



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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:**

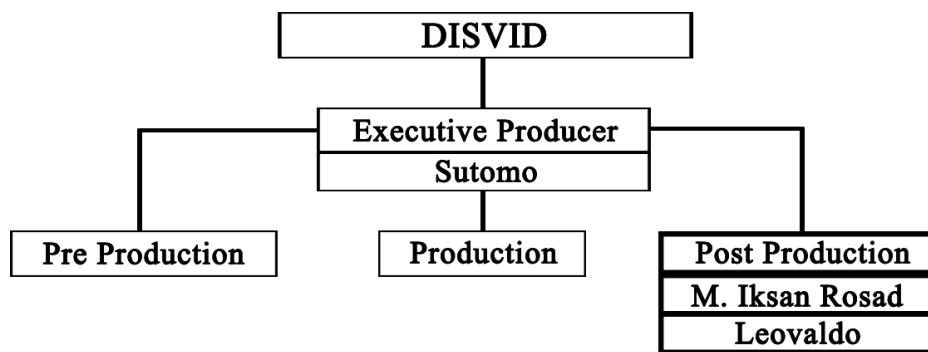
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**BAB III**  
**PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

**3.1. Kedudukan dan Koordinasi**

Dalam kegiatan kerja magang ini, penulis bekerja sebagai *video editor* dan *motion graphic* di perusahaan Ajita Indonesia yang dipantau oleh Bapak Sutomo selaku *Producer* di Ajita Indonesia dan Bapak Muhammad Iksan Rosad selaku *editor* di Ajita Indonesia.

**1. Kedudukan**



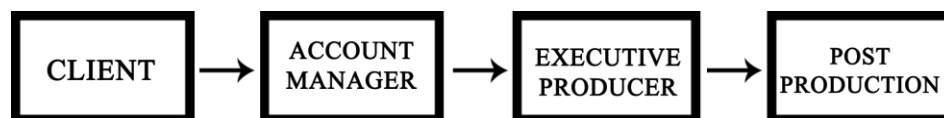
Gambar 3.1. Struktur Organisasi Divisi Post Production Ajita Indonesia

(Ajita Indonesia, 2019)

Penulis memiliki kedudukan di bagian *Post Production* dimana penulis bekerja sebagai *video editor* dan *motion graphic*. Penulis akan bertanggung jawab dalam mengedit sebuah video dan *motion graphic*.

## 2. Koordinasi

*Post Production* memiliki beberapa tahap yang dilakukan sebelum akhirnya masuk ke *Post Production*. Ada beberapa proyek atau pekerjaan yang dilakukan di bagian *Post Production* contohnya seperti, Proyek berupa video bersama *client* dan video konten informatif yang diunggah di Youtube bernama Disvid. Setiap pekerjaan diatas memiliki alur koordinasi yang berbeda-beda. Jika pekerjaan tersebut merupakan proyek video bersama *client* maka pertama-tama, sebuah proyek bersama *client* akan dibicarakan oleh *Account Manager* dari Ajita Indonesia melalui sebuah *meeting* bersama dengan *client* langsung. Setelah proyek diterima dan disetujui, proyek tersebut masuk dan dikerjakan oleh Ajita Indonesia. Kemudian, proyek tersebut diserahkan ke Bapak Sutomo selaku *Executive Producer* dan langsung dibicarakan bersama dengan divisi *Post Production* dimana penulis dan Bapak Muhammad Iksan Rosan selaku *video editor* dan *motion graphic*. Setelah itu proyek pun langsung dikerjakan.



Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi Bersama Client

(Sumber: wawancara personal, 2019)

Jika pekerjaan tersebut merupakan video konten informatif maka pertama-tama, sebuah ide untuk membuat konten informatif akan dibicarakan langsung dari *Executive Producer* bersama dengan divisi *Post Production*. Setelah ide dan konten sudah ada, penulis dan Bapak Muhammad Iksan Rosan selaku divisi *Post Production* langsung mengerjakan video konten informatif tersebut yang kemudian akan diunggah ke Youtube bernama Disvid.



Gambar 3.3. Bagan Alur Koordinasi Disvid

(Sumber: wawancara personal, 2019)

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Berisi table hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Disvid</li> <li>- Super Adventure</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video konten informatif</li> <li>- Instagram stories post</li> </ul>
2	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Disvid</li> <li>- Super Adventure</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video konten informatif</li> <li>- Instagram stories post</li> </ul>
3	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Disvid</li> <li>- Super Adventure</li> <li>- Meeting</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video konten informatif</li> <li>- Instagram stories post</li> <li>- Pembahasan video travel Super Adventure</li> </ul>
4	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meeting</li> <li>- Super Adventure</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pembahasan video travel Super Adventure</li> <li>- Editing video &amp; motion graphic video travel Super Adventure</li> </ul>

5	5	- Super Adventure	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Instagram Post</li> <li>- Editing video &amp; motion graphic video travel Super Adventure</li> </ul>
6	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Disvid</li> <li>- Super Adventure</li> <li>- Meeting</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video konten informative</li> <li>- Editing video &amp; motion graphic video travel Super Adventure</li> <li>- Pembahasan revisi video travel Super Adventure episode Day 1</li> </ul>
7	7	- Super Adventure	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Editing &amp; Render video travel Super Adventure</li> <li>- Menyusun footage video travel episode Day 2</li> </ul>
8	8	- Super Adventure	- Editing video & motion graphic video travel Super Adventure episode Day 2
9	9	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Super Adventure</li> <li>- Enervon C</li> </ul>	- Editing video & motion graphic video travel Super

			Adventure episode Day 2 - Revisi video travel Super Adventure episode Day 1 - Modelling rambut kribo 3D untuk filter instagram Enervon C
10	10	- Enervon C - Ajita Indonesia	- Revisi modelling rambut kribo untuk filter instagram Enervon C - Modelling rokok 3D untuk filter instagram Enervon C - Bumper Enervon C - Modelling logo Ajita Indonesia 3D

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam kegiatan kerja magang ini, penulis ditempatkan pada divisi *Post Production*. Karena penulis ditempatkan pada divisi *Post Production* maka sebagian besar pekerjaan penulis adalah *video editing* dan *motion graphic*. Selain *video editing* dan *motion graphic*, penulis juga mendapatkan pekerjaan lain seperti mendesain sebuah *template Instagram story* dan membuat rambut 3D untuk filter Instagram. Perusahaan Ajita Indonesia merupakan perusahaan yang bekerja di bidang periklanan, sehingga *video editing* dan *motion graphic* yang dikerjakan penulis lebih banyak mengarah ke iklan.

### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

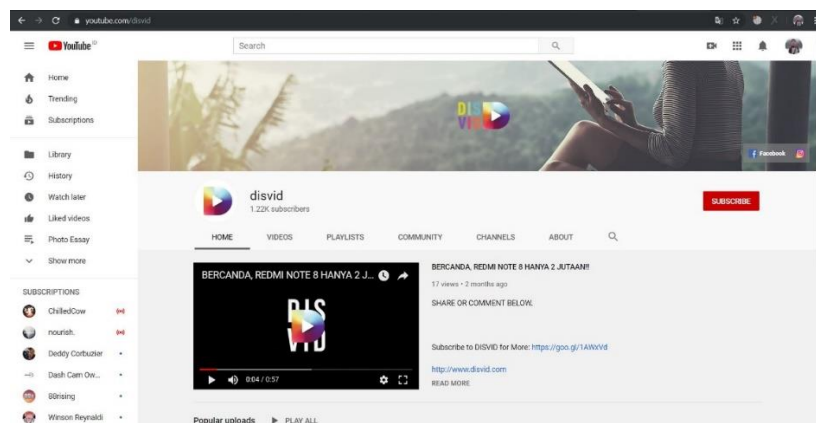
Dalam proses kegiatan kerja magang ini, penulis mendapatkan beberapa proyek yaitu, membuat video konten informatif untuk diunggah ke *channel* Youtube Disvid, membuat video konten tentang Hodgepodge Superfest, *editing video travel* Super Adventure. Dalam ketiga proyek tersebut, penulis akan menceritakan bagaimana proses masing-masing proyek berlangsung.

#### 1. Video konten informatif untuk Youtube Disvid



Gambar 3.4. Logo Disvid

(Sumber: [www.youtube.com/disvid](http://www.youtube.com/disvid), 2019)



Gambar 3.5. Youtube Disvid

(Sumber: [www.youtube.com/disvid](http://www.youtube.com/disvid), 2019)

Disvid merupakan sebuah akun Youtube yang berisikan video konten informatif seperti berita yang sedang viral atau berita-berita terkini yang sedang terjadi di Indonesia. Dalam video konten informatif di Disvid ini penulis membuat sebuah berita dalam bentuk video dengan durasi kurang dari satu menit. Dalam proyek video konten informatif ini penulis melakukan beberapa hal sebelum diunggah ke Youtube.

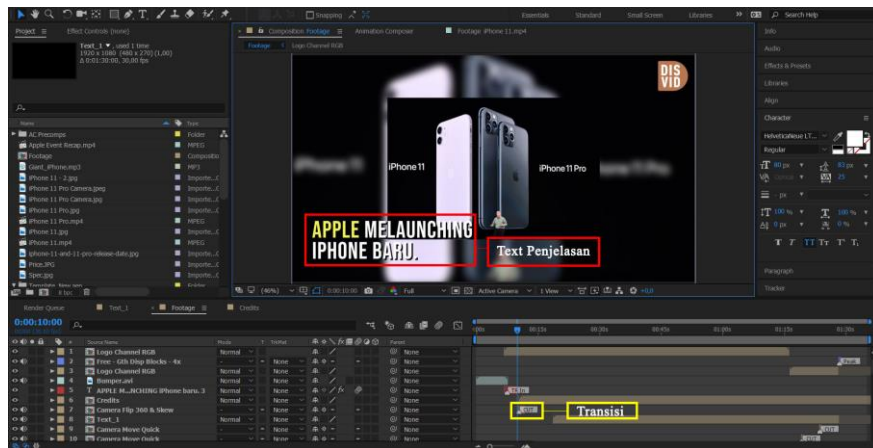
a. Mencari berita-berita yang sedang viral atau berita terkini

Berita-berita viral atau terkini yang dimaksud disini adalah berita yang sedang dibahas oleh masyarakat. Berita-berita tersebut dicari dan didapatkan melalui Media sosial seperti, Instagram, Youtube, dan beberapa situs berita di Indonesia. Dalam proses pengerjaan Disvid ini, penulis akan menjelaskan berita tentang “peluncuran iPhone terbaru yaitu iPhone 11 dan iPhone 11 Pro”. Informasi-informasi tersebut didapatkan melalui video langsung dari Youtube Apple yang kemudian diunduh, informasi tersebut juga bisa didapatkan melalui web, sehingga penulis mengambil informasi tersebut dalam bentuk *screenshot*.

b. Proses *editing*

Proses *editing* dilakukan di *software* Adobe After Effect CC 2017. Gambar dan video yang berhubungan dengan berita yang sedang dibahas dimasukkan dan di-*cut* pada bagian-bagian yang penting. Kemudian, ditambah dengan *text* penulisan yang menjelaskan kronologi atau peristiwa dalam berita yang sedang dibahas.





Gambar 3.6. Proses *editing* Disvid

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2019)

Di setiap perpindahan *footage*, penulis menyisipkan transisi-transisi. Transisi ini digunakan untuk perpindahan dari *footage* 1 ke *footage* lain secara cepat sehingga penonton tidak bingung saat melihat gambar 1 ke gambar lainnya karena adanya perpindahan melalui transisi.

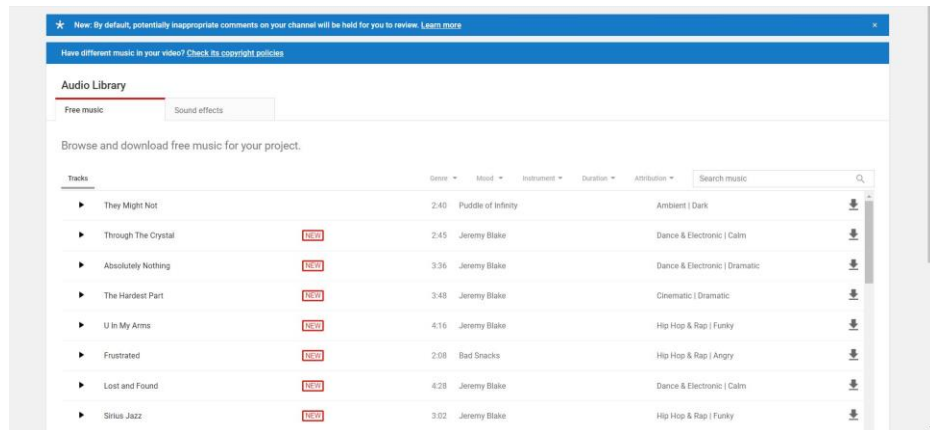


Gambar 3.7. Transisi *footage*

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2019)

Gambar-gambar dan video dimasukkan dan diurutkan sesuai dengan kronologi atau peristiwa yang terjadi. Tidak lupa juga, penulis mencantumkan sumber informasi yang didapatkan seperti misalnya, penulis memasukkan video dari Youtube Apple, maka penulis menuliskan sumber tersebut dibawah pojok kanan dikotak berwarna kuning “[www.youtube.com/apple](http://www.youtube.com/apple)”. Setelah video konten informatif selesai di *edit*, penulis mencari lagu untuk video tersebut di *audio library youtube* yang cocok dengan berita yang dibahas. Lagu yang cocok disini maksudnya adalah lagu yang bergenre atau terdengar cocok untuk berita yang dibuat. Contoh misalnya tentang iphone *apple* terbaru maka

lagu yang harus dimasukkan adalah lagu-lagu yang memiliki kesan dan terdengar teknologi, modern dan lain-lain.



Gambar 3.8. Youtube *audio library*

(Sumber: <https://www.youtube.com/audiolibrary>, 2019)

Setelah semua sudah selesai, *render* pun dilakukan 2 kali. *Render* pertama untuk *render* proyek, *render* kedua untuk memperkecil ukuran file video sehingga mempermudah *Executive Producer* untuk diunggah ke Youtube. *Render* kedua dilakukan dengan *software* Adobe Premiere Pro CC 2015 atau Any Video Converter. Setelah itu, baru diunggah ke Youtube.

## 2. Video konten tentang Hodgepodge Superfest 2019



Gambar 3.9. Hodgepodge Superfest 2019

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2019)

Hodgepodge Superfest 2019 merupakan sebuah acara musik yang diadakan oleh Super Music (Djarum). Acara musik ini membawakan *performers* dari Indonesia dan juga luar. Dalam proses pengerjaan video konten Hodgepodge Superfest 2019 ini, penulis membuat video berisikan suasana acara seperti apa, keseruaan acara seperti apa dan juga memasukkan beberapa *line up performers* yang tampil di acara Hodgepodge Superfest 2019. Proyek video konten tentang Hodgepodge ini juga akan diunggah ke Youtube Disvid. Dalam proyek video konten tentang Hodgepodge Superfest 2019 ini, penulis melakukan beberapa hal sebelum diunggah ke *channel* Youtube Disvid juga.

### a. Melakukan dokumentasi langsung di acara Hodgepodge Superfest 2019

Dalam membuat konten ini, penulis ditugaskan untuk langsung mendokumentasikan acara-acara yang sedang berlangsung di Hodgepodge Superfest 2019 yang berada di Ancol, Jakarta Utara. Kegiatan syuting dimulai pada pukul 17:00 hingga 24:00. Pada saat lokasi tersebut, penulis

mendokumentasikan *performers* dan juga keadaan sekitar panggung. Penulis mendokumentasikan acara tersebut dalam bentuk video dan juga foto dengan menggunakan kamera pada *handphone*.

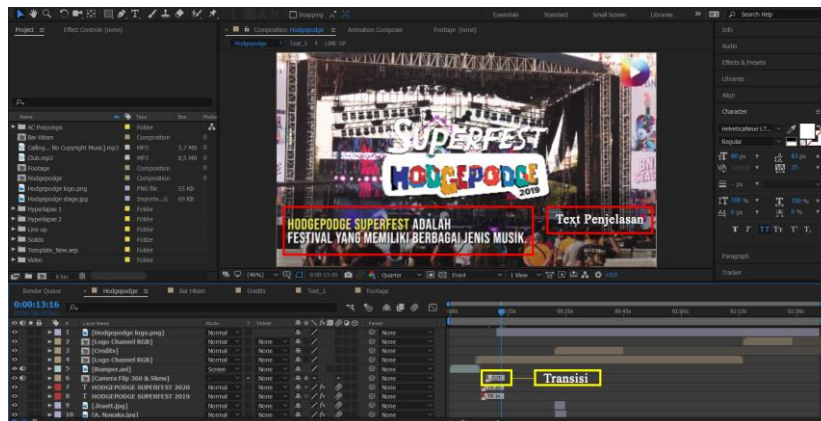


Gambar 3.10. Hodgepodge Superfest 2019

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2019)

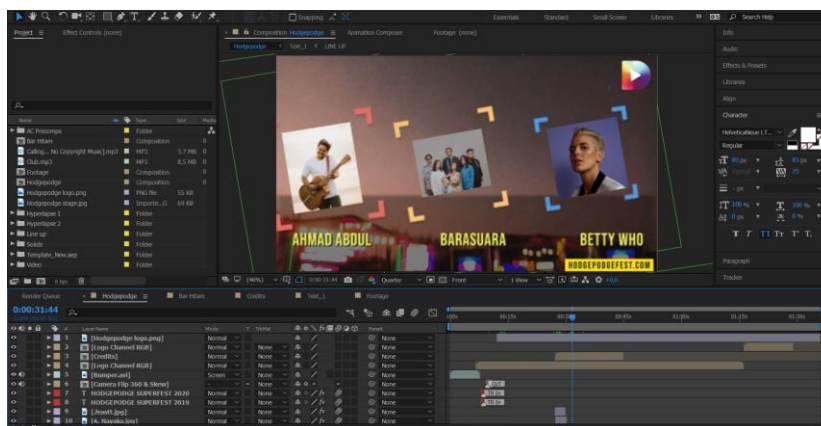
b. Proses *editing*

Proses *editing* dilakukan pada *software* Adobe After Effect CC 2017. *Footage-footage* yang sudah ada dimasukkan dan dipilih mana yang cocok dan bagus, kemudian di-*edit* secara terstruktur dari sebelum mulai acara hingga acara berlangsung. Video konten tentang Hodgepodge ini juga menggunakan metode yang sama dengan video konten informatif, sehingga dalam editan video tersebut juga dimasukkan *text* tulisan untuk memberikan penjelasan tentang Hodgepodge Superfest 2019 dan *line up* yang ada di acara tersebut, namun gaya *editing video* konten lebih seperti *cinematic video*. Penggunaan lagu pada editan juga menggunakan lagu dari Youtube *audio library*. Setelah semua sudah selesai, *render* juga dilakukan sebanyak 2 kali. Kemudian, video konten tentang Hodgepodge Superfest 2019 ini diunggah ke *channel* Youtube Disvid.



Gambar 3.11. Proses *editing* video konten tentang Hodgepodge Superfest 2019

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2019)



Gambar 3.12. Proses *editing line up performers* di Hodgepodge Superfest 2019

(Sumber: dokumentasi pribadi)

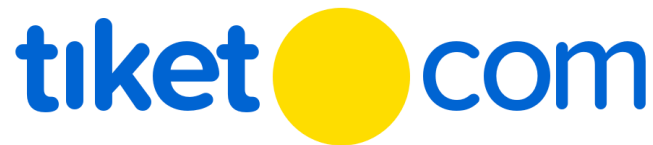
Gambar diatas merupakan proses *editing* dan bentuk *final motion graphic* untuk *line up* para performers yang tampil di acara Hodgepodge Superfest 2019. Gambar-gambar para *performers*, penulis dapatkan dari situs Hodgepodge sendiri sehingga penulis mencantumkan juga sumber gambar tersebut di ujung pojok kanan bawah “hodgepodge.com”.

### 3. Video *travel* Super Adventure ke Jepang (*Day 1 – 4*)



Gambar 3.13. Logo Super Adventure

(Ajita Indonesia, 2019)



Gambar 3.14. Logo Tiket.com

(Ajita Indonesia, 2019)

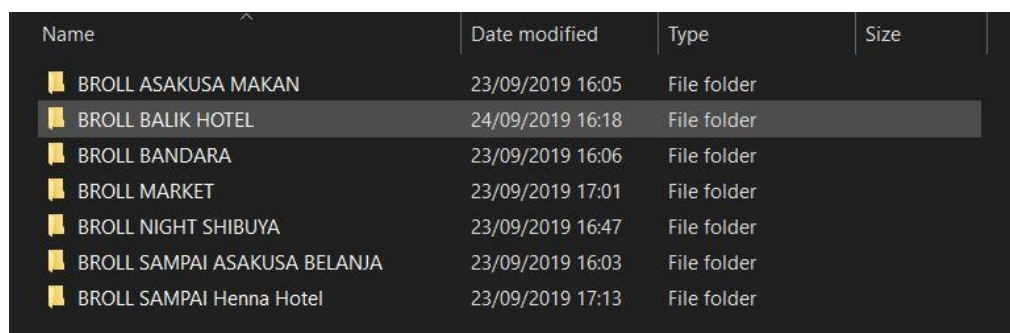
Video *travel* Super Adventure ini merupakan proyek dari Djarum Super yang juga bekerja sama dengan Tiket.com. Dalam video *travel* tersebut memiliki 3 orang *host* yaitu, Kristo Immanuel, Tasya Mialida, dan Chintya Amanda. Dalam video *travel* tersebut, berisikan informasi-informasi tentang tempat yang terkenal atau yang sering dikunjungi oleh turis, *review* makanan, tempat penginapan dan lain-lain diluar negara maupun didalam negara. Tiket.com sendiri merupakan situs dan juga aplikasi yang menyediakan layanan pemesanan tiket-tiket seperti, tiket pesawat, kereta api, hiburan, pemesanan hotel dan lain-lain. Dalam proyek ini, penulis akan menjelaskan tentang video *travel* Super Adventure ke Jepang. Penulis melakukan beberapa hal sebelum video *travel* tersebut diunggah ke Youtube Super Adventure.

a. Menerima konsep alur perjalanan video *travel*

Sebelum penulis melakukan proses *editing*, penulis diberikan *file word* yang berisikan alur perjalanan video *travel* di setiap episode (*Day*). Dari video yang berisikan informasi *review* atau informasi lain, perbincangan yang berhubungan dengan konten Super Adventure, dan juga *B-roll* perjalanan di tiap lokasi yang dikunjungi. *B-roll* adalah sebuah *montage* dari beberapa *footage* yang berdurasi 15-30 detik untuk memberikan petunjuk atau sebagai pemisah antara satu tempat dengan tempat lain sehingga penonton tahu bahwa adanya perpindahan tempat dari satu ke yang lain, kesan ini seperti transisi antara satu tempat ke tempat lain.

b. Menyusun *footage* di tiap episode (*Day 1 – 2*)

Setelah membaca alur perjalanan video *travel* tersebut, penulis langsung menyusun *footage-footage* pada setiap episode. Misalkan *Day 1*, penulis menyusun *footage-footage* dari *Day 1* memisahkan *footage-footage* yang berisikan konten dan juga *footage* yang digunakan sebagai *B-Roll* perjalanan. Penulis juga bertanggungjawab memilih *footage* yang cocok untuk dimasukkan ke dalam proses *editing* dan juga yang tidak. Hal tersebut juga dilakukan pada *footage* di episode-episode selanjutnya.



Name	Date modified	Type	Size
BROLL ASAKUSA MAKAN	23/09/2019 16:05	File folder	
BROLL BALIK HOTEL	24/09/2019 16:18	File folder	
BROLL BANDARA	23/09/2019 16:06	File folder	
BROLL MARKET	23/09/2019 17:01	File folder	
BROLL NIGHT SHIBUYA	23/09/2019 16:47	File folder	
BROLL SAMPAI ASAKUSA BELANJA	23/09/2019 16:03	File folder	
BROLL SAMPAI Henna Hotel	23/09/2019 17:13	File folder	

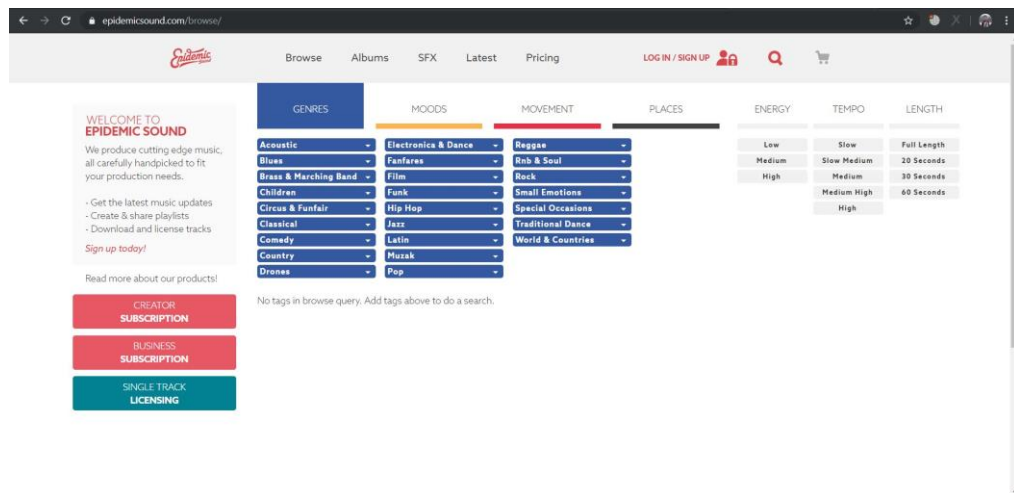
Gambar 3.15. Susunan penyimpanan *footage*

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2019)

*Folder B-roll* diatas merupakan *B-roll* dari video *travel Super Adventure episode 1 (Day 1)*. Episode untuk proyek video *travel Super Adventure* ini sebenarnya berjumlah 4 episode, namun karena waktu kegiatan kerja magang penulis yang tinggal sedikit, penulis hanya bisa mengerjakan 2 episode saja.

c. Pencarian musik *non-copyright*

Setelah menyusun *footage-footage*, penulis langsung mencari musik untuk digunakan di video *travel Super Adventure* ini. Bapak Sutomo, selaku supervisi dari penulis memberikan saran untuk mencari musik-musik *non-copyright* tersebut di situs bernama <https://www.epidemicsound.com/>. Dari situs tersebut, penulis dapat mencari musik-musik sesuai dengan genre yang diinginkan, atau ritme seperti apa yang diinginkan, namun situs musik ini berbayar. Musik yang dipilih akan digunakan pada tiap *B-Roll* dan juga digunakan sebagai pemisah antara tujuan pertama dengan tujuan lainnya.



Gambar 3.16. Tampilan situs Epidemic Sound

(Sumber: [epidemicsound.com/browse](https://www.epidemicsound.com/browse), 2019)

Situs Epidemic Sound ini bisa digunakan oleh orang-orang dan setiap orang yang baru membuat akun Epidemic Sound ini akan diberikan kesempatan tiga kali mengunduh lagu secara gratis, jika ingin menngunduh lebih dari tiga kali maka harus berlangganan dengan cara membayar secara perbulan.

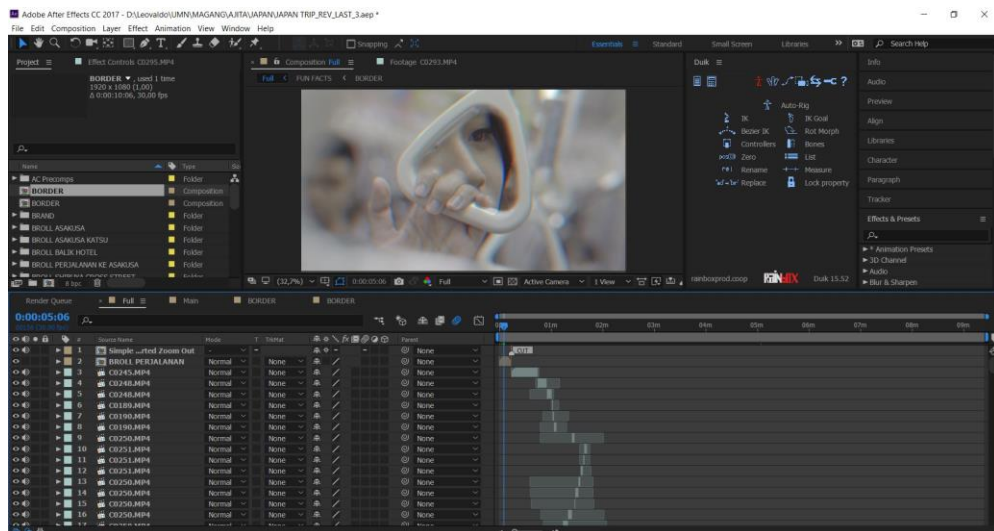


d. Proses *editing*



Gambar 3.17. Susunan penyimpanan *B-roll* episode 1 di Adobe After Effect CC 2017

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2019)



Gambar 3.18. Proses *editing* video *travel* Super Adventure

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2019)

Proses *editing* pun juga dilakukan di *software* Adobe After Effect CC 2017. Penulis memasukkan *footage-footage* di tiap *folder* yang sudah dibuat di Adobe After Effect agar rapi dan tidak sulit untuk menemukan *footage* yang ingin dicari. Kemudian, *workflow editing* dibagi menjadi dua yaitu penulis dan Bapak Muhammad Iksan Rosad pada tiap episode (*Day*). Maksud dibagi menjadi dua disini adalah pada setiap episode ada alur perjalanan video *travel*-nya masing-masing dari awal mulai hingga *closing*, jadi hal tersebut dibagi dari awal mulai hingga setengah perjalan dikerjakan oleh Bapak Muhammad Iksan

Rosad, kemudian dari setengah perjalanan tersebut dilanjutkan oleh penulis hingga *closing*.



Gambar 3.19. Referensi video, JwestBros

(JwestBros, 2019)

Gambar diatas merupakan referensi bagi penulis dalam mengerjakan proyek video *travel* Super Adventure ini, dimana referensi tersebut merupakan video dari Youtube bernama JwestBros yang juga memiliki konten *travel*, *review* makanan dan lain-lain, sehingga dengan referensi tersebut membantu penulis dalam menyelesaikan proyek video *travel* Super Adventure ini.



Gambar 3.20. Cuplikan video *travel* Super Adventure Day 1

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2019)

Kemudian, penulis mulai mengedit video *travel* tersebut dengan menggunakan referensi video pada *vlog* milik JwestBros. Pada pengeditan *footage* yang berisi konten atau informasi, penulis meng-*cut* pada bagian obrolan atau perbincangan yang tidak terlalu penting atau tidak masuk ke dalam konteks yang diinginkan. Setelah itu, ketika video *travel* tersebut ingin melanjutkan perjalanan ke tujuan lain selalu disisipkan *B-Roll* tempat yang akan dikunjungi. *B-Roll* disini seperti yang tadi dijelaskan yaitu digunakan sebagai transisi antara satu tempat ke tempat lain, sehingga penonton tahu bahwa akan ada perpindahan tempat atau lokasi. Dalam video *travel* Super Adventure ini, penulis juga mengerjakan bagian *motion graphic*-nya. *Motion graphic* yang dikerjakan terdiri dari, *bumper* Travelism, *text* nama lokasi

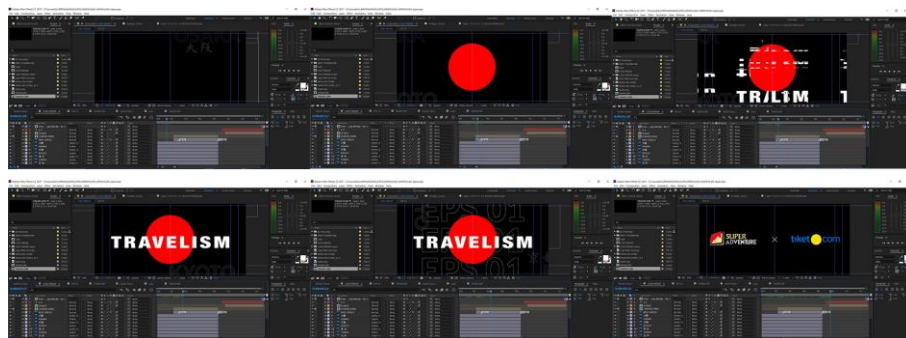
sebagai pemisah tempat, *pop up* nama lokasi sebagai pemberitahuan informasi letak tempat yang dikunjungi.



Gambar 3.21. *Bumper* Travelism

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2019)

Travelism merupakan konten Youtube dari Super Adventure yang berisi konten-konten tentang perjalan seperti video *travel* ke Jepang ini. Video-video konten tersebut dikemas dan dikelola sehingga menjadi konten yang dapat ditonton untuk semua kalangan terutama kaum millennials.



Gambar 3.22. Proses *editing bumper* Travelism

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2019)

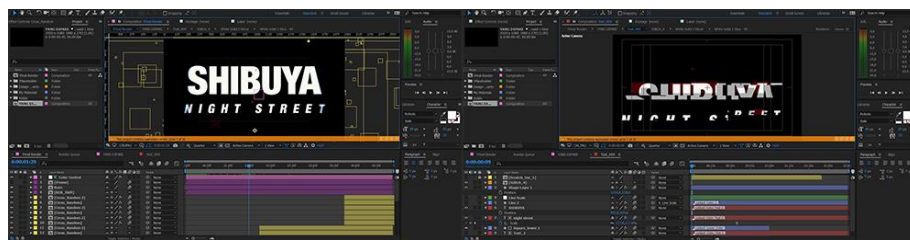
Gambar diatas merupakan proses *editing* dari pembuatan *bumper* Travelism yang baru. Penulis ditugaskan untuk membuat *bumper* Travelism yang baru guna untuk meng-*update bumper-bumper* yang sudah pernah dibuat sebelumnya sehingga terlihat lebih baru dan juga berbeda.



Gambar 3.23. *Motion graphic text* nama tempat

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2019)

Gambar diatas merupakan *motion graphic* untuk pemberitahuan tempat-tempat yang sangat krusial atau bisa diartikan seperti tempat yang memiliki banyak konten, sehingga penulis ditugaskan untuk membuat *motion graphic* tersebut.



Gambar 3.24. Proses *editing motion graphic text* nama tempat

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2019)

Gambar diatas merupakan proses *editing* dari *motion graphic* untuk pemberitahuan salah satu tempat lain yang krusial. Penulis ditugaskan untuk membuat *motion graphic* dari kedua tempat krusial tersebut terlihat kekinian agar menciptakan daya tarik yang lebih tinggi.



Gambar 3.25. Proses *editing motion graphic pop up* nama lokasi

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2019)

Berbeda dengan *motion graphic* sebelumnya, gambar diatas merupakan proses *editing* dari *motion graphic* yang digunakan untuk memberitahukan suatu tempat lebih detail. Seperti misalnya ingin memberitahu letak lokasi Shibuya Crossing. Setelah video *travel* selesai di-*edit*, *file* hasil *render* milik penulis dan Bapak Muhammad Iksan Rosad digabung menjadi 1 video. Kemudian, hasil *full video* tersebut diberikan ke *Account Manager* dan juga CEO dari Ajita Indonesia untuk dicek dan diperbaiki lagi jika terjadi kesalahan. Hal tersebut selalu dilakukan sebelum dipersembahkan ke *client*. Jika video sudah terqualifikasi oleh pihak perusahaan, maka video tersebut langsung dipersembahkan ke *client*. Revisi dari *client* tentunya ada, beberapa revisi tersebut lebih banyak pada proyek video *travel* Super Adventure. Sementara kedua proyek sebelumnya hanya memiliki revisi kecil-kecilan saja. Revisi dari *client* pada proyek video *travel* Super Adventure seperti, konten yang tidak penting di-*cut* atau dibuang dan *B-roll* yang kepanjangan atau kurang panjang. Revisi tersebut pun ditangani oleh penulis dan Bapak Muhammad Iksan Rosad. Dalam setiap revisi tersebut, penulis dan Bapak Muhammad Iksan Rosad akan selalu berkomunikasi dengan *Account Manager* dan *Executive Producer*.

### **3.3.2. Kendala yang Ditemukan**

Dalam kegiatan kerja magang ini, penulis memiliki beberapa kendala pada saat mengerjakan beberapa pekerjaan. Pada pengerjaan video konten informatif, penulis terkadang kesulitan untuk menemukan berita-berita yang sedang viral atau berita terkini yang sedang heboh dibicarakan masyarakat. Hal tersebut terjadi karena berita-berita yang ingin dibuat harus yang berada di Indonesia atau mengangkat berita-berita tentang individu atau pun masyarakat yang ada di Indonesia. Pengerjaan video konten kreatif pun seharusnya penulis mengerjakan satu video konten informatif per harinya, namun karena keterbatasan berita-berita dan juga ada diberikan pekerjaan baru membuat pekerjaan penulis sedikit menumpuk.

Kemudian, pada pengerjaan video konten tentang Hodgepodge Superfest 2019, penulis memiliki kendala pada bagian transportasi dan juga keterbatasan alat

dokumentasi yang digunakan. Acara Hodgepodge Superfest 2019 diselenggarakan di Ancol, Jakarta Utara sementara tempat tinggal penulis berada di Serpong dimana penulis harus mengeluarkan sedikit biaya untuk transportasi umum menuju Ancol, Jakarta Utara. Setelah itu, penulis hanya berbekal *handphone* pribadi untuk mendokumentasikan acara yang diselenggarakan di Hodgepodge Superfest 2019 sehingga hasil pada *footage* yang terekam pun kurang *high quality* karena *noise*. Hal tersebut terjadi karena pekerjaan tersebut dilakukan dari sore sampai malam. Baterai pada *handphone* juga terbatas sehingga jika *handphone* penulis mati maka tidak bisa mendokumentasikan sisa-sisa acara yang ada dan juga kesulitan untuk mencari jalan pulang.

Pada pengerjaan proyek video *travel* Super Adventure milik Djarum Super, penulis juga memiliki beberapa kendala yaitu, kapasitas penyimpanan pada laptop penulis yang tinggal sedikit sehingga kesulitan untuk *render* hasil akhir video karena memakan kapasitas memori yang cukup besar. Kemudian, pengerjaan dari tiap episode juga terhambat-hambat karena adanya revisi dari *client* yang membuat penulis dan juga Bapak Muhammad Iksan Rosan selaku editor harus mengerjakan revisi dari *client* terlebih dahulu, baru bisa melanjutkan mengedit video *travel* episode berikutnya.

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

Solusi pada kendala yang terjadi pada penulis adalah yang pertama pada bagian pengerjaan video konten informatif. Penulis menemukan solusi dari kendala keterbatasan berita-berita yang ada dengan mencari berita-berita tersebut melalui beberapa media sosial yang ada seperti Instagram, Twitter, Youtube, dan juga situs-situs yang berisi berita-berita terkini. Berita-berita yang viral tersebut lebih banyak ditemukan pada Instagram dan Youtube. Pada pengerjaannya yang diharuskan mengunggah 1 video per hari, penulis perlahan-lahan mengerjakannya sehingga penulis harus membagi waktu bagian mana yang harus dikerjakan dahulu.

Untuk solusi pada kendala yang kedua, pada pengerjaan video konten tentang Hodgepodge Superfest 2019. Penulis berusaha untuk tetap sampai tujuan dengan kendaraan umum yang harganya terjangkau. Setelah itu, untuk peralatan

yang hanya menggunakan *handphone* pribadi, penulis berusaha sebaik mungkin untuk mendokumentasikan acara-acara dan juga *line up performers* yang penting. Mengurangi penggunaan aplikasi-aplikasi pada *handphone* sehingga tidak mengurangi baterai pada *handphone* dengan cepat. Kemudian, penulis juga menemukan solusi jika baterai *handphone* akan habis, yaitu dengan menggunakan *power bank*. Setelah itu, untuk transportasi perjalanan pulang ke Serpong penulis dibantu oleh supervisi penulis yaitu Bapak Sutomo yang dengan baik hati mengantar penulis sampai ke Alam Sutera. Kemudian, dari Alam Sutera penulis memesan ojek *online* untuk melanjutkan perjalanan menuju Serpong.

Solusi pada kendala yang ketiga, pada pengerjaan video *travel Super Adventure* milik Djarum Super. Penulis menemukan solusi untuk permasalahan kapasitas laptop penulis yang tinggal sedikit, yaitu dengan menghapus beberapa *file* dan juga aplikasi yang tidak lagi digunakan. Kemudian, dari pihak perusahaan juga meminjamkan *hard disk* eksternal sebagai *back up* penyimpanan. Setelah itu, pengerjaan revisi dari *client*, penulis langsung mengerjakannya dengan berusaha untuk tidak mengerjakannya dalam jangka waktu yang lama sehingga pada tiap revisi tersebut diberitahukan maka penulis berusaha menyelesaikannya pada hari itu juga.