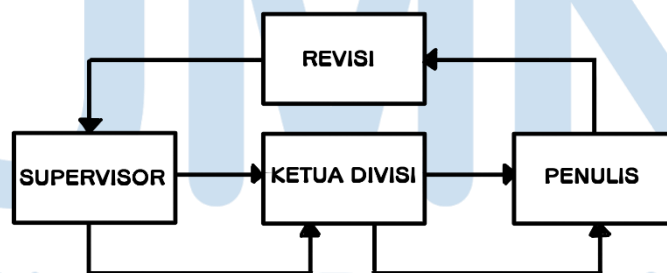


BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pelaksanaan praktek magang di perusahaan KapanLagi Youniverse sebagai *Motion Graphic*, *Video Editor* dan *Graphic* desain, proses kerja magang dilakukan secara online dan terkadang secara langsung di tempat dalam jangka waktu yang dimulai dari 10 Februari 2025 hingga 9 Mei 2025. Selama berjalannya proses kerja magang, berbagai hal yang dilakukan berupa pembuatan *motion graphic* terhadap pertandingan liga bola dengan menunjukkan tim-tim yang akan atau sedang main, lalu juga menunjukkan waktu pertandingan yang lain hari dapat ditonton. Berlanjut dalam proses kerja magang penulis dibimbing dan disupervisikan oleh Bapak Adri Handoyo selaku kepala (*Head of Multimedia Marcomm*) pada departemen bagian multimedia. Lalu dalam segi proses pelaksanaan kerja berlangsung dalam pembuatan *motion graphics* dan hal yang berhubungan dengan divisi Bola.com diarahkan oleh Bapak Ade Yusuf Satria selaku produser dalam divisi itu, selain dibantu dengan beliau terkait tugas-tugas yang dikasih penulis juga dibimbing oleh senior *Graphic* desainer dalam divisi Bola.com yaitu oleh Bapak Adreanus Titus.



Gambar 3.1. Bagan alur kerja

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama berjalannya durasi periode magang di Kapanlagi Youniverse, sang penulis menduduki divisi Bola.com di berikan peran untuk mengerjakan beberapa tugas yang berbentuk *motion graphic* atau *graphic* desain sesuai dengan output yang diinginkan divisi tersebut, kemudian hasil-hasil dari tugas tersebut akan di *post* melalui *website* mandiri mereka atau jika berbentuk *video* di *channel youtube* dan Instagram.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan penjabaran terhadap tugas-tugas atau proyek yang sudah di kerjakaan dan yang sedang di kerjakan pada saat ini :

Tabel 3.1. Proyek Dan Tugas Yang Dikerjakan

Minggu	Tanggal	Tugas	Deskripsi
1	10–15 Februari 2025	<i>Graphic</i> Desain	Mendesain ulang agar menciptakan visual yang terlihat menarik
2	17-22 Februari 2025	<i>Graphic</i> Desain	Pembuatan sketsa untuk perancangan <i>subtitle</i> untuk <i>video</i> promosi
3	24-1 Februari-Maret 2025	<i>Motion Graphic</i>	Pembuatan <i>video</i> jadwal mingguan dan perpindahan divisi
4	3-8 Maret 2025	<i>Motion Graphic</i>	Melanjutkan proses pembuatan <i>video</i> jadwal mingguan
5	10-15 Maret 2025	<i>Motion Graphic</i>	Pengerjaan <i>video</i> kolase
6	17-25 Maret 2025	<i>Motion Graphic</i> dan <i>Graphic</i> Desain	Menyelesaikan <i>video</i> kolase dan mengerjakan kover artikel
7	24-29 Maret 2025	<i>Graphic</i> Desain dan <i>Video Editing</i>	Menyelesaikan pengerjaan kover artikel dan mengerjakan <i>video bumper</i>
8	31-5 Maret-April 2025	<i>Video Editing</i>	Pengerjaan <i>video bumper</i>
9	7-12 April 2025	<i>Graphic</i> Desain	Menyelesaikan <i>bumper video</i> dan tahap awal dalam merancang logo

10	14-19 April 2025	Graphic Desain	Perancangan logo-logo
11	21-26 April 2025	Graphic Desain	Perancangan logo-logo
12	28-3 April-Mei 2025	Graphic Desain dan Video Editing	Penyelesaian dalam logo dan pengerjaan <i>bumper outro</i>
13	5-9 Mei 2025	Video Editing	Menyelesaikan <i>bumper outro</i> serta durasi pelaksanaan magang

Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.2.2 Uraian Kerja Magang

1. Jadwal Pertandingan Bola

Sejalan beriring nya pelaksanaan magang dalam minggu ke – 3 setelah berpindah divisi bagian Bola.com, penulis ditugaskan untuk merangkai jadwal pertandingan liga inggris pekan 28 dalam bentuk *motion graphic*. Langkah pertama dalam pembuatan nya, yaitu untuk mencari informasi terhadap beberapa club yang akan bertanding pada masa itu, informasi ini disediakan oleh google.

Nottm Forest Man City	1 0	FT Sat, 8 Mar 2:30	Liverpool Southampton	3 1	FT Sat, 8 Mar 2:30
Crystal Palace Ipswich Town	1 0	FT Sat, 8 Mar 2:30	Brighton Fulham	2 1	FT Sat, 8 Mar 2:30
Brentford Aston Villa	0 1	FT Sun, 9 Mar 2:30	Wolves Everton	1 1	FT Sun, 9 Mar 2:30
Tottenham Bournemouth	2 2	FT Sun, 9 Mar 2:30	Chelsea Leicester City	1 0	FT Sun, 9 Mar 2:30
Man United Arsenal	1 1	FT Sun, 9 Mar 2:30	West Ham Newcastle	0 1	FT Tue, 11 Mar 2:30

Gambar 3.2. Jadwal Pertandingan Liga Inggris
Sumber : Google (2025)

Dari situ penulis tinggal merangkai dan menciptakan urutan terhadap jadwal-jadwal tersebut dalam bentuk *motion graphic*, dengan menggunakan asset yang sudah di sediakan oleh divisi Bola.com. Bentuk dan gaya gambar tersedia sudah ada bagi setiap liga, untuk inggris pola dan bentuk warna nya seperti berikut, dan akan digunnakan oleh penulis dalam fase-fase penciptaan dalam *after effect*.

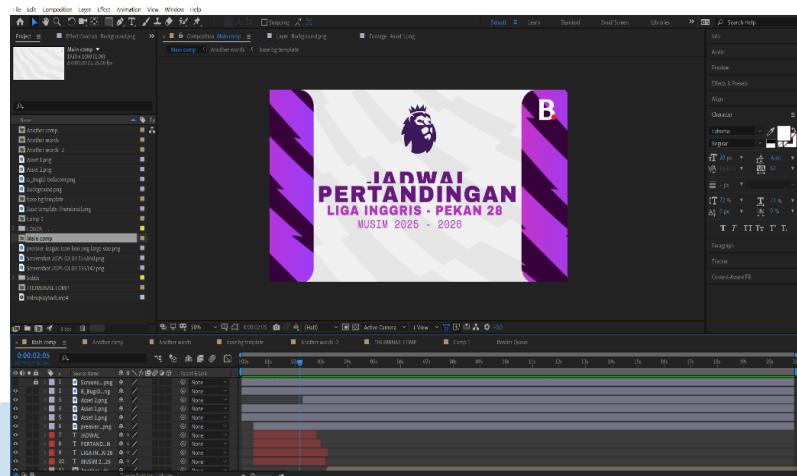


Gambar 3.3. Tampilan Depan Jadwal Pertandingan
Sumber : Dokumentasi Probadi

Seperti *asset-asset* yang di tampilkan dalam kesatuan bentuk tampilan jadwal, font serta cara mengedit muncul tulisan nya harus sesuai dengan video jadwal liga inggris yang sebelum nya dari Bola.com sendiri.

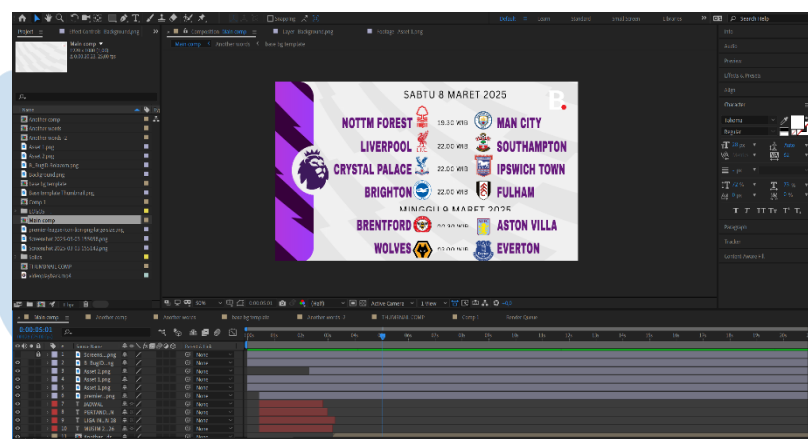
Dalam proses edit dan perancangan penulis di kasih kebebasan kreatif untuk merancang tulisan-tulisan yang muncul di dalam jadwal akan tetapi produser dari Bola.com menyarankan untuk selalu mempatokan terhadap jadawal-jadwal sebelum nya jika ingin di buat lebih menarik maka akan dibolehkan. Berikut merupakan gambaran dari proses *editing* tersebut.

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 3.4. Proses Perangkaian Jadwal Pertandingan
Sumber : Dokumentasi Probad

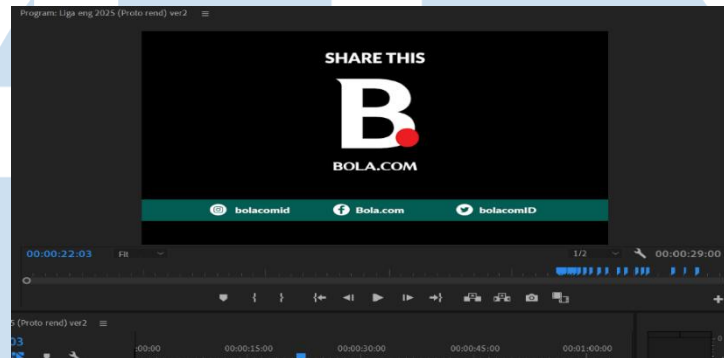
Sebagai pondasi dasar jadwal liga tersebut, penulis merangkai tampilan awal sesuai dengan liga yang aktif pada waktu tersebut tepat nya liga inggirs. Tentu dengan ini mereka juga memiliki skema warna nya sendiri dan dapat di bedakan dengan jadwal-jadwal pertandingan lain nya, selain skema warna juga terdapat logo yang melambangkan bahwa pertandingan tersebut aktif pada pekan itu.



Gambar 3.5. Tampilan Keseluruhan Jadwal Pertandingan
Sumber : Dokumentasi Probad

Proses editing ini memakan sekitar 2 atau 3 hari setelah masuk fase finalisasi penulis mengajukan kabar proyek kepada produser Bola.com untuk memastikan kualitas nya sudah sesuai standar, dengan *video-video* jadwal yang

sebelumnya sudah di keluarkan untuk setiap liga. Lalu setelah di setuju untuk di selesaikan sang produser juga membagikan *asset* tambahan yaitu *bumper* penutup untuk setiap *video* yang di hasilkan oleh Bola.com, berikut merupakan bentuk dari *bumper* tersebut ketika di satukan dalam proses *editing*.



Gambar 3.6. Tampilan Outro dari video Bola.com
Sumber : Dokumentasi Probadi

Di proses perangkaian *bumper*, penulis menggunakan kedua aplikasi editing utama yaitu *after effect* dan *adobe premier* agar menyesuaikan durasi waktu yang di inginkan oleh sang supervisor, dikarenakan *bumper* penutup sudah di sediakan dari divisi penulis hanya menyesuaikan nya saja dengan berjalan nya proses tersebut.

Setelah membentuk keseluruhan dari *video* jadwal pertandingan, penulis di tugaskan untuk menciptakan *thumbnail* dengan menggunakan aplikasi *photoshop*. Pembuatan *thumbnail* tersebut menggunakan *asset* dari pembentukan *motion graphic* jadwal sebagai basis lalu agar menarik perhatian, sang produser memberikan penulis gambar kedua pemain dari club yang berlawanan sebagai patokan.

Di awal pembuatan penulis membuat bentuk kasar dengan kata-kata dan penataan gambar yang terlihat seperti di dalam video tersebut, setelah itu baru mengimplementasikan kedua gambaran pemain yang di sediakan. Berikut merupakan gambaran pembuatan *thumbnail*.



Gambar 3.7. Gambaran Kasar *Thumbnail*
Sumber : Dokumentasi Probadi

Di atas merupakan gambaran kasar dari *thumbnail* yang di buat menggunakan aplikasi *Photoshop* , gambaran tersebut dibuat untuk menentukan penataan figur – figur pemain dan tata letak kata – kata serta logo liga. Tentu dari *font* dan bentuk keseluruhan termasuk logo merupakan hanya *template* dasar sebelah nya akan diganti sesuai *thumbnail* yang sebelum nya sudah dihasilkan oleh Bola.com.



Gambar 3.8. Hasil Akhir *Thumbnail*
Sumber : Dokumentasi Probadi

Berikut merupakan hasil dari *thumbnail* yang sudah di tentukan, untuk cara pembuatannya penulis menggunakan hasil yang di buat dalam aplikasi *Photoshop* lalu import kedalam *After Effect* lalu di gabungkan. Dikarenakan penataan kata – kata sudah dianggap sesuai oleh pihak dari Bola.com, sehingga hasil nya seakan – akan dari *photoshop* dengan menggunakan render menjadi PNG.



Gambar 3.9. Hasil Jadi *Thumbnail* dalam *Channel* Youtube
Sumber : Youtube Channel Bola.com

Dengan demikian diatas merupakan hasil akhir bentukan *thumbnail* yang telah di ciptakan oleh sang penulis, yang diawali dari *photoshop* hingga dimasukan kedalam *After Effect*. Untuk menampilkan *thumbnail* nya di youtube penulis di beritahukan untuk meletakkan gambarnya tersebut diawal agar terdeteksi oleh *system* otomatis dari sisi youtube nya.

2. Poster Promosi KLBB

Sehari setelah merampungkan penyelesaian proyek pembuatan *motion graphic* jadwal pertandingan sepak bola, penulis menerima penugasan yang bersifat mendadak dari pihak tim Marcomm. Penugasan ini berfokus pada membantu mereka dalam pembuatan poster promosi untuk acara konser KLBB.

Dari sisi perusahaan Kapanlagi Youniverse sebagai entitas induk memang turut berkontribusi penuh dalam promosi acara tersebut. Dalam pelaksanaan tugas ini, penulis diarahkan kepada pihak marcomm untuk mengacu pada beberapa contoh poster yang telah ada sebelumnya. Poster-poster tersebut berfungsi sebagai panduan utama dan standar desain yang ingin mereka capai. Hal ini bertujuan untuk memastikan konsistensi visual dan keberhasilan kampanye promosi.

Dengan demikian, referensi visual yang telah disediakan mempunyai peran krusial dalam upaya untuk menciptakan desain poster yang efektif dan sesuai

dengan ekspektasi. sehingga memastikan bahwa hasil akhir tidak hanya estetik, tetapi juga secara strategis mendukung tujuan promosi konser KLBB.



Gambar 3.10. Poster-Poster Konser KLBB
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Setelah itu penulis mulai merancang poster alternatif dengan menggunakan Adobe *Illustrator*, dikarenakan dengan aplikasi ini pembuatan gambaran poster tersebut terjamin rapih dan sesuai terhadap ukuran poster-poster patokan nya.

Dengan ini penulis menghasilkan dua bentuk poster alternaif yang bisa digunakan, tetapi agar pasti penulis mengajukan desain-desain tersebut kepada pihak Marcomm sehingga bisa di finalisasikan. Berikut merupakan desain-desain yang dihasilkan oleh penulis.



Gambar 3.11. Desain Kasar Poster
Sumber : Dokumentasi Probadi

Dari gambaran kasar yang di rangkai oleh penulis pihak Marcomm lebih memilih yang ada di sisi kiri, dengan ini penulis berlangsung untuk membersihkan dan merapihkan desain nya. Agar memastikan kualitas nya menyerupai poster-poster patokan penulis memberitahukan kepada pihak Marcomm setiap fase dalam pembuatan. Dari revisi kasar hingga bentuk produk akhir, berikut merupakan gambaran fase-fase dan iterasi setiap versi poster KLBB tersebut.



Gambar 3.12. Desain Inisial Poster
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Setelah ditentukan bentuk keseluruhan poster, penulis mulai mengimplementasikan kata-kata yang di inginkan oleh pihak marcomm dengan menggunakan font yang sesuai. Selain itu penulis juga menambahkan dekorasi – dekorasi tambahan terhadap frame tulisan agar pertama menyesuaikan desain dengan poster – poster basis sebelum nya dan kedua membuat poster tersebut lebih mencolok bagi orang-orang yang nanti akan melihat nya, Dengan ini hasil akhir nya pun nanti dapat membantu besar dalam menyebarkan acara tersebut.



Gambar 3.13. Revisi Desain Inisial Poster
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Ketika penulis mengajukan desain revisi kepada pihak tim Marcomm mereka telah menyatakan kepuasan terhadap keseluruhan rancangan. Namun dari masukan yang mereka kasih terdapat bagian spesifik mengenai pewarnaan individu yang digambarkan dalam poster, yang dianggap kurang terang.

Menanggapi hal tersebut, penulis segera melakukan perbaikan yang diperlukan kepada bagian tersebut. Dengan respons cepat penulis bergegas untuk mengatasi masalah pewarnaan tersebut dan dianggapnya sebagai prioritas utama. Dikarenakan agar memastikan setiap figur dalam poster memiliki pencahayaan yang optimal, penulis seolah-olah mengubahnya terlihat jelas dan menonjol sesuai dengan tujuan visualisasi.

Selanjutnya di dalam fase finalisasi berikut, penulis fokus pada koreksi gradasi warna dan kecerahan secara akurat. Penyesuaian ini bertujuan untuk menghasilkan citra yang seimbang dan sesuai dengan standar visual yang diharapkan oleh pihak Marcomm, memastikan bahwa setiap detail pencahayaan terlihat dengan jelas. Berikut ini adalah perbandingan antara desain awal yang penulis ajukan dan desain final yang telah disetujui oleh pihak Marcomm. Perbandingan ini menunjukkan hasil dari revisi yang telah dilakukan berdasarkan masukan yang diberikan.



Gambar 3.14. Desain Final Poster
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Diatas adalah hasil akhir dari pembuatan poster buat acara KLBB, dengan masukan yang selalu di bicarakan antara penulis dan pihak marcomm telah menghasilkan gambaran yang pas sesuai dengan kriteria mereka. Setelah ini penulis pun mengajukan gambar akhir kepada pihak marcomm untuk diggunakan untuk mempromosikan acara tersebut pada bulan maret.

3. *Bumper* Damkar

Projek major selanjut nya yang diberikan kepada penulis merupakan perancangan *bumper intro* dan *Outro* buat acara penyelenggaraan Damkar di pertengahan nya pembuatan jadwal pertandingan bola, projek ini di percayai oleh pihak dari Marcomm untuk ditangani oleh sang penulis.

Siklus pengerjaan untuk projek yang satu ini terjadi di dalam dua setengah hari itu karena pada inisial pembuatan *bumper*, penulis melaporkan setiap langkah-langkah pembuatan kepada pihak Marcomm agar ingin pasti dan sesuai dengan ini terbuat nya banyak versi. Berikut merupakan penggambaran siklus pengerjaan projek tersebut hingga kebentuk nya hasil akhir.



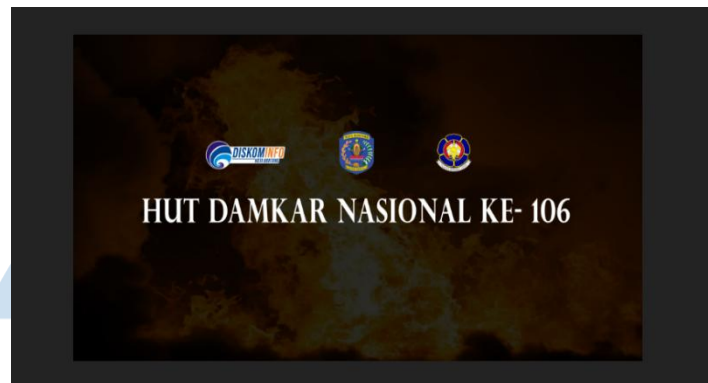
Gambar 3.15. Desain Intro Inisial
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Berikut merupakan bentukan inisial dari *bumper intro* yang di rangkai oleh penulis sesuai dengan permintaan pihak marcomm, dimana sang penulis selalu bolak balik menanyakan masukan agar hasil akurasi nya sesuai terhadap apa yang di minta dengan mereka. Tentu saat berjalan nya proses pengerjaan proyek *bumper* ini kedepan terdapat beberapa bagian yang perlu di ganti atau di rombak total dari awal.



Gambar 3.16. Desain Outro Inisial
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Dari kedua veris inisial *Intro* dan *Outro*, pihak Marcomm telah menyetujui untuk menetapkan bentuk *Outro* seperti itu. Tetapi buat *intro* nya masih banyak kendala yang dikatakan dari pihak Marcomm sehingga penulis menciptakan beberapa variasi dengan menata bedakan logo – logo yang berujung membentuk hasil akhir, berikut merupakan gambaran dari fase-fase tersebut.



Gambar 3.17. Revisi Desain Intro 2
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Dengan hasil akhir tersebut pihak marcomm menyetujui untuk menggunakan versi yang itu berserta desain inisial *Outro*, dikarenakan proyek ini bersifat dadakan penulis harus beradaptasi dengan secepatnya agar proyeknya cepat terbentuk. Karena menurut pihak marcomm *bumper* tersebut akan digunakan di hari selanjutnya jadi dari pandangan sang penulis yang mengerjakan proyek tersebut terkesan terhadap efisiensi waktu kerasa dalam proses pembuatan *bumper* tersebut.

4. *Video Collage* Evan Dimas

Pembuatan video kolase ini bertujuan untuk menggambarkan perjalanan hidup seorang pemain sepak bola. Dahulu, atlet tersebut melambungkan harapan besar bagi Indonesia dalam bidang persepakbolaan nasional, mencerminkan potensi dan inspirasi bagi banyak penggemar nya.

Namun, seiring berjalannya waktu, arah hidup dan berbagai kesempatan yang menghampirinya tidak lagi sejalan dengan ekspektasi awal. Hal ini tampak jelas pada sosok Evan Dimas, yang kariernya tidak selalu berjalan mulus seperti yang diimpikan.

Video kolase ini bertujuan untuk menampilkan transformasi kehidupan sang pemain, dari puncak masa kejayaan nya hingga menghadapi berbagai tantangan dan perubahan. Ini bukan hanya tentang statistik pertandingan, melainkan juga tentang perjuangan personal. Melalui narasi visual, video kolase ini diharapkan dapat memberikan sudut pandang yang jelas mengenai dinamika karier seorang atlet, serta bagaimana harapan dan realitas dapat bergeser seiring perjalanan waktu.



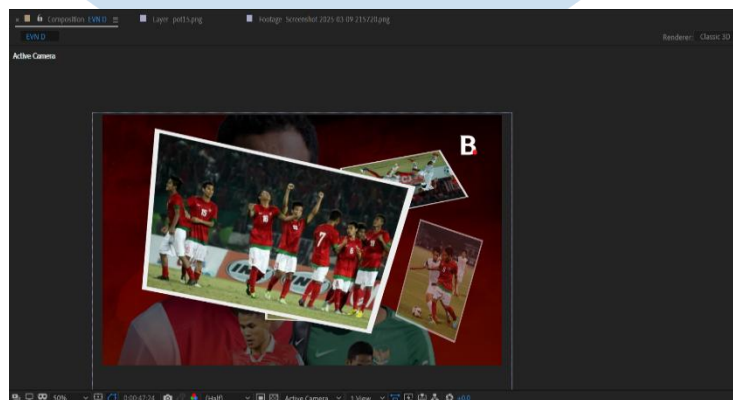
Gambar 3.18. Artikel Evan Dimas
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Sebagai dasar alur video ketua divisi menyarankan sang penulis untuk menggunakan artikel terhadap si Evan Dimas nya sendiri, dan dibagi-bagikan dari per bagian dalam artikel tersebut ke bentuk *video*. Untuk bentuk keseluruhan *video* ketua divisi membagikan *audio* dari *dubbing* pembaca artikel lalu setelah itu sang penulis menyatukan nya dengan *video* yang di rangkai dalam *after effect*, hasil nya bagaikan *slide show* menunjukan perjalanan hidup si Evan Dimas dari dulu hingga sekarang.



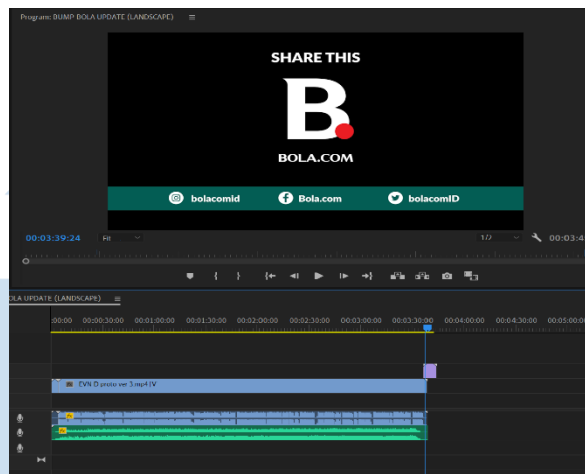
Gambar 3.19. *Intro* Adegan Video Collage
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Berlanjut dalam proses pembuatan, di awal-awal sebagai introduksi dalam *video* Bersama dengan audio dubbing penulis menunjukkan keseluruhan artikel yang gerka nya kebawah layak seperti *credits roll*. Kemudian setelah itu penulis merangkai adegan selanjut nya menggunakan asset-asset yang sudah di kumpulkan.



Gambar 3.20. Kompilasi Foto-Foto Evan Dimas
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Berjalan nya pembuatan *video collage* tersebut, langkah-langkah penataan asset dan *video* hampir sama semua. sebagai awalan adegan yang mengikuti alur *dubbing* penulis menggunakan gambar-gambar yang terkait dengan audio nya lalu di ikuti oleh *video*. Penataan ini terjadi dari hampir setiap adegan atau paragraph dari artikel hingga akhir.



Gambar 3.21 *Bumper Outro Penutup Video*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

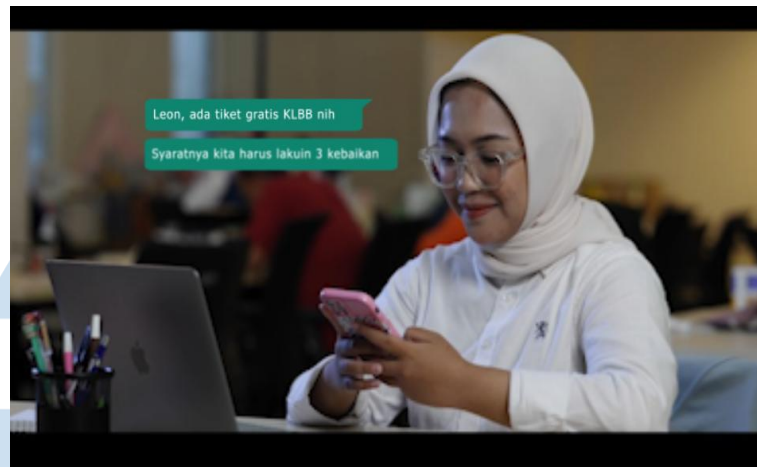
Setelah keseluruhan *video* diajukan kepada ketua divisi, penulis masuk ke fase finaliasi dimana ia tinggal merapihkan alur *video* dan menambahkan *bumper* di awal-awal dan di akhir *video* menggunakan adobe premier sebagai medium untuk merapihkan serta menuelesaikan *video* tersebut.

5. SMS Efek

Masa pengerjaan tugas ini bertepatan dengan periode penyelesaian desain *cover* artikel. Oleh karena itu, penulis disarankan oleh pihak Marcomm untuk segera bergegas dalam pengerjaan proyek ini agar tidak menghambat alur kerja dalam keseluruhan.

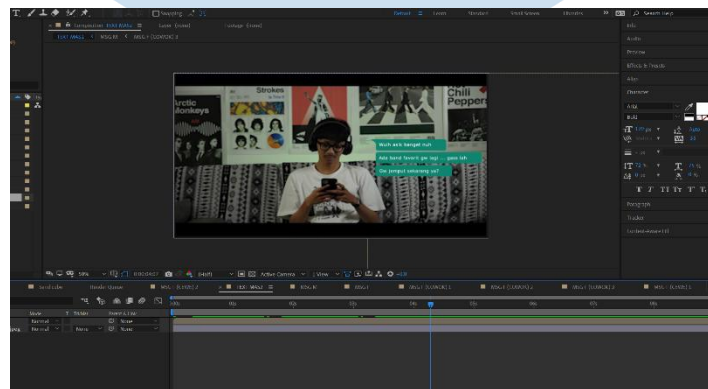
Di proyek ini, penulis seperti sebelum nya membantu tim editing dari pihak Marcomm untuk menciptakan beberapa efek visual. Salah satunya adalah efek *popup* SMS yang merepresentasikan percakapan antara dua aktor yang sedang menggunakan handphone dalam sebuah adegan.

Selain itu, penulis juga membuat efek *popup* bintang. Namun menurut dari pihak marcomm efek yang paling krusial dan dibutuhkan saat itu adalah kemunculan teks SMS di antara dialog kedua aktor dalam adegan. Efek ini sangat penting untuk mendukung narasi visual dan memperjelas interaksi antara karakter.



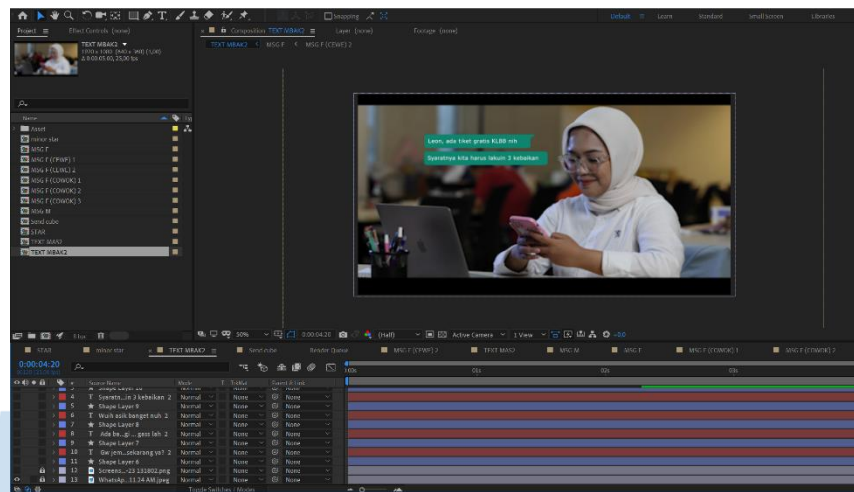
Gambar 3.22. Desain Inisial Efek Sms
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Di awal-awal penulis menyarankan kan pihak marcomm untuk memberikan gambaran adegan serta aktor agar penempatan efek SMS tersebut sesuai dengan resolusi, dari situ penulis hanya membuat gambaran kasar atas penempatan efek yang akan muncul terhadap aktor dalam adegan.



Gambar 3.23. Bentuk Efek Sms Menyeluruh
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Berikut merupakan gambaran dari efek SMS yang di rangkai oleh penulis, setelah di tunjukan atas proses dalam pembuatan tersebut pihak marcomm menyetujui untuk melanjutkan pengerjaan nya hingga kebentuk semua. untuk bentuk SMS nya penulis mengambil refrensi kata-kata dan kotak nya yang terdapat dalam aplikasi *Whatsapp* tetapi agar dapat mengjar waktu penulis hanya menggunakan gaya bentuk kotak nya saja.



Gambar 3.24. Finalisasi Bentuk Dan Desain Efek Sms
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Setelah kebentuk nya keseluruhan efek SMS serta gerakan animasi penuh, penulis mengajukan proses pembuatan tersebut ke pihak marcomm dan mereka sendiri langsung menyarankan untuk menyelesaikannya. Di fase-fase hingga akhir pembuatan effect tersebut penulis mulai merapikan gerakan animasi nya dan juga menambahkan beberapa detail untuk hasil akhirnya.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang dihadapi oleh sang penulis selama berjalan nya proses magang, merupakan sifat dadakan nya dengan proyek atau tugas – tugas yang di berikan, salah satu contoh nya merupakan pembuatan dari *Bumper* Damkar.

Dimana sang penulis dalam proses pembuatan Jadwal Pertandingan Bola di hubungkan oleh Pihak Marcomm untuk membuat *bumper* tersebut di hari itu juga, tentu dengan ini proses proyek utama pada saat itu terganggu dengan ada nya tugas halangan tersebut. Agar bisa berlanjut dengan pembuatan Jadwal Pertandingan penulis mengerjakan *Bumper* dengan cepat melalui berlangsung berkomunikasi kepada pihak Marcomm dalam setiap fase agar akurat terhadap visi beliau.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi dari kendala atas muncul nya dadakan tugas, sang penulis harus dapat membagikan waktu pengerjaan secara effesien agar banyak nya waktu yang tersedia dapat diggunakan untuk menyelesaikan projek primer pada saat itu.

Sehingga jika ada pemberitahuan dadakan dari pihak Marcomm penulis dapat bersiap untuk menangani projek Sekunder, tetapi agar pasti terhadap prioatitas tugas primer penulis bisa membicarakan nya dengan sang supervisor agar manajemen atas pemberian projek dadakan dapat tidak terjadi, karena jika ada pasti workflow atau alur kerja terhadap projek primer dapat terganggu apalagi jika harus kellar di hari itu juga. Oleh karena itu komunikasi terhadap pihak Marcomm pada hari sebelum nya bersifat sangat krusial dan dapat memberikan kabar atas tugas yang akan di berikan dalam siklus pengerjaan selanjutnya.

