

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

CV Klamby merupakan perusahaan *modest fashion* dengan banyak pencapaian yang telah tercatat hingga saat ini. Eksistensinya beserta dengan citra baik yang tercipta di masyarakat hingga saat ini, dapat selalu dipertahankan dan dikembangkan oleh karena beberapa faktor, salah satunya adalah adanya struktur perusahaan. Struktur perusahaan ini dapat menciptakan koordinasi yang baik antar pegawai, sehingga dapat menghasilkan sebuah hasil nyata yang baik sekaligus tersampaikan kepada para target audiens Klamby.

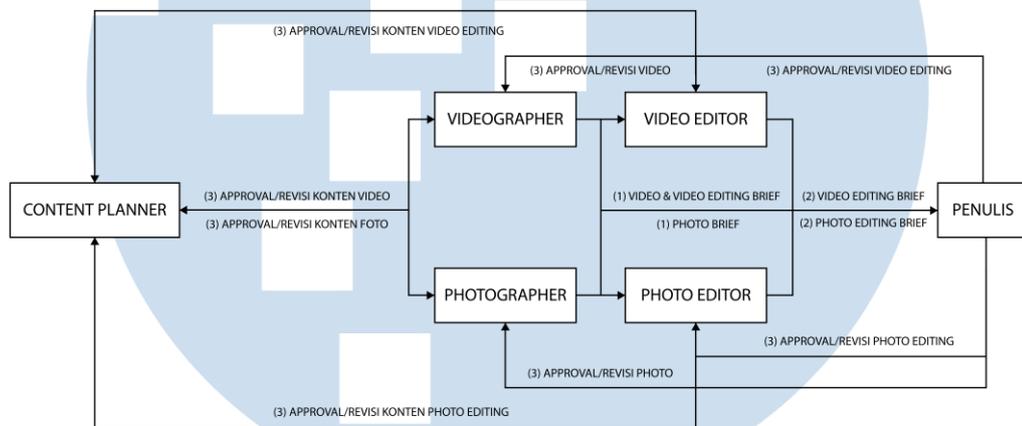
3.1.1 Kedudukan

Pada saat menjalankan praktik kerja magang di Klamby, penulis berkedudukan sebagai *Photographer/Editor Intern*, yang tergabung dalam tim konten produksi. Tugas utama penulis adalah membantu *photographer* utama dan ikut serta dalam memproduksi konten atau aset yang dibutuhkan perusahaan, seperti foto kampanye, foto katalog, dan dokumentasi untuk keperluan promosi, marketing, dan sebagainya, selain itu penulis juga bertugas sebagai *editor* untuk membantu *photo editor* dalam proses *post-production*, seperti edit dan *retouch* foto. Namun disamping tugas utama sebagai *photographer/editor intern*, penulis juga berkesempatan untuk bisa menjalankan tugas diluar kedudukan tersebut. Dalam beberapa kesempatan, penulis juga bertugas sebagai *videographer* dan *video editor*, dengan tujuan untuk mendapatkan pengalaman dan pembelajaran yang lebih banyak.

3.1.2 Koordinasi

Koordinasi penulis selama praktik kerja magang, yaitu diawali dari informasi *brief* atau ide konten tersebut yang telah dibuat oleh *content planner*, lalu disampaikan kepada *photographer* atau *videographer*, dan kemudian diberikan ke penulis. Apabila penulis telah menyelesaikan pengerjaan proyek yang diberikan, penulis akan melakukan *preview* kepada pemberi tugas (*photographer/videographer/photo editor*). Setelah itu,

videographer dan *photo editor* akan memberikan hasil proyek yang telah penulis kerjakan kepada *content planner*. Apabila penulis sedang berada di tahap *post-production*, maka penulis perlu memberikan *preview* dan mendapatkan *approval* dari *photo editor/video editor*. Komunikasi untuk koordinasi ini dilakukan secara langsung atau lisan dan terkadang melalui *chat* via Whatsapp.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Bulan	Proyek	Keterangan
1	Juli	<ul style="list-style-type: none"> - Konten Instagram Marchesa (Poppy <i>Shirt Edition</i>) - Klamby Scarf Festival di Klamby store PIM 3 - <i>New launching products</i> (Aurelie Scarf, Jaipur Scarf, Monogram Apparel, <i>Typography Scarf</i>, Paloma Bergo Jersey Scarf, Maratha Scarf, Shara <i>Outer Vest</i>, Klamby <i>Perfume</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> - Foto produk dan model beserta edit, untuk konten instagram Marchesa (Poppy <i>Shirt Edition</i>) - Dokumentasi foto acara Klamby Scarf Festival di store Klamby PIM 3 - Assist catalogue dan <i>campaign photoshoot</i> - Edit/<i>retouch</i> foto katalog <i>new products launching</i> - Dokumentasi acara <i>Private Launch Aurelie Scarf</i>

		<ul style="list-style-type: none"> - <i>Private Launch Aurelie Scarf Event</i> 	
2	Agustus	<ul style="list-style-type: none"> - <i>New launching products (Shanaz Shirt, Camille Shirt, Plain Scarf, Mantingan Scarf)</i> - <i>Independence Day Event di Klamby Store PIM 3</i> - <i>Kegiatan lomba antar karyawan dalam rangka HUT RI ke-78</i> - <i>New launching Marchesa product (Charlotte Shirts)</i> - <i>Photo product Klamby Perfume untuk Instagram Klamby Beauty</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Edit/retouch foto katalog new products launching</i> - <i>Assist catalogue dan campaign photoshoot</i> - <i>Dokumentasi acara Independence Day Event di Klamby Store PIM 3</i> - <i>Dokumentasi foto beserta edit acara lomba antar karyawan dalam rangka HUT RI ke-78</i> - <i>Foto produk beserta edit, untuk konten instagram Marchesa (Charlotte Shirts)</i> - <i>Melakukan product photoshoot Klamby Perfume</i>
3	September	<ul style="list-style-type: none"> - <i>New launching products (Canova Scarf, Paris Premium Scarf, Victoria Scarf)</i> - <i>New launching Marchesa product (Charlotte Shirts Vol.2)</i> - <i>Video product Klamby Perfume untuk Instagram Klamby Beauty</i> - <i>New launching product Maison Scarves</i> - <i>Trunk Show Event di Four Season Jakarta</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Foto jajar gantung scarf</i> - <i>Edit/retouch foto katalog new products launching</i> - <i>Assist catalogue dan campaign photoshoot</i> - <i>Shoot beserta editing video behind the scene (BTS) Victoria Scarf Campaign Photoshoot</i> - <i>Shoot beserta editing video unboxing Klamby Perfume</i> - <i>Foto katalog untuk Maison Scarves</i> - <i>Assist shoot video saat Trunk Show Event</i>
4	Oktober	<ul style="list-style-type: none"> - <i>New launching products (Alice Brooch, Monogram Scarf, Azalea Scarf,</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Assist catalogue dan campaign photoshoot</i> - <i>Foto katalog untuk produk Alice Brooch</i>

		Alhambra Scarf, Tapis series) - Gift with purchase (GWP)	<ul style="list-style-type: none"> - Foto produk (<i>flatlay</i>) Paris Premium Scarf - Shoot beserta <i>editing</i> video <i>behind the scene</i> (BTS) Monogram Scarf Campaign Photoshoot - Foto jajar gantung scarf - Edit/<i>retouch</i> foto katalog <i>new products launching</i> - Foto produk (<i>flatlay</i>) Alhambra Scarf - Foto produk (<i>flatlay</i>) untuk GWP - Foto produk (<i>flatlay</i> dan manekin) Tapis series
--	--	---	---

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pada kesempatan praktik kerja magang ini, penulis telah memilih lima proyek utama yang telah dikerjakan selama menjadi *photographer/editor intern*. Lima proyek ini terdiri dari proyek foto dan video produk maupun katalog. Walaupun penulis berkesempatan menjadi *photographer/editor intern*, tetapi penulis tidak hanya terbatas untuk mempelajari foto. Penulis menyadari bahwa pada saat ini kebutuhan video dan foto sama-sama penting dan dibutuhkan, maka penulis memanfaatkan kesempatan ini untuk belajar dan sekaligus praktik langsung dalam pembuatan konten video juga.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Penulis memilih lima proyek utama selama melaksanakan praktik kerja magang sebagai *photographer/editor intern*. Lima proyek ini meliputi foto, video, dan edit/*retouch* foto. Selama mengerjakan proyek, penulis dibimbing oleh supervisi yang selaku *Lead of Content Production* (*videographer*), *photographer*, *video editor*, dan *photo editor*. Dengan mengerjakan proyek dengan *skill* yang berbeda-beda membuat penulis memiliki pengalaman dan pemahaman yang lebih banyak dalam membuat sebuah konten atau aset yang dibutuhkan oleh perusahaan untuk keperluan

media sosial maupun promosi. Penulis juga memiliki sudut pandang yang berbeda-beda dalam mengerjakan proyek satu dengan yang lainnya, sesuai dengan *output* yang diminta.

3.3.1.1 Foto Katalog Alice Brooch untuk Website Klamby

Alice Brooch merupakan salah satu aksesoris dengan bentuk ciri khas monogram yang dijual oleh Klamby dalam 3 varian warna, yaitu *black*, *gold*, dan *silver*, dengan ukuran 2 cm x 3 cm. Material dari brooch ini adalah Crystal Zicron yang kemudian di-*coat* dengan *Gold 14K*.

a. Referensi

Dalam pengerjaan proyek ini, diawali dengan persiapan barang yang harus diambil dari *warehouse* atau pabrik Klamby, kemudian *Product Stylist* mencari referensi foto beserta properti yang akan digunakan untuk mendukung foto produk.



Gambar 3.2 Referensi properti, *layout*, dan *lighting* untuk Alice Brooch
Sumber: Klamby

b. Pra Produksi

Setelah *Product Stylist* membantu penulis untuk menyiapkan produk yang akan difoto dan menata produk, penulis mempersiapkan alat yang akan digunakan, seperti kamera, lensa 24mm – 70mm f2.8, baterai, *memory card*, *lighting*, dan *poly foam*. Penulis melakukan *lighting set up* dan mengambil beberapa foto untuk memastikan *angle* dan cahaya pada foto produk tersebut telah sesuai dengan referensi yang diberikan sebelumnya.



Gambar 3.3 Penempatan *lighting* untuk foto katalog Alice Brooch (kiri) dan data EXIF (kanan)

Data EXIF di atas juga menampilkan pengaturan kamera yang penulis gunakan selama foto katalog berlangsung. Dikarenakan letak foto katalog tidak berubah, maka tidak ada pengaturan kamera yang penulis ubah, dari awal hingga akhir foto katalog. Penggunaan bukaan kamera yang kecil, yaitu f/14 bertujuan untuk mendapatkan detail yang maksimal pada objek. Penulis perlu memastikan bahwa tidak ada bagian objek yang *blur* atau tidak tajam. Penulis juga menggunakan lensa di *focal length* 70 mm dikarenakan penulis perlu melakukan

extreme close up untuk foto objek, karena Alice Brooch memiliki ukuran yang kecil.

c. Produksi

Selanjutnya adalah tahap produksi, penulis melakukan foto produk Alice Brooch dengan berbagai *layout*, properti, dan *angle*, dengan tujuan untuk memberikan banyak pilihan kepada *photo editor* dalam menentukan foto mana yang ingin digunakan. Saat di tahap produksi, penulis juga meminta saran dan melakukan *preview* kepada *photographer* serta *photo editor* untuk memastikan foto tersebut benar dan sesuai dengan yang diharapkan.



Gambar 3.4 RAW *photo* dan data Exif

Penulis mengambil foto dari *high angle* dikarenakan Alice Brooch memiliki ukuran yang kecil dan kurang berdimensi. Sehingga *angle* terbaik untuk foto katalog ini adalah *high angle*, dimana bentuk produk bisa terlihat jelas tetapi tetap tidak kehilangan dimensinya.

d. Pasca Produksi

Pada saat tahap produksi selesai, penulis memberikan *memory card* kepada *photo editor* untuk segera melakukan *toning* warna menggunakan *software* Adobe Lightroom Classic dan *digital imaging* menggunakan *software* Adobe Photoshop untuk menyempurnakan hasil foto.

e. Revisi

Pada pengerjaan foto Alice Brooch ini, penulis tidak mendapatkan revisi. Tetapi pada hari berikutnya, terdapat permintaan tambahan kepada *photographer* untuk melakukan foto tambahan dengan satu *layout* Alice Brooch yang berbeda. Jadi, dalam proyek foto katalog Alice Brooch ini terdapat satu hasil foto karya dari *photographer*.

f. Final Design

Setelah semua tahap selesai, semua foto dikumpulkan ke dalam Drive utama Klamby dan kemudian *photo editor* melakukan *preview* kepada *Lead Tim Konten*. Berikut merupakan hasil akhir dari proyek perancangan fotografi katalog Alice Brooch untuk *website* Wearing Klamby.



Gambar 3.5 Final foto katalog dan hasil di *website* Klamby
Sumber: <https://klamby.id/>

Pada setiap varian warna Alice Brooch, ditampilkan tiga foto katalog dengan *layout* brooch yang sama. Hal ini bertujuan agar menciptakan konsistensi yang baik dan tidak membingungkan para konsumen pada saat melihat detail Alice Brooch tiap variannya.

3.3.1.2 Perancangan Videografi *Behind The Process* Tapis Scarf untuk Konten Instagram

Penulis diminta untuk membuat video *behind the process* dari produk yang akan *launching*, yaitu Tapis *scarf*. Fokus dari video ini adalah menampilkan proses pembuatan motif dari Tapis *scarf*. Video ini direkam pada tanggal 21 November 2023 dan dijadwalkan untuk diunggah pada tanggal 3 Desember.

a. Referensi

Pada pengerjaan proyek ini, penulis diberikan satu video referensi untuk memberikan garis besar dari video *behind the process* yang akan dibuat, mulai dari segi *mood/ambiance* videonya, *angle* dan *framing*, hingga konsep secara keseluruhan. Dari video referensi yang diberikan, penulis menyimpulkan bahwa video *behind the process of* Tapis *scarf* ini ingin menampilkan cara pembuatan motif-motif pada Tapis *scarf*.

U M M N
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 3.6 Referensi untuk video *behind the process* Tapis Scarf
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/645140715391363147/>

Footage video yang perlu diambil, yaitu seorang desainer yang sedang menggambar, kemudian rekaman layar aplikasi gambar yang digunakan, dan detail produk setelah motif-motif tersebut telah diaplikasikan pada kain.

b. Pra Produksi

Video *behind the process* ini merupakan video *product-oriented campaign*. Charles U. Larson (dalam Ruslan 2008:25) mengatakan bahwa *product-oriented campaign* merupakan sebuah kampanye yang dilaksanakan dengan berorientasi pada produk, yang pada umumnya dilakukan untuk kegiatan komersial kampanye promosi pemasaran peluncuran produk baru. Dalam pengerjaan proyek ini, penulis hanya berfokus pada referensi yang telah diberikan, sehingga penulis tidak membuat *storyboard*. Penulis melakukan improvisasi *angle* atau sudut pengambilan video pada saat desainer menggambar.

UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

Video

Length	00:00:12
Frame width	1920
Frame height	1072
Data rate	46828kbps
Total bitrate	48366kbps
Frame rate	59.94 frames/second

Gambar 3.7 Pengaturan pada kamera

Pada tahap pra-produksi ini, penulis mempersiapkan kamera beserta dengan lensa yang akan digunakan, dan mengatur kamera. Kamera yang penulis gunakan adalah Sony Alpha 7 IV, dengan lensa 35 mm f1.4. Penulis mempertimbangkan penggunaan lensa tersebut, karena dapat menghasilkan video yang lebih *close up* dan bisa memiliki jarak fokus sangat dekat dengan objek. Penulis menggunakan rasio 9:16 (1080 x 1920 piksel) agar sesuai dengan *output* yang ditentukan, yaitu untuk diunggah di Instagram dan TikTok Klamby. Selain itu, penulis menggunakan *frame rate* 59.94 fps (*frames per second*), dikarenakan pada artikel di *website* Binus University menuliskan bahwa optik mata manusia dapat menangkap kecepatan gambar bergerak hingga kecepatan 50 fps, tetapi pada umumnya standar yang paling sering digunakan untuk *cinema* atau *film look* adalah 24 atau 25, dan 30 fps. Maka, 50 fps ini merupakan salah satu opsi yang aman untuk dilihat secara langsung, maupun untuk diedit dengan kecepataannya dikurangi hingga 50% untuk menghasilkan *slow motion* dengan kualitas yang masih baik. Penulis juga tidak lupa untuk mengaktifkan fitur S-Log, agar memudahkan proses *color grading*.

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 Penempatan *lighting* untuk perancangan videografi *behind the process* Tapis scarf

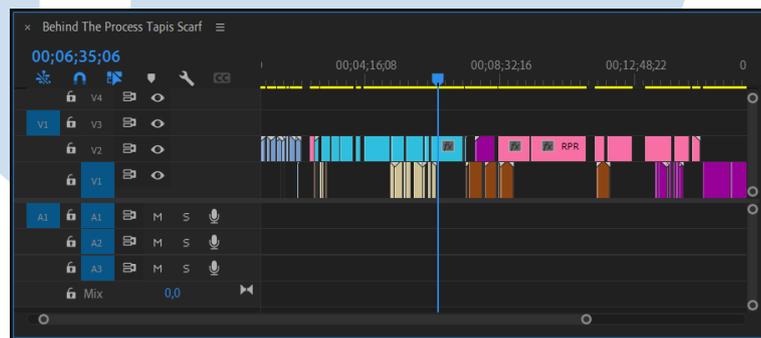
Pada proyek ini, penulis hanya menggunakan satu *lighting* yaitu Godox SL200, yang dilengkapi dengan pemasangan plat besi berbentuk jendela untuk memberikan siluet jendela dengan tujuan sebagai penambah estetika dari video yang dibuat.

c. Produksi

Hal-hal yang penulis perhatikan pada saat tahap produksi adalah memerhatikan *exposure* (ISO, *shutter speed*, dan *aperture*). Dikarenakan video terus bergerak, maka penulis perlu memerhatikan *light meter* pada kamera agar tidak terlalu *over* ataupun *under*. Penulis menggunakan *shutter speed* 1/120, karena menurut data pada artikel di Binus.ac.id, mengatakan bahwa penggunaan *shutter speed* dua kali dari fps berguna untuk menghindari *flicker* saat proses perekaman dan mencegah adanya kekurangan *frame* di video yang bisa menyebabkan video berjalan tidak lancar (patah-patah), selain itu ISO dan *aperture* akan sering berubah, karena menyesuaikan dengan kondisi pencahayaan objek.

d. Pasca Produksi

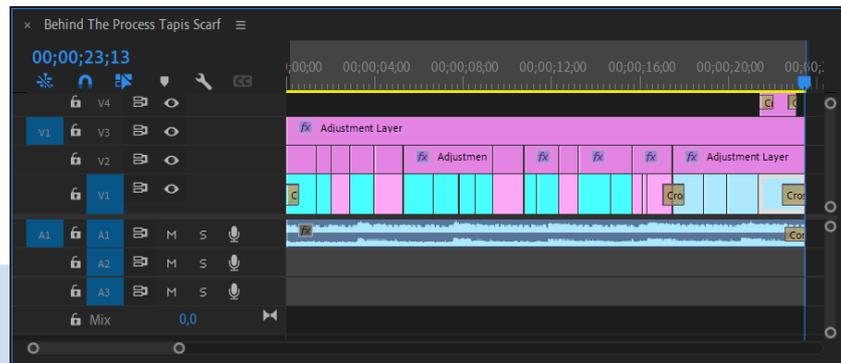
Hal yang dilakukan pertama kali pada tahap pasca produksi (*editing*) adalah melakukan *rough cut* untuk setiap *footage* yang telah dipilih di *software* Adobe Premiere Pro. Untuk mempermudah penyusunan, penulis juga membagi *footage* menjadi beberapa kategori dengan cara memberikan memberikan warna yang berbeda-beda pada setiap *footage*. Setelah itu, penulis mencari lagu di YouTube, yang sesuai dengan *mood* video yang akan diciptakan. Penulis juga perlu memastikan bahwa lagu aman untuk digunakan dalam keperluan bisnis dan terbebas dari *copyright*. Penulis menggunakan lagu *High Flight* oleh Michele Nobler.



Gambar 3.9 *Rough cut footage*

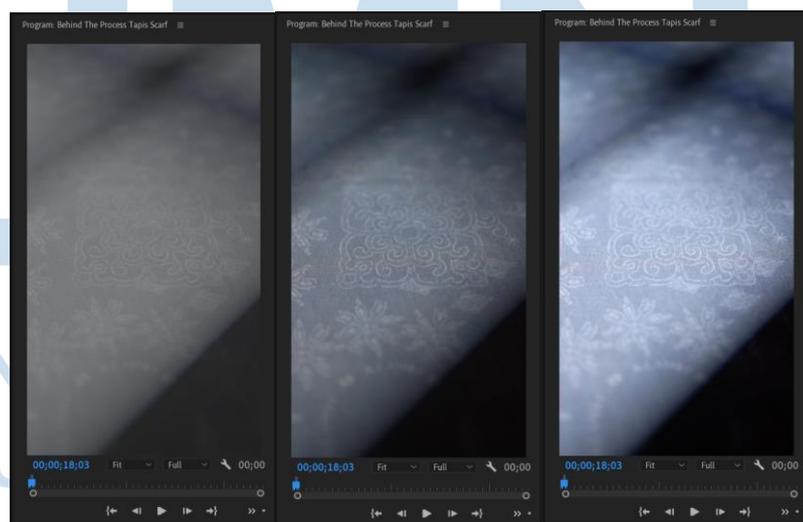
Setelah semua persiapan dilakukan, maka penulis mulai menyusun *footage* sesuai dengan lagu. Hasil akhir dari video *behind the process* ini memiliki durasi 23 detik. Kemudian, penulis meninjau ulang secara keseluruhan video untuk menghindari ada kesalahan atau ketidak harmonisan antara satu dengan yang lain. Apabila, video *behind the process* tersebut telah harmonis, maka penulis melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu *color grading*.

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



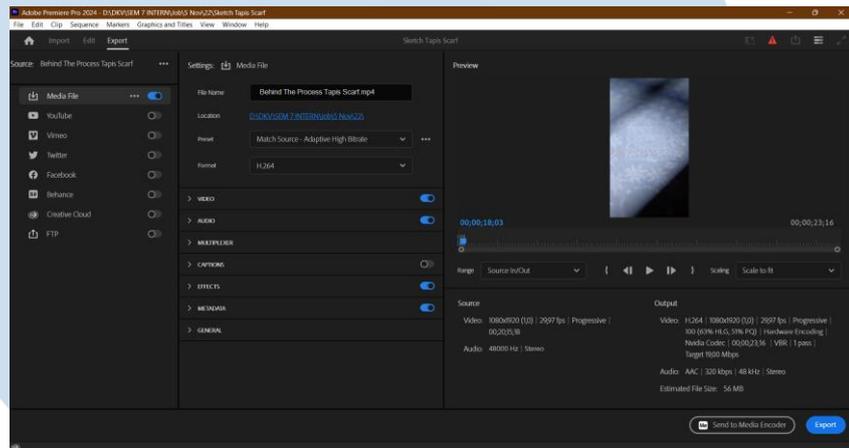
Gambar 3.10 *Timeline* Adobe Premiere Pro setelah selesai menyusun *footage* sesuai dengan lagu

Color grading ini memiliki 2 tahap, yang pertama adalah pemilihan LUT (*Look Up Table*) yang merupakan sebuah variabel yang mirip dengan *presets* jika dalam *photo editing*. Setiap LUT menghasilkan warna-warna yang berbeda. Setelah memilih LUT yang cocok, maka penulis melakukan penyesuaian warna pada satu-persatu *footage*, agar memiliki warna yang selaras dan tidak belang. Penulis melakukan *color grading* pada fitur Lumetri Color di Adobe Premiere Pro. Video *behind the process* ini terdiri dari video *black and white* dan warna yang telah disesuaikan dengan video konten Klamby lainnya.



Gambar 3.11 *Footage* S-Log (kiri), *footage* dengan LUT (tengah), *footage* dengan LUT dan penyesuaian kembali (kanan)

Setelah semua telah rampung, penulis melakukan *rendering*. Penulis melakukan *rendering* dengan pengaturan *default*, tetapi terdapat dua hal yang penulis perhatikan, yaitu *render* dengan format H.264 dan *preset high bitrate*. Setelah itu, penulis memastikan hasil video tersebut telah di-*rename* dan disimpan pada folder yang benar.

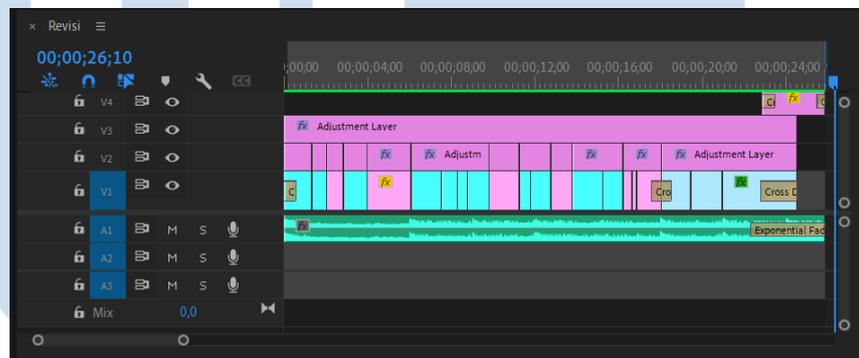


Gambar 3.12 *Rendering*

Alasan penulis melakukan *render* dengan format H.264, dikarenakan format tersebut merupakan *codec* video yang populer dan dapat ditemukan hampir pada semua video, seperti internet, perangkat *mobile*, bahkan kamera-kamera SLR. Maka dari itu, format inilah yang sangat fleksibel untuk bisa dijalankan di manapun, karena menurut artikel rumaheditor.com mengatakan bahwa format ini sudah menjadi standar kebutuhan pada semua perangkat digital. *Codec* ini juga menjadi pilihan terbaik untuk menghasilkan *file* berukuran kecil. Disamping itu, penggunaan *preset high bitrate* bertujuan untuk menghasilkan kualitas video yang maksimal.

e. Revisi

Video yang telah di-render, kemudian diperlihatkan kepada *videographer* dan *video editor* lainnya, guna untuk pengecekan apakah video tersebut sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum. Terdapat beberapa revisi yang diberikan oleh *video editor*, sebelum konten tersebut diunggah ke Instagram. Penulis perlu mengganti lagu pada video tersebut.



