

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

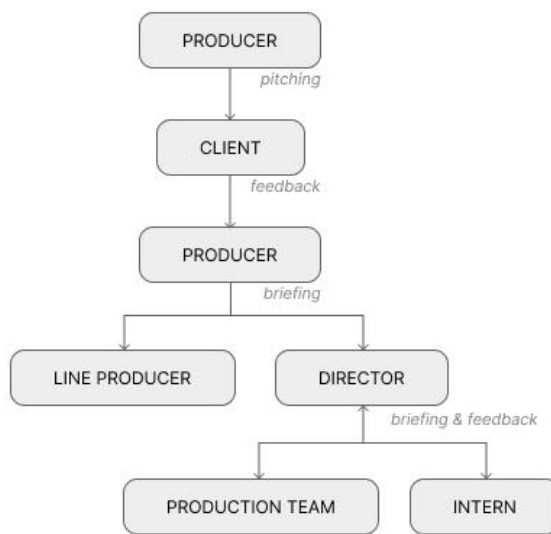
Dalam perusahaan tempat penulis melakukan kerja magang, terdapat kedudukan yang dimiliki penulis dalam Kolam Susu dan koordinasi yang bertujuan untuk menyelesaikan pekerjaan dengan teratur melalui alur yang jelas.

3.1.1 Kedudukan

Saat memulai proses kerja magang dengan Kolam Susu, penulis mendaftar sebagai ilustrator magang yang bekerja sesuai dengan arahan supervisor dari tiap proyek yang dijalankan. Oleh karena itu, penulis tidak hanya melakukan koordinasi kepada satu supervisor, namun juga bisa dengan supervisor lainnya. Terlepas dari kedudukan yang didaftarkan oleh penulis, Kolam Susu memberikan kesempatan bagi penulis untuk melakukan eksplorasi terhadap pekerjaan berbasis 2D visual, seperti *visual development*, *storyboarding*, *asset making*, *motion*, *animation*, dan sebagainya.

3.1.2 Koordinasi

Koordinasi yang dilakukan di Kolam Susu dilakukan berdasarkan permintaan klien untuk proyek-proyek yang bersifat komersial. Untuk mencapai kesepakatan dengan klien, produser melakukan *pitching* dan *briefing* eksternal kepada klien. Setelah itu, klien akan memutuskan kesepakatan dan memulai *feedbacking*. Produser kemudian menyampaikan *feedback* tersebut kepada *line producer* dan *director* untuk melanjutkan pada proses *pre-production* dan *production* yang melibatkan tim produksi Kolam Susu dan pemagang.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi
Sumber: Kolam Susu Studio

3.2 Tugas yang Dilakukan

Tugas yang dilakukan selama kerja magang cukup bervariasi dan terbagi atas beberapa proyek. Penugasan yang dilakukan meliputi proyek-proyek berbasis ilustrasi untuk video dan komik, dan umumnya berupa pre-produksi. Adapun tabel pekerjaan yang dilakukan penulis selama proses magang, yakni:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1 (22 Januari – 26 Januari 2024)	<i>Educational motion video</i> untuk Kejepangonline.	Pelatihan <i>brainstorming</i> , desain karakter, 3 buah <i>key visual</i> , dan <i>storyboard</i> untuk <i>video motion</i> .
2.	2 (29 Januari – 2 Februari 2024)	<i>Educational motion video</i> untuk Kejepangonline, <i>still image</i> untuk Decimals.	Merancang aset <i>motion video</i> dan <i>boardomatics</i> , lalu melakukan eksplorasi dan adaptasi bentuk karakter hewan untuk merancang <i>still image</i> .
3.	3 (5 Februari – 9 Februari 2024)	<i>Educational motion video</i> untuk Kejepangonline, konten untuk Decimals.	Melanjutkan pembuatan aset dan <i>brainstorming</i> variasi konten sosial media.

4.	4 (12 Februari – 16 Februari 2024)	<i>Sticker sheet design</i> untuk Izzi, <i>educational motion video</i> untuk Kejepangonline.	Merancang 2 buah alternatif sketsa stiker dan melanjutkan proses <i>motion</i> .
5.	5 (19 Februari – 23 Februari 2024)	<i>Sticker sheet design</i> untuk Izzi, <i>educational motion video</i> untuk Kejepangonline.	Melakukan finalisasi dan revisi desain stiker, juga melanjutkan <i>progress motion</i> .
6.	6 (26 Februari – 1 Maret 2024)	Desain karakter untuk <i>advertising animation</i> , <i>educational motion video</i> untuk Kejepangonline.	Eksplorasi desain karakter kapibara dan bebek mandarin, lalu membuat aset dan merancang <i>motion video</i> .
7.	7 (4 Maret – 8 Maret 2024)	Desain karakter untuk <i>advertising animation</i> , <i>educational motion video</i> untuk Kejepangonline.	Melakukan eksplorasi desain karakter rubah kutub dan memasuki bagian akhir <i>motion video</i> edukasi.
8.	8 (11 Maret – 15 Maret 2024)	Desain karakter untuk <i>advertising animation</i> .	Menyelesaikan <i>final artwork</i> untuk karakter kapibara dan rubah kutub.
9.	9 (18 Maret – 22 Maret 2024)	Desain karakter untuk <i>advertising animation</i> .	Membuat <i>turn around</i> untuk <i>character sheet</i> kapibara, rubah kutub, binturong, buaya caiman, dan bunglon.
10.	10 (25 Maret – 29 Maret 2024)	<i>Personal project</i> tentang kota Bandung, <i>key visual</i> Flip.	Membuat <i>thumbnail</i> , <i>storyboard</i> , dan finalisasi terhadap sebuah media <i>storytelling</i> . Setelah itu merancang dua buah <i>key visual</i> untuk Flip, sebuah video pembelajaran keuangan.
11.	11 (1 April – 5 April 2024)	Merancang <i>storyboard</i> Flip,	Membuat rancangan <i>storyboard</i> Flip sesuai naskah yang tersedia

		<i>audio sketch reels</i> Good Day.	dan merancang <i>audio sketch</i> untuk diberikan kepada Good Day.
12.	12 (15 April – 19 April 2024)	Melakukan <i>feedbacking</i> Flip, merancang <i>storyboard webcomic, shooting</i> Good Day.	Melakukan <i>feedback</i> terhadap tim produksi dari video pembelajaran Flip, merancang 2 buah <i>storyboard webcomic</i> , dan melakukan <i>shooting</i> sebagai <i>hand actor</i> untuk iklan Good Day.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis telah mengerjakan berbagai macam proyek seperti *educational video*, *animation advertising*, *marketing*, *social media*, komik strip, hingga *webtoon*. Penugasan yang diberikan kepada penulis membantu proses adaptasi dengan alur pekerjaan yang umumnya terdapat dalam studio.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Sesuai dengan *project* yang dikerjakan, terdapat alur pelaksanaan yang selalu diawali dengan *pre-production* supaya pengerjaan konsisten dan sesuai dengan ekspektasi. Penulis juga menjabarkan detail proses pelaksanaan proyek, kendala yang ditemukan, dan solusi untuk penyelesaian kendala yang dibahas pada tiap proyek.

3.3.1.1 *Educational Lyric Motion Video* untuk Kejepangonline

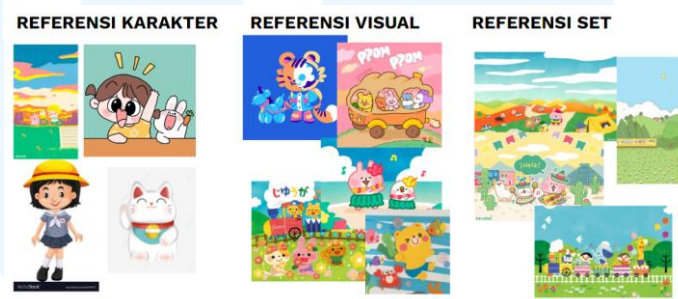
Kejepangonline atau Kejepang yang berada di bawah naungan PT. Manusia Bintang Indonesia, merupakan pelatihan bahasa Jepang dasar, pembentukan sikap, pencarian lowongan kerja, sekaligus sebagai konsultan pribadi untuk bekerja di Jepang.



KEJEPANG

Gambar 3.2 Logo Kejepang Online
Sumber: Kejepang Online

Berdasarkan *briefing* dan *feedback* dari klien, dibutuhkan sebuah video lirik edukasi berdurasi 1 menit dan 30 detik yang akan dirilis ke YouTube. Kejepangonline ingin membuat sebuah video edukasi yang ramah untuk anak dan memiliki elemen-elemen yang bersifat kejepangan. Melalui *brief* tersebut, penulis dan tim pre-produksi melakukan *brainstorming* dan memutuskan untuk menggunakan karakter hewan yang simbolis di Jepang. Dari *brainstorming* tersebut, dikumpulkan referensi dan arahan visual yang ingin dituju.



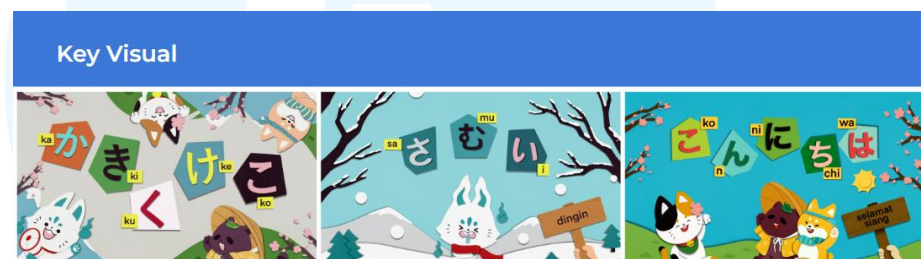
Gambar 3.3 Referensi Kejepangonline

Proses sketsa karakter dilanjutkan dengan pilihan karakter *kitsune*, *shiba inu*, *tanuki*, dan *maneki neko* yang berteman dengan satu sama lain. Sketsa karakter dibuat pada aplikasi Clip Studio Paint dan berupa sketsa komprehensif menggunakan *brush* pensil. Sketsa ini kemudian diberikan kepada klien untuk disetujui.



Gambar 3.4 Desain Karakter Video Animasi Kejepang Online

Setelah membuat desain karakter, penulis melanjutkan pada pembuatan tiga *key visual* untuk dipresentasikan kepada klien. Konsep visual yang dipilih berupa wayang, *puppet*, atau *cut out paper* dari kertas yang digerakkan, sehingga memberi kesan sedang melihat buku bergambar yang bergerak. Dalam proses pembuatannya, penulis menggunakan teknik *lineless* yang menumpuk warna dibawah garis petunjuk supaya dapat menciptakan sebuah bentuk. Setelahnya, ditambahkan tekstur kertas dengan *layer mode color burn*.



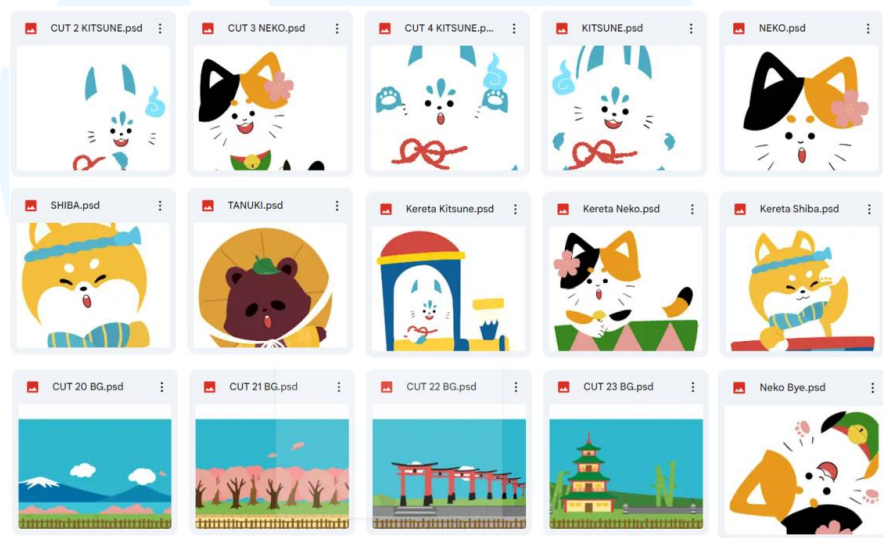
Gambar 3.5 Key Visual Video Animasi Kejepang Online

Proses pre-produksi kemudian dilanjutkan pada pembuatan *storyboard* untuk memuat gambaran video dari awal hingga akhir secara kasar. *Storyboard* juga menggunakan aplikasi Clip Studio Paint dengan *brush* krayon. *Storyboard* yang telah dibuat disusun menjadi sebuah video yang digabungkan dengan *audio* dari pihak klien, sehingga menjadi sebuah *boardomatics*.



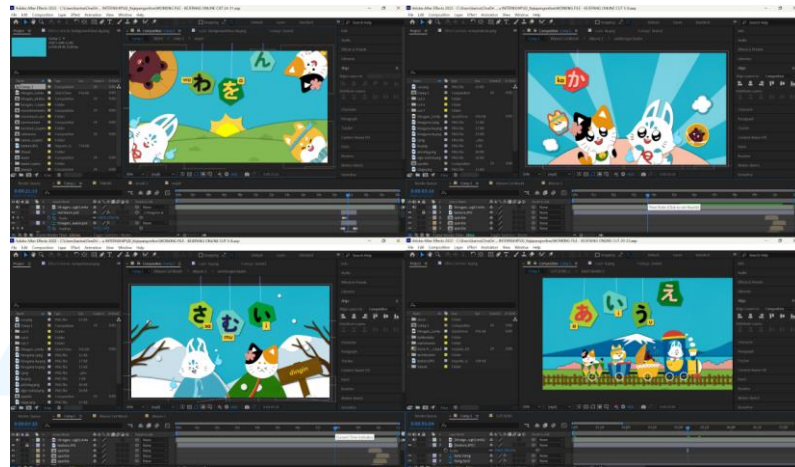
Gambar 3.6 Storyboard Video Animasi Kejepang Online

Menyelesaikan tahap pre-produksi, penulis dan tim produksi melanjutkan pada tahap produksi, yaitu pembuatan aset dan *motion*. Penulis mengerjakan sebagian besar aset karakter dan sebagian dari *motion* dalam video. Aset dirancang dengan *seamless* dan memiliki *layer* terpisah supaya dapat dipakai berulang kali menggunakan *software* Clip Studio Paint. Proses pembuatan aset menggunakan metode yang sama ketika penulis merancang pembuatan *key visual*.



Gambar 3.7 Aset Video Animasi Ke Jepang Online

Penyelesaian aset didampingi dengan pengerjaan *motion* supaya alur pekerjaan tetap berjalan tanpa perlu menunggu rekan kerja untuk selesai membuat aset terlebih dahulu. Hal ini bisa dilakukan dengan adanya *pre-production* dan komunikasi yang baik antara penulis dan tim produksi. Pengerjaan *motion* dilakukan pada *software* Adobe After Effects yang dilakukan per *cutscene* secara bergantian. Dalam proyek ini, penulis menggunakan fitur *puppet*, *masking*, *looping*, *position*, *layer mode*, *time remapping*, dan *effects* sehingga *motion* dapat terlihat lebih hidup dan *seamless*.



Gambar 3.8 Proses Pembuatan Video Animasi Kejepang Online di After Effects

Hasil akhir dari pengerjaan video ini belum diunggah ke platform YouTube, namun pengiriman hasil akhir dilakukan melalui Google Drive kepada klien. Selain itu, penulis menemukan beberapa kendala seperti kebingungan dalam membagi tugas karena proyek ini dikerjakan oleh dua orang. Meskipun demikian, penulis dan rekan kerja penulis dapat menemukan solusi berupa bergantian merancang aset dan *motion*, serta melakukan *listing* dan membuat *timeline* dari awal pengerjaan hingga selesai.



Gambar 3.9 Preview Video Final

3.3.1.2 *Sticker Sheet* untuk *Marketing Produk Izzi*

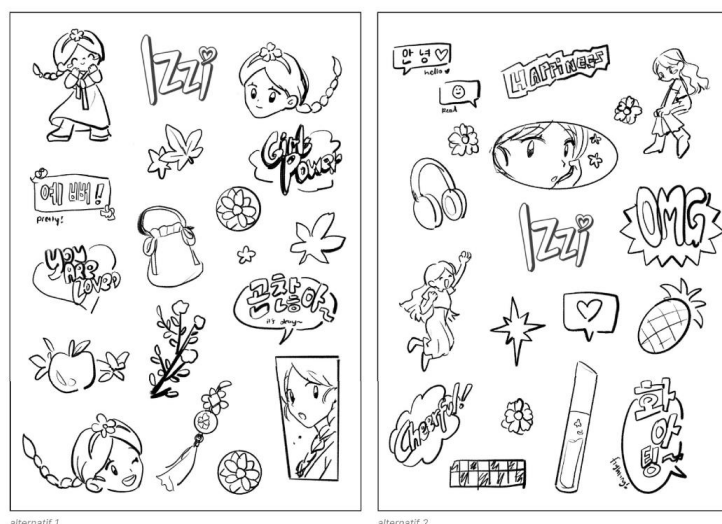
Izzi merupakan salah satu merek wewangian yang cukup diminati di Indonesia. Kali ini, Izzi ingin membuat sebuah desain stiker yang akan dimasukkan dalam *bundle packaging* sebagai

marketing untuk produk yang bertema korea dan feminim. Oleh karena itu, dikumpulkan beberapa referensi terlebih dahulu.



Gambar 3.10 Referensi untuk Stiker Izzi
Sumber: Izzi

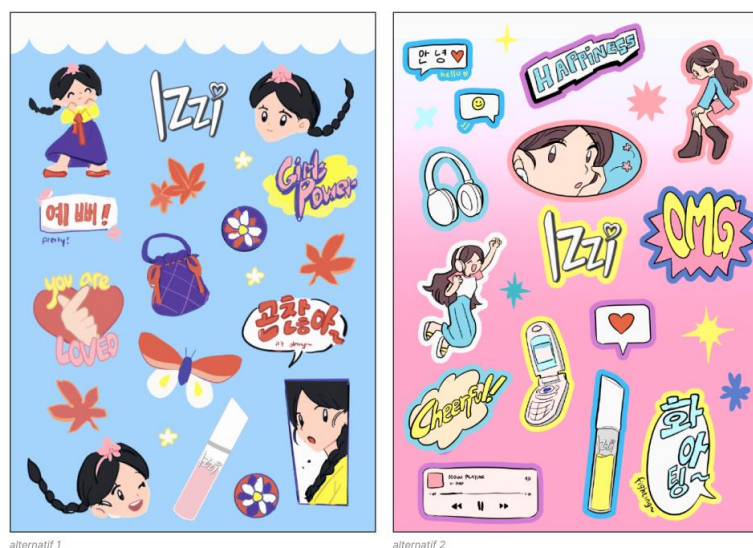
Untuk mencapai dua kata kunci berupa “Korea” dan “Feminin”, penulis membuat dua alternatif sketsa yang mengambil tema tradisional dan modern. Proses pembuatan sketsa dimulai melalui tahap *rough sketch* menggunakan *sketch brush* untuk melihat keseluruhan *layout* dan tampilan stiker. Untuk mencapai dua kata kunci berupa “Korea” dan “Feminin”, penulis membuat dua alternatif sketsa yang mengambil tema tradisional dan modern. Sketsa berikut dirancang menggunakan *software* Procreate.



Gambar 3.11 Sketsa Stiker Izzi

Penulis mengajukan kedua *rough sketch* tersebut kepada internal, lalu mendapatkan beberapa *feedback* sebelum melanjutkan

ke tahap *comprehensive sketch*. *Feedback* tersebut berupa penggantian beberapa *item* yang dianggap kurang relevan dan penambahan lebih banyak objek untuk mengoptimalkan ruang yang tersedia. Setelah revisi dilakukan, penulis memindahkan sketsa tersebut ke Clip Studio Paint, lalu mewarnai kedua sketsa tersebut untuk mempercepat *approval* dari klien. Untuk alternatif pertama, penulis memilih warna biru yang cenderung tradisional dan kalem, sedangkan alternatif kedua menitikberatkan konsep pada sesuatu yang feminin dan modern. Kedua alternatif ini kemudian diserahkan kepada klien untuk memilih desain apa yang akan melalui proses finalisasi.



Gambar 3.12 Pewarnaan Sketsa Stiker Izzi

Klien memilih alternatif kedua, yang cenderung berkatut pada tema *lifestyle* dan modern. Oleh karena itu, penulis melanjutkan proses finalisasi pada alternatif yang terpilih. Proses finalisasi menggunakan *vector layer* sehingga *line art* dapat diatur dengan lebih leluasa, dan penulis menggunakan *bucket tool* untuk mewarnai yang kemudian dirapihkan menggunakan *brush pen*.



Gambar 3.13 Finalisasi Stiker Izzi

klien. Hal ini disebabkan karena penulis menyadari bahwa *feedbacking* tidak selalu dapat berjalan dengan cepat sehingga diperlukan untuk menghemat waktu melalui sketsa komprehensif.

3.3.1.3 Character Design untuk Advertising Animation

Pada *project* ini, penulis diminta untuk melakukan *character design* untuk beberapa hewan. Desain tersebut digunakan sebagai promosi atraksi turis di Jakarta Safari Park yang dibuat dalam bentuk iklan animasi. Dilakukan pengumpu-

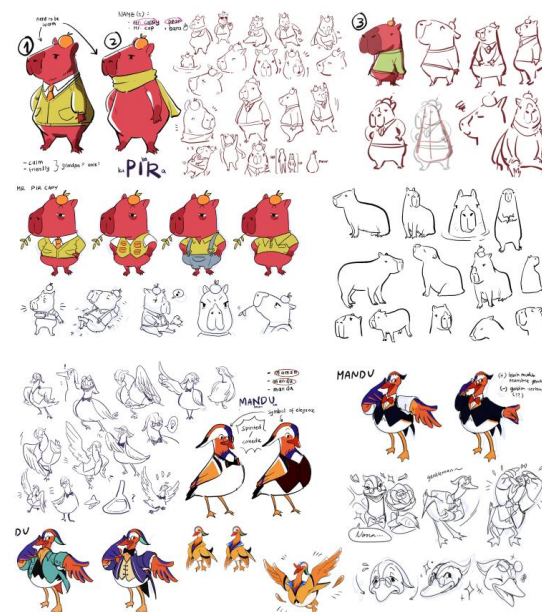
3.3.1.3 *Character Design untuk Advertising Animation*

Pada *project* ini, penulis diminta untuk mengerjakan *character design* untuk beberapa hewan. Desain tersebut akan dipergunakan sebagai promosi atraksi turis di Jakarta Selatan yang dibuat dalam bentuk iklan animasi. Dilakukan pengumpulan referensi dan arahan visual yang ingin dirancang terlebih dahulu.



Gambar 3.14 Referensi untuk Desain Karakter

Setelah memilih referensi, dipilih beberapa alternatif hewan yang unik, seperti kapibara, bebek mandarin, bunglon, buaya caiman, binturong, rubah kutub, burung flamingo, dan sebagainya. Dari opsi-opsi tersebut, penulis memilih kapibara, bebek mandarin untuk dilakukan eksplorasi. Eksplorasi bentuk dilakukan dengan menonjolkan karakteristik tiap hewan yang paling unik. Dalam proses eksplorasi, penulis menggunakan aplikasi Procreate dengan fitur tarikan garis yang lebih otomatis dan jelas sehingga bentuk yang didapatkan sesuai dengan ekspektasi dari penulis sendiri. Warna yang dipilih bersifat analogus dan cenderung mengarah pada warna hangat sesuai dengan *briefing* dari klien.



Gambar 3.15 Eksplorasi Hewan Kapibara dan Bebek Mandarin

sehingga diperlukan opsi lain yang lebih tidak ekspresif untuk melakukan eksplorasi kembali pada kapibara. Sifatnya menjadi lebih hewani. Proses eksplorasi dilakukan melalui Procreate menggunakan *brush pack* yang



Gambar 3.16 Eksplorasi Kembali Karakter Kapibara

tersebut. Untuk mengetahui gestur dan aktivitas ya
rubah kutub, penulis melakukan pengamatan melal
lalu membuat sketsa eksplorasi berdasarkan pengan



Gambar 3.17 Eksplorasi Karakter Rubah Kutub

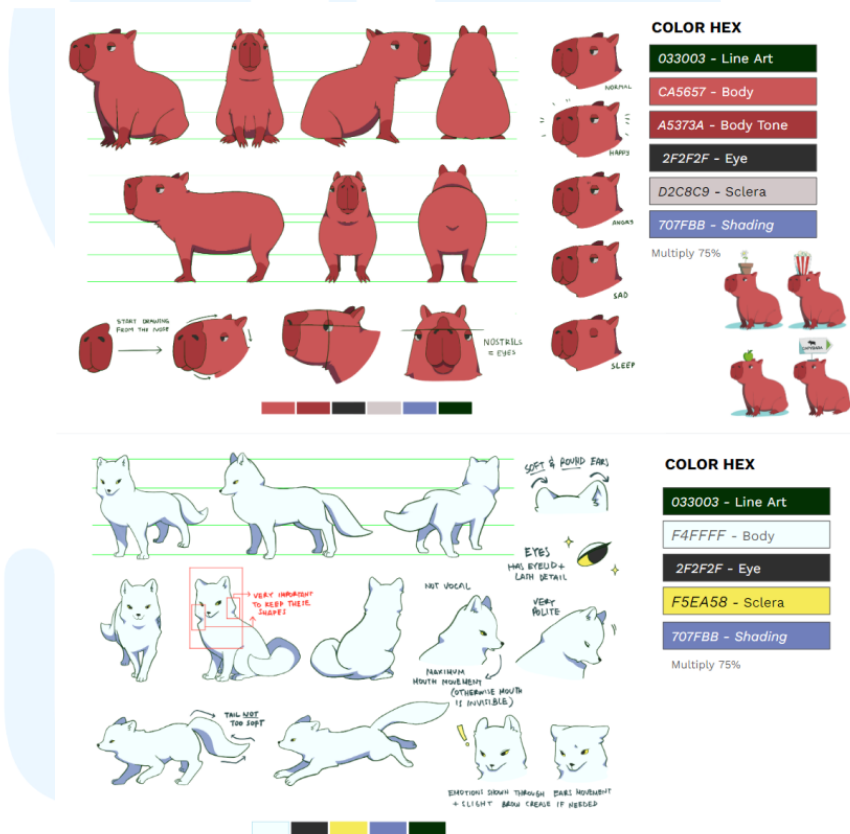
Penulis kemudian melanjutkan tahap
mengetahui opsi yang disetujui oleh pihak klien d
Finalisasi yang dilakukan adalah *turn around*, berup



Gambar 3.17 Eksplorasi Karakter Rubah Kutub

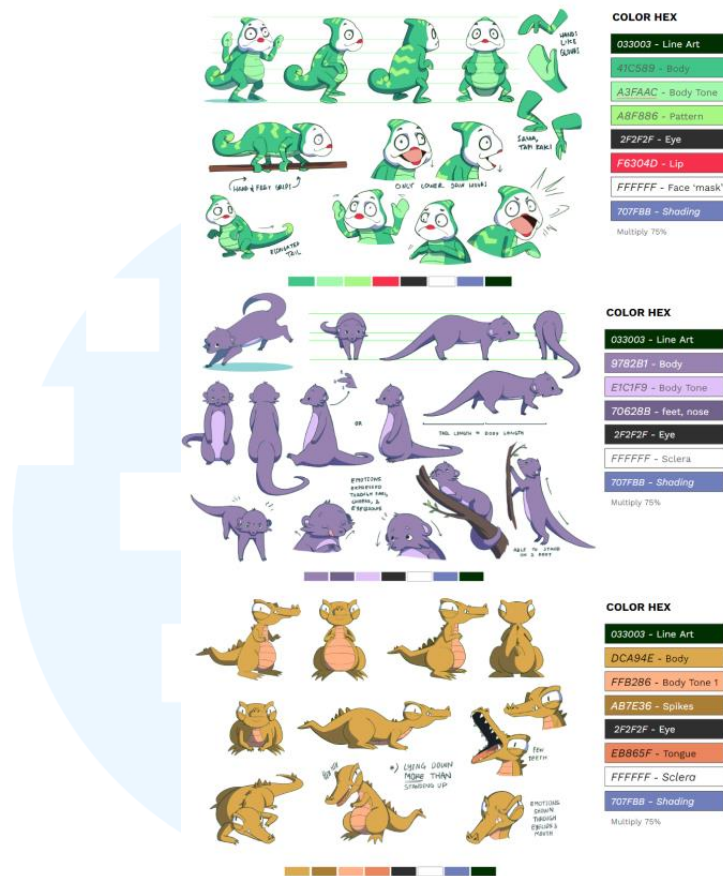
Penulis kemudian melanjutkan tahap finalisasi setelah mengetahui opsi yang disetujui oleh pihak klien dan pihak internal. Finalisasi yang dilakukan adalah *turn around*, berupa gambaran penuh

karakter dari sisi depan, samping, dan belakang untuk membantu kelancaran proses produksi. Dalam tahap ini, penulis mengerjakan *turn around* kapibara dan rubah kutub dari awal hingga akhir dengan bantuan 2D Artist. Proses finalisasi *turn around* ini menggunakan Clip Studio Paint dengan *vector layer* yang memudahkan penulis untuk melakukan *resize* apabila ukuran *line art* masih kurang tepat. *Layer line art* dan warna dipisahkan apabila palet masih ingin diubah untuk kedepannya.



Gambar 3.18 Finalisasi *Turn Around* Kapibara dan Rubah Kutub

Setelah itu, penulis juga membuat *turn around* dari karakter buaya caiman, binturong, dan bunglon yang merupakan desain dari 2D Artist lainnya dalam tim. Penulis tidak merancang bagian sketsa eksplorasi dan sketsa komprehensif pada ketiga karakter berikut.



Gambar 3.19 Finalisasi Turn Around Bunglon, Binturong, dan Buaya Caiman

Meskipun awalnya penulis merasa kesulitan karena belum terbiasa untuk menggambar bentuk hewan, ditemukan solusi berupa melakukan observasi mengenai hewan-hewan tersebut yang kemudian dibuat sketsa proporsi secara akurat. Hal ini dilakukan supaya penulis menjadi tahu ciri khas atau keunikan yang perlu ditonjolkan oleh hewan tersebut. Seluruh proses perancangan ini menggunakan *software* Procreate dan Clip Studio Paint sebagai finalisasi supaya lebih fleksibel untuk berbagai *device*.

3.3.1.4 Pre-production untuk Advertising BNI Agen46

Project advertising untuk BNI Agen46 bertujuan untuk mengenalkan masyarakat mengenai fitur BNI Agen46 yang dapat memberikan keuntungan bagi masyarakat itu sendiri maupun sekitarnya. Karena fitur ini cenderung lebih berguna untuk

masyarakat yang tinggal di pinggir kota atau pedesaan, tema yang dipilih berupa suasana perkampungan dan keakraban yang dimiliki oleh masyarakat pedesaan. Penulis berpartisipasi dalam proses pre-produksi, terutama dalam hal *brainstorming*, menentukan premis cerita, hingga membuat *key visual*. Setelah dilakukan *briefing*, penulis menentukan premis cerita, *brainstorming*, penentuan teknik visual, dan teknik animasi. *Brainstorming* ini menghasilkan sebuah premis cerita yang mengangkat bahwa fitur BNI Agen46 ini dapat menjadikan semua orang sebagai pahlawan.



PREMIS 2:
"AGEN46! Saling Untung"

Keywords: Comedy, Hero, Community, Sub-urban

Premis: Di berita lokal, dikabarkan ada AGEN46 selalu sigap membantu warga desa. Mulai dari urusan bayar listrik sampai dadakan buka tabungan. Ternyata sosok AGEN46 ini sebenarnya hanyalah warga biasa, karena semua bisa jadi AGEN46! Untung buat warga, untung buat kita-

- Adegan pembuka di sebuah koran/TV: Berita terkini! AGEN46 dikabarkan kembali beraksi membantu warga.
- "Tolooong!" Saya butuh buka rekening bank! "Tolooong!" Saya harus beli token listrik! "Tolooong!" "Tolooong!"
- AGEN46 sigap membantu! (menunjukkan aplikasi BNIagen46)
- Siapa sih 2 sosok ini? Sosok reveal bu broto dan kang gilang adalah agenbni46 (menjelaskan tentang BNIagen46)
- Bukan cuma bantu warga, bu broto dan kang gilang juga bisa ikut untung! (menjelaskan keuntungan)
- Mau jadi AGEN46 juga? Daftar mudah dan gratis (menjelaskan cara menjadi BNIagen46)

- After ending: Bu Broto dan Kang Gilang melepaskan kostum dan kembali menjadi warga biasa



warga, ramah, warung, kompleks, sekitar, kesetaraan, komunitas, dekat



Gabungan 2D motion graphic dan sedikit animasi 2D frame by frame (jika diperlukan) menggunakan sketsa dan gambar, serta animasi motion blur sederhana saja

Gambar 3.20 Hasil *Brainstorming* Video BNI Agen46

Selesai melakukan *brainstorming*, penulis ditugaskan untuk menyelesaikan *key visual* dari sketsa yang telah dibuat supaya dapat dipresentasikan kepada klien. Finalisasi *key visual* dibuat menggunakan Clip Studio Paint dengan teknik *lineless* dan *halftone* untuk mendapatkan kesan yang menyenangkan dan ramah. Teknik *lineless* ini dilakukan penulis dengan menaruh sketsa di depan *layer* warna dengan *opacity* kecil. Sementara untuk *halftone*, penulis menggunakan *brush halftone* yang tersedia pada aplikasi Clip Studio Paint. Pelaksanaan proyek ini membuat penulis mengetahui bahwa

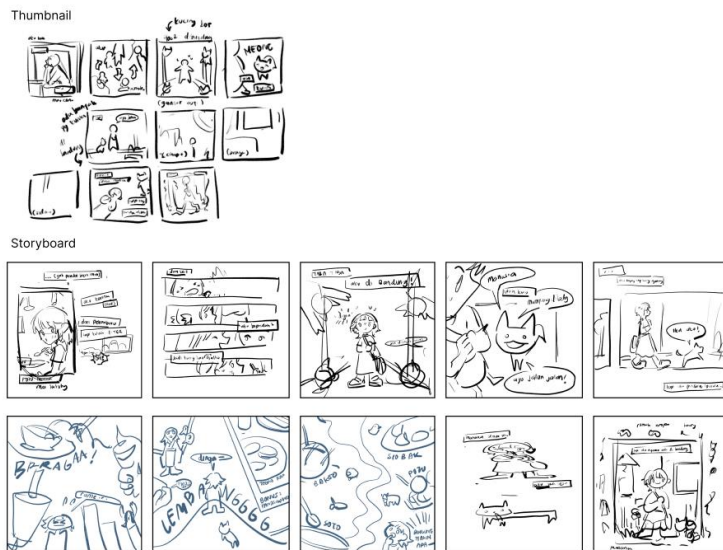
beberapa alternatif visual dapat mempermudah klien untuk menentukan pilihan, namun alternatif juga tidak dapat dibuat terlalu banyak sehingga berujung membuat klien kebingungan.



Gambar 3.21 Finalisasi Key Visual untuk Video BNI Agen46

3.3.1.5 *Personal Project* Kolam Susu tentang Bandung

Menjelang akhir magang, penulis mendapatkan *briefing* untuk membuat sebuah *personal project* yang dapat dikemas menjadi sebuah bentuk *storytelling* mengenai pengalaman penulis selama berada di Bandung. Dalam *project* ini, penulis memilih untuk membuat sebuah *storytelling* dengan bentuk *scrapbook* atau buku harian yang tercampur dengan sketsa, foto, tulisan tangan, dan lain sebagainya karena penulis ingin menceritakan tentang tempat-tempat yang telah dikunjungi oleh penulis, sehingga hasilnya bisa lebih ekspresif dan bebas. Penulis merencanakan *thumbnail* dan *storyboard* terlebih dahulu untuk mendapatkan alur penceritaan yang lebih jelas dan mudah diikuti. Dalam perancangan, penulis hanya melewati tahap sketsa kasar untuk mendapatkan waktu pengerjaan yang efisien sehingga pekerjaan komersil tidak terganggu. Perencanaan *storyboard* ini dilakukan di Procreate menggunakan *brush pencil*.



Gambar 3.22 Thumbnail dan Storyboard Personal Project

Penulis melanjutkan ke tahapan *line art* tetap melalui *software* Procreate. Mengikuti tema berupa *diary* atau *scrapbook*, penulis menggunakan *brush* yang mirip dengan tekstur pensil. Penulis juga menyisipkan foto-foto yang diambil oleh penulis ke dalam karya.



Gambar 3.23 Proses Line Art Personal Project

Memasuki tahap finalisasi, penulis menggunakan pewarnaan yang mirip dengan krayon yang dipadukan dengan *halftone* pada foto-foto yang diambil oleh penulis. Digunakan nuansa berwarna hijau dan ungu yang menggambarkan kota tersebut bagi penulis, yaitu sejuk dan nyaman. Dalam proses ini, penulis menggunakan efek *gradient map* untuk memudahkan penulis dalam memilih paduan warna yang cocok.



Gambar 3.24 Finalisasi *Personal Project*

Penulis mendapatkan *feedback* positif dari segi *art style* dan *storytelling* setelah melakukan presentasi mengenai karya ini kepada Kolam Susu. Hasil karya kemudian diunggah pada sosial media Kolam Susu pada tanggal 2 April 2024. Dalam proyek ini, kemampuan untuk melakukan manajemen waktu untuk mengerjakan berbagai proyek dalam satu waktu ditingkatkan oleh penulis.



Gambar 3.25 Sosial Media Kolam Susu

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama bekerja di Kolam Susu, penulis mendapatkan berbagai wawasan dan kemampuan baru yang bermanfaat dalam industri iklan. Namun ditemukan juga beberapa kendala yang dialami oleh penulis selama proses

pembelajaran berlangsung. Saat menjalankan sebuah proyek video pembelajaran, terdapat masalah komunikasi antara studio dengan tim produksi karena pekerjaan berlangsung secara *online*. Kendala ini mengakibatkan kemunduran tenggat waktu dan penambahan tenaga produksi diluar rencana.

Selain dalam mengerjakan *project* video pembelajaran tersebut, penulis juga sempat merasa kesulitan untuk melakukan manajemen waktu dalam mengerjakan laporan magang karena memiliki kesibukan diluar kerja magang dan kampus. Hal ini dirasakan ketika penulis sedang berada pada masa-masa sibuk kantor dan pekerjaan diluar magang sehingga menyebabkan penulis merasa kewalahan ketika ingin menyelesaikan laporan.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Penulis menyadari bahwa kendala tidak dapat dihindari dan harus diatasi secara mandiri dan mufakat. Setelah merasakan kesulitan untuk berkomunikasi dengan tim produksi, penulis dan tim pre-produksi memutuskan untuk membuat sebuah *visual guideline* dan mengganti alur pengerjaan supaya kemunduran tenggat waktu tersebut tidak terulang kembali. Penulis menjadi tahu bahwa tes merupakan hal yang penting untuk dilakukan dalam menyeleksi tim sehingga pekerjaan dapat terselesaikan secara lancar. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah *visual guideline* terlebih dahulu.

Sementara itu, untuk kendala pengerjaan laporan, penulis berusaha menyisihkan waktu untuk menyelesaikan laporan sehingga kewajiban kampus dapat dipenuhi dengan tepat waktu. Penulis juga melakukan diskusi dengan dosen pembimbing terkait pengumpulan laporan dan memberi kabar apabila *progress* laporan tidak dapat dikumpulkan dengan lengkap.