

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1 Kedudukan Penulis sebagai Intern di Studio Munē

Penulis berperan sebagai *Visual Development Artist* di Studio Munē. Penulis melaksanakan tugas sebagai intern dan membantu proses produksi proyek selama 6 bulan dibawah pengawasan *Creative assistant*, Hernandityo Yehezkiel. Dimana Penulis ikut serta dalam pembuatan konsep ilustrasi proyek seperti desain karakter, desain *environment*, aset, dan hal-hal yang mencakup pra-produksi pada animasi. Penulis juga ikut serta dalam ideasi dan pembahasan konten.

3.1.2 Koordinasi atau Alur Kerja

Koordinasi dan sistem kerja pada Studio Munē dilakukan setiap hari Senin sampai Jumat dengan waktu kerja dari pukul 10.00 hingga pukul 18.00 WIB. Hari Senin diberlakukannya kerja dari rumah atau *WFH*. Sedangkan untuk hari Selasa sampai Jumat, diwajibkan untuk kerja di kantor atau *WFO*. Saat *WFO*, penulis bekerja di kantor Studio Munē yang berlokasi di Ruko Bolsena Square, JL. Thamrin No.17, Gading Serpong - Banten 15810.

Pada *WFO* hari senin dilakukan *weekly meeting* melalui *Google Meet* pada jam 11.00 WIB, dimana semua anggota hadir untuk memberi update proyek, pekerjaan pada minggu ini, ataupun briefing. *WFO* ini dilakukan karena beberapa pekerja Studio Munē berada di luar kota Tangerang, beberapa diantaranya adalah *Production Manager*, Tria Rahmatika. Untuk pengiriman progress ataupun pembahasan online dilakukan di Discord dan pengiriman file melalui Google drive, dimana setiap hari diwajibkan untuk mengirim progress yang sedang dikerjakan.

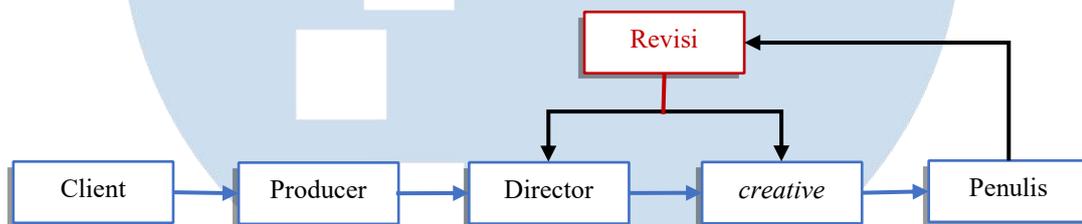


Gambar 3.1 Struktur Koordinasi Studio Munē
(Dokumentasi Perusahaan, 2025)

Studio Munē menjalankan proses kerja yang terstruktur, dimulai dari penerimaan *client's brief* yang berisi gambaran besar mengenai ide dan kebutuhan proyek. *Brief* ini menjadi dasar bagi tim kreatif, termasuk para *director*, *creative director*, dan *art director*, untuk mengumpulkan informasi serta melakukan riset terkait konsep yang akan dikembangkan. Setelah itu, tim menyusun *creative deck* yang akan dipresentasikan kembali kepada klien, sekaligus merancang konsep, naskah, dan gaya visual yang sesuai dengan visi proyek. Setelah konsep dan arah proyek disepakati, produser studio akan mengatur anggaran, perencanaan produksi, serta merekrut tenaga tambahan seperti *intern* atau *freelancer* sesuai kebutuhan. Jika semua pihak telah menyetujui rencana produksi, maka proyek akan berlanjut ke tahap praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

Dalam proses ini, penulis berperan sesuai dengan tugas yang diberikan berdasarkan *brief* yang telah diterima. Semua hasil pekerjaan akan melalui supervisi dan asistensi dari direktur atau *lead* yang bertanggung jawab. Komunikasi dilakukan melalui berbagai platform seperti Discord, WhatsApp, atau secara langsung melalui pertemuan tatap muka maupun *online meeting* via Google Meet.

Setiap perkembangan proyek akan dilaporkan secara berkala melalui supervisi dari direktur guna meminimalkan revisi besar, mengingat waktu pengerjaan yang terbatas. Pembahasan terkait revisi atau perubahan sering dilakukan secara langsung di kantor untuk memastikan semua pihak mendapatkan pemahaman yang jelas mengenai kebutuhan proyek. Sebagai *Visual Development Artist*, Penulis secara langsung bekerja dibawah supervisi *Creative director* dan *Creative assistant*, dimana masing-masing memberi input terhadap pekerjaan ataupun Penulis yang bertanya secara langsung. Setelah pekerjaan selesai, *Production manager* mengirimkan hasil akhir ke *client* untuk *preview*.



Gambar 3.2 Bagan Koordinasi Alur Penulis
(Dokumentasi Pribadi, 2025)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama melaksanakan praktik kerja magang, Penulis menduduki posisi sebagai *Visual Development Intern* dengan kontrak kerja selama 5 bulan dari tanggal 3 Februari 2024 sampai dengan tanggal 4 Juli 2025. Penulis melaksanakan pekerjaan seperti pembuatan *environment*, properti atau aset, dan juga *character design* pada beberapa proyek.

Tabel 3.1 Peran Tugas di Studio Munē

1	Visual Development Artist	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat karya visual dalam berbagai gaya yang digunakan dalam proyek-proyek studio. 2. Berkontribusi dalam proses kreatif dengan ide-ide orisinal dan inspiratif. 3. Menghasilkan <i>concept art</i> yang mendukung narasi dan visual yang kohesif. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan <i>concept art</i> secara detail untuk digunakan oleh tim aset dan animator sebagai acuan pembuatan model. 2. Berkolaborasi erat dengan tim untuk membuat sketsa, mengembangkan ide, dan menyempurnakan desain visual. 3. Menggabungkan animasi ke dalam latar belakang dengan mempertimbangkan aspek sinematografi secara kritis. 4. Memahami serta mengikuti pedoman produksi dan arahan gaya visual yang ditentukan. 5. Bekerja di bawah arahan <i>Creative Director, Creative Assistant, dan Producer</i>, serta menanggapi masukan dari internal maupun klien secara cepat dan efektif. 6. Bekerja secara tim dalam lingkungan yang kolaboratif, serta terbuka terhadap arahan dan mampu mengikuti instruksi dengan baik.
---	---------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tabel berikut merincikan pekerjaan penulis secara detail berdasarkan kontrak awal yang menjadi tanggung jawab penulis selama periode magang di Studio Munē:

Tabel 3.2 Keterangan Proyek yang dikerjakan di Studio Munē

No.	Minggu	Proyek	Deskripsi
1.	3 Februari - 5 Februari 2025	<i>AIO : Pitching</i>	Melakukan rendering dan shading pada <i>character design</i> , dan <i>environment design</i> yang bertemakan tahun 70-an. Serta menambahkan aset-aset poster dalam <i>enviroment design</i> .
2.	7 Februari 2025	Internal : <i>Company Profile</i>	Membuat base 3D model pohon untuk animasi company profile Munē.
3.	6 Februari - 14 Februari 2025	Internal : <i>Social Media Interaction post</i>	Berdiskusi dan mengeksplorasi ide-ide untuk konten social media post studio Munē. Membuat konsep <i>environment design</i> dan eksplorasi karakter burung.
4.	19 Februari - 6 Maret 2025	<i>AIO : EP 106</i>	Membuat <i>environment design Hangar warehouse</i> beserta <i>floorplan</i> , eksplorasi tiga opsi <i>prop design</i> sofa dan <i>teaset</i> .
5.	7 Maret - 20 Maret 2025	<i>AIO : EP 106 & 107</i>	Revisi dan tambahan view <i>environment design warehouse</i> episode 106. Membuat <i>environment design garage</i> episode 107.
6.	21 Maret - 27 Maret 2025	Internal : <i>post social media</i> Idul	Membuat animasi <i>stop motion</i> menggunakan media <i>watercolor</i>

		Fitri 1446 Hijriah	dan kertas.
7.	8 April - 11 April 2025	Internal : <i>Social Media Interaction post</i>	Eksplorasi <i>styleframe</i> , membuat background.
8.	14 April - 24 April 2025	<i>AIO</i> : EP 108	Membuat <i>character design</i> agen Rusia, dan <i>prop design</i> bomb nuklir.
9.	25 April - 30 April 2025	<i>AIO</i> : EP 108 & 109	Revisi <i>character design</i> agen Rusia. Membuat <i>environment design exterior</i> jeram sungai.
10.	2 Mei - 7 Mei 2025	<i>AIO</i> : EP 108 & 109	Tambahan revisi <i>character design</i> agen Rusia. Membuat <i>environment design exterior</i> air terjun, serta <i>prop design</i> pohon yang bergantung di dekat air terjun.
11.	8 Mei - Berlangsung	<i>AIO</i> : EP 110	Membuat dua <i>environment design</i> , ruang penyimpanan dan dua versi toko bunga, yaitu <i>damaged</i> dan <i>non-damaged</i> . Membantu meluaskan <i>Scorpionfalls cave</i> dan menambahkan tengkorak serta tulisan di tembok <i>cave</i> .

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama periode magang di Studio Munē, yang berlangsung dari 3 Februari hingga 4 Juli 2025, Penulis terlibat dalam berbagai jenis proyek dengan cakupan kerja yang cukup beragam. Sebagian besar proyek yang dikerjakan merupakan pesanan dari klien eksternal, terutama untuk keperluan promosi, animasi, dan kebutuhan visual komersial lainnya. Di samping itu, penulis juga turut serta dalam proyek-proyek internal studio, seperti pembuatan konten media sosial untuk Instagram serta pengembangan materi portofolio Studio Munē.

Dalam menjalankan peran sebagai *Visual Development Artist*, penulis berkontribusi dalam proses pengembangan aset visual dan konsep desain yang mendukung kebutuhan animasi. Untuk menunjang pekerjaan tersebut, penulis menggunakan beberapa perangkat lunak kreatif seperti Krita dan Procreate untuk ilustrasi 2D, serta Blender untuk pengerjaan awal 3D basis suatu konsep agar dipermudah dalam pengerjaan. Aplikasi-aplikasi tersebut digunakan sebagai alat utama dalam menghasilkan cetak biru visual yang menjadi dasar dari produksi animasi di studio.

- **Proyek Serial Animasi “AIO”**

Salah satu proyek eksternal yang dikerjakan oleh Studio Munē adalah proyek *AIO*, di mana Studio Munē berperan sebagai pihak ketiga yang bertanggung jawab dalam pembuatan *concept art*. Lingkup pekerjaan utamanya mencakup perancangan desain lingkungan (*environment design*), desain karakter, serta properti visual. Proyek *AIO* bersifat jangka panjang dan masih berlangsung hingga saat ini, sehingga pengerjaannya dilakukan secara bertahap dan bersamaan dengan sejumlah proyek lain selama periode lima bulan.

Karena proyek ini bersifat aktif (*on-going*), sebagian besar informasi terkait aktivitas produksi dilindungi oleh perjanjian kerahasiaan atau *Non-Disclosure Agreement* (NDA) sehingga beberapa gambar yang disampaikan pada penulisan dibatasi atau diburam. Keterlibatan penulis dimulai sejak tahap awal, tepatnya pada proses *pitching* kepada klien.

Dalam tahap ini, penulis berkontribusi dengan menambahkan elemen grafis berupa poster ke dalam desain interior yang mengusung nuansa tahun 70-an. Selain itu, penulis juga turut serta dalam proses pewarnaan (*shading*) dan rendering, baik untuk *character design* maupun *environment design*. Seiring berjalannya proyek, tanggung jawab penulis berkembang menjadi perancangan desain eksterior, interior, properti, karakter, serta membantu dalam tahap pewarnaan dan *rendering*.

Sebelum proses produksi dimulai, tim kreatif menyusun *timeline* pekerjaan dan membagi tugas kepada setiap anggota tim. *Creative Producer* dan *creative assistant* juga menyiapkan referensi desain serta instruksi dari klien untuk masing-masing elemen yang akan dikerjakan. Briefing proyek dilakukan oleh *Creative assistant* dan *Production Coordinator* berdasarkan *deck* materi yang telah disusun untuk setiap episode *AIO*.

Dalam pelaksanaannya, penulis bekerja menggunakan perangkat lunak Krita dan Blender, untuk mempermudah proses desain latar. Setiap tahapan—mulai dari *3D base* yang telah dibuat di Blender, garis (*lineart*), pewarnaan, hingga rendering—diunggah ke kanal Discord Studio Munē sesuai kategori pekerjaan. *Creative assistant*, *Director* ataupun *Creative Producer* kemudian memberikan masukan, dan penulis melakukan revisi sesuai arahan yang diterima.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.5 *Template AIO*
(Dokumentasi Pribadi, 2025)

Dalam masa pengerjaan proyek AIO penulis berkesempatan untuk mengerjakan *concept art* pada episode 106-110, karena pengerjaan bersifat *on-going* hingga lewatnya masa magang penulis, maka akan selalu ada tambahan mengenai tugas proyek AIO. Adapun list pengerjaan *concept art* yang dilakukan:

a. Hangar

Sebelum memulai sebuah *environment* atau konsep, Penulis memperhatikan detail *brief* yang telah dibuat oleh tim *creative* berdasarkan referensi dan *script* singkat dalam Google sheets. Di episode 106 diceritakan bahwa terdapat sebuah hanggar kosong, hanya terdapat satu kursi dan seperangkat cangkir yang diletakkan di tengah ruangan.

Dalam *environment* ini memiliki 3 *view Hangar Interior*, kemudian untuk *property* di latar ini terdapat *Bp_Outdoorbulb*, *Bp_outdoorKnob*, dan *Bp_Warehouse_indoorChair*. Tahap pertama Penulis membuat 3D *base* di Blender.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

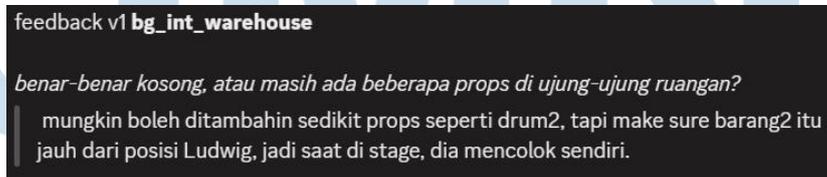


Gambar 3.6 *Hangar exterior 3D base*
(Dokumentasi Pribadi, 2025)



Gambar 3.7 *Bp Warehouse IndoorChair 3D base*
(Dokumentasi Pribadi, 2025)

Saat *3D base* sudah selesai, hasil *render viewport* dikirim melalui Discord untuk persetujuan internal oleh *Creative assistant* atau *Director*. Setelah mendapat persetujuan dari tim internal, progres kemudian dikirimkan ke pihak eksternal. Berdasarkan revisi yang diterima, diminta agar jumlah aset dalam *environment* dikurangi agar lebih sesuai dengan isi naskah.

