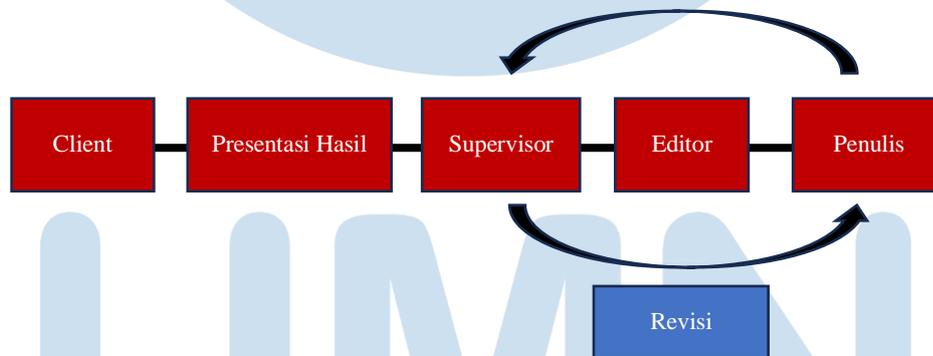


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama di Ganeshaidea, penulis bekerja sebagai *assistant editor*. Pekerjaan penulis adalah untuk membantu *editor* dalam menyunting video. Pada umumnya, penulis bekerja di masa *online editing*, spesifiknya pada *rotoscoping*. Dalam sebuah adegan banyak hal yang harus dihapus supaya adegan terlihat bersih atau untuk diisi dengan hal lain. Biasanya penulis akan diberikan adegan dari *editor* untuk di-*rotoscope* supaya adegan sesuai dengan konsep dan keinginan klien. Setelah semuanya selesai hasilnya akan dipresentasikan ke klien. Jika klien merasa belum puas dengan hasilnya *supervisor* akan mencatat masukannya dalam bentuk *slide* dan memberikannya ke tim *post-production* dimana video akan diperbaiki lagi untuk presentasi selanjutnya.



Gambar 3.1 Bagan alur kerja Editor

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis adalah seorang *editor*. Tugas seorang *editor* adalah untuk menyunting *footage* yang diberikan untuk dijadikan satu video baru. Disamping itu, penulis juga bertanggung jawab atas BTS syuting Ganeshaidea. Hal ini berhubungan dengan pekerjaan *editor* penulis. Pada saat syuting penulis mengambil foto dan video. Video dari hasil syuting akan dibuat menjadi kompilasi untuk

kebutuhan *branding* Ganeshaidea. Walaupun begitu, pekerjaan penulis sangat beragam di Ganeshaidea. Secara selengkapnya akan dijelaskan di bagian selanjutnya.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, pekerjaan penulis adalah sebagai seorang *editor*. Hanya saja pekerjaan penulis memiliki variasi yang tidak hanya berkisar pada *editor*. Penulis juga mengambil pekerjaan lain selain *editor*. Penulis juga berperan sebagai BTS untuk syuting-syuting yang dilakukan oleh Ganeshaidea. BTS diambil dalam dua bentuk, yakni foto dan video. Foto yang diambil pada saat BTS akan diunggah ke *story* Instagram penulis ditambah dengan logo Ganeshaidea untuk menunjukkan proses dibalik layar. Penulis berperan sebagai BTS / dokumentasi pada proyek-proyek yang tertera sebagai berikut:

1. Iklan Sasa: The Magic of Cooking
2. Iklan Mandiri InHealth (*storytelling / corporate*)
3. Iklan Wasser
4. Videotron Chitato Lite
5. *Event* Chitato Lite di Sarinah
6. Video digital HUT Bank Mandiri yang ke-25

Kembali ke pekerjaan *editor*, penulis mengambil dua tipe pekerjaan *editing*, yakni *editing* BTS yang diambil saat syuting dan *rotoscoping* untuk iklan yang dikerjakan oleh Ganeshaidea. Mengambil dari Lukmanto (2018) teknik ini sudah dikembangkan sejak perawalan animasi. Walt Disney menggunakan *rotoscope* untuk menganimasikan karakter-karakter *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937). Di zaman sekarang, teknik ini sudah menggunakan teknologi modern dan lebih mudah dibanding di zaman sebelumnya. Perbedaannya adalah *rotoscoping* pada umumnya digunakan untuk *men-tracing* gerakan subjek. Dalam pekerjaan penulis, *rotoscoping* digunakan untuk menghapus objek yang tidak diinginkan di dalam

sebuah *footage*, seperti *background* atau *prop* yang tampil di adegan. Di Ganeshaidea, penulis melakukan *rotoscoping* untuk dua proyek, yakni:

1. Iklan Sasa: The Magic of Cooking
2. Iklan Mandiri InHealth versi Storytelling & Corporate

Berikut ini, penulis memaparkan tabel yang menjelaskan pekerjaan penulis selama magang di Ganeshaidea dalam rangka per minggu.

No	Tanggal	Proyek	Keterangan Pekerjaan
1	Minggu ke-1 03 Juli – 07 Juli 2023	Sasa: The Magic of Cooking	<ul style="list-style-type: none"> - Perkenalan dengan pihak magang - Persiapan syuting Sasa - Berperan sebagai BTS saat syuting - Membantu proses <i>offline editing</i> Sasa
2	Minggu ke-2 10 Juli - 14 Juli 2023	Sasa: The Magic of Cooking	<ul style="list-style-type: none"> - Menyunting BTS Sasa - Membantu <i>rotoscoping</i> beberapa adegan Sasa
3	Minggu ke-3 17 Juli – 21 Juli 2023	Sasa: The Magic of Cooking	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan penyuntingan BTS Sasa - Melanjutkan dan menyelesaikan <i>rotoscoping</i> iklan Sasa
4	Minggu ke-4	Iklan Mandiri InHealth	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan syuting Mandiri InHealth sebagai BTS

	23 Juli – 28 Juli 2023		<ul style="list-style-type: none"> - Menyunting foto dan video yang didapat saat syuting - Mencari aset grafis untuk iklan
5	Minggu ke-5 31 Juli – 04 Agustus 2023	Iklan Mandiri InHealth	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan mencari aset grafis untuk iklan - Melanjutkan penyuntingan BTS Mandiri InHealth
6	Minggu ke-6 07 Agustus – 11 Agustus 2023	Iklan Mandiri InHealth Iklan Wasser	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat kolase untuk iklan Mandiri InHealth - Melakukan syuting Wasser sebagai BTS
7	Minggu ke-7 14 Agustus – 18 Agustus 2023	Iklan Mandiri InHealth	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan <i>rotoscoping</i> Mandiri InHealth
8	Minggu ke-8 21 Agustus – 25 Agustus 2023	Iklan Mandiri InHealth Iklan Wasser Video Digital BMW	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan mencari aset grafis untuk iklan - Melakukan penyuntingan BTS Wasser - Mulai menyunting video digital BMW

9	Minggu ke-10 04 September – 08 September 2023	Iklan Mandiri InHealth	- Membantu proses pasca-produksi iklan Mandiri InHealth
		Videotron Chitato Lite	- Melakukan syuting untuk Videotron Chitato Lite sebagai BTS
10	Minggu ke-10 04 September – 08 September 2023	Iklan PegiPegi	- Menyunting BTS iklan PegiPegi
		Videotron Chitato Lite	- Menyunting BTS Chitato Lite
		Video Digital BMW	- Melanjutkan menyunting video digital BMW
11	Minggu ke-11 11 September – 15 September 2023	Video Digital BMW	- Melanjutkan menyunting video digital BMW
		Video Digital HUT Bank Mandiri	- Melakukan syuting untuk HUT Bank Mandiri sebagai BTS
		Iklan Viva	- Membantu menyusun <i>storyboard</i> untuk iklan Viva
12	Minggu ke-12 18 September – 24	Video Digital HUT Bank Mandiri	- Melanjutkan syuting video HUT Bank Mandiri sebagai BTS

	September 2023	Iklan Mandiri InHealth	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu menyunting video digital HUT Bank Mandiri sebagai <i>assistant editor</i> - Melakukan syuting tambahan untuk Mandiri InHealth - Berperan sebagai dokumentasi untuk <i>event Chitato Lite</i> di Sarinah
		<i>Event Chitato Lite.</i>	
13	Minggu ke-13 25 September – 30 September 2023	<i>Event Chitato Lite</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan peran sebagai dokumentasi untuk <i>event Chitato Lite</i> di Sarinah - Melanjutkan asistensi dalam menyunting video digital HUT Bank Mandiri - Melakukan syuting untuk video digital Mandiri MyCare Ultimate sebagai <i>assistant camera.</i>
		Video Digital HUT Bank Mandiri	
		Iklan Mandiri InHealth	

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

14	Minggu ke-14 02 Oktober – 06 Oktober	<i>Event Chitato Lite</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Menyunting video-video yang diambil pada saat di Sarinah untuk dibuat menjadi kompilasi. - Menyelesaikan proyek-proyek yang belum diselesaikan
15	Minggu ke-15 09 Oktober – 13 Oktober 2023	<p><i>Meeting Bank Mandiri dengan Ganeshaidea</i></p> <hr/> <p><i>Event Chitato Lite</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Berperan sebagai dokumentasi untuk <i>meeting</i> antara Ganeshaidea dan Bank Mandiri - Memperbaiki video <i>event Chitato Lite</i>
16	Minggu ke-16 16 Oktober – 20 Oktober 2023	<p><i>Event Chitato Lite</i></p> <hr/> <p><i>Event Telkom</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan perbaikan video <i>event Chitato Lite</i> - Menyunting video-video dari <i>event Telkom</i> menjadi sebuah kompilasi

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

17	Minggu ke-17 23 Oktober -27 Oktober 2023	Presentasi Magang di Ganessaidea	<ul style="list-style-type: none"> - Mempersiapkan PPT tentang pengalaman magang untuk presentasi minggu depan. - Menyelesaikan proyek-proyek yang belum diselesaikan.
18	Minggu ke-18 30 Oktober – 03 November 2023	Presentasi Magang di Ganessaidea	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan membuat PPT untuk dipresentasikan di hari jumat - Melakukan presentasi tentang pengalaman magang di Ganessaidea - Perpisahan dengan pihak-pihak Ganessaidea

Tabel 1.1 Uraian kegiatan saat magang

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2.2 Uraian Kerja Magang

3.2.2.1 Iklan Mandiri InHealth

A. Produksi

Proyek paling besar yang penulis kerjakan selama magang di Ganeshaidea adalah iklan Mandiri InHealth. Untuk laporan ini, penulis hanya akan membahas versi *storytelling* karena skalanya dibandingkan dengan versi *corporate*. Syuting untuk proyek ini dimulai pada tanggal 23 Juli 2023. Pada dini hari penulis sudah memulai mengeluarkan kamera dan mengambil foto dan video sebagai dokumentasi. Pada hari pertama, syuting dilakukan di beragam lokasi. Lokasi pertama adalah One Satrio di Mega Kuningan, Jakarta Selatan. Adegan yang diambil pada lokasi ini adalah adegan dimana protagonis dari iklan sedang *jogging* dengan keluarganya. Selain itu, One Satrio juga digunakan sebagai tempat untuk mendirikan *green screen* untuk adegan di mana keluarga protagonis ke Korea Selatan bersama. Tentunya mustahil untuk melakukan syuting di Korea Selatan secara langsung. Sebagai alternatif tim produksi syuting menggunakan *green screen*.

Lokasi selanjutnya adalah sebuah rumah di Kemang di mana protagonis merayakan ulang tahun ibunya. Karena lokasi *set*-nya sangat sempit penulis tidak terlalu banyak mengambil foto dan video. Jadi penulis hanya mengambil secukupnya saat di dalam. Di sore menjelang malam, tim produksi bergerak kembali ke One Satrio. Hal ini dikarenakan oleh konsep adegan: Seorang pemain harpa yang memainkan instrumennya pada malam hari untuk visual yang lebih mencolok. Penulis dapat menangkap banyak foto dan video bagus dari sang pemain harpa dan proses dibalik layar. Setelah semua adegan di One Satrio selesai tim produksi bergerak ke gedung Mandiri InHealth yang lokasinya bersebrangan dengan One Satrio. Lokasi tersebut adalah lokasi terakhir untuk syuting hari pertama

dan dilakukan di malam hari karena di sini adalah dimana protagonis iklan pulang dari kantor di penghujung hari, tetapi seperti di rumah Kemang lokasinya yang kecil membuat penulis terbatas dalam mengambil dokumentasi. Setelah adegan sudah diambil syuting untuk hari pertama resmi berakhir.

Syuting di hari kedua dimulai pada esok hari pada tanggal 24 Juli 2023 dan pada hari tersebut lokasi syuting dibatasi menjadi dua lokasi, yakni gedung Mandiri InHealth dan sebuah rumah sakit di Alam Sutera. Namun, untuk 80% dari hari kedua dihabiskan di gedung Mandiri InHealth. Di gedung tersebut tim produksi melakukan syuting di dua lantai, yakni lantai *ground floor* dan lantai atas di mana karyawan mandiri bekerja. Lantai *ground floor* dibuat menjadi studio *green screen* dimana para *talent* melakukan *modeling* sebagai wajah dari perusahaan. Hal ini mempermudah pekerjaan penulis karena banyak potensi untuk dokumentasi di sini. Oleh karena itu, penulis menghabiskan banyak waktu untuk mengambil foto dan video sebanyak-banyaknya. Waktu syuting di gedung Mandiri InHealth berlangsung sampai malam hari. Setelah semua adegan telah diambil tim produksi langsung pergi ke lokasi kedua dan terakhir, yakni rumah sakit. Di sini, penulis tidak hanya mengambil foto. Penulis juga memiliki ide untuk membuat *timelapse* yang menunjukkan proses syuting di rumah sakit. Setelah semua adegan diambil syuting untuk iklan Mandiri InHealth secara resmi selesai. Penulis kembali ke kantor untuk mem-*backup* foto dan video yang diambil saat syuting.

B. Pasca-Produksi

Penulis mulai terlibat dengan proses *editing* iklan pada tanggal 03 Agustus sampai 04 Agustus 2023. Penulis beserta dengan sutradara, *editor* utama, dan *production assistant* dan pihak lain aktif bekerja untuk mengeluarkan hasil iklan yang bisa

dipresentasikan kepada klien di tanggal 04 Agustus. Karena adegan yang disunting sangat banyak penulis harus menginap di kantor dengan sedikit istirahat. Peran penulis dalam pasca-produksi adalah *rotoscoping*. Lukmanto (2017) mendefinisikan *rotoscope* sebagai sebuah teknik dimana adegan *live-action* dijiplak per-*frame* dengan tujuan menciptakan animasi baru. Namun, seperti yang dijelaskan sebelumnya penulis melakukan *rotoscoping* untuk menghapus objek dalam *frame* daripada menjiplak. Tugas penulis pada masa ini adalah untuk *rotoscope* adegan-adegan yang dibutuhkan. Setelah satu adegan selesai penulis langsung mengerjakan adegan selanjutnya. Adegan yang dikerjakan penulis adalah adegan-adegan yang mengandung *green screen* dan transisi-transisi adegan. Adegan yang dikerjakan penulis adalah adegan-adegan yang mengandung *green screen* dan transisi-transisi adegan. Contoh adegan yang penulis *rotoscope* adalah adegan pertama iklan. Adegan tersebut merupakan transisi dari adegan awal ke adegan selanjutnya dengan lembut. Penulis bingung bagaimana caranya untuk membuat transisinya, lalu penulis sadar bahwa di adegan kedua terdapat *shot close-up* yang menunjukkan lampu. Penulis berpikir bahwa lampu tersebut bisa digunakan sebagai penghubung adegan pertama dan kedua. Jadi penulis melakukan *freeze frame* terhadap lampu tersebut, mengkopinya jadi dua untuk disatukan dan menggerakkan lampu tersebut dari kiri ke kanan dan *me-masking* adegan kedua dan transisi bisa diwujudkan. Adegan tersebut merupakan adegan yang rumit untuk dibuat, tetapi penulis bisa merasakan sesuatu yang menantang darinya. Adegan lain yang penulis *rotoscope* adalah adegan pertengahan di mana sebuah balon terlepas dari genggamannya karakter anak. Saat syuting, balon tersebut

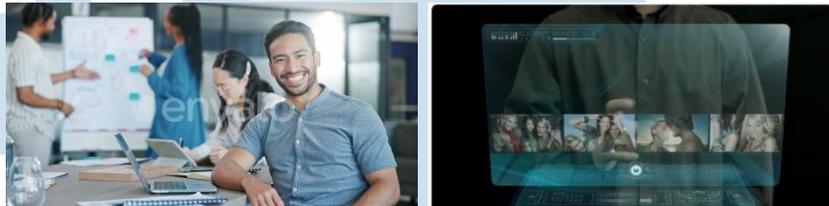
digerakkan dengan menggunakan tongkat. Jadi saat *post-production* penulis menghapus tongkatnya dan mengganti ruang yang diisi oleh tongkat dengan *background* dari *shot*. Caranya adalah dengan mem-*freeze frame* di detik-detik akhir di mana tongkat telah keluar dari *shot* dan menggunakannya sebagai *background* dari awal. Adegan ini lebih mudah dibandingkan adegan yang penulis kerjakan sebelumnya, tetapi penulis dapat belajar dari hal tersebut.



Gambar 3.2 *Before* (Kiri) dan *After* (Kanan) dari adegan yang dikerjakan Penulis mengerjakannya dengan cepat demi mengejar *deadline* presentasi di esok harinya. Akhirnya, semua adegan yang di-*rotoscope* dapat diselesaikan sebelum presentasi dengan klien dimulai.

Disamping itu, penulis juga membantu tim pasca-produksi dengan mencari aset grafis untuk kebutuhan iklan. Penulis mencari aset grafis di Envato, Artlist, dan Shutterstock. Aset yang tersebut berupa banyak hal, yakni *stock video* dan *video template*. Tentunya, tim produksi tidak bisa mengambil semua *footage* pada saat syuting. Jadi solusinya adalah untuk mencari dan mengumpulkan video-video yang sesuai dengan *storyboard*

yang ditetapkan. Hal yang sama juga diberlakukan dengan *video template*. *Video template* merujuk kepada grafis-grafis animasi yang akan dimasukkan ke iklan. Grafis ini berupa *file After Effects* yang bisa diubah isinya untuk kebutuhan iklan.



Gambar 3.3 Contoh aset grafis untuk Mandiri

Namun, harus ditekankan bahwa aset-aset ini lebih digunakan dalam versi *corporate* daripada versi *storytelling* karena konsepnya yang berbeda, tetapi versi *corporate* bukan fokus dari laporan ini. Setelah beberapa revisi dan perbaikan akhirnya iklan Mandiri InHealth versi *storytelling* bisa diselesaikan pada tanggal 20 September 2023 dan siap untuk *delivery*.

3.2.2.2 Iklan Sasa: The Magic of Cooking

A. Produksi

Sasa: The Magic of Cooking adalah proyek lain yang dikerjakan penulis. Proyek ini adalah proyek pertama penulis di Ganeshaidea. Proyek ini dibandingkan dengan Mandiri tidak terlalu besar, tetapi sebagai proyek pertama penulis merasa harus membahasnya. Di hari pertama magang, hari senin, penulis sudah langsung mempersiapkan diri untuk melakukan syuting. Oleh karena itu, penulis menginap di kantor dan bangun pada jam lima pagi. Penulis memiliki tugas sebagai BTS. Di pagi hari tim produksi sudah Bersiap-siap mendirikan *lighting*, *set*, kamera, dll. Lokasi syuting berada di depan halaman kantor Ganeshaidea. *Set*-nya juga hanya satu dimana fokusnya berada di dapur tanpa penampilan aktornya.

Proses syuting berlangsung dari Selasa pagi sampai dini hari di hari Rabu. Secara keseluruhan, syuting ini tidak terlalu besar dalam skalanya, tetapi konsepnya sendiri merupakan sesuatu yang penulis bisa puji karena melibatkan banyak trik untuk membuat objek-objek makanan terlihat melayang, seperti menggunakan tongkat dan tali. Syuting Sasa menjadi sebuah perkenalan penulis kepada industri produksi secara langsung.



Gambar 3.4 Dokumentasi syuting Sasa

C. Pasca-Produksi

Dua hari setelah syuting dilakukan iklan Sasa langsung masuk proses *offline editing*. Tugas penulis pada proses ini adalah untuk *rotoscoping*. Pada babak ini, penulis hanya melakukannya secara kasar karena masih fase *offline editing*. Di minggu pertama penulis magang penulis harus menginap dua kali di kantor. Yang pertama adalah karena syuting dan yang kedua adalah untuk proses *editing*. Hal ini dikarenakan oleh presentasi ke klien yang akan diadakan di hari Jumat. Jadi di hari Kamis penulis menginap supaya bisa melakukan *rotoscoping* adegan.

Di minggu kedua, penulis melanjutkan *rotoscoping*, tetapi di minggu kedua proses pasca produksi sudah memasuki fase *online editing*. Selain itu, adegan yang di-*rotoscope* lebih banyak dibanding minggu pertama. Kebanyakan dari adegan yang penulis kerjakan dibutuhkan untuk tongkat-tongkat, serta noda-noda dalam adegan dihapus. Tujuannya adalah untuk memberi kesan bahwa objek-objek

makanan dalam iklan terlihat melayang. Hal ini sesuai dengan konsep iklan yang berkisar pada sulap. Contoh adegan yang dikerjakan adalah adegan mie ungu jatuh ke piring. Dalam adegan tersebut, terdapat tetesan air di piring yang menurut klien bersifat mengganggu. Jadi tim *post* ditugaskan untuk menghapus tetesannya dan tugas tersebut jatuh ke penulis. Adegan ini menjadi tantangan bagi penulis karena tetesan-tetesan tersebut harus dihapus secara individu daripada secara bersamaan. Selain itu, karena mie bergerak secara lika-liku saat jatuh, *masking*-nya harus perhatian akan detail. Penulis hanya menggunakan *masking tool* untuk adegan ini. Setelah itu, penulis menghapus tetesan-tetesan di piring secara individu *per-frame*. Adegan tersebut merupakan adegan yang rumit dan sangat memakan waktu, tetapi penulis mendapatkan pengalaman baru darinya. Adegan lain yang penulis kerjakan adalah adegan di mana adegan sebelum mie jatuh mie dicelupkan ke mangkok. Konsepnya adalah saat mie dicelupkan warnanya berubah dari putih polos menjadi ungu. Mie yang warnanya sudah berubah akan menebus mangkok untuk menunjukkan *before* dan *after* dari proses transformasi. Adegan ini cukup mudah untuk dikerjakan karena satu-satunya objek yang harus dihapus adalah sebuah *stand* di bawah mangkok yang akan dijadikan ruang untuk menunjukkan mie yang warnanya telah berubah.

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



Gambar 3.5 *Before* (Kiri) dan *After* (Kanan) dari adegan yang dikerjakan

Proses *rotoscoping* ini berlaku dalam satu minggu. Setelah proses ini selesai adegan disusun oleh *editor* utama dan dirapihkan. Pada 17 Agustus 2023, iklan ini resmi ditayangkan si akun Instagram Sasa. Iklan dirilis pada tanggal tersebut karena tema dari iklan adalah kemerdekaan Indonesia. Jadi tim produksi sudah sibuk melakukan produksi iklan dari bulan Juli supaya iklan bisa ditayangkan dengan tepat waktu.

3.2.2.3 Pekerjaan Lain

Saat tidak melakukan *rotoscoping* tugas penulis selama di Ganashaidea adalah sebagai BTS. Penulis telah mengambil banyak foto dan video setiap syuting yang dilakukan oleh perusahaan. Foto dan video ini akan digunakan untuk *branding* perusahaan di sosial media Ganashaidea. Untuk foto, penulis mengunggahnya ke sosial media penulis dan menambahkan *watermark* logo Ganashaidea sedangkan untuk video, penulis mengumpulkan video yang diambil saat syuting dan membuatnya menjadi kompilasi. Setiap video BTS yang dikerjakan penulis berbeda dari segi gaya. Mulai dari yang *absurd* sampai yang energetik.

Penulis tidak hanya berperan sebagai dokumentasi di produksi. Hal ini bisa dijelaskan dengan *event* Chitato Lite di Sarinah. Penulis ditugaskan untuk mengambil foto dan video yang mendokumentasikan suasana acara. Selain itu, penulis juga ditugaskan untuk merekam videotron Chitato Lite yang baru saja ditayangkan. Videotron ini merupakan videotron pertama di Indonesia yang menggunakan konsep interaktif. Tokoh utama dalam iklan, Lite Man, teleportasi dari videotron Sarinah ke videotron Djakarta Theater untuk mengalahkan Monster Kentang yang juga melakukan hal yang sama. Kedua karakter tersebut juga menunjukkan diri mereka secara langsung di Sarinah dimana keduanya berinteraksi dengan pengunjung dan berfoto. Sebagai tambahan, penulis sempat audisi untuk menjadi Monster Kentang yang akan tampil di Sarinah. Sayangnya, penulis tidak mendapatkan perannya, tetapi hal tersebut merupakan memori yang lucu.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Saat magang di Ganeshaidea, penulis menemukan beberapa kendala yang terdapat saat bekerja. Kendala-kendala ini adalah sebagai berikut:

- 1) Dari segi bisnis, kendala terbesar perusahaan adalah jumlah karyawannya yang sedikit. Jumlah karyawan *in-house* di Ganeshaidea tidak lebih dari 30 orang dan hal ini menghambat proses kerja perusahaan bisnis perusahaan. Sekaligus, fasilitasnya cukup terbatas. Banyak karyawan bekerja menggunakan laptop pribadi daripada komputer kantor. Peran penulis sebagai BTS juga dibatasi karena perusahaan hanya memiliki satu kamera. Jadi semisal kamera tersebut sedang dipakai orang lain, penulis tidak bisa berperan sebagai dokumentasi.
- 2) Dari segi alur kerja, waktu kerja perusahaan sangat fleksibel. Hal ini tidak asing untuk rumah produksi, seperti Ganeshaidea, tetapi fleksibilitas ini membuat setiap pekerja bekerja sampai malam setiap hari dan terkadang harus menginap. Bahkan, beberapa pekerja di perusahaan tidak pulang sampai satu minggu. Hal ini bisa merusak mental pekerja. Sebagai tambahan, waktu kerja yang panjang

ini menjadi masalah untuk penulis karena penulis pergi ke tempat kerja menggunakan kereta. Jika penulis pulang malam, penulis tidak bisa mengejar kereta.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dari kendala yang penulis alami di tempat magang, penulis mengusulkan beberapa solusi yang dapat diterapkan di perusahaan, yakni:

- 1) Mempekerjakan lebih banyak karyawan. Sedikitnya tenaga kerja dapat menghambat produktivitas. Jadi Ganeshaidea dapat mempekerjakan lebih banyak pekerja untuk memperkuat perusahaannya, terutama pekerja Perempuan untuk menyeimbangkan demografik kantor. Perusahaannya juga dapat diperluas untuk memberikan ruang untuk pekerja yang banyak.
- 2) Menetapkan waktu kerja yang lebih teratur supaya pekerja tidak harus menginap atau bekerja sampai malam setiap hari. Hal ini bukan berarti perusahaan harus menghapus jam kerjanya yang fleksibel, tetapi fleksibilitas ini harus bisa dibatasi.
- 3) Memperbanyak fasilitas yang ada. Misalnya perusahaan bisa menyewakan beragam kamera supaya pekerja yang membutuhkannya tidak harus menunggu kameranya selesai digunakan oleh orang lain. Hal ini juga berlaku ke komputer. Untuk pekerja yang memiliki laptop atau komputer dengan *spec* yang tidak memadai, perusahaan dapat menyediakan pekerja dengan komputer dengan *spec* yang baik untuk *editing*.

Perusahaan juga bisa mengadopsi *business model* yang baru. Sistem yang bisa diadopsi adalah sistem *employee ownership*. Miles (2023) dan U.S Chambers of Commerce (2022) menjelaskan bagaimana dalam sistem ini, pekerja punya suara dalam direksi perusahaan. Hal ini membuat perusahaan berfungsi sebagai demokrasi kecil di mana pekerja adalah rakyat yang bisa mencoblos mengenai keputusan besar, seperti keuangan dan strategi perusahaan. Selain itu, *employee ownership* mengurangi pertimpangan sosial karena penghasilan perusahaan juga

dimiliki oleh pekerja. Sistem ini juga meningkatkan produktivitas dan moral pekerja karena kesehatan dan stabilitas finansial pekerja sudah diurus oleh perusahaan.

Untungnya, Ganeshaidea sendiri memberikan keringanan kepada pekerjanya dalam beberapa hal. Seperti jika pekerja terlalu lelah pekerja tersebut bisa beristirahat di musholla kantor. Untuk masalah fasilitas Ganeshaidea membolehkan pekerjanya untuk membawa komputer pribadi dari rumah dan tidak hanya laptop. Tugas yang dikerjakan juga disesuaikan dengan *spec* laptop komputer. Jadi semisal komputer penulis terlalu lemah penulis bisa memberikan pekerjaan itu ke orang lain.

