

BAB III

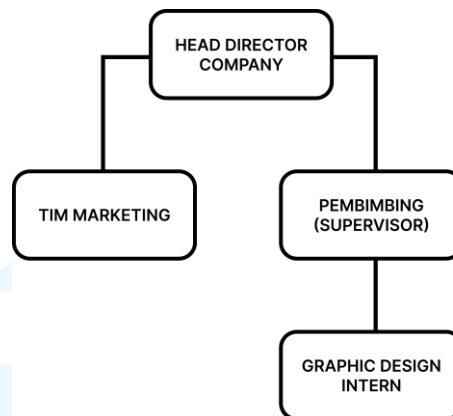
PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Penulis melaksanakan magang di perusahaan PT. Alter Teknologi Indonesia berlangsung pada tanggal 14 Juli 2025 hingga 14 November 2025. Kantor perusahaan berada di Jl. Menoreh Utara 3 10 B, Sampangan, Gajahmungkur, Semarang (50236), Namun penulis bekerja secara *work from home* selama periode magang. Penulis bekerja pada senin-sabtu dimulai jam 09:00 pagi hingga jam 17:00. Pada hari sabtu jam kerja dimulai jam 09:00-15:00. Awal melaksanakan magang penulis melakukan tugas umum selama 2 minggu dengan membuat gambar menggunakan *stable diffusion* sesuai prompt yang diberikan *supervisor* sebagai nilai evaluasi performa kerja. Selanjutnya penulis ditempatkan pada divisi reguler sebagai desain grafis, sampai pertengahan september penulis dipindahkan ke bagian divisi internal. Penulis bertugas menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, sehingga selama periode dan kegiatan magang dikoordinasikan oleh *supervisor* divisi internal.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Selama periode magang di PT. Alter Teknologi (Volunoid), posisi penulis sebagai *graphic designer*. Tugas desain grafis adalah menciptakan desain visual yang komunikatif yang dibutuhkan oleh perusahaan. Dalam Kedudukan pelaksanaan kerja di Volunoid, Penulis sebagai bagian dari divisi kreatif/marketing yang berperan mendukung strategi komunikasi perusahaan melalui media visual.



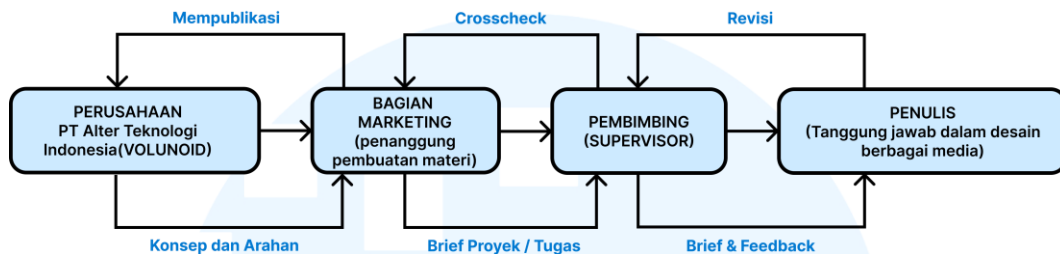
Gambar 3.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Dalam pelaksanaan kerja magang, posisi penulis sebagai *Graphic Design Intern* berada di bawah bimbingan langsung oleh *supervisor*. Lalu *supervisor* bertugas memberikan arahan, koreksi, serta memastikan setiap pekerjaan desain sesuai dengan standar perusahaan. Di tingkat yang lebih tinggi, *supervisor* dan tim marketing sama-sama berada di bawah koordinasi *Head Director Company* sebagai penanggung jawab utama dalam pengambilan keputusan strategis. Tim marketing berperan sebagai unit yang mengembangkan *brief*, memberikan kebutuhan konten, dan permintaan desain, yang kemudian diteruskan kepada *supervisor* untuk didistribusikan kepada *intern*. Untuk *brief* tugas, penulis dapat memberi ide dan berdiskusi dengan pembimbing mengenai desain yang akan dibuat. Setelah itu, kebutuhan proyek tugas dari perusahaan diberikan kepada penulis dan dapat mulai mengerjakan. Dengan demikian, alur kerja berjalan secara terstruktur dari Head Director, ke *supervisor*, lalu kepada *intern*, sehingga setiap tugas yang dikerjakan selaras dengan tujuan pemasaran perusahaan.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Selama periode magang, Penulis mengerjakan proyek tugas melalui perusahaan Volunoid. Penulis di tugaskan untuk mendesain beberapa postingan berupa informasi, promosi, visual post untuk sosial media Instagram dan mendesain poster banner untuk website. Dalam pengerjaan proyek tersebut, penulis mendapatkan *brief* dari perusahaan dan *supervisor* tentang

desain yang perlu dikerjakan. Berikut alur koordinasi kerja penulis, selama magang di Volunoid:



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi Magang
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Berdasarkan bagan tersebut, pihak perusahaan yang menentukan konsep dan arahan umum terkait materi promosi atau konten informasi yang akan dibuat. Arahan ini berisi tujuan postingan, pesan utama, serta target audiens yang ingin dicapai. Setelah konsep disusun, bagian marketing bertugas melakukan *brief* proyek atau tugas kepada divisi desain. Tim marketing yang mengatur kebutuhan desain seperti ukuran frame maupun layout, dan pewarnaan pada visual. Mereka juga berperan sebagai penghubung antara perusahaan dan divisi desain. Tahap selanjutnya *brief* proyek akan diberikan kepada *supervisor* untuk dilanjutkan kepada penulis sebagai penanggung desain, pada tahap ini *supervisor* juga memastikan bahwa ide dan rancangan yang dibuat telah sesuai dengan memberi arahan dan *feedback* kepada penulis dalam mendesain suatu media. Setelah selesai hasil pekerjaan akan melalui tahap *brief* dan *feedback* dari pembimbing untuk dilakukan revisi jika diperlukan sebelum akhirnya diapprove oleh perusahaan.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Penulis melaksanakan magang di PT. Alter Teknologi Indonesia (Volunoid) sebagai desain grafis. Penulis bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan *supervisor* yaitu pembuatan desain seperti desain postingan untuk Instagram, banner website, dan aset ilustrasi. Berikut tugas-tugas selama magang yang telah diisi sesuai dengan *daily task* pada laman Prostep.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

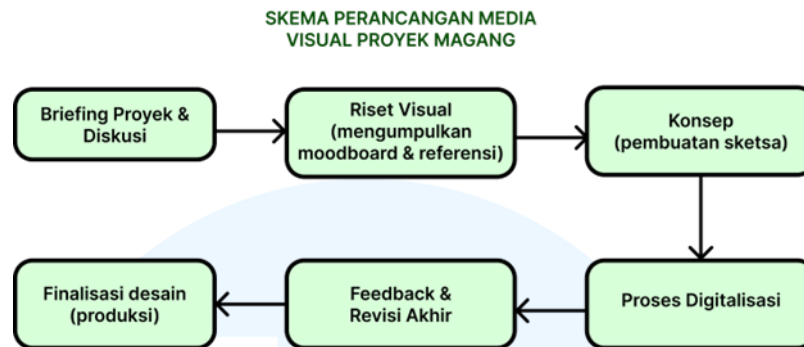
Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	17 - 25 Juli 2025	<i>Onboarding Meeting</i> , Klien Jepang (kebutuhan post massa milik klien pada web)	-Penulis melakukan <i>Google meet</i> dengan Supervisor, peserta magang dan rekan kerja lain untuk memperkenalkan diri serta membagikan prosedur aturan pelaksanaan kerja. -Membuat gambar character anime menggunakan <i>stable diffusion</i> meliputi lokasi tempat yang berbeda hanya sebagai tugas umum untuk penilaian performa.
2	28- 31 Juli 2025	Volunoid (Promosi sebagai portal lowongan magang)	-Penulis mendapatkan proyek membuat desain postingan promosi untuk Instagram Volunoid, masih tahap proses awal mencari referensi dan sketsa sebagai bentukan layout desain.
3	04 - 09 Agustus 2025	Volunoid (Promosi sebagai portal lowongan magang)	-Penulis melanjutkan pembuatan beberapa aset untuk mendesain postingan, menyusun komposisi desain post sesuai sketsa layout, menentukan copywriting dan revisi beberapa desain.
4	11 - 14 Agustus 2025	Volunoid (Sebagai identitas visual brand agar punya gaya konsisten)	-Membuat 4 desain frame template untuk Instagram story Volunoid, meliputi progress sketsa sampai bentukan hasil frame.
5	15 - 22 Agustus 2025	Volunoid (Informasi seputar daftar magang Volunoid)	-Proyek membuat beberapa banner website untuk Volunoid meliputi slide banner, call to action, FAQ, <i>benefit</i> , pembuatan background untuk desain dan beberapa aset.
6	23 - 30 Agustus 2025	Volunoid (Informasi alur pendaftaran)	-Membuat infografis simple dengan ilustrasi chibi, progress meliputi sketsa, lineart, pewarnaan dalam membuat aset ilustrasi, lalu

		magang singkat)	mendesain infografis versi postingan Instagram dan banner website. -Membuat template desain untuk postingan Instagram bagian informasi
7	1 - 05 September 2025	Volunoid (Konten hiburan reel)	-Membuat ilustrasi chibi sebagai aset untuk pembuatan video singkat story telling mengenai magang Volunoid dan melakukan editing video.
8	06 - 12 September 2025	Volunoid (Konten hiburan reel “screenshot what you get”	-Penulis mendapatkan tugas baru membuat 10 ilustrasi chibi untuk aset reels konten hiburan, serta tugas tambahan membuat postingan Instagram hiburan.
9	13 - 19 September 2025	<i>Confidential partnership</i>	-Proyek mendesain website, proses awal mencari referensi, ide, gaya dan warna, ide copywriting, serta proses tahap membuat <i>information architecture, low fidelity</i> beberapa page website. -Membuat 3 ilustrasi satu karakter untuk aset dalam desain website, meliputi progress sketsa, lineart, dan pewarnaan final.
10	22 - 25 September 2025	Volunoid (Identitas dalam membuat dokumen lebih profesional sesuai brand)	-Melakukan desain elemen grafis untuk beberapa dokumen perusahaan sesuai brand. -Mendapatkan feedback dan perlunya revisi dari <i>supervisor</i> dalam pembuatan elemen grafis lebih terlihat <i>simple</i> dan profesional.
11	26 - 3 Oktober 2025	<i>Confidential partnership</i>	-Penulis masih dalam progress memperbaiki tampilan website dan melanjutkan desain website pada Figma, dengan menyusun aset, button, dan posisi penempatan gambar lainnya kebeberapa page.
12	6 - 18 Oktober 2025	<i>Confidential partnership</i> , Volunoid (Banner	-Progress melanjutkan pengerjaan desain website, menyusun katalog, membuat ilustrasi chibi untuk error message dan success message, lalu penulis juga menyusun tampilan

		visual untuk kebutuhan post artikel pada website)	bagian website shopping cart, serta desain layout customer service di Figma. -Membuat beberapa banner website cover untuk keperluan post artikel, sesuai topik artikel yang diberikan.
13	20 - 24 Oktober 2025	Volunoid (Tugas menulis deskripsi video <i>timestamp meet up</i>)	-Mendapat tugas membuat timestamp 10 video dan mencatat deskripsi sesuai waktu dalam video
14	25 - 6 November 2025	JasaSkripsi (Identitas desain logo untuk brand JasaSkripsi)	-Penulis mendapatkan brief membuat 10 logo untuk klien JasaSkripsi, setiap logo dibuat ukuran 800x800 dan 960x240, untuk logo dibuat berbeda yaitu logo dan letterform, campuran. -Mencari referensi pembuatan logo, menentukan pewarnaan, proses sketsa hingga final menjadi digital.
15	7 - 14 November 2025	Volunoid (Tugas lanjutan cut video yang telah di <i>timestamp</i>)	-Penulis melanjutkan tugas <i>timestamp meetup</i> Volunoid sebelumnya dengan melakukan cut setiap 10 video, bagian yang penting saja.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Berdasarkan tabel pelaksanaan tugas magang di atas, pada bagian ini penulis akan menjelaskan lebih mendalam proses tugas yang dilaksanakan selama magang. Selama menjalani kegiatan magang di PT Alter Teknologi Indonesia (Volunoid), Penulis berperan sebagai desainer grafis yang bertanggung jawab dalam pembuatan berbagai media promosi digital. Berikut skema bagan perancangan media selama magang.



Gambar 3.3 Perancangan Visual Proyek Magang
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Berdasarkan skema perancangan, saat mendapatkan sebuah proyek penulis diberikan brief tugas dan dapat juga berdiskusi melalui *Googlemmeet* mengenai proyek yang akan dikerjakan, setelah melakukan diskusi penulis tentunya mendapatkan informasi lebih lengkap sehingga dapat melakukan riset visual dengan mengumpulkan beberapa referensi dan *moodboard* untuk ide perancangan. Setelah itu ke bagian konsep, penulis mendapatkan beberapa ide lalu akan dikembangkan menjadi sketsa sebagai gambaran awal sebuah desain sebelum digitalisasi, namun ditahap ini penulis tidak menunjukkan sketsa kepada supervisor sebelum melakukan digitalisasi. Pada proses digital penulis mulai membuatnya dengan *software* desain. Setelah menyelesaikan proyek desain progressnya dapat diperlihatkan kepada *supervisor* yang sudah penulis kumpul melalui situs Volunoid *ticket* tugas, dan untuk revisi *feedback* dapat melalui Whatsapp. Setelah melakukan beberapa revisi terakhir pada proyek dan diapprove, penulis mengumpulkan pada *ticket* tugas, lalu desain dapat digunakan. Kegiatan ini meliputi proses perancangan visual untuk kebutuhan website, media sosial, hingga dokumen internal perusahaan. Dalam pelaksanaannya, setiap proyek dikerjakan melalui tahapan *brief*, melakukan riset, pembuatan konsep, desain, serta revisi sesuai arahan *supervisor*.

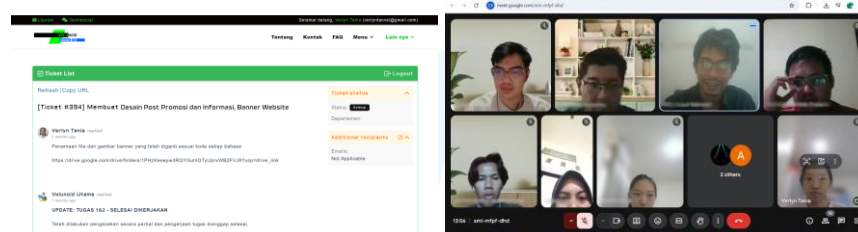
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

Proyek utama yang penulis kerjakan selama magang di PT Alter Teknologi Indonesia (Volunoid) adalah perancangan media promosi, informasi berupa postingan social media untuk Instagram dan Pinterest. Proyek ini bertujuan untuk memperkuat dan mengaktifkan citra Volunoid sebagai portal

pendaftaran magang yang profesional dan mudah digunakan. Penulis berperan sebagai desainer grafis yang bertanggung jawab dalam proses desain, meliputi konsep sesuai brand, tahap sketsa beberapa aset, hingga penyelesaian akhir. Dalam pelaksanaan proyek ini, perusahaan tidak menggunakan metode perancangan khusus seperti *design thinking*, namun penulis mengikuti alur kerja mengikuti *supervisor* perusahaan yang sudah menjadi prosedur kerja sehari-hari pada divisi desain yang meliputi tahap briefing, riset visual, konseptualisasi, proses digitalisasi, revisi akhir, dan produksi desain. Berikut penjelasan tahapan yang perusahaan gunakan dan penulis terapkan untuk agar dapat sesuai dengan kebutuhan komunikasi perusahaan serta menjaga konsistensi identitas visual Volunoid.

1. Tahap Briefing

Proyek mendesain *post* untuk *social media* Volunoid, dipertanggung jawab oleh penulis, untuk mengaktifkan akun Instagram dan Pinterest. Dalam proyek ini penulis harus membuat konten *post* promosi dan informasi mengenai Volunoid sebagai portal pendaftaran magang tanpa seleksi.



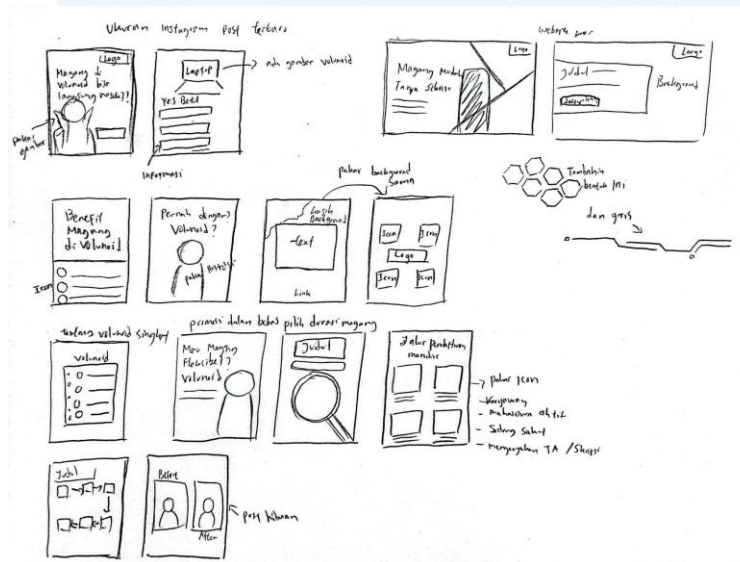
Gambar 3.4 *Brief* Proyek Desain *Post*, *Banner Website* dan *Meeting*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Pada tahap briefing, Penulis mendapatkan tugas melalui situs khusus milik perusahaan yaitu *ticket* tugas yang dimana hanya dapat diakses internal, penulis membaca *brief* yang telah dikirim pada *ticket* tugas. Selanjutnya melakukan diskusi dengan tim melalui *Google meet* terkait pembahasan tugas serta catatat tambahan yang diperlukan sebelum mengerjakan tugas yang penulis dapatkan. Penulis

gaya visual yang sesuai. Setelah itu, penulis juga dibebaskan dalam menentukan konsep desain dalam menyusun *moodboard* sendiri untuk visualisasi gambaran desain. Sehingga penulis perlu mengamati gaya desain yang mendekati target audiens Volunoid. Namun untuk *font* penulis mengikuti instruksi dari perusahaan supaya adanya konsistensi.

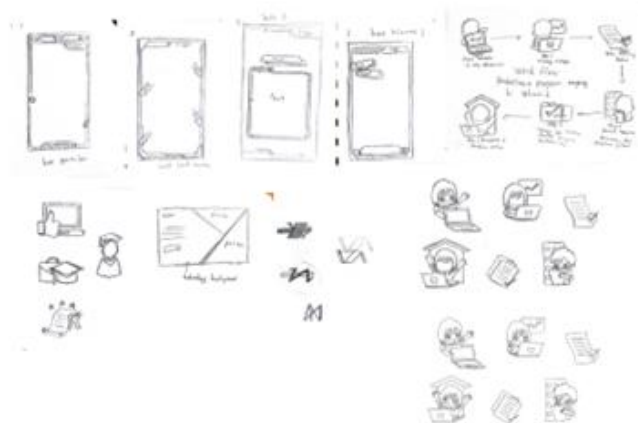
3. Tahap Konseptualisasi

Melakukan sketsa untuk proses awal diperlukan untuk mengetahui gambaran atau bentuk sebuah visual yang akan dirancang nanti. Maka dari itu penulis mencoba sketsa berbagai alternatif sebagai progress perancangan awal.



Gambar 3.6 Sketsa *Layout* dan Proses Mendesain

Selanjutnya tahap konsep, penulis mencoba melakukan sketsa secara manual sebagai gambaran umum bentukan layout dan juga sketsa beberapa aset icon dan ilustrasi untuk keperluan desain. Beberapa sketsa yang penulis lakukan diperlukan untuk gambaran visual pembuatan frame Instagram *story* juga. Sketsa *layout* untuk *post* sebagai acuan dasar sebelum masuk ke tahap digitalisasi agar alur perancangan saat menyusun aset-aset lebih terarah.

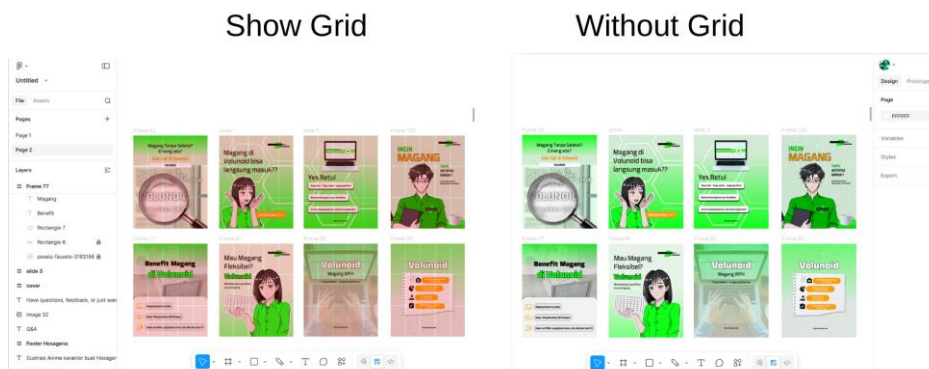


Gambar 3.7 Sketsa Aset – aset Untuk Desain *Post*

Namun bagian ini penulis tidak menunjukkan sketsa awal kepada *supervisor* sebelum penulis mulai melakukan progress digitalisasi. Hal ini dilakukan karena penulis ingin menyelesaikan beberapa alternatif bentuk terlebih dahulu sehingga *supervisor* dapat menilai pilihan konsep yang lebih matang.

4. Tahap Digitalisasi

Proses selanjutnya penulis melakukan digitalisasi berdasarkan sketsa yang telah dibuat, mulai dari pembuatan *icon* maupun ilustrasi chibi simple pada *Ibis Paint*. Penulis menggunakan *Ibis Paint* dikarenakan *software* ini cocok untuk membuat aset ilustrasi dan *icon* melalui *brush* yang lengkap sesuai kebutuhan ilustrasi dan juga dapat melakukan *vectoring*, lalu untuk pengerjaan ilustrasi aset karakter ada kerja sama dengan rekan lain. Prosesnya ilustrasi meliputi lineart serta pewarnaan, lalu penulis mengumpulkan aset – aset untuk lanjut menyusun *layout* desain pada Figma. Penulis menggunakan Figma karena program tersebut mempermudah menyusun *layout* menggunakan *grid*, mengatur tata letak aset dan tipografi sehingga hierarki visual terjaga. Dalam Figma juga mempermudah melakukan *duplicate* pada karya bila ada desain yang ingin diperbaiki.



Gambar 3.8 Proses Digitalisasi dan Mendesain

Lalu lanjut penulis mulai membuat beberapa *frame* dengan ukuran Instagram terbaru, dengan menggunakan 3 *rows* dan 5 *columns* sebagai layout dan dapat mulai penyusunan desain *post*. Penulis juga diperbolehkan menggunakan aset foto tambahan dari perusahaan untuk mendesain *post* sehingga dalam beberapa *frame* terdapat campuran antara ilustrasi dan foto. Untuk *copywriting* penulis juga mendapatkan referensi dari postingan Instagram milik Volunoid sebelumnya dan dapat dikembangkan menjadi lebih menarik.

5. Tahap Revisi Akhir

Pada tahap ini, penulis menunjukkan desain-desain beberapa postingan yang sudah di digitalisasikan kepada *supervisor* untuk mendapatkan masukan saran, *feedback* mengenai desain telah dibuat. Proses ini biasanya *supervisor* bisa menghubungi penulis, diskusi lewat *Google meet*, maupun *chat* Whatsapp untuk mendapatkan revisi dalam pengerjaan tugas. Untuk revisi biasanya ada font yang kurang tepat, penulisan *copywriting*, dan tata letak posisi dalam layout. Mendapat *feedback* revisi adalah hal yang benar, sehingga penulis bisa mengetahui kekurangan pada suatu desain dan dapat diperbaiki menjadi lebih baik. Bagian ini, ada beberapa ketidaksuaian saat mendesain, sehingga penulis perlu melakukan beberapa revisi.



Before

After

Gambar 3.9 Revisi Desain *Post 1*

Pada tahap revisi, desain awal menunjukkan beberapa masalah, terutama pada bagian judul yang menggunakan *bold* pada *font* sehingga terlihat memakan ruang yang cukup. Selain itu, komposisi elemen teks dan tombol CTA masih tampak sedikit padat, sehingga fokus pengguna tidak langsung tertuju pada informasi utama. Setelah revisi dilakukan, gaya teks judul diperbaiki menjadi normal, sehingga tampilan keseluruhan menjadi lebih seimbang dan mudah dibaca. Penataan ulang elemen visual ini juga membantu menciptakan hirarki informasi yang lebih jelas, sehingga pesan promosi dapat tersampaikan secara lebih efektif.



Before

After

Gambar 3.10 Revisi Desain *Post 2*

Mengenai revisi desain lainnya, penulis sebelumnya mengatur warna teks “ingin magang” warna oren diberi *stroke outline* membuat teks kurang menarik menyebabkan adanya visual *lack of hierarchy*, Penulis menggunakan prinsip hierarki *color contrast* pada kata

“Magang” saja untuk menciptakan fokus utama sekaligus kata kunci yang paling menonjol dan berbeda, maka penulis menggunakan warna oren sebagai fokus utama pada teks “Magang” agar lebih *eye catching*. Lalu ilustrasi terlalu pojok dan besar posisi membuat keseluruhan tampilan menjadi sempit, sehingga penulis mengevaluasi kembali hierarki teks agar pesan utama terbaca terlebih dahulu dan terakhir melakukan revisi untuk mengubah ukuran ilustrasi serta *spacing* tulisan tambahan sebelah kanan agar lebih ada ruang untuk membaca.

6. Tahap Produksi Desain

Setelah penulis melakukan revisi akhir pada desain, penulis kumpulkan pada ticket tugas di web khusus pengumpulan tugas milik perusahaan. Penulis juga mempublikasi hasil desain postingan pada akun pinterest milik Volunoid dan beberapa postingan di post pada Instagram. Penulis belajar menerapkan prinsip desain komunikasi visual dalam konteks branding digital serta memahami pentingnya kolaborasi dan *feedback* dalam proses kelancaran mendesain. Proyek ini juga menjadi pengalaman berharga dalam mengasah kemampuan berpikir konseptual dan teknis sesuai standar perusahaan.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Selama magang di PT Alter Teknologi Indonesia (Volunoid), penulis telah mengerjakan proyek utama yaitu mendesain post promosi untuk *social media*. Selain itu penulis juga mendapatkan proyek berbeda lainnya selama magang. Dalam pengerjaan proyek, perusahaan tidak menggunakan metode *design thinking*, namun yang proses yang diterapkan oleh perusahaan yaitu memberi brief, riset, konsep, proses digital mendesain, revisi, dan produksi. Dalam beberapa proyek tambahan yang sudah penulis kerjakan dapat menambah pengalaman mendesain berbagai macam media. Berikut empat proyek tambahan yang telah penulis kerjakan selama magang:

3.3.2.1 Proyek Desain Post Informasi Volunoid

Tujuan dari proyek desain *post* informasi Volunoid untuk memperkenalkan tentang layanan Volunoid, dan bagaimana pelaksanaannya sebagai portal pendaftaran magang bagi mahasiswa untuk mencari pengalaman kerja. Melalui desain *post* ini, penulis berupaya menyampaikan informasi secara ringkas, menarik, dan mudah dipahami oleh audiens. Konten visual yang dibuat tidak hanya memperjelas alur pendaftaran dan fitur layanan, tetapi juga membantu meningkatkan informasi yang masih belum jelas bagi perusahaan di media sosial.

1. Tahap Briefing

Bagian ini seperti *brief* sebelumnya yaitu membuat *instagram post* informasi seputar Volunoid dan mendapat *brief* dari *ticket* tugas. Bagian proyek ini penulis mendapatkan materi apa saja yang diperlukan untuk di masukkan kedalam *post* informasi, meliputi “Volunoid itu apa”, “pendaftaran magang jalur mandiri”, “Hal-hal yang dilakukan Volunoid”, “Jurusan apa yang bisa daftar”. Untuk konsep pembuatan tetap mengikuti *style* konsisten seperti *post* pada promosi, termasuk penggunaan warna, tipografi. Pendekatan ini dilakukan untuk menjaga keselarasan identitas visual Volunoid sekaligus menghadirkan tampilan *feed* yang harmonis.

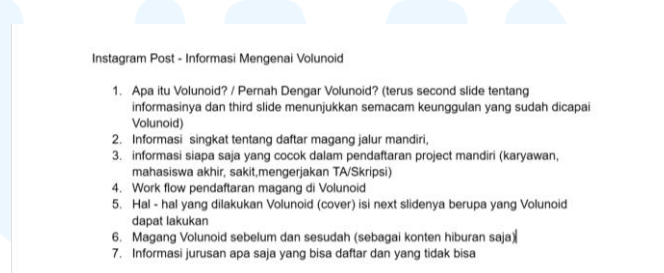
2. Tahap Riset Visual

Bagian ini penulis telah mengumpulkan jenis-jenis referensi dan membuat *moodboard simple* sebagai gaya gambaran desain pada postingan, hal ini sudah diterapkan pada proyek utama pembuatan *post* promosi, dikarenakan tetap menggunakan gaya konsep dan pewarnaan yang sama. Untuk menjaga konsistensi pada desain maka penulis memakai referensi sebelumnya. Terkait informasi yang sangat banyak,

penulis juga mencari secara mandiri melalui situs Volunoid yang dapat dijadikan sebagai acuan pembuat kalimat maupun kata-kata mudah dipahami untuk kebutuhan konten *post*.

3. Tahap Konseptualisasi

Bagian ini penulis melakukan sketsa untuk *layouting post* promosi dan informasi secara keseluruhan sebagai gambaran awal penyusunan pada desain nantinya di tahap digital. Penulis juga menyiapkan sketsa aset ilustrasi chibi sebagai gambar pendukung tambahan pada desain *post*. Walaupun terdapat gambaran awal sketsa, penulis tetap bermain dengan penempatan layout tidak selalu mengikuti sketsa, dikarenakan saat lagi proses penyusunan ada perubahan dikit maupun mengganti posisi. Lalu mengenai informasi yang akan ditampilkan, penulis melakukan catatan sederhana pada *Google docs* sebagai pesan-pesan informasi yang ingin ditampilkan pada *post* sebagai persiapan untuk memudahkan penulis tinggal mengatur konten penulisan disusun pada saat versi digital dibuat.



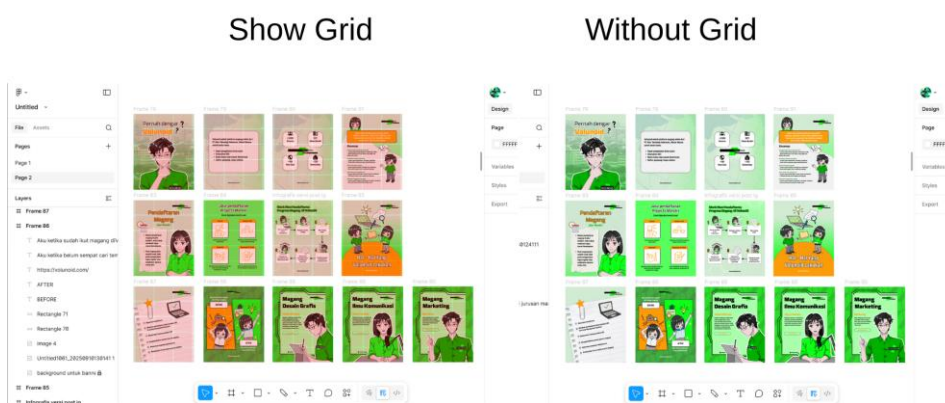
Gambar 3.11 Catatan Singkat Untuk Konten Informasi

Mengenai *post* informasi yang dibutuhkan berupa pengenalan mengenai Volunoid itu sebagai layanan apa, dan keunggulan yang dicapai oleh Volunoid. Lalu terdapat informasi tentang pendaftaran jalur mandiri, proyek mandiri, *workflow* pendaftaran, hal-hal yang dilakukan Volunoid, sebelum dan sesudah magang, dan jurusan-jurusan apa yang

bisa melakukan pendaftaran. Dengan adanya catatan ini membuat penulis lebih mudah menentukan post desain yang ingin dibuat terlebih dahulu sehingga ada tahapannya untuk membagikan informasi.

4. Tahap Digitalisasi

Proses digitalisasi sama pada proyek pembuatan post promosi, penulis menggunakan *IbisPaint* untuk aset-aset meliputi *icon*, *chibi*, *background*. Bagian aset ilustrasi karakter dibuat oleh rekan lain, namun penulis juga membantu pewarnaan setengah pada karya ilustrasi. Untuk *layouting* dan penyusunan desain menggunakan *software* Figma. Sama seperti desain post promosi, konten informasi juga menggunakan *rows* 3 dan 5 *columns*.



Gambar 3.12 Penggunaan *Grid* Desain *Post* Informasi

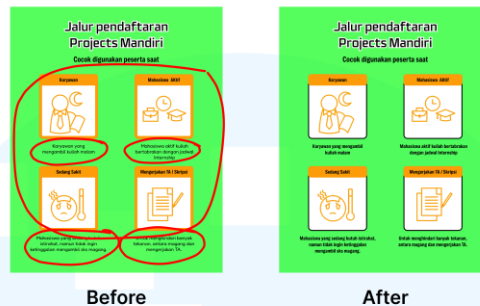
Pada tahap ini, penulis juga menambahkan lebih banyak informasi yang diperlukan, mengingat konten post bertema “informasi” membutuhkan penjelasan yang lebih detail dan edukatif dibandingkan dengan post promosi. Sehingga, desain yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi penulis juga memilih *font* yang memiliki *readability* tinggi untuk kebutuhan menyampaikan materi dengan jelas dan informatif.



Gambar 3.13 *Vectoring Aset Icon*

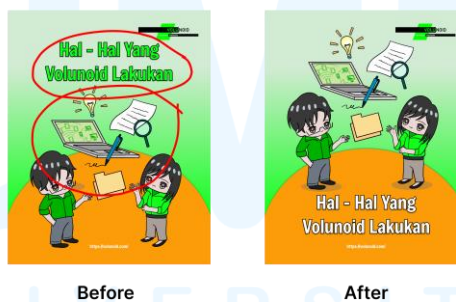
Dalam pembuatan *icon*, penulis menyesuaikan visual mendekati dengan kata-kata yang nantinya ingin diterapkan dalam informasi sebagai *icon* menandakan sebuah teks atau kalimat. Sehingga *icon* tersebut sebagai aset pendukung sebuah informasi yang ditampilkan. Penulis melakukan *vectoring* menggunakan *IbisPaint*, dan bila perlu perwarnaan penulis menggunakan *clipping* pada icon dan beri warna pada layer baru. Penulis menggunakan *Ibis Paint* dikarenakan *software* tersebut lengkap dengan fitur berbagai tekstur *brush lineart* cocok untuk *vector*, serta memudahkan dalam pemilihan warna, melakukan perbaikan pada setiap layers. Lalu penulis menggunakan *Ibis Paint* dikarenakan *canvas* terdapat *raster (pixel)*, hasilnya cocok untuk style yang mulus dan lembut.

5. Tahap Revisi Akhir



Gambar 3.14 Revisi Desain *Post 2*

Lanjut untuk desain ini, sebelum revisi, teks yang diterapkan sudah berukuran kecil dan *light* membuat pesan kurang terbaca jelas. Dan juga pada bagian gambar icon terdiri dari kotak yang sebelumnya penulis beri warna oren agar selaras dengan warna icon, namun ternyata membuat kontras visual icon berasa menyatu dengan kotak, sehingga mendapatkan revisi untuk dibedakan saja warna kotak dengan *icon*, dikarenakan juga *background* sudah menggunakan warna terang hijau.



