

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

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

Penulis berperan dan bertanggung jawab sebagai *junior content creator* selama kerja magang berlangsung, dengan di bawah bimbingan kepala *marketing* dan *creative* PT. Bermain Indonesia Gemilang, bapak Farras Afif. Berikut beberapa merupakan detail-detail kedudukan dan koordinasi yang dilakukan penulis dalam melaksanakan praktik kerja magang.

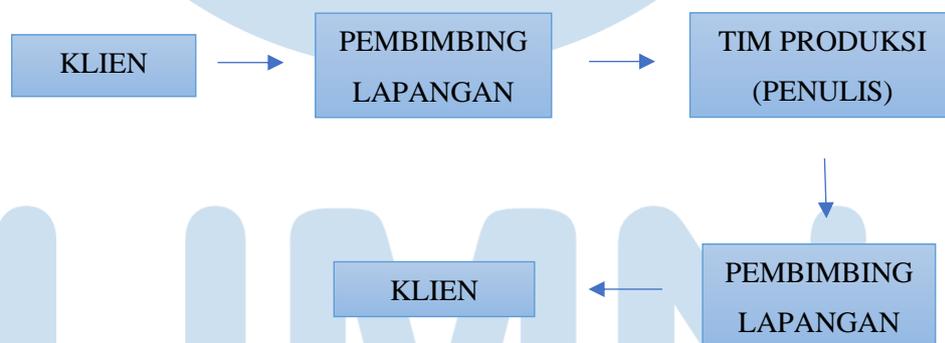
##### **1. Kedudukan**

Sebagai seorang yang berperan menjadi *junior content creator* di PT. Bermain Indonesia Gemilang, penulis memiliki tanggung jawab dalam melakukan pekerjaan-pekerjaan yang berhubungan dengan membuat ide konten-konten kreatif khususnya yang bersifat *marketing*, mencakup di dalamnya desain, foto maupun video. Setiap tahap pekerjaan yang dilakukan penulis akan di mulai dari awal (Pra Produksi) hingga tahap setelah pekerjaan selesai (Pasca Produksi). Penulis berada di dalam pengawasan oleh tim kreatif dan *marketing* bapak Farras Afif.

##### **2. Koordinasi**

Alur koordinasi yang penulis lakukan selama proses kerja magang, diawali bersama dengan klien untuk membuat ide – ide konten kreatif mulai dari video hingga desain yang ingin dibuat. Kemudian klien akan melakukan *briefing* bersama pembimbing lapangan, setelah itu pembimbing lapangan melakukan rapat dengan tim produksi (penulis) untuk mengembangkan dan membahas konsep yang telah diberikan oleh klien. Setelah konsep sudah matang dan tim produksi (penulis) sudah menyetujui konsep tersebut, pembimbing lapangan akan berdiskusi kembali membahas hasil akhir dengan tim produksi (penulis) kepada klien. Ketika klien menyetujui

konsep tersebut, kemudian tim produksi (penulis) dan pembimbing lapangan akan segera menyiapkan beberapa materi-materi yang dibutuhkan dan dapat segera melanjutkan memproduksi proyek tersebut. Setelah tim produksi (penulis) dan pembimbing lapangan selesai mulai mengerjakan materi mulai dari pra produksi hingga tahap produksi, penulis dan rekan magang lain segera untuk menyiapkan untuk ke tahap pasca produksi. Penulis dan rekan magang lain akan mengikuti timeline dan jobdesk yang sudah ditentukan. Mulai dari menyelesaikan video, menyelesaikan desain akhir hingga mengatur penyebaran konten ke media sosial. Sebelumnya penulis akan memberikan hasil akhir kepada pembimbing lapangan yang kemudian akan diserahkan kepada klien untuk mendapatkan *approval*. Apabila terjadi revisi akan segera direvisi oleh penulis dan rekan magang lainnya. Revisi dilakukan selama selang waktu seminggu sebelum penyebaran ke sosial media tersebut.



Gambar 3. 1 Bagan Alur koordinasi PT Bermain Indonesia Gemilang  
(sumber: Data Perusahaan)

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Beberapa list pekerjaan yang dilakukan penulis selama melakukan praktik magang, sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	(2 Juni 2021 - 17 Juni 2021)	<i>Team Profile player Valorant BIG Scythe</i>	Pembuatan video team profile player ladies valorant BIG Scythe <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ide dan Konsep</li> <li>• Pembuatan Moodboard &amp; Storyboard</li> </ul>
2	(21 Juli – 3 Agustus 2021)	<i>FSL SEA 2021 &amp; Sosial Media</i>	Pengerjaan desain team team profile player ladies valorant BIG Scythe (promotional item) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain Announcement player and brand ambassador</li> <li>• Publikasi sosial media</li> <li>• Desain konten FSL (jadwal, dan update score)</li> </ul>
3	(2 September – 20 September 2021)	<i>Team Profile player Valorant BIG Scythe</i>	Pembuatan video team profile player ladies valorant BIG Scythe <ul style="list-style-type: none"> <li>• Folders</li> <li>• Pengecheck-an progress animation player</li> <li>• Editing video</li> </ul>
4	2 Juli – 26 Juli 2021)	<i>Big Battle Arena Tournament</i>	Pengerjaan desain event big battle arena (promotional item) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ide konsep tema dan isi konten</li> <li>• Pembuatan Template</li> <li>• Layouting</li> <li>• Streaming asset</li> </ul>

