

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Pengalaman penulis saat melaksanakan kegiatan magang di BPP sebagai *Graphic Designer*, posisi penulis berada dibawah divisi *Content Development*, pelaksanaan tugas tersusun dalam “*storyboard*” yang diberikan oleh *Instructional Designer*. *Instructional Designer* berperan sebagai pengarah produksi divisi *Content Development* dan setiap proyek dimulai dengan proses *briefing* dan diskusi dari tim *Instructional Designer* untuk memastikan kesesuaian antara desain dan materi pembelajaran yang akan diproduksi, lalu hasil *briefing* akan dibuatkan dalam bentuk “*storyboard*”. *Storyboard* tersebut memberikan arahan terkait kebutuhan visual, konsep desain, serta menyediakan *timeline* waktu pengerjaan dan dibentuk dalam format PPT untuk diserahkan kepada divisi produksi. Setelah hasil desain selesai, penulis menyerahkannya untuk tahap review dan revisi berdasarkan masukan dari *Supervisor* lalu diserahkan ke tim *Video Editor* agar hasil akhir sesuai dengan standar visual BPP. Koordinasi dilakukan secara rutin melalui rapat mingguan dan komunikasi daring untuk memastikan seluruh proses berjalan efektif dan efisien.

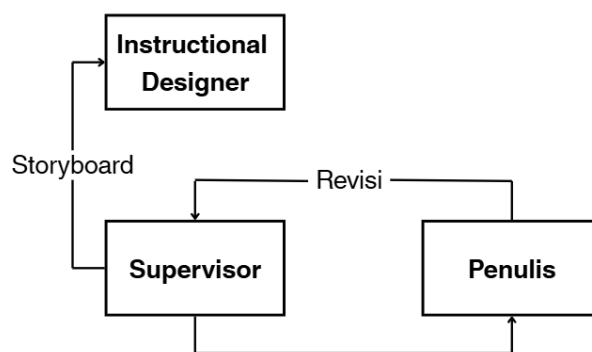
##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Selama pelaksanaan magang sebagai *Graphic Designer* di bawah divisi *Content Development*, kedudukan ini menempatkan penulis dalam mengfokuskan pada produksi aset visual, dan seluruh tugas yang dikerjakan oleh penulis menyesuaikan dari dasar *Storyboard* yang di sediakan oleh tim *Instructional Designer*.

*Instructional Designer* bertugas melakukan *briefing*, diskusi awal proyek, serta memastikan bahwa konsep visual sesuai dengan tujuan materi pembelajaran sebelum *Storyboard* di berikan kepada tim Produksi (*Graphic Designer* dan *Video Editor*) *Storyboard* tersebut menjadi sebuah acuan utama

dalam *timeline* dan juga untuk proses produksi proyek. Setelah desain selesai dibuat oleh penulis, lalu diserahkan hasilnya kepada *Supervisor* untuk review dan revisi sebelum lanjut diberikan kepada tim *Video Editor* untuk diintegrasikan ke dalam video pembelajaran. Kedudukan ini membuat posisi penulis menjadi bagian rantai produksi visual yang penting dalam pengembangan aset visual *E-Learning* di BPP.

### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Selama pelaksanaan magang di BPP, penulis menjalankan koordinasi kerja melalui *Supervisor* sebagai pihak utama yang memberikan arahan dan penyampaian tugas. Penulis tidak berkoordinasi secara langsung dengan tim *Instructional Designer*, karena seluruh kebutuhan proyek telah dirangkum dalam bentuk *storyboard* yang disiapkan oleh tim tersebut dan kemudian diserahkan kepada penulis melalui *Supervisor*. Proses koordinasi harian dilakukan secara daring melalui *WhatsApp* untuk memastikan kelancaran komunikasi terkait revisi atau penjelasan tambahan, sementara rapat mingguan digunakan untuk pembaruan perkembangan proyek :

## 3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama melaksanakan kegiatan magang di BPP, penulis menjalankan berbagai tugas yang berhubungan dengan desain aset visual seperti Ilustrasi vektor dan aset untuk video *e-learning*. Seluruh konsep dan pengerjaan mengikuti instruksi dari tim *Instructional Designer* dalam bentuk “*storyboard*”, sedangkan tugas

utama penulis merupakan proyek eksperimental di mana *Supervisor* memberikan kesempatan pada penulis untuk melakukan *redesign website*, termasuk perkonsepan, UI, penambahan maskot, ilustrasi dan *prototype UX*.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	1 September 2025	Briefing Awal	Awal untuk membagi <i>jobdesk</i> dan pengenalan
2	02—09 September 2025	Request <i>Content Bank</i>	Melakukan desain untuk mengisi <i>Content Bank</i>
3	10—15 September 2025	<i>Asset E-Learning 1</i>	Mengdesain <i>asset</i> untuk video pembelajaran
4	16-24 September 2025	Penglanjutan <i>Content Bank</i>	Menglanjutkan mengisi <i>Content Bank</i>
5	25 September 2025 – 01 Oktober 2025	<i>Asset E-Learning 2</i>	Mengdesain <i>asset</i> untuk video pembelajaran
6	02 – 09 Oktober 2025	Riset mengenai <i>Interactivity on Education</i>	Melakukan <i>research</i> untuk proyek <i>website</i>
7	10 – 16 Oktober 2025	Melanjutkan riset mengenai contoh	Melanjutkan <i>research</i> serta memberikan contoh-contoh
8	17 – 21 Oktober 2025	Melakukan perkonsepan awal	<i>Brainstorming</i> bersama rekan kerja dan <i>Supervisor</i> untuk proyek <i>website redesign</i>
9	22 – 28 Oktober 2025	Membuat <i>prototype</i>	Melakukan <i>prototype website</i> dan <i>low-fidelity</i>
10	29 Oktober – 3 November 2025	Melakukan revisi <i>prototype</i>	Revisi kepada <i>Supervisor</i> lalu dikasih notes untuk perbaikan dan saran
11	4 – 7 November 2025	Membuat maskot dan konsep ilustrasi <i>asset</i>	Melanjutkan pembuatan desain <i>website</i> serta perkonsepan maskot

12	8 – 15 November 2025	Melanjutkan pembuatan maskot	Desain maskot
13	16 – 18 November 2025	Melakukan pembuat maskot dan <i>prototype website</i>	Melanjutkan revisi maskot dan asistensi dengan <i>Supervisor</i>
14	18 – 19 November 2025	Melanjutkan proses <i>website</i>	<i>Brainstorming</i> dengan <i>Supervisor</i> mengenai desain <i>website</i>
15	20 – 24 November 2025	Melanjutkan proses animasi maskot	Melanjutkan proses desain terhadap maskot setelah revisi
16	25 – 29 November 2025	Mengisi desain <i>prototype</i> dengan <i>copywriting</i>	Melakukan pengisian ke dalam <i>website</i> dengan <i>copywriting</i> sesuai dengan BPP
17	1 – 5 Desember 2025	Finalisasi proyek <i>website</i>	Finalisasi desain dan <i>website</i> dan di ubah menjadi vektor.

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

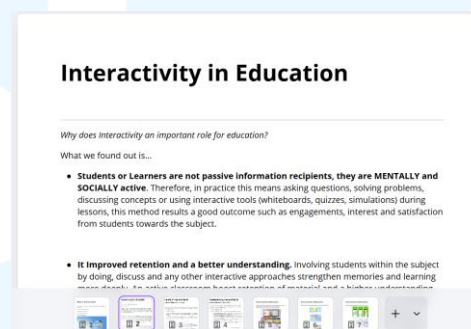
Selama melaksanakan kegiatan magang di Biro Perkembangan Pembelajaran (BPP) Universitas Multimedia Nusantara, penulis terlibat dalam lima proyek yang dikerjakan selama masa kerja magang, yaitu proyek *content bank*, aset *e-learning* 1, aset *e-learning* 2, *recreate web banner*, serta proyek utama berupa *redesign website*. Kelima proyek tersebut memberikan gambaran menyeluruh mengenai proses kerja desain visual dalam pengembangan media pembelajaran digital di BPP.

#### 3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

Tugas utama yang penulis kerjakan selama magang di BPP adalah sebuah proyek *redesign website* LCD (*Learning Center Department*), yaitu *website* utama BPP yang berfungsi sebagai pusat informasi serta media akses pembelajaran. Proyek ini menjadi tugas utama karena memberikan kesempatan

bagi penulis untuk mengembangkan konsep kreatif secara lebih fleksibel dibandingkan proyek lainnya. *Supervisor* memberikan kebebasan kepada penulis untuk mengeksplorasi ide, namun tetap mengarahkan agar proses perancangan dimulai dengan tahap riset sebagai dasar pengembangan konsep visual.

Meskipun BPP tidak menerapkan metode riset tertentu, penulis melakukan penelitian mandiri dan menyusunnya dalam bentuk presentasi di *website Canva*. Riset yang dilakukan berfokus pada interaktivitas desain dalam konteks edukasi serta pentingnya penerapan elemen visual yang efektif pada media pembelajaran seperti *e-learning*. Sementara itu, rekan kerja penulis juga melakukan riset dengan topik berbeda namun tetap relevan untuk proyek utama. Kedua hasil riset tersebut kemudian digabungkan sebagai landasan awal dalam proses pengembangan konsep *redesign website* LCD.



Gambar 3.2 Riset untuk Proyek *Redesign Website*

Dalam proyek *redesign website*, proyek ini diawali dengan permintaan dari *Supervisor* kepada penulis dan rekan kerja untuk melakukan riset singkat mengenai platform *e-learning* serta mencari tahu bagaimana desain visual memiliki nilai dan dampak yang signifikan terhadap efektivitas edukasi digital. Penulis tidak menggunakan metode penelitian khusus pada tahap ini, namun hasil riset tersebut disusun dan dipresentasikan kepada *Supervisor* pada saat briefing pertama.



Gambar 3.3 Arahan *briefing* untuk proyek *Redesign Website*

Saat melakukan *briefing* pertama mengenai proyek *redesign website* ini, *Supervisor* memberikan masukan serta tambahan terhadap hasil penelitian yang telah dipresentasikan oleh penulis dan rekan kerja. Selanjutnya, *Supervisor* juga mengarahkan penetapan *timeline* serta pembagian proyek yang akan dilaksanakan selama proses perancangan berlangsung.

### Visualization



Gambar 3.4 Visualisasi dan pemasukan dengan *Supervisor*

Setelah *briefing* pertama selesai, *Supervisor* memberikan kesempatan kepada penulis dan rekan kerja untuk menyusun perancangan konsep *redesign website*. Perancangan konsep ini didasarkan pada hasil riset yang telah dilakukan serta masukan dari *Supervisor* pada saat *briefing* pertama.



Gambar 3.5 *Brainstorming Board Redesign Website*

Proses perancangan konsep dilakukan melalui tahap *brainstorming* yang disusun dalam bentuk presentasi menggunakan platform *Canva*, dengan menggabungkan visi dan misi UMN, efektivitas pembelajaran *e-learning*, serta referensi dari berbagai platform *e-learning* lainnya sebagai acuan. Selanjutnya, penulis membuat *mind map* menggunakan platform *Coggle* untuk mengembangkan ide secara lebih luas, kemudian menyoroti kata-kata kunci utama dari hasil *mind map* tersebut sebagai dasar penentuan *big idea* dalam proyek *redesign website*. Setelah proses *brainstorming* dan perumusan konsep selesai, penulis merangkum seluruh hasil *brainstorming*, *mind map*, serta kata kunci yang telah ditentukan. Seluruh elemen tersebut kemudian disatukan dan dirumuskan menjadi sebuah *Big Idea* dengan judul “*Learning Beyond The Screen.*”



Gambar 3.6 *Brainstorming Board Redesign Website*

Inti dari konsep *Big Idea* tersebut adalah mewujudkan platform *e-learning* UMN sebagai media pembelajaran yang lebih *engaging*, modern, dan canggih, serta diharapkan mampu menghadirkan inovasi baru dalam bidang

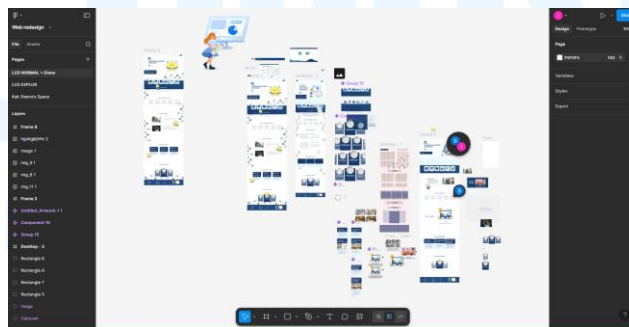


pendidikan digital. Konsep ini mencerminkan komitmen UMN terhadap perkembangan teknologi digital dan bertujuan untuk memvisualisasikan suasana akademik yang futuristik.

Berdasarkan inti *Big Idea* yang telah disusun, konsep tersebut kemudian dibawa ke tahap *briefing* selanjutnya untuk didiskusikan lebih lanjut bersama *Supervisor*. Pada tahap ini, *Supervisor* memberikan beberapa masukan terkait hasil riset yang telah dilakukan oleh penulis serta mengoreksi beberapa aspek dari perkonsep agar lebih selaras dengan arah dan kebutuhan BPP. Masukan tersebut adalah keterbatasan dan nilai-nilai utama BPP, hal ini bermaksud untuk membantu mengarahkan ulang inti *Big Idea* tersebut selaras dan relevan dengan tujuan atau persediaan dari pengembangan media pembelajaran di BPP.

Setelah beberapa perbaikan pada konsep, penulis dan rekan kerja mulai melanjutkan proyek ke tahap *prototyping*, yaitu tahap awal perancangan desain *website* LCD berdasarkan konsep yang telah disepakati.

Dalam tahap *prototyping* ini, penulis, rekan kerja, dan *Supervisor* sepakat untuk menggunakan platform *Figma* sebagai media perancangan *prototype*. Penggunaan *Figma* dinilai lebih efektif untuk distribusi aset, pemantauan progres desain, serta memudahkan proses revisi secara langsung dan berkelanjutan.

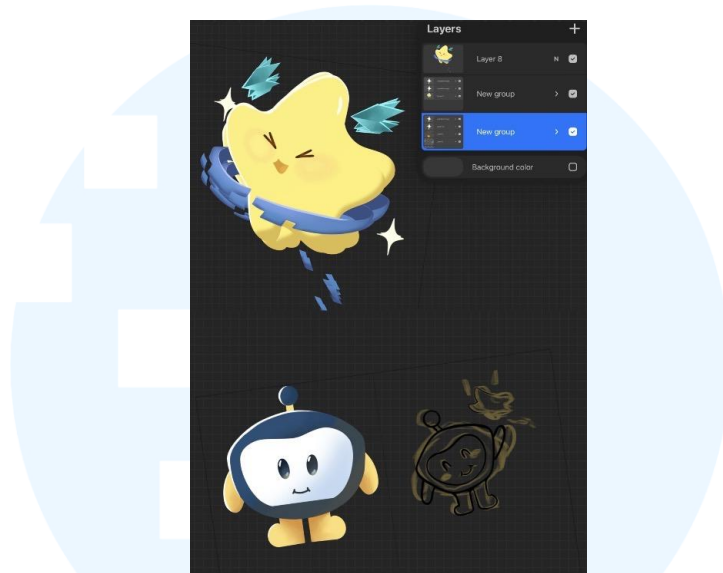


Gambar 3. 7 *Prototype dan Proses Redesign Website LCD di Figma*

Dalam pengerjaan proyek ini juga dilakukan pembagian tugas, di mana penulis bertanggung jawab untuk membuat prototipe visual, mengembangkan tampilan estetika *User Interface* (UI) *website*, serta merancang dan melakukan



rendering maskot. Sementara itu, rekan kerja bertugas merancang alur pengalaman pengguna (UX) *website* serta mendesain elemen supergrafis dan lainnya.



Gambar 3. 8 Proses *Rendering* Maskot dan Animasi

Setelah pembagian tugas dan penyelesaian tahap *prototyping*, penulis dan rekan kerja melakukan *briefing* bersama *Supervisor* untuk memperoleh masukan. Setelah menerima masukan balik terkait *prototype* yang telah dibuat, penulis melanjutkan ke tahap finalisasi untuk menyelesaikan proyek *redesign website* LCD tersebut.

Setelah menyelesaikan desain UI *website*, penulis kemudian memasukkan berbagai aset visual, seperti ilustrasi vektor, hasil render maskot, serta animasi pada halaman *home website* LCD untuk mendukung tampilan yang lebih menarik.



Gambar 3.9 *Brainstorming Board Redesign Website*

Setelah seluruh proses perancangan selesai, proyek *redesign website* ini diserahkan kepada *Supervisor* melalui platform *Figma* yang telah diberikan akses sejak awal. Selanjutnya, *Supervisor* melanjutkan proses approval ke pihak divisi Teknisi. Untuk keberlanjutan proyek ini, penulis belum memperoleh informasi lebih lanjut mengenai tahap implementasi atau publikasinya, namun *Supervisor* telah mengonfirmasi bahwa hasil proyek tersebut telah dipresentasikan secara internal kepada divisi Teknisi.

Tantangan yang penulis hadapi dalam proyek ini adalah kebutuhan untuk lebih teliti dalam riset, penataan UI, serta pembuatan aset di berbagai *software*, sehingga penulis sempat mengalami kesulitan dalam menyelesaikan pekerjaan tepat waktu. Dari pengalaman tersebut, penulis mempelajari bahwa proyek seperti ini membutuhkan manajemen waktu dan keterampilan yang lebih matang agar proses pengerjaan dapat berjalan dengan lebih lancar.

### 3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Selama melaksanakan kerja magang di Biro Pengembangan Pembelajaran (BPP), selain mengerjakan tugas utama, penulis juga diberikan beberapa tugas tambahan. Tugas tambahan tersebut berjumlah empat proyek, yaitu pembuatan *Content Bank*, pengembangan aset *e-learning* pertama, pengembangan aset *e-learning* kedua, serta *recreate web banner*.

### 3.3.2.1 Proyek *Content Bank*

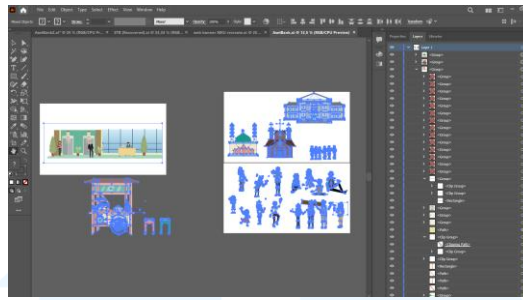
Pada tanggal 1 September, penulis menerima tugas pertama dari *Supervisor* sebagai bagian dari proyek pembuatan aset visual *content bank*. Pada tahap ini, *Supervisor* memberikan *briefing* melalui *website Canva* yang berisi seluruh arahan awal untuk pengerjaan proyek. Dalam *briefing* tersebut tercantum jumlah aset yang harus dibuat, pembagian jenis tugas, kebutuhan gaya ilustrasi, serta referensi visual yang dapat dijadikan acuan. *Briefing* ini menjadi dasar utama bagi penulis dalam memahami arah desain, ekspektasi hasil akhir, dan prioritas pekerjaan sebelum masuk ke tahap perancangan berikutnya.



NO	NAMA ASET	JUMLAH	DEK	NOTES
1	100 gambar aset digital: KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU	100		
2	100 gambar aset digital: KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU	100		
3	100 gambar aset digital: KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU	100		
4	100 gambar aset digital: KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU	100		
5	100 gambar aset digital: KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU	100		
6	100 gambar aset digital: KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU	100		
7	100 gambar aset digital: KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU	100		
8	100 gambar aset digital: KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU	100		
9	100 gambar aset digital: KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU	100		
10	100 gambar aset digital: KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU, KARTU	100		

Gambar 3. 10 *Briefing* pembagian tugas *Content Bank*

Lalu penulis mulai mengerjakan aset visual menggunakan *Adobe Illustrator* dengan pendekatan ilustrasi vektor sesuai gaya yang telah diterapkan dalam *storyboard*. Untuk memastikan konsistensi visual, *Supervisor* telah menyediakan sebuah folder *Google Drive* yang berisi kumpulan aset lama milik BPP yang digunakan sebagai referensi gaya, bentuk, proporsi karakter, serta palet warna. Seluruh aset baru yang dibuat mengacu pada referensi tersebut sehingga hasil ilustrasi tetap selaras dengan standar visual BPP. Penulis kemudian mengembangkan desain baru berdasarkan kebutuhan proyek, seperti pembuatan karakter, objek, dan elemen ilustratif lainnya sesuai arahan yang tertera dalam *storyboard*.



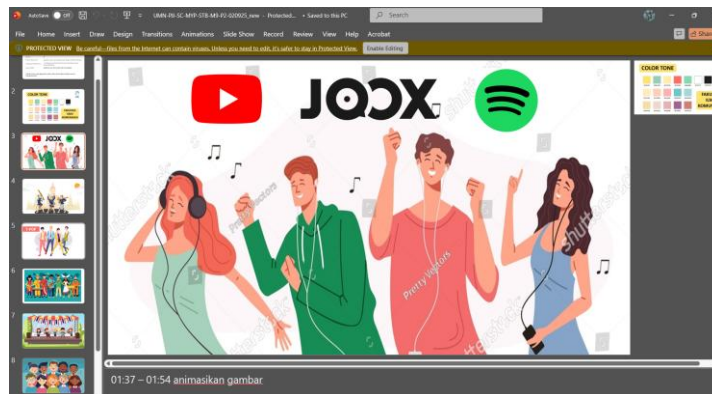
Gambar 3.11 Proses karya *Content Bank*

Lalu penulis menyerahkan hasil pekerjaan kepada *Supervisor* untuk dilakukan pengecekan apabila terdapat kesalahan atau kekeliruan. Proyek ini tidak diselesaikan secara terpenuhi, karena *Supervisor* menyarankan penulis untuk melanjutkan ke tugas lain yang bersifat lebih prioritas. Hal tersebut dikarenakan proyek *content bank* ini tidak memiliki urgensi tinggi untuk segera memenuhi seluruh kebutuhan aset sesuai jumlah yang direncanakan, dan masih dapat dilanjutkan pada tahap pekerjaan berikutnya.

Tantangan yang dihadapi penulis dalam pengerjaan proyek ini adalah penggunaan *software Adobe Illustrator*. Karena proyek ini merupakan tugas pertama yang dikerjakan penulis, keterbatasan keterampilan berdampak pada belum terpenuhinya seluruh aset *content bank* yang dibutuhkan. Namun, melalui pendampingan dan proses pengerjaan tugas ini, penulis secara bertahap dapat mempelajari dan meningkatkan kemampuan penggunaan *software* tersebut.

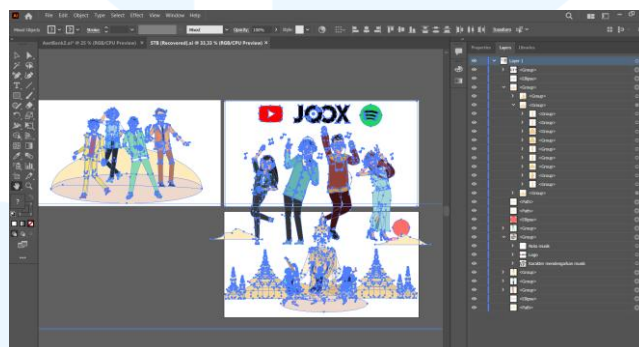
### 3.3.2.2 Proyek Aset *e-learning* 1

Penjelasan Proyek ini merupakan pengerjaan *request* aset visual untuk video pembelajaran Fakultas Ilmu Komunikasi. Proses pekerjaan diawali dengan *briefing* yang diberikan dalam bentuk *storyboard*, yang di dalamnya telah mencakup penjelasan materi pembelajaran, tema visual yang disediakan, *color palette*, serta catatan kebutuhan aset. Berdasarkan *storyboard* tersebut, penulis melakukan riset kultur yang relevan dengan konteks materi agar ilustrasi yang dibuat sesuai dengan karakter dan pesan pembelajaran.



Gambar 3.12 *Storyboard* untuk pembuatan *video e-learning*

Selanjutnya, penulis merancang aset visual menggunakan *Adobe Illustrator* dengan mengacu pada referensi ilustrasi dan *color palette* yang telah ditentukan. Setelah proses desain selesai, dilakukan tahap revisi terutama pada penyesuaian warna agar tetap konsisten. Hasil akhir aset kemudian disimpan dan diserahkan melalui *Google Drive* untuk proses pengecekan dan diserahkan ke dalam video pembelajaran.



Gambar 3.13 Proses karya aset untuk *video e-learning*

Penulis mengalami kesulitan dalam mengejar *deadline* proyek ini karena tingkat detail ilustrasi vektor yang cukup tinggi serta masih berada pada tahap membiasakan diri menggunakan shortcut pada *Adobe Illustrator*. Melalui proses pengerjaan tersebut, penulis mempelajari bahwa peningkatan keterampilan dalam penguasaan *software* dan pembiasaan terhadap alur kerja dapat mempercepat proses pengerjaan serta membantu penyelesaian tugas secara lebih tepat waktu.

### 3.3.2.3 Proyek Aset *e-learning* 2

Berikut ini merupakan proyek pembuatan aset *E-Learning* untuk video pembelajaran *Human Resources Management*. Briefing pada proyek ini diberikan secara daring dalam bentuk *storyboard* yang telah disusun oleh tim *Instructional Designer* dan disampaikan melalui *Supervisor*. *Storyboard* tersebut menyediakan tema materi pembelajaran, kebutuhan aset visual, pembagian konten, *color palette*, serta referensi ilustrasi sebagai acuan.



Gambar 3.14 *Storyboard* untuk pembuatan video *e-learning* 2

Penulis mengerjakan pembuatan aset visual menggunakan *Adobe Illustrator* dengan teknik ilustrasi vektor dan memastikan kesesuaian gaya ilustrasi dengan identitas visual BPP. Setelah desain selesai, penulis menyerahkan hasil karya kepada *Supervisor* untuk proses pengecekan dan revisi. Aset final kemudian dimasukan ke *Google Drive* untuk digunakan oleh tim *Video Editor* dalam tahap produksi video pembelajaran.



Gambar 3.15 Proses karya aset untuk video *e-learning* 2



Saat proses pengerjaan proyek ini, penulis menghadapi tantangan berupa jumlah aset yang diminta serta keterbatasan waktu penyelesaian. Meskipun demikian, penulis berusaha menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan tenggat waktu yang diberikan. Untuk meningkatkan efisiensi kerja, penulis mempelajari dan menerapkan penggunaan *shortcut* pada *software* desain sehingga proses pengerjaan dapat dilakukan dengan lebih efektif dan cepat.

#### 3.3.2.4 Proyek *Recreate Web Banner*

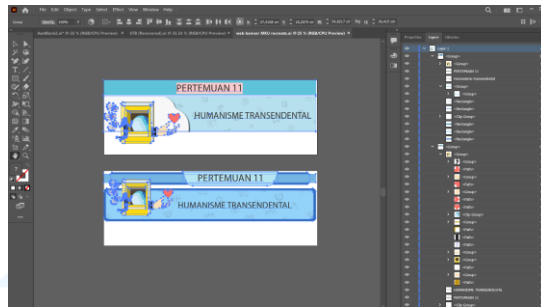
Berikut ini merupakan salah satu proyek tambahan di BPP. Pelaksanaan proyek ini diawali melalui komunikasi langsung antara *Supervisor* dan penulis melalui *WhatsApp* secara pribadi. Berbeda dengan proyek-proyek sebelumnya, tugas ini tidak memerlukan *storyboard* sebagai acuan utama dalam proses pengerjaannya.



Gambar 3.16 Referensi dan arahan *Supervisor* terhadap *recreate web banner*

*Supervisor* meminta penulis untuk melakukan *recreate web banner* mata kuliah umum Humanisme Transendental. Dalam pelaksanaan tugas ini, *Supervisor* memberikan referensi berupa aset *web banner* lama dan mengarahkan penulis untuk membuat ilustrasi baru yang disesuaikan dengan kebutuhan visual mata kuliah serta merubahkan *color palette* sesuai dengan mata kuliah tersebut.





Gambar 3.17 Proses karya *recreate web banner*

Penulis memanfaatkan aset BPP yang telah disediakan dalam bentuk vektor melalui *software Adobe Illustrator* sebagai acuan untuk menjaga konsistensi gaya visual ilustrasi BPP. Setelah aset ilustrasi selesai dibuat, hasil pekerjaan tersebut diserahkan kepada *Supervisor* untuk dilakukan revisi kecil. Setelah mendapatkan persetujuan, aset kemudian diunggah ke *Google Drive* sesuai dengan alur kerja yang telah ditetapkan.

Untuk proyek ini, meskipun skalanya tergolong lebih kecil dibandingkan proyek-proyek lain, penulis tetap menghadapi kesulitan dalam proses pengerjaannya. Tantangan utama adalah menetapkan gaya visual BPP serta menyesuaikan *color palette* mata kuliah sesuai dengan arahan yang diberikan. Melalui proses tersebut, penulis mempelajari pentingnya konsistensi visual dan ketelitian dalam menyesuaikan desain dengan keterampilan *software*.

### 3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Saat pelaksanaan kerja penulis mengalami kendala memengaruhi kelancaran proses kerja. Kendala ini saat proses kerja berlanjut, sehingga berdampak pada alur koordinasi dan penyelesaian tugas. Oleh karena itu, diperlukan penyesuaian dan solusi agar pekerjaan tetap dapat berjalan secara efektif dan sesuai *timeline* yang ditetapkan.

#### 3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Kendala yang dihadapi penulis selama melaksanakan magang adalah kurangnya pemahaman dalam mengatur waktu serta menyelesaikan revisi proyek secara tepat waktu. Hal ini menyebabkan penulis menghadapi beberapa tantangan saat proses revisi, terutama dalam penggunaan *software Adobe Illustrator* karena belum terbiasa dengan *shortcut* yang tersedia. Sementara itu, aset visual yang dibutuhkan oleh Biro Perkembangan Pembelajaran (BPP) UMN sebagian besar menggunakan gaya ilustrasi vektor, sehingga menuntut ketelitian dan keterampilan teknis yang lebih tinggi untuk penulis.

#### **3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja**

Solusi yang penulis lakukan untuk menghadapi kendala selama pelaksanaan magang adalah meningkatkan manajemen waktu dan mengatur prioritas sepanjang *timeline* yang tersedia serta membagi tahapan revisi secara lebih terstruktur. Selain itu, penulis mempelajari penggunaan *software Adobe Illustrator* secara lebih mendalam dengan membiasakan diri menggunakan *shortcut* yang tersedia untuk mempercepat waktu pengerjaan aset vektor. Penulis juga memanfaatkan aset vektor lama yang disediakan oleh BPP sebagai acuan gaya ilustrasi agar hasil desain tetap konsisten dan sesuai dengan standar visual perusahaan. Selain itu, penulis memanfaatkan waktu untuk berdiskusi lebih mendalam dengan *Supervisor* pada setiap meeting agar revisi yang diberikan lebih jelas dan mudah dipahami, sehingga proses pengerjaan dapat berjalan dengan lancar.