

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Praktek kerja magang atau internship merupakan proses dimana seseorang mahasiswa diberikan kesempatan untuk berlatih dan belajar secara langsung atau turun lapangan di tempat kerja untuk mendapatkan pengalaman dalam bidang yang telah di lamar sebelumnya sesuai dengan potensi yang dimiliki atau bisa diluar. Kedudukan dan koordinasi dalam melaksanakan magang memiliki peran penting dalam memastikan bahwa pengalaman magang berjalan lancar dan bermanfaat bagi kedua belah pihak, yaitu instansi yang memberikan kesempatan magang dan peserta magang itu sendiri

Praktek kerja magang atau *internship* berlangsung kurang lebih selama 4 hingga 5 bulan di PT Indo Anguilla Haven atau Alumino. Peran penulis dalam perusahaan sebagai sosial media desainer, membuat konten dalam bentuk video dan postingan, membuat *caption* postingan, dan juga memposting konten ke dalam media sosial perusahaan, serta penulis juga mengatur jadwal konten untuk diposting ke dalam sosial media perusahaan. Selama menjalankan magang, dikarenakan belum adanya tim desain penulis bekerja dibawah pengawasan Direktur utama perusahaan dan General Manager sekaligus supervisor penulis selama magang berlangsung.

3.1.1 Kedudukan

Dalam perusahaan, suatu kedudukan mengacu pada posisi atau status peserta magang dalam struktur organisasi tempat magang dilaksanakan. Peserta magang biasanya memiliki peran sebagai pembelajar dan pemula dalam lingkungan kerja tersebut. Mereka sering kali ditempatkan di bawah supervisor langsung dari mentor atau atasan yang bertanggung jawab memberikan arahan, bimbingan, dan penilaian terhadap kemajuan mereka. Kedudukan ini memberikan kesempatan bagi peserta magang untuk belajar

dari praktisi yang berpengalaman dan mengaplikasikan pengetahuan teoritis yang telah dipelajari di institusi pendidikan.

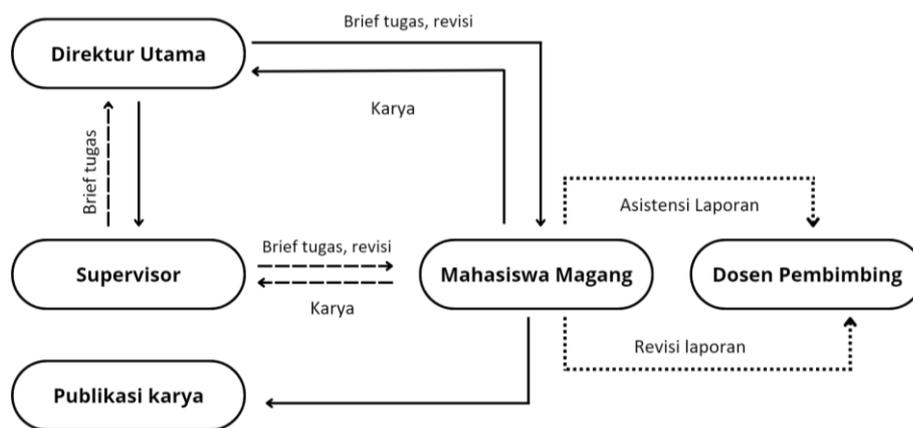
Penulis melaksanakan praktek kerja magang atau *internship* selama kurang lebih selama 4 hingga 5 bulan di PT Indo Anguilla Haven atau Alumino. Selama menjalankan magang, dikarenakan belum adanya tim desain penulis bekerja dibawah pengawasan Direktur utama perusahaan dan General manager sekaligus supervisor penulis selama magang berlangsung. Peran penulis dalam perusahaan sebagai sosial media desainer, tugas yang penulis kerjakan yaitu membuat konten dalam bentuk video dan postingan, membuat *caption* postingan, dan juga memposting konten ke dalam media sosial perusahaan seperti Instagram dan Tiktok.

3.1.2 Koordinasi

Dalam melaksanakan praktek kerja magang, tentunya memerlukan koordinasi dalam melaksanakan magang mencakup proses pengaturan dan pengelolaan kegiatan magang agar berjalan dengan efisien dan efektif. Koordinasi ini melibatkan berbagai pihak, termasuk institusi pendidikan, instansi penyedia magang, mentor, dan peserta magang itu sendiri. Pentingnya koordinasi terletak pada penyelarasan tujuan, harapan, dan kebutuhan antara semua pihak terkait. Hal ini meliputi penetapan jadwal magang, pembagian tugas dan tanggung jawab, serta penyediaan sumber daya yang diperlukan untuk mendukung keberhasilan magang.

Selama proses pembuatan konten-konten untuk sosial media, penulis melakukan koordinasi dengan Direktur utama dan supervisor melalui group WhatsApp ataupun secara langsung atau tatap muka. Dalam group tersebut terdiri dari Direktur utama, supervisor, penulis, dan satu anak magang dengan divisi yang sama yaitu desain grafis. Penulis mengerjakan konten dari hasil dokumentasi proyek perusahaan yang akan di edit dan dimasukkan kedalam sosial media perusahaan. Terdapat 2 bentuk yang penulis kerjakan yaitu foto dan video. Setelah selesai membuat konten, penulis mengajukan asistensi kepada Direktur utama dan supervisor, lalu mengerjakan revisi

apabila diperlukan. Dalam melakukan revisi memiliki kisaran waktu pengerjaan yang beragam (bisa lebih cepat dan bisa lebih lambat) sesuai dengan banyaknya jumlah yang akan direvisi. Sehingga membutuhkan koordinasi yang baik dalam mengerjakan segala sesuatu urusan. Berikut merupakan alur koordinasi ini dapat pula dilengkapi dengan bagan alur kerja seperti contoh di bawah ini:



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Dalam melaksanakan praktik kerja magang, tentunya kedudukan dan koordinasi sangat berperan penting sebagai tiang untuk memperkuat dan memastikan bahwa koordinasi memperoleh manfaat maksimal. Dengan demikian, kedudukan dan koordinasi dalam melaksanakan praktik kerja magang merupakan kunci utama dalam memastikan keberhasilan dan manfaat dari pengalaman magang bagi semua pihak yang terlibat, baik peserta magang, perusahaan, dan universitas.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama melaksanakan kerja magang, penulis menjalankan tugas sesuai dengan posisi yang penulis lamar sebelumnya, yaitu desain grafis, tidak hanya menjadi seorang desain grafis penulis juga berperan sebagai media social desainer *intern*. Dalam menjadi media sosial desainer *intern*, penulis bertugas untuk membuat konten pada feeds, *story*, dan reels Instagram, membuat caption, dan mengunggahnya kedalam media sosial perusahaan. Selain memposting di sosial

media Instagram, penulis juga mempostingnya dala sosial media Tiktok. Uraian tugas dan pekerjaan selama menjalankan magang di PT Indo Anguilla Haven (Alumino), sebagai berikut :

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Proyek	Keterangan
1 (29 Januari – 2 Februari)	Konten media sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat rencana untuk mengatur atau mengelola konten secara efektif dalam proyek perusahaan. • Menjadwalkan waktu untuk mempublikasi konten. • Mengedit video hasil perusahaan.
2 (6 Februari – 10 Februari)	Konten media sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari referensi visual konten. • Membuat <i>content plan</i>. • Membuat <i>copy writer</i> “<i>Chinese New Year 2024</i>”.
3 (13 Februari – 16 Februari)	Konten media sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>content plan</i> sosial media. • Mengedit video hasil proyek perusahaan. • Membuat konten ucapan “PEMILU 2024” dalam bentuk feeds dan story instagram, serta membuat <i>copy writer</i> dan mengunggahnya.
4 (20 Februari – 23 Februari)	Konten media sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Mengedit beberapa video proyek perusahaan hasil dokumentasi pribadi dan perusahaan.
5 (27 Februari – 3 Maret)	Konten media sosial dan visual media sosial perusahaan	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>copy writer</i> dan mengunggah video hasil editan yang telah di <i>approved</i>. • Mengedit <i>content plan</i>. • Mencari referensi dan ide untuk konten

		<p>selanjutnya dan referensi bentuk visual yang baru.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengedit video hasil dokumentasi perusahaan.
6 (6 Maret – 10 Maret)	Konten media sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari referensi dan ide untuk konten selanjutnya dan referensi bentuk visual yang baru. • Mendokumentasi acara peresmian kantor baru, mengedit video hasil rekap acara, membuat <i>copy writer</i>, dan mengunggahnya kedalam sosial media perusahaan. • Mencari referensi, mempersiapkan dan membuat konten ucapan “Hari Raya Nyepi 2024”
7 (13 Maret – 18 Maret)	Konten media sosial dan visual sosial media perusahaan	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>copy writer</i> dan mengunggah video proyek perusahaan dan konten hasil rekap <i>grand opening</i> kantor baru dan lowongan pekerjaan. • Membuat informasi mengenai libur lebaran perusahaan. • Dokumentasi dalam bentuk foto dan video beberapa proyek perusahaan yang sedang berjalan. • Mengedit hasil dokumentasi proyek perusahaan. • Membuat bentuk visual terbaru sosial media perusahaan.
8	Konten media	<ul style="list-style-type: none"> • Mengedit foto hasil dokumentasi

(20 Maret – 24 Maret)	sosial dan visual media sosial perusahaan	perusahaan dan mengaplikasikan foto yang telah diedit kedalam feeds dengan bentuk visual yang baru. <ul style="list-style-type: none"> • Mengedit <i>content plan</i>. • Dokumentasi proyek perusahaan dan mengeditnya.
9 (27 Maret – 31 Maret)	Konten media sosial dan visual media sosial perusahaan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengedit <i>content plan</i>. • Mengedit foto dan video hasil dokumentasi proyek perusahaan. • Melanjutkan mengedit visual konten sosial media terbaru.
10 (3 April – 5 April)	Konten media sosial, visual media sosial perusahaan	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari referensi untuk brand guidelines perusahaan. • Mengedit konten feeds dengan visual baru. • Membuat dan mengunggah ucapan “Hari Raya Idul Fitri”
11 (8 April – 15 April)	-	-
12 (16 April – 20 April)	Konten media sosial, visual media sosial perusahaan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengedit visual konten sosial media terbaru, membuat <i>copy writer</i>, dan mengunggah konten dan caption kedalam media sosial perusahaan. • Membuat konten ucapan “Hari Kartini 2024”
13 (22 April – 27 April)	Konten media sosial, dan video	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat skrip untuk dokumentasi proyek di Teras golf, BSD. • Dokumentasi proyek perusahaan dan mengeditnya.

		<ul style="list-style-type: none"> • Mengedit foto hasil dokumentasi perusahaan dan mengaplikasikan foto yang telah diedit kedalam feeds dengan bentuk visual yang baru. • Mengedit video hasil dokumentasi proyek perusahaan.
14 (29 April – 4 Mei)	Konten media sosial, dan video	<ul style="list-style-type: none"> • Mengedit foto hasil dokumentasi perusahaan dan mengaplikasikan foto yang telah diedit kedalam feeds dengan bentuk visual yang baru. • Mengedit video hasil dokumentasi proyek perusahaan. • Mengedit konten sosial media, membuat <i>copy writer</i>, dan mengunggah konten dan caption kedalam media sosial perusahaan.
15 (6 Mei – 11 Mei)	Konten media sosial, dan video	<ul style="list-style-type: none"> • Mengedit foto hasil dokumentasi perusahaan dan mengaplikasikan foto yang telah diedit kedalam feeds dengan bentuk visual yang baru. • Mengedit video hasil dokumentasi proyek perusahaan. • Membuat konten sosial media, membuat <i>copy writer</i>, dan mengunggah konten dan caption kedalam media sosial perusahaan.
16 (13 Mei – 18 Mei)	Konten media sosial, dan video	<ul style="list-style-type: none"> • Mengedit foto hasil dokumentasi perusahaan dan mengaplikasikan foto yang telah diedit kedalam feeds dengan bentuk visual yang baru.

		<ul style="list-style-type: none"> • Mengedit video hasil dokumentasi proyek perusahaan. • Membuat konten sosial media, membuat <i>copy writer</i>, dan mengunggah konten dan caption kedalam media sosial perusahaan.
17 (20 Mei – 25 Mei)	Konten media sosial dan video	<ul style="list-style-type: none"> • Mengedit foto hasil dokumentasi perusahaan dan mengaplikasikan foto yang telah diedit kedalam feeds dengan bentuk visual yang baru. • Membuat konten sosial media, membuat <i>copy writer</i>, dan mengunggah konten dan caption kedalam media sosial perusahaan. • Membuat konten ucapan “ Hari Waisak 2024”
18 (27 Mei – 31 Mei)	Konten media sosial dan video	<ul style="list-style-type: none"> • Mengedit foto hasil dokumentasi perusahaan dan mengaplikasikan foto yang telah diedit kedalam feeds dengan bentuk visual yang baru. • Membuat konten sosial media, membuat <i>copy writer</i>, dan mengunggah konten dan caption kedalam media sosial perusahaan. • Kunjungan ke proyek perusahaan daerah BSD.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama melaksanakan praktik kerja magang, penulis ditugaskan membuat desain grafis dan konten-konten media sosial, serta mendokumentasi dalam bentuk video dan foto. Konten media sosial berupa feeds berupa informasi mengenai perusahaan, dimana segementasi konten tersebut mengarah ke industri ritel dan arsitektur dikarenakan dari industri tersebut perusahaan dapat berupaya memenuhi kebutuhan estetis dan fungsional yang terus-menerus berkembang sesuai dengan tren pasar dan preferensi konsumen yang ada. Serta membuat konten dari gambar hasil dokumentasi proyek perusahaan yang telah jadi atau sedang berjalan, dan dokumentasi video yang diambil dalam beberapa sisi bangunan proyek perusahaan. Dalam perusahaan sebelum penulis mendaftar magang terdapat divisi kreatif yang mengurus media sosial dan desain grafis, akan tetapi dikarenakan terdapat beberapa masalah internal membuat perusahaan belum memiliki seorang desain grafis lagi. Dengan demikian, ketika penulis bergabung dalam perusahaan tersebut, belum terdapat divisi kreatif sehingga dalam pengerjaan karya, diasistensikan kepada direktur utama dan supervisor, baik secara langsung (tatap muka) ataupun melalui group chat. Dalam pengerjaan karya juga tidak ada proses yang bermacam-macam hanya mengikuti alur, seperti *brainstorming*, *moodboard*, pengaplikasian karya, *finishing*, asistensi karya, revisi jika ada yang perlu untuk direvisi, membuat *caption*, dan mempostingnya.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Pada saat melaksanakan praktek kerja magang atau *internship*, penulis melakukan beberapa tugas atau proyek. Tugas yang penulis kerjakan sebagai berikut :

1) *Content Plan* Sosial Media

Content plan adalah rencana atau strategi yang memiliki sifat terstruktur dalam mengelola konten perusahaan yang akan dipublikasikan dalam sosial media perusahaan. *Content plan* dalam perusahaan penulis meliputi deadline post, tema, ide konten, kategori konten, progress konten, *caption*, hastag yang

akan digunakan, dan catatan revisi, dan tugas. Tujuannya sangat penting dalam membangun dan memelihara branding yang kuat dan efektif dalam bentuk digital. Selain itu, juga dapat memperkuat branding perusahaan atau meningkatkan pengenalan brand, sehingga dapat membantu pelanggan dalam menciptakan tempat yang nyaman sesuai dengan kebutuhan pelanggan.

CONTENT PLAN PT INDO ANGUILLA HAVEN							
Deadline Post	Tema/Ide Konten	Kategori Konten	Progress	Caption	Hastag	Catatan Revisi	Tugas
Sabtu, 10/2/24	CNY 2024	Feeds, Story	Done	Happy Chinese New Year #Aluminolndones - Nama perusahaan kur			A
Rabu, 14/2/24	PEMILU 2024	Feeds, Story	Done	Cast your vote for the f #Aluminolndones - Tambah logo alumino,			F

Gambar 3.2 *Content Plan*
 Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Berikut merupakan penjelasan mengenai isi tabel content plan sosial media perusahaan :

- a) Deadline post : Batas waktu terakhir untuk mempublikasikan hasil konten yang telah dibentuk sebelumnya kedalam sosial media. Hal ini merupakan tahap dimana konten sudah harus siap untuk di publikasi. Selain itu, tujuannya agar tim sosial media dapat mengatur waktu dalam membuat konten, mengasistensikannya dan mempublikasikannya.
- b) Tema/ide konten : Topik yang akan disampaikan kepada masyarakat melalui konten yang dipublikasi dala sosial media perusahaan.
- c) Kategori konten : Kategori konten dibagi menjadi 3 yaitu konten untuk instagram (*story* dan feeds) dan konten untuk tiktok atau dapat juga di publikasi dalam 3 platform tersebut.
- d) Progres konten : Tahap pengerjaan konten, seperti konten dalam tahap konsep, take, edit, dan selesai atau upload.
- e) Caption : Teks pendek atau informasi mengenai perusahaan dalam publikasi konten sosial media. Tujuannya untuk menjelaskan dan meningkatkan pemahaman mengenai pesan yang akan disampaikan. Selain itu, dengan adanya caption

dapat menciptakan daya tarik masyarakat, sehingga memperluas jangkauan lebih luas.

- f) Hastag : Hastag dibentuk berdasarkan konten yang akan dipublikasi, seperti konten rumah idaman yang menggunakan kaca berkualitas baik. Dengan demikian, hastag mengikuti konten yang akan dipublikasi tanpa melupakan brand seperti #aluminokaca #aluminojendela #kusenalumino #kacajendela #pintujendelakaca #aluminium.
- g) Catatan revisi : Catatan mengenai perubahan yang harus diubah dalam konten yang dibuat. Dikarenakan sebelumnya belum terdapat tim kreatif atau tim sosial media maka yang memberikan revisi adalah supervisor dan direktur utama secara langsung ataupun tidak langsung melalui group chat.
- h) Tugas : Dikarenakan terdapat 2 peserta magang, maka tugas dalam membuat konten untuk sosial media dibagi menjadi 2 secara bergantian atau selang-seling.

2) Membuat Ucapan Pemilu 2024

Pemilu atau yang dikenal dengan pemilihan umum merupakan proses dimana warga masyarakat memilih pemimpin dan wakil-wakil dalam membina pemerintahan. Tujuan membuat konten pemilu ini, tentunya untuk meningkatkan dan mengingatkan kesadaran masyarakat Indonesia mengenai pentingnya partisipasi dalam pemilu, mendorong masyarakat untuk menggunakan hak suara mereka dalam memilih pemimpin dan wakil-wakil negara. Dalam perancangan media informasi dapat dibentuk melalui beberapa tahapan dalam merancang karya (Landa, R., 2011) :

a) Orientasi

Pada tahap orientasi ini, penulis mencari dan mengumpulkan beberapa referensi mengenai “Pemilu”, sebagai berikut :

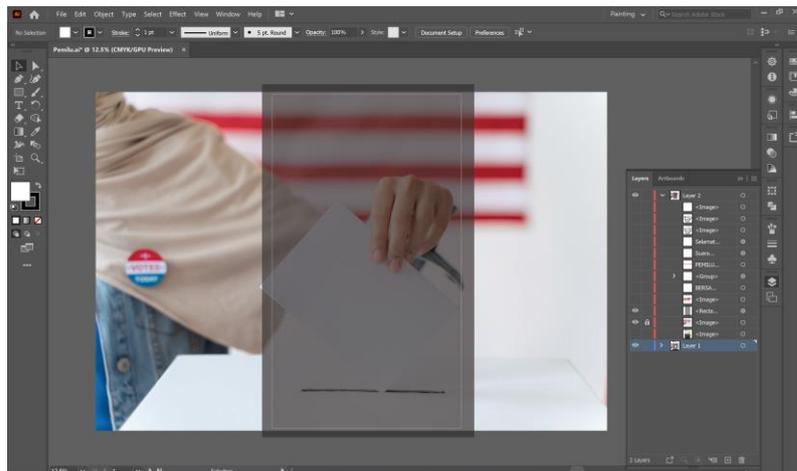
dirancang dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator, dengan teknik *digital imaging*. *Adobe Illustrator* merupakan alat untuk membuat desain grafis dalam industri kreatif, tentunya banyak hal yang dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi ini seperti logo, infografis, feeds instagram, poster, dan masih banyak desain lainnya. Dalam proses digitalisasi, hal yang dilakukan pertama kali yaitu mencari foto yang berhubungan dengan Pemilu web Freepik. Foto tersebut menggambarkan tangan yang sedang memasukan hasil suara kedalam kotak, sebagai berikut:



Gambar 3.4 Proses Perancangan Konten Pemilu 1

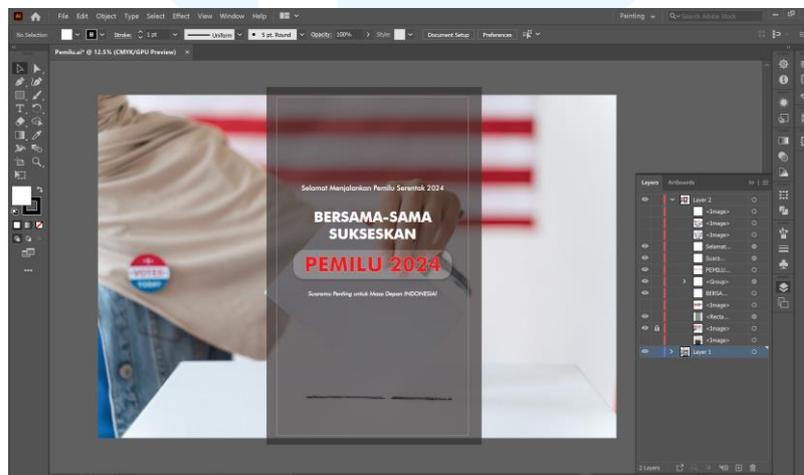
Sumber : https://www.freepik.com/free-photo/person-placing-its-vote-box_18301115.htm#fromView=search&page=1&position=6&uuiid=e86836e2-1c3a-4413-b98e-30e6b92cc754

Pada gambar 3.4 penulis hanya mengambil bagian tangan yang sedang memasukan surat kedalam kotak, dengan ukuran canvas 1920 x 1080 pixels untuk story instagram. Setelah itu, membuat kotak berwarna hitam pada full sisi gambar dan menurunkan *opacity* hingga 50%, agar gambar sebelumnya terlihat dan tidak terlalu mencolok, sebagai berikut:



Gambar 3.5 Proses Perancangan Konten Pemilu 2
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Lalu, penulis mulai menambahkan tulisan berupa ucapan “Selamat Menjalankan Pemilu Serentak 2024”, “BERSAMA-SAMA SUKSESKAN” PEMILU 2024”, dan “Suaramu Penting untuk Masa Depan INDONESIA!”.



Gambar 3.6 Proses Perancangan Konten Pemilu 3
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Dalam kalimat ucapan “Selamat Menjalankan Pemilu Serentak 2024” penulis menggunakan font Futura Md BT medium dengan warna putih, “BERSAMA-SAMA SUKSESKAN PEMILU 2024” untuk kalimat “BERSAMA-SAMA SUKSESKAN” penulis menggunakan font Futura Md BT bold untuk mempertegas kalimat, penulisannya

kapital, dan menggunakan warna putih pada kalimat, serta “PEMILU 2024” penulis font Futura Md BT bold untuk mempertegas kalimat dan penulisan huruf kapital dengan menggunakan warna merah yang diberi outline tipis berwarna putih, penulis juga meletakkan frame pada belakang kata dengan warna hitam yang *opacity* nya dikurangi. Lalu, pada kalimat “Suaramu Penting untuk Masa Depan INDONESIA!” penulis menggunakan font Futura Md BT medium *italic*, pada awalan kata huruf kapital dan kata “INDONESIA” kapital semua dengan warna putih.

d) *Finishing*

Pada tahap terakhir yaitu *finishing* atau hasil akhir dari proses perancangan desain konten ucapan Pemilu 2024 yang telah di asistensikan dan disetujui oleh Direktur utama dan supervisor, sebagai berikut :



Gambar 3.7 *Finishing* Konten Pemilu
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Pada gambar 3.7 merupakan hasil akhir perancangan karya, yang telah dilengkapi dengan elemen-elemen terkait dengan Pemilu 2024, elemen yang dimaksud seperti logo pemilu yang penulis dapat dari website KPU atau Komisi Pemilihan Umum dan logo perusahaan. Dari hasil *finishing* tersebut terciptalah satu konten Pemilu 2024.

3) Dokumentasi (video) *Grand Opening* Perusahaan Baru

Menurut Sari dan Soegiarto (2023) menjelaskan bahwa terdapat beberapa tahap dan proses dalam pengambilan video. Tahap pengambilan video sebagai berikut :

a) Produksi

i) Ide dan Konsep

Sebelum memulai dokumentasi *Grand Opening* kantor baru perusahaan, penulis meninjau lokasi dengan melihat beberapa spot dari berbagai macam sisi, agar pada saat dokumentasi penulis tidak bingung ingin mengambil dokumentasi dari beberapa macam sisi.

ii) Keputusan

Dalam pengambilan dokumentasi video untuk *grand opening* kantor baru tidak ada hal spesifik dalam pengambilan dokumentasi. Setelah mencari spot dan *angle*, penulis mengikuti alur acara dalam prosesi acara *grand opening*.

iii) Skrip

Dalam hal skrip, juga tidak ada hal yang spesifik. Pada acara *grand opening*, penulis mengambil video sesuai dengan urutan acara yang dilaksanakan seperti rangkaian karangan bunga, pembicara kata sambutan oleh direktur utama, potong tumpeng, makan siang bersama, dan acara doa bersama.

b) Produksi Gambar

Sebelum memulai proses dokumentasi *Grand Opening* kantor baru perusahaan, penulis meninjau lokasi dengan melihat beberapa spot dari berbagai macam sisi, agar pada saat dokumentasi penulis tidak bingung ingin mengambil dokumentasi dari beberapa macam sisi. Dalam proses pengambilan dokumentasi, penulis mendapat peran untuk dokumentasi dalam bentuk video. Salah satu bagian atau tampilan hasil dokumentasi *Grand Opening* perusahaan sebagai berikut :



Gambar 3.8 Hasil Video Dokumentasi *Grand Opening*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Pada gambar 3.8 merupakan hasil dokumentasi penulis yang dilakukan secara manual atau pengambilan video diambil secara manual, tanpa menggunakan tripod karena sebelumnya perusahaan belum memiliki fasilitas tripod untuk digunakan sehingga penulis mengambil video dengan menggunakan kamera handphone secara manual, sebisa mungkin penulis mengambil video agar tidak terlalu goyang atau memberikan getaran dalam hasil video.

c) Produksi *Voice Over*

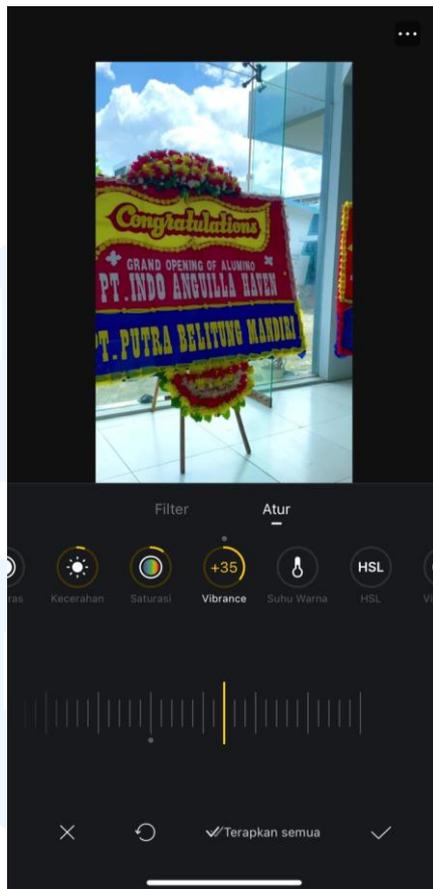
Dalam proses dokumentasi atau pengambilan video, suara yang digunakan hanya secara langsung atau tidak ada rekaman suara, karena tujuan dari pengambilan video hanya untuk dokumentasi pribadi dan sedikit potongan-potongan dokumentasi untuk dimasukkan ke dalam konten sosial media perusahaan mengenai *grand opening* kantor baru.

d) Teknik Pengambilan Gambar

Dalam pengambilan gambar, penulis mengambil dari satu *angle* yaitu *normal angle*. *Normal angle* merupakan teknik pengambilan gambar yang sesuai dengan bentuk posisi kamera pada umumnya.

e) Pasca Produksi

Dalam proses pengeditan video penulis menggunakan aplikasi VN dalam melakukan proses editing. Aplikasi VN digunakan untuk mengedit kecerahan video, memotong, dan menyambungkan video, serta menambahkan efek pada video yang di edit. Penulis mengedit menggunakan handphone karena dapat mempermudah penulis ketika mengedit video, sehingga penulis dapat mengedit dimana dan kapan saja. Berikut merupakan proses editing, yaitu:



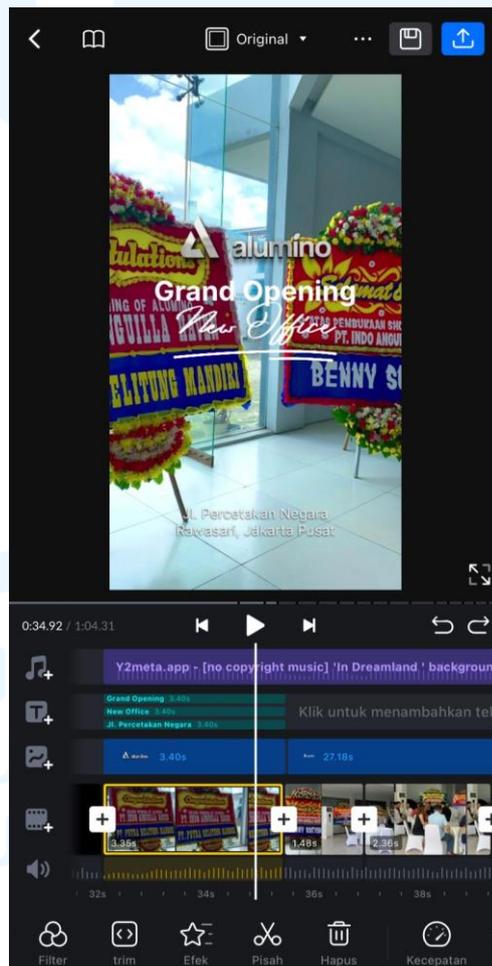
Gambar 3.9 Proses Edit Video *Grand Opening 1*
 Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Dalam gambar 3.9 penulis mengatur eksposi cahaya 0, berfungsi untuk memperbaiki pencahayaan dalam video; kontras -25, berfungsi untuk membuat elemen yang berada pada video lebih menonjol pada area terang maupun gelap; kecerahan +5, berfungsi untuk mengatur kecerahan atau kegelapan video; saturasi +10, berfungsi untuk membuat warna agar lebih hidup; vibrance +35, berfungsi untuk menyesuaikan intensitas warna agar warna terlihat rata; HSL atau *Hue, Saturation, Lightness* (merah (0, +10, +35), oranye (+35, +33, +1), biru (+15, 0, -20), dan hijau (+30, +26, -48)), berfungsi untuk warna terlihat rata atau menyesuaikan nuansa warna elemen secara terpisah; ketajaman +25, berfungsi untuk membuat video lebih jelas; dan *highlight* +25,

berfungsi untuk mengatur bagian area yang terlalu terang. Penulis juga menambahkan instrument agar video tidak membosankan atau flat. Instrumen diambil dari video youtube *nocopyright* dan di konversi ke MP3 agar dapat dimasukan kedalam video yang sedang di edit.

f) *Finishing*

Dalam melakukan proses terakhir atau *finishing*, penulis menambahkan elemen-elemen seperti judul dan informasi terkait perusahaan. Berikut merupakan proses hasil editan terakhir, baik dalam penambahan judul, informasi perusahaan, serta penambahan instrument pada konten *grand opening* kantor baru yaitu :



Gambar 3.10 Proses Edit video *Grand Opening 2*

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Pada gambar 3.10, penulis menambahkan elemen-elemen seperti judul dan informasi terkait perusahaan seperti “*Grand Opening*”, “*New Office*”, dan juga lokasi kantor baru berada, serta penambahan logo perusahaan dan instrument yang akan digunakan pada video *grand opening*. Setelah proses pengeditan selesai, maka akan diasistensikan pada Direktur utama dan supervisor terkait konten yang telah dibuat, sebagai berikut :



Gambar 3.11 *Finishing Video Grand Opening*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Pada gambar 3.11 merupakan hasil akhir dari proses *finishing* video *grand opening* kantor baru yang telah diedit dan telah disetujui oleh Direktur utama dan supervisor untuk di posting ke media sosial perusahaan.

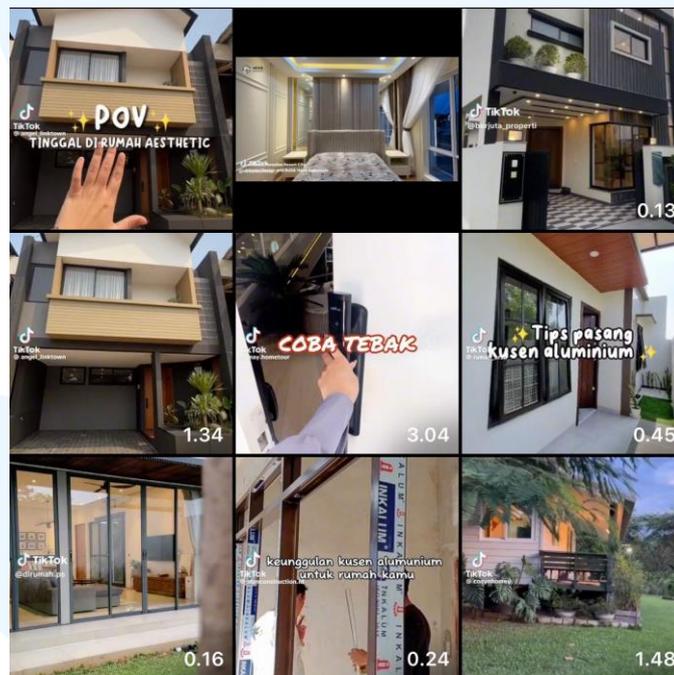
4) Dokumentasi (Video) Proyek Alumino di Terasgolf, BSD

Menurut Sari dan Soegiarto (2023) menjelaskan bahwa terdapat beberapa tahap dan proses dalam pengambilan video. Tahap pengambilan video sebagai berikut :

a) Produksi

i) Ide dan Konsep

Sebelum memulai dokumentasi proyek, penulis mencari beberapa referensi video *review* rumah melalui media sosial seperti Instagram, Tiktok, dan Pinterest. Gambaran video yang penulis tonton sebagai berikut :



Gambar 3.12 Referensi Video Rumah Impian

Sumber : Tiktok

Pada gambar 3.12 merupakan referensi-referensi video. Dengan menonton video-video tersebut, dapat mempermudah penulis dalam mencari ide untuk video yang akan di *take*. Sehingga, banyak sekali ide-ide yang dapat dikembangkan dari hasil menonton video referensi.

ii) Keputusan

Dari hasil beberapa referensi video penulis mendapat ide dalam membuat beberapa macam konsep skrip, yaitu rumah impian, model dan produk, serta *make content in my house*.

iii) Skrip

Skrip atau naskah merupakan teks tertulis yang berisi dialog, tindakan, atau instruksi yang harus dikerjakan atau dilakukan dalam pengambilan gambar atau video. Berikut merupakan salah satu rancangan skrip yang penulis buat :

Video #1 - N Dream House Concept

Konsep Video: POV N memperkenalkan rumah impian yang diselingi dengan keunggulan jendela dan sliding door dari Alumino.

Contoh Referensi:

Outfit: Baju semi formal

Durasi: 1-2 menit

Scene 1 - Opening

(Shoot footage penampakan rumah dari luar)

N: "Halo guys! Jadi, hari ini aku mau review rumah impianku.. Yuk kita masuk ke dalam!"

(Shoot footage penampakan ruang tengah, ruang tamu, ruang kamar, dapur yang ada jendela dan sliding door)

N: "Jadi ini penampakan dari dapur, ruang tengah, ruang tamu, ruang kamar, dan yang lainnya! Pastinya, aku selalu pakai produk terbaik untuk rumah impian aku.."

(N keliling salah satu kamar terus tunjuk kaca atau kusen)

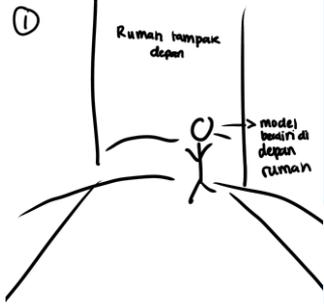
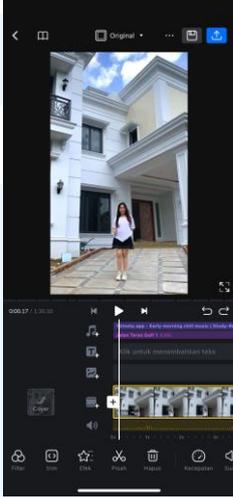
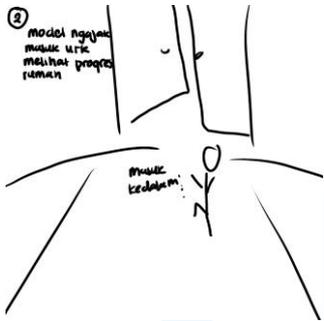
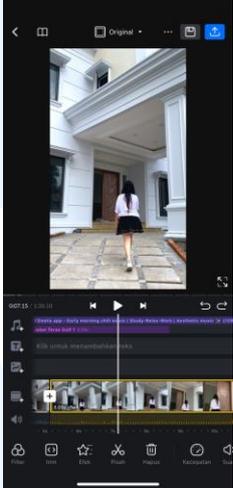
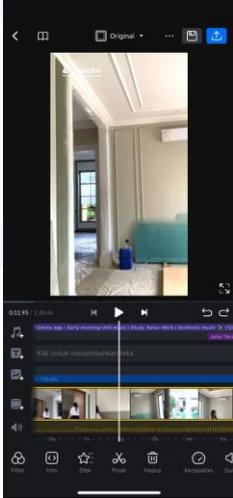
N: "Misalnya guys.. Ini kaca aku pakai dari Alumino dengan desain yang elegan, ramah lingkungan, kedap suara, anti rayap, anti bocor, serta banyak kelebihan yang lainnya!"

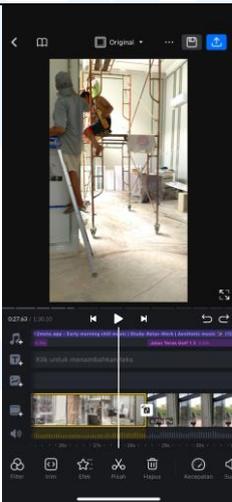
Gambar 3.13 Skrip

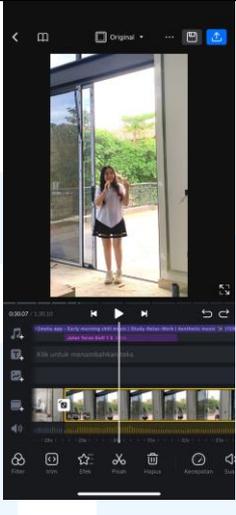
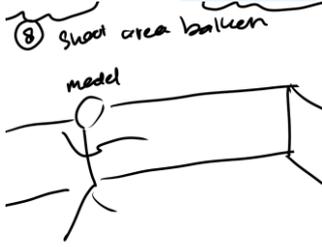
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

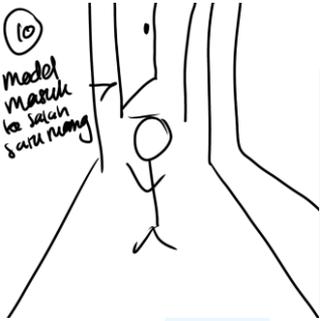
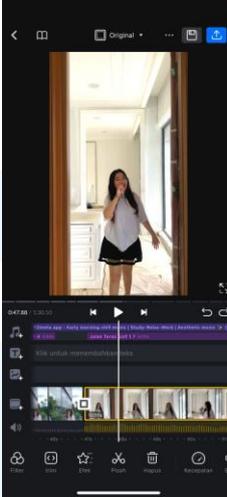
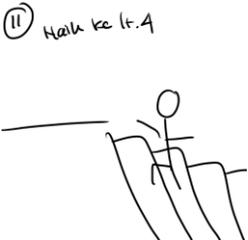
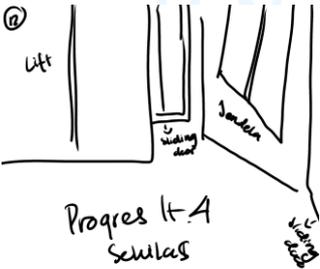
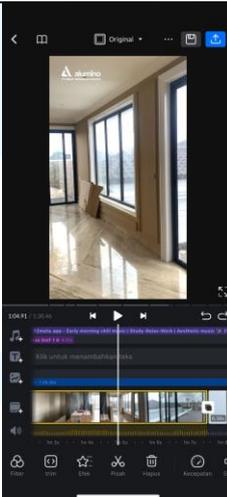
Dalam skrip diatas, penulis mengambil konsep seperti proses review rumah impian yang sangat di impikan oleh model. Dengan melihat berbagai macam progress dari lantai dasar hingga lantai terakhir. Tidak hanya memperlihatkan progress rumah impian, penulis juga menulis agar model fokus terhadap produk yang ingin di promosikan. Selain membuat skrip, penulis juga menuangkannya dalam bentuk *storyboard*, sebagai berikut :

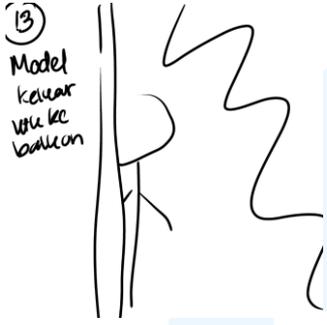
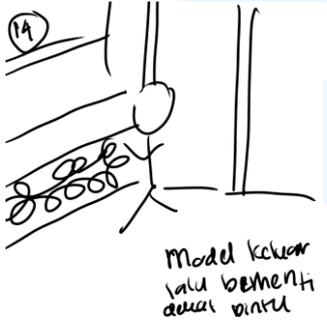
Tabel 3.2 *Storyboard* Konten di Teras Golf

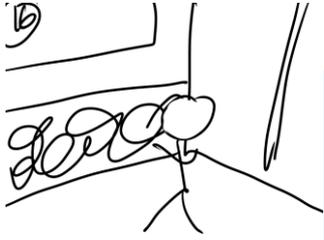
Scene	Durasi	Video	Audio	<i>Angle</i> kamera
<p>Frame 1</p> <p>Tampilan opening</p> 	00:05:12		“Halo guys! Jadi, hari ini aku mau review proses Pembangunan rumah impianku + instrumen	Normal <i>angle</i>
<p>Frame 2</p> <p>Tampilan Mengajak masuk kedalam rumah</p> 	00:13:20		Yuk kita masuk ke dalam + instrumen	Normal <i>angle</i>
<p>Frame 3</p> <p>Mengarahkan kesekitar dalam rumah yang masih dalam progres</p> 	00:14:05		*Memperlihatkan progres pada saat masuk*	Normal <i>angle</i>

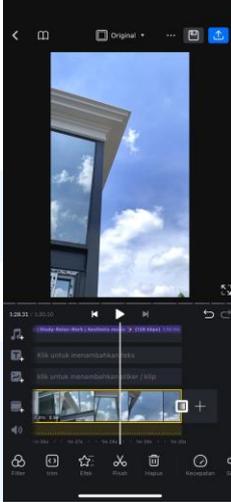
<p>Frame 4</p> <p>Mengarahkan kesekitar dalam rumah yang masih dalam progres</p> 	<p>00:18:60</p>		<p>Jadi ini masih dalam proses tahap pembangunannya + instrumen</p>	<p>Normal angle</p>
<p>Frame 5</p> <p>Model menaiki tangga sambil me-review</p> 	<p>00:24:66</p>		<p>Nah jadi ini proses Pembangunan rumah impianku + instrumen</p>	<p>Normal angle</p>
<p>Frame 6</p> <p>Tampilan sekilas</p> 	<p>00:28:43</p>		<p>Instrumen</p>	<p>Normal angle</p>

<p>Frame 7</p> <p>Mengajak melihat atau masuk ke area balkon</p> 	<p>00:30:40</p>		<p>Nah guys, kita masuk ke area balkon yukk + instrumen</p>	<p>Normal angle</p>
<p>Frame 8</p> <p>Shoot area balkon</p> 	<p>00:37:18</p>		<p>Ini dia area balkonnnya + instrumen</p>	<p>Normal angle</p>
<p>Frame 9</p> <p>Review produk perusahaan (masih di area balkon)</p> 	<p>00:46:80</p>		<p>Jadi guys, ini salah satu kaca dari produk Alumino dengan desain yang elegan, ramah lingkungan, kedap suara, anti rayap, anti bocor, serta banyak kelebihan yang lainnya! + instrumen</p>	<p>Normal angle</p>

<p>Frame 10</p> <p>Model masuk kesalah satu ruangan</p> 	<p>00:57:36</p>		<p>Nah ini dia progres lantai 3 rumah impianku + instrumen</p>	<p>Normal angle</p>
<p>Frame 11</p> <p>Model menaiki tangga sambil mengarahkan untuk ke sekitaran progres lantai terakhir</p> 	<p>01:02:33</p>		<p>Dan ini progres lantai terakhir + instrumen</p>	<p>Normal angle</p>
<p>Frame 12</p> <p>Model menaiki tangga sambil mengarahkan untuk ke sekitaran progres lantai terakhir</p> 	<p>01:07:12</p>		<p>Instrumen</p>	<p>Normal angle</p>

<p>Frame 13</p> <p>Model keluar dari dalam ke balkon</p> 	<p>01:12:14</p>		<p>Wah ternyata banyak sekali ya keunggulan kita memakai produk alumunium dari Alumino + instrumen</p>	<p>Normal <i>angle</i></p>
<p>Frame 14</p> <p>Berhenti di satu titik</p> 	<p>01:13:52</p>		<p>Wah ternyata banyak sekali ya keunggulan kita memakai produk alumunium dari Alumino + instrumen</p>	<p>Normal <i>angle</i></p>
<p>Frame 15</p> <p>Masih di balkon untuk closing</p> 	<p>01:16:91</p>		<p>Nah segitu dulu aja ya review progres rumah kali ini + instrumen</p>	<p>Normal <i>angle</i></p>

<p>Frame 16</p> <p>Masih di balkon untuk closing</p> 	<p>01:19:90</p>		<p>Untuk nextnya bisa lanjut ke part selanjutnya.. + instrumen</p>	<p>Normal angle</p>
<p>Frame 17</p> <p>Masih di balkon untuk closing (mengucapkan tagline perusahaan)</p> 	<p>01:24:93</p>		<p>Alumino... Alumunium, Door, and Windows System + instrumen</p>	<p>Normal angle</p>
<p>Frame 18</p> <p>Closing (shoot dari model)</p> 	<p>01:25:66</p>		<p>Instrumen</p>	<p>Normal angle</p>

<p>Frame 19</p> <p>Closing (mengarahkannya ke langit)</p> <p>(13)</p> 	<p>01:30:00</p>		<p>Instrumen</p>	<p>Low <i>angle</i></p>
---	-----------------	--	------------------	-----------------------------

Pada tabel *storyboard* 3.2 berisikan scene dari video yang akan diambil beserta dengan sketsa kasar, penulis dapat membuat sketsa karena sebelumnya penulis pernah diajak untuk meninjau lokasi tersebut bersama dengan supervisor, karena pada saat itu ada kepentingan antara supervisor dengan pemilik rumah. Kemudian pada tabel tersebut terdapat durasi waktu dari video satu ke video lainnya, hasil video setiap scene yang telah dirancang, audio atau suara model yang sedang me-review sesuai dengan skrip yang ada, serta *angle* pada saat mengambil video tersebut.

b) Produksi gambar

Sebelum memulai untuk *take* video, penulis dan rekan mengawalinya dengan *briefing*. *Briefing* merupakan proses penjelasan atau pengarahan kepada suatu individu ataupun kelompok mengenai suatu proyek atau tugas tertentu. Dalam proses *briefing* model, penulis dan rekan menyampaikan beberapa poin-poin yang perlu diketahui oleh model agar mereka dapat paham dan melaksanakan tugas sesuai dengan baik sesuai arahan yang telah dirancang sebelumnya. Selain

itu, *briefing* bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh pihak memiliki pemahaman yang sama, sehingga dapat bekerja secara efisien. Setelah *briefing*, penulis mulai untuk mengambil video. Dalam proses pengambilan video, penulis mengambil video dengan menggunakan kamera handphone yang dibantu oleh tripod agar hasil video stabil atau mengurangi getaran pada saat pengambilan video. Selain itu, dengan menggunakan tripod penulis dapat mengatur berbagai macam posisi kamera dan dapat membiarkannya terekam tanpa harus dipegang.

c) Produksi *Voice Over*

Dalam pengambilan *voice over* model, di *take* secara langsung oleh model. Jadi, pengambilan video dan suara dilaksanakan secara bersamaan. Caranya, model memegang satu *handphone* untuk merekam suara.

d) Teknik Pengambilan Gambar

Pada tahap ini, penulis mengambil gambar hanya dari *angle* seperti *normal angle*. *Normal angle* merupakan teknik pengambilan gambar yang sesuai dengan bentuk posisi kamera pada umumnya.

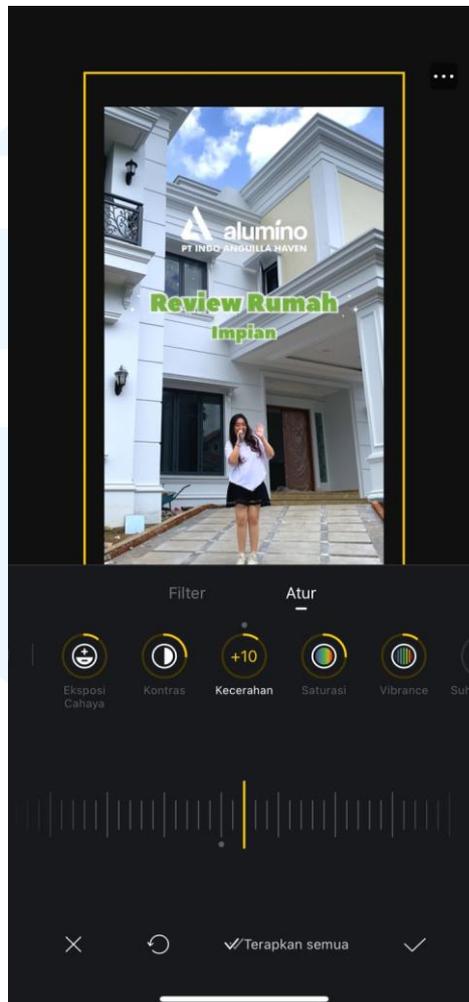
e) Pasca Produksi

Dalam proses edit video penulis menggunakan aplikasi VN dalam proses editing. VN merupakan aplikasi edit video yang dapat dijumpai di *Appstore* ataupun *Playstore*. Penulis mengedit menggunakan handphone karena selain aplikasi ini gratis, penulis dapat mudah mengedit video dimana dan kapan saja. Berikut merupakan proses editing, yaitu:

i) Pengaturan

Dalam mengedit video hal pertama yang penulis lakukan adalah mengatur cahaya, kontras, kecerahan, saturasi,

vibrance, HSL, ketajaman, dan highlight pada video. Berikut merupakan pengaturan yang dilakukan penulis :



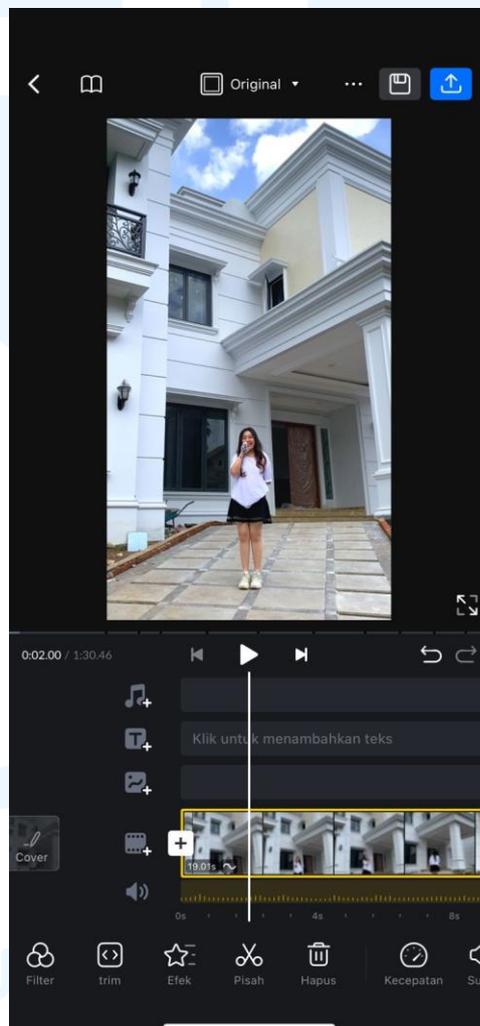
Gambar 3.14 Proses Edit Video Teras Golf 1
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Pada gambar 3.14 penulis mengatur eksposi cahaya +10, kontras +25, kecerahan +10, saturasi +25, vibrance +10, HSL atau *Hue, Saturation, Lightness* (merah (0, +10, +35), oranye (+35, +33, +1), biru (+15, 0, -20), dan hijau (+30, +26, -48)), ketajaman +25, dan highlight +5.

ii) Memotong, menyambungkan video, efek

Dalam sebuah proses editing video, terdapat proses memotong video atau klip-klip yang tidak penting atau

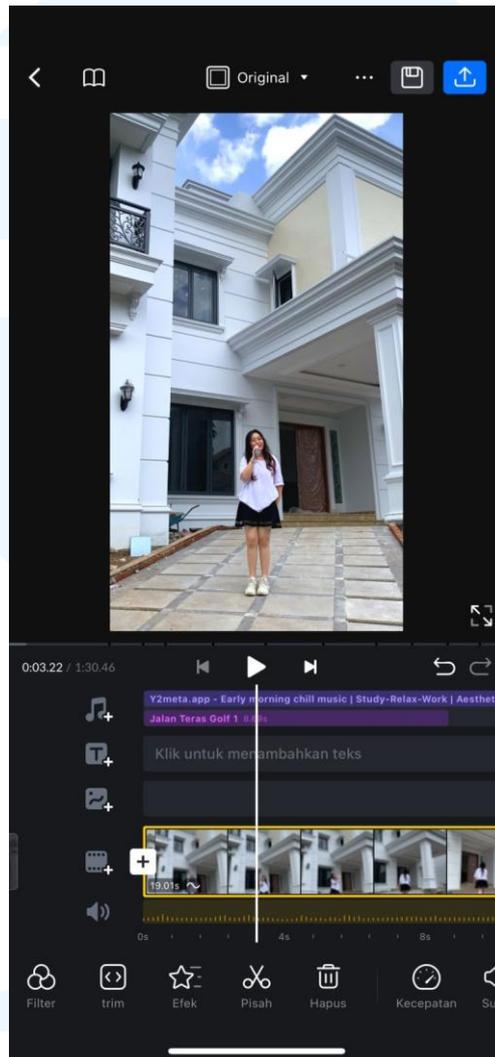
tidak seharusnya ada dalam video tersebut dan mempertahankan bagian video yang akan digunakan. Setelah mendapatkan beberapa bagian video, penulis menyambungkan video satu sama lain, agar menjadi satu kesatuan. Setelah itu, penulis menambahkan beberapa efek pada video tersebut. Berikut merupakan video yang telah dipotong dan disambung satu sama lain, serta pemberian efek, sebagai berikut :



Gambar 3.15 Proses Edit Teras Golf 2
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Dalam video tersebut, penulis menggunakan efek berupa zoom 1 (zoom menjauh), zoom 2 (zoom lalu memutar), melebur, labur, dan *shake*.

iii) Menambahkan audio suara model dan instrumen



Gambar 3.16 Proses Edit Teras Golf 3
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Pada proses ini, penulis menambahkan audio suara model. Sama halnya seperti sebelumnya, penulis memasukan suara model, lalu menyambungkannya pada video, dan memotong bagian-bagian yang tidak

diperlukan. Lalu, penulis juga mencari lagu instrument *nocopyright* untuk dimasukkan kedalam video tersebut.

f) *Finishing*

Dalam melakukan proses terakhir atau *finishing*, penulis menambahkan elemen seperti judul pembuka, logo perusahaan, serta kontak perusahaan. Berikut merupakan gambaran hasil *finishing* video yang telah disetujui oleh Direktur utama dan supervisor, sebagai berikut :



Gambar 3.17 *Finishing* Teras Golf 1
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Pada judul pembuka yaitu kata “Review Rumah” penulis menggunakan tipografi Peace Sans dengan ukuran 33. Tipografi tersebut merupakan *typeface* jenis sans serif. Penulis menggunakan jenis tipografi ini karena tipe font ini terlihat simpel dan mudah untuk dibaca, dan kata “Impian”

menggunakan font yang sama dengan ukuran 24, agar terdapat variasi dengan penulisan yang besar kecil. Berikut merupakan gambaran akhir yang telah diberi logo perusahaan dan kontak, sebagai berikut :



Gambar 3.18 *Finishing Teras Golf 2*
Sumber : *Dokumentasi Pribadi (2024)*

Pada gambar 3.18 merupakan ending dari hasil konten video di Teras Golf. Dalam screenshot tersebut terlihat logo perusahaan dan kontak perusahaan agar jika ada penonton yang tertarik pada produk perusahaan dapat menghubungi kontak yang tertera pada video tersebut. Kontak pada video tersebut terdapat nomor telepon, Email, Instagram, Tiktok, dan terdapat kode *barcode* yang bila diakses akan mengarah ke Goggle Maps atau lokasi perusahaan.

5) Photoshoot Proyek Alumino di Modernland, Tangerang

Menurut Sanjaya et al (2021) menjelaskan bahwa pada umumnya setiap karya memiliki proses atau alur yang terusun dalam beberapa tahapan. Tahapan yang digunakan, sebagai berikut :

a) Eksplorasi

Pada saat mendokumentasikan progress proyek perusahaan di daerah Modernland, Tangerang. Hal yang penulis lakukan pertama kali adalah mengeksplorasi atau meninjau lokasi proyek yang masih dalam tahap progress dengan melihat beberapa spot dari rumah bagian luar hingga rumah bagian dalam. Proyek rumah ini memiliki bangunan yang bentuknya cukup menarik dari sisi depan walaupun masih dalam progress tetapi bagian depannya sudah terlihat bentuknya.

b) Eksperimentasi

Pada tahap ini, penulis mencoba mengambil foto dari beberapa *angle* agar bagian yang tidak rapi tidak terlihat. Pengambilan foto diutamakan adalah produk perusahaan berupa kusen aluminium dan kaca.

c) *Forming*

Dalam proses pengambilan foto proyek, penulis mengambil foto dengan menggunakan kamera Canon dslr 600d. Pengambilan foto diambil dari berbagai macam *angle* atau sisi yang terdapat produk perusahaan dari sisi bagian depan, dalam ruangan, luar ruangan, dan lantai atas. Salah satu contoh hasil foto proyek daerah Modernland, Tangerang sebagai berikut :



Gambar 3.19 Hasil Dokumentasi Proyek Modernland
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

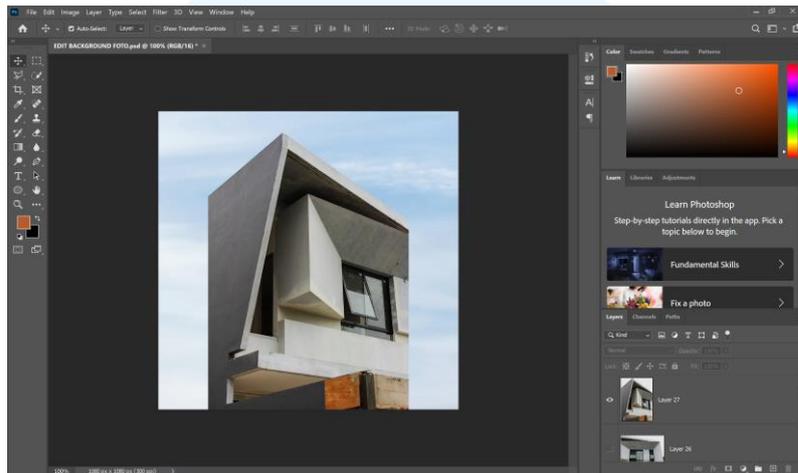
d) *Finishing*

Di tahap terakhir terdapat editing foto. Dalam proses edit foto penulis menggunakan aplikasi Adobe Lightroom dalam proses editing. Adobe Lightroom merupakan aplikasi untuk mengedit hasil foto dengan mudah dan cepat. Proses editing yang dilakukan, sebagai berikut:



Gambar 3.20 Proses Edit Foto Proyek Modernland 1
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Pada gambar 3.20 penulis mengatur pencahayaan +0,03, kontras +70, highlight -35, rona putih +10, hitam -5, vibrance +18, HSL atau *Hue, Saturation, Lightness* (hijau (+15, +26, -50), nila (+6, +9, -38)), ketajaman +10.



Gambar 3.21 Proses Edit Foto Proyek Modernland 2
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Setelah itu, agar tidak pucat penulis menambahkan efek langit cerah. Untuk langitnya, penulis mengambilnya melalui freepik dan menurunkan opacitinya menjadi 55% agar warna langitnya terlihat natural.



Gambar 3.22 *Finishing* Foto Proyek Modernland
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Pada gambar 3.22 merupakan hasil foto yang telah diedit dan di *crop*. Hasil foto yang telah selesai di edit dapat digunakan untuk konten sosial media perusahaan, baik dalam bentuk feeds instagram, *story* instagram, dan *reels* instagram dengan penambahan beberapa informasi terkait perusahaan.

6) Dokumentasi (Fotografi) Proyek Spin Warriors, BSD

Menurut Sanjaya et al (2021) menjelaskan bahwa pada umumnya setiap karya memiliki proses atau alur yang tersusun dalam beberapa tahapan. Tahapan yang digunakan, sebagai berikut :

a) Eksplorasi

Pada tahap ini, penulis mendokumentasikan progres proyek perusahaan di daerah BSD. Lokasi ini cukup hidden gem untuk daerah yang agak masuk kedalam perkampungan. Sebelum mengambil dokumentasi, penulis meninjau lokasi dengan melihat beberapa spot lokasi dari bagian luar hingga bagian dalam. Proyek ini merupakan tempat jual sepeda, aksesoris, dan juga dapat dinikmati untuk santai (nongkrong, mengerjakan tugas, dan kerja). Proyek ini, telah jadi sehingga sudah terdapat pengunjung yang bermain ke lokasi yang disebut dengan Spin Warriors.

b) Eksperimentasi

Pada tahap ini, penulis mencoba mengambil foto dari beberapa *angle* agar bagian yang tidak rapi tidak terlihat. Pengambilan foto diutamakan adalah produk perusahaan berupa kusen aluminium dan kaca.

c) *Forming*

Dalam proses pengambilan foto proyek, penulis mengambil foto dengan menggunakan *handphone* dengan pengaturan ISO 25, *Focal length* 26 mm, dan aperture atau *f* 1.8. Pengambilan foto diambil dari berbagai macam *angle* atau

sisi yang terdapat produk perusahaan dari sisi bagian depan, dalam ruangan, luar ruangan, dan lantai atas. Salah satu contoh hasil foto proyek daerah Spin Warriors, BSD sebagai berikut :



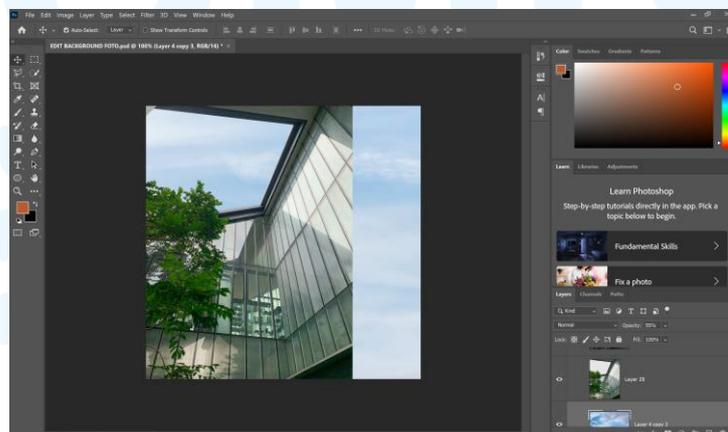
Gambar 3.23 Hasil Foto Proyek Spin Warriors
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Di tahap terakhir terdapat editing foto. Dalam proses edit foto penulis menggunakan aplikasi Adobe Lightroom dalam proses editing untuk mengedit kecerahan foto. Adobe Lightroom merupakan aplikasi untuk mengedit hasil foto dengan mudah dan cepat, dan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop untuk menambahkan langit. Foto langit diambil melalui freepik. Proses editing yang dilakukan penulis, sebagai berikut:



Gambar 3.24 Proses Edit Foto Proyek Spin Warriors 1
 Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Pada gambar 3.24, penulis mengedit foto dengan aplikasi Adobe Lightroom dengan menggunakan handphone. Berikut merupakan pengaturan editing yang penulis lakukan yaitu pencahayaan +0,65, kontras +15, highlight -20, bayangan +35, rona putih +10, hitam -5, vibrance +18, HSL atau *Hue*, *Saturation*, *Lightness* (hijau (+15, +26, -50), nila (+6, +9, -38)), ketajaman +10.



Gambar 3.25 Proses Edit Foto Proyek Spin Warriors 2
 Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Pada gambar 3.25 sama seperti proyek sebelumnya, penulis menambahkan langit agar tidak pucat penulis menambahkan efek langit berawan. Penulis mengambil foto langit cerah berawan melalui freepik dan menurunkan *opacity* nya menjadi 55% agar warna langitnya terlihat natural

d) *Finishing*

Pada tahap *finishing*, penulis mengcrop bagian langit diluar foto bangunan. Hasil *finishing*, sebagai berikut :



Gambar 3.26 *Finishing* Foto Proyek Spin Warriors
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

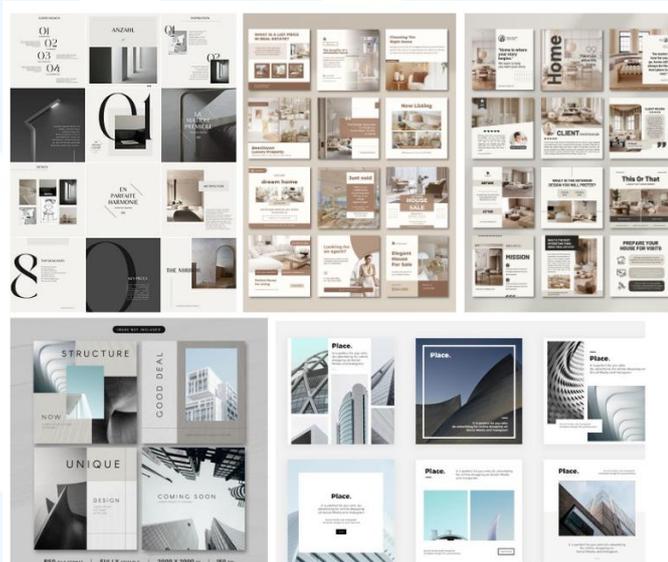
Pada gambar 3.26 merupakan hasil foto yang telah diedit dan di *crop*. Hasil foto yang telah selesai di edit dapat digunakan untuk konten sosial media perusahaan, baik dalam bentuk feeds instagram, *story* instagram, dan *reels* instagram dengan penambahan beberapa informasi terkait perusahaan.

7) Konten Feeds Instagram Alumino

Menurut Megadini dan Anggapuspa (2021) menjelaskan bahwa pada umumnya setiap karya memiliki proses atau alur yang tersusun dalam beberapa tahapan. Tahapan yang digunakan, sebagai berikut :

a) *Thumbnail*

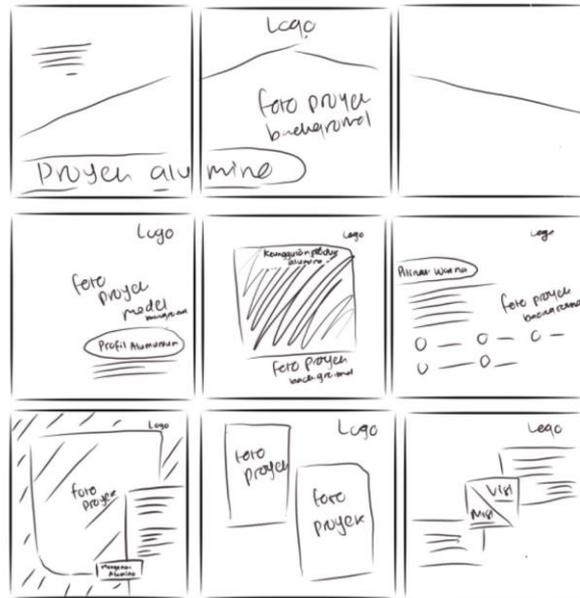
Pada tahap ini, sebelum memulai proses perancangan penulis mencari beberapa referensi terkait konten feeds instagram, sebagai berikut :



Gambar 3.27 *Moodboard* Konten Feeds
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Dari referensi-referensi tersebut, membantu penulis dalam membuat sketsa sebagai bayangan dalam pembuatan konten feeds Instagram Alumino. Untuk *keywords*, perusahaan menginginkan konten yang simpel, modern, dan terstruktur dan target segmentasinya mengarah kepada ritel dan arsitektur sehingga perancangan konten feeds terlihat lebih kaku. Dalam sketsa yang penulis buat hanya sekedar coretan mengenai konten atas informasi yang ingin dimasukkan dan sebagai bayangan sebelum masuk pada tahap visualisasi.

Pada saat proses sketsa terdapat beberapa revisi sehingga berikut merupakan hasil akhir sketsa konten feeds :



Gambar 3.28 Sketsa Konten Feeds
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

b) *Tightissue*

Pada tahap ini, penulis mengubah sketsa ke bentuk visual dari ide yang penulis dapat sebelumnya. Dari hasil sketsa, penulis melanjutkannya dengan melakukan pengeditan pada foto-foto hasil proyek perusahaan, baik berdasarkan hasil dokumentasi perusahaan dan dokumentasi pribadi dengan kunjungan proyek secara langsung. Tujuan pengeditan foto tentunya agar foto terlihat lebih baik. Penulis mengedit warna menggunakan Adobe Lightroom, mengedit foto (menghapus noda) menggunakan Adobe Photoshop, dan membuat konten feeds Instagram dengan menggunakan Adobe Illustrator. Berikut merupakan tampilan proses perancangan konten informasi, sebagai berikut :



Gambar 3.29 Proses Perancangan Konten Informasi
 Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Pada gambar 3.29 merupakan proses perancangan konten informasi terkait perusahaan. Tahap pertama perancangan diawali dengan pembuatan sketsa; Tahap kedua dilanjutkan dengan penambahan hasil proyek perusahaan yang telah di edit dan di tambah dengan elemen outline kotak yang pada ujung kiri bawah dilengkungkan; Tahap ketiga penulis menambahkan kotak berwarna putih dan abu-abu sebagai tempat untuk judul dan informasi yang ingin disampaikan; Tahap ke empat, tahap dimana penulis memasukan informasi yang ingin disampaikan terkait perusahaan dan penambahan logo perusahaan pada konten tersebut. Setelah selesai konten akan di asistensikan kembali dan jika sudah disetujui konten akan di posting di media sosial perusahaan.



Gambar 3.30 Tampilan Feeds Informasi 1 Baris
 Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Pada bentuk visual diatas merupakan penjelasan terkait perusahaan sebagai awalan, kemudian dilanjutkan dengan foto-foto proyek perusahaan yang telah di lalui. Pada konten

feeds (gambar 3.30) penulis menggunakan warna abu-abu dan jenis tipografi (Futura Md BT) yang digunakan sudah menjadi *branding* perusahaan.



Gambar 3.31 Proses Perancangan Konten Proyek
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Pada gambar 3.31 merupakan proses perancangan konten proyek perusahaan. Tahap pertama perancangan diawali dengan mencari foto hasil dokumentasi yang akan digunakan untuk konten feeds; Tahap kedua dilanjutkan dengan pengeditan foto hasil dokumentasi, penulis mengedit foto dengan menggunakan aplikasi Adobe Lightroom, mengedit langit dengan menggunakan Adobe Photoshop, dan mengedit konten dengan menggunakan Adobe Illustrator; Tahap ketiga penulis memasukkan hasil editan foto ke dalam Adobe Illustrator untuk membuat foto menjadi konten dengan penambahan informasi dan elemen-elemen tambahan, serta logo perusahaan. Dalam satu postingan feeds, konten dapat terdiri dari dua hingga 6 foto konten. Konten akan di asistensikan kembali dan jika sudah disetujui konten akan di posting di media sosial perusahaan.

c) *Finishing*

Dalam melakukan proses terakhir atau *finishing*, penulis menambahkan elemen seperti judul ataupun teks, logo

perusahaan, serta kontak perusahaan. Tampilan Kumpulan konten feeds Instagram, sebagai berikut :



Gambar 3.32 Tampilan Feeds Sosial Media Perusahaan
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Pada gambar 3.32 merupakan tampilan hasil perancangan konten feeds yang penulis rancang dalam perusahaan. Konten tersebut terdiri dari konten informasi dan proyek yang sedang berjalan ataupun sudah selesai. Konten feeds yang di posting sudah melalui tahap asistensi dan disetujui oleh Direktur utama dan supervisor.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama penulis melaksanakan praktek kerja magang atau *internship* di PT Indo Anguilla Haven, sebagai sosial media desainer. Tentunya tidak selalu berjalan dengan mulus. Penulis menemukan beberapa kendala pada saat melaksanakan praktek kerja magang, yaitu :

- 1) Dalam sebuah aplikasi seperti Adobe Photoshop atau Illustrator terdapat beberapa macam tools atau penggunaan tools yang belum pernah dicoba atau asing bagi penulis, sehingga penulis sedikit bingung. Akan tetapi, penulis memiliki rekan sesama anak magang yang baik, sehingga saling melengkapi dan membantu satu sama lain yang kesulitan.
- 2) Tidak sering-sering save file dan suka menutup aplikasi tanpa disave, beberapa kali penulis sempat tidak menyimpan file hasil kerjaan yang penulis kerjakan, yang mengakibatkan hasil kerja penulis tersebut tidak tersimpan atau hilang dan file error.
- 3) Dalam proses praktek kerja magang, terkadang penulis merasa tidak fokus jika sedang WFH (*Work from Home*), karena terdapat distraksi oleh orang rumah yang tiba-tiba menyuruh penulis untuk melakukan kerjaan lain atau tetangga yang menyetel lagu kencang-kencang.
- 4) Dikarenakan penulis dan rekan sama-sama sedang melaksanakan magang dibidang kreatif. Penulis pernah merasakan ketika penulis dan rekan memiliki pandangan yang berbeda mengenai satu hal desain.
- 5) Kurangnya skill dan media pendukung dalam membuat konten video, seperti menggunakan tripod karena sebelumnya penulis belum pernah memegang tripod, mengedit audio sound, serta sedikit kesulitan dan alat untuk mengambil video sangat minim.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dari kendala-kendala yang dialami pada saat melaksanakan praktek kerja magang atau *internship* di PT Indo Anguilla Haven, sebagai sosial media desainer. Penulis menemukan beberapa solusi untuk menangani kendala tersebut, seperti :

- 1) Jika penulis merasa asing dengan aplikasi atau tools dalam sebuah aplikasi, penulis akan bertanya kepada rekan penulis

mengenai kendala yang penulis alami dan sebaliknya, sehingga penulis dan rekan saling membantu, melengkapi, dan menyemangati satu sama lain.

- 2) Penulis harus sering-sering untuk membiasakan menyimpan file agar penulis tidak kerja 2x.
- 3) Jika penulis merasa tidak fokus untuk mengerjakan kerjaan dirumah, penulis akan kerja sambil menggunakan *earphone* ataupun pindah ke *caffee* terdekat untuk melanjutkan pekerjaan kantor hingga selesai.
- 4) Berbeda pandangan bukanlah masalah serius tapi bagaimana cara penulis dan rekan menjelaskan mengenai pandangan masing-masing dengan kepala dingin dan mengambil atau menentukan hasil dari diskusi mengenai pandangan tersebut.
- 5) Berlatih dan berusaha selalu karena yang setiap usaha yang diasah akan memberikan hasil pada akhirnya.

