



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

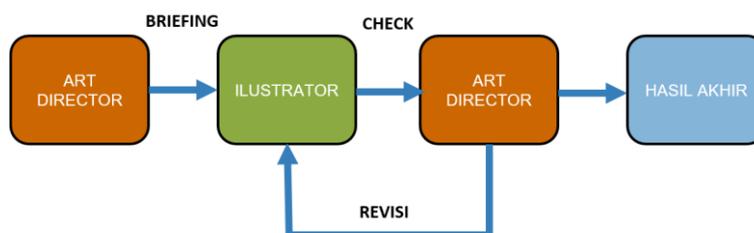
3.1. Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1. Kedudukan

Penulis ditempatkan sebagai *illustrator* dalam studio Mintsphere dalam praktik kerja magang selama 3 bulan dibawah pengawasan Wilson Tjandra selaku *Art Director* yang memberi arahan dan masukan secara langsung.

3.1.2. Koordinasi

Koordinasi dimulai dari Wilson Tjandra selaku *Art Director* yang secara langsung memberikan *briefing* mengenai proyek yang akan dilakukan dan kemudian memberi tugas kepada masing-masing orang dengan menyesuaikan kemampuan masing-masing orang. Dalam bidang ilustrasi, *illustrator* akan membuat sketsa sesuai dengan permintaan dan *briefing* dari *Art Director*, setelah itu sketsa diharuskan diperlihatkan kepada *Art Director* untuk dilakukan *quality control* untuk menyamakan kualitas ilustrasi yang dibuat dengan standar kualitas yang diminta, proses ini akan berulang hingga *Art Director* sudah puas dengan kualitas sketsa dari *illustrator*. Setelah itu *illustrator* akan menyelesaikan ilustrasi tersebut dan memberi laporan berkala kepada *Art Director* hingga ilustrasi tersebut selesai, setelah itu *illustrator* akan diminta mengerjakan ilustrasi lain.



Gambar 3.1. Struktur Koordinasi Ilustrator Mintsphere
Sumber: Pembimbing Lapangan

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Proyek yang Dilakukan Selama Proses Magang

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	Chobosaurus Fantasy Series	Membuat <i>sprite</i> terpisah dari Chobosaurus Fantasy Series
2	2	Chobosaurus Fantasy Series	Membuat <i>sprite</i> terpisah dari Chobosaurus Fantasy Series dan membuat prototype animasi karakter Chobo
3	3	Ilustrasi karakter maskot	Membuat ilustrasi awal karakter maskot sesuai dengan desain yang diberi
4	4	Ilustrasi karakter maskot	Membuat dan merevisi sketsa ilustrasi karakter maskot
5	5	Ilustrasi karakter maskot	Menyelesaikan ilustrasi karakter maskot
6	6	Ilustrasi karakter maskot	Membuat ilustrasi karakter maskot dengan proporsi <i>chibi</i>
7	7	Ilustrasi karakter maskot	Membuat ilustrasi <i>chibi</i> dari karakter maskot
8	8	Ilustrasi karakter maskot	Membuat ilustrasi <i>chibi</i> dari karakter maskot
9	9	Ilustrasi karakter maskot	Membuat ilustrasi <i>chibi</i> dari karakter maskot
10	10	Ilustrasi karakter maskot	Membuat ilustrasi <i>chibi</i> dari karakter maskot

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam pelaksanaan praktik kerja magang ini penulis mengerjakan sebanyak dua proyek yang diberikan secara langsung oleh *Art Director* dalam bentuk pembuatan *sprite game* serta pembuatan ilustrasi karakter maskot.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Penjabaran akan proses pengerjaan proyek yang telah dijalani dan dibuat oleh penulis.

3.3.1.1. Ilustrasi Karakter Maskot Mintsphere

Pada saat dilakukan *briefing* oleh *Art Director*, penulis diberikan proyek terpisah yaitu membuat ilustrasi dari karakter maskot studio mintsphere. Ilustrasi yang diminta oleh *Art Director* pada berupa *fanart*, yaitu ilustrasi dari karakter maskot tersebut dengan kebebasan kreatif diberikan kepada penulis, dengan batasan karakter dan kostum harus tetap sama.



