

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **3.1 Kedudukan dan Koordinasi**

Penulis berperan sebagai seorang *content creator* selama melakukan praktik kerja magang di PT. Bermain Indonesia Gemilang. Dalam melakukan proses kerja magang, penulis dibimbing oleh Farras Afif selaku pembimbing lapangan yang juga merupakan kepala *operations manager*. Berikut adalah penjelasan tentang kedudukan dan koordinasi penulis selama melakukan praktik kerja magang di PT. Bermain Indonesia Gemilang.

##### **3.1.1 Kedudukan**

Sebagai seorang *content creator*, penulis bertugas untuk menciptakan konten-konten kreatif untuk kebutuhan *marketing* perusahaan seperti merancang ide konten, fotografi, videografi, desain, dan *editing*. Penulis bekerja dibawah pimpinan Medina Mochdie selaku *marketing director*.

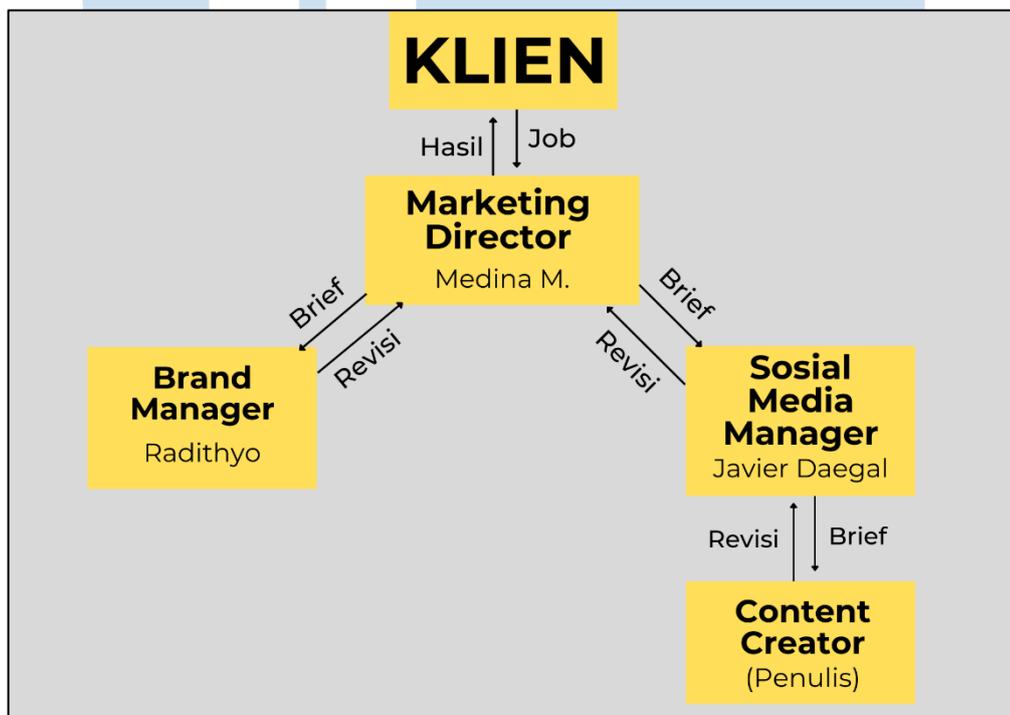
##### **3.1.2 Koordinasi**

Dengan sistem kerja *work from home (WFH)* yang diterapkan oleh PT. Bermain Indonesia Gemilang, seluruh koordinasi dan penugasan yang diberikan kepada penulis dilakukan secara *online*. Penugasan yang diberikan kepada penulis berawal dari *briefing* yang dilakukan melalui *discord* oleh *marketing director* tentang proyek yang akan dikerjakan. Setiap ide proyek yang berkaitan dengan promosi seperti akan dikerjakan oleh *brand manager*. Sedangkan *social media manager* mengerjakan konten sosial media perusahaan. Penulis bekerja secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan dari proyek yang akan dikerjakan.

Penulis biasanya menerima penugasan langsung dari *marketing director*. Namun dalam beberapa kesempatan, penulis juga menerima tugas dari *social media manager* untuk mengerjakan beberapa konten. Pekerjaan yang berasal dari *marketing director*, penulis berkoordinasi langsung dengan Medina Mochdie mengenai tugas yang diberikan. Sama halnya dengan pekerjaan penulis terima dari

*social media manager*, penulis juga melakukan koordinasi langsung dengan Javier Daegal mengenai pekerjaan yang diberikan.

Setelah pekerjaan selesai, penulis mengirimkan hasil pekerjaan kepada atasan yang memberikan tugas kepada penulis untuk menerima revisi. Keputusan hasil *final* ketika mendapati sebuah revisi ditentukan oleh *marketing director*. Proses pengiriman dan penerimaan data dilakukan melalui *google drive*. Setelah revisi sudah disetujui, penulis kemudian melakukan *final render* kemudian memberikannya kepada *marketing director* untuk kemudian diteruskan kepada klien.



Gambar 3.1 Bagan alur koordinasi  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Dalam pelaksanaan praktik kerja magang sebagai *content creator*, penulis memiliki tugas dan tanggung jawab sebagai pembuat konten sesuai dengan tahapan yang sudah dirancang oleh perusahaan. Pekerjaan yang sering penulis dapatkan adalah membuat konten untuk tim valorant *Big Scythe* yang selalu mengikuti kompetisi setiap bulannya.

### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut ini adalah hal-hal yang penulis kerjakan selama praktik kerja magang di PT. Bermain Indonesia Gemilang.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	(2 Juni – 4 Juni 2021)	<i>Team Profile</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Meeting</i></li> <li>• Merancang ide, mencari referensi <i>editing</i></li> </ul>
2.	(7 – 11 Juni 2021)	<i>Team Profile</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat <i>storyboard</i> dan <i>moodboard</i></li> <li>• <i>Folding</i></li> <li>• Membuat video sketsa <i>teaser</i> dari referensi</li> </ul>
3.	(14 – 18 Juni 2021)	<i>Team Profile</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat <i>bumper</i> logo BIG</li> <li>• Revisi <i>moodboard</i></li> </ul>
4.	(21 – 25 Juni 2021)	<i>Team Profile</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisi <i>bumper</i> logo BIG</li> </ul>
		Konten Media Sosial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Editing</i> video <i>highlight</i> <i>gameplay</i> <i>valorant</i></li> <li>• <i>Editing</i> foto</li> </ul>
5.	(28 Juni 2021 – 2 Juli 2021)	<i>Team Profile</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Motion graphic</i> logo BIG</li> <li>• <i>Screen recording</i></li> </ul>
		<i>Big Battle Arena</i> Valorant <i>Tournament</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Meeting:</i> Menentukan tema dan ide konten Pembagian <i>jobdesk</i></li> </ul>
6.	(5– 9 Juli 2021)	<i>BIG Battle Arena</i> Valorant <i>Tournament</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat <i>bumper</i> logo BIG Battle Arena</li> <li>• Membuat <i>streaming assets</i></li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisi <i>bumper</i> logo BIG Battle Arena</li> </ul>
		Konten Sosial Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Editing</i> video <i>highlight</i> gameplay valorant</li> </ul>
7.	(12– 16 Juli 2021)	NVIDIA GeForce Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Screen recording</i></li> <li>• <i>Offline editing</i></li> </ul>
8.	(19 – 23 Juli 2021)	NVIDIA GeForce Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisi <i>editing</i></li> <li>• <i>Delivery</i></li> </ul>
		<i>BIG Battle Arena Valorant Tournament</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat <i>intermission streaming assets</i></li> <li>• <i>Offline Editing</i></li> </ul>
9.	(26 – 30 Juli 2021)	NVIDIA GeForce Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Screen recording</i> pertandingan Big Scythe</li> <li>• <i>Audio recording</i> komunikasi <i>internal</i> tim Big Scythe</li> <li>• <i>Editing</i> video recap pertandingan</li> </ul>
10.	(2 – 6 Agustus 2021)	Konten Sosial Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Screen recording</i> pertandingan latihan tim valorant</li> <li>• <i>Offline editing</i></li> </ul>
11.	(9 – 13 Agustus 2021)	Konten Sosial Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Screen recording</i> pertandingan latihan tim valorant</li> <li>• <i>Offline editing</i></li> </ul>
12.	(16 – 20 Agustus 2021)	<i>Team Profile</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Screen recording</i> pertandingan tim valorant Big Scythe dalam <i>tournament VCT Game Changer Circuit: FSL Open VI</i></li> <li>• <i>Audio Recording</i> komunikasi <i>internal</i> dalam tim Big Scythe</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Editing</i> video recap pertandingan</li> </ul>
13.	(23 – 27 Agustus 2021)	<i>BIG Battle Arena Valorant Tournament</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat video intermission</li> <li>• Membuat <i>bumper</i> logo sponsor</li> </ul>
		<i>Team Profile</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Screen recording</i> pertandingan tim valorant Big Scythe dalam <i>tournament FSL Playoff</i></li> <li>• <i>Audio recording</i> komunikasi <i>internal</i> dalam tim Big Scythe</li> </ul>
14.	(30 Agustus 2021 – 3 September 2021)	<i>Team Profile</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Screen recording</i> pertandingan tim valorant Big Scythe dalam <i>tournament FSL Playoff</i></li> <li>• <i>Audio recording</i> komunikasi <i>internal</i> dalam tim Big Scythe</li> <li>• <i>Editing</i> highlight <i>tournament FSL Playoff</i> tim Big Scythe</li> </ul>
15.	(6 – 10 September 2021)	<i>Team Profile</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Screen recording</i> pertandingan tim valorant Big Scythe dalam <i>tournament FSL Playoff</i></li> <li>• <i>Audio Recording</i> komunikasi <i>internal</i> dalam tim Big Scythe</li> </ul>
		Konten Sosial Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Editing</i> video <i>highlight tournament FSL Playoff</i></li> <li>• <i>Editing</i> foto pemain Big Scythe</li> </ul>
16.	(13 – 17 September 2021)	<i>Team Profile</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Screen recording cinematic shot map</i> valorant</li> <li>• Membuat <i>montage cinematic map</i> valorant</li> </ul>
		Konten Media Sosial	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Screen recording</i> pertandingan latihan tim valorant</li> </ul>

		<i>BIG Battle Arena Valorant Tournament</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat desain <i>e-certificate</i></li> </ul>
17.	(20 – 24 September 2021)	<i>BIG Battle Arena Valorant Tournament</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Editing bumper</i> video sponsor @by.notti</li> <li>• <i>Editing bumper</i> video sponsor @wargastore</li> <li>• <i>Editing</i> video sponsor</li> <li>• <i>Motion graphic</i> video sponsor</li> </ul>
18.	(27 September 2021 – 1 Oktober 2021)	<i>BIG Battle Arena Valorant Tournament</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisi desain <i>e-certificate</i></li> <li>• <i>Screen recording</i> pertandingan BIG Battle Arena</li> <li>• <i>Editing Highlight tournament</i> BIG Battle Arena</li> </ul>
19.	(4 – 8 Oktober 2021)	<i>BIG Battle Arena Valorant Tournament</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Screen recording cinematic shot map</i> valorant</li> <li>• Membuat <i>montage cinematic map</i> valorant</li> </ul>
		<i>Team Profile</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Rough Cut</i></li> </ul>
20.	(11 – 15 Oktober 2021)	<i>Tips and Trick Valorant</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang ide konten dan pembagian jobdesk</li> <li>• <i>Screen Recording</i></li> </ul>
		<i>BIG Battle Arena Valorant Tournament</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dokumentasi foto <i>charity event</i> membagikan masker</li> <li>• <i>Editing photo</i></li> </ul>

21.	(18 – 22 Oktober 2021)	<i>Tips and Trick Valorant</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Screen Recording</i></li> <li>• <i>Membuat bumper</i></li> <li>• <i>Video editing</i></li> </ul>
22.	(25 – 26 Oktober 2021)	<i>Team profile</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Screen recording</i> pertandingan tim valorant Big Scythe dalam <i>tournament FSL Elite: VCT Game Changer South East Asia Series</i></li> <li>• <i>Fine Cut</i></li> <li>• <i>Delivery</i></li> </ul>

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Pelaksanaan praktik kerja magang dalam tim *content creator*, penulis mengerjakan beberapa tahapan mulai dari membantu tim media sosial merancang ide, desain, serta merekam dan menyunting gambar untuk keperluan konten yang akan diunggah di media sosial *instagram biggaming.id*. Penulis sering ditugaskan untuk merekam serta membantu proses penyuntingan gambar setiap pertandingan dan latihan tim valorant *Big Scythe*. Dalam mengerjakan tugas yang diberikan, penulis juga bekerja sama dengan tim media sosial. Berikut ini adalah uraian kerja magang yang penulis lakukan selama magang.

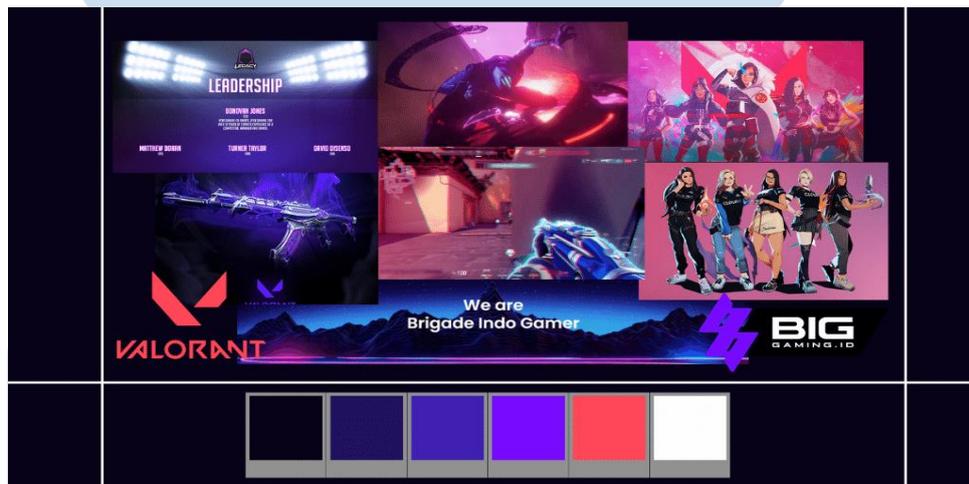
#### 3.2.2.1 Team Profile Big Scythe

Dalam proyek ini, penulis ikut serta dalam menjalani seluruh proses kerja mulai dari tahap pra produksi, produksi, hingga paska produksi. Berikut adalah uraian mengenai proses kerja pada setiap tahapan yang dilakukan oleh penulis.

##### 1. Pra produksi

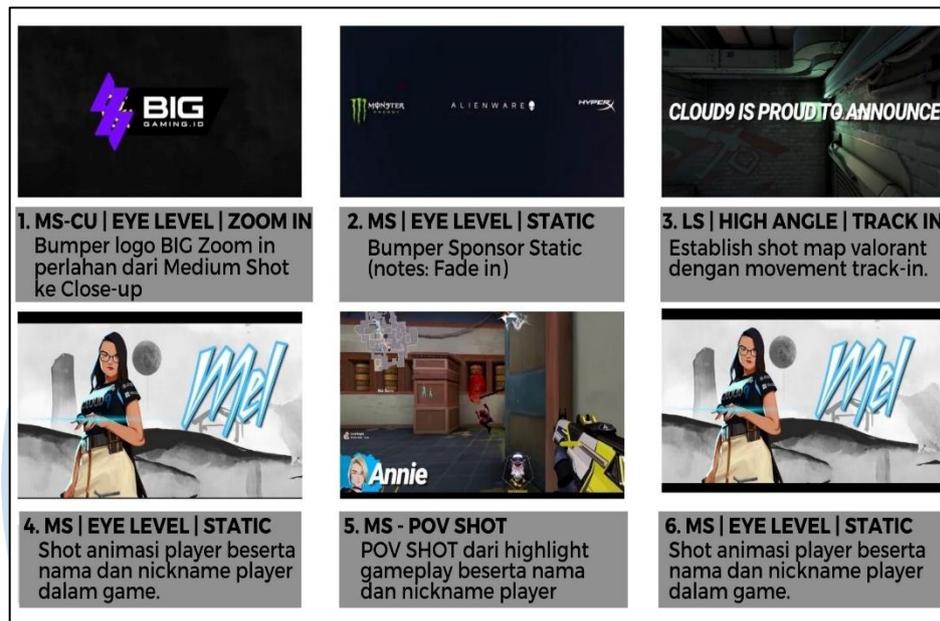
Pada tahap pra produksi, penulis bersama rekan kerja melakukan *meeting* daring dengan Farras Afif selaku *operations manager* untuk membahas proyek yang dikerjakan. Penulis memberikan ide untuk membuat konten

sebuah mini dokumenter *team e-sports* dalam perusahaan. Namun saat berdiskusi bersama Farras Afif dan rekan kerja, ide tersebut berkembang menjadi sebuah *video team profile* dengan catatan bahwa proses *shooting* secara *offline* tidak bisa dilakukan karena para pemain dalam tim cenderung tinggal di kota yang berbeda. Setelah itu, penulis segera mencari referensi *video team profile* di *youtube* dan menemukan konten video yang diunggah oleh tim *e-sports* bernama *Cloud9* yang menggunakan karakter animasi untuk menggambarkan para pemainnya. Penulis bersama rekan kerja kemudian mendiskusikan referensi tersebut lalu segera memberikannya kepada Farras Afif. Setelah ide disetujui, penulis dan rekan kerja diminta untuk membuat *storyboard* dan *moodboard* mengenai video yang akan dibuat.



Gambar 3.2 *Moodboard*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.3 *Storyboard*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Saat mengerjakan *moodboard* dan *storyboard* bersama rekan kerja, penulis mendapat bagian penugasan dalam menentukan warna yang akan digunakan dan menentukan jenis *shot*. Penulis banyak menggunakan warna ungu untuk menggambarkan identitas perusahaan sesuai dengan logo perusahaan yang berwarna ungu. Warna putih dan hitam juga digunakan untuk menggambarkan identitas perusahaan. Pemilihan warna merah untuk menggambarkan keberanian yang ada dalam setiap aksi para pemain dalam tim. Hal ini dapat mendukung dan menggambarkan ciri khas dari cara bermain yang berani oleh para pemain dalam tim *Big Scythe*. Dalam menentukan jenis *shot*, penulis banyak menggunakan *medium shot* untuk memberi informasi karakter dengan sekitarnya dan *point of view (POV) shot* untuk memberi kesan untuk ikut merasakan situasi yang sedang dirasakan oleh karakter.

## 2. Produksi

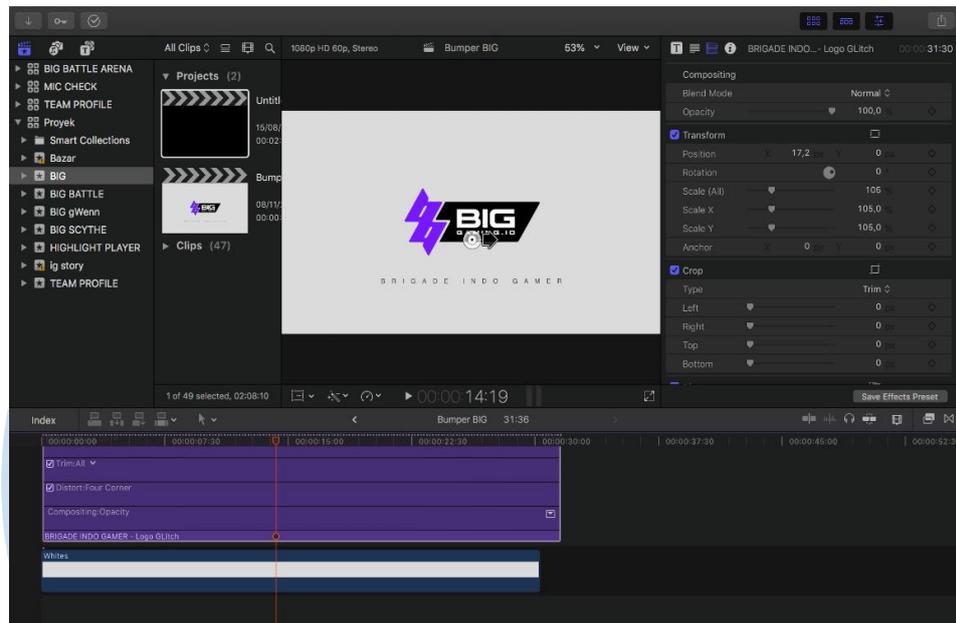
Pada tahap produksi, penugasan yang diberikan kepada penulis adalah *screen recording* pertandingan dalam *game* valorant yang dilakukan *Big Scythe*. *Screen recording* yang penulis lakukan berupa merekam melalui

fitur *spectator* yang sudah tersedia dalam *game* valorant. Fitur *spectator* yang ada dalam *game* valorant dapat penulis gunakan untuk menentukan jenis *shot* dan *movement*. Penulis banyak menggunakan *long shot* untuk informasi mengenai *map* valorant dan *pov shot* untuk menggambarkan sudut pandang pemain.

Penulis ditugaskan untuk melakukan *screen recording* saat tim sedang latihan atau sedang bertanding pada sebuah *tournament*. Saat melakukan tugas ini, penulis memakan waktu yang cukup banyak karena *screen recording* dilakukan pada banyak *tournament* selama dua bulan. Dalam melakukan proses produksi, penulis juga dibantu oleh rekan kerja lainnya agar memiliki banyak pilihan ketika proses *editing* nanti. Setelah selesai, penulis melakukan proses seleksi pada hasil *screen recording* untuk bahan *editing* kemudian mengirimkannya melalui *google drive* agar dapat di akses oleh rekan kerja penulis.

Selain itu, penulis juga ditugaskan untuk membuat *bumper* logo perusahaan yang nantinya digunakan untuk awalan dan penutup pada konten video. Penulis membuat *bumper* sebanyak tiga dengan warna latar belakang putih, hitam dan *cream* untuk masing-masing *bumper*. Sedangkan untuk jenis *motion* pada logo yang penulis gunakan adalah *glitch*, *dissolve* dan *fade-in*. Setelah selesai, penulis memberikan hasil pekerjaan kepada Farras Afif dan mendapatkan revisi untuk mengganti warna latar belakang *cream* menjadi warna abu-abu. Penulis segera mengerjakan revisi tersebut kemudian setelah disetujui oleh Farras Afif, penulis diminta untuk mengirimkannya ke *google drive* untuk keperluan divisi lain.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



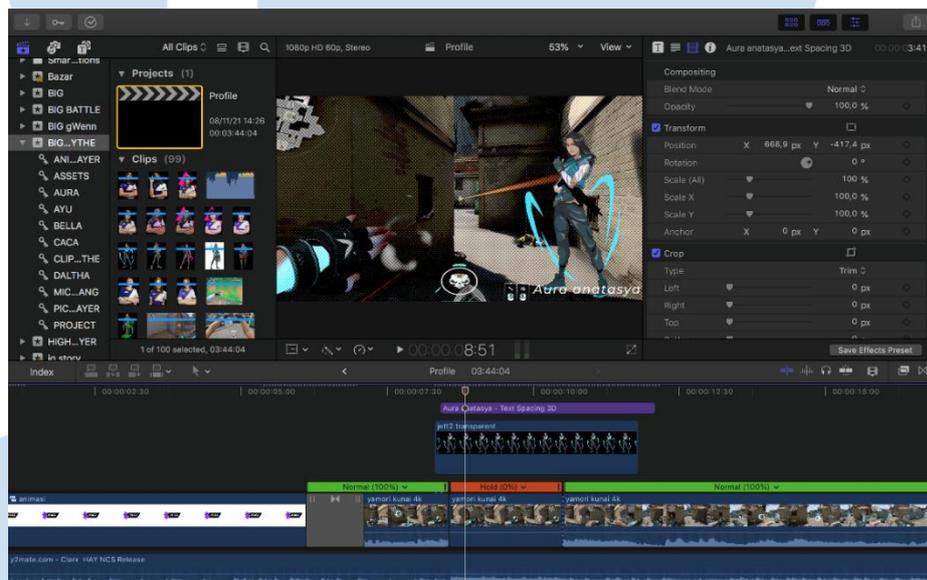
Gambar 3.4 Proses pembuatan bumper  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 3. Paska produksi

Pada tahap *post-production*, penulis ditugaskan oleh Farras Afif untuk menjadi *offline editor*. Dalam melakukan *proses editing*, penulis bekerja sama dengan *animator* yang menyediakan *assets* animasi pemain dalam tim. Penulis berkoordinasi dengan *animator* mengenai wajah setiap pemain dalam tim dengan karakter dalam game. Penulis menggunakan *software Final Cut Pro* dalam melakukan *proses editing*.

Penulis melakukan *assembly* terlebih dahulu terhadap bahan *editing* yang sudah terkumpul. Setelah itu, penulis mulai mengerjakan tahapan *rough cut*. Penulis menggunakan teknik *cut to cut* dan *freeze frame* pada beberapa *footage* untuk memberi informasi gambar animasi pemain, nama pemain, serta karakter dalam game yang digunakan. Dalam penggunaan *freeze frame* pada beberapa *footage*, penulis juga menggunakan teks untuk menampilkan informasi nama pemain serta peran pemain dalam tim. Setelah selesai *rough cut*, penulis mengadakan diskusi bersama rekan kerja melalui *discord* untuk memberi masukan terhadap *rough cut* yang penulis kerjakan.

Setelah menerima masukan dari rekan kerja, penulis segera menambahkan hal-hal tersebut ke dalam *editing* dan segera mengirimkannya kepada Farras Afif melalui *google drive*. Setelah disetujui dan tidak terdapat revisi, penulis segera melanjutkan proses *editing* hingga tahapan *fine cut* dan mengirimkannya ke *online editor*. Penulis juga berkontribusi dalam membantu *online editor* mulai dari mengikuti perkembangan *editing* dan memberi musik. Musik yang digunakan penulis adalah musik *upbeat* agar memberi kesan *satisfying* bagi penonton. Pada tahap akhir, hasil *final render* dikirimkan kepada Medina selaku *marketing director* untuk dikirim ke klien.



Gambar 3.5 Proses *editing team profile*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 3.2.2.2 Nvidia GeForce Indonesia

Penulis mendapatkan penugasan dari Farras Afif selaku pembimbing lapangan untuk mengerjakan konten *partnership* Nvidia GeForce Indonesia. Tugas yang diberikan kepada penulis adalah merekam salah satu pemain wanita *Big Scythe* untuk memperkenalkan produk dari Nvidia berupa VGA. Penulis juga ditugaskan untuk menjadi *offline editor* dalam proyek ini.

Pada tahap pra produksi, penulis menyesuaikan konsep yang sudah ditentukan oleh klien yaitu membahas tentang Nvidia Reflex, mengajarkan cara pemakaian secara singkat, menjelaskan manfaat produk, pengalaman selama memakai produk serta memberikan beberapa tayangan *highlight gameplay* valorant. *Highlight gameplay* valorant adalah tayangan *montage* mengenai ciri khas cara bermain dan momen terbaik selama bermain. Setelah itu, penulis segera mengatur jadwal untuk tahap produksi dengan salah satu pemain *Big Scythe* yaitu Caca. Setelah menemukan jadwal yang sesuai, penulis mengadakan rapat daring bersama rekan kerja dan Caca untuk membahas gambaran tentang produksi nanti.

Pada tahap produksi, penulis melakukan *screen recording* dalam *game* valorant bersama Caca untuk menghasilkan *highlight gameplay* selama bermain. *Screen recording* yang dilakukan adalah merekam melalui fitur *spectator* yang ada dalam *game*. Fitur tersebut dapat menentukan *movement* dan jenis *shot* yang diinginkan. Selama proses produksi, penulis juga memberi arahan kepada Caca agar menjelaskan cara pemakaian produk dan pengalaman selama menggunakannya. Setelah selesai merekam pada tanggal 15 Juli 2021, penulis segera melakukan proses seleksi data yang ada untuk masuk dalam tahap *editing*. Keesokan harinya, penulis segera melakukan proses *editing rough cut*.

Pada tahap paska produksi, penulis bekerja sama dengan Muhammad Farhan selaku *online editor*. Awalnya, penulis mengerjakan *rough cut* terlebih dahulu hingga selesai. Setelah itu, penulis segera memberikannya kepada Farras Afif untuk menerima masukan dan komentar terhadap pekerjaan penulis. Penulis mendapatkan revisi untuk menghilangkan beberapa audio yang mengganggu. Penulis segera memperbaikinya sampai tahap *fine cut* selesai. Setelah disetujui untuk tahap akhir, penulis segera memberikannya kepada *online editor*.

Penulis juga sempat terlibat dalam membantu *online editor* dalam memberikan ide terhadap *motion graphic* pada beberapa footage. Selain itu, penulis juga membantu dalam memilih musik dan menyediakan *bumper*

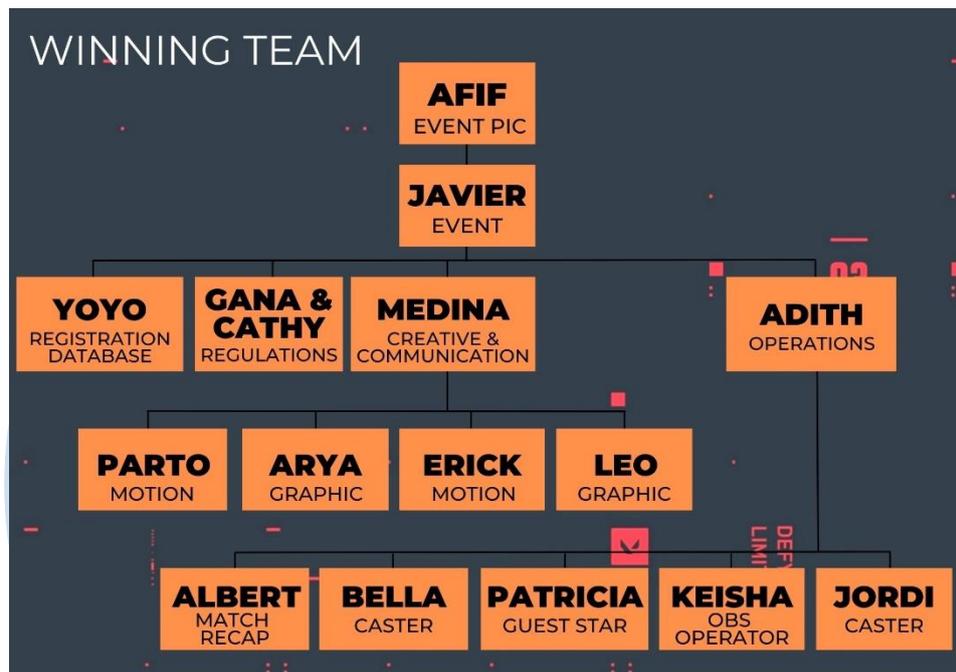
logo perusahaan yang penulis kerjakan pada proyek sebelumnya. Setelah selesai, penulis melakukan *delivery* kepada Farras Afif. Ketika menerima persetujuan dan tidak terdapat revisi, *final render* diberikan kepada klien dan *social media manager* untuk dipublikasi di *instagram* milik perusahaan.



Gambar 3.6 Proses *editing rough cut*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 3.2.2.3 Big Battle Arena Valorant Tournament

Acara ini merupakan ajang kompetisi game valorant yang dibuat oleh perusahaan untuk memperkenalkan nama perusahaan dalam industri *e-sports* yang sedang berkembang. Dalam proyek ini, penulis ditugaskan untuk bertanggung jawab terhadap pekerjaan kreatif dalam memenuhi dan menyiapkan segala kebutuhan *live streaming* untuk acara. Tugas yang diberikan oleh pembimbing lapangan kepada penulis adalah membuat *intermission*, *bumper sponsor* serta *e-certificate*. Penulis bertugas dibawah pimpinan Medina Mochdie selaku kepala tim kreatif dan komunikasi. Dalam melaksanakan tugas, penulis bekerja sama dengan Muhammad Farhan selaku rekan kerja *content creator* untuk membuat *streaming assets* mulai dari *intermission*, *overlay* serta *motion graphic*.



Gambar 3.7 Struktur pengurus *Big Battle Arena*  
(Sumber: Data Perusahaan)

### 1. Pra produksi

Pada tahap pra-produksi, penulis memulai dengan mencari referensi bersama rekan kerja lainnya mengenai gambaran *streaming assets* yang akan dikerjakan. Penulis mencari referensi di *youtube* mengenai *live streaming tournament online game valorant*. Penulis menemukan beberapa gambaran *assets* yang diperlukan ketika *streaming* nanti seperti *motion graphic name tag caster, bumper, intermission, dan mockup streaming*. Penulis dan rekan kerja mulai membagikan tugas dan membuat jadwal pengerjaan untuk proses produksi nanti. Tugas yang penulis dapatkan untuk *streaming assets* adalah membuat *motion graphic* dan *bumper*. Penulis juga mendapat penugasan dari Farras Afif untuk membuat desain *e-certificate*. Penulis memulai pekerjaan dengan mencari referensi desain dari *internet* serta *e-certificate* pribadi yang pernah penulis dapatkan.

### 2. Produksi

Penulis mengerjakan desain *e-certificate* menggunakan *canva* karena penggunaannya yang mudah dan praktis serta memiliki tampilan yang

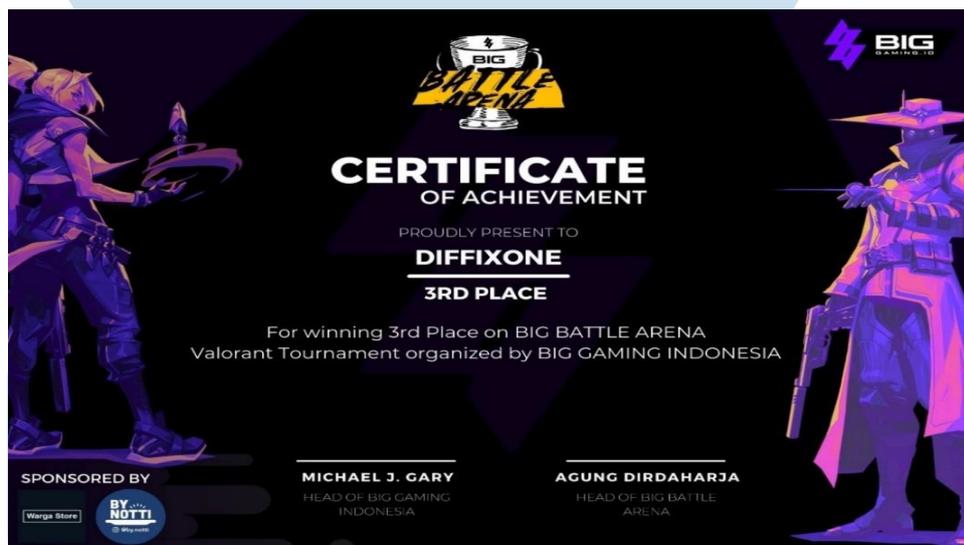
mudah dipahami. Pengiriman dan penerimaan data juga lebih mudah karena bersifat *online documents*. Dalam mendesain, penulis menggunakan beberapa *assets* dari tim sosial media seperti, jenis teks dan gambar karakter valorant. Hal ini penulis lakukan agar desain tetap konsisten pada setiap divisinya. Penulis mulai mendesain dengan menyusun komposisi, dan memilih warna latar dan teks. Penulis menggunakan warna dominan ungu dan hitam untuk menggambarkan identitas perusahaan sesuai dengan logo perusahaan. Setelah memasukan warna, penulis mulai memasukan logo *Big Battle Arena*, karakter *game* valorant, dan menambahkan teks serta mengatur setiap penempatannya.

Setelah selesai, penulis segera memberikan desain yang penulis kerjakan kepada Javier selaku koordinator acara melalui *discord*. Kemudian penulis menerima revisi antara lain logo *Big Battle Arena* yang penulis gunakan merupakan versi lama yang belum direvisi, logo baru sponsor @by.notti, kesalahan pada nama kepala acara dan pemenggalan kata yang kurang tepat pada kalimat “Big Gaming Indonesia”. Penulis segera mengerjakan revisi tersebut hingga tahap final desain dan sudah siap digunakan. Pada tahap akhir, ketika penulis menerima nama tim pemenang dalam kompetisi, penulis segera mengisi data tersebut ke dalam *e-certificate*. Setelah selesai, penulis melakukan *delivery* kepada Javier untuk kemudian ditanda tangani kepala pimpinan perusahaan dan kepala acara *Big Battle Arena* lalu diserahkan kepada pemenang.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



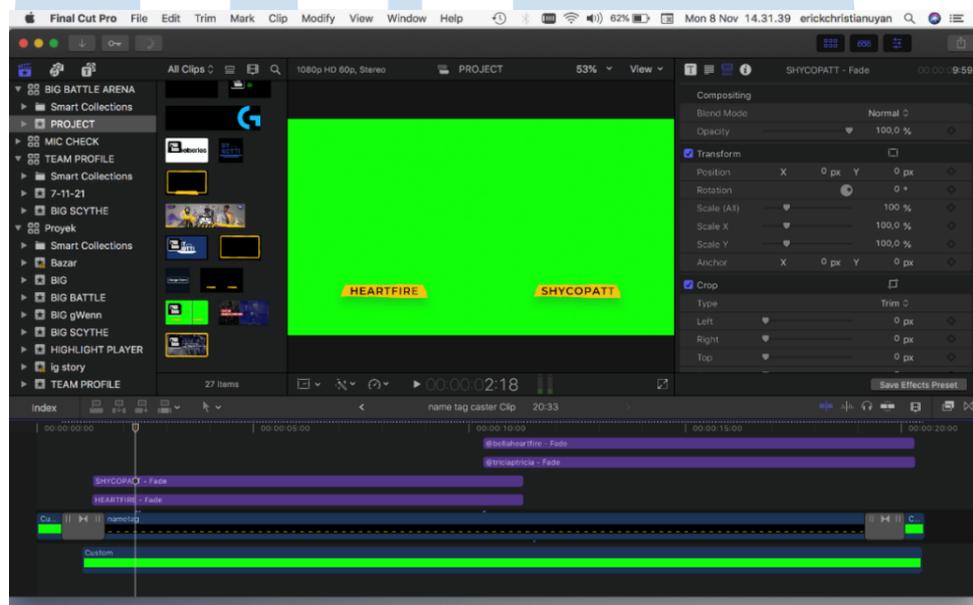
Gambar 3.8 Desain *e-certificate* sebelum revisi  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.9 Desain *e-certificate* setelah revisi  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada pengerjaan *bumper*, penulis memulai dari membuat *template bumper* logo sponsor karena belum ada sponsor yang masuk. Sketsa ini akan dipresentasikan kepada divisi lain untuk mendapat hasil *final* sehingga ketika sponsor sudah masuk, penulis tinggal memasukan logo pada *template bumper* yang sudah dikerjakan. Ketika penulis menampilkan hasil pekerjaan penulis kepada divisi lain, penulis menerima beberapa revisi seperti memperhatikan durasi sponsor dalam video dan membuat video

menjadi lebih statis. Penulis segera mengerjakan revisi pada *template bumper* mulai dari mengatur durasi selama duapuluh detik pada setiap sponsor dan menambahkan transisi *dissolve* pada logo sponsor. Pada tahap akhir, penulis telah menerima logo sponsor acara *Big Battle Arena Valorant Tournament* dan mulai memasukan logo tersebut pada *template* yang sudah penulis kerjakan sebelumnya. Penulis memberikan transisi *dissolve* pada *opening* agar ketika video di *looping* oleh operator *live streaming*, transisi akan menjadi lebih halus.



Gambar 3.10 Proses pembuatan *streaming assets*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tugas selanjutnya yang penulis kerjakan adalah pembuatan *streaming assets*. Penulis menggunakan latar belakang berwarna hijau untuk membantu operator *live streaming* untuk menerapkan *keying* sehingga latar berwarna hijau dapat menjadi transparan. Hal ini berguna untuk meningkatkan kreatifitas operator *live streaming* dalam mengoperasikan *software* OBS yang digunakan untuk *live streaming* nantinya. Penulis menambahkan *dissolve* pada *assets* untuk memberikan transisi yang halus pada beberapa *cut*. Penulis juga menggunakan teks untuk memberi informasi nama dan *instagram caster* yang menjadi komentator pertandingan.



Gambar 3.11 Proses *editing bumper sponsor*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 3. Hari pelaksanaan acara

Pada tanggal 24 September 2021 – 26 September 2021 penulis ditugaskan untuk menyaksikan acara melalui *youtube* dan memantau proses berjalannya *streaming assets* yang digunakan pada *live streaming*. Penulis melakukan koordinasi kepada operator *live streaming* jika terjadi kesalahan *timing* atau penempatan *assets*. Selain itu, penulis juga ditugaskan untuk melakukan *screen recording* pada beberapa momen terbaik sepanjang acara. *Screen recording* yang penulis lakukan berupa videografi namun dilakukan melalui fasilitas yang sudah tersedia didalam game. Penulis dapat menentukan jenis-jenis *shot* dan *movement* kamera melalui fitur *spectator* dalam game.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.12 Tampilan *live streaming*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang penulis temukan selama melakukan praktik kerja magang di PT. Bermain Indonesia Gemilang adalah sebagai berikut:

1. Dalam pelaksanaan praktik kerja magang, perusahaan menerapkan sistem kerja secara *online* atau *work from home (WFH)*, oleh karena itu penulis sering mengalami kendala seperti komunikasi dalam pengiriman dan penerimaan data yang dilakukan lewat *google drive*. Kendala ini disebabkan beberapa hal seperti jaringan internet yang terputus dan listrik padam. Selama menjalani proses magang, penulis dan rekan kerja lainnya berkomunikasi melalui *discord*. *Platform* ini menampung beberapa file yang sedang dikerjakan serta tempat berkumpulnya para pemain sehingga tim kreatif dan pemain dapat berkomunikasi dengan mudah secara bersamaan. Kendala pada *platform* yang penulis dan rekan kerja gunakan adalah sempat terjadinya *server down* dari *discord*. Hal ini membuat beberapa komunikasi kepada pemain dalam tim maupun rekan kerja menjadi sedikit terhambat.

2. Dalam mengerjakan proyek *Team Profile Big Scythe*, penulis menghadapi berbagai macam kendala yang menyebabkan proyek menjadi tertunda. Salah satu penyebabnya adalah satu pemain yang berada dalam tim *Big Scythe* mengundurkan diri dari tim. Hal ini berdampak pada tim kreatif yang sudah mengerjakan *assets* animasi pemain sesuai dengan wajah pemain dan karakter yang di gunakan dalam game. Penulis sebagai *editor* dalam proyek akhirnya harus menunggu dan menunda proyek tersebut sampai anggota tim valorant *Big Scythe* lengkap. Penulis juga bekerja sama dengan *animator* yang mengerjakan *assets* animasi pemain, penulis juga harus menunggu *animator* selesai mengerjakan *assets* tersebut ketika pemain dalam tim sudah lengkap. Selain itu, penulis juga meminta kepada para pemain tim valorant *Big Scythe* untuk merekam dan memberikan cuplikan *gameplay valorant* terbaik selama mereka bermain dalam kasual, *scrim*, maupun *tournament*. Penulis mengalami kendala untuk mendapatkan hal tersebut dikarenakan beberapa pemain terlambat bahkan ada yang tidak memberikan cuplikan tersebut dalam waktu yang sudah ditentukan.
  
3. Dalam proyek *Big Battle Arena Valorant Tournament*, penulis ditugaskan untuk membuat *streaming assets* serta mendesain *e-certificate* untuk para pemenang kompetisi. Kendala yang penulis temukan adalah ketika terdapat sponsor tambahan yang masuk satu hari sebelum acara berlangsung. Hal ini membuat penulis harus mengerjakan *streaming assets* dalam waktu kurang satu hari karena keesokan harinya sudah harus digunakan. Selain itu, penulis juga mengerjakan *e-certificate* yang menerima revisi sebanyak tiga kali. Hal ini dikarenakan beberapa *assets* yang diberikan kepada penulis merupakan *assets* lama yang tidak tersampaikan kepada penulis. Penulis beranggapan bahwa, telah terjadi *miss communication* antara beberapa divisi mengenai hal tersebut. Dalam proyek ini penulis juga ditugaskan untuk merekam beberapa cuplikan terbaik yang ada dalam pertandingan. Selain itu, penulis juga sering mengalami kendala teknis seperti kecepatan laptop yang lambat saat bekerja hingga terjadinya *crash* ketika sedang melakukan *editing*.

### 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berikut ini adalah solusi yang penulis lakukan untuk menghadapi kendala selama melakukan praktik kerja magang sebagai *content creator* di PT. Bermain Indonesia Gemilang.

1. Ketika menghadapi kendala terhadap jaringan internet yang sempat terputus di tempat penulis bekerja daring dari rumah, penulis mengatasinya dengan cara pergi ke *cafe* umum yang menyediakan fasilitas *wifi*. Selain itu, penulis juga mulai membeli kuota untuk berjaga-jaga ketika jaringan internet terputus dikemudian harinya. Sedangkan untuk kendala *server discord* yang sempat *down* pada beberapa hari, penulis mengatasinya dengan memindahkan seluruh data pekerjaan yang ada ke *google drive* dan berkomunikasi dengan rekan kerja melalui *google meet*.
2. Untuk kendala pada proyek *Team Profile Big Scythe* yaitu keterlambatan penerimaan data dari para pemain *Big Scythe* serta *animator*, penulis mengatasinya dengan cara mulai mencicil mengerjakan *rough cut* menggunakan *footage* seadanya. Ketika *assets* sudah selesai dikerjakan, penulis hanya perlu menambahkan *footage* tersebut ke dalam *sequence editing* yang sudah penulis kerjakan. Solusi untuk kendala laptop yang mengalami *crash* ketika menjalankan *software editing*, penulis mengatasinya dengan meminjam laptop milik teman penulis.
3. Kendala *miss communication* pada proyek *Big Battle Arena* penulis atasi dengan cara membangun komunikasi yang lebih baik sesama rekan kerja. Ketika terdapat waktu luang, penulis dan rekan sering menghabiskan waktu luang melalui *discord* untuk membangun komunikasi yang baik. Penulis juga mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan tugas yang diberikan kepada penulis untuk menghindari kesalahpahaman. Sedangkan solusi dalam mengerjakan *streaming assets* yang harus selesai dalam satu hari, penulis mengatasinya dengan meminta bantuan dari rekan kerja yang memiliki waktu luang pada hari itu.