



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Penulis menjalani program praktek kerja magang di Divisi *Marketing* Universitas Multimedia Nusantara selama jam dalam 60 hari jam kerja. Dalam menjalani proses program praktek kerja magang, penulis berada dibawah pengawasan bapak Steve Adrianto selaku supervisi dan *Promotion Production Coordinator*. Berikut adalah penjabaran informasi dalam alur kedudukan dan koordinasi pada *Department Marketing and Promotion*.

Bagian ini berisi keterangan/informasi mengenai posisi penulis dan alur koordinasi penulis dengan pembimbing lapangan pada saat pengerjaan suatu proyek/pengerjaan.

1. Kedudukan

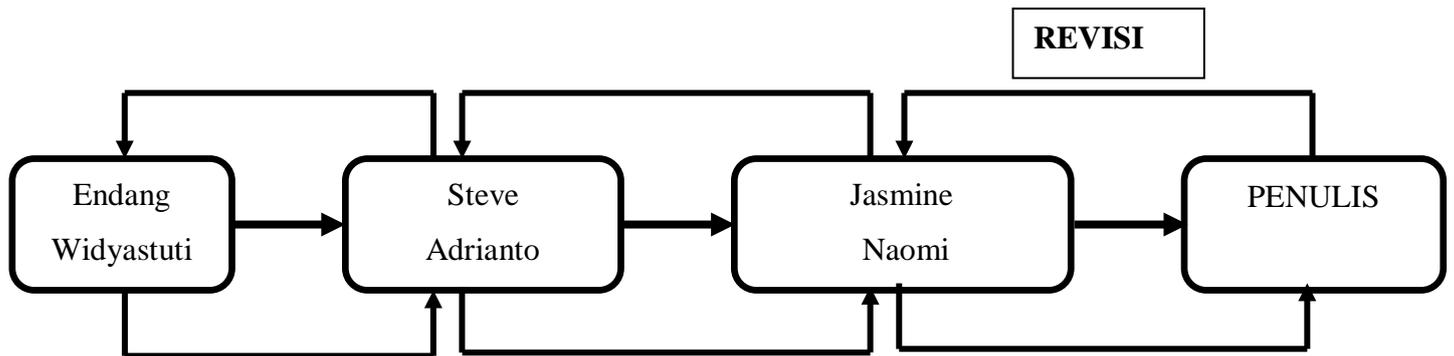
Dalam menjalani proses program praktek kerja magang, penulis menjalankan tugas sebagai videografer dan editor video, animator, pembicara dalam workshop yang diselenggarakan di sekolah-sekolah menengah atas serta beberapa tugas untuk merancang aset dan keperluan guna kegiatan dalam *Department Marketing and Promotion* Divisi Kreatif Universitas Multimedia Nusantara. Dalam menjalankan tugas, pada awalnya penulis dipandu oleh Steve Adrianto selaku supervisi yang menjabat sebagai *Promotion Production Coordinator*. Namun, seiring berjalannya waktu, beliau sering kali tidak berada ditempat sehingga pengawasan digantikan ke Jasmine selaku orang kepercayaan beliau, Jasmine merupakan seorang desainer dalam *Department Marketing and Promotion* Divisi Kreatif Universitas Multimedia Nusantara.

2. Koordinasi

Penulis mendapatkan kepercayaan dalam menjalani tugas yang diberikan oleh ibu Endang Widyastuti untuk melakukan perekaman pada acara dan kegiatan yang diselenggarakan di Universitas Multimedia Nusantara. Setelah melakukan perekaman, penulis kemudian menyunting video yang nantinya akan ketika rampung akan diunggah untuk dipublikasikan di media sosial milik Universitas Multimedia Nusantara.

Selain melakukan perekaman pada acara dan kegiatan di kampus, ibu Endang Widyastuti juga memberikan tugas untuk melakukan tugas kunjungan dalam kota maupun luar kota guna memberikan sebuah promosi ke sekolah menengah atas melalui penyelenggaraan workshop pada bidang animasi yang penulis kuasai sebagai daya tarik minat para calon mahasiswa/I. Dalam mempersiapkan workshop, penulis mempersiapkan sendiri dalam hal segala materi yang dibutuhkan untuk workshop, hal yang dipersiapkan diantaranya adalah materi untuk disampaikan dalam bentuk presentasi Microsoft Power Point, materi untuk mengajak pemirsa untuk mempraktekan langsung yang telah dipresentasikan berupa pembuatan flip book sejumlah 100 buah yang mana setiap 1 buah flip book berukuran sekitar 8 x 4 centimeter yang berisikan sebanyak 50 halaman.

Penulis juga menerima tugas-tugas yang diberikan oleh bapak Steve Adrianto, tugas-tugas tersebut biasanya terkait dengan hal desain untuk membantu Jasmine selaku desainer di *Marketing and Promotion*, pengangkutan barang, Tidak hanya ibu Endang Widyastuti yang Bagian ini berisi penjelasan mengenai informasi alur koordinasi pekerjaan yang penulis lakukan di perusahaan magang. Alur koordinasi ini dapat pula dilengkapi dengan bagan alur kerja seperti contoh di bawah ini:



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut pekerjaan yang telah dilakukan penulis selama proses program kerja magang di *Department Marketing and Promotion* Divisi kreatif :

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

NO	MINGGU	PROYEK	KETERANGAN
1.	1.	Dokumentasi OMB 2018	Penulis mendokumentasikan kegiatan Orientasi Mahasiswa Baru 2018 sebagai konten video yang telah disunting untuk dipublikasikan pada sosial media UMN.
2.	2.	Merancang <i>Bumper Video Animation</i>	Penulis merancang sebuah bumper untuk pembukaan pada tiap konten video yang akan dipublikasikan pada sosial media UMN.
3.	3.	Merancang Video Tes Beasiswa 2018	Penulis merancang sebuah video berdurasi 60 detik untuk kegiatan acara tes beasiswa yang akan diselenggarakan di UMN.
4.	4.	Workshop Animasi ke SMA RICCI II, Bintaro	Penulis menjadi pembicara yang akan membawakan materi mengenai animasi pada workshop yang akan diadakan di SMA RICCI II, Bintaro sekaligus melakukan promosi UMN.
5.	5.	Dokumentasi dan merancang video pertemuan orangtua 2018	Penulis merancang sebuah video untuk kegiatan acara pertemuan orangtua 2018 yang akan diselenggarakan di UMN.
6.	6.	Dokumentasi dan merancang video tes beasiswa 2018	Penulis merancang sebuah video erurasi 60 detik untuk kegiatan tes beasiswa 2018 yang akan diselenggarakan di UMN.
7.	7.	Workshop Animasi ke SMA Cahaya Bangsa <i>Classical School, Bandung</i>	Penulis menjadi pembicara yang akan membawakan materi mengenai animasi pada workshop yang diadakan di SMA Cahaya Bangsa Classical School, Bandung. Serta melakukan kegiatan promosi UMN.
8.	8.	Merancang Video Open House UMN 2018	Penulis merancang sebuah video berdurasi 60 detik untuk kegiatan acara open house yang akan diselenggarakan di UMN.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis bekerja sebagai videografer selama proses praktek kerja magang di Universitas Multimedia Nusantara yang dilakukan pada pukul 08.00 hingga 17.00

WIB, namun apabila mendapatkan pekerjaan yang membutuhkan waktu lebih, penulis dapat melonggarkan pada jam pulang.

Sebagai *videographer*, penulis mendokumentasikan dalam bentuk video maupun potret dengan menggunakan sebuah kamera SLR D70 atau D60 yang merupakan sebuah aset yang telah dimiliki di *Department Marketing and Promotion*.

Setelah penulis mendokumentasikan sebuah kegiatan pada acara, penulis membuat sebuah *bumper* untuk pembukaan dan mengolahnya, *bumper* yang telah dibuat disunting kembali dan digabungkan pada konten video agar dapat menarik dalam penyampaian sebuah informasi yang akan dipublikasi pada sosial media Universitas Multimedia Nusantara. Pada proses penyuntingan, penulis mengelolanya menggunakan laptop pribadi yang menggunakan beberapa aplikasi seperti *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustration*, *Adobe After Effect* ataupun *Adobe Premiere*.

Video yang telah disunting, penulis ajukan kepada Jasmine Naomi selaku wakil dalam mengawasi penulis pada proses praktek kerja magang guna diperiksa agar dapat digunakan sebagai konten yang akan dipublikasi.

Tidak hanya pada bidang videografi dan dokumentasi, penulis juga mengerjakan beberapa desain dan editing foto yang dimintai oleh rekan-rekan maupun dari bagian luar di *Department Marketing and Promotion* Divisi Kreatif seperti dari CED untuk konten kelas korea.

Penulis juga melakukan dinas luar kota untuk kegiatan promosi ke sekolah-sekolah yang ditargetkan untuk para siswa/i yang akan segera lulus. Bagian ini berupa penjelasan secara umum mengenai pekerjaan yang dilakukan penulis selama proses magang.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Pada proses praktek kerja magang, penulis melaksanakan tugas sebagai videografer dan penyunting video kegiatan acara yang telah didokumentasikan oleh penulis. Tidak hanya berfokus pada videografi yang penulis kerjakan, terdapat beberapa tugas yang telah penulis lakukan seperti mendesain sebuah

backdrop untuk penyambutan tamu guna kegiatan acara di kampus, merancang sebuah *flyer* lipat 3 untuk mempromosikan kegiatan kelas korea yang dilakukan CED Korea Center UMN, membuat konten untuk *workshop* yang diselenggarakan di SMA guna kegiatan *Marketing* untuk menarik minat para calon mahasiswa/i.

3.3.1.1. Masa Orientasi Mahasiswa Baru 2018

Pada tanggal 13 Agustus 2018, dimana penulis melakukan hari pertama dalam melakukan program praktek kerja magang dan bertepatan pada sebuah acara kegiatan yang diadakan di Universitas Multimedia Nusantara, yaitu sebuah acara kegiatan briefing untuk mempersiapkan menghadapi masa Orientasi Mahasiswa Baru 2018 (OMB 2018) yang berlangsung selama 3 hari yang dimulai dari tanggal 13 hingga 15 Agustus 2018.

Dalam kegiatan ini, para panitia memberikan instruksi dan persyaratan yang harus dilakukan kepada para peserta OMB 2018.

Intruksi yang diberikan berupa peralatan yang wajib untuk dibawa dan yang tidak, waktu dan tempat untuk berkumpul, pengenalan para panitia yang bertugas dan rute yang harus dilalui pada masa OMB 2018 esok harinya.



Gambar 3.2. *Briefing* OMB UMN 2018

Setelah selesai diberikan instruksi oleh panitia OMB 2018, para peserta OMB 2018 dimintai untuk berpindah ruangan selanjutnya untuk melakukan pengumpulan informasi selanjutnya yang diberikan oleh panitia OMB 2018.



Gambar 3.3. Potongan Video *Briefing* OMB UMN 2018

Penulis mendokumentasikan dengan cara foto maupun merekam sepanjang kegiatan yang berakhir hingga selesai, dokumentasi video dan foto tersebut kemudian akan dikelola untuk dijadikan konten untuk menunjukkan kegiatan yang sedang terjadi pada hari itu di Universitas Multimedia Nusantara yang dipublikasi melalui media sosial yang dimiliki Universitas Multimedia Nusantara.

Pada tanggal 13 Agustus 2018, para peserta memasuki hari pertama pada masa Orientasi Mahasiswa Baru 2018 yang dimulai pada pukul 06.00 WIB untuk melakukan sebuah upacara peresmian yang dilakukan oleh Dr. Ninok Laksono selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara, upacara tersebut dilaksanakan di area parker di Universitas Multimedia Nusantara.



Gambar 3.4. Masa Orientasi Mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara 2018

Kemudian acara dilanjutkan dengan kegiatan utama masa OMB 2018 yaitu diberikannya tugas-tugas yang kompetitif antar regu yang disambut dengan gembira oleh para peserta.

Setelah kegiatan kompetisi memasuki jeda untuk dialihkan ke *Function Hall* (FH) untuk menghadiri kegiatan ucapan penyambutan oleh ibu Ika Yanuarti, S.E., M.S.F, CSA selaku Wakil Rektor bidang Kemahasiswaan, penyambutan kedua diberikan oleh wakil *Student Service*, namun penyambutan tersebut tidak berlangsung terlalu lama dan disambut baik oleh para peserta. kemudian para peserta OMB 2018 melanjutkan kegiatannya ke Lobi UMN untuk mengenal lebih jauh tentang UMN.

Pada kegiatan ini para peserta diberi kesempatan untuk mengenal para dosen yang ada pada tiap jurusan, salah satunya adalah oleh bapak Yusuf S. Martyastiadi selaku dosen *Film and Television*. Kemudian setelah penyambutan oleh para dosen, pada akhir kegiatan OMB 2018 melakukan sebuah *hand waving* secara bergiliran.

Pada tanggal 15 Agustus 2018, merupakan hari terakhir pada masa OMB 2018 diawali dengan kegiatan diadakan sebuah *performance* yang dilakukan oleh panitia untuk membakar semangat para peserta OMB 2018.



Gambar 3.5. *Screenhot video* OMB UMN 2018 hari kedua

Setelah melakukan kegiatan *performance* oleh panitia OMB 2018, kegiatan berlanjut dengan melakukan sebuah *games* untuk melatih kerjasama dan

kekompakan para anggota kelompok peserta OMB 2018. Para panitia dipecah menjadi beberapa bagian untuk mengatasi kelompok peserta OMB 2018. Dalam permainan ketiga, para peserta diberi tugas untuk dapat merancang sebuah kostum yang dibuat dengan bahan bekas dan daur ulang, hal ini bertujuan untuk mengasah kekompakan serta kreatifitas anggota dan para peserta OMB 2018. Pada akhir kegiatan, acara selanjutnya dilakukan penutupan yang dilakukan oleh para panitia dengan cara melakukan salam UMN. Dalam penghujung acara, para panitia memberikan sebuah reward bagi para peserta yang aktif dalam kegiatan OMB 2018.

Pada tanggal 16 Agustus, Universitas Multimedia Nusantara mengadakan sebuah Senat Terbuka dimana pada kegiatan tersebut sebagai hari kuliah pertama bagi para peserta OMB 2018 yang telah dijalani.

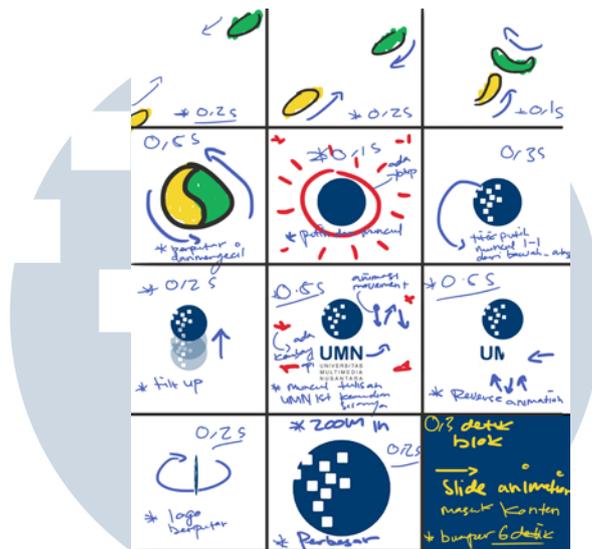


Gambar 3.6. Sidang Senat Terbuka dan kuliah perdana 2018

Pada kegiatan tersebut, dimulai dengan sebuah upacara bendera kepada sang saka merah putih yang dipimpin oleh bapak Dr. Ninok Laksono selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara, yang kemudian sebuah penyambutan pidato yang dibawai oleh ibu Hira Meidia, Ph. D. selaku wakil Rektor dibidang Akademis Universitas Multimedia Nusantara. Setelah penyambutan selesai, terdapat sebuah pemberian penghargaan oleh Dr. Ninok Laksono, beliau memberikan sebuah penghargaan kepada para mahasiswa/I yang telah berprestasi dihadapan para generasi baru dengan harapan dapat menjadi sebuah motivasi bagi

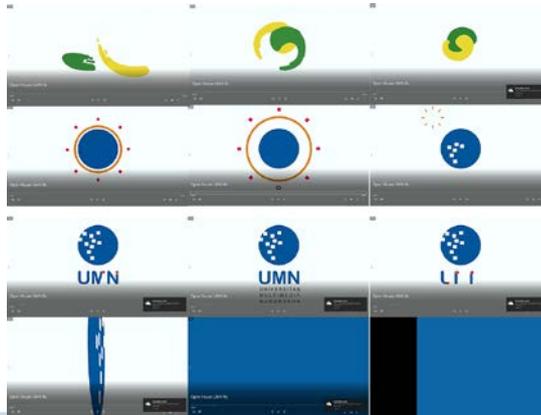
mereka. Acara selanjutnya terdapat sebuah janji mahasiswa yang diwakilkan oleh mahasiswa dan mahasiswi yang berprestasi yang diikuti oleh mahasiswa baru. Kegiatan siding senat terbuka diakhiri dengan penutupan upacara bendera.

3.3.1.2. Bumper Animation



Gambar 3.7. Storyboard bumper animation untuk pembukaan konten video

Dikarenakan pada video-video yang dimiliki Universitas Multimedia Nusantara dan OMB 2018 tidak memiliki sebuah ciri khas pada pembukaan video, penulis ditugaskan untuk merancang sebuah *bumper animation* guna sebagai pembukaan video sekaligus sebagai ciri khas pada konten-konten video berikutnya. Dalam hal ini, penulis melakukan tahap awal berupa storyboard yang mengalami beberapa kali revisi dan perubahan yang diajukan kepada Jasmine Naomi, selaku rekan kerja penulis.



Gambar 3.8. *Screenshot Bumper Animation* untuk pembukaan konten video.

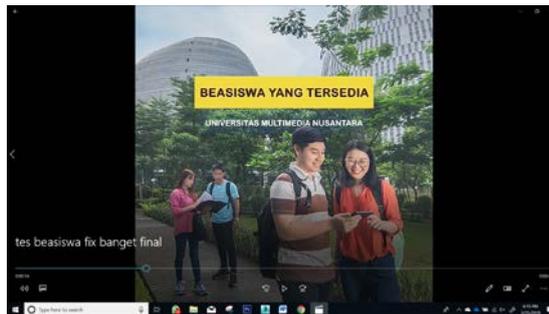
Setelah melewati beberapa revisi dan akhirnya penulis langsung merancang sebuah *bumper animation* untuk pembukaan konten video, berikut adalah potongan-potongan gambar yang penulis rancang untuk *bumper animation*.

3.3.1.3. Konten *Video Motion Graphic*



Gambar 3.9. *Pertemuan Para Orangtua Mahasiswa UMN 2018/2019*

Pada minggu kelima, penulis bertugas untuk mendokumentasikan serta mengedit sebuah video yang telah direkam pada acara pertemuan orang tua mahasiswa UMN 2018/2019.



Gambar 3.10. Screenshot Video Motion Graphic untuk Tes Beasiswa 2018

Pada minggu kedelapan, penulis ditugaskan untuk merancang sebuah *video motion graphic* yang berisikan sebuah informasi sebuah beasiswa yang diadakan oleh Universitas Multimedia Nusantara, adapun sebuah aset yang diberikan untuk dimasukkan kedalam video yang dapat digunakan sebagai berikut:



Gambar 3.11. Aset gambar perusahaan

Penulis juga ditugaskan untuk merancang sebuah *video motion graphic* untuk menginformasikan kegiatan acara Open House 2019 yang diselenggarakan di Universitas Multimedia Nusantara, acara tersebut bertujuan untuk perkenalan sebuah kampus kepada khayalak umum yang ingin mengetahui lebih jauh tentang UMN.



Gambar 3.12. Screenshot Motion Video Graphic untuk Open House 2019

Tidak hanya pada video, penulis juga melakukan penyuntingan pada hasil rekaman maupun foto yang telah diambil oleh penulis.



Gambar 3.13. Dokumentasi dan Photo Editing untuk Open House 2018

3.3.1.4. Lampiran Pekerjaan



Gambar 3.14. Kegiatan Acara Ritter Sport Gramedia 2018 di UMN

Penulis juga meliput untuk kegiatan acara yang diselenggarakan di UMN, salah satunya adalah sebuah acara Ritter Sport dan Gramedia yang diselenggarakan di Theatre Hall UMN, pada acara tersebut terdapat narasumber Kunto Aji selaku musisi dan Dimas Djay selaku sutradara pada iklan-iklan yang bersahaja dan

menghebohkan jagat maya seperti *Indoeskrim*, *Indomie*, *OVO* dan masih banyak lagi.



Gambar 3.15. *Screenshot video* kegiatan edufair yang telah disunting oleh penulis

Selain meliput video, penulis juga terkadang dimintai untuk mengedit sebuah video yang diajukan oleh divisi lain, video tersebut adalah video yang telah divisi lain rekam pada acara *edufair* di sekolah yang mereka kunjungi.



Gambar 3.16. Piagam Penghargaan Workshop di SMA RICCI II, Bintaro dan Cahaya Bangsa Classical School, Bandung

Penulis juga melakukan sebuah kegiatan acara Edufair yang dilaksanakan disekolah-sekolah SMA di Nusantara, penulis mendapatkan sebuah kepercayaan untuk menjadi seorang pembicara pada workshop di SMA RICCI II, Bintaro dan SMA Cahaya Bangsa Classical School, Bandung.

Lampiran tugas lainnya yang dilakukan penulis adalah melakukan sebuah dokumentasi yang dikunjungi oleh sekolah-sekolah di Nusantara, dokumentasi tersebut dibagi beberapa kategori.



Gambar 3.17. Dokumentasi para peserta *Campus Visit*

dokumentasi untuk dijadikan sebuah aset untuk *flyver* atau keperluan desain dan dokumentasi untuk menjadi reminder untuk para calon citivas akademis.



Gambar 3.18. *Cropping* hasil foto oleh penulis.

Hasil foto yang telah disunting akan dijadikan sebuah aset desain untuk kepentingan perusahaan kedepannya.



Gambar 3.19. Dokumentasi kegiatan acara DIRJEN PAJAK 2018 di UMN

Penulis meliput sebuah acara yang diadakan di UMN, yaitu sosialisasi pajak oleh DIRJEN Pajak, pada acara tersebut para narasumber memberikan sebuah informasi mengenai pajak dan pengelolaannya kepada para mahasiswa maupun peserta yang ikut pada acara tersebut.

Adapun penulis melakukan sebuah tugas untuk meliput kegiatan acara lainnya, diantaranya adalah sebuah acara mengenai bagaimana cara menganalisis sebuah konten bohong dan tidak, berikut adalah beberapa foto pada kegiatan acara tersebut.



Gambar 3.20. Dokumentasi kegiatan acara seminar tentang fakta dan hoax 2018 di UMN

Penulis merancang sebuah desain yang diminta oleh departemen lainnya seperti CED UMN, BAUK UMN. Berikut adalah lampiran yang telah penulis kerjakan



Gambar 3.21. Desain Grafis yang dirancang penulis.

Penulis merancang ulang untuk pengumuman B.A.U.K UMN untuk mengumumkan batas akhir pembayaran menjelang ujian tengah semester (UTS) di semester akhir.



Gambar 3.22. Penulis merancang ulang untuk B.A.U.K UMN

Penulis merancang ulang sebuah brosur yang diminta oleh Jasmine Naomi, brosur yang penulis rancang ulang berasal dari departemen CED UMN dimana penulis diminta untuk merancang untuk mempromosikan bahwa CED Korea sedang membuka sebuah kelas Korea untuk masyarakat umum. Berikut lampiran gambar yang telah penulis kerjakan dan beberapa revisi.



Gambar 3.23. Desain awal untuk CED kelas Bahasa Korea UMN



Gambar 3.24. Isi dalam brosur lipat 3

Tidak hanya mendesain dan melakukan liputan, penulis juga diberikan tugas untuk melakukan sebuah rancangan untuk dijadikan sebuah spanduk besar maupun sebuah poster untuk menunjang dan memberitahukan sebuah kegiatan yang akan diselenggarakan di UMN, berikut adalah rancangan yang telah penulis kerjakan yang di akan dipublikasikan secara cetak maupun *online*.



Gambar 3.25. *Back Drop* yang dirancang oleh penulis



Gambar 3.26. Rancangan pertama untuk program CED



Gambar 3.27. Proses rancangan untuk posteroleh penulis

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Pada proses melakukan praktek kerja magang di *Department Marketing and Promotion* penulis menemui beberapa kendala diantaranya adalah:

1. Kurangnya kelengkapan peralatan pada tempat kerja, penulis mengalami sebuah kendala dimana pada saat melakukan dokumentasi acara , peralatan yang akan penulis pakai sedang tidak tersedia atau sedang

digunakan oleh orang lain sehingga penulis menggunakan peralatan yang tersisa seperti lensa jarak jauh, tripod penyeimbang, ataupun kamera yang dapat menunjang hasil yang lebih baik.

2. Supervisor yang jarang hadir atau tidak berada di tempat serta pengetahuan yang minim dimana penulis mengalami kesulitan pada tugas yang membingungkan, hal ini membuat penulis membutuhkan waktu lebih dari yang diperkirakan untuk mencari solusi sendiri dikarenakan tidak adanya yang dapat ditanyai.

3. Bagian ini berisi kendala atau kesulitan-kesulitan yang penulis temukan selama menjalani praktek kerja magang di perusahaan. Pastikan bahwa bahasa yang digunakan tidak bersifat menghakimi pihak manapun.

4. Kartu memori pada kamera yang sangat minim dan jarang dibersihkan data yang ada dalam kartu memori.

5. Penulis menerima tugas dari ibu Endang untuk melakukan dinas luar kota namun tidak dianggap oleh supervisor dan dengan mudahnya mengucapkan bahwa tugas tersebut bukan tugas saya.

6. Pekerja yang terlalu diskriminatif sehingga sulit untuk berbaur, sangat terasa perbedaan antara pekerja dengan mahasiswa/I yang sedang menjalankan magang, beberapa kali penulis mengalami diskriminasi dengan membawa penulis yang berstatus magang.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang muncul atas kendala yang dialami oleh penulis adalah sebagai berikut:

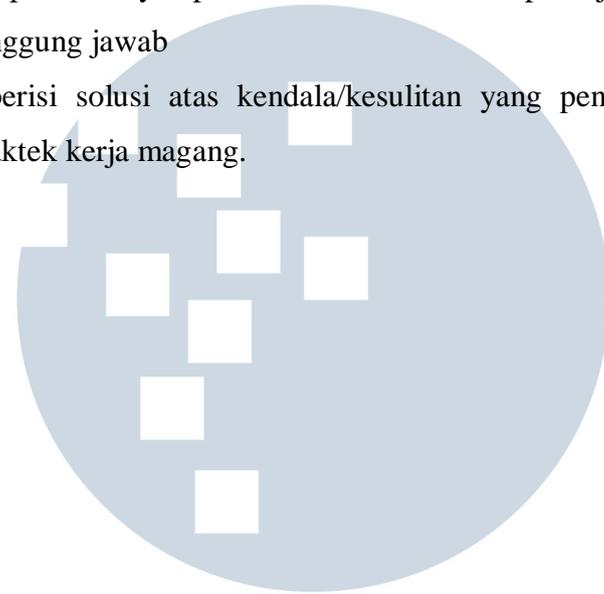
1. Penulis harus tetap profesional dan tetap berpaku pada kontrak yang telah disepakati pada masa awal pengajuan program praktek kerja magang.

2. Penulis harus dapat berkomunikasi dengan baik dengan para rekan kerja agar tidak terjadi kesalahpahaman yang dapat menimbulkan konflik.

3. Memindahkan hasil dokumentasi ke laptop penulis kemudian ke computer sentral.

4. *Department Marketing and Promotion* diharuskan mempelajari atau minimal mengetahui beberapa proses kerja yang sedang dibuka.
5. *Department Marketing dan Ptomotion* diharuskan dipasang kamera CCTV untuk keamanan lebih.
6. Diperlukannya pelatihan untuk bersikap objektif, konsisten dan bertanggung jawab

Bagian ini berisi solusi atas kendala/kesulitan yang penulis temukan selama menjalani praktek kerja magang.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA