

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

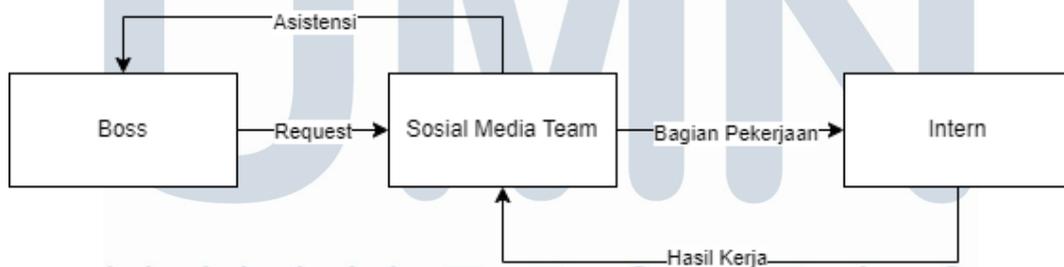
Dalam tempat kerja, sebuah bentuk organisasi dan koordinasi antar individu diperlukan untuk melaksanakan kewajiban yang memerlukan kerjasama. Hal ini termasuk dari bagaimana setiap individu berada dalam hirarki posisi kerja, serta bagaimana individu mengkoordinasi pekerjaan kepada individu yang berbeda.

3.1.1 Kedudukan

Posisi penulis dalam kegiatan magang merupakan grafik desainer yang membuat konsep, desain, dan mengkoordinasi anggota karyawan magang lainnya untuk menciptakan sebuah hasil. Selain itu, penulis pula merupakan bagian yang mencari informasi sesuai dengan permintaan dari Sosial Media Team dan melakukan *quality control* sebelum memberikan hasil desain kepada Sosial Media Team.

3.1.2 Koordinasi

Koordinasi ini dapat dijelaskan dengan bentuk bagan alur kerja seperti contoh di bawah ini:



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Dapat dilihat dari bagan ini, sebuah permintaan desain akan diberikan dari atasan terhadap Sosial Media Team, dimana akan dilakukan brief kepada penulis untuk membuat konsep dan visualisasi desain tersebut bersama dengan informasi yang dibutuhkan. Tahap konsep dan visualisasi ini kemudian diberikan kepada karyawan magang lainnya yang akan melakukan bagian lain, seperti animasi dan komposisi efek. Setelah tahap visualisasi selesai, hasil desain akan diberikan kepada Sosial Media Team untuk masukan dan *quality control*. Bila desain memiliki unsur yang kurang memuaskan, akan diberikan kembali kepada penulis dan karyawan magang lainnya untuk dilakukan revisi sampai hasil desain siap ditayangkan pada media sosial perusahaan.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1-19	Daily Content	Pembuatan konten setiap hari
2	8-9	Konten Besar 5 Pulau	Pembuatan konten besar yang menyangkut 5 pulau Indonesia yang kemudian dipecah kembali menjadi 6 konten berbeda.
3	10-13	UI design Website IP	Pembuatan atau desain ulang UI element website
4	13-16	UI design Website Perusahaan	Pembuatan atau desain ulang UI element website
5	16-19	Konsep Desain Aplikasi IP Perusahaan	Pembuatan desain awal untuk aplikasi IP Perusahaan

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pada bagian ini, penulis menjelaskan secara umum kegiatan yang dilakukan pelaksanaan magang di PT Bela Nusantara. Titik fokus pada bagian ini adalah proses dan hasil kerja penulis membuat konten sosial media serta proyek-proyek lain yang diberikan oleh perusahaan yang sesuai dengan kemampuan penulis sebagai desainer dengan menggunakan Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator untuk kepentingan layout dan mendesain konten sosial media perusahaan



Gambar 3.2 Logo Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator

Sumber: Website Adobe

Dalam pengerjaan magang, penulis diberikan pemaparan sistem baru dalam pemenuhan tugas yang berhubungan dengan website perusahaan. Sistem ini adalah UX Builder Flatsome yang merupakan sistem pembuat website secara *Front-end* yang mempermudah pengguna untuk membuat website tanpa ada perlunya pemahaman mengenai pengkodean atau *Back-end* dari komponen website.



Gambar 3.3 Logo UX Builder FLATSOME

Sumber: Website Flatsome

Dari penjelasan ini, penulis memiliki tugas utama yang berupa pembuatan konten sosial media salah satu IP perusahaan yang bernama Binekon. Tugas ini melibatkan pembuatan konsep dan tema akan konten yang akan dibuat. Setelah konsep dan tema disetujui, dilanjutkan dengan proses desain dan pemilihan informasi yang sesuai dengan konsep dan tema yang dimiliki. Proses desain ini dilakukan dengan adanya *feedback* dari pihak Sosial Media Team yang berjalan secara terus menerus hingga desain yang dimiliki dinilai sudah memenuhi ekspektasi yang kemudian diberikan untuk melewati proses *editing* dari pihak Sosial Media Team.

Mendekati akhir magang, penulis mendapatkan tugas baru berupa perbaikan dan penambahan layout dan konten dari website Perusahaan. Tugas ini melibatkan dua website, yaitu website IP Binekon dan website perusahaan sendiri. Pemaparan akan sistem baru ini, dan tugas yang diberikan adalah sebuah pengaplikasian pengetahuan tentang *Interactive Design* yang sudah dipelajari di kegiatan pembelajaran kampus, sekaligus sebagai pemaparan tentang sistem yang belum diketahui oleh penulis.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Dalam kegiatan *internship* ini, penulis mendapatkan lima proyek yang terbagi menjadi dua kategori, yaitu konten sosial media dan UI design. Konten sosial media adalah proyek atau tugas utama dari kegiatan magang ini. Tugas ini meliputi konten yang berbentuk secara *daily*, yaitu konten yang dibuat setiap hari yang memiliki tema dan konsep yang berbeda. Selain konten per hari, terdapat pula konten hari nasional. Konten ini dibuat berdasarkan hari libur nasional yang ada. Tugas utama ini melibatkan penulis dalam penentuan tema, konsep, pembentukan aset dan visualisasi yang

diharuskan sama dengan hari nasional yang terkait. Selain itu, untuk membantu proses pembuatan, perusahaan telah memberikan akses *google drive* yang berisi aset-aset perusahaan yang dimiliki.

Berbeda dengan konten sosial media, UI design melibatkan penulis secara langsung dalam perbaikan dan penambahan konten dalam website perusahaan, dimana penulis diberikan akses admin untuk membuat dan mengubah website dengan persetujuan dan pengawasan dari *Supervisor* dan Sosial Media Team. Perlu diketahui pula bahwa pembuatan konten sosial media yang dilakukan penulis secara eksklusif dalam IP Binekon. Penjelasan dan detail lebih lanjut mengenai proyek ini dapat dilihat dari dijelaskan di bawah ini:

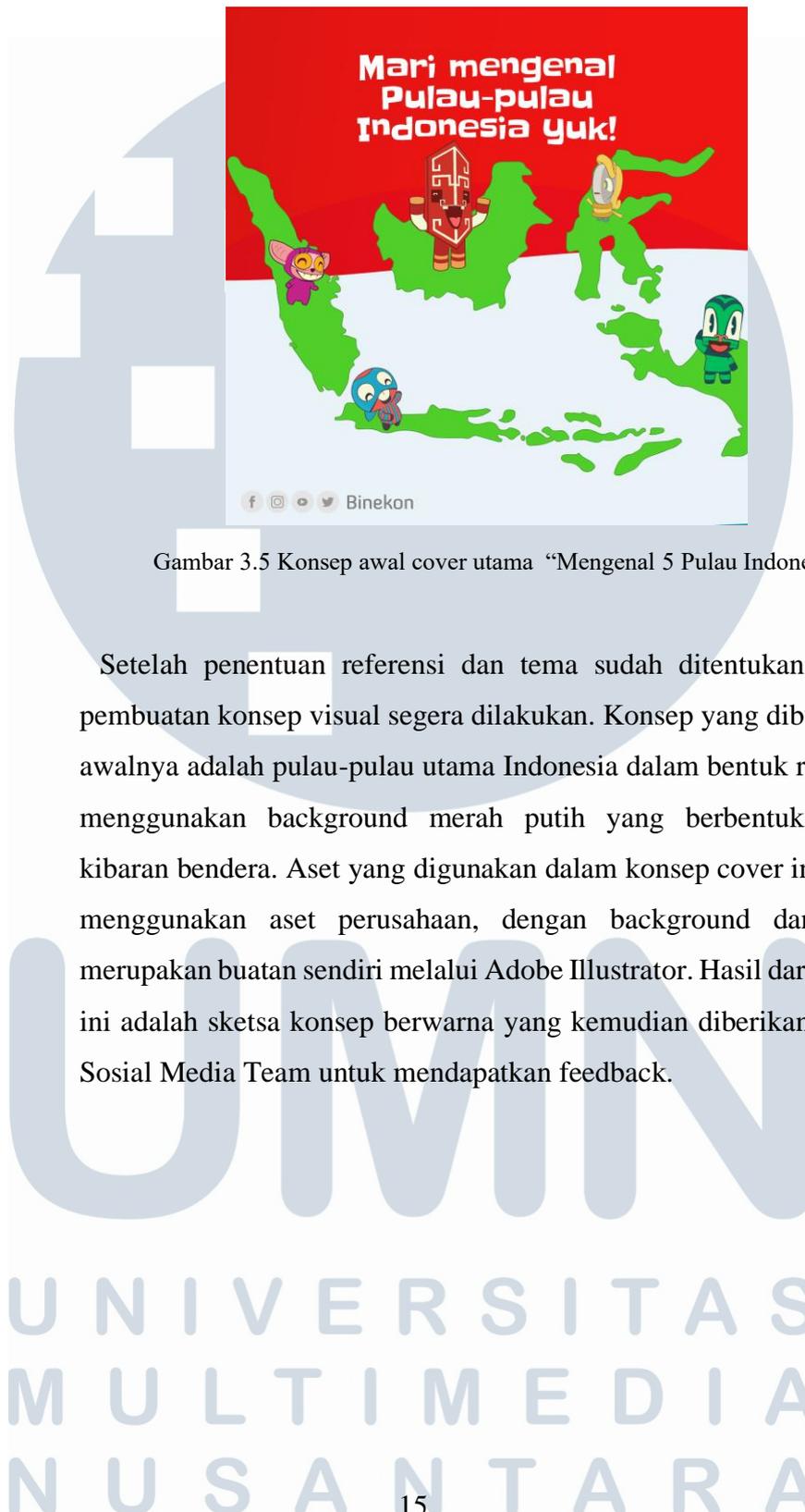
3.3.1.1. Konten Sosial Media : “Menenal 5 Pulau Indonesia”

Konten sosial media ini merupakan proyek pertama yang membutuhkan persiapan dan proses selama lebih dari dua minggu. Proyek ini adalah pengenalan pulau-pulau utama Indonesia dimana setiap pulau memiliki 6 (enam) yang terdiri dari suku, rumah, makanan, pakaian, senjata, dan tarian yang khas dari setiap pulau dengan menggunakan karakter IP Binekon. Penulis bertugas sebagai pembuat konsep, mencari informasi, serta visualisasi setiap konten setiap pulau dan isi konten pulau itu sendiri. Selain itu, penulis juga bertindak sebagai *quality control* untuk informasi dan visualisasi yang dibuat. Dapat dihitung dalam konten ini, jumlah total visual yang digunakan adalah 30 (tiga puluh) post yang terdiri dari cover dan materi. Dalam pengerjaan ini, penulis bertugas sebagai pembuat cover utama konten “Menenal 5 Pulau Indonesia”.



Gambar 3.4 Referensi utama awal cover utama “Mengenal 5 Pulau Indonesia”

Tahap awal dari perancangan visualisasi adalah penentuan konsep dari desain tersebut, dimana berdasarkan arahan dari Sosial Media Team, mengharuskan desain menyertai karakter-karakter IP Binekon. Dari ketentuan ini, dan tema yang merupakan pulau Indonesia, penulis memilih menggunakan peta Indonesia sebagai referensi utama konsep desain ini. Alasan mengapa peta Indonesia dipilih menjadi referensi utama dikarenakan tema yang diminta kepada penulis mengharuskan adanya representasi karakter IP Binekon yang merupakan visualisasi karakter dari pulau-pulau utama Indonesia. Selain itu, penulis memilih memasukan bendera merah putih sebagai referensi selanjutnya dalam konsep desain agar memperkuat konsep dalam tema Indonesia.



Gambar 3.5 Konsep awal cover utama “Mengenal 5 Pulau Indonesia”

Setelah penentuan referensi dan tema sudah ditentukan, proses pembuatan konsep visual segera dilakukan. Konsep yang dibuat pada awalnya adalah pulau-pulau utama Indonesia dalam bentuk rata serta menggunakan background merah putih yang berbentuk seperti kibaran bendera. Aset yang digunakan dalam konsep cover ini dibuat menggunakan aset perusahaan, dengan background dan pulau merupakan buatan sendiri melalui Adobe Illustrator. Hasil dari konsep ini adalah sketsa konsep berwarna yang kemudian diberikan kepada Sosial Media Team untuk mendapatkan feedback.



Gambar 3.6 Revisi Cover Konten Sosial Media “Mengenal 5 Pulau Indonesia”

Hasil masukan dari Sosial Media Team menyatakan bahwa konsep dengan menggunakan peta Indonesia dan alokasi karakter sudah sesuai, tetapi bentuk rata peta yang digunakan kurang sesuai dan bentuk bendera merah putih sebagai background terlalu mencolok. Penulis diminta melakukan pengubahan cara representasi pulau-pulau Indonesia dan background. Dari masukan itu, penulis mengubah layout dari berupa datar seperti peta, menjadi cembung seperti benua, dengan karakter berada di antara *foreground* (Planet dan pulau Indonesia) dengan *background* warna. Hasil dari perubahan ini diberikan kembali untuk dilihat oleh Sosial Media Team.



Gambar 3.7 Final Cover Utama Konten Sosial Media “Mengenal 5 Pulau Indonesia”

Revisi terakhir yang dilakukan adalah penggantian warna *background* dan kemudian digunakan untuk cover utama dalam konten sosial media “Mengenal 5 Pulau Indonesia”. Hasil dari desain ini kemudian diberikan kepada Sosial Media Team untuk dilakukan editing yang kemudian ditayangkan di sosial media IP Binekon.

3.3.1.2. Konten Sosial Media

Dalam bagian ini, tugas penulis dalam pembuatan konten sosial media terbagi kembali menjadi dua bentuk konten sosial, kedua bentuk ini berupa:

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

3.3.1.2.1 Konten Hari Nasional: Dirgahayu Republik Indonesia

Tugas penulis dalam masa awal kegiatan magang adalah desain untuk perayaan kemerdekaan Indonesia tanggal 17 Agustus 2023. Pembuatan ini disesuaikan dengan instruksi dari dalam acara perayaan kemerdekaan. Tahapan pertama yang dilakukan penulis adalah pembentukan konsep, dimana pihak Sosial Media Team memberikan mandat bahwa dalam desain tentang kemerdekaan Indonesia memerlukan sebuah ikon atau objek yang dapat merepresentasikan kegiatan perayaan kemerdekaan Indonesia. Selain itu, dalam pencarian referensi, penulis diharuskan membuat desain yang memperlihatkan keseruan dalam hari nasional ini dengan menggunakan karakter IP Binekon.



Gambar 3.8 Referensi Desain Dirgahayu Republik Indonesia

Dalam memilih kegiatan yang dapat mewakili kegiatan dalam acara Dirgahayu Indonesia, penulis memilih kegiatan Panjat Pinang sebagai objek utama dalam desain. Referensi ini didapatkan pada situs Gambarpng.id dan *Pickbest*.

Alasan mengapa Panjat Pinang dipilih dikarenakan kegiatan tersebut merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan masyarakat Indonesia, dimana peserta berusaha bersama-sama mendapatkan hadiah yang berada di akhir tiang tersebut. Selain itu, kegiatan Panjat Pinang memiliki keseruan dan aksi yang dapat direpresentasikan menggunakan karakter yang diberikan oleh perusahaan. Dari referensi ini, penulis membuat komposisi awal dari desain yang kemudian diberikan kepada Sosial Media Team untuk mendapatkan masukan.



Gambar 3.9 Sketsa Awal Desain Dirgahayu Republik Indonesia

Masukan yang diberikan oleh Sosial Media Team menyatakan bahwa konsep mengenai penggunaan panjat Pinang sudah sesuai, tetapi layout dalam teks, komposisi warna, background, serta tipografi perlu dilakukan perombakan. Selain itu, diharuskan seluruh karakter untuk digunakan dalam desain tersebut.



Gambar 3.10 Revisi Desain Dirgahayu Republik Indonesia

Mengikuti arahan yang sudah diberikan, hal yang dilakukan pertama kali adalah penambahan karakter menggunakan aset perusahaan, dimana penulis menggunakan pose-pose yang tersedia untuk membuat karakter lebih hidup. Selain itu, background diberikan warna merah dan putih dan bayangan pulau Indonesia dan perbaikan dengan posisi tipografi yang digunakan. Setelah iterasi baru ini dibuat, desain ini diberikan kepada Sosial Media Team untuk kembali di diperiksa.



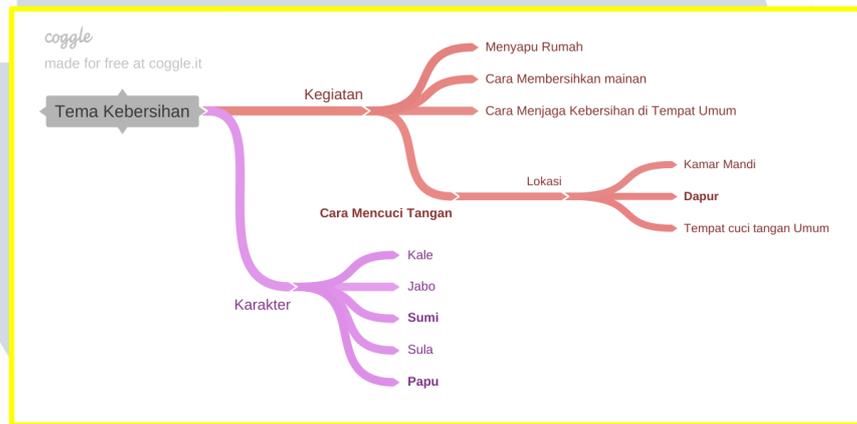
Gambar 3.11 Final Desain Dirgahayu Republik Indonesia

Perbaikan terakhir yang dilakukan adalah kesalahan tipografi dan posisi karakter dan objek desain yang dipindahkan ke bawah. Selesai perbaikan ini, desain dinyatakan selesai oleh Sosial Media Team yang kemudian diberikan untuk *editing* dan animasi sebelum ditayangkan di sosial media IP Binekon.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.1.2.2 Konten Harian: Cara Cuci Tangan yang Benar

Tugas utama penulis adalah sebagai perancang konsep, layout, visualisasi, serta informasi dalam konten harian, dimana sesuai dengan instruksi dari Sosial Media Team bahwa desain harian tidak perlu detail dan rumit dikarenakan perlunya kecepatan dalam pembuatan konten harian.



Gambar 3.12 Mindmap Konten Harian “Cara Cuci Tangan yang Benar”

Tahapan yang dilakukan penulis adalah pembuatan konsep yang sesuai dengan tema yang diberikan kepada penulis, yaitu kebersihan. Dari tema yang diberikan ini, dibuatlah *mind map* untuk melihat tema yang dapat dilakukan dengan mudah dan cepat. Proses ini berlangsung dengan *feedback* antara penulis dan Sosial Media Team. Hal ini berakhir dengan penentuan tema yaitu “Cara Mencuci Tangan yang Benar” dengan lokasi untuk desain adalah dapur. Pemilihan dapur sebagai lokasi dikarenakan dapur dikaitkan dengan bukan hanya memasak, namun membersihkan sesuatu.

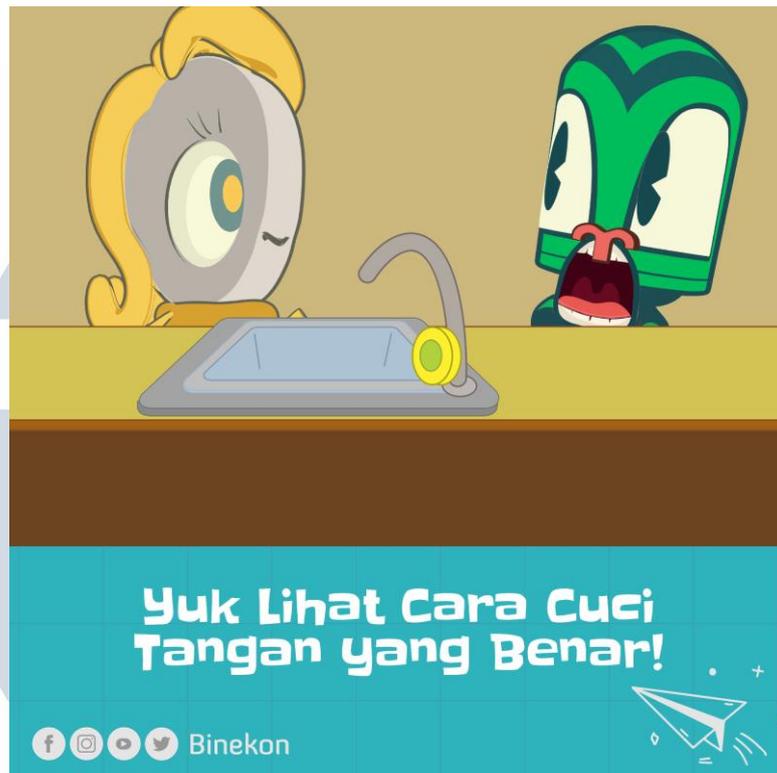
Selain penentuan tema dan lokasi, penulis akhirnya memilih dua karakter untuk digunakan dalam desain, bernama Sumi dan Papu. Alasan pemilihan ini dikarenakan Sumi memiliki karakter peduli akan teman-temannya, yang pula termasuk kesehatan dan kebersihan mereka, Sedangkan Papu memiliki karakter yang aktif dalam bermain.



Gambar 3.13 Referensi Konten Harian “Cara Cuci Tangan yang Benar”

Menggunakan gambar di atas sebagai referensi yang didapatkan dari website aset *Freepick*, penulis membuat konsep dimana terdapat karakter yang menggunakan pose seolah ia sedang menjelaskan cara mencuci tangan dengan benar, sedangkan terdapat karakter lain yang terkejut bahwa ada cara mencuci tangan yang benar. Desain yang dihasilkan kemudian diberikan kepada Sosial media Team untuk asistensi.

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 3.14 Versi Pertama Konten Harian “Cara Cuci Tangan yang Benar”

Input dari Sosial Media Team menyatakan bahwa perlunya objek yang berada di background agar tidak terlalu sepi dan posisi wastafel yang terlalu memakan terlalu banyak tempat. Selain itu, penggunaan pose karakter yang digunakan tidak sesuai yang kemudian disarankan untuk mencari lebih lanjut dalam aset perusahaan untuk menemukan pose yang lebih cocok.

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 3.15 Versi Final Konten Harian “Cara Cuci Tangan yang Benar”

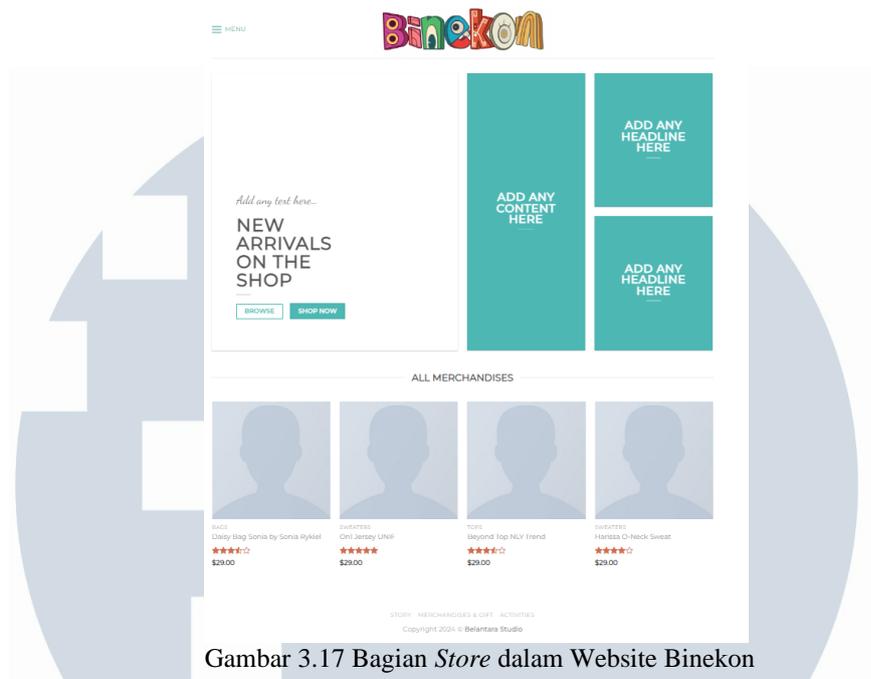
Hasil desain ini diterima oleh Sosial Media Team setelah penulis mengatur kembali layout yang digunakan, penambahan objek seperti wajan pada background, serta menggunakan pose karakter yang lebih cocok dari versi sebelumnya. Desain ini kemudian diberikan kepada Sosial Media Team untuk diberikan *editing* yang kemudian di tayangkan pada sosial media IP Binekon.

3.3.1.3 Perbaikan UI dan Layout Website Binekon



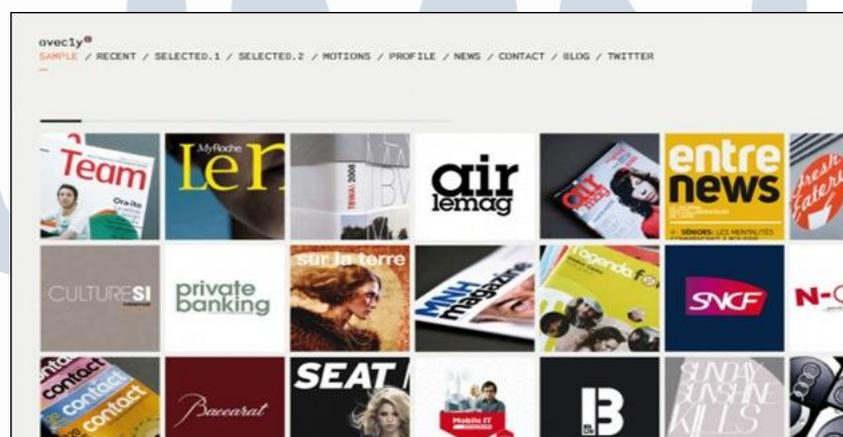
Gambar 3.16 Banner Website Binekon

Tugas yang diberikan kepada penulis adalah membantu pengembangan website IP Binekon yang memerlukan pembaharuan dalam konten dan layout. Penulis ditugaskan untuk menggunakan UX Builder “Flatsome” yang digunakan oleh perusahaan dan melakukan feedback secara langsung antara penulis dengan Sosial Media Team. Penambahan aset, perubahan layout, serta informasi yang sebelumnya tidak ada ditambahkan ke dalam website. Dalam proyek ini, penulis ditugaskan untuk membantu layout dan visualisasi bagian *store* dalam website IP Binekon.



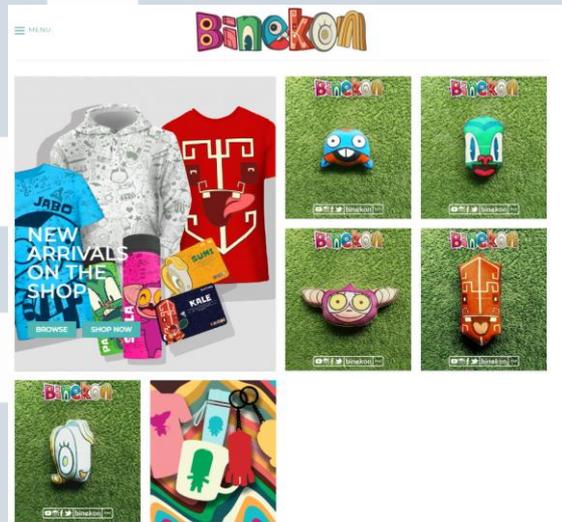
Gambar 3.17 Bagian *Store* dalam Website Binekon

Dapat dilihat dengan cantuman gambar sebelum adanya pembaharuan, bagian dimana penulis ditugaskan untuk memperbarui masih menggunakan bentuk template berbentuk grid. Dalam awal proses pembaharuan, perusahaan memberikan beberapa aset berupa produk IP Binekon untuk digunakan dalam bagian *store* website Binekon.



Gambar 3.18 Referensi Bentuk Grid Untuk Website Binekon

Walaupun perlu ada perubahan, penulis memilih mempertahankan bentuk grid yang ada, namun dengan penyesuaian dalam penggunaan UX builder seperti referensi yang terdapat pada website *tripwiremagazine* dengan memasukan template baru, gambar, serta mengatur bagaimana tampilan yang sesuai dengan kebutuhan website.



Gambar 3.19 Bagian *Store* dalam Website Binekon pasca update

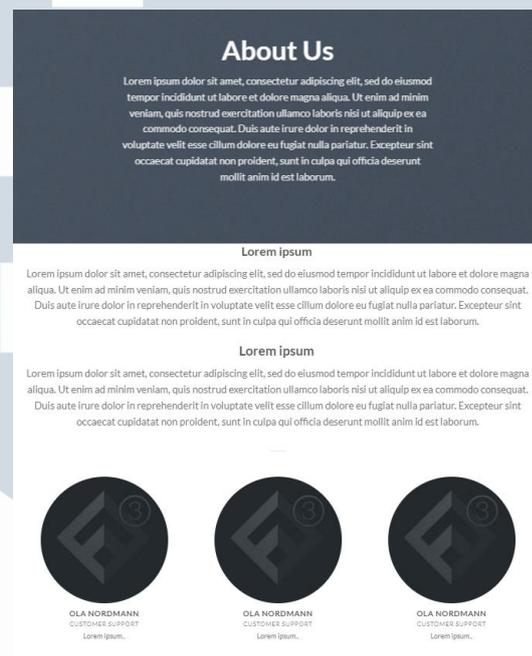
Berikut merupakan hasil dari pembaharuan yang kemudian diberikan kepada Sosial Media Team yang melanjutkan pembaharuan lebih lanjut.

3.3.1.4 Perbaikan UI dan Layout Website Belantara



Gambar 3.20 Pengembangan UI Website Belantara Studio

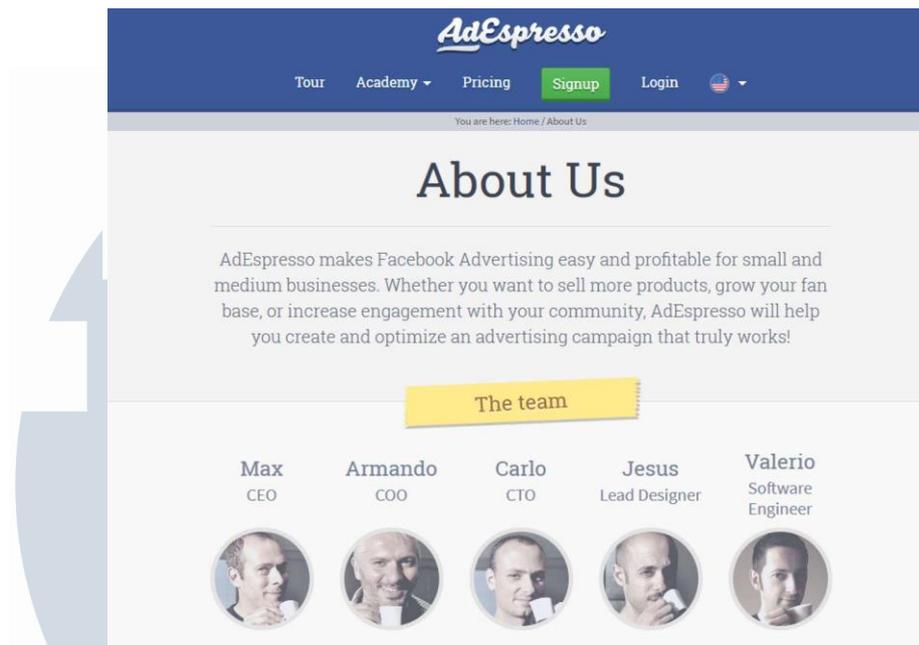
Tugas selanjutnya yang diberikan kepada penulis adalah membantu pengembangan lebih lanjut website utama perusahaan, yaitu Belantara Studio yang memerlukan perbaikan dan penambahan. Penulis menggunakan UX Builder yang digunakan oleh perusahaan dan untuk tugas ini, penulis ditugaskan untuk memperbaiki bagian *About* dalam website tersebut.



Gambar 3.21 Bagian *About* Website Belantara Studio Sebelum Pembaharuan

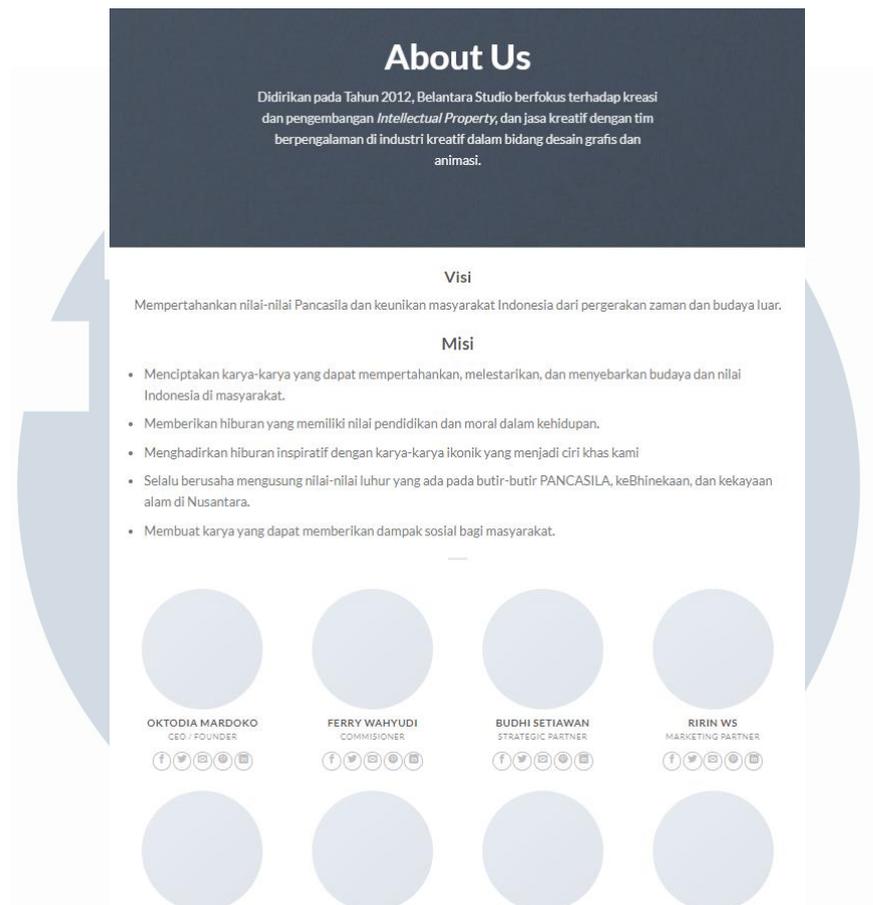
Sebelum pembaharuan, bagian *about* dalam website Belantara Studio merupakan template yang tidak adanya informasi mengenai perusahaan itu sendiri. Berdasarkan arahan dari perusahaan, penulis bertugas membuat layout dan mengisi tipografi sesuai dengan apa yang diberikan oleh perusahaan.

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 3.22 Referensi Dalam Pembaharuan Website Belantara

Walaupun mendapatkan instruksi untuk memperbaharui website tanpa perubahan terlalu banyak, penulis mengambil referensi yang tertera dalam website *Quora* sebagai arahan bagaimana tampilan dan layout untuk bagian *about* dalam website ini. Referensi ini digunakan untuk memberikan pemikiran bagaimana calon pengguna website melihat siapa saja yang merupakan anggota khusus dalam perusahaan. Hal ini juga memberikan penulis ide untuk menemukan cara bagaimana calon pengguna dapat menghubungi atau melihat para anggota dalam kegiatan sosial media.



Gambar 3.23 Bagian *About* dalam Website Belantara Sesudah Pembaharuan

Hasil dari penggunaan referensi dan informasi yang diberikan oleh perusahaan adalah pencantuman visi dan misi perusahaan dan perbaikan informasi mengenai anggota dalam perusahaan. Selain itu, penulis memberikan inisiatif untuk memberikan template tautan yang tersedia dalam UX Builder dalam setiap anggota agar mempermudah Sosial Media Team untuk memberikan informasi yang terkait. Hasil dari pembaharuan ini kemudian disetujui oleh pihak Sosial Media Team yang akan melanjutkan pembaharuan yang penulis telah berikan.

3.3.1.5 Pembuatan Desain Prototype Aplikasi IP Binekon

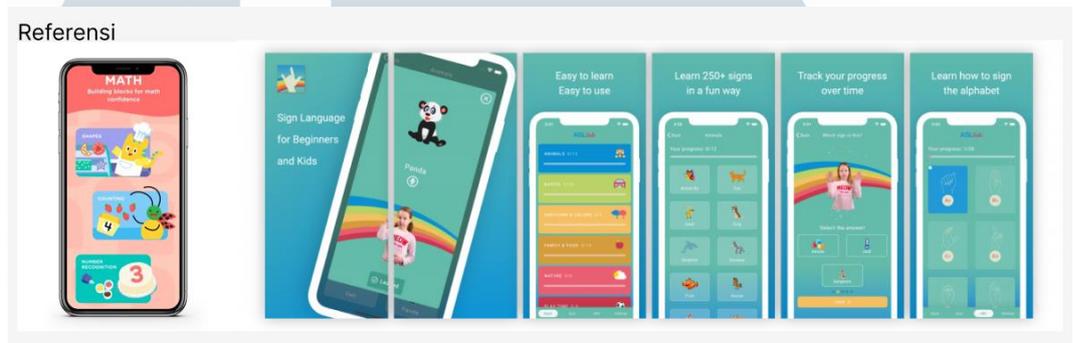
Tugas selanjutnya yang diberikan adalah sebuah pembuatan desain *prototype* untuk IP Perusahaan Binekon. Desain berbentuk *Proving Concept*, dimana penulis bertugas membuat sebuah mockup konsep aplikasi yang ditargetkan untuk anak kecil dengan bertema IP Binekon.



Gambar 3.24 Mind Map Desain Prototype Aplikasi IP Binekon

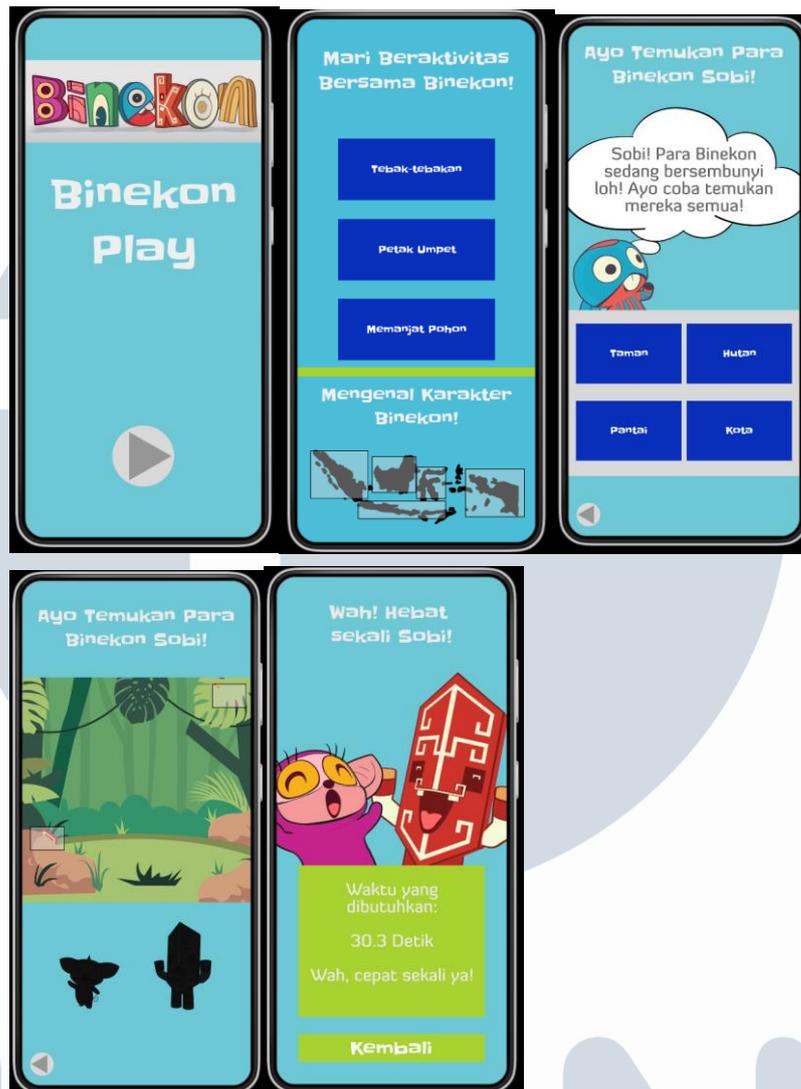
Awal pembuatan konsep dimulai dengan penentuan tujuan dari aplikasi tersebut. Pada awalnya, penulis menginginkan aplikasi tersebut terhubung dengan website utama dalam halnya konten-konten yang dimiliki, dengan campuran antara informasi tentang Binekon, serta bentuk edukasi yang berbentuk media yang menyenangkan bagi anak kecil. Namun, pihak Sosial Media Team lebih menginginkan aplikasi itu terpisah dengan alasan bila kedua tempat memiliki konten yang sama, pembuatan aplikasi tidak diperlukan. Maka dari itu, penulis mengembangkan konsep aplikasi dengan fokus terhadap aspek *fun* atau *entertainment* yang disediakan, seperti bentuk permainan yang dapat digunakan bukan hanya menyenangkan, tetapi dapat memberikan pengetahuan.

Bentuk permainan seperti tebak-tebakan, petang umpet, dan panjat pohon disetujui oleh Sosial Media Team dengan ide permainan lain akan dikembangkan oleh pihak perusahaan. Dari hasil diskusi dan *feedback*, penulis mulai pencarian referensi untuk *proving concept* aplikasi Binekon.



Gambar 3.25 Reference Desain Prototype Aplikasi IP Binekon

Referensi ini yang terdapat pada website *ASL Kids* dan *Good House Keeping* digunakan karena penggunaan warna dan layout sesuai dengan ciri IP Binekon, selain itu, bentuk bagaimana kegiatan yang ditawarkan dalam referensi dinilai sesuai dengan konsep dalam pembuatan aplikasi untuk target *audience* anak kecil.



Gambar 3.26 Tampilan Desain Prototype Aplikasi IP Binekon Dalam Figma

Dalam proses pembuatan *prototype*, penulis menggunakan aset seperti karakter dan background yang telah tersedia dalam perusahaan untuk menunjukkan konsep mengenai bentuk aktivitas yang dapat dilakukan dalam *prototype* ini. Kegiatan seperti petak umpet, memanjat pohon, dan tebak-menebak dibuat untuk mencapai tujuan berupa game interaktif bertema Binekon. *Prototype* ini lalu diberikan kepada Sosial Media Team yang menyetujui konsep aplikasi.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Dalam pengerjaan magang, kendala pertama yang dialami adalah rekan kerja yang bekerja bersama penulis merupakan siswa-siswi yang melakukan kegiatan magang, dimana perbedaan pengalaman serta pengetahuan menghambat produktivitas pada awal magang. Kendala kedua adalah dikarenakan setiap karyawan memiliki kemampuan yang berbeda, awal bulan magang di dedikasi terhadap reorganisasi posisi. Kendala ketiga adalah pengenalan sistem baru seperti UX Builder membuat penulis mengalami kesulitan dalam tugas yang diberikan. Kendala keempat adalah permintaan *daily post* yang membuat banyaknya *workload* yang dialami.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Untuk kendala pertama, dibuatnya bentuk *template* dan standarisasi prosedur dalam pembuatan konten, dimana penulis secara langsung mengawasi dan membantu karyawan lain sesuai dengan kemampuan dan pemahaman, hal ini juga menyelesaikan kendala kedua, dimana dengan posisi yang ditentukan, memberikan jalur komunikasi yang lebih lancar tentang tugas yang diberikan. Untuk kendala ketiga, penulis menghabiskan 1-2 minggu mempelajari mengenai UX Builder dan selalu dalam kontak dengan pihak yang paham akan sistem ini dalam perusahaan. Selain itu, pembelajaran secara mandiri dan proses *trials and errors* memberikan penulis pemahaman akan sistem itu sendiri. Dalam kendala keempat, penulis membuat *framework* dimana pembuatan konten dibuat dalam kategori, seperti bentuk konten apakah 2D atau 3D, tema konten, serta kapan konten tersebut diberikan ke Sosial Media Team.