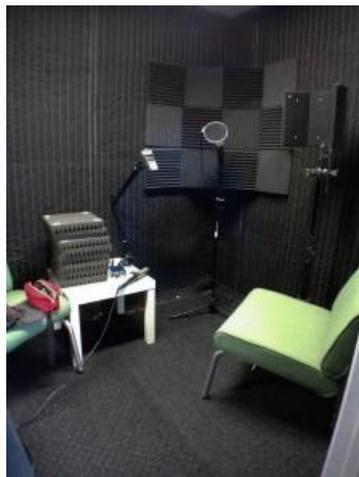
Gambar 3.2. Desain Karakter Maskot
Sumber: Wilson Tjandra

Dari penjelasan pada saat *briefing* dari *Art Director*, maskot ini masih belum memiliki nama, mempunyai kepribadian yang riang, ceria dan aktif, serta merupakan adik dari maskot utama dari studio Mintsphere yaitu Mintchan, Mintchan sendiri juga merupakan sebuah *personality* dan juga seorang *VTuber* (*Virtual Yotuber*).



Gambar 3.3. Desain Karakter Mintchan
Sumber: <https://mintchan.com/>, 2019

Dalam pembuatan ilustrasi tersebut pada awalnya dilakukan pembuatan sketsa kasar dengan arahan dari *Art Director* yang meminta karakter maskot tersebut sedang menyanyi dengan gambar setengah badan. Setelah penulis mencari beberapa referensi orang yang sedang menyanyi akhirnya penulis mengambil kebebasan interpretasi yaitu dengan membuat karakter maskot bernyanyi pada sebuah ruang rekaman vokal dengan 1 arah pencahayaan.



Gambar 3.3. Foto Ruang Rekaman Vokal
Sumber: <https://cheesycam.com/wp-content/uploads/2012/06/DIY-Voice-Recording-Sound-Booth-Vocal-Room-2-of-5-225x300.jpg>, 2012

Setelah penulis membuat sketsa awal dan diberikan kepada *Art Director*, *Art Director* menyarankan untuk membuat ulang sketsa dengan sudut pandang yang diubah. Setelah penulis melakukan pembuatan ulang sketsa, *Art Director* hanya memberi masukan tentang pose yang kurang cocok dan kurang natural.



Gambar 3.4. Iterasi Sketsa Karakter Maskot
Sumber: Penulis

Setelah dilakukan beberapa perubahan pada sketsa hingga *Art Director* sudah merasa cukup, maka dilakukan proses finalisasi ilustrasi pada *software* Paint Tool SAI, proses dimulai dari pembersihan sketsa menjadi *lineart*, lalu memberi *base color* yang sesuai dengan desain karakter yang diberikan. *Base color* dilakukan dengan memberi warna pada *layer* yang terpisah sesuai dengan palet warna dari desain karakter maskot lalu dilakukan pemberian *layer* dengan *modifier luminosity* untuk membuat sketsa penempatan arah pencahayaan. Setelah diberikan kepada *Art Director* dan sudah disetujui hingga proses *base color* maka penulis melanjutkan dengan memberi gradasi warna dan *shading* pada gambar karakter maskot. Dikarenakan desain baju yang memiliki pola khusus, penulis melakukan pembuatan pola pada aplikasi Adobe Illustrator. Setelah selesai dilakukan pembuatan pola, maka pola tersebut dimasukkan diatas *layer* warna baju dengan *modifier multiply*.



Gambar 3.5. Proses *Lineart*, *Base Color* dan *Shading* Karakter Maskot
Sumber: Penulis

Setelah ilustrasi pertama selesai, *Art Director* memberikan arahan selanjutnya yaitu membuat ilustrasi lain dengan karakter maskot yang sama dan dengan pose bebas. Penulis mengambil kebebasan disini dengan berimajinasi dan membayangkan apa yang akan dilakukan karakter tersebut atau yang mungkin dilakukan karakter tersebut dengan deskripsi yang telah diberikan dalam *briefing*. Penulis mencari referensi dari gambar ataupun foto *idol* hingga akhirnya sampai pada kumpulan *video* konser.



