

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **3.1 Kedudukan dan Koordinasi**

Saat melakukan kerja magang di KaneKin Creative, penulis diberikan 2 *job description*. Berikut adalah penjelasannya.

##### **3.1.1 Videografer**

Sebagai seorang videografer, penulis memiliki tugas serta tanggung jawab dalam melaksanakan proses produksi dengan merekam konten video berdasarkan brief yang telah diberikan. Dalam melakukan tugas sebagai seorang videografer, penulis dituntut memiliki kemampuan memahami *brief* yang diberikan, pemilihan latar atau lokasi yang sesuai berdasarkan tema, dan pengambilan gambar dalam menampilkan produk milik klien dengan menarik.

##### **3.1.2 Editor**

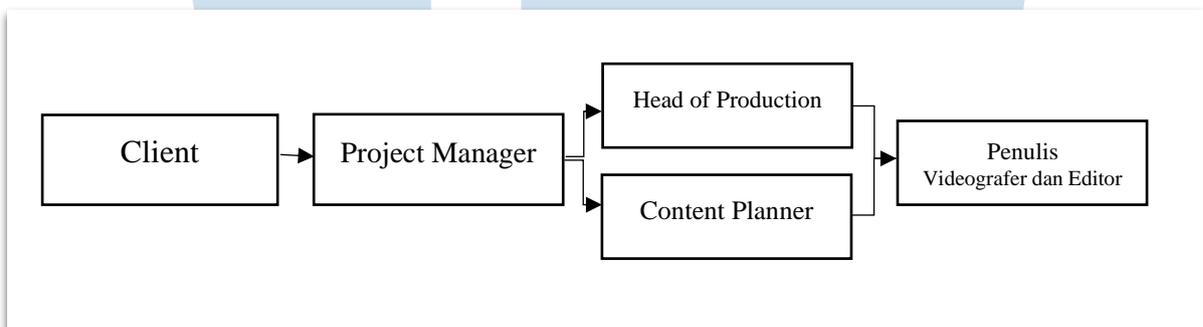
Sebagai seorang editor, penulis memiliki tanggung jawab dalam melanjutkan ke tahap pasca produksi. Dengan hasil perekaman konten video yang dilakukan pada tahap produksi, penulis menggabungkan rekaman video dengan menggunakan *software* penyuntingan berdasarkan *brief* yang telah diberikan. Dalam melakukan tugas sebagai editor, penulis dituntut untuk memiliki kemampuan dalam mengikuti tren video yang sedang populer, memahami referensi yang diberikan sebagai acuan, dan proses *delivery* kepada klien yang dilakukan secara daring.

##### **3.1.3 Koordinasi**

Dalam KaneKin Creative, penulis sebagai videografer dan editor dinaungi oleh *Head of Production* dan *Project Manager* untuk berkoordinasi terkait dengan kebutuhan dari *Client*. Penulis juga berkoordinasi dengan *Content Planner* terkait dengan referensi untuk kebutuhan *Client* yang telah didiskusikan dengan *Head of Production* dan *Project Manager*. Kebutuhan *Client* yang telah direncanakan dan

diskusikan akan diproduksi ke dalam bentuk audio-visual yang akan ditujukan sebagai promosi di media sosial seperti *Instagram* dan *TikTok*.

Untuk proses pembuatan konten audio-visual diawali dengan tahap pra-produksi. Pada tahap ini, permintaan *client* akan didiskusikan dan diteruskan ke *Content Planner* dan *Head of Production* oleh *Project Manager*. Memasuki tahap produksi yang merupakan proses pembuatan konten audio-visual yang arahnya telah dibuat oleh *Content Planner*. Selanjutnya adalah tahap pasca produksi, dimana penulis menyunting hasil produksi yang telah dilakukan sebelumnya dan hasil suntingan konten audio-visual akan diberikan kepada *Project Manager* untuk revisi dan mengirimkan kepada *Client*



Gambar 3.1 Bagan alur kerja KaneKin Creative

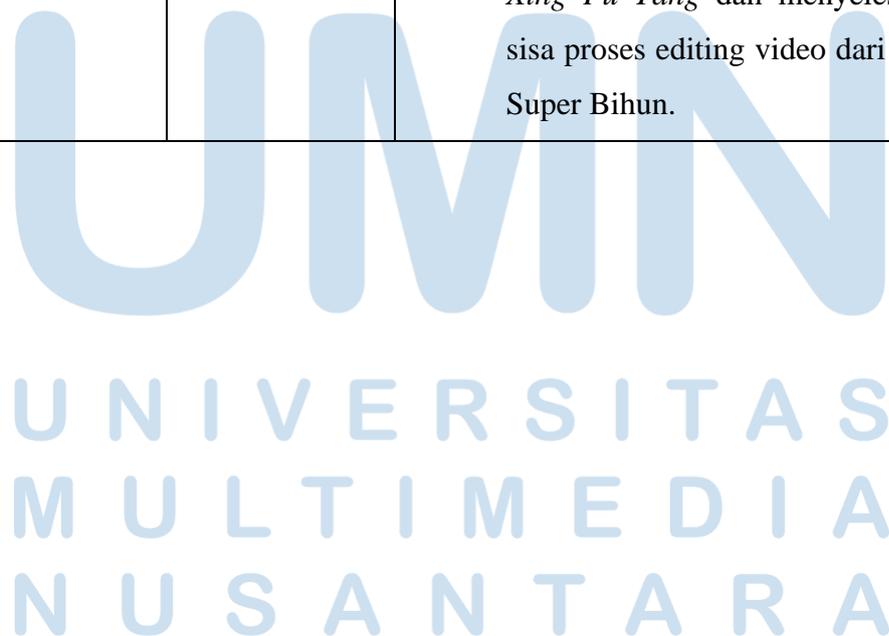
## 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Pada program yang dijalani oleh penulis, terdapat tugas utama yang dikerjakan yaitu merekam video untuk konten yang dibutuhkan oleh klien. Lalu, tugas penulis juga melakukan proses menyunting dari hasil rekaman yang telah dilakukan. Berikut adalah daftar tugas yang telah dilakukan oleh penulis selama menjalankan program magang.

Tabel 1.1 Tugas yang dilakukan periode Agustus-Oktober

No.	Tanggal	Proyek	Keterangan
1.	1 Agu – 4 Agus	<i>Xing Fu Tang</i> , Long Kwae Fong, Super Bihun	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan proses editing dari video konten TikTok brand Super Bihun dan ikut serta dalam photoshoot untuk brand Long Kwae Fong, membuat video untuk promosi dari brand tersebut.</li> <li>- produksi brand <i>Xing Fu Tang</i>, photoshoot dan membuat video menu minuman baru dari brand tersebut.</li> <li>- Mendapatkan <i>brief</i> untuk melakukan proses editing foto untuk brand <i>Xing Fu Tang</i> dan mengerjakannya serta meminta masukan dari foto yang telah diedit.</li> <li>- Melakukan revisi dari editing foto <i>Xing Fu Tang</i> dan menyelesaikan sisa proses editing video dari brand Super Bihun.</li> </ul>



2.	14 Agu – 16	Steak Baja Hitam, <i>Dcrepes</i> , Arya Duta	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan proses editing hari Kemerdekaan untuk Steak Baja Hitam.</li> <li>- Melakukan sesi foto dan video untuk brand <i>Dcrepes</i> di Lotte Avenue.</li> <li>- Menjadi lighting crew dalam produksi video untuk apartment Arya Duta.</li> </ul>
<b>No.</b>	<b>Tanggal</b>	<b>Proyek</b>	<b>Keterangan</b>
3.	4 Sep – 7 Sep	<i>Dragon Hot Pot</i> , Doughzen, <i>Fried Chicken Master</i> , <i>Llaollao</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengerjakan <i>voice over</i> untuk brand <i>Dragon Hot Pot</i>.</li> <li>- Menjadi asisten fotografer dan membuat video reels untuk brand Doughzen.</li> <li>- Mengerjakan editing reels <i>Fried Chicken Master</i> dan mendapatkan <i>brief</i> untuk photoshoot brand Llaolla</li> </ul>
4.	19 Sep – 22 Sep	<i>Xing Fu Tang</i> , <i>Dcrepes</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Produksi untuk brand <i>Xing Fu Tang</i> dan membuat reels.</li> <li>- Mengejarkan produksi membuat reels untuk brand <i>Dcrepes</i>.</li> <li>- Mengerjakan editing video untuk brand <i>Dcrepes</i>.</li> </ul>

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

5.	9 Okt – 13 Okt	<i>Xing Fu Tang, Dcrepes, Dragon Hot Pot, Fried Chicken Master</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjadi asisten fotografer untuk produksi <i>Xing Fu Tang</i> yang dilakukan di Spark.</li> <li>- Mendapatkan <i>brief</i> untuk produksi brand <i>Dcrepes</i> di TSM Cilandak.</li> <li>- Mengupload video reels untuk brand <i>Dragon Hot Pot</i>.</li> <li>- Produksi untuk video reels brand <i>Fried Chicken Master</i>.</li> </ul>
----	----------------	--	---

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Dari posisi kerja yang telah diberikan yaitu sebagai videografer dan editor di KaneKin, penulis mengerjakan proyek video untuk klien yang ditujukan untuk media sosial. Diawali dengan pra-produksi yang merupakan tahap perencanaan untuk video yang akan dibuat hingga pasca produksi yang merupakan tahap menyunting video yang telah ambil dan nanti melalui *project manager* akan meneruskan hasil video kepada klien. Berikut adalah proyek-proyek yang telah dikerjakan oleh penulis.

#### 3.2.2.1 Konten Video Media Sosial Doughzen

*Doughzen* merupakan salah satu klien yang dipegang oleh KaneKin Creative. *Doughzen* merupakan brand yang fokus membuat donut kentang dengan *topping* yang kekinian. *Doughzen* memiliki beberapa toko, yaitu Pondok Indah Mall 3, Mall of Indonesia, dan Pintu Air yang hanya untuk dibawa pulang dan pengiriman yang bisa dipesan melalui aplikasi pengantaran online. *Doughzen* Konten video yang dibuat untuk klien *Doughzen* biasanya berbentuk pembuatan produk dan pengumuman untuk produk baru pada musim-musim tertentu, seperti *Halloween* dan natal. Untuk klien *Doughzen*, penulis telah membuat 4 video sejak bulan September hingga November 2023 dan telah diunggah pada akun *Instagram* milik *Doughzen*.

Salah satu konten video yang dibuat oleh penulis adalah “*Doughzen’s Christmas Hampers*”. Pembuatan konten video tersebut diawali dengan *project manager* yang mengirimkan *brief* kepada tim produksi melalui grup untuk berkomunikasi terkait konten yang akan dibuat. *Brief* tersebut berisikan produk-produk yang akan dijadikan konten video dan foto untuk kebutuhan promosi “*Doughzen’s Christmas Hampers*”. Terdapat beberapa alat yang digunakan pada produksi tersebut, seperti ponsel pintar yang digunakan untuk merekam dan sebuah *lighting* untuk pencahayaan. Terdapat juga beberapa ornamen untuk mendukung tema, seperti topi natal, tali berwarna merah dan putih, serta bola hiasan natal.



Gambar 3.2.2.1 Ornamen untuk mendukung tema “*Doughzen’s Christmas Hampers*”

Produksi dilakukan pada tanggal 8 November 2023 pada dapur pembuatan donat kentang milik *Doughzen*. Dimulai dengan melihat kondisi tempat yang akan digunakan sebagai produksi. Penulis dan fotografer berkoordinasi latar yang cocok untuk bisa mengambil foto serta video. Penulis mulai mengambil video pembuatan dari produk secara bersamaan dengan fotografer. Setelah seluruh pembuatan produk selesai, dilanjutkan dengan mengambil video dari produk yang sudah jadi dengan ornamen yang telah disiapkan. Terdapat juga kotak *hampers* dan kartu ucapan sebagai sorotan. Penulis melanjutkan dan mengambil beberapa video dan

memfokuskan konten pada produk-produk untuk “*Doughzen’s Christmas Hampers*”.



Gambar 3.2.2.2 Proses produksi konten “*Doughzen’s Christmas Hampers*”

Setelah produksi selesai, penulis melanjutkan tahap pasca produksi. Pada tahap ini, penulis memilih video yang layak untuk bisa digunakan. penulis pun juga berkoordinasi dengan desainer grafis Kanekin Creative untuk membuat aset-aset bertemakan natal. Aset-aset tersebut mendukung tema yang telah dipilih oleh klien. Pada pasca produksi, penulis menggunakan lagu bertemakan natal untuk menambahkan suasana pada video final. Setelah seluruh tahap pasca produksi selesai, penulis akan mengirimkan hasil konten video kepada *project manager* dan meminta masukan. Setelah *project manager* melakukan pengecekan dan video tersebut layak untuk digunakan, maka penulis akan mengirimkan hasil video ke dalam *Google Drive* yang telah disediakan. Hasil video yang telah selesai diunggah pada akun *Instagram* milik *Doughzen* pada tanggal 16 November 2023 dan saat ini sudah memiliki 142 *likes*.



Gambar 3.2.2.3 Unggahan Instagram *Doughzen* untuk “*Doughzen's Christmas Hampers*”

### 3.2.2.2 Konten Video Media sosial *Dcrepes*

*Dcrepes* merupakan salah satu klien KaneKin Creative yang berfokus pada menjual crepes pada outletnya. Sudah berdiri sejak tahun 1996 dan memudahkan untuk semua kalangan untuk bisa menyantap crepes. Saat ini, *Dcrepes* sudah tersebar di kota-kota besar di Indonesia. Bersama dengan KaneKin Creative, *Dcrepes* dapat menjalankan konten media sosial terkhususnya di *Instagram* melalui konten foto dan video untuk mempromosikan produk yang dimiliki. Konten *Dcrepes* berfokus pada pengetahuan produk yang dimiliki serta juga mengikuti *trend* terbaru. Untuk *Dcrepes* sendiri, setiap bulannya melakukan produksi 3 kali dengan lokasi produksi yang berbeda-beda.

Dengan *Dcrepes* yang mengikuti *trend* terbaru, membuat penulis harus juga mengikuti perkembangan konten yang ada.

#8 Di Setiap Kota	"Kemana pun perginya, tetap Dcrepes makanannya" (boleh pakai salah 1 scene pembuatan/close up product dari footage video lain)  Scene 1 : "Denpasar" - GWK > makan dcrepes di meja Scene 2 : "Manado" - Bunaken > Bawa Paperbag Dcrepes Scene 3 : "Bandung" - Braga > mini vlog makan dcrepes "Hai guys, hari ini aku lagi di .... loh (nunjukin dcrepes)" Scene 4 : "Palembang" - Jembatan Ampera > Buka packaging Dcrepes Scene 5 : "Yogyakarta" - Malioboro > Makan Dcrepes  Pakai Suara Google
-------------------	--

Gambar 3.2.2.4 *Brief* yang diberikan oleh *project manager* melalui *Google Sheet*

Salah satu konten video yang dibuat oleh penulis membuat konten seakan-akan model sedang berkeliling kota-kota di Indonesia. Pada tahap-produksi, diawali dengan *project manager* mengirimkan *brief*. Dengan *brief* yang telah diberikan oleh *project manager*, membuat penulis lebih memahami konten yang diinginkan oleh *Dcrepes*. Tahap produksi dilakukan di kantor KaneKin Creative.

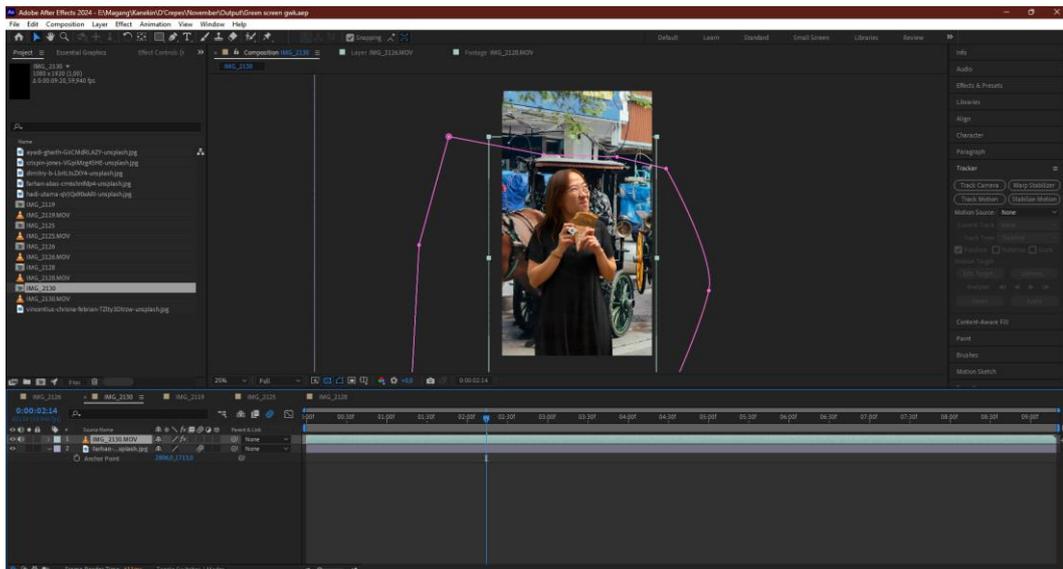
U M M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.2.2.5 *Still footage* dari produksi “Keliling Kota”

Penulis menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam memproduksi konten tersebut. Alat yang digunakan adalah *smartphone* milik KaneKin Creative, pencahayaan dengan *SmallRig RC 120B video light*, dan kain berwarna hijau sebagai latar. Penulis memberikan *brief* kepada model apa yang harus dilakukan sesuai dengan *brief* yang telah diberikan. Saat pengambilan video, penulis memastikan model tetap berada pada lingkupan latar agar memudahkan pada proses pasca produksi. Pada tahap pasca produksi, penulis mulai dengan mencari gambar sebagai latar pengganti melalui situs *Unsplash.com*. setelah mendapatkan seluruh gambar yang dibutuhkan, proses dilanjutkan pada *software* penyuntingan *Adobe After Effect*.

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 3.2.2.6 Timeline *Adobe After Effect* untuk video “Keliling Kota”

Pada proses ini, penulis menghilangkan latar kain berwarna hijau pada gambar yang telah diambil menggunakan fitur *keylight*. Selanjutnya, penulis melakukan *masking* pada model dan *tracking* untuk mengikuti pergerakan latar model yang disandingkan dengan gambar yang telah didapatkan untuk membuat pergerakan terlihat realistis. Setelah seluruh proses pada *software* penyuntingan *Adobe After Effect*, proses selanjutnya adalah menggabungkan seluruh *footage* ke dalam satu video.



Gambar 3.2.2.7 Timeline *CapCut* untuk video “Keliling Kota”

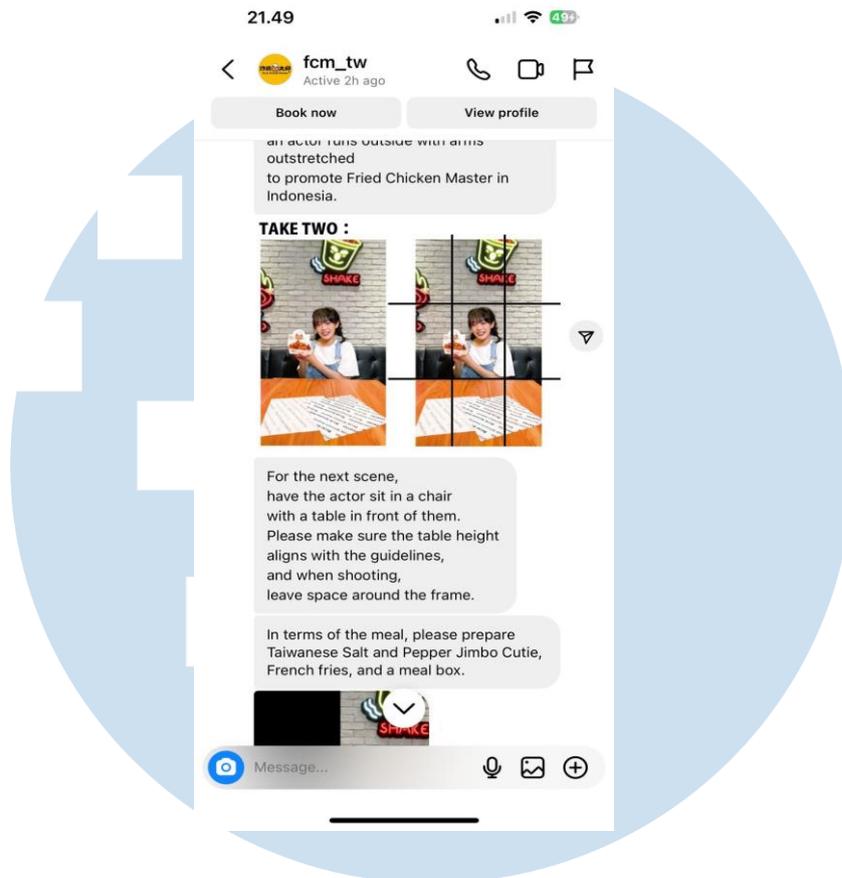
*Software* yang digunakan adalah *CapCut*. Dengan fitur yang dimiliki *CapCut*, membuat penulis dengan cepat serta efektif dalam menggabungkan seluruh video dan menambahkan transisi serta teks. Selanjutnya, penulis akan mengekspor video dan mengirimkan melalui layanan *Google Drive* dan memberitahu *project manager* agar bisa diteruskan kepada klien dan diunggah ke media sosial.

### **3.2.2.3 Konten Media sosial *Fried Chicken Master***

*Fried Chicken Master* berfokus pada penjualan *food and beverage*, terkhususnya ayam goreng yang berasal dari Taiwan. *Fried Chicken Master* tersebar di berbagai negara seperti Singapura, Filipin, Cina, Kamboja, dan Indonesia. *Fried Chicken Master* merupakan salah satu klien dari KaneKin Creative. Berfokus pada *food and beverage* tentunya *Fried Chicken Master* cenderung menampilkan produk-produk yang dimiliki, seperti *Dada Love Cut*, *Paha Juicy*, dan *Master Jimbo* sebagai menu andalan *Fried Chicken Master*. Dengan tren konten audio visual yang terus berkembang membuat konten yang dibuat untuk klien *Fried Chicken Master* menjadi tantangan untuk terus mengikuti tren yang ada di masa sekarang.

Setiap bulannya, kurang lebih 4-5 konten dibuat sejak penulis masuk di KaneKin Creative. Salah satunya adalah membuat konten kolaborasi dengan *Fried Chicken Master* Taiwan. Yang menjadi tantangan membuat konten untuk *Fried Chicken Master* adalah berkoordinasi dengan *Fried Chicken Master* pusat yang berlokasi di Taiwan. *Brief* yang diberikan tidak hanya berasal dari *Project Manager* saja, tetapi juga tim media sosial yang ada di Taiwan. Bersama dengan *Project Manager* dan tim media sosial yang berada di Taiwan, terkadang koordinasi menjadi cukup menantang dengan adanya kemungkinan miskomunikasi antar kedua pihak.

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 3.2.2.7 *Brief* yang diberikan oleh *Fried Chicken Master* Taiwan

Namun, hal ini menjadi sederhana dengan tim media sosial *Fried Chicken Master* memberikan *brief* yang telah dibuat secara, memudahkan penulis membuat proses produksi. Tahap produksi dilakukan pada gerai milik *Fried Chicken Master*. Dengan tempat dan *set* yang ada, penulis harus menyesuaikan *lighting* yang dimiliki hasil video kolaborasi milik *Fried Chicken Master* Taiwan. Latar yang digunakan adalah latar yang memiliki ciri khas dari gerai *Fried Chicken Master*.

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 3.2.2.7 *Still footage* dari video kolaborasi dengan *Fried Chicken Master* Taiwan

Setelah tahap produksi selesai, penulis memindahkan file yang telah direkam dan mengirimkannya kepada *Project Manager*. Untuk proyek ini, penyuntingan dilakukan oleh tim *Fried Chicken Master* Taiwan. Oleh karena itu, penulis menggunakan layanan *Google Drive* untuk mengirimkan file yang telah direkam dan mengirimkan *link Google Drive* kepada *project manager* untuk diteruskan kepada tim *Fried Chicken Master* Taiwan.

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalankan kerja magang di KaneKin Creative, terdapat beberapa kendala yang menghambat. Kendala tersebut seperti komunikasi dengan klien yang tidak bisa dilakukan secara langsung. Dikarenakan komunikasi dalam pembuatan konten audio visual dilakukan oleh *Project Manager*. Hal ini terkadang menghambat pekerjaan penulis dan mengganggu jam kerja. Terdapat juga aspek kreatif yang tidak tercapai dengan sulitnya berkomunikasi dengan klien secara langsung.

Kendala lainnya adalah revisi yang terkadang diberikan di luar jam kerja penulis. Hal ini membuat jam kerja terganggu dan tidak bisa menyelesaikan pekerjaan lainnya yang berasal dari klien yang berbeda. Adanya revisi di luar jam

kerja terkhususnya pada pasca produksi mengurangi efektivitas penulis dalam mengerjakan konten.

Keterbatasan alat juga menjadi salah satu kendala yang ada. Dengan adanya kendala tersebut, membuat penulis dan tim produksi cukup kesulitan untuk mencapai keinginan kreatif yang diinginkan oleh klien. Hal ini juga memaksa penulis dan tim produksi untuk biar menggunakan alat yang ada dan tersedia di KaneKin Creative.

Kurangnya sumber daya manusia membuat penulis kesulitan dalam membuat konten audio visual. Kendala tersebut membuat tim produksi yang ada kewalahan dalam mengerjakan konten klien yang banyak secara bersamaan. Dengan kurangnya sumber daya manusia membuat produktivitas penulis dan tim produksi tidak efektif.

#### **3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

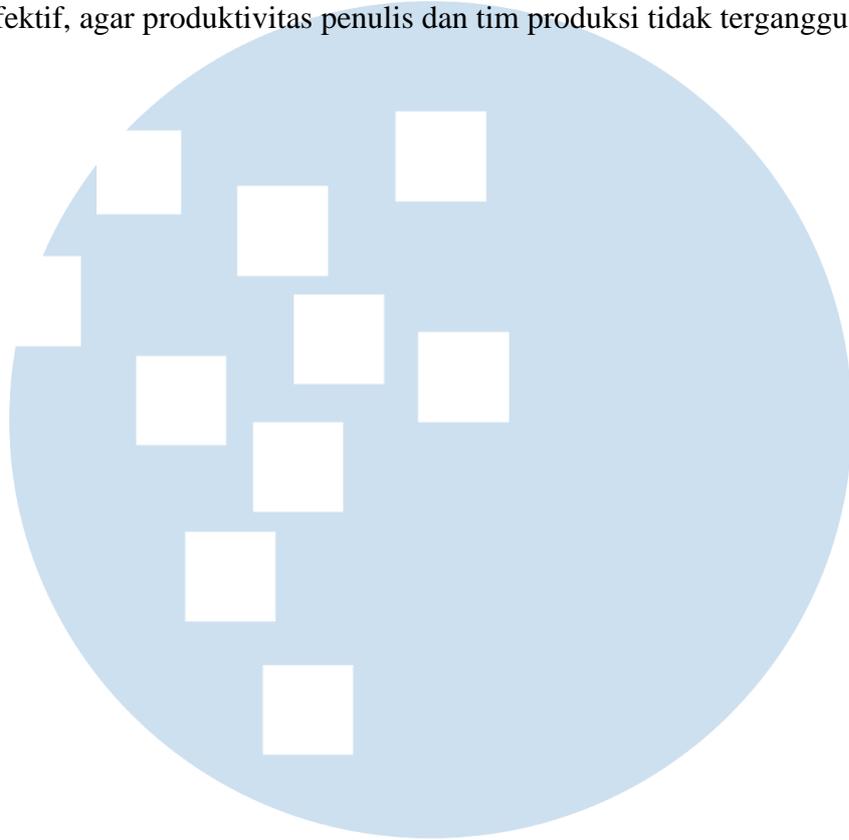
Solusi dari kendala yang ditemukan adalah dengan meningkatkan dan memaksimalkan komunikasi dengan klien melalui *project manager* yang bertanggung jawab. Solusi dari kendala tersebut juga melibatkan penulis pada pra-produksi untuk dapat berdiskusi dan lebih memahami visi yang dimiliki oleh klien.

Lalu, solusi untuk kendala selanjutnya adalah mengkomunikasikan hal-hal yang sedang dikerjakan kepada *project manager*. Hal ini membuat *project manager* dapat mengkomunikasikan kepada klien agar bisa menetapkan jadwal revisi yang jelas. Perlunya juga ada kebijakan revisi dan waktu yang tidak singkat.

Solusi untuk kendala alat seperti kamera dan lampu yang terbatas adalah dengan memaksimalkan alat yang ada dengan menggunakan *smartphone* dan penerangan natural. Kendala ini juga membuat penulis untuk bisa berpikir dengan kreatif menggunakan alat yang ada dalam membuat konten. Dengan alat yang ada, tidak membatasi proses kreatif penulis dalam membuat konten untuk klien.

Terakhir adalah kendala sumber daya manusia yang kurang. Solusi atas kendala ini adalah memprioritas pekerjaan berdasarkan urgensi serta kompleksitas.

Dengan mengkomunikasikan kepada *project manager* untuk bisa membagi jadwal yang efektif, agar produktivitas penulis dan tim produksi tidak terganggu.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## **BAB IV**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **4.1 Simpulan**

Kesimpulan dari laporan kerja magang ini adalah agensi kreatif mengutamakan kepuasan dari tujuan yang diinginkan oleh klien. Agensi kreatif juga dapat menganalisis keinginan klien untuk dapat membuat konten audio visual yang sesuai dengan visi klien. Tim produksi juga harus memahami keinginan klien dalam membuat konten audio visual.

Melalui pengalaman di KaneKin Creative, penulis berhasil mengembangkan profesionalitasnya dalam industri kreatif. Kolaborasi jangka panjang dengan tim produksi memberikan peluang untuk memahami dinamika industri secara lebih mendalam. Dalam konteks ini, penulis berhasil merasakan perkembangan dalam kemampuan berpikir kreatif, terutama dalam konteks pembuatan konten audio visual.

Melalui kerja magang di KaneKin Creative juga memperkuat *soft skills*, terutama kemampuan berkomunikasi dengan efektif dalam berinteraksi dengan klien dan tim produksi. Di samping itu, perkembangan *hard skills* juga terjadi seiring waktu, dengan peningkatan kemampuan dalam merancang dan menghasilkan konten audio visual yang sesuai dengan visi klien.

#### **4.2 Saran**

Selama kerja magang di KaneKin Creative, penulis memiliki beberapa saran sebagai berikut:

1. Perusahaan

Bisa memahami visi klien dalam membuat konten audio visual. Dengan adanya tren yang terus berkembang, diperlukan sumber daya manusia yang bisa terus mengikuti perkembangan tersebut dan dapat menciptakan konten audio visual yang dapat memuaskan klien. Dapat terus mengembangkan komunikasi antara tim yang ada agar menghindari terjadinya miskomunikasi. Diperlukan adanya

menambahkan peralatan yang memadai kebutuhan tim yang ada untuk bisa memaksimalkan visi dari klien yang ada.

## 2. Universitas

Saran untuk universitas adalah mendukung mahasiswa dalam persiapan kerja magang dengan fokus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan komunikasi efektif. Bagi universitas untuk menyediakan mata kuliah yang mendorong mahasiswa untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, sehingga mereka dapat menghadapi tantangan kompleks di tempat kerja nantinya.

## 3. Mahasiswa yang akan magang

Melalui kerja magang penulis, mahasiswa yang akan magang untuk bisa melatih *soft skills* serta *hard skills* untuk bisa menjalankan pekerjaannya dikemudian hari. Hal ini akan memudahkan dalam mengerjakan proses dalam membuat konten audio visual, melakukan pekerjaan dengan efektif, dan komunikasi yang kuat antara tim yang ada.

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA