

## BAB III

### PELAKSANAAN MAGANG

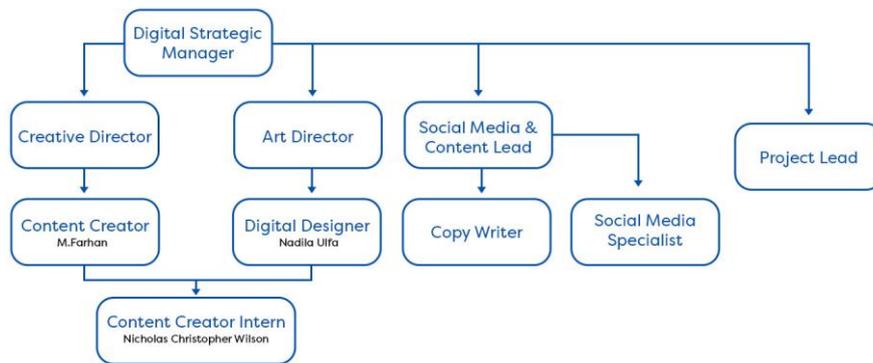
#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama menjalani program magang, penulis memiliki peran dan koordinasi yang jelas dalam pembagian tugas. Peran dan koordinasi ini bertujuan untuk membantu mengubah konsep yang sudah dirancang menjadi desain atau hasil lainnya. Berikut adalah penjelasan tentang peran, koordinasi, dan tugas yang dilakukan penulis selama program magang.

##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Pada pelaksanaan kerja magang, penulis diberikan kesempatan melaksanakan kerja magang pada posisi *Content Creator Intern* di Endeecomm Agency, pada divisi Digital. Divisi Digital menawarkan layanan pemasaran digital lengkap untuk mendukung berbagai tujuan merek. Kami membuat kampanye digital terintegrasi yang menghadirkan pesan konsisten di semua platform digital, sehingga audiens dapat menjadi pendukung merek. Dengan *storytelling*, kami menciptakan hubungan yang kuat dengan audiens target dan mengoptimalkan website serta media sosial sebagai pusat aktivitas pemasaran, didukung layanan seperti pembuatan konten kreatif, manajemen website, dan pemasaran media sosial. Dalam divisi Digital terdapat bagan kedudukan di dalamnya, berikut merupakan bagan kedudukan penulis dalam divisi Digital:

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.0 Bagan Kedudukan

Pada divisi *Digital*, Nicko Rizfyanda menduduki sebagai *Digital Business Director* yang bertanggung jawab dalam memimpin beberapa divisi turunan, yaitu *Creative Director*, *Project Manager*, *Art Director*, *Social Media & Content Lead*, *Social Media Specialist*, *Copy Writer*, *Content Creator*, dan *Digital Designer*. Keempat turunan divisi tersebut memiliki tanggung jawab dan perannya masing-masing dalam divisi ini. Pada turunan divisi tersebut, yang mengatur dan bertanggung jawab dengan semua proyek yang disini terdapat *Project Manager* dijabat oleh Charissa Nadia yang berhubungan dengan semua yang ada di divisi ini, *Art Director* yang dijabat oleh Fondly Gin yang bertugas mengatur isi konten desain dan semua asistensi desain melewati *Art Director*, *Social Media & Content Lead* yang dijabat oleh Andhika Eka Anggara yang mengatur semua isi konten, ide konten, konsepnya, dan dia juga yang mengatur semua *copy writer* dan *social media specialist*.

Pada divisi digital, penulis menempati posisi sebagai *Content Creator Intern* dibawah naungan supervisi *Project Manager*, Charissa Nadia yang dibantu oleh *Content Creator* M. Farhan dalam perancangan membuat video, Nadila Ulfa sebagai *Digital Designer* dalam perancangan membuat desain dan Sella Chandra sebagai *Account Executive* yang langsung berhubungan dengan client untuk memberikan approval dan konten yang akan dikerjakan. Penulis memiliki tanggung jawab dalam membuat desain feed/carousel dan



### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Penulis mengikuti alur koordinasi dalam praktik kerja magang di divisi Digital Endeecomm. Berikut adalah alur koordinasi yang dilakukan.