Gambar 3.6. Foto Konser
Sumber: <https://images.sgcafe.net/2014/02/0201.jpg>, 2014

Dari *video* tersebut penulis akhirnya berakhir pada sebuah ide yaitu karakter maskot yang sedang melakukan sebuah konser. Setelah itu penulis melakukan pembuatan sketsa kasar baru untuk mengeluarkan ide dan memberikan gambaran

akan apa yang dilakukan karakter maskot tersebut dengan konsep pada sebuah konser yang meriah.



Gambar 3.7. Sketsa 2 Karakter Maskot
Sumber: Penulis

Setelah memberikan sketsa kepada *Art Director*, konsep dari penulis diminta untuk dilanjutkan hingga tahap *lineart*. Setelah dilakukan proses penyelesaian *lineart* yang berupa merapikan garis dan juga membetulkan anatomi dan memberi detail pada karakter, *lineart* diberikan kepada *Art Director*. Namun setelah melakukan asistensi kepada *Art Director* didapatkan banyak perubahan, dan setelah melakukan diskusi dengan *Art Director* tentang apa saja yang perlu diubah, penulis mengetahui bahwa yang diinginkan oleh *Art Director* untuk ilustrasi tersebut adalah dengan mengikuti *style* ilustrasi dan juga proporsi dari desain karakter awal atau mengikuti *style* gambar dari *Art Director*. Dengan mengikuti arahan dari *Art Director* secara langsung tentang apa yang perlu diubah, penulis dapat menyelesaikan *lineart* karakter maskot.



Gambar 3.8. Sebelum dan Sesudah Revisi *Lineart 2* Karakter Maskot
Sumber: Penulis

Setelah proses pembuatan *lineart* selesai dan *Art Director* sudah setuju dengan hasil *lineart*, maka dilakukan finalisasi dengan proses yang sama seperti sebelumnya yaitu memberi *base color* yang dipisah pada *layer* yang berbeda sesuai dengan kategori warna. Dikarenakan karakter maskot masih menggunakan kostum yang sama, penulis menggunakan ulang pola yang sudah dibuat pada pembuatan ilustrasi sebelumnya. Setelah itu dilakukan proses *shading* dan juga membuat *background*. Pembuatan *background* diawali dengan membuat titik hilang pada gambar, lalu membuat bentuk-bentuk *lightstick* dan diduplikat untuk memenuhi latar belakang karakter dengan mengikuti titik hilang yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 3.9. Proses *Base Color*, *Shading* dan *Background*
Sumber: Penulis

3.3.1.2. Ilustrasi *Chibi* Karakter Maskot Mintsphere

Proyek selanjutnya, *Art Director* memberi arahan untuk mencoba membuat karakter *Chibi* dengan memberi contoh proporsi yang ingin dicapai oleh *Art Director*. Berdasarkan contoh yang diberikan, penulis diarahkan untuk membuat sketsa karakter maskot dengan proporsi yang sesuai dengan referensi gambar yang diberikan. Dengan deskripsi karakter yang diberikan oleh *Art Director* bahwa karakter ini bersifat ceria dan aktif, maka penulis melakukan *brainstorming* dengan mencari contoh ilustrasi karakter lain yang memiliki sifat yang mirip. Tetapi pada akhirnya penulis mengambil inspirasi dari karakter Hime Hina karena konsep dan sifat karakter Hime Hina yang sudah cocok dengan karakter maskot yaitu idol, ceria dan aktif.



Gambar 3.10. Referensi dari Karakter Hime Hina
Sumber: <http://www.chara-ani.com/pickup.aspx?p=himehina-1stAnniversaygoods>, 2019



Gambar 3.11. Sketsa 3 Karakter Maskot
Sumber: Penulis

Setelah sketsa sudah disetujui oleh *Art Director*, *Art Director* selanjutnya memberi arahan bahwa sketsa tersebut hanya perlu diselesaikan hingga tahap *base color* karena *Art Director* hanya ingin melihat apakah dengan proporsi tersebut karakter maskot akan terlihat cocok atau tidak. Setelahnya penulis melakukan finalisasi dengan menyelesaikan *lineart* yang dilakukan dengan mengubah sedikit proporsi karakter lalu merapihkan garis dengan menambah detail karakter dan baju. Tahap *base color* dilakukan sama seperti sebelumnya yaitu memisahkan warna dengan *layer* yang berbeda dengan menambahkan sedikit gradasi warna terang ke gelap pada bagian rambut dan baju, tetapi untuk ilustrasi ini hanya sampai pada tahap ini saja sesuai dengan yang telah diminta oleh *Art Director*.



Gambar 3.12. Proses *Lineart* dan *Base Color* 3 Karakter Maskot
Sumber: Penulis

Setelah itu, *Art Director* meminta penulis untuk melanjutkan membuat karakter maskot dengan proporsi *chibi* yang berbeda dari ilustrasi sebelumnya yaitu proporsi karakter dengan kepala yang lebih besar dari badannya. Dikarenakan banyaknya variasi dan definisi dari *chibi* itu sendiri, maka dalam proses membuat karakter *chibi* ini penulis membuat 3 variasi proporsi *chibi* dengan mengambil ide gerakan dan pose dari ilustrasi karakter maskot yang sudah dilakukan penulis sebelumnya untuk mempercepat proses pencarian ide dan konsep. Untuk pembuatan variasi proporsi karakter tersebut penulis pada awalnya membuat proporsi dengan mengikuti ilustrasi sebelumnya tetapi dengan membesarkan ukuran kepala, membuat kepala lebih bulat serta mengecilkan bagian tubuh lain tetapi kaki dan tangan masih lebih besar. Untuk proporsi kedua penulis melakukan hal yang sama pada proporsi pertama yaitu membesarkan kepala, membuat kepala lebih bulat serta mengecilkan proporsi badan lainnya. dan untuk proporsi ketiga dilakukan hal yang sama pada proporsi kedua tetapi dengan meminimaliskan detail tubuh lebih jauh.



Gambar 3.13. Tiga Variasi Proporsi *Chibi* Karakter Maskot
Sumber: Penulis

Setelah dilakukan asistensi kepada *Art Director*, Penulis diminta untuk melanjutkan dengan proporsi ke 3 dan meminta penulis untuk menyelesaikan ilustrasi langsung hingga tahap akhir saja. Proses selanjutnya penulis membuat *lineart* yang dibuat dengan merapihkan garis pada sketsa, lalu memberi garis tebal pada bagian luar karakter untuk memberi definisi karakter. Setelah itu penulis memberi *base color* yang dipisah pada *layer berbeda* dan melakukan tahap *shading*.



Gambar 3.14. Proses *Linear* dan *Coloring Chibi* Karakter Maskot
Sumber: Penulis

Setelah itu *Art Director* hanya memberi instruksi untuk membuat ilustrasi *chibi* sebanyak mungkin dalam waktu sesingkat mungkin. Penulis juga diberi kebebasan untuk apa yang sedang dilakukan oleh karakter maskot ataupun tema yang diambil, oleh karena itu penulis membuat sketsa baru *chibi* karakter maskot. Dalam pembuatan sketsa ini, penulis ingin memberi kehidupan pada karakter maskot tersebut, Pada saat mencari ide, penulis menemukan ilustrasi lama yang telah dibuat oleh penulis sebelumnya, dirasakan oleh penulis bahwa konsep dari ilustrasi tersebut cocok dengan karakter maskot yang dibuat maka penulis membuat sketsa karakter maskot pada saat setengah tersadar setelah bangun.



Gambar 3.15. Ilustrasi Lama Penulis Sebagai Dasar Ide
Sumber: Penulis

Pada saat membuat ilustrasi *chibi* karakter maskot ini penulis membuat maskot memeluk boneka, karena karakter maskot merupakan adik dari Mintchan, maka penulis membuat karakter maskot memeluk boneka Mintchan. Setelah ditunjukkan kepada *Art Director*, penulis diminta untuk mengganti boneka yang dipegang maskot menjadi boneka kucing dan bukan boneka Mintchan. Setelah dilakukan revisi, penulis diminta untuk menyelesaikan ilustrasi, oleh karena itu dilakukan proses pembuatan *lineart* hingga *coloring* dengan *workflow* yang sama persis dengan pembuatan ilustrasi *chibi* sebelumnya.



