



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

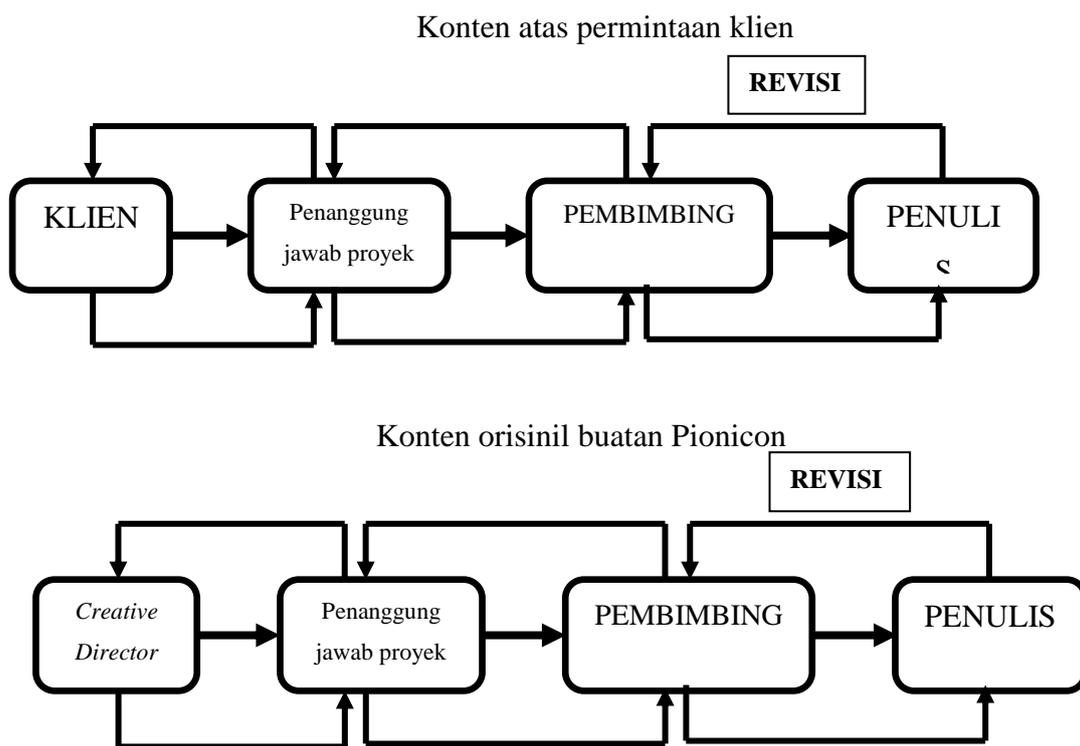
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

Dalam melaksanakan program kerja magang di Pionicon, penulis bekerja sebagai animator. Penulis lebih berfokus dalam animasi *motion graphic* untuk keperluan klien dan juga konten sosial media Pionicon. Selain itu penulis juga bertugas untuk membuat beberapa asset yang diperlukan dalam pembuatan animasi.

2. Koordinasi



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

Seperti yang dapat dilihat dari gambar 3.1, Sistem koordinasi dalam proses pembuatan konten berdasarkan permintaan klien dan konten orisinal tidak berbeda

jauh. Dalam proses ini penulis yang bekerja sebagai animator mendapatkan koordinasi pekerjaan dari pembimbing yaitu *content producer*. Itu artinya segala bentuk pekerjaan yang dibuat oleh penulis harus mendapatkan persetujuan dari *content producer* terlebih dahulu sebelum dilihat oleh penanggung jawab proyek.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	Bank OJK	Pembuatan asset animasi bank OJK episode 5
			<i>Animating motion graphic</i> bank OJK episode 5
2	2	Bank OJK	<i>Animating motion graphic</i> bank OJK episode 6
		Formula	<i>Animating asset</i> sikat gigi Formula
3	3	Bank OJK	<i>Animating motion graphic</i> bank OJK episode 6
4	4	Bank OJK	Revisi animasi motion graphic bank OJK episode 6
		Instagram	Ilustrasi konten instagram @pioniconstore
5	5	Buku mewarnai anak	Ilustrasi buku mewarnai anak
		Bank OJK	Pembuatan asset untuk animasi bank OJK episode 7
6	6	Bank OJK	<i>Animating motion graphic</i> bank OJK episode 7
			Revisi <i>asset animasi motion graphic</i> bank OJK episode 7
			Revisi animasi <i>motion graphic</i> bank OJK episode 7

		Buku mewarnai anak	Ilustrasi buku mewarnai anak
7	7	Bank OJK	Revisi animasi motion graphic bank OJK episode 7
		Buku mewarnai anak	Ilustrasi buku mewarnai anak
		Konten instagram	Pembuatan <i>asset</i> animasi konten instagram @pionicon.world <i>Animating</i> konten instagam @pionicon.world
8	8	Bank OJK	Revisi akhir animasi <i>motion graphic</i> bank OJK episode 7
		Konten Instagram	Asset konten animasi Instagram @pionicon.world
9	9	Konten Instagram	Asset konten animasi Instagram @pionicon.world
			<i>Animating</i> konten instagram @pionicon.world
10	10	Konten Instagram	Revisi konten animasi instagram @pionicon.world
			Pembuatan <i>asset</i> animasi instagram @pionicon.world
11	11	Konten Instagram	<i>Animating</i> konten animasi Instagram @pionicon.world
			Revisi animasi konten Instagram @pionicon.world
12	12	Konten Instagram	Revisi animasi konten instagram @pionicon.world

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama menjadi animator dalam program kerja magang, penulis harus dapat menyesuaikan gaya animasi dengan apa yang klien dan perusahaan inginkan. *Style* animasi yang diterapkan Pionicon cenderung sederhana dan dapat mudah dilihat oleh penonton. Penulis juga diharuskan untuk bisa bekerja sesuai dengan *brief* dan waktu yang diberikan oleh pembimbing lapangan.

Untuk tahap pengerjaannya sendiri, penulis menunggu *script* yang telah dibuat oleh *content producer*. Setelah *script* diberikan kemudian penulis membuat *storyboard* sederhana. Hal ini berguna untuk memperlihatkan gambaran animasi yang akan penulis buat sesuai dengan *script*. Setelah *storyboard* disetujui penulis pun akan memulai proses pembuatan asset dan animasi. Tetapi dalam tahap pembuatan asset sendiri tidak semuanya dikerjakan oleh penulis. Kebanyakan dari *asset* telah dibuat oleh *illustrator*.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Selama program kerja magang berlangsung, penulis menggunakan beberapa software utama untuk mengerjakan tugasnya. Yaitu adobe photoshop, aobe after effects, dan adobe premiere pro. Adobe photoshop digunakan untuk membuat *asset*. Adobe after effects digunakan penulis untuk proses *animating* khususnya *motion graphic*. Sedangkan adobe premiere pro digunakan untuk proses pengeditan dan menambahkan beberapa suara.

3.3.1.1. Animasi Bank Wakaf Mikro OJK

Animasi Bank Wakaf Mikro OJK adalah proyek pertama penulis selama menjalankan program magang. Proyek ini adalah proyek berdasarkan permintaan klien. Bank wakaf mikro sendiri adalah lembaga keuangan berbasis syariah yang didirikan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK). Tujuan dari Bank Wakaf Mikro sendiri adalah untuk meminjamkan modal kepada masyarakat kecil. Video animasi dari Bank Wakaf Mikro ini sendiri bertujuan untuk memperkenalkan masyarakat tentang Bank Wakaf Mikro dan bagaimana prosedurnya sehingga lebih mudah dimengerti.

Sebelumnya Pionicon sudah membuat proyek lain untuk Bank Wakaf Mikro seperti komik dan ilustrasi. Pionicon juga berperan dalam proses pembuatan karakter.

Dalam proyek ini penulis melanjutkan pekerjaan dari karyawan sebelumnya. Jumlah episode dari animasi Bank Wakaf Mikro ini ada tujuh episode. Tetapi di sini penulis mengerjakan episode 5-7. Pengerjaan tiap episode belum termasuk revisi memakan waktu sekitar kurang lebih satu minggu. Pihak yang terlibat dalam proyek ini di antaranya Rafly Nugroho sebagai *content producer* dan penulis sendiri sebagai animator dan membuat beberapa *asset*.

1. *Brief*

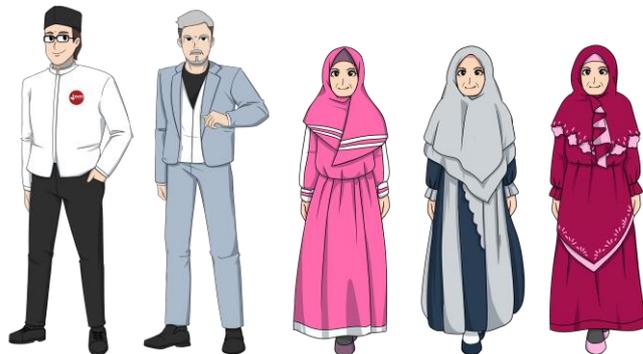
Brief yang diberikan kepada penulis adalah untuk membuat animasi *motion graphic* yang sederhana dengan menggunakan *asset* yang sudah disediakan sebelumnya. *Asset* seperti *background* dan sejenisnya dikerjakan oleh tim ilustrator, sedangkan untuk *asset* karakter akan dibuat oleh penulis

2. Referensi

Untuk referensi, penulis menggunakan beberapa video animasi Bank Wakaf Mikro yang sebelumnya sebagai acuan gaya animasi yang akan dibuat. Hal ini juga termasuk dengan desain dan komposisi dalam animasi. Selain itu dikarenakan penulis juga harus membuat *asset* animasi seperti karakter, penulis juga menggunakan desain karakter yang telah dibuat sebelumnya sebagai referensi gaya gambar.



Gambar 3.2. Referensi Komposisi animasi Bank Wakaf Mikro
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.3. Referensi Karakter Bank Wakaf Mikro
(Dokumentasi Pribadi)

3. Pengerjaan

Untuk tahap pengerjaan sendiri, penulis memiliki *workflow* yang sama setiap mengerjakan semua episode. Yang pertama adalah penulis menerima *script* yang telah dibuat oleh Rafly Nugroho selaku *content producer*. Kemudian, penulis membuat *storyboard* sederhana yang memperlihatkan *layouting* dan menjelaskan gerakan animasi yang akan digunakan. Kemudian

storyboard tersebut diberikan kepada *content producer*. Apabila *content producer* sudah menyetujui *storyboard* yang telah dibuat maka penulis sudah dapat memulai proses animasi.



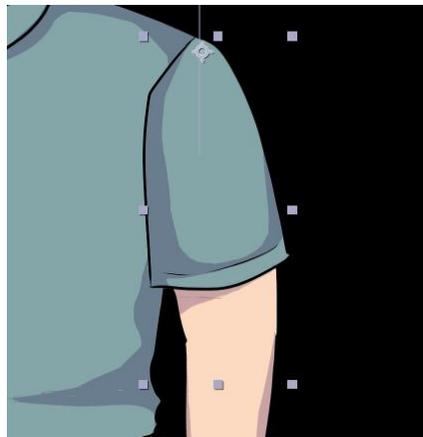
Gambar 3.4. Storyboard animasi Bank Wakaf Mikro
(Dokumentasi Pribadi)

Untuk beberapa episode, diperlukan adanya pembuatan *asset* baru seperti karakter. Sebelum memulai proses animasi, penulis akan membuat *asset* dari karakter yang akan digunakan. *Asset* ini akan dipisah menjadi beberapa bagian agar dapat dianimasikan. Biasanya *asset* akan dibagi menjadi bagian kepala, badan, lengan atas, lengan bawah, tangan, mata, dan mulut. Untuk mata dan mulut penulis akan membuat beberapa jenis gambar dikarenakan karakter yang ada didalam video akan berbicara. Hal tersebut dilakukan agar karakter terlihat lebih hidup

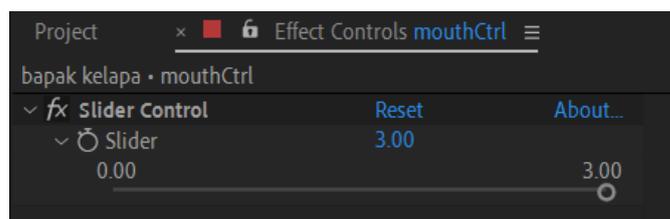


Gambar 3.5. Bagian-bagian *asset* karakter
(Dokumentasi Pribadi)

Asset karakter tersebut kemudian penulis susun dengan menggunakan Adobe After Effects. Sebelum menggabungkan bagian-bagian dari asset karakter, penulis mengubah letak *pivot point* dari karakter agar dapat digerakkan dengan baik. Untuk bagian mata dan mulut, agar memudahkan dalam proses animasi penulis membuat *slider* yang dihubungkan ke *layer* mulut dan mata yang telah digabungkan. Dengan ini penulis hanya cukup menggeser *slider* tersebut ketika akan membuat animasi mata berkedip dan mulut berbicara.



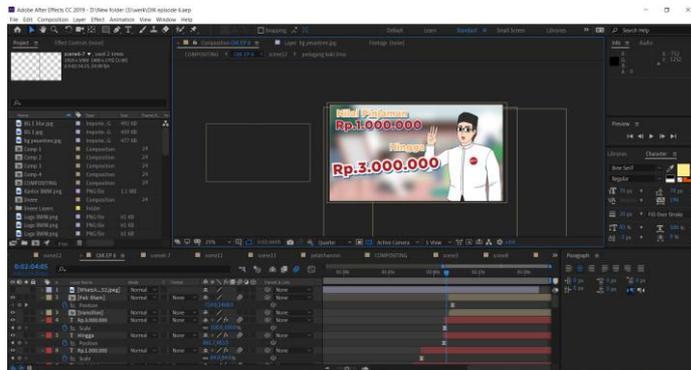
Gambar 3.6. Letak *pivot point* pada tangan
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.7. *Slider* untuk bagian mulut dan mata
(Dokumentasi Pribadi)

