing Manager* yang turut serta diteruskan kepada penulis untuk diterapkan dalam desain visual. Setelah penulis merancang desain, hasil pun diberikan kepada *supervisor* untuk dievaluasi sebelum diteruskan kepada CEO. Apabila terdapat masukan, maka dilakukan *supervisor* pun mengembalikan desain kepada penulis untuk menjalani tahap revisi hingga memenuhi standar kualitas yang diperlukan dan diberikan kepada CEO.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Dalam proses magang Kids Yoga, penulis diberikan beragam tugas selain desain *website*, mencakup perancangan *tools* edukasi yoga, konten media sosial, dan seterusnya. Adapun penulis seringkali berkolaborasi dalam proses desain dalam kelompok dengan peserta magang lainnya, serta mendapat bimbingan secara langsung dari *Creative & Marketing Manager*. Berikut tercantumkan tabel mengenai pekerjaan yang dilakukan dalam proses magang sebagai *Graphic Designer Intern* di Kids Yoga.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	17 - 21 Februari 2025	Desain <i>Website</i> Kids Yoga	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari referensi untuk <i>Rebranding Logo</i> Kids Yoga, melanjutkan dengan sketsa. - Menambahkan sketsa pose yoga pada <i>Rebranding Logo</i>, memberikan efek estetis pada <i>font</i>. - Mencari referensi <i>website</i> yoga untuk desain <i>wireframe website</i>. - Membuat <i>Low-Fidelity wireframe website</i> mencakup <i>Home, About Us, Contact, Classes, Schedules, Tools</i>, dan <i>Blog</i>. - Menambahkan elemen-elemen info tambahan pada <i>wireframe website</i>.
2	24 – 28 Februari 2025	Desain <i>Flashcard</i> “Yoga Bears”	<ul style="list-style-type: none"> - Membuahkan ide <i>Flashcard</i> yoga bertema binatang dalam bentuk beruang, mengumpulkan referensi pose yoga dan contoh hewan melakukan yoga. - Membuat 15 sketsa beruang melakukan pose yoga. - Melakukan revisi beberapa pose dengan acuan dari <i>Supervisor</i>.
3	3 - 7 Maret 2025	Desain <i>Flashcard</i> “Yoga Bears”	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan desain pose yoga beruang sejumlah 25 hingga menjadi total 40 pose. - Mencari referensi 25 pose, melakukan riset mengenai acuan pose dan keterangan untuk ditampilkan pada kartu, mencari referensi untuk jenis karakter beruang baru.

			<ul style="list-style-type: none"> - Merapikan desain akhir pose karakter, menambahkan kolorisasi dan efek estetis pada desain.
		Desain Video Animasi “Sun Salutation Yoga”	<ul style="list-style-type: none"> - Berdiskusi dengan tim magang mengenai tugas animasi, mendapat tugas untuk merancang latar belakang animasi dan musik. - Mencari referensi latar belakang tempat melakukan yoga.
4	10 - 14 Maret 2025	Desain <i>Flashcard</i> “Yoga Bears”	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang latar belakang dari kartu. - Menambahkan penjelasan mengenai pose pada kartu. - Memfinalisasikan bagian depan dari kartu. - Melanjutkan desain latar belakang dari kartu mencakup penjelasan dan manfaat dari pose.
		Desain <i>Board Game</i> “Yoga Bears”	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan desain <i>Board Game</i> berisikan pose yoga menggunakan karakter yang telah didesain sebelumnya. - Melakukan revisi beberapa pose pada <i>Board Game</i>.
		Video “Yoga Benefits” <i>Instagram Post</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat video untuk konten <i>Instagram Kids Yoga</i> mengenai aktivitas Kids Yoga beserta dengan manfaat yang dibawakan. - Membuat musik dan <i>thumbnail</i> yang cocok untuk video.
5	17 - 21 Maret 2025	Desain Logo Prana Satya Learning Center	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>brainstorming</i> dengan informasi mengenai <i>Prana Satya Learning Center</i> yang diberikan dari Kids Yoga. - Mencari referensi untuk logo. - Membuat sketsa dan digitalisasi logo.
		Desain <i>Flashcard</i> “Yoga Bears”	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan mengisi acuan pose yoga pada kartu. - Melakukan revisi beberapa pose yoga pada kartu. - Finalisasi revisi <i>Flashcard Yoga Bears</i>.
		Desain <i>Website</i> Kids Yoga	<ul style="list-style-type: none"> - Mulai mengisi informasi pada <i>website</i> dengan data yang diberikan Kids Yoga. - Merancang aset logo untuk digunakan pada <i>website</i>.

			- Meletakkan gambar yang diberikan Kids Yoga pada <i>website</i> .
6	24 - 28 Maret 2025	Desain <i>Website</i> Kids Yoga	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi gaya desain <i>website</i> menjadi <i>long-strip</i>. - Lanjut merancang aset logo <i>website</i> sesuai acuan <i>Supervisor</i>. - Mengembangkan estetis desain pada <i>website</i> sesuai preferensi <i>Supervisor</i>. - Melakukan revisi <i>Landing Page website</i> dengan arahan <i>Supervisor</i>.
7	7-11 April 2025	Desain <i>Flashcard</i> "Yoga With Props"	<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi proyek baru kartu "Yoga With Props" 60 pose dengan pembagian 20 pose. - Mencari referensi pose yoga dan karakter yang sesuai. - Membuat sketsa karakter 20 pose.
8	14-17 April 2025	Desain <i>Flashcard</i> "Yoga With Props"	<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi tim kreatif mengenai latar belakang kartu. - Membuat latar belakang kartu dan menggabungkan dengan karakter. - Melakukan beberapa revisi pose. - Menambahkan logo pada kartu.
		Video Promosi <i>Flashcard</i> "Yoga Bears"	- Membuat video promosi <i>flashcard</i> "Yoga Bears".
9	21-25 April 2025	Video Promosi dan <i>Benefits</i> <i>Flashcard</i> "Yoga With Props"	<ul style="list-style-type: none"> - Pembagian tugas desain video kompilasi informasi dan promosi kartu 'Yoga with Props'. - Melakukan riset tentang manfaat yoga untuk video informasi dan promosi. - Membuat video informasi dan promosi kartu "Yoga with Props".
		Desain <i>Flashcard</i> "Mindfulness"	<ul style="list-style-type: none"> - Berdiskusi dengan tim kreatif tentang pembagian tugas dari proyek. - Mencari referensi untuk latar belakang kartu.
10	28 April – 2 Mei 2025	Desain <i>Flashcard</i> "Mindfulness"	<ul style="list-style-type: none"> - Mengumpulkan referensi yang sesuai dengan konsep yang telah dibuat. - Merancang latar belakang kartu. - Mengumpulkan hasil desain kepada tim kreatif untuk digabung dengan desain kartu "Metode Breathing".

11	5 - 9 Mei 2025	Desain <i>Flashcard</i> "Body Parts"	<ul style="list-style-type: none"> - Berdiskusi dengan tim kreatif mengenai pembagian tugas kartu "Body Parts". - Mengumpulkan referensi untuk visual kartu "Body Parts". - Revisi memberikan tanda panah pada ilustrasi.
		Desain <i>Flashcard</i> 8x8 cm	- Penugasan perancangan kartu 8x8 untuk pose yang dibuat sebelumnya.
		Desain Video <i>Instagram Reels</i> "Plank Challenge"	- Membuat video "Plank Challenge" berdurasi 30 detik dengan video dari <i>supervisor</i> .
12	14-16 Mei 2025	Desain <i>Instagram Post</i> "Yoga Class Activity"	- Membuat konten <i>Instagram Post</i> "Yoga Class Activity".
		Desain <i>Mockup Card</i>	- Membuat <i>mockup</i> untuk proyek-proyek kartu sebelumnya.
13	19 - 23 Mei 2025	Desain <i>Board Game</i> "Yoga Bears"	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>board game</i> dengan desain background alternatif. - Membuat <i>mockup</i> untuk <i>board game</i> alternatif.
		Desain <i>Flashcard</i> "Regulation Zone"	<ul style="list-style-type: none"> - Penugasan proyek kartu "Regulation Zone". - Mencari referensi untuk desain "Regulation Zone". - Membuat sketsa dan digitalisasi kartu.
14	26 - 28 Mei 2025	Desain <i>Box Packaging Flashcard</i> "Yoga Bears"	<ul style="list-style-type: none"> - Penugasan desain <i>packaging</i> untuk kartu 8x8. - Mencari referensi desain untuk perancangan desain <i>packaging</i>. - Merancang sketsa desain <i>packaging</i>. - Membuat digitalisasi <i>packaging</i>.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

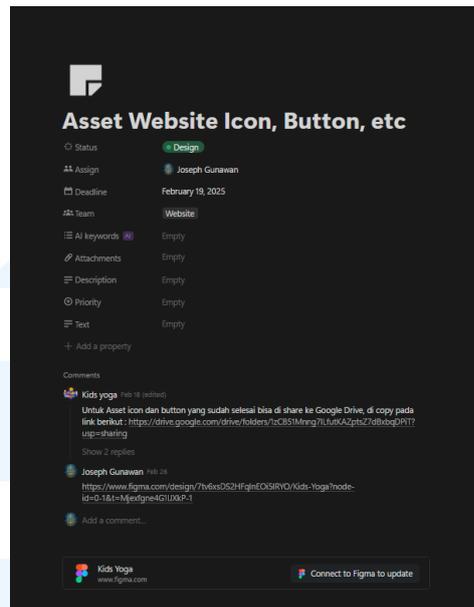
Dalam masa pelaksanaan magang sebagai *Graphic Designer Intern Kids Yoga*, penulis menjadi bagian dari beragam proyek desain visual yang dipergunakan sebagai konten Kids Yoga. Proyek utama yang ditugaskan kepada penulis dalam masa magang berupa perancangan situs web Kids Yoga yang berfungsi untuk menghadirkan yoga kepada generasi muda. Selain proyek utama, penulis ikut serta ditugaskan beberapa proyek tambahan yang mencakup desain konten sosial media mencakup *Instagram Post* beserta alat edukasi yoga berupa *flashcard* dan *board game*. Proses perancangan proyek dijalankan oleh penulis sesuai dengan alur kerja yang diarahkan oleh perusahaan.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Tugas utama yang dilaksanakan penulis dalam proses magang yang dijalankan di Kids Yoga adalah desain *website* Kids Yoga sebagai *platform digital* yang menghadirkan yoga kepada generasi muda, utamanya anak-anak berusia 5-12 tahun menggunakan pendekatan interaktif dan edukatif. Proyek ini menjadi fokus utama penulis dalam jangka waktu menjalani magang sebagai kontribusi besar bagi branding digital perusahaan. Adapun proyek ini mempergunakan ilmu yang dipelajari penulis pada prinsip Desain Komunikasi Visual yang mencakup *Interaction Design* dengan proses perancangan yang ditetapkan oleh Kids Yoga.

1. Briefing

Dalam tahap awal desain, *supervisor* menyampaikan *briefing* kepada penulis melalui *Google Meet*, dengan informasi lebih lengkap dicantumkan pada platform *WhatsApp* dan *Notion*. Adapun *briefing* yang disampaikan mencakup spesifikasi dari *website* yang hendak dirancang, meliputi tujuan, target audiens, serta gaya visual dan pesan yang ingin disampaikan. Selain itu, *supervisor* juga melakukan diskusi dengan penulis mengenai waktu pengerjaan dan bantuan yang dapat diberikan dalam proses perancangan *website*.

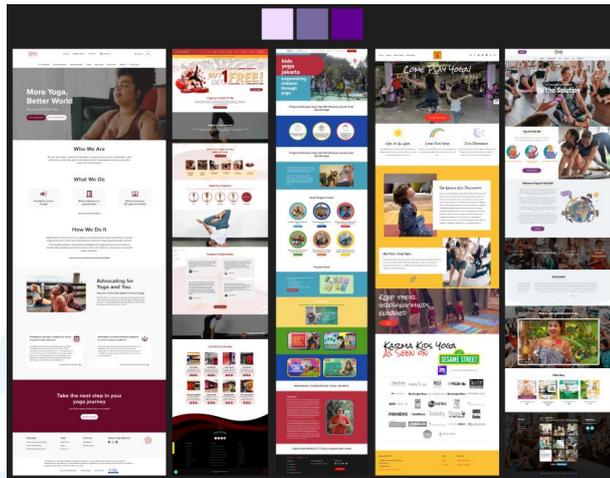


Gambar 3.3 *Briefing Desain Website*

Briefing yang diberikan melalui *Notion* meliputi *Google Drive* dimana penulis hendak mengunggah aset website yang dirancang. Selain itu, *supervisor* memberikan spesifikasi melalui *WhatsApp* mengenai *website* yang hendak mengandung penggunaan warna ungu sebagai warna karakteristik Kids Yoga yang berkesan kreatif dan penuh spiritualitas. Adapun *supervisor* menganjurkan desain *landing page* dari *website* dengan gaya visual kartun berkesan ramah bagi target audiensnya yang meliputi anak-anak berusia 3-17 tahun beserta orang tua.

2. *Research*

Melanjutkan dari tahap *briefing*, penulis menerapkan tahap riset dengan mengumpulkan referensi desain *website* yoga baik yang berfokus kepada dewasa maupun anak-anak sebagai inspirasi dalam rangka perancangan *website* Kids Yoga. Selain itu, penulis melakukan riset mengenai ilustrasi dan pemilihan kata yang digunakan dalam desain *website*. Adapun penulis mengumpulkan contoh desain secara langsung pada *website* yang ditemukan dengan sifat ceria dan menggunakan palet warna mayoritas ungu sesuai kehendak *supervisor* untuk menandakan sifat yoga yang regal dan penuh kreativitas.

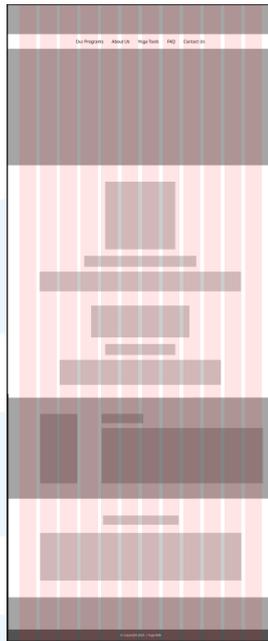


Gambar 3.4 *Moodboard* Referensi Desain *Website*

Moodboard dirancang dengan tujuan sebagai referensi desain *website* dengan penulis mencari beragam *website* edukasi kesehatan dengan format *long-strip* dengan kesan yang ceria dan menarik. Dengan target utama mencakup anak-anak dan orangtua, maka digunakan referensi dengan desain yang sederhana, penuh warna, serta ilustrasi yang edukatif dan menyenangkan. Adapun pilihan referensi didasarkan dengan pertimbangan dari struktur halaman yang rapi dan informatif dengan jelas, serta menggunakan kombinasi warna dan tipografi dengan visibilitas yang tinggi.

3. Design

Setelah melalui tahap riset, penulis mulai merancang sketsa *Low-Fidelity Prototype* dari *Landing Page website* menggunakan *software Figma*. Purwarupa dirancang sebagai alat bantu penempatan elemen-elemen visual dan *copywriting* berkaitan Kids Yoga pada *website*. Adapun *Low-Fidelity Prototype website* menggunakan *artboard* dengan ukuran 1440x3490 pixel besertakan penggunaan *grid* dengan sejumlah 12 *column*. Setelah purwarupa dirancang dan mendapat persetujuan dari supervisor, penulis mulai merancang elemen visual yang akan digunakan pada *website* sesuai arahan supervisor, mencakup estetis yoga seperti *dreamcatcher*, bunga lotus, pose yoga, *layout*, elemen lainnya yang sesuai.



Gambar 3.5 *Low-Fidelity Prototype Website Kids Yoga*

Dalam *copywriting* untuk *website*, penulis mempergunakan dua *font*, yakni Nunito Sans dan Copyduck. *Font* Nunito Sans mampu menunjukkan kesan yang simplistis dan modern sehingga mudah untuk dibaca dan dipahami untuk pengguna, sementara *font* Copyduck yang memiliki gaya menggelembung memberi kesan ceria dan ramah, sehingga cocok untuk menunjukkan konten bagi anak-anak. Adapun Nunito Sans digunakan sebagai *bodytext* dengan ukuran 21pt dengan warna hitam atau putih sesuai dengan latar belakang yang digunakan sehingga dapat menampilkan informasi tambahan dengan jelas. Selain itu, Copyduck berperan sebagai *font* dari *heading* dengan ukuran 64pt, serta *subheading* berukuran 48pt dengan ukuran besar sehingga menonjolkan informasi yang hendak disampaikan beserta dengan elemen visual yang mendampinginya.

Untuk menyesuaikan visualisasi pada *website*, penulis menggunakan warna ungu muda (#F0DAFF) dan biru tua (#776AA1) sebagai warna latar belakang untuk menampilkan sifat yoga sebagai olahraga yang regal dan spiritual, dan mendorong jiwa kreatif pada pengguna. Sementara, warna ungu gelap (#610092) digunakan sebagai

warna pendamping, utamanya sebagai warna *font*, untuk memberikan kontras warna pada teks heading sehingga lebih mudah menangkap perhatian dari pengguna berkaitan dengan informasi yang disampaikan. Adapun penggunaan palet yang berpusat pada warna ungu disesuaikan dengan arahan dari *supervisor* sebagai warna identitas Kids Yoga dan memastikan konsistensi dengan konten-konten lain yang telah diposting oleh Kids Yoga.



Gambar 3.6 *High-Fidelity Prototype Website Kids Yoga*

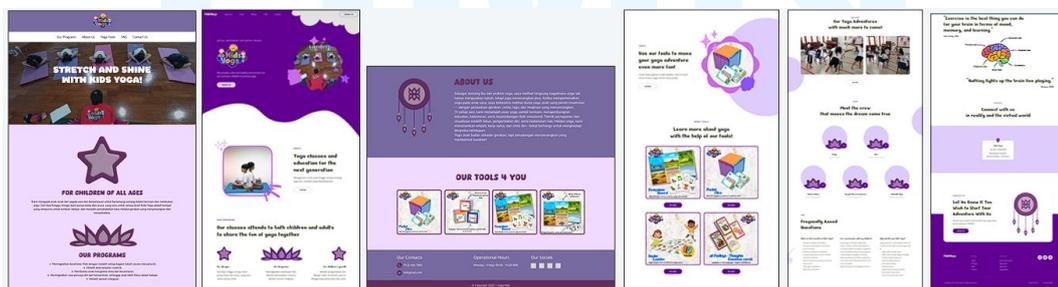
Selanjutnya, penulis merancang elemen visual yoga sesuai dengan arahan dari *supervisor* melalui software *Adobe Illustrator*. Elemen visual yang dirancang mencakup bunga lotus, bintang, serta *dreamcatcher*. Adapun peletakan elemen lotus pada *website* bertema yoga berperan penting dengan sifatnya sebagai salah satu simbol ikonis yoga. Selain itu, diletakkan aset visual bintang sebagai salah satu pose yoga yang ramah dilakukan oleh pemula sebagai sambutan hangat dalam berlatih yoga, beserta dengan *dreamcatcher* sebagai tanda menangkap pikiran negatif dan membawa afirmasi positif kepada pengguna.

4. Review

Dengan penyelesaian sketsa, dilanjutkan proses *Review* dimana penulis memberikan hasil desain kepada *supervisor* untuk mendapat masukan. Adapun *supervisor* memberikan *feedback* mengenai format *website* yang hendak dibuat dalam bentuk *long-strip* dengan memberikan informasi lebih detail dan menggunakan aset visual yang disediakan secara langsung dari Kids Yoga. Dari *feedback* yang diberikan, penulis merevisi desain *website* hingga disetujui oleh *supervisor*.

5. Revision

Dengan arahan yang diberikan, penulis melakukan penyesuaian pada desain *website* dengan mengubah ukuran sesuai dengan spesifikasi format *long-strip* menjadi 1440x11128 pixel. Selain itu, penulis menambahkan fitur galeri dan melengkapi informasi pada *website* dengan yang telah disediakan oleh *supervisor*. Adapun *font* dari *website* disesuaikan untuk lebih tepat dengan selera target audiens dengan menggunakan tema lebih ceria, melalui *font* Nerko One sebagai *heading* dengan ukuran 56pt dan *sub-heading* berukuran 24pt, disertakan dengan *bodytext* menggunakan *font* Open Sans berukuran 16pt. Berikut adalah hasil dari revisi desain *website* dengan format *long-strip*.



Gambar 3.7 Perbandingan Revisi *High-Fidelity Prototype Website Kids Yoga*

6. Finalization

Setelah melakukan revisi pada desain *website*, penulis kembali mengirimkan hasil desain kepada *supervisor* untuk disetujui. Setelah diberikan persetujuan, penulis mengirimkan *link* desain dari *Figma* beserta *FIG File* kepada *supervisor*. Adapun file tersebut disimpan dalam folder yang telah ditentukan oleh *supervisor* untuk seterusnya dilanjutkan proses pemrograman *website*.

Dalam menjalani proyek perancangan desain *website* Kids Yoga, penulis memperoleh ilmu lebih mendalam pada merancang *website* yang berfokus pada bidang edukasi, terutama dalam aktivitas yoga bagi generasi muda. Pada proyek ini, penulis menghadapi sejumlah kendala dalam merancang *landing page website* yang searah dengan keinginan *supervisor* dengan gaya kartun yang sederhana dan dapat mengutarakan ide dari *website* bagi pengguna. Dari kendala yang dialami, *supervisor* turut serta membantu penulis dengan membantu mencari referensi yang lebih sesuai dengan desain yang diperlukan dan menyediakan aset yang diperlukan oleh penulis dalam perancangan *website*. Melalui ini, penulis mampu mengatasi kendala dan merevisi *website* sesuai dengan hasil yang diperlukan oleh *supervisor*.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

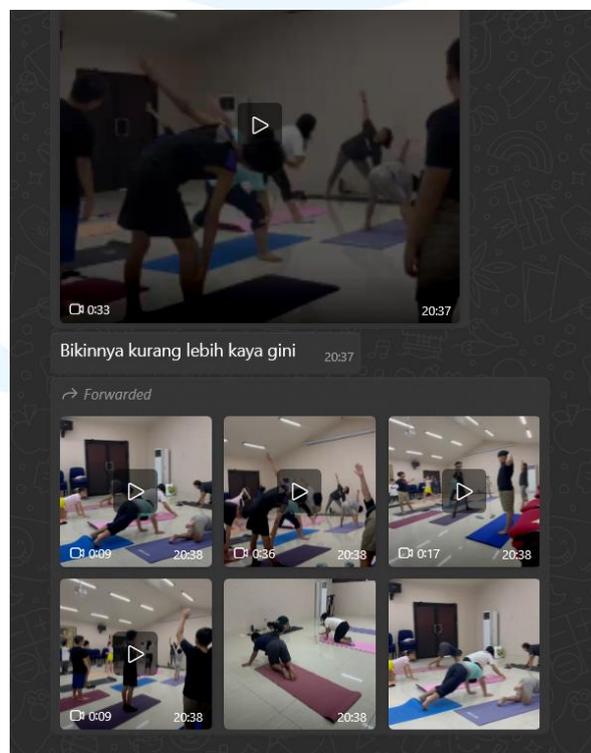
Dalam masa penulis melaksanakan magang di Kids Yoga, diberikan tugas yang mencakup desain konten edukatif pada media sosial Kids Yoga. Beberapa proyek yang ditugaskan kepada penulis meliputi desain video *Instagram Post* “Yoga Benefits”, serta *flashcard*, *board game*, dan *box packaging* “Yoga Bears”. Penulis menjalani penugasan proyek yang diberikan menggunakan alur kerja yang sesuai dengan proyek utama.

3.3.2.1 Video *Instagram Post* “Yoga Benefits”

Penulis ditugaskan dengan proyek desain konten untuk Instagram Post dengan tema "Yoga Benefits". Proyek ini bertujuan untuk menunjukkan kepada orang tua dan anak-anak mengenai manfaat aktivitas yoga melalui media sosial dengan visual yang sederhana. Adapun untuk menjaga perhatian dari penonton, video dibuat sebagai konten bentuk pendek.

1. *Briefing*

Pada tahapan awal dari proyek, *Chief Executive Officer* memberikan *briefing* mengenai penugasan desain menggunakan platform *WhatsApp*. Pada *briefing* yang dilakukan, *Chief Executive Officer* memberikan kumpulan video yang hendak digunakan sebagai konten dalam video. Selain itu, *Chief Executive Officer* turut serta mengajukan spesifikasi perancangan video, dengan durasi 30-45 detik, besertakan informasi yang ditampilkan mencakup manfaat fisik, sosial, dan emosional yang didapat dari pemeragaan yoga.



Gambar 3.8 *Briefing* Proyek Video

2. Research

Dalam tahap riset, penulis menyaksikan video yang dikirimkan oleh *Chief Executive Officer* untuk lebih memahami informasi yang hendak diberikan pada konten. Setelah itu, penulis melakukan riset pada beberapa *Instagram Post* yang mengandung konten edukatif yoga sebagai landasan dari perancangan video. Adapun penulis turut serta menyusun video yang diberikan dari *briefing* sehingga tersambung dengan jelas.



Gambar 3.9 *Research* Referensi Video

Proses riset referensi video dilakukan melalui *Instagram* dengan pencarian *reels* edukasi yoga bagi anak-anak sebagai landasan dari video yang hendak dirancang. Referensi yang didapat menghasilkan ide penempatan teks yang kontras dengan video sehingga memiliki visibilitas yang jelas. Selain itu, video hendak dirancang dengan adegan yang berganti dengan spontan tanpa menunggu terlalu lama sehingga menjaga perhatian penonton.

3. Design

Setelah melakukan riset bertahap, penulis mulai merancang video melalui *software CapCut*. Pada awal dari tahap ini, penulis menyusun aset video yang diberikan sesuai dengan daya tarik dalam gerakan dan pose yang ditampilkan pada masing-masing video. Selanjutnya, penulis menggunakan aset musik yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya, dan menyesuaikan dengan video yang telah disusun. Tipografi pada video diletakkan dalam posisi tengah untuk memberi tampilan yang stabil dengan *typefont* *Alegreya* sebagai *heading*, *Nunito* sebagai *sub-heading*, serta *ZY Palette* sebagai *bodytext*. Adapun informasi yang ditampilkan pada video mencakup manfaat-manfaat yang dibawakan oleh aktivitas yoga secara sosial, emosional, dan fisik.



Gambar 3.10 Video *Instagram Post* “Yoga Benefits”

Video dirancang dalam format *Instagram Post* dengan ratio 9:16 (1080x1920 pixel). Tipografi pada video menggunakan warna kuning pada teks judul video, disertakan dengan warna ungu pada teks informasi umum dari konten. Adapun warna digunakan untuk memberikan kesan kreatif dan ceria dengan tingkat keterbacaan yang tinggi.

4. Review

Setelah penulis menuntaskan desain video 'Yoga Benefits', hasil desain diekspor sebagai file MP4 dan dikirimkan kepada *supervisor* melalui *WhatsApp* untuk diberikan feedback dan

approval. Setelah *supervisor* memberikan *review*, penulis diberikan *feedback* untuk mengganti *thumbnail* video supaya tidak hanya terpampang kegelapan. Untuk merevisi hal ini, penulis mengganti *thumbnail* video menjadi *frame* pertama dari video.

5. *Revision*

Penulis merevisi konten video sesuai dengan *feedback* dari *supervisor* terkait dengan *thumbnail* dari video. Penulis hanya merubah *thumbnail* video untuk menampilkan *frame* pertama video ketimbang halaman gelap. Setelah direvisi, penulis mengirimkan kembali hasil video kepada *supervisor*.

6. *Finalization*

Setelah *supervisor* memberikan *approval* kepada hasil revisi video, penulis mengunggah desain video pada *Google Drive* yang disediakan oleh *supervisor*. Adapun penulis memberi nama “Yoga Benefits” pada folder pengumpulan video untuk memudahkan pencarian file dalam rangka untuk posting *Instagram*. Setelah pengumpulan, penulis menginformasikan pada *platform Notion* kepada tim kreatif mengenai status penyelesaian desain.

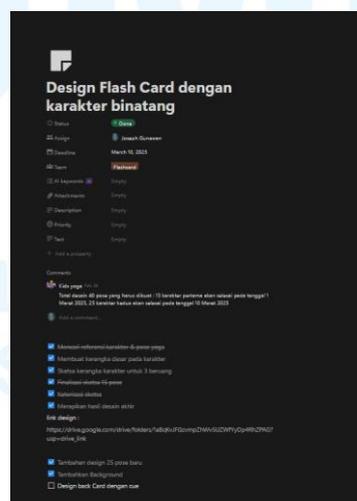
Dalam proyek perancangan video *Instagram Post* "Yoga Benefits", penulis mengasah ilmu pengeditan video menggunakan *CapCut* terutama dalam rangka peletakan teks dan transisi adegan pada video. Penulis mengalami beberapa kendala dalam proses pengerjaan proyek ini, mencakup kekurangan pengalaman dalam mengedit video untuk format sosial media. Untuk mengatasi kendala tersebut, penulis mengamati tutorial cara mengedit video besertakan *Instagram Reels* yang sesuai dengan arah desain video. Melalui solusi tersebut, penulis dapat mengedit video sesuai dengan kebutuhan *supervisor* dan mempelajari lebih dalam cara mengedit video menggunakan *CapCut*.

3.3.2.2 Flashcard “Yoga Bears”

Proyek desain *flashcard* "Yoga Bears" merupakan alat edukasi yoga yang membantu anak untuk mempelajari yoga sambil tetap bersenang-senang. Desain kartu ini bertujuan untuk menunjukkan pose-pose yoga yang disertakan dengan instruksi serta manfaat dari pose tersebut menggunakan karakter kartun hewan untuk menggugah semangat anak dalam belajar yoga. Adapun kartu ini dapat digunakan oleh anak untuk aktivitas menyenangkan seperti permainan kartu dengan tebak kartu, memperagakan pose, dan menebak manfaat dan instruksi pose.

1. Briefing

Proyek dimulai dengan *briefing Google Meet* bersama *Chief Executive Officer* dan *Creative and Marketing Manager* berkaitan dengan pembagian tugas. Dalam *briefing*, penulis diberikan pilihan untuk memutuskan hewan yang menjadi karakter dari kartu yoga, dengan penulis menentukan hewan beruang sebagai karakter dengan berbagai jenis beruang yang dapat digunakan serta membawa tema alami pada desain. Selain itu, penulis diberikan spesifikasi ukuran kartu sebesar A5 dengan sejumlah 40 pose yoga dari *supervisor* yang hendak diperagakan oleh karakter yang didesain, beserta dengan penjelasan berkait dengan instruksi dan manfaat dari pose yoga yang disediakan pada *platform Notion*.



Gambar 3.11 *Briefing* Proyek *Flash Card*

2. Research

Melanjutkan dari tahap *briefing*, penulis melakukan riset dengan mencari jenis-jenis beruang yang hendak digunakan dalam desain karakter untuk menciptakan konsistensi visual pada desain kartu. Penulis memulai tahap ini dengan mencari contoh karakter kartun beruang yang terkenal di kalangan anak, seperti kartun "We Bare Bears", sehingga penulis menggunakan beruang coklat, hitam, putih, serta panda sebagai karakter yang terbagi atas 40 pose yoga yang diperagakan. Setelah itu, penulis mengumpulkan referensi beruang melakukan pose yoga dalam gaya kartun sebagai landasan dari desain karakter yang hendak dirancang.



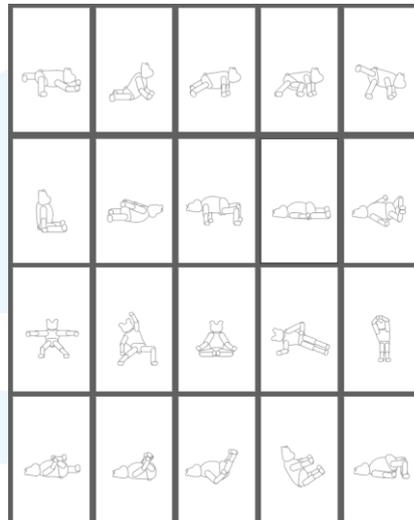
Gambar 3.12 *Moodboard* Referensi Desain "Yoga Bears"

Moodboard dirancang sebagai acuan visual dalam perancangan karakter dengan bentuk tubuh bulat sehingga mudah dimanipulasi menjadi berbagai pose dengan ekspresi lucu dan menarik. Adapun dipergunakan ilustrasi yang menyerupai karakter seperti yang muncul pada kartun "We Bare Bears" yang sudah familiar di kalangan anak. Selain itu, digunakan gaya ilustrasi datar dan minimalis sehingga mudah diadaptasi dalam media cetak maupun digital.

3. Design

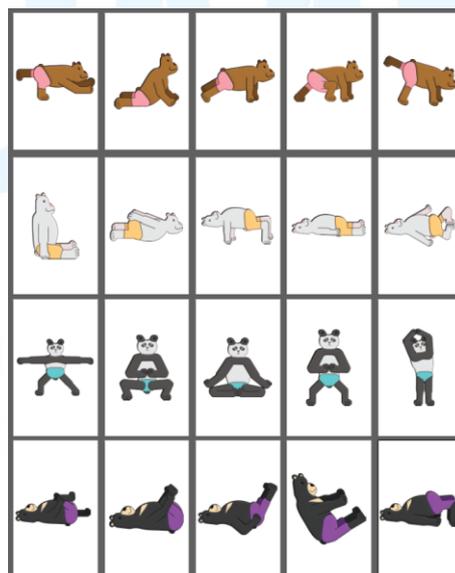
Setelah mengumpulkan referensi desain, penulis memulai perancangan sketsa karakter beruang melalui *software Adobe Illustrator*. Tahapan sketsa dimulai dengan penggambaran kerangka karakter mengikuti aset visual pose yang diberikan.

Setelah sejumlah sketsa kasar telah dirancang, penulis menunjukkan karya kepada *supervisor* untuk diberikan masukan dan persetujuan untuk melanjutkan desain.



Gambar 3.13 Sketsa Desain “Yoga Bears”

Setelah *supervisor* menyetujui hasil sketsa, penulis melanjutkan perancangan dengan pembagian jenis beruang dan pewarnaan desain. Adapun karakter-karakter dirancang dalam bentuk kartun dengan sederhana dan ramah untuk memudahkan identifikasi oleh target pengguna. Berikut merupakan sejumlah hasil desain karakter 'Yoga Bears'.



Gambar 3.14 Desain Karakter “Yoga Bears”

Setelah proses digitalisasi karakter diselesaikan, penulis melanjutkan perancangan *background* untuk masing-masing beruang. *Background* dirancang sesuai dengan habitat yang ditinggali oleh masing-masing beruang, dengan beruang cokelat pada area dekat sungai, beruang hitam dikelilingi oleh pohon dan semak-semak, beruang panda dengan hutan bambu, serta beruang putih dalam lingkungan kutub utara dengan gletser di latar belakang. Adapun nama pose yang diperagakan oleh beruang menggunakan *typefont* Copyduck berukuran 24 pt sebagai *heading*.



Gambar 3.15 Desain Layar Depan Kartu “Yoga Bears”

Setelah menyelesaikan desain layar depan kartu, penulis melanjutkan desain layar belakang yang menampung informasi pose. Informasi yang disampaikan pada layar belakang terkait dengan instruksi untuk melakukan pose beserta manfaat yang dibawakannya. Adapun tipografi yang digunakan pada layar belakang mencakup *typefont* Copyduck dengan ukuran 24 pt sebagai *heading*, serta Choko Plain berukuran 16 pt dan 14 pt sebagai *bodytext*. Berikut hasil akhir desain layar belakang kartu.



Gambar 3.16 Desain Layar Belakang Kartu “Yoga Bears”

4. Review

Setelah penulis menyelesaikan desain *flashcard*, hasil desain diekspor dalam bentuk PDF dan PNG untuk dikirimkan kepada *supervisor* melalui *WhatsApp* untuk diberikan *review*. Setelah *supervisor* melakukan *review* pada hasil desain, penulis diberikan arahan revisi untuk memasukkan logo Kids Yoga pada layar depan kartu. Selain itu, penulis juga diarahkan untuk membuat *mockup* dari kartu yang telah dirancang.

5. Revision

Penulis melakukan revisi sesuai dengan arahan dari *supervisor* dimulai dengan penempatan logo Kids Yoga disediakan oleh *supervisor* melalui *Google Drive*. Penulis menempatkan logo di atas nama dari pose pada layar depan kartu untuk memastikan visualisasi dari logo. Berikut adalah hasil revisi penempatan logo pada keseluruhan desain kartu.



Gambar 3.17 Revisi Desain Kartu “Yoga Bears”

Setelah melakukan revisi pada penempatan logo, penulis melanjutkan dengan perancangan *mockup* dari desain *flashcard*. Penulis mendapatkan aset *mockup* melalui *Freepik* dengan format A5 dan menempatkan masing-masing layar depan dan belakang dari desain beruang yang berbeda. Setelah *mockup* dirancang, penulis mengekspor tampilan akhir *mockup* dalam bentuk PNG dan mengirimkannya kepada *supervisor* melalui *WhatsApp*.



Gambar 3.18 *Mockup* Kartu "Yoga Bears"

6. Finalization

Setelah *supervisor* memberikan *approval* pada hasil revisi desain dan *mockup*, penulis mengunggah desain kartu dan *mockup* dalam bentuk PDF dan PNG pada *Google Drive* yang disediakan oleh *supervisor*. Penulis memberikan nama "Yoga Bears" untuk mempermudah pencarian *file* oleh tim kreatif. Setelah proses pengumpulan, penulis lanjut menginformasikan status penyelesaian tugas kepada tim kreatif melalui *platform Notion*.

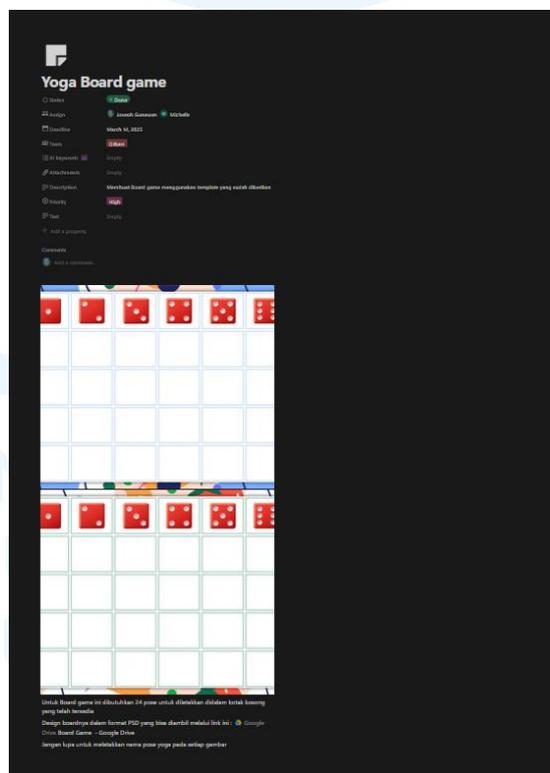
Dalam tugas *flashcard* "Yoga Bears", penulis menggunakan *Adobe Illustrator* untuk membuat ilustrasi karakter dalam kartu edukasi pose yoga. Dalam proyek ini, penulis menghadapi kendala dalam perancangan banyak karakter dengan *deadline*. Untuk mengatasi ini, penulis merancang kerangka dari karakter terlebih dahulu untuk turut serta diatur sesuai dengan pose yang dibutuhkan. Pada proyek ini, penulis mengasah kemampuan untuk merancang ilustrasi karakter dalam waktu yang cepat dengan hasil yang sesuai dengan kebutuhan *supervisor*.

3.3.2.3 Board Game “Yoga Bears”

Proyek desain *board game* "Yoga Bears" melanjutkan dari proyek *flashcard* "Yoga Bears" yang sebelumnya dirancang. Dalam proyek ini, *supervisor* menugaskan penulis untuk merancang *board game* berukuran 1,418 x 1,064 pixel menggunakan desain karakter yang telah dirancang dari *flashcard*. Adapun *board game* bertujuan untuk mendorong anak-anak menerapkan pose yoga yang ditunjukkan melalui permainan yang menyenangkan bersama orang tua maupun teman-teman.

1. Briefing

Tahapan perancangan proyek ini dimulai dengan *briefing* dari *supervisor* melalui *WhatsApp*. Pada *briefing* yang dijalani, penulis ditugaskan untuk merancang *board game* berukuran 1,418 x 1,064 pixel menggunakan aset karakter yang dirancang sebelumnya. Adapun *supervisor* menyediakan *template* desain *board game* melalui *Google Drive* beserta dengan format dan desain yang hendak dimasukkan pada *board game*.



Gambar 3.19 Briefing Proyek Board Game

2. Research

Melanjutkan dari tahapan *briefing*, penulis mengumpulkan aset visual karakter dari proyek *flashcard* yang dirancang sebelumnya. Adapun karakter yang digunakan pada board game mencakup pose-pose yang memiliki gerakan searah untuk meningkatkan keseimbangan estetis. Selain aset visual karakter, penulis turut serta mengumpulkan tipografi dari *flashcard* sebelumnya, utamanya heading sebagai penanda nama pose.

3. Design

Setelah aset karakter dan tipografi dikumpulkan, penulis lanjut dalam desain *board game* melalui *software Adobe Illustrator*. Dalam tahap ini, penulis memasukkan aset karakter dan tipografi pada *template board game* yang disediakan dari *Google Drive*. Adapun karakter diletakkan pada *board game* dengan total 24 karakter mencakup masing-masing karakter berupa enam jenis beruang berbeda.



Gambar 3.20 Desain Board Game “Yoga Bears”

Setelah desain *board game* dirancang, penulis memulai perancangan *mockup board game*. Penulis mencari aset *mockup* melalui *Freepik* dan menempatkan desain *board game* pada aset yang sesuai. Setelah *mockup* dirancang, penulis mengeksplor desain *board game* dalam bentuk PNG dan AI serta *mockup* dalam format PNG.



Gambar 3.21 *Mockup Board Game* “Yoga Bears”

4. Review

Setelah desain *board game* dan *mockup* diekspor, penulis mengirimkan hasil desain kepada *supervisor* untuk diberikan *review*. Setelah *supervisor* melakukan *review* pada desain, diberikan arahan revisi mencakup penempatan logo pada desain *board game*. Selain itu, *supervisor* memberikan arahan untuk membuat *mockup* dengan nuansa yang lebih alami.

5. Revision

Penulis melakukan revisi pada desain *board game* dengan menempatkan logo Kids Yoga pada bagian tengah papan untuk meningkatkan tingkat visibilitasnya. Setelah itu, penulis mencari aset *mockup* pada *Freepik* dengan nuansa lebih alami dan menempatkan desain *board game* yang telah direvisi pada aset yang didapat. Berikut adalah tampilan *mockup* dengan desain *board game* yang telah direvisi.



Gambar 3.22 Revisi Logo *Mockup Board Game* “Yoga Bears”

6. Finalization

Setelah hasil revisi desain dan *mockup* telah diberikan *approval* oleh *supervisor*, penulis mengunggah hasil akhir desain dan *mockup* pada *Google Drive* yang disediakan oleh *supervisor*. Penulis mengunggah *file* dalam bentuk AI dan PNG supaya tim kreatif lebih mudah ketika memerlukan aset ataupun mengedit desain. Selanjutnya, penulis memperbarui status pengerjaan tugas menjadi selesai pada *platform Notion*.

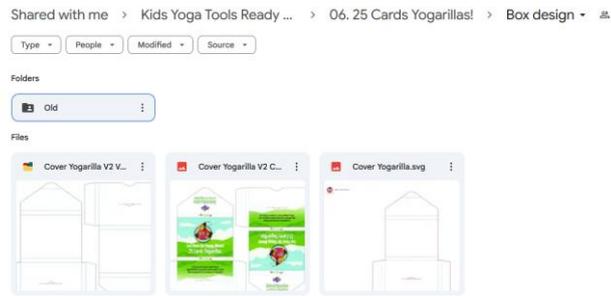
Dalam perancangan desain *board game* "Yoga Bears", penulis menghadapi kendala dalam pencarian aset *mockup* yang sesuai bernuansa alami. Untuk mengatasi kendala tersebut, penulis menggunakan *mockup* dengan ukuran berbeda dan mengedit dengan *Adobe Photoshop* sehingga sesuai dengan keperluan *supervisor*. Melalui proyek ini, penulis belajar untuk beradaptasi dalam perancangan *mockup* dan menggunakan aset yang telah dirancang sebelumnya dalam format *tools* edukasi yang lain.

3.3.2.4 Flashcard Box Packaging "Yoga Bears"

Proyek *flashcard box packaging* "Yoga Bears" menjadi salah satu proyek lanjutan dari desain *flashcard* "Yoga Bears" yang dirancang sebelumnya. Perancangan *box packaging* ini menggunakan konsep desain yang sama dengan proyek sebelumnya. Adapun *box packaging* ini dibuat untuk menyimpan *flashcard* dengan visual yang estetik untuk mendorong anak-anak ataupun orangtua untuk membelinya.

1. Briefing

Dalam tahapan awal proyek ini, *Chief Executive Officer* memberikan *briefing* kepada penulis melalui *WhatsApp*. Dalam *briefing* yang diberikan, penulis ditugaskan untuk merancang *box packaging* untuk *flashcard* "Yoga Bears" dengan ukuran 8x8 cm. *Chief Executive Officer* turut serta menyediakan *template* desain *packaging* melalui *Google Drive* besertakan contoh desain lainnya yang dapat digunakan sebagai landasan.

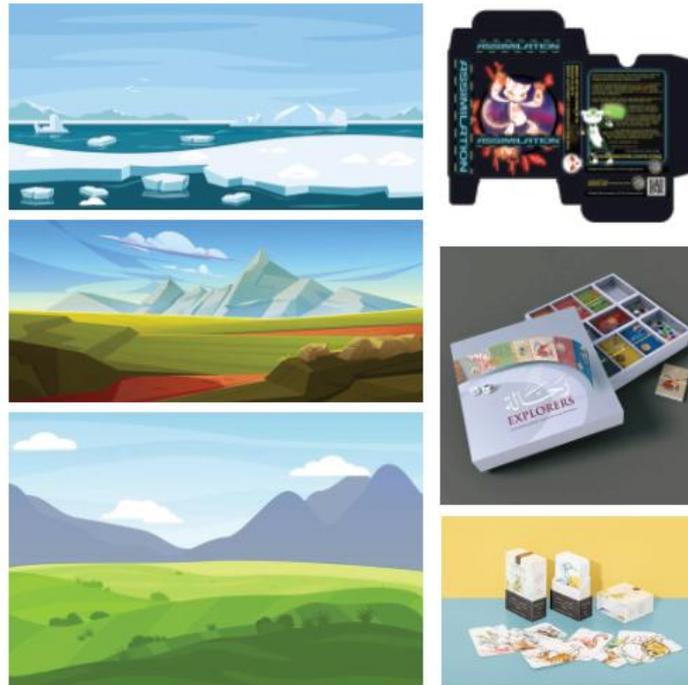


Gambar 3.23 *Briefing Aset Box Packaging*

Adapun contoh desain yang diberikan pada *briefing* digunakan sebagai landasan dari perancangan *box packaging* oleh penulis. *Supervisor* turut serta menganjurkan penulis untuk merancang desain *box packaging* dengan tema yang sesuai dengan *flashcard* yang dibuat. Setelah menjalani *briefing* dengan seksama, penulis melanjutkan dengan tahap riset.

2. *Research*

Melanjutkan dari tahapan *briefing*, penulis melakukan riset pada desain *box packaging* yang searah dengan proyek yang ditugaskan, beserta dengan aset visual perancangan dan tipografi yang sesuai. Adapun *flashcard* dirancang dengan tema alami sehingga penulis turut serta menampilkan nuansa alami dengan menggunakan habitat dari masing-masing karakter beruang sebagai latar belakang pada *packaging*. Selain itu, penulis mengumpulkan referensi desain yang mencakup latar belakang pemandangan yang sesuai dengan habitat karakter, beserta contoh *packaging* kartu yang digunakan sebagai acuan.

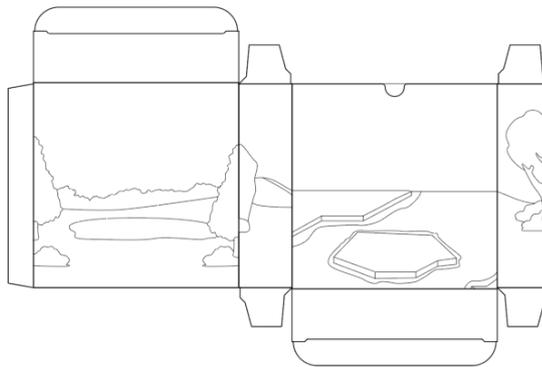


Gambar 3.24 Moodboard Desain Box Packaging

Moodboard disusun dengan referensi lanskap bertema alami mencakup ladang hijau, pegunungan, serta kutub yang sesuai dengan habitat beruang. Adapun latar belakang menampilkan gaya ilustrasi sederhana dan bernuansa imajinatif yang cocok untuk anak-anak sehingga memberikan kesan berpetualang di berbagai tempat sambil memperagakan pose yoga. Selain itu, dikumpulkan referensi box packaging lainnya sebagai ide bentuk dan gaya desain yang menarik dan menyertakan ilustrasi yang membangun kesan ideal terhadap produk.

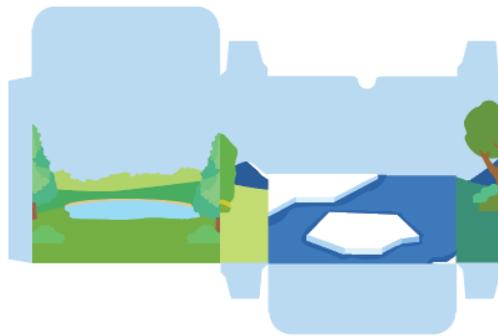
3. Design

Setelah melakukan tahap riset, penulis memulai tahap desain dengan merancang sketsa melalui *software Adobe Illustrator*. Dalam tahap ini, penulis membuat sketsa kasar dengan membagi latar belakang menjadi empat bagian dengan masing-masing merepresentasikan karakter beruang yang ditampilkan. Berikut adalah sketsa kasar yang telah dirancang oleh penulis.



Gambar 3.25 Sketsa *Box Packaging* “Yoga Bears”

Setelah sketsa kasar telah dirancang dan mendapat *approval* dari *supervisor*, penulis melanjutkan dengan digitalisasi sketsa. Adapun digitalisasi *packaging* menggunakan dominan warna biru sebagai warna dari langit besertakan latar belakang habitat beruang kutub. Selain itu, penulis turut serta menggunakan warna hijau untuk memberikan nuansa alami pada habitat beruang lainnya dan menjadi kontras dengan warna biru yang digunakan. Berikut adalah hasil desain *box packaging* setelah melalui tahap pewarnaan.



Gambar 3.26 Pewarnaan *Box Packaging* “Yoga Bears”

Setelah menjalani tahap digitalisasi, penulis melanjutkan dengan *copywriting* pada *packaging*. Dalam tahap ini, penulis menggunakan *typefont* Eracake berukuran 21 pt sebagai *heading* dengan warna putih beserta stroke hijau, Choko Plain berukuran 16 pt dengan pewarnaan coklat sebagai *sub-heading*, serta Bahnschrift

berukuran 8 pt dengan warna hitam sebagai *bodytext* yang mengandung informasi mengenai *flashcard* yang disimpan. Berikut adalah hasil desain *box packaging* "Yoga Bears" oleh penulis.



Gambar 3.27 Hasil Desain *Box Packaging* "Yoga Bears"

4. Review

Setelah penulis menyelesaikan desain *box packaging*, hasil desain diekspor dalam format PDF dan PNG untuk dikirimkan kepada *supervisor* melalui *WhatsApp* untuk diberikan *review*. Setelah *supervisor* melakukan *review* pada desain, penulis diminta untuk revisi dalam bentuk menambahkan tanda penulis membuat karya dalam desain. *Supervisor* turut serta meminta tanda penulis dibuat dalam bentuk yang sesuai dengan preferensi penulis.

5. Revision

Penulis melanjutkan tahap revisi dengan arahan dari *supervisor* dengan merancang logo sebagai penanda karya penulis. Adapun logo dibuat dalam bentuk segienam yang memuat "JMG" sebagai inisial nama penulis dan ditempatkan pada bagian bawah desain. Berikut adalah hasil revisi *packaging* dengan logo penulis.



Gambar 3.28 Revisi *Box Packaging* "Yoga Bears"

6. Finalization

Setelah desain telah direvisi, penulis mengirimkan kembali hasil desain packaging kepada *supervisor* untuk diberikan *approval*. Setelah *supervisor* memberikan *approval*, penulis mengunggah desain packaging dalam format PDF dan AI ke *Google Drive* yang disediakan oleh *supervisor*. Penulis membuat *folder* dengan nama "Card Box Packaging" untuk mudah dicari oleh tim kreatif. Setelah itu, penulis menginformasikan status pengerjaan tugas telah selesai kepada tim kreatif dengan *platform Notion*.

Dalam menjalani proyek desain *box packaging*, penulis menghadapi sejumlah kendala pada informasi yang hendak disampaikan pada deskripsi dari packaging yang dirancang. Untuk mengatasi kendala ini, penulis berkonsultasi dengan *supervisor* dan diberikan arahan mengenai deskripsi yang hendak digunakan pada desain. Adapun melalui proyek ini, penulis mengasah keterampilan dalam mendesain *box packaging* untuk kartu edukasi, terutama dengan nuansa alami.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Dalam proses menjalani magang di Kids Yoga, penulis mempelajari banyak hal terkait dengan desain serta memperoleh pengalaman mendalam pada pekerjaan dalam perusahaan baik secara individu maupun dalam tim. Adapun pengalaman yang dialami meliputi sejumlah kendala dalam pengerjaan proyek besertakan solusi untuk mengatasi kendala tersebut. Berikut adalah penjabaran mengenai kendala dan solusi yang dialami oleh penulis dalam masa magang di Kids Yoga.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Kendala yang dialami oleh penulis dalam masa magang memiliki pengaruh yang mengganggu dalam proses pengerjaan proyek. Salah satu dari kendala yang dialami oleh penulis mencakup kekurangan pengalaman penulis dalam mengoperasikan *software* untuk edit video seperti *CapCut*. Kendala lain yang dialami penulis meliputi *software Adobe Illustrator* yang seringkali eror

ketika dioperasikan sehingga perlu melakukan penyimpanan data secara berkala. Selain itu, penulis turut serta menghadapi kendala dalam penugasan banyak proyek dalam waktu sama sehingga menyita waktu yang diperlukan untuk mengerjakan proyek yang belum diselesaikan.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Dalam rangka mengatasi kendala yang dialami, penulis menerapkan beberapa solusi untuk mengatasinya. Dalam hal mengoperasikan *software CapCut*, penulis menyimak *tutorial* yang mudah dimengerti melalui *website* maupun *YouTube* dan mencoba mengedit video sendiri dalam waktu luang. Selain itu, penulis pun mampu mengatasi kendala eror pada *Adobe Illustrator* dengan mematikan koneksi internet dalam proses menggunakannya untuk berhenti dimatikan secara mendadak. Adapun penulis turut serta mengatasi permasalahan kelebihan proyek dengan mengerjakan proyek secara berkala sesuai dengan tanggal ditugaskannya besertakan dengan *deadline* yang diberikan untuk masing-masing tugas.

