

BAB III

PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Dalam proses magang di PT Mitra kreasidharma, penulis memegang beberapa tanggung jawab seperti ilustrator, graphic design, dan motion design. Hampir tugas yang diterima penulis dikerjakan oleh penulis merupakan tugas individu. Terkadang penulis mendapatkan tugas dalam bentuk kelompok namun pada akhirnya proses pengerjaan output yang dihasilkan dilakukan secara individu oleh masing-masing anggota divisi.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

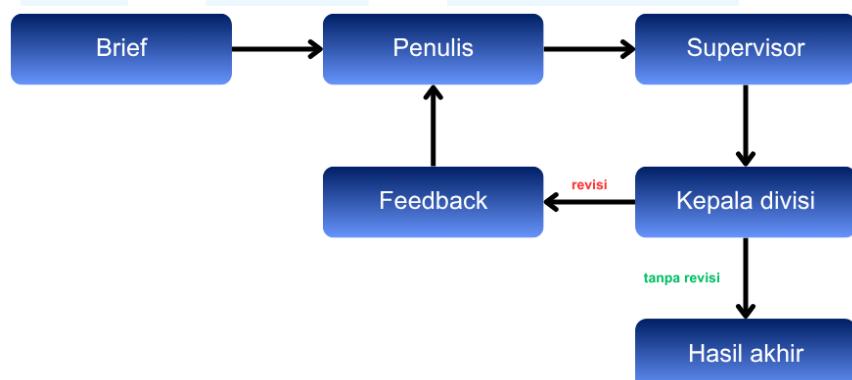
Penulis selaku pegawai magang bagian Marketing support diarahkan oleh kepala divisi agar membantu para pegawai lainnya yang berasal divisi yang sama seperti. Dalam melaksanakan tugasnya, penulis banyak membantu mengerjakan tugas yang diberikan oleh *marketing general manager* melalui perantara *supervisor* penulis yang memiliki posisi sebagai *marketing support*. Terkadang pihak dari *digital marketing* dan *design product staff* meminta penulis untuk membantu membuatkan desain.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

dalam pelaksanaan magang, penulis mendapatkan brief pekerjaan dari platform WhatsApp. Setelah diberikan brief, ketentuan serta asset yang diperlukan penulis mulai mengerjakan pada software yang diperlukan. Pada bagian pengerjaan penulis beberapa kali menanyakan mengenai detail kepada supervisor terkait output dari karya yang akan dibuat, penulis juga kerap kali mengajukan pendapat atau pertimbangan pada supervisor atau atasan ketika asset yang diberikan tidak memungkinkan untuk dimasukkan ke dalam desain.

Setelah desain sudah dikerjakan penulis mengajukan hasil akhirnya ke pada *supervisor*. Setelah supervisor mengecek hasil desain dan dirasa

sudah tidak ada kesalahan, maka supervisor akan mengajukan hasil desain akhir ke pada kepala divisi dari Product and regulatory. Jika kepala divisi merasa kurang puas atau ada informasi yang masih belum dimasukkan desain akan melalukan proses revisi dan penulis diberikan feedback berupa apa yang perlu diperbaikin atau informasi apa yang perlu ditambah dari kepala divisi. Sebaliknya jika desain sudah mencaukpi semua informasi yang sudah dibutuhkan dan dirasa cukup karya yang dikerjakan penulis sudah mencapai hasil akhir dan akan disimpan untuk dipublikasikan dalam waktu yang sudah ditentukan.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama kegiatan magang berlangsung penulis diberikan berbagai macam proyek seperti *motion video*, *ilustration*, *content video*, dan *banner*. Secara garis besar, desain yang dibuat mengikuti *brand guidelines* Perusahaan. Meski harus mengikuti aturan perusahaan penulis beberapa kali dibebaskan dalam membuat ide dan layout baru untuk menjadi pertimbangan dan variasi baru untuk desain yang akan mendatang.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	4—8 Agustus 2025	<i>Motion Video</i>	Membuat video berupa <i>reels</i> paket bawang merah dengan ukuran 4:5 dan 9:16

			Membuat video berupa <i>reels</i> paket perlindungan tanaman padi dengan ukuran 4:5 dan 9:16
2	11—15 Agustus 2025	<i>Motion Video</i>	Membuat video berupa <i>reels</i> promosi dari produk OXADAN 3 GR dengan ukuran 4:5 dan 9:16
		<i>Brand</i>	Desain <i>brand identity</i> produk VERTHON
3	18—22 Agustus 2025	<i>Brand</i>	Desain <i>brand identity</i> produk PIXMA
		<i>Motion Video</i>	Membuat video berupa <i>reels</i> promosi dari produk MARATHON® 500 SL dengan ukuran 4:5 dan 9:16 (<i>reels</i> dan <i>story</i>)
			Membuat video berupa <i>reels</i> promosi dari paket Jagung dengan ukuran 4:5 dan 9:16
			Membuat video berupa <i>reels</i> promosi dari paket kelapa Sawit ukuran 9 : 16 (<i>reels</i> dan <i>story</i>) dan 1 : 1
4	25—29 Agustus 2025	<i>Motion Video</i>	Membuat video berupa <i>reels</i> promosi dari paket Kelapa Sawit ukuran 9 : 16 (<i>reels</i> dan <i>story</i>) dan 1 : 1
5	1—5 September 2025	<i>Motion Video</i>	Membuat video berupa <i>reels</i> promosi dari paket Kelapa Sawit ukuran 9 : 16 (<i>reels</i> dan <i>story</i>) dan 1 : 1
6	8—12 September 2025	<i>Motion Video</i>	Membuat video berupa <i>reels</i> promosi dari paket Kentang ukuran 9 : 16 (<i>reels</i> dan <i>story</i>) dan 1 : 1
		<i>Brand</i>	Modifikasi desain maskot MKD (pak Dharma)
7	15—19 September 2025	<i>Content Video</i>	Membuat video edukasi mengenai patek pada tanaman cabai ukuran 9:16 (<i>reels</i> dan <i>story</i>) dan 1:1
8	22—26 September 2025	Ilustrasi	Membuat ilustrasi dari sistem adjuvant (perekat pestisida)
9	29 September —3 Oktober 2025	Ilustrasi	Membuat Cover kalender Inti Everspring 2026

10	6—10 Oktober 2025	Ilustrasi	Membuat Cover kalender Inti Everspring 2026
11	13—17 Oktober 2025	Ilustrasi	Membuat asset untuk Kalender Inti Everspring 2026
12	20—24 Oktober 2025	Banner	Mendesain banner penggunaan produk oxadan, unical, dan stardon pada tanaman padi
		Ilustrasi	Membuat asset untuk kalender Inti Everspring 2026 setelah mendapat feedback
13	27—31 Oktober 2025	<i>Motion video</i>	Membuat video konten untuk promosi produk LANNATE® 25 WP dengan ukuran 16 : 9
		<i>Motion video</i>	Membuat video konten untuk promosi produk ROTRAZ® 200 EC ukuran 16 : 9 (story dan reels) dan 1 : 1
14	3—7 November 2025	<i>Feeds</i>	Membuat Konten feeds untuk promosi produk INDOMEK® 20 EC ukuran 4:5
		<i>Motion video</i>	Membuat Konten video untuk promosi produk INDOMEK® 20 EC ukuran 9:16
		<i>Feeds</i>	Membuat feeds katalog produk perkebunan untuk website dengan ukuran 1:1
15	10—14 November 2025	<i>Feeds</i>	Membuat feeds katalog produk perkebunan untuk website dengan ukuran 1:1
		<i>Motion video</i>	Membuat video undangan gathering MKD-SMAI dengan ukuran 9 : 16
16	17—21 November 2025	<i>Motion video</i>	Membuat video undangan gathering MKD-SMAI dengan ukuran 9 : 16
		<i>Motion video</i>	Membuat video undangan Dinner Gala dan Undian Berhadiah berupa motion dengan ukuran 16 : 9
17	24—28 November 2025	<i>Motion video</i>	Membuat video konten untuk promosi produk STARDON® 60 WP ukuran 9 : 16 (reels dan story) dan 1 : 1

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Selama melaksanakan proses magang penulis sering kali bertanggung jawab dalam mengerjakan konten video di sosial media dengan tambahan video undangan berupa *motion*. Selama magang di PT Mitra kreasidharma penulis tidak memiliki jumlah minimal karya yang perlu dihasilkan. Penulis hanya diwajibkan untuk menyelesaikan setiap tugas yang diberikan sebelum tenggat waktu yang sdah ditentutkan oleh pihak mandatory.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

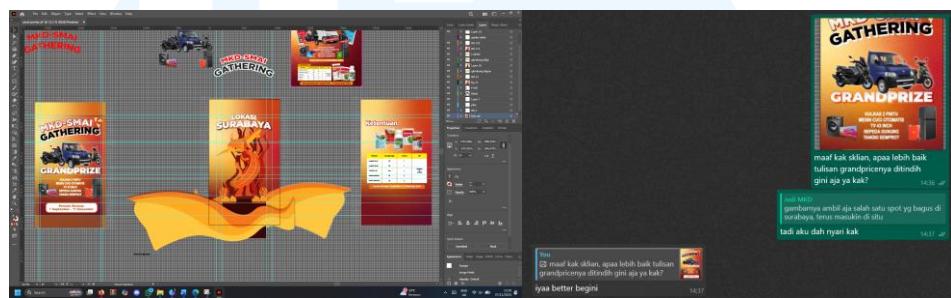
Penulis diberikan brief oleh *supervisor* untuk mengerjakan video berbasis *motion* mengenai event gathering dengan Sumber Makmur Agrikultur Indonesia. Sesudah diberikan brief, penulis membagi pekerjaan ini menjadi beberapa tahap sesuai dengan arahan mandatory yaitu, membuat bumper logo klien, pembuatan ulang layout, proses animasi menggunakan *adobe ilustrator*. Sebelum melakukan layout penulis juga diberikan referensi video yang diinginkan dan desain layout yang diminta oleh pihak SMAI.



Gambar 3.2 Brief MKD-SMAI gathering dari *supervisor*

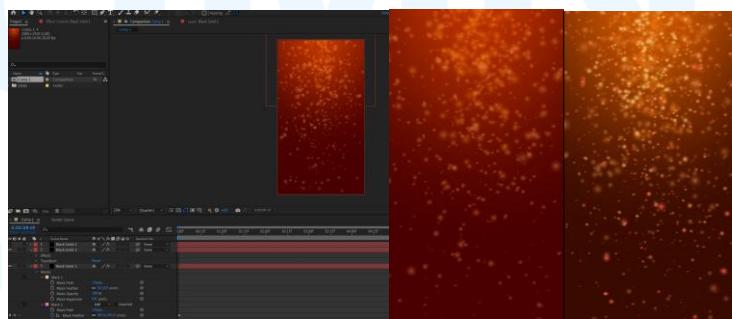
Saat pemberian brief, pihak SMAI juga meminta agak motion yang dibuat lebih memainkan sudut kamera, ruang, dan transisi. Dikarenakan tidak adanya *master file* dari poster yang dimiliki oleh pihak SMAI,

akhirnya penulis mendiskusikan terkait hal tersebut dengan *supervisor*. Atas izin dan pertimbangan dari *supervisor*. Penulis memutuskan untuk mendesain ulang story digital yang dimiliki SMAI menggunakan *Adobe illustrator*. Adapun Scene dari motion video dibagi menjadi 5 bagian, *scene* logo, *scene* MKD-SMAI gathering, *scene* lokasi, *scene* syarat dan ketentuan.



Gambar 3.3 Proses penggerjaan layout MKD-SMAI gathering

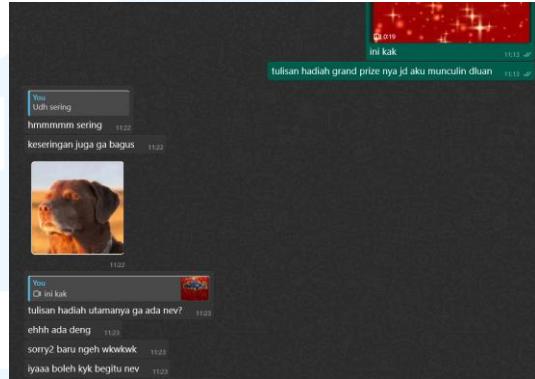
Selama proses mendesain ulang layout penulis memperhatikan komposisi serta margin dari setiap artboard, selain itu penulis juga menggunakan warna yang sama dengan color palette dari PT Mitra Kreashidharma untuk menambahkan awarness audience. Setelah layout dari 3 *scene*, setiap *scene* dipisah saat menjadi *file* yang berbeda beda. Setelah dipisahkan ke dalam file yang berbeda beda, setiap asset dipisahkan dengan layer layer yang berbeda dan mulai menyusun layer dan memastikan tidak ada asset tertimpa secara tidak sengaja.



Gambar 3.4 Pengerjaan *background* MKD-SMAI gathering

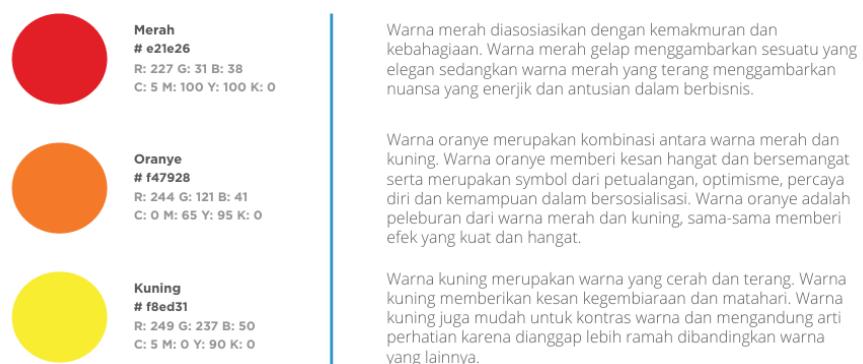
Sebelum memasuki *motion* dari *scene*, penulis membuat background berupa *glitter* yang berjatuhan dari bagian atas. Penulis menggunakan *fitur cc particle world effect* untuk memberikan serpihan

berjatuhan, dan mengatur *longevity*, *particle*, dan *texture* untuk memberikan bentuk dan kontras yang lebih baik. Dari proses penggerjaan ini menghasilkan 2 varian yang akhirnya penulis ajukan kepada *supervisor*.



Gambar 3.5 Pengerjaan *background* MKD-SMAI gathering

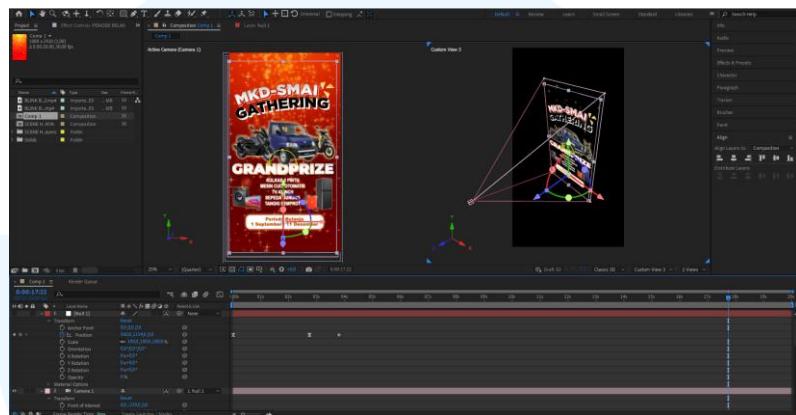
Dalam proses penggerjaan desain utama, penulis diarahkan agar desain yang dihasilkan tidak harus sesuai dengan *color palette* dan *brand guidelines*. *Color palette* dari MKD sendiri terdiri dari tiga warna, yaitu warna merah, oranye, dan kuning. Pada proses penggerjaan ini pihak atas membebaskan tipografi dari video dikarenakan adanya kolaborasi dari pihak SMAI.



Gambar 3.6 *Color palette* dari MKD

Setelah hasil desain bacground diajukan dan sudah dipilih oleh *supervisor*, penulis melanjutkan proses motion pada *scene* MKD-SMAI gathering. Penggerjaan dilakukan pada software *adobe after effects* dikarenakan dapat menggunakan dan mengatur *effect* berdasarkan kreativitas penulis proses penggerjaan motion dilakukan dengan

memasukkan *file adobe illustrator* yang sudah digunakan ke dalam *adobe after effects*. Setelah dipisah barulah penulis menambahkan *layer null* dan *camera* agar mendapatkan efek kamera yang bergerak dalam video yang kemudian ditambahkan dengan background yang sudah dibuat.

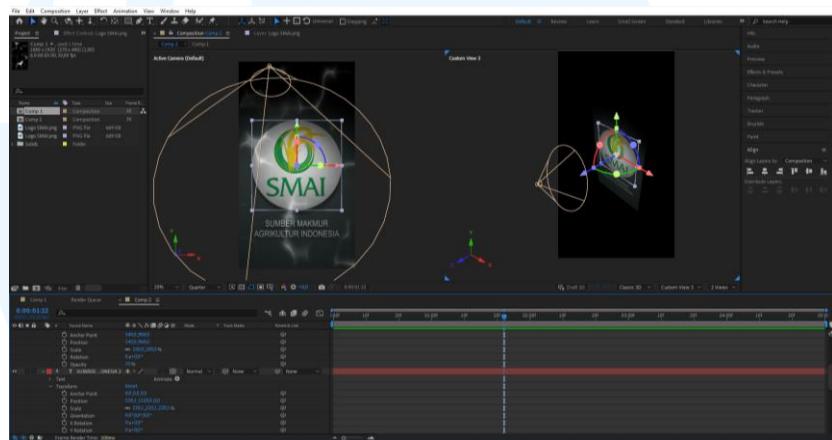


Gambar 3.7 Pengerajan *scene* MKD-SMAI gathering

Setelah *scene* gathering MKD-SMAI sudah selesai, kemudian penulis memperlihatkan hasilnya kepada *supervisor*. Setelah *supervisor* melihat dan dirasa sudah baik, penulis melanjutkan pembuatan video dari *scene* LOGO, di mana logo perusahaan akan ditunjukkan dengan adanya animasi agar dapat menarik perhatian para *audience* pada awal dari video. Dikarekan PT Mitra Kreasidharma sudah memiliki animasi logo perusahaan, *supervisor* meminta penulis untuk membuatkan animasi dari logo SMAI saja.

Dalam proses pembuatan animasi dari logo SMAI, penulis kembali menggunakan *adobe illustrator* untuk membuat animasi 3D yang sederhana. Dalam animasi logo SMAI penulis memberikan efek air sebagai simbolisasi air yang seringkali dianggap sebagai sumber kehidupan dan kemakmuran yang sesuai dengan SMAI yang memiliki singkatan Sumber Makmur Agrikultur Indonesia.

Dalam proses pengerjaan animasi SMAI, terdapat 2 *composition* yang dilakukan oleh penulis, pada *composition* pertama penulis mencoba untuk membuat animasi efek air. Dalam pengerjaan animasi penulis menggunakan fitur *fractial noise*, *fast box blur*, *cc vector blur*, *levels*, dan *curves*. Adapun beberapa penggunaan fitur yang berulang agar animasi yang ditampilkan menjadi lebih halus.



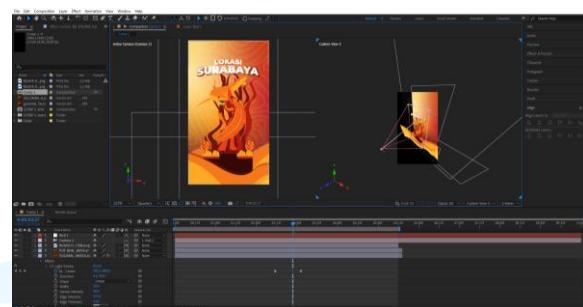
Gambar 3.8 pengerjaan *scene* logo

Setelah *composition* pertama selesai dikerjakan, penulis beralih ke *composition* kedua yang di mana penulis sudah menaruh logo SMAI yang sudah ditempatkan di tengah tengah untuk memudahkan untuk melihat *point of interest*. Setelah penempatan logo SMAI, penulis memasukan *composition* satu yang kemudian diberikan *mode add* agar logo SMAI tetap terlihat. Setelah memasukkan *composition* satu, penulis memasukkan *adjustment layer* yang diambahkan fitur *camera lense blur* dengan focus di tengah tengah logo untuk memberikan kesan dramatis. Pada bagian atas *adjustment layer* penulis memasukan *spot light* untuk mengatur pergerakan cahaya lampu sorot untuk membantu memasukkan transisi berikutnya. Tidak lupa penulis juga menambahkan bayangan pada logo dan tulisan SMAI agar terkesan lebih realistik. Ketika hasil desain sudah final, penulis segera menunjukkannya pada *supervisor*.



Gambar 3.9 Pengajuan hasil *scene* logo

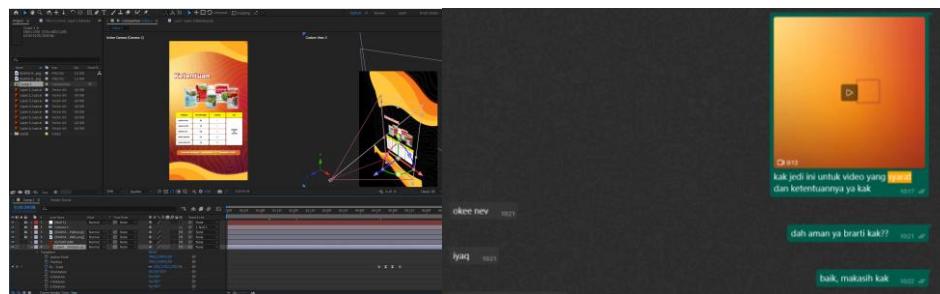
Setelah *scene* sudah diajukan pada *supervisor*, penulis melanjutkan *scene* lokasi. Pengerjaan *scene* masih dilakukan pada *adobe after effects*. Pada *scene* lokasi penulis menggunakan *camera* dan *null* untuk melakukan zoom out pada *layer*. Selain itu penulis juga mengedit position dari *frame* atas dan bawah agar bergerak seiring video berjalan. *Position* pada layer *camera* dan *null* juga diatur agar sudut pandang dari animasi bergerak. Selain itu *position* pada asset gelombang bagian bawah juga diatur agar bergerak ketika video berlangsung. Pada bagian *heading* ditambahkan fitur *cc light sweep* agar terlihat mengkilat. Background pada gambar pun diperbesar dan *position* diatur agar terlihat seperti bergerak.



Gambar 3.10 Proses penggerjaan dan pengajuan hasil *scene* lokasi

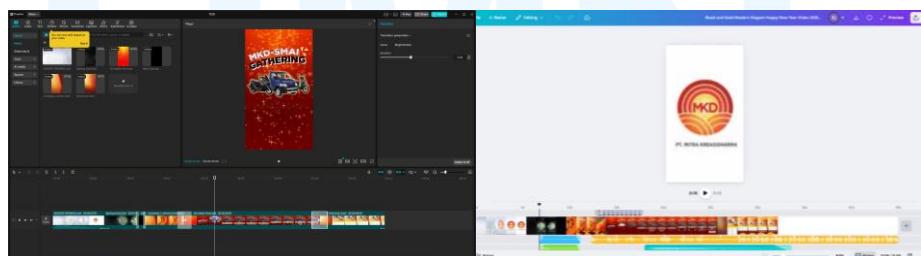
Setelah selesai mengerjakan *scene* lokasi, penulis melanjutkan pekerjaannya untuk membuat scene syarat dan ketentuan. Pada *scene* syarat dan ketentuan penulis menggunakan *camera* dan *null* untuk melakukan zoom out pada *layer*. Selain itu penulis juga mengedit position dari *frame* atas dan bawah agar bergerak seiring video berjalan. Selain itu penulis juga

mengurangi adanya animasi yang berlebih agar memudahkan audiens dalam membaca informasi.



Gambar 3.11 Proses dan pengajuan hasil *scene* syarat dan ketentuan

Setelah *scene* syarat sudah mencapai hasil akhir. Penulis mengajukan hasilnya pada *supervisor*. Setelah disetujui oleh, Penulis meng-*export* semua hasil dari penggerjaan *scene* yang telah dilakukan dalam bentuk MP4. Hasil akhir yang sudah di-*export* dimasukkan ke dalam aplikasi *capcut* dan disusun sesuai dengan urutan yang nantinya akan diberikan transisi dan tidak lupa penulis juga menambahkan video animasi logo MKD yang sudah dimiliki perusahaan. Dikarenakan pihak SMAI menginginkan transisi yang dramatis agar memukau para audiens, penulis menggunakan transisi *spotlight pop-up* dan *bright button*.



Gambar 3.12 Proses dan pengajuan hasil *scene* syarat dan ketentuan

Setelah gabungan dari video diberikan transisi, penulis menyimpan dan mengunduh hasilnya dalam bentuk MP4 yang kemudian akan dimasukkan ke aplikasi canva untuk diberikan *sound effect* dan *ambience*. Selain itu pada *scene* lokasi, penulis juga memberikan asset *vignette* agar terlihat lebih dramatis. Beberapa *sound effect* dan *ambience* yang diberikan

penulis ialah suara tepuk tangan, suara genangan air pada animasi logo SMAI dan memasukkan lagu ke dalam video.



Gambar 3.13 Masukkan dari *supervisor* kepada penulis

Hasil akhir video dari canva kemudian di simpan dalam bentuk Mp4, yang kemudian diperlihatkan pada *supervisor*. Ketika hasil akhir diperlihatkan, *supervisor* dari penulis meminta agar pada bagian bawah video ditambahkan *footer* berupa sosial media dari MKD untuk yang dapat audiens hubungi saat ingin mencari informasi lebih lanjut terkait *event* yang akan berlangsung. Setelah video sudah diberikan dan diperlihatkan kembali, akhirnya *supervisor*, menyetujui hasil akhirnya dan meminta *file* nya.



Gambar 3.14 Hasil akhir MKD-SMAI gathering

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Dalam pelaksanaan magang penulis di PT Mitra Kreasidharma. Penulis mendapatkan beberapa tugas yang diberikan guna menjalankan promosi, pemasaran, serta acara yang ada. Selain melakukan gathering beberapa cara pendekatan dengan para audiens yang merupakan target pasar juga dilakukan seperti adanya sosialisasi seminar dan konten edukasi.

Dalam hal ini penulis juga beberapa kali diberikan tugas untuk mendesain *brand identity* dari produk. Selama melakukan pelaksanaan magang di PT Mitra Kreasidharma penulis diberikan akses ke dalam *canva teams* untuk memudahkan penulis dalam mengatur layout, melakukan animasi, dan memberikan *ambience* serta *sound effect*.

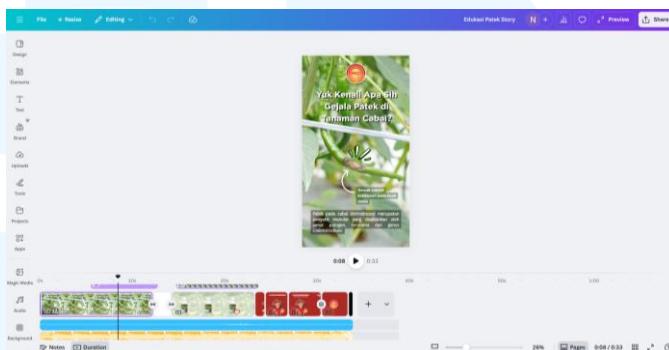
3.3.2.1 Proyek Video Edukasi Patek Pada Tanaman Cabai

Untuk mengerjakan Video edukasi ini, dibutuhkan pengetahuan dan penelitian mengenai target pasar dari produk ini. Target primer dari produk pestisida ini ialah para petani yang merupakan generasi X (berusia 48 - 50 tahun). Awal permasalahan dan kendala yang sering dialami oleh petani ialah kerap kali pendidikan para petani yang rendah, sehingga banyak sekali fenomena petani yang masih berpikiran bahwa semakin banyak pestisida yang digunakan, semakin ampuh untuk membasmi hama tanpa memahami terlebih dahulu penyakit tanaman, jenis pestisida, serta jumlah konsentrasi pestisida yang digunakan. Oleh karen itu munculah ide pembuatan konten berupa video edukasi dengan harapan agar para petani memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai pertanian sekaligus mempromosikan produk pestisida PT Mitra kreasidharma.



Gambar 3.15 Proses pengerajan video edukasi patek pada tanaman cabai

Dalam proses pengerjaannya, penulis diberikan arahan oleh pihak atasan untuk menempatkan logo dari MKD sebagai *brand awarness*. Selain logo, tipografi utama pun diharuskan mengikuti dari *brand guidlines* yang menggunakan *gotham* sedangkan untuk tipografi untuk penulisan *caption* dibebaskan dengan catatan informasi harus terbaca dengan baik dan jelas.



Gambar 3.16 Proses pengerjaan video edukasi patek pada tanaman cabai

Dalam proses pengerjaan video, penulis menggunakan aplikasi *canva*, adapun video dibuat untuk 3 media yaitu, media *story* (9:16), *reels* (9:16), dan *feeds* (1:1). Dalam pengerjaan ini *supervisor* meminta agar video dibuat dengan beragam animasi agar terlihat menarik sehingga penulis memakai fitur animasi yang beragam seperti *fade*, *rise*, *typewriter* (bagian *heading*), *succession*, *skate*, *baseline*, dan *stomp*. Selain itu penggunaan bumper closing yang meanmpilkan logo MKD juga ditambahkan.

Proses pengerjaan desain ini dilakukan pada *canva pro*. Selama pengerjaan, penulis perlu membutuhkan sekiranya 5 *artboard* untuk mengerjakan 3 *scene*, pada tugas ini penulis menggunakan maskot Pak Dharma yang berasal dari asset perusahaan dari pada akhir scene untuk memperkuat brand awarness dari MKD. Agar perpindahan dari *scene* pertama ke *scene* kedua terlihat lebih halus penulis menggunakan fitur transisi *dissolve* yang sudah disediakan oleh *canva*.



Gambar 3.17 Hasil akhir video edukasi patek pada tanaman cabai

3.3.2.2 Proyek Banner Rekomendasi Penggunaan Produk Pada Tanamanan Padi

Pada awalnya *supervisor* memberikan brief kepada penulis untuk membuat banner mengenai rekomendasi penggunaan dari produk OXADAN 3 GR, STARDON® 60 WP, UNICAL® 200/125 SC untuk tanaman padi. *Banner* ini akan digunakan oleh pihak perusahaan untuk melakukan presentasi pada sebuah acara sosialisasi. Sesuai dengan arahan *supervisor*, hasil dari desain akhir ini akan dicetak dengan ukuran 50×90 cm. Banner diharapkan memiliki logo PT Mitra Kreasidharma serta memiliki skema warna yang satu *vibes* dengan *color palette* perusahaan.



Gambar 3.18 desain akhir rekomendasi penggunaan produk pada tanaman padi

3.3.2.3 Proyek desain *brand identity* VERTHON

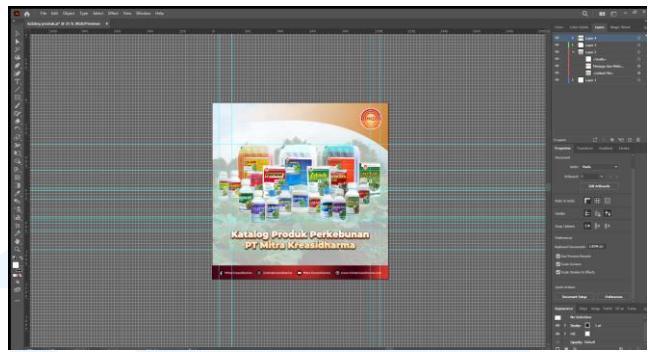
Pada awal memasuki magang, tepatnya di minggu ke-2 penulis diberikan briefing untuk mendesain Brand Identity dari salah satu produk yang akan rilis yang bernama VERTHON 50SC. Saat pemberian brief, penulis diberi tahu bahwa *brand identity* akan digunakan pada produk pestisida yang berfokus pada tanaman padi. Selain itu penulis juga diminta untuk agar desain akan terlihat kontra dengan background berwarna merah dan memiliki desain yang tebal dan bold. Selain itu penulis harus membuat desain yang masih memiliki kemiripan dengan *brand identiy* produk yang sudah pernah diluncurkan.



Gambar 3.19 Hasil akhir *brand identity* produk VERTHON 50SC

3.3.2.4 Proyek katalog produk perkebunan

Penulis diminta oleh *supervisor* untuk membuatkan *feeds* dengan ukuran 1:1 mengenai katalog produk perkebunan. dalam brief yang diberikan, *feeds* akan diisi oleh foto-foto produk pestisida. Selain foto produk, *supervisor* juga meminta agar nama dari setiap produk ditempatkan pada bawah produk agar memudahkan audiens dalam membaca nama *brand identy* dari produk. Dalam penggerjaan ini penulis mendapat tantangan berupa memposisikan produk yang berbeda bentuknya menjadi lebih suatu kesatuan yang yang mudah dilihat bagi para audiens.



Gambar 3.20 proses pengerjaan desain katalog produk perkebunan

Proses dari desain katalog produk perkebunan dilakukan pada aplikasi *adobe illustrator*. Adapun asset berupa foto produk, *typeface* untuk *headings*, dan *background* dari gambar sudah disediakan oleh perusahaan, sehingga penulis ditugaskan untuk membuat layout yang baru untuk katalog produk perkebunan terbaru. Selama pengerjaan pada *adobe illustrator*, penulis melakukan proses pengerjaan desain dengan dibantu guidelines untuk mengukur white space yang cukup dan mengukur margins dari setiap sisi, selain itu tidak lupa penulis menggunakan fitur *align center* untuk memastikan setiap produk terletak pada tengah artboard agar simetris dan memudahkan *audience* dalam menangkap informasi gambar,



Gambar 3.21 Hasil akhir katalog produk perkebunan

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Meski penulis menyelesaikan magang di PT mitra kreasidharma, penulis juga kerap kali menemukan kendala yang beragam. Namun hal tersebut tidak membuat penulis menyerah, melainkan hal tersebut melatih kerativitas penulis dalam menemukan solusi. Dengan penemuan solusi dari setiap kendala yang ditemukan, secara tidak langsung menjadi bukti nyata perkembangan dari wawasan dan pengetahuan penulis.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Kendala yang dialami oleh penulis selama melaksanakan kegiatan magang selama kurang lebih 4 bulan ialah asset yang kurang dimiliki oleh perusahaan juga kerap kali menghambat proses penggerjaan desain seperti logo klien, *masterfile* yang hilang. Penggunaan asset *artificial intelligence* yang berlebihan tanpa adanya modifikasi terlebih dahulu juga menjadi salah satu penghambat dalam pelaksaan kerja. Selain penggunaan *artificial intelligence* yang berlebihan, seringkali penulis menemukan adanya penggunaan layout yang kurang baik sehingga output yang dihasilkan terkesan kurang rapi.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Dari berbagai permasalahan yang ditemukan oleh penulis selama pelaksanaan magang di PT Mitra Kreasidharma, penulis mencoba untuk mengumpulkan asset sebanyak mungkin agar dapat digunakan oleh perusahaan kedepannya, penulis juga melakukan proses modifikasi terlebih dahulu setiap adanya penggunaan *artificial intellegence* pada proses penggerjaan desain. Selain itu penulis juga mencoba untuk merapikan kembali layout agar menjadi lebih rapi dengan menggunakan *grid* dan margins saat mengerjakan proses desain. Selain itu penulis juga mengingatkan bahwa semua keputusan terkait *final design* yang telah dikerjakan harus mendapat persetujuan dari pihak atasan dan *supervisor*.