



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Penulis berada di divisi video yang bertugas untuk melakukan shooting jika ada permintaan video dari klien.

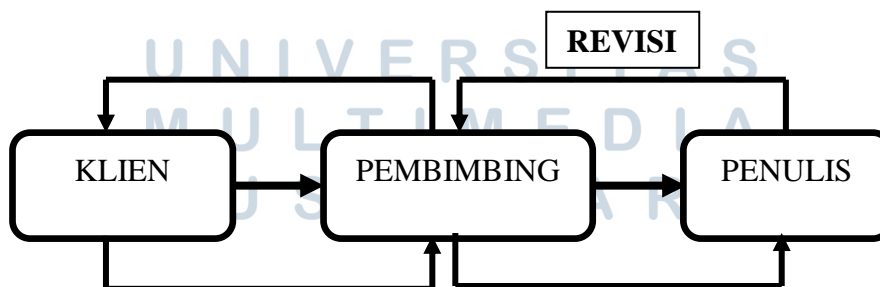
3.1.1. Kedudukan

Seluruh proses kerja magang penulis disupervisi oleh Asmara selaku CEO dan founder dari Brandmate. Selain itu Asmara juga yang memberikan arahan dan brief bagaimana konsep dari sebuah video yang diinginkan klien. Penulis bekerja seorang diri sebagai videografer dalam mengeksekusi shot-shot dengan kamera maupun *drone*.

3.1.2. Koordinasi

Brandmate sendiri merupakan perusahaan yang memiliki karyawan yang sedikit sehingga proses koordinasi menjadi lebih sederhana. Penulis selama bekerja magang hanya mendapat arahan dari Asmara selaku pembimbing lapangan penulis yang juga berhubungan langsung dengan klien.

Brandmate hanya memiliki alur koordinasi eksternal yang berhubungan dengan klien karena Brandmate tidak memproduksi konten untuk diri sendiri di platform manapun.



Gambar 3.1. Jalur Koordinasi

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tugas-tugas yang dilakukan penulis selama melakukan kerja magang di Brandmate. Tabel berikut menjelaskan tugas yang dilakukan penulis setiap minggunya.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	Video Kompas 5C	Merancang konsep untuk video animasi Kompas 5C
2	2	Video Kompas 5C	Pitching di hadapan klien untuk konsep dari video animasi Kompas 5C
3	3	Video training Kompas	Merancang konsep untuk video training Kompas
4	4	Video Lapangan Tembak	Menjadi <i>drone pilot</i> untuk shooting video company Lapangan Tembak
5	5	Skin Surface Habit Brand Awareness Video	Menjadi <i>videographer</i> untuk shooting video brand awareness Skin Surface Habit
6	6	Skin Surface Habit Brand Awareness Video	Mengedit video Skin Surface Habit
7	6	Skin Surface Habit Brand Awareness Video	Revisi video Skin Surface Habit
8	7	Genting Dream Cruise Video	Meeting dengan klien untuk konsep video Genting Dream Cruise
9	8	Genting Dream Cruise Video	Shooting video Genting Dream Cruise di Surabaya
10	8	Genting Dream Cruise Video	Mengedit video Genting Dream Cruise
11	8	Genting Dream Cruise Video	Revisi video Genting Dream Cruise

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Meskipun saat ini kebanyakan dari proyek Brandmate adalah proyek untuk animasi, selama kerja magang penulis berhasil mengerjakan 5 proyek untuk Brandmate dimana klien meminta hasil berupa video. Penulis bekerja sebagai satu-satunya videografer di Brandmate dimana semua disupervisi dan diarahkan oleh Asmara selaku pembimbing lapangan. Di beberapa proyek, Brandmate juga meminta bantuan dari videografer freelance untuk meliput beberapa proyek.

Proyek pertama penulis adalah video animasi Kompas 5C dimana penulis bekerja sebagai konseptor. Proyek pertama mengacu pada nomor 1 dan 2. Proyek kedua adalah proyek video brand awareness untuk klinik Skin Surface Habit. Dalam proyek ini penulis bekerja sebagai *videographer* dan editor. Proyek kedua mengacu pada nomor 5, 6, dan 7. Sedangkan proyek ketiga adalah proyek dimana penulis bekerja sebagai *drone pilot* dan editor untuk video Genting Dream Cruise. Proyek ini mengacu pada nomor 8, 9, 10, 11.

