

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

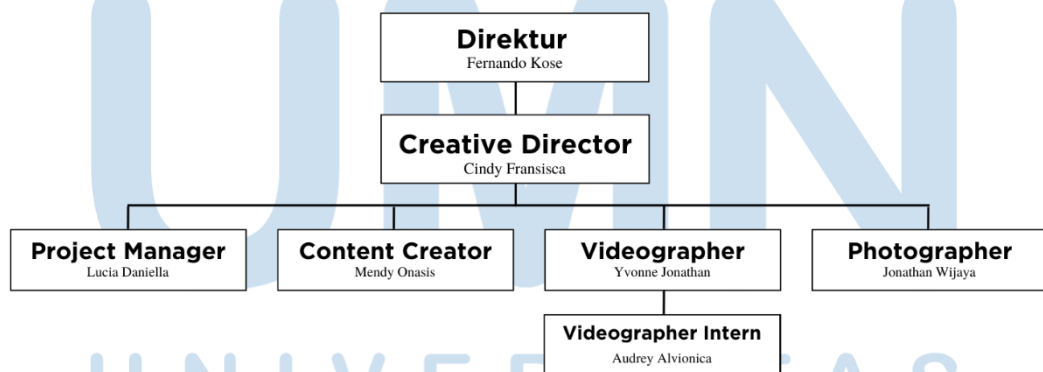
Pada bab ini, penulis akan menjelaskan kedudukan dan koordinasi penulis serta menjabarkan hasil kerja pelaksanaan magang di *fayt.official*.

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama melakukan praktik kerja magang di *fayt.official*, penulis bekerja sebagai *videographer* di divisi *branding*. Penulis mendapatkan pengawasan dari Cindy Fransisca selaku *creative director*. Berikut adalah kedudukan dan koordinasi penulis selama melakukan praktik kerja magang di *fayt.official*.

##### 3.1.1 Kedudukan

Selama melakukan kerja magang, penulis akan mendapatkan kedudukan sebagai *intern videographer*. Penulis bertanggung jawab untuk menentukan penggunaan alat saat produksi, mencari referensi video, membantu merancang konsep video dan membantu proses produksi untuk video *ads* dan *campaign*.

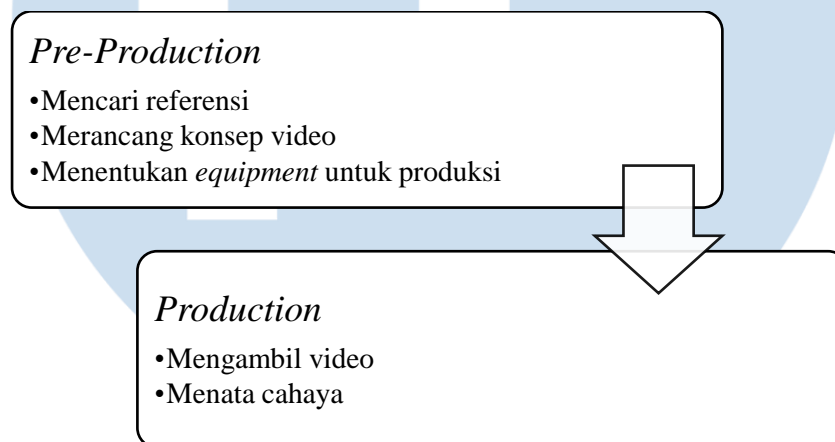


Bagan 3.1 Struktur organisasi *fayt.official* pada divisi *branding*

Sumber : Arsip Perusahaan 2022

### 3.1.2 Koordinasi

Penulis akan berkoordinasi pada tahap *pre-production* dan *production*. Pada tahap *pre-production*, penulis akan membantu memikirkan konsep video untuk suatu produk, mulai dari *storyline* maupun sampai hal teknis seperti tipe lensa yang akan digunakan, pemilihan dan penempatan *lighting* pada lokasi syuting. Pada proses *production*, penulis akan membantu untuk mengambil video dan menata *lighting* agar dapat mencapai konsep visual yang sudah ditentukan.



Gambar 3.1 Alur Kerja *Videographer* di *fayt.official*

### 3.2 Pengembangan Kemampuan Teknis Pengambilan Gambar

Peran *videographer* dalam media digital cukup penting. *Videographer* adalah orang yang mengimplementasikan ide yang telah dirancang dengan cara memvisualisasikan gambar sedemikian rupa sehingga memudahkan penyampaian pesan atau informasi yang akan diterima oleh target konsumen (Saputro, 2017). Tanggung jawab tersebut hampir sama dengan tanggung jawab *videographer* pada *fayt.official*. *Videographer* pada *fayt.official* berkontribusi merancang konsep video bersama dengan *creative director* pada tahap *pre-production*. Pada saat proses *production*, *videographer* bertanggung jawab untuk melakukan pengambilan gambar sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan.

### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

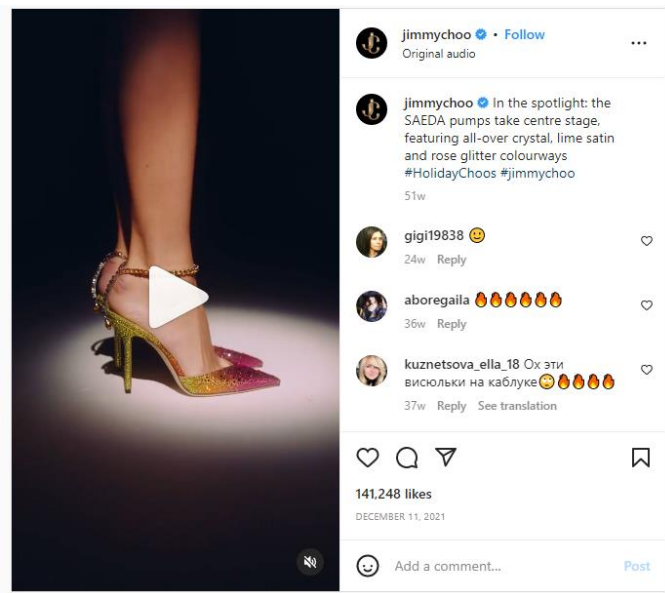
Pada bulan Mei, penulis berkontribusi dalam *project* FAYT x Faytful Vol.1 dan FAYT x WSQ. Pada bulan Juni, penulis berkontribusi pada *project* FAYT x Disney (Cinderella), Qosmics, Crystal Vol.2, dan Vini Vidi Vici. Di bulan Juli, penulis berkontribusi pada *project* FAYT x Monomoly dan Tweed *Collection*. Pada bulan Agustus, *project* yang ada hanya FAYT x Faytful Vol.2 namun penulis juga membantu pembuatan video untuk keperluan *restock* produk lama. Pada bulan September, penulis berkontribusi dalam *project* AVO *Collection*, JFFF, FAYT x Chatime, FAYT x Disney (Dazzling *Collection*) dan FAYT x Disney (Sateen *Collection*). Lalu pada bulan Oktober, penulis berkontribusi dalam *project* FAYT x Disney (*snow white*) dan FAYT x Disney (*Evil queen*). Penulis akan melampirkan tabel 3.1 sebagai rincian *project* atau tugas penulis selama berperan sebagai *videographer* di *fayt.official*.

### 3.2.2 Proses Pengerjaan Tugas Sebagai *Videographer* di *fayt.official*

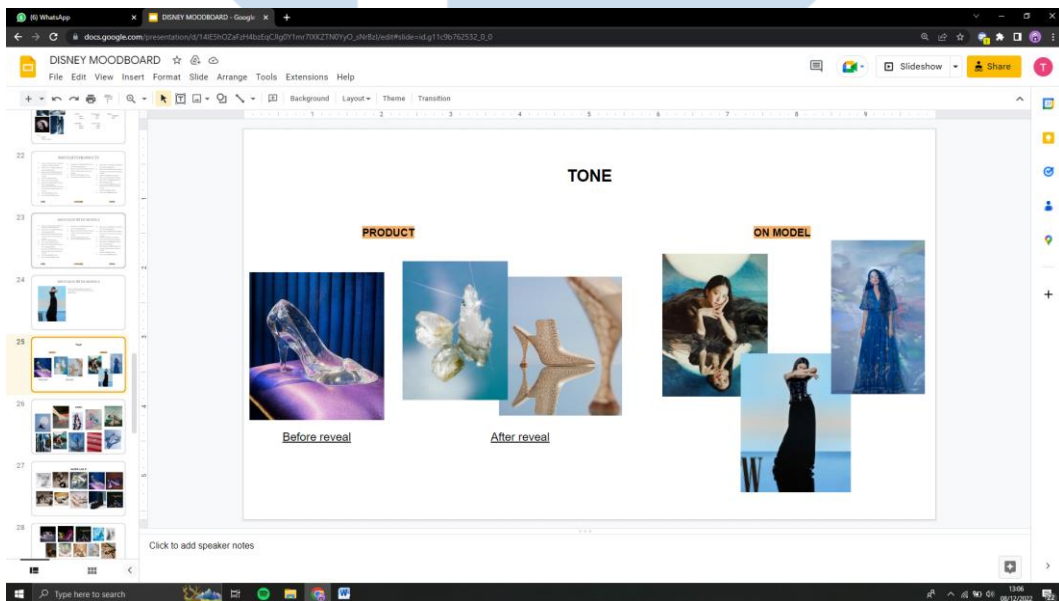
Dalam praktik kerja magang di *fayt.official*, penulis mengerjakan beberapa *project* seperti yang terlampir pada tabel 3.1. Namun pada bab ini, penulis akan menguraikan salah satu *project* video *campaign* yaitu FAYT x Disney (Cinderella).

#### 1) Proses *Pre Production* :

Saat proses *pre-production* berlangsung, penulis membantu perancangan *deck* visual dan mencari beberapa referensi video untuk menjadi acuan visual pada saat produksi berlangsung seperti yang terlampir pada gambar 3.2, 3.3. Video *campaign* ini bertemakan “*shoes of hope*” yang terinspirasi dari kisah Cinderella. Jika dilihat dari produk yang akan dipasarkan, produk FAYT x Disney (Cinderella) ingin terlihat mewah dan elegant. Oleh karena itu, penulis yang berperan sebagai *videographer* harus bisa *deliver* hal tersebut dalam bentuk video.



Gambar 3.2 Contoh referensi 1  
 Sumber : Media Sosial jimmychoo



Gambar 3.3 Contoh perancangan tone pada FAYT x Disney (Cinderella)  
 Sumber : Arsip Perusahaan 2022

Sebelum proses produksi berlangsung, penulis harus menentukan jenis lensa yang akan digunakan nantinya. Dikarenakan masing-masing lensa memiliki karakteristik yang berbeda-beda, penulis harus memutuskan lensa apa yang akan

digunakan sebelum proses produksi berlangsung. Penulis memutuskan untuk menggunakan lensa Sony FE 24-70mm F2.8 GM karena lensa ini merupakan lensa zoom yang memiliki kualitas gambar yang tinggi. Menurut penulis, lensa tersebut akan memudahkan pengambilan *shot establish* dan juga *shot coverage* sehingga dapat menghemat waktu produksi. Rentang *focal length* 24mm – 35mm digunakan untuk pengambilan *establish shot*. Sementara Rentang *focal length* 50mm – 70mm digunakan untuk pengambilan *coverage shot* guna untuk merekam detail-detail product mulai dari *insole*, *outsole*, bagian depan sepatu, dan juga *heels* bening yang terbuat dari kaca. Selain *focal length* yang bervariasi, lensa ini memiliki lapisan Nano AR yang dapat memaksimalkan cahaya yang masuk ke lensa sehingga terciptanya gambar dengan resolusi tinggi dengan efek bokeh yang indah sehingga cocok untuk produk fokus.

Dalam rangkaian produksi, penulis melihat adanya pergantian beberapa *set* dengan warna latar yang berbeda. Untuk menghemat waktu dan mewujudkan visual yang sudah direncanakan, penulis berdiskusi bersama *videographer* dan *photographer* mengenai penggunaan lampu yang akan digunakan. Setelah berdiskusi, kami setuju untuk menggunakan lampu aputure amaran LED Nova P300C RGBWW. Lampu ini memiliki suhu warna yang luas, mulai dari 2.000k hingga 10.000k. Selain itu, lampu nova ini juga memiliki *mode gel* yang menyediakan hingga 300 macam warna. Lampu ini juga dapat diatur melalui aplikasi *SidusLink* pada *smartphone* yang memudahkan pergantian warna background pada saat proses produksi berlangsung. Selain aputure nova P300C, terdapat lampu aputure 600D yang berguna sebagai *keylight* dan lampu godox SL60W sebagai *fill light*. Terakhir, penulis juga menyarankan untuk menggunakan aksesoris lampu yaitu *snoot* agar tercapainya lampu *spotlight* sesuai dengan referensi yang tertera pada gambar 3.2.

## 2) Proses Production :

Pada saat proses *production* berlangsung, penulis berkontribusi sebagai *videographer* dan juga *gaffer*. Penulis memutuskan untuk mengambil *footage*

dengan resolusi 4k agar *footage* yang diambil memiliki gambar yang jelas dan detail karena ukuran *pixel* yang dihasilkan jauh lebih banyak dibandingkan dengan video *HD*. Selain resolusi, karena penulis ingin menggunakan *60fps* maka penulis melakukan pengambilan gambar dengan *format* video NTSC agar gerakan pada video bisa diatur menjadi lebih lambat pada saat proses penyuntingan gambar. Penulis juga membantu pengaturan lampu lewat aplikasi *handphone* agar pergantian warna menjadi lebih mudah.



Gambar 3.4 Hasil perancangan salah satu set FAYT x Disney (Cinderella)

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 3.5 Contoh perancangan salah satu set FAYT x Disney (Cinderella)

Sumber : Arsip Perusahaan 2022

Gambar 3.4 merupakan salah satu set yang sudah direalisasikan sesuai dengan hasil dari perancangan konsep pada gambar 3.5. Untuk menghasilkan dua *tone* warna yang bergradasi, terdapat dua lampu aputure nova P300C. Lampu ini digunakan sebagai *backlight* untuk mengisi warna *background* putih pada limbo studio. Pada set ini, satu lampu aputure nova diletakan lebih tinggi dan satu lampu lainnya diletakan lebih rendah. Hal ini dilakukan untuk menciptakan hasil gradasi *vertical* sesuai dengan keinginan *creative director*. Penulis membantu pergantian warna pada lampu aputure nova P300C lewat aplikasi *handphone* seperti yang tertera pada gambar 3.6.

Lalu lampu aputure 600D digunakan sebagai *keylight* untuk menerangi subjek. Namun jika dilihat dari *treatment lighting* pada *deck*, cahaya yang jatuh kearah subjek merupakan cahaya yang *soft* dan tidak menghasilkan *shadow* yang keras. Untuk mencapai *treatment* tersebut diperlukan aksesoris seperti *softbox* pada lampu *keylight* agar cahaya yang terpancar kearah model tidak *harsh* atau kasar. *Softbox* yang digunakan adalah *softbox hexagonal* berukuran besar agar

cahaya yang dihasilkan dapat terdiffuse atau terbaaur namun dengan cangkupan yang besar.

Selain itu lampu nova dan 600d, terdapat lampu godox SL60W yang digunakan sebagai *fill light*. *Fill light* ini berguna untuk mengisi bagian bawah lantai agar tidak terlalu *under* atau gelap. Selain lampu godox SL60W, terdapat *styrofoam* putih yang berguna untuk memantulkan cahaya dari *keylight*. *Styrofoam* ini berukuran besar agar dapat memantulkan cahaya pada bagian kiri muka subjek. Untuk hasil rancangan *lighting* dapat dilihat pada gambar 3.7.



Gambar 3.6 Pengaturan warna cahaya melalui aplikasi *siduslink*





Gambar 3.7 Hasil *footage* pada produksi FAYT x Disney  
Sumber : Arsip Perusahaan 2022

Pada gambar 3.8, terlihat salah satu *set* dengan tata *lighting* yang cukup kompleks dan berbeda dari *set* sebelumnya. *Set* ini memiliki *treatment lighting* yang keras dan adanya penggunaan cahaya *spotlight*. Untuk menciptakan hasil seperti itu, studio harus gelap dan tidak ada cahaya lain selain dari cahaya satu lampu. Pada saat produksi, jendela studio ditutup dengan kain gordien agar cahaya matahari tidak masuk kedalam, selain itu lampu studio juga harus dimatikan agar tidak ada pecahan bayangan karena adanya sumber cahaya dari lampu lain. Lampu yang digunakan adalah lampu aputure 600d dengan menggunakan aksesoris *snood*. *Snood* berguna untuk memfokuskan cahaya menjadi sebuah cahaya *spotlight*. Untuk hasil dari *set* ini dapat dilihat pada gambar 3.9.

W: party

**MODEL SET 3**

Shadow + blue hue



HOPE  
- Blue  
- Silver

COURAGE  
- Pink  
- Oat

KIND  
- Dalgona  
- Blue

DREAM  
- Silver  
- White

FAIRYTALE  
- White  
- Pink

- Shot list:
- On model
  - On feet
  - 5 products one frame

Gambar 3.8 Contoh perancangan salah satu set FAYT x Disney (Cinderella)

Sumber : Arsip Perusahaan 2022



Gambar 3.9 Hasil *footage* pada produksi FAYT x Disney

Sumber : Arsip Perusahaan 2022

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang ditemukan pada saat menjalankan proyek FAYT x Disney (Cinderella) adalah masalah waktu. Karena proses produksi kali ini merental studio dengan durasi yang cukup terbatas, proses produksi dengan *output* yang cukup banyak dan teknis yang kompleks menjadi kendala utama yang ditemukan pada saat proses produksi berlangsung. Selain itu, *videographer* juga tidak mendapatkan waktu yang banyak jika dibandingkan oleh *photographer*. Hal ini menyebabkan *videographer* sulit untuk mengeksplorasi *shot* karena adanya pergantian yang bergitu cepat antara *videographer* dan *photographer*.

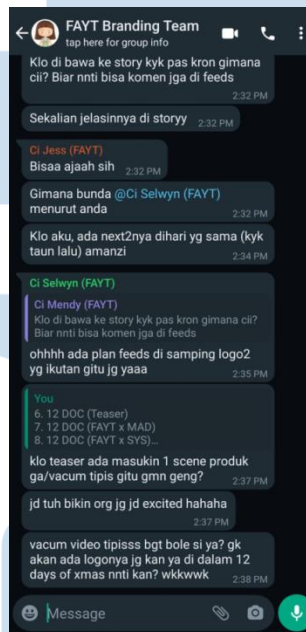
### 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Menurut penulis, solusi atas kendala yang ditemukan adalah produksi seperti ini harusnya memiliki rentang waktu yang panjang agar mengatasi kendala yang terjadi saat proses produksi berlangsung. Untuk mengatasi hal tersebut, penulis yang berperan sebagai *videographer* memilih untuk menggunakan lensa Sony FE 24-70mm F2.8 GM. Hal ini dilakukan agar dapat mengambil *footage* video saat foto sedang berjalan, penulis tetap bisa mengambil *footage* dari *angle* lain dengan menyesuaikan *focal length* lensa. Selain itu, penulis dan rekan penulis setuju untuk menggunakan lampu *continuous* agar video dan foto bisa berjalan secara bersamaan. Sebagai contoh, saat sedang sesi foto, *videographer* dapat tetap mengambil beberapa *footage* dari *angle* lain. Menurut penulis, akan lebih efisien jika mematuhi *call sheet* yang sudah dibuat. Karena *call sheet* menjadi acuan waktu bagi para tim produksi agar pergantian antara *videographer* dan *photographer* menjadi lebih teratur.

## 3.3 Melatih Manajemen Kerja antar Anggota Tim

Selama melakukan praktik kerja magang di *fayt.official* selama enam bulan, penulis melatih manajemen kerja sebagai tim dalam sebuah perusahaan. Penulis sadar untuk menghargai waktu dan pendapat orang lain. Sebagai contoh dari segi

waktu, rancangan *rundown* bisa terhambat jika pada saat proses produksi berlangsung terdapat satu karyawan yang datang terlambat. Hal ini menyadarkan penulis bahwa masing-masing individu akan saling berkaitan jika berkerja sama sebagai sebuah tim, jika terdapat suatu individu yang tidak disiplin akan mengganggu kinerja kerja individu lainnya. Selain itu, pentingnya untuk menghargai pendapat orang lain. Menurut penulis, pendapat orang akan sangat berguna untuk terciptanya ide baru karena pendapat orang lain terkadang membuka peluang untuk terwujudnya sebuah inovasi.



Gambar 3.10 contoh komunikasi tim dalam FAYT

Penulis juga belajar untuk melatih kemampuan berkomunikasi dalam sebuah tim seperti yang tertera pada gambar 3.10. Contohnya, meminta saran dan masukan dari hasil video yang sudah diproduksi. Menurut penulis, pendapat dari orang lain akan berguna karena hal tersebut dapat membuka peluang untuk terwujudnya sebuah inovasi. Saran dan hasil tersebut nantinya akan digunakan sebagai masukan dan evaluasi kedepannya. Oleh karena itu, penulis juga harus bertukar pendapat dengan orang lain agar orang lain memiliki pandangan baru

dari sudut pandang penulis. Penulis memang bekerja dibawah pengawasan *creative director*, namun lingkungan kerja di *fayt.official* tidak menutup kemungkinan bagi penulis untuk bereksplorasi. Karena ide-ide yang ada dapat diterapkan ke video *campaign* mulai dari penataan konsep hingga proses pengambilan gambar.

