



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **3.1 Kedudukan dan Koordinasi**

Dalam perusahaan Kidnapped Ally, penulis menempati posisi *Creative*. Penulis bertanggung jawab dalam bagian desain, sesuai dalam kebutuhan logistik (*Washing tag, label, manual pattern book* dan semua yang berhubungan dengan produksi), juga kebutuhan desain *webstore* dan sosial media. Bagian *Creative* juga bertanggung jawab kepada *vendor* untuk masalah produksi *Printing Tees*, contohnya dalam pengambilan dan pengolahan foto produk dan foto model.

Dalam membuat desain, seluruh perintah diberikan oleh *CEO*, yang sekaligus menjadi pembimbing lapangan penulis. Setelah selesai, seluruh desain diasistensikan kepada pembimbing lapangan, dan kemudian dipilih desain yang terbaik. Kemudian desain yang dipilih akan di-*upload* kedalam *webstore*. Sedangkan dalam ilustrasi, penulis diberi kesempatan untuk memberikan ide yang akan digunakan dalam produk baru Kidnapped Ally *Printing Tees* yang telah dipilih sebelumnya oleh pembimbing lapangan dan akan diproduksi dalam bentuk pakaian.

Sedangkan dalam pengambilan foto dalam studio, penulis bertugas sebagai *photographer* dibantu oleh pembimbing lapangan dan *Head Marketing* untuk merapikan pakaian yang akan difoto.

#### **3.2 Tugas yang Dilakukan**

Penulis bekerja sebagai desainer grafis dibagian *creative* yang bekerja sendiri. Pada awalnya penulis membuat beberapa alternatif desain yang kemudian akan di asistensikan kepada pembimbing lapangan untuk dipilih. Namun desain yang dibuat tidak langsung disetujui, namun mengalami beberapa proses revisi sesuai arahan dari pembimbing lapangan. Materi yang dibuat penulis selama proses kerja

magang adalah melakukan *photoshoot*, mendesain *teaser/campaign*, *lookbook*, *manual pattern book*, poster, dan membuat ilustrasi.

Di bawah ini adalah pekerjaan yang telah dilakukan penulis setiap minggu.

Minggu 1 (13-15 Maret 2013)

- 1) Sesi foto pakaian dan aksesoris baru (I),
- 2) kemudian dilakukan proses editing

Minggu 2 (18-22 Maret 2013)

- 1) Sesi foto pakaian baru (II),
- 2) Foto model menggunakan pakaian baru di dalam studio

Minggu 3 (25-29 Maret 2013)

- 1) Mengukur baju untuk pembuatan *manual book pattern*
- 2) Membuat desain *Teaser/ Campaign* dari foto yang telah diolah sebelumnya

Minggu 4 (2-5 April 2013)

- 1) Membuat *Campaign/ Teaser* dari foto pada minggu ke dua
- 2) Membuat *Lookbook* dari foto pada minggu ke dua

Minggu 5 (8-12 April 2013)

- 1) Pembuatan *manual book pattern*
- 2) Melakukan foto aksesoris (gelang)
- 3) Merevisi *Lookbook*

Minggu 6 (16-18 April 2013)

Membuat Poster untuk event *Pop Up Market*

Minggu 7 (23-24 April 2013)

## Membuat Poster untuk *event Trademark Market*

### Minggu 8 (7-9 Mei 2013)

- 1) Membuat desain label pakaian untuk “*Kidnapped Premium*”
- 2) Membuat label *Washing tag* baru untuk *Kidnapped Ally*

### Minggu 9 (13-24 Mei 2013)

- 1) Foto pakaian baru (III)
- 2) Mengolah foto untuk keperluan *webstore*
- 3) Membuat desain label pakaian untuk “*Kidnapped Kids*”
- 4) Membuat Ilustrasi *Printing Tees* untuk remaja

### Minggu 10 (29-31 Mei 2013)

- 1) Membuat ilustrasi *Printing Tees* untuk remaja
- 2) Sesi foto pakaian baru (IV)

### Minggu 11 (3-4 Juni 2013)

- 1) Membuat ilustrasi *Printing Tees* untuk anak (*kids*)

### **3.2.1 Proses Pengerjaan dan Foto Hasil Tugas**

Pada saat penulis mengerjakan sesi foto produk (pakaian) untuk dimasukkan ke dalam website sebagai tanda *re-stock* pakaian baru, penulis menyusun perlengkapan pemotretan seperti pada ilustrasi dibawah ini.



Gambar 3.1 Ilustrasi Pengaturan Tata Cahaya & Komposisi Foto Produk

Dalam pengambilan gambar penulis menggunakan *lighting* dengan sumber cahaya *front light* (sumber cahaya dari depan objek) dibantu dengan *softbox*, yaitu alat yang ditempel pada *lighting*, yang berfungsi untuk memperhalus intensitas cahaya sekaligus memencarkan cahaya lebih luas. *Lighting* disorot pada pakaian yang digantungkan di dinding yang diletakkan pada sebelah kanan. Sedangkan sebelah kiri bawah diletakkan *reflector*, agar cahaya memantul dan dipancarkan lebih merata. *Reflector* juga berfungsi mengurangi bayangan yang dihasilkan lampu pada dinding. Kamera SLR yang digunakan dipasang *trigger* guna menghantarkan reaksi dengan sumber cahaya yang telah dihidupkan pada saat pemotretan. Dengan adanya *trigger* pada saat mengambil gambar, sumber lampu yang telah diatur intensitasnya akan menyala.

Cara penyusunan serta pengaturan cahaya tersebut hanya diterapkan apabila mengambil gambar untuk produk. Sedangkan apabila sedang sesi foto model, pengaturan lampu menggunakan dua *lighting* dengan bantuan *softbox* agar tidak terjadi *back light* dan cahaya yang disorot merata.

### 3.3 Rincian Tugas

#### 3.3.1 Proses Pelaksanaan

Dalam pengerjaan desain penulis menerima seluruh tugas dari Naya Kumara, *CEO* sekaligus pembimbing lapangan selama proses magang. Sedangkan pengerjaan foto dibantu oleh pembimbing magang untuk mengatur produk yang akan difoto dan *Head Marketing* membantu dalam tata cahaya.

Secara garis besar, proses desain yang dilakukan oleh *Graphic Designer* di Kidnapped Ally adalah sebagai berikut :

### 3.3.1.1 Foto Produk dan Aksesoris

Seluruh pemotretan dilakukan di studio, dengan tujuan agar mendapat tata cahaya yang rata dan tidak memerlukan waktu yang lama untuk mengambil gambar. Penulis bertugas untuk mengambil seluruh gambar dengan format *portrait*. Lensa yang digunakan dalam mengambil gambar adalah lensa fix Nikon 50mm 1.8 D agar warna yang didapat kamera lebih alami dan hasil foto yang didapat lebih tajam. Peralatan yang digunakan masih cukup minim, namun dilakukan semaksimal mungkin. Khusus untuk pengambilan foto pada pakaian, satu buah Softbox (lighting) dengan bantuan reflektor cukup untuk mendapat hasil yang cukup maksimal. Dalam satu kali pemotretan pakaian, penulis memotret 20 hingga 30 potong pakaian, tergantung banyaknya produksi. Sedangkan untuk pengambilan foto pada aksesoris, penulis menggunakan karton linen berwarna putih yang di lengkungkan dan sebuah softbox, dan hasil yang di dapat cukup maksimal dengan peralatan yang minim.



Gambar 3.2 Contoh Foto Produk yang Dilakukan Penulis

Ketika pemotretan produk tidak banyak kesulitan yang ditemukan oleh penulis. Karena seluruh pengambilan gambar dilakukan di dalam

ruangan (studio) dengan bantuan pembimbing lapangan. Namun pada warna-warna *neon* atau warna *soft*, lebih sulit ditangkap oleh kamera. Sehingga penulis harus melakukan pen-*setting*-an berkali-kali agar mendapatkan hasil yang maksimal. Untuk mengatasi perubahan warna pakaian *neon/soft*, dapat diminimalisir dengan penggunaan lensa *fix* dengan pengaturan *white balance* yang tepat dan melalui tahap finishing pada *Adobe Photoshop*. Foto selengkapnya dapat dilihat pada lampiran A halaman 30.

### **3.3.1.2 Foto Model untuk Koleksi Terbaru**

Dalam proses magang, penulis melakukan satu kali sesi foto dengan model yang dilakukan dari jam 09:00 WIB hingga 20:00 WIB dengan jumlah pakaian dan aksesoris 50 buah. Kamera yang diletakkan diatas *tripod* dihubungkan langsung ke komputer menggunakan kabel agar mempermudah dalam melihat hasil gambar. Cara ini lebih baik dibandingkan dengan melihat layar LCD pada kamera. Gambar yang muncul lebih terlihat, sehingga apabila ada kesalahan pada foto dapat lebih mudah ditangani. Begitu juga dengan proses pemilihan dan penyimpanan data (foto) menjadi lebih mudah.

Pemotretan dilakukan dalam satu kali sesi pemotretan, dengan jumlah tiga model, dua perempuan dan satu laki-laki dengan cara bergantian. Dalam satu produk, dilakukan 4 sampai 10 pengambilan gambar, dan nantinya akan dipilih foto yang layak masuk kedalam webstore. Setiap pakaian, harus melakukan empat pose untuk keperluan detail produk dalam poster, yaitu tampak depan, tampak samping, tampak belakang, dan detail. Gambar ada pada lampiran A halaman 32.

Ketika pemotretan model juga tidak banyak mengalami kesulitan. Karena konsep *Clean* yang ingin diangkat tanpa tema apapun, dengan bantuan pembimbing lapangan dan *head marketing* yang membantu proses pemotretan, mempermudah penulis dalam melakukan pengambilan

gambar. Kesulitan yang dialami hanya ketika permintaan desain untuk membersihkan satu persatu foto bagian belakang model (*background* putih) yang agak kotor setelah terinjak sepatu dan beberapa *editing* dengan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* pada bagian tertentu yang menggunakan waktu yang cukup lama. *Background* pada studio foto yang kotor dapat dimilimalisir dengan membersihkan sekitar studio setiap beberapa kali pengambilan gambar, kemudian pada tahap finishing penulis menggunakan *Adobe Photoshop* mengatur warna putih dengan *tools* “*Color Selection*” dan memilih warna putih untuk diatur sedemikian rupa supaya mengurangi noda yang ada pada *background*.

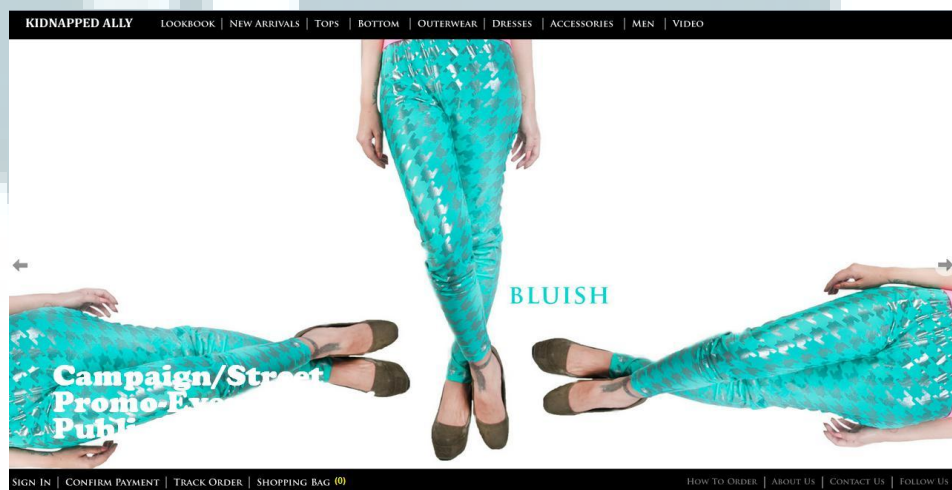
### **3.3.1.3 Desain Publikasi untuk Keperluan *Webstore***

Penulis mendapat pekerjaan yang berhubungan dengan publikasi diantaranya poster, *teaser* atau *campaign*, dan *Lookbook*. Penulis membuat desain poster sebanyak dua buah, untuk acara *bazaar* “*Trademark Market*” dan “*Pop Up Market*”. Seluruh desain poster yang diinginkan oleh pembimbing lapangan adalah desain yang *simple* dengan menggunakan seluruh foto model yang merupakan dokumen pribadi perusahaan.

Pada pembuatan poster untuk *Trademark Market*, pembimbing lapangan meminta tiga poster berbeda dengan isi informasi yang sama. Pada pekerjaan ini penulis tidak banyak mengedit gambar. Foto hanya diolah sedemikian rupa agar tulisan dengan warna yang diinginkan dapat terbaca dengan mudah dan tidak banyak diubah disetiap *background* gambar. Sedangkan pada poster *Pop Up Market*, penulis mengeksplor sendiri dengan menggunakan foto yang telah diambil sebelumnya. Pembimbing lapangan meminta dua desain poster untuk *event* ini. Dengan menggunakan *Adobe Photoshop*, penulis memperluas bidang putih yang awalnya adalah hasil foto *portrait*. Kemudian penulis mengkomposisikan informasi yang ingin dimasukkan dengan desain yang cukup berbeda. Seluruh contoh desain ada pada lampiran A halaman 33-34.



Selain poster, penulis membuat desain *campaign/teaser* yang dalam Bahasa Indonesia berarti penggalan/cuplikan awal yang memuat beberapa *clue* yang tidak terlalu banyak yang mempunyai fungsi sebagai penggambaran singkat suatu cerita. Sebuah *teaser* berfungsi sebagai pemberi *clue* dalam koleksi terbaru yang diproduksi oleh Kidnapped Ally. Didalam sebuah *teaser* berupa *photoshoot* yang telah dilakukan penulis sebelumnya namun dibuat dan dikomposisikan sedemikian rupa sehingga menarik perhatian konsumen yang mengunjungi *web* tersebut. Pembimbing lapangan meminta delapan desain *teaser* dengan mengolah foto yang sebelumnya telah dilakukan oleh penulis, ditambah dengan penggalan kalimat tentang gambar yang telah dipilih.



Gambar 3.3 Salah Satu Desain Teaser pada Pengaplikasian Webstore

Penulis juga diminta untuk membuat 8-10 buah desain *lookbook*. *Lookbook* dalam *webstore* berfungsi untuk mempermudah pembeli melihat detail pakaian koleksi terbaru milik Kidnapped Ally. Pembimbing lapangan tidak meminta banyak ornamen dimasukkan kedalam desain, karena akan mengganggu dan merubah warna pada pakaian. Foto pakaian yang digunakan model dipilih tampak depan, samping, dan belakang. Proses *editing* hanya menggabungkan dan menyamakan warna dan *background* menggunakan *Adobe Photoshop*. Karena *background* foto

berwarna putih, mempermudah penulis dalam mengatur cahaya pada ketiga gambar yang disatukan agar terlihat *natural*.



Gambar 3.4 Salah Satu Desain *Lookbook* pada Pengaplikasian Webstore

Dalam pembuatan masing-masing media publikasi tersebut, kesulitan tidak banyak dialami oleh penulis. Penulis diminta oleh pembimbing lapangan untuk menggunakan foto model dari dokumen pribadi perusahaan yang di *crop* sesuai kebutuhan desain sebagai elemen pendukung, dengan menggunakan warna dan *font* yang sesuai dengan publikasi yang di inginkan. Hanya saja didapati beberapa foto memiliki *background* gambar berwarna putih kebiruan. Hal tersebut dikarenakan penulis menyamakan warna pakaian yang sulit disamakan oleh kamera. Akibatnya *background* berwarna biru menjadi agak kebiruan. *Background* kebiruan pada dokumen foto yang dimiliki perusahaan dapat disiasati dengan menggunakan *Adobe Photoshop* melalui pengaturan warna “*Color Balance*” dan “*Color Selection*” untuk merubah warna *background* yang kebiruan.

### 3.3.1.1 *Manual Book Pattern*

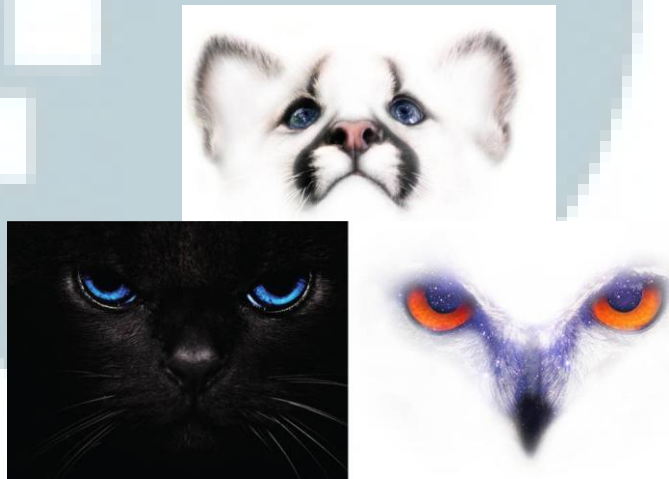
*Manual Book Pattern* adalah dokumen perusahaan yang berfungsi sebagai panduan para penjahit dalam mengetahui pola, ukuran, dan nama masing-masing baju. Tidak ada patokan *layout* dalam mendesain, namun informasi yang ada pada buku tersebut harus sama dalam sebuah buku panduan pola.

Penulis ditugaskan untuk mengukur dan mengetahui pola dasar setiap pakaian baru. Setelah mengetahui ukuran *arm hole*, *burst*, *length* dan *detail*, penulis menuliskannya di *Adobe Illustrator* yang telah disiapkan pada setiap halaman berbeda, tergantung pada jenis dan nama pakaian. Kemudian pola dasar dibuat dengan menggunakan *pen tool* dalam *Adobe Illustrator* sesuai nama dan ukuran yang lebih dahulu sudah dituliskan. Pembimbing lapangan mengarahkan untuk meminta seluruh halaman yang didesain penulis dibuat *flat* berwarna hitam dan putih agar pola mudah dimengerti dan menghemat penggunaan tinta. Kemudian foto pakaian yang sejenis dimasukkan di bagian pojok kiri atas dengan tujuan mempermudah penjahit mengingat pakaian dan potongan hasil jadi dari pola dasar pada buku panduan tersebut. Contoh *Manual Book Pattern* terdapat pada lampiran A halaman 39.

Setiap pakaian baru yang diproduksi oleh Kidnapped Ally harus dimasukkan ke dalam *manual book pattern* agar penjahit dan pembuat pola tidak akan lupa dengan bentuk dasar dan nama pakaian dari setiap produk. Kesulitan yang dialami adalah penulis harus membuat bentuk dasar dari masing-masing produk menjadi *vektor* dengan menggunakan *Adobe Illustrator* dengan detail panjang lebar dan keterangan lainnya yang berbeda-beda untuk kebutuhan *webstore*. Untuk mengatasinya, penulis meminjam seluruh pakaian koleksi baru, dan melihat detailnya satu per satu. kemudian penulis mencoba membuat pola dasarnya menggunakan software *Adobe Illustrator*. Sedangkan untuk ukuran dan detail, penulis menggunakan meteran pakaian untuk mengukur panjang dan lebar pakaian. Untuk jenis bahan yang digunakan, penulis bertanya pada pembimbing magang.

### 3.3.1.5 Ilustrasi *Printing Tees*

Pekerjaan lainnya yang diberikan oleh pembimbing lapangan adalah membuat gambar untuk pakaian remaja dan anak-anak. Untuk membuat ilustrasi untuk remaja laki-laki dan perempuan pembimbing lapangan meminta desain binatang, tengkorak, *outerspace* dan bentuk bentuk geometris. Penulis melakukan beberapa desain yang mengalami beberapa kali revisi. Sedangkan ilustrasi untuk pakaian anak pembimbing lapangan meminta desain yang tidak kekanak-kanakan. Seperti tengkorak dan hewan seperti ilustrasi remaja sebelumnya. Sablon yang dipilih pembimbing lapangan adalah teknik sablon *SuperWide* yang menghasilkan tinta yang lebih menyerap dan lebih nyaman dipakai.



Gambar 3.5 Ilustrasi untuk *Printing Tees* (dewasa)

Sedangkan pembuatan ilustrasi untuk Kidnapped Kids tak jauh berbeda dengan Kidnapped Ally (standar) sesuai permintaan pembimbing lapangan.



Gambar 3.6 Ilustrasi untuk Printing Tees (anak)

Kesulitan yang dialami penulis dalam pembuatan ilustrasi dan *pattern* adalah kali pertamanya Kidnapped Ally mengeluarkan produk *Printing Tees*, akibatnya tidak ada contoh atau referensi yang dapat diambil untuk membuat ilustrasi atau *pattern*. Penulis diberi kebebasan dalam pembuatan ilustrasi dan *pattern*, namun diberi batasan-batasan tertentu dalam membuat ilustrasi yang akan dipilih untuk menjadi *Printing Tees*.

Pembimbing lapangan meminta desain yang tetap sama seperti ilustrasi Kidnapped Ally untuk remaja, seperti gambar tengkorak, hewan, dan lain-lain. Sangat jauh berbeda dengan baju anak pada umumnya yang lebih *colorfull* dan *childish*. Pembuatan ilustrasi yang tidak memiliki referensi diatasi dengan cara melihat referensi dari internet, ataupun selalu mengasistansi gambar sketsa yang sebelumnya sudah dibuat beberapa jenis pada pembimbing lapangan. Setelah dipilih oleh pembimbing lapangan, penulis membuat ilustrasi tersebut melalui *Adobe Illustrator*.

### 3.3.1.6 Desain Label

Pada pekerjaan mendesain label, pembimbing lapangan meminta dua desain label, untuk label “Kidnapped Premium” dan “Kidnapped Kids” dengan beberapa ketentuan yang diberikan.

Kidnapped Premium diperuntukan untuk desain pakaian dengan harga diatas normal harga pakaian Kidnapped Ally pada umumnya. Target pasar yang dituju adalah remaja, laki-laki dan perempuan menengah keatas di daerah perkotaan. Penulis memberikan alternatif desain dengan menggunakan *font* tegap dan tipis dengan jenis *serif* dengan nama *font* “Bebas Neue”, agar terkesan elegan. Sedangkan paduan warna putih dan hitam agar mengesankan eksklusif.

#### LABEL KIDNAPPED ALLY PREMIUM



Approved



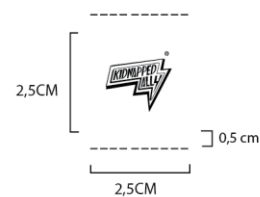
Gambar 3.7 Alternatif Desain Label Kidnapped Premium

Sedangkan untuk desain label “Kidnapped Kids” penulis membuat beberapa alternatif desain. Namun pada akhirnya pembimbing lapangan memilih untuk memasukkan logo Kidnapped Ally dengan ukuran yang lebih kecil.

#### LABEL KIDNAPPED ALLY KIDS



Approved



Gambar 3.8 Alternatif desain label Kidnapped Kids

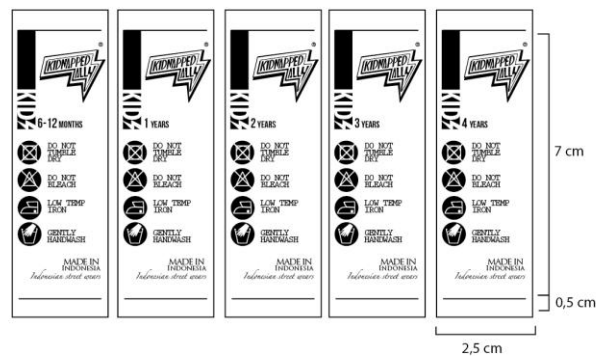
BAHAN :  
WOVEN / DOUBLE SATIN PRINTED / SATIN PRINTED  
UKURAN :  
2,5 x 2,5 cm

Label yang dibuat penulis adalah label pakaian untuk Kidnapped Premium, dengan target pasar yang lebih tinggi. Kesulitan yang dialami penulis adalah harus merepresentasikan *value* "premium" yang terkesan lebih eksklusif dan elegan dalam sebuah label. Selain itu belum ada acuan sebelumnya dalam mendesain label. Kesulitan yang dialami ketika pembuatan label adalah tidak adanya acuan label sebelumnya dengan *value* "premium". Desain dengan beberapa alternatif tulisan dan warna yang diasistensikan pada pembimbing lapangan, juga arahan dari desainer dan pembimbing lapangan membantu penulis membuat desain yang baik.

### 3.3.1.7 Desain Washing Tag

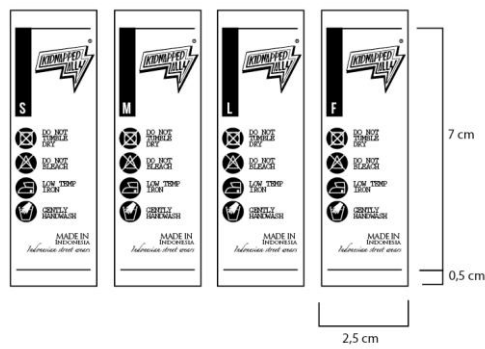
Dalam mendesain *washing tag* penulis mendapat acuan dari desain *washing tag* sebelumnya. Sehingga pada tugas ini, penulis hanya mengatur ulang komposisi *washing tag* sebelumnya. Pemilihan warna yang dipilih hanya hitam diatas media kain berwarna putih pada umumnya. Pembimbing lapangan meminta dua desain untuk anak dan remaja.

#### WASHING TAG KIDNAPPED ALLY KIDS APPROVED



BAHAN : NYLON PRINTED | UKURAN : 7cm x 2,5 cm  
Gambar 3.9 Washing Tag (anak)

## WASHING TAG KIDNAPPED ALLY APPROVED



Fabric : Nylon printed  
Original Dimension :  
Width= 2,5cm Length= 7cm  
c= 0 m= 0 y= 0 k= 100

Gambar 3.10 Washing Tag (Dewasa)

Dalam pembuatan *washing tag* tidak banyak kesulitan yang dialami oleh penulis, karena telah memiliki acuan dari desain sebelumnya. Namun ukurannya diperkecil dengan perubahan desain dalam *layout* informasi di dalamnya, namun informasi di dalamnya harus tetap terbaca dengan jelas. Penulis membuat alternatif *layout* dalam beberapa ukuran yang berbeda. Namun dengan keterbacaan yang lebih jelas dibandingkan dengan desain sebelumnya dengan memanfaatkan *white space* yang sebelumnya memakan tempat lebih banyak.

U  
M  
M  
N



*combatte*, *cotton*, rayon, dan sebagainya adalah bahan kaos yang nyaman digunakan dan didapatkan dengan harga yang cukup terjangkau di Tangerang. Begitu juga informasi tentang tempat percetakan untuk *price tag* dan label tag dengan harga yang terjangkau diberikan oleh pembimbing lapangan.

Setelah melakukan kerja magang penulis banyak mendapat wawasan baru mengenai produksi sebuah pakaian dari bahan mentah hingga siap untuk dipasarkan. Apa saja yang dibutuhkan sebuah bahan hingga menjadi produk yang bernilai lebih tinggi dengan pengeluaran seminim mungkin. Bagaimana proses penjualan dan pengantaran setiap paket yang akan dikirimkan kepada setiap pemesanan dan pemasukan setiap foto produk baru dan detail bahan yang dibutuhkan dalam *webstore*.

#### **4.2 Saran**

Berdasarkan pengalaman penulis melaksanakan praktek kerja magang di Kidnapped Ally, belum adanya *Grahic Design Senior* tetap sebagai pembimbing dalam hal desain dan pengalaman. Sehingga keseluruhan desain selama magang dipercayakan kepada mahasiswa yang magang dengan pantauan *CEO Kidnapped Ally*.

Pembagian tugas yang disesuaikan dengan produksi pakaian dan karyawan yang terbatas menyebabkan agenda pekerjaan kurang tersusun dengan baik. Misalkan pada hari pertama penulis ditugaskan untuk mengambil foto untuk produk pakaian koleksi terbaru, kemudian di hari berikutnya penulis ditugaskan untuk membuat ilustrasi, namun pekerjaan membuat ilustrasi belum selesai, pada keesokan harinya penulis ditugaskan kembali untuk mengambil foto untuk produk lainnya. Sehingga penulis kurang bisa berkonsentrasi dalam satu pekerjaan, sehingga membuat waktu kerja menjadi lebih lama. Sebaiknya Kidnapped Ally menyusun jadwal atau agenda per bulan dengan target tertentu dan sudah menentukan tanggal dalam pembagian tugas masing masing divisi yang dibuat pada setiap awal bulan. Sehingga seluruh pekerjaan yang dilakukan dapat berjalan