

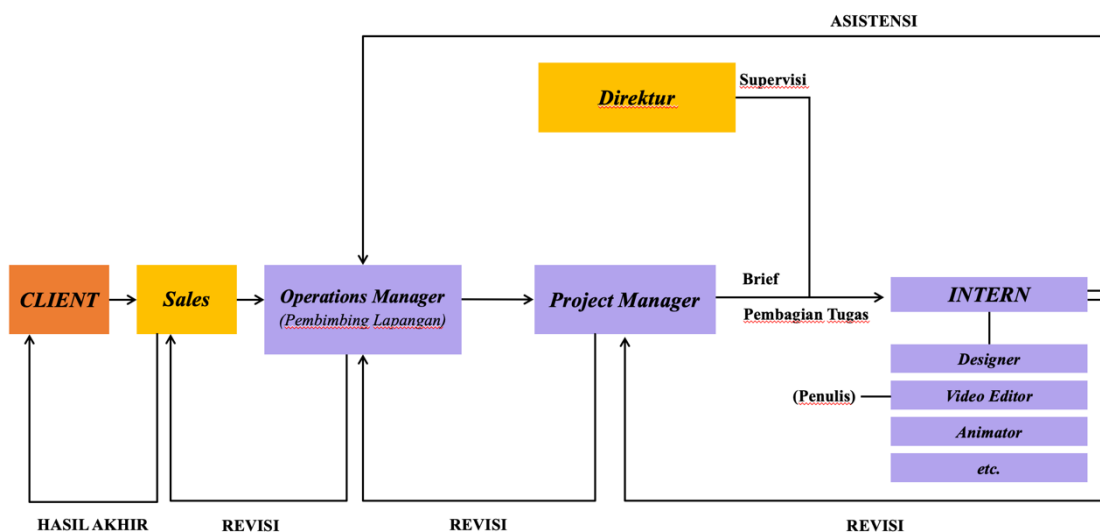
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Setelah penulis diterima magang di VGI Digital, penulis kemudian ditempatkan di dalam *creative division*. *Creative division* terdiri dari empat peserta *intern* yakni *designer*, *animator*, *programmer*, dan penulis sebagai *video editor*. Kami diketuai oleh seorang *project manager* dan disupervisi langsung oleh direktur perusahaan. Penulis diharuskan untuk melapor pekerjaan secara rutin dalam sebuah *weekly creative meeting* (pertemuan mingguan) setiap hari Rabu. Di hari yang sama, penulis juga dapat melakukan asistensi langsung mengenai proyek yang sedang berlangsung kepada *operations manager* yang juga merupakan pembimbing lapangan.

Selama melakukan kerja magang, penulis tidak hanya mengerjakan proyek yang bersifat individual, namun juga berkelompok. Seringkali kami diminta oleh *operations manager* untuk membantu proyek pembuatan *website* suatu perusahaan, yang mana membutuhkan segala aspek kreatif. *Project manager* biasanya akan membagi tugas untuk keempat *intern*. Masing-masing memiliki tugasnya untuk memenuhi tiap kebutuhan dari *website* tersebut.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

Pertama, VGI Digital sebagai sebuah perusahaan pemasaran biasanya melakukan kordinasi dengan *client* yang merupakan pihak *public relations* atau *marketing* suatu perusahaan. Tim *sales* kemudian akan membuat kesepakatan kerja yang nantinya akan diteruskan kepada *operations manager*. Proyek resmi berjalan, *Operations manager* akan menentukan sebuah konsep inti. *Project manager* kemudian melakukan *project brief* dan pembagian tugas kepada masing-masing *intern*. Mereka diminta untuk melakukan pengembangan konsep sesuai dengan bidangnya masing-masing. Para *intern* juga mendapat supervisi langsung dari direktur perusahaan, untuk memastikan apabila pekerjaan mereka sesuai dengan visi dan misi.

Apabila pekerjaan telah selesai, masing-masing *intern* akan melapor kembali kepada *project manager*. *Project manager* akan meneruskannya kepada *operations manager*, lalu tim *sales* untuk mengecek apabila terdapat revisi langsung dari *client*. Tidak semata-mata pihak *client* dapat mengajukan sebuah revisi. Daftar revisi tersebut perlu dicek terlebih dahulu oleh tim *sales* agar sesuai dengan kesepakatan di awal, baru akan diteruskan kepada *operations manager* dan seterusnya untuk pengerjaan.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	11 - 15 Januari 2021	Video Laporan PMI CCI	- <i>Brief</i> oleh <i>project manager</i> - Mengunduh data mentah dari <i>client</i> - <i>Editing</i>
		Youtube Gadget	- <i>Brief</i> oleh direktur

		Maniax	- <i>Brainstorming</i> konten dan asistensi dengan <i>operations manager</i> - Memulai riset dan menyusun proposal untuk <i>channel Youtube</i>
2	18 - 22 Januari 2021	Video Laporan PMI CCI	- <i>Editing</i> revisi logo, kerapihan, <i>colour grading</i> , <i>BGM</i> , dan penambahan klip <i>footage</i>
		Youtube Gadget Maniax	- Melanjutkan riset dan penyusunan proposal
3	25 - 31 Januari 2021	Video Laporan PMI CCI	- <i>Editing</i> revisi <i>mograph</i> , urutan video baru, <i>caption</i> bahasa inggris, penambahan klip <i>footage</i> , dan <i>closing</i> dangdut
		Youtube Gadget maniax	- Mempresentasikan proposal kepada <i>operations manager</i> , <i>project manager</i> , dan direktur - Membahas rencana <i>pilot eps</i>
		Video TVC GShop PS PRO	- <i>Brief</i> oleh <i>project manager</i> - Membuat video <i>mockup/dummy</i> sebagai proposal untuk <i>client</i>
		Video Showreel VGI 2021	- <i>Brief</i> oleh <i>project manager</i>
4	1 - 5 Februari 2021	Video Laporan PMI CCI	- <i>Editing</i> revisi Pak Triyono, <i>caption</i> PBHS, dan <i>closing</i> sekjen PMI
		Youtube Gadget Maniax	- <i>Brainstorming pilot eps</i> - Menyusun proposal <i>pilot eps</i>

		Video Showreel VGI 2021	- <i>Editing</i> - Mengumpulkan <i>showreel</i> sementara
5	8 - 11 Februari 2021	Video Laporan PMI CCI	- <i>Editing</i> revisi <i>closing</i> sekjen PMI & grafik baru
		Youtube Gadget Maniax	- Mempresentasikan proposal <i>pilot eps</i> kepada <i>operations manager</i> , <i>project manager</i> , dan direktur - Menulis <i>script pilot eps</i>
		Artikel Blogspot VGI	- <i>Brief</i> oleh <i>project manager</i>
		Video Corporate VGI	- <i>Brief</i> oleh <i>operations manager</i> dan <i>project manager</i> - Melakukan riset perusahaan & mulai menyusun konsep
		Website E- Commerce Food Station	- Membuat video <i>mockup/dummy</i> sebagai <i>placeholder</i> dalam <i>website</i> .
6	15 - 20 Februari 2021	Video Laporan PMI CCI	- Merancang <i>shotlist</i> untuk <i>shooting</i> video NMAX PMI - <i>Shooting</i> video NMAX PMI - <i>Editing</i> revisi penambahan klip <i>footage</i> NMAX PMI
		Youtube Gadget Maniax	- Mempresentasikan <i>script pilot eps</i> kepada <i>operations manager</i> , <i>project manager</i> , dan direktur - Membahas persiapan <i>shooting pilot</i>

			<i>eps</i> - <i>Shooting pilot eps</i> di kantor VGI
		Artikel Blogspot VGI	- Menulis artikel " <i>Desk Setup</i> " - Membuat <i>banner</i> untuk artikel " <i>Desk Setup</i> "
		Video Corporate VGI	- Mempresentasikan <i>konsep</i> kepada <i>operations manager, project manager</i> , dan direktur
		Website E-Commerce Food Station	- Membuat <i>mockup banner</i> sebagai <i>placeholder</i> dalam <i>website</i>
		Video ESPORT Summoners War	- <i>Brief</i> oleh direktur - Membuat <i>mockup/dummy</i> sebagai proposal untuk <i>client</i> .
7	22 – 26 Februari 2021	Video Laporan PMI CCI	- <i>Editing</i> revisi penambahan klip <i>footage</i> relawan - Menghadiri diskusi revisi dengan <i>client</i> (tim PMI)
		Youtube Gadget Maniax	- <i>Editing pilot eps</i> - <i>Preview pilot eps</i> di kantor
		Video Corporate VGI	- Mempresentasikan <i>shotlist</i> kepada direktur
		Video ESPORT Summoners War	- Melakukan revisi terhadap video <i>mockup/dummy</i>
		Video TVC GSShop PS PRO	- Menyusun konsep - Merancang <i>shotlist</i>

		Video Showreel VGI 2021	- <i>Editing</i> revisi <i>mograph</i> baru
8	1 – 5 Maret 2021	Video Laporan PMI CCI	- <i>Editing</i> revisi dari PMI, penambahan klip <i>footage</i> GrandMax dan psikososial - <i>Delivery</i>
		Youtube Gadget Maniax	- Mempublikasikan <i>pilot eps</i> ke Youtube
		Video Corporate VGI	- Membuat <i>mockup</i> berupa <i>photoshoot</i>
		Video TVC GSShop PS PRO	- <i>Shooting</i> - Mengunduh data mentah dari kamera
		Video Showreel VGI 2021	- <i>Editing</i> revisi <i>wording</i>
9	8 – 10 Maret 2021	Video Laporan PMI CCI	- Membuat video laporan versi 2 menit
		Video TVC GSShop PS PRO	- <i>Delivery</i>
10	15 – 20 Maret 2021	Video Laporan PMI CCI	- Mengunggah data mentah NMAX PMI sebagai arsip
		Artikel Blogspot	- Menulis artikel "Proses Produksi

		VGI	Film"
		Video Corporate VGI	- Membahas persiapan <i>shooting</i> - <i>Shooting</i> di kantor
		Video Showreel VGI 2021	- <i>Editing</i> revisi <i>font</i> , <i>background</i> putih, <i>opening</i> , penyusunan, dan penambahan klip <i>footage</i>
11	22 – 26 Maret 2021	Video Corporate VGI	- <i>Editing</i>
		Video Showreel VGI 2021	- <i>Editing</i> revisi <i>wording</i> dan animasi <i>lowerthird</i>
12	29 - 31 Maret 2021	Video Laporan PMI CCI	- Memindahkan semua data mentah ke <i>harddisk</i> kantor sebagai arsip
		Video Corporate VGI	- Melanjutkan <i>Editing</i> - Mentransfer hasil <i>pictlock</i> ke bagian animasi

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

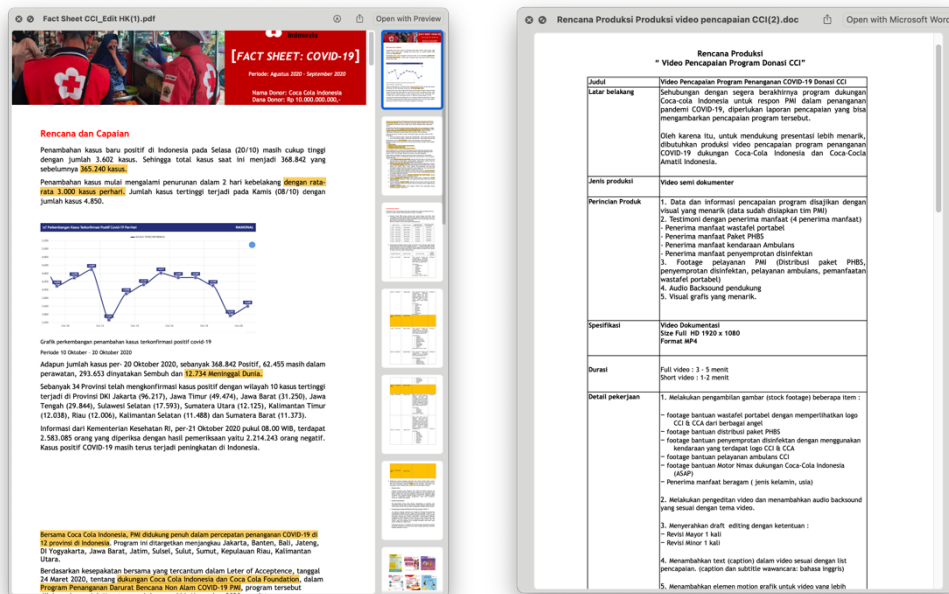
Selama melakukan kerja magang, penulis berperan sebagai *video editor* di VGI Digital. Penulis bertanggung jawab atas segala urusan *editing* dari setiap proyek kepada *project manager*. Dalam beberapa proyek *video production*, penulis diminta terlibat dari tahapan *development*, pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Alhasil, penulis tidak hanya terlibat sebagai *video editor*, melainkan juga menjadi seorang *director* dan terkadang *cinematographer*. Dalam pelaksanaannya, penulis kerap bekerja sama dengan *intern* lain dalam *creative division* seperti *designer* dan *animator* untuk memenuhi permintaan khusus sebuah proyek.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Ada tiga buah proyek yang penulis akan angkat yaitu Video Laporan 'PMI CCI', Youtube 'Gadget Maniax', dan Video *TVC* GS Shop 'PS PRO'. Ketiga ini merupakan proyek yang paling menantang selama melaksanakan kerja magang. Video Laporan 'PMI CCI' adalah proyek pertama yang penulis kerjakan saat memulai magang. Penulis bergabung pada tahap paska-produksi, dan bertanggung jawab dalam pelaksanaan *editing*. Proyek kedua adalah Youtube Channel 'Gadget Maniax', sebuah permintaan khusus dari direktur, dimana penulis diminta memproduksi sebuah *web-series* sepuluh episode yang nantinya akan dimanfaatkan sebagai portal *affiliate marketing*. Yang terakhir adalah proyek Video *TVC* GS Shop 'PS PRO', sebuah produksi singkat dengan waktu pengerjaan tercepat di antara ketiga proyek.

1. Video Laporan 'PMI CCI'

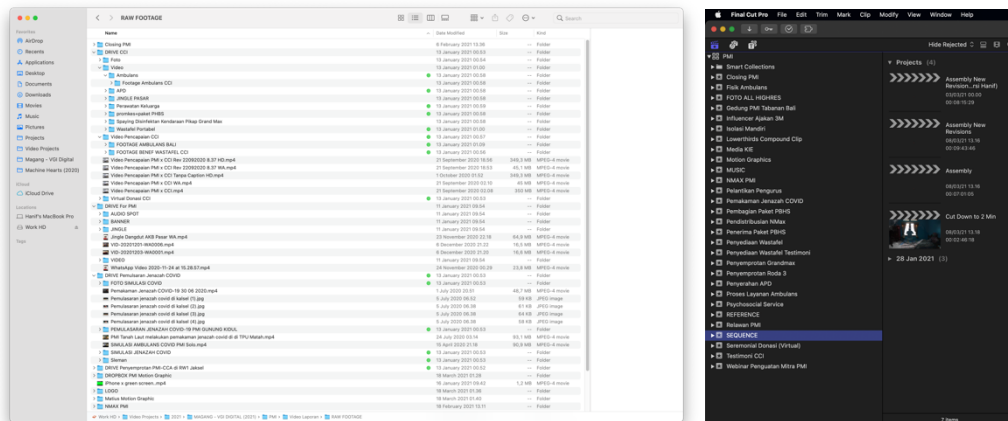
Pada tahun 2020, Palang Merah Indonesia (PMI) mendapatkan sejumlah donasi dari PT Coca Cola Indonesia (CCI) dan Coca Cola Amatil untuk membantu menanggulangi bencana pandemi COVID-19 di sejumlah daerah di Indonesia. Dengan bekerja sama dengan VGI Digital, PMI membuat serangkaian promosi kesehatan berupa *jingle*, *banner*, dan video animasi. Sebagai proyek penutup, PMI meminta VGI Digital untuk membuat sebuah video dokumentasi mengenai program-program yang telah PMI laksanakan. Video ini nantinya akan ditujukan kepada pihak Coca Cola Indonesia sebagai laporan bukti pemanfaatan dana donasi.



Gambar 3.2. *Client Brief* Untuk Proyek Video Laporan PMI CCI

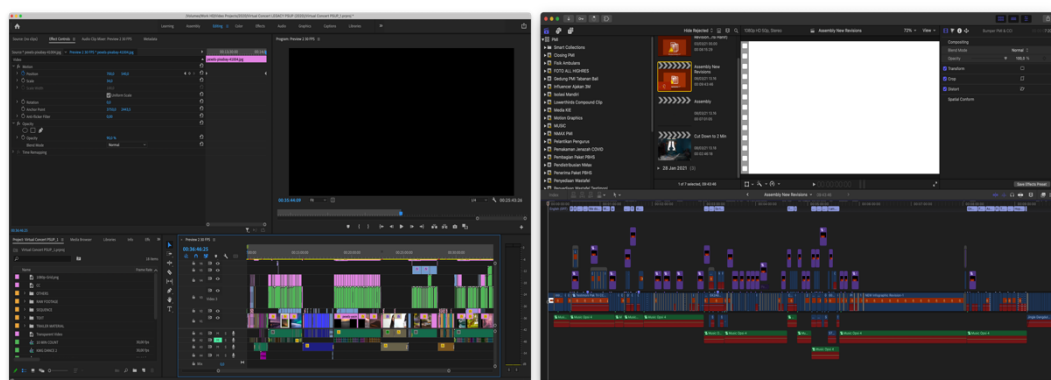
Video Laporan 'PMI CCI' adalah proyek pertama yang penulis kerjakan di hari pertama magang pada tanggal 11 Januari 2021. Proyek ini sudah berjalan dari akhir tahun 2020, dan sekarang berada pada tahap paska-produksi, dimana penulis masuk sebagai *video editor*. Dengan *brief* yang cukup singkat, penulis diminta untuk memahami alur dan konsep proyek ini terlebih dahulu sebelum memulai tahap *editing*. Selama seharian penuh, penulis menghabiskan banyak waktu mempelajari *client brief*.

Di saat yang sama penulis juga mengunduh data mentah yang telah disiapkan oleh pihak *client*. Berdasarkan pengalaman, penulis seringkali menemukan kasus dimana *client* cukup berantakan dalam mempersiapkan data mentah, sehingga membingungkan *editor*. Demi menghindari kasus tersebut, penulis merancang sebuah *foldering structure* yang baru dan rapi, dimana lokasi data terstruktur dengan baik. Hasil dari pengerjaan ini tentunya akan mempercepat proses *editing*.



Gambar 3.3. *Foldering Structure* Sebelum dan Sesudah Dirapikan

Penulis juga diminta untuk mempelajari *software editing* Final Cut Pro dalam waktu dekat. Final Cut Pro adalah *software editing* milik Apple yang hanya dapat dioperasikan menggunakan komputer Macintosh. Selama perkuliahan, penulis lebih sering menggunakan *software* Premiere Pro milik Adobe, sebuah *software editing* yang lebih umum. Butuh waktu satu hingga dua minggu penuh bagi penulis untuk melakukan penyesuaian, hingga akhirnya merasa nyaman dengan pengoperasian *software*. Pengerjaan pun menjadi optimal.



Gambar 3.4. Perbedaan Tampilan *Software Editing* Premiere Pro Dengan Final Cut Pro

Sayangnya proyek ini memiliki jadwal yang sedikit bertumpuk. Tahap *editing* dimulai ketika data mentah belum semua terkumpul. Ada kalanya ketika penulis diminta untuk terlibat sebagai *director* dalam sebuah pengambilan gambar klip *footage* yang belum tersedia pada saat *editing*. Penulis diminta untuk

merancang *shotlist* terlebih dahulu oleh *project manager* sebelum akhirnya terjun ke lapangan. Kami melaksanakan *shooting* pada tanggal 18 Februari 2021 di perkampungan dekat Markas PMI Jakarta. Penulis hadir bersama *project manager* yang hari itu menjadi produser lapangan, serta sejumlah kru produksi yang merupakan *freelance*.

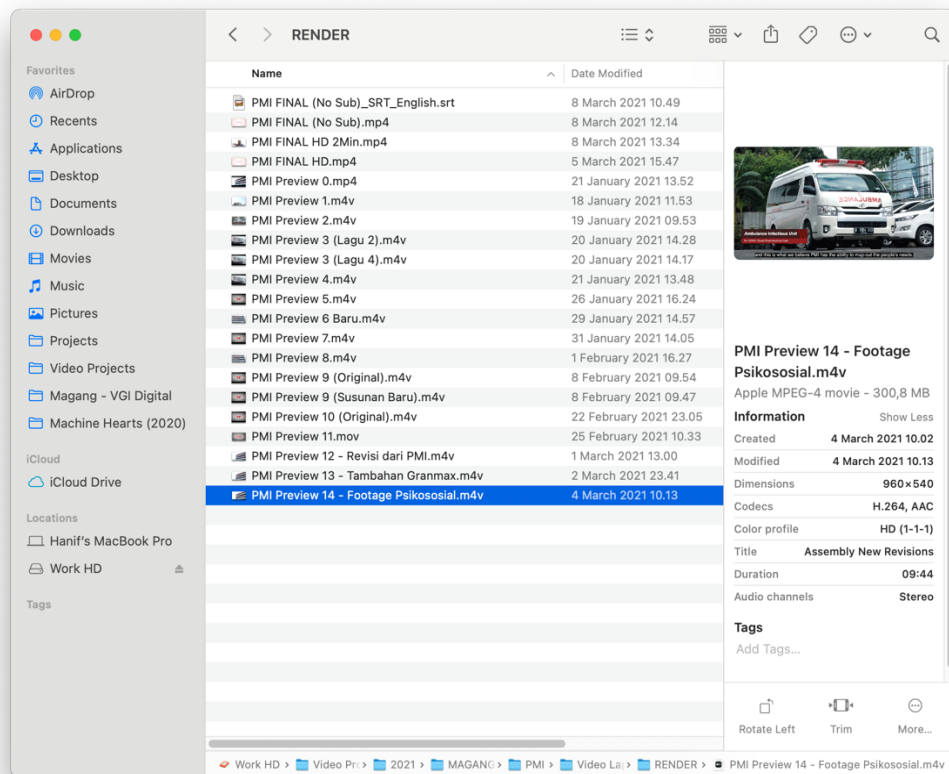


Gambar 3.5. Penulis Sebagai *Director* Saat Shooting

Proses *editing* sendiri dapat dibilang tidak terlalu sulit, layaknya video *company profile* pada biasanya. Pihak *client* telah menyiapkan *script* dengan baik sehingga *video editor* mudah mengikuti. Satu hal yang cukup memakan waktu adalah revisi. Revisi dilakukan sepanjang bulan Januari hingga Maret 2021. Revisi yang dimaksud mencakup (beberapa di antaranya) perubahan susunan video, *background music*, hingga penambahan klip *footage* yang membuat durasi video menjadi lebih panjang dari yang direncanakan.

Dari empat belas total revisi yang telah dilakukan, sepuluh di antaranya merupakan permintaan dari direktur, dan bukan dari *client*. Pasalnya, PMI adalah salah satu *client* lama milik VGI Digital, sehingga direktur kami ingin memastikan perusahaan dapat memberikan hasil yang tepat. Proyek video laporan 'PMI CCT' akhirnya melakukan *delivery* hasil akhir pada tanggal 4 Maret 2021.

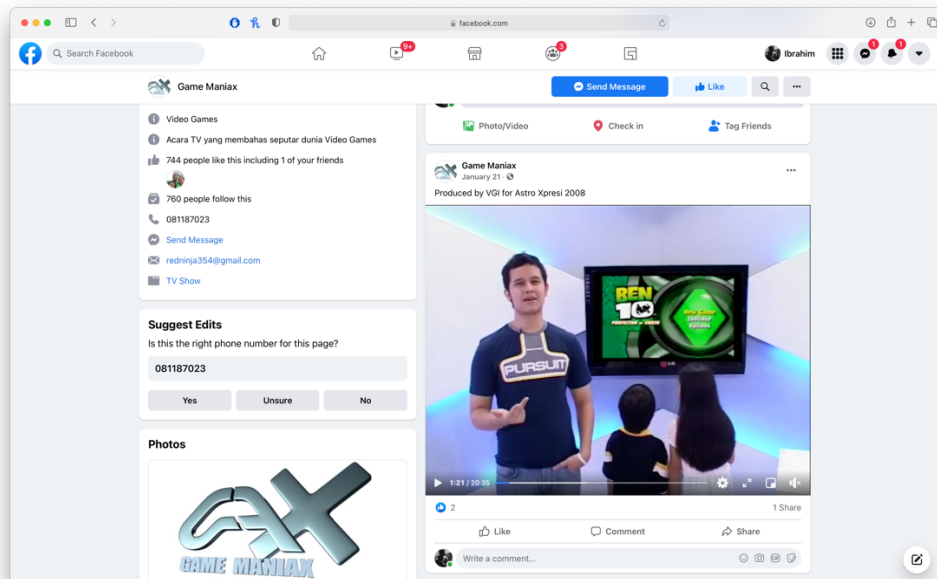
Disusul dengan pengumpulan video versi dua menit pada 8 Maret 2021, akibat terlalu panjangnya durasi video utama.



Gambar 3.6. Jumlah Total Revisi Untuk Proyek Video Laporan PMI CCI

2. Youtube 'Gadget Maniax'

Proyek Youtube 'Gadget Maniax' adalah proyek besar kedua yang penulis kerjakan pada saat magang. Pada tanggal 11 Januari 2021, tepatnya hari pertama magang, penulis diajak berdiskusi dengan direktur mengenai sebuah proyek baru VGI Digital. VGI Digital memiliki sejarah panjang dengan video seputar teknologi. Pada tahun 2004, VGI pernah memproduksi Game Maniax, sebuah program televisi yang fokus membahas seputar dunia *game* dan teknologi. Program tersebut tayang cukup lama di televisi Astro Malaysia, namun sudah sepuluh tahun lebih VGI tidak memproduksi serial yang serupa. Beberapa episodenya kini dapat ditonton di laman Facebook Game maniax.

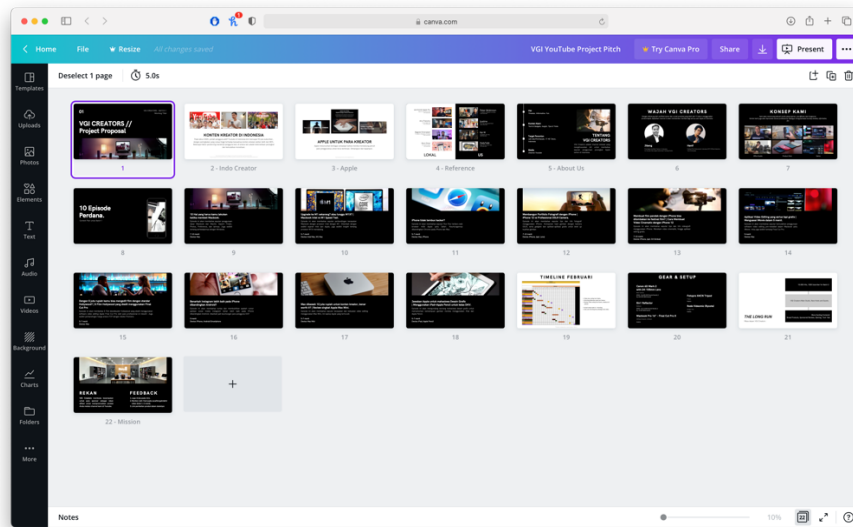


Gambar 3.7. Laman Facebook Game Maniax

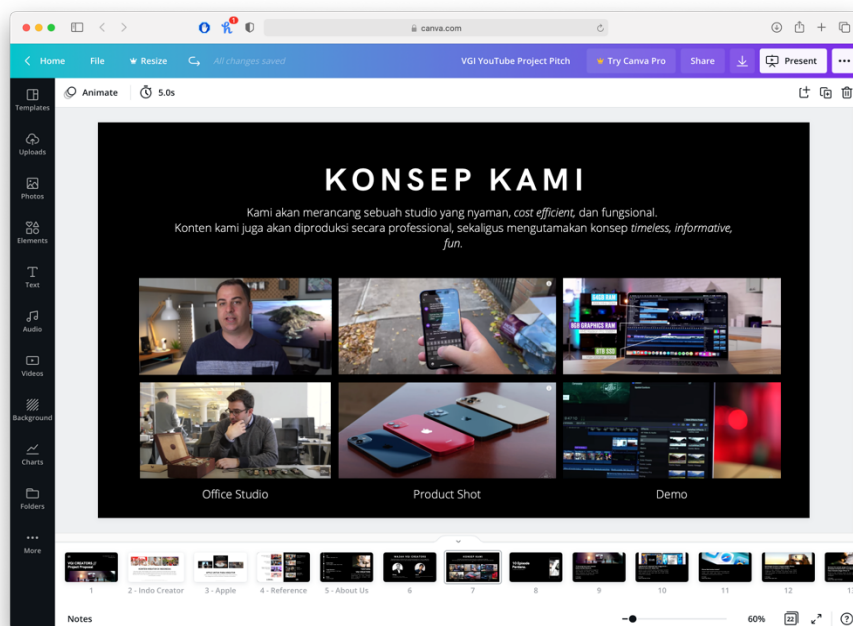
Penulis ditantang untuk menyusun sebuah proposal proyek *web-series* yang membahas seputar dunia *gadget* dan teknologi. *Web-series* ini akan ditayangkan melalui Youtube, agar mudah diakses oleh banyak penonton. Bapak Kelly selaku direktur, ingin *web-series* tersebut memiliki konsep yang *timeless* namun juga *selling*, agar nantinya dapat dijadikan sebagai peluang *affiliate marketing*. Sepuluh episode pertama akan fokus membahas seputar produk-produk Apple dan penggunaannya, bertujuan agar khalayak luas tertarik membeli untuk produk tersebut. Keputusan ini didasarkan kepada fakta bahwa VGI Digital sedang menargetkan beberapa calon potensial rekan afiliasi seperti toko Story-i dan iBox.

Penulis pun mulai berdiskusi dengan *operations manager* dan *project manager* dalam sebuah sesi *brainstorming* ide. Kami akhirnya menemukan tema "*Apple for creators*", dimana kami akan menunjukkan keunggulan fitur-fitur produk Apple yang dapat membantu para kreator dalam menciptakan konten. Penulis melakukan riset yang cukup dalam seputar para *content creator* di Indonesia, juga sejarah Apple dengan para pelaku kreatif. Proyek *web series* ini pun kami beri judul VGI Creators. Di dalam proposalnya, penulis telah

menyiapkan referensi, *look*, konsep studio, *timeline*, *budget* hingga topik masing-masing kesepuluh episode berdasarkan hasil riset.



Gambar 3.8. *Deck* Proposal VGI Creators

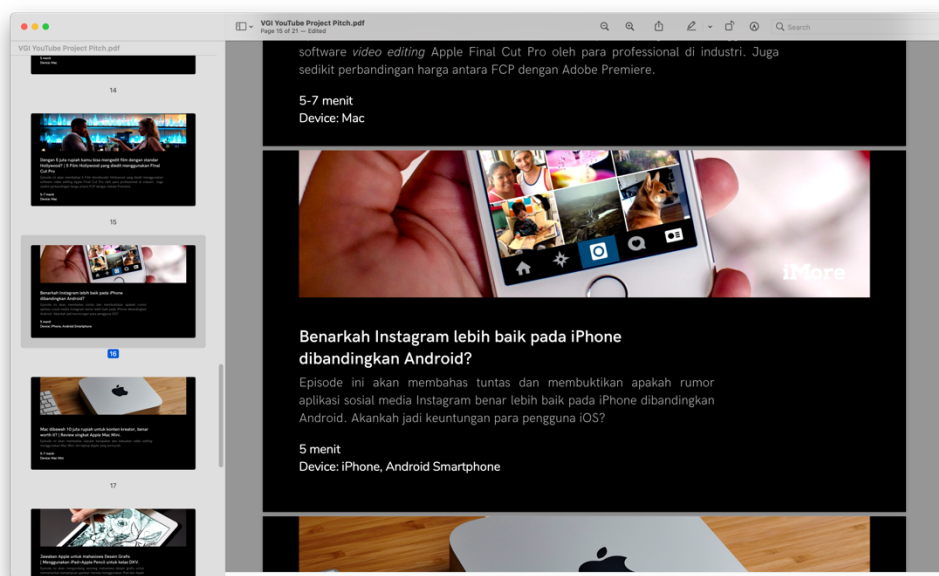


Gambar 3.9. Laman Konsep pada *Deck* Proposal

Tidak lama tema "*Apple for creators*" ini akhirnya diubah. Setelah melakukan presentasi pertama kepada Bapak Kelly, penulis diminta untuk lebih meluaskan target pasar, tidak hanya kepada para kreator. Beliau juga meminta

agar penulis fokus dahulu untuk memproduksi satu episode saja. Melalui diskusi, kami pun akhirnya memilih salah satu dari daftar sepuluh episode untuk dijadikan episode perdana (*pilot episode*).

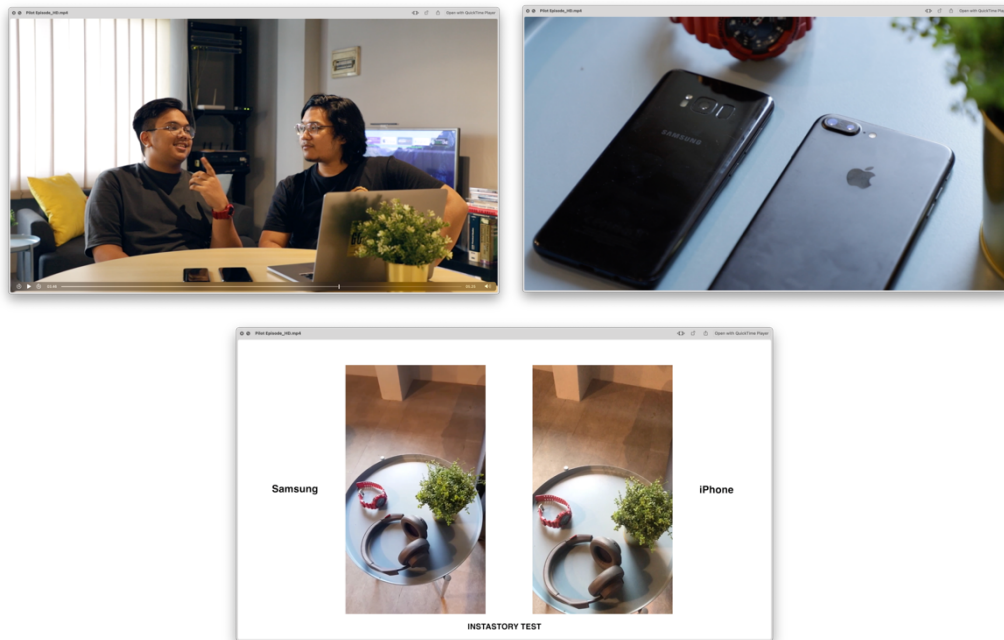
Kami juga mengganti judul proyek *web-series* tersebut dari VGI Creators menjadi Gadget Maniax. Sebuah penghormatan kepada *web series* Game Maniax oleh VGI pada tahun 2004. Bapak Kelly setuju bahwa episode perdana akan bercerita seputar topik Android vs iPhone. Dimana dalam video tersebut *host* akan membandingkan kedua perangkat dalam mengoperasikan media sosial Instagram.



Gambar 3.10. Laman Episode Android vs. iPhone pada *Deck Proposal*

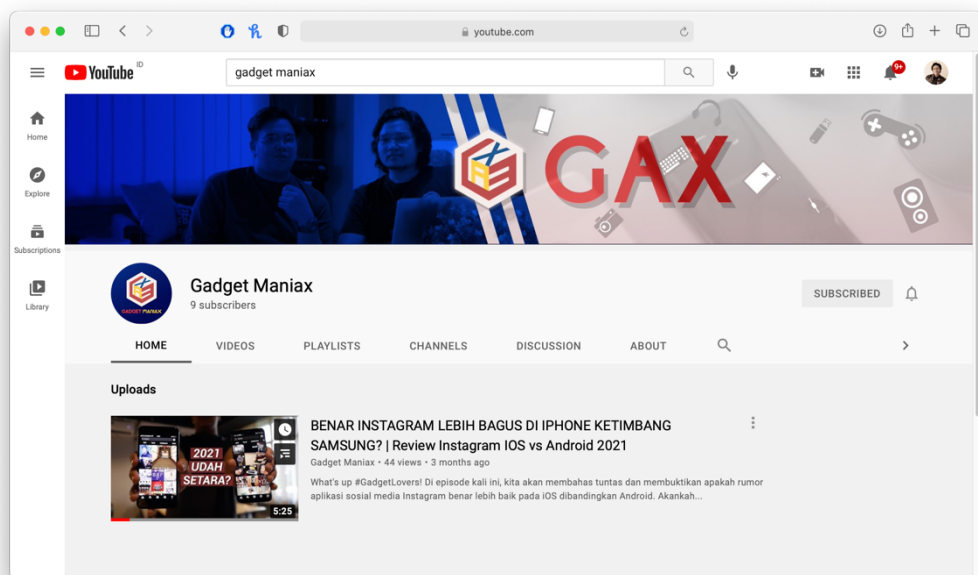
Penulis bertemu seorang *freelance scriptwriter* bernama Qeis yang ditugaskan oleh Bapak Kelly untuk menulis *script*. Qeis juga ditugaskan untuk menemani penulis menjadi *host* di *pilot episode*. Setelah melalui banyak persiapan, kami akhirnya *shooting* pada tanggal 20 Februari 2021 di kantor. Proses *shooting* berlangsung selama empat jam. Kru kami berjumlah tiga orang, penulis selaku *director* dan *host*, Qeis sebagai *host*, dan seorang kawan dari luar kantor yang saya ajak untuk menjadi pemegang kamera. Kami memakai salah satu sisi kantor untuk dijadikan sebagai latar studio, agar sesuai dengan tema dan

konsep. Kami melaksanakan *shooting* secara '*zero budget*', dengan peralatan seadanya yang kami pinjam dari luar.



Gambar 3.11. Hasil *Shooting Pilot Episode Gadget Maniax*

Beberapa minggu setelahnya penulis habiskan dengan *editing*. Penulis juga mendapatkan bantuan dari rekan magang *animator* dalam membuat *packaging* berupa logo, *banner* dan *intro* animasi. Sebelum tayang di Youtube, episode perdana Gadget Maniax diputar di kantor, dengan seluruh staff turut menyaksikan dan memberi *feedback*. Penulis dan tim mendapatkan apresiasi dari direktur. Meskipun tidak seluruh episodenya diproduksi, Gadget Maniax dianggap berhasil karena dapat menjadi portofolio VGI Digital untuk proyek-proyek kedepannya. Episode perdana Gadget Maniax kini dapat ditonton di *channel* Youtube Gadget Maniax.

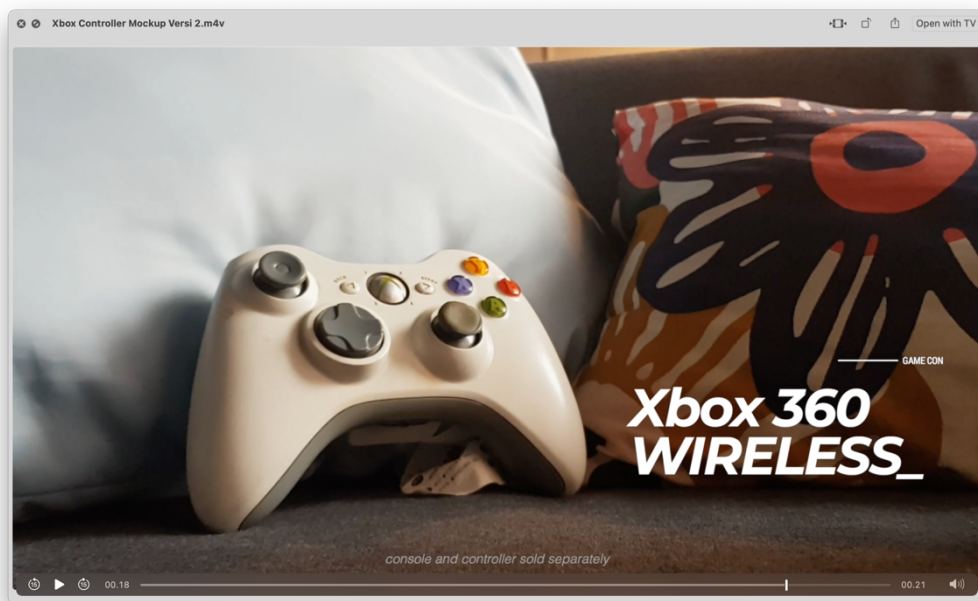


Gambar 3.12. Laman *Channel* Youtube Gadget Maniax

3. Video TVC GS Shop 'PS PRO'

GS Shop adalah salah satu *authorized dealer* kebutuhan *gaming* terbesar di Indonesia. Mereka telah menjual berbagai perlengkapan *gaming* seperti *keyboard*, *headset*, *controller*, hingga *gaming console* yang terbaru. Pada bulan Januari, GS Shop sedang melakukan *tender* dengan para *vendor* dalam rangka meluncurkan produk terbaru mereka, yaitu sebuah *gamepad* merk PS PRO. VGI Digital adalah salah satu vendor yang pertama mengirimkan proposal untuk pembuatan *TVC*.

Pada tanggal 25 Januari 2021, penulis di-brief oleh *project manager* untuk membuat sebuah video *mockup/dummy* untuk kebutuhan proposal. Dalam pembuatan video, penulis hanya dapat menggunakan barang yang ada di kantor. Pada saat itu tidak ada kamera yang tersedia, sehingga penulis harus menggunakan *handphone* sebagai alat perekaman. Tidak sampai tiga jam, video tersebut telah selesai di-*shoot* dan di-*edit*. Penulis kemudian melapor kepada *project manager* dengan membawa dua buah versi video sebagai opsi. *Project manager* kemudian meneruskan kedua video tersebut kepada *operations manager* untuk pemilihan versi final. Video yang terpilih, diteruskan kepada tim *sales*, lalu *forward* ke *client* dalam bentuk proposal.



Gambar 3.13. Video Mockup/Dummy untuk TVC PS PRO

Penulis mendapatkan lampu hijau dari *project manager* satu bulan kemudian yaitu pada tanggal 24 Februari 2021. Penulis diberikan sebuah *creative brief* yang telah disusun oleh tim *sales* dan *client*. Di dalamnya, terdapat berbagai poin yang perlu dicapai dalam video seperti *objective*, *target audience*, *promise*, fitur-fitur yang harus ditampilkan, konsep dan *mood*. *Project manager* juga telah menambahkan beberapa poin yang perlu diingat seperti *timeline* produksi dan deadline proyek. Penulis kemudian merancang *shotlist*, dan meminta persetujuan *project manager* untuk melaksanakan *shooting*.

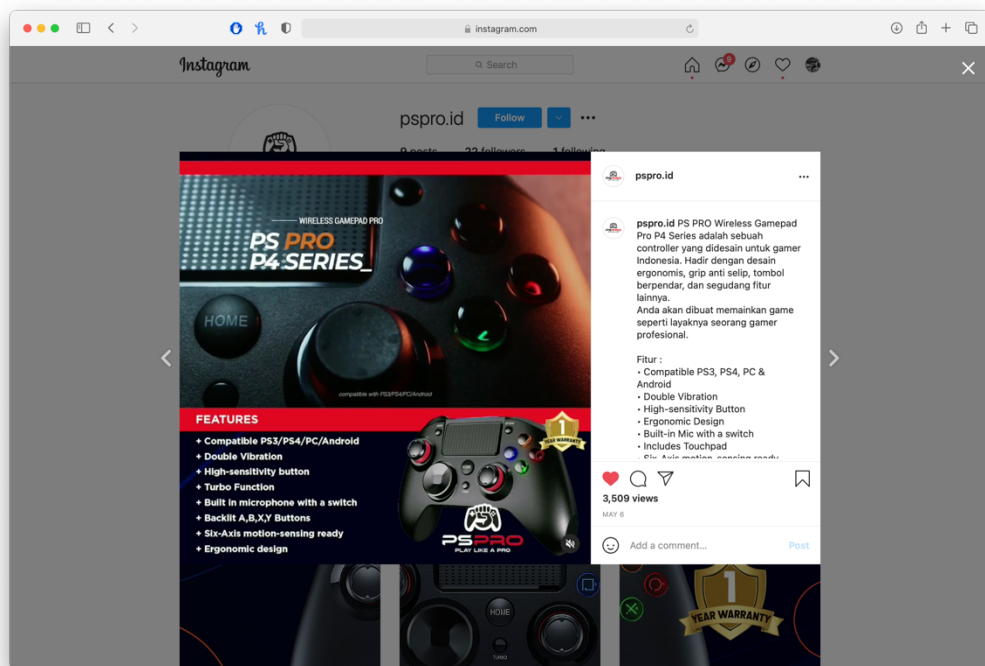
Penulis melakukan *shooting* di kantor pada tanggal 4 Maret 2021 dengan modal satu buah kamera Canon milik rekan *intern*. Penulis membeli sendiri beberapa peralatan tambahan untuk meningkatkan kualitas produksi. Peralatan tersebut yakni dua buah *lighting LED* dan poster *background* berwarna abu. Penulis meminta bantuan salah satu rekan *intern* pada hari *shooting* untuk membantu mengoperasikan *lighting*. Kami berdua disupervisi langsung oleh *project manager* yang juga hadir di tempat. *Shooting* kami cukup mengulur waktu, dikarenakan terdapat kebocoran baterai pada kamera yang kami gunakan.

Sehingga seringkali kami harus menjeda *shoot* untuk mengisi baterai kamera yang hanya bertahan dalam hitungan menit.



Gambar 3.14. Hasil *Shooting* TVC PS PRO

Pada tanggal 8 Maret 2021, penulis mempresentasikan video yang telah di-edit kepada *project manager*, *operations manager*, dan direktur. Secara keseluruhan tanggapannya sangat positif, sehingga tidak ada revisi sama sekali dari internal. Secepatnya tim *sales* melakukan *delivery* hasil akhir kepada pihak GS. Dari pihak *client* sendiri hanya meminta satu buah revisi yakni penempatan judul pada video, yang mana penulis langsung selesaikan secepatnya. Secara keseluruhan, proyek *TVC* ini terbilang sukses. Selesai tepat waktu, dengan revisi yang minim. Video *TVC* GS Shop 'PS PRO' kini dapat disaksikan di semua gerai GS Shop, serta laman resmi Instagram @pspro.id.



Gambar 3.15. TVC PS PRO Di Laman Instagram @pspro.id



Gambar 3.16. TVC PS PRO Di Gerai GS Shop AEON Sentul

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama melakukan kerja magang di VGI Digital, penulis menghadapi beberapa kesulitan. Bekerja dari rumah atau *work from home* bagi beberapa orang dapat

menjadi kendala. Ruang lingkup kerja di rumah tentu berbeda dengan di kantor, dan kadang kala tidak memadai. Sehingga percaya atau tidak, bagi beberapa orang termasuk penulis, *work from home* seringkali dapat menurunkan performa bekerja. Ada kalanya penulis lebih tertarik untuk rebahan di kasur, dibandingkan menyelesaikan pekerjaan kantor. Kala lainnya penulis dengan sengaja menunda untuk membalas pesan-pesan dari pekerjaan kantor.

Kesulitan kedua yang penulis temukan selagi melaksanakan magang adalah perbedaan penggunaan *software editing*. Selama di kampus, penulis lebih terbiasa untuk menggunakan *software* Adobe Premiere dibandingkan Final Cut Pro. Final Cut Pro sedikit memiliki logika pengoperasian yang berbeda. Hal ini membuat performa *editing* penulis turun selama beberapa minggu pertama bekerja.

Kendala ketiga lebih bersifat personal. Penulis adalah seorang mahasiswa film. Di kampus UMN, penulis terbiasa untuk melakukan produksi dengan skala yang besar dan peralatan yang canggih. VGI Digital bukanlah sebuah *production house* melainkan sebuah perusahaan pemasaran. Skala proyek yang dikerjakan tidak sebesar sebuah *production house*. Penulis seringkali dihadapkan dengan situasi di mana harus menyesuaikan diri dengan menggunakan kembali peralatan-peralatan video sederhana.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Bagi kesulitan pertama, yakni rasa malas saat bekerja dari rumah, penulis menemukan sebuah solusi yakni dengan menyusun *daily planner*. Hal-hal sederhana seperti *sticky notes*, *reminder*, dan kalender dapat digunakan untuk mengingatkan diri terhadap pekerjaan yang sedang berlangsung. Kerjakanlah tugas-tugas pada pagi hari ketika tubuh masih segar, dan lakukan jeda satu sampai dua jam istirahat. Jangan lupa untuk membuat *deadline* harian agar mencegah *overworked*.

Kesulitan kedua yakni tentang penyesuaian penggunaan *software editing* dari *Adobe Premiere* ke *Final Cut Pro*. Penulis merasa sangat beruntung karena telah mencoba segala macam *software editing* beberapa tahun silam. Memang,

yang banyak digunakan saat ini adalah *Adobe Premiere*. Namun, pada dasarnya semua *software editing* memiliki logika dasar pengoperasian yang sama. Perbedaan-perbedaan kecil *Final Cut Pro* dengan *Adobe Premiere* dapat kita pelajari melalui video-video edukasi di *Youtube*.

Solusi bagi kendala ketiga yakni kesulitan dalam penyesuaian skala produksi adalah dengan benar-benar menguasai dasar produksi. Ada kalanya memang kita mengalami keterbatasan modal dalam suatu proyek. Dengan benar-benar menguasai ilmu dasar, peralatan tidak akan menjadi masalah. Jangan lupa bahwa karya-karya spektakuler juga dapat dicapai dengan modal yang terbatas.