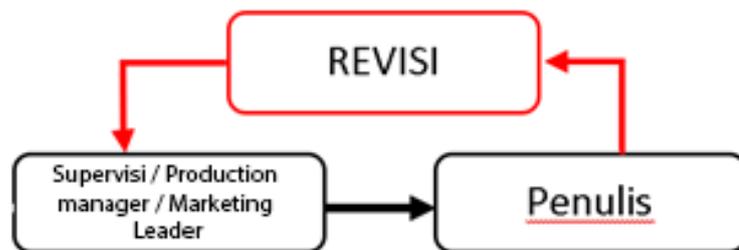


## BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama kegiatan magang berlangsung, penulis ditempatkan di divisi *Production* sebagai *video marketing* atau *video creator*. Penulis bertanggung jawab dengan proses kreatif, yaitu perancangan konten hingga proses pengambilan gambar dan *editing*.

Dalam pengerjaan konten, penulis berkoordinasi dengan *production manager*, *marketing leader* dan *manager* untuk memastikan konten yang dibuat sesuai dengan apa yang diinginkan dan meraih *target market*.



Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama menjalani magang di PT. Nagatama Poin Ciptaprima penulis bertugas untuk menghasilkan konten video yang kreatif untuk mendukung promosi produk *Figure Yell World*. Tugas utama penulis merencanakan konsep video, pengambilan gambar, penyuntingan video, sampai dengan finalisasi video untuk dipublikasi melalui berbagai *platform* media sosial, seperti Instagram, YouTube dan TikTok.

Selain itu penulis juga ikut serta dalam proses *brainstorming* bersama tim *marketing* untuk mengembangkan ide-ide yang inovatif dan relevan dengan tren. Penulis juga bertugas memastikan kualitas video dan audio untuk menarik audiens dengan produk *Figure Yell World*. Selama magang penulis melihat berbagai

respons audiens untuk evaluasi dan mengembangkan konsep video promosi berikutnya.

Penulis menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro untuk proses *editing* dan Adobe After Effect untuk menambah efek-efek yang diperlukan, hingga menjadi video iklan yang bisa dipublikasi untuk audiens. Semua proses pengambilan gambar dan proses *editing* berada di bawah pengawasan Jonathan Gunawan sebagai *supervisor* dan Elizabeth sebagai *production manager*.

### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut tabel uraian tugas yang dilakukan penulis selama melakukan kegiatan magang di PT. Nagatama Poin Ciptaprima:

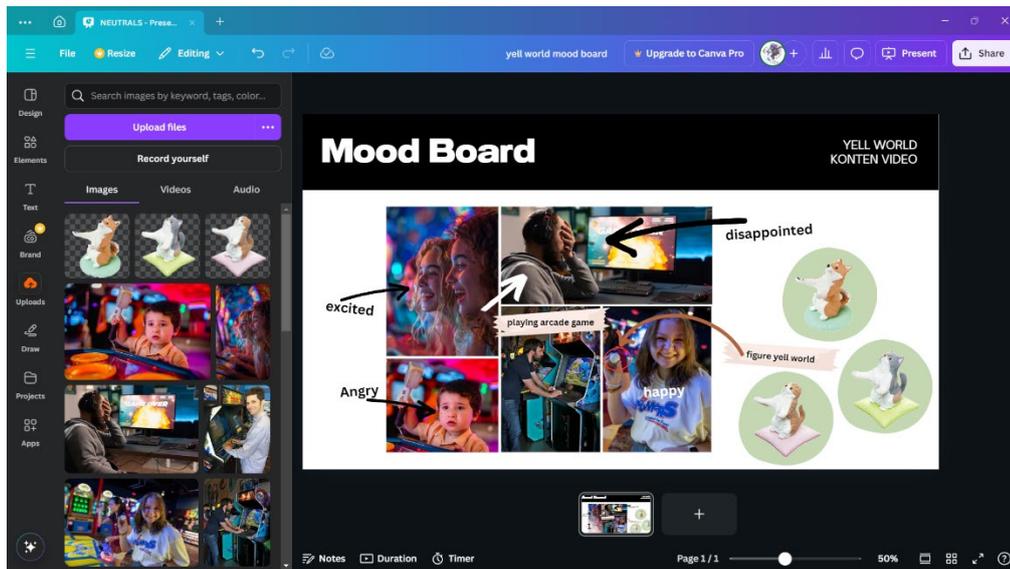
Tabel 3.1 Tabel Tugas yang Dilakukan

No.	Tanggal	Nama Project	Keterangan
1.	Minggu 1 (1-8 Juni 2024)	<i>Shooting Yell World</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hari pertama magang di PT. Nagatama Poin Ciptaprima.</li> <li>- Belajar tentang iklan produk dan teknis pengambilan gambar iklan produk.</li> <li>- Mempelajari teknik <i>color grading</i> dan penggunaan <i>LUT</i>.</li> <li>- Membantu <i>shooting</i> konten produk kantor.</li> </ul>
2.	Minggu 2 (11-16 Juni 2024)	<i>Reels Yell world</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Development</i> konten <i>reels</i> (membuat <i>moodboard</i>, dan <i>script</i>)</li> <li>- Membuat konten <i>reels</i> untuk postingan Instagram kantor.</li> </ul>
3.	Minggu 3 (18-23 Juni 2024)	<i>One Piece Card Game Promotion Video</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat video untuk konten internal kantor.</li> <li>- syuting untuk <i>video content</i> produk internal kantor.</li> </ul>
4.	Minggu 4 (2-7 Juli 2024)	<i>One Piece Card Game Promotion Video</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencari renfrensi dan ide konsep produk.</li> <li>- Merevisi video konten produk.</li> </ul>
5.	Minggu 5 (9-12 Juli 2024)	<i>One Piece Card Game Promotion Video</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisi video produk.</li> <li>- Memberikan efek untuk video produk.</li> </ul>
6.	Minggu 6 (16-19 Juli 2024)	<i>Digimon Card Game Promotion Video</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Shooting</i> konten internal kantor.</li> </ul>
7.	Minggu 7 (22-26 Juli 2024)	<i>Digimon Card Game Promotion Video</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Editing</i> video konten internal kantor.</li> </ul>

8.	Minggu 8 (30-31 Juli 2024)	Promosi produk <i>Yell World</i> dan <i>One Piece</i>	- Promosi produk internal kantor ke toko-toko hobi.
9.	Minggu 9 (1-2 Agustus 2024)	<i>Product Packing Video</i>	- Membuat konten <i>packing</i> produk internal kantor.
10.	Minggu 10 (6-9 Agustus 2024)	<i>Mock-up</i> produk <i>Union Arena</i>	- Membuat video untuk konten internal kantor. - Mempelajari <i>design mock up</i>
11.	Minggu 11 (13-16 Agustus 2024)	Video Spesial 17 Agustus Produk Diskon	- Membuat video untuk konten internal kantor menggunakan <i>mock-up</i> . - <i>Editing</i> video konten internal kantor untuk spesial 17 Agustus. - Memberikan efek untuk video produk spesial 17 Agustus.
12.	Minggu 12 (20-23 Agustus 2024)	<i>Union Arena Promotion Video</i>	- <i>Editing</i> video konten internal kantor - Revisi <i>editing</i> video konten internal kantor.
13.	Minggu 13 (27-30 Agustus 2024)	<i>New product of Yell World figure</i>	- Mencari referensi dan ide konsep produk. - Membuat video untuk konten produk baru
14.	Minggu 14 (3-6 September 2024)	<i>New product of Yell World figure</i>	- Membuat video untuk konten produk baru - Revisi video produk baru - Memberikan efek untuk video produk.
15.	Minggu 15 (10-13 September 2024)	<i>Mock-up Yell World New Product</i>	- Membuat <i>mock-up</i> produk baru untuk konten foto produk
16.	Minggu 16 (17-20 September 2024)	Riset produk	- Riset produk baru dan konten yang sudah pernah di buat.
17.	Minggu 17 (24-27 Agustus 2024)	<i>Union Arena Promotion Video</i>	- <i>Editing</i> video konten internal kantor.

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Sebagai *content creator*, pekerjaan penulis sangat fleksibel. Tapi ada alur kerja yang harus diikuti agar *workflow* tidak berantakan dan tetap rapih. Seperti mencari ide, merancang atau membuat konsep, mempersiapkan peralatan dan perlengkapan untuk pengambilan gambar, proses pengambilan gambar sesuai konsep yang sudah dirancang, dan proses *editing* yang detail agar tidak ada kesalahan pada konten yang dibuat.

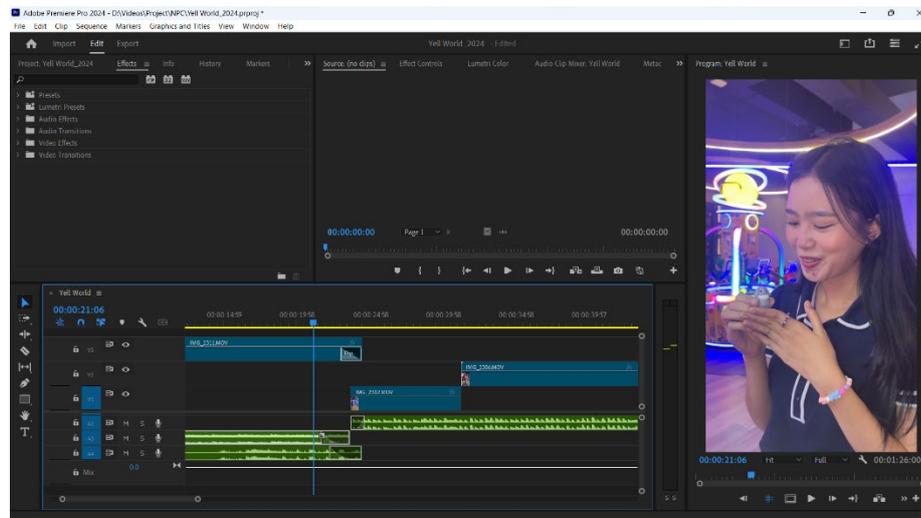


Gambar 3.2 *Mood Board* Konten Promosi Produk *Yell World*



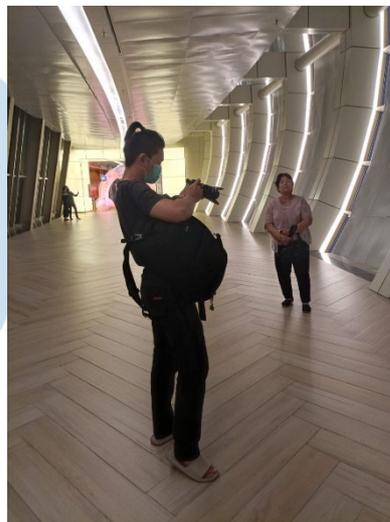
Gambar 3.3 *Shooting* Konten Promosi Produk *Yell World*

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

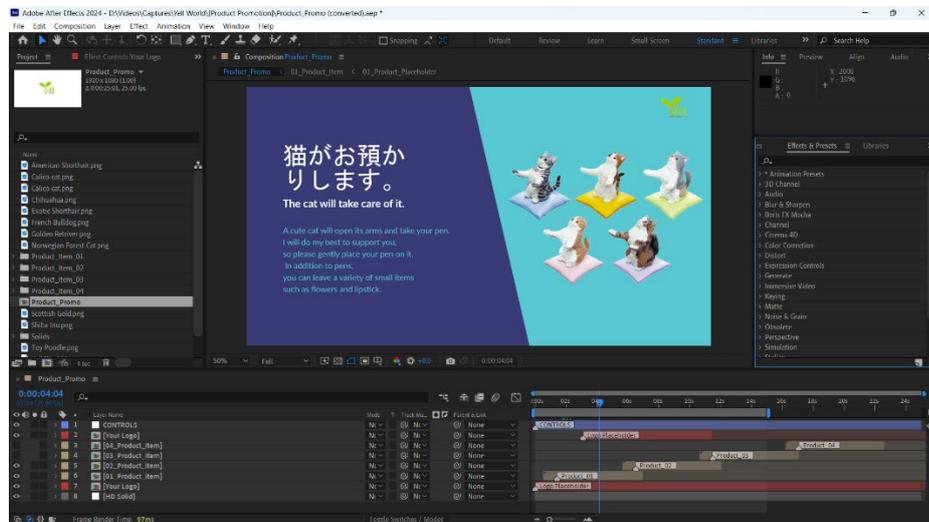


Gambar 3.4 Proses *Editing* Konten Promosi Produk *Yell World*

Sebagai perusahaan pasti memiliki karakteristik sendiri yang diinginkan untuk *branding* produknya. Namun penulis juga memiliki karakteristik dalam pembuatan konten video produk. Dikarenakan perusahaan tidak mempunyai divisi konten dan penulis mengajukan diri untuk membuat video konten produk-produk yang diproduksi perusahaan, perusahaan dan penulis sepakat untuk menggunakan karakteristik penulis sebagai video konten produk.



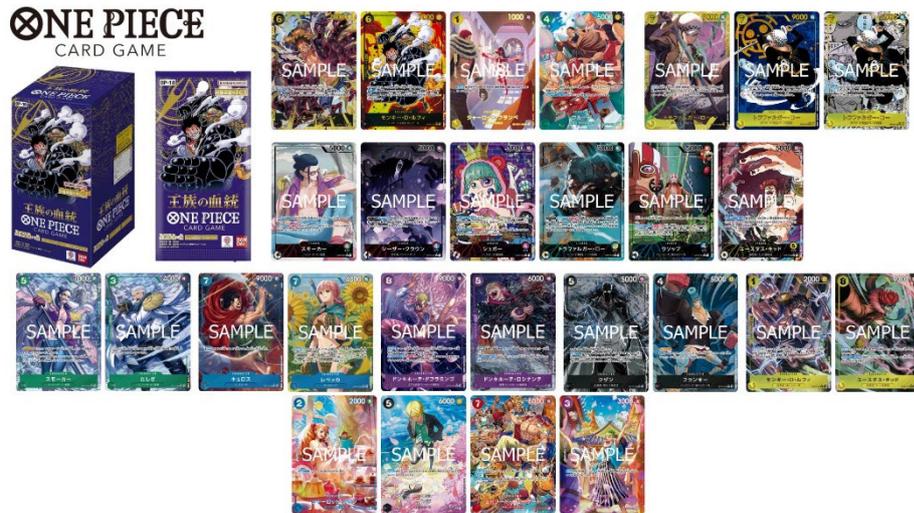
Gambar 3.5 *Shooting* Konten Promosi Produk *Yell World*



Gambar 3.6 Proses *Editing* Iklan Produk Baru *Yell World*

Karena penulis hanya sendirian untuk membuat konten video promosi, maka penulis mengambil gambar untuk konten promosi produk *Yell World* sendiri dengan alat seadanya. Setelah penulis mengambil gambar, penulis langsung melanjutkan ke proses *editing* agar tidak terlalu lama dalam membuat video promosi produk tersebut, karena tren di media sosial sangat cepat berubah.

Penulis juga menghubungi model untuk konten video promosi produk *Yell World* yang ditunjuk oleh perusahaan. Setelah penulis menghubungi model, penulis menjelaskan apa yang akan dilakukan oleh model dengan *moodboard* yang sudah penulis buat. Jika model sudah mengerti apa yang akan dibuat untuk konten, penulis dan model berdiskusi untuk tanggal dan tempat pengambilan gambar yang tepat dan sesuai.



Gambar 3.7 Mood Board One Piece Card Game Promotion Video  
 Sumber : PT. Nagatama Poin Ciptaprima (2024)

Setiap tidak ada konten yang dikerjakan oleh penulis, maka perusahaan memberikan proyek *editing* untuk video promosi salah satu produk perusahaan, dan juga untuk memberi informasi bagi komunitas hobi.

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama melaksanakan kegiatan magang sebagai konten kreator, penulis menemukan beberapa kendala yang lebih terkait dengan kendala faktor operasional kerja, di antaranya yaitu :

1) Beban kerja

Penulis harus menjalani semua tahapan proses produksi video, mulai dari pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Penulis merasa mendapatkan beban kerja yang berat dan membuat beberapa proyek lama selesai.

2) Tidak ada divisi konten

Perusahaan belum memiliki divisi konten, sehingga semua beban pembuatan konten video diberikan kepada penulis sebagai pembuat video konten atau *content creator*.

3) Tebatasnya peralatan

Terbatasnya peralatan dan perlengkapan produksi seperti perlengkapan studio menjadi kendala untuk membuat konten yang berkualitas.

### 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Terdapat beberapa solusi untuk mengatasi kendala faktor operasional kerja yang ditemukan oleh penulis, diantaranya yaitu :

1) Membuat proses kerja lebih efisien

Penulis menggunakan *template editing* video yang ada di Adobe Premiere Pro dan *Adobe After Effect* untuk mempercepat proses *editing*.

2) *Freelancer* dan saran rekrutmen

Selain penulis memberi saran untuk merekrut orang untuk menjadi tim divisi konten agar bisa lebih efisien. Penulis juga menggunakan jasa *freelancer* untuk membantu pekerjaan penulis sementara waktu.

3) Sewa dan investasi peralatan

Penulis meminta perusahaan untuk menyewa peralatan saat ingin produksi konten dan penulis juga memberi saran agar perusahaan bisa investasi peralatan seperti kamera dan *lighting* untuk divisi konten ke depannya.

U M W N  
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