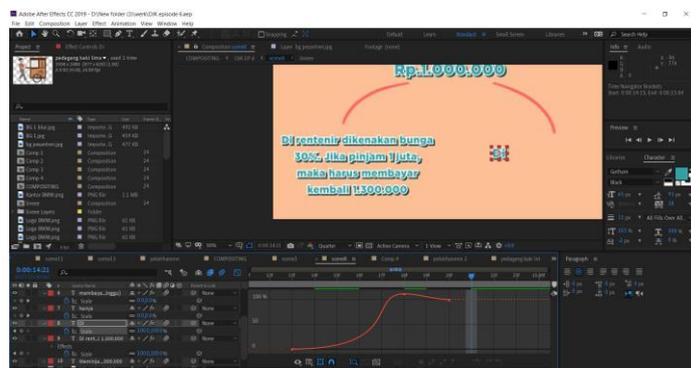
Apabila *asset* telah selesai dibuat, penulis melakukan proses animasi. *Workflow* yang ditetapkan penulis sendiri berupa melakukan *animating* pada mulut karakter terlebih dahulu untuk menyesuaikan dengan *voiceover* yang telah

diterima. Setelah itu penulis pun menganimasikan gerakan dari karakter. Kemudian penulis menganimasikan teks yang bergerak sesuai dengan arahan *storyboard* yang telah dibuat.



Gambar 3.8. Proses *animating*
(Dokumentasi Pribadi)

Untuk menciptakan pergerakan animasi yang lebih menarik, penulis juga memanfaatkan fitur *curve* di Adobe After Effects. Hal ini berfungsi untuk mengubut kecepatan dari animasi sehingga tidak terlihat terlalu statis



Gambar 3.9. Penerapan *curve* pada animasi
(Dokumentasi Pribadi)

4. Revisi

Untuk tahap revisi, tidak terlalu banyak revisi yang dilakukan. Beberapa revisi minor diantaranya adalah beberapa perubahan pada teks. Hal ini dikarenakan proyek ini bekerja langsung dengan pihak terkait yaitu bank OJK sendiri, maka sering ada

perubahan seperti informasi seputar *script*. Selain itu penulis juga melakukan revisi minor seperti penambahan *asset* agar komposisi terlihat lebih seimbang.

5. Hasil akhir

Berikut adalah beberapa tampilan hasil akhir dari video animasi Bank Wakaf Mikro. Hasil dari video animasi *motion graphic* ini akan digunakan oleh Otoritas Jasa Keuangan sebagai bentuk pengenalan mengenai Bank Wakaf Mikro.



Gambar 3.10. Hasil akhir video animasi Bank Wakaf Mikro
(Dokumentasi Pribadi)

3.3.1.2. Konten animasi narasi Instagram @pionicon.world

Konten animasi narasi untuk Instagram @pionicon.world adalah proyek atas permintaan Pionicon sendiri. Melalui konten ini Pionicon ingin memberikan pesan-pesan yang dapat diterapkan pada kehidupan melalui media narasi. Dalam proyek ini penulis bekerja sama dengan Mega Octavia sebagai bagian *social media* dan Eventius Timothy sebagai *content producer*. Penulis bertugas sebagai animator dan pembuat asset sesuai dengan *brief* yang telah diberikan.

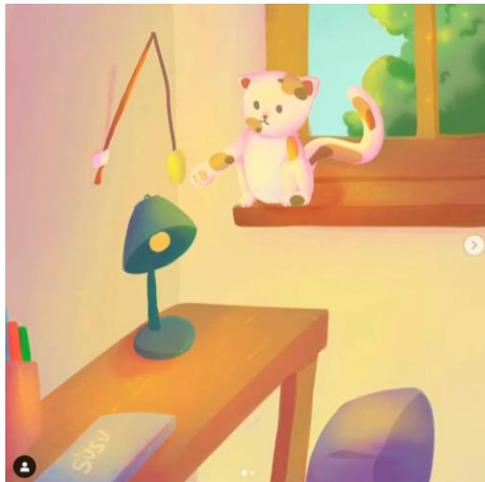
1. Brief

Membuat animasi naratif sederhana dengan durasi kurang lebih 50 detik. Video animasi akan ditampilkan di Instagram @pionicon.world

sehingga rasio yang diperlukan adalah 1:1. Penulis diharuskan membuat animasi narasi tentang seekor kelinci dan kura-kura yang mengikuti lomba lari tetapi kura-kura yang memenangkan lomba tersebut.

2. Referensi

Untuk *asset*, sebenarnya penulis dibebaskan untuk eksplorasi dengan gaya gambar. Tetapi penulis melihat gaya gambar dari konten animasi yang sebelumnya telah dibuat. Dari gaya animasi sendiri cenderung berbentuk *limited animation* dengan gerakan yang cenderung sederhana.



Gambar 3.11. Referensi gaya gambar
(Instagram @pionicon.world)

3. Pengerjaan

Sama seperti proses pembuatan animasi Bank Wakaf Mikro, penulis memulai dengan membuat *asset* dan *background*. Untuk *asset* sendiri penulis membuat 2 karakter yaitu kelinci dan kura-kura. Kemudian *asset* karakter ini penulis buat perbagian agar dapat dianimasikan menggunakan adobe after effects.

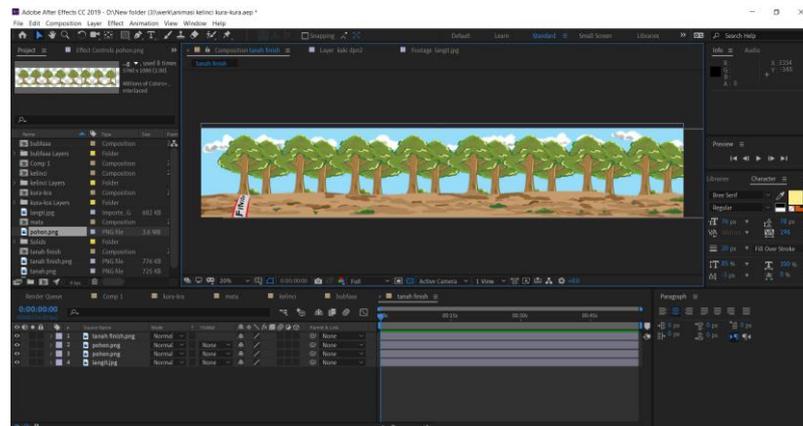


Gambar 3.12. *Asset Karakter Kura-kura*
(Dokumentasi Pribadi)



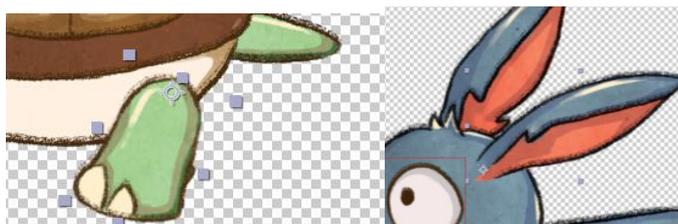
Gambar 3.13. *Asset Karakter Kelinci*
(Dokumentasi Pribadi)

Untuk *background* sendiri, penulis ingin membuat animasi dengan *background* bergerak secara *panning*. Oleh karena itu penulis membuat *background* dengan ukuran yang lebih lebar dari rasio video animasi agar dapat menciptakan pergerakan yang tidak berhenti hingga akhir video.

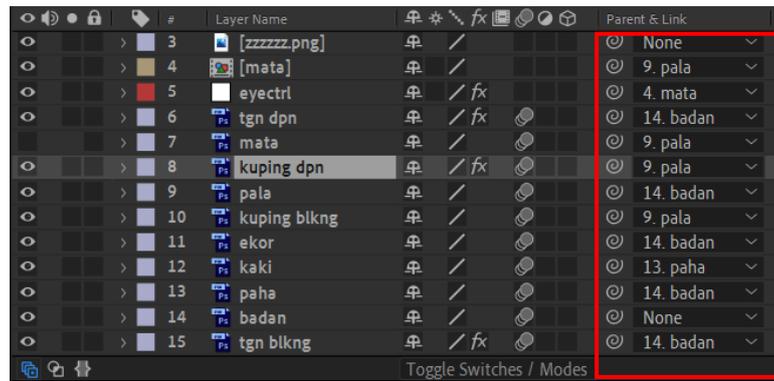


Gambar 3.14. *Background* dengan rasio yang lebih lebar
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah *Asset* karakter dan background selesai dibuat, penulis pun mulai menyusun *asset* untuk digerakkan. Untuk *asset* karakter sendiri, penulis menerapkan teknik yang sama dengan karakter pada video Bank Wakaf Mikro. Yaitu dengan menggunakan *slider* pada bagian mata dan mengubah *pivot point* pada tiap bagian seperti kepala, telinga, badan, kaki, dan lain-lain. Kemudian bagian-bagian tersebut digabungkan dengan menggunakan fitur *parent* yang terdapat di adobe after effects.

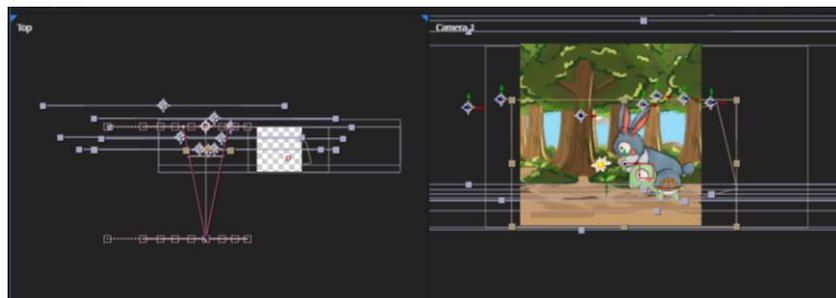


Gambar 3.15. Penerapan *Pivot Point* Pada *Asset* Karakter
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.16. Penggunaan Fitur *Parent* pada Asset Karakter
(Dokumentasi Pribadi)

Untuk Bagian *background*. Penulis menggunakan fitur 3d camera pada Adobe After Effects untuk menghasilkan efek panning. Yang penulis lakukan adalah mengubah semua pengaturan *layer asset background* menjadi 3d *layer*. Hal ini akan membuat semua *asset background* dapat diatur jauh dekatnya. Kemudian penulis membuat *layer* baru yang berupa kamera dan menyusun semua *layer asset background* dengan bantuan kamera tersebut.



Gambar 3.17. Penerapan Fitur *3d Camera* untuk *Background*
(Dokumentasi Pribadi)

Untuk bagian revisi, penulis tidak mendapat revisi dikarenakan hasil akhir sudah sesuai dengan apa yang diminta.

4. Hasil Akhir

Berikut adalah *screenshot* hasil akhir dari video animasi bernarasi untuk Instagram @pionicon.world



Gambar 3.18. Hasil akhir Video Animasi Narasi
(Dokumentasi Pribadi)

Hasil dari video animasi yang telah penulis buat di unggah di Instagram @pionicon.world beberapa jam setelah penulis kirimkan. Untuk pemilihan suaranya sendiri ditentukan oleh content producer sehingga penulis hanya mengirimkan video animasi tanpa suara. Durasi akhir dari video animasi adalah 37 detik.

3.3.1.3. Video Infografis @pionicon.world

Selama melaksanakan program magang, penulis juga membuat 3 jenis animasi infografis untuk konten orisinal Pionicon. Yaitu “7 Tipe Menjaga Produktifitas Saat WFH”, “6 Cara Membuat Audiens *Engage* Dengan Konten di Sosial Media Milik *Brand*”, dan “Hal Apa yang Paling Kamu Rindukan dari Kantor?”. Produksi konten infografis ini dikerjakan penulis di rumah karena saat itu sudah diberlakukan kegiatan *work from home* (WFH). Hal ini membuat penulis harus melakukan komunikasi dengan *content producer* melalui platform *Whatsapp*. Sama seperti proyek sebelumnya, penulis bertugas dalam pembuatan animasi dan *asset*. Dikarenakan *workflow* dari ketiga infografis hampir sama, penulis hanya

akan membahas lebih detail mengenai video infografis “6 Cara Membuat Audiens *Engage* Dengan Konten di Sosial Media Milik *Brand*”.

1. *Brief*

Membuat animasi dan *asset* untuk video infografis sesuai dengan script yang telah diberikan oleh *content producer*. Penulis diminta untuk membuat infografis yang sederhana dengan timing yang mudah dibaca oleh audiens. Deadline dari video dimulai tanggal 27 Maret hingga 31 Maret 2020.

2. Referensi

Untuk referensi sendiri penulis diminta membuat konten infografis dengan timing seperti salah satu konten Instagram @opini.id. Dari segi *style* gambar sendiri penulis dibebaskan untuk membuat asset dengan gaya gambar penulis.

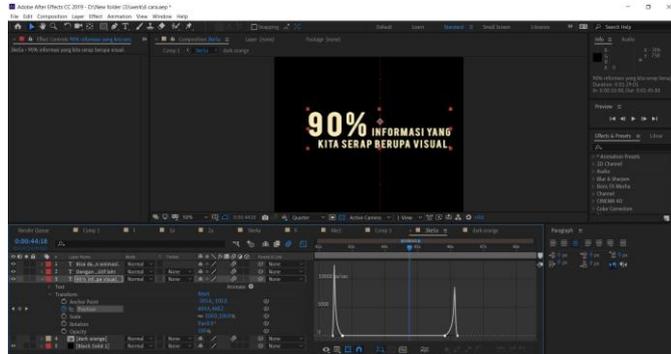


Gambar 3.19. Referensi Video Infografis
(Dokumentasi Pribadi)

3. Pengerjaan

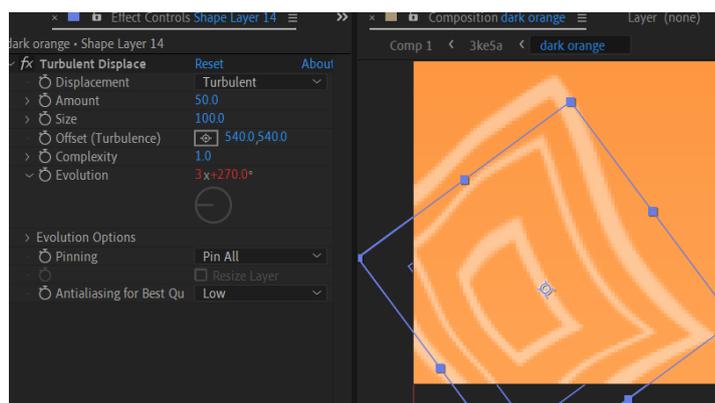
Dikarenakan tenggat waktu yang cenderung lebih cepat bila dibandingkan dengan proyek sebelumnya. Penulis memutuskan untuk mengubah *workflow* kerja. Pada proyek sebelumnya, penulis membuat asset terlebih dahulu. Hal ini dikarenakan berdasarkan proyek yang sebelumnya, pembuatan asset cenderung memakan waktu lebih lama bila dibandingkan proses animasi. Oleh karena itu penulis memulai

