

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Berikut adalah kedudukan dan koordinasi penulis selama kerja magang di Prodi Perhotelan Universitas Multimedia Nusantara :

1. Kedudukan

Selama proses kerja magang berlangsung penulis menjadi tim produksi, tim produksi dibagi menjadi dua tim. Di setiap tim terdapat satu koordinator produksi dan dua tim produksi, dan masing-masing tim mengerjakan empat belas video, dimana penulis menjadi *videographer* serta video editor. Penulis memiliki tugas untuk mengembangkan konsep dari klien (Dosen) untuk menjadi sebuah video pembelajaran, begitu juga dengan proses pasca produksi penulis yang menyunting videonya menjadi video pembelajaran sesuai dengan konsep.

2. Koordinasi



Gambar 3.1. Bagan Koordinasi

(sumber: Data Perusahaan)

Alur koordinasi yang penulis lakukan selama proses kerja magang, diawali dengan klien membuat konsep video yang ingin dibuat. Kemudian klien

melakukan *briefing* bersama koordinator produksi, setelah itu koordinator produksi melakukan rapat dengan tim produksi untuk mengembangkan dan membahas konsep yang telah diberikan oleh klien. Setelah konsep sudah matang dan tim produksi sudah menyetujui konsep tersebut, koordinator produksi memberikan konsep hasil diskusi dengan tim produksi kepada klien. Klien menyetujui konsep tersebut, kemudian tim produksi dan koordinator produksi segera melanjutkan memproduksi video pembelajaran.

Tim produksi dan koordinator produksi selesai untuk pengambilan gambar, penulis dan rekan editor lain segera untuk mengerjakan video tersebut. Penulis dan rekan editor mengikuti *timeline* yang sudah ditentukan, menyelesaikan video tersebut seminggu sebelum video tersebut disebar. Penulis memberikan hasil video tersebut kepada koordinator produksi yang akan diserahkan kepada klien. Jika klien merasa ada kesalahan dan ada kekurangan dari video tersebut, klien mencatat hal-hal yang harus diperbaiki dan diberikan kepada koordinator produksi untuk melakukan revisi dan akan diserahkan kepada penulis dan rekan editor yang lainnya. Revisi dilakukan selama selang waktu seminggu sebelum penyebaran video tersebut.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan tugas yang dilakukan penulis selama berkerja magang di Perhotelan Universitas Multimedia Nusantara :

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	I	<ul style="list-style-type: none"> - Croissant - Wine - Check In - Room Inspection - Making Bed 	Penulis melakukan proses <i>shooting</i> untuk proyek Croissant, Wine, Check In, Room Inspection dan Making Bed
2	II	Croissant and Vianoseries dan membuat <i>asset</i>	Penulis melakukan editing Croissant dan membuat <i>asset</i> bersama rekan magang. Penulis juga membantu rekan magang <i>shooting</i> proyek lain
3	III	Wine	Penulis membantu rekan magang <i>shooting</i> proyek lain dan penulis melakukan editing proyek Wine
4	IV	<ul style="list-style-type: none"> - International Hospitality - Wine 	Penulis melakukan proses <i>shooting</i> International Hospitality dan melakukan editing. Penulis melakukan revisi proyek Wine dan International Hospitality
5	V	<ul style="list-style-type: none"> - Making Bed - Croissant 	Penulisan melakukan proses editing proyek Making Bed dan Croissant

6	VI	<ul style="list-style-type: none"> - Room Inspection - Check In - Croissant 	Penulis melakukan proses editing proyek Room Inspection dan Check In dan melakukan revisi
7	VII	<ul style="list-style-type: none"> - Room Inspection - Making Bed 	Penulis melakukan revisi terhadap Room Inspection dan Making Bed
8	VIII	Sate Lilit	Penulis melakukan editing proyek Sate Lilit

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pada awal setelah tim sudah ditentukan, saya dan rekan-rekan saya membuat kesepakatan bahwa masing-masing editor bertanggung jawab untuk mengerjakan tujuh video. Penulis dan rekan magang lain melakukan proses *shooting* selama kurang lebih dua minggu. Penulis dan rekan-rekan lain juga membuat *asset* pembukaan video, dan sedikit *motion graphic*. Penulis juga ikut serta dalam membantu rekan lain jika ada kesulitan atau meminta pendapat dalam pembuatan video.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

3.3.1.1. Wine

Pada tanggal 11 Agustus 2020 merupakan hari berlangsungnya proses *shooting* proyek “Wine”. Penulis dan rekan produksi yang lain mempersiapkan segala peralatan yang dibutuhkan selang menunggu klien datang. Setelah semua peralatan sudah dipersiapkan dan klien sudah siap

untuk *shooting*, penulis dan tim produksi memulai untuk *take* pertama. Selama *shooting* berjalan klien meminta pada scene penjelasan untuk melakukan *voice over*, karena klien merasa lebih mudah untuk menjelaskan dengan menggunakan bahasa Indonesia pada saat melakukan praktik. Karena *shot* yang akan diambil sebagian besar *close up* kepada botol *wine* tersebut, penulis dan tim produksi menyetujui permintaan klien dan akan melakukan *voice over* setelah proses *shooting* selesai, karena penulis dan tim tidak ingin menyusahkan klien sehingga penulis dan tim mengajukan untuk *voice over* di hari yang sama. Proyek “*Wine*” memiliki dua video yang terpisah tetapi memiliki topik yang sama, video pertama merupakan praktik cara menuangkan *wine* dan yang kedua merupakan teori cara pembuatan *wine*.



Gambar 3.2. Scene Video “*Wine*”

(sumber: Data Perusahaan)

Pada tanggal 26 Agustus 2020 penulis melakukan proses editing video proyek “*Wine*”, yang selesai pada tanggal 28 Agustus 2020 dan

langsung diberikan kepada koordinator produksi untuk diserahkan kepada klien. Selang menunggu jawaban dari klien apakah ada revisi atau tidak penulis membantu rekan lain dan mengerjakan editing proyek yang lain juga. Pada video proyek “*Wine*” penulis menggunakan teknik editing dasar pada video praktik dan pada video proyek “*Wine*” teori penulis menambahkan sedikit animasi dan gambar pada saat penjelasan materi. Pada tanggal 2 September 2020 penulis mendapatkan kabar dari koordinator produksi terdapat revisi video “*Wine*”, keesokan harinya penulis memulai mengerjakan revisi video dan selesai di hari yang sama. Selang dua hari penulis mendapat kabar bahwa video “*Wine*” sudah diterima dan tidak ada revisi lagi.



Gambar 3.3. Scene “*How to Produce Wine*”

(sumber: Data Perusahaan)

3.3.1.2. *International Hospitality*

Pada tanggal 1 September 2020 penulis dan tim produksi melakukan proses *shooting* proyek video “*International Hospitality*”. Penulis dan tim produksi melakukan persiapan alat dan *set*, karena video ini merupakan sebuah video pembelajaran teori sehingga klien meminta untuk memasang sebuah proyektor untuk menampilkan materi pembahasan yang klien ingin bahas. Selama proses *shooting* semua berjalan lancar tetapi tiba-tiba satu lampu mati karena baterai habis karena sudah mulai gelap dan *shooting* video “*International Hospitality*” harus diselesaikan hari ini, penulis dan tim produksi mau tidak mau harus menggunakan tiga lampu saja. Setelah proses *shooting* selesai penulis dan tim produksi berdiskusi untuk mencegah kejadian tersebut tidak terjadi lagi, dan hasil diskusi penulis dan tim produksi adalah untuk menukarkan baterainya di GAPURA UMN jika baterai sudah mau habis dan menggunakan lampunya sehemat mungkin dan seperlunya saja.

Keesokan harinya penulis melakukan proses editing untuk mencoba memperbaiki kesalahan tersebut. Penulis memberikan solusi untuk membuat video proyek tersebut menjadi *split screen* dengan sisi kiri merupakan video klien menjelaskan materi dan sebelah kanan merupakan catatan tentang materi yang sedang dibahas. Hal tersebut dilakukan oleh penulis untuk menarik perhatian penonton untuk fokus kepada materi yang disampaikan dengan catatan tersebut sehingga dapat menutupi kesalahan tersebut. Di hari yang sama penulis menyelesaikan video “*International*

Hospitality” dan langsung diberikan kepada koordinator produksi untuk diserahkan kepada klien. Selang dua hari klien memberikan kabar kepada koordinator produksi bahwa ada revisi, kemudian penulis segera mengerjakan revisinya di hari yang sama.



• The World Tourism Organization (UNWTO) is the [United Nations specialized agency](#) responsible for the promotion of responsible, sustainable and universally accessible [tourism](#). It is the leading international organization in the field of tourism, which promotes tourism as a driver of economic growth, inclusive development and environmental sustainability and offers leadership and support to the sector in advancing knowledge and tourism policies worldwide.

is the United Nations specialized agency responsible for the promotion of responsible,

Gambar 3.4. Scene Video “*International Hospitality*”

(sumber: Data Perusahaan)

3.3.1.3. *Making Bed and Cleaning Guest Room*

Pada tanggal 14 Agustus 2020 penulis dan tim produksi melakukan proses *shooting* proyek “*Making Bed and Cleaning Guest Room*”. Setelah *set* dan peralatan sudah dipersiapkan oleh tim produksi, penulis dan rekan lain melakukan *briefing* sebentar agar proses *shooting* berjalan dengan lancar dan tidak ada kendala. Selama *shooting* tidak ada masalah teknis dan semua berjalan lancar tetapi *shooting* lebih lama dari *timeline* yang dibuat karena pemain yaitu koordinator produksi tim penulis mengalami

kesulitan pada satu *scene*. Penulis dan tim produksi memberi waktu kepada pemain untuk mempelajari *scene* tersebut agar tidak terjadi kesalahan lagi.

Pada tanggal 8 September 2020 penulis melakukan proses editing, penulis menggunakan teknik editing dasar. Pada video proyek “*Making Bed and Cleaning Guest Room*” tersebut memiliki tujuan untuk menunjukkan kepada mahasiswa *SOP* yang benar dalam merapikan kamar dan kasur. Klien ingin menunjukkan bahwa proses membersihkan kamar keseluruhan biasa dilakukan maksimal lima menit, sehingga penulis mengedit dan memilah *shot* dengan baik dan teliti agar tujuan konsep klien inginkan dapat tercapai.



Gambar 3.5. Scene Video "*Making Bed and Cleaning Guest Room*"

(sumber: Data Perusahaan)

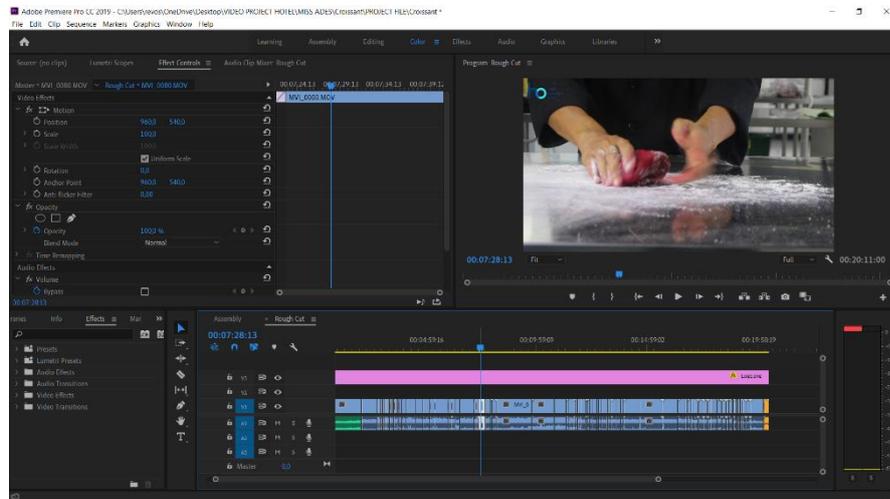
3.3.1.4. *Croissant and Vianoseries*

Pada tanggal 10 Agustus 2020 penulis dan tim produksi melakukan proses *shooting* proyek “*Croissant and Vianoseries*” yang merupakan praktik membuat sebuah makanan atau *food producing*. Penulis dan tim produksi

sadar akan kesusahan pembuatan sebuah video *food producing* yaitu tidak dapat melakukan *re-take* karena keterbatasan bahan dan waktu. Pembuatan *croissant* dan *vianoseries* sendiri membutuhkan waktu lebih dari dua jam, sehingga penulis dan tim produksi perlu berhati-hati dalam melakukan *take* agar tidak terjadi kesalahan. Setelah semua *crew* siap dan klien bersama *chef* sudah siap, penulis bersama tim produksi melakukan *take* pertama. Selama proses *shooting* penulis dan rekan produksi mengambil seluruh proses, serta detail-detail yang dibutuhkan untuk penjelasan proses memasak, hal tersebut dilakukan karena penulis dan rekan lainnya tidak ingin melakukan *re-take* dan memperbanyak *cover shot* jika ada kesalahan pada saat proses editing. Setelah *shooting* selesai, penulis memasukan seluruh *file* hasil *shooting* kedalam laptop dan melanjutkan proses *assembly* yang akan mempermudah dan menghemat waktu penulis pada saat editing.

Pada tanggal 19 Agustus 2020 penulis melakukan proses editing, penulis menggunakan teknik editing dasar dengan menambahkan *voice over* klien. Klien dapat melakukan *voice over* setelah klien mendapatkan gambaran berapa lama dan kapan saja klien perlu menggunakan *voice over*. Penulis melakukan proses menyunting video untuk menjadi sebuah *rough cut* yang berdurasi dua puluh menit karena penulis mengikuti sesuai catatan dan *storyboard* yang diberikan oleh klien. Kemudian penulis memberikan *rough cut* tersebut kepada koordinator produksi untuk diberikan kepada klien, di hari yang sama koordinator produksi memberitahu kepada penulis

bahwa klien ingin durasi videonya dikurangi menjadi kurang lebih sepuluh menit.



Gambar 3.6. *Roughcut Video "Croissant and Vianoseris"*

(sumber: Data Perusahaan)

Selang dua hari penulis dapat mengurangi durasi video menjadi sebelas menit dan dapat diterima oleh klien dan dapat dilanjutkan ke proses pengambilan *voice over*, yang klien ingin merekam sendiri. Pada tanggal 8 September 2020 penulis menerima hasil rekaman *voice over* klien dan keesokan harinya penulis melakukan editing, penulis memasukan lagu dan *voice over* sesuai dengan keinginan klien dan menambah *subtile* untuk membantu penonton memahami apa yang sedang dijelaskan.



Gambar 3.7. Scene Video "*Croissant and Vianoseries*"

(sumber: Data Perusahaan)

3.3.1.5. Room Inspection

Pada tanggal 13 Agustus 2020 penulis dan tim produksi mejalani proses *shooting* untuk proyek "*Room Inspection*". Pada proyek ini klien ingin menggunakan *voice over* selama video tersebut sehingga pada saat *shooting* penulis tidak mengoperasikan *sound*. Selama *shooting* proyek Room Inspection tidak ada kendala yang terjadi dan semua berjalan dengan lancar sesuai dengan *timeline*. Setelah proses *shooting* selesai, penulis langsung memasukan *file* hasil *shooting* kedalam laptop. Pada tanggal 15 September 2020 penulis memulai untuk melakukan proses editing, penulis menggunakan teknik editing dasar dan montase pada *scene* pendeskripsian fitur-fitur ruangan. Setelah proses editing selesai penulis memberikan kepada koordinator untuk memberikan kepada klien agar dapat melanjutkan ke tahap merekam *voice over*. Seminggu kemudian penulis diberikan hasil rekaman dan penulis menyarankan untuk merekam

ulang karena terdapat gangguan pada tengah-tengah rekaman, dan klien menerimanya dan langsung merekam *voice over* yang baru.



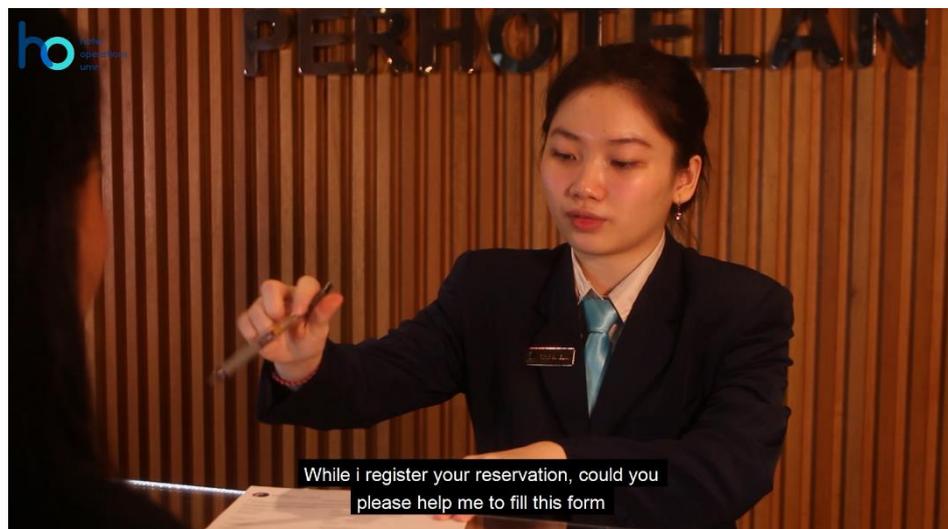
Gambar 3.8. Scene Video "*Room Inspection*"

(sumber: Data Perusahaan)

3.3.1.6. *Check In*

Penulis dan tim produksi melakukan proses *shooting* "*Check In*" di hari yang sama dengan proyek "*Room Inspection*", karena proyek tersebut milik klien yang sama. Pada proses *shooting* klien ingin menunjukkan bahwa proses *Check In* tersebut merupakan kejadian natural dan sebuah simulasi seseorang melakukan proses *Check In*, sehingga penulis dan tim produksi menyembunyikan *clip on* untuk merekam percakapan klien dengan pemain selaku koordinator produksi. Pada tanggal 16 September 2020 penulis melakukan proses editing dengan menggunakan teknik editing dasar seperti menggunakan teknik *cut to cut* dan *cut away* untuk

mengambil detail yang diperlukan untuk membantu memperjelas materi, penulis juga menambahkan *subtitle* untuk membantu penonton menyimak keadaan yang sedang terjadi. Setelah penulis menyelesaikan proses editing, penulis segera memberi kepada koordinator untuk diberikan kepada klien dan keesokan harinya penulis mendapatkan kabar bahwa ada revisi terhadap video tersebut yang langsung dikerjakan oleh penulis.



Gambar 3.9. Scene Video "Check In"

(sumber: Data Perusahaan)

3.3.1.7. Sate Lilit

Pada proyek video "Sate Lilit", klien sudah mengambil gambar bersama dengan timnya sehingga penulis hanya menerima hasil *shooting*. Klien hanya minta bantuan kepada penulis dan rekan magang lain untuk mengeditkan video materi klien. Pada tanggal 5 Oktober 2020 penulis memulai untuk mengerjakan editing video proyek "Sate Lilit", klien

tidak menginginkan banyak hanya membuat video tersebut menjadi informatif dan sederhana. Sehingga penulis menggunakan teknik editing dasar dan menggunakan transisi *crossfade* dimana menunjukkan berjalannya waktu karena proses memasak memakan durasi yang cukup banyak.



Gambar 3.10. Scene Video "Sate Lilit"

(sumber: Data Perusahaan)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala dan kesulitan-kesulitan selama penulis menjadi pimpinan produksi saat bekerja magang di Prodi Perhotelan Universitas Multimedia Nusantara :

1. Peralatan *shooting* terbatas. Karena penulis dan tim produksi tidak diberikan biaya untuk meminjam alat dan dianjurkan oleh klien bahwa menggunakan kamera penulis dan tim produksi. Tetapi penulis dan tim produksi memiliki kamera yang terbatas dan kurang mempunyai untuk digunakan *shooting*.

2. Penulis merasa adanya keterbatasan dalam hal komunikasi dengan para klien, sehingga penulis dan tim produksi agak kesusahan untuk memberi pemahaman ilmu tentang film. Terdapat kesalah pahaman atas perbedaan mahasiswa animasi dan film karena beberapa klien menginginkan ada sedikit animasi, sedangkan penulis dan tim produksi memiliki ilmu yang terbatas tentang animasi.

3.3.3. Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Sebagaimana kendala dan kesulitan-kesulitan yang telah penulis tuliskan, berikut merupakan solusi yang menurut penulis merupakan solusi terbaik dan benar untuk mengatasi kendala tersebut :

1. Penulis dan tim produksi menyarankan kepada klien untuk menggunakan alat dari GAPURA UMN. Dengan menggunakan GAPURA UMN klien tidak perlu mengeluarkan biaya untuk menyewa alat dan penulis dan tim produksi mendapatkan peralatan yang cukup untuk melakukan proses *shooting*. Untuk kendala kamera, penulis dan tim produksi memberikan solusi untuk meminjam kamera yang mempuni melalui teman-teman yang penulis dan rekan magang lain kenal, dan mereka tidak keberatan untuk meminjamkan kameranya.
2. Penulis harus sabar untuk berkomunikasi dengan klien, dengan mengetahui bahwa klien tidak memiliki ilmu pengetahuan tentang

film. Penulis juga sering mengingatkan koordinator produksi dan klien atas keterbatasan penulis dan tim produksi atas membuat animasi, sehingga penulis dan tim produksi hanya bisa menawarkan untuk membuat animasi dasar dan sederhana.