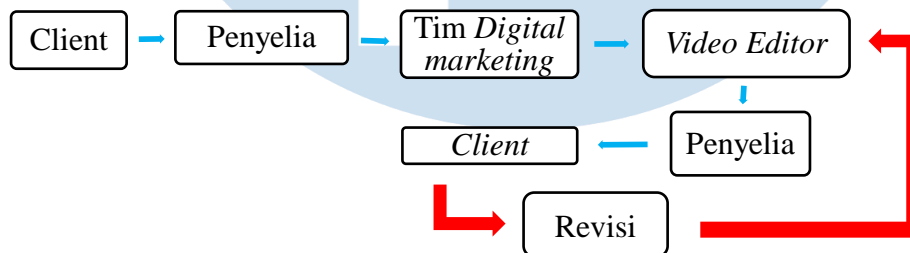


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Di Multimatics, Penulis berada di divisi *Digital marketing* dan memiliki kedudukan sebagai *Video Editor* yang berada di bawah *Digital marketing Manager*. Alur kerja magang di Multimatics dimulai dari *Client* meminta untuk dibuatkan video. Semua hasil diskusi mengenai konsep video akan diberikan kepada Penyelia. Setelah Penyelia memberikan pengarahan mengenai konsep video ke tim *Digital marketing*, selanjutnya akan dilakukan proses produksi. Setelah proses produksi selesai, *Video Editor* akan melanjutkan *editing*.



Gambar 3.1 Bagan alur kerja *Video Editor*
Sumber: Dokumen pribadi

SOP dalam pengerjaan video Multimatics harus sesuai dengan standar Multimatics dan mengikuti arahan dari *Client* dan Penyelia. Sebelum diberikan kepada *Client*, Supervisor melakukan pengecekan akhir. Jika ada kekurangan, maka akan dilakukan revisi internal sebelum disampaikan kepada *Client*. Sesudah video sampai di *Client*, mereka akan mengecek apakah sudah sesuai. Jika belum, maka revisi akan disampaikan *Client* ke *Video Editor*.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama magang di Multimatics, penulis bekerja sebagai *Video Editor* yang bertanggung jawab untuk menyunting video dan membuat video untuk keperluan Youtube, Instagram, dan Tiktok atau keperluan klien. Rincian tugas akan dijelaskan di bab 3.2.1 dan bab 3.2.2.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

No.	PEKERJAAN	HUBUNGAN BMC	PERMASALAHAN BMC
1	Melakukan <i>Editing</i> DTTalk (<i>Digital Transformation Talk</i>).	<i>Channels, Customer Segment, Customer Relationship.</i>	Jumlah penonton di media sosial di bawah rata-rata dari musim sebelumnya (<i>Channels</i>), pemilihan topik pembicaraan yang tidak umum (<i>Customer Segment</i>), kurangnya pemberitahuan kepada pelanggan terhadap acara ini (<i>Customer Relationship</i>).
2	Dokumentasi kelas.	<i>Channels, Customer Segment, Customer Relationship, Value Proposition.</i>	Kurangnya ketertarikan pelanggan terhadap konten dokumentasi kelas (<i>Channels</i>).
3	Membuat <i>Reels</i> Instagram.	<i>Channels, Customer Segment.</i>	Isi konten yang tidak umum (<i>Customer Segment</i>), kurangnya interaksi antar pelanggan (<i>Channels</i>).
4	Operator <i>Live Stream</i> DTTalk.	<i>Key Resource</i>	Kurangnya sumber daya manusia yang mengerti perihal siaran langsung (<i>Key Resource</i>).

5	Melakukan <i>Editing</i> video pembelajaran Telkomsel.	<i>Value Proposition, Key Activites, Channels, Customer Segment, Customer Relationship.</i>	Pemberian revisi kurang lengkap sehingga terjadinya revisi lebih (<i>Customer Relationship</i>).
6	Dokumentasi <i>Kickoff 2022.</i>	<i>Channels.</i>	-
7	Melakukan <i>Editing</i> video <i>After Party</i> I2DIS.	<i>Channels.</i>	-
8	Membuat video testimoni Klien Multimatrics.	<i>Channels, Customer Relationship.</i>	Klien terbata-bata memberikan testimoni, Klien tidak kooperatif memberikan testimoni (<i>Customer Relationship</i>).
9	Membuat video ulang tahun Pak Suparno selaku <i>Founder</i> Multimatrics.	<i>Channels.</i>	-

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Dalam pengerjaan video DTTalk, penulis menjadi *Video Editor* sekaligus yang bertanggung jawab untuk mengoperasikan *software streaming*. DTTalk diproduksi setiap hari Selasa dan Kamis jam dua siang, kemudian dilanjutkan ke tahap paska produksi. Pada tahap produksi, penulis ikut andil dalam pengambilan gambar dan pengaturan cahaya karena produksi DTTalk menggunakan *green screen* sebagai latar belakang. Penulis juga memantau kondisi suara di ruangan produksi. Lalu untuk paska produksi, Penulis harus membuat *teaser* berdurasi maksimal satu menit

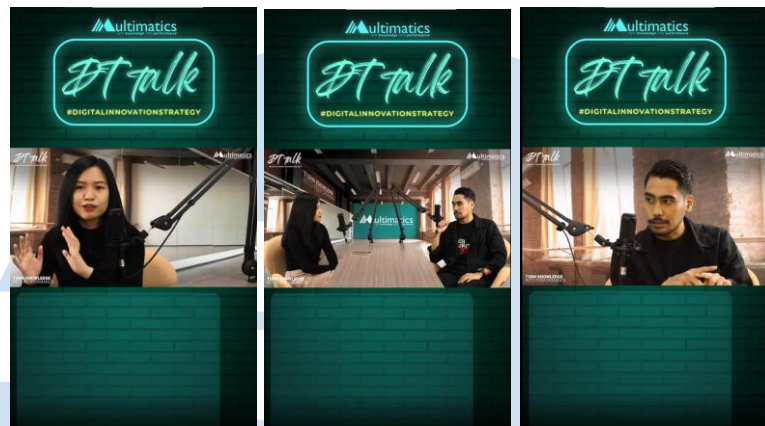
untuk diunggah dan dipromosikan melalui media sosial Multimatics di hari Jumat. Kemudian pada hari Rabu penulis mengoperasikan *software streaming* OBS untuk *Livestream* di Instagram dan Youtube. Proses revisi di DTTalk tidak banyak, hanya di bagian *Color Grading* dan pemilihan potongan untuk *teaser*. Potongan *teaser* diminta lebih dibuat menarik supaya calon penonton penasaran akan isi DTTalk. Terdapat masalah dalam pelaksanaan DTTalk seperti narasumber atau pembawa acara yang kurang percaya diri dalam penyampaian, narasumber atau pembawa acara tidak datang tepat waktu sehingga membuat proses produksi jadi lebih lama, narasumber kekurangan bahan pembicaraan hingga minimal durasi belum tercapai. Acara DTTalk dilakukan untuk meningkatkan *Digital Channels* Multimatics supaya lebih dikenal oleh masyarakat, memberikan wawasan mengenai dunia bisnis secara gratis, dan melakukan promo kelas yang ada di Multimatics. Namun, pembahasan DTTalk terkait bidang *IT* membuat segmentasi penonton DTTalk sangat sedikit. Jumlah penonton saat *livestream* hanya mencapai angka dua puluh penonton setiap minggunya meski total penonton rata-rata menyentuh lima puluh penonton setiap minggu. DTTalk merupakan pekerjaan yang paling menyenangkan karena penulis mendapatkan koneksi baru dan materi bisnis seperti *PRINCE2 project management*, *Benefit Realization Management*, dan *High Velocity IT*. Kemudian di pekerjaan ini penulis bisa belajar melakukan *editing* menggunakan multi kamera seperti acara *talkshow* pada umumnya.



Gambar 3.2.2 Hasil video DTTalk episode tujuh tayang di Youtube

Sumber: Youtube Multimatics

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.2.2 Hasil video DTTalk episode sepuluh tayang di Instagram

Sumber: Instagram Multimatics

Penulis juga melakukan dokumentasi kelas di Multimatics setiap hari Senin sampai Jumat. Jadwal kelas akan dikirimkan melalui *email* oleh tim *Sales* kepada Penulis. Hasil dokumentasi dilanjutkan ke *Digital marketing Officer* untuk dijadikan konten Instagram Multimatics. Sesi dokumentasi kelas merupakan pekerjaan yang paling diminati oleh penulis karena penulis memiliki latar belakang sebagai fotografer. Pada saat sesi dokumentasi, Penulis dapat mengetahui bagaimana proses pembelajaran berlangsung di Multimatics. Penulis juga bisa tahu siapa saja Klien Multimatics. Masalah yang ditemukan dalam kegiatan ini adalah tim *Sales* selalu meminta foto kelas lebih dari 1 kali padahal pada saat foto pertama semua rangkaian kegiatan kelas sudah didokumentasi. Kemudian ada peserta kelas yang setiap hari didokumentasikan. Dikarenakan kegiatan kelas dilakukan di dalam ruangan maka cahaya yang masuk sangat sedikit sehingga membuat penulis harus meningkatkan *ISO*, *Shutter Speed*, dan *aperture* yang menyebabkan dokumentasi lebih lama. Kegiatan dokumentasi kelas ini bertujuan untuk meningkatkan *Customer Relationship* dan juga *Digital Channels* Multimatics.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.2.2 Dokumentasi kelas *Agile Scrum* pada tanggal 4 April 2022

Sumber: Dokumen perusahaan

Selanjutnya adalah membuat video pembelajaran untuk Telkomsel, merupakan pekerjaan yang paling sulit dikarenakan video sepenuhnya menggunakan *motion graphic*. Pada tanggal 24 Desember 2021 Penulis diberikan *storyboard* oleh Penyelia. Di dalam *storyboard* terdapat gambar dan dialog yang harus ada dalam video. Penulis melakukan pengambilan *voice over* (VO) untuk dimasukkan ke dalam video. Pengerjaan video pembelajaran Telkomsel dibantu oleh Penyelia yang memberikan gambar dan elemen yang harus dimasukkan ke dalam video, jadi Penulis hanya menggerakkan gambar dan elemen saja. Pengerjaan video ini dilaksanakan selama satu bulan karena adanya revisi dari pihak Telkomsel; seperti ada kalimat yang kurang tepat, elemen atau gambar yang kurang menarik, gerakan gambar kurang mulus, dan suara VO kurang menarik yang membuat Penulis harus melakukan pengambilan ulang suara. Tenggat waktu video Telkomsel terbilang singkat, harusnya satu minggu tiga *scene* menjadi tiga hari tiga *scene*. Kemudian ada kendala dari perangkat keras karena komputer di Multimatics tidak memiliki kartu grafis. Hal tersebut membuat proses pembuatan video lebih lama. Pembuatan video ini berhubungan dengan *Value Proposition, Key Activites, Channels, Customer Segment, Customer Relationship*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.2.2 Hasil video pembelajaran Telkomsel

Sumber: Dokumen perusahaan

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang ditemukan selama magang di Multimatics adalah tenggat waktu yang singkat. Inkonsistensi dalam pembuatan konten dan jadwal produksi yang mendadak. Hal ini berdampak kepada jadwal paska produksi yang berantakan. Penulis menemukan faktor yang menyebabkan jadwal produksi mendadak dikarenakan adanya pegawai yang jadwalnya tidak selalu kosong dan lebih mementingkan pekerjaan lain daripada konten meski membuat konten adalah salah satu KPI (*Key Performance Indicator*) divisinya. Kemudian ada pegawai yang selalu menghindar ketika sudah dipilih untuk menjadi narasumber di DTTalk yang membuat proses produksi diundur. Tidak adanya sanksi ketika proses produksi diundur atau pembuatan konten tidak tepat waktu merupakan faktor penyebab narasumber atau pembawa acara selalu menghindar ketika diajak.

Kendala yang ditemukan dalam sisi operasional adalah komputer yang ada di Multimatics tidak memiliki kartu grafis yang membuat proses *editing* menjadi lebih lama. Kemudian kamera yang dimiliki Multimatics sudah ketinggalan jaman sehingga kualitas gambarnya tidak bagus. Ruang *green screen* kurang luas menyebabkan pengambilan gambar jadi terbatas. Produksi di Multimatics banyak mengandalkan *green screen* dikarenakan tidak ada *production design* untuk menata

ruangan. Lampu produksi yang kurang memadai sehingga hasil *green screen* tidak rapi. Kendala-kendala besar yang disebutkan berhubungan dengan *key resource*. *Key resource* di Multimatics tidak memiliki orang yang berpengalaman di bidang *livestream* menyebabkan siaran langsung di Youtube dan Instagram tidak maksimal. Penulis yang seharusnya menjadi *Video Editor* terpaksa harus menjadi operator *livestream* menggunakan aplikasi OBS setiap hari Rabu. Di Multimatics tidak ada karyawan yang memiliki latar belakang menjadi pembawa acara. Hal ini menyebabkan proses produksi menjadi lebih lama akibat pembawa acara terbata-bata dan gugup di hadapan kamera.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang ditemukan selama proses kerja magang di Multimatics adalah mencicil pekerjaan. Banyaknya produksi mempengaruhi proses paska produksi. Maka Penulis mengerjakan proses paska produksi dengan mencicil video yang sebelumnya sudah dibuat. Ditambah dengan adanya produksi video Tiktok, Penulis harus kerja lebih cepat supaya tidak ketinggalan tren dan mengejar *traffic*. Untuk kendala jadwal yang berantakan, Penulis mengatasinya dengan mempersiapkan peralatan produksi di hari sebelumnya supaya ketika jadwal produksi berubah, tim produksi tidak kaget. Solusi untuk kendala *green screen*, Penulis menggunakan lampu yang ada untuk meratakan cahaya pada *green screen*. Tujuannya supaya ketika paska produksi, hasil *green screen* jadi lebih rapi. Penulis juga diberi arahan oleh Penyelia mengenai penggunaan *green screen* yang tepat. Untuk mengurangi revisi pada paska produksi, Penulis meminta Penyelia untuk melakukan peninjauan supaya meminimalkan kesalahan ketika menyunting. Lalu untuk solusi peralatan produksi, Penulis menyarankan Penyelia untuk membeli kamera yang mendukung fitur 4K dan membeli mikrofon yang mendukung *cardioid*. Sebelumnya audio menggunakan *clip on* kini sudah diganti menggunakan mikrofon *cardioid*. Alasan penulis menyarankan menggunakan mikrofon *cardioid* karena produksi DTTalk memiliki konsep *podcast* yang membutuhkan kualitas suara yang jernih agar

terdengar jelas oleh penonton. Untuk solusi *key resource*, Penulis menyarankan Penyelia untuk mengurus menambah satu orang untuk menjadi *Video Editor* yang dikhususkan untuk video Tiktok dan bisa melakukan penyuntingan menggunakan *handphone*. Tujuannya supaya tidak perlu melakukan penyuntingan melalui komputer sehingga proses penyuntingan jadi lebih cepat. Penyelia setuju dengan saran Penulis, karena untuk konten Tiktok tidak perlu terlalu bagus kualitasnya.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA