



### **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**

Ketika melamar ke Trivision penulis melamar mengirimkan *cover letter* dan *curriculum vitae* sebagai *Editor* untuk pelaksanaan kerja magang. Akan tetapi, pada pelaksanaannya penulis diberikan berbagai pekerjaan lain seperti *online Editor*, *VFX artist*, dan DIT pada saat syuting. Karena pada saat pelaksanaannya penulis lebih banyak mendapatkan pekerjaan sebagai *online Editor*, maka penulis membatasi pembahasan tentang peran *online Editor* dalam laporan ini.

##### **1. Kedudukan**

Dalam praktik kerja magang ini penulis banyak mendapatkan pekerjaan sebagai *Offline* dan *Online Editor*. Dalam proses kerja magang penulis dibimbing langsung oleh Rivai Chen yang berkedudukan sebagai Creative Director dan CEO di Trivision, karena penulis satu-satunya yang magang di Trivision maka penulis di berikan tanggung jawab atas semua proyek yang masuk pada saat periode magang penulis berlangsung. Seperti mencari solusi, membuat konsep, dan presentasi ke klien.

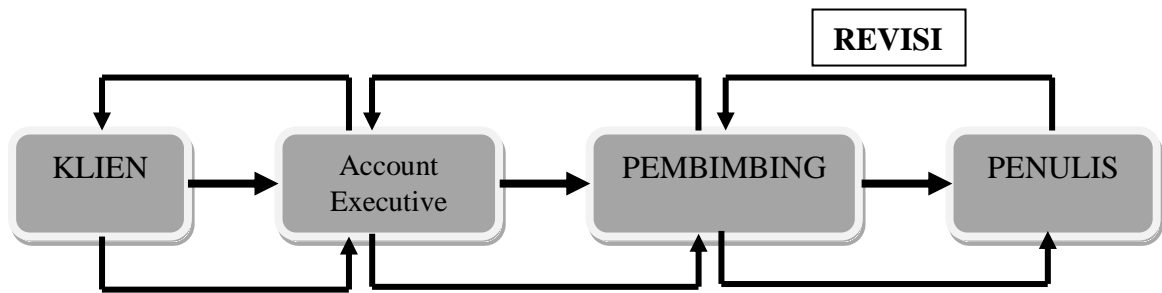
##### **2. Koordinasi**

Selama melakukan praktik kerja magang penulis selalu berkoordinasi dengan Pak Rivai baik dikantor maupun diluar kantor. Setelah mendapatkan brief dari klien dan Account Executive. Tetapi pada saat-saat tertentu penulis juga berkoordinasi langsung dengan klien untuk diskusi mengenai materi revisi ataupun materi baru yang sudah diberikan.

Untuk proyek yang hanya melibatkan post production pak Rivai akan mengkoordinasikan pembagian tugas-tugas. Komunikasi untuk revisi perproyek juga dipermudah karena menggunakan aplikasi *frame.io* sehingga hasil revisi perdetik bisa dijabarkan lebih detail.



Gambar 3.1. Frame.io Timeline  
 (Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi  
 (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.3. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1 (23 Nov- 30Nov 18)	Bolde Soap TVC	Preview deck, Pemilihan lagu, <i>Offline Editing</i>
		Bandung Survivor	Trailer <i>Online Editing</i>
2.	2 (3 Des- 7 Des 18)	Kuldesak (Restorasi)	Pengurangan film Scratch, Sound sync)
3.	3 (11 Des- 14 Des 18)	Bolde Soap TVC	<i>Online Editing</i> (Graphic, Hapus elemen yang tidak di perlukan)
4.	4 (17 Des- 22 Des 18)	PT BIA (Corporate Video)	Cutdown 1 min, Pemilihan Backsound
		Kuldesak	<i>Screening</i> di Epicentrum
		Nissan Livina	Syuting (DIT)
5.	5 (7 Jan- 12 Jan 19)	Nissan Serena	<i>Online</i> ( Cable Cleaning)
6.	6 (14 Jan- 18 Jan 19)	Aruna dan Lidahnya	Export for Goplay
		Prudential	Story line
		Nissan Livina	Conform for Grading
7.	7 (21 Jan- 24 Jan 19)	Nissan Livina	<i>Online</i> (cable cleaning, Supers Animation)

8.	8 (28 Jan- 1 Feb 19)	Nissan Livina Bandung Survivor	Revisi, Klien Preview, Delivery Syuting tambahan (DIT)
9.	9 (3 Feb- 8 Feb 19)	Bandung Survivor	Syuting tambahan (DIT), <i>Transcoding</i>
10.	10 (11 Feb- 15 Feb 19)	Tokopedia #Findyourpurpose	<i>Online</i> editing (Nametag Replacement, Graphic)
11.	11 (18 Feb- 22 Feb 19)	#MoveonAja	Interface Minder
12.	12 (25 Feb- 28 Feb 19)	#MoveonAja	Graphic app Minder

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

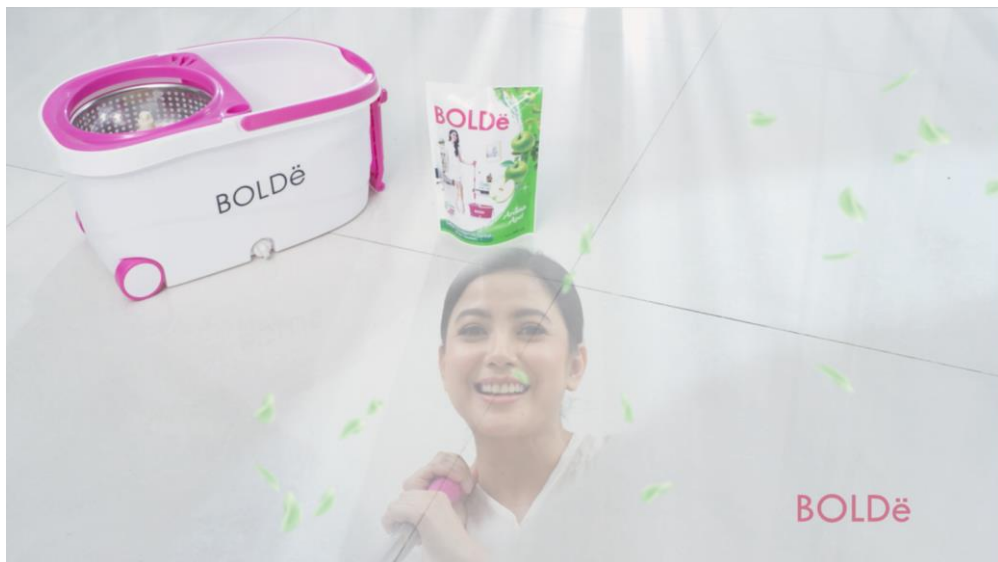
Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa peran penulis dalam proses kerja magang di Trivision sangat beragam. Penulis bekerja sebagai *Offline Editor* pada saat Trivision bertindak sebagai *Production House* pada suatu proyek, menjadi DIT pada saat syuting berlangsung, dan menjadi *Online Editor* untuk proyek-proyek yang hanya memerlukan jasa *post production* di Trivision.

Selain uraian pekerjaan tersebut penulis juga diberi kepercayaan untuk bertemu langsung dengan klien untuk mempresentasikan proyek yang telah penulis kerjakan. Penulis juga tidak dibatasi untuk mengutarakan pendapat serta konsep yang penulis ingin sampaikan. Penulis juga diberikan kesempatan untuk belajar mengoperasikan kamera profesional yang dimiliki Trivision

### 3.4. Proses Pelaksanaan

Dalam proses pelaksanaannya, penulis akan membahas tahap-tahap yang dilakukan dalam beberapa proyek yang penulis kerjakan selama bekerja magang di Trivision. Proyek-proyek yang akan penulis bahas adalah Bolde Soap untuk TV *Commercial*, Tokopedia #findyourporpose untuk konten di social media seperti instagram, youtube, dan Film Move on Saja yang tayang di bioskop.

#### 3.4.1. Bolde Soap TVC



Gambar 3.4. Bolde Soap TVC  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Proyek ini dibuat untuk konten iklan di televisi, dan di Youtube Bolde. Pada pengerjaan proyek ini penulis mendapatkan kepercayaan penuh dalam pembuatannya, dimulai dari *Offline Editing*, *Online Editing*, dan penambahan *Supers*. Pada proyek ini penulis juga ikut dalam proses syuting nya menjadi DIT. Kemudian pada untuk syuting *Packaging* penulis diberikan tugas untuk mengambil gambarnya tanpa satu arahan apapun seperti *angle* dan *type of shotnya*. Hal ini membuat penulis tertantang untuk membuat sebaik-baiknya.



Gambar 3.5. Proses Syuting Bolde Soap 1  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.5. Proses Syuting Bolde Soap 2  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah proses syuting selesai penulis diberikan *creative deck* yang berisi *storyboard* dan *treatment editing* untuk selanjutnya penulis masuk ke tahap *offline editing*.

## 1. Pemilihan Musik

Pemilihan musik menurut penulis adalah salah satu tahap pertama yang harus ada sebelum *offline editing* dimulai, karena jika sudah mendapatkan musik yang cocok penulis akan mendapatkan tempo editing yang sesuai, sehingga hasil video dapat dilihat lebih dinamis dengan sinkronisasi tempo musik dan tempo *cut* saat editing. Penulis diminta untuk memberikan beberapa pilihan lagu dari premiumbeat.com dengan kriteria lagu yang *warm*, *playfull*, dan *uplifting*.

136_short2_sunshining_0031_preview.mp3	03/12/2018 13.22	MP3 File	733 KB
190_full_southern-skies-vocal-version_0215_preview.mp3	07/11/2018 15.45	MP3 File	5.057 KB
190_short1_southern-skies-vocal-version_0017_preview.mp3	21/11/2018 11.27	MP3 File	402 KB
190_short2_southern-skies-vocal-version_0034_preview.mp3	13/11/2018 21.11	MP3 File	825 KB
196_short2_perfect-background-guitar_0035_preview.mp3	03/12/2018 13.21	MP3 File	845 KB
212_full_lucky-star_0198_preview.mp3	03/12/2018 19.36	MP3 File	4.646 KB
212_short2_lucky-star_0044_preview.mp3	03/12/2018 19.35	MP3 File	1.034 KB
351_full_leave-home_0156_preview (1).mp3	03/12/2018 19.10	MP3 File	3.658 KB

Gambar 3.6. Pilihan Musik

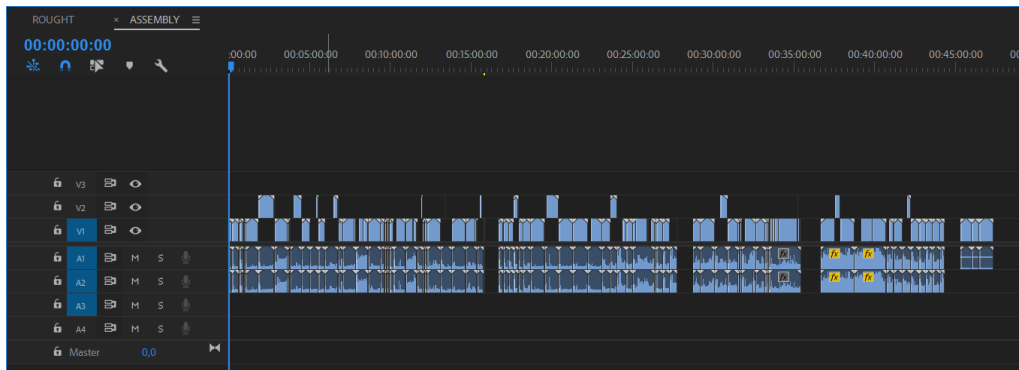
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Setelah penulis memberikan pilihan lagu tersebut, Pak Rivai memilih lagu yang berjudul *Southern Skies*, alasannya memilih lagu tersebut karena tempo dan *mood* lagunya terasa pas sebagai backsound untuk video ini.

## 2. Offline Editing

Sebelum masuk ke tahap editing penulis diminta Pak Rivai untuk membuat satu *Sequence* yang berisi *assembly* dari *shot-shot* yang ada, agar pada saat klien lihat dan ingin revisi *shot*nya mudah untuk dicari. *Shot* yang sudah dipilih dinaikan satu baris dari *shot-shot* lain, dan pemberian jarak pada masing-masing memori untuk mempermudah jika kita membutuhkan untuk mencari *shot* yang lain.





Gambar 3.7. Timeline Assembly  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah tahapan *assembly* selesai penulis mulai untuk menyusun *shot* yang sudah di pilih pada proses *assembly*. Video tersebut memiliki tiga *cast* dan *setting* yang berbeda, penulis mengusahakan untuk menyamakan porsi durasi kemunculan ketiganya, karena iklan Bolde Soap ini ingin menyampaikan variasi dari pengguna Bolde Soap yang memiliki latar belakang pekerjaan, tempat dan gender yang berbeda. Dengan durasi hanya 30 detik awalnya penulis mengalami kesulitan untuk menyusun video tersebut agar semua informasi dapat terlihat jelas dan mudah dimengerti penonton. Penulis mendapatkan masukan dari pembimbing agar jangan terlalu terpaku dengan semua *shot* yang sudah diambil karena tidak semuanya harus di pakai.

Setelah penulis menyusun video sesuai dengan *deck*, Pembimbing membebaskan penulis untuk lebih explore agar video lebih terlihat dinamis. Sebelum sampai ke *online editing* penulis melakukan revisi sebanyak 2x yaitu dari director dan klien. Revisi yang diberikan hanya berupa penggantian *shot* dan pemilihan ekspresi *cast* yang lebih menarik.

### 3. Online Editing

Setelah melewati tahapan *Offline Editing* proyek telah berubah status menjadi *Picture Lock* dengan maksud *footage* yang telah disusun di tahapan *Offline Editing* tidak dapat berubah lagi. Sebelum memulai ke tahap *Online Editing* penulis melakukan *Conform* file dari file *Offline* ke file *Online* yang resolusinya lebih tinggi. Setelah semua file berhasil *terconform* di Davinci Resolve penulis belum

diberikan kepercayaan untuk melakukan *Color Grading* oleh pembimbing, namun penulis tetap diajarkan dasar-dasar *Color Grading* yang benar, seperti cara membaca *waveform*, *Vectorscope* dan *Histogram* untuk membantu dalam proses *Color Correction*.

Setelah semua *Footage* telah di *Color Grading* penulis memisahkan *Footage-footage* yang harus melalui *Online Editing* dalam proyek ini penulis melakukan *Online Editing* seperti menghapus stop kontak yang bocor, memperbaiki motion transisi yang ada di *offline*, dan yang terberat adalah membuat effects membersihkan lantai yang dilihat dari sudut pandang lantai.



Gambar 3.8. *Compositing Shot*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam pengerjaannya penulis diberikan lima *Footage* untuk di *compositing* menjadi satu clip seperti gambar di atas, diantaranya adalah penulis mendapatkan plate kosong, video lantai kotor, dan tiga cast yang sedang membersihkan lantai, semua *Footage* tersebut penulis *compositing* dan kemudian di rotoscoping mengikuti pergerakan pel sehingga lantai terlihat bersih.



Gambar 3.9. Compositing *Shot 2*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam proses pengerjaan *online editing* penulis mendapatkan berkali-kali revisi dari klien dan director, revisi ini diakibatkan karena adanya perbedaan selera antara klien dan sutradara sehingga penulis harus membuat semua versi yang mereka mau sampai akhirnya di pertemukan di studio dan berdiskusi dan mendapatkan hasil akhir.



Gambar 3.10. Output Video Revisi

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 3.4.2. Bandung Survivor

Bandung Survivor merupakan film fiksi adaptasi dari film pendek yang berjudul sama, film ini menceritakan tentang serangan zombie yang melanda kota Bandung yang diakibatkan oleh penyebaran virus. Pada project ini penulis berperan sebagai DIT, *Offline Editor* Teaser dan *Online Editor*. Dalam proyek ini penulis sempat ikut dalam syuting tambahan selama dua hari di Bumi Perkemahan Pramuka Cibubur sebagai DIT. Penulis di tugaskan oleh kantor sebagai DIT dan mas Son Edi sebagai pengawal kamera, karena pada saat syuting tersebut memakai kamera kantor. Penulis juga di percaya oleh kantor untuk mengawasi agar penggunaan fitur RED HDRx digunakan dengan benar, karena pada saat syuting sebelumnya terdapat kesalahan teknis pada saat penggunaan HDRx yang merupakan fitur yang ada di kamera RED.



Gambar 3.11. Proses Syuting Bandung Survivor

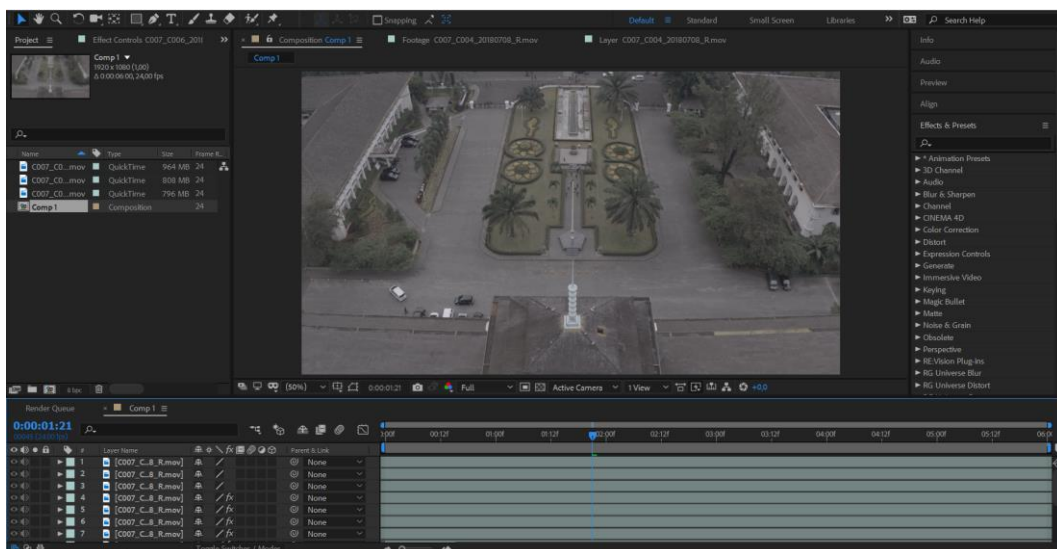
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada saat syuting penulis melakukan pekerjaan DIT seperti mengcopy semua file dan *transcoding* file Red RAW ke *intermediate* file yaitu *Gopro Cineform*. Dalam proses *transcoding* yang dilakukan di outdoor dan lokasi yang

berpidah-pindah, penulis mengalami kendala untuk mencari sumber listrik karena hanya ada satu sumber genset untuk lampu, dan kekurangan *perlenght*, sehingga penulis harus melakukan pekerjaan tersebut di mobil genset karena masih ada stop kontak yang tersisa. Penulis sangat bersyukur semua file tidak bermasalah karena pada saat proses copy file penulis hanya memangku laptop dengan hardisk yang tercolok, yang sangat beresiko gagalnya proses *copying* jika kabel hardisk tercabut atau tersenggol.

Setelah syuting selesai Trivision menunggu selama kurang lebih seminggu untuk *finecut* teasernya yang di kerjakan oleh *Editor* film Bandung Survivor, setelah *finecut* selesai tim Bandung Survivor memberikan project file dari *finecut* agar bisa masuk ke tahapan *Online* Editing. Penulis mendapatkan briefing langsung dari produser Bandung Survivor mengenai *shot-shot* mana saja yang perlu melalui *Online* Editing.

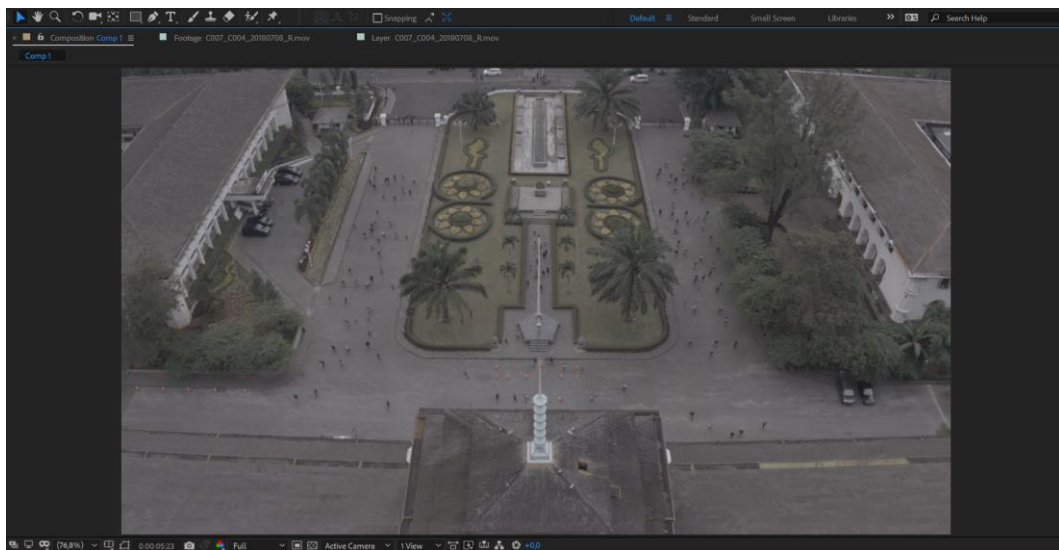
Penulis tidak terlalu mendapatkan kendala yang cukup berarti dalam pengerjaan *online* Bandung Survivor, karena durasi *shot* yang pnulis kerjakan hanya berkisar 2-5 detik, sehingga tidak terlalu banyak frame yang harus penulis *rotoscoping*.



Gambar 3.12. Timeline Proyek Zombie Increase

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Detail pekerjaan yang penulis lakukan pada tahap *Online Editing Bandung Survivor* adalah memperbanyak jumlah *Zombie* yang ada pada *drone shot* gedung *sate*. *Shot* tersebut hanya berdurasi 5 detik, dan dalam pengerjaannya penulis diberikan 3 materi *shot* untuk di komposisi, masing-masing *shot* berisi *footage* *zombie* berjalan dari sudut kiri, tengah dan kanan, semua *shot* tersebut penulis *compositing* menjadi satu *shot* dan menduplikat *zombie-zombie* yang berjalan dengan teknik *rotoscoping*.



Gambar 3.13. Hasil *Zombie Increase*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Selain itu penulis juga mendapatkan tugas untuk menambahkan efek tembakan di beberapa *shot*, penulis diberikan beberapa *assets* berlisensi yang dimiliki *Trivision* untuk di *compositing* dalam adegan baku tembak.



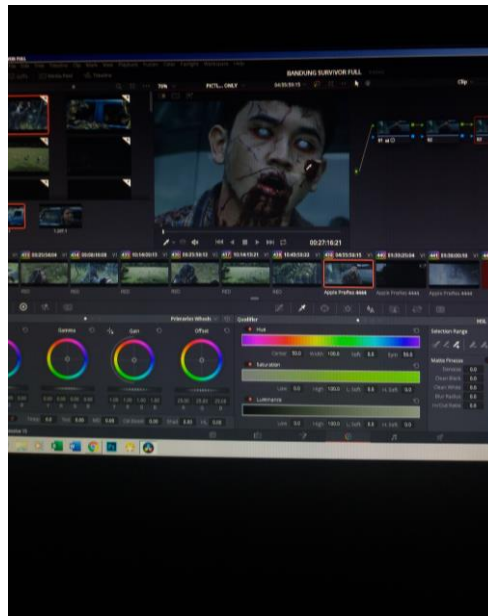
Gambar 3.14. Hasil Tembakan effect



Gambar 3.15. Hasil Tembakan Effects

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis juga diberikan tugas untuk membuat *special effects* pada zombie agar terlihat lebih menyeramkan. Untuk mencapai effect menyeramkan penulis hanya melakukan color grading pada special effect zombie tersebut, warna darah yang ada pada zombie penulis buat lebih pekat dan penulis juga menyeleksi muka zombie yang ada *special effects* untuk ditambahkan kontras dan detail, sehingga kerutan dan urat yang di buat oleh *special effects* lebih terlihat.



Gambar 3.16. Proses Color Grading untuk membantu *Special Effects*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah semua proses *color grading* dan *online* selesai penulis *mengeksport* trailer Bandung Survivor dan penulis berikan ke Pak Rivai. Output dari trailer Bandung Survivor akan di distribusikan ke XXI untuk mendapatkan jadwal tayang, dan juga trailer tersebut telah di upload di akun youtube Maya Film Production pada tanggal 12 Desember 2018.

### **3.4.3. Nissan Livina dan Serena**

Video ini peruntukkan untuk internal Nissan yang menjelaskan tentang fitur-fitur baru pada Nissan Livina dan Nissan Serena. Proyek ini dikerjakan oleh Production House bernama Anti kedip yang sudah menjadi teman Pak Rivai dan selalu memakai Trivision untuk urusan Post Production. Penulis di titipkan ke Anti Kedip untuk ikut saat proses syuting menjadi DIT. Syuting berlangsung selama dua hari di Studio Banana, Ciputat. Karena proyek ini merupakan pengiklanan produk baru maka dari itu penulis sangat dihimbau untuk merahasiakan produk tersebut.



Gambar 3.17. Proses Syuting Nissan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Syuting dibagi menjadi dua hari, hari pertama pengerjaan all new grand Livina 2019 dan hari kedua All new Nissan Serena 2019. Di hari pertama syuting crew call ditetapkan di jam 5 pagi dan selesai sesuai jadwal di jam 10 malam, dan keesokan harinya dengan crew call yang sama, namun pada hari kedua terdapat banyak keterlambatan crew sehingga syuting baru bisa dimulai di jam 8 pagi, pada jam 10 malam suasana mulai tidak kondusif, produser terus meminta astrada untuk bekerja cepat agar sewa studio tidak *overtime*.

Pada proyek ini *Offline* Editing dilakukan oleh *Editor* dari PH Anti Kedip. Proyek pertama yang masuk tahap *online* editing adalah Nissan Serena. Video yang berdurasi enam menit ini penulis mengerjakan 31 *shot* untuk masuk ke tahap *Online*, dalam prosesnya penulis ditugaskan untuk menghapus kabel-kabel yang bocor, refleksi di grill, menambahkan cahaya di lampu mobil, dan menambahkan *supers*. Setelah semua klip di *Color Grading* oleh pak rivai penulis baru bisa mengerjakan proses *Online Editing*.



Gambar 3.18. Before *Online* Editing Serena  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.19. After *Online Editing* Serena  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.20. Supers Nissan Serena  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Untuk pengerjaan *supers* penulis tidak mengalami kesulitan apapun karena penulis diberikan font yang sudah di lisensi oleh tim nissan. Penulis hanya melakukan assistensi pada penempatan, ukuran, dan animasi pada saat *supers* masuk dan keluar. Supers yang penulis kerjakan pada proyek Nissan Serena ini sebanyak 18 *shot*.

Setelah proyek Nissan Serena selesai dan di berikan ke klien, penulis selanjutnya masuk ke pengerjaan Nissan Livina, detail pekerjaan yang penulis lakukan sama dengan Nissan Serena, seperti menghilangkan kabel dst. dengan

durasi yang sama seperti Nissan Serena yaitu enam menit penulis mengerjakan 46 *shot* untuk dikejakan *Online Editing* nya.



Gambar 3.21. Before *Online Editing* Livina  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.22. After *Online Grading* Livina  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

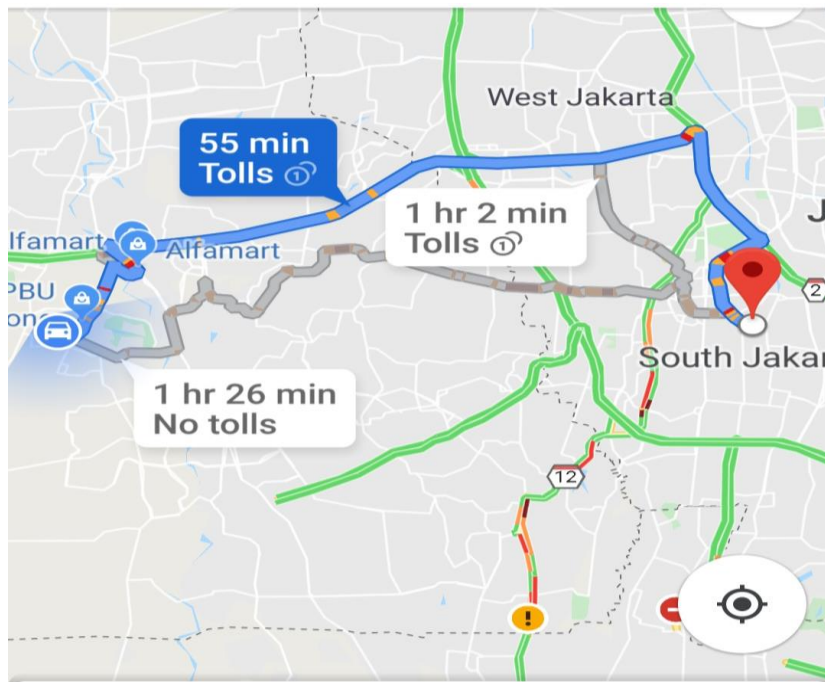


Gambar 3.23. Supers Nissan Livina  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Untuk *supers* penulis mengerjakan sebanyak 21 *Shot* dan melakukan revisi yang berupa penempatan dan ukuran *supers* sebanyak dua kali.

### **3.5. Kendala yang Ditemukan**

Selama melakukan praktik kerja magang, penulis dihadapkan dengan kendala-kendala yang dapat memperlambat proses kerja serta mengubah pola hidup penulis. Pada proses kerja magang berlangsung penulis diberikan kepercayaan yang sangat besar untuk menyelesaikan suatu proyek. Proyek-proyek yang terus berdatangan sebelum suatu proyek diselesaikan membuat penulis sangat kewalahan dalam mengatur waktu pengerjaannya sehingga penulis sering bekerja hingga larut malam dan tetap harus datang ke kantor di keesokan harinya.



Gambar 3.6. Estimasi perjalanan berdasarkan Google Map  
(Sumber : Google Map)

Kendala jarak yang cukup jauh juga menjadi hal yang sangat mengambat penulis, perbedaan jarak sejauh 35 kilometer yang disebabkan lokasi kantor yang berada di daerah Kemang, Jakarta Selatan sedangkan tempat tinggal penulis berada di Apartemen Beverly, Gading Serpong. Hal ini tentu saja membuat penulis harus meluangkan extra tenaga serta menguras waktu pada saat pergi dan pulang dari kantor ke tempat tinggal penulis sehingga mengakibatkan pola istirahat penulis sangat tidak teratur.

Selain itu penulis kerap mengalami kendala pada saat pengerjaan proyek yang terlalu berat pada saat proses *online* editing, karena penulis tidak di fasilitasi komputer yang layak untuk kinerja yang berat. Selama proses kerja magang penulis hanya menggunakan laptop milik penulis sehingga terkadang memperlambat proses *online* editing.

### 3.6. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Untuk mengatasi kendala yang penulis hadapi saat praktik kerja magang di Trivision, penulis mencoba untuk beradaptasi dengan lingkungan kerja kantor dan waktu kerjanya. Disebabkan waktu masuk kerja yang tergolong siang yaitu sebelum jam 12 penulis masih sempat untuk beristirahat walaupun mengubah pola tidur penulis, sebelum melakukan praktik kerja magang penulis terbiasa bangun jam delapan pagi, namun ketika praktik kerja magang yang sering membuat waktu tidur penulis mundur, penulis memanfaatkan waktu istirahat tersebut dengan bangun lebih siang di jam 10-11 pagi.

Kendala jarak dapat penulis atasi dengan naik transportasi umum Shuttle Bus dari Summarecon Mal Serpong ke FX Sudirman sehingga penulis dapat menghemat tenaga pada saat perjalanan dibandingkan dengan mengendarai kendaraan pribadi ke kantor. Setelah sampai di FX penulis melanjutkan dengan Ojek *Online* dari FX Sudirman ke kantor yang berlokasi di daerah kemang. Penulis juga lebih di permudahkan dengan adanya penggantian uang transport sebanyak 100ribu/hari, hal ini sangat menguntungkan penulis, karena selama melakukan praktik kerja magang penulis tidak sempat mengambil kerja freelance lain yang menghasilkan uang untuk penulis. Terkadang jika pulang sudah larut malam karena jadwal shuttle sudah habis, penulis dipesankan taksi *online* untuk pulang kerumah.

Selanjutnya yaitu kendala pada peralatan penulis yang memperlambat proses kerja editing. Solusi yang sering penulis tawarkan adalah penulis meminta izin untuk mengerjakan proyek yang tergolong berat tersebut dirumah karena penulis memiliki komputer yang lebih layak dibandingkan laptop yang penulis bawa ke kantor. Jika sudah dekat deadline penulis diberikan prioritas untuk menggunakan komputer inti di kantor untuk mengerjakan disana.

Demikian cara penulis untuk menangani kendala yang penulis alami pada saat praktik kerja magang di Trivision. Sejauh ini penulis tidak dihadapkan oleh kendala yang sangat besar yang mengganggu kinerja penulis selama praktik kerja

magang sehingga penulis dapat menyelesaikan proses kerja magang sebagai *online Editor* dengan lancar selama kurang lebih 416 jam.