

BAB III

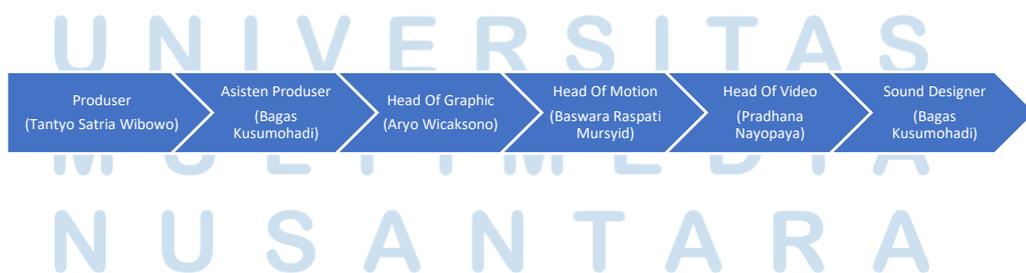
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Alur kerja yang ada pada Tora tidak terlalu panjang karena pekerjanya yang masih sedikit. Dimulai dari produser yaitu Tanyo Satria Wibowo yang berkomunikasi bersama klien. Di situ produser berkoordinasi mengenai proyek yang akan dikerjakan, mulai dari produksi dan juga kreatif. Lalu setelah semua itu selesai, produser berkoordinasi dengan tim kreatif yang ada di Tora Creative. Setelah itu produser berkoordinasi bersama penulis sebagai asisten produksi, penulis membantu menuliskan naskah yang sudah dibuat, jadwal, ataupun *breakdown* dari proyek yang sudah dibahas. Produser juga berkoordinasi dengan kepala dari masing – masing divisi, mulai dari *Head Of Graphic*, yaitu Aryo Wicaksono, untuk membuat awal dari animasi yang akan dibuat. Setelah grafis selesai dibuat, *Head Of Motion*, yaitu Baswara Raspati Mursyid, untuk membuat *motion* agar menjadi sebuah animasi yang bergerak. Setelah itu semua selesai, penulis juga berperan sebagai sound designer, di mana suara – suara yang ada dalam video mulai dimasukkan seperti *sound effects*, *background music*, dan memperbaiki suara yang kurang pas. Tetapi saat proses produksi perusahaan tetapi berkomunikasi satu sama lain dan saling membantu.

Bagan 3.1 Workflow Tora Creative

Sumber : Dokumentasi Perusahaan



3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Pada awalnya penulis memang mencari magang sebagai *sound designer*, penulis juga telah mengkomunikasikan hal tersebut ke Tora Creative. Tetapi karena Tora Creative membutuhkan asisten produksi, akhirnya penulis menggarap sebagai *sound designer* dan juga asisten produksi. Saat ini seluruh pekerjaan yang penulis kerjakan di Tora Creative diberi dan dipantau langsung oleh produser Tora Creative, yaitu Tanyo Satria Wibowo.

Selama praktik kerja magang jadwal kerja yang dilakukan oleh penulis tidak menentu, tergantung dari jadwal kerja yang telah ditulis oleh *supervisor* di *to do list* di setiap bagian produksi dan proyek milik Tora Creative.

Selama pelaksanaan kerja magang di Tora Creative penulis juga telah bekerja dengan beberapa klien yang bekerja sama dengan Tora Creative, contohnya seperti Treasury, IHC Telemed, Pertamedika, IM3 Ooredoo, Corteva, dan kutakutiketik. Di mana masing – masing dari klien tersebut adalah berbentuk *graphic design* dan *sound design*.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Dalam sebuah produksi, terdapat tiga tahap produksi yang harus dilakukan di sebuah proyek, yaitu praproduksi, produksi, dan yang terakhir adalah pascaproduksi.

Di mana dalam sebuah praproduksi adalah tahap pertama dalam produksi, tahap itu adalah awal dari sebuah ide yang akan digarap. Mulai dari diskusi ide antar divisi, pembentukan konsep dari masing – masing divisi, dan akhirnya menyatukan visi misi dalam ide yang sudah dibangun antar divisi (produksi, kreatif, dan klien). Lalu juga salah satu kegiatan pascaproduksi adalah penyiapan kru, peralatan, lokasi, dan orang – orang yang ikut serta dalam proyek agar proyek berjalan dengan lancar. Setelah itu adalah proses produksi, di mana para kru mulai memakai alat – alat yang sudah dipersiapkan dalam tahap pascaproduksi untuk mulai membuat ide yang telah didiskusikan, mulai dari pengambilan video dan juga penggarapan audio di lokasi syuting. Terakhir

adalah tahap praproduksi, di mana video dan audio yang sudah diambil pada tahap produksi mulai di-*edit*. Selain itu juga pemilihan latar belakang yang pas untuk proyek tersebut, pengambilan audio khusus juga dilakukan pada tahap praproduksi.

Dalam praktik kerja magang penulis di Tora Creative, penulis melakukan kerja magang secara *online* karena PPKM masih berlanjut. Sehingga akhirnya penulis melakukan dua tahap dalam produksi yaitu praproduksi dan juga pascaproduksi. Sebelum magang di mulai, penulis juga diberi pemahaman mengenai Tora Creative dan juga proyek apa saja yang akan diproduksi oleh Tora Creative selama penulis melakukan kerja magang di sana.

Berikut tabel hal – hal yang dikerjakan oleh penulis selama magang :

Tabel 3.2 Detail Pekerjaan Selama Kerja Magang

Sumber : Dokumentasi Perusahaan

No.	Minggu	Projek	Keterangan
1.	Minggu 1	Perkenalan, IHC Telemed, Treasury	<ul style="list-style-type: none"> • Perkenalan • <i>Jobdesk</i> dan <i>workflow</i> yang akan dikerjakan ke depannya • Berdiskusi projek Tora Creative sebelumnya • Presentasi mengenai peran asisten produksi • Mencari video referensi <i>video motion graphic</i> mengenai <i>mobile apps</i>

			<ul style="list-style-type: none"> • Mencari opsi musik dengan durasi 2 menit • Membuat naskah <i>voice over</i> dari <i>video motion graphic</i> Treasury
2.	Minggu 2	Treasury, IHC Telemed	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat revisi dari naskah <i>video motion graphic</i> Treasury • Membuat <i>internal production timeline</i> untuk pembuatan <i>Motion Graphic</i> “Indonesia Healthcare Corporation” <i>Mobile App</i>
3.	Minggu 3	IHC Telemed, Treasury	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>production breakdown</i> dari naskah VO dan <i>story board</i> yang sudah dibuat • Mencari opsi <i>background music</i> dengan 3 <i>genre</i> berbeda.
4.	Minggu 4	Kutakutiketik, Treasury, IHC Telemed	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari referensi <i>audio content</i> kisah horror nyata dan

			<p>fiksi untuk Kutakutiketik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisi <i>production breakdown</i> IHC Telemed • <i>Backsound</i> dan <i>sound effects breakdown</i> untuk projek “3D Chase Plaza” versi Goldy dan Crybro
5.	Minggu 5	Corteva, IHC Telemed	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari referensi visual 3 opsi untuk projek Corteva : Gosok Berhadiah • Membuat <i>breakdown VO style, sound effects,</i> dan <i>background music</i> untuk Corteva : Gosok Berhadiah • <i>Update</i> ke klien <i>motion graphic</i> IHC Telemed
6.	Minggu 6	IHC Telemed	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Editing cut to cut storyboard</i> dengan opsi musik yang dipilih dan VO yang sudah diambil
7.	Minggu 7	IHC Telemed	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Online editing</i> : Menambahkan <i>sound effects</i> dari video

			<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>draft sound effects</i> untuk <i>progress final preview video IHC Telemed</i>
8.	Minggu 8	IM3 Ooredoo, Sepatu Compass	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Progress</i> : Memperbaiki audio dari video pengumuman “Awarding Night Collabonation 2021” • Membuat jadwal syuting untuk SepatuCompass
9.	Minggu 9	IM3 Ooredoo, Corteva	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Final</i> : Memperbaiki audio dari video pengumuman “Awarding Night Collabonation 2021” • Membuat <i>draft naskah VO</i> baru berdasarkan <i>feedback</i>
10.	Minggu 10	Sepatu Compass	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi hasil final dari <i>video campaign</i> SepatuCompass
11.	Minggu 11	IM3 Ooredoo	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>highlight</i> dari keseluruhan <i>livestreaming</i>

			Awarding Night Collabonation 3.0
--	--	--	-------------------------------------

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Pada awal praktik kerja magang, penulis melakukan *meeting* online menggunakan *Google Meet* bersama *supervisor* karena masih diberjalankannya PPKM. Pada saat *meeting* saya bersama *supervisor* saling berdiskusi mengenai diri masing – masing, dari perkenalan, penjelasan perusahaan, proyek – proyek yang akan dikerjakan, dan cara kerja di perusahaan. Selain itu juga penulis membahas proyek – proyek apa saja yang sudah dikerjakan oleh Tora Creative. Setelah perkenalan satu sama lain, penulis diberi tugas untuk membuat sebuah *PowerPoint* mengenai peran seorang asisten produksi dalam sebuah produksi animasi dan juga *live action*. Agar penulis juga mendapatkan pengetahuan lebih mengenai *motion graphic*, penulis juga diberi tugas untuk mencari referensi *video motion graphic* yang di dalamnya membahas mengenai aplikasi ataupun *mobile apps*.

Pekerjaan – pekerjaan lainnya yang penulis telah lakukan kebanyakan dari praproduksi dan pascaproduksi, yaitu :

1. IHC Telemed

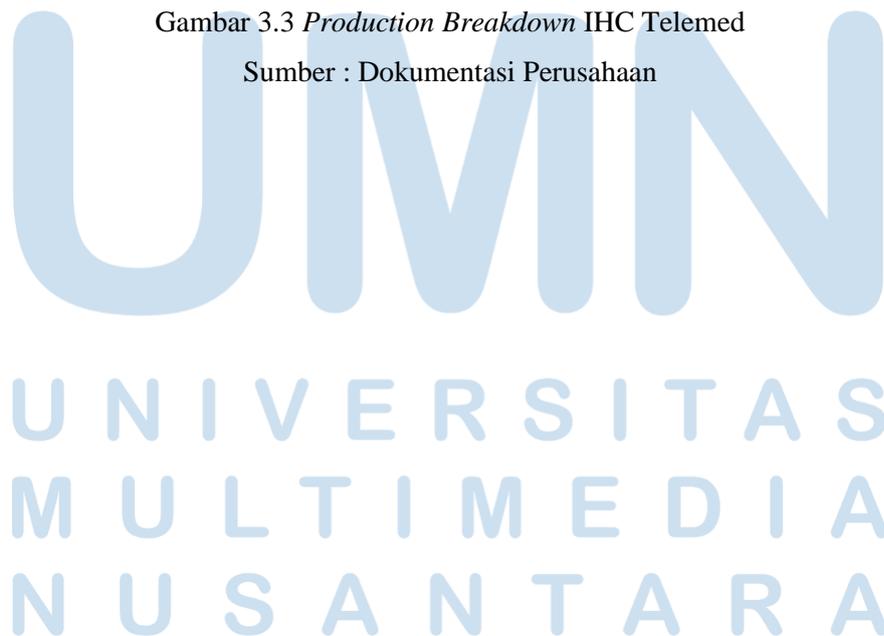
Mencari opsi *background music* untuk *video tutorial* dan *explanatory* dalam video *telemedicine*, musik yang dipilih harus berdurasi maksimal dua menit, *budget* yang tersedia dari perusahaan untuk musik adalah 1 juta Rupiah, dan harus memilih 4 pilihan. Untuk mempermudah mencari musik yang cocok, penulis melihat video yang serupa dari aplikasi *telemedicine* serupa, seperti Halodoc dan juga MySiloam. Lalu membuat *internal production timeline* untuk pembuatan *motion graphic* “Indonesia Healthcare Corporation” *mobile app*. Setelah itu penulis membuat *production breakdown* dari naskah *voice over* dan *story board* yang sudah disediakan, menulis ulang

naskah, membuat deskripsi adegan, dan memberikan *asset* dalam adegan. Membuat *update* untuk klien, *editing cut to cut story board* dengan pilihan musik yang dipilih dan *voice over* yang sudah dibuat. Lalu penulis juga menambahkan *sound effect* yang ada dalam video, membuat *draft sound effects* untuk *progress final preview video IHC Telemed* dengan *output WAV*.

No. Scene	Voice Over	Description	Asset	Checklist (v)		Status
				Graphic	Motion	
1	Hai! Kenalan yuk sama Denada. Dia adalah seorang ibu -	Close up: Foto wisuda Denada, sambil memangku anak balita perempuan dan suami berdiri di sambil merangkul bahu Denada.	Frame foto Denada (toga), suami (jas) & anak balita perempuan (dress dengan bandana)			
2	Dan wanita yang punya karir luar biasa.	Medium: Foto Denada yang sedang duduk di meja sambil memegang pulpen di depan layar komputer.	Denada (blazer), meja, pulpen, layar komputer, kertas, tanaman hias, kalkulator, dan mouse keyboard			
3	Seorang yang penuh perhatian	Full shot: Foto Denada bersama anak - anaknya yang sedang menyiram tanaman di halaman rumah.	Denada (kaos, sarung tangan, celana panjang), anak - anak (kaos, sarung tangan, celana jeans), penyiram tanaman, dan tanaman			
4	Tidak kenal lelah -	Full shot: Dinding rumah yang dipenuhi dengan foto - foto keluarga Denada	Frame foto keluarga di dinding			
5	Dan selalu dekat dengan keluarganya.	Full shot track out: Denada sedang membawa makanan untuk keluarganya yang sudah siap di meja makan.	Denada (rok, celemek, makanan), suami (kaos, celana panjang), anak - anak (kaos, celana), meja makan, makanan di piring, sendok, garpu, kursi, dan lampu ruang makan			
6	Tapi bagaimana jika saking sibuknya, Denada tidak sempat untuk memperhatikan -	Cut to close up: Ekspresi frontal Denada dari senyum yang berubah menjadi cemas.	Denada (kaos)			
7	Kesehatan dirinya -	Close up: Denada yang sedang memegang dada kirinya seolah mencemaskan kesehatannya. Reverse shot: Denada bersama keluarganya di	Denada (kaos)			

Gambar 3.3 *Production Breakdown* IHC Telemed

Sumber : Dokumentasi Perusahaan





Gambar 3.4 *Cut to cut* awal update untuk klien

Sumber : Dokumentasi Perusahaan

2. Treasury

Membuat naskah *voice over* dari dua *video motion graphic* yang telah dibuat, pertama dari naskah dari “Tutorial Beli Aset Kripto di Treasury”, naskah “Isi Celengan di Treasury”, dan naskah “Jual Aset Kripto di Treasury”. Setelah itu penulis juga diberi tugas untuk mencari pilihan *background music* dengan *genre* yang sudah ditentukan dari perusahaan, yaitu *retro*, *electronic*, dan *R&B* masing – masing dua musik. Setelah itu juga ada *breakdown* dari *backsound* dan *sound effects* dari proyek 3D Chase Plaza versi Goldy & versi Crypbro. Masing – masing video mempunyai gambar, karakter, dan animasi yang berbeda,. Sehingga *treatment* suara dari kedua video tersebut harus berbeda dan memiliki karakteristik suara yang unik dan menyesuaikan dengan tema.

Goldy Version ☆ 📄 🌐

File Edit View Insert Format Data Tools Add-ons Help Last edit was on July 13

100% \$ % .0 .00 123 Default (Ari... 10 B I S A

No.	Time	Description	Sound	Link	Notes
1	0 : 00 - 0 : 15	Keseluruhan video	Lagu retro (Retro Lounge)	https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1pe5sLEmgbBdb86RgYDIOXfJY1qLqWcb	Lagu yang terkesan santai menunjukkan kemudahan dalam membeli emas
2	0 : 00 - 0 : 12	Emas berjatuhan	Coins sound effects	https://www.youtube.com/watch?v=RPzV4gqx34A	Emas yang berjatuhan dapat diganti suaranya dengan koin berjatuhan karena memiliki makna yang sama, yaitu berharga
3	0 : 08 - 0 : 09	Goldy jatuh ke tumpukan emas	Slide whistle to drum	https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1pe5sLEmgbBdb86RgYDIOXfJY1qLqWcb	Sound effect jatuh kartunis untuk Goldy
4	0 : 09 - 0 : 11	"Beli emas mulai dari"	Pop sound effects	https://www.youtube.com/watch?v=QNgSCPHlw8	Sound effect pop pada saat kalimat "Beli emas mulai dari" muncul
5	0 : 11 - 0 : 12	"Rp 5.000-an	Kaching sound effects	https://www.youtube.com/watch?v=QNgSCPHlw8	Suara cekring untuk menunjukkan besar nominal uang
6	0 : 11 - 0 : 12	"di Treasury"	Pop sound effects	https://www.youtube.com/watch?v=QNgSCPHlw8	Sound effect pop pada saat kalimat "di Treasury" muncul

Gambar 3.5 *Sound Breakdown* versi Goldy
Sumber : Dokumentasi Perusahaan

Cryptobro Version ☆ 📄 🌐

File Edit View Insert Format Data Tools Add-ons Help Last edit was on July 13

100% \$ % .0 .00 123 Default (Ari... 10 B I S A

No.	Time	Description	Sound	Link	Notes
1	0 : 00 - 0 : 15	Keseluruhan video	Lagu retro (Retro Lounge)	https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1rXIKNoK-Krz20YDo6VYalu2ZOBsdCFHj	Lagu yang terkesan santai menunjukkan kemudahan dalam membeli aset kripto
2	0 : 01 - 0 : 08	Station masuk	Metal machine hum	https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1rXIKNoK-Krz20YDo6VYalu2ZOBsdCFHj	Seolah - olah station nya adalah mesin yang sedang berjalan
3	0 : 04 - 0 : 09	Roket Cryptobro masuk	Jet machine sound effects	https://www.youtube.com/watch?v=OUNwFrt5IEQ	Suara roket Cryptobro
4	0 : 09 - 0 : 11	Roket Cryptobro mendarat di station	Cartoon brake sound effects	https://www.youtube.com/watch?v=Hrpy32G5os	Suara rem agar terkesan kartunis (karena suara mesin dan jet yang realistis) agar sesuai dengan karakter Cryptobro
5	0 : 10 - 0 : 11	"Beli aset kripto mulai dari"	Pop sound effects	https://www.youtube.com/watch?v=QNgSCPHlw8	Sound effect pop pada saat kalimat "Beli aset kripto mulai dari" muncul
6	0 : 11 - 0 : 12	"Rp 5.000-an	Kaching sound effects	https://www.youtube.com/watch?v=QNgSCPHlw8	Suara cekring untuk menunjukkan besar nominal uang Rp. 5000-an
7	0 : 12 - 0 : 13	"di Treasury"	Pop sound effects	https://www.youtube.com/watch?v=QNgSCPHlw8	Sound effect pop pada saat kalimat "di Treasury" muncul

Gambar 3.6 *Sound Breakdown* versi Cyrbro
Sumber : Dokumentasi Perusahaan

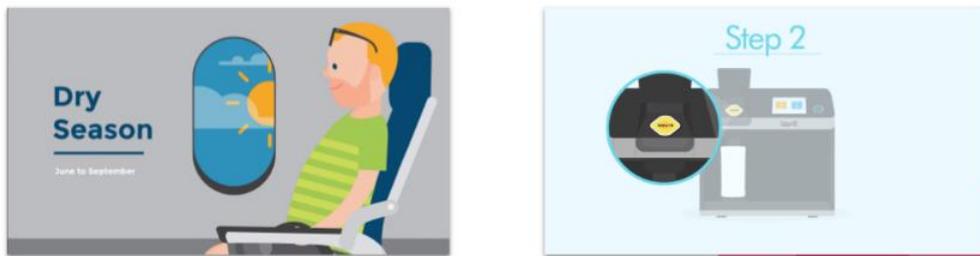
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3. Corteva

Mencari referensi visual seperti karakter dan juga *environment* minimal tiga pilihan untuk proyek “Corteva : Gosok Berhadiah”. Penulis mencoba untuk mencari tiga referensi *video motion graphic* dengan animasi yang berbeda, animasi tiga dimensi, animasi dua dimensi dengan *color palette* yang cerah, dan terakhir animasi dua dimensi dengan *color palette* yang lebih gelap. Selain itu juga membuat *breakdown* dari naskah *voice over* yang telah dibuat, *background*, dan *sound effects breakdown*.

Referensi Visual 1

- 2D animation
- Friendly Design
- All animated (Products, names, etc)



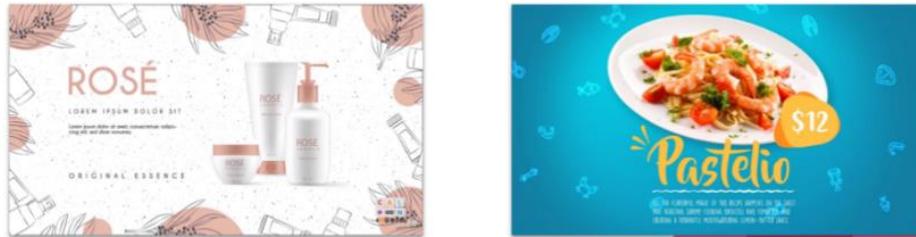
Gambar 3.7 Referensi Visual 1 Corteva

Sumber : Dokumentasi Perusahaan & Rightcolours

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Referensi Visual 2

- 2D Animated
- Darker colour but still friendly design
- Produk yang ada dalam video adalah barang aslinya



Gambar 3.8 Referensi Visual 2 Corteva

Sumber : Dokumentasi Perusahaan & Caltoon Studio

Referensi Visual 3

- Doodle Animation (3D / 2D)
- Simple Design
- Hampir sama dengan referensi visual 1 hanya saja lebih simpel



Gambar 3.9 Referensi Visual 3 Corteva

Sumber : Dokumentasi Perusahaan & Valiana Sandra

4. IM3 Ooredoo

Penulis mendapat tugas untuk memperbaiki audio dari video yang sudah dibuat, video tersebut berisi seorang musisi yang bernama Oslo

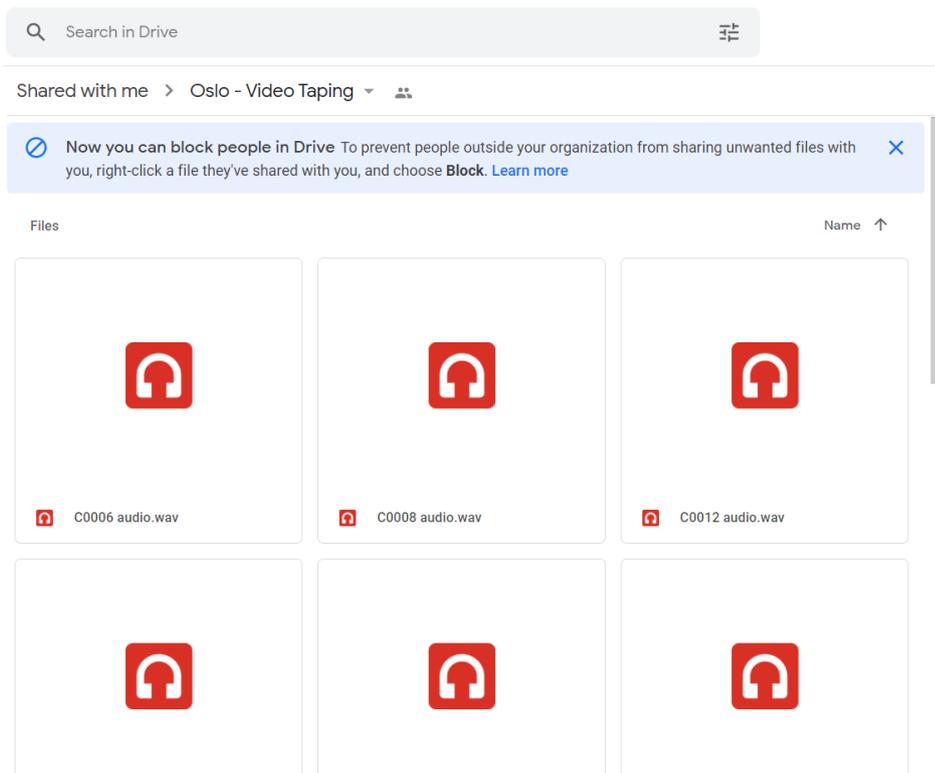
Ibrahim yang sedang mengumumkan pemenang dari acara *livestreaming* “Awarding Night Collaboration 2021 series 3.0”. Setelah acara dilaksanakan penulis diberi tugas untuk membuat *rerun* atau *highlight* dari keseluruhan *livestreaming* IM3 Ooredoo. *Livestream* dengan durasi kurang lebih satu jam akhirnya dipotong menjadi kurang lebih 30 menit. Dalam 30 menit tersebut penonton masih bisa mengikuti cerita yang ada dalam *livestream*, tetapi di saat yang sama para penonton juga hanya diperlihatkan momen – momen yang seru, seperti sesi MC, pengumuman para pemenang, dan pengumuman *doorprize* yang ada dalam lomba tersebut.



Gambar 3.10 Video Pengumuman Pemenang

Sumber : Dokumentasi Perusahaan & IM3 Ooredoo

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.11 File suara

Sumber : Dokumentasi Perusahaan & IM3 Ooredoo

5. Sepatu Compass

Membuat rangkaian jadwal untuk syuting *video campaign* dari Sepatu Compass. Penulis menyusun jadwal syuting mulai dari kru, alat, adegan, lokasi, dan properti apa saja yang akan digunakan di jam – jam tertentu. Setelah produksi selesai, penulis berdiskusi *final film* dan *output* dari *video campaign* Sepatu Compass bersama *supervisor*. Dalam diskusi tersebut *supervisor* mengizinkan penulis untuk bertanya apa saja mengenai *video campaign* yang telah dibuat, mulai dari aktivitas saat produksi, visual, audio, dan aktor yang dipilih. *Video campaign* yang berjudul “ADILUHUNG” yang dibintangi oleh Jason Ranti bercerita tentang bagaimana sebuah karya seni yang mempunyai kualitas dan mutu yang tinggi bisa berbahaya, namun juga dapat menyelamatkan kultur manusia. Dalam diskusi tersebut *supervisor* bercerita tentang pembuatan video tersebut, di mana semua

karakter yang ada dalam video hanya Jason Ranti seorang. Pada saat proses syuting juga kru yang ada sangat terbatas karena memang di tempat tersebut tidak boleh berkerumun. Selain membahas proyek, supervisor juga memberi saran kepada penulis bahwa proyek – proyek seperti ini merupakan tahapan yang penting untuk seorang mahasiswa untuk belajar di kemudian hari.



Gambar 3.12 Video campaign “ADILUHUNG”

Sumber : Dokumentasi Perusahaan & Instagram @sepatucompass

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

	A	B	C	D	E	F	G
	DATE	TIME	INT./EXT.	LOCATION	DESCRIPTION	CHARACTERS	PROPERTIES
1							
2	02-08-2021	10.00 - 10.30	Int.	Ruang Lukis	Seriman sedang melukis	Seriman	Kanvas, Rues, meja
3	02-08-2021	10.30 - 10.45	Int.	Ruang Lukis	Mempersiapkan lukisan yang sedang diukis	Seriman	Kanvas, kuas
4	02-08-2021	10.45 - 11.15	Int.	Ruang Pirelas	Seriman sedang melukis dan kamera berselubunyi milik peretas	Peretas, Seriman	layar komputer, keyboard, meja
5	02-08-2021	11.15 - 12.15	Int.	Ruang Peretas	Droto serjaya mengedit dengan peretas	Peretas, Droto Sanjaya	layar komputer, keyboard, meja
6	02-08-2021	12.15 - 13.00	-	-	ISHOMIA	-	-
7	02-08-2021	13.00 - 13.30	Int.	Ruang Peretas	Droto serjaya mendongak lenyap seriman	Hiroo Sanjaya, Peretas	layar komputer, keyboard, meja
8	02-08-2021	13.30 - 13.45	Int.	Ruang Maha Guru	Mentapkan kanvas terdang 13 seriman yg hilang	-	koran, meja
9	02-08-2021	13.45 - 14.15	Int.	Ruang Maha Guru	Maha Guru membaca korannya dan melihat TV	Maha Guru	Koran, meja
10	02-08-2021	14.15 - 14.30	Int.	Ruang Maha Guru	Droto Sanjaya diawasi secara di TV	Droto Sanjaya	TV, pulpen, meja
11	02-08-2021	14.30 - 15.15	Int.	Ruang Maha Guru	Maha guru berenang dari airnya	Maha Guru	TV, rak buku, lampu, meja, kursi
12	02-08-2021	15.15 - 16.00	-	-	-	-	-
13	02-08-2021	16.00 - 16.30	Int.	Ruang Lukis	Seriman sedang menaruh kanvas, mengangkat tajpon	Seriman	telepon, kanvas
14	02-08-2021	16.30 - 17.00	Int.	Ruang Lukis	Seriman mengangkat tajpon	Seriman	telepon
15	02-08-2021	17.00 - 17.10	Int.	Ruang Lukis	mempersiapkan ekspresi seriman	Seriman	-
16	02-08-2021	17.10 - 17.20	Int.	Ruang Lukis	maha guru yang sedang beres-beres	Maha Guru	meja, kanvas, lampu
17	02-08-2021	17.20 - 17.45	Int.	Ruang Lukis	maha guru mengobrol dengan seriman	Seriman, Maha Guru	meja, kanvas, lampu, sepatu

Gambar 3.13 Jadwal syuting “ADILUHUNG”

Sumber : Dokumentasi Perusahaan & Instagram @sepatucompass

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang didapatkan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Sulitnya mencari jadwal *meeting* yang cocok bersama *supervisor* untuk membahas proyek tertentu.
2. Praktik kerja magang terasa monoton karena pekerjaan yang diberi melalui *online* sehingga komunikasi terasa kurang hidup.

Sebenarnya tidak terlalu banyak kendala yang dialami oleh penulis karena penulis mencoba untuk beradaptasi bersama *supervisor* dan juga pekerjaan yang diberi.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Untuk menanggulangi kendala yang didapat, menurut penulis berikut adalah solusi dari kendala :

1. Mencoba untuk bekerja secara *offline* agar pekerjaan terasa lebih hidup dan juga dapat melakukan pekerjaan secara *face to face* bersama pekerja dan kru lain.

2. Antara *supervisor* dan juga penulis juga harus dapat membagi waktu antara pekerjaan, waktu istirahat, dan juga lainnya agar jadwal komunikasi dapat ditentukan dan cocok.

Penulis juga harus selalu aktif dalam berkomunikasi dengan *supervisor* maupun pekerja lainnya di perusahaan agar menambah tali persaudaraan antar pekerja.