Gambar 3.16. Sketsa *Chibi 2* Sebelum dan Sesudah Revisi Karakter Maskot
Sumber: Penulis



Gambar 3.17. Proses *Lineart* dan *Coloring Chibi 2* Karakter Maskot
Sumber: Penulis

Untuk ilustrasi selanjutnya, penulis membuat sketsa dengan pemikiran yang sama yaitu ingin memberi karakter maskot sebuah karakter ekspresi dengan tambahan pose, setelah melakukan pencarian ide, penulis ingat bahwa pada ilustrasi *chibi* sebelumnya *Art Director* mengatakan kepada penulis untuk mengganti

boneka yang dipeluk dengan boneka kucing, oleh karena itu dibuat sketsa dengan pose auman kucing. Setelah dilihat oleh *Art Director*, penulis diminta melanjutkan hingga selesai. Penulis melakukan tahap yang sama seperti sebelumnya yaitu merapihkan garis sketsa lalu menambahkan garis tebal pada tepi karakter dan dilakukan pemberian *base color* dengan memisahkan *layer*. Tetapi setelah selesai, *Art Director* meminta penulis untuk menghapus *background* yang ada pada ilustrasi karena dikatakan tidak sesuai dan aneh. Setelah *background* dihapus, *Art Director* menyetujui ilustrasi yang dibuat oleh penulis dan penulis diminta untuk melanjutkan membuat ilustrasi lagi.



Gambar 3.18. Proses Sketsa, *Lineart* dan *Coloring* Chibi 3 Karakter Maskot
Sumber: Penulis

Berikutnya, untuk membuat ilustrasi selanjutnya penulis mendapatkan ide setelah penulis hampir terjatuh dari kursi pada saat bekerja, penulis mendapatkan ide dan konsep *idol* yang sedang bernyanyi pada ruang tanpa gravitasi atau sedang

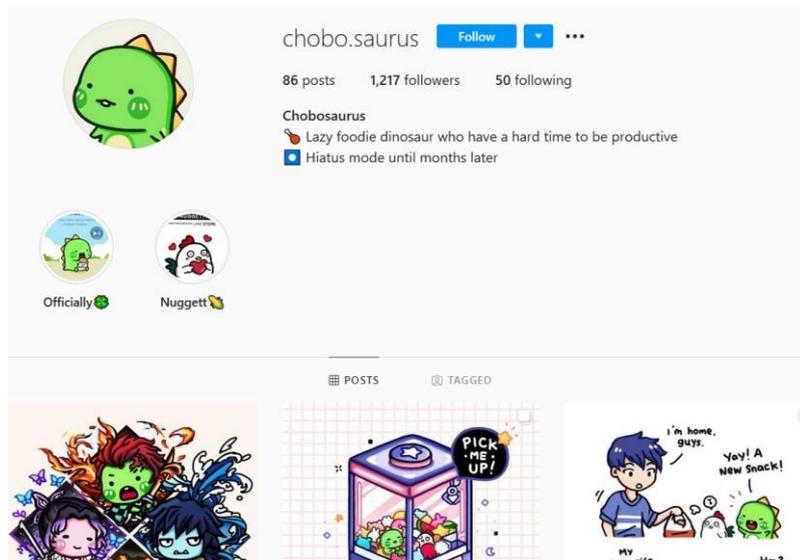
melayang. Setelah dipikirkan lebih dalam, penulis sampai pada ide yang sama seperti ilustrasi kedua karakter maskot yaitu sedang berada pada konser dengan kelap kelip cahaya lampu yang menunjukkan persona karakter yang ceria. Sketsa dibuat dengan konsep tersebut yaitu karakter sedang melayang dan bernyanyi yang digambarkan dengan memegang *mic* lalu cahaya lampu digambarkan dengan bintang-bintang. Setelah sketsa diberikan kepada *Art Director*, sketsa tersebut langsung disetujui dan diminta untuk diselesaikan langsung, oleh karena itu dilakukan proses *lineart* hingga *coloring* dengan *workflow* yang sama yaitu merapihkan sketsa hingga menjadi *lineart* lalu diberi garis tebal pada bagian luar karakter dan juga memisahkan *layer* warna dan memberi *shading* pada karakter.



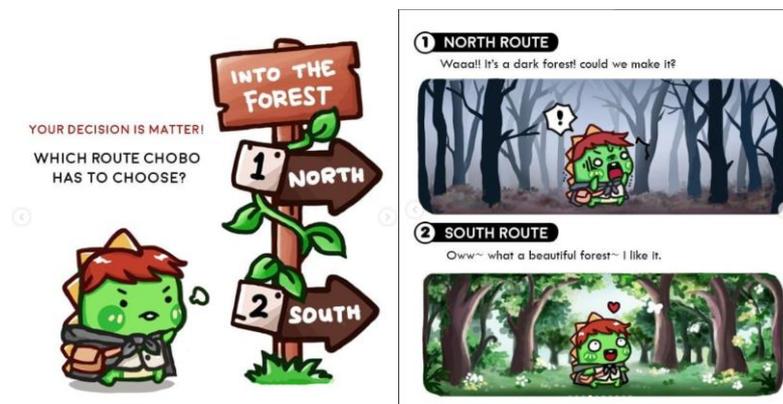
Gambar 3.19. Proses Sketsa, *Lineart* dan *Coloring Chibi* 4 Karakter Maskot
Sumber: Penulis

3.3.1.3. Membuat *Sprite Chobosaurus Fantasy Series*

Chobosaurus Fantasy Series merupakan sebuah komik dengan konsep cerita fantasi yang memiliki beberapa jalur cerita yang dapat berubah sesuai dengan pilihan pembaca sepanjang 9 halaman, Chobosaurus Fantasy Series dibuat dari karakter Chobosaurus yang merupakan karakter *original* dari Mintsphere yang berbasis *post* pada Instagram.



Gambar 3.20. Chobosaurus
 Sumber: <https://www.instagram.com/chobo.saurus/>, 2020



Gambar 3.21. Chobosaurus Fantasy Series
 Sumber: <https://www.instagram.com/p/B88iNd7H2nh/>, 2020

Pada saat dilakukan *briefing*, Wilson Tjandra selaku *Art Director* menjelaskan bahwa proyek yang akan dikerjakan adalah mengadaptasi Chobosaurus Fantasy Series ke dalam bentuk *digital game*. Oleh karena itu dibutuhkan perubahan karakter Chobo dari bentuk gambar komik menjadi *sprite* yang dapat bergerak dengan bagian-bagian yang terpisah.

Proses pembuatan dimulai dengan familiarisasi dengan karakter Chobo, yaitu dengan membaca dan melihat banyak *post* Chobo.saurus pada Instagram.

Setelah itu sesuai dengan permintaan *Art Director*, pembuatan *sprite* dimulai dari halaman 2 dengan 1 *sprite* yang sudah dibuat oleh *Art Director* sebagai contoh standar kualitas yang diminta.



Gambar 3.22. Contoh *Sprite* Sebagai Kontrol Kualitas
Sumber: Penulis

Setelah itu penulis melakukan percobaan pembuatan *sprite* yang dilakukan dengan melakukan *tracing* pada gambar asli, lalu melakukan modifikasi yaitu memisahkan bagian rambut, pakaian, aksesoris, fitur wajah, serta efek yang ada. Untuk tahap awal, penulis diminta untuk mencoba membuat 1 contoh hasil *tracing* untuk dilakukan kontrol dan pengecekan kualitas.



Gambar 3.23. Sebelum dan Sesudah Percobaan *Tracing*
Sumber: Penulis

Setelah hasil *tracing* diberikan kepada *Art Director*, didapatkan beberapa kesalahan dan perubahan yang harus dilakukan penulis dan pada umumnya kesalahan berupa ketidakrapihan garis.



Gambar 3.24. Sebelum dan Sesudah Merapihkan Garis
Sumber: Penulis

Selanjutnya setelah *Art Director* sudah puas dengan hasil yang dicapai. Maka proses pembuatan dimulai dari halaman 6 hingga 9 dari komik Chobosaurus Fantasy Series.



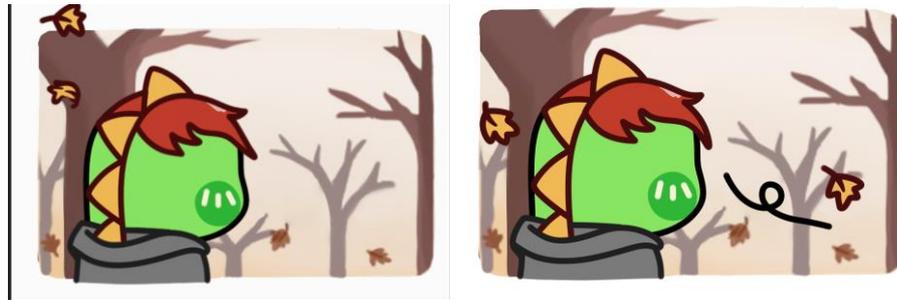
Gambar 3.25. Panel 2A Halaman 6 Sebelum Dilakukan *Tracing*
Sumber: <https://www.instagram.com/p/B88iNd7H2nh/>, 2020



Gambar 3.26. Hasil *Tracing Panel 2A Halaman 6*
Sumber: Penulis

Proses ini dilakukan berulang kali hingga semua panel dari halaman 6 hingga 9 selesai dalam 1 minggu, setelah itu *Art Director* memberi informasi bahwa dengan kecepatan pengerjaan pada saat itu, *deadline* tidak akan terkejar. oleh sebab itu, penulis dibantu oleh 1 orang dari pihak *3D Artist* yaitu Aaron untuk pengerjaan halaman 1 hingga halaman 6 awal. Untuk hal ini *Art Director* menunjuk penulis untuk mengarahkan dan memastikan kualitas dari hasil kerja Aaron sudah memenuhi standar kualitas serta memberi kebebasan kepada penulis untuk pembagian tugas yang diberikan.

Pada saat penyelesaian pembuatan *sprite* untuk projek Chobosaurus Fantasy Series ini, penulis juga ditunjuk untuk membuat *prototype* animasi dari karakter Chobo dengan kebebasan pemilihan panel apapun oleh *Art Director* untuk digunakan sebagai contoh dan percobaan untuk dimasukkan pada *game engine* Unity.



Gambar 3.27. Animasi Daun, Baju dan Rambut pada saat *Idle*
Sumber: Penulis

Penulis melakukan animasi pada aplikasi Adobe Illustrator dengan mengambil panel 1B halaman 9, penulis mengambil kebebasan artistik untuk menginterpretasikan apa yang sedang terjadi pada panel tersebut dengan membuat daun bergerak melewati Chobo yang menggambarkan angin berhembus serta membuat rambut Chobo bergerak terkena angin, setelah pembuatan *prototype* selesai maka hasil animasi diberikan kepada *Art Director*. Hasil yang penulis buat sudah disetujui oleh *Art Director* tetapi dikarenakan masalah teknis untuk pemindahan animasi ke dalam *game engine* Unity maka proyek tersebut diberhentikan sementara dan penulis dipindahkan pada proyek lain yaitu membuat ilustrasi karakter maskot.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Dalam pelaksanaan praktik magang ini, penulis menemui beberapa kendala, yang pertama yaitu, penulis masih belum terbiasa dengan cara berkomunikasi *Art Director* yang pada umumnya kurang mendetail. hal ini menyebabkan proses pengerjaan menjadi terhambat dan memakan waktu lama. Selain itu penulis juga kurang aktif bertanya jika ada sesuatu yang kurang jelas dan hanya menebak apa yang mungkin diminta. Hal ini menyebabkan banyak revisi dan juga banyak kesalahpahaman antara penulis dengan *Art Director*.

Selanjutnya penulis juga belum terbiasa dengan tekanan *deadline* yang menyebabkan banyak kesalahan dalam proses pengerjaan. Penulis juga kurang berkomunikasi dengan anggota lain apabila terjadi suatu masalah atau terdapat suatu hambatan.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang didapat penulis untuk mengatasi masalah yang ada pada saat praktik kerja magang adalah dengan langsung bertanya apabila ada sesuatu yang belum jelas. Selain itu selalu aktif memberikan hasil pada setiap langkah dan bersiap menerima revisi.

Untuk solusi masalah berikutnya dibuat jadwal untuk mengatur dan melihat kecepatan bekerja penulis, setelah itu melihat apakah dengan kecepatan itu dapat selesai pada waktunya. Selain itu juga berani meminta bantuan pada anggota lain ataupun kepada *Art Director* apabila terjadi hambatan dan masalah pada proses pengerjaan.