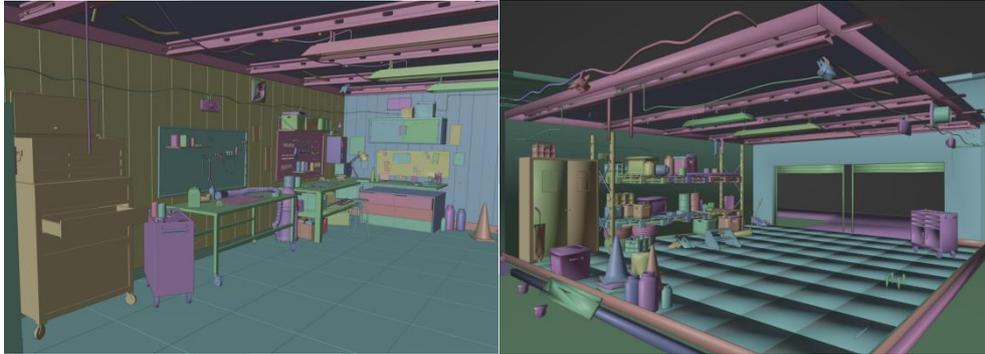


Gambar 3.8 *Feedback eksternal*
(Dokumentasi Pribadi, 2025)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

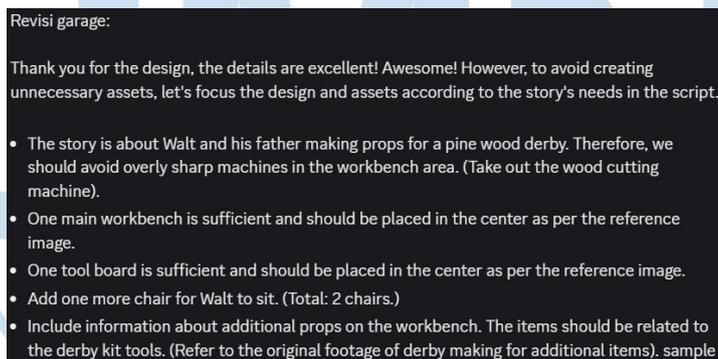
b. *Walthouse Garage*

Pada episode 107 Penulis ditugaskan untuk membuat *environment* garasi dimana latar ini merupakan tempat dimana sepasang ayah dan anak membuat *derby car*.

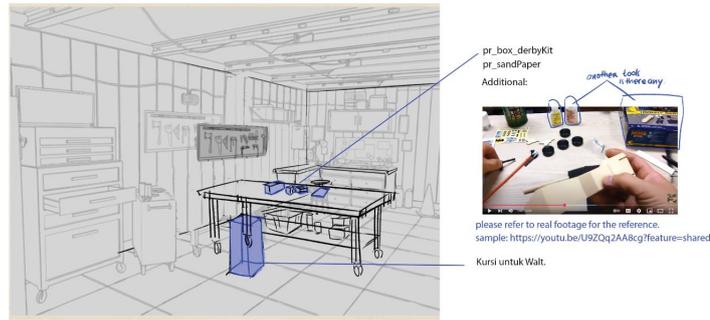


Gambar 3.9 *Walthouse Garage 3D base*
(Dokumentasi Pribadi, 2025)

Berdasarkan *base 3D* yang telah dikirim, eksternal memberi beberapa revisi untuk latar, revisi ini terutama terdapat pada banyaknya jumlah aset yang ada. Dimana alat-alat yang ada di dalam garasi hanya difokuskan pada proses pembuatan suatu *derby car*, seperti mesin pemotong kayu dihilangkan, salah satu meja kerja dihilangkan, dan menambahkan kursi untuk kedua karakter. Setelah revisi eksternal diberikan, *Creative director* membantu dalam sketsa kasar berdasarkan revisi yang diberikan sebelumnya.



Gambar 3.10 *Feedback garasi*
(Dokumentasi Pribadi, 2025)

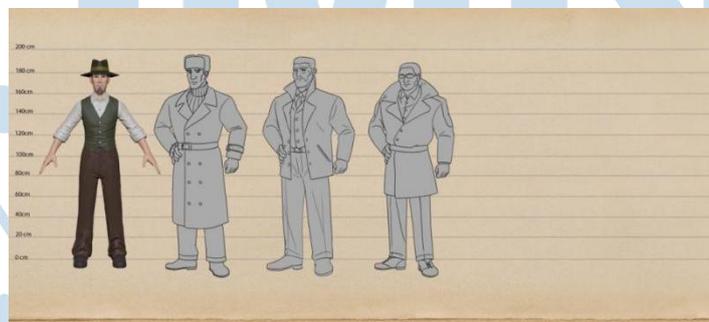


Gambar 3.11 Revisi sketsa garasi
(Dokumentasi Pribadi, 2025)

c. *Russian Agent* dan *Bomb*

Pada episode 108 penulis ditugaskan untuk membuat *Russian Agent 02* dan melakukan *rendering* pada *Russian Agent 01* dan *02*, untuk *property* terdapat *Pr_Bomb*. Saat melakukan eksplorasi *Russian Agent 02* dikabarkan bahwa karakter yang dibutuhkan lebih simpel dari yang telah dibuat, sesuai dengan referensi yang eksternal berikan. Karena hal tersebut tiga opsi karakter yang disketsa tidak dibutuhkan, maka dapat dilampirkan ke dalam penulisan.

Ketika *lineart Russian Agent 01* dan *02* telah dibuat oleh rekan 2D *artist* Yohanna, Penulis mulai mewarnai dan melakukan *rendering* pada kedua karakter. Pihak eksternal lebih terfokus kepada detail *character design*, karena hal tersebut revisi intensif oleh Penulis telah dilakukan untuk kedua karakter ini, seperti proporsi, gaya *rendering* sebanyak tiga kali dan pewarnaan yang lebih *vibrant*.



Gambar 3.12 Draft VI Eksplorasi *Russian Agnet 02*
(Dokumentasi Pribadi, 2025)

Untuk pembuatan aset *Bomb*, Penulis diberi *brief* secara singkat oleh *Creative assistant* dimana dalam naskah terdapat sebuah tas ransel yang berisi bom nuklir di dalamnya. Penulis membuat aset tersebut berdasarkan dari referensi yang telah diberikan oleh eksternal, yaitu bom nuklir yang berbentuk tabung dengan tulisan disamping.



Gambar 3.13 Referensi bom nuklir
(Dokumentasi Pribadi, 2025)

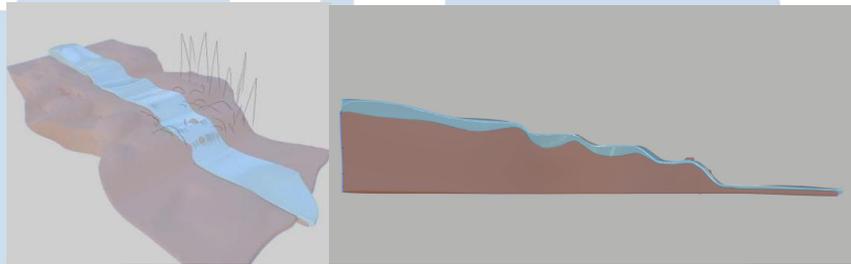
d. *River Rapids*

Environment ini muncul pada episode 109 *AIO* dimana episode ini menceritakan perjalanan beberapa karakter yang terbawa arus sungai deras, dengan tujuan untuk mencari sebuah permata yang berharga. Di bagian sungai ini merupakan area yang paling jeram dimana arus sungai deras dengan bebatuan yang berserakkan dimana-mana menghasilkan tantangan yang ekstrim, lalu dilanjutkan dengan air terjun di ujungnya. Tahap pertama yang dilakukan penulis adalah membuat sketsa *River Rapids* berdasarkan *brief* yang diterima.



Gambar 3.14 Sketsa *River Rapids*
(Dokumentasi Pribadi, 2025)

Setelah diskusi internal disimpulkan bahwa perspektif sketsa tidak terlalu menunjukkan detail bebatuan atau tingkat curam sungai jeram. Dengan bantuan *Creative director*, *base* 3D dibuat untuk memperjelas perspektif, maka dengan itu Penulis mulai membuat *V1 environment* berdasarkan *3D base* yang ada, dengan revisi minor yaitu untuk mengurangi pepohonan dibagian belakang sungai dan membuat versi yang tidak ada pepohonan, agar detail tanah lebih terlihat.

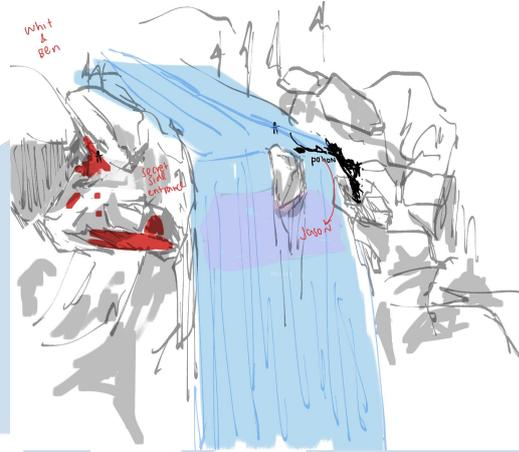


Gambar 3.15 *3D Base River Rapids*
(Dokumentasi Pribadi, 2025)

Karena pada episode ini Penulis ditugaskan dengan dua environment yang dikategorikan berat, maka *V2 environment* dimana mencakup pewarnaan dan rendering dilanjutkan oleh rekan *2D artist* Carissa.

e. *Scorpion Falls*

Environment ini merupakan lanjutan dari *River rapids* pada episode 109, yaitu sebuah air terjun yang besar pada ujung sungai, dimana dibelakang air terjun tersebut terdapat sebuah goa yang berisikan permata berharga. Dalam pembuatan latar ini Penulis mengumpulkan beberapa referensi untuk perspektif air terjun lalu berdasarkan referensi yang telah dikumpulkan Penulis mulai membuat *V1 Scorpion Falls*. Revisi minor dilakukan terutama untuk lebarnya pepohonan serta memperluas lantai depan *entrance* goa yang tersembunyi.



Gambar 3.16 Sketsa *ScorpionFalls*
(Dokumentasi Pribadi, 2025)

Pada ujung air terjun terdapat sebuah pohon mati bernama *Vine Tree* yang diletakkan agar karakter dapat berpegang ke tangkainya dan lompat memasuki air terjun, dimana di dalamnya terdapat sebuah goa yang tersembunyi. Penulis mulai dengan membuat base 3D di Blender untuk bentuk pohon lalu dilanjutkan dengan pengerjaan V1. Dikarenakan Penulis telah ditugaskan beberapa *environment design* untuk episode selanjutnya maka pengerjaan V2 latar ini dilanjutkan oleh rekan-rekan di studio.

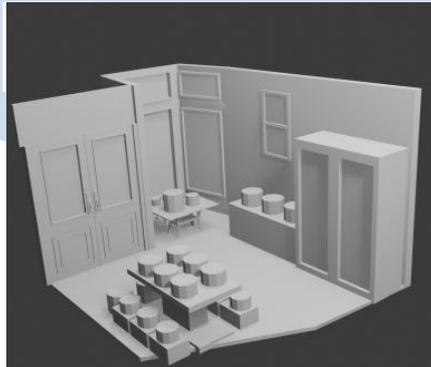


Gambar 3.17 3D Base *VineTree*
(Dokumentasi Pribadi, 2025)

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

f. Flowershop

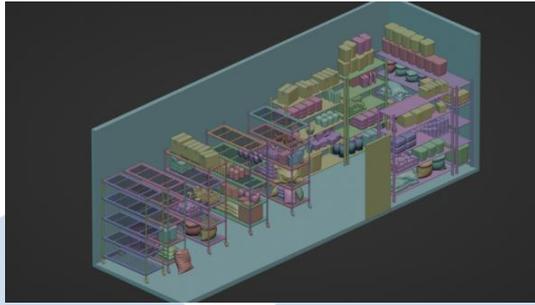
Pada brief episode 110 diceritakan bahwa ada toko bunga yang telah diterpa badai, yang mengakibatkan bagian depan toko rusak karena pohon yang terjatuh. Untuk *environment* ini terdapat dua versi yaitu interior *Flowershop Broken windows* dan interior *Flowershop Rebuilt* dimana kedua versi tersebut memiliki masing-masing 2 *view*. Setelah membuat 3D *base* dan pengerjaan V1 *broken windows* dan *rebuilt* selesai, dilanjutkan oleh rekan di Studio Mune untuk penambahan pohon yang masuk dari jendela dan penambahan detail di versi *rebuilt*. Penulis pada awalnya ditugaskan untuk mengerjakan V2 latar ini, namun saat pertengahan jalan progres yang sudah ada dilanjutkan oleh rekan lain. Hal tersebut disebabkan karena urgensi *environment design* lain yang dijadikan prioritas, yaitu *Stockroom*.



Gambar 3.18 3D Base Flowershop
(Dokumentasi Pribadi, 2025)

g. Stockroom

Environment design ini merupakan ruang penyimpanan yang berada di bawah sebuah restoran, dimana didalam ruangan ini akan diisi beberapa orang yaitu 4 dewasa dan 2 anak kecil. Untuk mempercepat proses, hasil *render viewport* dari Blender langsung dikirimkan ke eksternal agar revisi dapat langsung dilakukan di 3D.



Gambar 3.19 *3D Base Interior Stockroom*
(Dokumentasi Pribadi, 2025)

Revisi yang diterima oleh eksternal adalah mengenai ukuran ruangan yang kurang memanjang, pengurangan jumlah aset dibagian kanan rak dan penambahan aset pada bagian kiri rak, serta perubahan salah satu rak bagian kanan menjadi tumpukan boks. Setelah base 3D disetujui V2 langsung dilakukan oleh rekan studio.



Gambar 3.20 Revisi *Interior Stockroom*
(Dokumentasi Pribadi, 2025)

UMIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Beberapa kendala yang dialami oleh penulis selama masa *internship* pada Studio Munē adalah sebagai berikut:

1. Selama masa magang, penulis pernah menghadapi situasi di mana harus mengerjakan lebih dari satu tugas secara bersamaan dengan tenggat waktu yang cukup padat. Kondisi ini menjadi semakin menantang ketika revisi tambahan juga diberikan di tengah pengerjaan. Akibatnya, penulis merasa kewalahan dan mengalami kesulitan dalam mengatur waktu, yang berdampak pada jadwal kerja menjadi kurang terstruktur.
2. Kedua, penulis mengalami keterlambatan dalam menerima umpan balik atau revisi dari atasan ataupun eksternal. Dalam proses kreatif, masukan merupakan elemen penting untuk menyempurnakan hasil kerja. Namun, karena banyaknya pekerjaan yang harus ditinjau oleh *creative assistant* dan *director*, ditambah dengan menunggunya masukan dari pihak eksternal, waktu tunggu untuk mendapatkan insight atau koreksi terhadap desain yang sudah dikerjakan menjadi cukup lama.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Menurut opini dan berdasarkan pengalaman magang penulis, solusi yang bisa diberikan adalah seperti berikut:

1. Untuk mengatasi hal tersebut, penulis membuat daftar prioritas harian berdasarkan tingkat urgensi dan kompleksitas tugas. Selain itu, penulis juga secara aktif berkomunikasi dengan *creative assistant* atau *creative producer* untuk mengklarifikasi skala prioritas serta meminta konfirmasi jika ada tugas yang membutuhkan perhatian lebih dulu. Pendekatan ini membantu penulis dalam menjaga ritme kerja yang lebih seimbang dan efisien, sekaligus meminimalisir keterlambatan dalam penyelesaian tugas.
2. Untuk mengurangi waktu menunggu, penulis mencoba memberikan catatan atau pertanyaan spesifik ketika mengirim hasil kerja, sehingga *creative assistant* dapat langsung fokus pada poin-poin penting yang perlu ditinjau. Penulis juga mulai membiasakan diri untuk tetap produktif dengan mengerjakan tugas lain sembari menunggu revisi, agar waktu tidak terbuang percuma.