dari membuat *layout* dari teks yang telah diberikan dan menganimasikannya.



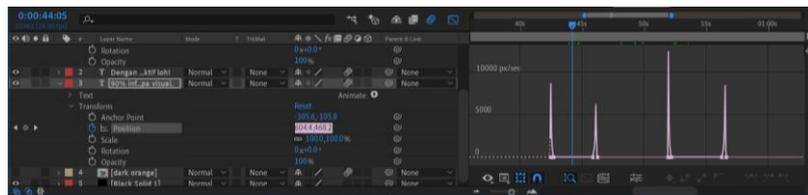
Gambar 3.20. Proses animasi teks
(Dokumentasi Pribadi)

Untuk *background*, agar terlihat lebih menarik penulis membuat *background* yang dapat bergerak secara *looping*. Untuk menciptakan efek *looping*, Penulis membuat bentuk dasar dengan menggunakan fitur *shape layer*. Setelah bentuk-bentuk tersebut dibuat dan tersusun dengan baik, penulis membuatnya memiliki efek bergerak dengan menggunakan fitur *turbulence displace* yang terdapat dalam *adobe after effects* dan juga *expression* untuk memberikan efek *looping*. Fitur ini menciptakan bentuk yang lebih organik.



Gambar 3.21. Penerapan *Turbulent Displace* pada *shape layer*
(Dokumentasi Pribadi)

Dalam menganimasikan teks, penulis membuat gerakan yang sederhana agar menyesuaikan dengan *brief* yang telah diberikan. Penulis juga menggunakan fitur *curve* agar gerakan tidak terkesan kaku.



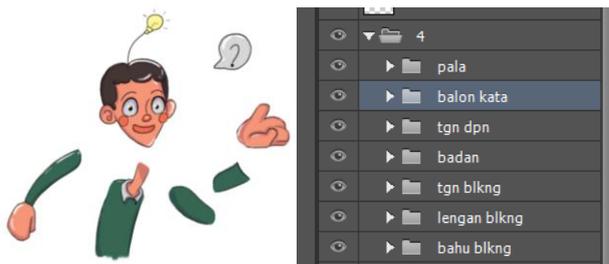
Gambar 3.22. Penerapan fitur *curve*
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah teks telah dianimasikan, penulis pun langsung melanjutkan ke proses pembuatan asset. Untuk proyek ini penulis membuat satu desain karakter yang dibuat menjadi 5 jenis asset



Gambar 3.23. Asset video Infografis
(Dokumentasi Pribadi)

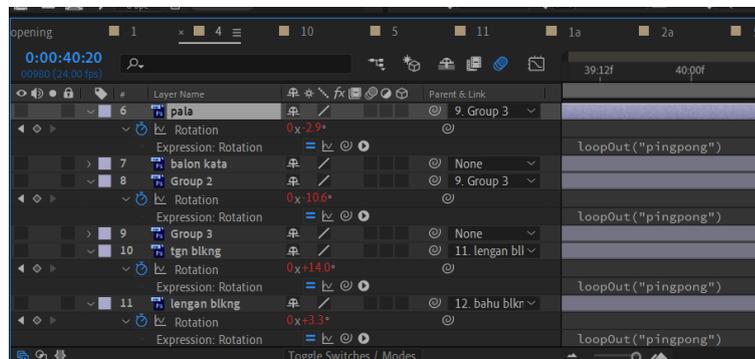
Sama seperti proyek sebelumnya, agar *asset* dapat dianimasikan, penulis membaginya menjadi beberapa bagian seperti kepala, bahu, lengan, dan badan.



Gambar 3.24. Contoh Pembagian *asset* karakter

(Dokumentasi Pribadi)

Setelah selesai dibuat dan disusun, *asset* pun di *export* ke Adobe After Effects. Kemudian penulis mengubah letak *pivot point* dari bagian *asset* agar dapat dianimasikan dengan baik. Untuk animasi video infografis, penulis membuat gerakan yang bersifat *looping*. Agar mempercepat proses animasi, penulis menggunakan *expression* agar dapat membuat animasi *looping* dengan hanya menggunakan beberapa *keyframe* saja



Gambar 3.25. Penerapan *expression* untuk menciptakan efek

looping

(Dokumentasi Pribadi)

4. Revisi

Revisi dilakukan pada bagian *asset*. Hal ini dikarenakan ada beberapa kendala dari segi komunikasi. Ketika penulis sudah selesai membuat *asset* dan menganimasikannya, *content producer* mengatakan bahwa karakter dirasa kurang ekspresif. Hal ini membuat penulis harus membuat kembali *asset* karakter.



Gambar 3.26. Hasil revisi pertama *asset* karakter
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah melakukan revisi *asset* karakter, *content producer* sudah menyetujui dengan desain yang telah dibuat, tetapi *creative director* mengatakan *asset* terlalu ekspresif. Hal tersebut membuat penulis harus kembali melakukan revisi *asset*. Tetapi sebelum membuat keseluruhan *asset*, penulis diharuskan membuat contoh salah satu *asset* hasil revisi.



Gambar 3.27. Contoh Revisi Kedua *Asset* Karakter
(Dokumentasi Pribadi)

Tetapi ternyata *style* yang telah penulis buat masih belum disetujui oleh *creative director* sehingga bagian *asset* karakter diambil alih oleh tim ilustrasi.

5. Hasil akhir

Berikut adalah hasil akhir dari video infografis “6 Cara Membuat Audiens *Engage* Dengan Konten di Sosial Media Milik *Brand*”



Gambar 2.28. Hasil Akhir Video Infografis
(Dokumentasi Pribadi)

Dari ketiga video, 2 diantaranya diunggah ke Instagram @pionicon.world tetapi untuk video infografis “6 Cara Membuat Audiens *Engage* Dengan Konten di Sosial Media Milik *Brand*” tidak diunggah melainkan digunakan sebagai video untuk arsip promosi kepada klien. Durasi dari video Infografis sendiri berkisar 35 detik hingga 2 menit. Untuk video Infografis “6 Cara Membuat Audiens *Engage* Dengan Konten di Sosial Media Milik *Brand*” sendiri memiliki durasi hampir 2 menit.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama melaksanakan program kerja magang di Pionicon, koordinasi dan komunikasi antar pihak-pihak yang terkait dalam proses produksi menjadi kendala utama yang dialami penulis. Hal ini semakin terlihat sejak berlakunya sistem *work from home* (WFH) atau bekerja di rumah masing-masing, yang di mana penulis hanya bisa mengandalkan ketikan untuk berkomunikasi. Dalam beberapa proyek, penulis diharuskan membuat video animasi dari 0. Hal itu berarti penulis juga harus membuat *asset* yang akan digunakan dalam video animasi. Walaupun penulis sudah diberikan referensi tentang gaya gambar yang diinginkan untuk suatu proyek, tetapi ada waktu di mana penulis harus membuat *asset* dengan gaya yang penulis tentukan sendiri. Dari sinilah kendala dalam hal koordinasi sering terjadi.

Penulis diberikan kebebasan untuk membuat *asset* dengan gaya gambar apapun selama gaya gambar masih terbilang sederhana. Sebelum menerapkan sistem *work from home* atau kerja di rumah, penulis dapat berkomunikasi secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dan mendapatkan respon yang lebih spesifik. Tetapi dikarenakan sistem kerja di rumah membuat penulis harus menyelesaikan *asset* terlebih dahulu sebelum memperlihatkannya kepada pihak yang terkait.

Kendala dalam sistem koordinasi terlihat ketika *asset* yang sudah dibuat oleh penulis sudah disetujui oleh *content producer*. Karena *asset* sudah disetujui, penulis pun melanjutkan proses animasi dengan *asset* yang telah dibuat hingga selesai. Tetapi saat penulis memberikan hasil akhir dari video animasi, penulis mendapatkan kabar bahwa ada revisi karena dirasa gaya gambar yang digunakan kurang sesuai menurut pihak lainnya. Hal ini menyebabkan penulis harus melakukan pekerjaan lebih banyak jika dibandingkan apabila penulis menerima respon mengenai gaya gambar sebelum video animasi selesai dibuat.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Salah satu solusi yang dapat menjawab permasalahan yang terjadi selama program kerja magang berlangsung adalah dengan melakukan perbaikan dalam aspek komunikasi dan workflow. Ada baiknya pihak-pihak yang bersangkutan dapat memberikan *brief* yang lebih jelas mengenai proyek yang akan dilaksanakan, hal ini untuk meminimalisir kesalahan pahaman antar pihak-pihak yang bersangkutan. Hal ini bisa dengan memberikan referensi yang lebih banyak agar konten yang diciptakan lebih sesuai dengan yang diinginkan. Penulis juga merasa harus lebih mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan bertanya lebih detail agar semua *brief* yang disampaikan lebih jelas dan tidak terjadi kesalahan pahaman dengan pihak lain.