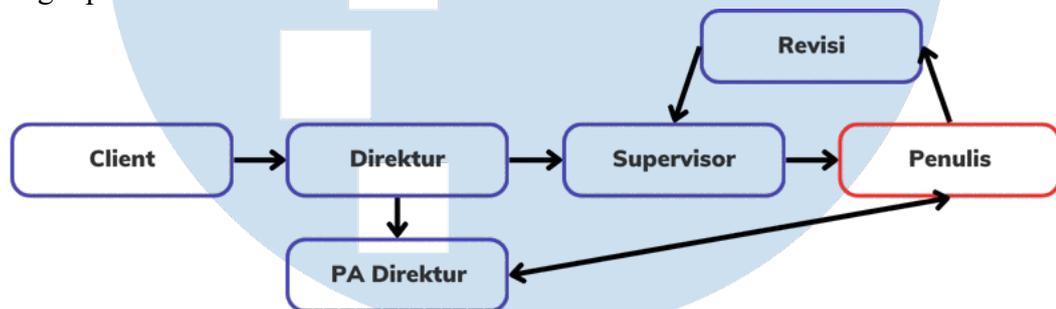


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Sebagai mahasiswa magang di Urban Art Indonesia, penulis berperan sebagai tenaga sementara yang mendukung tim dalam berbagai proyek. Penulis ditempatkan sesuai dengan kemampuan dan minat yang telah disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan. Dalam hal ini, penulis memiliki kesempatan untuk belajar mengenai proses kerja profesional di dunia arsitektur dan interior desain dalam lingkup media.



Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja
Sumber : Dokumen Pribadi

Alur kerja penulis di Urban Art Indonesia cukup detail dengan beberapa tahap, yang biasanya diawali dengan penjadwalan konten, *shooting*, *editing*, sampai *upload*.

1. Penjadwalan Konten

Penulis melakukan diskusi dengan *personal assistant* direktur untuk pencatatan jadwal direktur baik *meeting*, *visit* ataupun *survey* untuk proyek.

2. Konsep

Pada tahap ini, penulis beserta tim menentukan konsep yang akan diambil pada konten.

3. Koordinasi dengan Tim

Setelah konsep selesai, penulis bersama dengan tim berkoordinasi dengan *supervisor* dan divisi sipil/interior untuk mendapatkan masukan dan arahan lebih lanjut.

4. ***Shooting***

Proses *shooting* dilakukan sesuai dengan konsep dan arahan baik dari *supervisor* maupun tim sipil/interior. Jika keadaan lapangan membutuhkan *bird view*, penulis akan menggunakan drone dan jika tidak, penulis akan menggunakan *DJI Osmo Pocket 3* sebagai kameranya.

5. ***Editing***

Pada tahap ini tim lain melakukan proses *editing* sementara penulis tidak terlibat.

6. ***Quality Check dan Upload***

Pada tahap ini, penulis mengirimkan hasil *editing* ke grup media dan grup inti kantor untuk dilakukan *quality check* dengan *supervisor* dan direktur. Jika tidak ada revisi, tim bagian media sosial akan mengunggah videonya ke akun Instagram dan TikTok Urban Art Indonesia (@urbanartind).

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama magang di Urban Art Indonesia, penulis terlibat dalam berbagai kegiatan seperti pembuatan konten, manajemen media sosial, dan pengembangan *personal branding* perusahaan. Fokus utama pekerjaan adalah pada transisi perusahaan ke *branding* digital, dimana penulis mendukung beberapa proyek desain interior dan dokumentasi kegiatan lapangan seperti survei dan pengukuran.

Beberapa faktor yang berpotensi menjadi kendala dalam kerja magang antara lain adalah kurangnya koordinasi antara tim media dan tim lapangan, serta penyesuaian dengan lingkungan kerja yang dinamis.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Penulis menjalankan berbagai tugas yang mendukung konten Urban Art Indonesia. Tugas-tugas tersebut meliputi pembuatan konten untuk media sosial, seperti

Instagram Reels dan TikTok, termasuk penulisan *caption*, pengaturan jadwal unggahan, dan membantu tim lain melakukan pengeditan video.

Penulis juga terlibat dalam dokumentasi proyek desain interior dan arsitektur, pengambilan video menggunakan drone, serta berkoordinasi dengan tim terkait untuk survei lokasi dan pengukuran proyek. Selain itu, penulis juga membantu dalam pengembangan strategi pemasaran digital melalui *meeting* yang biasanya dilakukan satu kali dalam seminggu.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Beberapa tanggung jawab utama penulis selama magang di Urban Art Indonesia meliputi pembuatan konten untuk media sosial, seperti Instagram Reels dan TikTok, yang menampilkan desain interior 3D yang telah dirancang secara khusus, pengukuran area, *meeting* dengan klien, dan *progress* proyek. Menurut Kwan (2021), “pembuatan konten visual yang menarik di media sosial dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan memperluas jangkauan audiens.” Selain itu, penulis juga terlibat dalam perekaman video menggunakan drone, yang berfungsi untuk mendokumentasikan proses konstruksi dan survei lapangan.

Pada salah satu konten video yang memberikan visualisasi tentang pengecoran sebuah hunian tiga tingkat, penulis menggunakan *drone* agar dengan mudah mendapatkan angle yang sulit dijangkau. Penggunaan *drone* ini sangat efektif dalam menangkap seluruh proses pengecoran dari sudut pandang yang lebih luas, memberikan gambaran yang jelas tentang skala proyek serta memudahkan dalam mengamati detail-detail penting yang mungkin terlewat jika hanya menggunakan kamera biasa.

Di konten lainnya, penulis menggunakan kamera *DJI Osmo Pocket 3* untuk mendapatkan *beauty shot* pada produk furniture hasil produksi Urban Art Indonesia. Penggunaan kamera *DJI Osmo Pocket 3* memungkinkan penulis untuk mengambil gambar dengan stabilitas tinggi dan kualitas visual yang tajam, sehingga detail desain dan keindahan produk furniture dapat ditonjolkan dengan maksimal. Hasil *beauty shot* ini juga berperan penting dalam menciptakan konten yang

memikat, sesuai dengan tujuan perusahaan untuk menarik perhatian calon klien dan memperkuat citra brand di industri arsitektur dan desain interior.

Selama menjalani program magang sebagai *videographer* di Urban Art Indonesia, penulis menerapkan teknik *speedramp* dalam pengambilan video sesuai arahan dari *supervisor* dan direktur. Teknik ini digunakan untuk menciptakan transisi visual dan *motion* yang lebih dinamis, sehingga konten terlihat lebih menarik dan mampu mempertahankan perhatian audiens. Dalam prosesnya, penulis mengikuti panduan teknis yang diberikan oleh *supervisor* untuk memastikan pengambilan video minimal 10 detik sehingga *editor* dapat memberikan efek *speedramp* dan sesuai dengan konsep yang diinginkan oleh direktur. Hal ini membuat kualitas video yang dihasilkan mendukung strategi branding perusahaan.

Namun, penulis juga menghadapi tantangan dalam memastikan bahwa semua elemen penting dalam video tetap terlihat dengan jelas, terutama saat video diunggah ke platform TikTok yang memiliki aspek rasio vertikal. Dalam beberapa kasus, area video mengalami *cropped* akibat format platform terutama pada *device iPhone* yang memiliki dimensi layar 6.1 inci, sehingga penulis harus lebih teliti dalam menjaga *safe zone area* selama proses pengambilan gambar. Penulis memastikan semua objek utama dan informasi visual berada di area aman, agar tidak terpotong saat video ditampilkan di layar pengguna. Pendekatan ini dilakukan untuk menjaga kualitas konten dan memastikan pesan yang ingin disampaikan lewat visual tetap tersampaikan dengan efektif.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Beberapa kendala yang cukup signifikan dialami oleh penulis selama magang di Urban Art Indonesia. Kendala tersebut antara lain:

1. Kesulitan berkomunikasi dengan anggota tim senior
2. Masalah manajemen waktu
3. Kurangnya pengalaman dalam penggunaan perangkat lunak untuk render video desain 3D yang akan diedit menjadi konten Reels dan TikTok.

Salah satu kendala utama yang penulis hadapi adalah sulitnya berkomunikasi dengan anggota tim yang lebih senior. Hal ini terjadi pada satu bulan pertama magang yang membuat penulis merasa terasing dan kurang percaya diri saat ingin berkontribusi. Selain itu, hal ini juga berdampak pada kurang efektifnya kolaborasi serta alur diskusi yang tidak optimal, sehingga memengaruhi produktivitas tim secara keseluruhan.

Tantangan lain yang muncul adalah dalam hal manajemen waktu. Manajemen waktu menjadi kendala saat penulis harus menyeimbangkan antara menyelesaikan tugas mendesak dan beradaptasi dengan lingkungan kerja baru. Kesulitan ini memengaruhi fokus dan konsentrasi, yang berujung pada penurunan kualitas pekerjaan.

Yang terakhir adalah kurangnya pengalaman dalam menggunakan perangkat lunak desain 3D yang menjadi alat utama tim untuk memproduksi konten video 3D desain interior. Pada saat awal mencoba, penulis masih bingung dengan perangkat lunak yang digunakan karena belum pernah menggunakannya. Dampaknya adalah keterlambatan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, sehingga menghambat alur kerja tim dan berpotensi memengaruhi tenggat waktu unggahan.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi selama magang di Urban Art Indonesia, penulis menerapkan beberapa solusi yang efektif.

1. Dalam hal kesulitan komunikasi dengan anggota tim senior, penulis mengambil inisiatif untuk lebih aktif bertanya dan melakukan pendekatan dengan anggota tim yang lain. Selain itu, penulis juga berusaha mengikuti diskusi dengan lebih saksama agar dapat lebih cepat menangkap alur pembicaraan dan berkontribusi secara lebih efektif.
2. Untuk mengatasi masalah manajemen waktu, penulis mulai membuat jadwal bulanan mengenai apa yang harus dikerjakan sampai jadwal unggahan yang *update* secara berkala melalui *Google Calendar*. Hal ini membantu penulis

untuk tetap fokus, menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, dan mengurangi tekanan kerja. Dengan menerapkan solusi-solusi ini, penulis berhasil mengatasi tantangan yang dihadapi selama magang dan meningkatkan kualitas pekerjaan serta kolaborasi tim.

3. Untuk mengatasi kurangnya pengalaman dalam penggunaan perangkat lunak desain 3D, penulis meluangkan waktu untuk mencoba perangkat lunak tersebut lebih mendalam secara mandiri dan meminta bimbingan dari rekan tim divisi desain interior yang lebih berpengalaman. Dalam jangka waktu satu minggu, keterampilan penulis secara bertahap meningkat, sehingga dapat menghasilkan video render desain 3D yang sesuai dengan standar yang diharapkan.

Hasil dari penerapan solusi-solusi tersebut memberikan dampak yang positif bagi kinerja penulis selama magang di Urban Art Indonesia. Kemampuan komunikasi penulis dengan anggota tim senior mengalami peningkatan yang signifikan, membuat diskusi dalam tim menjadi lebih lancar dan memungkinkan penulis untuk berkontribusi dengan lebih percaya diri dalam memberikan ide-ide serta solusi kreatif.

Selain itu, penerapan manajemen waktu yang lebih baik meningkatkan produktivitas penulis, memungkinkan penyelesaian tugas secara lebih terorganisir tanpa mengorbankan kualitas pekerjaan. Pekerjaan yang sebelumnya tertunda juga dapat diselesaikan tepat waktu, sehingga menjaga alur kerja tim tetap efisien.

Pada akhirnya, keterampilan penulis dalam penggunaan perangkat lunak desain 3D juga meningkat secara bertahap, sehingga penulis mampu menghasilkan render berkualitas sesuai ekspektasi tim. Secara keseluruhan, perusahaan mendapatkan manfaat dari peningkatan performa penulis, baik dalam hal efisiensi pekerjaan maupun kolaborasi antar anggota tim.

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