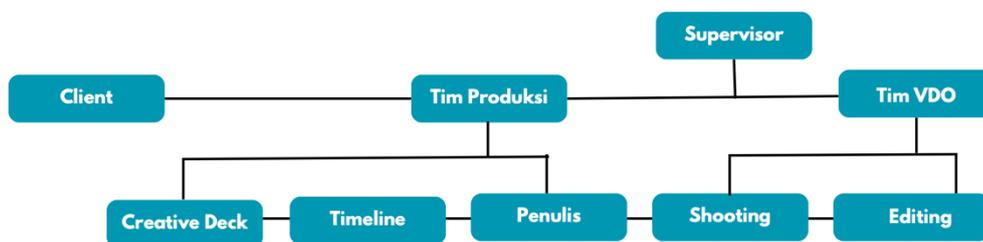


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam program magang ini, penulis berada di dalam tim *videographer*. Namun secara teknis, penulis dikelompokkan dalam tim yang memiliki tugas sebagai editor. Secara teknis, tiap tim yang dibentuk berada di bawah tim *social media*. Oleh karena itu, seluruh peserta magang akan menjumpai koordinasi antar tim di dalam alur produksinya.



Gambar 3.1 Contoh bagan alur kerja

Sebagai agensi kreatif yang menawarkan jasa kepada pelaku usaha, proses dimulai dari koordinasi dengan *client*. Dalam program magang ini, penulis bersama dengan tim produksi lainnya mendapat kesempatan untuk bertemu langsung dengan *client*. Oleh karena itu, seluruh peserta magang dapat mempelajari cara koordinasi yang baik dengan *client*. Dalam pengawasan dengan *supervisor*, peserta magang harus mengetahui kebutuhan dan keinginan dari *client*.

Setelah koordinasi dengan *client*, tim yang berada di bawah produksi, seperti *content writer* dll akan menyusun *creative deck*, *timeline*, dan konsep video. Dalam proses ini, penulis yang berada di bawah tim *videographer* berperan dalam memberikan referensi visual untuk *client*. Dalam tahap ini, peserta magang juga tetap berada di bawah pengawasan *supervisor* yang bertanggungjawab dalam proses kurasi konten dan teknis konten.

Creative deck yang berisi gambaran mengenai konsep dan strategi untuk *client*, akan didiskusikan kembali. Setelah mendapatkan persetujuan dari *client* dan

supervisor, proses pengambilan gambar akan dilakukan oleh tim *videographer*. Dalam program magang ini, penulis juga kerap mendapat tugas untuk mengambil gambar. Setelah proses pengambilan gambar selesai, penulis akan melakukan editing dalam beberapa tahapan. Pada proses inilah, penulis menerapkan *motion graphic* dan animasi dalam iklan video digital. Seluruh proses yang dilakukan tetap berada di bawah pengawasan oleh *supervisor*.

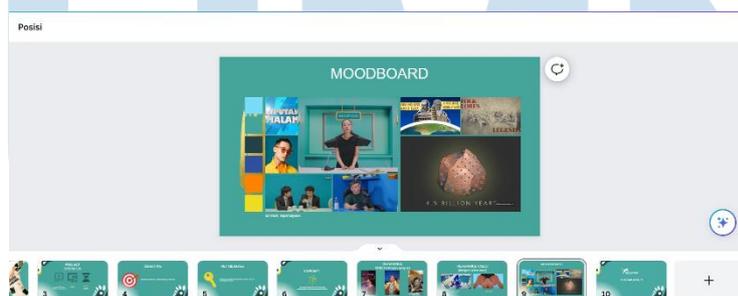
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Dalam program magang di Bekantan Creative, seluruh peserta magang yang berada di bawah tim *videographer* memiliki tiga tugas utama, yaitu (1) membuat *creative deck*, (2) mengambil gambar, dan (3) mengedit gambar.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Sebagai tim *videographer*, proses produksi dimulai dari pembuatan *creative deck*. Dalam beberapa kesempatan, penulis juga berkoordinasi langsung dengan *client* untuk mengetahui kebutuhan dan keinginan.

a. Membuat *Creative Deck*



Gambar 3.2.1 *Creative Deck* (Dokumentasi Pribadi)

Setelah melakukan koordinasi terkait kebutuhan dan keinginan *client*. Tim produksi dan tim *videographer* akan menyusun *creative deck* sesuai dengan tugas masing-masing. Dalam hal ini, penulis menyusun *creative deck* yang akan memberikan gambaran visual kepada *client*. Selain itu, tim yang bertugas menyusun

perencanaan juga akan memberikan arahan terkait tujuan iklan, target audiens, pesan kunci yang ingin disampaikan serta gaya visual yang diinginkan. Pada tahap inilah, penulis juga melakukan perencanaan terkait pengambilan gambar dan editing, termasuk *motion graphic* dan animasi. Penulis memberikan beberapa alternatif yang disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan. Referensi editing dan perencanaan *motion graphic* juga akan menjadi gambaran untuk tim pengambilan gambar.

b. Pengambilan Gambar



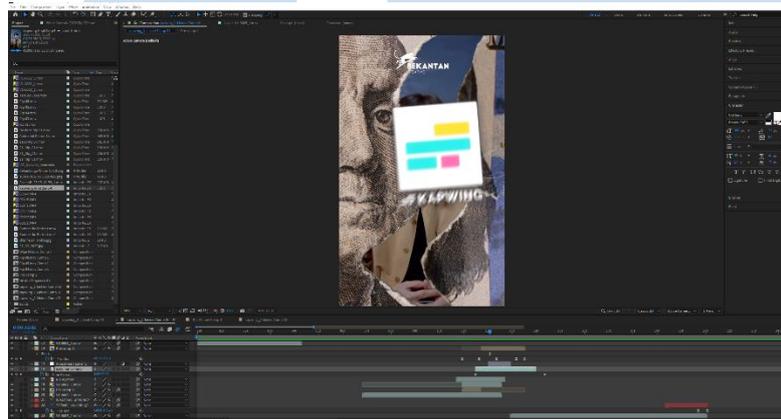
Gambar 3.2.1 *Shooting* (Dokumentasi Pribadi)

Proses pengambilan gambar dalam produksi iklan akan disesuaikan dengan arahan dan perencanaan yang telah disusun di *creative deck*. Sesi pengambilan gambar sendiri melibatkan koordinasi antara berbagai elemen seperti pencahayaan, posisi model atau produk, dan ekspresi artistik. Sesi ini juga diawasi oleh supervisor yang memastikan bahwa setiap elemen menyatu secara harmonis sesuai dengan konsep kreatif yang telah ditetapkan. Setelah pengambilan gambar selesai, hasilnya kemudian dipilih, diproses, dan diolah untuk mencapai tampilan yang diinginkan sebelum diintegrasikan ke dalam materi iklan yang lebih besar.

Dalam program magang ini, penulis berkontribusi sebagai *cameraman*. Selain itu, penulis juga belajar untuk mengatur konsep pencahayaan dan elemen visual lainnya agar sesuai dengan iklan yang diinginkan oleh *client*. Dalam prosesnya, kendala yang kerap penulis temukan adalah terkait masalah teknis yang

menyebabkan keterlambatan waktu. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya, penulis belajar untuk melakukan persiapan yang lebih matang terkait dengan persiapan teknis. Selain itu, penulis juga belajar untuk bekerja di bawah target waktu dan tekanan atas keterlambatan yang bisa terjadi secara tidak sengaja.

c. Editing



Gambar 3.2.1 *Creative Deck* (Dokumentasi Pribadi)

a) Organisasi materi

Tahap awal setelah pengambilan gambar adalah mengimpor semua file video dan audio yang akan digunakan, termasuk klip-klip asli, musik latar, suara, dan elemen-elemen lainnya. Setelah diimpor, materi diorganisir di dalam proyek dengan membuat struktur file atau folder. Cara ini membantu penulis untuk lebih efektif. Ketika ingin mencari dan menemukan klip tertentu yang diperlukan selama proses editing. Pada tahap ini, penulis meninjau semua klip yang tersedia dan memilih bagian-bagian yang paling dianggap paling cocok dan tetap sesuai dengan konsep arahan pada *creative deck*.

Pemilihan klip ini membentuk dasar untuk pembangunan naratif atau alur cerita dalam pembuatan iklan.

b) Offline editing

Selama tahap offline editing, fokus utama adalah pada pemotongan dan penataan dasar klip dalam timeline. Sebagai editor, penulis memilih bagian terbaik dari klip-klip tersebut dan dirapikan sesuai dengan skenario atau naskah yang telah ditentukan. Pemotongan dan penataan ini membantu membangun konsep video tanpa mengesampingkan rencana efek visual atau detail lainnya.

Setelah proses offline editing selesai, hasilnya adalah assembly cut atau rough cut yang memberikan gambaran umum tentang alur cerita dan durasi video. Tahap ini melibatkan supervisor untuk mengevaluasi dan memberikan umpan balik sebelum memasuki tahap online editing, dimana detail-detail visual dan audio yang lebih halus akan ditambahkan untuk mencapai hasil akhir yang optimal.

Tahap offline editing ini menjadi dasar untuk penulis agar bisa mengembangkan lebih lanjut selama tahap online editing, di mana elemen grafis, efek khusus, dan penyempurnaan visual lainnya akan ditambahkan. Meskipun offline editing lebih fokus pada struktur naratif, pemilihan klip, dan penyusunan alur cerita, tahap ini memegang peranan penting dalam membentuk dasar yang solid untuk hasil akhir proyek video.

c) Online editing

Tahap online editing adalah fase selanjutnya dalam produksi video yang melibatkan peningkatan kualitas visual dan penambahan elemen tambahan setelah tahap offline editing selesai. Pada tahap ini, editor bekerja dengan resolusi penuh atau bahkan resolusi lebih tinggi dari materi asli untuk memastikan kualitas visual yang maksimal. Proses ini melibatkan penyempurnaan visual, penyesuaian warna, serta penambahan elemen grafis dan efek

khusus yang dapat meningkatkan estetika dan kesan keseluruhan dari video.

Salah satu fokus utama dalam tahap online editing adalah grading warna. Penulis melakukan penyesuaian warna, kontras, dan tingkat kecerahan sehingga mencapai tampilan visual yang sesuai arahan pada *creative deck*.

Pada tahap inilah, penulis juga menerapkan *motion graphic*, seperti teks, judul, atau grafik dapat dilakukan untuk memberikan informasi tambahan atau meningkatkan pesan yang disampaikan oleh video.

Tahap online editing juga mencakup penambahan efek khusus jika diperlukan. Hasil akhir dari tahap online editing adalah versi yang telah melalui persetujuan oleh supervisor dan *client*. Keseluruhan proses online editing memberikan dimensi tambahan pada produksi video dan meningkatkan daya tarik serta dampak pesan yang ingin disampaikan.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Uraian kerja magang penulis selama mendapat beberapa proyek sebagai videographer dan editor *intern* di Bekantan Creative adalah sebagai berikut.

a. Travel Asda

Client	Travel Asda
Minggu Ke-	Kegiatan
1	<ul style="list-style-type: none">- <i>Client</i> memberikan beberapa referensi untuk video yang diinginkan- Mengumpulkan aset dan menyusun gambar (<i>offline editing</i>)

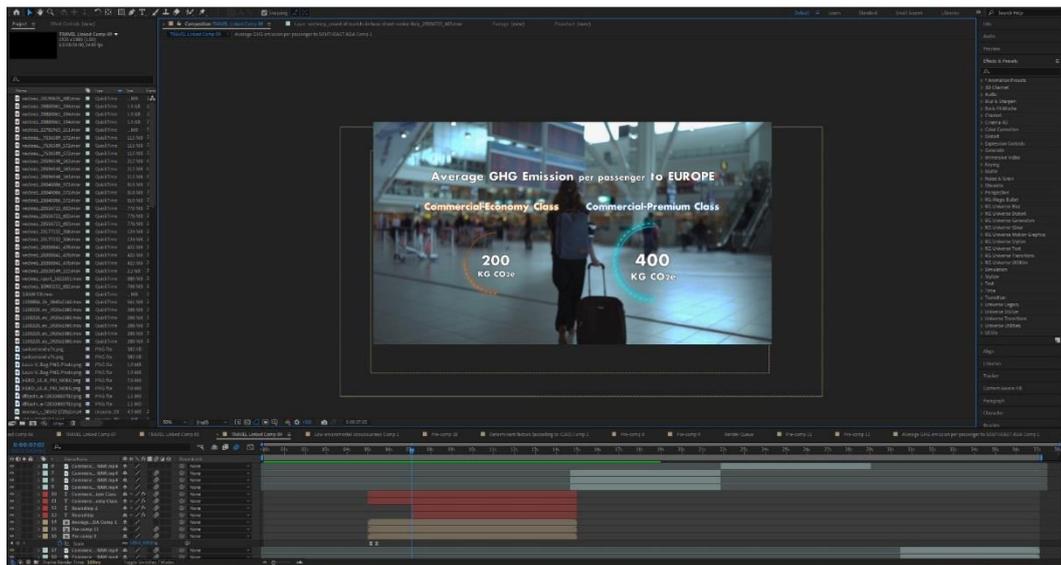
2	<ul style="list-style-type: none"> - Menambahkan beberapa <i>motion graphic text (Online Editing)</i> - Revisi <i>Client</i>
TO BE CONTINUED	

Asda merupakan salah satu klien yang menginginkan untuk dibuatkan video untuk mempermudah dia untuk presentasi tentang materi yang dia sudah siapkan. Dimana semua konsepnya di tentukan sesuai dengan materi yang sudah disiapkan, kemudian penulis akan mengumpulkan asset sesuai materinya.

Proyek yang diberikan oleh klien Travel Asda berlangsung selama dua minggu, dengan fokus utama pada pengembangan video yang memenuhi harapan dan keinginan mereka. Yang dimana proyek ini bertujuan untuk membantu klien presentasi menggunakan video agar lebih mudah dipahami. Video ini dibagi menjadi beberapa video yang kemudian *offline* editingnya akan dibagi ke semua tim video sedangkan *onlinenya* akan diserahkan ke penulis.

Pada minggu pertama, interaksi awal dengan klien menjadi langkah krusial di mana klien memberikan referensi untuk memberikan gambaran tentang video yang diinginkan. Proses ini menjadi titik awal untuk merumuskan rencana pengembangan yang sesuai dengan visi klien.

Langkah berikutnya pada minggu pertama adalah mengumpulkan aset yang diperlukan dan menyusun gambar untuk tahap *offline* editing. Penulis secara cermat mengumpulkan elemen visual seperti gambar dan rekaman yang menjadi dasar untuk perjalanan selanjutnya. Proses *offline* editing memerlukan ketelitian dan kreativitas dalam menyusun elemen-elemen ini agar membentuk dasar yang kokoh untuk proyek. *Offline* editing dilakukan secara bersamaan bersama tim video yang lainnya. Jika *offline* editing sudah dikumpulkan maka akan dikumpulkan di sebuah drive.



Gambar 3.2.2 *Online editing travel asda* (Dokumentasi pribadi)

Minggu kedua menandai tahap *online editing*, dimana penulis fokus pada penambahan beberapa *motion graphic text*. Proses ini melibatkan penerapan elemen grafis bergerak untuk meningkatkan dimensi visual video. Dalam *online editing* penulislah yang bertanggung jawab mengurus semuanya. Semua video yang ada di drive kemudian penulis *download* dan masukkan ke *after effect* untuk memberikan *motion graphic*.

Selanjutnya, tahap revisi dilakukan bersama klien untuk memastikan bahwa hasil akhir memenuhi ekspektasi mereka. Proses revisi melibatkan diskusi mendalam untuk mengakomodasi masukan dan perubahan yang diinginkan oleh klien, menjadikan tahap ini krusial dalam memastikan kepuasan klien. Dalam proyek ini untuk revisi sendiri dilakukan melalui diskusi antara CEO dan klien. Kemudian akan diteruskan ke penulis untuk segera memperbaiki revisi yang ada

Secara keseluruhan, minggu pertama didedikasikan untuk tahap perencanaan dan persiapan, sementara minggu kedua fokus pada tahap pengembangan kreatif dan *online editing*. Kolaborasi yang erat dengan klien serta dedikasi dalam setiap tahap pengembangan video menjadi kunci dalam mencapai hasil akhir yang sesuai dengan visi dan harapan Travel Asda.

b. Ahmi Donut

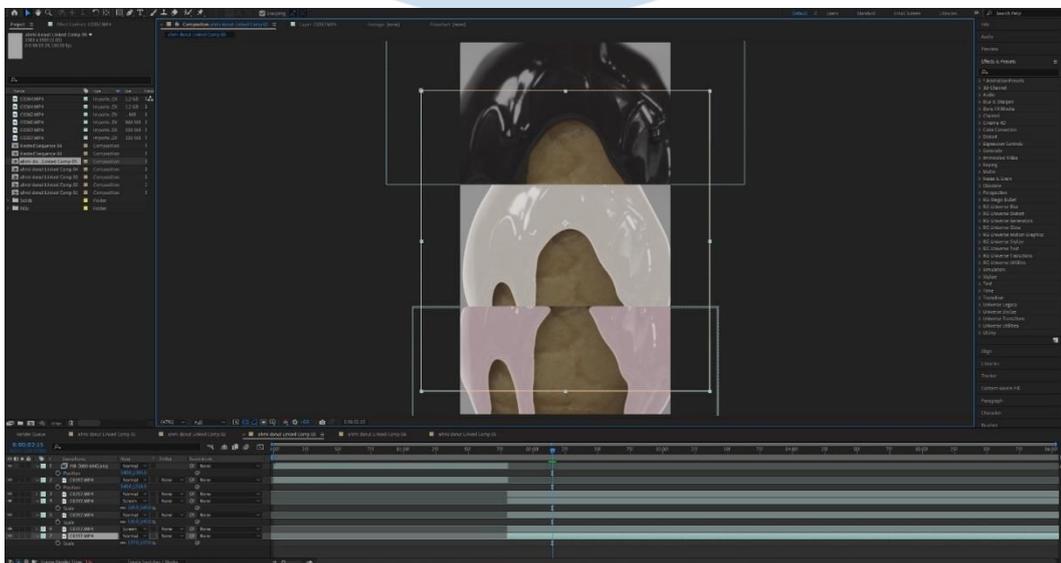
Client	Ahmi Donut
Minggu Ke-	Kegiatan
1	<ul style="list-style-type: none">- Client memberikan beberapa referensi untuk video yang diinginkan
2	<ul style="list-style-type: none">- Membuat dan mempresentasikan <i>creative deck</i>
3	<ul style="list-style-type: none">- Mengambil gambar (<i>shooting</i>)
4	<ul style="list-style-type: none">- Menyusun gambar yang sudah diambil (<i>offline editing</i>)- Menambahkan beberapa efek-efek dan <i>typography</i> (<i>Online Editing</i>)- Revisi <i>Client</i>
TO BE CONTINUED	

Ahmi donut merupakan salah satu UMKM yang bergerak dalam bidang makanan. Disini Bekantan creative akan membuatkan sebuah iklan video pendek yang berfokus untuk memperlihatkan keunggulan dari produknya yaitu donut. Ahmi donut sendiri memberikan kepercayaan 100% kepada kita untuk konsep dll. Maka dari itu, semua ide konsep berasal dari kita dan klien hanya membantu dari segi kebutuhan produk yang akan di buat kan iklannya.

Proyek yang melibatkan klien Ahmi Donut berlangsung selama empat minggu, dimana setiap minggu memiliki tahapan khusus yang mendukung pengembangan video sesuai dengan harapan klien. Minggu pertama diperuntukkan untuk tahap perencanaan dan pemahaman mendalam terhadap keinginan klien. Interaksi awal antara penulis dan klien terjadi, dimana klien memberikan referensi yang menjadi landasan untuk mengarahkan video sesuai dengan visi yang diinginkan. Videonya sendiri akan berdurasi 30 detik.

Pada minggu kedua, fokus utama penulis adalah membuat dan mempresentasikan *creative deck*. Proses presentasi kreatif ini menjadi kesempatan untuk berkomunikasi secara efektif dengan klien dan memastikan bahwa visi mereka terakomodasi. Yang dimana pembuatan *creative deck* ini untuk penulis mencurahkan ide yang berasal dari tujuan dan kemauan klien untuk dibuatkan videonya. Setelah semua referensi terkumpul penulis kemudian mempresentasikannya ke klien.

Setelah *creative deck* disetujui kemudian penulis dan tim segera mungkin menentukan jadwal *shooting* yang kemudian diberitahukan ke klien agar klien juga memberikan bahan dari produk yang akan diiklankan. Sebelum *shooting* penulis juga mempersiapkan beberapa bahan untuk mendukung visual yang sudah ditentukan. Saat *shooting* berlangsung penulis harus memperhatikan antara objek dan latar agar tidak memiliki warna yang mirip, karena hal tersebut bisa menyusahakan saat proses editing.



Gambar 3.2.2 Online editing ahmi donut (Dokumentasi pribadi)

Setelah selesai melakukan *shooting*, penulis memasuki tahap *offline* editing pada minggu keempat. Proses ini melibatkan penyusunan gambar yang telah

diambil sebelumnya untuk membentuk kerangka dasar proyek. Selanjutnya, pada tahap online editing di minggu keempat, penulis menambahkan berbagai efek dan elemen *typography* ke dalam video. Hal ini bertujuan untuk memperkaya aspek visual dan meningkatkan kualitas keseluruhan dari proyek. Dan di *online editing*, penulis terkendala di warna objek dan latar tidak terlalu kontras sehingga membuat proses pemberian efek membutuhkan waktu lebih. Dengan adanya kendala-kendala tersebut membuat pengerjaan videonya sedikit terhambat. Dalam proyek ahmi donut tidak terdapat revisi dari klien sehingga penulis bisa langsung *export* kemudian memberikan filenya ke klien.

Keseluruhan proses ini mencerminkan kolaborasi yang erat antara penulis dan klien Ahmi Donut, dengan setiap minggu memiliki peranannya masing-masing dalam membawa proyek menuju hasil akhir yang memuaskan dan sesuai dengan visi klien.

c. Chezmely

Client	Chezmely
Minggu Ke-	Kegiatan
1	- Client memberikan beberapa referensi video
2	- Membuat dan mempresentasikan <i>creative deck</i>
3	- Mengambil gambar (<i>shooting</i>)
4	- Menyusun gambar yang sudah diambil (<i>offline editing</i>) - Menambahkan beberapa efek-efek dan <i>clean up (online editing)</i> - Revisi <i>Client</i>
TO BE CONTINUED	

Chezmely merupakan UMKM yang bergerak dalam bidang makanan, khususnya pembuatan kue dekorasi. Chezmely ingin membuat sebuah video pendek sosial media untuk proses pembuatan kuenya dari awal sampai akhir. Kita sebagai mahasiswa magang hanya mengikuti brief dari chezmely yaitu konsep seperti tutorial membuat kue dekorasi yang durasinya tidak lebih dari 60 detik.

Proyek bersama klien Chezmely berlangsung selama empat minggu, dimana setiap minggu memiliki peran khusus dalam pengembangan video sesuai dengan keinginan klien. Minggu pertama didedikasikan untuk tahap inisiasi dan pemahaman mendalam terhadap referensi yang diberikan oleh klien. Interaksi awal dengan klien menjadi titik awal untuk membentuk visi dan konsep video yang akan dikembangkan. Video yang akan dibuat berdurasi sekitar 30 detik sesuai keinginan klien.

Pada minggu kedua, fokus penulis berpindah untuk membuat dan mempresentasikan *creative deck*. Tahap ini menjadi dasar penting dalam merinci dan mengonseptualisasikan ide-ide kreatif yang akan diterapkan dalam proyek. Proses presentasi kreatif ini menjadi kesempatan untuk berkomunikasi secara efektif dengan klien dan memastikan pemahaman yang sejalan terkait visi mereka. Dalam pembuatan *creative deck* ini penulis terbatas untuk memberikan ide karena konsep dari klien tersebut. Setelah semua referensi terkumpul penulis kemudian mempresentasikannya ke klien.

Minggu ketiga menjadi waktu pelaksanaan shooting, di mana penulis bertanggung jawab untuk mengambil gambar yang akan menjadi elemen visual utama dalam video. Dalam proses *shooting* penulis hanya perlu mempersiapkan set dengan latar putih kemudian segala aksesoris yang ada dalam video dipersiapkan oleh klien. Namun penulis harus memperhatikan kontras antara objek dan latar



Gambar 3.2.2 *Online editing* chezmely (Dokumentasi pribadi)

Setelah menyelesaikan proses *shooting*, minggu keempat didedikasikan untuk tahap *offline editing*, yang melibatkan penyusunan gambar yang telah diambil sebelumnya untuk membentuk kerangka dasar proyek. Selanjutnya, dalam tahap *online editing* di minggu keempat, penulis menambahkan berbagai efek-efek dan melakukan *clean-up* pada video. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas visual dan membersihkan elemen-elemen yang diperlukan dalam proyek. Saat proses editing penulis menemui kendala hanya di *online editing*. Kendala tersebut hanya ada di terdapat sebuah noda di kamera yang bisa mengalihkan perhatian. Karena harus menghilangkan noda tersebut penulis membutuhkan waktu lebih. Setelah video selesai dan kemudian diserahkan ke klien, klien memberikan beberapa revisi seperti mengganti music, perubahan color grading, dan beberapa footagenya yang harus di potong. Dalam proyek ini revisi akan didiskusikan oleh produser dan klien kemudian diteruskan ke penulis. Setelah menerima revisi, penulis langsung memperbaiki semuanya sampai klien puas dengan hasilnya.

Secara keseluruhan, kolaborasi erat antara penulis dan klien Chezmely melalui setiap tahap minggunya mencerminkan upaya bersama untuk

menghasilkan video yang sesuai dengan visi dan keinginan klien, serta memenuhi standar kualitas yang diinginkan.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama proses magang, penulis ditempatkan pada tim yang memiliki kemampuan kerjasama yang baik. Namun, penulis kerap menemukan beberapa kendala, diantaranya:

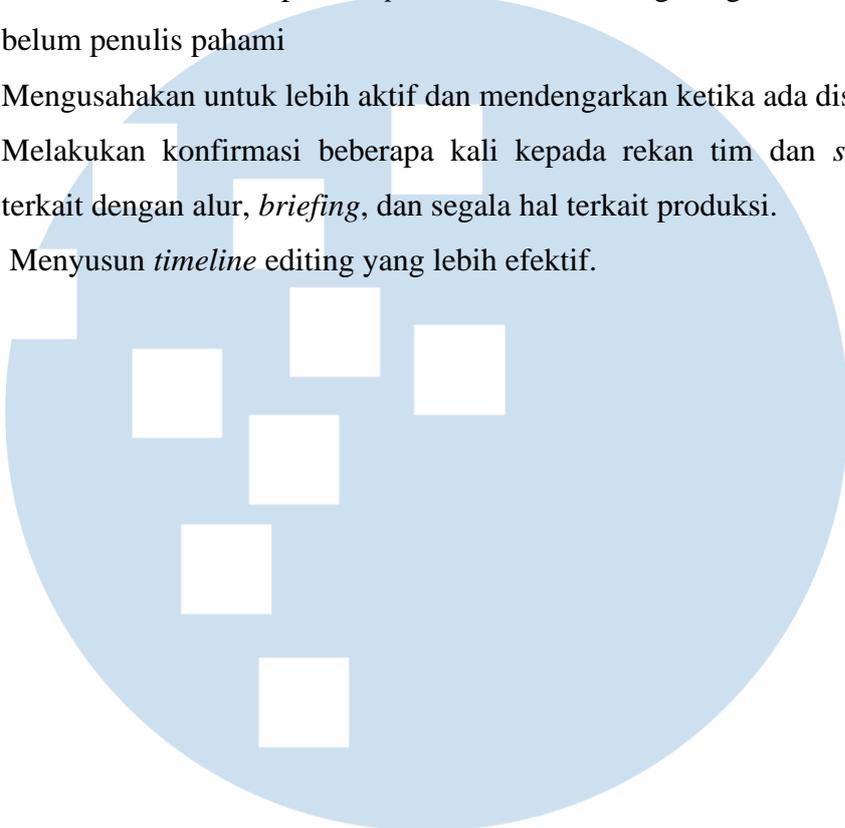
- 1) Komunikasi yang kurang efektif antar anggota tim, sehingga penyampaian informasi terkadang lebih lama. Dalam beberapa kasus, penulis juga terkadang salah mengartikan atau menerima informasi. Selain itu, penulis memiliki kemampuan komunikasi yang kurang. Sehingga, penulis kerap mengalami kesulitan jika harus berkomunikasi dalam waktu yang cepat dan berada di bawah tekanan.
- 2) Manajemen waktu yang kurang baik, karena waktu produksi yang terlalu berdekatan. Dalam tim video, penulis mengambil peran sebagai videographer dan editor. Sehingga, dalam beberapa kasus, penulis memiliki kesulitan dalam mengatur waktu produksi karena ada proyek editing yang belum selesai. Di samping itu, penulis juga kerap mengalami kesulitan dalam mengatur waktu dengan kegiatan lain. Selama program magang ini, penulis juga mengikuti beberapa proyek. Oleh karena itu, penulis harus belajar mengatur waktu agar dapat menyelesaikan seluruh tanggung jawab selama proses magang.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Komunikasi dan waktu merupakan dua kendala utama yang penulis jumpai selama proses magang. Beberapa solusi yang penulis lakukan sebagai upaya menghadapi kendala tersebut adalah.

- 1) Menyusun pertanyaan kepada rekan tim jika penulis belum memahami sesuatu.

- 2) Meminta bantuan kepada *supervisor* untuk mengulangi informasi yang belum penulis pahami
- 3) Mengusahakan untuk lebih aktif dan mendengarkan ketika ada diskusi.
- 4) Melakukan konfirmasi beberapa kali kepada rekan tim dan *supervisor* terkait dengan alur, *briefing*, dan segala hal terkait produksi.
- 5) Menyusun *timeline* editing yang lebih efektif.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA