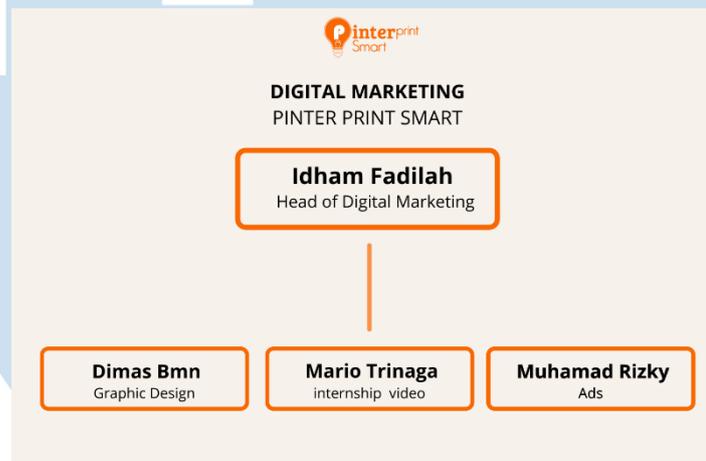


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi



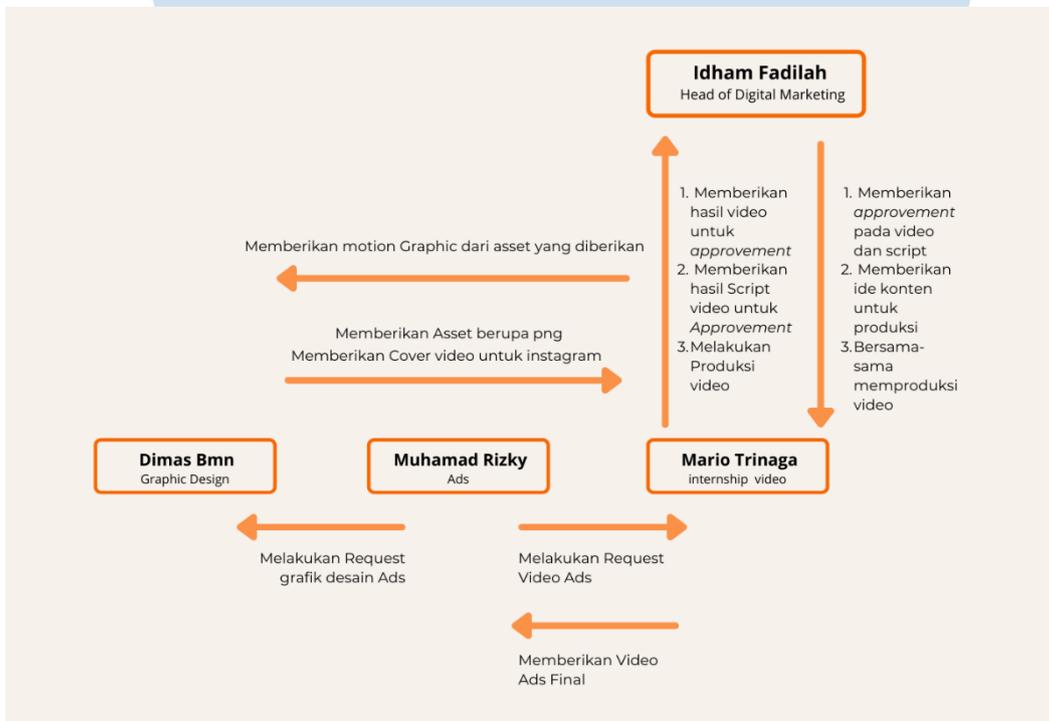
Gambar 3.1 Bagan Divisi Digital Marketing Pinter Print

PinterPrint Smart adalah *digital printing* yang berfokus pada B2B atau *business to business*. Di PinterPrint Smart, penulis melaksanakan program magang sebagai *editor* bagian divisi *digital marketing*. Di sini penulis bekerjasama dengan 3 orang di bagian *digital marketing*, terdiri dari *Head of Digital Marketing*, *Graphic Design*, dan *Ads*. Penulis sendiri bekerja sebagai *Editor & Video Production*.

PinterPrint Smart memiliki *platform tracking* berisi *content calendar* yang harus diisi setiap bulannya oleh tim *digital marketing* untuk dipresentasikan saat rapat. Setelah menjalani program magang di PinterPrint Smart selama satu bulan, penulis ikut berpartisipasi untuk memberikan ide konten berupa IG Reels (*Instagram Reels*), terutama untuk *video content*, saat rapat berlangsung. Hal tersebut membuktikan bahwa penulis sebagian besar bekerja di bagian pembuatan video.

Setiap minggu, penulis beserta seluruh tim PinterPrint Smart melakukan *weekly meeting*. Penulis bersama *digital marketing* mempresentasikan tentang *progress, insight statistic* dari media sosial dalam seminggu ini dan *planning* tentang apa yang akan dilakukan selama minggu depan. Penulis sendiri fokus mempresentasikan bagian video, *progress editing*, dan juga ide konten untuk minggu depan. Pada *weekly meeting*, penulis memberikan ide dan mendapatkan masukan dari CEO PinterPrint Smart dan tim marketing tentang fokus produk yang mau ditingkatkan dalam video.

Struktur koordinasi konten:



Gambar 3.1.2 Struktur koordinasi konten Digital Marketing

Dalam pekerjaannya, setiap hari penulis membuat *script video reels*, yang nantinya akan diberikan kepada *Head of Marketing* untuk di-review dan di-approve untuk diproduksi. Produksi dilakukan oleh penulis, Head of Digital Marketing dan terkadang dibantu oleh graphic design juga. Setelah produksi, penulis melakukan tugas utamanya yaitu *editing video reels*, menambahkan *motion graphic*, teks dan

lainnya. Setelah selesai penulis kembali memberikan hasil video ke Head of Marketing untuk diberikan *approval* untuk di-upload.

Selain reels, penulis juga membuat konten *request* dari Ads, untuk media promosi, melalui bagian *ads* memberikan *brief video* yang nantinya akan diedit oleh penulis. Setelah selesai *post pro* atau *editing*, penulis memberikan kepada Head of Marketing untuk *approval*. Setelah itu penulis memberikan kepada Ads.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Secara garis besar, seperti yang tertera pada bab sebelumnya, penulis berperan sebagai *editor* dalam tim *digital marketing Pinter print Smart*. Penulis serta berperan sebagai *videographer*, memberikan ide konsep, membantu menyiapkan produksi, dan mengarahkan para *talent*.

Saat melakukan pekerjaan magang, penulis diberi tanggung jawab pada produksi video untuk konten *instagram* dan *tiktok*. Penulis dituntut untuk berfikir kreatif serta memberikan ide-ide baru agar dapat meningkatkan *awareness* dari *audience* terhadap perusahaan *Pinter Print Smart*.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Penulis dalam divisi *digital marketing* memiliki tim dengan ruang lingkup yang kecil yaitu 4 orang termasuk penulis. Maka setiap tugas yang diberikan harus saling membantu satu dengan yang lain, dan saling *back up*. Tidak jarang penulis melakukan *double jobdesk*.

Berikut adalah pekerjaan utama penulis yaitu sebagai *editor* dan juga tugas tambahan sebagai *videographer* yang akan dijabarkan pada bab selanjutnya.

3.2.1.1 Tugas sebagai Editor

Setelah produksi selesai, penulis melakukan tugas utamanya yaitu melakukan *editing* atau dalam Bahasa Indonesia disebut penyuntingan. Penulis melakukan *editing* selama 2 hari untuk setiap *video reels* tergantung kesulitan. 2 hari itu terbagi sebagai berikut, hari pertama *offline editing* dan hari kedua *online editing*

Hari pertama Penulis melakukan *offline editing*, penulis melakukan *cut to cut* pada *video reels* tersebut. Penulis membuat video yang padat dan rapih agar *audience* dapat nyaman menonton video dari awal hingga akhir. Durasi menonton dari audience akan berpengaruh pada algoritma instagram yang akan menyebarkan video tersebut ke lebih banyak *audience* lagi.

Hari kedua penulis melakukan *online editing*, penulis melakukan penambahan lagu, teks dan *sound effect* untuk membuat video lebih *interactive*. Sesuai riset yang dilakukan tim Pinter Print, *video interactive* akan membuat *audience* lebih tertarik kepada visual yang diberikan, penambahan musik juga sangat mempengaruhi *mood* video tersebut.

Setelah *video reels/youtube* telah di *upload* di media sosial masing-masing, penulis melakukan *weekly meeting* bersama seluruh tim pinter print yang terdiri dari *digital marketing* dan tim *marketing* PinterPrint Smart. Penulis mempresentasikan *video project* yang telah dibuat, dan penulis juga mempresentasikan *video project plan* yang akan dibuat diminggu depan, dan rencana pembuatannya.

3.2.1.2 Tugas Sebagai Videographer

Penulis di tugaskan dalam divisi *digital marketing*, yang meliputi pencarian ide, penulisan *script audio visual*, melakukan *pre production* dari menyiapkan alat,

menyiapkan dekorasi yang nantinya akan menjadi *property* saat dilakukan pengambilan gambar. Penulis juga berperan sebagai penata lampu dan membantu mengarahkan *talent*. Setelah selesai produksi, penulis melakukan tugas utamanya yaitu melakukan penyuntingan atau *editing*, memindahkan data, *offline editing* dan *online editing* untuk menambahkan teks pada video.

Penulis dalam divisi *digital marketing* memiliki tim dengan lingkup yang kecil yaitu 4 orang termasuk penulis, maka dari itu setiap tugas yang dilakukan harus saling membantu, dan saling *back up* dan tidak jarang untuk selalu *double jobdesk*.

Penulis dan tim *digital marketing* memiliki komunikasi yang cukup baik. Dikarenakan setiap senin hingga jumat, penulis selalu bertemu dan berbincang mengenai project yang dikerjakan di kantor dan tiap minggunya penulis selalu mempresentasikan pada seluruh divisi.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

PinterPrint Smart memiliki sistem kerja yang terbuka dengan segala bentuk ide untuk saling membangun dan menambah kreatifitas pada *digital marketing*. Penulis sebagai *editor video* pada *digital marketing* bertanggung jawab pada pembuatan video, baik *offline editing*, dan *online editing*. Setiap progres yang dilakukan penulis saat *editing* diberikan kepada *Head Of Digital Marketing* untuk dikurasi dan diberikan masukan jika ada revisi.

Penulis tidak hanya bekerja dikantor namun beberapa kali juga meliput acara yang kerjasama dengan Perusahaan PinterPrint Smart. Seperti acara *NCT Glitch Mode*, dimana PinterPrint Smart bekerjasama dengan Pavilion 9 Bintaro untuk mengadakan acara tersebut, PinterPrint Smart membantu dalam hal

merchandise. Penulis dan *Graphic Designer* melakukan liput dari awal acara hingga akhir acara. Hasil dari liputan tersebut dijadikan konten *video reels Instagram*.

Tabel 3.1 Tabel Uraian Kerja Magang Penulis

Minggu	Tanggal	Project	Pekerjaan
1	27 Desember-1 Januari	Company Profile	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>Recce</i>, • <i>Shooting</i> pinter print smart
2	24-29 Januari	Company Profile	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>offline editing</i>
3	2-7 Januari	Company Profile	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>Online editing</i> • <i>Colorgrading</i> • Menambahkan <i>teks</i> • <i>Mixing sound</i>.
4	8-15 Januari	Reels kemasan unik tahun 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat video reels Instagram, • Membuat <i>script</i> • <i>Shooting</i> dan <i>editing</i>.
5	16-22 Januari	Pilihan kemasan (kompilasi)	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>motion graphic</i> yang menjelaskan segala kemasan bisa cetak di Pinter Print
6	23- 2 Febuari	Lakban Printing Reels	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>video reels</i> dengan fokus produk di Lakban <i>Printing</i>
7	4-10 Febuari	Reels kemasan unik tahun 2022 part 2	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>shooting</i> • Melakukan <i>offline editing</i> • Melakukan <i>online editing</i>
8	11-17 Febuari	Reels dibalik kisah #percantik kemasanmu	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat video <i>repost</i> • Melakukan <i>offline editing</i> • Melakukan <i>online editing</i>
9	18-24 Febuari	<i>Finishing</i> Kemasanmu	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengambilan gambar • <i>Direct</i> para <i>talent</i> dan melakukan <i>offline online editing</i>
10	25-31 Febuari	Reels Campaign DISKON 50%	<ul style="list-style-type: none"> • Editing offline • Online editing
11	1-7 Maret	Pinter Print x Pavilion 9	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan dokumentasi acara meet and greet NCT Dream.
12	8-15 Maret	Pinter Print x Pavilion 9	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>offline</i> • <i>online editing</i>.

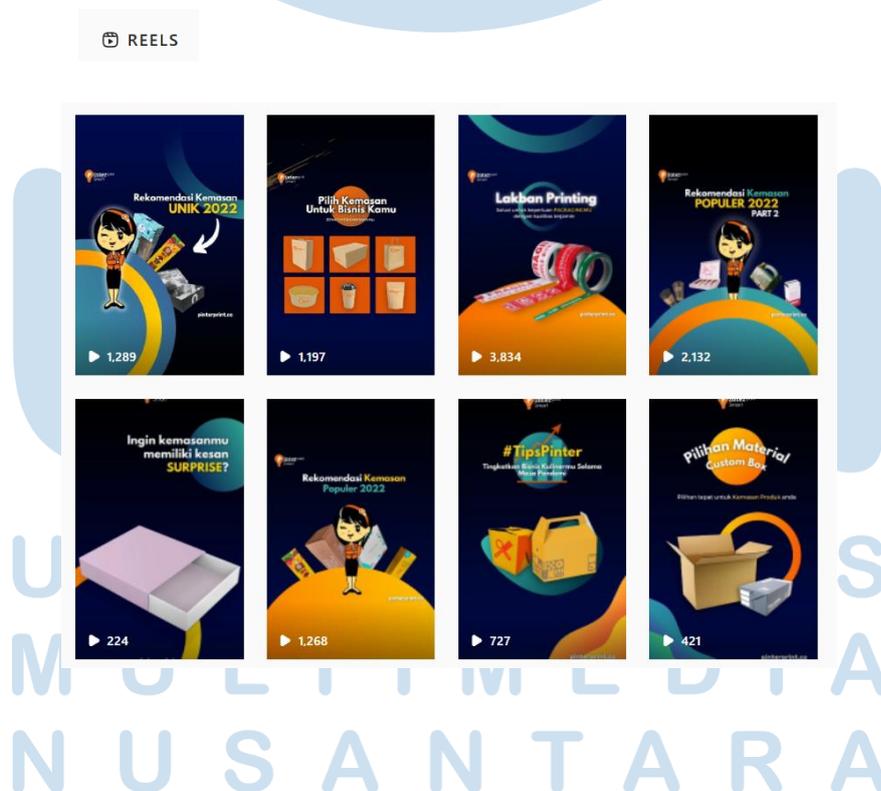
13	18-25 Maret	Bahan promosi - sociolla	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Shooting</i> di <i>store sociolla</i> SMS. • Melakukan <i>offline editing</i> dan <i>online editing</i>
14	26 Maret -1 April	GERCEP - Gebyar Ramadan Pinter Print Smart	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>shooting</i> selama 2 hari, • Melakukan <i>shooting scene</i> kantor, • Melakukan <i>shooting scene</i> dijalanan
15	9 – 13 April	GERCEP - Gebyar Ramadan Pinter Print Smart	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>offline editing</i> • Melakukan <i>online editing</i>
16	17-30 April	Dus Custom vs Dus polos	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>shooting</i> di kantor • <i>offline</i> serta <i>online editing</i>.
17	31 April – 4 Mei	Bebas Ongkir	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat konten bebas ongkir yang dijadikan <i>video reels</i> <i>instagram</i>
18	5 Mei – 9 Mei	#PercantikKemasanmu English version	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>shooting Reels</i> • <i>Editing reels</i>
19	10 Mei – 17 Mei	Lampau batas nyaman - upgrade kemasanmu	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>shooting</i> • <i>Editing reels version</i>.
20	18 – 23 Juni	Idul Fitri	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat motion graphic idul fitri.
21	24-30 Juni	Youtube Ngopi – Ngobrol Pinter, lakban printing	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>shooting</i> untuk menjawab dan membahas tentang lakban <i>printing</i>
22	2 – 5 Juni	Pabrik lakban printing	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>editing Reels</i> video Lakban <i>printing</i> untuk kebutuhan <i>Instagram</i> dan <i>youtube</i>
23	6-10 Juni	Youtube Review brand (Fore Coffe)	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>shooting</i> mandiri untuk membahas produk brand brand besar
24	11 – 14 Juni	Youtube review brand (Menantea)	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>shooting</i> mandiri untuk membahas produk <i>brand-brand</i> besar

Dalam praktik kerja magang, penulis telah menghasilkan lebih dari 20 *video reels* untuk media sosial PinterPrint Smart. Video tersebut membahas antara lain seperti produk yang dijual PinterPrint Smart, keunggulan produk, produk *custom box*, produk lakban *printing*, lalu juga rekomendasi kemasan unik 2022 dan masih banyak lagi. PinterPrint Smart juga memiliki konten yang bernama tips pintar,

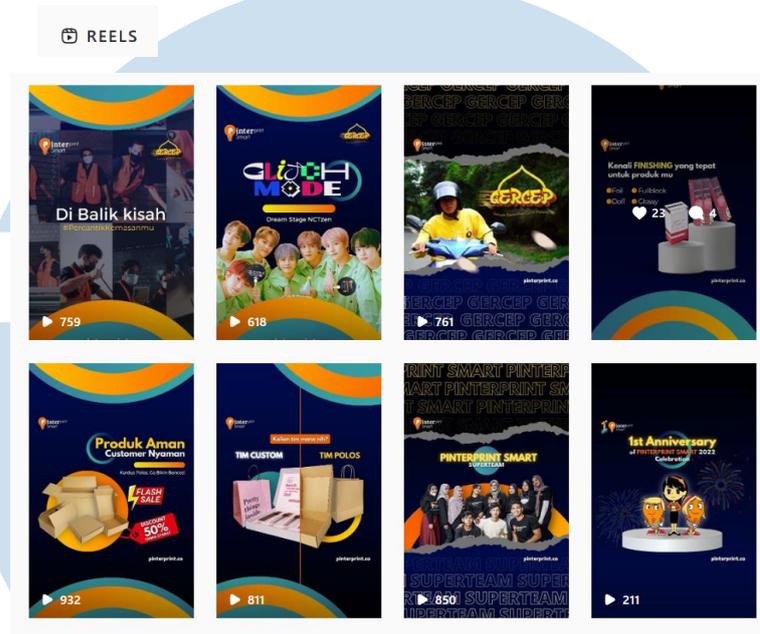
dimana PinterPrint Smart akan memberikan saran-saran bahan kemasan apa yang cocok untuk bisnis tertentu.

Di perusahaan PinterPrint Smart, sebuah video yang *views*-nya diatas 2 ribu orang, di anggap video yang berhasil mendatangkan orang banyak. Ada beberapa video yang penulis telah buat yang mencapai *views* 3 ribu sampai 8 ribu *views* pada *video reels* tersebut. Keberhasilan itu lalu penulis dan tim *digital marketing* bedah untuk mencari tau algortima media sosial.

Penulis mendapatkan bahwa, video yang memiliki *Human Interest*, lebih memiliki emosi, dan penonton akan lebih lama menyaksikan jika video tersebut memiliki emosi didalamnya, antara dapat membuat senang, sedih, ataupun galau. Video yang sukses adalah video yang memiliki emosi dan ada seseorang didalamnya. Berikut penulis berikan bukti *reels* yang telah penulis buat dalam kurang lebih 6 bulan melakukan praktik kerja magang.



Gambar 3.2.2 Reels Instagram Febuari – Maret 2022



Gambar 3.2.2.1 Reels Instagram April – Mei 2022

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Dalam proses praktek kerja magang penulis di PinterPrint Smart, penulis mendapatkan beberapa kendala baik eksternal maupun internal pada perusahaan. Penulis akan menjabarkan kendala yang dialami, berikut penjelasannya.

3.2.3.1 Kendala dari Aspek Bisnis

Penulis selama 6 bulan melakukan praktek kerja magang, kendala yang terjadi dari luar perusahaan, yang pertama yaitu masalah dengan *vendor*. PinterPrint Smart adalah perusahaan yang menghubungkan *customer* dengan *vendor* percetakan. Masalah muncul ketika terjadinya kesalahpahaman dan hasil cetak yang kurang memuaskan dari *vendor*, mengakibatkan proses produksi jadi terhambat, dan *customer* kecewa dengan hasil cetak PinterPrint Smart.

Permasalahan kedua yaitu konten *digital marketing* yang menyerupai dengan kompetitor. Kompetitor PinterPrint Smart yang dimaksud adalah Tjetak. Dimana pada tahun lalu sebelum penulis masuk, konten PinterPrint Smart hampir seluruhnya memiliki referensi dari *Tjetak* tersebut, dan kemiripan konten yang signifikan. Pada masalah kompetitor melakukan kontak langsung kepada PinterPrint Smart untuk memastikan konten yang dibuat bukanlah plagiat.

3.2.3.2 Kendala Aspek Bidang dan Alur Kerja

Kendala yang dihadapi tim dalam PinterPrint Smart yaitu pertama pada divisi *digital marketing* yang masih kurangnya anggota tim. Dikarenakan tim yang terdiri dari 2 orang, penulis dan desain grafis, membuat setiap project harus *multitasking*. Mulai dari pra-produksi, lalu produksi seperti penataan lampu, penataan kamera, hingga mengarahkan *talent* dilakukan oleh penulis, lalu *post production* juga dilakukan oleh penulis yang membuat sulitnya fokus pada satu hal.

Kendala kedua yaitu kurangnya sumber *talent* untuk melakukan *shooting* konten. PinterPrint Smart menggunakan *talent* dari tim *marketing* atau admin untuk melakukan *shooting*. Hal ini membuat sulitnya menentukan jadwal yang tepat untuk produksi dan akan lebih sulit mengarahkan, karena fokus *talent* tidak hanya untuk produksi melainkan ada pekerjaan lain.

Kendala ketiga yaitu SOP atau *standard operating procedure* khusus untuk *digital marketing*. Dikarenakan perusahaan PinterPrint Smart masih tergolong baru, *workflow* yang diterapkan masih perlu diperbaiki, mulai dari pencarian ide, *development*, hingga produksi harus ada alur yang jelas agar video yang dihasilkan lebih baik dan tertata dengan jelas.

3.2.3.2 Kendala Aspek Teknis

Kendala yang penulis alami yaitu dalam hal teknis. Pada *shooting* pertama kali dengan PinterPrint Smart untuk Pabrik KKI yaitu pabrik *box*, penulis dan tim kurang koordinasi untuk menyatukan *style picture* pada kamera, yang membuat kedua video memiliki warna yang berbeda. Kurangnya pengetahuan tentang kamera *sony a6000* membuat penulis ragu-ragu.

Kendala yang dialami penulis juga terjadi saat menggunakan alat rekam suara *sony*. Data dari alat *sound* tersebut tidak dapat di pindahkan ke dalam laptop penulis. Dikarekan tidak dapat dipindahkan, penulis harus melalukan *take* ulang suara *talent*.

3.2.4 Solusi Atas Kendala Yang Ditemukan

Dalam proses praktek kerja magang penulis di PinterPrint Smart, penulis juga memberikan solusi terhadap masalah yang dihadapi perusahaan, berikut penjelasannya.

3.2.4.1 Solusi Dari Aspek Bisnis

Penulis memberikan solusi untuk masalah yang diamati selama melakukan program kerja magang di Pinter Print. Yang pertama untuk masalah kurang memuaskan dari vendor. Solusi yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya hal tersebut yaitu membuat MOU yang jelas terhadap *vendor*. Terdapat pasal-pasal yang menyatakan jika tidak sesuai dengan *briefing* maka *vendor* harus melakukan tanggung jawab dengan mengganti uang atau mencetak ulang. Dengan solusi yang diberi penulis maka jika terjadinya kekurangan cetakan atau ketidak sesuaiin cetakan, sudah jelas sesuai dengan surat perjanjian tersebut.

Masalah kedua yaitu konten *digital marketing* yang menyerupai dengan kompetitor. Solusi yang penulis bisa terapkan yaitu mencari sumber tidak hanya dari kompetitor namun juga dari media sosial *brand* lain. Carilah refrensi yang luas, lalu dari refrensi tersebut tim *digital marketing* PinterPrint Smart dapat mencocokkan dengan isi konten *Packaging*.

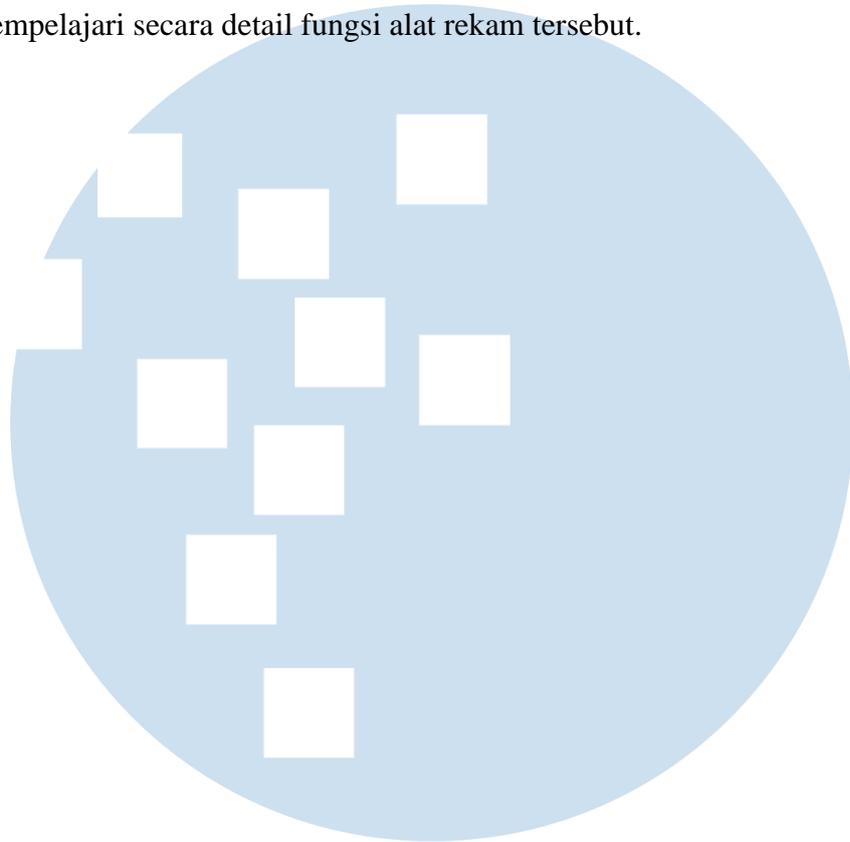
3.2.4.2 Solusi Dari Aspek Bidang dan Alur Kerja

Berikutnya pada masalah ketiga dan keempat yaitu kurangnya anggota tim dan kurangnya sumber *talent*, penulis merasa hal ini cukup sulit untuk mendapatkan solusi dikarekan perusahaan PinterPrint Smart adalah perusahaan percetakan, bukan yang fokus pada sosial media. Namun semakin besar sebuah perusahaan akan mempengaruhi tanggung jawab yang besar pada sosial medianya, maka dari itu pentingnya untuk menambah anggota tim *digital marketing* khususnya yang dapat melakukan video dan juga *motion graphic* dapat meningkatkan konten video. Untuk kurangnya sumber talent dapat diatasi dengan mencari talent kerabat, untuk diajak *shooting* pada tanggal waktu yang sudah jelas. Hal ini juga berhubungan dengan masalah berikutnya yaitu belum adanya SOP yang jelas untuk *digital marketing*. Pada saat ini sudah mulai jelas, dan alur kerjanya telah dibuat dimana untuk permintaan desain dan video mengenai topik tertentu, ada *form* yang harus diisi tim *marketing* untuk tim *digital marketing*. Hal tersebut mempermudah tim *digital marketing* dalam melakukan *tracking* pekerjaan.

3.2.4.1 Solusi Dari Aspek Teknis

Masalah aspek teknis antara lain seperti perbedaan *style picture* pada kamera. Dari masalah tersebut penulis memberikan solusi untuk melakukan *breffing* sebelum *shooting* dengan menyamakan *iso*, *shutter speed*, *white balance*, dan lainnya agar video yang direkam memiliki *style picture* yang sama. Untuk masalah kedua yaitu tidak dapat mengoperasikan alat rekam suara *sony*. Dari masalah

tersebut penulis memberikan solusi untuk menonton *video tutorial* dari *youtube*, dan mempelajari secara detail fungsi alat rekam tersebut.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA