

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

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

Seperti perusahaan pada umumnya, PT. Sembilan Matahari memiliki struktur organisasi yang cukup lengkap. Setiap divisi sudah memiliki keahlian masing-masing, sehingga koordinasi dalam pembuatan suatu proyek dapat dilakukan dengan mudah.

Penulis sebagai karyawan kerja magang, memiliki kedudukan di Divisi Art yang merupakan asisten dari *production designer*. Koordinasi dilakukan secara langsung oleh Rezki Ridha selaku pembimbing lapangan, yaitu dalam proses pembuatan *art* pada film pendek yang sedang dibuat. Namun pada Divisi Art, penulis juga bekerja sebagai grafis dalam mendesain berbagai macam materi film yang dibutuhkan oleh PT. Sembilan Matahari.

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

Sebagai Divisi Art penulis tidak hanya bekerja perorangan saja, namun penulis bekerja secara tim. Dalam proses pembuatan film pendek, penulis bekerja sama dengan tim untuk membuat berbagai macam alternatif *art* yang dibutuhkan untuk menunjang jalannya cerita pada film pendek dengan bimbingan dari Rezki Ridha. Pada grafis penulis lebih banyak bekerja seorang diri, dengan membuat berbagai macam alternatif desain yang nantinya akan diasistensi dan disetujui.

Berikut dibawah ini adalah tabel tugas-tugas yang dilakukan penulis selama melakukan praktik kerja magang di PT. Sembilan Matahari:

**Tabel 3.1** Tugas yang dilakukan di PT. Sembilan Matahari

No	Tanggal	Nama Projek	Tugas yang Dilakukan
1	25/02/13	<i>Busy Boni Animation</i>	Membuata acuan sketsa properti
2	26/02/13	<i>Busy Boni Animation</i>	Melanjutkan sketsa properti
		<i>Constellation Neverland Installation</i>	Membantu membuat awan
3	27/02/13	<i>Busy Boni Animation</i>	Melanjutkan sketsa properti
		Film Pendek <i>Remoted</i>	Rapat untuk mengetahui gambaran <i>art</i>
4	28/02/13	<i>Busy Boni Animation</i>	Menonton kartun untuk referensi warna dan mewarnai serta membuat sketsa tambahan
5	01/03/13	<i>Busy Boni Animation</i>	Mewarnai sketsa tambahan
		Program TV <i>Sciventura</i>	Membuat konsep poster
		<i>Cinematic Game Hydro Coco</i>	Rapat perdana mengenai projek <i>Hydro Coco</i>
		Film Pendek <i>Remoted</i>	Rapat menentukan langkah pembuatan <i>art</i>
6	03/03/13	<i>Cinematic Game Hydro Coco</i>	Membantu membuat <i>storyboard Hydro Coco</i>
7	04/03/13	Program TV <i>Sciventura</i>	Membuat poster
		Film Pendek <i>Remoted</i>	Rapat mengenai jadwal, membuat sketsa ruang gelap, dan belajar menggunakan <i>SketchUp</i>
8	05/03/13	Film Pendek <i>Remoted</i>	Diberikan pengajaran <i>SketchUp</i> dan membuat sketsa ruang gelap
		<i>Cinematic Game Hydro Coco</i>	Hasil rapat dengan tim Agathe
9	06/03/13	Film Pendek <i>Remoted</i>	Merevisi sketsa dan mencari referensi ruang gelap

