

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

Di Mythologic Studio, penulis diberikan posisi resmi di dalam divisi *Research and Development* sebagai *Visual Researcher and Developer* tingkat *Junior*. Oleh karena divisi ini baru dibentuk, belum ada *supervisor* dan/atau *senior* yang secara khusus bekerja di divisi ini. Selain penulis, ada salah satu mahasiswi magang lain bernama Aulia, yang juga berada di divisi R&D sebagai *junior*.

2. Koordinasi

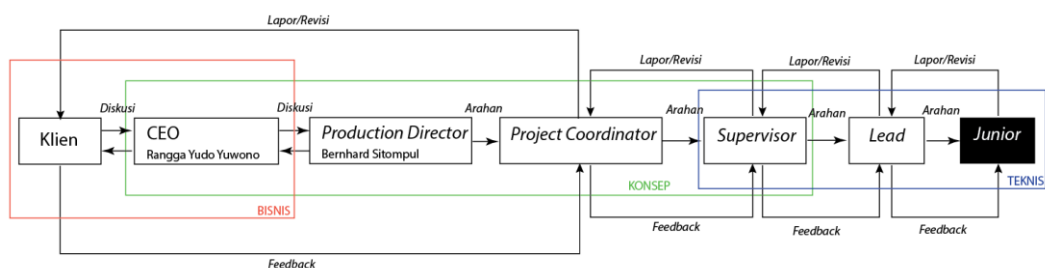
Untuk pekerjaan 3D modeling, *CEO* akan menerima proyek dari klien untuk kemudian didiskusikan dengan *Production Director*, *Project Coordinator*, dan *Supervisor*. Diskusi yang dilakukan membicarakan tentang bagaimana ide yang disampaikan oleh klien dibentuk menjadi konsep yang dapat diproduksi. Setelah itu dibahas pula tingkat kesulitan, *timeline*, dan pembagian tugas. Penulis mengetahui bagian yang perlu dikerjakannya melalui tabel yang dibuat oleh *Production Director*. Tabel tersebut dipegang oleh *Project Coordinator* untuk memonitor progres *timeline*. Setelah mengetahui tugas yang diberikan, *Supervisor* memberikan penjelasan lebih lanjut apabila ada arahan-arahan khusus kepada *Lead (Senior)* dan *Junior*.

CEO di Mythologic Studio bertanggungjawab dalam koneksi dengan klien-klien dan mempertahankan aliran proyek. Namun karena mas Rangga memiliki latar belakang di segi konsep dan teknis, seringkali beliau turun tangan untuk memberikan solusi ketika ada hambatan yang sulit diatasi. Solusi umumnya terlewatkan karena pikiran sudah penuh dengan urusan teknis yang kompleks. Keberadaan mas Rangga sebagai pihak yang tidak terlibat terlalu dalam dari segi teknis, namun memiliki pemahaman menyeluruh dari proyek membuatnya dapat melihat solusi sederhana yang terlewatkan.

Production Director di Mythologic Studio menjembatani konsep dan teknis, namun tidak terlibat banyak dalam teknis. Beliau juga akan berurusan dengan klien apabila ada hambatan dalam produksi yang perlu didiskusikan ulang. Namun, mas Bern yang berposisi sebagai *Production Director* masih sering membantu untuk urusan teknis.

Project Coordinator bertanggungjawab untuk menjaga konsistensi produksi agar mengikuti *timeline* yang telah ditetapkan. Mereka juga yang menyampaikan hasil karya untuk mendapatkan revisi atau *approval* dari klien. Mereka akan menjaga agar produksi berjalan secara terstruktur, terutama dalam penyusunan file.

Dalam pekerjaan teknis, *supervisor* akan memerhatikan kualitas dan konsistensi tampilan akhir *3D modeling* sedangkan *lead* akan menjaga efisiensi teknis yang dikerjakan para *junior*. Terkadang *lead* juga akan menjaga kualitas tampilan untuk mempermudah pekerjaan *supervisor*. Dalam divisi ini, penulis berposisi sebagai *junior 3D modelor*.

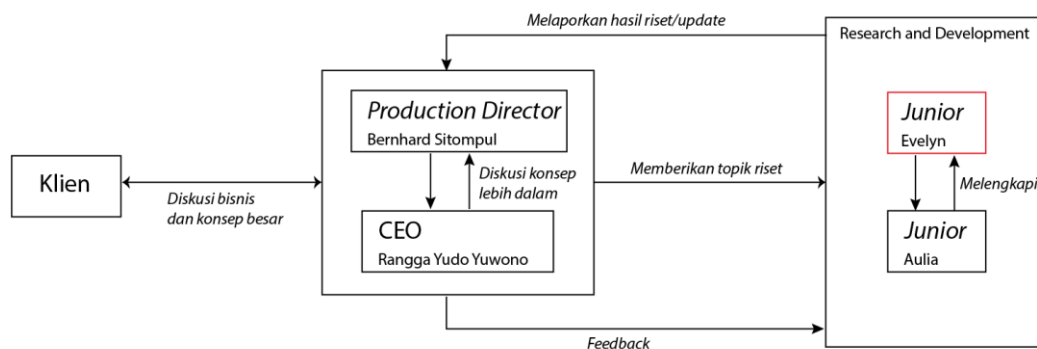


Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi *3D Modeling*

Berbeda dengan divisi *3D modeling*, bagan divisi *Research and Development* memiliki koordinasi lebih sederhana dan lebih kecil. Di divisi ini, diskusi terjadi di dalam dan antara dua kelompok. Kelompok pertama terdiri dari mas Rangga mas Bernhard yang secara resmi berposisi sebagai *CEO* dan *Production Director*. Kelompok kedua adalah divisi *Research and Development* yang terdiri dari penulis dan rekan penulis dengan tingkat *junior*. Di sinilah penulis melaksanakan *jobdesk* utama penulis sebagai anak magang.

Penulis tidak melapor secara khusus ke satu pihak. Namun, penulis cenderung melapor langsung kepada mas Rangga. Mengingat kesibukan mas Rangga sebagai *CEO*, mas Bernhard seringkali menjadi pihak alternatif untuk melapor dan meminta masukan.

Penulis akan diberikan tugas langsung oleh mas Rangga untuk melakukan riset literatur, visual, atau apapun yang diperlukan untuk kebutuhan perkembangan IP. Belum ada *timeline* yang jelas untuk pekerjaan ini, namun umumnya penulis diberikan waktu kurang lebih seminggu. Penulis kemudian melaporkan hasil riset kepada mas Rangga atau mas Bernhard untuk dieksplorasi lebih lanjut. Hasil eksplorasi tersebut kemudian disampaikan kepada klien oleh mas Rangga.



Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi *Research and Development*

Untuk pekerjaan ilustrasi, penulis tidak memiliki posisi yang jelas selain membantu ilustrasi untuk satu proyek. Namun penulis memahami bahwa penulis memiliki posisi yang kurang lebih sama dengan divisi *3D modeling*, sebagai *Junior Illustrator*. Penulis harus melapor kepada rekan kerja yang sebenarnya belum berada di tingkat *Senior* namun memiliki pengalaman yang lebih daripada tingkat *Junior*. Selain itu, ada juga *Project Coordinator Junior* yang sering menanyakan progres pekerjaan dan mengingatkan *artist* untuk meng-*update tracker* 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	Aset 3D Modeling “Matrix Cube”	Membuat aset 3D untuk animasi “Satria Bima” dari MNC berupa Matrix Cube.
2.	2-4	Aset 3D Modeling “Pizza & Pizza Box”	Membuat aset 3D untuk animasi “Satria Bima” dari MNC berupa Pizza dan kotak Pizza.
3.	5-6	Riset IP “Barong”	Melakukan riset literatur dan visual untuk konsep IP “Barong” studio.
4.	6	Riset IP “Fatherman”	Melakukan riset dan eksplorasi visual untuk IP “Fatherman”.
5.	7	Ilustrasi Pakaian “Heiya”	Menggambar pakaian untuk stiker “Heiya”.

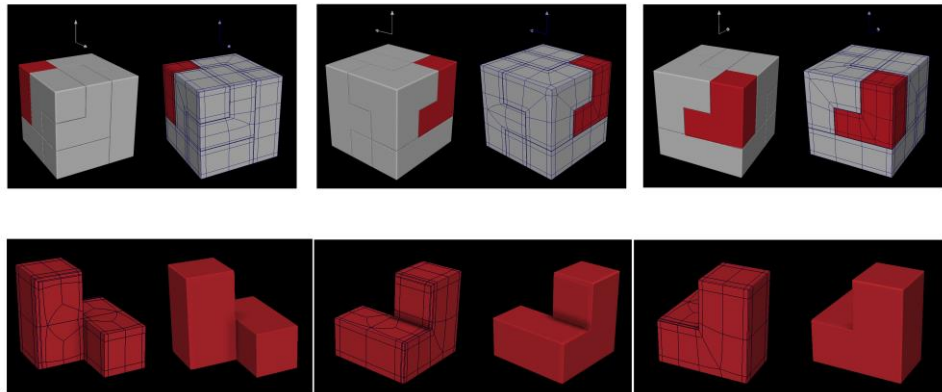
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1. Proses Pelaksanaan

3.3.1.1. Aset 3D “Satria Bima”

Pekerjaan pertama yang dikerjakan oleh penulis adalah 3D *modeling* karena saat itu, studio sedang disibukkan dengan proyek Bima. Penulis menawarkan diri untuk membantu karena penulis juga sempat dilatihkan dibawah para senior dan supervisor studio.

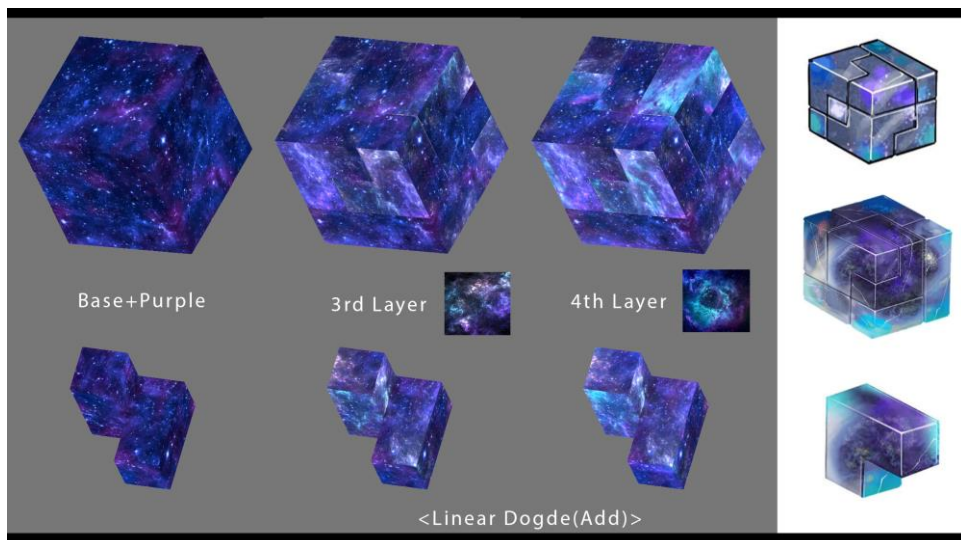
Aset pertama adalah sebuah kotak yang dapat dipecah menjadi 7 bagian. Meskipun tampak sederhana, namun aset ini memberikan tantangan kepada penulis dalam hal membuat model yang sederhana namun juga tidak terlalu disederhanakan. Jumlah *face* yang sedikit bukan berarti model tersebut lebih sederhana daripada model yang memiliki *face* lebih banyak namun terstruktur dengan lebih sederhana.



Gambar 3.3. Aset 3D *Matrix Cube*

(Dokumentasi Perusahaan)

Pada tahap tekstur, penulis dimudahkan dengan penggunaan program *Substance* yang memberikan penulis akses langsung untuk melukiskan tekstur pada model 3D. Penulis menggunakan *Projection tool* untuk melukiskan tekstur galaksi pada model. Penulis menggunakan kurang lebih 3-4 gambar galaksi yang ditumpuk dengan mode layer tertentu untuk menciptakan efek yang mirip dengan referensi. Penulis melakukan hal ini satu persatu sebelum kemudian merapihkan tampilan keseluruhannya agar terlihat *seamless*.



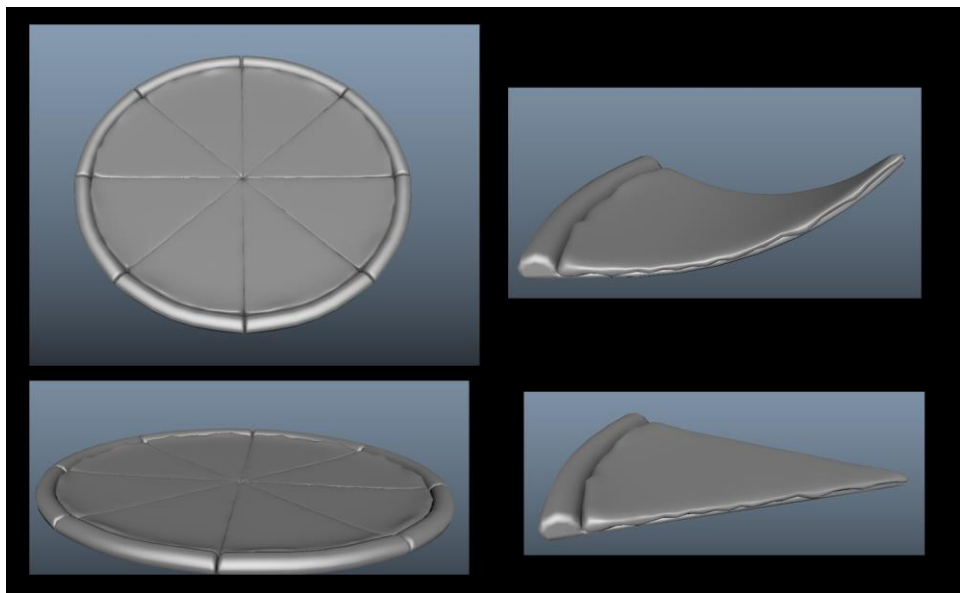
Gambar 3.4. Tekstur Aset 3D *Matrix Cube*

(Dokumentasi Perusahaan)

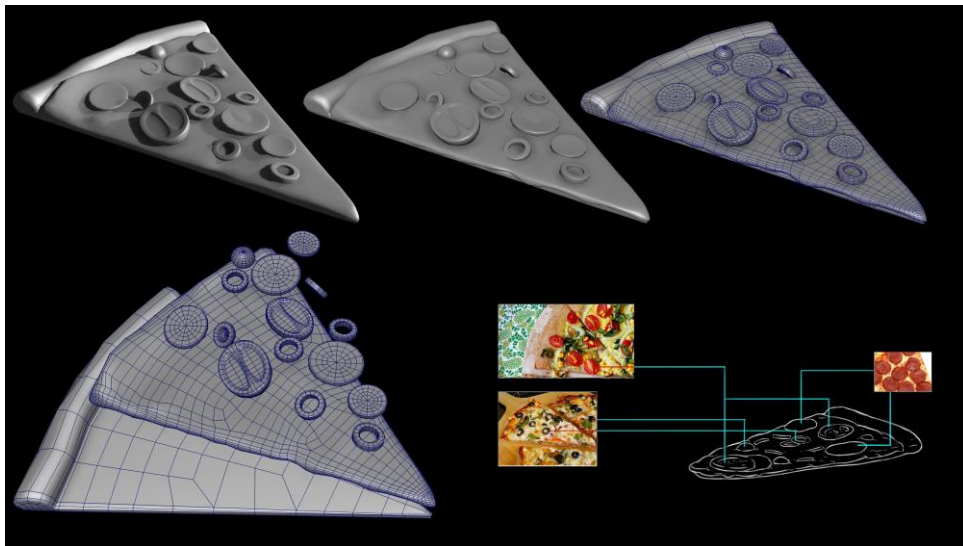
Aset 3D kedua penulis bersifat lebih organik dan kompleks dibanding sebelumnya. Aset ini terdiri dari berbagai bagian kecil dan juga memiliki sendi-sendi yang nantinya harus dianimasi, seperti potongan pizza yang melengkung dan juga kotak pizza yang dapat dibuka dan tutup.