Gambar 3.15 Revisi Desain *Post 3*

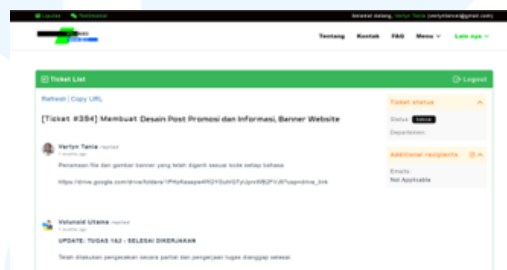
Lanjut revisi desain *post* lainnya penulis menggunakan warna yang tidak sesuai pada judul, sebelumnya menggunakan warna hijau dan background sudah menggunakan warna hijau membuat antara visual dan teks kurang menarik. Lalu penempatan logo dengan judul juga hampir menempel. Maka

dari itu diperlukan revisi mengubah posisi judul dibagian bawah dengan warna putih yang lebih jelas terlihat dan aset ilustrasi diposisikan bagian tengah sebagai visual utama.

3.3.2.2 Proyek Banner Website Informasi Volunoid

Volunoid merupakan *brand* yang menawarkan portal lowongan magang tanpa seleksi bagi siswa maupun mahasiswa yang ingin mencari pengalaman kerja dan menyelesaikan sks kuliah. Maka dari itu penulis, diberi tugas dalam mendesain *banner attention* dan informasi singkat tentang magang Volunoid, meliputi *call to action*, informasi magang di Volunoid, *benefit*, cara pendaftaran, *call to action* cerita pengalaman nyata, FAQ, dan infografis *simple*. Hal tersebut sebagai informasi yang umum bagi *audience* untuk mengetahui tentang magang Volunoid.

1. Tahap Briefing



Gambar 3.16 Brief Proyek Banner Website
Sumber: Volunoid (2025)

Penulis mendapat *brief* melalui *ticket* tugas dalam situs Volunoid seperti sebelumnya untuk mendesain *banner* website sebagai *call to action* dan informasi seputar tentang Volunoid. Ukuran yang diterapkan pada *banner* website pada Figma yaitu (1920 x 1080) file Webp agar dapat di *input* pada website. Konsep mendesain sama seperti mendesain postingan untuk *social media*, perusahaan memperbolehkan menggunakan aset-aset sebelumnya yang sudah dibuat.

2. Tahap Riset Visual

Berdasarkan *brief*, tampilan banner yang diinginkan yaitu *simple* dan diutamakan informasi terbaca jelas, karena Volunoid banyak sekali informasi dengan teks yang panjang. Sehingga penulis mencari referensi desain *banner* yang minimalis namun memiliki visual *clean*. Untuk referensi visual penulis mencari gaya *hero banner* dan *slide banner* pada umumnya.

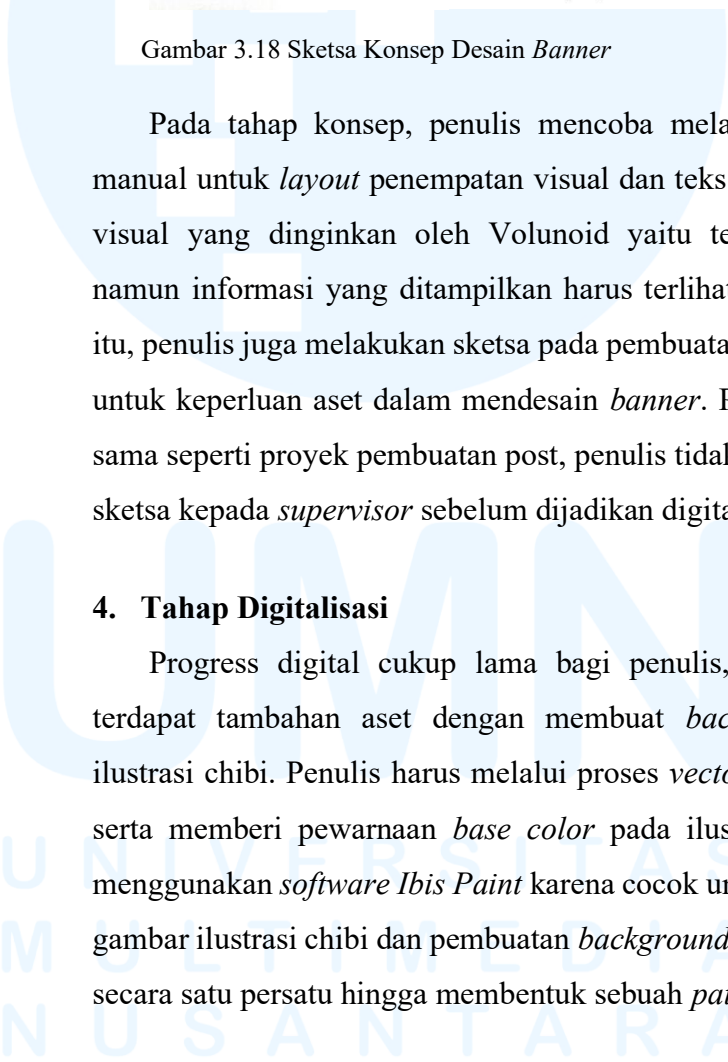


Gambar 3.17 Referensi Desain *Banner*
Sumber: Pinterest 2025

Pada tahap riset visual, penulis masih menggunakan konsep pewarnaan *tone* yang sama seperti *brand* Volunoid yaitu hijau terang sebagai warna utama agar *looks and feels* terlihat konsisten antara *social media* dan website, namun tambahan referensi yaitu penulis mencari pada *Pinterest* layout pembuatan *banner simple*.

3. Tahap Konseptualisasi

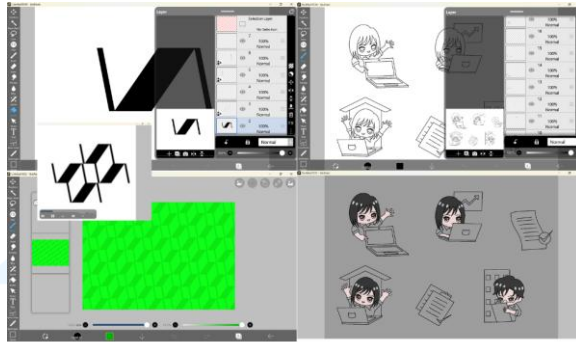
Membuat sketsa sebagai percobaan visual sebelum ke tahap digital sangat membantu penulis dalam imajinasi bentukan desain nantinya. Bagian ini penulis juga mencoba gambar beberapa sketsa agar dapat penulis pilih melalui alternatif yang pas untuk *banner*.



4. Tahap Digitalisasi

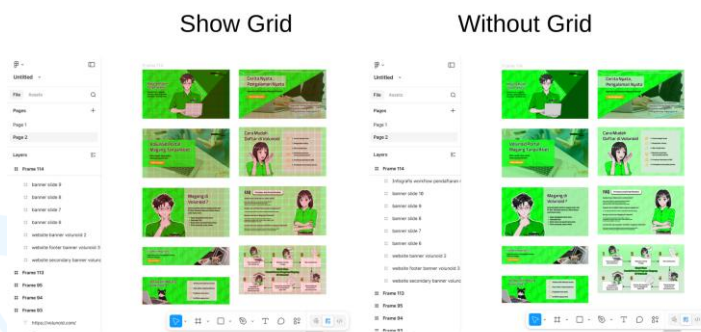
Progress digital cukup lama bagi penulis, dikarenakan terdapat tambahan aset dengan membuat *background* dan ilustrasi chibi. Penulis harus melalui proses *vectoring* / *lineart* serta memberi pewarnaan *base color* pada ilustrasi. Penulis menggunakan *software Ibis Paint* karena cocok untuk membuat gambar ilustrasi chibi dan pembuatan *background* yang disusun secara satu persatu hingga membentuk sebuah *pattern*.

Progress digital e



Gambar 3.19 Proses Digitalisasi dan Mendesain Aset, *Banner*

Penulis lanjut ke proses digitalisasi grafis yang telah penulis rancang sebagai aset *background*, dan ilustrasi *chibi simple* untuk keperluan infografis *flow* pendaftaran magang, penulis juga menggunakan aset-aset sebelumnya yang telah di buat untuk desain *post*. Setelah aset selesai dibuat penulis kumpulkan aset dalam folder dan tinggal di pindahkan ke Figma. Penulis menggunakan Figma dalam mendesain tampilan *hero banner* maupun *slide* dikarenakan tersedianya *tools auto layout* dan *grid*, dengan memberikan *alignment* dari desain satu dengan lain agar komposisi menjadi lebih rapi.



Gambar 3.20 Penggunaan *Grid* Pada *Banner* dan Tanpa *Grid*

Lalu untuk mendesain *banner*, penulis mengikuti *layout* sketsa *banner* yang telah dibuat dan lanjut menyusun pada frame ukuran 1920 x 1080 *landscape*. Lalu untuk proses *frame banner*, sebelum memulai desain, penulis menggunakan *layout*

columns 12 dan *rows* 8 mengikuti standar web sebagai base penyusunan desain *banner* untuk menyesuaikan desain satu dengan lainnya. Namun untuk *banner footer* CTA menggunakan ukuran 1920 x 400 yang memiliki bentuk lebih tipis dibandingkan *banner* website biasa.

5. Tahap Revisi Akhir

Bagian revisi masih ada kekurangan dan perlu perbaikan, namun ini sangat membantu penulis dalam *improvement* pemilihan ukuran *font* maupun tipe yang digunakan, serta melatih konsistensi terhadap keseluruhan bentuk desain dan elemen lainnya. Setelah menyelesaikan desain, penulis mengumpulkan desain pada *Google drive* untuk menunjukkan kepada *supervisor* dan menunggu *feedback* mengenai desain. Penulis mendapatkan beberapa *banner* yang perlu direvisi sedikit terkait ukuran penulisan, posisi, gaya keseluruhan agar konsisten tidak ada yang tumpul campur tajam.



Gambar 3.21 Revisi *Banner* 1 Sebelum dan Sesudah Desain *Banner*

Mengenai desain *banner* “Cerita Nyata Pengalaman Nyata” penulis menambahkan bentuk kotak yang awalnya rounded, dan teks font terlalu tebal dengan ukuran lebih besar. Hal itu membuat posisi button warna oren dengan teks tambahan menjadi berdempetan. Lalu penulisan *quotes* menggunakan warna yang kurang sesuai membuat tulisan sulit dibaca karena nyatu bersama aset foto. Sehingga diperlukan revisi bagian penulisan teks *secondary* lebih baik berukuran kecil tanpa

bold, dan bagian *quotes* lebih baik menggunakan hitam untuk *fill* dan *outline* menggunakan putih supaya lebih jelas.



Gambar 3.22 Revisi *Banner 2* Sebelum dan Sesudah Desain *Banner*

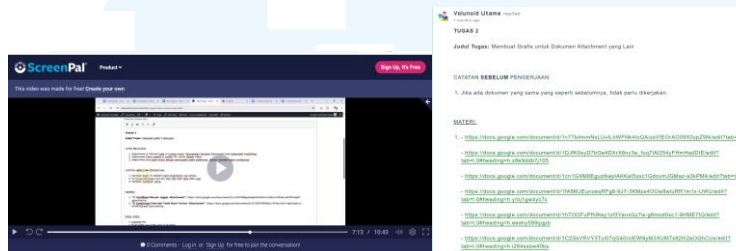
Pada desain ini hanya sedikit yang perlu direvisi, mengenai gambar dan teks yang membuat tampilan kurang seimbang karena gambar terlalu kecil, sehingga bagian atas banyak ruang kosong hanya untuk penempatan judul. Penulis melakukan revisi warna judul menjadi hitam agar tidak terlalu terang dan diposisikan sejajar dengan teks informasi agar lebih rapi. Lalu untuk gambar ukuran diperbesar agar menciptakan seimbang bagian kiri dan kanan yang dipenuhi teks. Setelah finalisasi revisi akhir, pembuatan banner di approve oleh supervisor dan sudah bisa di kumpul pada *ticket* tugas.

3.3.2.3 Proyek Pembuatan Grafis Untuk Dokumen Perusahaan

Penulis mendapatkan proyek mendesain grafis untuk perluan dokumen milik Volunoid. Grafis yang diperlukan oleh perusahaan yaitu minimalis namun menampilkan kesan profesional, sehingga dokumen-dokumen tidak hanya terlihat *plain*. Hal ini untuk meningkatkan citra *brand* Volunoid menjadi lebih profesional dan terpercaya sesuai konsistensi pada konsep Volunoid. Penulis ditugaskan membuat grafis berbeda untuk desain pada empat dokumen milik perusahaan.

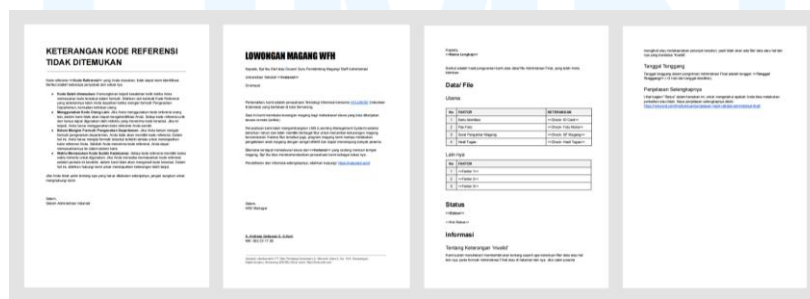
1. Tahap Briefing

Penulis diberi *brief* tugas melalui *ticket* tugas, serta mendapatkan penjelasan konsep yang diinginkan melalui video, untuk mendesain beberapa dokumen milik perusahaan Volunoid. Tujuannya sebagai sebuah identitas bahwa kebutuhan dokumen bagi peserta magang yang menerimanya memiliki kesan terhadap tampilan profesional milik Volunoid.



Gambar 3.23 *Brief* Pembuatan Grafis Untuk Dokumen Volunoid
Sumber: Volunoid 2025

Pada *brief*, sudah tertera berbagai file dokumen yang perlu didesain, dan dalam video *brief* pembuatan desain harus terkesan profesional namun minimalis, sehingga penulis harus membuat grafis pada dokumen yang tidak terlalu rumit dan penuh agar teks dalam dokumen dengan grafis masih ada ruang.



Gambar 3.24 Dokumen Perusahaan Sebelum Didesain

Berdasarkan *brief*, penulis mendapatkan beberapa dokumen *Google docs* yang bersisi penulisan kebutuhan administrasi milik perusahaan yang masih belum *plain* belum di desain. Penulis memerlukan membuat sebuah grafis yang

berkaitan dengan perusahaan untuk mengisi bagian *header*, *footer* dan elemen kecil dapat ditambahkan di dalam dokumen.

2. Tahap Riset Visual

Referensi ini sebagai bantuan mencari ide penulis dalam mengembangkan pembuatan grafis untuk dokumen milik perusahaan, desain yang simple namun terlihat menarik sebagai ciri khas yang dimiliki perusahaan.



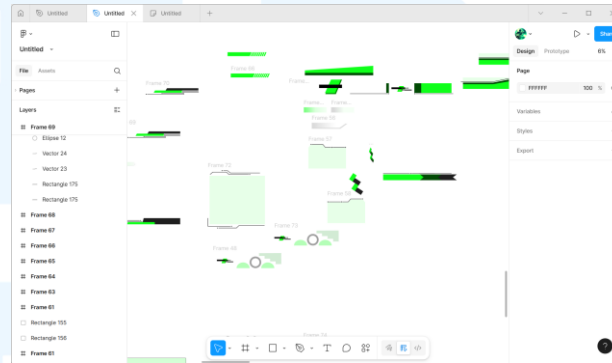
Gambar 3.25 Referensi Desain Dokumen Perusahaan
Sumber: Pinterest 2025

Pada tahap ini penulis mencari berbagai macam referensi desain grafis-grafis untuk dokumen, untuk referensi desain ingin memiliki grafis bagian *header* atas dan *footer* halaman bagian bawah dan juga penulis tetap mengikuti konsep utama seperti yang sudah diterapkan pada desain media lainnya yang telah dirancang yaitu semacam grafis teknologi sesuai citra *brand* Volunoid yang termasuk perkembangan bidang teknologi.

3. Tahap Konseptualisas

Selanjutnya penulis tidak melakukan sketsa, namun langsung melakukan percobaan penyusunan pada Figma sebagai bentukan awal namun tetap mengikuti *template* ukuran dokumennya. Penulis juga dibebaskan mendesain bentukan

grafis dan elemen tambahan yang berbeda antara dokumen satu dengan lainnya serta logo Volunoid diterapkan pada desain, sehingga penulis mencoba membuat banyak macam bentuk berbeda untuk membuat grafis yang bisa diterapkan pada dokumen.



Gambar 3.26 Pembuatan Grafis-grafis Untuk Dokumen Perusahaan

Untuk pembuatan grafis seperti garis teknologi dan bentuk lain menggunakan *tools lines*, *circle* dan bentuk yang dapat ditransform menambah sudut tambahan. Lalu untuk warna tetap mengikuti *brand* Volunoid utama hijau terang yang memiliki arti energik, teknologi futuristik sesuai identitas yang dimiliki Volunoid berhubungan dengan layanan digital, pengembangan teknologi serta, suportif dalam inovasi. Penulis melakukan pembuatan grafis satu persatu menggunakan *tools shape* dan *line* yang sudah disediakan pada Figma hingga membentuk sebuah elemen grafis sampai hasil akhir akan didownload sebagai *file png* transparan untuk di desain pada dokumen nanti.

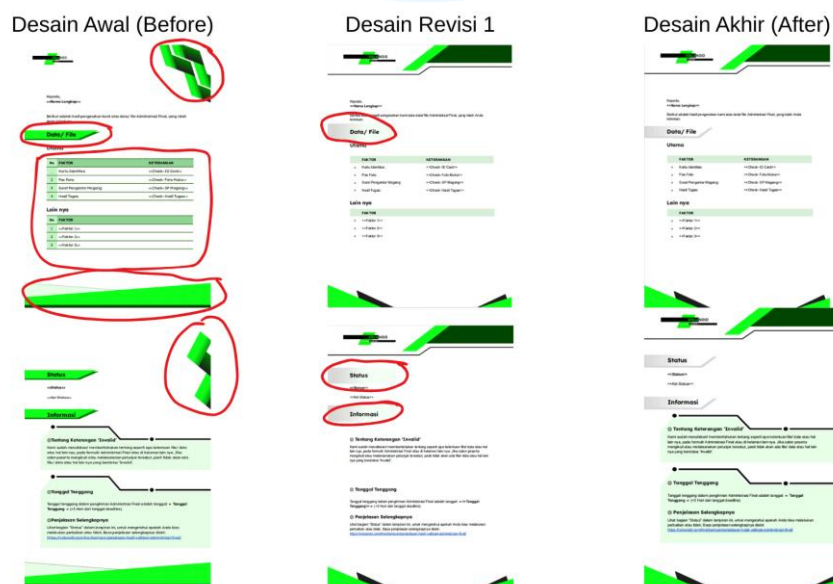
4. Tahap Digitalisasi

Setelah *download* grafis - grafis yang telah penulis buat sesuai *template* dokumen, lanjut memindahkan desain satu per satu kedalam *Google docs* sesuai permintaan *supervisor* untuk melakukan penyusunan aset yang telah dibuat. Setiap dokumen menggunakan desain yang berbeda namun kombinasi warna

menggunakan warna *brand* Volunoid agar tetap konsisten, hanya dalam proses pewarnaan, penulis mencoba bermain dengan kontras agar menciptakan kombinasi campuran warna tua dan muda.

5. Tahap Revisi Akhir

Setelah proses penyusunan grafis selesai, penulis mengirimkan link *Google docs* yang sudah di desain kepada supervisor melalui *email*. Namun penulis mendapatkan beberapa *feedback* beberapa dokumen yang desainnya perlu direvisi, meliputi pewarnaan jangan terlalu menggunakan banyak warna dan mencolok bagian elemen pada sub- judul, dan sebagai menjaga keseimbangan pada keseluruhan tampilan setiap lembar dokumen, penulis menambahkan beberapa elemen seperti kotak atau grafis kecil untuk menutupi *white space* yang masih banyak.



Gambar 3.27 Revisi Desain Pada Dokumen Volunoid

Sehingga penulis mencoba lebih bermain dengan pembuatan penempatan layout grafisnya, serta logo Volunoid.

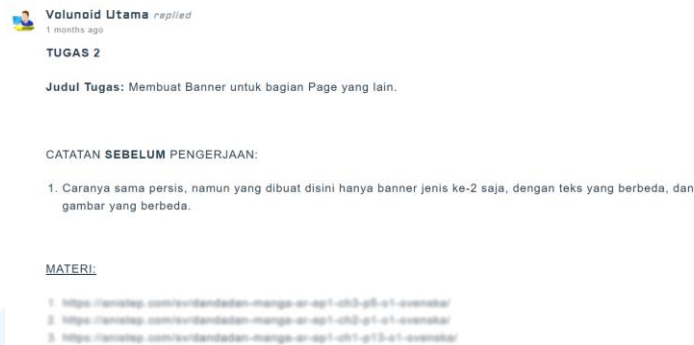
Supervisor menyukai ukuran logo yang tidak terlalu besar dan posisi selalu di pojok kiri atas *header* dokumen. Pada awal desain untuk satu dokumen, penulis terlalu banyak mendesain dokumennya, sehingga terlihat penuh dan berantakan. Untuk revisi pertama, penulis mengubah desain *header* dan *footer* lebih simple dan untuk grafis untuk judul dibuat pudar. Namun masih kurang sesuai, dan akhir revisi, penulis mengubah grafis dan menggunakan warna abu-abu bagian judul, agar memiliki keseimbangan warna tidak sepenuhnya hijau. Dan sebagai tambahan *supervisor* menyarankan untuk tambah semacam *text box* kembali di bagian penulisan seperti desain pertama agar tidak terlalu banyak *white space*.

3.3.2.4 Proyek Banner Untuk Cover Post Artikel

Pada proyek ini, penulis bertanggung jawab untuk membuat desain banner sebagai elemen visual pendukung untuk berbagai post artikel di Volunoid. *Banner* yang dibuat berfungsi untuk memperkuat identitas visual perusahaan sekaligus menarik perhatian pembaca agar lebih mudah memahami konteks artikel yang dipublikasikan. Dalam prosesnya, penulis melakukan analisis kebutuhan konten artikel sebelum melakukan desain.

1. Tahap Briefing

Pada tahap ini, penulis menerima *brief* melalui ticket tugas mengenai kebutuhan desain *banner* untuk *post* artikel di Volunoid. Informasi yang dikumpulkan meliputi tujuan banner, dan gaya visual dibebaskan oleh perusahaan, tetapi permintaan desain banner harus menggunakan warna yang berbeda. Untuk ukuran dan format desain tetap mengikuti instruksi.

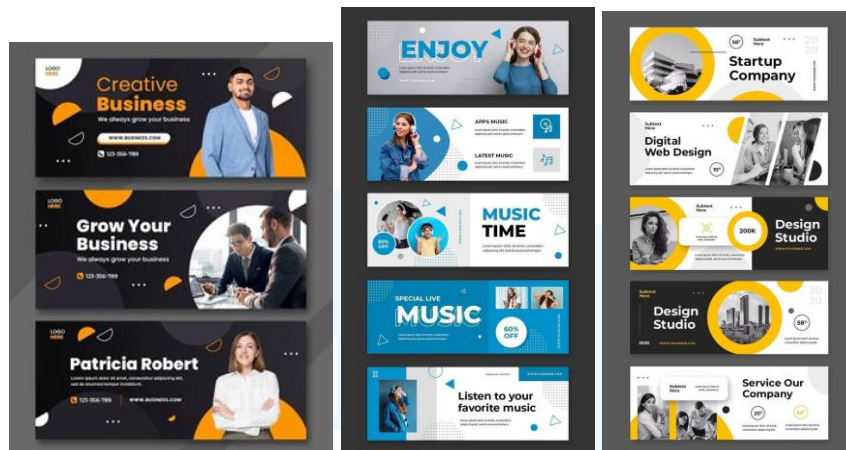


Gambar 3.28 *Brief* Proyek *Banner* Untuk Post Artikel
Sumber: Volunoid 2025

Tahap *briefing* ini penting untuk memahami arah desain yang harus penulis buat. Penulis juga mendapatkan beberapa aset dari Perusahaan untuk kebutuhan desain dalam mendukung sebuah visual, yang didapatkan meliputi aset foto-foto orang maupun aset background lainnya.

2. Tahap Riset Visual

Walaupun penulis dibebaskan dalam mendesain banner untuk *post* artikel, penulis tetap melakukan riset visual untuk mencari referensi gaya desain yang sesuai dengan identitas Volunoid yang sebelumnya sudah memposting banyak artikel informasi dengan *cover banner*. Contoh gaya desain *banner* terdapat elemen grafis pendukung dan campuran aset foto untuk membantu membuat visual lebih hidup sehingga audience lebih cepat tertarik saat melihat *banner*. Referensi yang penulis cari berhubungan antara aset foto dan tambahan grafis-grafis sederhana untuk visualisasi keseluruhan.

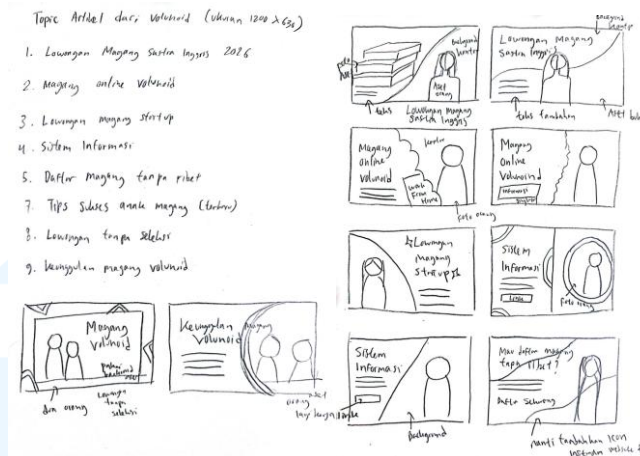


Gambar 3.29 Referensi Desain *Banner*
Sumber: Pinterest 2025

Banner yang biasa Volunoid gunakan menggunakan foto dengan judul dan teks tambahan, untuk melengkapi keseluruhan topik yang dibahas dalam artikel. Riset meliputi pemilihan warna, layout, tipografi, serta contoh *banner* yang relevan. Tahap ini sangat membantu penulis mendapatkan gambaran visual yang tepat sebelum masuk ke pembuatan konsep.

3. Tahap Konseptualisasi

Pada tahap konseptualisasi, penulis melihat kembali foto aset yang dikirimkan melalui brief dan mencoba membuat sketsa awal berdasarkan hasil riset referensi. Proses ini cukup lama dikarenakan untuk mendesain berbagai *banner* ini, harus menggunakan aset foto milik perusahaan, dan cukup sulit bagi penulis yang belum terbiasa melakukan edit foto.



Gambar 3.30 Sketsa Manual Desain *Layout Banner*

Di sini penulis menentukan komposisi aset, tambahan elemen yang akan diterapkan pada desain, serta penempatan teks utama agar tetap informatif dan menarik. Selain sketsa, penulis juga bermain dengan penempatan aset juga pada banner untuk menyesuaikan desain. Tujuan tahap ini adalah membangun konsep visual yang kuat sebelum masuk ke proses digital.

4. Tahap Digitalisasi

Setelah melakukan sketsa, penulis mencoba menyusun aset dan mendesain *banner*, menggunakan *Ibis Paint*, untuk penulisan judul mengikuti topik sesuai artikel. Proses desain awal, penulis menggunakan *grid* yang sudah disediakan pada *software*, penggunaan *grid* ini untuk menyesuaikan elemen desain agar tersusun dengan rapi mengenai keseimbangan antara judul, teks tambahan, dengan aset-aset.



Gambar 3.31 Penggunaan *Grid* Pada Desain

Penulis menerapkan *grid* ini khusus pembuatan seluruh banner *post* artikel, sehingga penulis dapat menyusun aset dan teks berdasarkan garis bantuan pada rows dan columns sebagai posisi jarak. Namun bagian ini penulis juga menyusun sebagai penyesuaian kerapian, misalnya ada bermain posisi, tataletak dan penambahan grafis lainnya sebagai desain pendukung.



Gambar 3.32 Progress Mendesain *Banner* Untuk Artikel

Setelah mendesain keseluruhan, pada setiap desain banner penulis menambahkan logo Volunoid yang sudah disediakan *template* oleh perusahaan. Penulis menata elemen visual campur dengan foto, dengan memilih *colorpalette* yang mendekati warna foto agar desain memiliki *tone* keselarasan. Bagian ini penulis juga menambahkan *lighting* dan *overlay* pada aset foto

untuk meningkatkan *tone* efek warna sesuai dengan tema visual keseluruhan.

5. Tahap Revisi Akhir

Setelah desain final penulis mengumpulkan pada *ticket* tugas dan masih ada dua *banner* desain yang perlu diperbaiki. Penulis menerima masukan dari *supervisor* terkait desain yang telah dibuat. Revisi meliputi penyesuaian warna agar lebih kontras, penyempurnaan layout teks untuk meningkatkan keterbacaan dan perubahan aset foto.



Gambar 3.33 Revisi Desain *Banner*

Berdasarkan desain *banner* diatas yang pertama, penulis menambahkan *blur* kotak putih untuk teks namun terlihat kurang menarik dan menutupi area gambar di belakang, dan untuk revisi tambahan aset foto perlu diganti. Penulis mengubah ukuran teks menjadi lebih besar dan disusun sejajar secara menurun agar tampilan visual lebih rapi. Selanjutnya banner dibawah bagian penulisan “*startup*” agak besar sehingga membuat teks dan grafis menjadi nempel. Lalu penulisan bagian bawah jarak terlalu jauh membuat teks dibaca secara terputus.

Maka penulis merevisi menjadi lebih ada bentuk “*startup*” lalu teks informasi diperbaiki menjadi lebih tersusun. Setelah revisi dilakukan, penulis memastikan *banner* siap digunakan, baik dari segi estetika maupun teknis, sebelum diunggah bersama konten artikel di platform Volunoid. Proses revisi ini tidak hanya meningkatkan kualitas desain, tetapi juga memberikan penulis pengalaman berharga dalam beradaptasi dengan standar kebutuhan desain yang diinginkan.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Selama Penulis menjalani magang di PT. Alter Teknologi Indonesia (Volunoid), tentu ada beberapa kendala yang dihadapi penulis, namun melalui berbagai kendala juga menjadi bagian dari proses pembelajaran di lingkungan kerja. Penulis menghadapi bagaimana cara kerja dengan rekan kerja yang baik maupun berdiskusi dengan dukungan *supervisor*. Dalam pengerjaan tentu ada kesulitan saat menggunakan *software* baru dan proses praktik pengerjaan tugas proyek dapat diatasi dengan saling berdiskusi, memberi arahan kepada penulis. Berikut ini merupakan beberapa kendala dan solusi yang penulis alami selama melaksanakan magang di PT. Alter Teknologi Indonesia (Volunoid).

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Penulis menghadapi beberapa kendala yang berkaitan penerapan komunikasi, pengerjaan tugas maupun proyek yang dilakukan selama masa magang di PT. Alter Teknologi Indonesia (Volunoid). Walaupun hambatan tersebut normal dalam perusahaan, bagi penulis juga menjadi tantangan dalam beradaptasi menghadapi proses kerja harian, walaupun secara *work from home*. Situasi ini menjadi bagian penting dari proses belajar yang membantu penulis memahami pola kerja dan

arahan terkait desain grafis. berikut beberapa kendala yang ditemui selama magang:

1. Keterbatasan Pengalaman Dan Kemampuan Desain Secara Profesional, Tantangan utama yang dihadapi penulis selama magang adalah masih terbatasnya kemampuan dan pengalaman dalam mendesain sebuah media secara profesional. Penulis masih berada pada tahap pengembangan skill sehingga perancangan yang dibuat oleh penulis masih ada kekurangan. Sebagai desain grafis, penulis juga memunculkan rasa kurang percaya diri terhadap desain proyek yang telah dibuat, masih takut terhadap kesalahan yang didapatkan. Mengenai hal tersebut juga mencakup waktu yang cukup lama saat penulis mengerjakan sebuah proyek, meliputi pemahaman *brief* tugas, serta penggunaan *software* yang digunakan *supervisor* belum pernah penulis gunakan. Sehingga membutuhkan waktu untuk mempelajarinya, penyesuaian terhadap cara kerja, serta melatih berkomunikasi lancar yang berlaku di perusahaan.
2. Kesalahan Teknis Dalam Proses Pengerjaan Tugas Proyek, Dalam proses pengerjaan proyek, penulis masih ada kekurangan dalam mendesain dan kurang ketelitian saat melihat *brief*. sehingga pengerjaan tugas memiliki keliruan yang cukup banyak, dan penulis memerlukan pemeriksaan dan revisi kembali terhadap desain, format yang tidak sesuai. Selain itu penulis mengalami kesulitan dalam memastikan konsistensi elemen visual, seperti posisi penempatan aset desain maupun jenis font sesuai standar perusahaan. Walaupun kesalahan-kesalahan tersebut didapatkan, ini menjadi pembelajaran penting bagi penulis

untuk lebih teliti, memperhatikan detail, serta melakukan pengecekan teknis sebelum pengumpulan proyek tugas.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Untuk mengatasi berbagai kendala yang muncul selama pelaksanaan magang di PT. Alter Teknologi Indonesia (Volunoid), penulis menerapkan beberapa langkah perbaikan yang membantu meningkatkan kualitas kerja serta kemampuan dalam menyelesaikan tugas. Solusi-solusi ini dilakukan secara bertahap berdasarkan masukan dari *supervisor* serta pengalaman langsung dalam mengerjakan proyek desain.

1. Sebagai upaya mengatasi keterbatasan kemampuan desain, penulis mencoba lebih aktif bertanya kepada *supervisor* untuk *feedback* dan bimbingan mengenai mempelajari *software* yang digunakan perusahaan biasanya menggunakan video untuk penjelasan cara penggunaan tools, yang sebelumnya belum pernah penulis dikuasai. Penulis juga meminta arahan dari *supervisor* untuk memahami standar visual yang diterapkan perusahaan serta pendapat mengenai desain-desain yang sudah dibuat. Dengan itu penulis melakukan latihan mencoba konsistensi dan memperbaiki setiap kesalahan yang ditemukan, penulis menjadi lebih terbiasa pada sistem kerja untuk selalu bertanya dan meminta saran pendapat bila ada proyek tugas yang masih kurang jelas.
2. Untuk mengurangi kesalahan teknis dalam pengerjaan proyek, penulis mulai menerapkan kebiasaan membaca *brief* secara lebih menyeluruh dikarenakan yang sebelumnya tidak teliti. Dan juga menonton video yang diberikan *supervisor* untuk penjelasan lebih lengkap, lanjut penulis catat poin-poin penting

sebelum mulai mendesain. Biasanya penulis mencatat format file, ukuran frame atau canvas yang diperlukan. Penerapan tersebut sangat efektif bagi penulis terkait pengerjaan proyek dan jumlah revisi yang berulang bisa menjadi berkurang dan tidak memakan waktu yang terlalu banyak dalam pengerjaan satu proyek. Dan juga penulis bekerja *work from home*, komunikasi sangat penting, untuk melaporkan progress, bertanya *brief* yang kurang dipahami saran pendapat sangat penting untuk pengembangan desain proyek. Komunikasi yang lebih terbuka ini membantu penulis menyelesaikan proyek secara lebih tepat sasaran dan mengurangi terjadinya kesalahan di kemudian hari.

