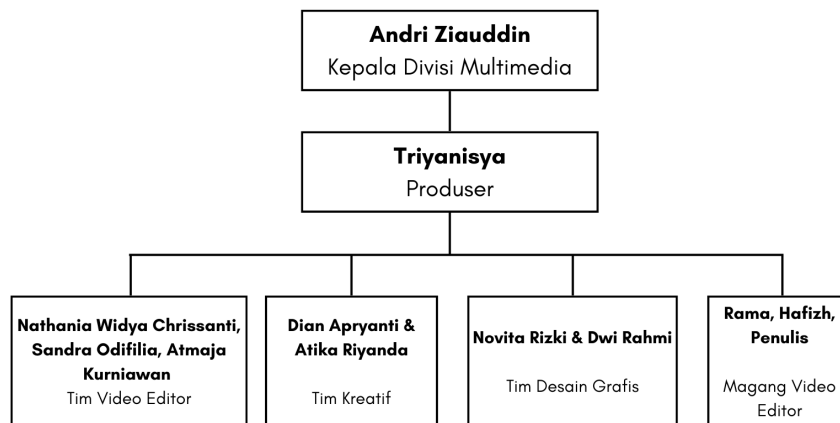


BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pelaksanaan kerja magang secara aktif dilakukan penulis selama kurang lebih empat setengah bulan sejak 19 Februari 2024 – 30 Juni 2024 sebagai seorang video editor di dalam bagian divisi Multimedia yang berada dibawah pengawasan dan bimbingan dari Triyanisya, selaku Produser *Haibunda.com*. Dalam menjalankan tugas hariannya, penulis bertanggungjawabkan secara langsung kepada Triyanisya setiap hasilnya. Setelah itu, hasil video yang telah penulis sunting akan melalui pemeriksaan kualitas oleh produser agar sesuai dengan ketentuan dan standar yang telah dimiliki oleh *Haibunda.com*. Setelah melewati proses pemeriksaan tersebut, hasil kerja penulis akan diteruskan oleh produser kepada Andri Ziauddin, selaku Kepala Divisi Multimedia.



Gambar 3.1 Struktur Kedudukan dan Koordinasi Tim Multimedia
Haibunda.com

Proses kerja penulis sebagai seorang video editor juga mencakup kerjasama dalam tim dengan rekan-rekan sesama editor yang terdiri dari

dua anak magang lainnya dan tiga senior, tim kreatif, serta tim desain grafis. Tim kreatif memiliki tugas untuk membuat *script* harian yang kemudian akan diubah oleh video editor ke dalam bentuk audio visual. Di sisi yang lain, tim desain grafis bertugas untuk membuat *template* grafis dalam file berbentuk *PSD*, yang nantinya akan menjadi aset bagi para video editor untuk membuat *thumbnail* dari setiap video yang diedit.

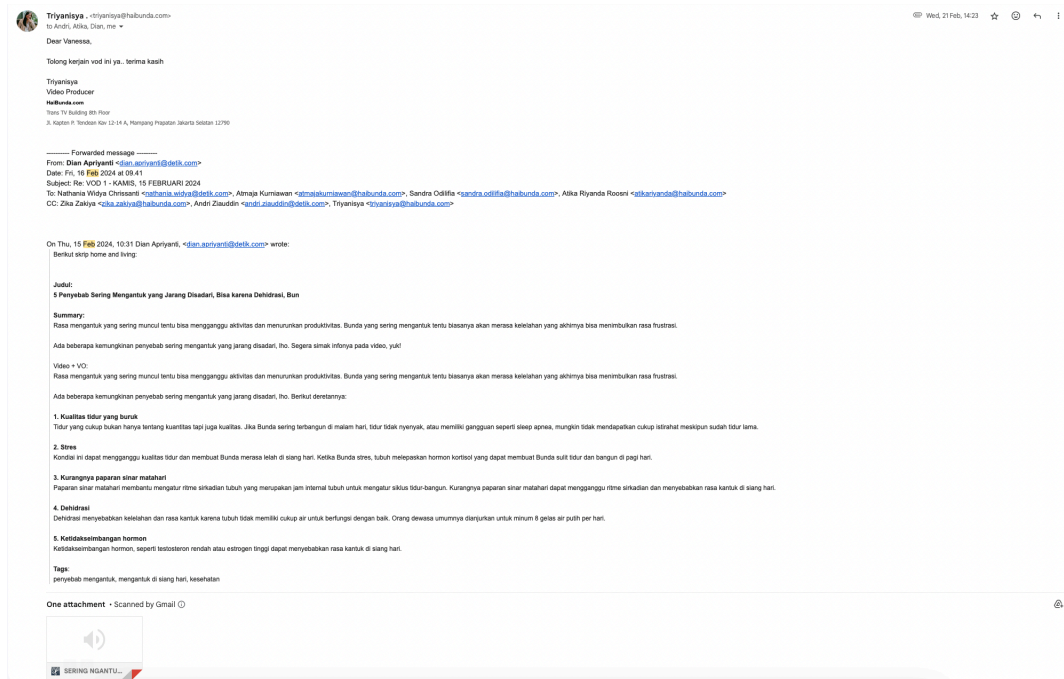
3.2 Tugas, Uraian, dan Konsep Kerja Magang

3.2.1 Deskripsi Tugas Kerja Magang

Dalam praktik kerja magang penulis sebagai bagian dari tim multimedia *Haibunda.com*, secara umum penulis mendapatkan dua tanggung jawab utama, yaitu sebagai video editor dan juga tim liputan.

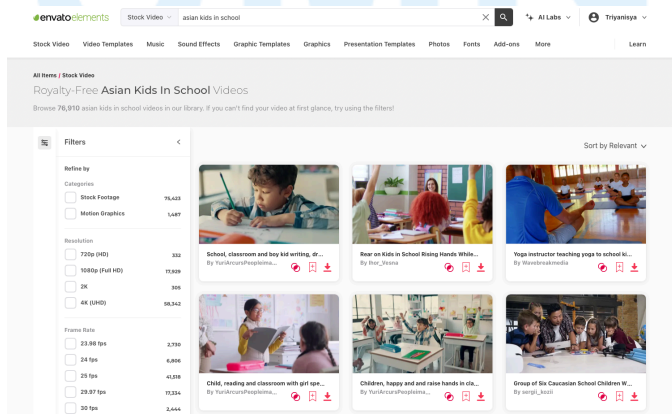
3.2.1.1 Tugas Video Editor

Video Editor memiliki tugas untuk mengedit dan menggabungkan *footage* yang telah direkam atau didapatkan, menyusun klip video menjadi sebuah kesatuan yang utuh dan menarik (Owens, J, 2012). Sebagai seorang anak magang di dalam bagian video editor, penulis memiliki tanggung jawab utama untuk menyunting konten video harian atau biasanya disebut VOD (*Video On Demand*) yang tayang di *website*, media sosial TikTok, YouTube, dan aplikasi *Haibunda.com*. Selama satu minggu pertama penulis bersama dengan kedua rekan video editor magang lainnya menjalankan sebuah pelatihan secara khusus dan intensif dengan produser. Pada hari pertama, produser akan mengirimkan arahan melalui *e-mail* terkait contoh-contoh konten video yang diunggah di *Haibunda.com*. Kemudian, penulis diminta untuk mengamati dan melakukan praktik langsung dengan *script* asli dengan ekspektasi dapat menyesuaikan standar dari *Haibunda.com*.



Gambar 3.2 Produser Mengirimkan Skrip untuk Penulis

Saat pelatihan, produser berada di satu ruangan yang sama dengan penulis beserta rekan agar dapat mengarahkan secara langsung dan menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar alur dan kebutuhan peng-*edit*-an video, serta *thumbnail*. Selain itu, produser juga memberikan akses akun *envato.elements*.



Gambar 3.3 envato.elements Sebagai Sumber Footage Penulis

Envato.elements merupakan sebuah *platform* berbasis *website* yang menyediakan *footage* dan foto bebas hak cipta. *Platform* tersebut menjadi salah satu sumber utama bagi video editor untuk mengubah *script* menjadi bentuk audio-visual.

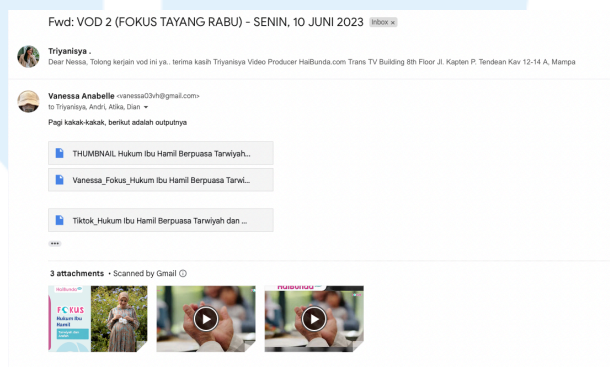


Gambar 3.4 Hasil Video yang Penulis Edit

Tim Multimedia *Haibunda.com* bertanggung jawab untuk mengurus beberapa program yang memerlukan hasil akhir berupa audio visual, yaitu VOD (mengenai *Parenting*, *Menyusui*, *Kehamilan*, *Nama Bayi*, *Resep*, *Relationship*, *Trending*, dan *Home&Living*), *Podcast*, dan liputan *event*. Dalam proses pembuatan VOD, *footage* yang akan digunakan merupakan video bebas hak cipta yang diambil dari *envato.elements* sebagai sumber visual primer. Konten video yang penulis edit akan diunggah ke dalam tiga *platform* berbeda, yaitu *webstie Haibunda.com*, akun media sosial *TikTok Haibunda.com*, dan aplikasi *Haibunda.com*,

3.2.1.1.1 Editing untuk Aplikasi dan Website

Selama menjalani program magang di *Haibunda.com*, penulis bertugas sebagai video editor dengan tanggung jawab utama menyunting dua jenis video, yaitu VOD dan liputan *event*. Dalam proses pembuatan VOD, penentuan topik atau konten dilakukan oleh Produser berdasarkan proyeksi mingguan yang telah disiapkan dengan koordinasi bersama tim redaksi. Setiap pagi, Produser mengirimkan *script* beserta lampiran *voice-over* yang telah dikerjakan oleh tim kreatif dan harus diolah oleh penulis menjadi video pada hari itu juga.



Gambar 3.5 Tangkapan Layar Email Hasil Editing Kepada Produser

Normalnya, jika tidak ada liputan lapangan, penulis menerima tiga *script* dalam satu hari kerja. Setelah mengubah *script* menjadi audio visual, penulis juga bertanggung jawab menyunting *thumbnail* yang sesuai dengan konten video menggunakan template PSD yang disediakan oleh tim Desain Grafis.



Gambar 3.6 Penulis Membuat Thumbnail dengan Aset dari Tim Desain Grafis

Hasil kerja kemudian disematkan dalam *e-mail* yang akan dikirimkan kepada Produser untuk dilakukan review dan diperbaiki jika diperlukan.

Selain itu, penulis juga bertugas menyunting konten liputan event seperti acara Talkshow, Buka Bersama, Halal Bihalal, dan Peringatan Hari Pendidikan yang diselenggarakan oleh *Haibunda.com* bersama J Trust Bank, Samsung, dan *brand* lainnya yang melakukan kerjasama.



VIDEO

HAI BUNDA-SQUAD

Cara Mudah Persiapkan Masa Depan Si Kecil: Gunakan Tabungan TORA J TRUST Bank

Dian Apriyanti, Atika Riyanda Roosni & Vanessa Anabelle, Taufik Adi Rama, Nathania Widya
Chrisanti | HaiBunda
Selasa, 21 May 2024 18:00 WIB

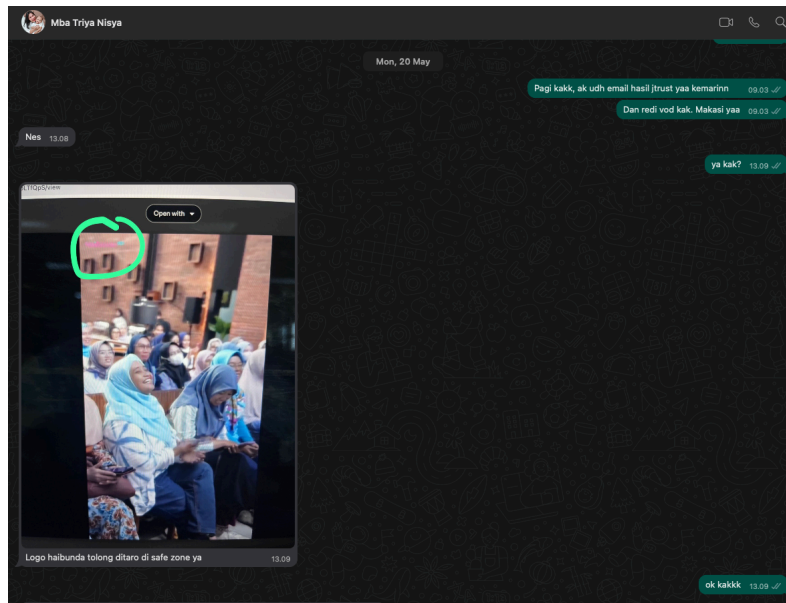
J TRUST BANK bersama HaiBunda kembali sukses menggelar acara yang dihadiri oleh ratusan Bunda. Kali ini, dalam rangka Hari Pendidikan di bulan Mei, acaranya tak kalah seru dan bermanfaat seperti yang sebelumnya. Diselenggarakan pada Jumat, 17 Mei 2024 di Kalia Restaurant, Tebet, Jakarta Selatan, acara ini bertajuk "Bangun Masa Depan Si Kecil dengan Edukasi Keuangan Bersama J TRUST BANK".

Selain ada sesi talkshow, ada games berhadiah untuk para Bunda, lho! Wah, simak keseruannya pada video berikut, yuk.



Gambar 3.7 dan 3.8 Penulis dan Tim Multimedia mengikuti Event dan Hasil Editannya

Dalam liputan event tersebut, penulis bertugas mengolah *footage* yang diambil oleh *videographer* lainnya dan *script* dari tim kreatif menjadi liputan yang komprehensif. Tantangan utama dalam tugas ini adalah menyunting dua video secara *on the spot* yang harus tayang pada hari yang sama dan keesokan harinya. Selain itu, terdapat beberapa *brand* yang memerlukan grafis animasi sederhana di dalam bagian videonya. Oleh karena itu, penulis belajar sedikit terkait grafis animasi untuk memenuhi standar dan kebutuhan tersebut. Setelah mengirimkan hasil final, terkadang penulis juga mendapatkan beberapa revisi untuk menyesuaikan kebutuhan *brand*, seperti yang terlampir di bawah ini.



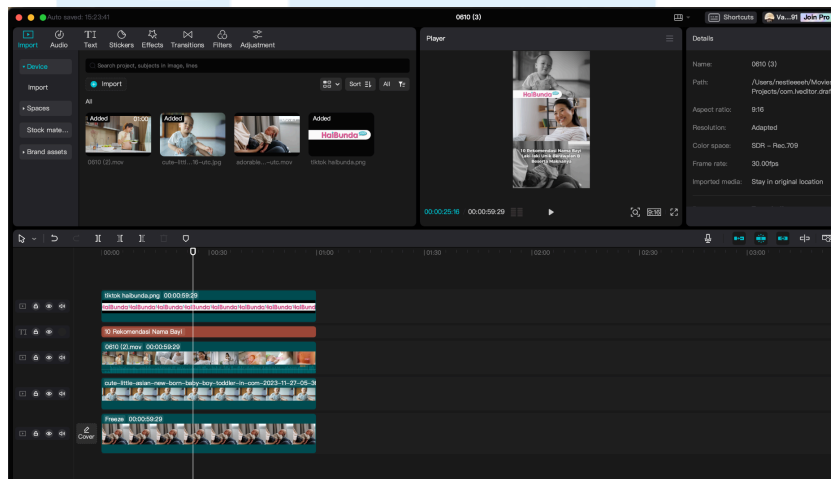
Gambar 3.10 Tangkapan Layar obrolan Penulis dengan Produser untuk Revisi

Karena penulis merupakan anak magang, akses ke CMS untuk mengunggah video dikerjakan oleh Produser. Biasanya, produser akan memberikan tanda bahwa hasil editan penulis telah diunggah ke CMS dengan me-reply *e-mail* yang berisi *output* video dari penulis. Proses kerja ini menunjukkan kerjasama yang erat antara penulis dengan tim kreatif, Produser, dan tim Desain Grafis untuk menghasilkan video berkualitas.

3.2.1.1.2 Editing untuk Media Sosial TikTok

Haibunda.com menggunakan teknik konten *mirroring* dengan mengadaptasi konten *Video on Demand* (VOD) harian yang penulis sunting ke dalam format resolusi 9:16 untuk disesuaikan dengan kebutuhan media sosial TikTok. Konten *mirroring* dalam konteks media sosial merujuk pada praktik mengunggah konten yang sama di berbagai platform untuk memperluas jangkauan dan memastikan konsistensi pesan (Filipovic & Arslanagic-Kalajdzic, 2023).

Meskipun akun TikTok *Haibunda.com* berada di bawah naungan tim Media Sosial, yang bertanggung jawab atas pengunggahan konten di platform tersebut, tim Multimedia memberikan kontribusi dengan mengubah format konten harian agar dapat diunggah di TikTok. Dalam hal ini, penulis hanya mengirimkan video yang telah diubah formatnya kepada Produser, yang kemudian akan diteruskan kepada tim Media Sosial. Penulis tidak berkomunikasi langsung dengan tim Media Sosial, dan tidak diberikan proyeksi script terpisah. Tugas penulis hanyalah mengubah format video dari 16:9 menjadi 9:16.



Gambar 3.10 Tangkapan Layar Proses Penulis Mengubah Format video 16:9 menjadi 9:16

Penggunaan teknik mirroring ini penting untuk memaksimalkan penyebaran konten dan menjaga keseragaman *branding* di seluruh saluran digital, yang sangat penting dalam strategi pemasaran digital saat ini. Dengan demikian, meskipun tim Media Sosial bertanggung jawab atas pengunggahan, kontribusi tim Multimedia dalam memformat ulang video sangat krusial untuk memastikan konten *Haibunda.com* tetap relevan dan menarik di berbagai platform media sosial.

3.2.1.2 Tugas Tim Liputan Lapangan

Selain bertugas sebagai video editor, penulis juga aktif berperan sebagai tim liputan lapangan untuk program-program yang memerlukan visual asli dan tidak hanya mengandalkan sumber dari *envato.elements*. Dalam tugas ini, penulis berperan sebagai tim dan *videographer*, yang meliputi persiapan peralatan seperti lampu, kabel, audio, dan kamera, pengambilan gambar, serta penataan set. Setiap program memiliki pengaturan yang berbeda sesuai dengan tema dan karakteristiknya masing-masing.

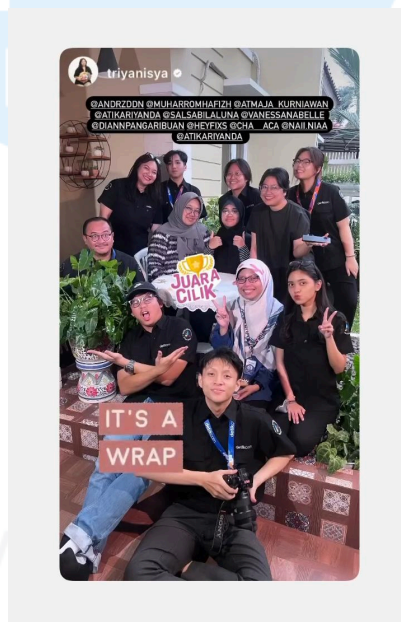
Penulis terlibat dalam berbagai program yang membutuhkan dokumentasi langsung, dengan tugas yang mencakup pengaturan teknis dan estetika set. Keterlibatan ini menuntut pengetahuan teknis yang mendalam dan kemampuan untuk bekerja sama dalam tim untuk menghasilkan konten yang berkualitas tinggi. Melalui pengalaman ini, penulis tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis dalam penggunaan peralatan audiovisual, tetapi juga memperkuat kemampuan manajemen proyek dan koordinasi tim, yang sangat penting dalam produksi multimedia.

3.2.1.2.1 Liputan Juara Cilik

"Juara Cilik" adalah program rutin dari *Haibunda.com* yang biasanya dilaksanakan setidaknya satu hingga dua bulan sekali. Program ini bertujuan untuk menyoroti anak-anak Indonesia yang berprestasi di berbagai bidang. Dalam pelaksanaannya, tim multimedia *Haibunda.com* mengunjungi sekolah, rumah, atau tempat kursus narasumber untuk mendokumentasikan kegiatan

sehari-hari mereka yang berkaitan dengan prestasi yang telah diraih.

Dalam proses liputan "Juara Cilik", penulis bersama tim bekerja sama dalam memilih lokasi yang cocok untuk dijadikan set wawancara. Ketika liputan dilakukan di sekolah narasumber, biasanya terdapat lebih banyak pilihan lokasi seperti perpustakaan, kelas, lapangan, atau taman. Namun, dalam kasus penulis, setelah mengikuti kurang lebih lima kali proses liputan "Juara Cilik", liputan dilakukan di rumah narasumber karena berbagai alasan, salah satunya tidak mendapatkan perizinan dari sekolah yang ingin dikunjungi.



Gambar 3.11 Dokumentasi Tim Multimedia saat Liputan Juara Cilik

(Sumber: Dok. Pribadi)

Dalam situasi liputan ini, penulis dan tim harus lebih giat dalam menata set yang sudah tersedia di rumah narasumber, seperti ruang tamu, ruang kamar, dapur, halaman belakang, dan lainnya. Tim

menambahkan berbagai properti yang relevan dengan prestasi narasumber, seperti medali dan juga piala, untuk memastikan set tetap sesuai dengan tema "Juara Cilik". Penataan ini memerlukan kreativitas dan keterampilan tambahan untuk menciptakan latar yang menarik dan sesuai dengan cerita yang ingin disampaikan. Secara spesifik, melalui program ini penulis belajar banyak terkait teknis penggunaan kamera dan peralatan lainnya, seperti gimbal, mengatur *sound*, dan *lighting*.

Program ini tidak hanya menampilkan prestasi anak-anak, tetapi juga memberikan inspirasi kepada audiens mengenai pentingnya dukungan dan lingkungan yang kondusif dalam pencapaian prestasi anak-anak Indonesia.

3.2.1.2.2 Proyek Akhir Magang

Dalam pelaksanaan magang ini, penulis mendapatkan satu buah proyek akhir magang untuk menjadi salah satu syarat penilaian yang diberikan oleh supervisi terkait praktik kerja magang penulis selama kurang lebih empat setengah bulan ini. Proyek akhir ini merupakan sebuah proyek mandiri yang dirancang dan juga dieksekusi oleh para anak magang, tanpa ada campur tangan langsung dari para supervisi. Oleh karena itu, dalam pengerjaannya, penulis bekerjasama dengan anak magang lainnya yang masih berada di bawah naungan *Haibunda.com*.



Gambar 3.12 Dokumentasi Penulis dan Anak Magang lainnya Saat Presentasi Proyek Akhir kepada para senior (Sumber: Dok. pribadi)

Penulis berkesempatan menjadi seorang produser dan juga tim kreatif dalam bagian multimedia. Dengan begitu, tugas yang penulis lakukan adalah membuat *script* untuk di-*edit* oleh editor, membuat perancangan dan perencanaan *shooting* liputan, melakukan presentasi kepada supervisi terkait pengajuan ide, dan membantu untuk mengawasi berjalannya proses *editing*. Secara sederhana, penulis bertanggungjawab untuk memastikan bahwa proses pengerjaan proyek akhir ini dari *pre-production*, *production*, hingga *post-production* berjalan dengan lancar sesuai dengan ketentuan waktu yang telah diberikan oleh Kepala Editor dan supervisi.

Pada proyek ini, tema besar yang diangkat adalah karakter anak. Setelah melalui berbagai diskusi dengan rekan sesama anak magang dan juga supervisor, akhirnya secara spesifik divisi multimedia membahas terkait pengaruh karakter anak oleh *gadget*. Kami mewawancarai seorang psikolog anak, yaitu Samanta Elsener

di kediamannya dan melakukan *Vox Pop* terhadap beberapa Bunda di lingkungan sekitar kami.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Berikut merupakan rincian kegiatan yang penulis lakukan selama setiap pekan masa praktik kerja magang

Pekan	Uraian Kerja Magang
Pekan 1 (16 Februari - 23 Februari 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengikuti <i>training</i> video editor - Mengedit 5 VOD dan <i>Thumbnail</i> - Menjadi tim kreatif untuk pelatihan VOD Vox Pop
Pekan 2 (26 Februari - 1 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengedit 9 VOD dan <i>Thumbnail</i> - Mengikuti <i>event BERANDA</i> dan menjadi tim <i>editing on the spot</i>
Pekan 3 (4 Maret - 8 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengedit 13 VOD dan <i>Thumbnail</i> - Menjadi tim liputan “Juara Cilik” berjudul “Kristanti, Hafizah Cilik Berusia 12 Tahun dan Juara Story Telling Tingkat Nasional”.
Pekan 4 (13 Maret - 15 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengedit 7 VOD dan <i>Thumbnail</i>
Pekan 5 (18 Maret - 22 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengedit 15 VOD dan <i>Thumbnail</i>
Pekan 6 (25 Maret - 28 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengedit 8 VOD dan <i>Thumbnail</i> - Menjadi tim liputan “Juara Cilik” dengan judul “Syafiq Qurrotu Aina, Hafizah Cilik 13 Tahun Juara MTQ Sejak Dini”
Pekan 7 (1 April)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengedit 12 VOD dan <i>Thumbnail</i>

- 5 April 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Menjadi tim Liputan <i>event</i> Bukber J Trust Bank - Mengedit 2 video <i>on the spot</i> untuk J Trust Bank
Pekan 8 (8 April - 12 April 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengedit 10 VOD dan <i>Thumbnail</i> edisi Lebaran.
Pekan 9 (16 April - 19 April 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengedit 5 VOD dan <i>Thumbnail</i>
Pekan 10 (22 April - 28 April 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengedit 8 VOD dan <i>Thumbnail</i> - Menjadi tim liputan <i>event</i> Halal Bihalal J Trust Bank - Menjadi editor <i>on the spot event</i> J Trust Bank
Pekan 11 (29 April - 3 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengedit 6 VOD dan <i>Thumbnail</i>
Pekan 12 (6 Mei - 8 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengedit 6 VOD dan <i>Thumbnail</i> - Mengedit video promosi Jurnal Cilik
Pekan 13 (14 Mei -17 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi video promosi Juara Cilik - Mengedit 5 VOD dan <i>Thumbnail</i>
Pekan 14 (21 Mei - 24 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengedit 6 VOD dan <i>Thumbnail</i> - Menjadi tim liputan <i>event</i> J Trust Bank HarDikNas - Menjadi tim <i>edit on the spot</i>
Pekan 15 (27 Mei - 31 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Menjadi tim liputan Juara Cilik berjudul “Melody Asri Fatimah, Banggakan RI Raih Juara 1 Figure Skating SEA Challenge Filipina” - Mengedit 5 VOD dan <i>Thumbnail</i>.
Pekan 16 (3 Juni - 6 Juni 2024)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengedit 5 VOD dan <i>Thumbnail</i>.

3.2.3 Konsep yang Relevan dengan Praktik Kerja Magang

3.2.3.1 New Media

New Media mengacu pada jenis-jenis media yang memanfaatkan teknologi digital untuk distribusi dan interaksi konten, berbeda dengan media tradisional seperti televisi, radio, dan cetak. Lev Manovich dalam bukunya "*The Language of New Media*" mengidentifikasi beberapa karakteristik utama *new media* yang membedakannya dari media tradisional. Karakteristik tersebut meliputi digitalitas, modularitas, automasi, variabilitas, dan transkodifikasi (Manovich, 2001). Digitalitas berarti bahwa semua data dalam *new media* diwakili dalam format numerik, yang memungkinkan manipulasi yang lebih mudah dan efisien. Modularitas menunjukkan bahwa media digital terdiri dari elemen-elemen yang terpisah yang dapat digabungkan dan diubah tanpa merusak struktur keseluruhan. Automasi menunjukkan kemampuan komputer untuk secara otomatis melakukan banyak tugas, seperti pengeditan video dan animasi. Variabilitas berarti konten *new media* dapat hadir dalam berbagai versi dan bentuk. Transkodifikasi berarti bahwa media digital dapat diterjemahkan ke dalam berbagai format dan medium, memperluas jangkauan dan fleksibilitasnya.

Dalam jurnal "*New Media & Society*," Jenkins (2006) menekankan bahwa *new media* tidak hanya mengubah cara kita mengonsumsi konten, tetapi juga bagaimana kita berinteraksi satu sama lain. *New media* mendorong konvergensi media, di mana berbagai bentuk media dan *platform* bergabung, menciptakan pengalaman yang

lebih interaktif dan partisipatif bagi pengguna. Misalnya, melalui media sosial, pengguna dapat berkomunikasi secara *real-time*, berbagi konten, dan membentuk komunitas global yang sebelumnya tidak mungkin terjadi dengan media tradisional (Jenkins, 2006). Dalam konteks profesional, new media telah membuka peluang baru dalam bidang pemasaran, jurnalisme, dan hiburan. Tapscott dan Williams (2006) dalam buku mereka "*Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything*" menyatakan bahwa perusahaan yang mengadopsi teknologi *new media* dapat meningkatkan kolaborasi, inovasi, dan keterlibatan konsumen. Mereka menjelaskan bahwa melalui platform seperti blog, wiki, dan jejaring sosial, organisasi dapat mengumpulkan umpan balik langsung dari konsumen dan beradaptasi dengan cepat terhadap kebutuhan pasar. Meski menawarkan banyak manfaat, new media juga menghadirkan tantangan signifikan, terutama terkait dengan privasi, keamanan data, dan etika konten.

Teori *new media* berkaitan erat dengan *Haibunda.com* karena media ini merupakan cerminan nyata dari *new media*, yaitu sebuah media daring. *Haibunda.com* tidak hadir dalam bentuk media konvensional atau luring yang kemudian beradaptasi dengan era digital, tetapi sudah sejak 2017 dibentuk sebagai media daring yang menerapkan konsep-konsep seperti yang dijabarkan oleh Manovich (2001). Secara spesifik, penulis melihat karakteristik variabilitas dan transkodifikasi pada media *Haibunda.com*. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana satu buah konten yang penulis edit dapat diunggah ke berbagai *platform* hanya dengan mengubah format. Selain itu, penulis juga mengamati bahwa setiap *event* yang diadakan oleh *Haibunda.com* dengan *brand* lain akan dihadiri oleh komunitas

HaiBunda Squad (sebutan untuk para Bunda yang tergabung dalam komunitas WhatsApp).

3.2.3.2 Video Editing

Teori terkait video editing sangat penting dalam memahami bagaimana proses ini mempengaruhi narasi dan presentasi visual dalam berbagai jenis media. Video editing merupakan proses yang melibatkan pengaturan dan manipulasi gambar bergerak untuk menciptakan struktur baru dari rekaman mentah. Salah satu teori yang menonjol dalam video editing adalah teori montase yang diperkenalkan oleh Sergei Eisenstein. Montase, dalam konteks ini, merujuk pada teknik penyuntingan yang menggabungkan beberapa shot berbeda untuk membentuk narasi atau untuk mengekspresikan ide tertentu. Eisenstein berpendapat bahwa montase dapat menciptakan makna yang lebih kuat melalui pertemuan berbagai gambar yang saling berinteraksi dan berkontraksi (Eisenstein, 1949).

Selain teori montase, teori kontinuitas atau *continuity editing* juga menjadi dasar penting dalam video editing. Teori ini menekankan pada alur yang logis dan berkelanjutan antara berbagai shot sehingga penonton dapat dengan mudah mengikuti cerita tanpa terganggu oleh lompatan visual yang tidak konsisten. Prinsip-prinsip *continuity editing* meliputi 180-degree rule, match on action, dan eyeline match, yang semuanya dirancang untuk menjaga kesinambungan visual dan spasial antar-shot (Bordwell & Thompson, 2010). Selama perjalanan proses magang ini, penulis mendapatkan pengertian bahwa *video editing* itu seperti melakukan *storytelling* dengan medium *audiovisual*.

Teori-teori tersebut membantu penulis untuk semakin memahami tujuan dari pengeditan video, sehingga dalam pelaksanaan praktik magang, penulis bisa mengerjakannya dengan lebih maksimal.

3.3 Kendala yang Ditemukan

Meskipun memberikan pengalaman yang berharga dan bermanfaat, bekerja sebagai video editor di *Haibunda.com* menghadirkan berbagai tantangan dan kendala yang harus diatasi oleh penulis. Berikut adalah beberapa kendala yang dihadapi:

1. Kesulitan di dalam mendapatkan *footage* yang sesuai melalui laman *envato.elements*. Karena bisa dikatakan seluruh penggambaran visual *Haibunda.com* diambil melalui *envato.elements*, terkadang terdapat kendala keterbatasan penyediaan gambar yang sesuai dengan kata kunci spesifik. Tim kreatif kadang kala menuliskan sebuah *script* konten terlalu spesifik dan teknis yang agak sulit ditemukan *footage* yang sesuai dan tepat. Selain itu, dari *Haibunda.com* sendiri biasanya menginginkan *footage* yang dapat merepresentasikan bahwa orang yang di dalam video merupakan orang asia atau sesuai dengan budaya Indonesia, sedangkan *envato.elements* sendiri lebih banyak menyediakan *footage* yang menggambarkan orang, serta budaya barat.
2. Kecepatan internet yang kurang memadai. Penulis mengalami kendala yang besar dalam hal ini, dikarenakan untuk mengunduh satu buah video di *envato.elements* membutuhkan waktu setidaknya 10 menit jika ukuran videonya tidak terlalu besar. Namun, seringkali dalam satu buah VOD, penulis membutuhkan setidaknya 10 buah video dan biasanya *envato.elements* hanya menyediakan *footage* dengan resolusi tinggi, sehingga ukurannya bisa sangat besar. Hal ini sangat menghambat kecepatan kerja penulis.

3. Ketidaktersediaannya fasilitas penyimpanan *file*. Perusahaan tidak menyediakan fasilitas penyimpanan *file* untuk anak magang, sedangkan penulis sendiri membutuhkan dan juga mengalami keterbatasan di dalam penyimpanan *file* video, apalagi semenjak pihak kampus sudah tidak menyediakan fasilitas *google drive unlimited*.
4. Kapasitas laptop penulis masih kurang mumpuni. Pada awal sebelum magang, penulis sudah berusaha untuk meng-*upgrade* laptop yang digunakan, tetapi ternyata dengan kondisi memerlukan untuk mengunduh banyak *file* besar tiap harinya, penulis masih mengalami keterbatasan.

3.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dari setiap kendala yang penulis temukan dalam proses praktik kerja magang ini, penulis berusaha untuk tidak terpaku kepada masalah dan secara aktif mencari solusi seperti:

1. Terkait kendala keterbatasan *footage* melalui *envato.elements*, penulis meminta pendapat kepada produser terkait solusinya, yaitu penulis dapat menggunakan foto yang digerakkan dari sumber yang sama, penulis dapat menggunakan *footage* dari sumber lain yang harus melalui pengecekan produser, penulis dapat menggunakan foto dari media lain yang masih berada di bawah naungan Transmedia untuk digerakkan atau diberi *motion*, dan penulis diizinkan untuk mengunduh *footage* terlebih dahulu di rumah, serta diizinkan untuk datang lebih siang.
2. Kendala terkait kecepatan internet merupakan suatu masalah yang sulit untuk ditemukan solusinya, karena dari pihak kantor tidak dapat mengupayakan apa-apa, sehingga penulis harus berkorban menggunakan perlengkapan pribadi agar pekerjaan dapat berjalan dengan lancar. Selain

itu, penulis meminta izin kepada produser untuk mengunduh *file-file* besar di rumah.

3. Penulis akhirnya mengeluarkan uang pribadi untuk membeli ruang penyimpanan tambahan di *google drive* agar dapat mengirimkan *file output* tepat waktu kepada produser. Selain itu, penulis membeli HDD dengan kapasitas 1tb untuk penyimpanan *file* video besar setelah liputan “Juara Cilik” ataupun *event*.
4. Terkait kendala kapasitas laptop penulis yang masih belum mumpuni, penulis hanya dapat berusaha untuk membersihkan ruang penyimpanan laptop secara berkala dan memindahkan *file-file* besar ke HDD eksternal.