Model pizzanya sendiri tidak sulit untuk dibuat. Dengan pertamanya membuat satu potong pizza yang kemudian diduplikasi sambil dirotasi pada sumbu ujung tengah segitiganya. Duplikasi ini pun bersifat *instance*, sehingga penulis hanya perlu membetulkan satu potongan apabila ada masalah dengan jaring-jaring 3D-nya. Setelah itu, penulis menggunakan *Sculpting tool* untuk memberikan permukaan yang lebih nyata pada model keju dan roti.

Penulis kemudian membuat model *topping* dari pizza berupa, tomat, peperoni, dan buah zaitun dengan bentuk atau ukuran yang divariasikan sedikit. *Topping-topping* tersebut penulis sebar mengikuti referensi ke permukaan pizza yang telah dibuat sebelumnya.

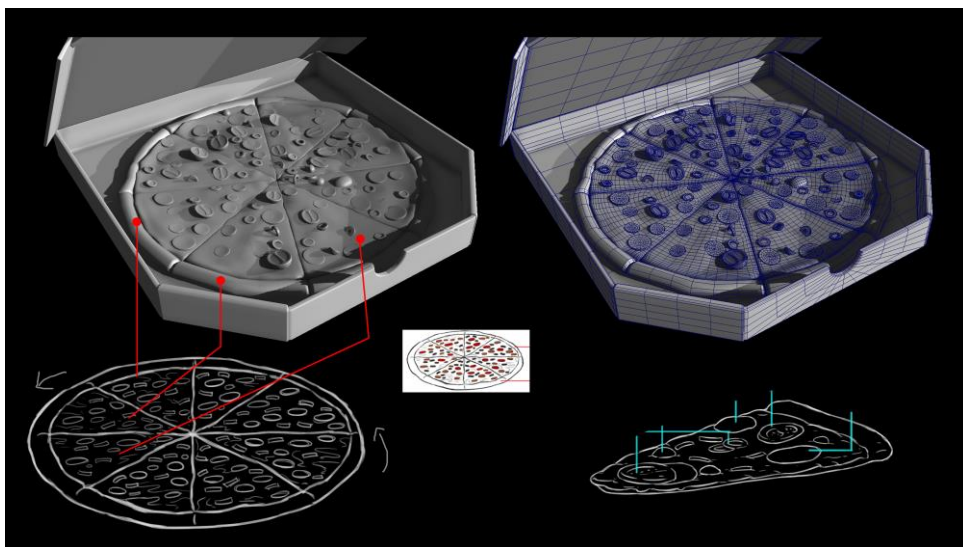


Gambar 3.5. 3D Modeling pizza dan keju
(Dokumentasi Perusahaan)

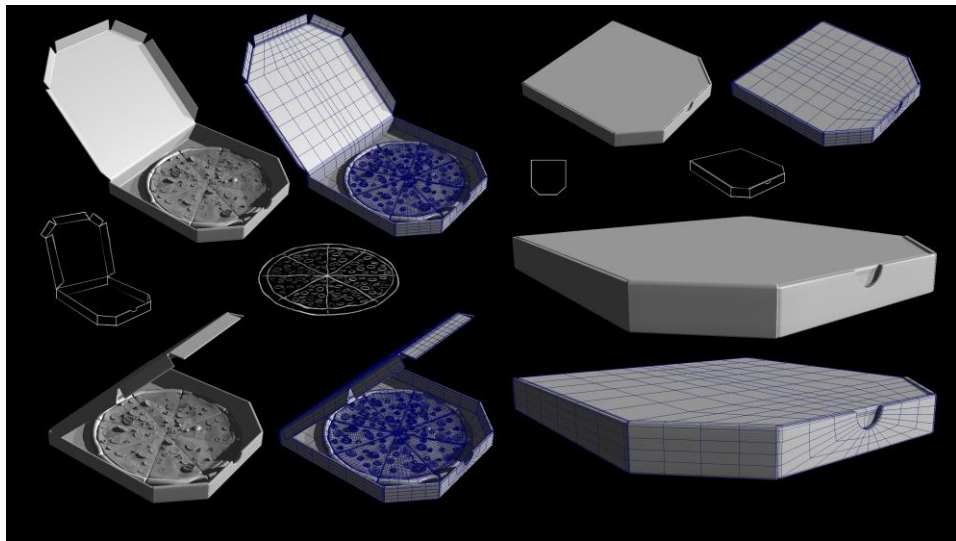


Gambar 3.6. *3D modeling topping pizza*
(Dokumentasi Perusahaan)

Setelah penulis meletakkan *topping-topping* tersebut, penulis kemudian membuat potongan pizza tidak menjadi *instance* agar penulis dapat menyesuaikan kontur permukaan keju agar masuk akal dengan *toppingnya*.



Gambar 3.7. *3D modeling pizza dan kotak pizza*
(Dokumentasi Perusahaan)



Gambar 3.8. Uji coba sendi-sendi untuk animasi
(Dokumentasi Perusahaan)

Untuk kotak pizzanya, penulis lebih mengalami kesulitan dalam menyebar garis-garis yang membentuk *face* agar rata dan seimbang tanpa menimbulkan lekukan atau distorsi ketika nanti dianimasikan. Dengan membuat bagian-bagiannya secara terpisah dan melakukan hitungan dahulu, penulis dapat lebih mudah untuk mengatur penyebaran jaringan 3D antara permukaan yang luas dan yang sempit. Hal ini dapat menghindari penambahan garis yang tak teratur pada bagian-bagian yang pada waktu pengerjaan tidak terlihat di layar.

Pemisahan bagian tersebut juga berguna untuk membuat bagian atas kotak pizza yang nanti harus tertutup dengan pas dengan bagian bawah kotak. Setelah ukuran dan bentuk bagian atas kotak didapat, penulis hanya perlu memikirkan bagaimana menghubungkan kedua bagian dan juga membentuk sendi kotak agar dapat di-*rig* dan dianimasi dengan mulus.



Gambar 3.9. Tekstur aset 3D pizza
(Dokumentasi Perusahaan)

Tahap tekstore penulis mulai dengan pemberian tekstur *Bump* agar pizza tampak lebih nyata melalui kekasaran permukaannya. Setelah tekstur *Bump* terlihat bagus, penulis kemudian mengerjakan tekstur yang mengatur bagaimana permukaan merefleksikan cahaya. Hal ini dapat menonjolkan perbedaan antara bahan roti, keju, tomat, dan lainnya. Setelah itu, penulis baru memberikan warna pada objek 3D pizza. Selama proses ini, penulis sebisa mungkin menghasilkan ilusi di mana keju tampak tidak hanya terlihat pada objek keju namun juga pada *topping* dan roti.



Gambar 3.10. Tekstur aset 3D pizza
(Dokumentasi Perusahaan)

Hal yang serupa juga penulis lakukan pada tekstur kotak pizza. Penulis menggunakan *Bump* pada lekukan-lekukan karton, kertas minyak putih dan sisa-sisa keju yang terjatuh di atasnya. Kekilauan material penulis aplikasikan pada karton untuk memberikan ilusi minyak dan juga logo untuk menunjukkan perbedaan antara tinta dan karton.



Gambar 3.11. Tekstur aset 3D pizza final
(Dokumentasi Perusahaan)

3.3.1.2. Riset *IP* “Barong”

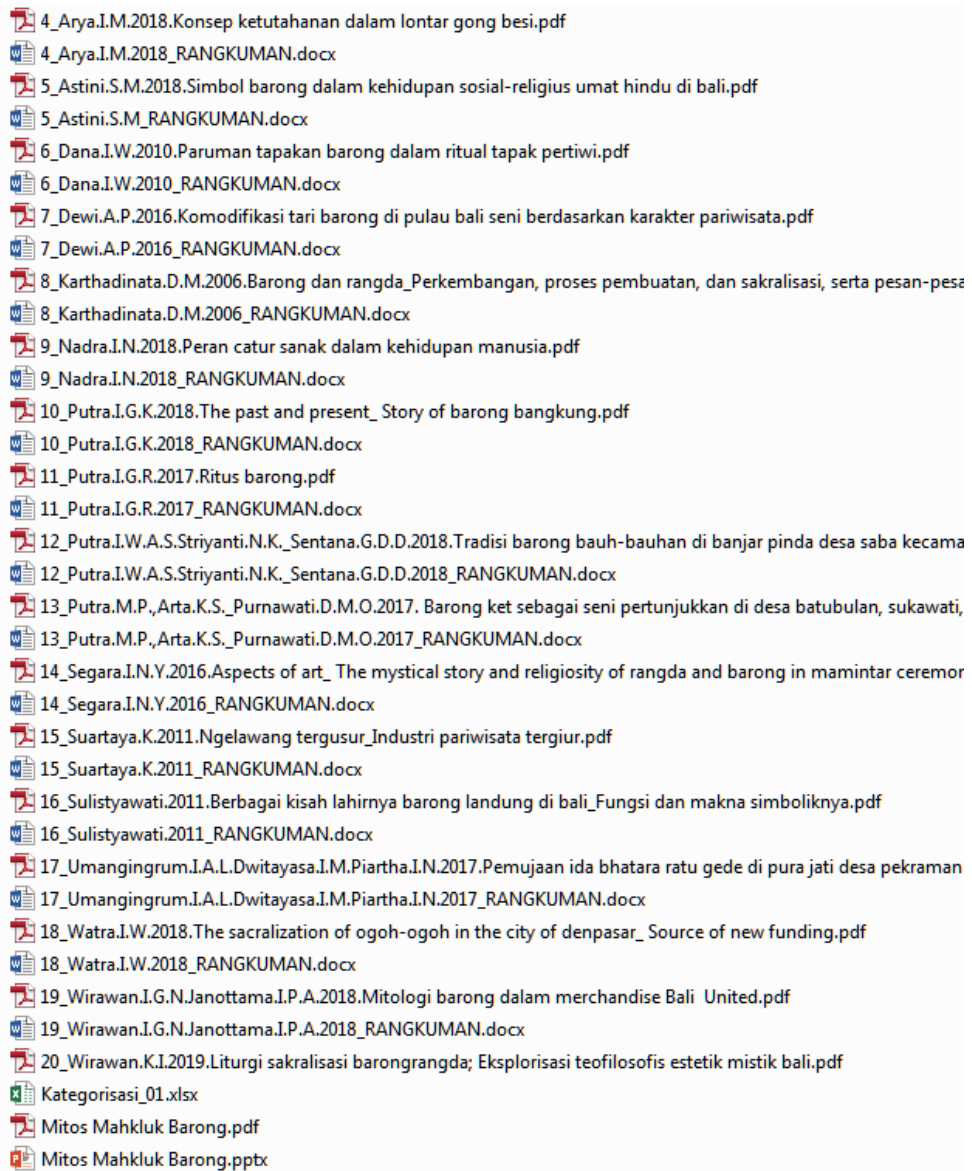
Penulis tidak dapat bercerita banyak tentang riset “Barong” karena proyek ini adalah *IP studio*. Namun pada dasarnya proyek “Barong” ini adalah proyek yang telah dieksplorasi mas Rangga sebagai proyek kampus. Penulis ditugaskan untuk mencari sumber-sumber literatur yang dapat membantu eksplorasi lebih lanjut. Dalam riset ini, penulis bekerja sama dengan peneliti junior lain bernama Aulia. Penulis mendapat bagian untuk mencari tentang Barong, sedangkan Aulia mencari tentang Rangda. Penulis mencari dari perpustakaan kampus, artikel internet dan juga jurnal online. Setelah sumber-sumber tersebut sekumpul, yaitu sekitar 20 sumber, penulis mulai merangkum bagian-bagian yang menurut penulis dapat digunakan dalam proses pengembangan cerita.

Dari hasil rangkuman tersebut, penulis kemudian mengkategorikan isi dari rangkuman untuk mempermudah perbandingan perbedaan dan persamaan antar sumber. Ada 12 topik yang penulis temukan dan penulis menandai sumber mana yang mengandung topik tertentu. Dari topik-topik inilah penulis dapat membuat presentasi atas variasi dari mitos Barong dengan lebih mudah.

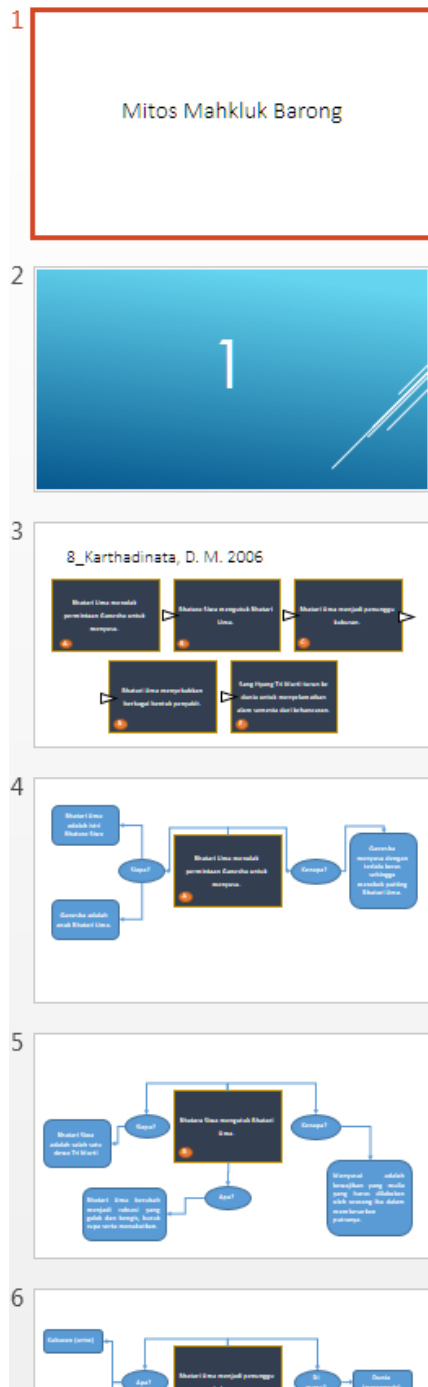
Presentasi tersebut kemudian penulis diskusikan dengan Aulia, yang mengerjakan riset Rangda. Kami saling melengkapi hasil presentasi untuk kemudian disampaikan kepada mas Rangga.

Namun, karena mas Rangga disibukkan dengan tanggungjawabnya, hasil presentasi belum memiliki kelanjutan selain menemukan pertanyaan-pertanyaan untuk dijawab. Pertanyaan-pertanyaan tersebut sulit untuk dicari jawabannya dengan kemampuan dua peneliti junior. Riset memerlukan bantuan ahli sejarah dan budaya yang dapat ditemukan di daerah dan juga universitas. Oleh karena itu, mas Rangga mengarahkan penulis untuk mencari referensi visual untuk karakter dari konsep “Barong”.

Penulis baru sampai ke tahap penelusuran animasi dengan genre yang ditargetkan dari tahun 2000. Berdasarkan penilaian pribadi atas deskripsi cerita “Barong”, penulis mengumpulkan animasi mana yang dapat dipelajari lebih dalam.



Gambar 3.12. Riset “Barong”
(Dokumentasi Perusahaan)



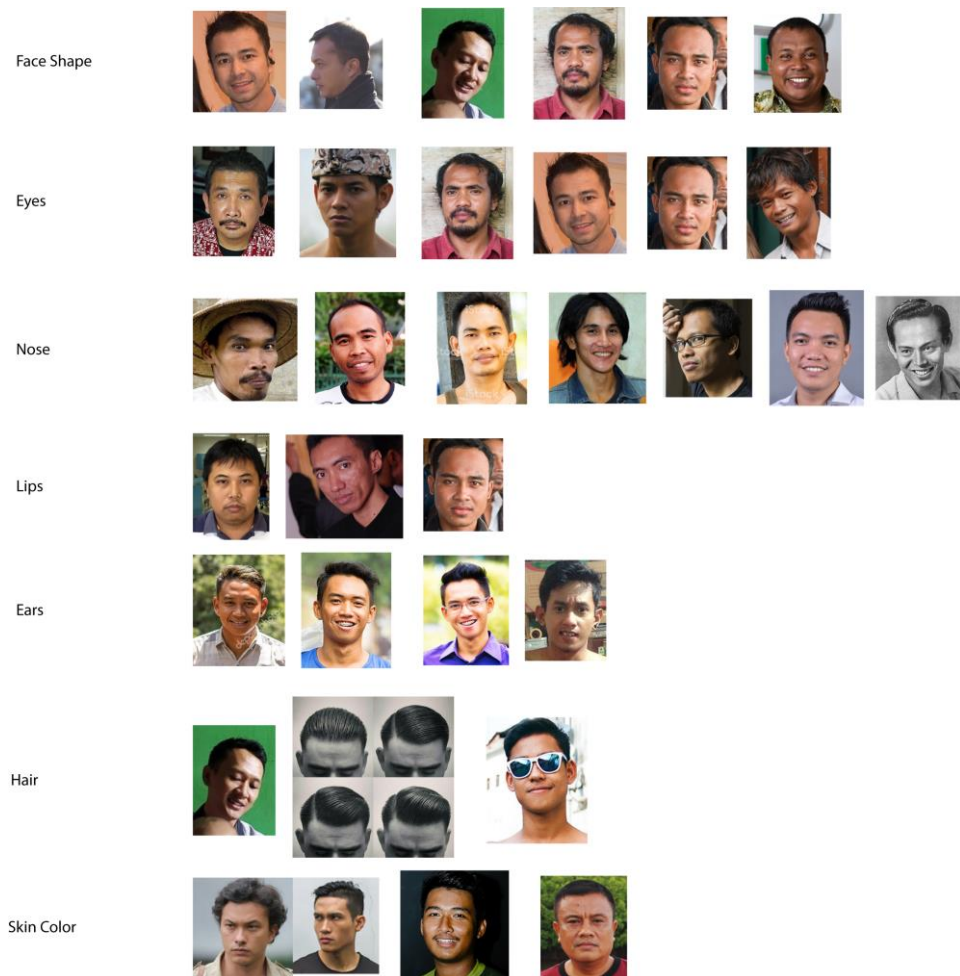
Gambar 3.13. Presentasi hasil riset “Barong”
(Dokumentasi Perusahaan)

3.3.1.3. Riset *IP* “Fatherman”

Proyek ini adalah proyek kerja sama dengan seorang Ustad yang ingin menyebarkan nilai-nilai berkeluarga yang bersifat universal. Beliau tidak ingin terlalu menonjolkan agama Islam dalam animasi ini. Selain itu, fokus utama dari konsep ini adalah bagaimana sosok ayah mempengaruhi sebuah keluarga.

Penulis diminta untuk mencari referensi visual untuk karakter ayah dan juga anak lelaki. Untuk awal riset, penulis belum terlalu diberikan gambaran secara mendetail. Penulis berusaha untuk mencari variasi gaya desain agar tidak terbatas pada satu gaya. Setelah dipresentasikan dan ditemukan gaya desain dan juga desain karakter yang paling mendekati gambaran mas Rangga, barulah penulis melanjutkan ke tahap desain.

Untuk ayah, selain sifat, penulis juga perlu memerhatikan sosok ayah milenial Indonesia. Oleh karena itu, penulis tidak hanya mencari referensi dari desain gambar, namun juga wajah asli orang-orang Indonesia. Ada faktor-faktor seperti era, lokasi, ras, dan budaya yang menyulitkan pengelompokan dan konsistensi referensi, namun, penulis sebisanya melakukan pengelompokan. Pengelompokan penulis lakukan berdasarkan bagian-bagian yang sekiranya cocok dengan deskripsi yang diberikan.

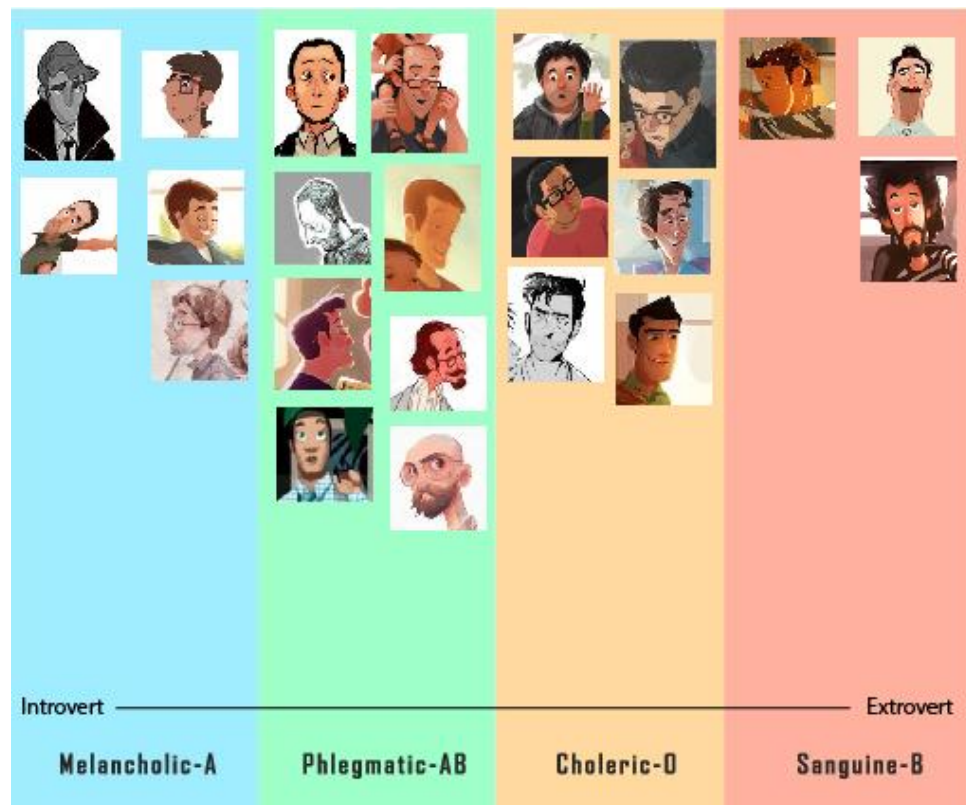


Gambar 3.14. Referensi karakter ayah dari “Fatherman”
(Dokumentasi Perusahaan)

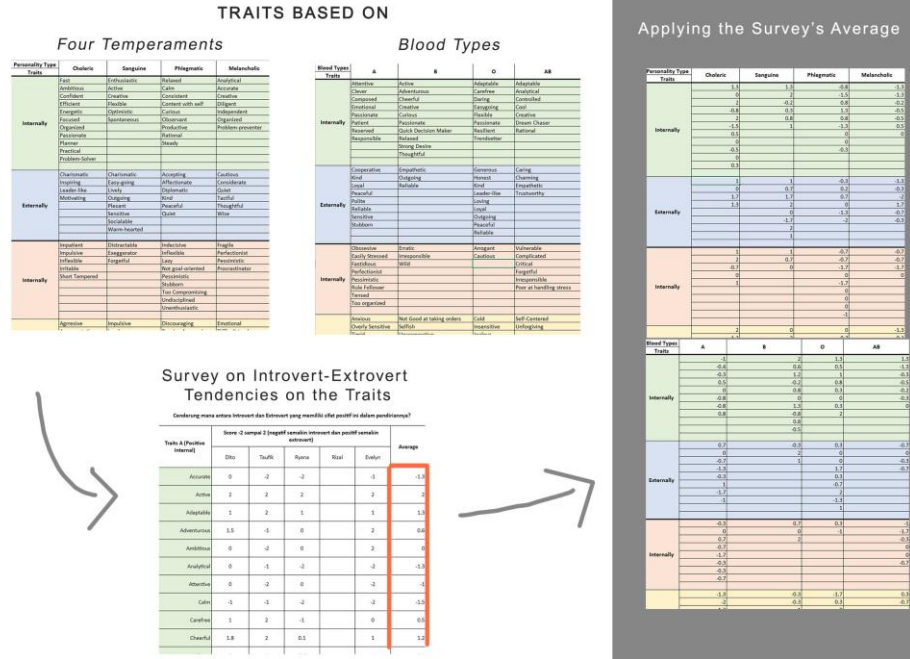
Untuk proses visualisasi menjadi desain untuk kebutuhan animasi, penulis mencari lebih banyak referensi. Penulis mendasari pencarian dengan referensi awal yang telah disetujui. Dari sana penulis mencoba untuk mengkategorikan referensi dengan dasar psikologi. Dengan menggunakan spektrum introversi-ekstroversi, juga empat temperamen, dan juga tipe darah, penulis berharap dapat membagi referensi menjadi kelompok yang lebih didasari ukuran sains daripada perasaan dan penilaian subjektif. Selain itu, penulis juga berharap dengan adanya spektrum ini, sifat karakter dapat lebih mudah ditetapkan dan disesuaikan

dengan desain. Penulis melibatkan rekan-rekan studio untuk mendapatkan pengukuran yang lebih objektif melalui survei.

Survei ini dilakukan dengan pertama-tama mengumpulkan sifat-sifat yang berdasarkan beberapa sumber tergolong dalam kategori tertentu. Setelah sifat-sifat tersebut terkumpul, penulis memberikan tabel penilaian kepada rekan-rekan kantor di mana mereka dapat menilai apakah sebuah sifat sangat melekat pada sebuah kelompok karakter. Melalui penilaian tersebut, didapatkan rata-rata yang diharapkan dapat membantu penulis untuk secara akurat menetapkan karakter yang hendak diceritakan.

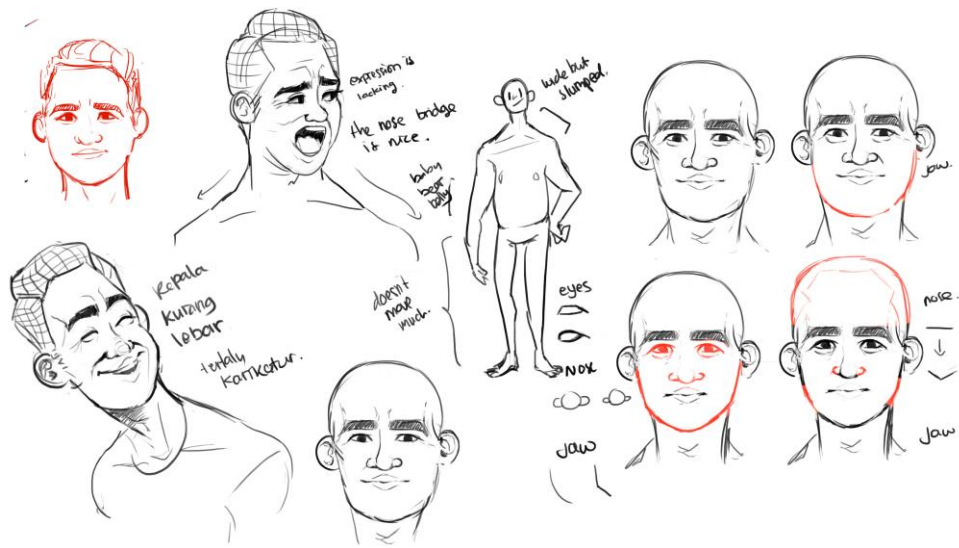


Gambar 3.15. Studi karakter ayah dari “Fatherman”
(Dokumentasi Perusahaan)

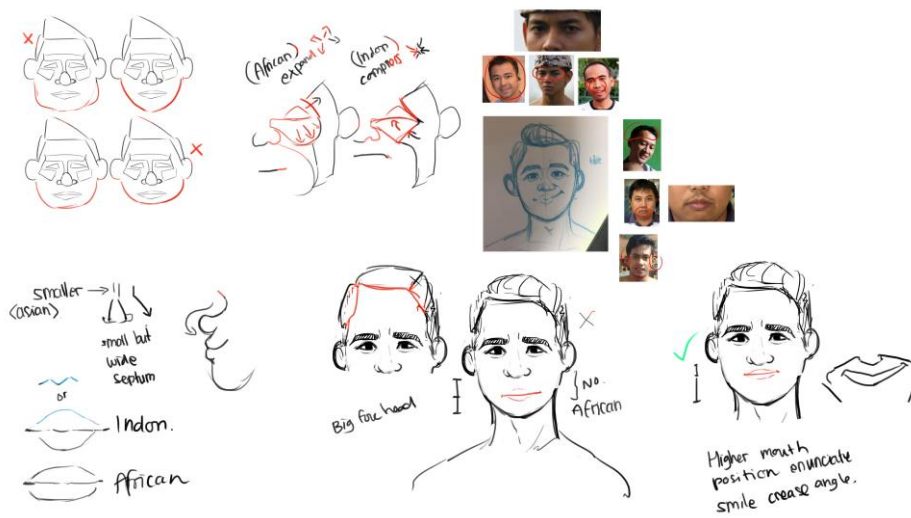


Gambar 3.16. Proses analisis karakter berdasarkan dasar psikologi (Dokumentasi Perusahaan)

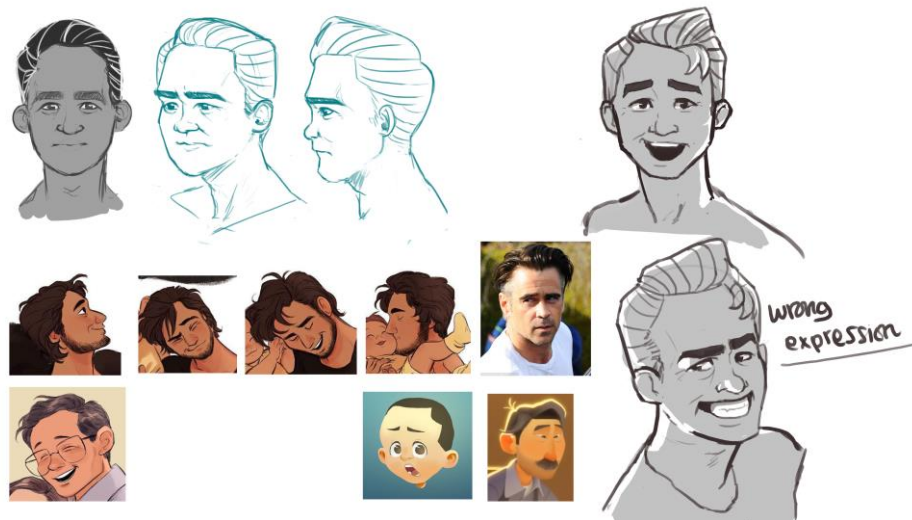
Berikut adalah proses desain karakter ayah. Penulis memulai desain tanpa terlalu mengikuti gaya gambar referensi, namun mengeksplorasi desain wajah dan tubuh dahulu. Setelah didapatkan desain wajah yang sesuai, barulah penulis mencoba untuk mengaplikasikan gaya gambar.



Gambar 3.17. Eksplorasi desain karakter ayah 1
(Dokumentasi Perusahaan)

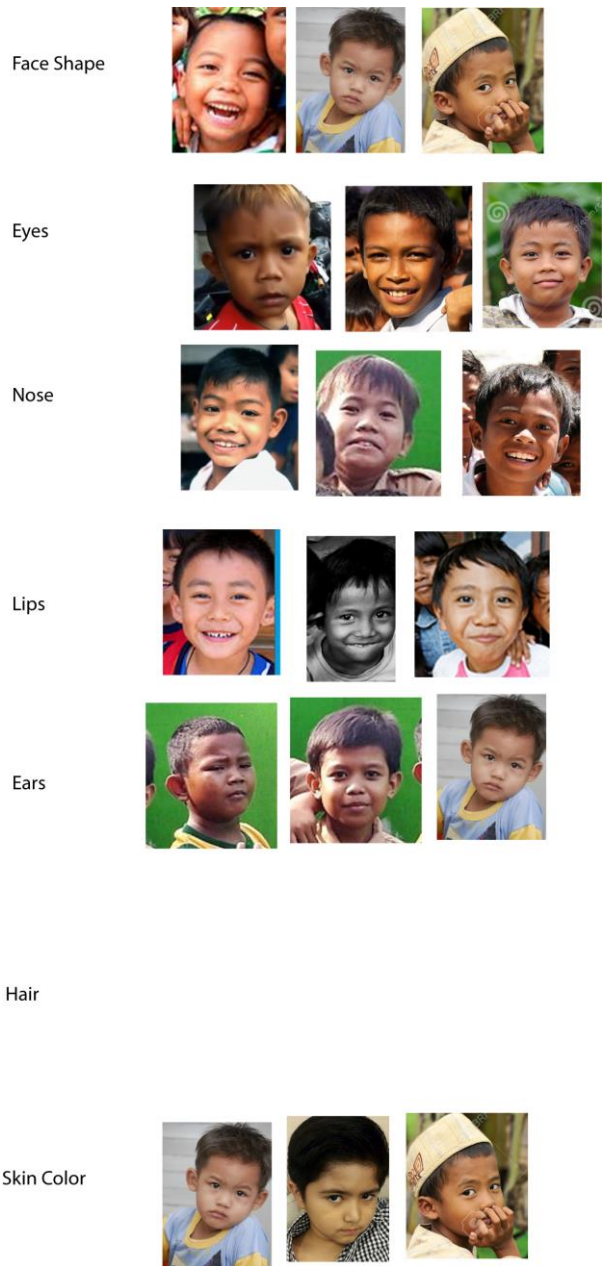


Gambar 3.18. Eksplorasi desain karakter ayah 2
(Dokumentasi Perusahaan)

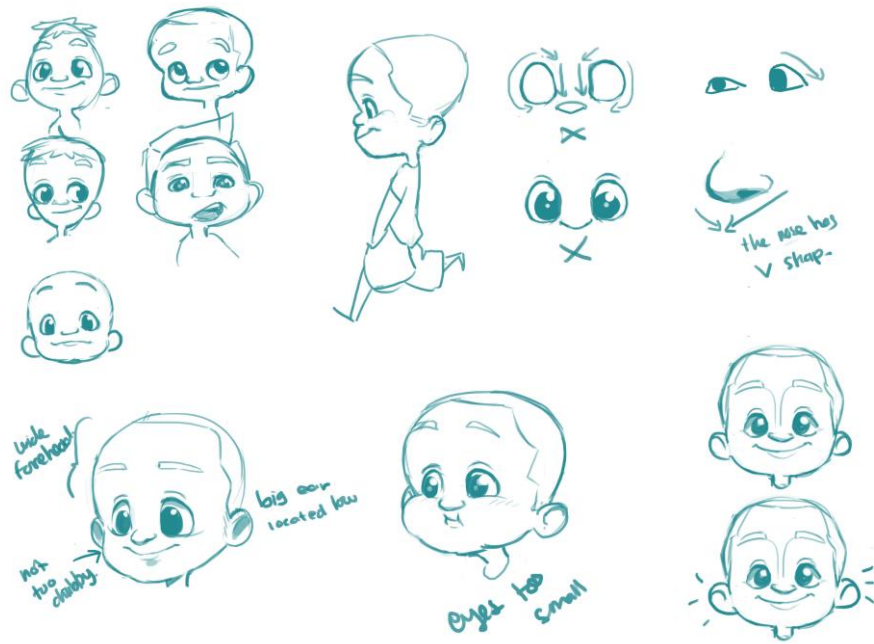


Gambar 3.19. Eksplorasi desain karakter ayah 3
(Dokumentasi Perusahaan)

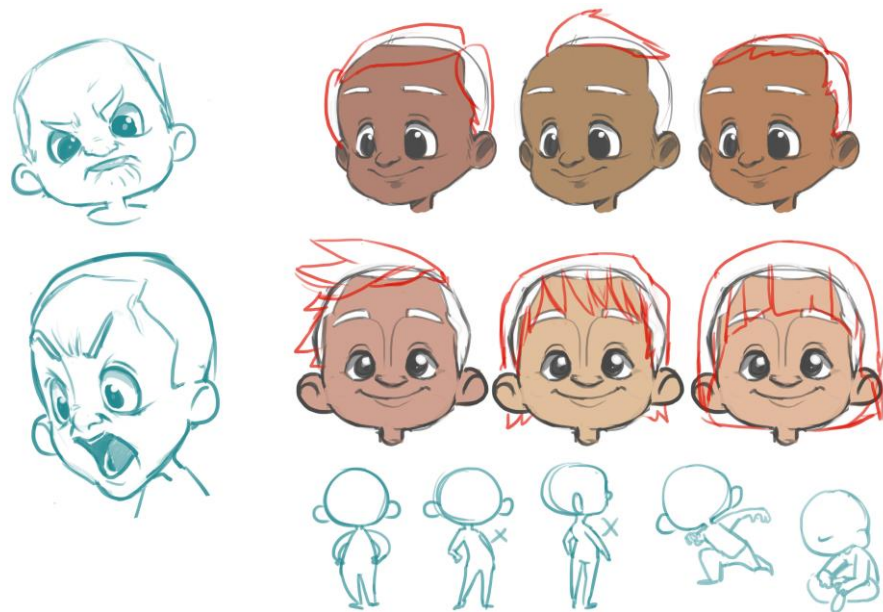
Proses desain karakter anak juga dilakukan dengan metode yang serupa. Setelah kedua desain karakter dibuat, penulis kemudian melakukan presentasi kedua untuk proyek ini. Eksplorasi penulis adalah presentasi yang kemudian diajukan ke klien. Namun proses riset dan pengembangan masih cukup panjang.



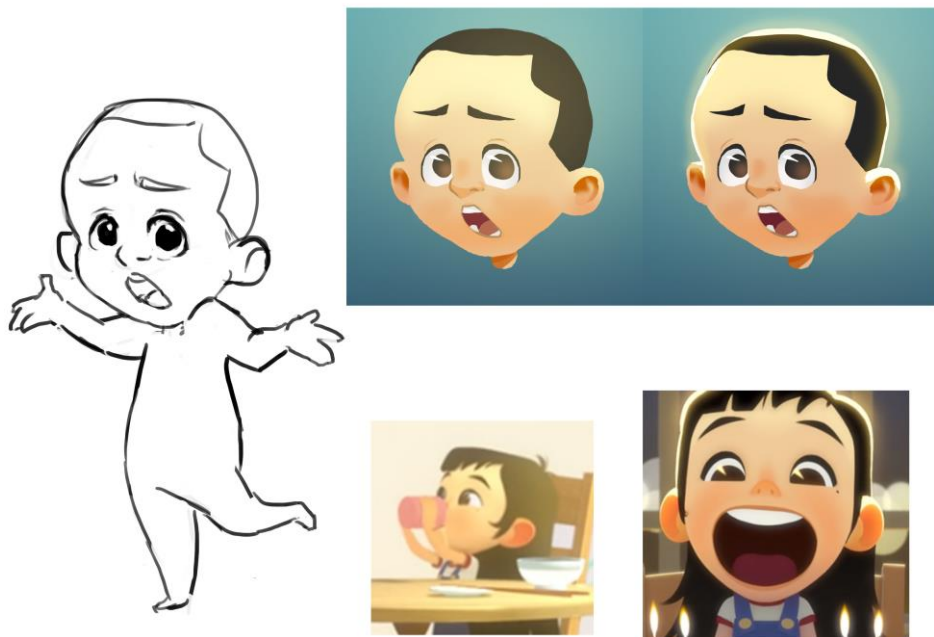
Gambar 3.20. Referensi karakter anak dari “Fatherman”
(Dokumentasi Perusahaan)



Gambar 3.21. Eksplorasi desain karakter anak 1
(Dokumentasi Perusahaan)



Gambar 3.22. Eksplorasi desain karakter anak 2
(Dokumentasi Perusahaan)



Gambar 3.23. Eksplorasi desain karakter anak 3
(Dokumentasi Perusahaan)

3.3.1.4. Ilustrasi Pakaian “Heiya”

Penulis mendapatkan tawaran untuk mencoba bekerja sebagai ilustrator untuk perbaharuan stiker “Heiya”. Penulis menerima pekerjaan tersebut untuk membantu mengasah keahlian di bidang ilustrasi. Selain itu, perkembangan riset juga sedikit melambat. Di proyek ini, penulis harus menggambarkan baju pada karakter “Heiya” yang telah diperbaharui dan juga dipose oleh rekan kerja lain.

Ada 8 pose, namun penulis hanya perlu mengerjakan 7. Di sini penulis menemukan teknik yang mempermudah penulis apabila ada revisi yang perlu dilakukan. Setelah penulis merapihkan warna dasar, penulis kemudian membuat layer yang di-*fill* dengan warna bayangan. *Layer* ini kemudian diberikan *mask*, demikian pula dengan *layer* bayangan dan refleksi cahaya setelahnya. Dengan teknik ini, penulis dapat lebih mudah menyesuaikan *hard* dan *soft edge* dari proses *shading*. Selain itu, penyesuaian warna bayangan juga lebih mudah dilakukan.



Gambar 3.24. Ilustrasi pakaian “Heiya” 1
(Dokumentasi Perusahaan)



Gambar 3.25. Ilustrasi pakaian “Heiya” 2
(Dokumentasi Perusahaan)



Gambar 3.26. Ilustrasi pakaian “Heiya” 3
(Dokumentasi Perusahaan)



Gambar 3.27. Ilustrasi pakaian “Heiya” 4
(Dokumentasi Perusahaan)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Berikut adalah kendala-kendala yang penulis alami selama proses magang berlangsung:

1. Terlalu terpaku pada detail dan satu bagian sehingga menghabiskan waktu. Hal ini terjadi pada pengerjaan aset 3D. Apabila penulis mengalami kesulitan, penulis akan menghabiskan waktu yang cukup lama sampai kesulitan tersebut teratasi. Selain itu, penulis juga cenderung perfeksionis dalam produksi.
2. Metode pengelompokan yang terlalu kompleks untuk dikerjakan seorang diri. Metode pengelompokan yang penulis lakukan untuk riset “Barong” dan “Fatherman” meskipun mendapat pujian dari mas Rangga, namun kurang efisien untuk dilakukan dalam waktu yang tersedia. Tanpa adanya sosok senior, penulis akan lebih cepat mengalami *burnt out* dari kerja keras untuk melakukan riset tersebut.
3. File yang terkorupsi untuk proyek “Heiya”
Komputer penulis tiba-tiba mengalami layar biru ketika sedang mengerjakan proyek “Heiya”. Hal itu membuat file *Photoshop* penulis menjadi *corrupt* dan tidak bisa dibuka.
4. Divisi riset yang baru dibentuk.
Berbeda dengan divisi 3D modeling yang menjadi fokus utama dari studio, divisi riset baru dibentuk setelah penulis bergabung dengan tim. Di sinilah penulis menerima berbagai tugas riset untuk beberapa proyek. Oleh sebab itu, struktur pada divisi ini belum secara matang terbentuk. Penulis harus melapor langsung kepada CEO studio untuk setiap hasil riset. Sedangkan CEO seringkali sibuk berkomunikasi dan berbisnis dengan berbagai pihak demi sirkulasi proyek studio. Selain itu, karena tidak adanya senior yang bekerja di divisi tersebut, penulis juga tidak memiliki sosok pembimbing yang memang berpengalaman di bidang riset. Penulis segan bertanya dengan senior di divisi lain, yang seringkali juga dilibatkan dalam diskusi mengenai riset.
5. Penulis terlalu banyak bertanya
Pada awal masa magang, penulis terlalu banyak bertanya ketika mengerjakan aset 3D. Hal ini sedikit menghabiskan waktu dan energi *lead*. Penulis tidak

terlalu mengalami masalah dalam segi teknis, namun kurang percaya diri dalam membuat keputusan.

6. Komunikasi kurang dari penulis

Setelah beberapa minggu, penulis memutuskan untuk bertanya lebih sedikit, namun justru menjadi kurang berkomunikasi. Hal ini tidak terlalu dibicarakan oleh rekan-rekan studio, namun penulis menyadarinya juga. Penulis merasa sungkan berkomunikasi kecuali telah melakukan progress yang signifikan.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

1. Penulis perlu memahami bagaimana waktu yang terbuang tersebut dapat bersifat fatal dalam konsistensi produksi. Dalam bisnis, konsistensi adalah hal yang penting, terutama untuk menjaga reputasi demi kelangsungan perusahaan. Hal ini disadari oleh penulis, namun memerlukan praktek dan pengalaman agar tidak mudah terjebak.
2. Penulis perlu mempelajari lebih bagaimana sebuah riset umumnya dilakukan secara efisien. Ada baiknya juga penulis tidak terpaku pada produk animasi yang sering ditunjukkan oleh media namun mencari karya-karya yang dinilai bagus oleh penulis sendiri. Dari penilaian dan ketertarikan tersebut, penulis dapat mencoba untuk meraih pembuatnya dan berbincang untuk belajar dari mereka. Untuk kendala *burnt out*, penulis secara beruntung mendapat pekerjaan yang mengalihkan fokus penulis dari riset sehingga penulis dapat memulihkan diri dan berefleksi.
3. Belum ada solusi untuk divisi yang baru dibentuk. Penulis sebisa mungkin belajar dari kekurangan pada hasil kerjaan penulis. Mas Rangga cukup aktif dalam memberikan masukan terhadap hal – hal yang dapat ditingkatkan dari hasil riset penulis dibalik kesibukannya, namun penulis masih merasa kurang.
4. Penulis hanya perlu memahami proses produksi secara lebih menyeluruh. Penulis dapat belajar dari melihat bagaimana produksi lain dilakukan dan pertanyaan-pertanyaan apa saja yang biasanya lebih baik untuk ditanyakan. Hal tersebut dapat penulis temukan dari buku atau video. Penulis pun sekarang lebih memahami bagaimana cara menjadi lebih efisien dalam produksi, namun penulis masih perlu pengalaman untuk benar-benar menjadi lebih efisien.

5. Untuk komunikasi, penulis harus menyampaikan hal ini kepada atasan untuk menghilangkan keraguan. Penulis belum terlalu melakukannya karena rasa sungkan, namun penulis berhadap dapat berbicara setelah mengatasi keraguan tersebut sendiri.