



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

Selama tiga bulan penulis melakukan kerja magang di RDI Studio sebagai videografer. Tugas penulis sebagai seorang videografer adalah menata dan mengambil gambar sesuai dengan konsep yang telah ditulis atau digambarkan dalam *shooting script*. Dalam praktiknya, *shooting script* berasal dari naskah yang telah dibuat oleh *Creative Director*

Saat praktik kerja magang, penulis berada di dalam divisi produksi dan dibimbing oleh Ardian Setiyadi selaku *Producer/Project Manager*. Tim divisi produksi sendiri memiliki tiga orang anggota yakni Agustinus Ari Wibowo sebagai *Creative Director*, Muhamad Arman dan Aqbar Prakoso sebagai Videografer. Ketiga anggota tim ini dikepalai oleh Ardian Setiyadi yang juga menjadi *Director*. Rangkap jabatan antara *Producer* dan *Director* lumrah terjadi di dalam *production house* (Sutisno, 1993, p. 21). Hal ini tentu saja membuat tugas *Producer* bertambah karena harus turun tangan mengarahkan visi konten hingga sesuai dengan konsep yang disepakati dengan mitra kerja.

Ketika proses produksi akan dilakukan, penulis melakukan rapat dengan *Creative Director* dan *Producer* membahas *shooting script* serta visi konten.

Sehingga, saat proses pengambilan atau penataan gambar penulis mendapatkan hasil yang sesuai dengan visi akhir yang akan dicapai.

3.2 TUGAS YANG DILAKUKAN

Sebagai seorang videografer, penulis bertugas untuk melakukan penataan dan pengambilan gambar ketika proses syuting berlangsung. Ketika tidak menjalani proses syuting, penulis melakukan riset visual dan berlatih penguasaan alat serta *software* yang digunakan untuk produksi.

Tabel 3.1 Jenis pekerjaan yang dilakukan setiap minggu

Minggu Ke-	Jenis Pekerjaan Yang Dilakukan
1	<ul style="list-style-type: none"> - Masa orientasi dengan lingkungan kerja. - Pengenalan dengan alat dan <i>software</i> produksi. - Mulai melakukan riset visual dengan menyaksikan <i>showreel</i> portofolio perusahaan.
2	<ul style="list-style-type: none"> - Memasuki tahap pra-produksi dengan membahas <i>shooting script</i> untuk pembuatan video dokumenter “50 Tahun PB Djarum.”

	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan riset visual dari video-video pertandingan badminton.
3	<ul style="list-style-type: none"> - Syuting di lokasi PB Djarum Jati, Kudus. - Melakukan proses <i>loading</i> video hasil syuting. - Evaluasi hasil syuting.
4	<ul style="list-style-type: none"> - Syuting di lokasi PB Djarum Jakarta. - Melakukan proses <i>loading</i> video hasil syuting. - Evaluasi hasil syuting.
5	<ul style="list-style-type: none"> - Syuting di daerah Jakarta dan Tangerang untuk <i>insert footage</i>. - Melakukan proses <i>loading</i> video hasil syuting. - Evaluasi hasil syuting.

6	<ul style="list-style-type: none"> - Memulai tahap pasca-produksi dengan melakukan editing <i>offline</i> menggunakan <i>software</i> Adobe Premiere Pro.
7	<ul style="list-style-type: none"> - Mempelajari pembuatan <i>motion graphic</i> menggunakan <i>software</i> Adobe After Effect. - Membantu membuat <i>motion graphic</i> dari <i>rough cut</i> editing <i>offline</i>. - Membantu melakukan revisi pada gambar yang hilang dan miring.
8	<ul style="list-style-type: none"> - Mempelajari pembuatan <i>motion graphic</i> menggunakan <i>software</i> Adobe After Effect. - Membantu membuat <i>motion graphic</i> dari <i>rough cut</i> editing <i>offline</i>. - Membantu melakukan revisi pada gambar yang hilang dan miring.

<p>9</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu melakukan pengecekan urutan video dokumenter “50 Tahun PB Djarum” hingga siap dikirim. - Mempelajari pembuatan <i>motion graphic</i> dan aset vektor menggunakan <i>software</i> Adobe <i>After Effect</i> dan <i>Illustrator</i> .
<p>10</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mempelajari penggunaan kamera Sony Alpha 7 S dan menguasai format S-Log pada kamera tersebut. - Mempelajari <i>Aerial Videography</i> menggunakan <i>Drone</i> DJI Phantom. - Mempelajari pembuatan <i>motion graphic</i> dan aset vektor menggunakan <i>software</i> Adobe <i>After Effect</i> dan <i>Illustrator</i>.

3.3 PEMBAHASAN

RDI Studio merupakan *production house* yang mengerjakan konten-konten berupa *PSA (Public Social Announcement)* dan *company profile*. Penulis pun terlibat dalam pembuatan video dokumenter “50 Tahun PB Djarum” untuk Djarum Foundation. Sama seperti pembuatan konten audio visual pada umumnya, video dokumenter ini melalui tiga tahap pengerjaan yakni pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi (Zettl, 2009, p. 4). Penulis yang bertugas menjadi videografer mulai bekerja ketika sudah memasuki tahap produksi.

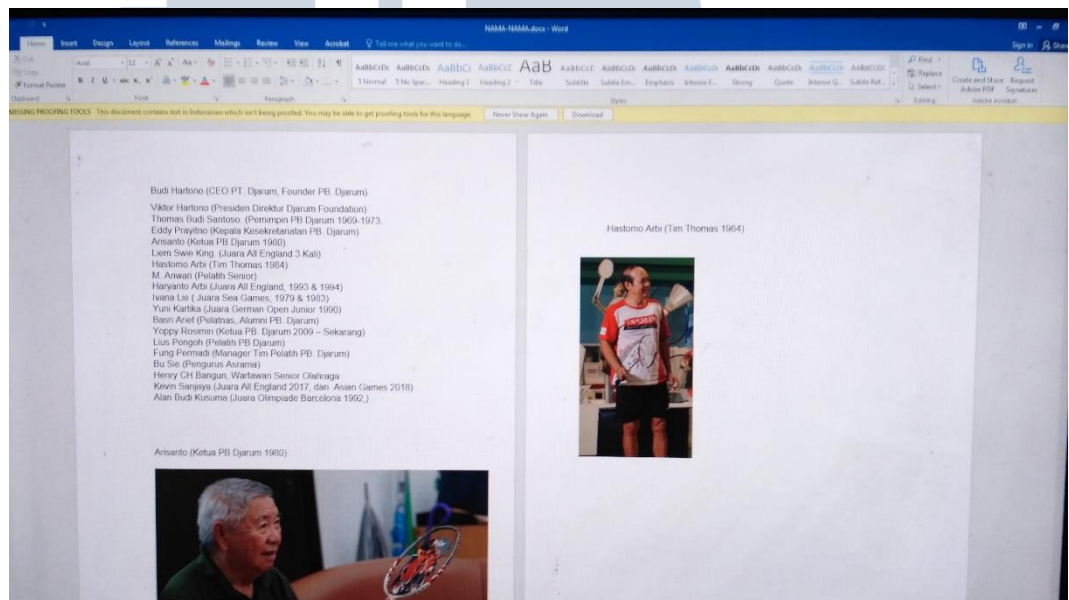
3.3.1 PROSES PELAKSANAAN

3.3.1.1 TAHAP PERSIAPAN

Sebelum memulai produksi, penulis sudah mulai melakukan riset visual. Pertama, penulis melihat dan menonton berulang kali hasil video atau konten yang pernah dibuat oleh RDI Studio. Kedua, penulis mencari tahu bagaimana pengambilan gambar untuk olahraga badminton karena klien RDI Studio adalah klub badminton, PB Djarum. Hal ini termasuk bentuk tahap pra-produksi karena menjadi bagian dalam persiapan hal teknis dan non-teknis (Zettl, 2009, p. 26). Penulis melakukan riset visual menggunakan situs Youtube dan Google dengan menggunakan kata kunci “badminton indonesia.”

Riset visual dilakukan penulis agar penulis memahami dan terbiasa melihat situasi permainan badminton. Selain itu, riset visual ini berguna untuk mengetahui tokoh-tokoh kunci yang terlibat dalam PB Djarum. Sehingga ketika nanti sudah mulai tahap produksi/syuting tidak lagi bingung karena tidak tahu berhadapan dengan siapa.

Gambar 3.3 Daftar tokoh-tokoh PB Djarum.



Sumber: Dokumentasi Pribadi.

3.3.1.2 PEMBUATAN *SHOOTING SCRIPT*

Setelah melakukan riset visual, penulis selanjutnya membuat *shooting script* berdasarkan *draft* naskah yang telah dibuat *Creative Director*. *Draft* naskah ini tentunya telah melewati proses pengecekan konten oleh *Producer*.

Gambar 3.4 *Draft* naskah.

No	Naskah	Footage	
1	Lama sudah telah lahir, PB Dharma sudah beres	VIDEO: (ilustrasi King James Tian Tian, 10 detik) TYPO : GRAPHIC	
2	adik-adik karawen yang berkele arah kulintang	VIDEO: TYPO : GRAPHIC	
3	Dalam perkembangan, penganan Dharma juga klab.	VIDEO: (video Budi Hartono, 18 detik) TYPO : GRAPHIC	
4	yang profesional, bukan sekedar amatir.	VIDEO: TYPO : GRAPHIC	
5	Perlahan, dengan perubahan yang terakur, PB Dharma.	VIDEO: (video pertandingan di GOR Jati, 10 detik) TYPO : GRAPHIC	
6	anda mengerlet di pra nasional, bukan bertu.	VIDEO: TYPO : GRAPHIC	
7	di kompetisi internasional.	VIDEO: (video dari beta glab vhs, 16 detik) TYPO :	
8	Bila negara lain, PB Dharma, bukan sekedar klab-klab.	VIDEO: TYPO : GRAPHIC	
9	Melalui di jilid, mereka mampu membuat nama.	VIDEO: TYPO : GRAPHIC	
10	beres banget	VIDEO: TYPO : GRAPHIC	
11	Kita, dalam dunia ini, ada model kompetisi yang.	VIDEO: (video latihan anak2 sparing di GOR Jati, 16 detik) TYPO : GRAPHIC	
12	Di lapangan, kompetisi yang digelar di klub nasional.	VIDEO: TYPO : GRAPHIC	
13	... dan ini di sekitar dunia.	VIDEO: TYPO : GRAPHIC	
14	CIA, BURGALAYU 50 TAHUN PB INDRAM		

Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Pembuatan *shooting script* dari *draft* naskah menggunakan format *film advance* yang dapat diunduh melalui situs www.filmsourcing.com.

Penulis membuat *shooting script* berdasarkan teknik-teknik pengambilan gambar yang telah dipelajari dalam mata kuliah Videografi. *Shot* atau *stock shot* yang akan penulis ambil merupakan rekaman rangkaian aksi pada satu waktu sesuai dengan informasi apa yang ingin disampaikan kepada penonton (Thompson, 2009, p. 1). Oleh karena itu, penulis menggunakan panduan selama kuliah untuk mengambil gambar.

Gambar 3.5 *Shooting Script* yang dibuat penulis berdasarkan mata kuliah Videografi.

SHEET 1 / 1

CAMERA SHOT LIST

Production Title: 50 tahun PB Djarum Director: Ardian Setiadi Location: Jakarta Date: / /

SCENE	SHOT	SHOT SIZE / ANGLE	MOVEMENT	INT/EXT	TIME OF DAY	SHOT DESCRIPTION	NOTES
WUW Owl	1	medium close up	still	int	day	Wawancara Owl	suara, grip
		close up	still	-	-	(Headroom jangan lupa!)	Insert footage
		extreme close up	still	-	-		anda Owl, insert
WUW BH	2	medium CU	still	int	day	wawancara Budi Hartono	tangan Owl, insert
		close up	still	-	-	* record waktu persiapan juga	ruang kerja, background
		extreme close up	handheld	-	-	(Cam 2 selalu dicek)	Insert footage
WUW VH	3	medium CU	still	int	day	Wawancara Victor Hartono	Mantik watch, insert
		close up	still	-	-	(Cam 2 selalu dicek!)	gerakan tangan, insert
		extreme close up	handheld	-	-	* kalau bisa dapat foreground with efek dramatis	ruang kerja, diaduk di sofa
							Insert footage
							manik watch, insert
							gerakan tangan, insert

Sumber: Dokumentasi Pribadi.

3.3.1.3 PROSES SYUTING

Proses syuting dilakukan selama 3 minggu dimulai dari 11 Februari 2019. Syuting minggu pertama dilakukan di GOR Jati dan Bukit Colo, Kudus, Jawa Timur yang dimulai pukul 06.30 dan berakhir pukul 15.00 setiap harinya. Ini dikarenakan penyesuaian dengan jadwal latihan atlet-atlet anak yang diasuh PB Djarum. Kemudian, syuting minggu kedua dilakukan di GOR PB Djarum di daerah Palmerah, Slipi, Jakarta pada 18 Februari 2019. Di minggu kedua ini jadwal syuting tetap sama dan lebih banyak syuting untuk keperluan wawancara dari mulai petinggi PB Djarum, mantan atlet, hingga pemain bintang PB Djarum saat ini. Lalu, syuting di minggu terakhir pada 25 Februari 2019 dilakukan di GOR Asia Afrika, Senayan, Jakarta, di kawasan Bintaro, dan Gading Serpong. Syuting di minggu terakhir ini lebih banyak untuk keperluan *insert footage*.

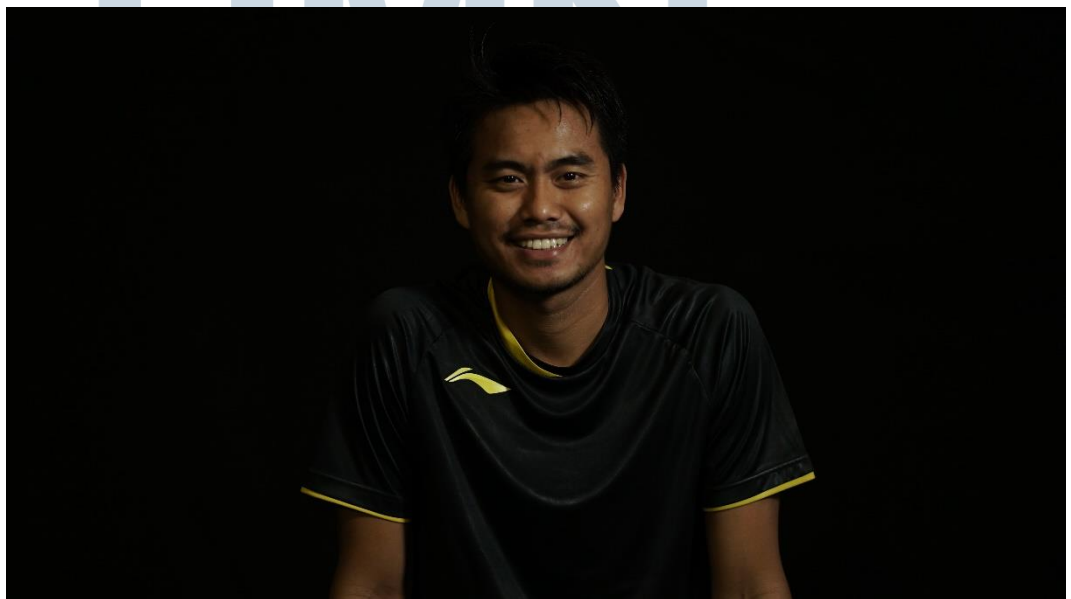
Ketika melakukan proses syuting, penulis menggunakan kamera Canon 600D dan tripod. Kamera tersebut sudah dilakukan pengaturan sehingga kompensasi warnanya menjadi turun dua stop mendekati netral. Selain itu, kamera yang digunakan penulis juga dilengkapi dengan lensa fix 85mm yang memiliki f.3,5 serta *image stabilizer*.

Penulis yang ketika proses syuting menjadi CAM2, harus selalu berhati-hati saat mengambil gambar agar tidak terjadi *jumping*. Kondisi *jumping* terjadi apabila saat pengambilan gambar,

videografer melewati garis horizon. Garis horizon sendiri merupakan garis imajiner yang nantinya membantu penonton untuk menikmati gambar (menimbulkan efek kontinuitas) (Thompson, 2009, p. 56).

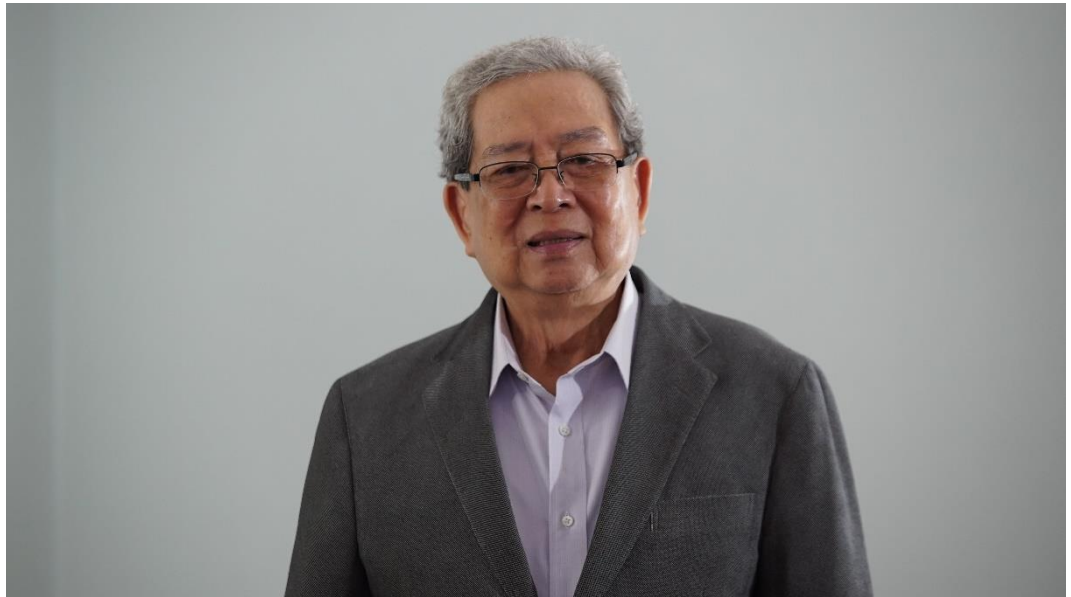
Pada proses syuting minggu pertama, penulis lebih banyak mengambil gambar atlet-atlet anak yang sedang berlatih di GOR Jati, Kudus. Ada satu gambar/*shot* yang perlu dilakukan berulang-ulang yakni saat atlet-atlet anak ini berlari di jalan depan GOR Jati. Pengulangan pengambilan gambar dilakukan karena belum mendapat komposisi dan gerak kamera yang sesuai *shooting script*. Di minggu pertama ini saat berada di Bukit Colo, Kudus, penulis diminta memperhatikan cara dan teknik pengambilan gambar udara menggunakan *drone* oleh *Producer/Project Manager*.

Gambar 3.6 Wawancara Ahmad Tantowi.



Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Gambar 3.7 Wawancara Budi Hartono.



Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Gambar 3.8 Wawancara Victor Hartono.



Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Di minggu kedua jadwal syuting lebih banyak mengambil gambar/*shot* wawancara petinggi PB Djarum, mantan atlet PB Djarum, pelatih, dan atlet bintang PB Djarum saat ini. Gambar yang dihasilkan penulis sudah berdasarkan kaidah komposisi gambar. Komposisi diterapkan untuk mengatur elemen visual agar tersusun sedemikian rupa sehingga menampilkan makna atau menyampaikan informasi tertentu (Thompson, 2009, p. 23). Komposisi sederhana dengan subyek *shot* seorang manusia adalah dengan memberikan *headroom* atau ruang antara kepala subyek dengan *frame* gambar. Hal ini dilakukan untuk memberi kesan nyaman bagi penonton dan memberi informasi tentang siapa sosok yang sedang ada di depan kamera (Thompson, 2009, p. 25). Riset visual yang sudah penulis lakukan sebelumnya berguna saat proses syuting wawancara ini, karena penulis menjadi tahu berhadapan dengan siapa. Hal ini juga berguna untuk pencatatan nama *file* dan pembuatan *lower third* nama tokoh sehingga tidak ada kesalahan penyebutan nama dan gelar serta jabatan.

Selain itu, penulis juga melakukan penataan gambar menggunakan komposisi *rule of third* dan gaya *subjective shooting*. Komposisi *rule of third* merupakan komposisi yang menempatkan subyek berada di sepertiga bagian *frame* dalam kamera. Ini berguna untuk membawa keseimbangan dan fokus penonton hanya kepada subyek (Thompson, 2009, p. 30). Lalu, gaya *subjective shooting*

merupakan gaya pengambilan gambar saat si subyek menatap langsung ke kamera dan berbicara apa adanya (Thompson, 2009, p. 26).

Di minggu kedua ini penulis mendapat saran dari *Producer/Project Manager* untuk menerapkan konsep representasi dari ilmu semiotika. Representasi sendiri adalah penggunaan bahasa untuk mengungkapkan sesuatu yang memiliki arti lain atau mewakili sesuatu yang penuh makna kepada orang lain (Hall, 2012, p. 15). Di dalam syuting wawancara ini penulis menerapkan konsep representasi pada wawancara dengan Ahmad Tantowi, Budi Hartono, dan Victor Hartono. Saat melakukan syuting wawancara dengan Ahmad Tantowi, penulis menunjukkan latar gelap atau hitam dan sorot terang lampu hanya jatuh di tubuh Ahmad Tantowi. Gelap di sini memiliki arti lain yakni masa lalu dan hal-hal berat yang pernah dilalui. Sedangkan terang lampu yang menyorot tubuh memiliki arti kemuliaan serta prestasi yang diperoleh Ahmad Tantowi saat ini. Kemudian saat wawancara dengan Budi Hartono, penulis mengombinasikan latar putih dengan sosok Budi Hartono yang sedang berdiri. Latar berwarna putih memiliki arti lain yakni yang berkaitan dengan masa depan atau visioner. Ini karena Budi Hartono merupakan pencetus ide awal pembentukan PB Djarum. Sedangkan posisi berdiri saat wawancara memiliki arti lain yakni menunjukkan kepemimpinan, karena memang Budi Hartono pendiri

sekaligus ketua pertama PB Djarum. Pada wawancara dengan Victor Hartono, penulis meminta agar dilakukan sambil duduk di sofa di ruang kantornya. Sehingga, duduk di sofa memiliki arti lain yaitu posisi dan kedudukan Victor Hartono saat ini yang menjabat sebagai ketua PB Djarum menggantikan ayahnya, Budi Hartono. Semua penulis lakukan setelah berdiskusi dengan *Producer/Project Manager* sebelum syuting dimulai.

Pada minggu terakhir, penulis lebih sering berkeliling untuk mendapatkan gambar orang-orang yang bermain badminton. Penulis mengambil gambar di GOR Asia Afrika, Senayan, Jakarta saat beberapa atlet muda melakukan persiapan untuk turnamen Djarum Sirkuit Nasional (SIRNAS) 2019 Seri Jakarta. Kemudian, penulis berkeliling GOR badminton di sekitar Bintaro dan Gading Serpong untuk keperluan *insert footage*. Setelah proses syuting harian selesai, penulis melakukan proses *loading on location* dengan menggunakan *harddisk* eksternal yang telah disiapkan sebelumnya.

3.3.1.4 TAHAP PENYUNTINGAN

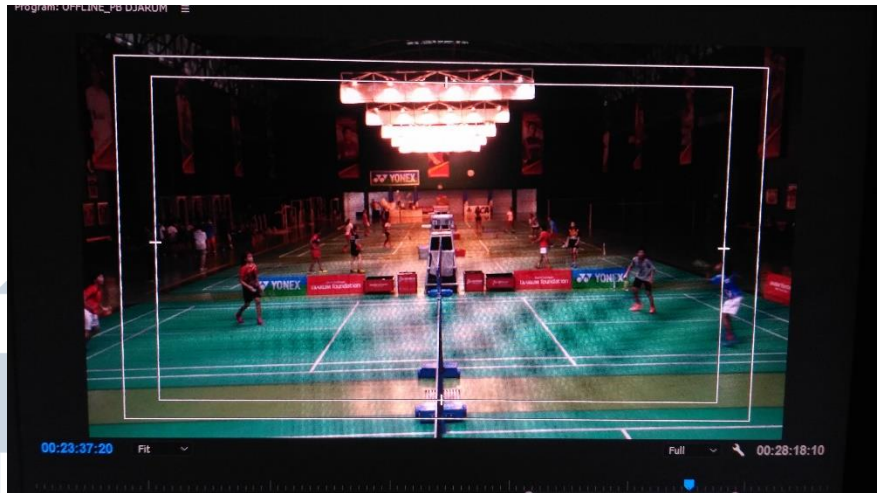
Tahap produksi yang sudah dilewati kemudian berlanjut ke tahap pasca-produksi yakni penyuntingan atau *editing*. Tahap penyuntingan dilakukan pada 2 Maret hingga *file* video akan dikirimkan ke pihak PB Djarum pada 5 April 2019. Fungsi penyuntingan sendiri adalah untuk merangkai hasil *shot* menjadi

kesatuan yang utuh, memiliki cerita, serta sesuai dengan waktu tayang (Zettl, 2009, p. 448).

Pada tahap ini penulis merangkap menjadi editor *offline* sekaligus *online*. Ketika melakukan penyuntingan *offline*, penulis menggunakan *software* Adobe Premiere Pro dan mulai melakukan penataan urutan gambar sesuai dengan *draft* naskah. Penulis mulai memilah gambar yang cocok sehingga, ada kesesuaian antara visual yang ditampilkan video dengan naskah. Kemudian saat penyuntingan *online*, penulis menggunakan *software* Adobe After Effect. Di dalam penyuntingan *online*, penulis melakukan perbaikan pada sudut pengambilan gambar, perbaikan gambar/*shot* yang miring, serta penambahan *motion graphic* serta *effect* untuk membuat gambar/*shot* lebih hidup. Penulis harus membiasakan diri terlebih dahulu dalam menggunakan *software* penyuntingan *online* yang berisi perintah-perintah seperti *move, scale, position, transition effects, 3 points axis, 3D rotation*, dan lain sebagainya.

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 3.9 Proses Penyuntingan.



Sumber: Dokumentasi Pribadi.

Selain itu, penulis juga melakukan pembuatan aset vektor menggunakan *software* Adobe *Illustrator*. Pembuatan aset vektor ini dilakukan untuk membuat tulisan narasi pada bagian pembukaan video, *lower third* nama tokoh yang sedang diwawancarai, serta logo PB Djarum. Penulis pun perlu belajar menarik titik dan menyambungkan garis untuk membuat aset vektor ini. Baik penyuntingan *online* dan pembuatan aset vektor adalah hal yang belum pernah penulis lakukan sebelumnya sehingga, membutuhkan waktu selama kurang lebih dua minggu untuk benar-benar memahami cara kerja yang paling sederhana dari *software* Adobe *After Effect* dan *Illustrator*. Meski bukan tanggung jawab utama penulis, tetapi *Producer/Project Manager* meminta penulis agar belajar karena kemampuan ini akan dibutuhkan jika penulis bekerja di industri media.

Penulis juga diminta melakukan pemindaian/*scan* arsip foto milik PB Djarum oleh *Producer/Project Manager*. Arsip foto yang dikirimkan pihak PB Djarum akan digunakan untuk mengisi bagian video yang kurang atau terlalu panjang. Ini dilakukan dengan pertimbangan *Producer/Project Manager* agar penonton tidak jenuh saat menonton video.

Di proses penyuntingan ini, penulis melakukan pengecekan ulang/*review* dan revisi berkali-kali dengan saran perbaikan dari *Producer/Project Manager*. Ini dilakukan agar konten video berisi pesan sesuai visi PB Djarum yang ingin meneruskan nilai-nilai yang selama ini menjadi prinsip mereka kepada pihak yang akan melanjutkan pekerjaan mengelola PB Djarum di tahun berikutnya. Hal ini sesuai dengan fungsi komunikasi yakni pewarisan nilai-nilai sosial kepada generasi yang akan datang (Effendy, 2007, p. 55). Selain itu, pengecekan ulang/*review* serta revisi berguna untuk menentukan mana gambar terbaik dari hasil syuting sebelumnya.

Pada masa penyuntingan ini pula penulis melakukan kerja lembur karena semakin dekat dengan tenggat penyerahan karya. Penulis pada 21 Maret hingga 23 Maret 2019 mulai masuk pukul 08.00 dan berakhir pada pukul 22.00. Di hari-hari lembur ini *Producer/Project Manager* bersama dengan tim divisi AE semakin sering berkomunikasi dan cukup intens dengan pihak PB Djarum terkait saran perbaikan atau revisi. Perbaikan yang diminta PB

Djarum terkait pemilihan *font*/tipografi untuk bagian pembuka, pembuatan *lower third* yang disertai animasi logo PB Djarum, penggantian musik latar belakang, serta pemuatan arsip-arsip foto milik PB Djarum. Revisi ini menurut *Producer/Project Manager* termasuk revisi minor karena tidak sampai melakukan syuting ulang atau *retake*.

3.3.1.5 PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ALAT-ALAT VIDEOGRAFI TERBARU

Di minggu terakhir, di tanggal 1 April hingga 5 April 2109 penulis diajari teknik videografi menggunakan alat-alat terbaru. Penulis dibantu *Producer/Project Manager* serta Videografer lain dalam melakukan proses belajar ini. Penulis diperkenankan untuk mencoba kamera Sony Alpha 7S dengan perangkat lensa serta ND Filter yang bisa diatur besaran stop-nya. Kamera Sony Alpha 7S adalah kamera kualitas tinggi yang memiliki teknologi terbaru, yakni fitur S-Log. Fitur ini adalah kurva *gamma* yang didesain untuk merekam serta menyalurkan sebanyak mungkin informasi yang terekam oleh sensor kamera (SONY Technology, 2015). Awalnya penulis kesulitan karena gambar yang penulis ambil mengalami *under*/kurang pencahayaan.

Selanjutnya, penulis belajar untuk menggunakan *gimbal/stabilizer*. Alat ini berguna saat syuting yang membutuhkan

pergerakan kamera karena fungsi *slider* ataupun *dolly track* untuk *panning* (gerak horizontal), *tilting* (gerak vertikal), dan *rotating* (berputar) diganti oleh gimbal/stabilizer. Alat ini pun berguna agar pengambilan gambar tetap stabil dan tidak ada guncangan karena memiliki *five points axis stabilizer*. Penulis menggunakan *gimbal/stabilizer* produk Beholder.

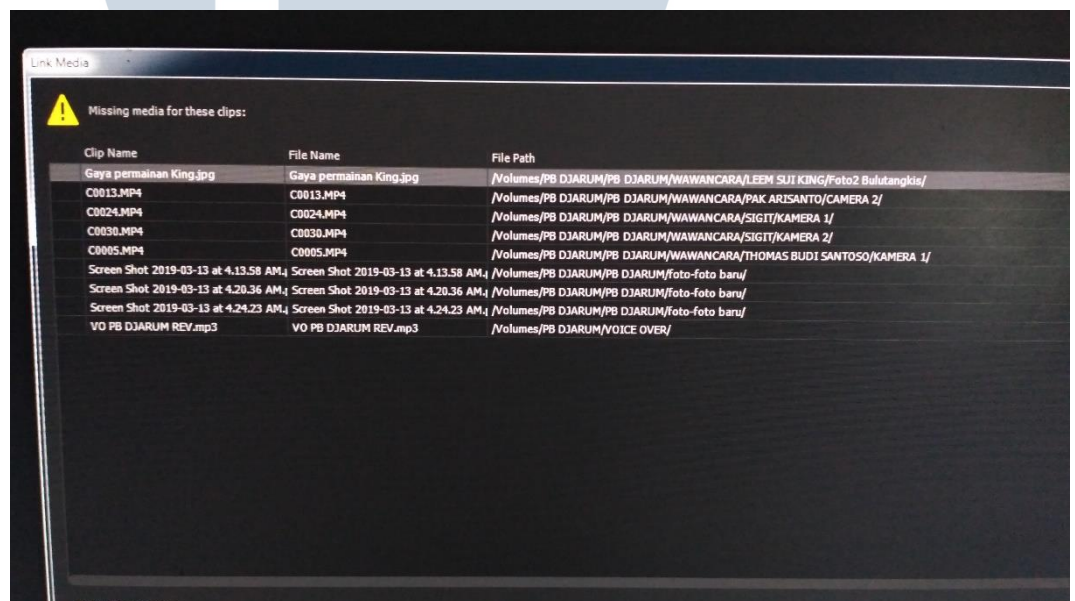
Setelah itu, penulis belajar untuk mengambil gambar udara atau *aerial videography* menggunakan *drone*. Sebelum menerbangkan *drone* penulis selalu diingatkan oleh *Producer/Project Manager* dan Videografer lain agar memperhatikan gerak dan kecepatan angin. Jika lebih dari 20 km/jam disarankan untuk tidak menerbangkan *drone*. Kemudian penulis juga diingatkan jika ingin menerbangkan *drone* jangan di dekat bandara atau dikerumunan orang, serta selalu mengecek kalibrasi *gimbal* kamera yang terpasang pada *drone* untuk mencegah gambar menjadi miring karena efek horizon. Sampai akhirnya, penulis mampu menerbangkan *drone* untuk pengambilan gambar meski hanya sebagai latihan pembelajaran.

3.3.2 KENDALA YANG DIALAMI

Ketika penulis melakukan kerja magang, ada beberapa kendala yang dialami antara lain:

1. Penulis mengalami kendala karena tidak ada manajemen penomoran *file* serta pembagian sesuai kategori/*logging*. Pada akhirnya, ini membuat proses kerja terganggu karena harus membuang waktu lama demi mencari *file* yang hilang.

Gambar 3.10 *File* yang hilang saat dilakukan proses *editing*.



Sumber: Dokumentasi Pribadi.

2. Penulis mengalami sakit karena kelelahan akibat manajemen sumber daya manusianya yang masih belum baik. Jadwal libur seringkali berubah karena permintaan klien. Ini mengakibatkan satu orang tim produksi yakni Muhamad Arman jatuh sakit dan

satu orang peserta magang divisi pasca-produksi mengundurkan diri. Sehingga penulis harus mengerjakan pekerjaan rangkap yang sebenarnya bukan keahlian dan bahkan belum pernah dipelajari sebelumnya.

3.3.3 SOLUSI PERMASALAHAN

Solusi permasalahan yang dialami penulis antara lain Ketika penulis melakukan kerja magang, ada beberapa kendala yang dialami antara lain:

1. Penulis merapikan ulang folder file dengan memberi penomoran berupa tanggal dan hari syuting serta kategori/logging sesuai isi gambar/shot contohnya, 11022019_DAY1_KUDUS_GOR_JATI. Ini berguna agar tidak terjadi penumpukan file sehingga membuat file menjadi hilang.
2. *Producer/Project Manager* melakukan koordinasi dengan *Post-production Manager* dari divisi pasca-produksi untuk melakukan pembagian pekerjaan agar penulis tidak berat dalam melaksanakan tugas-tugas harian.

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