

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

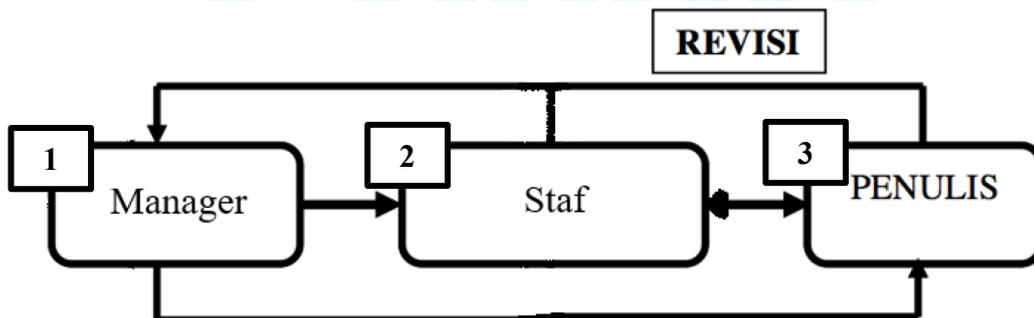
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dengan melaksanakan program magang di CED UMN, penulis dibawah oleh staf-staf yang mempunyai program-program masing-masing dalam bidang yang berbeda. Penulis bekerja magang sebagai *graphic design* pada organisasi CED UMN, penulis juga berkoordinasi langsung dengan staf dan dengan manager CED UMN, serta tim sosial media.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Dalam menjalankan magang di CED UMN, penulis diberikan kesempatan bekerja sebagai posisi *Graphic Design Intern*, dibawah oleh staf-staf dan manager CED UMN, penulis menjalankan tugas-tugas yang berkaitan dengan desain grafis yang akan digunakan sebagai sarana media promosi CED UMN, dan juga staf yang membutuhkan desain untuk promosi program nya masing-masing.

Berikut adalah bagian dari alur koordinasi dari dalam pengerjaan magang yang dijalankan oleh penulis di organisasi CED UMN.



Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinaasi Magang CED UMN

Berdasarkan bagan alur kedudukan pelaksanaan magang yang penulis lakukan di organisasi CED UMN, penulis akan diberikan proyek oleh staf dan juga manager dari CED, dengan demikian, penulis juga mengikuti *meeting* yang dilaksanakan setiap minggu untuk melaporkan

progres hasil dari proyek yang dikerjakan oleh penulis. Brief yang diberikan kepada penulis juga dilakukan diluar *meeting*, ketika staf membutuhkan proyek yang mengharuskan ada desain grafis, brief diberikan ke penulis untuk memulai pengerjaan proyek.

Brief yang didapatkan oleh penulis, dikerjakan mulai dari tahap proses desain, dengan progres yang dilakukan, penulis melapor ke staf untuk revisi atau perbaikan yang dibutuhkan sampai hasil akhir yang akan disetujui staf dan akan digunakan sebagai media promosi pada program dan oleh CED UMN.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama magang di CED UMN, penulis telah mengerjakan tugas-tugas yang diperoleh dari atasan, berikut adalah seluruh tugas yang telah dikerjakan penulis beserta dengan detailnya.

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	19 – 28 Februari 2025	Visit Indonesia Program	<ul style="list-style-type: none"> A) Membuat IG <i>Feeds</i> promosi VIP B) Membuat Booklet untuk promosi C) Membuat Poster A3 dan A5 untuk kebutuhan promosi D) Membuat <i>Story IG</i> untuk promosi
2	28 Februari – 20 Maret 2025	UMN Animation VFX & Film Making Camp	<ul style="list-style-type: none"> a) Membuat IG <i>Feeds</i> untuk kebutuhan promosi b) Membuat <i>Story Ig</i> dan <i>TikTok</i> untuk kebutuhan promosi c) Membuat Poster A3 dan A5 untuk promosi d) Membuat desain untuk ditampilkan pada Videotron

			<ul style="list-style-type: none"> e) Membuat desain untuk Banner dan Umbul-Umbul untuk promosi <i>offline</i> f) Membuat desain X-Banner g) Membuat desain <i>ID Card</i> untuk peserta
3	25 Maret – 10 April 2025	KOICA Silla Training	<ul style="list-style-type: none"> a) Membuat desain X-banner untuk kebutuhan promosi b) Membuat <i>Story IG</i> untuk promosi <i>digital</i> c) Membuat <i>IG post</i> untuk promosi <i>digital</i> d) Mengedit video testimoni untuk <i>IG Post</i> e) Mengedit <i>ID Card</i> untuk peserta
4	10 – 20 April 2025	School Project CED UMN	<ul style="list-style-type: none"> a) Membuat desain <i>cover booklet</i> b) Membuat <i>layouting</i> untuk booklet c) Membuat desain booklet
5	20 – 25 April 25	BIPA 2025	<ul style="list-style-type: none"> a) Membuat desain Flyer b) Membuat desain banner
6	26 April – 25 Mei 2025	Desain Lift gedung D UMN	<ul style="list-style-type: none"> a) Membuat desain untuk interior Lift

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Penulis melakukan kegiatan kerja magang pada organisasi CED UMN dan telah mengerjakan banyak proyek desain grafis, dari banyaknya proyek yang dikerjakan oleh penulis, penulis memilih satu tugas utama beserta dengan empat proyek terbaik yang sudah dikerjakan oleh penulis selama magang.

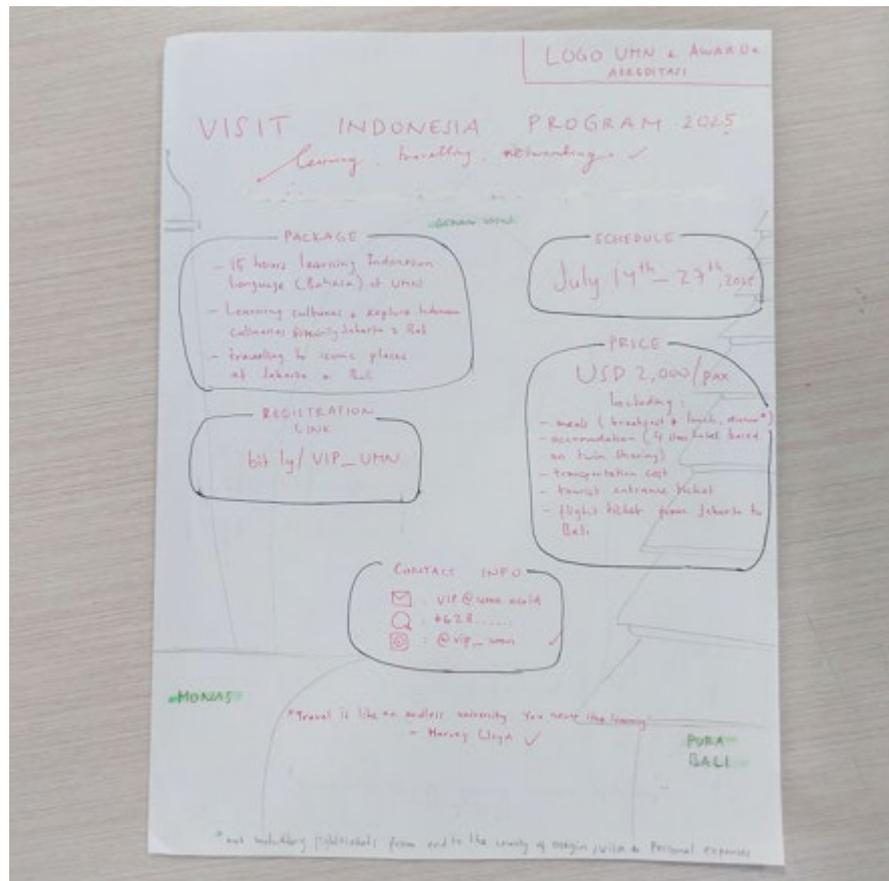
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Penulis menetapkan proyek tugas utama sebagai pekerjaan yang mendominasi dan dianggap baik selama magang. Penulis mendapatkan tugas Visit Indonesia Program dalam pembuatan IG *post* dan *flyer* dari atasan CED UMN yang memegang program tersebut. Penulis membuat *draft* dari *brief* yang diberikan oleh atasan sehingga penulis dapat *brainstorming* dari *brief* yang telah diberikan sebagai berikut.

1. Briefing

Pada tahap awal perancangan proyek ini, penulis mendapatkan tugas baru dari atasan mengenai *briefing*, penulis mendapatkan *draft* sketsa kasar dari atasan untuk penulis proses dengan *brainstorming* kelanjutan desain proyek. Isian dari sketsa meliputi penempatan judul, *head text*, *body text*, penempatan konten isi, harga, *link* registrasi, tanggal, kontak serta kata-kata mutiara yang setelah itu dikembangkan untuk membuat desain di Adobe Illustrator.





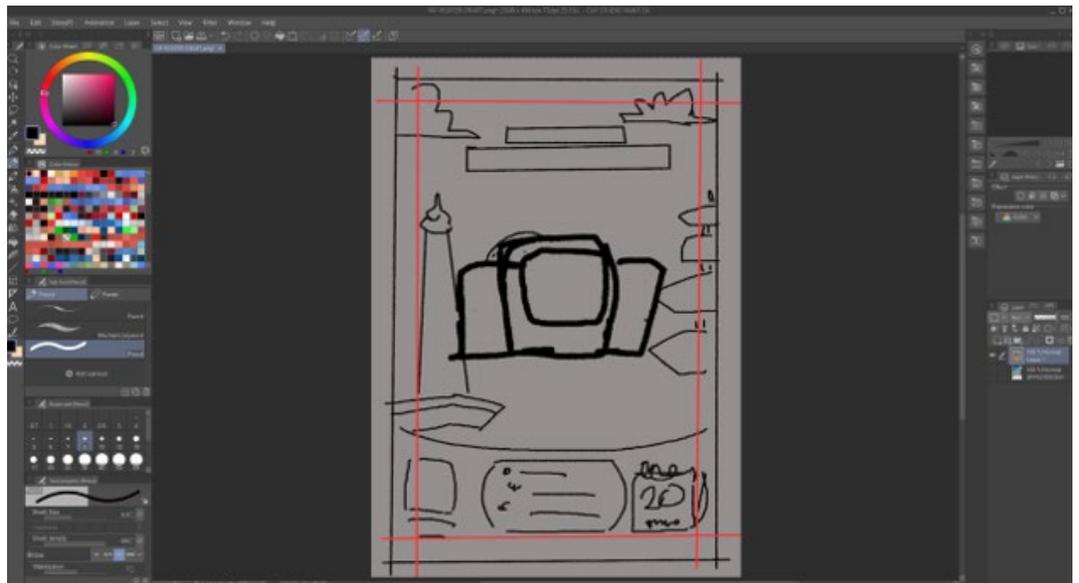
Gambar 3. 2 Draft Visit Indonesia Program

Setelah itu penulis *brainstorming* untuk melanjutkan ke perancangan proyek *Visit Indonesia Program* dengan menggunakan *software* Clip Studio Paint dan Adobe Illustrator.

2. Perancangan Proyek

Dari hasil *draft* kasar, penulis dapat membuat sketsa sehingga dapat menghasilkan gambaran untuk hasil jadi yang akan digunakan dalam *output* terakhir, seperti menetapkan warna *color palette*, *font* yang digunakan, elemen-elemen grafis yang dibuat sehingga dapat menghasilkan *output* desain yang diproses dengan atasan untuk mendapatkan *feedback*. Dari *feedback*, penulis mendapatkan arahan berupa gaya desain yang akan digunakan untuk desain ini.

Penulis menggunakan *software Clip Studio Paint* untuk sketsa dengan tujuan untuk memberi gambaran besar penempatan konten dengan aset desain di satu media. Penulis menggunakan *manuscript grid* sebagai acuan dalam penempatan teks dan aset grafis.



Gambar 3. 3 Sketsa Visit Indonesia Program

Hasil sketsa yang dibuat oleh penulis digunakan untuk menempatkan elemen dan desain pada media, penulis berdiskusi dengan atasan untuk mendapatkan *feedback* sehingga penulis dapat melanjutkan proses untuk finalisasi desain poster.

3. Finalisasi Desain

Setelah tahap perancangan dengan proses *brainstorming*, sketsa dan pembahasan lebih lanjut dengan atasan, penulis menggunakan *software Adobe Illustrator* untuk melakukan proses desain grafis sampai proses finalisasi. *Tools* yang penulis gunakan adakah *Pen Tool* yang digunakan untuk membuat grafis seperti awan dan garis-garis putus diatas. *Shape* untuk membuat awan, *frame* gambar, serta *background*, *Gradient* untuk warna *background*, dan menggunakan *Effect Stylize* untuk *Drop Shadow* pada *shape* yang teks.

Penulis menggunakan warna biru dan kuning sebagai warna primer dan putih sebagai sekunder.



Gambar 3. 4 Poster Desain Visit Indonesia Program

Setelah melalui berbagai proses revisi mengenai isi konten dan desain, penulis dapat membuat finalisasi *cover* desain untuk *Visit Indonesia Program*, yang hasilnya digunakan untuk proses perancangan *booklet* sebagai media promosi program dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator.



Gambar 3. 5 Desain Booklet Visit Indonesia Program

Dalam perancangan *booklet* yang berukuran A5 di program ini, penulis merancang penempatan konten dalam jadwal program, harga, paket yang termasuk dalam program, hingga tempat wisata untuk program yang dibagi menjadi 3 halaman. Pada halaman pertama adalah acuan desain *booklet*. *Booklet* ini terdiri dari empat halaman, pertama cover *guide book*, kedua isi acara, ketiga tempat wisata di Jakarta, dan yang keempat berisi tentang tempat wisata di Bali yang termasuk dalam paket program.

Penulis menetapkan warna biru, putih dan kuning sebagai *color palette* di desain *booklet* ini. *Shape* digunakan sebagai penempatan teks agar teks terlihat jelas, *pen tool* untuk membuat awan pada *background cover*, gambar Monumen Nasional dan Pura Bali, serta awan yang menggambarkan budaya Indonesia. Penempatan logo CED UMN di pojok kanan atas. Gambar di *background* dilapisi dengan *shape* dengan *transparency* diatas agar gambar terlihat dengan teks yang juga terlihat di bagian bawah. *Drop shadow* digunakan untuk teks agar terlihat kontras pada warna background yang berwarna biru. *Font* yang digunakan adalah *Montserrat* dan *Poppins*.

Setelah desain *Booklet* selesai dan sudah di *approve* oleh atasan, *booklet* siap untuk digunakan sebagai media promosi secara *online* ketika sudah mendekati tanggal program berjalan. Setelah itu penulis membuat versi *Instagram post* dengan resolusi 1:1 di Adobe Illustrator.



Gambar 3. 6 Desain Instagram Post Visit Indonesia Program

Penulis merancang desain *Instagram post* dengan menggunakan hasil desain poster, hanya mengubah resolusi dan beberapa penempatan teks serta aset gambar yang digunakan. Isi konten berisikan *headline* dan *body text*, registrasi, info kontak, harga, jadwal, kalimat motivasi hingga promosi sosial media CED UMN, dengan menetapkan gaya desain dan warna yang sama dengan poster yang telah dibuat sebelumnya, serta menggunakan *color profile RGB* di semua media.



Gambar 3. 7 Desain Final Visit Indonesia Program

Setelah selesai merancang seluruh media promosi program *Visit Indonesia Program*, penulis menyerahkan *soft file* PDF kepada atasan yang bersangkutan dengan program dan telah memberi penulis tugas tersebut, desain yang telah diberikan, dipromosikan secara *online* di Instagram CED UMN.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Pada proses pelaksanaan kerja magang yang dilakukan kali ini, penulis memilih empat proyek dengan media yang berbeda seperti sosial media *story*, sosial media *post*, *banner* dan poster promosi, berikut adalah penjelasan proyek yang dikerjakan oleh penulis selama menjalankan praktik kerja magang.

3.3.2.1 Proyek UMN Animation VFX & Film Camp

Proyek yang dibuat penulis untuk ini menggunakan konsep animasi dan *game* yang kreatif untuk menunjang desain yang

targetnya adalah anak-anak SMA dan SMK yang tertarik dengan animasi dan film di UMN.

1. Briefing

Penulis mendapatkan tugas baru dari atasan mengenai program yang akan diselenggarakan di bulan Juni, *briefing* berupa gambaran desain dan target audiens yang berupa anak-anak yang menekuni bidang film dan animasi. Dalam *briefing* ini, penulis melakukan *brainstorming* dengan tahap sketsa yang akan diberikan ke atasan untuk persetujuan dan *feedback*. Atasan membutuhkan media *Instagram post*, *flyer*, *videotron*, *banner*, serta umbul-umbul sebagai media promosi program atasan.

2. Perancangan Proyek

Dalam tahap perancangan, penulis membuat dua opsi sketsa untuk konsep yang akan diberikan ke atasan. Penulis membuat sketsa di Aplikasi Adobe Photoshop dengan resolusi 1920 x 1080 *pixels* dengan *color profile RGB*.



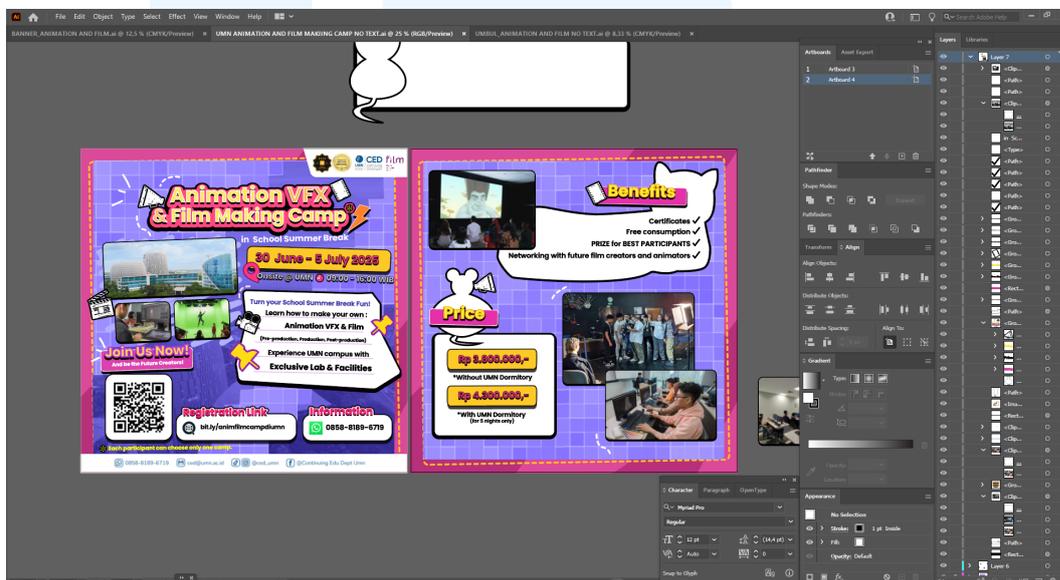
Gambar 3. 8 Sketsa Desain Animation VFX & Film Camp

Penulis membuat dua versi pada sketsa di *Adobe Photoshop*, dengan pemilihan warna dan penempatan *shape* dan teks, tahap ini penulis berdiskusi dengan atasan sehingga penulis mendapatkan *feedback* dan pemilihan desain jatuh pada desain

kedua, setelah itu penulis melanjutkan progres untuk finalisasi pada desain yang dilanjutkan di *Adobe Illustrator*.

3. Finalisasi Desain

Penulis menggunakan warna *fuchsia*, ungu dan kuning dengan background *tiles* untuk menggambarkan konsep *game*, *font* yang digunakan adalah *Poppins* dan *shape* yang digunakan memberi kesan menonjol dengan menggunakan *stroke* dan *drop shadow* yang tebal.



Gambar 3. 9 Desain IG Post Animation VFX & Film Camp

Selain itu, penulis juga menggunakan elemen desain dan warna ini di media-media lain seperti videotron, *banner*, *flyer*, serta umbul-umbul yang ditampilkan di lingkungan gedung UMN. Penulis menggunakan tools *Pen Tool* untuk garis-garis putus pada desain, serta bentuk *background* teks, *Shape* yang digunakan dibawah teks dan gambar agar terlihat kontras, dan menggunakan *Effect Stylize* untuk *Drop Shadow* dengan *transparency 0%* agar terlihat seperti *border* tebal yang memberi khas animasi dan kreativitas.



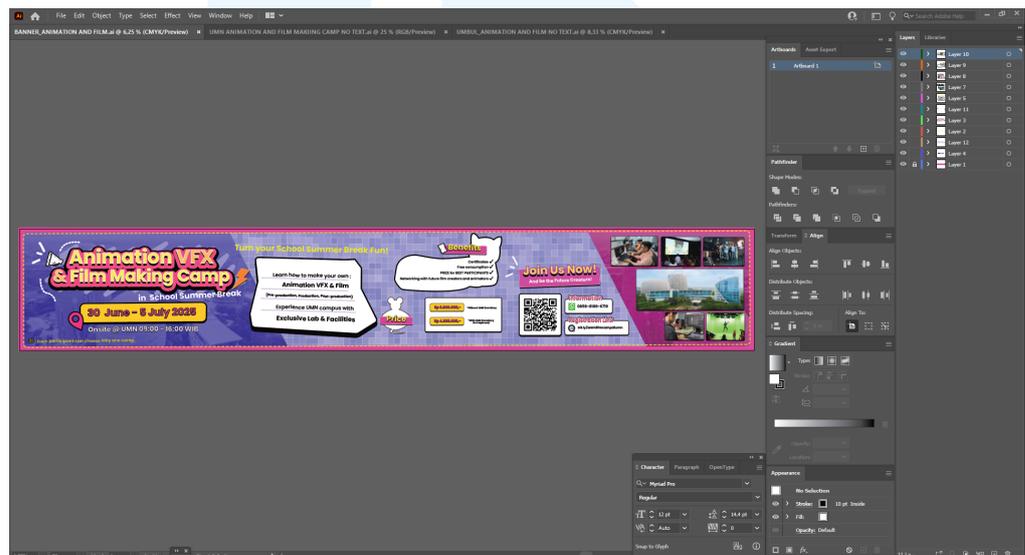
Gambar 3. 10 Desain Videotron Animation VFX & Film Camp

Selain itu penulis membuat media videotron yang berukuran 1920 x 1080 pixel dengan *color profile RGB*, tetap menggunakan aset desain dan foto yang digunakan sebelumnya pada *IG post*, namun hanya mengganti ukuran resolusi dan penempatan teks dan gambar yang akan ditampilkan di layar besar videotron depan lobby B gedung UMN selama beberapa detik setiap harinya sampai hari acara.



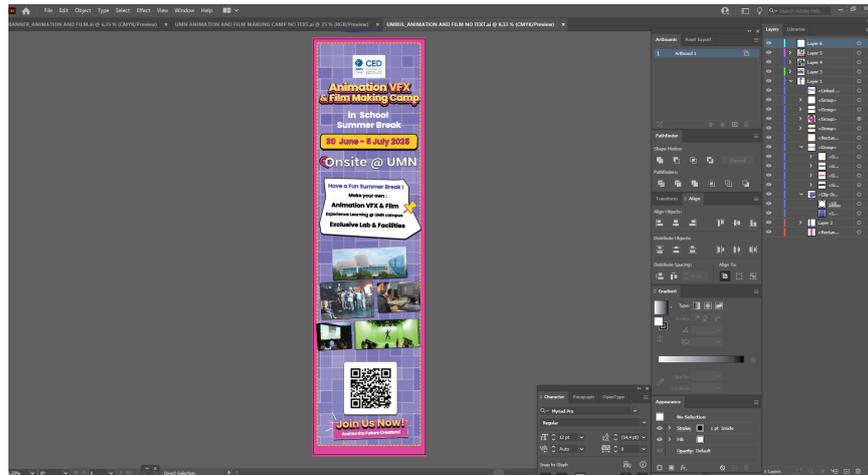
Gambar 3. 11 Desain Flyer dan Poster Animation VFX & Film Camp

Setelah itu penulis membuat desain *flyer* dan poster menggunakan ukuran A3 dengan *color profile CMYK*, ini digunakan untuk promosi di sekitar gedung UMN, disebar di meja *security* serta resepsionis, untuk flyer, ditempelkan di board dekat kantin UMN gedung C. Selama desain tersebut di tampilkan, dapat dilihat oleh pengunjung target audiens berupa siswa SMA dan SMK yang sedang *Campus Visit* di UMN.



Gambar 3. 12 Desain Banner Animation VFX & Film Camp

Setelah itu penulis melanjutkan untuk merancang pada media *banner* yang dicetak dengan ukuran 3x8 meter, dengan *color profile CMYK* di *Adobe Illustrator*. Desain menyerupai dengan yang sudah dibuat sebelumnya, namun hanya dibedakan dari penempatan teks dan gambar, dan sedikit alterasi pada *background*, menggunakan *shape* berwarna ungu dan *fuchsia* di kedua sisi banner, dengan *overlay* gambar gedung UMN untuk *shape* ungu. Setelah desain selesai dan sudah di *approve* oleh atasan, penulis memberikan file PDF untuk dicetak dan dipajang di pagar UMN dekat pintu masuk parkir mobil sebagai media promosi. Setelah itu penulis melanjutkan desain untuk media umbul-umbul.



Gambar 3. 13 Desain Umbul-umbul Animation VFX & Film Camp

Penulis melanjutkan perancangan desain untuk media umbul-umbul dengan ukuran 300 x 80 cm dengan *color profile* CMYK. Penulis merancang desain sama seperti yang sudah dibuat sebelumnya. Hanya beda dalam penempatan teks, *shape*, dan gambar yang digunakan pada media. Setelah media sudah selesai, dan sudah di *approve* oleh atasan, penulis memberikan *soft file* PDF untuk dicetak dan dipajang di depan gedung B UMN sebagai media promosi.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 14 Desain Final Animation VFX & Film Camp

Berikut adalah hasil final dengan jenis media Instagram post, poster, videotron, banner, serta umbul-umbul. Desain ini digunakan untuk media promosi dengan target siswa SMA yang berada di lingkungan kampus UMN, dan melalui media sosial.

3.3.2.2 Proyek Desain KOICA Silla Training

Proyek desain untuk KOICA Silla, yaitu program training yang bekerja sama dengan KOICA Silla di Korea Selatan untuk para *freshgraduate* yang ingin mencari kerja dengan training *Cloud Big Data* dan *Smart Factory*. Penulis membuat *banner* dan *IG post* yang digunakan untuk promosi secara digital dan *offline*. Free Training

ini adalah program yang dilakukan sekali setiap tahun, dengan alterasi setiap tahunnya.

1. Briefing

Penulis mendapatkan *brief* langsung dari *Manager* CED UMN, membuat desain poster yang akan di unggah di Instagram dalam bentuk *post*, sebelumnya CED UMN telah membuat desain di tahun-tahun sebelumnya, penulis menggunakan desain tahun 2023 dan 2021 sebagai acuan dalam konten dan aset desain.



Gambar 3. 15 Desain IG Post KOICA Silla Training tahun 2021 & 2023

Dari referensi yang diberikan, dan dari *feedback* yang diajukan oleh *Manager* CED adalah melakukan alterasi terhadap desain yang lama, penulis mengubah beberapa desain dengan konsep dan foto yang sama, logo beserta beberapa isi konten yang eksisting.

2. Perancangan Proyek

Penulis memulai perancangan proyek dengan membuat sketsa alternatif dalam gambaran kasar untuk penempatan teks dan aset desain pada satu media, menggunakan Adobe Photoshop, lalu dilanjutkan dengan pembuatan teks serta efek di *Adobe Illustrator* sampai tahap finalisasi, proses ini berlanjut dengan *feedback* dari *Manager* CED UMN.

3. Finalisasi Desain

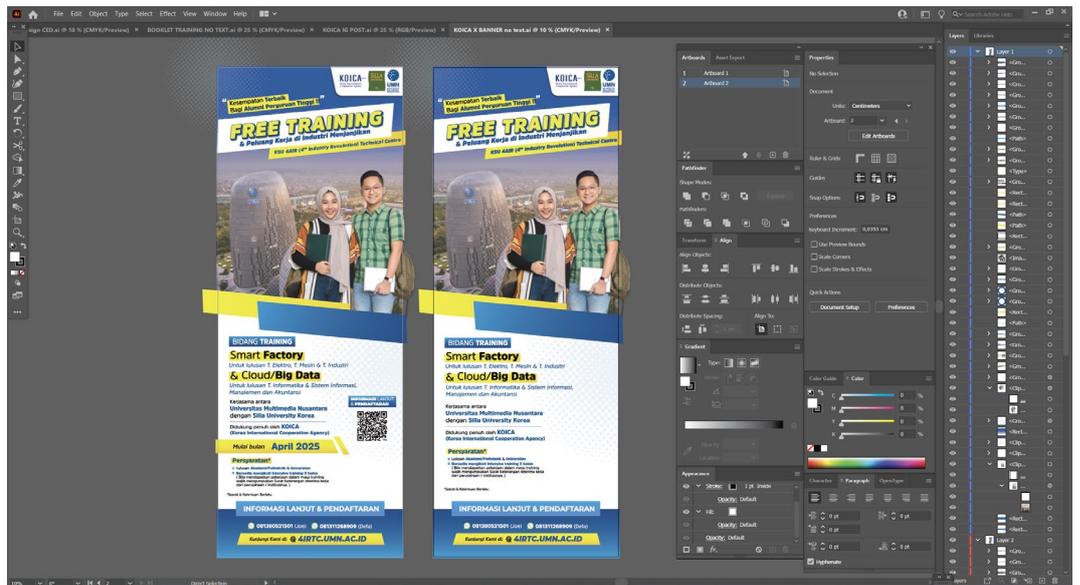
Penulis melanjutkan tahap proses desain sampai finalisasi dengan Adobe Illustrator, untuk desain Instagram *post*, penulis menggunakan rasio 1:1 dengan resolusi 1080x1080 pixels menggunakan warna biru, kuning dan putih.



Gambar 3. 16 Desain IG Post KOICA Silla Training

Desain ini melalui tahap proses dari versi *IG post training KOICA Silla*, Desain ini dibuat di *Adobe Illustrator*, menggunakan *effect gradient* untuk konsep warna, serta *stylize Drop Shadow*, diterapkan juga untuk media *banner* yang akan digunakan untuk promosi secara *offline*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 17 Desain X-Banner KOICA Silla Training

Desain ini di alterasi penggunaan warna oleh penulis agar terlihat mencolok saat desain sudah jadi. Penulis membuat dua versi, versi yang menggunakan QR untuk link pendaftaran, dan versi yang tidak menggunakan QR, kedua versi tersebut terdapat fungsi promosi masing-masing.



Gambar 3. 18 Desain Final KOICA Silla Training

Hasil final desain untuk *X-banner* dan Instagram *post* diberikan ke atasan yang bersangkutan dengan program dan di unggah ke Instagram untuk yang IG post dan dicetak untuk yang *X-banner*.

3.3.2.3 Proyek Desain *School Project CED UMN*

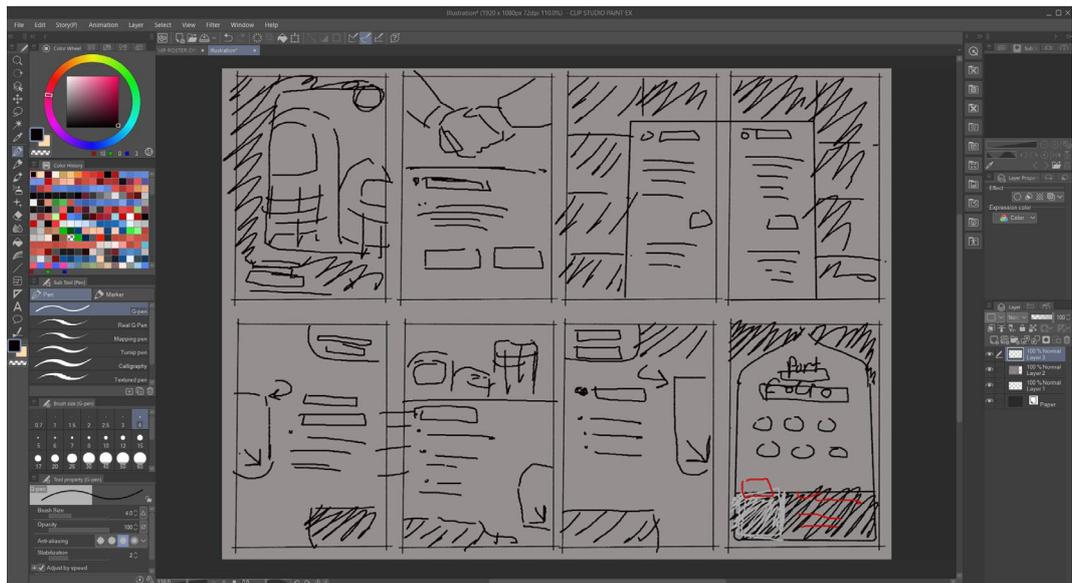
Proyek untuk desain *School Project CED UMN* ini merupakan tugas dari atasan penulis, ini adalah sebuah desain bentuk proposal. Penulis melakukan banyak *trial* dan *error* karena konsep desain ini beda dari yang lain, yaitu formal dan simpel.

1. Briefing

Tahap pertama yang penulis dapatkan adalah tugas barau dari atasan dengan briefing program *School Project CED UMN* untuk tahun 2025, yang penulis lakukan adalah studi referensi dengan desain proposal yang sudah dibuat tahun lalu, dengan konten yang sama, penulis brainstorming dan membuat draft tiga versi dan diberikan ke atasan penulis untuk proses pemilihan serta revisi.

2. Perancangan Proyek

Hal pertama yang penulis lakukan adalah membuat sketsa untuk setiap halaman pada proposal yang akan dibuat, penulis melakukan sketsa di Clip Studio Paint dengan resolusi 1920x1080 pixels, menggunakan *brush* normal.

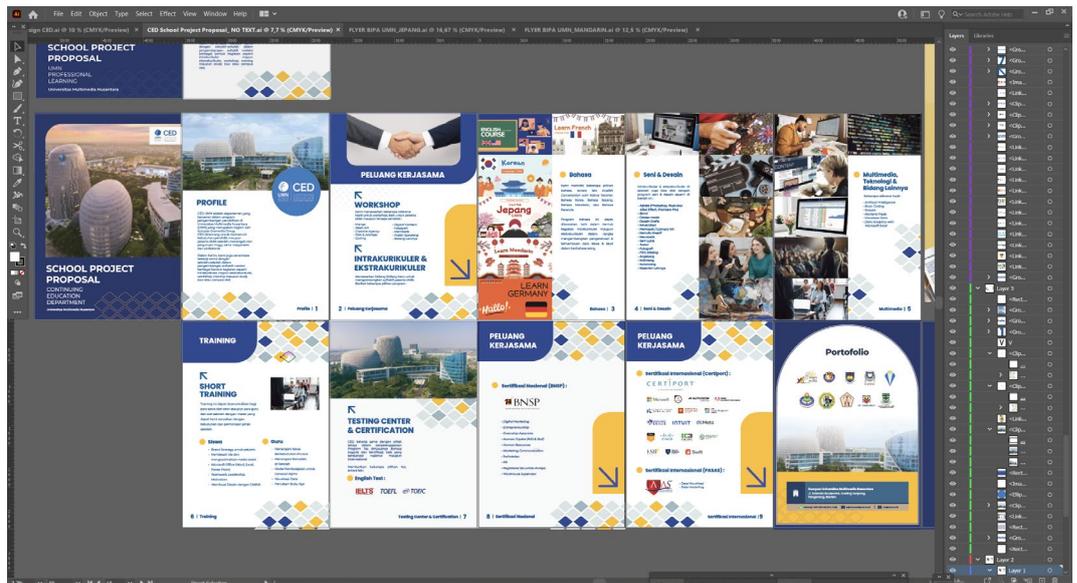


Gambar 3. 19 Sketsa Desain School Project Proposal CED

Penulis melakukan sketsa untuk gambaran kasar dalam penempatan teks, shape, foto dan elemen-elemen grafis lainnya di Clip Studio Paint dilanjutkan dengan Adobe Photoshop, sketsa digunakan untuk mendiskusikan tahapan selanjutnya dengan atasan, sehingga penulis dapat melanjutkan desain untuk tahap final di Adobe Illustrator.

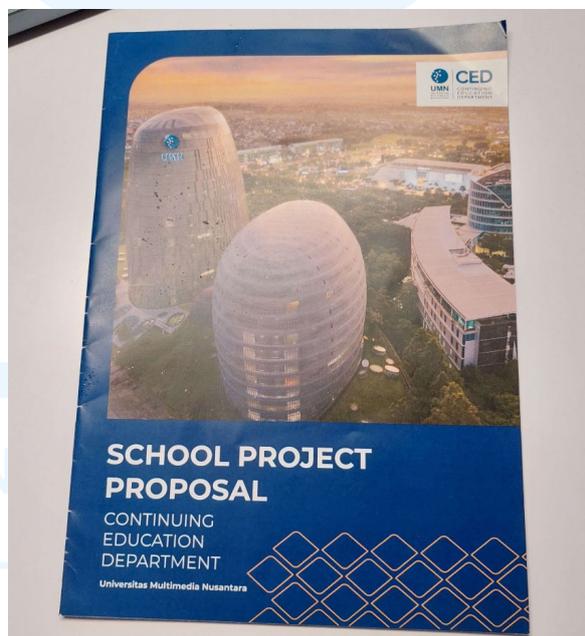
3. Finalisasi Desain

Penulis melanjutkan proses perancangan proyek di Adobe Illustrator, dengan konsep formal dan *corporate*, dengan gaya simple, font yang digunakan adalah *Poppins* dan *Montserrat*, melampirkan logo CED UMN, Foto-foto gedung kampus UMN, aktivitas beberapa program CED UMN serta kerjasama dan portofolio.



Gambar 3. 20 Desain School Project Proposal CED

Setelah melakukan beberapa revisi, penulis menetapkan gaya desain simpel dengan warna biru dan kuning. Desain ini akan dicetak sebagai *booklet* dan akan dipakai untuk promosi program CED.



Gambar 3. 21 Desain Final School Project Proposal CED

Desain final setelah di *approve* oleh atasan yang bersangkutan dengan program ini, dicetak dan di pajang di kantor CED UMN sebagai media promosi.

3.3.2.4 Proyek Desain BIPA 2025

Penulis diberikan brief untuk desain *flyer* dan *banner* BIPA CED untuk program yang akan dibuka dalam 2 bulan kedepan, program ini merupakan program pembelajaran Bahasa Indonesia bagi penutur asing yang tinggal di Indonesia.

1. Briefing

Penulis mendapatkan *briefing* dari atasan yang memegang program tersebut, penulis diberikan referensi dari desain yang sudah ada di tahun lalu, dengan demikian, penulis membuat versi terbaru dengan mengubah warna, jenis *font* dan beberapa *shape* yang digunakan agar lebih memberikan kesan *modern* dan baru di Adobe Illustrator.

2. Perancangan Proyek

Penulis melakukan studi referensi untuk memulai perancangan desain, desain eksisting berupa media *flyer* digital untuk tahun 2024 lalu.



Gambar 3. 22 Referensi Flyer BIPA 2024

Penulis menggunakan desain eksisting ini sebagai acuan desain yang baru, dengan menetapkan letak objek dan teks, namun mengubah keseluruhan warna serta beberapa *shape*. Penulis melanjutkan di Adobe Illustrator dengan media flyer, membuat dua versi yaitu untuk bahasa Mandarin dan Bahasa Jepang.

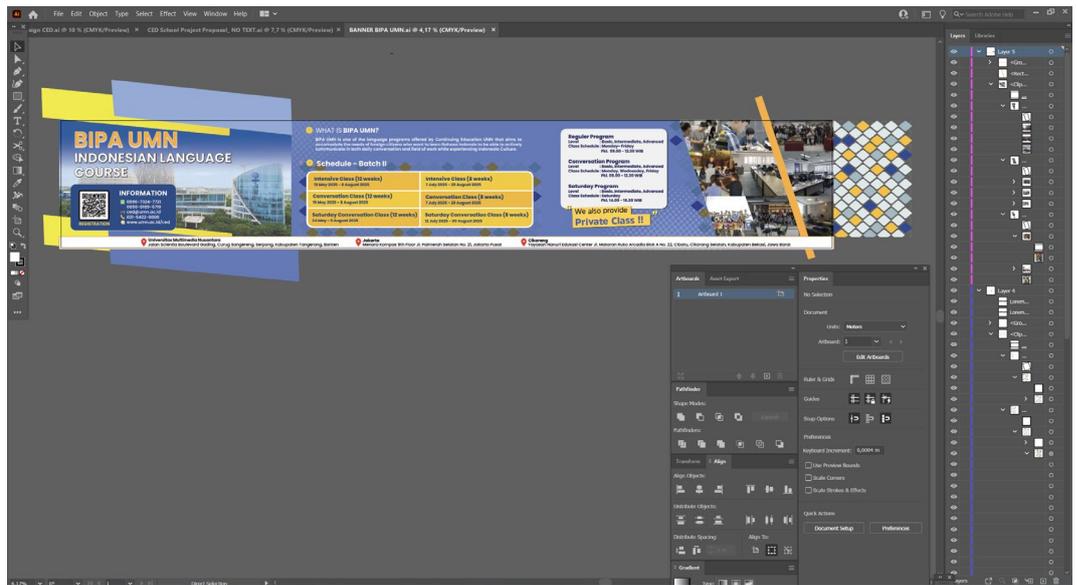
3. Finalisasi Desain

Dalam tahap ini, penulis melanjutkan tahap desain di Adobe Illustrator, dengan ukuran A3 untuk digital dan di cetak sebagai bahan promosi CED UMN, penulis menggunakan warna biru, kuning dan putih sebagai *brand identity* promosi marketing UMN. *tools* utama yang penulis gunakan yaitu *pen tool*, *shape*, *drop shadow*, dan *gradient*.



Gambar 3. 23 Desain Flyer BIPA 2025

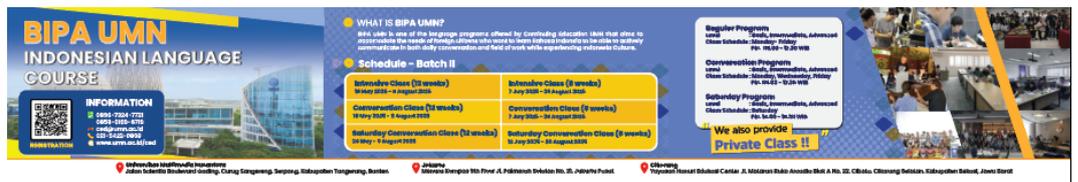
Setelah melalui tahap revisi, hasil tersebut adalah hasil *final* dan akan digunakan untuk promosi. Penulis menggunakan *software* Adobe Illustrator untuk melakukan desain grafis sampai proses finalisasi. *Tools* yang penulis gunakan adakah *Pen Tool*, *Shape*, *Gradient*, dan menggunakan *Effect Stylize* untuk *Drop Shadow*.



Gambar 3. 24 Desain Banner BIPA 2025

Setelah membuat *flyer*, penulis membuat media lain yaitu banner yang berukuran 3 x 8 meter, menetapkan gaya, warna dan foto yang digunakan pada desain *banner* tersebut serta menambahkan beberapa shape baru. *Banner* ini dicetak dan ditampilkan di pagar UMN dekat pintu masuk mobil kedua.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 25 Desain Final BIPA 2025

Setelah desain selesai dan sudah di *approve* oleh atasan yang bersangkutan dengan program tersebut, penulis memberikan *soft file* kepada atasan untuk dicetak dan digunakan sebagai media promosi.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Penulis melalui beberapa kendala selama melaksanakan magang di CED UMN, kendala yang dialami penulis bersifat internal dan eksternal. Kendala yang dirasakan penulis dapat diberikan solusi selama pelaksanaan magang agar pengerjaan proyek selama magang berjalan lancar.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Beberapa kendala ataupun kesulitan-kesulitan yang ditemukan oleh penulis pada saat melakukan kegiatan kerja magang pada perusahaan CED UMN adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya komunikasi yang jelas dan berkelanjutan antar staf yang meminta desain sehingga beberapa kali desain antar proyek tumpang tindih.
2. Proses revisi desain sering memerlukan waktu yang cukup lama karena kesibukan staf terkait, sehingga tanggapan terhadap hasil revisi menjadi tertunda. Hal ini berdampak pada berjalannya jadwal pengerjaan proyek-proyek desain lainnya.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Berdasarkan kesulitan yang di alami penulis selama melakukan proses kegiatan kerja magang pada perusahaan CED UMN, penulis mencari beberapa solusi dalam mengatasi atau menanggulangi beberapa kendala yang ditemukan oleh penulis selama melakukan proses magang, adapun solusi yang ditemukan oleh penulis sebagai berikut:

1. Penulis membuat urutan per proyek yang akan digunakan untuk mengantisipasi terjadinya tumpang tindih proyek yang akan dikerjakan, serta untuk mengomunikasikan kapan suatu proyek akan selesai dikerjakan pada para staf di CED UMN.
2. Melakukan *follow-up* secara berkala melalui *Whatsapp* atau bertemu langsung, serta menyampaikan jadwal pekerjaan yang sedang berjalan agar pihak terkait lebih memahami urgensi revisi. Selain itu, membuat catatan revisi yang lebih jelas dan terperinci.