No	Tanggal	Nama Projek	Tugas yang Dilakukan
10	07/03/13	Sembilan Matahari <i>Designed Studio</i>	Membuat poster musisi yang rekaman di Sembilan Matahari
		Film Pendek <i>Remoted</i>	Mencari referensi <i>art</i> pada mobil dan membuat <i>template production design sketches</i>
11	08/03/13	Film Pendek <i>Remoted</i>	Membuat <i>production design sketches, moodboard</i> ruang gelap, dan melanjutkan <i>SketchUp</i>
12	13/03/13	Film Pendek <i>Remoted</i>	Membuat gambar draft ruang gelap menggunakan skala dan mewarnai sketsa
13	14/03/13	Film Pendek <i>Remoted</i>	Menyelesaikan gambar draft ruang gelap menggunakan skala beserta ukurannya
14	15/03/13	Program TV <i>Sciventura</i>	Melanjutkan membuat poster
15	18/03/13	Film Pendek <i>Remoted</i>	Mencari referensi kursi hidrolik
		Program TV <i>Sciventura</i>	Menyelesaikan poster
16	19/03/13	<i>Constellation Neverland Installation</i>	Membuat <i>font</i> untuk <i>Constellation Neverland</i> , membuat desain t-shirt, tas, dan buku catatan
17	20/03/13	<i>Constellation Neverland Installation</i>	Merevisi desain t-shirt
		Film Pendek <i>Remoted</i>	Membantu membuat <i>storyboard</i>
18	21/03/13	Film Pendek <i>Remoted</i>	<i>Property breakdown</i>
19	22/03/13	Video Korporat <i>Paragon</i>	Membuat desain <i>cover</i> DVD
20	25/03/13	Film Pendek <i>Remoted</i>	Menentukan anggaran yang dibutuhkan dan membuat desain logo, plakat, serta sertifikat

No	Tanggal	Nama Projek	Tugas yang Dilakukan
21	27/03/13	Film Pendek <i>Remoted</i>	Mencari gambar untuk <i>matte painting</i>
		Video Korporat <i>Paragon</i>	Merevisi desain <i>cover DVD</i>
		<i>Wanara Viral Documentary</i>	Mencari referensi dokumenter tiga menit
22	28/03/13	Video Korporat <i>Paragon</i>	Burn DVD <i>Paragon</i> dan di cek
		<i>Busy Boni Animation</i>	Mencari referensi untuk <i>layout</i>
23	01/04/13	<i>Busy Boni Animation</i>	Membuat <i>layout</i>
		Film Pendek <i>Remoted</i>	Mencari gambar untuk <i>blueprint</i>
		<i>Wanara Viral Documentary</i>	Rapat projek
		Film pendek <i>Brother Hood</i>	Rapat projek
24	02/04/13	<i>Busy Boni Animation</i>	Melanjutkan <i>layout</i>
		Film Pendek <i>Remoted</i>	Mencari gambar untuk <i>blueprint</i>
25	03/04/13	<i>Busy Boni Animation</i>	Menyelesaikan <i>layout</i>
26	04/04/13	Film Pendek <i>Remoted</i>	Membuat anggaran dan mencari referensi karakter Ayah May
		<i>Busy Boni Animation</i>	Mencari referensi dan membuat <i>background</i>
27	05/04/13	Video Korporat <i>Paragon</i>	Membuat <i>project book Paragon</i>
		<i>Safety Induction Video Hafar</i>	Membuat <i>project book Hafar</i>
		<i>Busy Boni Animation</i>	Melanjutkan membuat <i>background</i>
28	08/04/13	<i>Busy Boni Animation</i>	Melanjutkan <i>background</i> lalu di asistensi
		Film Pendek <i>Remoted</i>	Merevisi anggaran <i>art</i>
29	09/04/13	<i>Busy Boni Animation</i>	Melanjutkan <i>background</i> lalu ditambahkan penjelasan karakter

No	Tanggal	Nama Proyek	Tugas yang Dilakukan
30	10/04/13	<i>Busy Boni Animation</i>	Melanjutkan <i>background</i>
31	11/04/13	Film Pendek <i>Remoted</i>	Membuat plakat
		<i>Busy Boni Animation</i>	Menyelesaikan <i>background</i>
32	12/04/13	Film Pendek <i>Remoted</i>	Melanjutkan membuat plakat
33	15/04/13	Film Pendek <i>Remoted</i>	Membuat tekstur dinding ruang gelap, mengukur lalu memotong kayu dan besi untuk rak buku dan meja komputer
34	16/04/13	Film Pendek <i>Remoted</i>	Melanjutkan membuat tekstur dinding ruang gelap
		<i>Busy Boni Animation</i>	Membuat tambahan halaman
35	17/04/13	<i>Busy Boni Animation</i>	Melanjutkan <i>layout</i> dan <i>background</i> lalu diasistensikan
		Film Pendek <i>Remoted</i>	Mengecat dinding ruang gelap
36	18/04/13	<i>Busy Boni Animation</i>	Menyelesaikan <i>layout</i> dan <i>background</i>
37	19/04/13	Film Pendek <i>Remoted</i>	Mendesain ulang plakat dengan bahan yang berbeda
		<i>X-Lab</i>	<i>Sharing</i> sesama pekerja
38	22/04/13	Film Pendek <i>Remoted</i>	Mencatat barang yang dipinjam dari kantor dan merevisi sertifikat dan plakat
40	23/04/13	Film Pendek <i>Remoted</i>	Menyelesaikan set dan membuat foto Ayah dan May
		Video Korporat <i>Paragon</i>	Menyelesaikan <i>project book Paragon</i>
		<i>Safety Induction Video Hafar</i>	Menyelesaikan <i>project book Hafar</i>
41	24/04/13	Film Pendek <i>Remoted</i>	Syuting dan sebagai <i>clapper</i>

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Ada berbagai macam proyek yang penulis kerjakan selama melakukan praktik kerja magang di PT. Sembilan Matahari, penulis memilih empat proyek yang akan dibahas lebih mendalam, antara lain: film pendek *Remoted*, *Busy Boni Animation*, Video Korporat *Paragon*, dan *Constellation Neverland Installation*.

#### 3.3.1. Proses Pelaksanaan Proyek Film Pendek *Remoted*

Divisi Art pada film pendek *Remoted* tidak dikerjakan perorangan saja, namun dikerjakan secara tim. Tim pada Divisi Art dibagi menjadi dua, yaitu bagian *set* dan *wardrobe*. Penulis masuk pada bagian *set*, dimana harus mencari berbagai referensi yang dapat digunakan untuk *set* hingga proses pembuatan *set* dan properti.

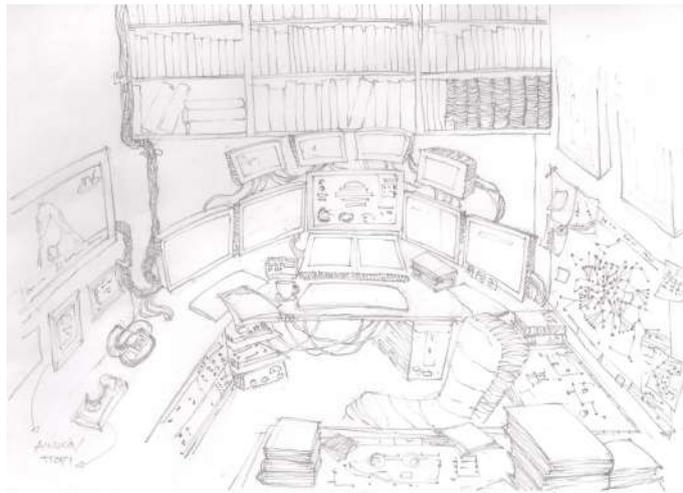
##### 3.3.1.1. Sketsa *Set*

Awalnya seluruh tim *set* diberi kesempatan untuk membuat sketsa ruang gelap atau kamar May. Oleh karena itu, terlebih dahulu penulis membaca dan membedah naskah film pendek *Remoted* untuk mengetahui deskripsi ruang gelap. Lalu penulis dan tim juga berdiskusi dengan sutradara dan *production designer* untuk menyamakan persepsi *set* yang diinginkan. Kemudian penulis melihat berbagai referensi untuk mendapatkan inspirasi dalam membuat sketsa.



Gambar 3.1 Sketsa ruang gelap 1

Penulis membuat sketsa ruang gelap menyerupai ruang kontrol yang memiliki banyak monitor, buku-buku ilmiah, dan kertas *blueprint* yang dipajang. Lalu sketsa ini, penulis asistensikan pada *production designer*. Namun ternyata *production designer*, telah membuat sketsa ruang gelap yang sama.



**Gambar 3.2** Sketsa ruang gelap 2

Sketsa diatas merupakan, sketsa yang dijadikan acuan untuk membuat *set* ruang gelap. Dimana di dalam ruang gelap memiliki rak yang penuh dengan buku, layar monitor, meja plakat, rak buku yang terbuat dari CPU, kertas-kertas *blueprint*, berkas-berkas yang berserakan, dan lain-lain. Lalu sketsa acuan tersebut diwarnai secara digital menggunakan *software Adobe Photoshop*, agar dengan mudah Divisi Art membayangkan apakah warna tersebut cocok diaplikasikan ke ruang gelap atau tidak.



**Gambar 3.3** Sketsa setelah diwarnai

Setelah mengetahui properti, desain, dan warna apa saja yang dibutuhkan untuk mengisi ruang gelap, maka penulis mencari berbagai gambar-gambar properti yang dapat dijadikan acuan untuk tahap pembuatan dan pencarian properti. Dengan mengetahui properti apa saja yang digunakan, penulis dan tim dapat dengan mudah untuk menentukan anggaran yang dibutuhkan pada Divisi Art.

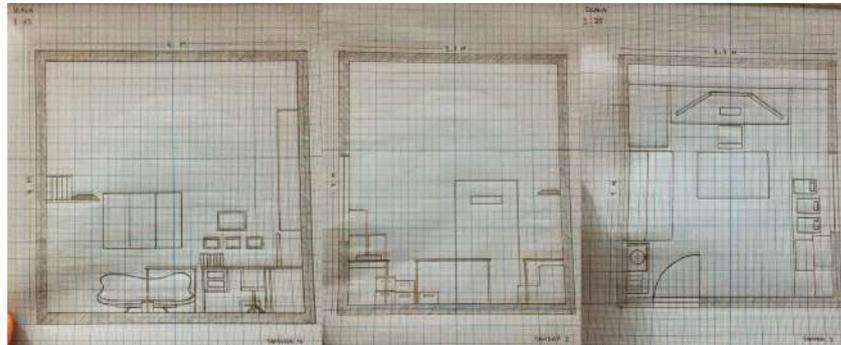
#### 3.3.1.2. *Mood Board*



**Gambar 3.4** Pembuatan *mood board*

Ketika sketsa *set*, *wardrobe*, dan properti telah selesai, maka masuk dalam tahap membuat *mood board*. Gambar-gambar dan sketsa yang dijadikan acuan untuk *set*, di cetak lalu dipotong-potong. Setelah itu, ditempelkan didinding yang dijadikan sebagai papan *mood board*. Dengan adanya *mood board* dapat mempermudah departemen lain untuk mengetahui bayangan *set* dan warna-warna yang digunakan untuk lokasi ruang gelap.

### 3.3.1.3. Floor Plan



**Gambar 3.5** Floor plan ruang gelap

Sebelum masuk ke tahap pembuatan *set* dan properti, penulis membuat *floor plan* ruang gelap menggunakan skala yang digunakan untuk menentukan luas ruang gelap dan ukuran properti yang digunakan. Penulis mendapatkan bagian untuk membuat *floor plan* dari tampak atas, belakang, dan samping kanan. *Floor plan* yang penulis buat memiliki skala 1:25, sehingga ukuran ruang gelap yang dibutuhkan berukuran 3,5 meter x 4 meter.

### 3.3.1.4. Pembuatan Properti

#### 1.) Sertifikat dan plakat

May merupakan pemeran utama yang memiliki karakter pintar dan ahli di bidang sains. Oleh karena itu penulis bersama Divisi Art memilih sertifikat dan plakat sebagai properti untuk menunjukkan karakter tersebut pada *set* ruang gelap. Proses pembuatan sertifikat diawali penulis dengan mencari referensi sertifikat terlebih dahulu. Lalu penulis membuat berbagai macam desain sertifikat, yang hasilnya di asistensikan kepada *production designer* dan dipilih desain sertifikat yang akan di cetak. Lalu sertifikat tersebut dimasukkan kedalam bingkai foto, dan dipasang pada dinding ruang gelap.



**Gambar 3.6** Proses pembuatan plakat

Awalnya pada proses pembuatan plakat, *production designer* menyarankan untuk membuat menggunakan gips. Namun karena penulis kurang mahir dalam menggunakan gips, maka penulis mencari bahan lain untuk membuat plakat, yaitu dengan bahan karton 3mm yang dilapisi dengan lem *fox*, lalu tunggu lem *fox* mengering agar karton 3mm menjadi lebih kokoh. Untuk alas plakat penulis menggunakan kardus bekas dan styrofoam. Untuk menampilkan warna *silver* pada plakat, penulis memakai *pylox* dan stiker untuk motor yang berwarna *silver*. Sedangkan alas plakat diwarnai memakai *pylox* berwarna hitam. Nama pada plakat dibuat desainnya menggunakan *software Adobe Photoshop*, lalu di cetak menggunakan kertas *art cartoon*.

## 2.) Logo CSRC



**Gambar 3.7** Logo CSRC

Selain itu penulis juga membuat logo CSRC (Computer Science and Research Centre) tempat karakter May bekerja. Dimana logo ini digunakan untuk kartu tanda pengenal yang digunakan May. Penulis membuat empat alternatif logo, lalu desain logo yang telah dibuat diasistensikan kepada *production designer* dan sutradara. Logo yang dipilih adalah logo yang berada di kanan atas, karena dianggap terlihat lebih modern dan berteknologi.

## 3.) Rak buku



**Gambar 3.8** Pembuatan rak buku

Rak buku pada ruang gelap dibuat menggunakan kayu kasa. Tahap pembuatannya adalah mengukur kayu sesuai ukuran rak yang telah ditentukan, lalu memotong kayu menggunakan gergaji kayu, setelah itu gabungkan kayu menggunakan paku. Rak buku tersebut diwarnai memakai cat tembok berwarna putih. Setelah itu rak buku siap dipasang didinding, dengan cara digantungkan ke atap ruangan dan diberikan penyangga pada bagian bawah rak buku.

#### 4.) Dinding ruang gelap



**Gambar 3.9** Pembuatan dinding

Permukaan dinding ruang gelap diharapkan tidak terlihat halus dan polos, oleh karena itu dinding diberikan tekstur kulit jeruk menggunakan dempul yang dicap-cap memakai spons. Setelah itu dinding di cat berwarna putih terlebih dahulu agar memiliki warna dasar yang sama, lalu dinding bagian kiri di cat berwarna merah agar

terlihat gelap dan hangat, serta pada bagian depan dan samping kanan tembok diberikan warna putih agar terlihat modern.

#### 5.) Mengubah foto



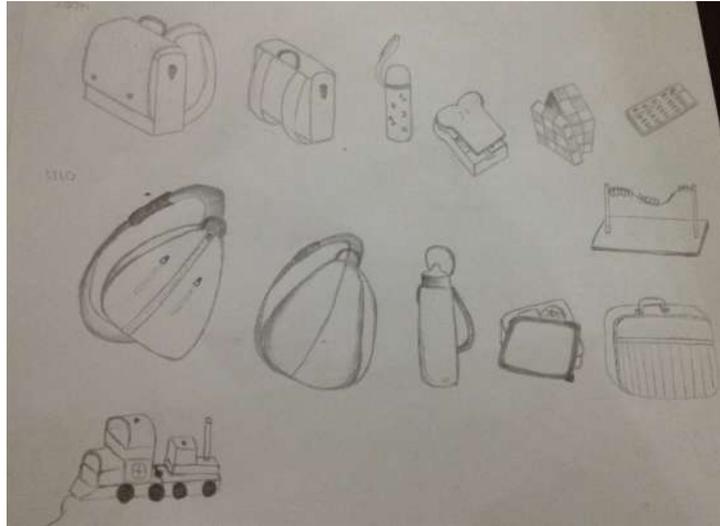
**Gambar 3.10** Foto Ayah dan May

Terbatasnya waktu pra produksi, maka proses pemotretan Ayah May dengan May kecil, tidak sempat dilakukan. Oleh karena itu sutradara meminta penulis untuk mengganti muka pada foto miliknya yang ada di sebelah kiri, dengan muka salah satu pegawai kantor di PT. Sembilan Matahari. Foto disebelah kanan merupakan hasil dari pergantian muka yang penulis lakukan menggunakan *Adobe Photoshop*.

### **3.2.2. Proses Pelaksanaan Projek *Busy Boni Animation***

#### 3.3.2.1. Sketsa Properti

Pada projek ini penulis mendapatkan tugas untuk membuat sketsa properti sebagai pelengkap dikartun animasi *Busy Boni*. Sketsa properti yang penulis buat antara lain tas, tempat makan, botol minum, dan mainan. Sebelum masuk ke dalam tahap pembuatan sketsa, penulis diberikan berbagai macam referensi film kartun dan deskripsi masing-masing karakter, agar penulis mendapatkan gambaran properti yang diinginkan.



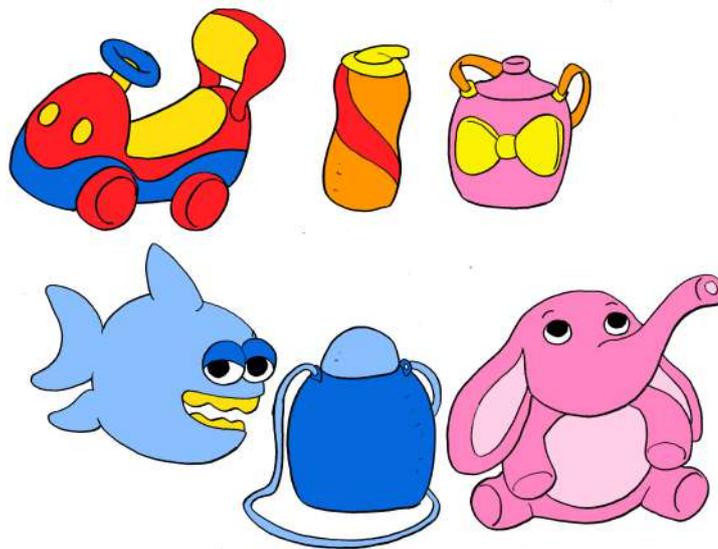
**Gambar 3.11** Sketsa properti

Dalam mendesain sketsa properti untuk kartun *Busy Boni* ada unsur yang menjadi pertimbangan penulis, yaitu kartun animasi ini ditujukan untuk anak-anak yang berusia dua hingga tujuh tahun ke atas. Dengan begitu, desain yang penulis buat tidak terlalu rumit dan diharapkan setiap sudut pada gambar memiliki sudut yang melengkung, agar mudah dimengerti oleh anak-anak dan dapat mendukung film kartun tersebut.



**Gambar 3.12** Sketsa yang diberi *outline*

Ketika pembuatan sketsa properti sudah selesai, penulis melakukan asistensi terlebih dahulu pada *production illustrator* apakah sketsa yang penulis buat sudah sesuai dengan gambaran properti yang diinginkan pada kartun *Busy Boni*. Setelah sketsa dipilih, masuk pada tahap *outline* yaitu penebalan garis tepi sketsa untuk mempermudah pada saat pemberian warna. Penulis menggunakan spidol snowman berwarna hitam untuk memberi garis tepi sketsa.



Gambar 3.13 *Coloring sketch*

Penulis menggunakan warna yang beraneka ragam pada tahap *coloring* atau pemberian warna pada sketsa, sehingga dapat memberikan kesan ceria untuk anak-anak. Untuk mempermudah proses pemberian warna pada sketsa, penulis memberikan warna menggunakan proses digital, yaitu menggunakan *software Adobe Photoshop*.

#### 3.3.2.2. *Art Book*

Dalam proses pembuatan *art book Busy Boni*, penulis mendapatkan tugas untuk membuat *layout* dan *background*. Yang menjadi pertimbangan pembuatan desain adalah *art book* ditujukan untuk pembaca dari segala usia, namun tetap harus memberikan kesan kanak-kanak karena film kartun

*Busy Boni* ditujukan untuk anak-anak. Sebelum masuk dalam proses pembuatan, penulis harus mencari berbagai contoh *art book* terlebih dahulu untuk mendapatkan ide dalam membuat *layout* dan *background*.

Proses pembuatan *layout* dan *background*, penulis menggunakan *software Adobe InDesign* dan *Adobe Illustrator*. *Adobe InDesign* penulis gunakan untuk membuat *layout*, sedangkan *Adobe Illustrator* digunakan untuk membuat objek.



Gambar 3.14 *Layout* dan *background*

Untuk memberikan kesan ceria dan menyenangkan, penulis membuat komposisi *layout* yang lebih dinamis, sehingga tidak terlihat monoton dan membosankan. Begitu juga untuk pemilihan warna, penulis menggunakan warna yang beraneka ragam dan menunjukkan warna sesuai sifat masing-masing karakter. Pemilihan dalam pembuatan objek adalah menampilkan objek yang lucu dan memberikan kesan anak-anak.



**Gambar 3.15** *Cover Busy Boni*

Pembuatan *cover art book Busy Boni* menampilkan empat karakter utama, agar terlihat kedekatan tokoh Boni dengan tokoh yang lainnya. Dalam pemilihan warna, penulis menggunakan warna-warna cerah dan segar, dengan maksud memberikan kesan yang menarik, ramai, dan ceria. Gambar tokoh pada *cover* penulis jadikan siluet, karena gambar karakter tidak dapat dipublikasikan.

### **3.2.3. Proses Pelaksanaan Proyek Video Korporat *Paragon***

Untuk proyek *Paragon*, penulis membantu membuat desain *cover DVD company profile*. Sebelum memulai mendesain, penulis harus menonton video *company profile Paragon* agar desain yang dibuat menyatu dengan isi video. Adapun *software* yang digunakan untuk merancang desain *cover DVD Proyek Paragon* adalah *Adobe Photoshop*.

*Paragon* merupakan perusahaan yang bergerak dibidang produk kecantikan, yang mengembangkan beberapa perusahaan kosmetik, seperti Wardah, Make Over, IX, dan Pixy. Oleh karena itu, ada beberapa unsur yang perlu diperhatikan dalam membuat desain, yaitu identitas dari perusahaan *Paragon* yang bersifat modern, *stylish*, dan eksklusif.



Gambar 3.16 Alternatif desain cover DVD Paragon

Lalu penulis membuat empat alternatif desain yang mencirikan perusahaan tersebut. Alternatif desain ini kemudian dikirimkan ke *Paragon*, untuk dipilih desain yang mana yang akan digunakan. Desain yang dipilih adalah desain pada urutan ketiga karena dianggap memiliki daya tarik yang lebih kuat. Namun tetap ada revisi yang harus dilakukan, seperti mengganti slogan dan deskripsi yang ada pada desain *cover*.



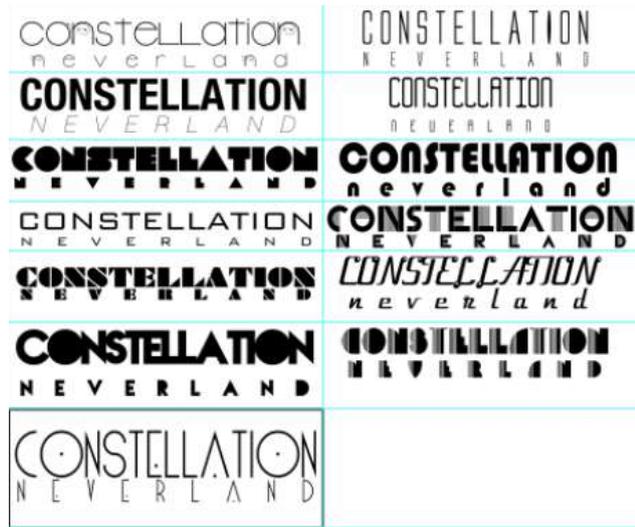
**Gambar 3.17** Cover dan stiker DVD

Penulis memilih warna dasar putih agar terlihat lebih eksklusif dengan percampuran warna biru, dimana warna biru digunakan pada logo perusahaan *Paragon*. Lalu penempatan foto-foto model menyerupai logo *Paragon* yaitu berbentuk segitiga terbalik. Setelah desain dipilih, maka *cover* dan stiker DVD siap di cetak. Pada proses cetak tidak terjadi masalah, sehingga langsung masuk ke tahap *burn* DVD.

#### **3.2.4. Proses Pelaksanaan Proyek *Constellation Neverland Installation***

*Constellation Neverland* merupakan proyek instalasi yang terinspirasi dari hujan dan salju, yang ditampilkan untuk Mapping Festival 2013 di Geneve. Untuk menjalankan proyek tersebut dibutuhkan proposal, maka penulis bersama Divisi Art bekerja sama membuat proposal tersebut. Penulis mendapat bagian untuk membuat *font Constellation Neverland* dan desain t-shirt, tas jinjing, dan buku catatan.

### 3.3.4.1. Font Constellation Neverland



Gambar 3.18 Font Constellation Neverland

Proses pembuatan *font*, penulis awali dengan membuat dan mencoba berbagai *font* dengan kata-kata *Constellation Neverland*. Ada 13 jenis *font* yang penulis buat dan asistensikan, *font* yang berjenis blake yang terpilih. Namun dari *font* tersebut tetap ada perbaikan-perbaikan kecil yang harus dilakukan, yaitu menghilangkan titik-titik yang ada pada *font*.

### 3.3.4.2. Desain T-shirt, Tas, dan Buku



Gambar 3.19 Desain t-shirt, tas, dan buku

Dalam mendesain T-shirt, tas jinjing, dan buku catatan penulis membuat berbagai alternatif desain. Untuk Desain T-shirt, penulis membuat empat alternatif desain dengan tiga alternatif warna, yaitu warna hitam, putih, dan abu-abu. Pada desain tas jinjing dan buku catatan terpilih desain yang sama, namun pada bagian belakang, desain yang digunakan berbeda. Untuk mendesain T-shirt, tas jinjing, dan buku catatan penulis menggunakan software *Adobe Photoshop*.

### **3.3.2. Kendalaan yang ditemukan**

Walaupun lingkungan tempat penulis melakukan kerja praktik menyenangkan, bukan berarti penulis tidak menemukan kendala dalam bekerja. Beberapa kendala yang penulis temukan dalam melakukan kerja praktik adalah:

- 1.) Penulis melamar sebagai Divisi Art pada film, namun ternyata PT. Sembilan Matahari mengharuskan penulis bekerja sebagai desain grafis juga.
- 2.) Akibat penulis kurang mengenal daerah Bandung, penulis agak kebingungan jika harus mencari barang-barang kebutuhan syuting.
- 3.) Terkadang penulis tidak mengerti keinginan *production designer*, sehingga sering terjadi kesalah pahaman pada pembuatan desain.
- 4.) Selama melakukan kerja praktik, terkadang laptop penulis tidak terhubung dengan internet. Sehingga, penulis sulit mencari referensi.
- 5.) Penuhnya tempat kos, mengakibatkan penulis tidak dapat memperpanjang waktu magang lagi.

### **3.3.6. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan**

Setiap kendala pasti selalu ada solusinya. Termasuk kendala-kendala penulis selama melakukan kerja praktik, solusinya adalah:

- 1.) Untuk menghadapi kendala bekerja sebagai desain grafis, penulis banyak mengingat-ingat mengenai pelajaran grafis disemester awal. Selain itu penulis

juga harus belajar dengan cepat apa yang diajarkan oleh orang-orang di PT. Sembilan Matahari.

- 2.) Kurangnya mengenal daerah Bandung, penulis mengatasinya dengan banyak bertanya dengan teman-teman kantor tentang daerah-daerah di Bandung. Selain itu penulis juga menggunakan gps untuk mencari lokasi di Bandung.
- 3.) Untuk menghindari salah paham dengan *production designer*, penulis lebih banyak bertanya apa yang diinginkan beliau dan membuat berbagai alternatif desain yang lebih banyak.
- 4.) Kurangnya koneksi internet di kantor sangat mengganggu kinerja penulis dalam bekerja. Lalu penulis mengatasinya dengan mencari dan mengunduh berbagai referensi ketika penulis berada di kosan. Sehingga ketika di kantor penulis tinggal membuat desain saja.
- 5.) Penuhnya tempat kos, mengakibatkan penulis harus menyudahi praktik kerja magang di PT. Sembilan Matahari. Namun karena syuting film pendek belum selesai, maka penulis mengatasinya dengan datang lagi ke Bandung jika syuting dilanjutkan.