

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

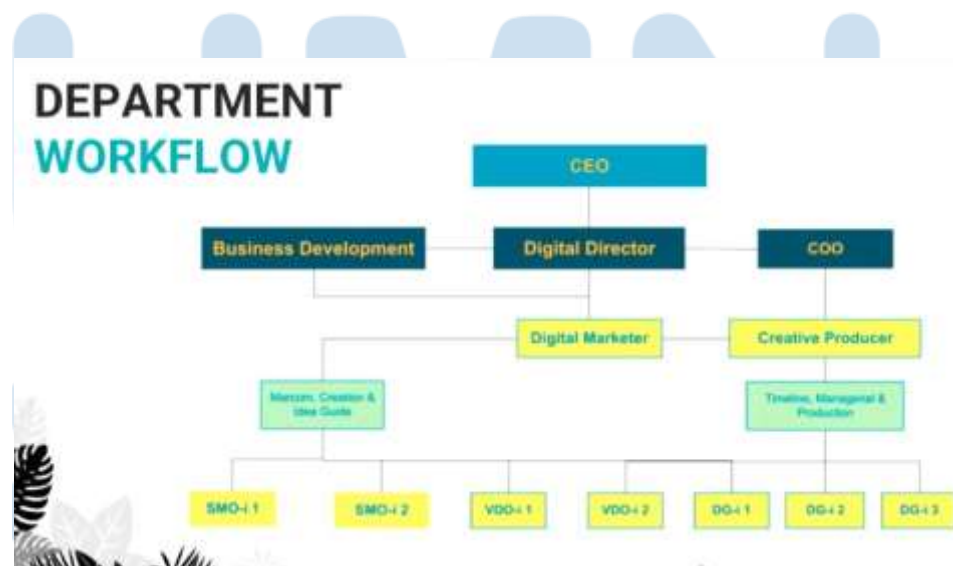
Sesuai dengan tujuan penulis dalam pelaksanaan praktik kerja magang sebagai *Junior Videographer*, pada bagian ini penulis memaparkan proses pelaksanaan magang.

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

1) Kedudukan

Dalam pelaksanaan kegiatan magang di Bekantan Creative, penulis diposisikan sebagai *junior videographer* (VDO-i) di tim kreatif. Tanggung jawab seorang videografer di perusahaan ini pada dasarnya adalah untuk memproduksi seluruh konten digital berbasis video.

Alur koordinasi dalam Bekantan Creative adalah seluruh pekerjaan baik internal maupun eksternal akan dipandu oleh CEO (*Chief Executive Officer*) yang kemudian dibantu oleh *Digital Director* yang diawasi oleh COO (*Chief Operating Officer*) dan *Business Development*. Kemudian untuk pekerjaan yang bersifat bulanan akan diberikan kepada pekerja magang (Lihat gambar 3.1).

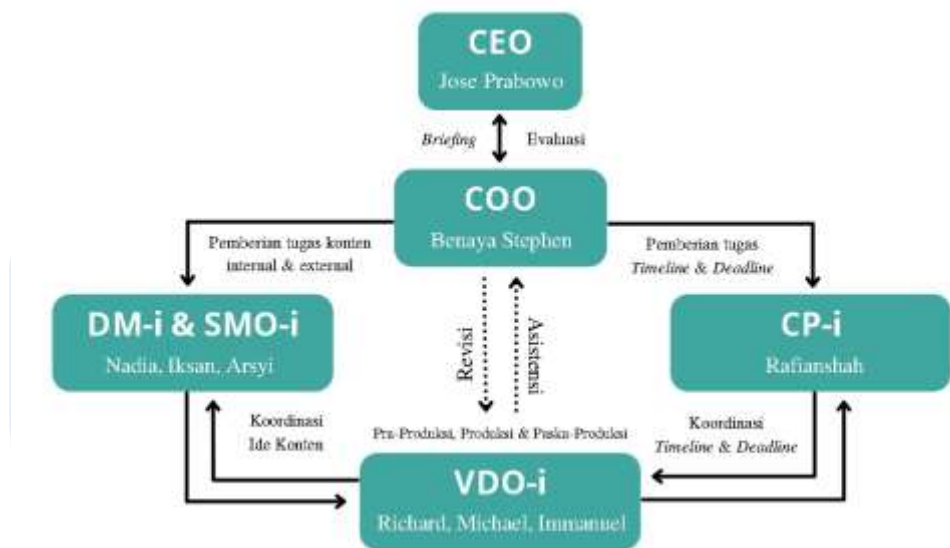


Gambar 3.1 *Department* Bekantan Creative
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

2) Koordinasi

Pada pelaksanaan kerja magang penulis melakukan koordinasi langsung dengan Benaya Stephen (COO/Supervisor) yang kemudian di arahkan mengenai konten kepada *Digital Marketer*, *timeline & Deadline* kepada *Creative Producer*, *Videographer* melakukan koordinasi mengenai ide konten bersama tim *Digital* dan *Social Media* yang kemudian melanjutkan koordinasi *Timeline* dan *Deadline* bersama *Creative Producer*.

Penulis mengerjakan tahapan berikutnya yaitu produksi bersama tim video, setelah mengerjakan tugas yang diberikan penulis memberikan hasil pekerjaan kepada *supervisor* untuk melakukan asistensi dan revisi. Koordinasi ini dilakukan secara daring melalui *google meet* yang diadakan setiap pagi yaitu rapat *briefing* dan sore yaitu rapat evaluasi (Lihat gambar 3.2).



Gambar 3.2 Alur Koordinasi Bekantan Creative
(Sumber: Olahan Pribadi, 2022)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2 Peran *Junior Videographer* di Bekantan Creative

Peran videografer di Bekantan Creative secara umum bertanggung jawab dalam membuat perencanaan, perekaman dan produksi media yang berkaitan dengan *audio-visual* untuk kebutuhan konten di *social media* baik proyek internal (Bekantan) maupun proyek eksternal (Klien). Pembagian kerja videografer Bekantan terdiri dari kelompok tim video yang diposisikan atas dua bagian, yaitu:

1. Videografer memproduksi beberapa konten media *audio-visual* yang diminta oleh klien.
2. Videografer melakukan produksi konten Bekantan Creative dalam bentuk *audio-visual* setiap bulannya.

3.2.1 *Junior Videographer* di Bekantan Creative

Pekerjaan yang dilakukan oleh penulis selama melakukan magang tidak lain mengacu pada setiap tanggung jawab yang diberikan oleh perusahaan. Pekerjaan utama penulis adalah membuat konten video *audio-visual*, kemudian melakukan kajian referensi visual hingga tahap produksi untuk konten yang bersifat internal maupun eksternal.

Salah satu proyek yang dikerjakan oleh penulis adalah konten *Jonnesway.id*. Terkait referensi gambar dan tahap produksi, penulis terlibat dalam proyek *Jonnesway.id* dan konten digital Bekantan sebagai videografer. Walaupun demikian, penulis juga tetap melakukan beberapa pekerjaan diluar hal tersebut yaitu melalui tahapan paska-produksi dengan melakukan *rough cut* hingga akhir pada proyek *Jonneswa.idy* dan konten Bekantan Creative (Lihat tabel 2).

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

Tabel 2 Rincian tugas penulis sebagai *Junior videographer* di Bekantan Creative

No	Nama Tugas	Tanggal	Keterangan
1.	<i>Product Knowledge Jonnesway.id</i>	21 Januari – 8 Juli	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendapat Brief mengenai konten produk Jonnesway. 2. Bersama dengan tim video mengerjakan tahapan pra-produksi. 3. Melakukan pengambilan produk di Jonnesway.id. 4. Produksi video dan melakukan <i>back-up</i> dari hasil produksi. 5. Melakukan penyuntingan dari hasil rekaman
2.	Konten Digital Bekantan Creative	4 April – 18 Mei	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendapat brief mengenai konten digital di bulan April 2. Melakukan rapat dengan tim digital mengenai teknis produksi. 3. Mencari referensi dan video digital yang serupa. 4. Melakukan produksi konten Bekantan Ramadhan dan melakukan <i>back-up</i> dari hasil produksi.

(Sumber: Olahan Data Pribadi, 2022)

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Secara garis besar, pekerjaan yang dilakukan penulis selama proses kerja magang adalah bertanggung jawab atas seluruh kebutuhan konten *audio-visual* perusahaan, khususnya dalam pembuatan konten bulanan video internal dan eksternal. Penulis menerima *brief* konsep terlebih dahulu bersama tim digital, kemudian melakukan kajian, *brainstorming*, mencari referensi, memproduksi serta menyunting video konten bersama tim video. Selain itu, penulis juga perlu berkoordinasi dengan tim-tim terkait, seperti tim *social media* untuk kebutuhan

konsep dan jenis konten, ataupun tim *design* untuk kebutuhan elemen aset desain. Penulis juga perlu membuat presentasi berupa *creative brief video* dan juga menerima *feedback* dari *supervisor* untuk melakukan revisi yang diberikan.

Pekerjaan-pekerjaan ini kemudian direalisasikan lewat beberapa proyek. Melalui proyek yang dikerjakan oleh penulis pada umumnya adalah konten internal dan eksternal yang akan diunggah ke berbagai *platform social media*. Berikut adalah uraian proyek yang telah dikerjakan oleh penulis selama melakukan kerja magang di Bekantan Creative.

3.2.2.1 Konten *Product Knowledge* Jonnesway.id

Konten *Product Knowledge* Jonnesway adalah salah satu konten pengenalan produk, Jonnesway sendiri merupakan sebuah perusahaan yang menjual perkakas dan peralatan untuk kebutuhan industri otomotif. Konten ini bertujuan untuk dapat memberikan informasi ataupun tips mengenai alat-alat perkakas. Penulis sendiri berperan sebagai videografer dan penyunting gambar dari konten *Product Knowledge* Jonnesway.id.

Hal pertama yang penulis lakukan adalah mengikuti rapat secara daring bersama Bekantan dan klien (Lihat gambar 3.3) untuk menentukan produk perkakas dan *brief video* bertema “*My Way The Right Way*” yang mengajarkan orang awam untuk mengerti dan ingin mempelajari tentang peralatan perkakas melalui Jonnesway.

Pada proses tersebut penulis kemudian merancang konten produk dengan melihat referensi pengambilan gambar mengenai perkakas di *platform social media*. Penulis merancang konsep video gambar produk dan menggunakan *voice over* melalui penjelasan tips penggunaan produk untuk memasarkan target konsumen yaitu orang tua dan pelajar teknik yang sesuai dengan saran dari klien (Lihat gambar 3.4).



Gambar 3.3 Rapat daring bersama Bekantan dan Jonnesway.id
(Sumber: olahan Pribadi, 2021)



Gambar 3.4 *Visual Reference Moodboard*
(Sumber: Olahan Pribadi, 2021)

Penulis melakukan proses pengambilan gambar terkait dengan produk Jonnesway melalui pengalaman dan teknik yang telah di pelajari di kampus. Penulis melakukan berbagai eksplorasi *packshot* produk dengan beberapa pengambilan *angle camera* yaitu dengan sudut pengambilan gambar *top shot* yang berada tepat di atas obyek dan *eye level* untuk memperlihatkan produk tersebut. Dalam pengambilan gambar, penulis menggunakan teknik *A-Roll* sebagai *shot master* produk dan *B-Roll* sebagai pendukung *detail shot* produk. Dengan menerapkan *packshot* ini

menjadi sebuah gambaran pentingnya produk perkakas dalam sebuah video digital yang memperlihatkan *detail* produk yang lebih jelas.

Penulis sendiri mengaplikasikan konsep penataan cahaya lampu dengan teknik *three point lighting* atau pencahayaan tiga titik (Lihat gambar 3.5) yang terdiri dari *key light* sebagai sumber cahaya utama yang paling terang untuk menerangi obyek, *fill light* untuk mengisi daerah yang gelap atau mencerahkan bayangan dan *back light* untuk menambah bentuk untuk pendukung latar belakang yang berada di sisi kiri dan kanan obyek (Suroto, 2019).



Gambar 3.5 Produksi konten *Product Knowledge* Jonnesway.id
(Sumber: Olahan Data Pribadi, 2022)

Setelah menjalani proses pengambilan gambar produk. Penulis melanjutkan tahapan paska-produksi dengan menggabungkan hasil produksi menjadi satu rangkaian *audio-visual* dengan *output* video durasi 1 menit, format *Horizontal* rasio 16:9 (1920x1080), *Vertical* rasio 9:16 (1080x1920) dan format video *output* mp4 yang akan di publikasikan ke *social media* Jonnesway.id (Lihat gambar 3.6 & 3.7).



Gambar 3.6 Potongan gambar rasio 16:9 dari video Jonnesway.id
(Sumber: Olahan Pribadi, 2022)



Gambar 3.7 Potongan gambar rasio 9:16 dari video Jonnesway.id
(Sumber: Olahan Pribadi, 2022)

3.2.2.2 Konten Bekantan Creative (*Ramadhan Edition*)

Bekantan Creative sendiri merupakan sebuah kreatif agensi yang ingin meyakinkan *customer* dengan membuat konten digital. Salah satu konten digital yang dibuat oleh Bekantan Creative adalah video *Ramadhan Edition* dimana video ini dibuat untuk menyambut bulan ramadhan. Dalam

seri video ini terdapat dua video yang diproduksi yaitu Retak (*Review Takjil*) dan Ramadhan Perspektif.

Ketika penulis dan tim video hendak memulai produksi video konten digital bertema Ramadhan ini, penulis dan tim video melakukan *briefing* bersama dengan tim digital yang telah membuat konten dan konsep dari video yang diinginkan. Penulis dan tim video memberikan masukan dari segi pengambilan gambar yang akan diambil dan teknis penataan cahaya pada pembuatan video ramadhan.

Penulis menyarankan kepada tim digital mengenai pengambilan gambar dari tiga *angle camera* yaitu *eye level* (EL) dengan sudut pengambilan gambar sejajar dengan subyek (Calaccitra et al., 2021) dan *long shot* (LS) sebagai video *master shot* untuk memperlihatkan gambar secara keseluruhan, dua diantaranya adalah *low angle* (LA) dengan menggunakan *medium close up* (MCU) yaitu dari batas kepala hingga dada ke atas subyek (Bonafix, 2011), kemudian *coverage shot* untuk memperlihatkan *detail* subyek untuk memberikan kesan menegaskan profil subyek dalam menyampaikan pesan dalam konten tersebut.

Pada proses produksi konten ini, penulis memilih untuk menggunakan tiga *angle camera*, dikarenakan subyek dalam konten yang akan direkam cukup bervariasi, sehingga penulis bersama tim video ingin mengambil reaksi subyek dan membutuhkan banyak persediaan gambar untuk melakukan proses penyuntingan gambar yang dinamis (Lihat gambar 3.8).

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 Potongan gambar dari video konten Bekantan Ramadhan
(Sumber: Olahan Pribadi, 2022)

Penulis juga menerapkan pencahayaan dengan menggunakan *key light* dan *fill light* yang ditempatkan di samping kiri dan kanan kamera untuk memperlihatkan subyek secara menyeluruh, dan menambahkan *ambience light* dengan memantulkan satu buah lampu ke arah atas sehingga membantu menerangi ruangan dan mempermudah kerja kamera dalam menangkap cahaya. Penulis dan tim video juga menambahkan *practical light* di meja dan latar belakang sehingga membuat gambar semakin enak untuk dilihat (Lihat gambar 3.9).



Gambar 3.9 Produksi konten Bekantan Ramadhan
(Sumber: Olahan Pribadi, 2022)

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Dalam masa praktik kerja magang yang penulis lakukan sebagai *Junior Videographer* di Bekantan Creative, terdapat beberapa kendala yang penulis temukan, beberapa diantaranya adalah:

- 1) Bekantan Creative sendiri merupakan perusahaan baru yang memiliki anggota mayoritas adalah pekerja magang yang berasal dari berbagai macam universitas dan jurusan. Perbedaan ini yang menjadi kendala selama proses praktik magang yang dilakukan oleh penulis. Ketika proses persiapan produksi konten digital yang dibuat konsepnya oleh tim digital, pada awal proses kerja magang penulis mengalami kesulitan untuk mengerti penjelasan yang diberikan oleh tim digital dari sisi gambar, Hal ini dikarenakan perbedaan perbendaharaan kata yang dimiliki oleh tim digital dan tim videografer, sehingga terkadang tim digital tidak mengerti apa yang hendak disampaikan oleh tim video. Perbedaan ini juga dirasakan pada saat melakukan produksi, dikarenakan beberapa pekerja magang yang mengikuti produksi kurang mengerti dari segi alat maupun teknis produksi, membuat penulis harus menjelaskan dan memperbaiki kesalahan yang dilakukan oleh pekerja magang lain yang ikut melakukan produksi.
- 2) Kegiatan bekerja masih dilaksanakan secara WFH (*Work From Home*) terkadang memperlambat dan cukup menyulitkan jalannya alur kerja beberapa proyek. Kendala yang sangat terasa adalah proses komunikasi, dikarenakan WFH koordinasi antar tim cukup sulit dan memakan waktu yang cukup lama, sehingga terkadang harus menunggu cukup lama hingga pada akhirnya dibalas oleh yang bersangkutan. Pada saat produksi video, kendala dirasakan penulis dan tim video adalah mempersiapkan produksi, dikarenakan kebanyakan produksi yang dilakukan mengandalkan foto atau video yang diberikan, karena tim yang kurang memungkinkan untuk melakukan persiapan dalam pengecekan lokasi. Sehingga pada saat produksi terlihat kurang efisien karena banyak waktu terbuang untuk mempersiapkan hal-hal yang seharusnya dapat dipersiapkan sebelum produksi.

- 3) Peralatan yang dimiliki oleh Bekantan Creative untuk keperluan produksi tidak terlalu lengkap, namun jika ada, alat tersebut sudah cukup lama sehingga kualitas yang dihasilkan tidak maksimal untuk keperluan produksi. Hal ini mempengaruhi kualitas konten digital yang diproduksi oleh tim video.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Setelah menemukan beberapa kendala yang penulis alami selama praktik kerja magang, berikut adalah beberapa solusi yang penulis temukan:

- 1) Dengan adanya perbedaan latar belakang yang terdapat dari setiap individu pekerja magang di Bekantan Creative dan pemahaman dalam lingkup produksi sebuah konten digital membuat penulis harus menyesuaikan diri dengan kondisi yang ada, dikarenakan tidak memungkinkan untuk mengajarkan para pekerja magang secara keseluruhan yang terdapat di dunia produksi dalam waktu yang singkat, sehingga penulis mencoba untuk mengerti apa yang akan disampaikan oleh rekan kerja dan memberikan referensi sesuai dengan apa yang mereka sampaikan. Dengan memberikan referensi dari apa yang disampaikan kepada penulis, membantu penulis untuk memahami arahan yang diberikan oleh rekan kerja yang lain. Solusi yang dilakukan oleh penulis ini terbukti memudahkan penulis dan tim video untuk berkomunikasi, dibandingkan menggunakan kata-kata yang belum tentu dipahami, penulis memberikan referensi dalam bentuk visual sebagai alat bantu penyampaian pesan kepada pekerja magang yang lain.
- 2) Komunikasi yang kurang efisien ketika proses magang dikarenakan WFH dan hal tersebut dapat diatasi melalui penjelasan yang jelas mengenai tugas yang akan disampaikan kepada rekan kerja yang lain. Permasalahan dimana penulis dan tim videografer tidak dapat mengunjungi lokasi produksi memang sulit untuk diatasi pada awalnya karena faktor tempat tinggal antar rekan kerja yang jauh, namun penulis dan tim videografer mempersiapkan lebih ketika hendak melakukan produksi. Sebagai contoh, ketika penulis berangkat lebih awal dan hendak sedang melakukan produksi secara *outdoor*

pada siang hari penulis tetap membawa lampu *LED portable*, sehingga ketika cahaya dari matahari meredup, penulis dapat menggunakan lampu yang sudah dibawa. Kemampuan adaptasi penulis dan tim videografer juga dibutuhkan untuk melihat permasalahan dan menemukan solusi pada saat produksi di lokasi.

- 3) Dengan adanya keterbatasan alat produksi yang dimiliki oleh Bekantan Creative, membuat penulis dan tim video membawa peralatan sendiri ketika hendak melakukan produksi. Solusi ini memang membawa permasalahan baru dimana setiap kali melakukan produksi penulis dan tim harus membawa alat produksi tersebut. Namun dengan melakukan solusi ini, hasil konten digital yang diproduksi oleh Bekantan Creative menjadi lebih baik dari segi pengambilan gambar dan tentunya disukai oleh klien.

3.3 Koneksi di Lingkungan Kerja

Setelah melakukan kerja magang di PT. Bekantan Rumah Produksi, penulis banyak membangun koneksi dengan orang-orang yang bekerja pada lingkup industri kreatif. Koneksi ini dimulai melalui awal perkenalan dengan para intern dan pekerja tetap di Bekantan Creative, hingga beberapa klien yang telah penulis dan tim Bekantan kerjakan bersama klien. Keikutsertaan penulis dalam proyek dari tahap pra-produksi, produksi dan paska-produksi membuat penulis tidak hanya sekedar berkenalan, tetapi juga saling bertukar informasi dan berbagi pengalaman dengan orang-orang tersebut, hal ini membuat penulis mendapatkan ilmu baru berupa produksi iklan dari berbagai pihak yang bekerja sama.

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