



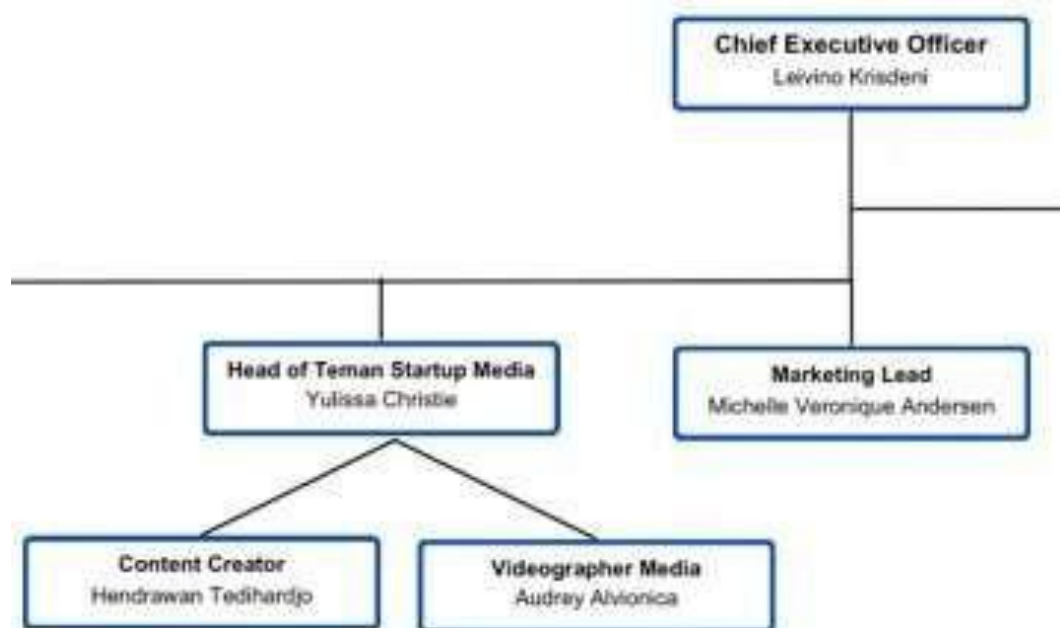
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama magang di *Teman Startup*, penulis ditempatkan di divisi Media sebagai *videographer intern*. Penulis dibimbing oleh Alvionica Audrey, selaku *Videographer & Editor* di *Teman Startup*, yang memberikan arahan serta tugas-tugas yang harus diselesaikan setiap hari. Selama menjalani magang, penulis memiliki peran sebagai *videographer intern* dengan tanggung jawab untuk menentukan penggunaan peralatan produksi, mencari referensi video, membantu merancang konsep video, serta mendukung proses produksi untuk konten video di media sosial *Teman Startup*.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.1 Struktur organisasi *Teman Startup* pada divisi media

3.2 Pengembangan Teknis Pengambilan Gambar

Peran seorang *videographer* mencakup proses kreatif dalam pembuatan video, mulai dari pra-produksi hingga pasca-produksi. *Videographer* bertanggung jawab untuk merencanakan, merekam, dan mengedit video sesuai kebutuhan, baik untuk dokumentasi, pemasaran, maupun penelitian. J. of Educ. and Pedagogy (2018). Sebagai *Videographer* di *Teman Startup*, tugas utama meliputi pembuatan konten video dari awal hingga akhir. Ini mencakup perencanaan konsep, pengambilan gambar, dan editing untuk menghasilkan video yang menarik serta relevan dengan audiens startup. Keterampilan *storytelling* dan pemahaman teknis tentang kamera serta software editing sangat penting untuk menciptakan konten yang efektif dan sesuai tujuan pemasaran.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Pada bulan Agustus, penulis mulai berpartisipasi dalam produksi berbagai konten seperti *Daily Skit*, *Working with Gen Z*, *Brands and Beyond*, *Unusual Money*,

Brand That Makes You, Tanya Teman Startup, dan TS Club. Penulis terlibat dalam tahap pra-produksi dan produksi. Di pra-produksi, penulis membantu dalam pengembangan konsep video, mulai dari *storyline* hingga teknis seperti pemilihan lensa dan penempatan pencahayaan. Saat produksi, penulis bertanggung jawab dalam pengambilan gambar dan pengaturan pencahayaan agar sesuai dengan konsep *visual* yang dirancang sebelumnya, memastikan hasilnya berkualitas.

3.2.2 Proses Pengerjaan Tugas Sebagai Videographer di Teman Startup

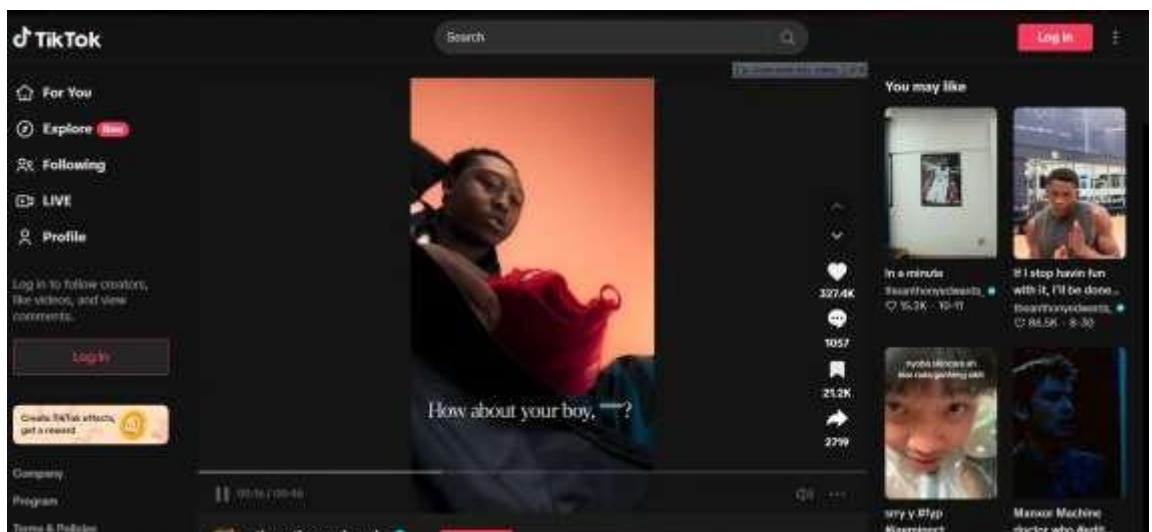
Dalam praktik kerja magang di *Teman Startup*, penulis mengerjakan beberapa project, Namun pada bab ini, penulis akan menguraikan salah satu *project* video yaitu *Brands and Beyond x FAYT*. *Brands and Beyond* adalah salah satu pilar utama dari *Teman Startup* yang berfokus pada ulasan mendalam tentang *brand* dari klien. Dengan mengungkap teknik pengambilan gambar yang dinamis dan kreatif, kami menghadirkan visual yang menarik dan bercerita untuk memberikan representasi terbaik dari setiap brand yang di *review*.

1) Proses *Pre-Production* :

Selama tahap pra-produksi, penulis membantu merancang *deck visual* dan mencari referensi video sebagai acuan *visual* untuk produksi. Video ini bertemakan *creative worker*, terinspirasi dari karyawan yang sekaligus mempromosikan sepatu FAYT. Mengingat produk FAYT memiliki kesan mewah dan elegan, sebagai *videographer*, penulis bertanggung jawab untuk menyampaikan kesan tersebut melalui video. Penulis memastikan bahwa elemen-elemen *visual* yang dihasilkan, termasuk *lighting* dan *framing*, dapat mendukung konsep elegan yang diinginkan oleh brand untuk memikat *target audiens*.

Shot	Scene	Dialog	additional	Notes	Revisi	Shot
1	Orang cari + have a little FAYT (unfaded LOOPING) Boris looking at (asam-asam kamera)	HAVE A LITTLE FAYT				https://www.instagram.com/beatC3041204110000
	Lagi diin bedah	C. Oh iya, oh iya, kUMH... C. Eh... to what?				https://www.instagram.com/beatC3041204110000
	Ada kamera, jadi ada kamera selfie gitu					https://www.instagram.com/beatC3041204110000
	Orang cari	Let me show you around the office		Call background music after "...ofce"		https://www.instagram.com/beatC3041204110000
	Ada ke belakang kamera sedikit ada orangnya kemudian lepas kamera berjalan ngomong, dipegang kameramen sedikit madya	C. Oke, Ting pegang's ya, madya, baik				https://www.instagram.com/beatC3041204110000
	Orang ngomong dengan kamera Terus di ing tin FAYT masuk ke the frame di bawah FRIENDLY (Dinda & VERSATILE (Revan))	C. Kalo aku harus seperti FAYT sama kayak... C & B team: Fuu, Friendly & Tenang!				https://www.instagram.com/beatC3041204110000
		Wah Pan udah				https://www.instagram.com/beatC3041204110000
2	Orang FAYT lagi basic campaign, kamera bergerak menyalin ke para talent. Talent sadar kamera, tunjukin HP ke kamera	Bun FAYT aaaa! Bag-bag, muthers sama OVERAWAY ah yi!				https://www.instagram.com/beatC3041204110000
		Wah pan lah (sambil Chay)				https://www.instagram.com/beatC3041204110000
3	Orang sudah ngajar kamera yang lagi movement di belakangnya masih rambet in FAYT (berjalan dan senyum belakangan)	Oh iya, kaha bikin konten rezen yang lucu!				https://www.instagram.com/beatC3041204110000
	Orang baik badan, ajak tem bikin konten rezen yang lucu	Lagi mau konten rezen in bikin yuk!				https://www.instagram.com/beatC3041204110000
		Wah pan lah (sambil Chay)				https://www.instagram.com/beatC3041204110000
4	Orang dengan kamera senyum pegang banyak produk FAYT (kardus + spanduk + kaos + t-shirt + masker + ada senyum + "BAGU YUK" + BADI SENDAL + baik lg ke Cindy)	It's the team FAYT ah! Rejo, makan. BADI-BADI SENDAL!				https://www.instagram.com/beatC3041204110000
		Good out sumpah (sambil FAYT yang di belakang)				https://www.instagram.com/beatC3041204110000
		Good out (sambil banyak produk FAYT di belakang Cindy saat masuk)				https://www.instagram.com/beatC3041204110000
	Orang with lots of FAYT products di tangan dan banyak di FAYT products di belakangnya	Banyak produk ah!				https://www.instagram.com/beatC3041204110000
		Wah Pan lah				https://www.instagram.com/beatC3041204110000
5	Pan yang sedang berbicara dengan orang, ada kacamata hitam. Kemudian orang hadiah FAYT + optional gift (box with ribbon)	Kalo ada mentari yang akan... Dapat hadiah FAYT!				https://www.instagram.com/beatC3041204110000
	Ada Madya (sambil lewat sambil bilang)	Pada bisa jawab + kado yg akan andig lg HA!				https://www.instagram.com/beatC3041204110000
	Ada another scene muncul (Revan) di FAYT nyampan yang lucu, pegang HP kemudian bergerak ke arah ke Takut ada	SH! ada Gop rekam? Oh gop				https://www.instagram.com/beatC3041204110000

Gambar 3.2 : Contoh perancangan shotlist pada Brands and Beyond x Fayt
Sumber : Arsip Perusahaan 2024



Gambar 3.3 : Contoh Referensi
Sumber : Media Sosial theanthonyedwards_

Sebelum proses produksi dimulai, penulis menentukan jenis lensa yang akan digunakan, karena setiap lensa memiliki karakteristik yang berbeda. Penulis memutuskan untuk menggunakan lensa Sigma 24-70mm F2.8, yang dikenal sebagai lensa zoom berkualitas tinggi. Lensa ini dipilih karena kemampuannya memudahkan pengambilan *establishing shot* dan *coverage shot*, sehingga dapat menghemat waktu selama produksi. Rentang *focal length* 24mm-35mm digunakan untuk *establishing shot* yang dinamis, terutama saat merekam banyak gerakan, serta mendukung transisi manual *whip pan* antar shot. Selain fleksibilitasnya, lapisan Nano AR pada lensa ini membantu memaksimalkan cahaya yang masuk, menghasilkan gambar beresolusi tinggi yang sesuai dengan konsep *visual* yang diinginkan.

Dalam rangkaian produksi, penulis juga berdiskusi mengenai penggunaan pencahayaan untuk mewujudkan *visual* yang telah direncanakan dan menghemat waktu. Setelah berdiskusi, kami sepakat untuk menggunakan lampu Godox SL 200 dan Godox SL 300 II, yang keduanya memiliki suhu warna yang sama, yaitu 5600K. Untuk mendukung pencahayaan, penulis juga menggunakan *Lantern Softbox BL65* berdiameter 65 cm pada lampu SL 300 II, serta Poly Styrofoam untuk memantulkan cahaya dari lampu SL 200.

Terakhir, penulis merekomendasikan penggunaan teknik pencahayaan dua titik (*2-point lighting*). Teknik ini memberikan kedalaman dan dimensi, memisahkan subjek dari latar belakang, serta memberikan tampilan yang lebih profesional. Dengan dua sumber cahaya, kontrol terhadap bayangan lebih terjaga, sehingga fitur wajah dapat ditonjolkan sesuai kebutuhan. Fleksibilitas dalam penggunaan berbagai jenis lampu, seperti *softbox* untuk cahaya utama dan *fill light* untuk sorotan, memungkinkan terciptanya suasana yang sesuai dengan tema yang diinginkan. Secara keseluruhan, penggunaan dua sumber cahaya ini membuat video terlihat lebih menarik dan profesional.

2) Proses *Production* :

Selama proses produksi berlangsung, penulis berperan aktif sebagai *videographer*. Dalam upaya menghasilkan video dengan kualitas terbaik, penulis memutuskan untuk merekam *footage* dengan resolusi 4K. Pilihan ini dilakukan agar hasil rekaman memiliki detail yang lebih tajam dan jelas, mengingat jumlah *pixel* yang dihasilkan jauh lebih banyak dibandingkan dengan video beresolusi HD, sehingga memberikan kualitas visual yang lebih *superior*. Selain mempertimbangkan resolusi, penulis juga memilih untuk menggunakan *frame rate* 60fps. Pemilihan *frame rate* ini bertujuan agar gerakan dalam video dapat diatur menjadi lebih halus dan mendetail. Agar *frame rate* tersebut dapat digunakan secara optimal, penulis memilih format video NTSC, yang lebih kompatibel dengan penggunaan 60fps. Keputusan-keputusan teknis ini diambil untuk memastikan hasil akhir video memiliki kualitas visual yang memadai serta memberikan fleksibilitas dalam proses *editing*, khususnya saat dibutuhkan efek gerakan lambat atau memperhalus detail pergerakan pada video.



Gambar 3.4 : Hasil perancangan *Brands and Beyond* x Fayt

Sumber : Media Sosial Teman *Startup*

Gambar 3.4 menunjukkan salah satu set yang telah direalisasikan sesuai dengan hasil perancangan konsep. Untuk menciptakan dua cahaya bergradasi, digunakan dua lampu Godox, yaitu SL 200 dan SL 300 II. Lampu Godox SL 300 II berfungsi sebagai *Key Light* dan dilengkapi dengan *softbox* yang digunakan adalah *softbox* lantern berukuran besar agar melembutkan cahaya agar tidak terlihat kasar. Sementara itu, lampu Godox SL 200 II diletakkan di sebelah kanan *Key Light* dan dipantulkan ke *Poly Styrofoam* agar menjadi *fill light*. Kombinasi ini menciptakan dua sumber cahaya yang memungkinkan kontrol bayangan yang lebih baik, sehingga fitur wajah dapat ditonjolkan sesuai kebutuhan.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalankan proyek *Brands and Beyond* x FAYT, penulis menghadapi beberapa kendala, terutama terkait waktu dan peralatan sewa. Proses produksi kali ini dilakukan di studio yang disewa dengan durasi terbatas, sementara jumlah output yang dihasilkan cukup banyak. Hal ini menjadi tantangan utama selama produksi berlangsung. Selain itu, keterbatasan waktu semakin parah oleh kebutuhan untuk melakukan beberapa *retake* karena adanya kesalahan teknis, yang menyebabkan Penulis tidak memiliki cukup waktu untuk mengeksplorasi berbagai pengambilan gambar.

Dari sisi peralatan, penulis menyewa gimbal DJI Ronin RS3 Mini, namun motor-motor pada gimbal tersebut tidak berfungsi dengan optimal, yang

mengakibatkan beberapa pengambilan gambar menjadi goyang dan *blur*. Masalah ini memperlambat produksi dan mengurangi kualitas beberapa *shot*, menambah kendala dalam menyelesaikan proyek sesuai dengan target yang diharapkan.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Menurut penulis, pada proyek *Brands and Beyond* x FAYT, beberapa solusi dapat membantu mengatasi kendala waktu dan peralatan sewa. Pertama, manajemen waktu lebih ketat diperlukan dengan pra-produksi matang, *shotlist* rinci, dan rehearsal untuk mengurangi *retake*. Kedua, penulis seharusnya memeriksa peralatan sebelum disewa dan sediakan opsi cadangan jika terjadi masalah teknis. Ketiga, prioritaskan pengambilan gambar utama dan kurangi eksperimen dengan *shot* yang rumit saat waktu terbatas., Jika *gimbal* tidak berfungsi, gunakan alat stabilisasi lain sehingga penulis menggunakan teknik *handheld* secara manual untuk pengambilan gambar dengan menyalakan fitur *stabilization* dari kamera. Pada pemesanan Studio kami memiliki beberapa kendala dalam masalah keterlambatan yang mengakibatkan overtime. Masalah keterlambatan ini dikarenakan client

