

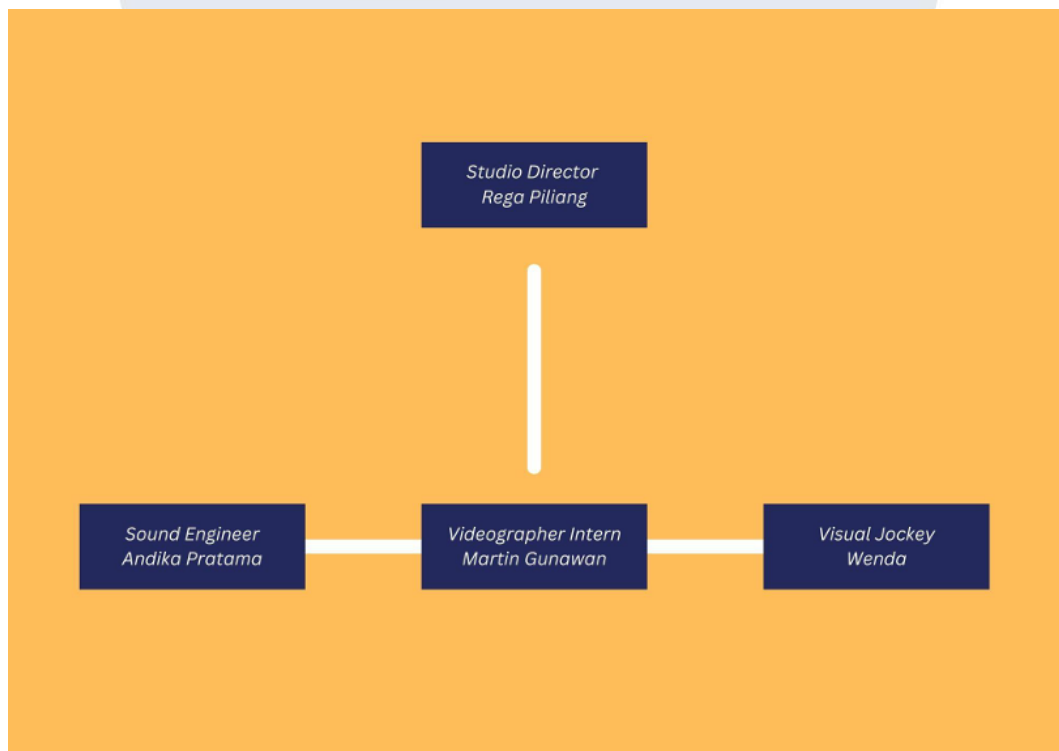
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

Bab ini menjelaskan posisi penulis dan kerjasamanya, serta menguraikan hasil kerja terhadap pelaksanaan magang. Selama magang di SE, penulis bekerja sebagai videografer di departemen tersebut.

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis diawasi oleh Regaf Piliang sebagai direktur studio. Posisi penulis dan penyesuaiannya selama magang di SE disajikan di bawah ini. Untuk kejelasan penyajian, Gambar 3.1 terlampir di bawah ini.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi SE pada divisi studio.

3.1.1 Kedudukan Selama Melakukan Kerja Magang,

Gambar 3.1 Struktur Organisasi SE pada divisi *Studio*. Penulis mendapatkan kedudukan sebagai *videographer* dimana penulis bertanggung jawab untuk menentukan penggunaan alat saat produksi, mempersiapkan peletakan kamera dan

cahaya, membantu merancang konsep video dan membantu proses produksi untuk video. Kedudukan juga disebut pembagian kerja dan disebut juga uraian. (Devi, 2012).

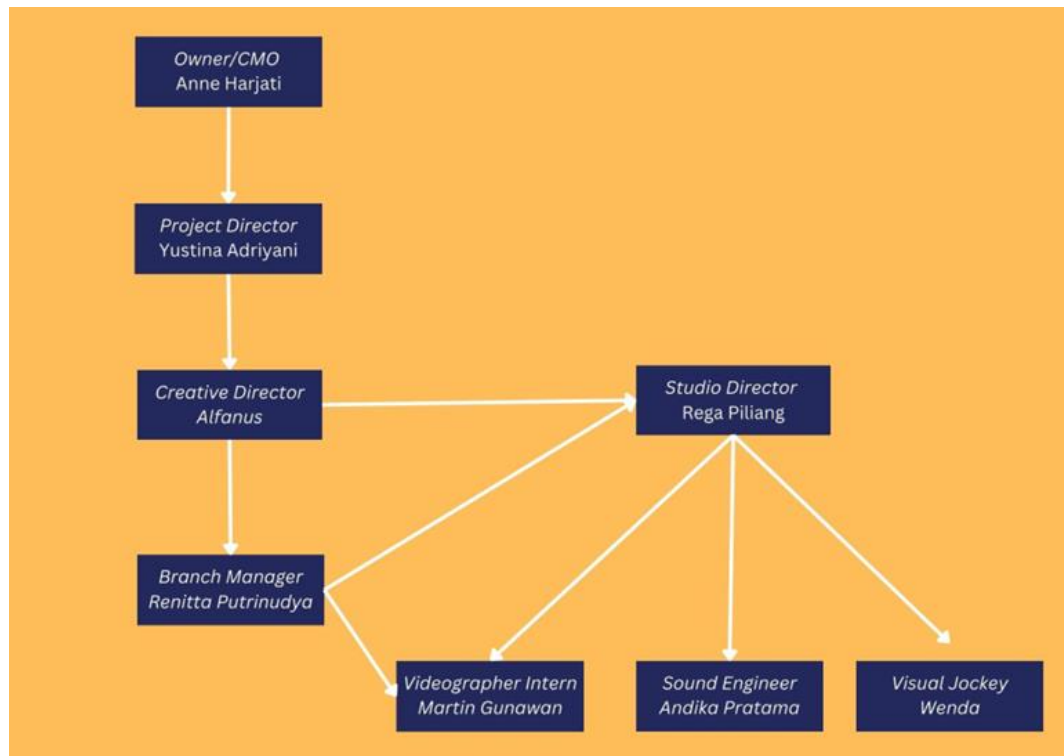
3.1.2 Koordinasi

Selama proses pengerjaan magang penulis berkoordinasi pada tahap *pre-production* dan *production*. Pada tahap *pre-production*, penulis membantu mempersiapkan kebutuhan teknis seperti posisi kamera, pemilihan dan penempatan *lighting*. Pada proses *production*, penulis membantu untuk mengambil video dan menata *lighting* agar dapat mencapai konsep *Visual* yang sudah ditentukan.

Dalam menjalani kedudukan, penulis juga bekerja sama dengan divisi lain dilihat dari gambar 3.2. Dimana tugas penulis untuk merealisasikan konsep yang sudah dibuat oleh divisi *creative*, divisi tersebut membuat perancangan terhadap naskah dan alur untuk mencapai *Key Performances Indicator (KPI)* dari setiap proyek. Penulis menerima *script* yang sudah dirancang kemudian didiskusikan dengan Divisi *Studio*. Setelah tercapainya kesamaan pendapat penulis melakukan uji coba terhadap penempatan *lighting* dan kamera.

Tugas yang sudah selesai diberikan kepada *Creative Director* untuk dilakukan pengecekan ulang, setelah itu diadakan *review* singkat untuk memperbaiki kesalahan dikedepan hari. Setelah disetujui oleh *Creative Director* diberikan kepada *editor* untuk pengerjaan lebih lanjut. Penyimpanan dan pendistribusian files dilakukan oleh penulis dan diserahkan kepada *editor*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.2. Workflow penulis sebagai Videographer di SE.

3.2 Memahami Kontribusi Videographer dalam Proyek Mydoremi

Dalam praktek magang yang dilakukan, penulis memiliki peran sebagai *videographer* yang bekerja pada divisi *Studio*. Penulis bertanggung jawab atas semua aspek yang berhubungan pada kamera dalam proyek *Mydoremi* di SE (*Starlight Experiential*).

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

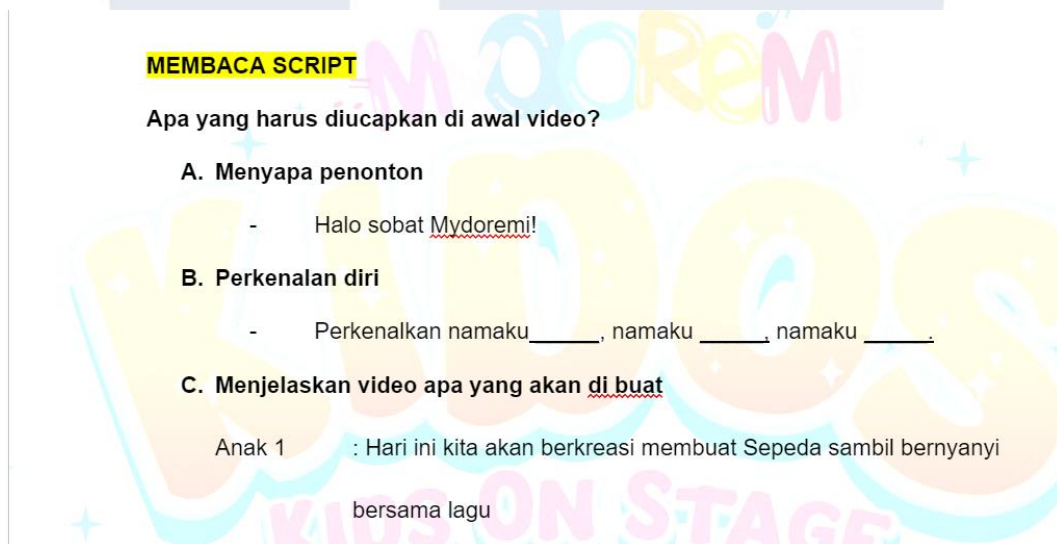
Dalam praktek kerja magang, penulis memiliki beberapa tugas terkait dengan *videographer* meliputi merealisasikan konsep yang sudah ditentukan, melakukan penataan cahaya dan kamera serta melakukan pengambilan gambar. Dalam pengerjaan tugasnya penulis harus mengikuti alur yang sudah ditetapkan. Hasil dari pengerjaan penulis akan dipertanggungjawabkan kepada *Project Director*.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Penulis mempunyai tahapan pengerjaan yang menjadi tanggung jawab penulis selama praktek kerja magang. Tahapan ini berlangsung dari *Pre-production* sampai tahap *Post production*, tahapan ini diuraikan sebagai berikut:

1. Proses Pre-production proyek Mydoremi.

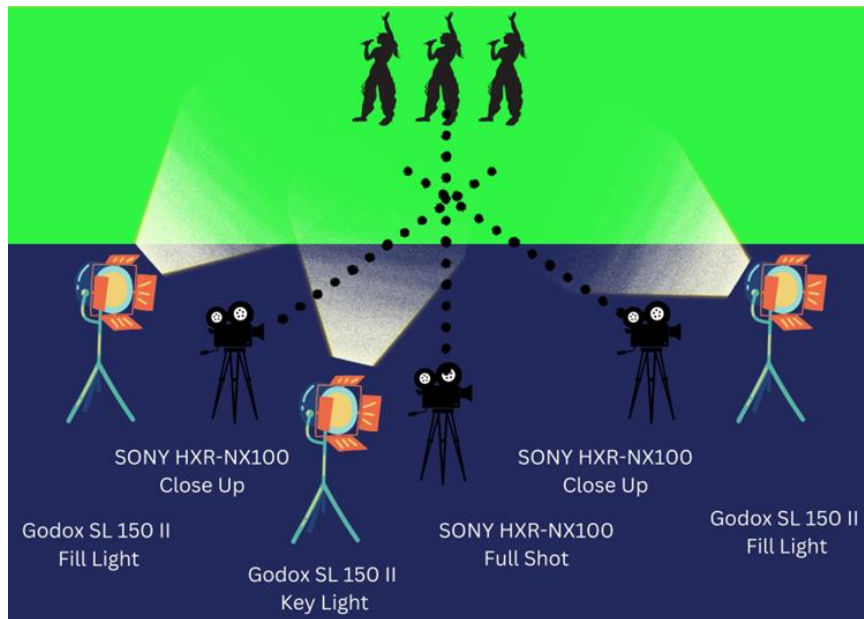
Pada tahap *Pre-production* penulis bekerja sama dengan *v-jockey*, *sound engineer*, dan *Studio Director* untuk membaca *script* yang bisa dilihat pada gambar 3.3 berikut.



Gambar 3.3 *Script*.

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

Saat melakukan *script Breakdown* penulis harus menyerempakkan ide bersama dengan *v-jockey* dan *Studio Director*. Dalam proses ini penulis menetapkan penempatan kamera serta *type of shot*, selain itu penulis menetapkan penempatan *lighting* berdasarkan kebutuhan. Kemudian divisi *Studio* melakukan uji coba terhadap ide yang sudah dikumpulkan, hal ini dapat dilihat pada lampiran pada gambar 3.4 berikut.



Gambar 3.4 Ilustrasi uji coba floor plan.

2. Proses Produksi proyek Mydoremi.

Pada tahap produksi, penulis bekerja secara langsung dalam merealisasikan konsep serta acuan yang sudah dirangkai pada saat *pre-production*. Dalam prosesnya penulis datang ke *Studio SE* untuk mempersiapkan peralatan yang digunakan pada proses produksi. Penulis sampai pada pukul 08.30 WIB, penulis datang lebih awal dari yang sudah ditetapkan di *rundown* yang bisa dilihat pada gambar 3.5.

09:30 - 10:00	REGISTRASI 1		
10:00 - 10:30	GR STUDIO - Practice Class Coaching		
10:40 - 11:40	SHOOTING SESI 1 - Pelangi Pelangi		
11:50 - 12:30	Meals Time		
12:40 - 13:20	MEET AND GREET with Natasha		
12:00 - 12:30	REGISTRASI 2 - Meals Time		
12:40 - 13:20	MEET AND GREET with Natasha		
13:30 - 14:00	GR STUDIO - Practice Class Coaching		
14:10 - 15:10	SHOOTING SESI 2 - Bangun Tidur		

Gambar 3.5 Rundown.

Peralatan yang dipersiapkan berupa kamera, *tripod*, *wireless mic*, *sd card*, *lighting* serta properti lain yang digunakan. Pada pengerjaannya penulis menyiapkan kamera, *tripod*, *sd card* dan *lighting*. Kamera yang disiapkan berupa tiga buah SONY HXR-NX100, didukung oleh sebuah *tripod*. Pemilihan *lighting* juga dilakukan oleh penulis, pemilihan *lighting* berupa tiga buah Godox SL 150 II dengan *softbox type octagon*.

Setelah mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan untuk proses produksi, penulis menetapkan penempatan *lighting* dan kamera pada lokasi yang sudah ditetapkan pada tahap *pre-production* yang terlampir pada gambar 3.4 diatas. Dalam proses ini penulis dibantu oleh divisi *Studio* lainnya, hal ini dilakukan secara bersama guna mempercepat persiapan. Proses ini dilakukan selama 30-50 menit. Penempatan *lighting* dan kamera disesuaikan dengan tampilan yang dikeluarkan pada layar *monitor* yang didukung oleh aplikasi *vmix*.

Selanjutnya *talent* yang bekerja pada hari itu melakukan *test Camera*. *Test Camera* ini dilakukan karena pengaturan kamera serta *lighting* berubah dan bergantung pada beberapa faktor. Faktor yang dilihat biasanya berasal dari jumlah *talent*, *skin tone talent*, dan tinggi badan *talent*. Berdasarkan hal tersebut penulis menyesuaikan *Camera level*, *zoom level* pada kamera serta intensitas cahaya pada *lighting*. Pengaturan ini dipandu oleh acuan yang sudah ditetapkan pada tahap *pre-production*. Terlampir pada gambar 3.6 proses *Test Camera*.



Gambar 3.6 Test Camera.

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023

Terlepas dari beberapa faktor tersebut, penulis mempunyai template yang digunakan yang terlampir pada gambar 3.4 diatas. Template ini dibuat agar mempermudah pengerjaan semua orang yang bertugas. Berisikan *type of shot* yang biasanya digunakan dalam pengerjaan proyek *Mydoremi*. *Type of shot* yang biasanya digunakan adalah *Full shot* pada main Camera, dan medium close up.

Setelah semua keperluan *shooting* sudah disiapkan, *Studio Director* memulai sesi *shooting*. Pada sesi ini penulis berkontribusi sebagai kameramen, tugas dari kameramen adalah untuk melakukan perekaman pada ketiga kamera yang sudah diatur. Penulis berkoordinasi dengan *v-jockey* terhadap pemotongan *footage*, tugas ini mengharuskan penulis dan *v-jockey* untuk menekan tombol *stop record* secara bersamaan. Selain itu penulis juga berkoordinasi dengan *talent coordinator* hal ini bisa dilihat pada gambar 3.7.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.7 proses shooting video.

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023.

Proses *shooting* ini memakan waktu kurang lebih 6-7 jam untuk membuah hasil yang optimal. Setelah proses *shooting* ini selesai, semua *footage* melewati tahap ulasan ulang oleh *Studio Director* sebelum disimpan oleh penulis kedalam *google drive*. Setelah menerima approval dari *Studio Director* penulis mengunggah *footage* tersebut dan dikirimkan kepada *editor*.

Mydoremi adalah sarana fun edutainment untuk anak-anak mengasah bakat dan kreativitas melalui lagu-lagu anak. *Mydoremi* juga mendukung anak-anak berkreasi di dunia *digital*. Dalam pengerjaan proyek *Mydoremi* ada 2 *activity* dimana penulis berkontribusi sebagai *videographer*. 3 *Activity* ini mencakup, (1) *Mydoremi Kids on Stage*, (2) *Mydoremi Youtuber Class*. Berikut adalah uraian Kedua *activity* yang dilaksanakan penulis:

1. *Mydoremi Kids on Stage*

Mydoremi Kids on Stage adalah salah satu aktivitas dari proyek *Mydoremi*, dimana *Mydoremi* mengajak anak-anak bertalenta untuk berkreasi bersama *guest star*. Kreasi-kreasi ini memiliki aspek yang berbeda di setiap episodenya, *Mydoremi* mengundang *guest star* guna untuk melatih

anak-anak sekaligus memberi contoh kepada mereka untuk mendapatkan gambaran yang jelas terhadap standar penampilan dari *guest star* tersebut. Hasil video mereka diunggah di *Youtube channel Mydoremi Musical Garden*. Terlampir pada gambar 3.8 cuplikan proyek *Mydoremi Kids on Stage*.



Gambar 3.8 *Mydoremi Kids on Stage*.

Sumber : *Youtube Channel Mydoremi Musical Garden*, 2023

Pembagian peran penulis pada bagian ini adalah sebagai orang yang bertanggung jawab terhadap hasil tangkapan kamera. Dimana dalam pengerjaannya penulis mengatur keseluruhan *department* kamera mulai dari penataan kamera dan cahaya, penataan aktor, dan juga sebagai kamera *operator*. Dalam tahapan tersebut penulis menerima konsep bersertakan *script* yang sudah diberikan oleh *Branch Manager*. Dimana *script* tersebut harus dipahami secara menyeluruh demi menghindari perbedaan pendapat.

2. Mydoremi YouTuber Class

Mydoremi Youtuber Class adalah salah satu aktivitas dari proyek *Mydoremi*. Proyek ini berbentuk kelas berbayar yang dirancang oleh tim *Mydoremi*. Kelas berbayar ini berisikan materi-materi terkait dengan pembelajaran anak serta lagu anak-anak. *Youtube*

class mempunyai *coach* tersendiri yang bertugas untuk membantu anak-anak dalam mengekspresikan diri mereka lebih baik. Terlampir pada gambar 3.9 cuplikan proyek *Mydoremi Youtuber Class*.



Gambar 3.9 *Mydoremi Youtuber Class*.

Sumber : *Youtube Channel Mydoremi Musical Garden, 2023*

Pembagian peran penulis pada proyek ini sama seperti dengan *Kids on Stage*, yaitu sebagai orang yang bertanggung jawab terhadap hasil tangkapan kamera. Dimana dalam pengerjaannya penulis mengatur keseluruhan *department* kamera mulai dari penataan kamera dan cahaya, penataan aktor, dan juga sebagai kamera *operator*. Dalam tahapan pengerjaannya, pertama penulis menerima konsep bersertakan *script* yang sudah diberikan oleh *Branch Manager*. Dimana *script* tersebut harus dipahami secara menyeluruh demi menghindari miskomunikasi. Setelah mendapatkan dan mempelajari *script*, penulis melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu melakukan perencanaan penempatan cahaya dan kamera.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama praktek kerja magang, penulis menemukan beberapa kendala dalam pengerjaan dalam berkoordinasi maupun secara teknis. Terdapat tiga kendala yang ditemukan yaitu komunikasi yang tidak terjalin dengan baik terhadap beberapa divisi, kurangnya *manpower*, dan beberapa kendala lain dari segi teknis. Komunikasi yang efektif sangat bergantung pada keterampilan individu dalam mengirim dan menerima pesan. (Wulan Sari, 2016). Kendala - kendala ini sangat menghambat kinerja orang-orang yang bekerja pada proyek tersebut.

Komunikasi yang berjalan tidak baik ini merupakan kendala yang sangat besar. Kegagalan komunikasi merupakan aspek terpenting dalam proses komunikasi suatu organisasi, dan kita harus mampu memprediksi, menganalisis, dan mengatasinya ketika kesalahan tersebut terjadi. (Kuswarno, 2001). Hal sering sekali ditemukan pada saat penyampaian *script* kepada divisi lain, dimana pada saat penyampaian *script* dari *Branch Manager* sering melakukan penyampaian materi yang berbeda kepada setiap *PIC (person in charge)*. Hal ini mengakibatkan ketidakpahaman serta membuat semua *PIC* tidak dalam satu halaman yang sama dengan *Branch Manager*.

Penulis juga menemukan kendala pada kekurangan tenaga kerja dalam beragam proyek yang diberikan, penulis mendapat tugas yang seharusnya dikerjakan oleh orang lain. Kendala ini ditemukan pada saat *shooting* dan setelah *shooting*. Pada saat *shooting* penulis tidak hanya menjadi *Camera operator* namun juga menjadi *clapper* dan merekam *behind the scene*. Kemudian pada saat setelah *shooting* penulis juga mendapat tugas untuk menjadi *editor* jika perusahaan tidak mendapat tenaga *outsourse*.

Berpindah ke segi teknis, penulis mengalami kendala terkait dengan pencahayaan dan pemilihan *green screen* yang kurang baik. Pencahayaan yang kurang dikarenakan alat yang tidak memadai, di dalam *Studio* penulis hanya

mengandalkan alat-alat yang ada tanpa meminjam kekurangan tersebut. Kekurangan cahaya tersebut mengakibatkan banyaknya *black spot* pada hasil penangkapan gambar, hal ini juga merujuk kepada pemilihan *greenscreen* yang kurang baik. Perencanaan yang baik adalah proses yang berkesinambungan dalam pembentukan sebuah event. (Wijaya, 2023).

3.2.4 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Kendala komunikasi yang kurang baik dialami oleh penulis dikarenakan pembekalan *script* tidak dilakukan secara seksama. Oleh karena itu penulis menyampaikan pada saat *meeting after Event*. Hal ini langsung ditindaklanjuti oleh *Project Director* dengan mengadakan pembekalan *script* sehari setelah *script* masuk tahap final draft. Selain itu *Project Director* mengadakan perencanaan ulang terhadap timeline per proyek. Perubahan ini sangat membantu penulis untuk melakukan pengerjaan dengan hasil yang lebih maksimal di setiap proyek.

Dilanjutkan dengan kendala yang ditemui pada saat kekurangan tenaga kerja. Kendala ini sangat mempengaruhi kinerja kerja penulis yang bekerja di luar bidang. Penulis sudah menyampaikan hal ini pada saat *meeting after Event*. Dikarenakan sulitnya mencari tenaga kerja yang sesuai, perusahaan membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses penyelesaian kendala ini. Kendala ini diselesaikan oleh *Project Director* dengan menambah tenaga kerja dengan cara *outsourcing*.

Kendala teknis dialami penulis dikarenakan perlengkapan yang digunakan kurang memadai untuk mencapai hasil yang diminta. Kendala ini timbul saat terdapat banyak subjek serta objek yang ada dalam satu setting. Penulis menyampaikan kendala ini kepada *Creative Director* dan mengusulkan peminjaman alat. Pengajuan peminjaman alat untuk menyelesaikan kendala ini ditolak karena tidak sesuai dengan *budget* yang disediakan oleh *Project Director*.

3.3 Mendapatkan Lebih Banyak Relasi dalam Industri Event Organizer

Selama kerja magang yang dilakukan, penulis dapat membangun relasi yang baik dengan beberapa divisi yang ada. Mulai dari divisi *Finance*, *Event Officer*,

Creative Departement, *Studio*, Support sampai dengan pimpinan *Starlight Experiential* (SE). Dalam kerja magang yang dilakukan, penulis banyak mengikuti dua kategori rapat. Pertama ada rapat besar, rapat besar ini diikuti oleh seluruh divisi yang bertanggung jawab dengan sebuah proyek. Kedua rapat divisi, rapat ini diikuti oleh anggota divisi tersebut.

Partisipasi penulis dalam beberapa rapat besar memberi penulis hubungan baru dengan beberapa pihak eksternal. Rapat yang dilakukan memberikan penulis berbagai informasi. Penulis menerima informasi tentang komunikasi dengan pihak luar sebagai bagian dari perjanjian kerjasama. Interaksi antara pihak eksternal dengan pihak internal merupakan sebuah pengalaman yang didapat oleh penulis, pengalaman tersebut berupa ilmu untuk menjalin kerjasama serta mempertahankan hubungan. Selain itu ada pembahasan dalam bidang *Research and development*, penulis mendapatkan pengalaman berupa cara mendapatkan materi serta mengembangkan materi yang sudah didapatkan.

Rapat divisi merupakan rapat yang diikuti, hanya dengan anggota divisi tersebut. Keterlibatan penulis dengan divisi *Studio*, memberikan penulis ilmu serta relasi baru terutama dalam industri *Event Organizer*. Penulis dapat belajar dari rekan divisi *Studio* berkaitan dengan industri kreatif. Kesempatan belajar ini didapat oleh penulis dari *Head Studio*, *V-jockey/Vmix Operator*, dan *Soundman*. Ilmu tersebut digunakan penulis untuk memperdalam komunikasi, Implementasi *Audio Visual* serta manajemen waktu.