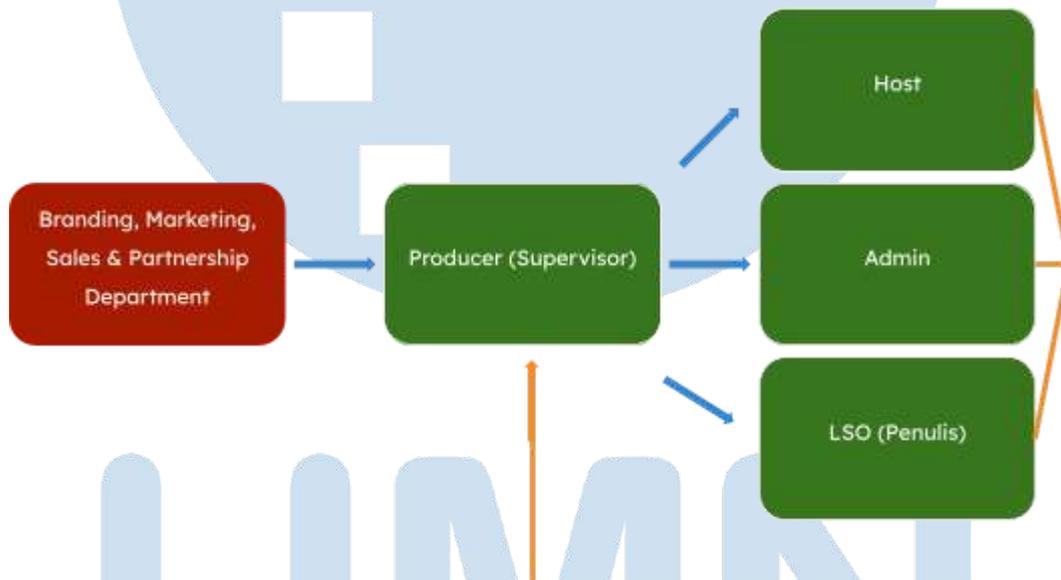


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada suatu *IP (Intellectual Property)* akan diberikan product list hasil research dan brand yang bekerja sama oleh *Branding, Marketing, Sales & Partnership Department*, diawasi oleh Produser (*supervisor*) dan *Admin* dan *Live Streaming Operator* beserta *Host* akan mengeksekusi *Live Ecommerce* sesuai dengan *brief* yang telah diberikan.



Gambar 2.1 Bagan alur kerja Live and Go (*E-Commerce Livestream*)

Sumber: Data Perusahaan Live and Go

Brand yang ingin bekerja sama dengan Live and Go akan diproses oleh *Branding, Marketing, Sales & Partnership Departement* lalu akan dieksekusi oleh *Host* dan *LSO (penulis)* untuk *ECommerce Livestream*. Setelah proses livestream berlangsung, semua bentuk laporan akan dipantau oleh Produser yang juga berperan sebagai *supervisor* dalam sebuah *IP*.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Setelah mengikuti recruitment dan sebagainya, penulis mengikuti kegiatan magang sesuai dengan posisi yang diberikan yaitu sebagai Live Streaming Operator.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Penulis mulai magang pada hari Jumat 19 Januari 2024 hingga 30 April 2024.

19 Januari 2024 penulis melakukan training, dari pengenalan alat hingga proses untuk menjalankan tugas sebagai Live Streaming Operator dan melihat bagaimana Live Streaming Operator lain melakukan *job desc* tersebut.



Gambar 2.2 *POV* Penulis Training di Live and Go (*E-Commerce Livestream*)

Sumber: Dokumentasi Pribadi

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

22 Januari 2024 - 5 April 2024 penulis melakukan *job desc* sebagai Live Streaming Operator dengan ketentuan yang ada.



Gambar 2.3 *POV* Penulis saat magang di Live and Go (*E-Commerce Livestream*)

Sumber: Dokumentasi Pribadi

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

5 April 2024 penulis berpartisipasi dalam pindahan kantor dari Bukalapak Ampera, ke Vidio Cave, Istana Kana.



Gambar 2.4 Penulis membantu pindah kantor di Live and Go (*E-Commerce Livestream*)

Sumber: Dokumentasi Pribadi

MULTIMEDIA
NUSANTARA

6 April 2024 - 14 April 2024 penulis dan perusahaan libur lebaran ditambah pindah kantor (hanya produser, dan beberapa fulltimer lainnya).

15 April 2024 - 17 April 2024 penulis melakukan set-up pada studio yang baru dari yang belum terpasang monitor (*prompter*), dan segala kelistrikan.



Gambar 2.5 Penulis membantu *set-up* sebelum *live* mulai di kantor baru

Sumber: Dokumentasi Pribadi

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

15 April 2024 - 30 April 2024 penulis melakukan *job desc* sebagai *Live Streaming Operator* dengan ketentuan yang ada.

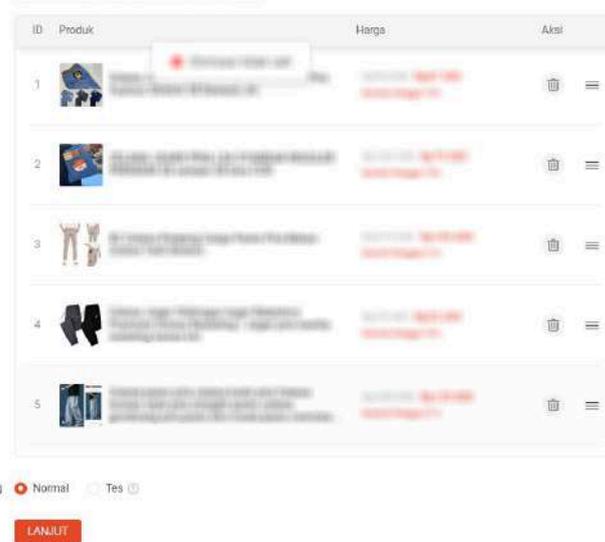


Gambar 2.6 *POV* Penulis sebelum live di mulai

Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.2.2 Uraian Kerja Magang

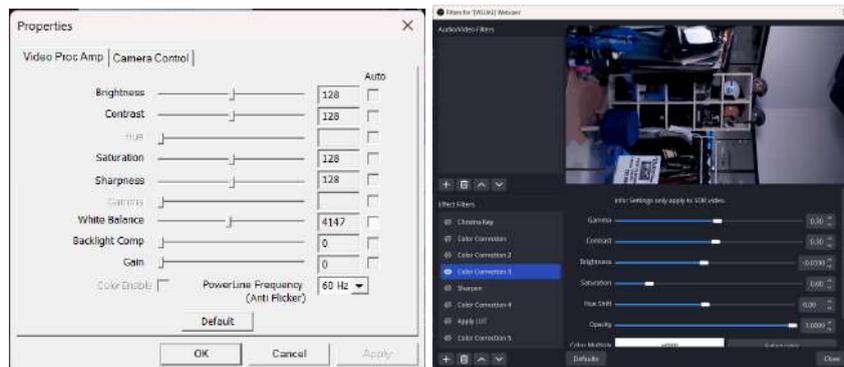
1. Dari tahap kelistrikan, lighting, kamera, framing, monitor untuk host, routing cable/cable management, dan sebagainya.
2. Menyiapkan Product List sesuai dengan brief yang diberikan oleh Branding, Marketing, Sales & Partnership Department, dan melakukan double check terhadap product yang akan dijual pada web Shopee Live.



Gambar 3.1 Memasukkan daftar produk ke Shopee Live

Sumber: Dokumentasi Pribadi

3. Mengatur frame, WB (White Balance) dan tingkat kecerahan yang sesuai keinginan Produser ditambah dengan aset-aset yang dibutuhkan untuk mendukung tema live streaming tersebut. Contoh: pada saat bulan Ramadhan, kita akan membuat suasana Ramadhan dengan dekor, wardrobe, dan aset-aset grafis pada aplikasi OBS.

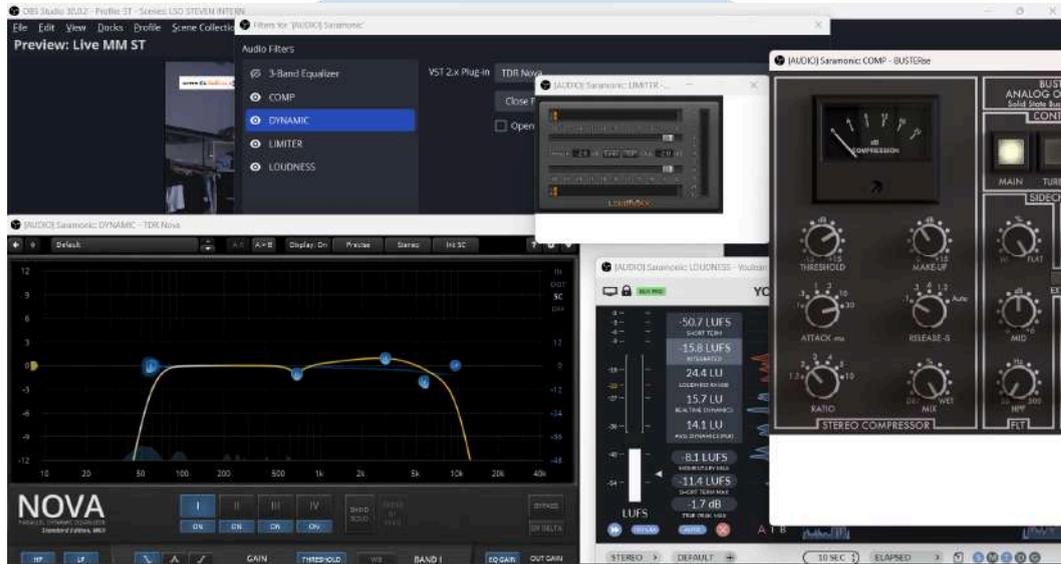


Gambar 3.2 Mengatur pengaturan kamera

Sumber: Dokumentasi Pribadi

4. Tahap yang terakhir adalah tahap touch up dari segala aspek, baik secara mise-en-scene, dan audio. Di tahap ini lah penulis akan memeriksa bagaimana audio mastering system digital yang penulis rancang pada aplikasi OBS tersebut bekerja dengan baik. Audio mastering system digital

yang penulis rancang terdiri dari Compressor - Dynamic EQ - Limiter - Loudness Meter.



Gambar 3.3 Membuat *Audio Mastering System* dengan *plug-in free*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

5. Setelah beberapa tahap di atas, penulis langsung melakukan live streaming sesuai jam dan durasi yang ditentukan oleh Produser yaitu selama enam jam *non-stop*.
6. Setelah live streaming berlangsung, penulis melakukan beberapa laporan terkait dengan hasil dari *E-Commerce Livestream* tersebut.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang saya temukan di awal terkait dengan audio, dimana audio sebelumnya harus overgain agar sesuai dengan platform yang sedang digunakan. Hal itu ternyata juga memiliki efek samping, yaitu seperti suara pendingin ruangan dan room (bahkan sekitar ruangan kita) itu tertangkap oleh mic tersebut.

Hal-hal yang berkaitan dengan hal lain yaitu seperti beberapa regulasi yang sering berubah, dikarenakan Live and Go sendiri bekerja sama dengan

berbagai brand dan setiap brand atau toko tersebut memiliki regulasi yang berbeda hal itu membuat kita (Live and Go) harus selalu memastikan setiap minggunya dan penulis sebagai LSO (Live Streaming Operator) juga harus memastikan agar tidak ada regulasi yang terlewatkan.

Regulasi platform yang digunakan tidak ditetapkan DRM (*Digital Rights Management*) dimana regulasi tersebut dapat melindungi hak cipta dan konten digital kita dalam platform yang kita gunakan yaitu Shopee Live dan TikTok Shop.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Hari kedua penulis telah menemui beberapa *concern*, salah satunya mengenai audio dengan gain besar yang membuat suara studio lain bocor dan masuk pada live streaming *IP (Intellectual Property)* yang penulis pegang. Dapat penulis pahami, dikarenakan biasanya yang menggunakan alat *IP (Intellectual Property)* penulis adalah shift malam dimana tidak ada studio lain yang beroperasi, akhirnya penulis membuat *audio mastering system* secara digital di aplikasi streaming tersebut dengan tujuan: hanya memerlukan gain kecil tetapi secara *LUFS (Loudness Unit Full Scale)* bisa sesuai dengan kebutuhan platform yang kita gunakan.

Hal tersebut setelah berbincang-bincang dengan tim shift malam dan mereka memperbolehkan baru penulis eksekusi hingga sekarang walaupun dengan ruangan yang banyak orang dengan *audio mastering system* digital tersebut, suara bocor sangat minim.

Penulis berinisiatif pada bidang diatas karena posisi yang diberikan, untuk kendala-kendala yang lain, penulis hanya mengikuti sesuai dengan arahan yang diberikan.