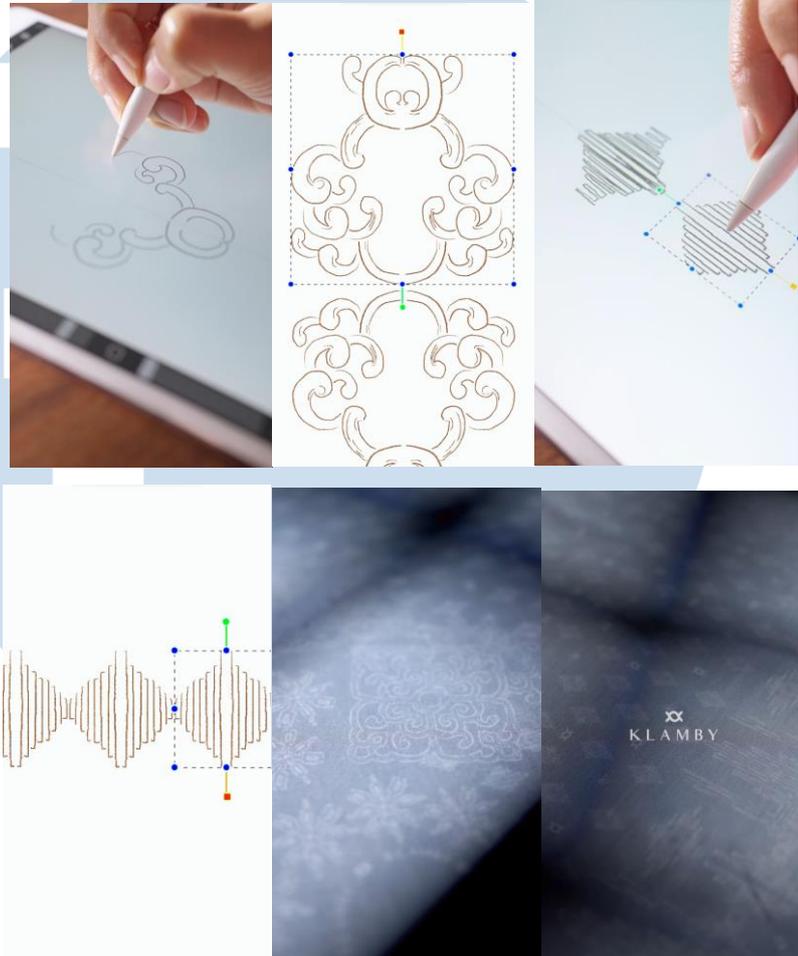
Gambar 3.13 *Timeline* Adobe Premiere Pro video *behind the process* Tapis scarf setelah revisi

Maka, penulis segera menyesuaikan kembali penyusunan *footage* dengan lagu baru yang berjudul Cair Paravel oleh C.K. Martin. Lagu tersebut telah dipilihkan oleh *video editor*. Revisi dilakukan karena, lagu sebelumnya dianggap masih belum membangun mood yang ceria, seperti pada video-video *behind the process* sebelumnya. Saat tahap revisi ini, terdapat beberapa *footage* yang penulis ganti atau tambahkan, serta diperlambat agar lebih sesuai dengan lagu tersebut. Video mengalami perubahan durasi menjadi 25 detik.

f. Final Design

Setelah melewati tahap revisi dan video telah di-*preview* oleh *video editor* dan *videographer*, maka penulis mengunggah video tersebut pada drive utama Klamby, dan video siap untuk diunggah

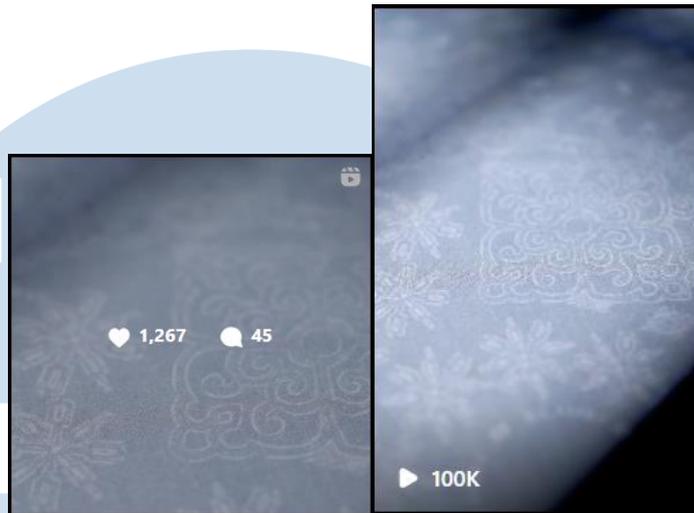
di Instagram. Video berdurasi 25 detik ini telah diunggah pada tanggal 3 Desember 2023 di Instagram @wearingklamby.



Gambar 3.14 Hasil akhir video reels *Behind The Process Tapis scarf*

Setelah video *behind the process Tapis scarf* terunggah di media sosial Instagram, video tersebut mendapatkan banyak respon positif. Terhitung setelah enam hari terunggah, video reels tersebut telah dilihat oleh lebih dari 100.000 *views*, dan mendapatkan 1.267 *likes* serta 45 komentar.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.15 Jumlah *views*, *likes*, dan *comments* video reels *Behind The Process Tapis scarf*

Namun perlu diketahui, hasil akhir dari video *reels* ini menggunakan lagu yang berbeda dari yang penulis gunakan selama proses *editing* sebelumnya. Lagu diubah secara langsung oleh tim konten media sosial tanpa meminta penulis untuk melakukan revisi. Lagu akhir yang digunakan untuk video *reels* ini adalah *Forever* oleh Pete Drake.

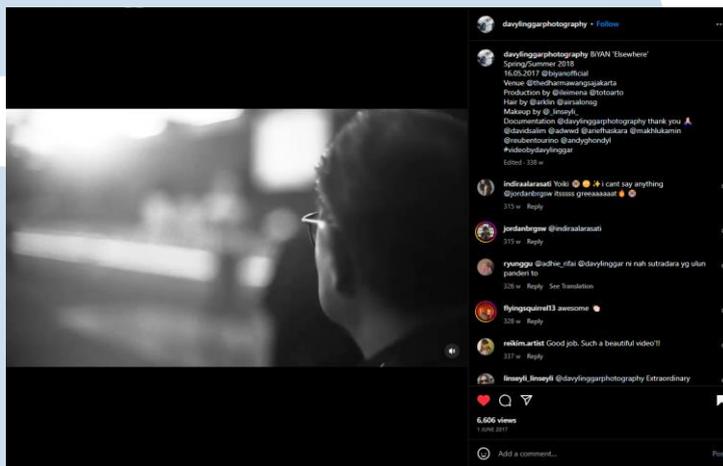
3.3.1.3 Perancangan Videografi *Behind The Scene (BTS) Photoshoot Laufey Midi Dress dan Tatiana scarf* untuk Konten Instagram

Photoshoot Laufey Midi Dress dilakukan pada hari Jumat, 10 November 2023 dan akan *launching* mulai tanggal 28 November. Penulis ditugaskan oleh *videographer* untuk membuat konten *BTS photoshoot* tersebut. Video ini nantinya akan diunggah pada media sosial Instagram Wearing Klamby, sebelum produk tersebut *launching* secara resmi.

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

a. Referensi

Videographer memberikan satu video referensi untuk pembuatan konten BTS ini. Hal-hal yang perlu diperhatikan dari video referensi tersebut adalah *angle* video, *color grading* pada video (warna dan *black and white*), serta video dengan *background* yang *blur*, sehingga membuat video menjadi lebih artistik.



Gambar 3.16 Referensi

Sumber: <https://www.instagram.com/p/BUyR1xmDj3p/>

Walaupun video referensi yang diberikan memiliki konteks yang berbeda dengan video BTS yang penulis akan buat, tetapi video tersebut memberikan banyak inspirasi bagi penulis pada tahap produksi dan pasca produksi.

b. Pra Produksi

Di tahap pra produksi, penulis hanya mengamati video referensi yang telah diberikan dan mencoba memperkirakan momen apa saja dan *footage* apa saja yang perlu penulis *shoot*. Beberapa *footage* yang harus penulis *shoot* nanti adalah keadaan model dengan MUA pada saat *make up*, *footage* properti atau latar pemotretan yang kosong tanpa model, suasana pada saat *photoshoot* berlangsung, dan momen ketika model sedang berpose. Kemudian, selain itu penulis akan melihat kembali situasi kondisi pada saat *photoshoot*, apabila ada yang menarik dan cocok untuk dijadikan sebagai BTS, maka penulis akan dengan spontan mengambil video momen tersebut.

Frame width	1920
Frame height	1080
Data rate	56575kbps
Total bitrate	58113kbps
Frame rate	59.94 frames/second

Gambar 3.17 Pengaturan kamera

Hal lain yang penulis lakukan di tahap pra produksi adalah menyiapkan alat yang akan digunakan beserta dengan pengaturan-pengaturan kamera yang sesuai dengan kebutuhan. Seperti pada proyek sebelumnya, penulis selalu menggunakan kamera Sony Alpha 7 IV yang dilengkapi dengan lensa 50 mm f1.2 dan 35 mm f1.4. Rasio yang penulis gunakan adalah 9:16 (1080 x 1920 piksel) untuk menyesuaikan dengan *output* yang diminta. Penulis tidak lupa untuk mengaktifkan fitur S-Log dan mengatur *frame rate* menjadi 59.94 frames/second. Hal ini bertujuan agar pada saat di pasca produksi, penulis bisa memanipulasi video menjadi *slow motion* yang lebih lambat dibanding dari proyek sebelumnya, namun tetap memiliki kualitas yang baik.

b. Produksi

Pada saat di tahap produksi, penulis perlu memperhatikan *exposure* (ISO, *shutter speed*, dan *aperture*) dan komposisi objek. Penulis memastikan untuk tetap menjaga *exposure* pada tingkat yang normal atau tidak terlalu gelap dan terang. *Shutter speed* yang penulis gunakan adalah 1/120 untuk mencegah adanya *flicker* dan mengantisipasi kekurangan *frame*. Selain itu pada saat perekaman video, penulis mengubah ISO dan *aperture*, untuk menyesuaikan dengan kondisi pencahayaan objek.

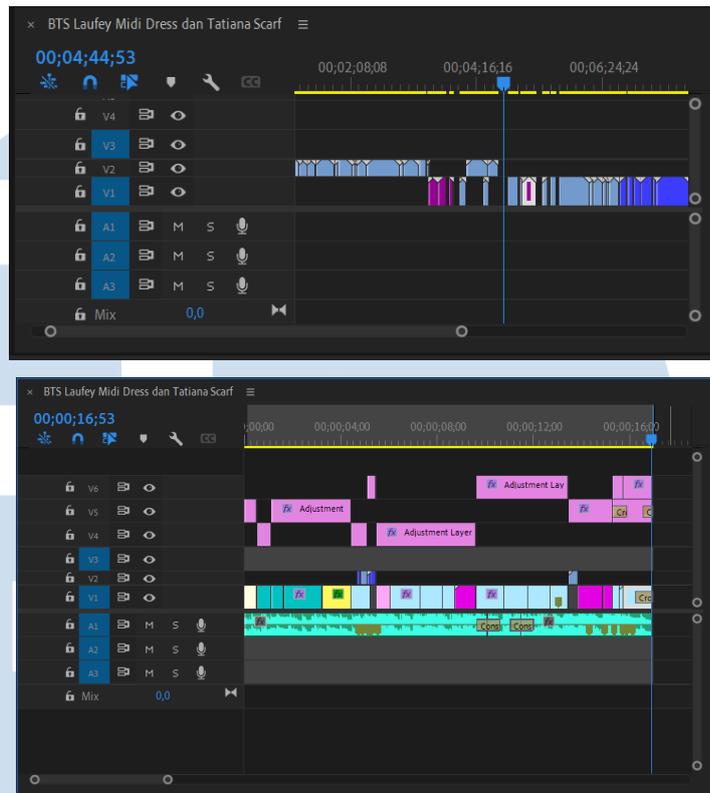


Gambar 3.18 Komposisi *Head Room* (kiri) dan *Lookroom* (kanan)

Terdapat berbagai macam komposisi dalam videografi. Masing-masing komposisi memiliki efek dan tujuan tersendiri yang ingin disampaikan oleh penulis kepada penontonnya. Komposisi *head room*, yaitu komposisi yang menampilkan area kosong pada atas objek dengan tujuan agar video lebih menarik untuk dilihat. Kemudian, komposisi *lookroom* adalah komposisi yang memperlihatkan arah ke tempat subjek menghadap, jadi apabila subjek berada di sebelah kanan dan melihat ke kiri, maka penulis memasukkan sebuah objek yang menjadi tujuan pandangan subjek atau bisa juga sebuah ruang kosong di sebelah kiri.

c. Pasca Produksi

Penulis melakukan *editing* video menggunakan *software* Adobe Premiere Pro. Hal pertama yang penulis lakukan adalah mencari lagu yang cocok dan menonton ulang semua *footage* yang sudah penulis *shoot* dan sekaligus melakukan *rough cut*. Hal ini bertujuan untuk memudahkan penulis di tahap selanjutnya, yaitu penyusunan *footage*. Setelah itu, penulis menyusun *footage* sesuai dengan *beat* lagu dan mempertimbangkan alur apa yang ingin penulis hadirkan di video tersebut.



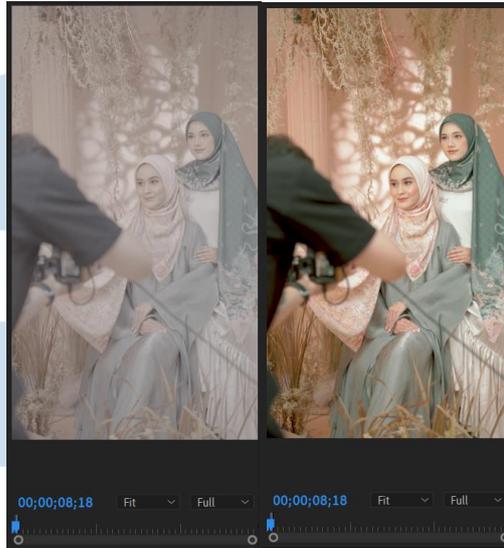
Gambar 3.19 *Rough cut footage* (atas) dan *footage* yang telah disusun menjadi video BTS (bawah)

Setelah selesai disusun menjadi video yang berdurasi 17 detik, penulis melanjutkan ke tahap *color grading*. Tahap pertama pada *color grading* adalah membuat *adjustment layer* dengan LUTs yang telah di-*apply* untuk keseluruhan *sequence*. Penulis juga melakukan beberapa penyesuaian lagi terhadap warnanya, pada *adjustment layer* tersebut. Kemudian, penulis melakukan pengecekan ulang dengan melihat satu per satu *footage* untuk memastikan warnanya sudah selaras dan tidak belang. Apabila masih terdapat *footage* yang warnanya beda sendiri, maka penulis melakukan *color grading* lagi hanya pada *footage* tersebut.

U
N
I
V
E
R
S
I
T
A
S

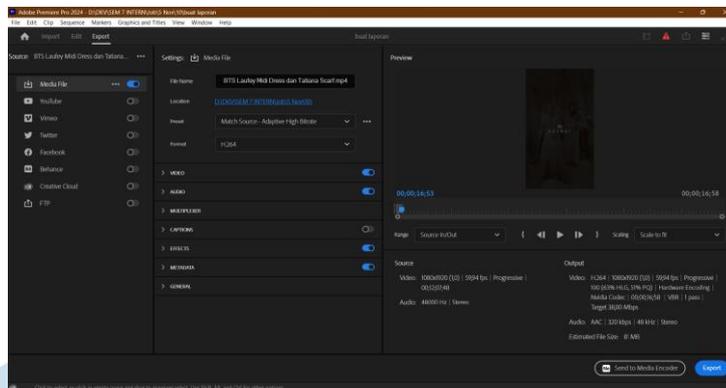
M
U
L
T
I
M
E
D
I
A

N
U
S
A
N
T
A
R
A



Gambar 3.20 *Footage S-Log* (kiri), *footage dengan LUT dan telah di-color grading* (kanan)

Setelah melewati proses *color grading* dan pengecekan ulang secara keseluruhan video, maka penulis segera melakukan tahap *rendering*. Pengaturan untuk *render* ini sama seperti sebelumnya, dimana hal yang perlu diperhatikan adalah penggunaan format H.264 dan *preset high bitrate*.

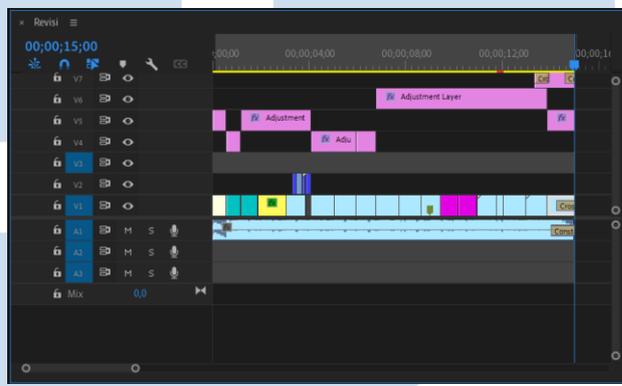


Gambar 3.21 *Rendering*

Sesaat video tersebut telah berhasil di-*render*, penulis segera melakukan *preview* ke *video editor* atau *videographer*. Penulis terlebih dahulu mengunggah video tersebut ke *drive*, lalu menyalin *link* video tersebut dan mengirimkannya ke *videographer*.

d. Revisi

Setelah video selesai dirender, penulis melakukan *preview* kepada *videographer*. Penulis tidak mendapatkan *feedback* untuk melakukan revisi. Namun, saat mendekati tanggal *launching*, video tersebut mendapat *feedback* dari *lead* tim konten, yaitu meminta penulis untuk menghapus beberapa *scene* dan juga mengganti *background music* menjadi *Yo Gotti - Pose ft. Megan Thee Stallion, Lil Uzi Vert*.



Gambar 3. 22 Revisi perubahan lagu

Maka, penulis harus merangkai ulang *footage* demi *footage* agar sesuai dengan *beat* lagu, serta penulis juga perlu menghapus dan menambahkan *footage* baru ke dalam video tersebut. Setelah penulis merevisi video tersebut sesuai dengan *feedback* yang diberikan, pada akhirnya video tersebut segera diunggah menjadi *reels* Instagram Wearing Klamby.

e. Final Design

Hasil akhir dari proyek perancangan videografi *Behind The Scene* (BTS) *photoshoot* Laufey *Midi Dress* dan Tatiana *scarf* untuk konten Instagram berupa video *reels* Instagram dengan total durasi 15 detik. Video ini telah diunggah pada 27 November 2023.



Gambar 3.23 Hasil akhir video *reels Behind The Scene (BTS) Photoshoot Laufey Midi Dress dan Tatiana scarf* untuk Konten Instagram

Video *reels* tersebut telah mendapatkan 259 *likes* dan 8 *comments*, serta 14.700 lebih *views*. Dalam mengerjakan proyek ini, penulis ditantang untuk dapat melakukan revisi dalam waktu singkat dan dapat melatih tanggung jawab serta kecepatan penulis dalam memecahkan masalah, dikarenakan *feedback* diberikan beberapa jam sebelum jadwal konten tersebut ingin diunggah.

3.3.1.4 Foto Jajar Gantung Canova Scarf untuk *Design Asset*

Foto jajar gantung merupakan salah satu bagian dari foto produk yang wajib dilakukan setiap Klamby mengeluarkan produk baru. Canova Scarf merupakan salah satu produk baru Klamby yang *launching* di bulan September. Canova Scarf ini memiliki 2 variasi berbeda, yaitu *two tone* dan *three tone*. Untuk variasi *two tone*, eksklusif dijual di *marketplace* Tokopedia.

a. Referensi

Referensi untuk proyek ini adalah foto-foto jajar gantung sebelumnya. Pada umumnya, foto jajar gantung ini akan menjadi aset untuk desain grafis. Jadi, hanya diperlukan *scarf* yang telah *styling*, dan diletakkan di depan dinding atau *background* polos. Namun, apabila produk Klamby memiliki tema kampanye tertentu, maka jajar gantung ini perlu dilakukan, di depan *background* yang telah dilengkapi properti.



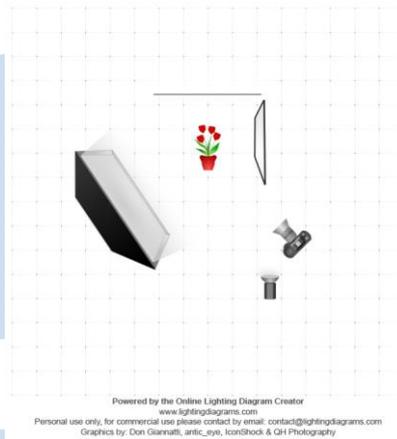
Gambar 3.24 Referensi foto jajar gantung
 Sumber: <https://www.instagram.com/wearingklamby/>

Referensi di atas menampilkan dua kasus yang berbeda. Foto di kiri memperlihatkan foto jajar gantung apabila terdapat set dekorasi dibelakangnya, tetapi foto sebelah kanan memperlihatkan bahwa foto jajar gantung menjadi aset yang akan dipadukan dengan elemen grafik. *Angle* pemotretan jajar gantung juga berbeda. Dikarenakan proyek pada jajar gantung kali ini adalah produk yang tidak memiliki set dekorasi untuk *background*, maka foto jajar gantung direkomendasikan memiliki *angle* pemotretan dari samping.

b. Persiapan

Sebelum memulai foto, penulis menyiapkan dua *lighting*, yaitu menggunakan Godox AD600 PRO, kamera, *trigger flash*, dan *memory card*. Untuk produk yang akan di foto, telah disiapkan dan selesai di-*styling* oleh *product stylist*. Maka di tahap ini, penulis hanya perlu mencoba peletakkan *lighting* dan *exposure* yang tepat, serta *white balance*. Berikut adalah diagram pemotretan yang digunakan penulis untuk proyek ini.

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 3.25 Diagram foto jajar gantung Canova scarf

Penulis menggunakan dua lampu *flash*, dimana *keylight*-nya adalah lampu *flash* yang sebelah kiri dengan menggunakan *soft box*, dan *fill light* nya adalah lampu *flash* sebelah yang penulis arahkan (*bouncing*) ke atas agar cahayanya lebih merata. Kekuatan cahaya *key light* dibuat lebih terang dibanding *fill light* untuk menciptakan dimensi. Selain itu, penulis juga menambahkan *poly foam* pada bagian sebelah kanan objek untuk memantulkan cahaya yang didapatkan dari *key light* agar bagian kanan objek tidak terlalu gelap.

Camera		Camera	
Date taken	04/09/2023 16:05	Date taken	08/09/2023 15:13
Dimensions	4688 x 7028	Dimensions	4688 x 7028
Size	35.4 MB	Size	36.3 MB
Authors		Authors	
Camera maker	Sony	Camera maker	Sony
Camera model	ILCE-7M4	Camera model	ILCE-7M4
Camera serial number		Camera serial number	
ISO speed	ISO-400	ISO speed	ISO-200
F-stop	f/16	F-stop	f/14
Exposure time	1/125 sec.	Exposure time	1/100 sec.
Exposure bias	0 step	Exposure bias	0 step
Exposure program	Manual	Exposure program	Manual
Metering mode	Pattern	Metering mode	Pattern
Flash mode	No flash, compulsory	Flash mode	No flash, compulsory
Focal length	39 mm	Focal length	70 mm
Lens maker		Lens maker	
Lens model		Lens model	

Gambar 3.26 Data EXIF Canova scarf two tone (kiri) dan three tone (kanan)

Pada tahap persiapan ini, penulis memutuskan untuk menggunakan lensa Sony 24-70 mm f 2.8, dikarenakan sangat fleksibel dan memudahkan penulis dalam meng-*explore* pengambilan *angle* foto dalam ruang yang terbatas. Penggunaan

bukaan yang kecil pada foto Canova *scarf two tone*, yaitu f/16 bertujuan untuk memastikan bahwa objek dapat fokus secara keseluruhan. Karena telah menggunakan *aperture* yang kecil, maka penulis perlu mempertimbangkan penggunaan ISO, maka pada saat pemotretan ini, penulis menggunakan ISO 400. Begitupun terjadi pada foto Canova *three tone*, penulis menggunakan *aperture* yang sedikit lebih besar dari pada sebelumnya, yaitu f/14. Maka dari itu, ISO yang penulis gunakan hanya ISO 200.

c. Produksi

Di tahap *production*, penulis mengambil foto dengan *angle* yang berbeda-beda, untuk memudahkan *designer graphic* dalam memilih aset yang cocok untuk digunakan saat proses mendesain. *Angle-angle* yang penulis perlu foto adalah *eye angle* lurus dari depan dan samping kanan maupun kiri. *Angle* foto yang harus dihindari adalah *angle* yang terlalu miring, dikarenakan dapat membuat produk kurang jelas terlihat.

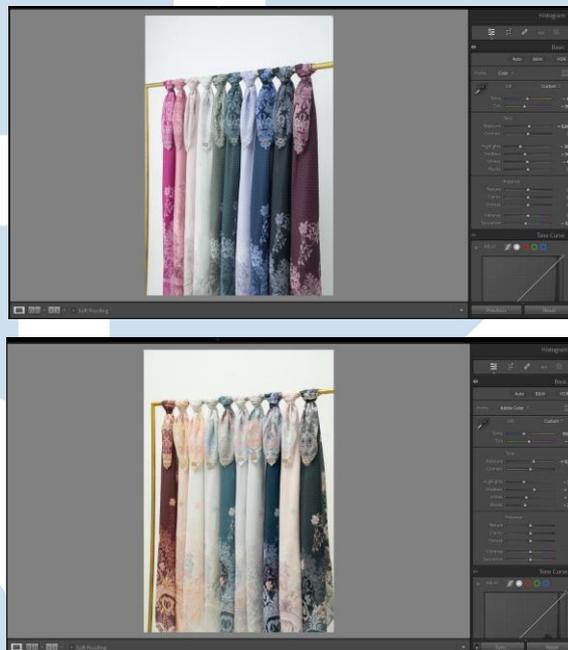


Gambar 3.27 RAW foto Canova *scarf two tone* (kiri) dan *three tone* (kanan)

Dari *angle-angle* foto di atas, yang terpilih adalah *angle* dari menyamping, tetapi masih bisa memperlihatkan secara detail keseluruhan motif *scarf*.

d. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, penulis segera memindahkan semua *file* foto dari *memory card* ke laptop penulis. Selanjutnya, penulis melakukan *import* beberapa foto terpilih ke *software* Adobe Lightroom Classic untuk melakukan proses *tone* warna.



Gambar 3.28 Pengaturan Adobe Lightroom Classic saat *toning* warna untuk foto jajar gantung Canova *scarf*

Setelah *tone* warna foto tersebut sesuai dan disetujui oleh *photo editor*, penulis melanjutkan proses berikutnya yaitu *cropping*. Proses *cropping* ini dilakukan di *software* Adobe Photoshop dengan menggunakan *pen tool* dan *masking*. Hasil dari *cropping* tersebut kemudian di simpan dalam format *Portable Network Graphics* (PNG) agar memiliki *background* transparan dan memudahkan *designer graphic* untuk menggunakannya.



Gambar 3.29 Hasil *cropping* Canova scarf two tone (kiri) dan three tone (kanan)

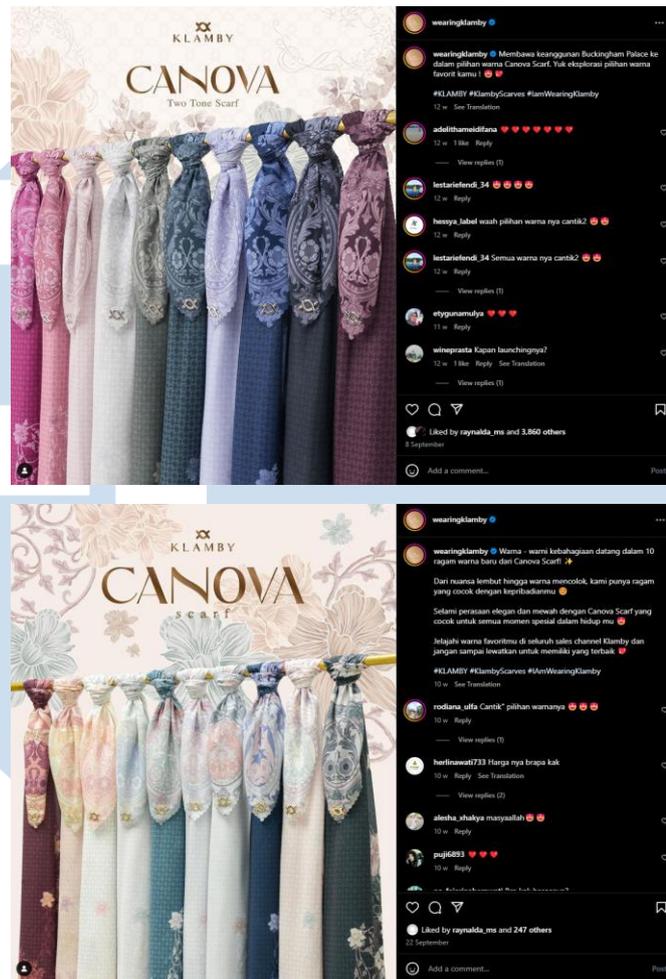
Setelah foto selesai di-*cropping* dan disimpan dalam format *file* PNG, penulis segera memberikan dua *file* foto tersebut kepada *photo editor*. Lalu *photo editor* yang akan berkomunikasi langsung dengan *designer graphic* untuk penyerahan *file* tersebut yang akan digunakan untuk aset visual grafis.

e. Revisi

Dalam proyek pembuatan foto jajar gantung Canova scarf untuk aset desain ini, tidak ada revisi yang diberikan kepada penulis. Hasil dari proyek ini telah sesuai dan dapat digunakan dengan baik sebagai aset desain.

f. Final Design

Hasil akhir dari perancangan fotografi untuk aset Canova scarf ini adalah berupa konten pengenalan produk yang diunggah di media sosial Instagram pada waktu yang berbeda. Canova scarf two tone diunggah lebih dulu pada 8 September 2023, sedangkan Canova scarf three tone diunggah pada 22 September 2023.



Gambar 3.30 Hasil akhir setelah aset fotografi jajar gantung Canova scarf two tone (atas) dan three tone (bawah) setelah diaplikasikan dengan elemen visual oleh desainer grafis

Sumber: <https://www.instagram.com/wearingklamby/>

Kedua unggahan tersebut memiliki respon yang berbeda-beda dari audiens Klamby. Terlihat dari jumlah *likes* dan *comments* yang memiliki angka perbedaan yang cukup jauh. Jajar gantung Canova scarf two tone memiliki *likes* sebanyak 3.861 dan 11 *comments*, sedangkan jajar gantung Canova scarf three tone memiliki *likes* sebanyak 248 dan 15 *comments*.

3.3.1.5 Foto Katalog Laufey Midi Dress untuk Website Klamby

Penulis ditugaskan untuk foto katalog Laufey Midi Dress pada Jumat, 10 November 2023. Laufey Midi Dress memiliki lima macam warna yang berbeda, yaitu *cloud*, *coconut*, *onyx*, *sea salt*, dan *whisper*. Produk ini akan *launching* pada tanggal 28 November 2023. Dengan waktu yang diberikan tersebut, penulis juga turut mengerjakan *post-production*, yaitu *editing*. Foto katalog merupakan salah satu bagian penting dalam membangun *brand image* Klamby. Kotler (2008) mengatakan bahwa *brand image* atau citra merek adalah persepsi dan keyakinan yang dimiliki konsumen terhadap suatu *brand*, seperti yang tercermin dalam asosiasi memori konsumen (Raharjo, 2017).

Terdapat tiga hal yang membuat *brand image* dapat dikatakan efektif, yaitu *brand image* dapat memberikan ciri khas suatu produk sehingga dapat terlihat berbeda dibandingkan pesaingnya. Kemudian, *brand image* juga bisa membangun karakter produk dan memberikan *value proposition*. Selanjutnya, *brand image* bisa memberikan kekuatan emosional dari sebuah kekuatan rasional (Gustiko, 2015).

a. Referensi

Referensi pada proyek kali ini berasal dari foto katalog di *website* *klamby.id*. Hal-hal yang perlu diperhatikan dari referensi ini adalah, *angle* foto, warna/*tone* foto, dan pose model. Pose model yang perlu diambil adalah, tampak belakang dan tampak depan *full body*, setengah badan, dan detail baju. Pose ini merupakan pose yang menjadi standar di Klamby untuk produk baju seperti *dress*.

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 3.31 Referensi foto katalog
Sumber: <https://klamby.id/>

Referensi ini bertujuan untuk membuat foto katalog di *website* Klamby menjadi rapi dan konsisten, serta membuat calon pembeli dapat melihat secara lebih detail lagi. Dengan diberikan referensi ini, membuat penulis menjadi lebih mudah dalam mengarahkan gaya model dan mengurangi kemungkinan adanya kesalahan atau kekurangan foto untuk detail produk.

b. Pra Produksi

Tahap persiapan, merupakan tahap dimana penulis bersama dengan *photographer* melakukan *lighting set up*, menyiapkan folder melalui *Capture One*, agar ketika penulis *photoshoot* dilakukan, maka foto tersebut dapat langsung dilihat di *software* tersebut dan otomatis akan menyimpan *back up files*.



Camera	
Date taken	10/11/2023 11:51
Dimensions	4688 x 7028
Size	34,4 MB
Authors	
Camera maker	Sony
Camera model	ILCE-7M4
Camera serial number	
ISO speed	ISO-200
F-stop	f/5
Exposure time	1/160 sec.
Exposure bias	0 step
Exposure program	Manual
Metering mode	Pattern
Flash mode	No flash, compulsory
Focal length	51 mm
Lens maker	
Lens model	

Gambar 3.32 Penempatan *lighting* untuk *photoshoot* katalog Laufey Midi Dress (kiri) dan data EXIF (kanan)

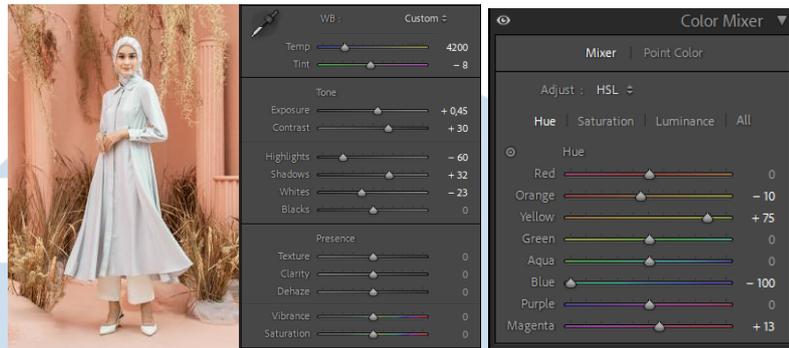
Lighting yang digunakan adalah Godox AD600 PRO yang diletakkan di kanan dan kiri model, serta diarahkan ke atas (*bouncing*) untuk menghasilkan pencahayaan yang merata dan tidak menciptakan *shadow* yang keras. Penulis juga tidak lupa untuk mengatur kamera untuk memproduksi foto dalam bentuk JPEG dan RAW, agar memudahkan pada saat proses *editing* nanti. Di tahap persiapan ini, selain melakukan *lighting set up*, penulis juga turut menentukan *angle* mana yang bagus serta mengatur segitiga *exposure* kamera, yaitu ISO, *aperture*, dan *shutter speed*. Penulis menggunakan ISO serendah mungkin untuk menghindari adanya *noise*, kemudian *aperture* di f/5 untuk memastikan model dan produk tidak ada yang *blur* dan tetap fokus semua, serta *shutter speed* 1/160 *sec* masih merupakan angka yang aman untuk menangkap kecepatan lampu *flash*.

c. Produksi

Pada tahap produksi, penulis mengarahkan gaya kepada model untuk memberitahu *pose* apa saja yang dibutuhkan untuk foto katalog di Klamby. Penulis juga perlu memerhatikan *angle* pengambilan foto agar tidak membuat distorsi atau terlihat aneh. Penulis menggunakan *eye angle* pada saat melakukan foto katalog ini dan *focal length* paling minimal di 50 mm. Jika produk yang digunakan memiliki warna yang gelap, maka penulis menaikkan ISO agar membuat warna produk menjadi lebih terlihat.

d. Pasca Produksi

Setelah tahap produksi selesai, seluruh foto di-*backup* atau dipindahkan ke laptop penulis, lalu disortir terlebih dahulu oleh *Lead* tim konten. Kemudian, hal yang dilakukan selanjutnya adalah *toning* warna foto-foto yang terpilih di *software* Adobe Lightroom Classic. Penulis menyesuaikan *tone* warna yang sesuai dengan karakter *tone* warna Klamby.



Gambar 3.33 Pengaturan Adobe Lightroom Classic saat *toning* warna foto katalog Laufey Midi Dress

Selanjutnya, setelah *tone* warna foto-foto tersebut telah disetujui oleh *photo editor*, penulis melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu *editing* menggunakan Adobe Photoshop. Proses *editing* ini mencakup *retouching* dan *digital imaging* pada *background* foto. *Digital imaging* menurut Sadono Tanudjaja, dan Banindro (2014) adalah cara mengedit suatu gambar yang bisa berasal dari hasil foto maupun hasil *scan* dari dokumen asli, yang kemudian gambar tersebut dimanipulasi dengan teknologi komputer agar menghasilkan gambar yang lebih sesuai dengan keinginan desainernya. *Digital imaging* juga memiliki beberapa teknik yang memiliki fungsi berbeda-beda, yaitu *enhancement*, *retouch*, *restoration*, dan *creativity*. *Digital retouching* bertujuan untuk memperbaiki detail-detail yang masih *flawless*, seperti alis, rambut, maupun bulu dan mengurangi bayangan ataupun *highlight*.

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 3.34 Proses *editing* di Adobe Photoshop

Dikarenakan hasil foto setelah diedit di Adobe Lightroom Classic masih memiliki warna kulit dan warna produk yang sedikit magenta, maka hal pertama yang penulis perbaiki adalah warna objek foto tersebut. Penulis mengubah *color balance* dan *hue/saturation* hanya pada objek (produk dan kulit model) dengan menggunakan *masking* untuk mengurangi warna magenta dan mengubahnya ke arah sedikit kuning. Setelah itu, penulis menggunakan *frequency separation* untuk memperbaiki ketidaksempurnaan pada wajah model. Untuk merapikan bagian *background*, penulis menggunakan *patch tools* dan *spot healing brush tools*. Lalu, setelah semua terlihat rapi, penulis melakukan pengecekan ulang, dan menemukan permasalahan baru bahwa pada kulit bagian kaki model masih terlihat gelap, maka penulis menggunakan *dodge* dan *masking* untuk meningkatkan kecerahannya. Tahap terakhir yang dilakukan adalah *cropping* sesuai dengan referensi yang telah diberikan.



Gambar 3.35 Perbandingan foto sebelum *digital imaging* (kiri) dan sesudah mengalami *digital imaging* (kanan)

Penulis menyimpulkan bahwa pada tahap *editing* ini terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan dan dicek kembali yaitu, bagian wajah model, produk (*Laufey Midi Dress*), *background* foto, dan *cropping*. Apabila terdapat beberapa hal seperti *background* foto yang kotor atau properti yang kurang rapi, warna produk yang tidak sama dengan aslinya, warna kulit yang kurang natural, dan sebagainya, maka penulis harus segera memperbaiki hal-hal tersebut di tahap *post-production* ini.

e. Revisi

Setelah hasil pekerjaan penulis ditinjau oleh *photo editor*, penulis mendapatkan revisi, yaitu menyamakan kembali warna produk yang di foto dengan warna produk aslinya. Revisi ini hanya untuk 3 produk, yaitu warna *sea salt*, *onyx*, dan *whisper*. Untuk produk warna *sea salt* dan *whisper*, penulis perlu membuat warnanya menjadi lebih *pop out* lagi. Sementara, untuk warna *onyx*, penulis perlu mengeliminasi warna hijau pada produk, sehingga produk tersebut menjadi warna hitam.



Gambar 3.36 Perbandingan foto sebelum revisi (kiri) dan sesudah revisi (kanan)

Revisi warna *sea salt* dan *whisper*, diperlukan untuk mengubah *color balance* dan *masking* pada produk. Sedangkan untuk warna *onyx*, penulis perlu menurunkan *saturation* pada produk hingga menghasilkan warna hitam dan putih apa bila ada pantulan cahaya.

f. Final Design

Berikut merupakan hasil akhir salah satu varian warna (*cloud*) dari perancangan fotografi katalog Laufey Midi Dress. Dari proyek ini, penulis menyimpulkan bahwa diperlukan ketelitian dan kegigihan pada saat tahap *post-editing*, karena banyak hal-hal kecil yang perlu diperhatikan tetapi memiliki dampak yang besar, seperti

keaslian warna produk, kerapian *background*, *cropping*, dan ketidaksempurnaan lainnya yang ada pada foto.



Gambar 3. 37 Hasil akhir katalog produk Laufey Midi Dress

Namun, perlu diingat bahwa tahap persiapan dan *post-production* juga berperan penting dalam mengupayakan hasil foto yang baik, terutama dalam pencahayaan dan pose model, serta *angle* pemotretan.

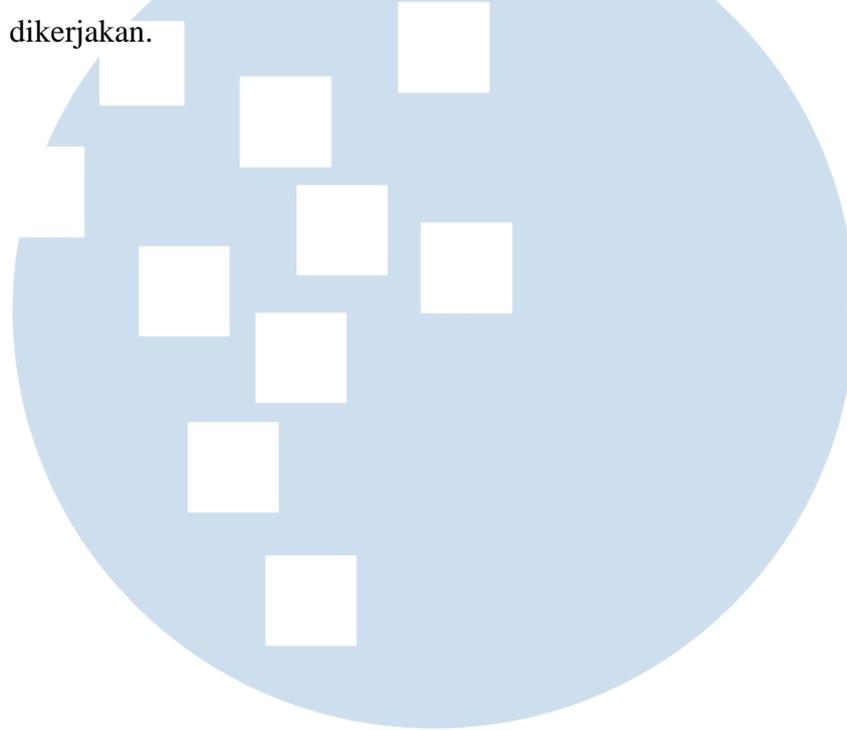
3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama melaksanakan praktik kerja magang di Klamby, penulis merasa terdapat kendala dalam komunikasi. Penulis kurang mendapatkan informasi mengenai kepastian pembagian tugas yang harus penulis kerjakan, *timeline* konten atau jadwal *photoshoot*, serta *deck* konten. Penulis merasa hal tersebut dapat menurunkan performa penulis dalam berkerja, seperti membuat penulis menjadi kurang persiapan, tidak bisa memberikan kontribusi yang banyak, dan seringkali banyak hal-hal mendadak yang dapat mengganggu *management* waktu penulis. Namun, dari kendala yang penulis alami tersebut dapat menumbuhkan rasa kepercayaan diri terhadap *skill* yang penulis miliki, serta menciptakan pola pemikiran untuk selalu siap dan berani dalam menghadapi tantangan-tantangan tidak terduga.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang penulis temukan terhadap kendala selama praktik kerja magang, yaitu penulis selalu memberanikan diri untuk bertanya, dan menumbuhkan rasa peka atau inisiatif untuk selalu membantu dan

mengerjakan hal-hal yang dapat penulis kerjakan. Penulis juga berusaha untuk bersikap proaktif, sehingga dapat mengejar ketertinggalan informasi dan memberikan kontribusi di dalam proyek-proyek yang sedang dikerjakan.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA