Hak cipta dan penggunaan kembali:

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

Copyright and reuse:

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

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

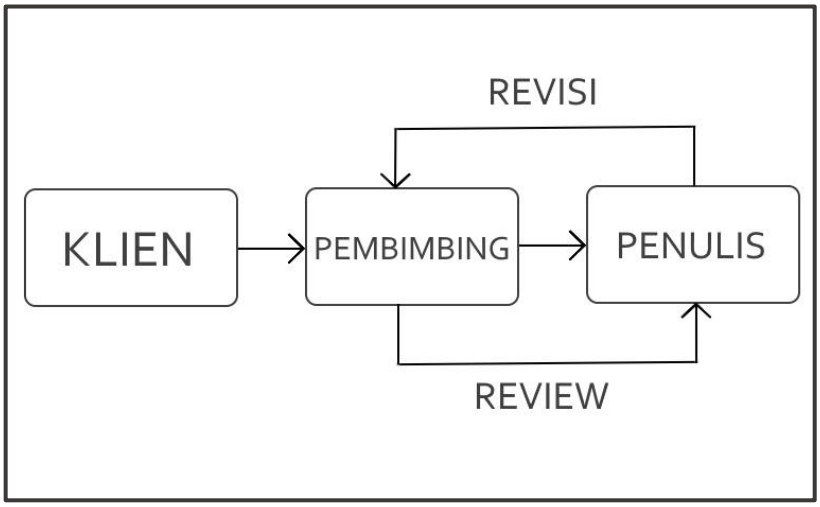
3.1. Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

Penulis berkedudukan sebagai *content creator* di Beehave Entertainment. *Content creator* disini memang memiliki arti yang cukup luas. Hal itu dikarenakan penulis merupakan satu-satunya *content creator* di Beehave Entertainment yang selalu *stand-by* di kantor. Oleh karena itu, dalam produksi konten (baik YouTube maupun Instagram), penulis hampir selalu bekerja sendiri dari awal hingga akhir. Hal ini berarti dalam prakteknya, penulis berkedudukan sebagai produser, penulis naskah, sutradara, videografer / fotografer, dan juga editor secara bersamaan. **Tambahin buku definisi content atau definisi content creator atau dua-duanya**.

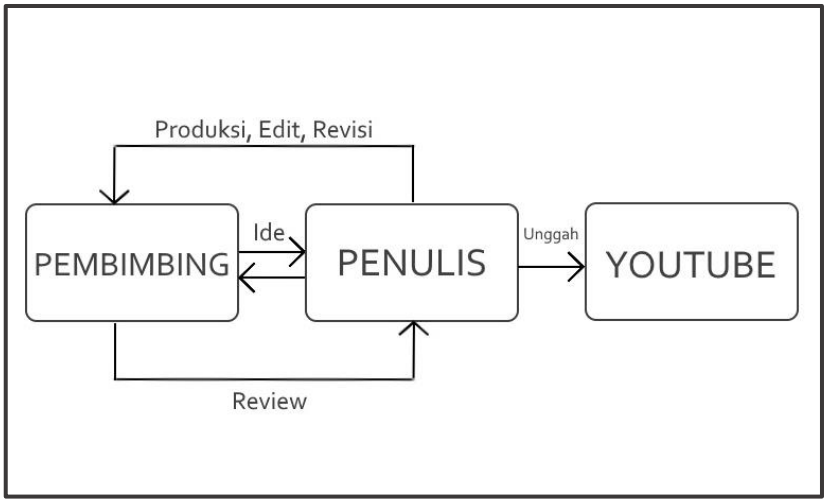
2. Koordinasi

Sebagai satu-satunya *content creator* di Beehave Entertainment, penulis terlibat dalam seluruh aspek produksi, mulai dari awal hingga akhir. Worthington (2009) mengatakan bahwa bagian-bagian produksi terdiri dari *idea*, *development*, *pre-production*, *production*, *post-production*, *distribution*, dan *exhibition* (hlm. 18-19). Selama melaksanakan kerja magang di Beehave Entertainment, terdapat dua jenis pekerjaan utama yang digarap oleh penulis; proyek untuk *channel* YouTube, dan proyek *product endorsement* bagi para *talent* Beehave Entertainment.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi *Product Endorsement*

(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi YouTube *Channel*

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah rinican tugas-tugas yang penulis lakukan selama kerja magang di Beehave Entertainment, dimulai dari tanggal 19 Agustus 2019 hingga 8 November 2019:

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	Ke – 1 (19 – 23 Agustus)	*Brainstorming* ide-ide untuk YouTube	Sebagai *content creator*
2.	Ke – 2 (26 – 30 Agustus)	*Endorsement* Nafa Urbach (Scarlet Whitening) dan video *teaser* Senada	Sebagai videografer dan editor (*endorsement),* sebagai asisten kamera (*teaser*)
3.	Ke – 3 (2 – 6 September)	Video *launching* dan katalog foto Senada	Sebagai asisten kamera
4.	Ke – 4 (9 – 14 September)	Video *launching* dan katalog foto Senada, *Endorsement* Nafa Urbach (Ertos), Video pertama YouTube (Vlog Ragunan)	Sebagai editor (Senada) dan videografer dan editor (*endorsement*, YouTube)
5.	Ke – 5 (16 – 20 September)	Video pertama YouTube (Beehave Babysitter)	Sebagai editor
6.	Ke – 6 (23 – 27 September)	Persiapan Video kedua YouTube (Beehave Spelling Bee)	Sebagai penulius naskah
7.	Ke – 7 (30 September – 4 Oktober)	Video pertama YouTube (Beehave Babysitter)	Sebagai editor (revisi dari Minggu ke-5)
8.	Ke – 8 (7 – 11 Oktober)	Behind the Scenes Photoshoot Bandung	Sebagai videografer dan fotografer

9.	Ke – 9 (14 – 18 Oktober)	Video kedua YouTube (Beehave Spelling Bee)	Sebagai *videografer*
10.	Ke – 10 (21 – 26 Oktober)	Video kedua YouTube (Beehave Spelling Bee), *Endorsement* Nafa Urbach (Pepsodent dan MS Glow)	Sebagai editor (YouTube), dan sebagai videografer dan editor (*endorsement*)
11.	Ke – 11 (28 Oktober – 1 November)	Video kedua YouTube (Beehave Spelling Bee), *Endorsement* Nafa Urbach (Mykonos)	Sebagai editor (YouTube), dan sebagai videografer dan editor (*endorsement*)
12.	Ke – 12 (4 – 8 November)	Video kedua YouTube (Beehave Spelling Bee), *Endorsement* Metha Yunatria (Scarlett Whitening)	Sebagai editor (YouTube), dan sebagai videografer dan editor (*endorsement*)
13.	Ke – 13 (11 – 15 November)	Video ketiga YouTube (Music Video Rizky Aulia)	Sebagai videografer

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

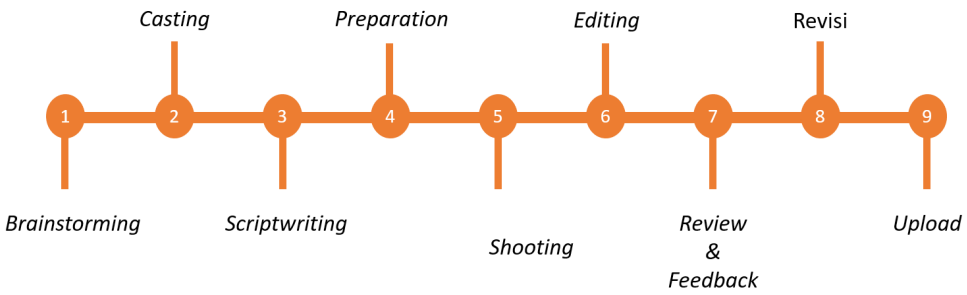
Seperti yang tertera pada Tabel 3.1, selama kerja magang di Beehave Entertainment, penulis pada umumnya mengerjakan *product endorsement* dan video untuk *channel* YouTube. *Product endorsement* itu-pun mayoritas dikerjakan untuk satu *talent*, yaitu Nafa Urbach. Hal ini dikarenakan status Nafa Urbach sebagai bintang terbesar Beehave Entertainment, sehingga beliau paling sering mendapatkan pekerjaan *endorsement*. Selain kedua hal tersebut, penulis juga sempat mengerjakan *video launching, video teaser*, dan katalog untuk produk jilbab

Senada x Metha Yunatria. Sesuai dengan judul laporan ini, penulis akan menguraikan semua prose produksi dari awal hingga akhir. Penulis akan memilih beberapa proyek untuk dibahas lebih lanjut.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

3.3.1.1. Beehave Spelling Bee Challenge

Ronny Irawan (2019) berpendapat bahwa kini, platform *online* seperti YouTube menjadi suatu hal yang sangat penting. Oleh karena itu, Beehave Entertainment mencoba untuk memproduksi video-video orisinil yang kemudian di unggah ke YouTube. Salah satu video tersebut adalah *Beehave Spelling Bee Challenge*. Dalam video ini, beberapa *talent* Beehave Entertainment memainkan sebuah permainan yang dikenal dengan nama *spelling bee*. Tujuan dari video ini adalah untuk memperkenalkan Beehave sekaligus beberapa *talent-talent* nya (Ronny, 2019).

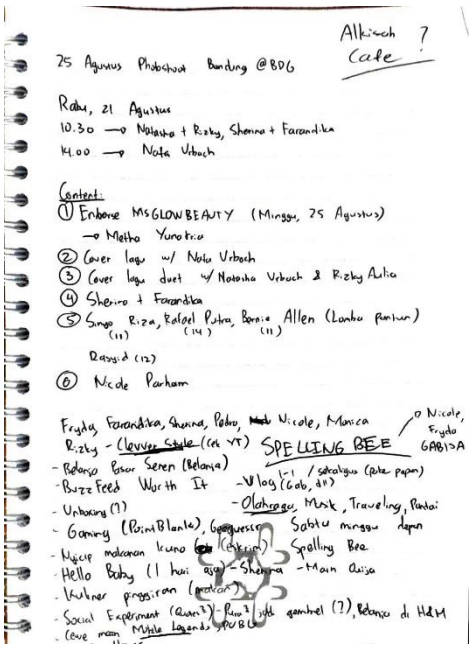


Gambar 3.3. Tahapan Kerja *Beehave Spelling Bee Challenge*

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

1. *Brainstorming*

Pada tahap ini, penulis bersama dengan pembimbing dan pegawai lain membuat daftar ide-ide video yang bisa dilakukan untuk *channel* YouTube Beehave. Tahap ini dilaksanakan sejak hari pertama penulis masuk, yakni 19 Agustus 2019. Ide-ide tersebut kemudian ditampung, dan dicarikan waktu untuk diproduksi.



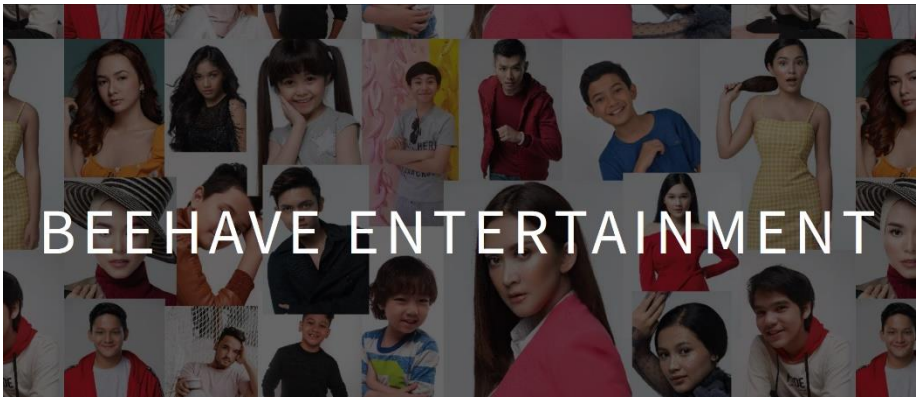
Gambar 3.4. Catatan Ide-Ide Penulis untuk YouTube Beehave

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2. *Casting*

Sesudah *brainstorming*, penulis bersama pembimbing menentukan *talent* yang cocok untuk konsep tertentu. Per 3 November 2019, terhitung ada **22** *talent* yang telah bergabung di Beehave Entertainment. 22 orang tersebut masing-masing akan masuk ke dalam video yang berbeda-beda. Dalam satu video bisa memakai satu atau lebih *talent* secara bersamaan, sesuai dengan kebutuhan video itu sendiri. Pemilihan pembagian video pun disesuaikan dengan kemampuan, pengalaman, serta minat *talent-talent* Beehave. Penulis pun juga mengadakan *meeting* dengan *talent-talent* tersebut untuk menggali ketertarikan mereka terhadap konsep-konsep tertentu. Untuk video *Beehave Spelling Bee Challenge* ini, penulis bersama pembimbing memilih enam orang

talent untuk menjadi kontestan / pemain, dan dua orang untuk menjadi pembawa acara.



Gambar 3.5. Beberapa *talent* yang ada di Beehave Entertainment

(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

3. *Scriptwriting*

   Untuk video *Beehave Spelling Bee Challenge*, penulis menyusun sebuah naskah singkat untuk kedua pembawa acara. Naskah tersebut berisi garis besar konten yang harus dibawakan, termasuk kata-kata yang kemudian harus diberikan kepada para kontestan. Naskah tersebut kemudian penulis tunjukkan kepada pembimbing, serta pegawai lain untuk meminta masukan. Setelah itu, penulis memperbaiki naskah berdasarkan masukan-masukan yang sudah didapatkan. Penulis kemudian membagikan naskah tersebut kepada kedua pebawa acara.

4. *Preparation*

   Persiapan-persiapan terakhir sebelum *shooting* pun kemudian dimulai. Persiapan yang dimaksud adalah pencarian lokasi, serta properti-properti yang dibutuhkan di hari pengambilan gambar. Penulis menggunakan lokasi studio fotografi di Jakarta Selatan, yakni Dharmawangsa Studio yang terletak di Jl. Dharmawangsa Raya No. 50. Penulis menemukan tempat ini atas saran pembimbing yang sudah pernah menggunakan lokasi tersebut sebelumnya. Properti yang

dipersiapkan untuk video *Beehave Spelling Bee Challenge* ini adalah makanan. Makanan tersebut merupakan makanan yang tidak disukai oleh para kontestan, seperti pare, petai, brokoli, dan lain-lain. Makanan ini diberikan kepada para kontestan jika mereka salah mengeja kata.

5. *Shooting*

   Setelah semua persiapan terselesaikan, kegiatan *shooting* pun dimulai. *Beehave Spelling Bee Challenge* ini di-*shoot* pada tanggal 15 Oktober 2019. Penulis dibantu oleh satu pegawai kantor dalam mengoperasikan kamera, karena menggunakan dua kamera yang berbeda. Kamera yang digunakan adalah DSLR Nikon D3300, dan Canon G7X Mark II. Proses pengambilan gambar berlangsung selama kurang lebih tiga jam.

Gambar 3.6. Proses Pengambilan Gambar *Beehave Spelling Bee Challenge*

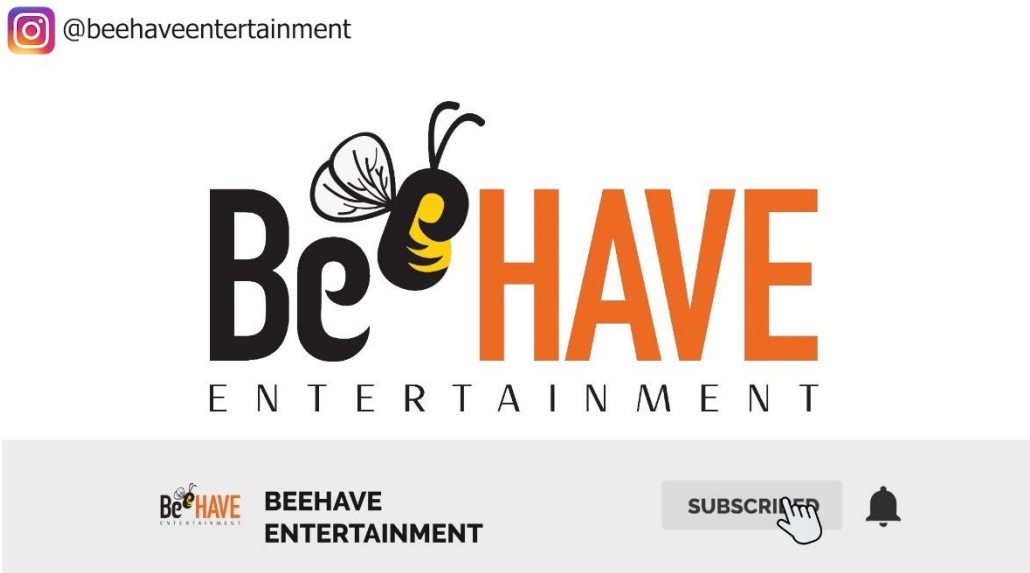
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

6. *Editing*

Setelah pengambilan gambar selesai, penulis pun masuk ke tahap *editing*. Pada tahap ini, penulis memulai dengan *offline editing*, dimana penulis menyusun alur video dari awal hingga akhir. Setelah alur video selesai, penulis melanjutkan tahap *online editing*. Pada tahap ini, penulis menambahkan berbagai efek dan animasi yang dibutuhkan untuk keperluan video. Efek-efek yang penulis gunakan antara lain *bumper* untuk *outro* video, penjelasan peraturan permainan, dan kata-kata yang harus dieja oleh para kontestan.

Gambar 3.7. Proses *offline editing* (kiri) dan *online editing* (kanan)

(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.8. *Bumper outro* di akhir video

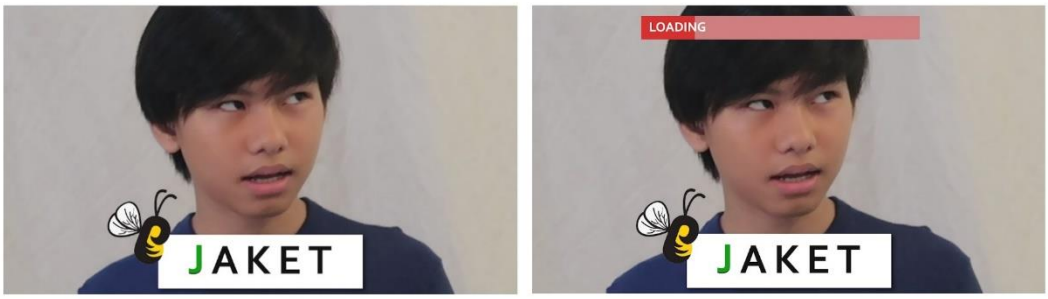
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

7. *Review & Feedback*

   Video yang sudah penulis buat kemudian diberikan kepada pembimbing untuk di-*review* dan diberikan masukan. Masukan tersebut dapat penulis diskusikan jika penulis anggap akan memperburuk hasil video. Namun, mayoritas saran penulis terima dan catat untuk diubah pada tahap selanjutnya. Hal-hal yang kemudian juga menjadi pertimbangan adalah durasi video. Meski kebanyakan video YouTube tidak berdurasi panjang, penulis bersama pembimbing memutuskan untuk membuat durasi video yang lebih panjang, dikarenakan konsep video dimana para kontestan bergiliran dalam menjawab. Warna-warna yang digunakan juga menyesuaikan dengan warna Beehave, yaitu oranye. Warna oranye itu digunakan terutama dalam *thumbnail* video agar menarik bagi penonton.

8. Revisi

   Masukan-masukan dari pembimbing kemudian penulis kerjakan sesuai dengan hal-hal yang diminta untuk diubah. Durasi video diperpendek dari 24 menit menjadi 18 menit. Beberapa hal lain juga penulis ubah sesuai dengan permintaan.



Gambar 3.9. Contoh penambahan efek setelah revisi

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Gambar 3.10. Perubahan *background* untuk *bumper outro* video

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

9. *Upload*

   Setelah semua revisi terselesaikan, penulis kemudian bertugas mengunggah video tersebut ke *channel* YouTube Beehave Entertainment. Penulis juga bertugas membuat *thumbnail*, judul, serta deskripsi video agar menarik dan informatif.

Gambar 3.11. *Thumbnail* video *Beehave Spelling Bee Challenge*

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3.3.1.2. *Product Endorsement* Nafa Urbach

Sepanjang periode kerja magang penulis, Nafa Urbach merupakan *talent* Beehave yang paling banyak mendapatkan pekerjaan *endorsement*. Untuk itu, penulis beberapa kali membuat materi untuk diunggah ke media sosial Nafa Urbach, khususnya Instagram. Materi tersebut berupa foto ataupun video untuk *feed* Instagram, maupun video untuk Instagram *story*. Terdapat lima perusahaan yang meminta *endorsement* terhadap Nafa Urbach selama periode kerja magang penulis, yakni Scarlet Whitening, Ertos, Pepsodent, MS Glow, dan Mykonos.

Gambar 3.12. Tahapan Kerja *Product Endorsement*

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

1. *Briefing*

   Pembimbing akan *briefing* penulis apabila ada perusahaan yang memberikan pekerjaan *endorsement* bagi Nafa Urbach. *Briefing* tersebut berupa format konten (foto *feed*, video *feed*, atau video *story*), durasi (jika video), dan konsep. Konsep tersebut pada umumnya diberikan oleh perusahaan yang bersangkutan. Jika tidak memberi konsep, perusahaan biasanya memberikan referensi materi sebagai arahan konten yang harus dibuat. Pembimbing juga memberi jadwal kepada penulis tentang kapan konten tersebut akan dibuat, menyesuaikan dengan jadwal Nafa Urbach.

2. *Shoot*

   Penulis pergi mengambil gambar di tempat yang sudah disepakati. Tempat tersebut pada umumnya adalah rumah Nafa Urbach. Penulis kemudian mengambil konten yang diperlukan, baik foto ataupun video. Seringkali penulis juga dibantu oleh satu orang pegawai tetap Beehave yang cukup ahli dalam menata ruangan agar foto ataupun video terlihat lebih indah. Pengambilan gambar dilakukan menggunakan kamera DSLR Nikon D3300 yang dimiliki penulis, beserta *microphone Rode VideoMic Go*.

Gambar 3.13. Contoh video *Instagram Story* MS Glow (kiri) dan Scarlett Whitening (kanan)

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3. *Editing*

Setelah mengambil gambar, penulis memasuki tahap *editing*. Editing pada proyek-proyek *endorsement* ini relatif sederhana. Mayoritas

editing yang terjadi dilakukan pada foto dalam bentuk membersihkan keriput dan membuat warna terlihat lebih tajam. Untuk *editing* video, pada umumnya penulis hanya memilih *take* yang terbaik, serta menyatukan beberapa *take* sehingga kesalahan bicara tidak terlihat oleh penonton.

Gambar 3.14. Contoh *editing* foto *product endorsement* Pepsodent

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4. *Review & Feedback*

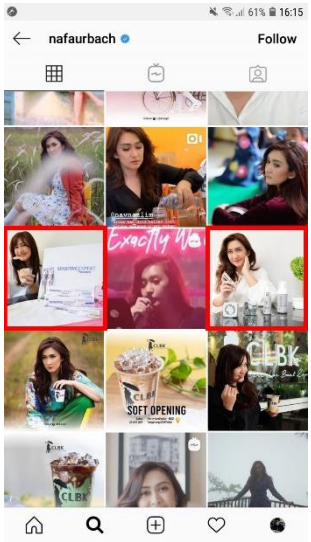
   Sama hal-nya dengan tahapan kerja proyek YouTube, ketika mengerjakan proyek *product endorsement* pun semua konten diperiksa terlebih dahulu oleh pembimbing. Jika pembimbing merasa kurang puas dengan hasil, maka penulis kemudian membenarkan konten sesuai dengan masukan.

5. Revisi

   Revisi yang terjadi pada proyek *product endorsement* pada umumnya hanya terjadi pada pilihan foto. Jika konten berupa video, revisi yang umum terjadi adalah penambahan musik atau penggantian *take*. Revisi-revisi ini relatif sederhana dibandingkan dengan proyek YouTube.

6. *Posting*

   Ketika konten yang hendak digunakan sudah pasti, konten tersebut diteruskan kepada Nafa Urbach untuk diunggah di halaman Instagram-nya. Konten ini tidak boleh dihapus selama periode yang sudah ditentukan. Pada umumnya periode tersebut adalah 30 hari untuk *post* di *feed* dan 24 jam di Instagram *story*.

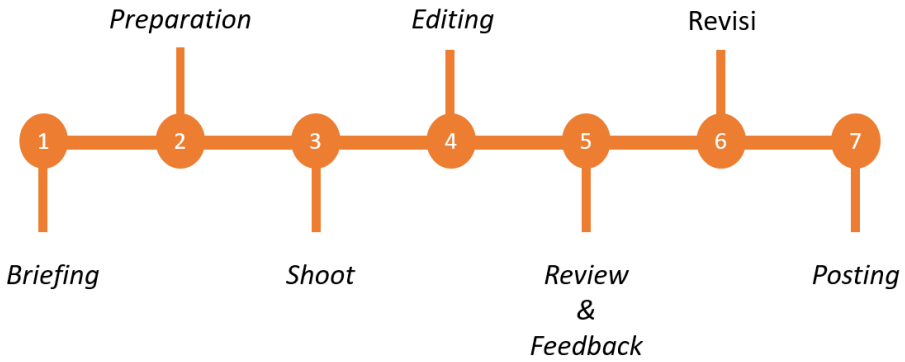


Gambar 3.15. Contoh *post* di Instagram Nafa Urbach (kotak merah)

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3.3.1.3. Senada x Metha Yunatria

Salah satu proyek awal yang penulis kerjakan di Beehave Entertainment adalah promosi Senada x Metha Yunatria. Senada merupakan produk jilbab yang hendak mengeleuarkan seri terbarunya. Metha Yunatria, salah satu *talent* Beehave, menjadi duta merek bagi seri tersebut, yaitu *Hikmah Series*. Penulis dalam proyek ini bekerja sebagai editor video *teaser*, video *launching*, serta katalog yang digunakan oleh Senada. Penulis dibantu oleh Angling Sagaran, yang berperan sebagai sutradara dan videografer. Pada hari *shooting*, penulis juga bekerja sebagai asisten bagi Angling Sagaran.



Gambar 3.16. Tahapan Kerja Senada x Metha Yunatria

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

1. *Briefing*

   Pada tahap ini penulis di-*brief* oleh pembimbing tentang konsep dari video yang ingin dibuat. Selain itu, penulis juga diminta untuk edit foto yang akan digunakan untuk katalog penjualan Senada. Penulis juga bertemu dengan Angling Sagaran, yang diminta untuk bekerjasama dengan penulis untuk proyek ini.

2. *Preparation*

   Penulis ditugaskan mencari tempat peminjaman alat untuk pengambilan gambar video dan foto Senada. Untuk itu, penulis meminjam kamera

Canon 5D Mark IV, lensa fix 50mm, lensa 16-35mm, dan sebuah tripod. Penulis meminjam alat-alat ini di Rentalalat, Jl. Antene V No. 22, Jakarta Selatan. Daftar alat ini penulis dapatkan dari diskusi langsung dengan Angling Sagaran tentang apa saja yang dibutuhkan.

3. *Shoot*

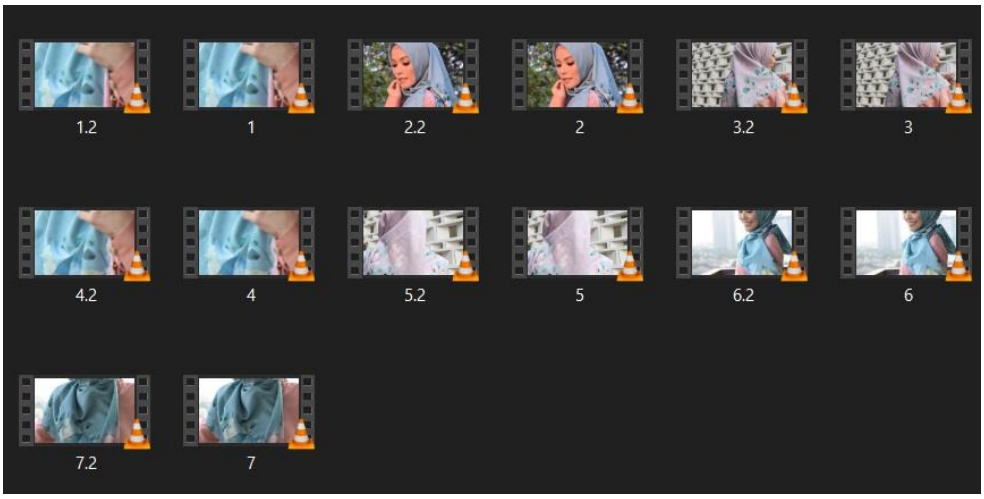
   Penulis melakukan *shoot* pada tanggal 6 September 2019. Pada tahap ini penulis bekerja sebagai asisten bagi Angling Sagaran. Penulis membantu mengganti lensa, *set-up* lampu studio dan tripod, serta membantu memberi masukan tentang gambar yang diambil. Proses *shooting* ini berlangsung selama kurang lebih tiga jam.

4. *Editing*

   Usai pengambilan gambar, penulis masuk ke tahap *editing*. Penulis bertugas membuat video *teaser* serta *video launching* yang kemudian digunakan oleh Senada. Video *teaser* yang penulis buat berdurasi 8-12 detik, dan video *launching* berdurasi kurang lebih 45 detik. Penulis membuat banyak versi dari kedua video tersebut, karena *footage* yang sudah diambil relatif banyak. Versi-versi tersebut kemudian penulis berikan semua kepada pembimbing untuk diperiksa. Untuk foto katalog, penulis membuat agar foto yang telah diambil memiliki *tone* yang seragam antara semua hijab.

Gambar 3.17. Foto asli (kiri) yang penulis edit agar lebih seragam (kanan)

(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.18. Berbagai opsi video *teaser* yang penulis buat

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

5. *Review & Feedback*

Seperti pada proyek-proyek lain, penulis diberi masukan akan konten yang sudah dibuat. Untuk proyek kali ini, penulis menerima masukan

tidak hanya dari pembimbing saja, namun juga dari pihak Senada. Penulis pun mempertimbangkan masukan kedua pihak secara seimbang.

6. Revisi

   Penulis melakukan revisi sesuai dengan masukan yang sudah diberikan. Untuk proyek ini, beberapa foto penulis terangkan lebih lanjut karena dinilai kurang terang oleh Senada. Video *launching* juga penulis tambahkan teks "SENADA X METHA YUNATRIA" berdasarkan permintaan pembimbing.

Gambar 3.0.19. Revisi penambahan teks pada video *launching*

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

7. *Posting*

   Ketika revisi sudah terselesaikan, maka konten tersebut kemudian diunggah ke halaman Instagram Senada. Sebelum diunggah oleh Senada, penulis juga sempat mengunggah foto katalog menggunakan akun buangan untuk memeriksa keseragaman hasil foto.

Gambar 3.20. *Post* di Instagram Senada

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Beehave Entertainment hanya memperkerjakan penulis sebagai satu-satunya *content creator*. Hal ini menyebabkan hasil yang menurut penulis kurang maksimal. Selama enam semester di Universitas Multimedia Nusantara, pengalaman terbanyak penulis adalah sebagai produser dan editor. Namun, selama kerja magang di Beehave Entertainment, penulis harus bertanggungjawab pula atas pembuatan naskah, penyutradaraan, serta sinematografi dari konten yang dibuat. Penulis merasa dalam hal-hal tersebut, kemampuan penulis masih kurang mumpuni. Penulis pun berpendapat bahwa hal ini terlihat dari kualitas konten YouTube yang diproduksi, dimana tata kamera dan tata cahaya masih bisa dianggap kurang memuaskan.

Selain itu, pegawai tetap di Beehave Entertainment pun merupakan orang-orang dengan latar belakang bisnis atau manajemen. Penulis kadang mengalami kesulitan karena kurang bisa berkonsultasi tentang hal-hal yang bersangkutan dengan aspek produksi. Proyek Senada x Metha Yunatria, yang penulis kerjakan bersama dengan Angling Sagaran, menjadi contoh kualitas yang bisa dicapai apabila penulis tidak bekerja sendirian. Penulis berpendapat bahwa kualitas video Senada merupakan yang terbaik dibandingkan dengan proyek lain,.

Keterbatasan penulis dalam menggunakan perangkat Adobe Photoshop pun juga menjadi kendala dalam proyek Senada x Metha Yunatria. Pada proyek tersebut, pihak Senada menuntut keseragaman *tone colour* yang penulis tidak bisa capai, karena hasil foto mentah pun berbeda terlalu jauh satu dengan yang lain. Terlebih lagi, *deadline* yang diberikan kepada penulis hanya sebatas dua hari.

Terakhir, penulis merasa kurang ada sosok yang dapat memberi penulis pelajaran dalam hal produksi. Penulis merasa bahwa produksi yang penulis jalani di Beehave Entertainment masih belum berbeda jauh dengan saat kuliah. Pada akhirnya, penulis belum mengalami produksi yang betul-betul profesional.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi dari kendala keterbatasan kemampuan penulis dalam mewujudkan keinginan pembimbing adalah dengan belajar secara otodidak melalui internet. Penulis beberapa kali menggunakan tutorial-tutorial yang dapat ditemukan di YouTube, untuk memenuhi keinginan pembimbing ataupun klien. Namun, ketika penulis sudah mencapai batas kemampuan, seperti pada kasus proyek Senada x Metha Yunatria yang terus dianggap kurang seragam dalam *tone colour*, penulis hanya bisa mengakui secara jujur bahwa kemampuan penulis belum mumpuni untuk mencapai keinginan Senada. Pada akhirnya, pembimbing juga memahami posisi penulis dan mengusulkan untuk mencari tenaga yang lebih profesional untuk mengerjakan katalog Senada. Namun, setelah dipertimbangkan lagi, hasil yang penulis buat dianggap cukup dan tetap digunakan oleh pihak Senada.

Solusi untuk kesendirian penulis dalam memikirkan aspek produksi adalah untuk berdiskusi dengan teman-teman penulis yang juga mengambil jurusan Film. Penulis beberapa kali mendapatkan ide-ide baik dari bercakap dengan teman di luar Beehave. Keterbatasan penulis dalam hal tata kamera dan tata cahaya hanya diselesaikan dengan cara berusaha sebaik mungkin. Walau penulis masih kurang puas dengan beberapa hasil konten di Beehave Entertainment, pembimbing maupun *talent* yang mendapatkan pekerjaan *endorsement* masih merasa puas dengan hasil-hasil tersebut.