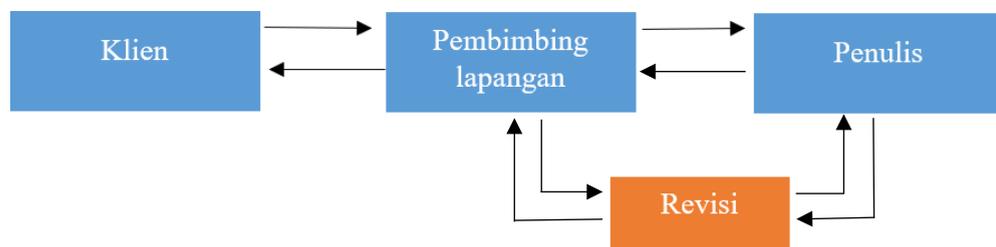


## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **3.1. Kedudukan dan Koordinasi**

Kedudukan penulis adalah sebagai anggota dari creative team di Gambaranbrand yang memiliki tanggung jawab terhadap seluruh pekerjaan dari perusahaan yang memiliki unsur desain. Namun pada kerja praktek magang ini, penulis mendapatkan tanggung jawab secara spesifik dibagian pembuatan video review produk yang akan digunakan sebagai media untuk mempromosikan brand lokal yang di review tersebut. Creative team ini dipimpin oleh seorang person in charge (PIC) yang berbeda – beda pada setiap proyeknya, namun pada akhirnya akan meminta persetujuan kepada pimpinan paling atas yaitu Bapak Arto Soebiantoro. Namun pada kerja praktek magang ini, penulis biasa meminta saran dan masukan kepada 3 orang senior yaitu Bapak Stevanus Anggorogiri, Bapak Yogi Iskandar, dan Khalis Rahma Kusuma. Selama penulis melaksanakan kerja magang di Gambaranbrand, penulis diberikan jabatan PIC untuk pembuatan video product review, mulai dari pemilihan peralatan yang akan digunakan, sampai editing video pada akhirnya.



Gambar 3.1.1. Alur koordinasi

( Sumber : Dokumentasi perusahaan )

#### **3.2. Tugas yang Dilakukan**

Tugas dan tanggung jawab yang dilakukan oleh penulis selama melaksanakan kerja praktek magang di Gambaranbrand selama 3 bulan, terhitung dari hari pertama sebagai berikut;

Minggu	Pekerjaan
1	- Perkenalan dan adaptasi terhadap lingkungan kantor
2	- Meeting dan diskusi Bersama anggota tim terkait pekerjaan yang akan dilakukan
3	- Observasi terhadap cara kerja anggota tim
4	- Mengerjakan proyek membuat ilustrasi peta untuk klien Nepal van Java
5	- Revisi terhadap ilustrasi peta Nepal van Java
6	- Membuat asset ilustrasi untuk logo InfoDalam
7	- Mempresentasikan beberapa hasil dari ilustrasi logo
8	- Meeting dengan Bp. Arto Soebiantoro mengenai proyek video review yang akan datang Bernama 80 Point Challenge
9	- Pengambilan video yang akan digunakan untuk pembuatan video trailer 80 Point Challenge
10	- Proses editing dan revisi untuk video trailer 80 Point Challenge
11	- Persiapan barang yang akan dipajang untuk pameran di Ranch Market Sumarrecon Mall Serpong dan Grand Indonesia
12	- Penataan barang yang akan dipajang untuk pameran di Ranch Market Sumarrecon Mall Serpong dan Grand Indonesia
13	- Pengambilan gambar dan video untuk keperluan episode 1 dari video 80 Point Challenge
14	- Revisi dan perbaikan dari video 80 Point Challenge
15	- Persiapan dan penataan google drive untuk asset katalog IBAN

Tabel 3.2.1. Pekerjaan dan tanggung jawab penulis

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan kerja praktek magang di Gambaranbrand selama 3 bulan dimana penulis diberikan tanggung jawab di tim kreatif agensi. Disana, penulis diajak dan dibina untuk membuat berbagai macam hasil kreasi seperti ilustrasi dan video.

Penulis juga diberikan tanggung jawab untuk menjadi *person in charge* (PIC) pada sebuah proyek kantor yang bernama “80 Point Challenge”.

### **3.3.1. Proses Pelaksanaan**

Berikut merupakan rincian dari pekerjaan utama yang dilakukan oleh penulis selama melaksanakan kerja praktek magang di Gambaranbrand selama 3 bulan, terhitung dari minggu pertama dilaksanakan :

#### **3.3.1.1. 80 Point Challenge**

80 Point challenge merupakan suatu proyek dimana penulis ikut dilibatkan secara langsung oleh Bp. Arto Soebiantoro selaku pendiri dari Gambaranbrand. Proyek ini sendiri merupakan bagian dari Brand Adventure Indonesia atau disingkat menjadi BAI. Brand Adventure Indonesia adalah salah satu program Gambaranbrand yang bergerak dibidang televisi dan digital tentang penjelajahan host untuk melihat dan mengalami secara langsung bagaimana sebuah *brand* diciptakan dan dikembangkan. Program ini terbagi menjadi 3 bagian, yaitu *roadshow*, program radio, dan video *youtube*.



Gambar 3.3.1. *Logo Brand Adventure Indonesia*

( Sumber : Dokumentasi perusahaan )

Proyek berjudul “80 Point Challenge” ini memiliki bentuk video yang berisikan review suatu produk lokal. Hal ini memiliki tujuan untuk menyebar luaskan atau mempromosikan produk tersebut. Tujuan lain dari pembuatan video tersebut adalah diharapkan para pengusaha dapat memperbaiki produk mereka apabila terdapat kesalahan pada bagian desain sampai legalitasnya.

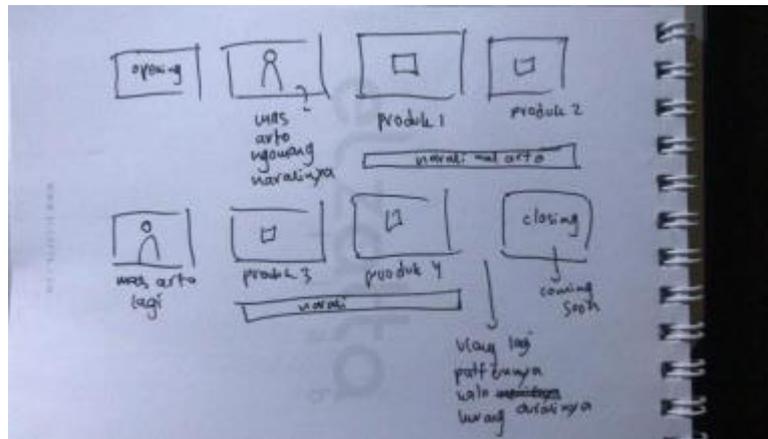


Gambar 3.3.2. 80 Point Challenge

( Sumber : Dokumentasi pribadi )

**a. Pre – Production ( Teaser )**

Dalam meeting pertama ini, penulis bersama anggota tim lainnya mendiskusikan bersama Bp. Arto segala aspek dari *pre – production* sampai *post – production* dari pembuatan video tersebut. Namun hal utama yang dibahas pada pertemuan ini adalah bagaimana alur video nantinya dan bagaimana *shot* yang akan digunakan nanti diambil. Dipenghujung hari didapatkan sebuah *storyboard* yang dibuat oleh salah satu anggota tim bernama Khalis dengan bantuan penulis dalam mencari referensi.



Gambar 3.3.3. *Storyboard* teaser 80 Point Challenge

( Sumber : Dokumentasi pribadi )

#### b. Production ( Teaser )

Pengambilan gambar dan video dilakukan keesokan harinya di kantor Gambaranbrand. Pembimbing lapangan penulis yang bernama Bp. Yogi bertugaskan menjadi *Director of Photography* atau DOP. Penulis ditugaskan oleh Bp. Yogi untuk menjadi asistennya dalam mengambil gambar produk – produk yang akan dimasukkan kedalam video trailer. Pengambilan gambar dilaksanakan selama kurang lebih setengah hari dikarenakan banyaknya jumlah produk yang perlu divideokan. Setelah proses pengambilan gambar selesai, penulis memindahkan data foto yang telah diambil kedalam *google drive* dan melakukan sortir singkat untuk memilah video mana yang kurang layak disimpan.



Gambar 3.3.4. Salah satu *brand* lokal yang akan di *review*

( Sumber : Dokumentasi pribadi )

### c. Post – Production ( Teaser )

Proses selanjutnya adalah proses *editing* yang mana merupakan tugas penulis. Namun sebelum proses *editing* tersebut bisa dilaksanakan penulis, penulis sebelumnya harus menunggu aset *voice over* dari Bp. Arto. Proses ini memakan waktu cukup lama mengingat jadwal beliau yang cukup padat. Setelah penulis mendapatkan aset tersebut, penulis langsung melakukan proses *editing*. Penulis mendapatkan *deadline* 1 minggu semenjak pengambilan gambar dilakukan. Dalam diskusi yang diikuti oleh penulis, penulis mendapatkan instruksi untuk membuat *video teaser* tersebut menjadi semenarik mungkin. Instruksi yang didapaat juga untuk menambahkan sedikit efek transisi dan teks yang menarik didalamnya.

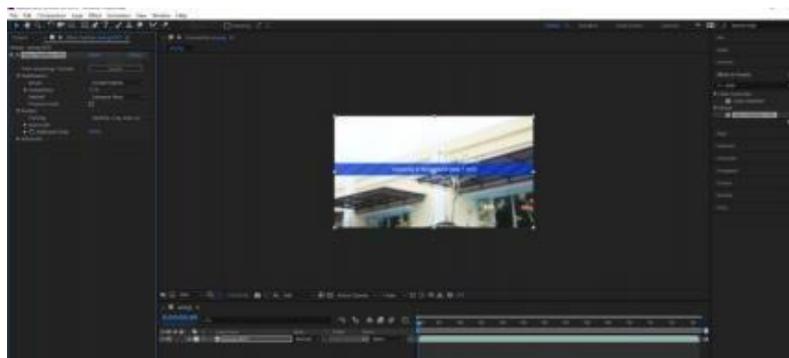
Maka dari itu, penulis memutuskan untuk membuat *motion graphics* simpel yang diimplementasikan secara langsung kedalam video tersebut. *Motion graphics* yang diimplementasikan pada video teaser ini belum bisa memasuki tahap yang kompleks karena keterbatasan aset dan waktu sehingga hanya menggunakan transisi dan teks yang ditampilkan.



Gambar 3.3.5. *Input text* dalam video

( Sumber : Dokumentasi pribadi )

Namun dalam proses pengerjaan *editing*, penulis mendapatkan kendala dimana pada video yang diambil, terdapat banyak shot yang tidak stabil. Hal ini dikarenakan tripod kantor yang sedang tidak dalam kondisi prima sehingga banyak shot yang hanya ditopang oleh tangan. Maka dari itu penulis mengakali masalah tersebut dengan menggunakan fitur *stabilizer* yang terdapat dalam aplikasi *Adobe After Effects*. Hal ini mengakibatkan beberapa video yang dihasilkan menjadi seperti agar – agar sehingga penulis banyak melakukan cutting pada video tersebut untuk menghindari deformasi tersebut.



Gambar 3.3.6. Proses stabilisasi video

( Sumber : Dokumentasi pribadi )

Setelah proses *editing* dasar selesai, penulis memasukan subtitle dan musik kedalam video tersebut. Bp. Arto berpesan untuk menggunakan musik yang terkesan *playfull*. Penulis menggunakan musik dari *Youtube* atas channel “*No copyright Music*”. Hal ini dilakukan untuk menghindari *copyright strike* dari youtube yang dapat berakibat penghapusan video dari platform tersebut. Penulis melakukan beberapa kali revisi musik karena musik yang digunakan dirasa belum tepat oleh beliau. Namun akhirnya setelah musik yang digunakan dirasa sudah cocok dengan video dan subtitle juga sudah dimasukan, dengan *approval* dari Bp. Arto, video dinaikan ke *youtube* oleh Bp. Yogi. Penulis menyelesaikan tugasnya kurang lebih 2 hari sebelum deadline yang telah ditentukan.

#### **d. Pre – Production ( Episode 1 )**

Selang 2 minggu, penulis kembali melakukan rapat dengan Bp. Arto dan anggota tim lainnya demi membahas episode 1 dari proyek “80 Point Challenge” tersebut. Dalam rapat ini, penulis membahas tentang kendala yang dialami selama proses pengambilan gambar *teaser*, salah satunya adalah kondisi alat yang sedang tidak prima. Pada saat itu, Bp. Arto memutuskan untuk langsung membeli peralatan baru dan menunjuk penulis untuk melakukan *listing* terhadap alat apa saja yang perlu dibeli. Penulis menyarankan untuk membeli beberapa alat baru seperti *tripod*, *gimbal*, lensa kamera, dan beberapa *lighting*. Bp. Arto mengusulkan untuk membeli sebuah alat *rigging* untuk menggantung kamera untuk menciptakan sudut perspektif dalam *shot*. Namun penulis menyarankan untuk membuat alat *rig* tersebut alih – alih membeli dan mengeluarkan *budget* kembali. Bp. Yogi menyetujui usul tersebut dan mengatakan bahwa beliau bisa mencoba untuk membuat alat *rig* tersebut. Setelah menentukan alat yang perlu dibeli, Bp. Yogi diutus oleh Bp. Arto untuk pergi membeli alat tersebut pada hari itu juga.

**e. PRODUCTION ( EPISODE 1 )**

Keesokan harinya dikarenakan penulis sedang melakukan *work from home*, maka sesi pengambilan gambar diserahkan sepenuhnya kepada Bp. Yogi. Penulis sudah memberikan beberapa arahan terkait teknik pengambilan gambar yang akan digunakan, antara lain seperti *eye level angle* dan *first person perspective*. Penulis juga meminta beberapa *shot* untuk produk yang di review guna transisi dan penjelasan detil terkait produk tersebut.

**f. Post – Production ( Episode 1 )**

Langkah selanjutnya adalah proses *editing* yang dilakukan oleh Bp. Yogi untuk menghasilkan *rough cut*. Hasil *rough cut* ini diberikan kepada penulis pada malam harinya. Penulis mendapatkan instruksi untuk membuat video tersebut sesingkat dan semenarik mungkin. Namun dari hasil yang didapat oleh penulis, durasi video telah mencapai 15 menit dan terdapat banyak *cut* yang tidak halus. Setelah dicari sumber permasalahannya, penulis mendapatkan bahwa hasil dari pengambilan gambar kemarin hari hanya terdapat 4 video dimana 1 video panjang dengan *eye level*, 1 video panjang dengan *first person perspective*, 1 video panjang *close up* produknya, dan 1 video *retake* untuk *eye level*.

Maka dari itu, penulis mengakali masalah ini dengan melakukan *cutting* ulang dari hasil video yang ada guna memperpendek durasi dengan memotong bagian yang dirasa tidak penting. Namun hal ini juga terbukti menjadi masalah karena bentuk video merupakan sebuah kesatuan video panjang sehingga apabila dipotong, hasilnya akan menjadi kaku. Setelah beberapa lama memodifikasi *rough cut* yang ada, penulis berhasil memotong sekitar 4 – 5 menit dari durasi awal.

- Penambahan *motion graphics*

Dari instruksi yang didapatkan oleh penulis, membuat video singkat dan menarik menjadi suatu tantangan tersendiri. Maka dari itu penulis memutuskan untuk menambahkan *motion graphics* simpel untuk

menambah daya tarik dari video. Salah satu teknik yang digunakan seperti *running text* yang digunakan di judul. Teks ini juga ditambahkan beberapa elemen vektor lainnya dan background tersendiri guna menambah daya tarik dan memberi kesan yang berbeda.



Gambar 3.3.7. *Draft* judul 80 Point Challenge kedua

( Sumber : Dokumentasi pribadi )

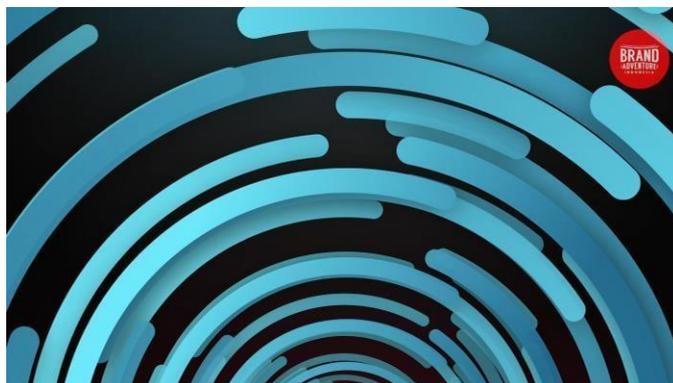
Teknik lain yang digunakan oleh penulis untuk menambah daya tarik yaitu dengan penambahan vektor bentuk yang bergerak dalam video. Hal ini ditambahkan penulis guna memfokuskan penonton terhadap 1 bagian dari video yang spesifik. Seperti contohnya disaat Bp. Arto menunjukkan bahwa produk yang di *review* memiliki sertifikat halal, penulis berusaha mengarahkan perhatian penonton ke logo halal yang ada di kemasan dengan teknik tersebut.



Gambar 3.3.8. Elemen vektor bergerak

( Sumber : Dokumentasi pribadi )

Teknik tersebut juga bisa diaplikasikan untuk menciptakan transisi yang lebih menarik. Dibandingkan transisi biasa yang hanyalah *fade in* dan *fade out*, dengan teknik ini dapat diciptakan transisi yang lebih menarik menggunakan vektor dan gerakan.



Gambar 3.3.9. Transisi menggunakan vektor

( Sumber : Dokumentasi pribadi )

Teknik lain yang digunakan penulis guna menambah daya tarik video adalah penambahan efek seperti *neon* pada judul segmen tertentu.

Seperti pada contohnya, 80 Point Challenge terdiri dari beberapa kategori, yaitu Kecakapan, Benefit, Berisik, WOW Factor, dan Legalitas. Pada *shot* yang menunjukkan Legalitas pada contohnya. Penulis menambahkan efek *neon* pada teksnya.



Gambar 3.3.10. Judul per segmen

( Sumber : Dokumentasi pribadi )

Teknik terakhir yang digunakan oleh penulis adalah adalah teknik *lower third* yang dipakai untuk menunjukkan suatu elemen pada *shot* tersebut.. Penulis memberikan hasil akhir kepada Bp. Arto namun beliau, hasil yang didapat masih belum mencapai ekspektasi beliau karena keterbatasan sumber video dan waktu sehingga beliau membuat contoh untuk penulis jadikan sebagai referensi.

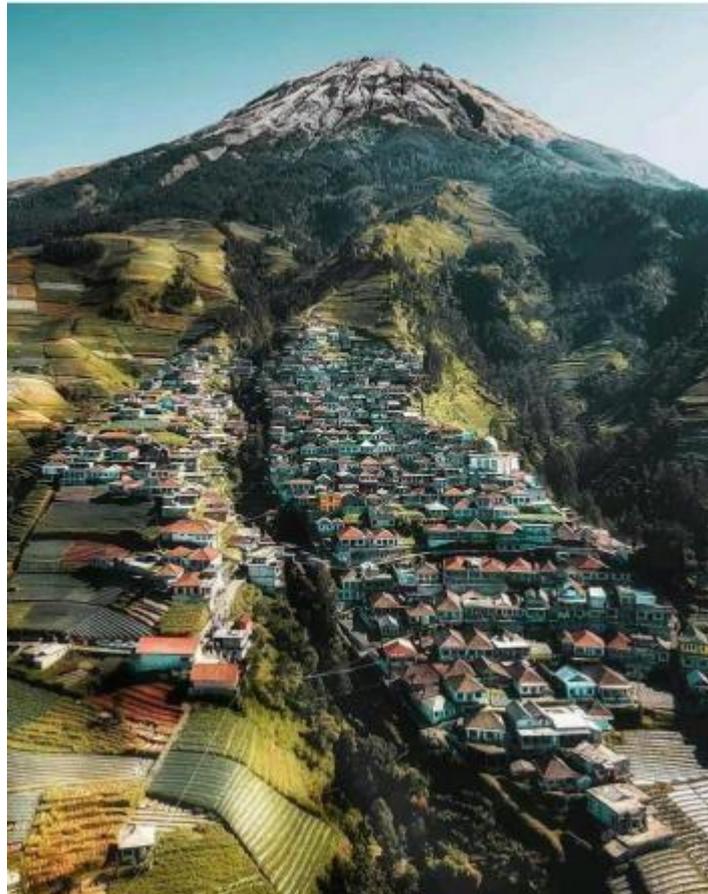


Gambar 3.3.11. Aplikasi *lower third* pada video

( Sumber : Dokumentasi pribadi )

### 3.3.1.2. Nepal van Java

Proyek lainnya yang dipertanggung jawabkan oleh penulis adalah membuat sebuah ilustrasi peta untuk klien Nepal van Java. Nepal van Java merupakan suatu destinasi wisata yang berlokasi di Desa Temanggung, Kecamatan Kaliangkrik, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Nepal van Java merupakan sebuah julukan yang diberikan karena posisinya yang bertempat di lereng Gunung Sumbing. Perumahan penduduk yang tertata seperti bertumpuk seakan rumah penduduk di Negara Nepal.



Gambar 3.3.12. Nepal van Java

( Sumber : Dokumentasi perusahaan )

#### a. Pre - Production

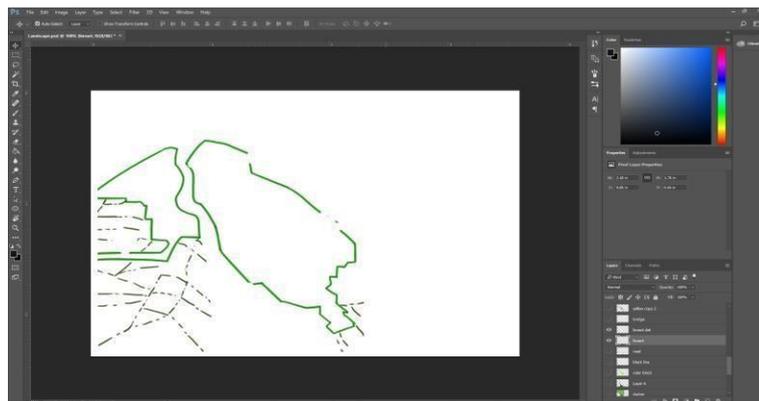
Penulis mendapatkan instruksi untuk membuat ilustrasi tersebut dengan referensi peta untuk *Disneyland*. Dari instruksi tersebut, peta yang diinginkan memiliki bentuk dan tema ilustratif. Dalam rapat dengan pimpinan proyek, penulis juga mendapatkan berbagai masukan dan input dari klien seperti bagaimana aset yang diinginkan. Penulis melakukan sketsa singkat selagi rapat bersama pimpinan sehingga selagi rapat berlangsung, penulis mendapat banyak masukan dan revisi secara langsung terkait pembuatan ilustrasi peta tersebut.



Gambar 3.3.13. Ilustrasi peta *Disneyland*

**b. Production**

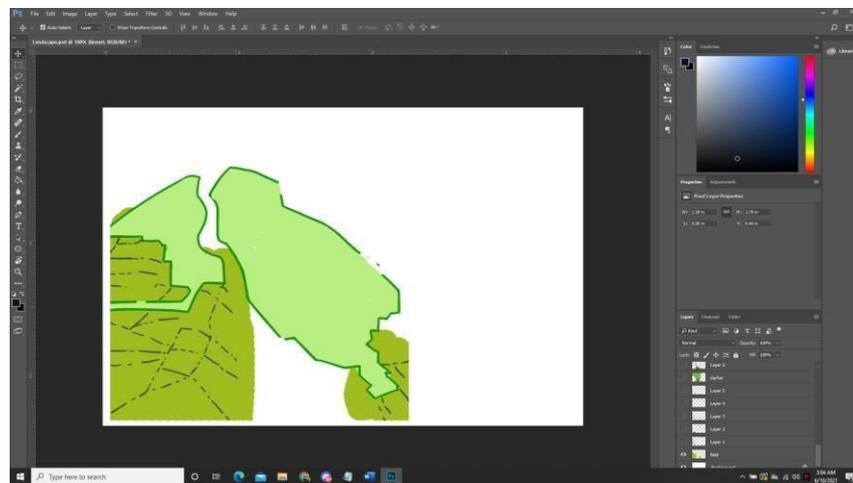
Keesokan harinya penulis langsung membuat ilustrasi peta secara digital. Penulis menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* sebagai media utama. Langkah pertama yang diambil penulis adalah memindahkan sketsa yang dibuat di kertas menjadi medium digital. Pemindahan sketsa ini menghasilkan *lineart* yang akan digunakan menjadi dasar dari ilustrasi. \



Gambar 3.3.14. Proses *lineart*

( Sumber : Dokumentasi pribadi )

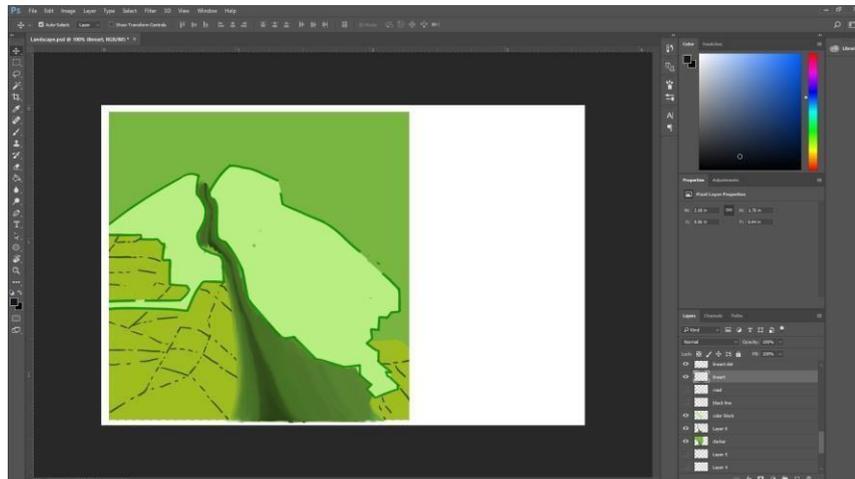
Kemudian setelah *lineart* dasar dan *lineart* detil selesai dibuat, penulis melanjutkan pekerjaannya dengan membuat warna bloking pada ilustrasi tersebut. Warna bloking merupakan sebuah teknik pewarnaan dimana hanya digunakannya 1 warna untuk 1 obyek yang ada. Warna bloking ini biasa digunakan untuk mewarnai warna dasar suatu obyek.



Gambar 3.3.15. Proses warna bloking

( Sumber : Dokumentasi pribadi )

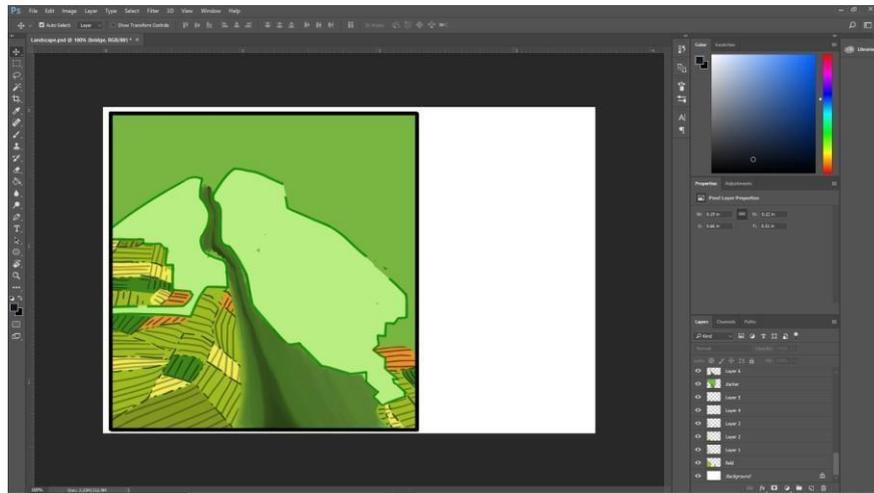
Setelah warna dasar selesai ditambahkan pada ilustrasi, penulis menambahkan warna untuk lereng gunung. Untuk warna lereng gunung ini, penulis harus dapat bisa memberikan sebuah *sense of depth* atau sebuah fenomena dimana orang yang melihat dapat mengetahui tinggi rendahnya suatu medan. Maka dari itu penulis menggunakan warna gradasi dimana daerah yang lebih dalam diberi warna yang lebih gelap dan daerah yang lebih tinggi diberi warna yang lebih terang.



Gambar 3.3.16. Proses pewarnaan lembah gunung

( Sumber : Dokumentasi pribadi )

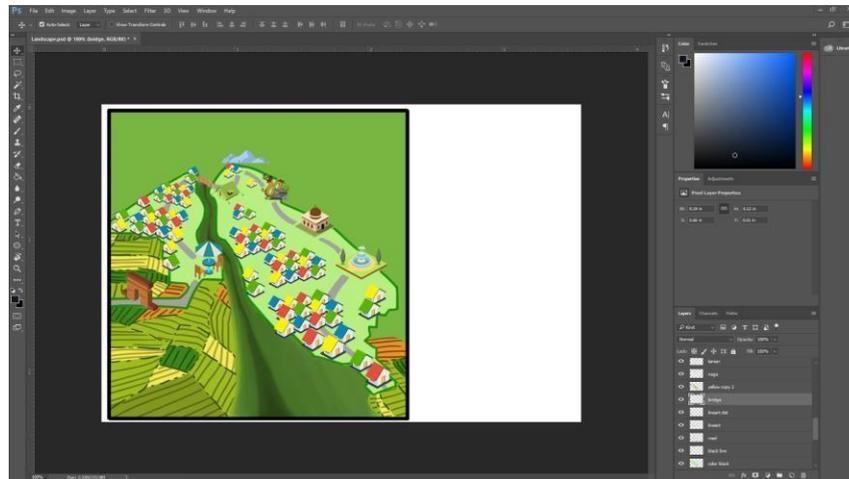
Proses selanjutnya yang dilakukan oleh penulis adalah menambahkan detil – detil kecil untuk ladang dan sawah yang terdapat disekitar lahan perumahan penduduk. Untuk tahap ini, penulis hanya cukup memberi garis – garis yang menandakan sawah yang bertumpuk – tumpuk dan warna sawah yang berbeda disetiap lahannya. Dalam tahap ini juga penulis menambahkan frame untuk merapikan ujung – ujung dari ilustrasi tersebut.



Gambar 3.3.17. Proses pewarnaan sawah dan ladang penduduk

( Sumber : Dokumentasi pribadi )

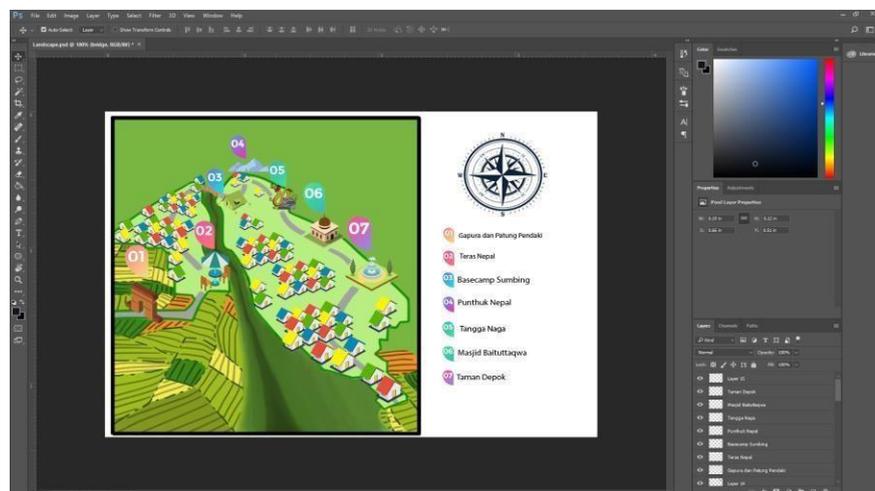
Tahap selanjutnya yang ditempuh penulis adalah pembuatan aset untuk setiap pos perhentian di Nepal van Java. Di tempat wisata ini, pengunjung dapat berkeliling wilayah Nepal van Java dan berhenti di beberapa tempat perhentian. Di setiap tempat perhentian ini terdapat sebuah obyek daya tarik sendiri. Untuk menunjukkan pos tersebut, penulis membuat beberapa aset ilustratif yang menggambarkan obyek apa yang ada di tempat perhentian tersebut. Aset tersebut dibuat secara manual oleh penulis dengan menggunakan berbagai referensi. Setelah aset dibuat, penulis memasukan aset tersebut kedalam ilustrasi. Penulis juga menambahkan jalan setapak yang menunjukkan alur dari obyek wisata tersebut.



Gambar 3.3.18. Proses penambahan *asset*

( Sumber : Dokumentasi pribadi )

Tahap terakhir yang dikerjakan penulis adalah menambahkan simbol – simbol dan legenda pada peta tersebut sehingga pembaca dapat mengetahui obyek apa yang akan mereka tuju. Simbol dan arah mata angin yang digunakan oleh penulis diambil dari sumber internet. Sehingga pada tahap akhir ini, penulis hanya memindahkan simbol dan menambahkan legenda pada bagian kosong dari peta tersebut.

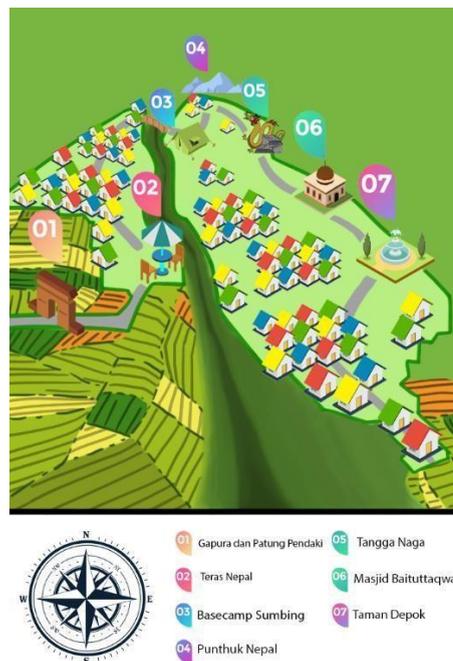


Gambar 3.3.19. Proses penambahan simbol dan legenda

( Sumber : Dokumentasi pribadi )

### c. Post - Production

Penulis berhasil menyelesaikan proyek ini 2 hari sebelum deadline yang ditentukan dan melakukan revisi dimana klien meminta penulis untuk membuat ilustrasi peta menjadi *potrait*. Setelah penulis merubah bentuk peta menjadi yang diinginkan oleh klien, penulis mempersembahkan ilustrasi tersebut dalam bentuk *PNG* dan *softcopy file* kepada pemimpin proyek dan diteruskan kepada klien untuk dipresentasikan.



Gambar 3.3.20. Hasil akhir ilustrasi peta

( Sumber : Dokumentasi pribadi )

### 3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Adapun kendala yang dialami oleh penulis selama menjalani proses kerja praktek magang di Gambaranbrand biasa berupa *miscommunication*. Salah satu contoh dari kendala tersebut yang terbilang cukup merepotkan terjadi disaat setelah penulis dan tim nya melakukan meeting untuk persiapan pembuatan video *product review* yang

Bernama “80 Point Challenge”. Dalam rapat tersebut telah disepakati bahwa pengambilan gambar akan dilaksanakan secepatnya yaitu di minggu tersebut. Namun yang terjadi adalah keterlambatan hampir sekitar 1 minggu yang dikarenakan barang yang akan di *review* terbawa pulang oleh *reviewer* nya.

Kemudian pada akhirnya setelah pengambilan gambar akhirnya dilakukan, terjadi kesalahan paham kembali dimana penulis dan editor utama video tersebut saling menunggu hasil dari pekerjaannya. Kesepakatan awal adalah dimana setelah video diambil, editor dari Gambaranbrand akan melakukan proses *edit* ringan yang mana akan dihasilkannya video *rough cut* dan penulis akan melakukan bagian *final editing* dimana penulis akan memasukan asset seperti teks, dan musik. Hal ini mengakibatkan keterlambatan pada pengiriman video dari yang telah ditentukan.

Kendala *miscommunication* terakhir yang dialami penulis adalah disaat pembuatan video episode 1 “80 Point Challenge”. Pada saat penulis dan anggota tim lainnya melakukan meeting, telah disepakati bahwa didalam video tersebut akan ditambahkan unsur animasi berupa *motion graphics*. Namun untuk mempermudah anggota tim lainnya dalam menggunakan fitur *motion graphics* setelah penulis menyelesaikan kontrak magangnya, maka penulis akan mengajarkan dasar – dasar dari *motion graphics* itu tersebut kepada anggota tim lainnya, dan untuk sementara video yang akan disampaikan nantinya akan menggunakan asset simpel. Namun pembuatannya menunggu hasil dari *rough cut* yang dibuat oleh editor tim agar bisa langsung di implementasikan. Akan tetapi yang ditangkap oleh editor tim adalah bahwa penulis akan memberikan asset dari *motion graphics* tersebut terlebih dahulu sebelum dilakukannya *rough cut*. Maka dari itu, sang penulis dan editor saling menunggu satu sama lain tanpa adanya kejelasan yang kembali menghasilkan tertundanya pengiriman hasil jadi dari video tersebut.

Kendala lainnya yang penulis alami saat menjalani proses magang ini adalah dikarenakan Gambaranbrand bukanlah merupakan suatu organisasi yang besar, yaitu kurangnya anggota tim yang siap dan *stand-by*. Hal yang dimaksud adalah dalam pembuatan video “80 Point Challenge” ini, orang yang akan me *review* produk yang ada adalah Bp. Arto Soebiantoro selaku pendiri dari

Gambaranbrand. Menjadi pendiri suatu perusahaan berarti beliau memiliki jadwal yang padat. Hal ini mengakibatkan sulitnya mencari jadwal yang sinkron antara Bp. Arto sendiri dan anggota tim yang bertugas untuk mengambil videonya. Oleh karena hal tersebut, waktu yang dibutuhkan untuk membuat 1 video bisa dibilang cukup lama.

### **3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan**

Solusi dari kendala yang dialami oleh penulis saat sedang melaksanakan kerja praktek magang di Gambaranbrand adalah komunikasi yang lebih baik. Untuk masalah *miscommunication*, diselesaikan penulis dengan mengajukan diri menjadi *person in charge (PIC)* untuk proyek tersebut. Alasan penulis mengajukan hal tersebut adalah agar penulis dapat lebih mudah mengkoordinasikan progress setiap anggota.

Dengan menjadi *PIC* untuk proyek ini juga selain mempermudah koordinasi antar anggota tim, penulis juga dituntut untuk dapat mengasah kemampuan memimpin suatu tim dan bertanggung jawab atas pekerjaan yang telah diberikan. Namun untuk memperbaiki keadaan proyek tersebut, penulis meminta setiap anggota untuk terus memperbarui *progress* yang telah dibuat dan membuat *planning* terhadap proyek tersebut untuk kedepannya seperti pembuatan konsep, skrip, dan *storyboard*.