

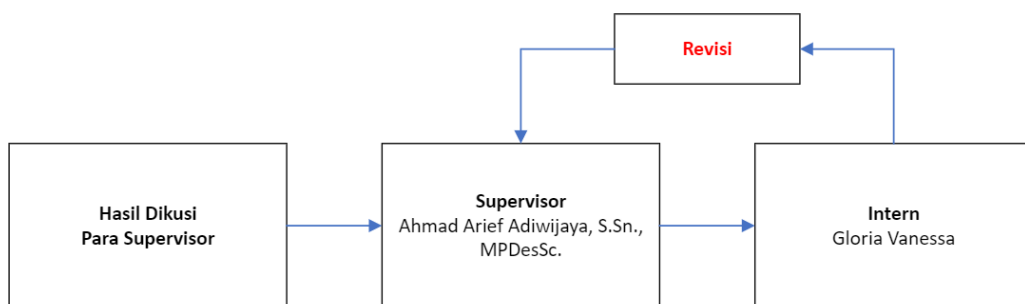
## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Sesuai dengan bagan yang tertera penulis berada di bawah *supervisor* pada Virtuosity. Seperti yang tertera pada bab II, Virtuosity memiliki posisi di bawah Prodi Film dan Animasi. Para *supervisor* juga biasanya mendiskusikan terlebih dahulu apa saja *project* yang ingin dibuat lalu dibagi tugasnya. Pak Arief selaku *supervisor* penulis mendapatkan bagian Almanac dan Imoviccon. Namun *project* yang dipegang oleh penulis adalah Almanac saja.

Jika penulis telah menyelesaikan pekerjaan yang telah diberikan, penulis akan meminta *feedback* dari Pak Arief. Jika dirasa sudah cukup baik untuk Pak Arief, penulis akan mengumpulkan hasil pekerjaan itu di dalam *server* yang telah disediakan. Namun jika pekerjaan yang dilakukan penulis dirasa masih kurang maka akan direvisi oleh penulis. Proses ini akan terus berulang sampai hasil yang memuaskan tercapai. Alur kerja ini dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Bagan alur kerja

Sumber: Data Olahan Penulis, 2023

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Kegiatan magang yang dilakukan oleh penulis dimulai dari tanggal 17 Juli 2023 dan berakhir pada tanggal 1 Desember 2023. Penulis mendapatkan beberapa tugas saat magang, tugas-tugas tersebut dapat dilihat secara lebih jelas pada tabel 3.1.

No.	Tugas	Juli - Desember 2023																			
		Juli		Agustus				September				Oktober				November				Desember	
		III	VI	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	
1	<i>Animatic Storyboard Bumper Almanac</i>																				
2	<i>Revisi Background / Asset Bumper Almanac</i>																				
3	Membuat Asset Almanac																				
4	<i>Cross-check Asset / Animasi Bumper Almanac</i>																				
5	Membuat Merchandise Almanac (Kartu Tarot)																				

Tabel 3.1 Tugas penulis dalam kegiatan magang

Sumber: Data Olahan Penulis, 2023

#### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

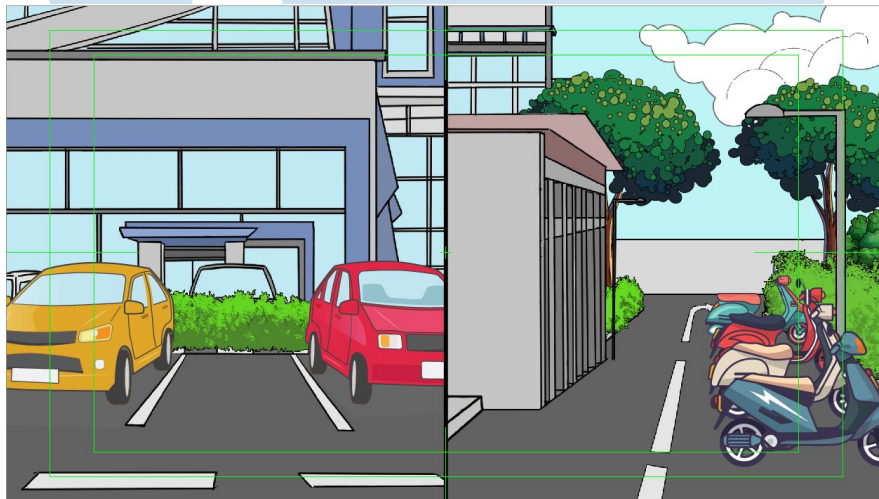
Ada 5 tugas yang dilakukan oleh penulis selama magang, namun yang utama ada 2 yaitu, revisi *Bumper Almanac* dan membuat *merchandise Almanac*. Tugas *animatic storyboard* hanya ada pada minggu ke-3 bulan Juli dan berjalan selama 1 minggu. *animatic storyboard* hanya mengubah *thumbnail* yang telah disediakan menjadi *storyboard* yang berjalan dan memiliki *timing* yang lebih pas serta adegannya akan lebih runtut dan tidak patah-patah. Tugas *cross-check* juga dilakukan hanya 3 kali untuk memastikan *asset* dan animasi yang diperlukan sudah lengkap juga memiliki kualitas yang baik. Untuk *asset Bumper Almanac* yang dikerjakan juga tidak terlalu banyak hanya membuat 2 *scene*, awalnya menggunakan aplikasi Adobe Illustrator namun kurang efektif. Penulis akhirnya menggunakan aplikasi Clip Studio Paint dan Adobe Photoshop untuk mempercepat pengerjaan. *Scene* yang dikerjakan penulis hanya *scene 10\_02* dan *scene 11\_02*.

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Berikut adalah uraian tugas utama yang dilakukan oleh penulis saat melaksanakan kegiatan magang di *Virtuosity Production Lab*.

#### A. Revisi *Background Bumper Almanac*

*Background* merupakan salah satu elemen utama dalam animasi, suatu animasi pasti akan memiliki *background* meskipun hanya warna. *Background* sendiri dalam animasi *Bumper Almanac* berperan sangat besar karena pada setiap *shot* yang ada memiliki *background*. Maka dari itu, *background* yang ada juga harus bisa serasi dengan karakter yang dianimasikan. Penulis pertama kali mendapatkan pekerjaan untuk merevisi *background* adalah pada minggu keempat bulan Juli. *Scene* yang didapatkan adalah *scene 5*.



Gambar 3.2 *Background Scene 5* Sebelum Revisi

Sumber: Pak Arief *Supervisor* Penulis, 2023

Tugas penulis adalah membuat *background* pada *scene 5* menjadi lebih *simple* dan warnanya lebih senada dengan karakter Karu dan Munmun yang nanti akan dimasukkan. Pak Arief juga memberikan beberapa referensi warna dan bentuk bangunan yang diinginkan seperti apa. Proses kreatif untuk membuat *background* baru tidak terlalu rumit karena sudah ada patokan yang diberikan oleh *storyboard*. Berdasarkan referensi dan *storyboard* yang ada penulis memutuskan untuk mencari tahu lebih banyak terlebih dahulu dengan cara datang ke gedung Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis datang ke Universitas Multimedia Nusantara dengan tujuan untuk memfoto *lobby* gedung A dan tempat parkir motor *outdoor* yang ada di dekat gedung C. Pengambilan gambar memakan waktu kurang lebih 30 menit karena mencari sudut foto yang pas dengan yang ada di *storyboard*. Setelah memiliki foto sebagai acuan menggambar, penulis memulai untuk mensketsa secara digital dengan menggunakan Clip Studio Paint. Penulis memilih *object* seperti apa yang akan dimasukkan atau tidak dimasukkan pada gambar *background*. Contohnya, beberapa pohon yang menghalangi jalan Munmun ataupun Karu dihapus, mobil-mobil yang seharusnya ada dan sangat dekat ditiadakan, dan masih banyak lagi.

Saat melakukan sketsa, penulis juga memperhatikan besar kecilnya objek yang ada pada *background* sebelumnya. Untuk mencapai hasil yang *simple* namun banyak detail penulis harus menyederhanakan goresan beberapa *object*. Salah satu dari sekian banyak *object* yang ada adalah mobil. Mobil yang awalnya digambar sangat realistis diubah menjadi lebih *cartoon* supaya terlihat serasi dengan Munmun maupun Karu. Tanaman yang ada pun juga dibuat sedemikian rupa.

Setelah tahap sketsa selesai, penulis melanjutkan *background* ke tahap *lineart*. Proses ini memperhatikan garis-garis yang digunakan karena sesuai dengan catatan *supervisor*, *brush* yang digunakan adalah G-pen dengan ukuran 5ptx dan berwarna coklat tua. Tahap *lineart* kurang lebih hanya merapikan garis-garis kasar di sketsa dan membuat garis *lineart* menjadi satu tarikan saja. Setelah tahap *lineart* selesai, penulis memberikan hasilnya kepada Pak Arief untuk meminta *feedback*. Setelah mendapatkan *feedback*, penulis merevisi sesuai dengan *feedback* yang ada. Salah satu *feedback* yang diberikan adalah permainan tebal tipis garis yang terlalu besar jadi garis yang ada harus ditipiskan supaya lebih serasi satu sama lain.

Setelah merevisi sesuai dengan *feedback*, penulis melanjutkan ke tahap *coloring* atau mewarnai dengan *flat color*. Cara penulis untuk menemukan warna yang ingin dipakai dengan beberapa panduan dari referensi yang Pak

Arief berikan sebelumnya. Referensi yang diberikan dapat dilihat pada gambar 3.3.



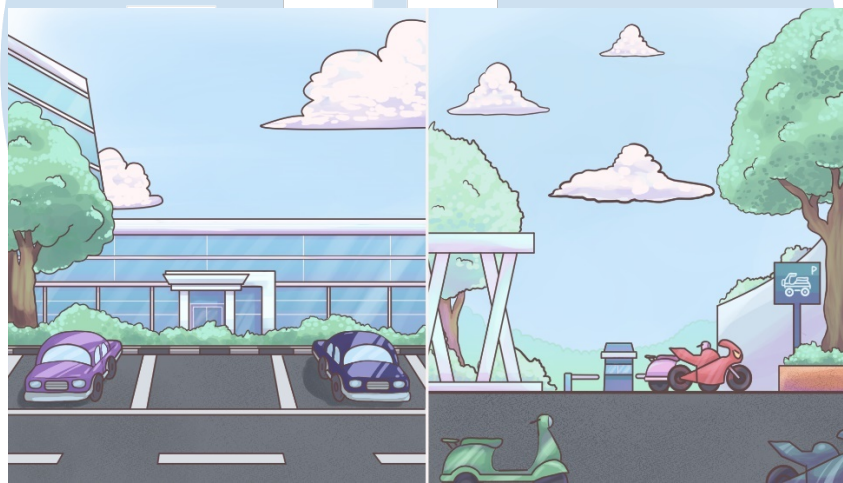
Gambar 3.3 Referensi Warna dan *Shading*

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Penulis memulai dengan mewarnai dari sisi Munmun. Rangka gedung dan *lobby* A diwarnai dengan warna putih bercampur biru muda, lalu jendelanya diwarnai warna biru muda. Tanaman yang ada di sekitar gedung dan *lobby* diberi warna hijau pastel yang warnanya agak menuju biru. Jalanan beraspal diwarnai dengan warna abu-abu dan garis-garis rambu lalu lintas diwarnai dengan warna putih yang lebih abu-abu dari gedung dan *lobby*. Warna yang digunakan masih mengikuti *background* Munmun yang belum direvisi namun mengalami perubahan *saturation* supaya lebih pastel dan sesuai dengan karakter Munmun serta Karu. Setelah selesai mewarnai sisi Munmun secara *flat color*, penulis memulai *flat color* pada sisi Karu. Warna langit dan warna bangunan menggunakan warna yang sama dengan warna pada sisi Munmun, warna yang agak berbeda adalah warna tanamannya. Semakin jauh tanamannya dari *shot*, maka warna yang digunakan juga semakin putih. Hal ini dilakukan penulis supaya *background* tidak terasa *flat* dan berkesan lebih berdimensi.

Setelah tahap *flat coloring* selesai, penulis memulai tahap *shading*. *Shading background* pada *scene 5* menggunakan warna biru tua dan ungu. Warna ini dipilih karena mayoritas dari warna yang digunakan adalah biru dan hijau, serta warna ungu dapat membuat warna menjadi lebih hidup daripada menggunakan warna abu-abu. Awalnya penulis merencanakan bahwa *shading* yang digunakan hanyalah *cell shading*, namun saat sudah selesai proses *cell*

*shading* penulis merasa bahwa hasil yang ada kurang maksimal. Penulis menganalisis hal ini bisa terjadi karena warna yang digunakan untuk *shading* terlalu mencolok jika menggunakan *cell shading* saja. Akhirnya penyelesaian yang dilakukan penulis adalah tidak seluruhnya menggunakan *cell shading*. Pada beberapa titik ada yang diperhalus *shading*nya, hal yang sama juga dilakukan pada *background* sisi Karu. Hasil revisi dari *scene 5* dapat dilihat pada Gambar 3.4.



Gambar 3.4 Parkiran Mobil (Munmun) & Parkiran Motor (Karu)

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Selain *scene 5*, penulis juga melakukan beberapa revisi pada *scene* lain. Salah satu dari *scene* tersebut adalah *scene 7* dan *scene 8*. Sebelum diserahkan kepada penulis, *background scene* ini sudah dikerjakan oleh salah satu anggota *intern* yang lain. Namun *background* yang ada masih dinilai kurang maksimal jadi penulis ditugaskan untuk membuat *background* yang baru.

Masalah yang ada pada *background scene 7* dan *8* adalah warna yang kurang serasi dengan karakter juga penggambaran dari keseluruhan latarnya kurang dinamis dan tidak menggambarkan Universitas Multimedia Nusantara. Semua masalah ini dapat dilihat pada gambar 3.5 dan gambar 3.6.

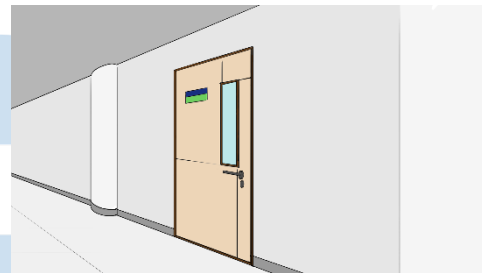
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.5 *Background Scene 7* Sebelum

Revisi

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023



Gambar 3.6 *Background Scene 8* Sebelum

Revisi

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023

Penulis melakukan langkah-langkah yang mirip dengan revisi *background scene 5*, namun yang berbeda adalah bukannya menyederhanakan tetapi memperumit *background*. Pada *storyboard*, *scene* ini juga tidak memiliki sketsa maupun patokan jadi untuk *scene* ini penulis harus memakai *background* sebelumnya sebagai patokan. Penulis memutuskan untuk mengambil foto pada Gedung D Universitas Multimedia Nusantara sebagai referensi gambar, setelah mendapatkan referensi penulis mulai membuat sketsa lalu *lineart*. Penulis memberikan beberapa lekukan kepada tembok di latar untuk lebih menggambarkan gedung UMN yang melengkung seperti telur. Setelah selesai *lineart*, penulis mengirim gambar ke *supervisor* untuk meminta *feedback*.

*Supervisor* memberikan lampu hijau untuk langsung melanjutkan ke tahap *coloring*. Penulis pun melanjutkan ke tahap *coloring*, warna yang digunakan untuk *coloring scene 7* dan *8* lebih terbatas jika dibandingkan dengan *scene 5*. Hal ini karena pada rangkaian animasi *Bumper Almanac*, *scene 6*, *7*, dan *8* adalah *scene* yang *continue* atau berkelanjutan. Penulis mengobservasi dan bertanya mengenai *scene 5* dari anggota magang yang bertanggungjawab atas *scene 5*. *Scene 5* memiliki warna yang didominasi oleh warna oranye. Penulis mencoba untuk menggunakan warna yang sama untuk mewarnai *scene 7* dan *8*, namun di saat *scene 7* hampir selesai *scene 5* diubah warnanya dengan drastis. Awalnya berwarna oranye, setelah diubah menjadi warna biru muda. Hal ini membuat penulis mengulang kembali *progress* pewarnaan yang sudah berjalan. Setelah mengulang *progress* mewarnai penulis menggunakan metode

*shading* yang sama dengan *scene* 5, warna yang digunakan untuk *shading* juga mirip. Hasil Revisi *scene* 7 dan 8 dapat dilihat pada gambar 3.7 dan gambar 3.8.



Gambar 3.7 *Background Scene* 7

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Gambar 3.8 *Background Scene* 8

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

*Background scene* lain yang perlu direvisi adalah *scene* 4, *scene* 4 memiliki masalah yang hampir sama persis dengan *scene* 5. *Object* yang terlalu dekat dengan *shot*, tanaman yang *style*-nya tidak sesuai dengan Munmun dan karu, bangunan yang terlalu kompleks, atap yang tidak memiliki penyangga untuk pergerakan animasi dan kurangnya ruang kosong untuk menunjukkan lingkungan kompleks rumah. Masalah ini dapat dilihat pada Gambar 3.9



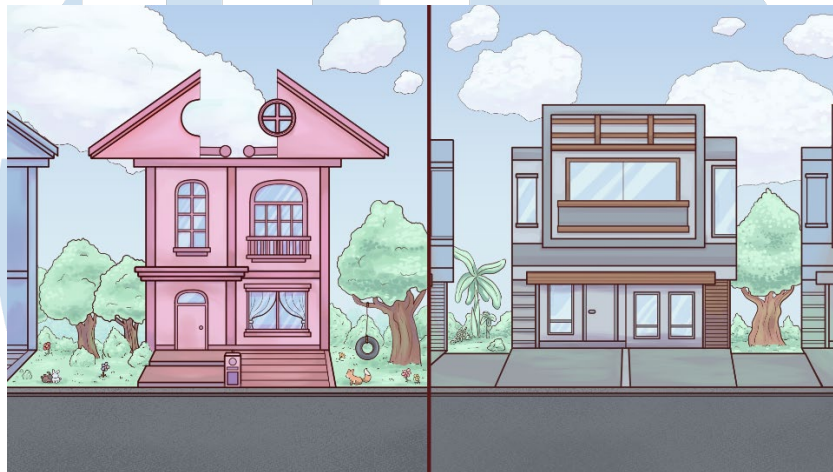
Gambar 3.9 *Background Scene* 4 Sebelum Revisi

Sumber: Pak Arief *Supervisor* Penulis, 2023

Penulis menyelesaikan masalah ini dengan bantuan *storyboard*. Penulis mengikuti komposisi yang ada di *storyboard* lalu menyederhanakan rumah yang ada. Bentuk rumah juga diubah menjadi lebih *flat* dari yang sebelumnya untuk mendapatkan kesan *simple*. Hal lain yang diperhatikan penulis adalah mekanisme buka tutup atap Munmun untuk waktu dianimasi. Jika melihat dari



*storyboard*, Munmun akan terbang ke atas, atapnya juga akan terbuka. Melihat hal tersebut penulis merasa bahwa *background* Munmun harus memiliki batangan kecil yang akan berperan seolah-olah menyangga atap Munmun. Hasil dari revisi *scene 4* dapat dilihat pada gambar 3.10.

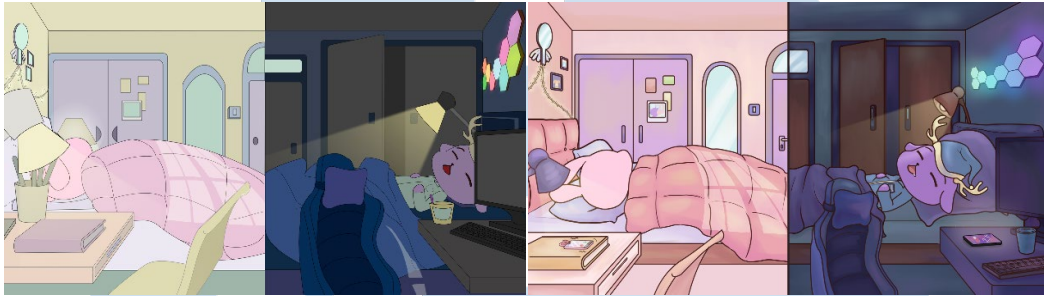


Gambar 3.10 *Background Scene 4*  
Sumber Dokumentasi pribadi, 2023

*Background* terakhir yang harus direvisi berasal dari *scene 2*. Awalnya *scene 2* hanya memerlukan revisi pada bagian *lineart*-nya, karena *lineart*-nya terlalu tipis. Namun saat mayoritas dari *scene* yang ada sudah selesai *background scene 2* jadi terlihat lebih pucat dan berantakan jika dibandingkan yang lain. Komposisi yang ada pada *scene 2* juga jadi terlihat kurang bagus karena menghalangi dua *object* utama dalam *scene* itu yaitu karakter (Munmun dan Karu) juga *handphone* karakter. Pada *scene 2* penulis memutuskan untuk memberikan perlakuan yang agak berbeda dibandingkan dengan *scene* lainnya, hal ini karena adanya ruangan yang gelap yaitu kamar Karu. Jika penulis menggunakan warna yang terlalu pastel maka ruangan Karu yang gelap tidak akan terasa gelap.

Komposisi *background* juga harus diatur ulang karena ada beberapa benda yang tidak masuk logika sebelumnya, contohnya lampu natal Munmun yang ujungnya tiba-tiba putus entah ke mana. Ada juga beberapa benda yang lebih baik disederhanakan supaya terlihat lebih jelas dan membuat *background*

jadi terlihat lebih rapi. Perbandingan antara sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat pada gambar 3.11 dan gambar 3.12.



Gambar 3.11 *Scene 2* Sebelum Revisi

Sumber: Pak Arief *Supervisor* Penulis, 2023

Gambar 3.12 *Scene 2* Setelah Revisi

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Penulis mengubah beberapa komposisi yang sebelumnya menghalangi jadi lebih menonjolkan *object* yang harus ditonjolkan, penulis juga mengubah warna *background*-nya supaya lebih cerah dan warnanya lebih tidak pucat jika dibandingkan dengan yang sebelumnya. Ada beberapa benda yang dihilangkan maupun diubah sedikit bentuknya supaya lebih bagus saat dianimasikan. Adanya perubahan ini membuat *scene 2* jadi lebih *continue* dan serasi dengan *scene* lainnya.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## B. Mendesain Kartu Tarot *Merchandise Almanac*



Gambar 3.13 Kartu Tarot *Major Arcana Almanac*

Sumber: Pak Arief *Supervisor* Penulis, 2023

*Merchandise* merupakan barang-barang yang wajib dalam banyak acara, *merchandise* juga dapat menjadi salah satu alasan suatu acara diingnt. Penulis mendapatkan kesempatan untuk membuat 28 desain kartu tarot *minor arcana cups* dan *pentacles*. Patokan dari desain *minor arcana* adalah *major arcana* yang sudah dibuat dan dapat dilihat pada gambar 3.13. *Artstyle* yang digunakan pada *merchandise* kartu tarot agak berbeda dengan yang digunakan di *bumper*, hal ini dapat terlihat bahwa pada *bumper* seluruhnya menggunakan *lineart*. Sedangkan untuk *merchandise* kartu tarot tidak memiliki *lineart* atau biasa disebut *lineless*, hal ini membuat penulis agak kesulitan untuk beradaptasi.

Penulis awalnya mencari dari internet untuk tambahan referensi lain namun ternyata variasi untuk tarot sendiri sangat banyak dan memiliki keunikan masing-masing tergantung pembuatnya. Melihat hal tersebut penulis memutuskan untuk membuat *minor arcana* memiliki ciri khas tarot namun tidak

menghilangkan Munmun ataupun Karu yang menjadi bintang utama dalam *merchandise* ini. Salah satu caranya adalah membuat siluet Karu dan Munmun pada *cups* dan *pentacles* yang digunakan, dapat dilihat pada gambar 3.14.



Gambar 3.14 Lambang *Minor Arcana Cups* dan *Pentacles*

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Penulis juga memperhatikan bahwa pada kartu tarot *major arcana* yang sudah ada menggunakan pakaian yang terinspirasi dari karakter Munmun dan Karu sendiri serta kebudayaan Yunani. Pada *major arcana* juga terdapat berbagai variasi warna yang dapat digunakan untuk membuat *minor arcana*. Penulis menggunakan warna dari *major arcana* supaya kartu tarot *minor arcana* dapat menjadi suatu kesatuan dengan *major arcana* yang sudah ada.

*Cups* atau gelas adalah *minor arcana* yang dibuat oleh penulis pertama kali. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh teman satu tim magang mengenai *minor arcana*, *cups* memiliki elemen air (*water*). Pengetahuan tersebut dimasukkan oleh penulis ke dalam gambar kartu tarot yang dibuat. *Cups* terdiri atas 14 kartu, dari nomor 1 sampai 10, *page*, *knight*, *queen*, dan *king*. Penulis memberikan beberapa variasi saat membuat kartu tarot *minor arcana*, variasi tersebut adalah adanya beberapa kartu yang hanya ada *cups* itu sendiri, ada juga yang memiliki 2 karakter, dan ada juga yang hanya mengandung 1 karakter. Hal ini disesuaikan dengan *major arcana* yang juga memiliki variasi tersebut. Hal

berbeda yang ada pada *minor arcana cups* adalah adanya penggambaran *liquid* atau benda cair pada beberapa kartu, tidak ada kartu lain yang mengandung benda cair selain *minor arcana cups*. *Minor arcana cups* menggunakan *background* yang bertransisi dari warna oranye, merah muda, lalu ungu dan sebaliknya. Warna-warna ini digunakan sesuai seperti *major arcana* pada nomor 1 sampai 14.

*Minor arcana* lain yaitu *pentacles* juga memiliki keunikan tersendiri jika dibandingkan dengan *major arcana* maupun *minor arcana* yang lain. Keunikan tersebut adalah menggunakan bintang-bintang tipis pada latar *pentacles* yang polos atau tidak ada karakter Munmun atau Karu di dalamnya. Penulis juga menggunakan efek-efek awan seperti yang digunakan pada *major arcana wheel of fortune* (tarot nomor 11). *Minor arcana pentacles* memiliki jumlah kartu yang sama dengan *minor arcana cups*. Warna *background* dari *minor arcana pentacles* adalah transisi dari warna ungu, biru dan hijau, lalu kembali lagi dari hijau, biru lalu, ungu. Hal ini juga sesuai dengan *major arcana* pada kartu nomor 13 sampai 22.

Kedua *minor arcana* memiliki banyak perbedaan namun ada juga beberapa kesamaan, salah satu kesamaan tersebut adalah pada gradasi warna yang digunakan. Meski kedua *shade* yang digunakan berbeda, namun kedua teknik pewarnaan mengikuti sumber yang sama yaitu *major arcana*. Penulis juga menggunakan *template* yang sama dengan *major arcana* untuk membuat garis *framing* kartu dan tulisan kartu. *Font* yang digunakan untuk kartu tarot Almanac adalah *font* Bloominggroove. Warna yang digunakan pada *template* juga berbeda-beda, tergantung dari warna *background* yang digunakan, penulis mengusahakan supaya warna-warna yang digunakan pada *minor arcana* serasi ataupun sama dengan yang digunakan pada *major arcana*. Hasil pekerjaan penulis dapat dilihat pada gambar 3.15.



Gambar 3.15 Minor Arcana Cups dan Pentacles

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Kendala utama yang dirasakan penulis selama kegiatan magang atau *internship* ini berlangsung adalah sulitnya komunikasi dan perbedaan yang terjadi saat menggunakan *device* elektronik lain. Komunikasi merupakan salah satu faktor utama terjadinya kendala ataupun tertundanya pekerjaan selama kegiatan magang berlangsung. Adanya *miscommunication* pernah menyebabkan adanya *asset* yang tidak dibuat yaitu *asset scene 11\_02*. Hal ini tentu merugikan banyak pihak karena selain penyelesaian *bumper* yang tertunda, hal ini juga menyebabkan hasil karya penulis jadi kurang maksimal. Ada juga masalah lain yang tercipta di saat komunikasi antar tim tidak lancar yaitu adanya salah satu anggota tim yang meminta pekerjaan dari rekan lain di saat *weekend* atau diluar jam kerja. Hal ini tentu mengganggu penulis juga rekan kerja yang lain. Selain itu saat tidak adanya komunikasi membuat penulis harus mengulang untuk mewarnai *scene 7*. *Scene 7*

mengalami perubahan warna tanpa adanya komunikasi terlebih dahulu membuat pengerjaan tugas menjadi lebih lama.

#### **3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Melalui dua masalah utama yang ditemukan penulis pada bab 3.2.3, penulis menemukan beberapa solusi. Pertama untuk masalah warna yang berubah pada beberapa *device* yang berbeda, penulis mencoba untuk memasukkan *file* ke dalam Google Drive terlebih dahulu lalu membuka *file* tersebut pada beberapa perangkat elektronik yang ada di rumah penulis seperti TV, *handphone*, laptop, dan tablet menggambar. Saat diubah-ubah *device* penulis dapat menemukan ketidaksempurnaan dan langsung diperbaiki. Setelah dirasa sudah cukup memuaskan, penulis baru mengirimkan hasil akhir untuk diberikan *feedback* oleh *supervisor*.

Pada masalah kedua yaitu komunikasi, solusi yang dapat ditemukan penulis adalah melakukan *update* setiap melakukan suatu proses pekerjaan. Penulis juga melakukan konfirmasi ulang sebelum melakukan berbagai pekerjaan yang diberikan. Penulis lebih sering melakukan *cross-check*, tidak saat disuruh saja. Jika ada hal yang dirasa kurang lengkap, penulis akan berusaha untuk menanyakan hal tersebut ke setiap individu yang bertanggung jawab secara *chat* pribadi maupun *chat* grup. Penulis juga tidak hanya mengandalkan *supervisor* untuk mengkoordinasi tugas yang saling berhubungan dengan anggota magang lainnya, namun penulis juga bertanya dan mengkonfirmasi antar anggota tim supaya tidak ada *misscommunication* lainnya.

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