

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama program magang track 1 di Pusbanglin, penulis menduduki jabatan pada masa praproduksi sampai pascaproduksi. Dalam jangka produksi penulis memegang *jobdesc* sebagai *Color Script Artist*. Salah satunya ada *Color Script Artist*. *Color Script* merupakan garis besar visual yang menggambarkan warna, *lighting*, dan suasana emosi pada sebuah film atau animasi (Lam, 2021). Kerja sama dengan tim SMK juga menjadi hal utama dalam melakukan produksi bersama sebuah organisasi. Jadi dalam program magang tersebut berupa pemodernan sastra bersama Pusbanglin, penulis melakukan kewajibannya atas *Color Script Artist* dalam membuat film “Tak Ada Ikan di Igi”

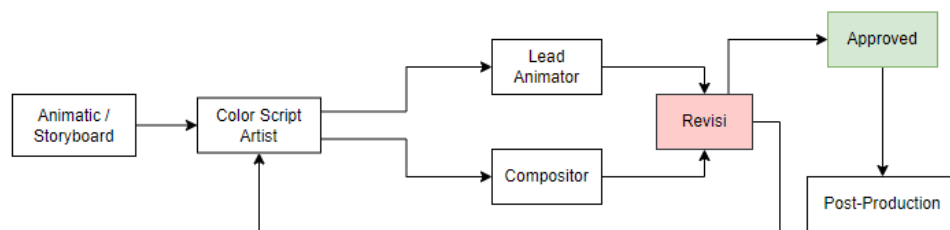
1. Kedudukan

Dalam pemilihan *jobdesc* penulis awalnya menduduk sebagai *Asset Creator*, akan tetapi berdasarkan persetujuan bersama penulis mengalami perpindahan kedudukan *jobdesc* sebagai *Color Script Artist*. Jadi sejak 8 Agustus 2022, penulis secara resmi menduduki sebagai *Color Script Artist*. Tugas yang dilakukan penulis sebagai *Color Script Artist* membuat beberapa *shot* dengan *shading*, *lighting*, dan render, sehingga tim *Compositing* bisa melihat gambaran tentang pencahayaan terhadap semua adegan yang akan dibuat.

2. Koordinasi

Sebagai *Color Script Artist*, penulis mulai bekerja berdasarkan sinopsis cerita dan *storyboard* yang telah dibuat. Berdasarkan data-data yang ada, penulis lalu menentukan sebanyak 12 *shot storyboard* untuk dijadikan sebagai *Color Script*. Penulis membuat 12 *shot* render berdasarkan warna, *lighting*, dan *mood* sesuai dengan sinopsis cerita, terutama waktu pada sebuah adegan yang bisa menyebabkan berbagai pencahayaan. Setelah menghasilkan *Color Script*, penulis lalu melakukan asistensi kepada *Lead*

Animator untuk mengecek apakah hal seperti *lighting* dan warna sudah cocok dengan cerita tersebut. Selain itu, penulis juga meminta tanggapan dari *Compositor* karena mereka yang bertugas untuk melakukan *editing* terhadap *lighting* dan *mood* terhadap suatu adegan sesuai dengan sinopsis cerita. Jika terdapat revisi dari asistensi tersebut, maka penulis akan memperbaikinya, dan proses ini akan terus diulang sampai hasil *Color Script* telah disetujui. *Color Script* yang disetujui akan menjadi patokan *lighting*, *mood*, dan warna setiap adegan berdasarkan sinopsis cerita yang ditentukan, serta *Color Script* akan ditetapkan pada *Pitch Bible* resmi “Tak Ada Ikan di Igi”.



Gambar 3.1 Bagan alur kerja *Color Script Artist*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Berhubungan pada bab sebelumnya, penulis menguraikan pekerjaan apa saja yang dilakukan selama periode magang. Selain itu pembahasan mengenai faktor yang menjadi potensi baik positif maupun negatif yang bisa berdampak kepada magang penulis. Terutama potensi kendala penulis dalam melaksanakan magang, karena itulah pada bagian ini penulis akan menguraikan potensi tersebut yang berdampak pada penulis.

Dalam pekerjaan yang penulis lakukan, ada tahap dan prosedur yang dilakukan untuk menghasilkan hasil yang memuaskan. Semua praproduksi dimulai dengan pembuatan cerita, *logline*, dan naskah cerita yang dibuat oleh sutradara

dengan sumber dari narasumber. Lalu pihak Pusbanglin mencari *storyboard artist* yang nanti akan menghasilkan *storyboard* dan *animatic*. Jika *animatic* sudah selesai dan diterima oleh sutradara, maka sutradara bersama pihak dari Pusbanglin, mencari tim berupa *composer* musik, *soundtrack*, dan pengisi suara yang nanti akan dikumpul untuk dimasukkan *animatic* yang sudah dibuat. Setelah itu, *animatic* dan *sound design* yang sudah ditentukan akan direvisi oleh sutradara bersama pihak Pusbanglin. Hasil revisi tersebut akan diberikan kepada tim praproduksi yaitu pekerjaan penulis sebagai *Color Script Artist* bersama tim Kampus.

Pekerjaan penulis dimulai saat penulis mendapat perintah dari *Lead Animator* dalam proses membuat *Pitch Bible*. Perintah tersebut membuat penulis untuk memilih 12 *shot* dari *storyboard* dan lalu diberikan kepada *Lead Animator* untuk dikasih pendapat sebelum memulai membuat *Color Script* tersebut. *Color Script* diambil dari perbedaan warna, *mood*, dan *lighting*, dan hasil *render Color Script* tersebut direvisi lagi oleh *Lead Animator*. Jika sudah diterima, maka *Color Script* yang sudah diterima akan dimasukkan ke dalam *Pitch Bible*. Setelah dimasukkan, maka dilakukan pengecekan terakhir oleh anggota tim lainnya dan jika sudah diterima, maka *Color Script* yang penulis gambar akan bersifat resmi.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut tugas yang dilakukan oleh penulis selama periode kerja magang menjadi *Color Script Artist* di organisasi Pusbanglin.

| Minggu | Tanggal | Tugas yang Dilakukan |
|--------|------------------------|---|
| 1 | 15 Juni – 17 Juni 2022 | Eksplorasi style tokoh dari referensi style Kobo-chan |
| 2 | 20 Juni – 24 Juni 2022 | Eksplorasi desain tokoh dan 3 dimensional karakter. |
| 3 | 27 Juni – 1 Juli 2022 | Eksplorasi desain tokoh Sampel dan Towo berdasarkan 3 dimensional karakter |
| 4 | 4 Juli – 8 Juli 2022 | Membuat aset yang dibutuhkan dalam animasi dan membetulkan revisi aset tersebut |
| 5 | 11 Juli – 15 Juli | Melengkapi Notion dengan memberikan aset-aset dan |

| | | |
|----|----------------------------------|--|
| | 2022 | concept art yang sudah selesai |
| 6 | 18 Juli – 22 Juli 2022 | Membuat concept art dari revisi yang dilakukan |
| 7 | 25 Juli – 29 Juli 2022 | Review latihan tim SMK dan diskusi progres kreatif tim Kampus |
| 8 | 1 Agustus – 5 Agustus 2022 | Terjadi perubahan style gambar untuk background dan semua aset-aset dari style seperti lukisan, lebih menjadi style kartun |
| 9 | 8 Agustus -12 Agustus 2022 | Membuat Color Sript sebanyak 12 menggunakan style kartun baru |
| 10 | 15 Agustus – 19 Agustus 2022 | Pelatihan tim SMK untuk mengenai style background yang baru |
| 11 | 22 Agustus – 26 Agustus 2022 | Melakukan perbaikan style aset-aset yang diperlukan menjadi style kartun dan <i>quality check</i> terhadap tim SMK |
| 12 | 29 Agustus – 2 September 2022 | Membantu dalam membuat <i>background</i> berdasarkan denah dari Minecraft sebagai blocking |
| 13 | 5 September – 9 September 2022 | Membantu tim background membuat sketsa dan line art background scene 2 |
| 14 | 12 September – 16 September 2022 | Membantu tim background membuat sketsa dan line art background scene 2 |
| 15 | 19 September – 23 September 2022 | Melanjutkan shading dan render pada Background sesuai BG Shot list yang sudah ditentukan bersama tim SMK (Membantu tim background) |
| 16 | 26 September – 30 September 2022 | Masih membantu tim Background menghasilkan background yang kurang |
| 17 | 3 Oktober – 7 Oktober 2022 | Masih membantu tim Background menghasilkan background yang kurang |
| 18 | 10 Oktober – 14 Oktober 2022 | Membantu tim Background dan mendata background yang selesai |
| 19 | 17 Oktober – 21 Oktober 2022 | Membantu merapikan background hasil tim SMK |
| 20 | 24 Oktober – 28 Oktober 2022 | Membantu merevisi background yang kurang cocok untuk Compositor |
| 21 | 31 Oktober - 4 November 2022 | Merapikan Notion |
| 22 | 7 November – 11 November 2022 | Membantu merevisi Background yang kurang cocok untuk Compositor |
| 23 | 14 November – 18 November 2022 | Membantu supervisi tim SMK bagi bagian yang belum selesai |
| 24 | 21 November – 25 November 2022 | Membantu supervisi tim SMK bagi bagian yang belum selesai |
| 25 | 29 November - 2 Desember 2022 | Membantu supervisi tim SMK bagi bagian yang belum selesai |

| | | |
|----|------------------------------|---|
| 26 | 5 Desember – 9 Desember 2022 | Membantu supervisi tim SMK bagi bagian yang belum selesai |
| 27 | 12 Desember – 15 Desember | Membantu supervisi tim SMK bagi bagian yang belum selesai |

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Pada penetapan *style* gambar tersebut, penulis mengalami perubahan lagi terhadap pekerjaan penulis. Berdasarkan beberapa pihak dan persetujuan bersama, menghasilkan hasil bahwa *jobdesc* sebagai *Asset Creator* kurang dibutuhkan karena banyaknya perubahan. *Jobdesc* penulis diubah menjadi *Color Script Artist* yang tugasnya membuat sebanyak 12 *shot* yang harus bersifat render. 12 *shot* tersebut penulis gambar berdasarkan 12 *shot* dari *storyboard* yang dipilih sehingga bisa mengetahui cara *shading* dan pencahayaan sebagai patokan produksi animasi. Selain itu, sebagai *Color Script Artist*, penulis membantu dalam proses pembuatan *background* sehingga sesuai dengan *color script* yang sudah ditentukan.

Berdasarkan 12 *shot* yang diambil, alasan penulis mengambil *shot* tersebut karena memiliki adegan dengan waktu yang berbeda. Waktu yang berbeda tersebut pasti akan menghasilkan animasi dengan warna yang berbeda. Dua dari 12 *shot* tersebut merupakan adegan dengan waktu hari yang beda yaitu subuh dan pagi/siang. Kedua *shot* tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Shot yang memperlihatkan waktu subuh (scene 2 shot 1)
 - a. *Briefing*

Tahap ini merupakan tahap pertama yang dilakukan dengan penulis yang melakukan *review* terhadap *storyboard* dan *animatic* yang didasarkan dari sinopsis cerita bersama dengan tim kampus. *Shot* tersebut merupakan adegan yang digunakan berkali-kali dan menjadi tanda sebagai perubahan hari. Oleh karena itu, *shot* yang menggambarkan hari subuh dipilih bukan hanya pergantian hari, tapi juga perubahan warna dan *mood* adegan.

b. Referensi / Penelitian

Shot tersebut memiliki referensi dari warna langit di kehidupan nyata pada saat subuh hari. Kedua referensi tersebut memiliki perbandingan warna yang sama tetapi beda *style*. Referensi diambil dari kehidupan nyata dan animasi “*Gravity Falls*”.



Gambar 3.2 Referensi foto subuh hari
(Sumber: facebook.com)

Subuh hari memiliki warna seperti biru gelap, hitam, ungu, jingga, dan terdapat sedikit sinar dari cakrawala. Selain itu, subuh hari memiliki awan serta kabut yang realistis. Referensi subuh hari tersebut penulis mengambil dari internet, dan mengalaminya secara asli di waktu subuh hari di kehidupan nyata



Gambar 3.3 Referensi subuh hari dengan *style* kartun
(Sumber: Animasi seri “*Gravity Falls*”)

Sedangkan, untuk *tone* warna penulis mengambil referensi dari animasi “*Gravity Fall*” sesuai dengan referensi *background*. Referensi ini memiliki kesamaan terhadap referensi dari kehidupan nyata, tapi memiliki *style* yang lebih sederhana dan kartun.

c. *Sketch* / Draft

Setelah dapat referensi dan keputusan bersama, maka penulis mulai menggambar sketsa kasar berdasarkan *shot* dari *storyboard*. *Shot* tersebut

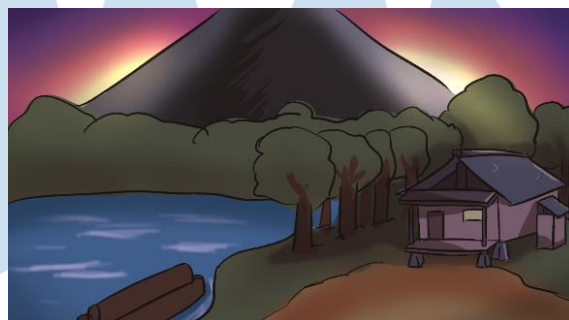
mengambil dari scene 2 shot 1 yang memperlihatkan sebuah gubuk yang dibelakangi dengan gunung dan hutan. Jadi penulis menggambar ulang sketsa dari *storyboard* tersebut. Untuk memperjelas warna dan hasil render, maka penulis menggambar ulang lebih sederhana.



Gambar 3.4 Sketsa ulang berdasarkan *storyboard* scene 2 shot 1
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

d. Hasil Akhir (*Render*)

Dikarenakan anggota tim Kampus sudah setuju dengan sketsa, maka penulis mulai mewarnai berdasarkan referensi yang didapat. Selain referensi, warna yang dimasukkan juga berdasarkan aset-aset yang sudah ditentukan. Dikarenakan digambarkan subuh hari, maka penulis memasukkan warna gelap yaitu biru gelap yang diturunkan *opacity*. Hal tersebut dilakukan untuk menggambarkan subuh hari sesuai dengan kehidupan nyata dan referensi.



Gambar 3.5 Render *Color Script* (Scene 2 shot 1)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Shot yang memperlihatkan waktu pagi (scene 1 shot 2)

a. *Briefing*

Shot tersebut memiliki tahap yang sama seperti *shot* lain pada *color script*. Akan tetapi untuk memberikan kesan pertama yang bagus dan menjadi

gambaran hasil *render* produksi animasi, jadi *shot* tersebut terpilih. *Shot* yang terpilih merupakan *shot* yang ada di bagian awal animasi dan terjadi di pagi hari. Bukan hanya itu, karena sebagian besar adegan terjadi pada pagi dan siang hari, jadi *shot* tersebut dipilih oleh penulis dan tim kampus. Tim kampus saat melihat *shot* di *storyboard* memberikan saran kepada penulis untuk membetulkan *angle* karena *shot* tersebut kurang cocok.

b. Referensi / Penelitian

Referensi yang didapat merupakan keadaan pada pagi hari yang terjadi di kehidupan nyata. Penulis mencari berbagai jenis foto yang memiliki nuansa pagi hari dengan matahari yang bersinar, di hutan. Bukan hanya itu, pada *storyboard shot* tersebut memiliki *angle* yang aneh, jadi penulis mencari referensi *angle* yang benar. Referensi tersebut didapat dari *Minecraft* dimana digunakan sebagai tolok ukur *angle* untuk *background*.

c. Sketch / Draft

Setelah referensi yang didapat, penulis menggambar ulang dari *storyboard* tersebut. Penulis menggambar ulang *angle* karena dianggap kurang cocok dari anggota tim Kampus pada tahap penelitian. Jadi penulis dengan bantuan dari *Minecraft*, penulis menggambar ulang sketsa dari *storyboard* sehingga menjadi gambar yang sudah betul.



Gambar 3.6 Sketsa ulang berdasarkan *Storyboard* scene 1 shot 2

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

d. Hasil Akhir (*Render*)

Setelah sketsa digambar, penulis melakukan pewarnaan berdasarkan warna aset yang sudah ditentukan. Berdasarkan referensinya, pewarnaan terdiri atas arah cahaya dan *tone* warna jingga atau kuning dengan saturasi yang

kurang. Pagi hari menghasilkan sebuah bayangan dan cahaya dari matahari. Oleh karena itu, pada *shot* tersebut terdapat bayangan dan cahaya matahari pada permukaan air.



Gambar 3.7 Render *Color Script* (Scene 1 shot 2)

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dua jenis *shot* tersebut memiliki perbedaan yang sangat terlihat yaitu perbedaan waktu. Perbedaan waktu dinyatakan bahwa adegan tersebut akan memiliki warna dan *mood* yang berbeda. Berikut perbandingan dari kedua *shot* tersebut:



Gambar 3.8 *Color Palette* Render *Color Script* (Scene 2 shot 1)

(Sumber: colormind.io)

Dapat diperlihatkan berdasarkan gambar 3.5, *color palette* dari scene 1 shot 2 memiliki warna yang gelap dan bervariasi. *Shot* tersebut memiliki warna gelap seperti biru gelap, ungu gelap, abu-abu, dan hitam. Hanya warna kuning sebagai warna yang cerah sebagai pencahayaan. Warna gelap dari *tone* biru gelap menandakan bahwa *shot* tersebut belum diliputi oleh cahaya matahari karena masih subuh hari serta matahari yang dibelakangi oleh gunung.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.9 *Color Pallete Render Color Script (Scene 1 shot 2)*

(Sumber: colormind.io)

Sedangkan berdasarkan gambar 3.7, scene 1 shot 2 memiliki *color palette* yang dianggap lebih netral cerah. Warna tersebut melibatkan campuran kuning dan jingga, coklat, biru netral, dan hijau. Selain itu *shot* tersebut memiliki *tone* kuning sebagai indikasi bahwa terjadi di pagi hari serta memasukkan bayangan sesuai dengan arah cahaya terbit yaitu kiri atas layar.

Kedua *shot* tersebut memiliki perbandingan yang sangat terlihat dalam bentuk warna dari *tone* gelap menjadi cerah, yang menandakan pergantian waktu dari subuh hari yang gelap menjadi pagi hari di mana matahari sudah terbit. Kedua *shot* tersebut juga termasuk dalam proses revisi oleh *Lead Animator* dan *Compositor* seperti *shot* lainnya jika ingin dijadikan sebagai *color script*. *Lead Animator* akan melakukan pengecekan terhadap *color script* yang penulis gambar jika warna dan *mood* yang Digambar cocok dan dapat dibaca oleh penonton. Setelah persetujuan *Lead Animator*, penulis juga berbicara kepada *Compositor* mengenai adegan sesuai *color script* sehingga bisa menjadi patokan *lighting* dan warna sisa adegannya. Setelah persetujuan bersama, penulis akan mengumpulkan *color script* yang dibuat dan diserahkan kepada *Compositor* untuk dimasukkan kepada *Pitch Bible* resmi “Tak Ada Ikan di Igi”.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Dalam program magang *track 1* tersebut, penulis mengalami beberapa kendala baik dari pihak internal maupun eksternal. Kendala tersebut berdampak bukan hanya untuk sendiri melainkan juga untuk orang di sekitarnya, terutama akan berdampak pada pihak yang bertanggung jawab. Berikut kendala yang penulis alami:

1. Banyak dari anggota tim yang telat dalam melakukan pekerjaan yang sudah ditentukan untuk mereka masing-masing. Berdasarkan yang penulis lihat ada

beberapa alasan mengapa mereka bisa kurang bisa dalam melakukan pekerjaannya. Ada beberapa yang kurang pengalaman atau keahliannya kurang dikembangkan, ada yang menyepel atau bersifat malas, sehingga ada yang terlalu bergantung pada tim Kampus. Akan tetapi bukan hanya dari internal saja, melainkan dari eksternal juga ada yaitu, kekurangan sumber daya manusia dan waktu. Menurut penulis, SDM yang disediakan sangat kurang dan hanya sedikit yang memiliki pengalaman tertentu. Waktu juga sangat kurang karena praproduksi dilakukan pada bulan Juni – Agustus 2022, sedangkan waktu produksi hanya pada bulan Agustus – Oktober 2022. Dari waktu tersebut dapat dinyatakan bahwa waktu produksi seharusnya lebih panjang sehingga memiliki waktu yang lebih pasti dan seharusnya menyediakan tenaga kerja lebih banyak sehingga bisa menghasilkan animasi dengan kualitas yang bagus dan efisien.

2. Berdasarkan *pipeline* yang ditentukan memiliki kendala yaitu kurangnya efisiensi kerja dari tim SMK dan telatnya referensi dari narasumber utama. Seperti pada kendala sebelumnya sedikitnya pengalaman dari tim SMK, menyebabkan efisien kerja tim SMK kurang bagus dan menghambat kerja orang lain berdasarkan *pipeline*. Misalnya, pada tim *background* hanya ada 1 orang yang bisa mengikuti *style* gambar, dan karena itu ada beberapa animasi yang terhambat karena belum tersedianya *background*. Selain itu, penulis dengan anggota lain juga mengalami kesulitan pada saat masa praproduksi. Bukan hanya itu, kehambatan tersebut juga menyebabkan kebingungan antara anggota tim. Kebingungan tersebut berupa kesalahan beberapa anggota dalam mengerti alur kerja seperti asistensi ke pihak siapa. Kebingungan tersebut juga menyebabkan kehambatan pada proses produksi.
3. Selain itu, pada operasional kerja penulis, seperti pada kendala sebelumnya, penulis sering mengambil jam lebih sampai malam dan mengambil hari akhir pekan untuk mengejar target yang ditentukan. Kurangnya efisiensi kerja tim SMK menyebabkan banyak baik tim SMK dan tim Kampus melakukan kerja lembur. Hal itu bisa merugikan kedua pihak karena jika terus menerus

melakukan kerja lembur, maka masing-masing individu akan mengalami stres dan kesehatan masing-masing orang bisa menurun.

Dari kendala tersebut, penulis menyimpulkan bahwa kendala tersebut merugikan banyak orang terutama diri sendiri, karena kita sebagai orang yang magang di bawah organisasi Pusbanglin yang merupakan organisasi pemerintah, membawa nama orang lain. Jika yang mengambil magang tersebut dinyatakan gagal dalam menyelesaikan program tersebut, maka mereka akan dianggap telah memalukan nama-nama organisasi mereka. Oleh karena itu, bukan hanya penulis melainkan manusia pada umumnya harus memikirkan solusi untuk mengatasi kendala dan masalah tersebut sebelum berdampak lebih besar.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan kendala yang ditemukan dalam proyek magang tersebut, penulis dapat menentukan beberapa solusi untuk mengatasi masalah kendala yang ada. Berikut merupakan solusi dari kendala yang ditemukan yaitu:

1. Untuk mengatasi hambatan dan kurangnya efisiensi kerja dengan melakukan pengawasan dan pengecekan mengenai progres animasi dari tim SMK. Pengawasan yang dimaksud berupa penulis bersama tim kampus mengingatkan kepada tim SMK untuk progres animasi tiap harinya. Selain itu penulis juga mengingatkan tim SMK untuk selalu memberi tahu kepada tim kampus jika mereka telah memperbarui berupa progres kerja mereka baik melalui WhatsApp, Discord, maupun Notion. Bukan hanya itu, karena waktu mulai menipis, penulis bersama tim kampus *background* membantu tim SMK sehingga juga bisa mengawasi progres tim SMK jika mereka sudah mengunggah progresnya kepada Google Drive yang sudah ditentukan. Pengawasan tersebut dilakukan untuk mendata efisiensi kerja dan tanggung jawab semua anggota tim sehingga pihak atas bisa mengetahui kekurangan yang bisa berdampak pada produksi animasi.

2. Bagi anggota tim yang kurang mengerti dalam menjalankan pekerjaannya dan tanggung jawab mereka, penulis bersama tim kampus memberikan pelatihan terhadap yang membutuhkan. Pelatihan tersebut berupa pertemuan *online* melalui ZOOM dan Discord mengenai bagian yang mereka tidak mengerti. Sebelum pelatihan tim kampus membagikan tugas masing-masing anggota tim SMK sesuai dengan minat dan keahlian mereka. Setelah pembagian kerja, tim SMK melakukan pelatihan dan penulis memberikan pelatihan mengenai cara menggambar *style* gambar *background* animasi. Pelatihan tersebut dilakukan agar tim SMK bisa konsisten dan belajar membagi tugas dengan anggotanya yang lain. Pelatihan tersebut dilakukan di tahap awal praproduksi, agar tim SMK bisa belajar lebih untuk mengenal dan terbiasa menggambar *style* gambar *background* yang sudah ditentukan.
3. Dikarenakan banyak anggota tim yang kerja lembur terutama dari tim kampus, jadi penulis bersama tim kampus menentukan persetujuan. Persetujuan tersebut merupakan mengambil ahli pekerjaan dari tim SMK untuk mengejar waktu pada *timeline*. Bukan hanya itu untuk mencegah lembur, penulis membantu dalam membuat *background* dan mengerjakannya secepatnya berupa 2-3 *background* per hari dengan level susah serta 5-6 per hari level mudah. Cara kerja tersebut menyebabkan penulis bersama tim *background* lebih efisien dalam membantu pekerjaan tim SMK, sehingga menghasilkan waktu lebih untuk membantu *background*

Berdasarkan kendala yang ditemukan, untuk menghasilkan hasil akhir yang memuaskan maka diharuskan memiliki solusi untuk mengatasi kendala tersebut. Solusi yang dilakukan bukan hanya dilakukan untuk keuntungan produksi, melainkan juga untuk masing-masing individu. Setiap orang yang terlibat dalam proses produksi tersebut akan mendapatkan pelajaran mengenai masalah-masalah yang akan terjadi atau dalam kata lain tidak semua rencana berjalan dengan lancar. Oleh karena itu, solusi ditentukan sebagai pelajaran untuk mengatasi masalahnya sendiri dan belajar dari masalah tersebut untuk melakukan yang lebih baik di masa depan.