

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Kerja magang yang penulis lakukan di PT. Ananta Kreasi Indonesia memiliki sistem pekerjaan / *jobdesc* yang spesifik serta sistem evaluasi hasil kerja yang cukup jelas. Berikut kedudukan serta cara kordinasi penulis dengan pembimbing lapangan dalam mengevaluasi hasil kerja:

1. Kedudukan

Posisi pekerjaan yang penulis tempati di PT. Ananta adalah seorang editor video, dikarenakan tugas utama penulis dan dengan frekuensi yang sering penulis melakukan penyuntingan gambar hasil perekaman via Zoom yang dilakukan sebelum penulis mulai magang di perusahaan tersebut. selain menjadi editor, penulis juga merangkap menjadi seorang sinematografer dikarenakan latar belakang penulis yang berkecimpung di bidang film dan televisi sehingga mampu memberikan masukan maupun saran bagi perusahaan bagaimana melakukan prosesi perekaman gambar yang sesuai dengan standar sinema. Jika penulis belum memiliki pekerjaan, perusahaan menempatkan penulis pada bagian *marketing support*, adapun hal yang penulis lakukan adalah mencari *venue*, mencari sponsor, melakukan *listing* perbandingan *venue – venue* serta membuat surat penawaran kerja sama melalui email *marketing* perusahaan.

Dalam bekerja magang penulis dibimbing langsung oleh *account executive* PT. Ananta bernama Fajar Widya, beliau sedikit menceritakan gambaran awal Ananta Komunika serta gaya bekerja Ananta maupun *style* segi kreatifnya. Dikarenakan stok video yang diterima penulis tergolong cukup sedikit maka penulis lebih sering beraktifitas sebagai seorang *marketing support* dibawah naungan *vendor administrative management* Arif Eko Suprihono. Pada bagian ini penulis belajar bagaiman cara berkomunikasi yang baik dengan orang serta tips maupun trick dalam memberikan *listing venue* untuk acara – acara yang

diselenggarakan oleh Ananta Komunika. Dalam menjalankan tugas tersebut, penulis merasa diwajibkan untuk menjadi seseorang yang mudah didekati atau *friendly* sehingga pihak – pihak yang penulis telepon dapat memberikan *feedback* yang positif.

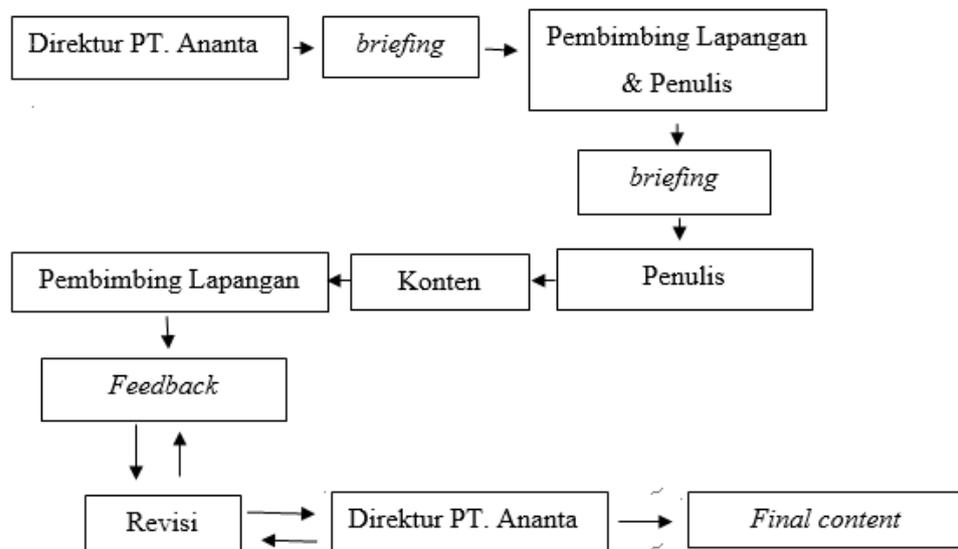
2. Koordinasi

Selama melakukan kerja praktek magang, penulis dibimbing oleh *account executive* PT. Ananta Kreasi Indonesia yang bernama Fajar Widya Kusuma. Beliau bertugas khusus sebagai pembuat anggaran maupun perancangan segi kreatif untuk sosial media Ananta Komunika. Ruang lingkup tanggung jawabnya adalah sosial media Youtube dan Instagram. Sebelum memberikan tugas beliau melakukan kordinasi terlebih dahulu dengan direktur Ananta dalam merancang sebuah konsep yang jika di *approve* baru beliau menjabarkan kepada penulis mengenai *message*, *key visual*, serta *goals* dari konten tersebut.

Setelah mendapatkan tugas tersebut, penulis langsung mencari konten terkait melalui Youtube agar mampu mendapatkan gambaran yang lebih jelas dan kreatif. Metode nya adalah jika penulis menyukai salah satu bagian pada video referensi, maka penulis akan melakukan pengunduhan video lalu dikembangkan kembali sesuai dengan konten yang akan dibuat. Dalam bidang pengerjaan ini biasanya pembimbing membebaskan penulis dalam membuat suatu konten. Setelah selesai mengerjakan, penulis melakukan *present* hasil karya penulis kepada pembimbing lapangan untuk ditinjau kembali

Pengerjaan tugas dapat dipastikan jarang sekali jadi dan cocok dengan selera pembimbing lapangan maupun direktur. Pada umumnya penulis melakukan 3 – 4 kali revisi sebelum konten tersebut dapat ditayangkan. Sistem nya sendiri adalah penulis mendapat *briefing* pekerjaan dari direktur Ananta yang nantinya dikolaborasikan bersama pembimbing lapangan untuk mengawasi atau menyesuaikan dengan standar PT. Ananta.

Alur kordinasi penulis dimulai dari pembimbing lapangan hingga sampai ke direktur perusahaan sehingga konten yang penulis buat telah di *approve* oleh 2 orang sehingga dapat dipastikan konten sudah menarik bagi standar PT. Ananta Kreasi Indonesia. Berikut bagan kordinasi penulis dalam mengerjakan pekerjaan:



gambar 3.1. Alur Kinerja
(Dokumentasi Pribadi,2021)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Dalam menjalankan tugas kerja magang di PT. Ananta Kreasi Indonesia penulis mengerjakan pekerjaan mulai dari segi sosial media hingga *marketing*. Adapun pekerjaan – pekerjaan yang penulis lakukan adalah melakukan penyuntingan video program Ananta Komunika yaitu program OOTD atau Obrolan Online Terkini Dirumah, melakukan survey lokasi ke PT. Krakatau Port yang berlokasi di Cilegon, melakukan survey studio ke Studio Toha yang berlokasi di Jl. Tegal Rotan. Bintaro, melakukan pencarian Venue *golf course* untuk *event* Ananta *virtual golf competition*, mencari venue penginapan hotel untuk penginapan peserta *event* Ananta *golf competition*, melakukan survey lokasi ke tempat makan Checkpoint Coffe di daerah Antasari untuk melakukan program OOTD Eps. 3, melakukan sesi pemotretan karyawan untuk situs resmi Ananta, melakukan pengambilan gambar serta penyuntingan untuk program OOTD, melakukan *marketing calls & emails* dalam mencari sponsor untuk *event* Ananta Sharp Shooter Billiard Competition, melakukan pencarian dan membuat perbandingan hotel untuk *event* Kompak, melakukan pembuatan Teaser untuk Ananta Sharp Shooter Billiard, merancang Storyboard untuk *company profile* serta *team profile* Ananta, melakukan *recap* keseluruhan untuk Youtube *channel* Ananta, dan membuat ucapan video ucapan hari raya Idul Fitri 1442 H, melakukan pencarian kontak untuk Drone Banner

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Ke-1	- OOTD (Obrolan Online Terkini Dirumah) Eps. 1 & 2. - Ananta Sharp Shooter Billiard	Dalam melakukan penyuntingan video tersebut, penulis di <i>brief</i> terlebih dahulu oleh direktur dan sosial mengenai <i>style</i> atau gaya pada video yang sesuai dengan konsep Ananta. Penulis melakukan

			<p>penyuntingan video menjadi 2 tipe yaitu versi lengkap serta video <i>highlights</i> untuk di unggah pda konten sosial media Ananta yaitu Instagram. Penulis juga melakukan <i>marketing calls</i> dalam rangka menawarkan kerja sama melalui sponsorship yang dikolaborasikan untuk <i>event</i> Ananta Sharp Shooter Billiard.</p>
2	Ke-2	<ul style="list-style-type: none"> - OOTD (Obrolan Online Terkini Dirumah) - Golf Tournament - PT. Krakatau Port 	<p>Setelah melakukan tahap penyuntingan serta menjalankan beberapa kali revisi oleh pembimbing lapangan, tahap selanjutnya adalah melakukan pengunggahan video melalui kanal Youtube Ananta. Kemudian penulis melakukan pencarian <i>venue</i> untuk <i>event</i> Ananta Golf Tournament lalu juga melakukan pencarian penginapan untuk peserta turnamen dan melakukan perbandingan diantaranya, penulis juga melakukan survey lokasi untuk PT. Krakatau Port yang akan membangun sebuah <i>beach club</i> berlokasi di pantai cigading, Cilegon. Satu hari setelah melakukan survey, penulis melakukan pembuatan <i>powerpoint</i> hasil survey yang berisikan foto dan</p>

			video serta dipresentasikan kepada tim inti Ananta.
3	Ke-3	-Ananta Sharp Shooter Billiard - SHARP	Pada minggu ke 3, penulis kembali melakukan pencarian sponsor untuk <i>event</i> Sharp Shooter Billiard melalui via telepon serta email, penulis juga selalu melakukan <i>recap</i> tiap harinya terkait <i>update</i> sponsorship. Penulis juga melakukan survey studio yang berlokasi di Jl. Tegal Rotan, Bintaro yang bernama studio Toha, penulis juga melakukan dokumentasi berupa foto dan video yang nantinya akan dibuat <i>powerpoint</i> oleh bagian marketing sebagai proposal yang akan disampaikan ke klien.
4	Ke-4	-Company profile Ananta -Ananta Sharp Shooter Billiard -Ananta Teams Profile	Minggu ke-4 penulis juga tetap melakukan pencarian sponsorship mengenai <i>event</i> Ananta Sharp Shooter Billiard, serta penulis melakukan pembuatan <i>storyboard</i> terkait <i>company profile</i> Ananta yang ingin memiliki kesan fun, professional, dan menarik. Penulis juga melakukan pembuatan <i>storyboard</i> profil tim Ananta yang nantinya di present ke pembimbing lapangan serta direktur PT. Ananta
5	Ke-5	-Website Ananta -Checkpoint Coffee	Penulis melakukan pemotretan karyawan yang nantinya akan

		-Ananta Sharp Shooter Billiard	dimasukan ke situs web resmi Ananta guna pencerminan anggota – anggota yang bekerja di PT. Ananta, lalu penulis melakukan recce atau survey lokasi terkait OOTD, Eps 3. Yaitu Checkpoint Coffe yang berlokasi di daerah Antasari, Jakarta Selatan. Penulis juga tetap melakukan <i>follow up</i> terkait sponsorship untuk Ananta Sharp Shooter Billiar melalui email
6	Ke-6	-OOTD (Obrolan Online Terkini Dirumah) Eps.3 -Company Profile Ananta	Pada minggu ke-6 penulis melakukan <i>shooting</i> video untuk Ananta OOTD Episode 3, penulis berperan sebagai sinematografer serta editor dalam menyelesaikan tugas tersebut. penulis juga melakukan pembuatan <i>concept teaser</i> untuk video <i>company profile Ananta</i> .
7	Ke-7	-Ananta Virtual Golf Tournament -OOTD (Obrolan Online Terkini Dirumah) Eps. 3	Minggu ke-7 diisi penulis dengan melakukan pencarian informasi terkait sosial media <i>influencer</i> untuk event Ananta Virtual Golf Tournament, penulis melakukan pencarian melalui Instagram yang nantinya dikontak melalui telepon ataupun Whatsapp untuk mengetahui <i>rate card endorsement</i> . Penulis juga melakukan

			penyuntingan mengenai hasil shooting penulis di Checkpoint Coffe Antasari menjadi 2 versi, yaitu versi full dan teaser.
8	Ke-8	-OOTD (Obrolan Online Terkini Dirumah) Eps. 3	Penulis melakukan pembuatan 3 video yaitu: video Youtube, video Teaser, video promotional untuk pihak Checkpoint Coffee.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam menjalankan proses kerja magang di PT. Ananta Kreasi Indonesia yang berdurasi selama 3 bulan, secara garis besar tugas penulis dibagi menjadi 2 yaitu sebagai *marketing support* serta sebagai editor. Prioritas utama penulis pada saat bekerja magang ialah sebagai penyunting gambar, penulis melakukan pencarian referensi yang sekiranya sesuai dengan konsep yang akan dibuat lalu mempresentasikannya kepada pembimbing lapangan penulis untuk menerima *approval* maupun *feedback* yang nantinya sebagai acuan dalam mengerjakan pekerjaan tersebut. penulis bekerja magang di PT. Ananta Kreasi Indonesia atau yang dikenal dengan nama panggung Ananta Komunika merupakan sebuah perusahaan *event organizer* dan bergerak di bidang penyedia jasa. Maka, seringkali penulis dihadapkan dengan situasi yang mengharuskan penulis bekerja hingga cukup malam yang durasi awal bekerja 8 jam menjadi 10 jam dan juga waktu lembur penulis pun tidak dihitung sebagai *over time* dikarenakan penulis merupakan mahasiswa magang dan penulis sudah membacanya di kontrak kerja.

Dalam melakukan pekerjaan menjadi *marketing support* penulis ditugaskan untuk mencari *venue* ataupun sponsor terkait event yang akan dijalankan oleh Ananta melalui email, telepon, dan website. Dalam melakukan *marketing calls* penulis diberi pulsa terlebih dahulu sejumlah 100 ribu rupiah yang digunakan untuk melakukan panggilan *marketing*, adapun jumlah tersebut dikarenakan biasanya dalam menawarkan sebuah kerja sama sponsor akan disambungkan dahulu kepada orang yang berkaitan sehingga terdapat nada tunggu

yang cukup lama dan itu tetap mengkonsumsi pulsa penulis. Sebagai penyunting gambar penulis juga wajib memiliki inisiatif dari segi kreatif dalam pembuatan konten, adapun segi kreatif yang penulis terapkan adalah mencari sebuah lagu untuk latar belakang video yang bebas digunakan ataupun *no copyright* agar menghindari hal – hal yang tidak diinginkan serta sebagai upaya alternatif dalam membuat suatu konten.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

3.3.1.1. Ananta OOTD

Dalam bersaing dalam bidang penyedia jasa, PT. Ananta Kreasi Indonesia juga melakukan pembuatan pembuatan konten yang mengikuti zaman yaitu video Youtube. Program OOTD atau Obrolan Online Terkini Dirumah merupakan program orisinal Ananta yang berbentuk seperti wawancara ataupun *interview* dengan orang – orang yang memiliki sisi menarik untuk dikulik sehingga nantinya menarik untuk ditonton masyarakat.

Bahasan yang dibahas dalam program ini adalah semua kejadian yang memiliki relasi dengan generasi Milenial dikarenakan target utama pasar dari program ini adalah generasi milenial. Hal yang berbeda dari program ini dengan lainnya adalah dari pembahasan hingga gaya wawancara yang santai. Tentunya topik yang akan dibahas sudah melalui proses *briefing* dengan narasumber untuk menghindari ketidaksiapan dalam menjawab pertanyaan.

Program ini merupakan hasil dari observasi tim peneliti sosial media Ananta yang melihat perkembangan tren oleh masyarakat dalam melihat konten melalui Youtube serta dengan memiliki pembahasan yang berelasi dengan mereka. Dengan adanya program ini diharapkan menjadi sumber hiburan dan edukasi bagi masyarakat. inspirasi awal dari program OOTD atau Obrolan Online Terkini Dirumah adalah berdasar dari tren Podcast khususnya Deddy Corbuzier yang menaikkan gaya konten tersebut dan merambah ke Youtuber lainnya



gambar 3.2. Ananta OOTD
(Dokumentasi Pribadi,2021)

Dalam program ini, penulis bertugas sebagai sinematografer sekaligus penyunting gambar. Adapun tahapan dalam mengerjakan OOTD ini dibagi menjadi 3 tahap yaitu: Pra Produksi, Produksi, Post-Produksi. Dalam menjalankan program ini penulis juga terlibat dalam semua tahap. OOTD Episode pertama dijalankan dengan cara webinar melalui Zoom yang dihadiri oleh Nazla Alifa, Aqsa Aswar dan dipimpin MC oleh Alditama. Pada episode pertama dan kedua penulis hanya bertugas sebagai penyunting gambar dikarenakan kedua episode tersebut sudah dilakukan *shooting* terlebih dahulu sebelum penulis mulai bekerja magang.

Adapun bahasan yang penulis ingin jabarkan pada episode 1 adalah penulis melakukan penyuntingan gambar untuk menciptakan suatu kesatuan yang runtun sesuai dengan arahan dari pembimbing lapangan serta direktur Ananta. Hal

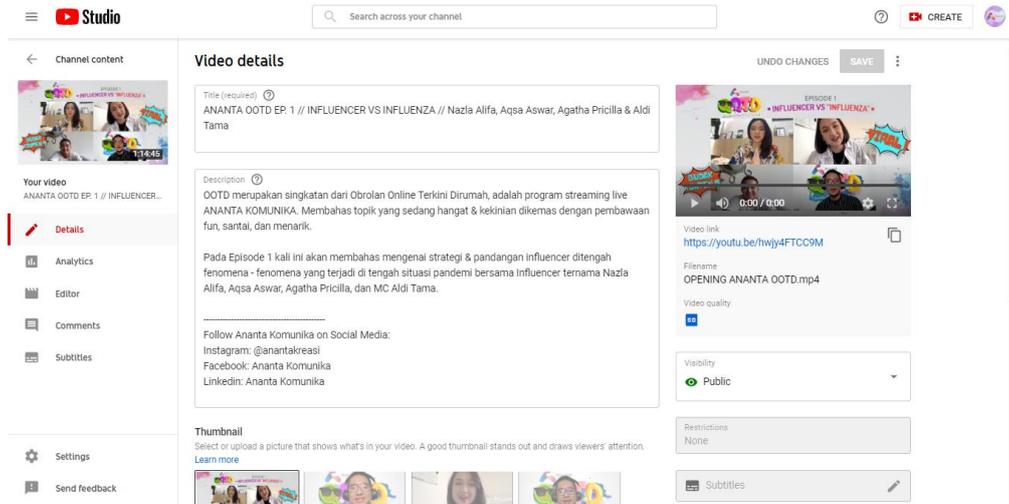
yang dapat penulis kreasikan dalam episode 1 ini adalah melalui transisi, koreksi gambar serta penyertaan suara latar belakang untuk mengiri pembicaraan agar menciptakan nuansa yang lebih seru.

Penulis kemudian melakukan pengunggahan video melalui Youtube, sebelum diunggah penulis mendapati revisi sebanyak 2 kali perihal rangkaian video secara garis besar serta pemilihan lagu latar agar dapat menciptakan mood yang seru.



gambar 3.3. Thumbnail OOTD Eps. 1

(Dokumentasi Pribadi,2021)



gambar 3.4. Ananta OOTD Ep. 1 Youtube

(Dokumentasi Pribadi,2021)

Pada episode ke dua, penulis masih bertugas sebagai penyunting gambar dikarenakan *shooting* juga sudah dilaksanakan sebelum penulis memulai kerja magang di PT. Ananta Kreasi Indonesia. Pada episode ke-2 ini program OOTD menghadirkan Fadil Jaidi yang dipimpin oleh MC Nazla Alifa. Fadil Jaidi merupakan selebgram yang memiliki jumlah pengikut Instagram sebanyak 3,8 juta orang serta jumlah *subscribers* Youtube berjumlah 2,85 juta orang. Menurut *brief* yang penulis terima dari pembimbing lapangan serta Direktur PT. Ananta, menggunakan Fadil Jaidi sebagai bintang tamu dalam program ini mampu menghadirkan penonton atau memperkenalkan atau menunjukkan eksistensi PT. Ananta Kreasi Indonesia di Youtube.

Bahasan yang menarik dari episode 2 kali ini adalah pembahasan mengenai hubungan Ayah dan Anak atau *relationship* seorang Fadil Jaidi dengan Ayahnya yaitu Pak Muhammad. Dalam episode 2 ini penulis menerima file video berupa bentuk rekaman dari hasil Zoom Webinar, sehingga kualitas gambar yang dihasilkan memiliki ketergantungan atas koneksi internet kedua belah pihak. Pada video ini, rekaman terkadang memiliki gambar yang sedikit patah – patah serta memiliki kualitas gambar yang tidak stabil atau “naik-turun”. Hal yang penulis dapat terapkan segi kreatif dalam video ini adalah melakukan pengkoreksian gambar, pemberian latar belakang suara, serta transisi antar video agar memberikan hasil yang lebih halus.



gambar 3.5. Thumbnail Ananta OOTD Eps. 2
(Dokumentasi Pribadi,2021)



gambar 3.6. Premiere Timeline Eps. 2
(Dokumentasi Pribadi,2021)

Dalam menjalankan program OOTD Episode ke-3 memiliki sedikit perubahan dan penulis terlibat dalam seluruh tahapannya yaitu Pra Produksi, Produksi, dan *post* produksi. Pada tahapan pertama yaitu pra produksi penulis

melakukan recce atau survey lokasi ke tempat *shooting* yaitu di Checkpoint Coffee yang berlokasi di daerah Antasari, Jakarta Selatan.

Adapun pemilihan lokasi Checkpoint Coffee adalah pihak pemilik merupakan kakak dari suami Direktur PT Ananta sehingga memudahkan dalam segala perizinan, komunikasi, fleksibilitas *shooting*, serta dalam segi anggaran dana. Alasan lainnya adalah dekatnya lokasi *shooting* dengan kantor penulis sehingga durasi transportasi hanya memakan waktu sekitar 20 menit, kemudian café tersebut menjadi sebuah “Basecamp” bagi 3 komunitas motor yaitu komunitas belajar helm, komunitas pemilik Kawasaki Er6, dan komunitas *Saturday morning ride* sehingga mampu mencakup pasar dalam bidang otomotif dalam mempergunakan eksistensi Ananta Komunika di ranah Youtube.



gambar 3.7. Recce Checkpoint Coffe 1
(Dokumentasi Pribadi,2021)



gambar 3.8. Recce Chckpoint Coffe 2

(Dokumentasi Pribadi,2021)

Pada episode ini membahas bagaimana seorang pemilik usaha yang berlatar belakang di bidang IT memiliki sebuah hobby komunitas motor dan mereka berembuk membuka sebuah café. Adapun topik pembahasan adalah alasan pemilihan nama Checkpoint sebagai nama Café, menghubungkan komunitas dengan berbisnis, cara bertahan dalam era pandemic, dan tips dalam memulai sebuah usaha dalam bidang *food and beverages*.

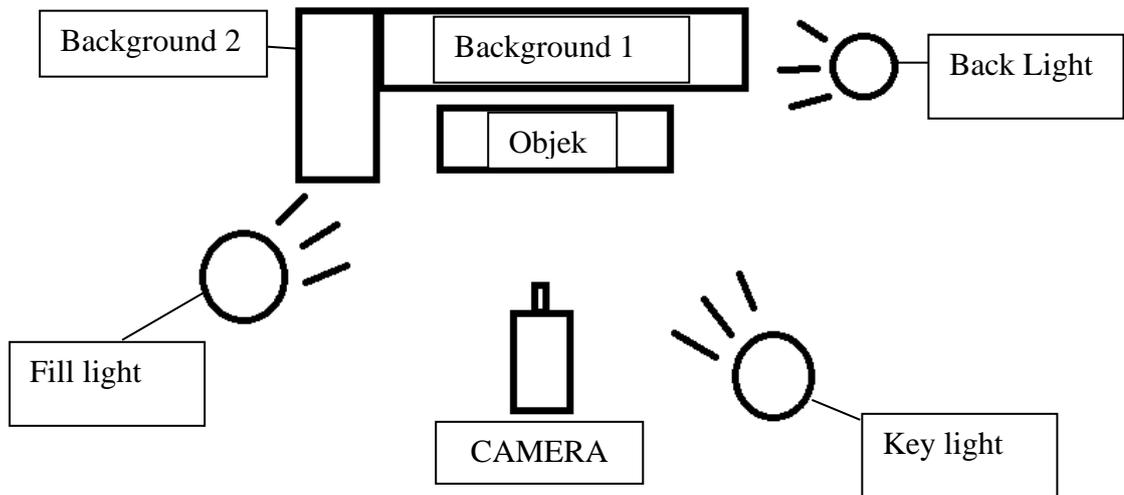
Episode ke-3 dalam program ini juga terdiri dari 2 platform yaitu Instagram dan Youtube, konsep acara ini dibagi menjadi 2 sesi yaitu: sesi pertama untuk wawancara yang melalui prosesi *shooting*, *editing*, dan *uploading*. Sedangkan untuk sesi kedua melalui Live Instagram menjelaskan semacam *cooking demo* dalam membuat ayam sambal matah serta prosesi pengambilan gambar dilakukan secara *on location* secara langsung.

Segi kreatif yang penulis terapkan dalam episode ke-3 ini adalah pengkoreksian warna gambar, penerapan transisi yang halus, dan pemberian latar belakang lagu. Dalam pekerjaan ini penulis bertugas dalam melakukan pengaturan

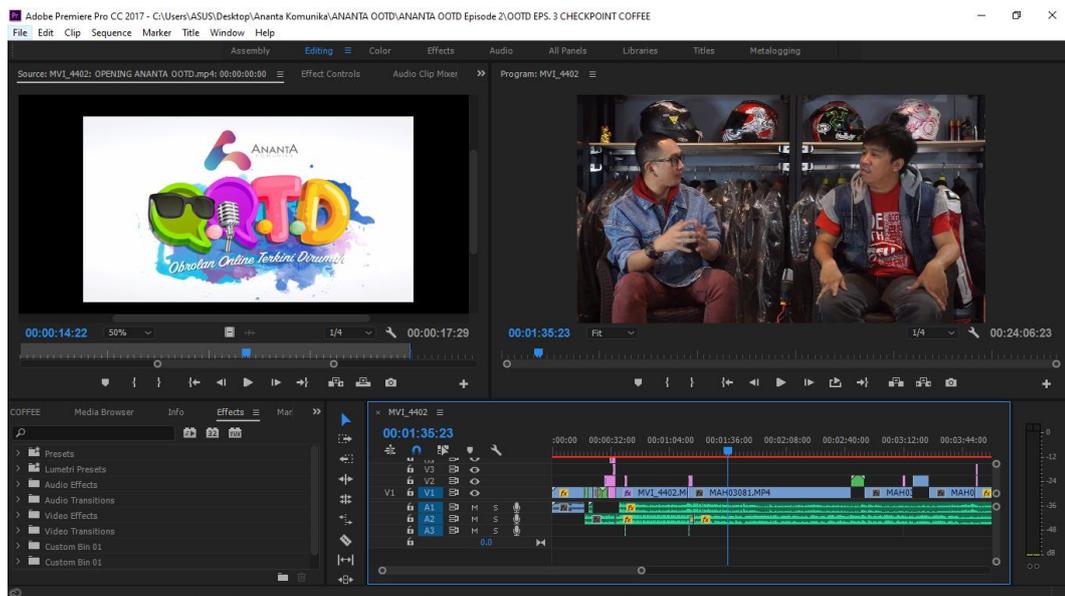
lokasi *shooting* serta merancang sebuah tata pencahayaan agar memiliki dimensi didalamnya atau agar gambar tidak *flat*.



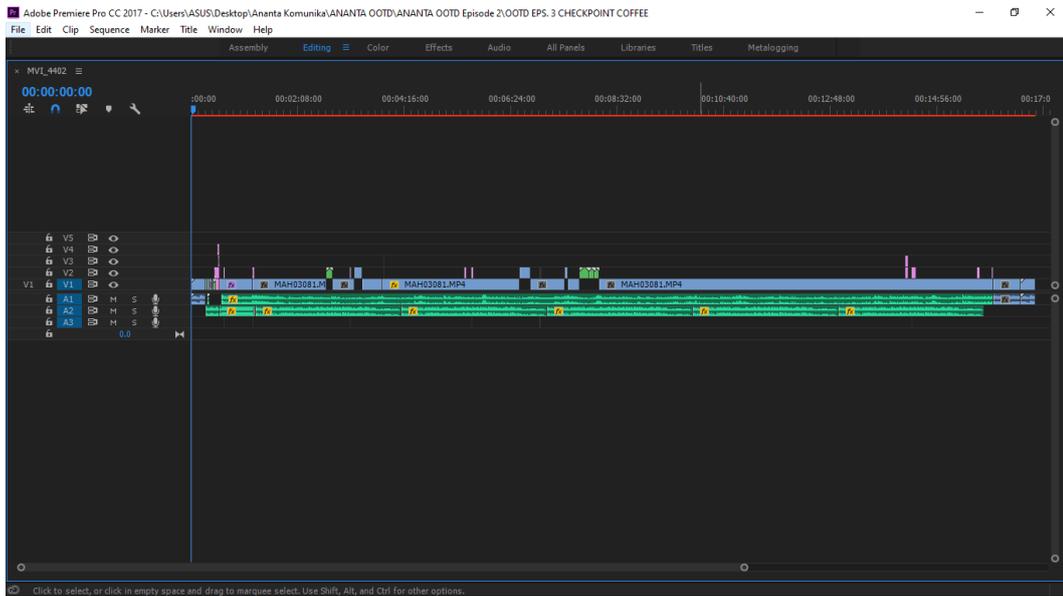
gambar 3.9. Instagram Stories OOTD Eps. 3 Thumbnail
(Dokumentasi Pribadi,2021)



gambar 3.10. Floorplan Shooting
(Dokumentasi Pribadi,2021)



gambar 3.11. Premiere Ananta OOTD Eps. 3 Timeline
(Dokumentasi Pribadi,2021)



gambar 3.12 Premiere Ananta OOTD Eps. 3 Editing
(Dokumentasi Pribadi,2021)



gambar 3.13. Tangkapan Layar
(Dokumentasi Pribadi,2021)

3.3.1.2. Foto website

Tugas selanjutnya yang penulis terima adalah pemotretan karyawan untuk dimasukkan kepada situs resmi PT. Ananta Kreasi Indonesia Sebelum diberikan tugas, penulis mendapat sedikit *briefing* dari pembimbing lapangan mengenai akan adanya sesi pemotretan untuk pengenalan tim dalam Website Ananta. Adapun penulis menyarankan penggunaan baju yang menghindari warna Hitam maupun warna Putih. Hal ini didasari untuk mempermudah koreksi warna yang penulis lakukan pada saat sesi penyuntingan.

Dalam mengerjakan tugas ini penulis menyarankan untuk menggunakan latar belakang yang tidak mengalihkan fokus dari tampak karyawan. maka dari itu, dipilihlah sebuah latar belakang panel kayu yang berada tembok ruang rapat Ananta. Adapun faktor pendukung lainnya adalah tempat tersebut sangat dekat dengan jendela sehingga cahaya yang dihasilkan sudah cukup untuk pemotretan tanpa harus menambah pencahayaan artifisial.



gambar 3.14. Foto Website 1
(Dokumentasi Pribadi,2021)

Sebelum melakukan pemotretan, penulis sudah menghimbau untuk tidak menggunakan warna Hitam dan Putih, tetapi karena permintaan langsung dari Direktur PT. Ananta Kreasi Indonesia maka penulis memaklumi. Alasan yang penulis terima adalah untuk menunjukkan kesan profesionalitas dalam bekerja serta sebagai cerminan perusahaan yang baik.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Dalam menjalankan program Ananta OOTD atau Obrolan Online Terkini Dirumah Episode 3 terdapat beberapa kendala yang penulis alami dikarenakan *Shooting* dilakukan langsung di lokasi, berbeda seperti program OOTD sebelum – sebelumnya. Adapun kendala pertama yang penulis alami dalam menjalankan produksi tersebut adalah peralatan tata pencahayaan dari PT. Ananta Kreasi Indonesia yang masih sangat minim yaitu sepasang Ring LED untuk make up, dan Microphone Condenser yang kurang memiliki kemampuan untuk merekam suara dengan baik sehingga masih menciptakan gema dan seperti mendengarkan suara dari telepon genggam.

Kendala berikutnya adalah dikarenakan tata pencahayaan yang masih kurang maka penulis membawa sebuah alat penulis yaitu sebuah Flood Lamp yang di kondisikan sebagai *key light* pada saat *shooting*. Tetapi dikarenakan lampu tersebut adalah jenis *flood lamp* yang biasanya digunakan dalam konstruksi pembangunan mengakibatkan cahaya yang terlalu terang dan bersifat menyorot sehingga gambar yang dihasilkan terlihat *flat* atau kurang memiliki dimensi bayangan yang baik.

Selanjutnya terkendala oleh kembali peralatan Ananta yaitu sebuah Tripod yang memiliki *build quality* yang sangat rendah sehingga ketika melakukan *panning* gambar akan patah – patah serta Tripod tersebut memiliki bobot yang sangat ringan dan ringkih sehingga potensi tersenggol dapat dengan mudah menyebabkan Tripod sekaligus kamera terjatuh.

Kendala – kendala tersebut merupakan bagian dari segi peralatan, jika melihat dari segi manusia juga terdapat beberapa kendala, pada contohnya saat pemilik dari Checkpoint Coffe mengalami keterlambatan sekitar 1 jam yang

menyebabkan durasi *shooting* mundur serta sedikit mengusik moral MC dikarenakan ia sudah datang 30 menit lebih awal dan harus menunggu lebih lama serta MC tersebut merupakan MC professional yang sering diundang sebagai *host* acara sehingga keburuntungan ia memiliki waktu kosong pada hari tersebut.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Mengacu pada kendala pertama yang penulis temukan yaitu peralatan *shooting* dari PT. Ananta Kreasi Indonesia kurang mumpuni dalam memproduksi sebuah video dipecahkan dengan mendekatkan sumber cahaya ke hampir titik paling dekat dengan objek tetapi masih tidak terlihat oleh kamera serta memaksimalkan *output* cahaya dengan melakukan penyesuaian daya hingga maksimal agar mampu memberikan penerangan yang baik. Adapun bantuan dari segi tata pencahayaan dibantu oleh lampu *key light* yang berupa sebuah *flood lights* yang menghasilkan gambar yang terlalu terang dan menyorot, solusi dari masalah tersebut adalah penulis menempelkan kertas menggunakan isolasi sehingga cahaya yang sinarkan tidak menyorot serta berhasil meredupkan cahaya ke tahap yang penulis inginkan.

Kendala selanjutnya mengenai Tripod perekaman yang memiliki kualitas buruk disolusikan dengan mengganti Tripod tersebut dengan kepunyaan penulis yang memiliki *build quality*, bobot, serta sudah dilengkapi dengan kepala Tripod berjenis Fluid agar memberikan pergerakan kamera yang lebih halus dan lancar. Berikutnya adalah kendala yang diciptakan dari Microphone berjenis condenser yang menghasilkan kualitas suara yang buruk, solusi dari masalah tersebut adalah menggunakan audio dari bawaan kamera lalu mengolahnya melalui Adobe Premiere Pro dengan mengurangi gema suara dan menaikkan volume suara.