Selama melakukan kerja magang penulis membawa laptop pribadi. Semua instruksi diberikan melalui lisan oleh pembimbing langsung. Laptop yang digunakan penulis adalah Dell XPS 15.

Sementara untuk keperluan shooting penulis juga menggunakan peralatan pribadi berupa kamera fullframe Sony A7ii, dan *drone* DJI Phantom 4 Pro. Penulis juga menggunakan Zoom H4N dan *clip on* milik pribadi saat diperlukan. Selain itu juga penulis menggunakan *monopod* dan *gimbal* milik pribadi.

3.3.1. Proyek Video Kompas 5C

Pada proyek video Kompas 5C penulis bekerja sebagai pembuat konsep yang nantinya konsep tersebut akan dibuat animasinya oleh tim Brandmate. Sepanjang pengerjaan penulis didampingi dan berdiskusi dengan direktur Brandmate yang juga selaku pembimbing kerja magang penulis. Berikut adalah permintaan dari pihak Kompas mengenai video animasi tersebut:

1. 5C harus digambarkan sebagai pohon kehidupan Kompas

2. Video harus memiliki *icon* manusia untuk melambangkan pegawai Kompas.
3. Setiap komponen dari 5C, *caring*, *credible*, *competent*, *competitive*, *customer delight* harus berbentuk visual.
4. Video akan digunakan untuk materi *training* pegawai baru Kompas.

Untuk C pertama, penulis menjabarkan berbagai bentuk *caring* seperti *caring for others*, *caring for environment*. Lalu dicobalah dicari visual atau story yang bisa menggambarkan *caring for others*, terlintasilah tindakan-tindakan yang sederhana seperti menggunakan kata ucapan tolong, permisi, dan terima kasih.



Gambar 3.2. Video Kompas 5C
(Dokumen pribadi penulis)

Sedangkan untuk *caring for the environment*, yang terlintasilah sejenak adalah kegiatan untuk membuang sampah pada tempatnya, yang itupun tempat sampahnya terbagi misalnya sampah plastik, sampah organik dan sampah kertas.



Gambar 3.3. Video Kompas 5C
(Dokumen pribadi penulis)

Untuk *credible*, ditekankan pada sifat kejujuran yang merupakan nilai utama dari perusahaan Kompas. Untuk ini client meminta agar sifat kredibel yang dimasukkan sebagai visual adalah tindakan yang jujur. Lalu digambarkan sebagai pegawai Kompas yang dituntut untuk memahat sebuah patung oleh atasannya, lalu dia kerjakan itu dan pada akhirnya dia bisa menyelesaikan tugas itu dengan sangat baik dan ketika ditanya atasannya mengenai project tersebut, karyawan tersebut menjawab *budget* yang sesuai dan tidak melakukan korupsi.

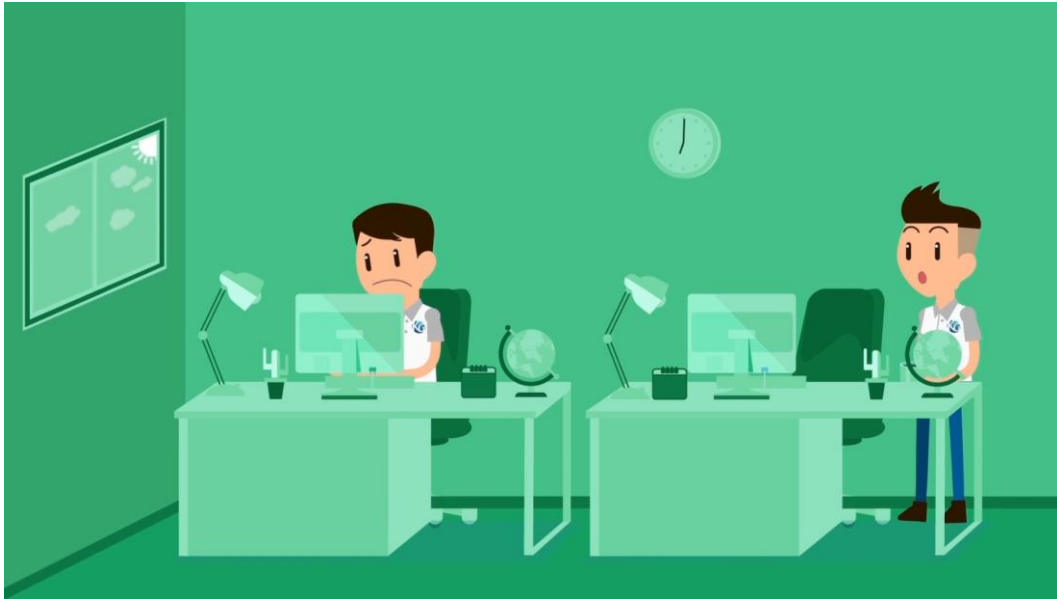
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.4. Video Kompas 5C
(Dokumen pribadi penulis)

C untuk *competent* itu digambarkan sebagai pegawai Kompas yang tidak mudah menyerah, selalu belajar dan tidak puas diri, dan dituntut untuk *work smart* bukan *work hard*. Jadi divisualkan sebagai 2 pegawai yang bekerja samping menyamping, yang satu *work hard*, yang lainnya *work smart*. Pegawai yang *work smart* bisa pulang lebih cepat dan yang lainnya bekerja lembur, tapi tidak senang dengan kondisinya.

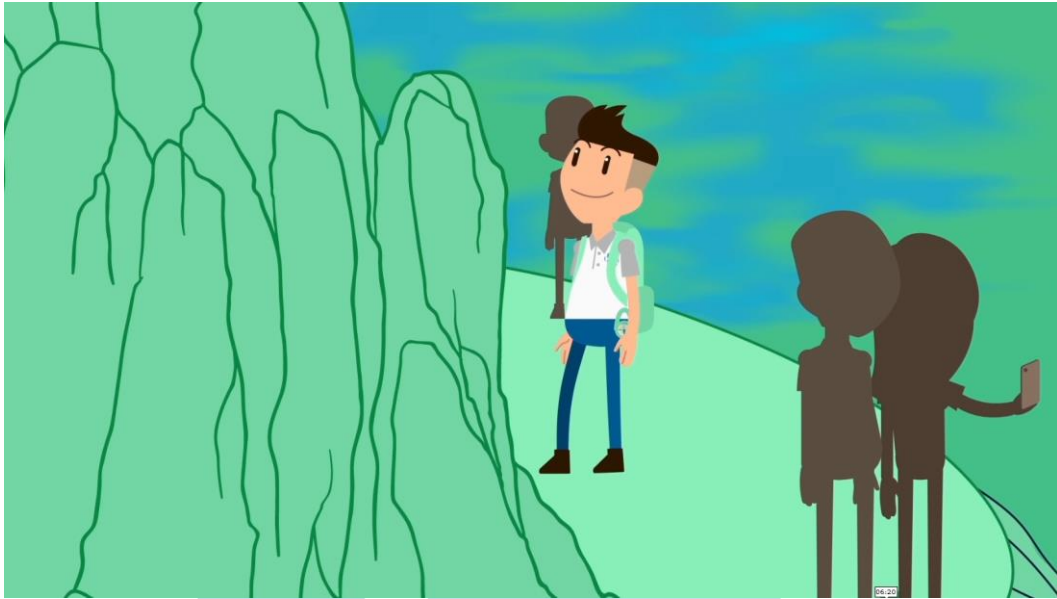
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.5. Video Kompas 5C
(Dokumen pribadi penulis)

C untuk *competitive*, pegawai dituntut untuk tidak pernah berpuas diri diantara saingan-saingan disekitarnya, dia dituntut untuk selalu menjadi yang paling atas, mengeluarkan semua tenaga dan energinya. Divisualkan dengan mengambil olahraga panjat tebing dimana ketika semua orang yang dari bawah sudah melihat terjalnya tebing, menjadi takut dan tidak berani mengambil tantangan dihadapannya.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.6. Video Kompas 5C
(Dokumen pribadi penulis)

Tetapi orang kompas ini mengambil tantangan pertama, di puncak tebing pertama dimana udah ada beberapa orang yang sampai, mereka terlihat sudah berpuas diri dan melakukan *selfie*, tapi tidak dengan orang kompas ini, dia memanjat lagi tebingnya sampai dia mencapai puncak. Di sana dia mengibarkan bendera kompas sebagai tanda keberhasilan dan melihat kearah matahari sebagai kepuasan dia atas pencapaiannya.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.7. Video Kompas 5C
(Dokumen pribadi penulis)

Lalu *customer delight* itu adalah sifat yang diterapkan pada hubungan antara pegawai, entah hubungan bos dan bawahan, atau sesama kolega. *Customer delight* artinya pegawai Kompas harus selalu memberikan hasil yang lebih daripada yang diminta entah dari atasan, atau diminta tolong oleh sesama kolega. Divisualkan dengan seorang pegawai Kompas yang diberi tugas sesuatu oleh atasan, lalu pegawai tersebut memberi sebuah kertas yang membuat atasan senang, dan atasan pergi membawa kertas tersebut tapi melupakan tasnya, ketika itu si pegawai Kompas yang menyerahkan pekerjaannya membantu atasannya dengan membawakan tas tersebut kepada dia.

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.8. Video Kompas 5C
(Dokumen pribadi penulis)

3.3.2. Proyek *Brand Awareness* Video Skin Surface Habit

Dalam proyek video Skin Surface Habit, penulis bekerja sebagai *videographer* dan editor. Pada proses *shooting*, penulis tidak didampingi oleh pembimbing sama sekali. Penulis mengerjakan proses *shooting* didampingi oleh satu *videographer* freelance dengan pembagian tugas yang ditentukan oleh penulis. Proses *shooting* sendiri merupakan liputan dari acara yang diadakan oleh pihak Skin Surface Habit dimana mereka mengundang dokter kulit dan banyak *beauty influencer* untuk menjelaskan mengenai program-program kecantikan mereka. Permintaan dari klien Skin Surface Habit adalah sebagai berikut:

1. Video merupakan rangkuman dari acara campaign yang diadakan oleh Skin Surface Habit.
2. Video harus menampilkan banyak wajah-wajah *beauty influencer* yang diundang.
3. Video akan ditampilkan di akun youtube dan instagram Skin Surface Habit.

Penulis tiba di Cilandak Town Square dimana acara berlangsung pada pukul 10 pagi bersama dengan *videographer* freelance yaitu Vergita Angelita. Begitu tiba

di sana penulis langsung menyiapkan peralatan berupa kamera Sony a7ii dan *gimbal* milik pribadi. Sebelum acara dimulai penulis merekam beberapa dekorasi dan wajah tamu-tamu yang mulai berdatangan.



Gambar 3.9. Video Skin Surface Habit
(Dokumen pribadi penulis)



Gambar 3.10. Video Skin Surface Habit
(Dokumen pribadi penulis)

Acara dimulai tepat pukul 11 dan penulis berbagi tugas dengan *videographer* kedua dimana penulis akan bertanggung jawab dengan *shot-shot insert* yang berfokus pada *shot cinematic* dan indah, sedangkan *videographer* kedua akan bertanggung jawab dengan shot master yang merekam keseluruhan acara.



Gambar 3.11. Video Skin Surface Habit

(Dokumen pribadi penulis)

Setelah acara selesai, penulis membawa pulang semua footage dan mulai mengedit video berdurasi 3 menit dan 1 menit untuk instagram seperti permintaan klien. Setelah mendapat kiriman logo dan *bumper* dari pihak klien, dalam waktu dua hari penulis telah mengirim hasil editing video versi pertama pada pembimbing.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.12. Video Skin Surface Habit
(Dokumen pribadi penulis)

Kemudian pihak klien mengirim kembali dengan beberapa revisi seperti lagu yang kurang cocok, dan beberapa shot yang ingin diganti. Setelah melalui proses dua kali revisi, akhirnya video mencapai tahap final dan siap dipublikasi oleh pihak klien.

3.3.3. Proyek Video Genting Dream Cruise

Proyek Genting Dream Cruise adalah proyek dimana penulis menjadi *videographer* dan *drone pilot* yang meliput acara perdana kapal pesiar Genting Dream berlabuh di Surabaya. Genting Dream adalah perusahaan kapal pesiar dari Singapura yang baru saja menambahkan Surabaya ke dalam rute pesiarnya dan membuat acara di dalam kapalnya. Acara tersebut dihadiri oleh Ibu Risma selaku walikota Surabaya dan petinggi-petinggi dari perusahaan Genting Dream. Video dari acara tersebut bertujuan sebagai:

1. Dokumentasi saat kapal Genting Dream akhirnya berlabuh di Surabaya, dan berbagai acara yang dihelat di dalam kapalnya.
2. Video akan ditayangkan di akun Instagram Genting Dream Cruise sebagai materi promosi.

Penulis ditunjuk oleh pembimbing untuk berangkat ke Surabaya untuk meliput acara Genting Dream Cruise bersama dengan satu *videographer* freelance dan dua fotografer freelance. Pada tanggal 4 November siang penulis berangkat dari Jakarta menuju Surabaya dan langsung ke hotel untuk bertemu dengan pihak Genting Dream. Di sana seluruh team mendapat penjelasan mengenai susunan acara dan momen-momen penting yang tidak boleh dilewatkan.



Gambar 3.13. Video Genting Dream Cruise
(Dokumen pribadi penulis)

Kemudian penulis dan team bersiap pada tanggal 5 November pagi dan berangkat menuju pelabuhan Surabaya. Di pelabuhan tersebut telah ada banyak awak media yang juga hadir untuk meliput kejadian perdana tersebut. Akhirnya penulis bersama dengan team *videographer* dan fotografer mulai mempersiapkan peralatan dan bersiap untuk memulai rangkaian acara.



Gambar 3.14. Video Genting Dream Cruise
(Dokumen pribadi penulis)

Penulis sendiri memulai hari dengan bekerja sebagai *drone pilot* yang bertugas untuk mengambil gambar kapal dari udara. Penulis harus mengambil gambar kapal yang perlahan mendekati pelabuhan dari berbagai angle sesuai keinginan dari klien.



Gambar 3.15. Video Genting Dream Cruise
(Dokumen pribadi penulis)

Setelah proses berlabuh selesai, penulis merapikan *drone* dan berganti alat menjadi kamera Sony a7ii karena acara selanjutnya akan diadakan di dalam kapal. Selama rangkaian acara di dalam kapal penulis menggunakan gimbal sebagai alat untuk mengambil gambar yang dramatis dan *cinematic*.



Gambar 3.16. Video Genting Dream Cruise

(Dokumen pribadi penulis)

Setelah proses liputan selesai, penulis membawa pulang footage dan mulai mengedit video berdurasi 1 menit sesuai keinginan klien. Setelah menyelesaikan versi pertama, penulis mengirim video tersebut ke pembimbing untuk diteruskan ke klien. Setelah melalui satu kali revisi, video mencapai tahap final dan siap untuk dipublikasikan.

3.3.4. Kendala yang Ditemukan

Selama melakukan kerja magang penulis menemukan sedikit kendala dimana perusahaan belum memiliki aset sendiri. Sehingga penulis dengan karyawan lain bekerja menggunakan laptop pribadi. Selain itu juga saat *shooting*, penulis harus menggunakan alat pribadi berupa kamera, dan *drone*.

3.3.5. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Keterbatasan alat di kantor dapat penulis atasi dengan membawa peralatan pribadi dari rumah yaitu laptop, kamera, dan *drone*. Selain itu Asmara selaku pembimbing lapangan juga membantu dengan menyediakan transportasi saat dibutuhkan.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA