

### BAB III

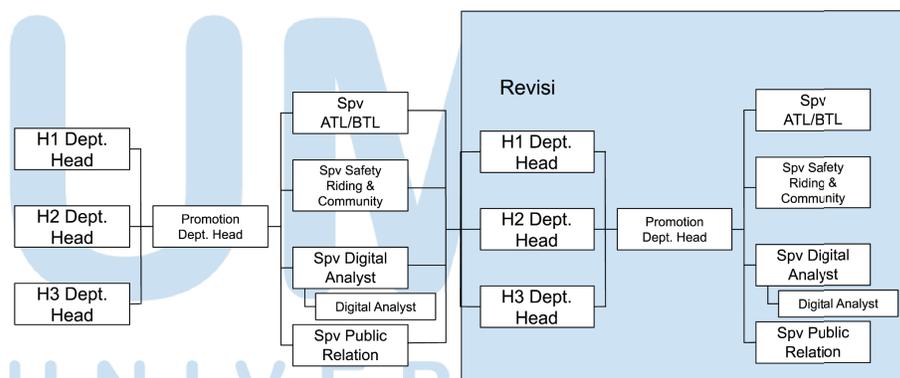
## PELAKSANAAN KERJA MAGANG

### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pekerjaan utama penulis terdapat dua:

1. Media plan kegiatan bulanan:

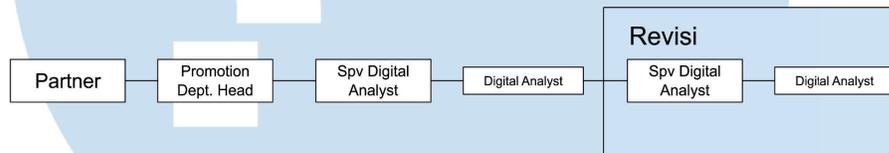
Penulis, sebagai *pemagang* di bawah *supervisor digital analyst*, mengikuti diskusi berdasarkan *Calendar of Event* departemen promosi, pengerjaan akan di breakdown dimulai dari persiapan dengan rapat yang melibatkan berbagai departemen, sampai pelaksanaannya. Seluruh proses ini dinaungi oleh setiap kepala departemen H1, H2 dan H3, kepala departemen promosi dan seluruh tim promosi. Departemen promosi akan melakukan koordinasi acara berdasarkan orang yang bertanggung jawab (*PIC*), seperti terdapat yang bertanggung jawab atas acara *ATL(Above The Line)/BTL(Below The Line)*, *safety riding & community*, dan *public relation*. Penulis bekerja di bawah penanggung jawab digital. Selama pelaksanaan event, penulis ikut dibawa ke acara untuk belajar cara koordinasi bekerja setiap *PIC* dan acara.



Gambar 3.1. Alur kerja media planning  
Sumber: Dokumen pribadi, (2024)

2. Konten fokus:

Setelah dapat brief pembuatan konten oleh *partner* perusahaan kepada kepala departemen promosi, *supervisor* digital kemudian diberikan guideline konten membuat konten fokus sebuah produk oleh kepala departemen promosi, kemudian penulis dapat brief dari *supervisor* digital, setelah brief terdapat tahapan pengerjaan, dan revisi, *supervisor* digital akan dievaluasi sampai sesuai dengan guideline. Untuk revisi, langsung dari *supervisor* digital. Selama pengerjaan, penulis diajarkan menangkap gambar dan film, dan kemudian edit dan tambahkan animasi.



Gambar 3.2. Alur kerja konten fokus  
Sumber: Dokumen pribadi, (2024)

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama durasi kerja magang, penulis diberikan tugas sebagai berikut:

Tabel 3.1. Rincian Tugas Magang

No.	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	15 Juli - 19 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Calendar of Events(COE)</li> <li>- Acara CSR</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dijelaskan pekerjaan posisi digital dalam departemen promosi, pengenalan anggota departemen</li> <li>- Diajarkan kosakata standar perusahaan dan pengertiannya</li> <li>- Dijelaskan tugas konten fokus yang butuh di <i>breakdown</i> untuk menjadi konten promosi mingguan setiap divisi.</li> <li>- Dijelaskan ATL dan cakupan pekerjaan anggota ATL</li> <li>- Diajarkan akan</li> </ul>

			<p><i>branding position</i> produk, <i>tactical image</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dijelaskan BTL dan cakupan pekerjaan anggota BTL</li> <li>- Beserta di lapangan untuk acara CSR, mengikuti <i>supervisor</i> dokumentasi dan</li> <li>- Diajarkan <i>product knowledge</i>, BeAT dan Scoopy, strategi &amp; pengenalan produk</li> </ul>
2	22 Juli - 26 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cybertrance arena</li> <li>- Acara SR</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dijelaskan alur kerja untuk acara BTL, dari mulai gambar kerja, konsep &amp; moodboard, layout planning, sampai eksekusi.</li> <li>- Diajarkan kosakata penting dalam event seperti riging, KOL, LO, <i>time keeper</i>, SOW dan penting nya adaptability jika terjadi kekacauan atau mood rusak</li> <li>- Pembahasan <i>color space</i> dalam editing, jenis-jenis log,</li> <li>- Diajarkan cara menerapkan konten yang terskedul secara otomatis dan caption yang ideal dan mencoba terapkan.</li> <li>- Diajarkan tentang mengkreasi konten, 2 jenis watermark yang digunakan sebagai <i>visual treatment</i> kelas produk</li> <li>- Rundown kegiatan acara cybertrance arena</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dijelaskan <i>Scope of Work</i> yang dipresentasikan kepada talent/KOL</li> <li>- Mengikuti acara Cybertrance arena dengan <i>supervisor</i> untuk dokumentasi dan kerja lapangan</li> </ul>
3	29 Juli - 2 Aug 2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cybertrance arena</li> <li>- Konten sosial media</li> <li>- Calendar of Events(COE)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diajarkan <i>pacing</i> video untuk otomotif yang lebih cepat, <i>man as a brand</i></li> <li>- Diajarkan Taktik A.T.M (Amati, Tiru, Modifikasi)</li> <li>- Editing reels PCX 160</li> </ul>
4	5 Aug - 9 Aug 2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Calendar of Events(COE)</li> <li>- Honda Basket League(HBL)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diajarkan <i>product knowledge</i>, cub vs matic, persepsi konsumen, <i>trendsetter</i> teknologi, <i>emotional vs rational</i>, <i>city riding</i>, <i>mobmerling</i>, fitur yang terdapat dalam motor seperti ISS, CBS, ABS yang sering merupakan varian berbeda berdasarkan fungsi</li> <li>- Mempelajari acara HBL</li> </ul>
5	12 Aug - 16 Aug 2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Konten fokus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti syuting ke lapangan untuk konten fokus dan diajarkan <i>tips &amp; tricks</i> seperti cek cuaca, survei lokasi, titik akses, acting, kostum dan gaya bicara aktor yang dapat diulik untuk mengungkapkan perasaan seperti kemewahan</li> <li>- Diajarkan <i>product differentiation</i>, fitur vs</li> </ul>

			spesifikasi, fitur-fitur terbaru dalam produk - Diajarkan editing J cut & L cut - Editing PCX 160
6	19 Aug - 23 Aug 2024	- <i>Core value</i> perusahaan	- Mengikuti syuting ke lapangan untuk syuting <i>core value</i> perusahaan - Diajarkan pengaturan kamera, <i>log profile</i> , filter, HSL, curves, S-log, <i>white balance</i>
7	26 Aug - 30 Aug 2024	- Honda Basket League(HBL) & Funfest - Konten sosial media	- Dijelaskan kosakata animo, ultras, kulturem - Diajarkan <i>tips &amp; tricks</i> dengan membuat rumor seminggu sebelum event untuk upload publikasi teaser terkait acara, <i>cek line vs cek sound</i> - Mengerjakan konten kamus sosmed infografis
8	2 Sept - 6 Sept 2024	- Honda Basket League(HBL) & Funfest	- Mengikuti <i>supervisor</i> ke lapangan dokumentasi
9	9 Sept - 13 Sept 2024	- Konten sosial media	- Mengerjakan konten kamus sosmed infografis
10	16 Sept - 20 Sept 2024	- Honda Basket League(HBL) & Funfest - Konten sosial media	- Mengikuti <i>supervisor</i> ke lapangan survei lokasi dan dokumentasi - Mengerjakan konten kamus sosmed infografis
11	23 Sept - 27 Sept 2024	- Acara festival muda berkarya - Honda	- Mengikuti <i>supervisor</i> ke lapangan survei lokasi, dokumentasi - Mengikuti <i>supervisor</i> ke

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Basket League(HBL )</li> <li>- DINOCO</li> <li>- ICON</li> </ul>	<p>lapangan preparasi setup untuk presentasi DINOCO &amp; ICON, diajarkan <i>setup virtual background green screen</i> dan <i>software broadcast</i> ke zoom</p>
12	30 Sept - 4 Okt 2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Honda Basket League Playoff(HBL ) &amp; Funfest</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti <i>supervisor</i> ke lapangan dokumentasi acara</li> </ul>
13	7 Okt - 11 Okt 2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ICON</li> <li>- Launching produk baru</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jenis launching; MD launching, dealers launching, Regional Public Launching(RPL), Problem Identification Corrective Action(PICA)</li> <li>- Pembelajaran product knowledge produk terbaru</li> </ul>
14	14 Okt - 18 Okt 2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>- HUT MSK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti <i>supervisor</i> ke lapangan preparasi dan dokumentasi acara</li> </ul>
15	21 Okt - 25 Okt 2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acara HOKI 10.10</li> <li>- Training produk baru</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain dan gambar 4 lembar gambar mewarnai untuk TK.</li> <li>- Mengikuti <i>supervisor</i> ke lapangan dokumentasi acara</li> <li>- Diajarkan komunikasi &amp; <i>digital marketing</i> produk baru</li> </ul>
16	28 Okt - 1 Nov 2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Konten sosial media</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengerjakan konten kamus sosmed infografis</li> </ul>
17	4 Nov - 8 Nov 2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Calendar of Events(COE)</li> <li>- Media plan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengerjakan konten kamus sosmed infografis</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Konten sosial media</li> <li>- Acara suara mas dan mba</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti <i>supervisor</i> ke lapangan preparasi dan dokumentasi acara</li> </ul>
18	11 Nov - 15 Nov 2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Konten sosial media</li> <li>- ICON</li> <li>- MD Launching</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengerjakan konten kamus sosmed infografis</li> <li>- Mengikuti <i>supervisor</i> ke lapangan preparasi dan dokumentasi acara</li> </ul>
19	18 Nov - 22 Nov 2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Konten sosial media</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengerjakan konten kamus sosmed infografis</li> </ul>
20	25 Nov - 28 Nov 2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Konten sosial media</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengerjakan konten kamus sosmed infografis</li> </ul>

Pada bulan awal magang, *supervisor* memperkenalkan penulis kepada anggota departemen promosi dan pekerjaan masing-masing anggota, rapat COE(*Calendar of Events*) menjadi kesempatan untuk mengenal cakupan pekerjaan setiap anggota dalam departemen. Pada rapat tersebut, penulis diajarkan kosakata penting dalam perusahaan, seperti H1, H2, H3, HC3, NOS, media plan, KOL dan CSR. Rapat ini terjadi setiap awal bulan sebagai referensi skedul bulan tersebut dan diikuti oleh kepala divisi lain dengan tujuan untuk menggabungkan tugas dari divisi lain ke dalam skedul. *Supervisor digital* mem- *breakdown* promosi digital mingguan berdasarkan konten fokus, tugas ini ditambahkan dalam kalender dan akan menjadi salah satu tugas yang akan dikerjakan setiap bulan, selain tugas digital oleh divisi lain.

Penulis ditujukan untuk pelajari *product knowledge* dari PPT pengenalan produk dan diperkenalkan kepada salah satu karyawan sales yang mengenal baik produk motor. Core value perusahaan diajari lebih lanjut oleh karyawan HR. Pada bulan pertama penulis diberikan penjelasan tugas yang biasa dikerjakan, dan diberikan tugas menambahkan animasi dan mendesain postingan sosial media. Tugas ini akan di cek oleh *supervisor digital* dan direvisi oleh penulis. *Supervisor*

akan memberikan *feedback* apa yang bisa diperbaiki dan diajari cara mengembangkan desain yang nyaman bagi mata pengguna. Seperti ukuran font yang membuat terlihat di layar telepon genggam atau kecepatan mata manusia untuk menangkap gerakan dalam video.

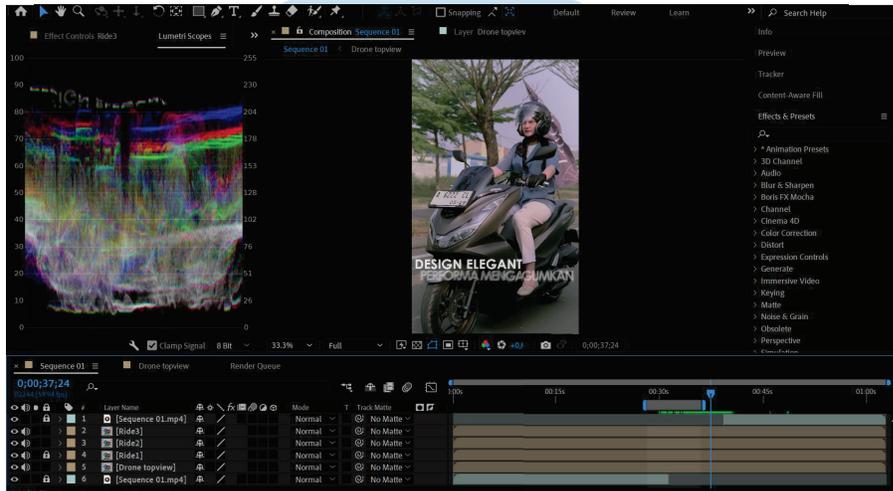
Pada akhir bulan, semua departemen mengerjakan laporan BOD, departemen promosi mempersiapkan promo untuk awal bulan agar promo dan visual sudah jelas pada awal bulan. Minggu ke-2 setelah COE, acara mulai *running* dan kadang terdapat tugas tambahan dari divisi lain. Pada acara BTL, penulis mengikuti *supervisor digital* di lapangan dan belajar di bawah arahnya, *running* dan dokumentasi acara.

Di saat waktu lebih santai, terdapat sesi belajar, *tips & tricks* dan pengalaman di lapangan yang diajarkan oleh *supervisor* dan anggota departemen promosi. Bulan seterusnya, penulis diberikan tugas untuk menyusun sendiri rekaman, *mixing audio*, *color grading*, editing dan kemudian menambahkan animasi.

Selama durasi magang sebagai *digital content creator*, penulis terlibat dalam beberapa proyek, 3 darinya merupakan:

1. Content creation reels promosi PCX 160

Dari tugas *content focus*, dimana diberikan *bullet points* esensi yang ingin tertangkap dalam *videography* dan *product knowledge*. Disediakan teks, font, logo, *watermark* perusahaan dan lain lain yang dapat digunakan untuk produk tersebut. Penulis mengikuti *supervisor digital* syuting ke lokasi, diberi materi *product knowledge* dan ditugaskan menambahkan teks dan animasi. Penulis belajar cara *supervisor digital* mengkreasikan dan menjadwalkan konten media sosial.



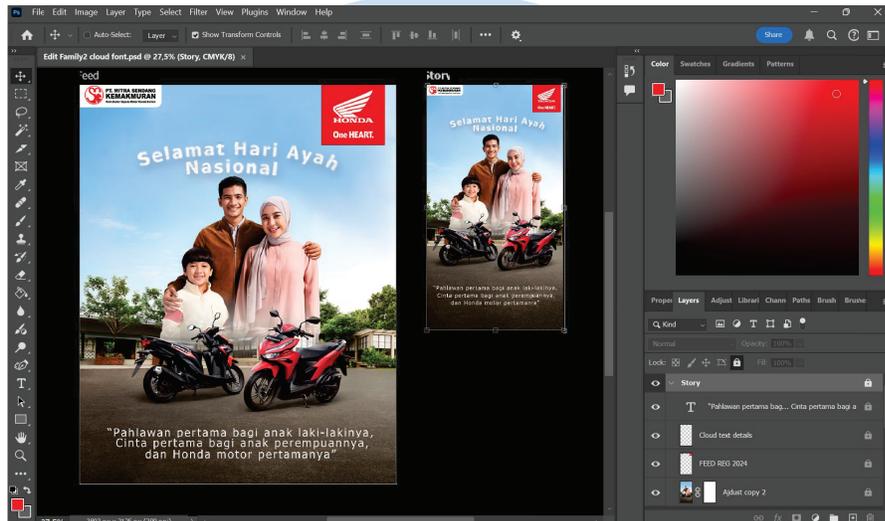
Gambar 3.3 Proses pengerjaan tugas PCX 160  
Sumber: Dokumen pribadi, (2024)

Penulis belajar terkait *lumetri scope*, dalam *colour grading* rekaman. Dengan dapat membaca *lumetri scope*, penulis dapat melihat informasi warna seperti kecerahan, kegelapan ataupun saturasi warna yang kemudian diatur dan disesuaikan, berguna untuk menstandarisasikan tampilan dari beda-beda rekaman, alat ini menjanjikan hasil agar lebih akurat. Pembelajaran *product knowledge* berisi desain, fitur, pengalaman, *emotional benefit*, spek, dan lain lain yang membantu memberi gambar strategi penjualan produk.

Penulis mengerjakan proyek tersebut dalam *software adobe after effects* untuk menambahkan teks, *rotoscoping* dan animasi. Penulis mendapat *feedback* arahan revisi oleh *supervisor* untuk membuat ukuran teks lebih besar, membuat efek animasi lebih panjang atau gerakan animasi lebih lambat agar terlihat, dan memutar teks nama model produk dari vertikal menjadi horizontal.

## 2. Konten bulanan

Setiap bulan, akan ada *activity plan* yang wajib dikerjakan sebagai penilaian KPI(*Key Performance Indicator*) semua karyawan. Untuk divisi *digital* di departemen promosi, terdapat konten bulanan, konten fokus dan pengelolaan media sosial. Konten bulanan termasuk kreasi konten media sosial dengan target *followers* dan *engagement rate* yang diukur setiap bulan.

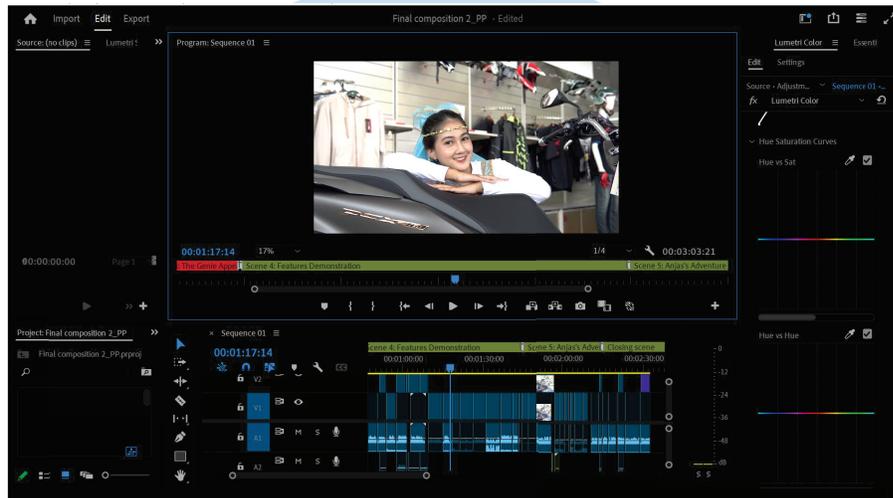


Gambar 3.4 Proses pengerjaan konten bulanan  
Sumber: Dokumen pribadi, (2024)

Penulis diberikan tugas mendesain konten *feed* dan *post* untuk media sosial berupa konten untuk hari ayah nasional. Supervisor *brief* terkait keterangan apa yang ingin ditampilkan. Dari material promosi, penulis mencari gambar yang sesuai, mendesain komposisi, kemudian di dalam *photoshop* ditambahkan *watermark*, teks, mengubah langit, mengulik untuk menyesuaikan warna dan bantu dalam mengkreasi puisi. Dalam tugas proyek konten bulanan lain seperti yang terkait dengan *tips* dan *tricks* atau pengetahuan tentang motor, penulis mengumpulkan riset yang direvisi agar faktual, mencari gambar dari material promosi atau gambar *copyright free*, yang kemudian disusun di dalam *software photoshop*.

### 3. Konten fokus produk PCX 160

Dari tugas *content focus*, penulis mengikuti *supervisor digital* syuting ke lokasi, dan ditugaskan mengkomposisi, *colour grading*, menambahkan text, vfx dan animasi.



Gambar 3.5 Proses pengerjaan tugas PCX 160  
 Sumber: Dokumen pribadi, (2024)

Penulis diajarkan teknik pengeditan L-cut dan J-cut, teknik ini membantu menunjukkan konteks dari dialog yang sedang didengar. L-cut merupakan saat suatu dialog terdengar karakter a, rekaman akan transisi dari karakter a ke adegan karakter b untuk menunjukkan reaksi atau konteks lebih. Dengan J-cut, kita akan mendengar suatu dialog oleh karakter a, namun menunjukkan reaksi atau konteks lebih dari karakter b, baru kemudian kita ditunjukkan balik ke karakter a, teknik ini lebih mementingkan menunjukkan informasi emosi atau konteks dalam adegan tersebut.

Proyek ini dikerjakan dalam software adobe *after effects* dan *premiere pro*; *premiere pro* untuk color grading, *audio mixing*, dan *compositing*, kemudian *after effects* untuk menambahkan teks, *rotoscoping*, *keylight*, *motion graphic* dan animasi. Penulis diberikan *storyline* skrip sebagai referensi arahan mengkomposisi rekaman dan *voiceover*. Dari semua rekaman, penulis menyaring, mencocokkan dengan audio dan cerita. Kemudian, rekaman di *colour grade* dan *audio* di *mixing* agar suara *background* dkecilkan dan dialog lebih jernih dan terdengar rata. Rekaman dipindahkan ke *after effects* untuk ditambahkan animasi, *motion graphic*, teks dan *vfx*. Penulis dapatkan *sfx*, *vfx* dan musik *background* yang *copyright free* dari internet.

Dalam proyek ini penulis mengerjakan rotoscoping dan membersihkan lebih dengan masking pada footage dengan *green screen*, menambahkan vfx asap, dan menambahkan animasi, teks dan *motion graphic*. Hasil *editing* yang selesai kemudian dipindahkan balik ke *premiere pro* untuk ditambahkan musik *ambiance*, musik bg dan sinkronisasi sfx. Feedback dan arahan revisi oleh *supervisor* untuk mengubah beberapa komposisi seperti menambahkan beauty shots produk saat *voiceover* sedang menjelaskan bagian tersebut. Mendramatisir adegan saat karakter masuk dengan vfx dan sfx agar lebih mengesankan. Selama magang, penulis merasa beruntung karena dapat kesempatan mengalami pengalaman di saat perusahaan sedang *launching* produk EV series terbaru dan mengikuti *anniversary* perusahaan.

### 3.3 Kendala yang Ditemukan

#### 1.) Pengetahuan kurang yang berefek pemahaman pembicaraan

Penulis mengalami kesulitan yang membutuhkan waktu lama, dalam hal untuk mengingat nama produk dan varian nya beserta target pasar dan *niche* yang ditujukan, membuat salah persepsi dengan apa yang sedang dibahas oleh rekan kerja. Sebelumnya penulis hanya mengenal beberapa produk terkenal yang didistribusikan oleh perusahaan.

#### 2.) Beban *software*

Dalam pembuatan tugas terkadang penulis mengalami kendala dengan *software* yang digunakan seperti saat file tidak bisa terbuka di *software* lain atau *software* tutup dengan sendiri. Hal ini umum dengan pengguna *software* tersebut, namun menjadi kendala karena memakan waktu dalam memproses efek dan *render*, dan membuat penulis butuh mengulang - ulang proses yang sama.

#### 3.) Penguasaan *software*

Penulis terkadang merasa kurang handal dengan aplikasi dan membutuhkan waktu lebih lama untuk memproses tugas daripada *supervisor* sebab pengalaman untuk menguasai *software* masih kurang.

### 3.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

- 1.) PPT pengenalan produk yang disediakan sangat membantu penulis untuk belajar perlahan-lahan. Sering berbincang mengenai produk dan coba mengidentifikasi kendaraan sekitar setiap kali berkendara juga membantu.
- 2.) Supervisor merekomendasikan untuk sabar saja dan mencoba *software* lain yang dapat membantu. Penulis diperkenalkan ke davinci resolve untuk *colour grading*, *editing*, dan lain lain atau capcut untuk edit reels dengan cepat agar tidak bergantung pada hanya satu *software* walaupun *software* tersebut standar industri.
- 3.) Supervisor memberi petunjuk berupa menunjukkan fitur dalam software atau materi pendukung seperti MOGRT yang membantu mempercepat pengerjaan. Kedepannya penulis akan terus pelajari fitur dan menguasai *software* agar dapat kerja lebih efisien.