5	(19 Agustus - 27 Agustus 2021)	<i>Big Battle Arena Tournament</i>	Pengerjaan desain event <i>big battle arena (promotional item)</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Live stream</i></li> <li>• <i>Key Visual</i></li> <li>• Editing konten instagram <i>BIGGAMINGID</i></li> </ul>
---	--------------------------------	------------------------------------	---

### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Pelaksanaan kerja magang penulis dimulai dengan dibentuknya sebuah tim produksi kreatif dengan rekan-rekan kerja magang lainnya. Setiap proyek yang dikerjakan, masing-masing diberikan tanggung jawab atas setiap pengerjaannya. Proyek yang diberikan oleh pembimbing magang terhadap penulis yaitu *Video Team Profile player Valorant BIG Scythe, FSL SEA 2021, dan Big Battle Arena Tournament* hingga beberapa desain lainnya untuk sosial media. Setiap masing-masing proyek memiliki sistem, konsep dan *treatment* yang berbeda-beda, maka setiap anggota tim yang memiliki *skill* terhadap setiap proyek dapat bertanggung jawab secara penuh. Penulis juga ikut serta dalam membantu rekan lainnya jika ada kesulitan atau meminta pendapat dalam pembuatan *video* dan desain.

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

#### 1. Proses Pelaksanaan Proyek *Video Team Profile BIG Scythe*

##### a. Pra Produksi

Pada tanggal 2 Juni 2021, Penulis dan rekan kerja magang lainnya melakukan perencanaan dalam membuat *video team profile* PT. Bermain Indonesia Gemilang khususnya terhadap *team player ladies valorant : BIG Scythe* dengan pembahasan mengenai *development* ide, pembagian *job desk*, dan

pencarian referensi yang merupakan hari pertama kerja magang penulis. Penulis dan rekan magang lainnya melakukan *brainstorming* ide untuk konsep mulai dari pra produksi hingga proses *editing* (Pasca produksi). *Brainstorming* yang dilakukan penulis berupa mencari beberapa referensi *video team profile*, penulis mencari beberapa *video* dari *team e-sport* luar. Kemudian saat *meeting* selanjutnya penulis *membreakdown* beberapa materi-materi dari referensi tersebut yang akan digunakan dan memberikan usul ide baru dengan memberikan sesuatu alasan tertentu.

Klien menginginkan dalam *video team profile* meliputi semua elemen yang terdapat di dalam PT. Bermain Indonesia Gemilang. Elemen yang dimaksud adalah bagaimana unsur di dalam video tersebut terdapat penjelasan setiap masing-masing pemain, penggunaan karakter dari masing-masing pemain, hingga karakteristik dan *branding* dari *team*. Jadi penulis berusaha membuat sebuah konsep secara detail sedemikian rupa. Penulis awalnya mulai membuat kelebihan dan kekurangan pembuatan *video team profile* secara *online* maupun *offline*. Karena terdapat beberapa kendala yang terjadi apabila dilaksanakan secara *offline*, mulai dari jarak setiap *player* yang jauh hingga angka kasus *covid-19* yang tinggi membuat sulit untuk melakukan pengerjaan secara *offline*. Klien menyarankan untuk membuat *workflow* beserta kelebihan dan kekurangan pelaksanaan secara *offline* maupun *online*.

U M N

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

## WORKFLOW

### Offline :

Bumper Logo BIG - Bumper Profile Big - 5 Profile Player - Profile Player 1 (Nick, Role) - Cinematic Highlight - Profile Player 2 (Nick, Role) - Cinematic Highlight - Profile Player 3 (Nick, Role) - Cinematic Highlight - Profile Player 4 (Nick, Role) - Cinematic Highlight - Profile Player 5 (Nick, Role) - Cinematic Highlight - 5 Profile Player + 1 Coach - Tagline - Bumper Logo BIG closing

### Online :

Bumper Logo BIG - Bumper Profile Big - cinematic agent/gameplay valorant - Cinematic Highlight Player 1 (FOTO PLAYER + NICK & ROLE) - Cinematic Highlight Player 2 (FOTO PLAYER + NICK & ROLE) - Cinematic Highlight Player 3 (FOTO PLAYER + NICK & ROLE) - Cinematic Highlight Player 4 (FOTO PLAYER + NICK & ROLE) - Cinematic Highlight Player 5 (FOTO PLAYER + NICK & ROLE) - recap/timelapse semua highlight gameplay - Tagline - Bumper Logo BIG closing

### Kelebihan OFFLINE

- Lebih Dramatic atau profesional
- Bisa menceritakan keseluruhan profile player dengan profile dari BIG dengan visual audio, (CNTH : dari lampu pemilihan lampu, ekspresi player, pengambilan gambar)

### Kesulitan :

- Tempat
- Pengumpulan Player

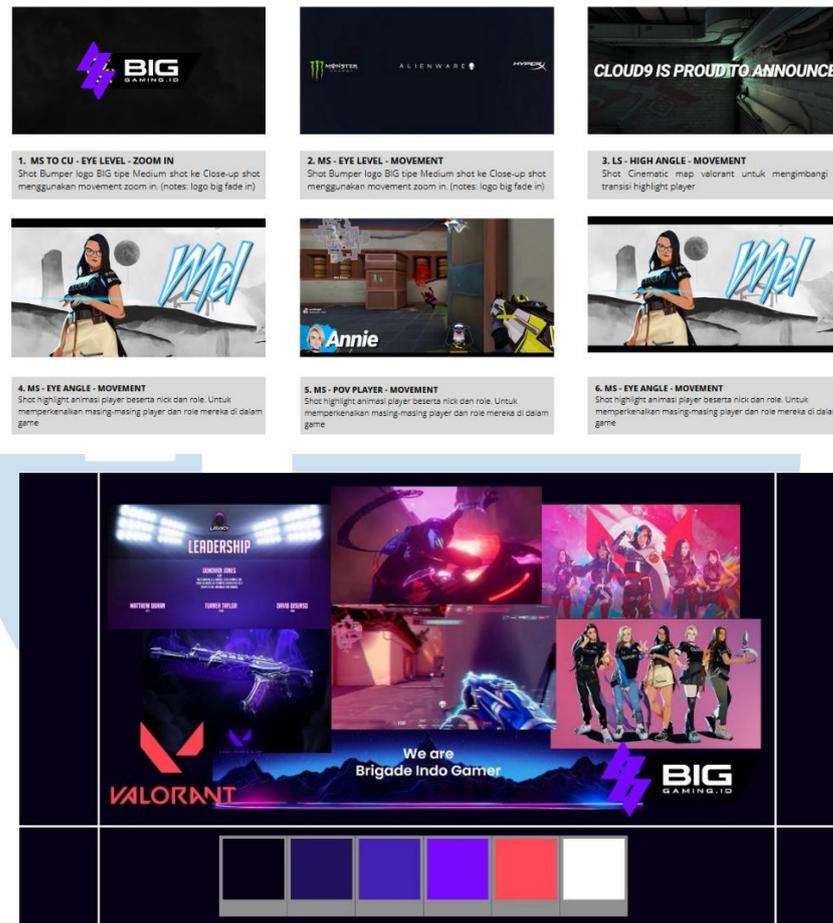
### Kelebihan ONLINE

- Lebih mudah buat pengumpulan Data

Gambar 3. 2 Workflow “Video Team Profle BIG Scythe”

(sumber: Data Perusahaan)

Setelah itu penulis mulai merancang *storyboard*, *moodboard* hingga *editing video* dari referensi yang telah dikumpulkan dengan rekan magang lainnya untuk dipresentasikan saat *meeting* bersama klien yang dilakukan pada tanggal 3 – 7 Juni 2021. Maka dengan itu penulis mulai mengerjakan *storyboard* dan *moodboard* dari beberapa *video* referensi, beberapa *asset* desain perusahaan seperti logo, nama *team*, hingga contoh *highlight player*. Hal tersebut bertujuan agar ide yang telah disampaikan oleh klien dapat sesuai dengan ide penulis dan rekan kerja magang lainnya, sehingga ekspektasi klien dapat sesuai dengan tim produksi.



Gambar 3. 3 Storyboard dan Moodboard “Video Team Profile BIG Scythe”  
(sumber: Data Perusahaan)

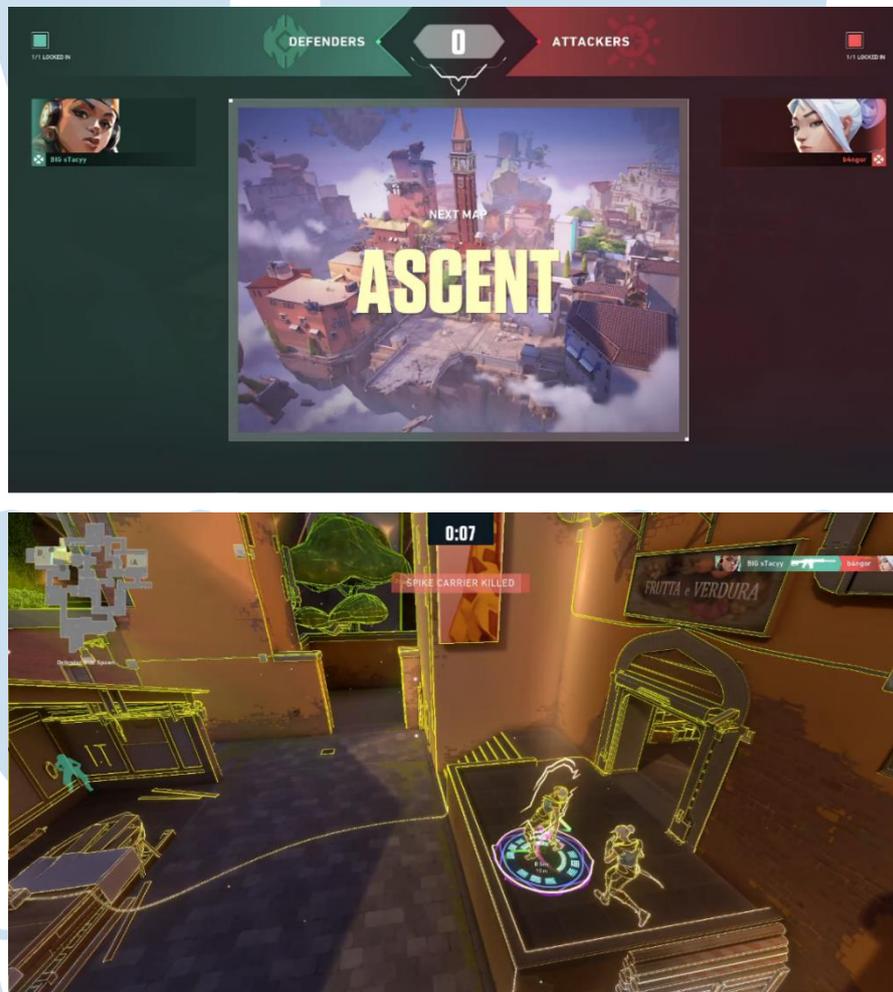
Setelah selesai mengerjakan *storyboard* dan *moodboard*, penulis dan rekan kerja magang lainnya melakukan *meeting* bersama pembimbing magang dan klien untuk melihat kesesuaian dengan kebutuhan klien, penulis mencatat beberapa *note* untuk disempurnakan sebelum melanjutkan ke tahap produksi. Kembali lagi klien ingin di *dalam video team profile* mencakup (identitas *player*, *gameplay*, identitas *team* dan sponsor bila memungkinkan) yang kemudian penulis mulai membuat daftar logistik *video* dan transkrip isi konten *team profile*.

## **b. Produksi**

Pada tahap produksi penulis menyiapkan sebuah *folder drive*, *folder drive* tersebut disiapkan untuk bertujuan sebagai tempat mengumpulkan beberapa *folder* seperti *asset*, *highlight player* maupun *gameplay* dari sudut pandang *player BIG Scythe*. Sebelumnya beberapa *player* sudah diinformasikan untuk merekam *gameplay* mereka, ketika mereka sedang bermain secara kasual maupun saat *tournament* berlangsung. Nantinya beberapa *gameplay* yang bagus dan krusial akan menjadi sebuah bahan editing bagi penulis dan rekan kerja magang lainnya. Pada tahap tersebut penulis akan menjadi *reminder* untuk mengingatkan masing-masing *player* dan melakukan control dari setiap *file* yang masuk. Selanjutnya penulis juga akan merekam *highlight gameplay* dari *tournament* dimana merupakan sudut pandang dari *observer tournament-tournament* besar disertakan dengan suara dari *caster* (komentator), hal tersebut dilakukan untuk menambah kesan dramatis dalam *video*.

Beberapa tahap kecil lainnya yang dilakukan oleh penulis juga adalah membantu proses pada bagian tahapan pengerjaan *bumper*, penulis memberi saran atau masukan untuk transisi *animation* agar dapat sesuai dengan *editing* terhadap isi *video team profile*. Tidak hanya itu penulis juga menentukan ide untuk membuat sebuah animasi *player* sesuai dengan karakter yang digunakan sebagai pengganti *profile player* yang diambil secara *offline*. Wajah dari karakter animasi tersebut dibuat secara mirip sedemikian rupa dengan karakter asli dari masing-masing *player*. Penulis bekerja sama dengan salah satu *animator* yang disarankan oleh pembimbing lapangan, pada tahap ini penulis mengumpulkan data-data karakter yang sering dimainkan oleh setiap masing-masing *player* dan foto dari masing-masing *player* sebagai referensi untuk *animator* yang kemudian akan dilanjutkan kepada tahap pengerjaan animasi tersebut. Penulis bertanggung jawab atas setiap revisi yang dibuat agar animasi dapat akurat dengan karakter dan sesuai dengan kebutuhan konsep.

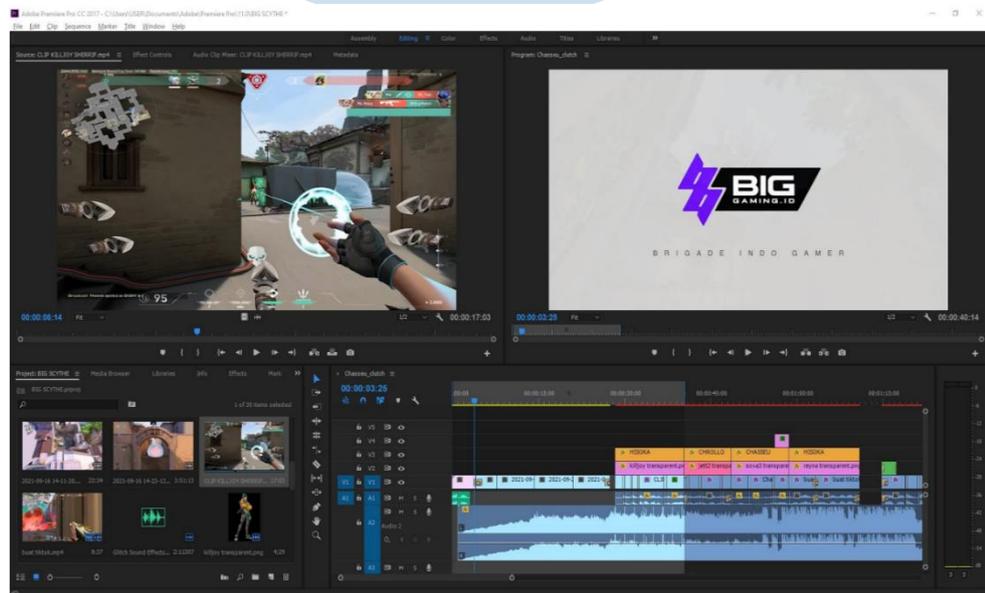
Setiap minggunya *animator* akan mengirimkan beberapa *file* mentahan, yang nanti kemudian hasil tersebut didiskusikan ketika *meeting* berlangsung. Setelah semua materi-materi sudah terkumpul, penulis dan rekan kerja magang lainnya melakukan tahap perekaman di dalam *game*, yang bertujuan sebagai *cinematic video*. Beberapa tugas dibagikan sesuai dengan logistik yang telah ditentukan. Penulis bertugas menjadi *observer (recorder)*, tahap ini dilakukan sesuai dengan *script* yang telah dibuat penulis mulai dari merekam keseluruhan *map* hingga rekayasa skenario aksi karakter di dalam *game*.



Gambar 3. 4 Asset “Video Team Profile BIG Scythe”  
(sumber: Data Perusahaan)

### c. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi penulis bertugas sebagai *assisten editor*, penulis melakukan *logging video*, *rough cut* dan membantu menentukan musik yang sesuai. Beberapa teknik dasar yang dipakai oleh penulis dalam proses editing ini adalah *cut to cut* dan *cut away*. Pada tahap awal editing penulis sudah mengumpulkan semua materi yang dibutuhkan di dalam sebuah *drive*, lalu penulis mulai memasukan semua materi yang dibutuhkan. Selanjutnya penulis akan melakukan *rough cut* dari setiap materi-materi tersebut. Setelah itu penulis memberikan editing ‘kasar’ untuk dilanjutkan kepada editor lain (*online editing*), namun editing terkadang dilakukan secara bersama dan dilihat melalui sebuah aplikasi *discord*. Penulis dan rekan kerja magang lainnya akan saling membantu secara langsung mulai memberi arahan, mencari bahan yang dibutuhkan hingga mengambil ahli kembali dari hasil editing tersebut ketika editor sebelumnya memiliki kendala saat editing berlangsung.



Gambar 3.5 Timeline Editing “video team profile BIG Scythe”

(sumber: Data Perusahaan)

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

## 2. Proses Pelaksanaan Desain *FSL SEA 2021* & Sosial Media

Pada proyek ini penulis berperan sangat penting dan memiliki tanggung jawab yang cukup besar. Penulis ditugaskan untuk mengerjakan keseluruhan dari beberapa desain hingga pembuatan ide konten *marketing* khususnya pada *instagram biggaming.id*. Hal tersebut dilakukan sebagai bentuk promosi pemasaran sosial media untuk meningkatkan *exposure* dari *BIG (Brigade Indo Gamer)* agar dapat semakin dikenal banyak kalangan masyarakat Indonesia maupun luar. Beberapa desain yang dibuat oleh penulis adalah membuat sebuah *update* jadwal *team* selama bertanding mulai dari babak group, *playoff* hingga *grand final*. Kembali lagi, hal tersebut dilakukan untuk menarik minat dari para pengikut untuk mendukung *team BIG (Brigade Indo Gamer)* selama berada di ajang *tournament internasional* khususnya *SEA (South East Asia)* maupun memperbanyak pengikut dari *BIG (Brigade Indo Gamer)* itu sendiri. Pada proyek ini penulis lebih banyak mengerjakan beberapa *mockup* desain. Tidak hanya berupa desain *update* jadwal *tournament internasional* berlangsung, tetapi penulis juga ditugaskan untuk membuat konten seperti *giveaway*, nonton bareng, membuat *meme-meme* lucu hingga menentukan setiap *caption* yang menarik sehingga menarik minat semakin luas. Penulis juga membuat beberapa desain *template* untuk *announcement* (perkenalan) dari masing-masing *player*, *brand ambassador* maupun *talent streamer* untuk di *upload* ke dalam *instagram*.

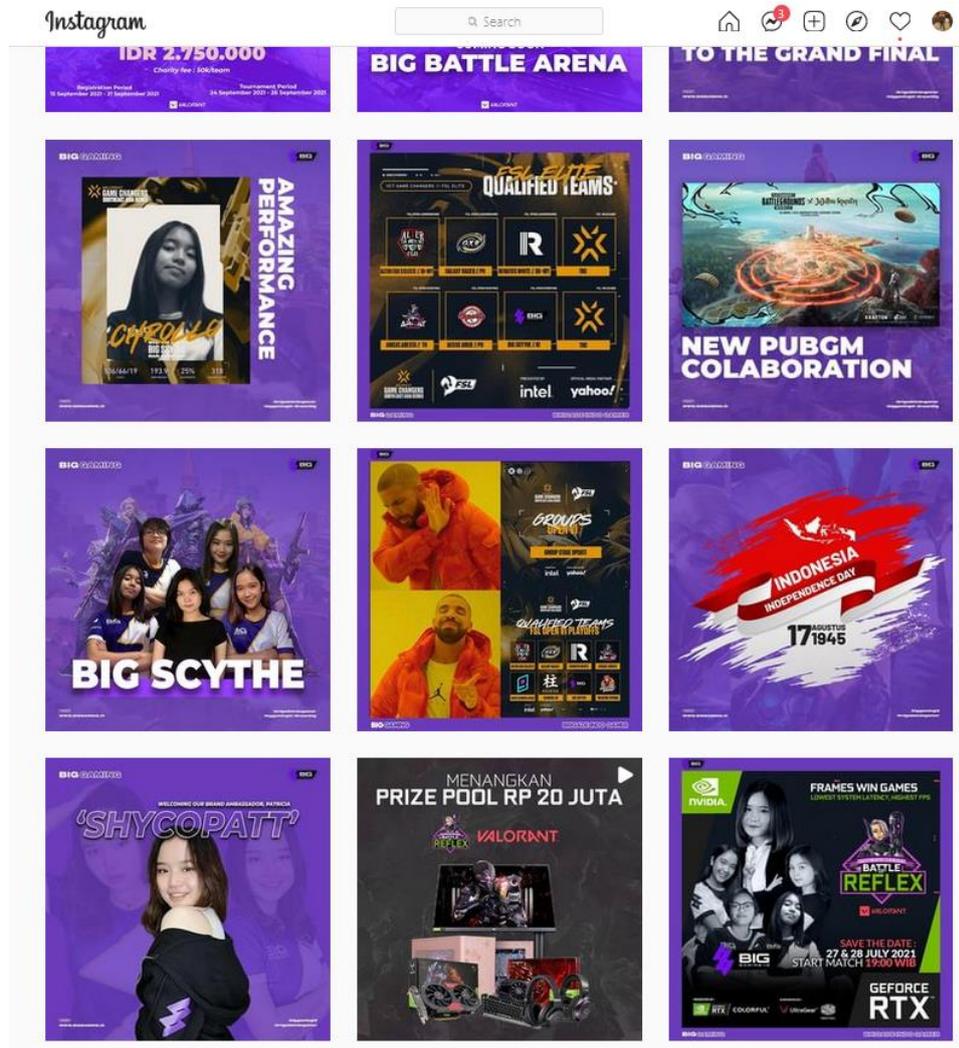
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3. 6 Desain *Annoucement Player Ladies BIG*  
(sumber: Data Perusahaan)

*Workflow* dan koordinasi yang dibuat pembimbing lapangan pada proyek ini adalah penulis bekerja secara langsung dibawah kepala *creative & communication* yang dimana penulis dapat langsung bertukar ide konsep dan revisi secara langsung. Pada proyek ini penulis juga dibantu oleh satu rekan magang. Penulis hanya berfokus terhadap pengerjaan desain dan konten-konten untuk *instagram*, yang dimana setiap minggunya penulis diminta untuk menyiapkan dan mengupload beberapa konten media untuk *instagram*.

Pada tahapan pengerjaan desain yang dilakukan oleh penulis, pertama yang dilakukan oleh penulis adalah mengumpulkan beberapa *asset* yang dibutuhkan. Penulis akan mencari beberapa konsep yang sesuai, seperti contohnya membuat tema hari kemerdekaan Indonesia maka penulis akan membuat konten mengenai hari peringatan kemerdekaan Indonesia. Setiap desain yang dibuat oleh penulis akan langsung meminta *approval* dari kepala *creative & communication*, untuk melihat desain dapat di *upload* ke sosial media atau harus memiliki revisi terlebih dahulu.



Gambar 3. 7 konten-konten instagram BIG  
(sumber: Data Perusahaan)

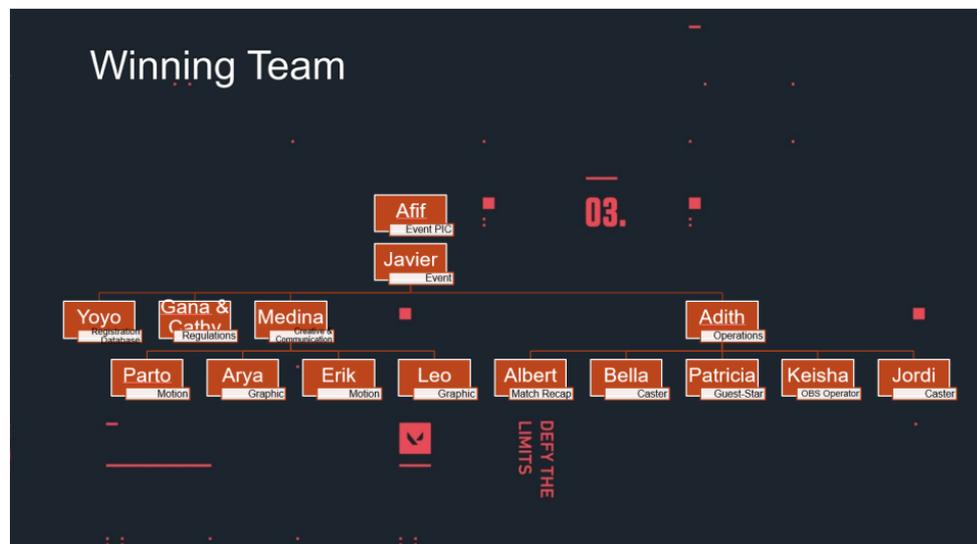
Karena sesuai dengan *press kit* PT Bermain Indonesia Gemilang penulis membuat keseluruhan desain dengan menggunakan beberapa kesamaan warna-warna di dalam desainnya seperti: ungu, hitam dan putih sebagai identitas dari PT. Bermain Indonesia Gemilang yang merupakan kesesuaian dengan logo dari *BIG (Brigade Indo Gamer)* itu sendiri. Begitu juga dengan *font-font* yang digunakan yaitu : *Montserrat* dan *arimo* bisa berupa *bold* maupun *italic*, hal tersebut digunakan agar terlihat lebih *simple* namun tetap terlihat lebih *fun* sesuai dengan isi konten untuk memperlihatkan sesuatu yang

*cheerful*. Jadi pada proyek ini penulis di sarankan untuk menyiapkan beberapa *template-template* desain untuk sosial media *instagram* berupa *post* maupun *story* seperti *update score*, *pick or ban map* serta *mvp player*. Penulis juga diminta oleh pembimbing lapangan untuk mengedit beberapa foto dan *video singkat player*.

### 3. Proses Pengerjaan *Proyek Big Battle Arena Tournament*

#### a. *Pra Event*

Pada tahap ini sebelumnya penulis mengikuti *meeting* pertama bersama rekan magang lainnya dan kepala divisi dari *Big Battle Arena* untuk membahas pembagian *team* dan tugas, serta membahas teknis *event (workflow)* nantinya. Setelah *meeting* berlangsung tiap minggunya penulis diminta untuk mengerjakan beberapa *mockup* dan *template* desain untuk dipresentasikan di hari jumat setiap minggunya. Di minggu awal penulis mengerjakan *logo event*, *template invitation* atau *registration* yang di dalamnya meliputi jadwal dan biaya registrasi. Lalu pada minggu kedua penulis mengerjakan *template prizepool* dan format *event*.



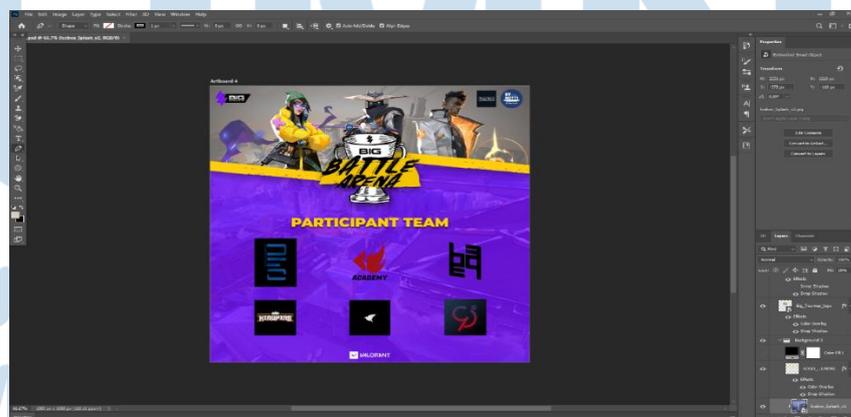
Gambar 3. 8 Koordinasi *Big Battle Arena*

(sumber: Data Perusahaan)

Minggu seterusnya penulis membantu mengerjakan template *stream* atau yang biasa disebut juga dengan *intermission*. Pada saat 1-2 minggu sebelum *event* berlangsung penulis bertugas atau bertanggung jawab terhadap sosial media *instagram biggaming.id* untuk melakukan *update* konten *big battle arena* sesuai dengan jadwal dan waktu (*timeline*) yang ditentukan oleh kepala kreatif. Tidak hanya itu saja, penulis juga terkadang diminta untuk mengubah beberapa *layouting* ketika divisi lain memerlukan *layout* desain yang berbeda untuk setiap *platform* yang dibutuhkan.

### **b. Main event**

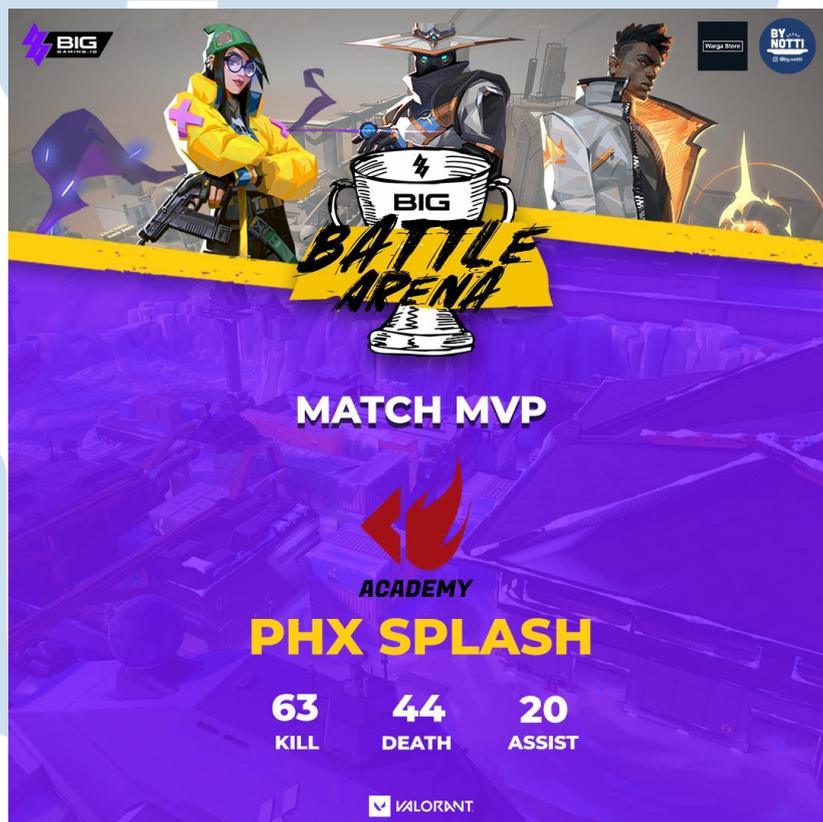
Saat *main event* berlangsung, penulis akan berfokus terhadap beberapa desain publikasi sosial media *Instagram biggaming.id*. H-7 sebelum *event* berjalan, penulis membuat sebuah desain konten untuk *reminder* seperti periode registrasi, *list team* yang sudah mendaftar dan beberapa informasi yang berhubungan dengan *Big Battle Arena*. Pada tahapan ini penulis hanya tinggal mengubah beberapa *layouting*, *teks* hingga penambahan sponsor dikarenakan pada tahap *pra event*, penulis sudah membuat templatennya terlebih dahulu. Walau penulis sudah memiliki template, penulis tetap harus mengirim desain kepada kepala kreatif sebelum di *upload*, yang nantinya penulis akan mendapatkan beberapa *feedback* berupa instruksi revisi maupun persetujuan.



Gambar 3. 9 Desain Logo Team Partisipasi  
(sumber: Data Perusahaan)

**c. Pasca event**

Penulis membuat desain hasil akhir dari *grand final*, pemenang *tournament* hingga *MVP (most valuable player)*. Penulis meminta data dari *scoreboard* selama *event tournament* berlangsung kepada divisi *operation dan regulation* untuk dijadikan secara visual. Dari data angka tersebut penulis akan membuat sebuah *key visual* yang mudah dimengerti untuk bahan konten pemain terbaik sepanjang acara *Big Battle Arena* berlangsung. Setelah data sudah didapatkan kemudian penulis mengumpulkan *asset* berupa logo nama *team* dan nama *player* yang akan dimasukkan ke dalam *template* desain sesuai dengan *layout story* dan *post Instagram*.



Gambar 3. 10 Desain MVP  
(sumber: Data Perusahaan)

Pada *pasca event* penulis juga membantu mengundi nama-nama yang berpartisipasi terhadap *giveaway* dalam *live youtube*, para pemenang tersebut akan di umumkan di *story Instagram*. Penulis akan *merecord* secara *live* saat pengundian tersebut berlangsung. Pada tahapan ini penulis juga membantu sebagai *photographer* saat acara pembagian masker berlangsung untuk dibagikan kepada orang yang membutuhkan, karena acara *Big Battle Arena* juga merupakan sebuah *event charity*.

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Dikarenakan praktek kerja magang berlangsung saat masa pandemi, penulis melaksanakan kerja magang dengan sistem *work from home*. Penulis akan sering melakukan sistem kerja secara *online*. Terkadang penulis harus siap ketika mendapatkan panggilan secara dadakan. Pada proses pelaksanaan *project video team profile BIG Scythe*, merupakan sebuah proyek yang sulit untuk dilakukan secara *online*. Dikarenakan pada proyek ini akan sering banyak kehilangan waktu pada saat pengumpulan *video* cuplikan dari masing-masing *player BIG Scythe* karena pada saat waktunya dikumpulkan, ada beberapa pemain yang tidak atau belum mengumpulkan materi *video* tersebut. Hal tersebut menjadi membuang-buang waktu yang tidak penting. Hal lainnya juga ditambah dengan terjadi beberapa pertukaran pemain lama dengan pemain baru, sehingga penulis harus mengubah atau mengumpulkan beberapa materi kembali terhadap pemain baru tersebut.

Kendala berikutnya terjadi pada saat tahap proses editing karena setiap pemain mengumpulkan *video* cuplikan berdasarkan resolusi yang berbeda-beda. Sebagian besar *player* mengumpulkan dengan resolusi 1920x1080, namun beberapa *player* mengumpulkan *video* cuplikan dengan resolusi 800x600 hal tersebut terjadi karena setiap settingan yang berbeda-beda. Hal tersebut menjadi kendala dalam proses editing. Serta karena pengerjaan yang tidak dilakukan secara *offline* maka pencapaian atau penyampain *video team profile* tidak secara maksimal karena terlihat sedikit terlihat monoton. Sedangkan untuk kendala proyek *BIG Battle Arena* adalah adanya beberapa kendala yang didapati oleh penulis karena banyaknya

pengerjaan desain yang begitu banyak, maka terkadang penulis diberi desain dadakan sehingga penulis sedikit keteteran karena berada diluar jadwal *timeline*.

#### **3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Solusi untuk masalah yang dihadapi penulis saat pandemi adalah dengan memilih produksi *online*, maka penulis akan selalu siap saat jam operasional berlangsung dengan cara selalu berkomunikasi melalui aplikasi *discord* bersama dengan rekan kerja magang lainnya dan pembimbing lapangan. Hal tersebut akan selalu dilakukan selama kerja magang dapat dilakukan secara *offline*. Untuk mengatasi masalah terhadap terlambatnya pengumpulan beberapa *video highlight* oleh para *player* sampai batas waktu yang ditentukan, maka penulis akan melakukan sedikit *cheating*. Penulis akan membuat reka adegan sesuai dengan karakter yang dimainkan oleh para *player* yang belum mengumpulkan *video* tersebut. Sedangkan untuk resolusi yang berbeda-beda penulis melakukan dengan mengatasi melakukan dengan mengambil beberapa detik saja untuk dimasukkan ke dalam konsep *editing*.

Dengan masalah yang terjadi terhadap beberapa desain-desain yang dikerjakan secara dadakan yang terjadi diluar jadwal *timeline*, penulis berusaha mengatasi dengan berkoordinasi dan membagi tugas kepada rekan magang lainnya untuk efisien dalam mengerjakan desain lainnya. Penulis juga berinisiatif membuat setiap *folder drive* untuk setiap pekerjaan yang telah diselesaikan oleh penulis dalam beberapa proyek, hal tersebut dilakukan untuk memudahkan setiap orang mengakses beberapa *asset folder* yang dibutuhkan, jadi ketika seseorang membutuhkan sesuatu tidak perlu meminta kepada penulis langsung, hal tersebut dilakukan untuk efisiensi waktu dan memudahkan proses kerja.

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