

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

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

Untuk memahami cara studio atau perusahaan beroperasi, maka peserta magang patut mengerti kedudukan serta cara studio menerapkan koordinasi antar anggota studio dan peserta magang. Penjelasan dibawah mencakup bagaimana penulis berkontribusi sebagai peserta magang di Anoman Studio.

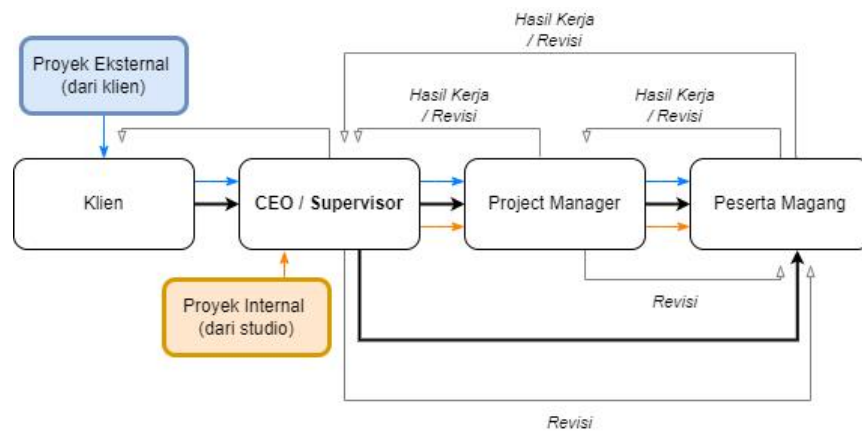
##### **1. Kedudukan**

Posisi penulis sebagai peserta magang di Anoman Studio adalah sebagai *2D Artist Intern* dan *Animator*. Anoman Studio memiliki CEO yang juga bekerja sebagai *supervisor*, pak Made Wira Aditya, serta Mochammad Taufik dan Hendrik sebagai *project manager* yang sebagian besar membantu mengurus proyek-proyek dalam studio. Anoman Studio sendiri belum memiliki tim kreatif permanen diluar 7 orang yang saat ini menjadi staff di Anoman Studio dan sekitar 37 orang sebagai peserta magang dalam waktu penulis menyusun laporan ini. Penulis ditugaskan untuk mengerjakan bagian seperti ilustrasi 2D dan animasi. Pekerjaan *2D Artist* yang diterima penulis berupa membuat *line art* dan *color fill* untuk background serta *base color* untuk karakter. Ketika ditugaskan menjadi *Animator*, penulis membuat animasi *frame-by-frame* untuk ilustrasi background dan animasi menggunakan *puppet tool* di *after effects*.

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

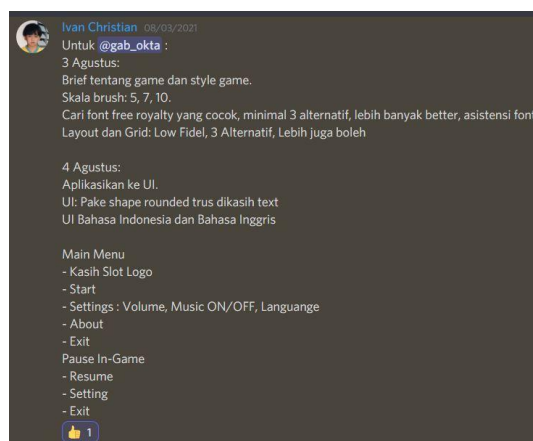
Tata cara Anoman Studio dalam menangani proyek ditentukan dari proyek eksternal atau proyek internal. Jika proyek adalah eksternal atau berasal dari klien, maka ketentuan proyek berasal dari klien. Jika proyek merupakan internal atau perencanaan dari studio sendiri maka CEO yang akan mengatur proyek. Proyek studio diurus oleh CEO yang dilanjutkan kepada *project manager* lalu ke peserta

magang atau CEO sendiri menjadi *project manager* dan mengarahkan peserta magang.



Gambar 2.4. Kedudukan dan Koordinasi

*Brief* proyek diberikan via *voice call* menggunakan *software* Discord yang jika diperlukan, maka juga memakai *share screen*. Setelah proyek ditugaskan, peserta magang mengirimkan hasil pekerjaan kepada *project manager* atau CEO dan akan dikerjakan kembali oleh peserta magang jika ada revisi terkait hasil pekerjaan. Berikut adalah contoh pemberian *briefing* kepada penulis sebagai peserta magang:



Gambar 2.5. Contoh *Briefing* Via Chat Discord

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tabel berisi pekerjaan yang telah dilakukan oleh penulis semasa menjadi peserta magang di Anoman Studio.

Tabel 3.1. Detail pekerjaan yang dilakukan selama magang

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	UNIQUX	Briefing untuk proyek UI/UX UNIQUX, mencari <i>typeface</i> dan merancang <i>low fidelity</i> UI/UX menggunakan <i>Adobe Photoshop</i> .
2	2	Manhwa	Briefing untuk animasi proyek Manhwa, mengerjakan animasi dari proyek Manhwa menggunakan <i>After Effects</i> setelah menerima potongan asset ilustrasi dari tim <i>cleaning</i> .
3	3	Manhwa, Persiapan tes tim Proyek Darma	Briefing untuk persiapan seleksi tim proyek Darma, melanjutkan sisa proyek Manhwa yang harus dianimasi lalu merancang <i>character sheet</i> serta desain senjata untuk tes seleksi proyek Darma.
4	4	UNIQUX	Briefing proyek animasi

			<i>trailer</i> UNIQUX, mengerjakan <i>line art</i> dan animasi untuk <i>trailer</i> komik interaktif UNIQUX.
5	5	UNIQUX	Mengerjakan <i>line art</i> dan animasi <i>background</i> untuk <i>trailer</i> komik interaktif UNIQUX.
6	6	UNIQUX	Mengerjakan <i>line art</i> dan animasi <i>background</i> untuk <i>trailer</i> komik interaktif UNIQUX.
7	7	UNIQUX	Mengerjakan <i>line art</i> dan animasi <i>background</i> untuk <i>trailer</i> komik interaktif UNIQUX.
8	8	UNIQUX	Mengerjakan <i>line art</i> dan animasi <i>background</i> untuk <i>trailer</i> komik interaktif UNIQUX.
9	9	UNIQUX	Mengerjakan <i>line art</i> dan animasi <i>background</i> untuk <i>trailer</i> komik interaktif UNIQUX.
10	10	UNIQUX	Mengerjakan <i>base color</i> untuk <i>trailer</i> komik interaktif

			UNIQUX.
11	11	UNIQUX	Mengerjakan <i>base color</i> untuk <i>trailer</i> komik interaktif UNIQUX.
12	12	UNIQUX	Mengerjakan <i>base color</i> untuk <i>trailer</i> komik interaktif UNIQUX.

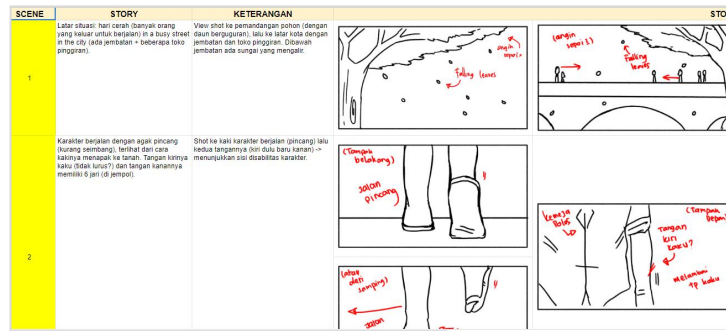
### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Tugas penulis setelah bekerja kurang lebih 3 bulan dalam Anoman Studio adalah menjadi peserta magang. Atas bimbingan *supervisor* dan CEO Anoman Studio, pak Made Wira Aditya, penulis mengerjakan 3 proyek dengan posisi *2D Artist* dan *Animator intern*. Uraian dari proyek-proyek tersebut adalah sebagai berikut:

#### 3.3.1. Typeface UNIQUX

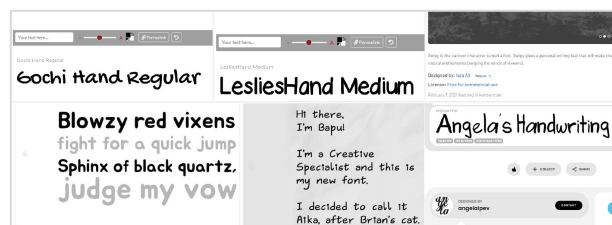
##### 1. Typeface untuk *Low Fidelity* UI/UX dari *Game* UNIQUX

UNIQUX merupakan proyek *game interactive comic* yang diajukan oleh klien sehingga berbasis proyek eksternal. Proyek ini dirancang untuk *platform* PC dan menceritakan karakter utama sebagai penyandang disabilitas. Penulis diberi *brief* oleh *project manager* serta dibimbing oleh *supervisor*, Pak Made Wira Aditya melalui *voice call* dalam aplikasi Discord pada tanggal 3 Agustus 2021. *Project Manager* tidak memberikan referensi mengenai jenis *typeface* yang harus digunakan, tetapi memberikan folder *google drive* yang berisi *storyboard* serta sinopsis dari *game* UNIQUX.



Gambar 3.1. *Storyboard Trailer Game UNIQX Sebagai Bahan Briefing*

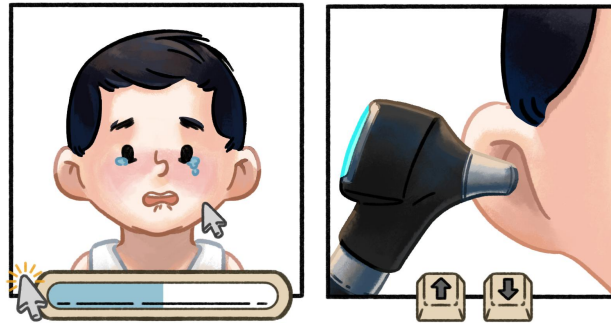
Penulis mengajukan 6 jenis *typeface* yang dapat digunakan untuk keperluan komersil kepada *project manager* yang kemudian diberikan *approval* untuk typeface *LesliesHand Medium*. Pekerjaan ini memakan waktu 1 hari yang berlangsung dengan perancangan *low fidelity UI/UX UNIQX*.



Gambar 3.2. Enam *Typeface* yang Diajukan untuk UI/UX UNIQX

## 2. Perancangan *Low Fidelity* untuk UI/UX dari *Game UNIQX*

Pada pekerjaan ini, penulis ditugaskan untuk membuat *low fidelity* UI/UX untuk *game* komik interaktif UNIQX yang menceritakan keseharian seorang karakter sebagai penyandang disabilitas. Penulis menerima briefing melalui chat serta voice call di aplikasi Discord pada tanggal 3 Agustus 2021. Pada proyek ini, penulis bekerja sebagai 2D Artist *intern* di bidang UI/UX. Berikut adalah referensi untuk icon-icon yang disertakan pada *briefing* melalui *chat* Discord serta sharing file melalui *google drive*:



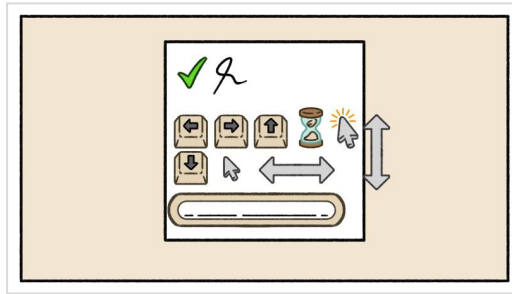
Gambar 3.3. Referensi *Icon* UI/UX dari *Game* UNIQUX

Pertama, penulis diberikan set *brush* agar *style* dari UI/UX dapat disesuaikan dengan *style* dari ilustrasi proyek yang telah dikerjakan. Penulis dianjurkan menggunakan Adobe Photoshop karena pekerjaan yang sebelumnya telah dibuat oleh *project manager* untuk UNIQUX, seluruhnya dikerjakan dalam Adobe Photoshop. *Brush* utama yang digunakan adalah *Line Jitter 75%* dengan ukuran 5, 7, dan 10 pt.



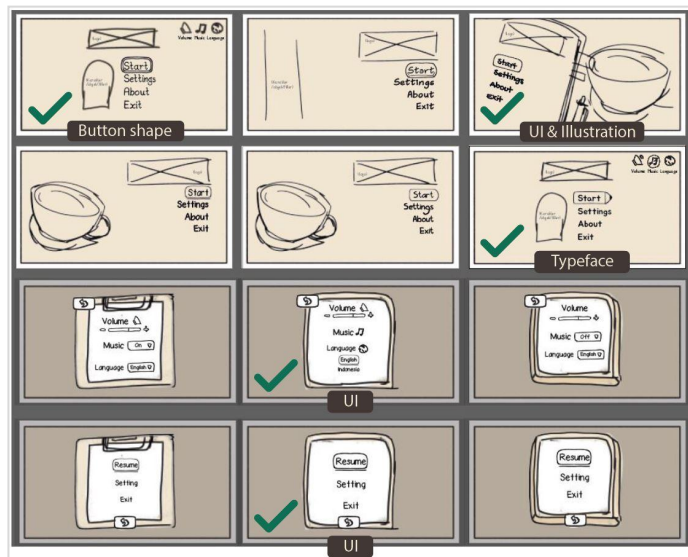
Gambar 3.4. Setting *Brush* Ketentuan Proyek UNIQUX

Sebelum mengerjakan *low fidelity* UI/UX, penulis diberikan referensi berupa aset 2D UI/UX yang telah dibuat oleh *project manager*. Dengan menggunakan file referensi, penulis diharuskan untuk menyesuaikan ketebalan *line art* yang digunakan serta bentuk dari icon-icon UI/UX.



Gambar 3.5. Referensi *Icon UI/UX* untuk *Game UNIQUX*

Setelah menyesuaikan brush yang digunakan, penulis diminta membuat minimal 3 alternatif dari sketsa UI/UX. Penulis membuat 6 alternatif untuk *main menu*, dan 6 untuk *pause in-game*, dimana antaranya adalah variasi dari ilustrasi *background* dan *style* tombol yang akan digunakan. Pengiriman sketsa merupakan via chat Discord. Berikut adalah sketsa pertama yang telah diberikan *approval* oleh *project manager*:

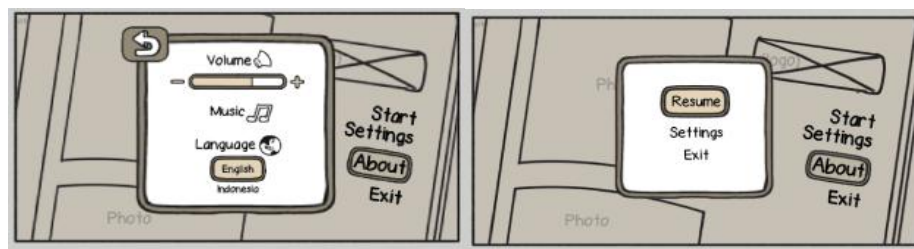


Gambar 3.6. Sketsa Pertama dan *Approval* oleh Project Manager



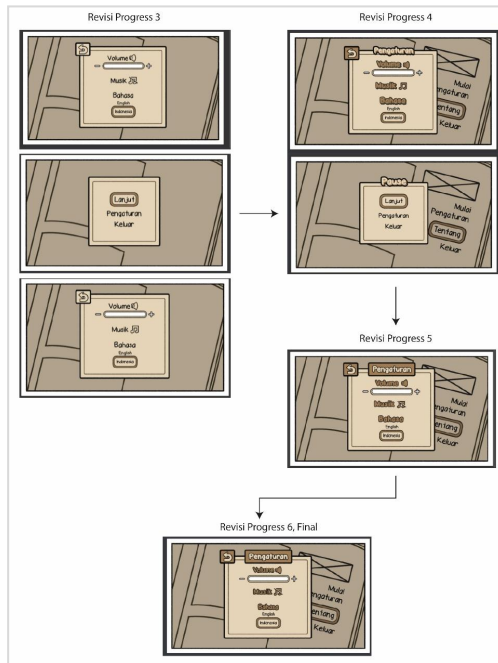
*Project manager* memilih 1 sketsa dari 6 sketsa alternatif yang penulis rancang. Sebelumnya, penulis menggunakan Clip Studio Paint untuk merancang sketsa *low fidelity* karena penggunaan *software* dibebaskan. Namun dikarenakan hasil sketsa tidak sesuai dengan harapan hasil jadi, maka penulis konsultasi kepada *project manager* dan diberikan penjelasan melalui *voice call* Discord dan *share screen* untuk praktik langsung menggunakan teknik mengaplikasikan tekstur *brush* pada *path* dari *pen tool*.

Setelah proses sketsa, penulis melakukan asistensi melalui chat Discord kepada *project manager* dan berikut adalah hasil setelah menerima revisi. *Project manager* memilih *style* dari sketsa UI/UX yang sesuai dengan ketentuan proyek UNIQX. Pada tahap pengerjaan ini, penulis menggunakan brush secara manual, tetapi dibimbing oleh *project manager* bahwa untuk pengerjaan yang lebih cepat, dapat menggunakan *pen tool* yang kemudian dapat mengaplikasikan *brush texture* kepada *path* dari *pen tool* tersebut.



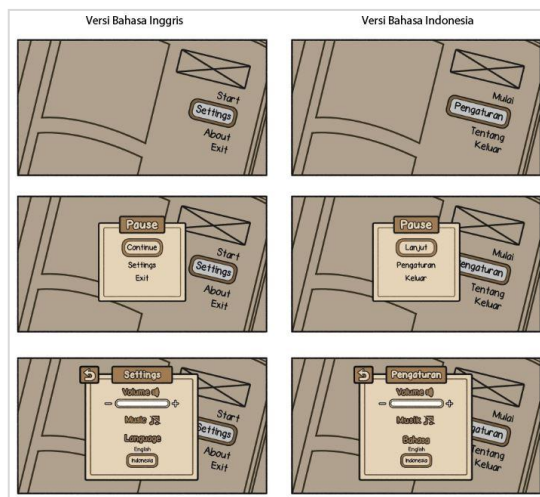
Gambar 3.7. Hasil Revisi, Sketsa kedua

*Project manager* belum menentukan warna untuk UI/UX sehingga penulis menggunakan *color pick* dari referensi *icon* UI/UX dan menggunakan turunan warna *shade* untuk sekedar membedakan *value* dari setiap bentuk. *Window* untuk UI pada awalnya tidak memiliki judul besar sehingga penulis mencoba menambahkan judul besar sebagai indikator dari setiap *window* UI dengan menggunakan teknik teks yang diberi *outline* dalam *Adobe Photoshop*. Berikut adalah hasil revisi 3 sampai 6:



Gambar 3.8. Hasil Revisi, Sketsa Hingga Revisi Terakhir

Setelah melakukan 6 revisi sketsa *low fidelity* untuk UI/UX, *project manager* memberikan *approval* untuk hasil akhir dari *low fidelity* UI/UX UNIQX. Penulis kemudian diberi instruksi untuk memberikan file .psd melalui situs *google drive* yang disediakan oleh *project manager*. Pengerjaan *low fidelity* untuk UI/UX proyek UNIQX berlangsung selama 1 minggu. Berikut adalah hasil akhir dari *low fidelity* UI/UX UNIQX:



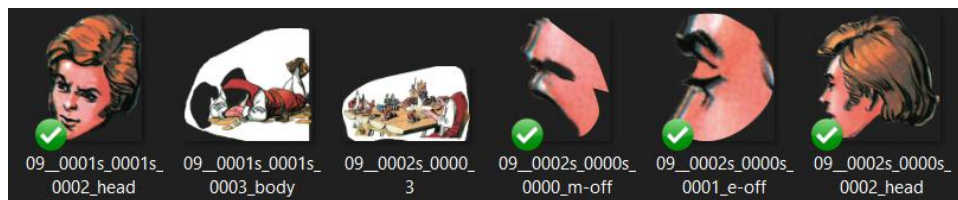
Gambar 3.9. Tampilan *Final Low Fidelity* UI/UX UNIQX

### 3.3.2. Animasi Manhwa

#### 1. Animasi untuk Proyek Manhwa

Proyek Manhwa diajukan oleh klien dari perusahaan *publishing* di Korea, menjadikan proyek ini eksternal. Made Wira Aditya sebagai supervisor yang membimbing peserta magang bekerja sama dengan tim translator yang memberikan file halaman Manhwa dan menerjemahkan halaman Manhwa Korea menjadi bahasa Indonesia secara ringkas. Bentuk akhir dari proyek ini adalah video animasi dengan format .mp4 dari halaman-halaman Manhwa. Tim animasi terdiri dari 8 peserta magang dimana masing-masingnya mengerjakan 2 halaman Manhwa.

Sebagai peserta tim animasi, penulis diberikan *briefing* melalui *voice call* di Discord mengenai ketentuan program *video editing* yang harus digunakan, yaitu *After Effects*. Halaman Manhwa di *scan* oleh klien lalu dibersihkan oleh tim *cutting* yang terdiri dari peserta magang lainnya dalam studio. Tim *animasi* ditugaskan terlebih dahulu untuk melakukan komunikasi dengan tim *cutting* mengenai bagian ilustrasi yang harus di potong dan dibersihkan agar dapat di animasi dengan lebih mudah.



Gambar 3.10. Hasil *Cutting* dari Tim *Cutting*

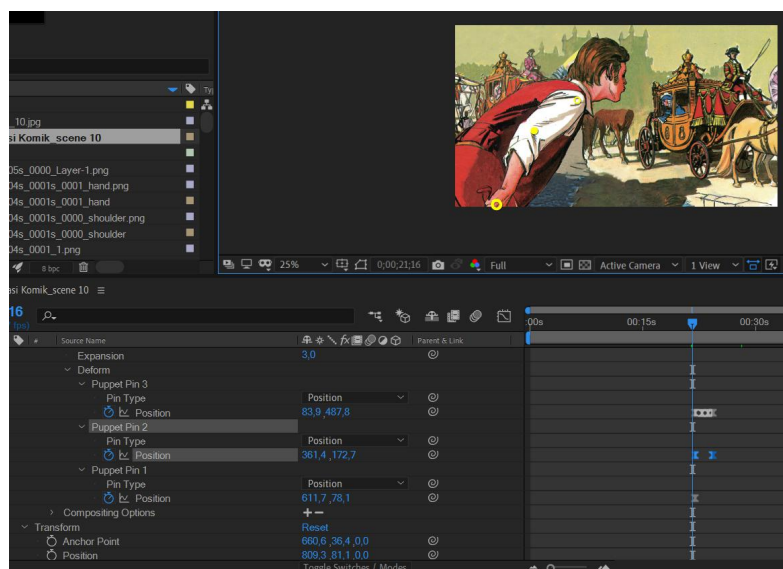
Sebelum penulis lanjut ke tahap animasi, supervisor mengadakan meeting via voice call discord untuk mengetahui alur kerja tim animasi. Setiap anggota tim animasi diberi kebebasan dalam memberikan presentasi alur kerja. Penulis memberikan sketsa kasar mengenai placing camera pada ilustrasi serta bagian apa saja yang akan diberi animasi. Gambar yang sudah dibersihkan oleh tim cutting kemudian penulis placing kembali di software *Adobe After Effects* lalu disesuaikan posisinya dengan ilustrasi

yang masih utuh agar setiap potongan ilustrasi tidak berantakan. Tahap selanjutnya adalah memberikan titik *animasi* menggunakan *puppet tool* dan meletakkannya pada potongan ilustrasi yang ingin digerakkan.



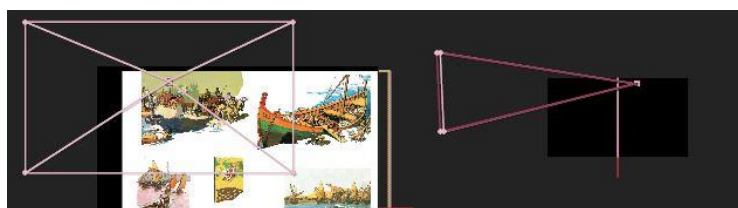
Gambar 3.11. Peletakan Titik *Rigging* pada Potongan Ilustrasi

Setelah diberi titik *animasi*, penulis membuka timeline dan memberikan *keyframe* untuk setiap titik *animasi* yang nantinya diubah posisinya seiring waktu berjalan di timeline animasi *After Effects*. Supervisor menyarankan kepada tim animasi agar animasi dari karakter tidak perlu dibuat *looping* agar terlihat lebih natural. Penulis kemudian memanfaatkan perubahan posisi serta rotasi titik animasi untuk mempermudah pekerjaan. Gambar dibawah ini merupakan contoh *keyframe* yang telah disesuaikan posisinya untuk menggerakkan ilustrasi.



Gambar 3.12. Peletakan *Keyframe* Animasi *Rigging*

Penulis kemudian meletakkan *camera* pada ilustrasi untuk membuat alur *camera* pada video. Setiap halaman Manhwa memiliki bagian-bagian ilustrasi sekitar 3-5 yang perlu ditonjolkan menggunakan *camera*. Agar transisi setiap scene tidak kaku, supervisor menugaskan tim animasi untuk memberikan efek *fade in* dan *fade out*. Proses pengerjaan proyek ini adalah 1 minggu.

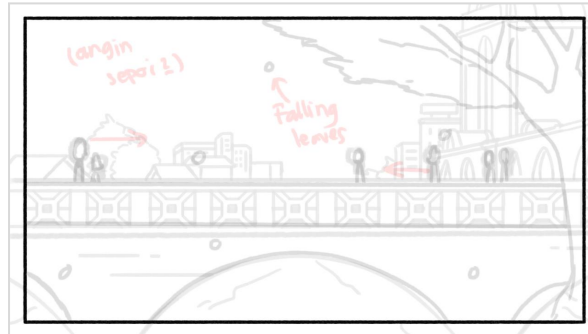


Gambar 3.13. Peletakan *Camera* pada Halaman Manhwa

### 3.3.3. *Trailer Game UNIQU*

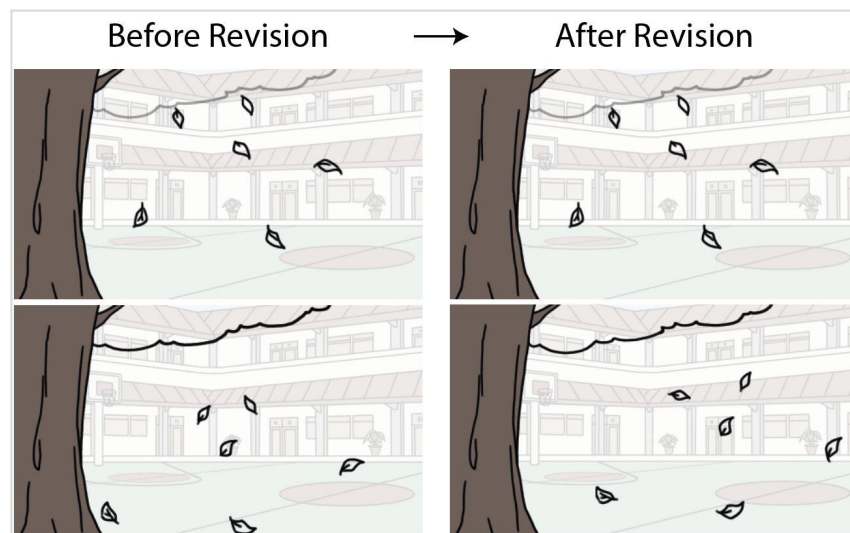
#### 1. Pengerjaan Background untuk *Trailer Game UNIQU*

Penulis mengerjakan animasi *frame-by-frame* dan *line art background* untuk *trailer* dari komik interaktif UNIQU. Pada awal pengenalan proyek, tim animasi diberikan *briefing* melalui *voice call* dan *chat* di Discord. Tim animasi terdiri dari 4 peserta magang (termasuk penulis) dan satu *project manager* yang juga bekerja sebagai *lead 2D Artist* dalam proyek. Sebelumnya file proyek dikerjakan oleh tim sketsa yang dilanjutkan ke penulis untuk mengerjakan *line art*, animasi, dan *fill color*. File dikumpulkan dalam *google drive* dan *progress* dari setiap scene diperbarui secara mandiri dalam *google sheet* khusus *progress* animasi yang nantinya akan diperiksa statusnya oleh *lead 2D Artist*. Penulis diharuskan untuk merapikan sketsa yang telah dikerjakan oleh tim sketsa, yaitu *lead 2D Artist* dan 1 peserta magang lainnya. Gambar dibawah ini adalah contoh sketsa dari tim sketsa sebelum penulis mengerjakan *line art* untuk *background*.



Gambar 3.14. Sketsa dari Tim Sketsa Sebelum Tahap *Line Art*

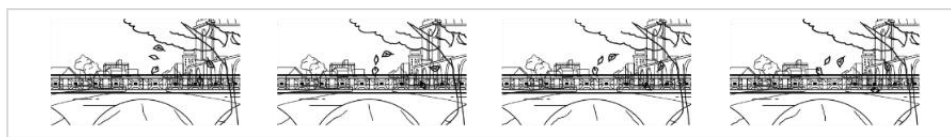
Terdapat 11 scene dalam trailer UNIQUX dimana penulis memegang 6 scene, 5 dari 6 scene memiliki sub-scene dan 4 dari sub-scene tersebut memerlukan animasi *background* yang dapat di *loop* secara *seamless*. Dalam waktu pengerjaan, penulis diharuskan untuk memberikan *update progress* kepada *lead 2D Artist / project manager* dikarenakan animasi *frame-by-frame* memerlukan waktu untuk menyelesaikan keseluruhan animasi. Penulis memberikan *update* via *chat* di Discord. Dibawah ini merupakan contoh revisi pertama:



Gambar 3.15. Sebelum dan Sesudah Revisi untuk Animasi Scene 11\_2

Berikut gambar dibawah ini adalah contoh dari hasil *approval line art* animasi *background* scene 1\_2 yang memerlukan animasi *loop* untuk daun, pohon, dan air. Penulis membuat *line art* dari background untuk

setiap obyek secara menyeluruh dan tembus tergantung dari jarak obyek berdasarkan pandangan mata dikarenakan *lead 2D Artist* atau *project manager* ingin menggunakan teknik pergerakan *camera*, sehingga penulis diharuskan memisahkan *foreground* dan *background* dari file yang dikerjakan. Contoh *foreground* adalah jembatan dan pohon yang paling dekat dengan pandangan mata, sementara *background* adalah kota dan pepohonan kecil yang paling jauh jaraknya.



Gambar 3.16. Hasil *Line Art* Animasi untuk Scene 1\_2

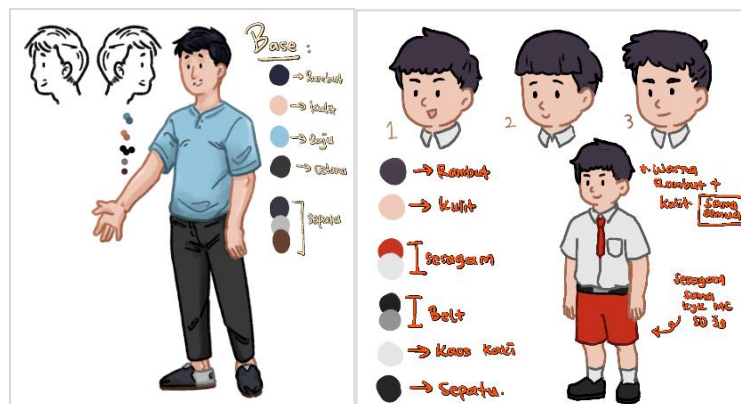
Sebelumnya tim UNIQUX memiliki *color palette* sementara untuk karakter utama tetapi dikarenakan *background* belum memiliki warna yang *semi-permanent*, penulis memberikan *color fill* sementara yang disesuaikan dengan *style* pewarnaan pada karakter. *Color fill* dikerjakan dengan tujuan agar *line art* dari animasi tidak bertabrakan dan setiap obyek dapat terlihat dengan jelas. Pada akhir pengerjaan, hasil dari animasi diharuskan untuk di *export* dengan format video *.mov* dan diunggah dalam *google drive* hasil animasi. Panjang dari setiap *.mov* tidak ditentukan, hanya berdasarkan pelaksanaan animasi setiap scene dikarenakan indikator panjangnya video sebenarnya berdasarkan dari file audio yang belum diterima dari sisi klien. Pengerjaan *line art*, animasi *frame-by-frame*, dan *color fill* untuk *background trailer* UNIQUX total terdapat 13 file dan mencapai sekitar 6 minggu waktu kerja. Berikut adalah contoh hasil *color fill* scene 1\_2 yang telah dikerjakan oleh penulis:



Gambar 3.17. Hasil *Color Fill* Animasi untuk Scene 1\_2

## 2. Base Color Karakter Utama untuk Trailer *Game* UNIQU

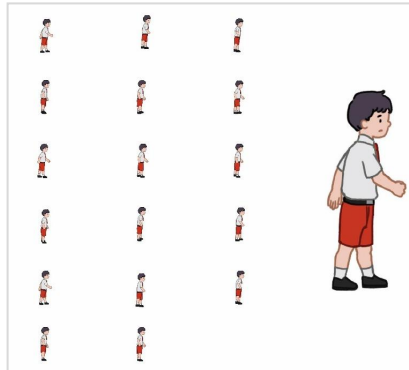
*Project manager* kemudian menugaskan penulis untuk mengerjakan *base color* pada karakter utama setelah pengerjaan *background* selesai dalam proyek pembuatan *trailer* untuk *game* komik interaktif, UNIQU. Sebelumnya, penulis menerima *line art* dari animasi karakter utama yang sudah diberi *color fill* untuk mempermudah pembedaan antara *background* dan karakter. *Project manager* memberikan *briefing* melalui *chat* di Discord dan memberikan referensi *color palette* yang patut diikuti agar keseluruhan *base color* konsisten. Berikut adalah referensi untuk *base color* karakter utama versi dewasa dan versi anak-anak:



Gambar 3.18. Referensi Base Color Karakter Utama

Penulis mengerjakan 6 *sub-scene* untuk *base color* karakter utama. Penulis menggunakan *color pick* dari warna yang disediakan dan mewarnai *line art* serta *color fill* karakter utama. Berikut dibawah ini adalah contoh hasil pekerjaan *base color scene* 10\_1:





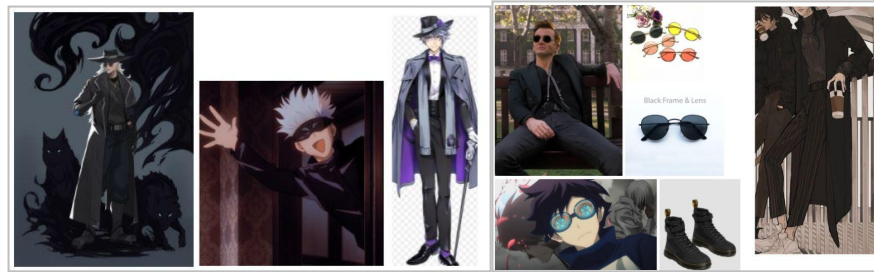
Gambar 3.19. Hasil *Base Color* Karakter Utama Versi Muda, Scene 10\_1

### 3.3.4. Proyek Darma

#### 1. Perancangan Desain Karakter Andras dan Senjata

Proyek Darma adalah *game* berbasis proyek internal yang berasal dari Anoman Studio sendiri. *Game* ini memiliki gaya 3D dan memiliki genre *action*. Proyek Darma awalnya menceritakan individu-individu sebagai *hunter* yang memiliki motif sendiri, yang diantaranya terdapat beberapa karakter bergerak atas dasar kemauan pribadi, dan sebagian karakter lainnya bekerja sama dengan pemerintah. Karakter utama dari Proyek Darma adalah Okky, seorang *hunter* perempuan yang terlahir dari keluarga yang berkecukupan dan memutuskan untuk berkelana.

Untuk seleksi tim 2D Darma, peserta magang dapat memilih untuk merancang 2 dari 3 kategori, yaitu karakter, senjata, dan *background*. Peserta magang diberi *briefing* melalui *voice call Discord* serta chat *Discord*. Penulis memutuskan untuk merancang karakter dan senjata dikarenakan keterampilan penulis yang lebih sesuai untuk memberikan ilustrasi sebuah karakter. Karakter yang tersedia bervariasi mulai dari karakter *humanoid* hingga musuh ataupun musuh *mob*. Penulis kemudian memilih karakter bernama Andras, seseorang yang misterius dan berpotensi menjadi antagonis dalam perjalanan Okky untuk berkelana. Berikut gambar dibawah ini sebagai contoh *briefing* karakter dan baju andras yang dijelaskan melalui *google slide* dan chat *Discord*:



Gambar 3.20. Moodboard Karakter Andras

Desain karakter diperlukan dalam berbagai arah yaitu dengan menggunakan T-Pose (depan, belakang, samping,  $\frac{3}{4}$ ) serta penggambaran karakter sedang melakukan aksi tertentu. Penulis menggunakan warna gelap seperti hitam, abu gelap, dan biru gelap untuk menyesuaikan dengan *moodboard* yang diterima. Pada briefing, deskripsi karakter Andras adalah misterius, licik, dan manipulatif serta menggunakan pakaian dengan layer *coat* dan kacamata hitam. Berikut adalah hasil perancangan *character sheet* untuk karakter Andras:



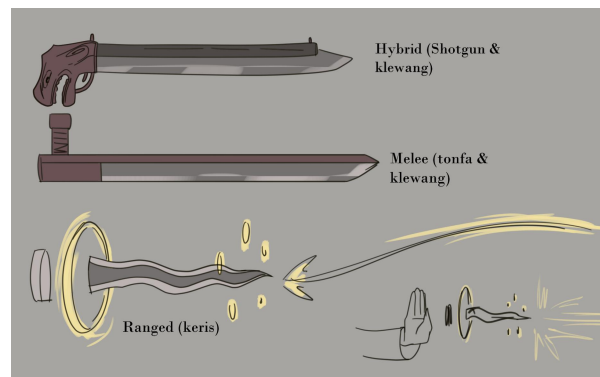
Gambar 3.21. Hasil Perancangan Desain Karakter Andras

Sebelumnya, Anoman Studio telah membuat model 3D dari senjata Hybrid yang tersedia di post Instagram studio. Supervisor menyebutkan bahwa model senjata yang dibuat memiliki wujud *gunblade*. Berikut adalah model senjata *hybrid* yang diberikan sebagai *briefing* melalui chat Discord:



Gambar 3.22. Referensi Senjata Hybrid

Peserta magang diperlukan untuk merancang jenis-jenis senjata seperti senjata hybrid (spesifiknya *gunblade*) ranged, dan melee untuk kategori desain senjata. Dibawah ini adalah hasil perancangan senjata hybrid yang berpusat menggunakan senjata tradisional seperti klewang dan keris yang dimodifikasi untuk senjata jenis Hybrid.



Gambar 3.23. Hasil Perancangan Desain Senjata  
(Hybrid, Melee, Ranged)

Pengerjaan ilustrasi untuk seleksi tim 2D memakan waktu sekitar 1 minggu, yang timelinenya berdampingan dengan pengerjaan tugas animasi Manhwa. Penulis dinyatakan telah diterima untuk seleksi tim 2D proyek Darma tetapi pada saat menunggu hasil seleksi selesai, penulis mengerjakan proyek animasi *background* untuk trailer *game interactive comic* UNIQUX sehingga mengutamakan untuk menyelesaikan proyek UNIQUX terlebih dahulu.

### 3.3.5. Kendala yang Ditemukan

Dalam bekerja menjadi peserta magang di Anoman Studio, penulis mengalami kendala berikut:

- Pekerjaan memiliki bidang berbeda dengan keterampilan penulis sehingga memerlukan waktu untuk menguasai pekerjaan yang diterima. Penulis belum pernah mengerjakan animasi *frame-by-frame* sebelum melamar jadi peserta magang di Anoman Studio.
- Prioritas proyek yang dikerjakan pada Anoman Studio tidak dikelola dengan baik sehingga proyek UNIQX cenderung longgar akan ketentuan dan *deadline* proyek.
- Jumlah proyek yang diambil Anoman Studio cenderung terbatas sehingga tidak seluruh peserta magang mendapatkan proyek yang dapat dikerjakan.
- Pekerjaan yang berpusat pada *work from home* (WFH) membuat penulis memiliki kendala dalam menyelesaikan pekerjaan terutama dikarenakan tidak ada interaksi lain selain komunikasi berbasis teks atau *voicecall*. Oleh karena itu, penulis cepat merasa jenuh dan kesepian untuk menyelesaikan tugas-tugas sederhana.

### 3.3.6. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Adanya dorongan dari rekan kerja memberikan dukungan pada penulis untuk menemukan solusi dari permasalahan di atas sebagai berikut:

- Penulis konsultasi kepada *supervisor* serta *project manager* mengenai keterbatasan penulis untuk menguasai pekerjaan. *Supervisor* dan *project manager* kemudian mengarahkan penulis untuk mengikuti cara kerja proyek sehingga dapat menyesuaikan hasil kerja penulis dengan ketentuan hasil jadi dari proyek.
- Penulis menghubungi *project manager* atau *supervisor* mengenai ketentuan proyek agar dapat menyelesaikan pekerjaan sesuai ketentuan yang diharapkan.

- Penulis menghubungi *project manager* mengenai pekerjaan yang dapat diambil.
- Penulis mencoba melakukan *self-care* seperti beristirahat sejenak dan menghubungi kerabat terdekat guna mengatasi kejenuhan diri.