Tabel 3.0 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Tanggal	Proyek	Keterangan
1.	24 Juli – 25 Juli	- Desain media sosial IPEKA CPI	- Desain video IG <i>reels</i> “Do’s & Don’t IPEKA CPI Edition”
2.	25 Juli – 26 Juli	- Desain media sosial IPEKA CORPO	- Desain video IG <i>reels</i> ICC “Trik Biar Anak Bisa Tidur di Kamar Sendiri”
3.	31 Juli – 1 Agustus	- Desain media sosial IPEKA CORPO	- Desain video <i>reels</i> IPEKA CORPO “Anak Agresif, Bagaimana Mengatasinya”
4.	1 Agustus – 2 Agustus	- Desain media sosial MUQA Clinic	- Desain video <i>reels</i> MUQA Clinic “Jangan Ya Dek Ya”
5.	5 Agustus	- Desain media sosial MUQA Clinic	- Revisi video <i>reels</i> MUQA Clinic “Jangan Ya Dek Ya”
6.	7 Agustus	- Desain media sosial IPEKA CPI	- Membantu mengerjakan video editing <i>reels</i> IPEKA CPI dengan judul “Recap of IPEKA CPI Open House”
7.	8 Agustus -9 Agustus	- Desain media sosial MUQA Clinic	- Desain video <i>reels</i> MUQA Clinic “How to get to Muqa”
8.	12 Agustus	- Desain media sosial MUQA Clinic	- Merivisi desain video <i>reels</i> MUQA Clinic “How to get to Muqa”

9.	12 Agustus – 14 Agustus	- Desain media sosial MUQA Clinic	- Desain video reels MUQA Clinic “Treatment Karina: Jelly IPL”
10.	13 Agustus	- Desain media sosial IPEKA CORPO	- Merevisi desain video reels IPEKA CORPO “Anak Agresif, Bagaimana Mengatasinya”
11.	15 Agustus	- Desain video youtube SDI  -Desain video reels MUQA Clinic	- Desain video reels SDI “SDI 8 <sup>th</sup> Anniversary”  - Merivisi desain video reels MUQA Clinic “How to get to Muqa”
12.	16 Agustus	- Desain media sosial IPEKA CPI  -Desain video youtube SDI	- Desain video reels IPEKA CPI “Independence DAY”  -Merevisi Desain video reels SDI “SDI 8 <sup>th</sup> Anniversary”
13.	19 Agustus	- Desain video youtube SDI  -Desain video reels MUQA Clinic	-Merevisi Desain video reels SDI “SDI 8 <sup>th</sup> Anniversary”  -Merevisi desain video reels MUQA Clinic “Treatment Karina: Jelly IPL”
14.	20 Agustus	-Desain video youtube SDI  -Desain video reels MUQA Clinic	-Merevisi Desain video reels SDI “SDI 8 <sup>th</sup> Anniversary”  - Merivisi desain video reels MUQA Clinic “How to get to Muqa”
15.	22 Agustus	-Dokumentasi lomba Endeecom	-Menjadi bagian dari tim okumentasi lomba 17 Agustus Endeecom
16.	23 Agustus	- Desain video reels Endeecom	-Desain video reels “lomba 17 Agustus Endeecom”
17.	27 Agustus – 28 Agustus	- Desain video reels IPEKA CPI	- Desain video motion reels IPEKA CPI “Recap Perayaan 17 Agustus”

18.	30 Agustus-2 September	- Desain video reels IPEKA CORPO	- Desain video reels IPEKA CORPO “Riset : Persahabatan bikin lengket pasangan”
19.	3 September	- Desain video reels IPEKA CORPO	- Desain 2 video reels IPEKA CORPO “Testimoni Inspiratif dari Alumni SMAK IPEKA”
20.	4 September	- Desain video reels IPEKA CORPO	- Desain 2 cover untuk video reels IPEKA CORPO “Testimoni Inspiratif dari Alumni SMAK IPEKA”  Desain cover video reels IPEKA CORPO “Riset : Persahabatan bikin lengket pasangan”
21.	5 September	- Desain video reels IPEKA CORPO	- Merevisi 2 desain cover dan video untuk video reels IPEKA CORPO “Testimoni Inspiratif dari Alumni SMAK IPEKA”  - Merevisi desain cover video reels IPEKA CORPO “Riset : Persahabatan bikin lengket pasangan”
22.	5 September – 6 September	- Desain video reels IPEKA CPI	- Desain video reels IPEKA CPI “How Parents Deals with Siblings Rivalry”
23.	6 September	- Desain video reels IPEKA CORPO	- Merevisi 2 desain cover untuk video reels IPEKA CORPO “Testimoni Inspiratif dari Alumni SMAK IPEKA”
24.	9 September	- Desain video reels IPEKA CORPO	- Merevisi 2 desain cover untuk video reels IPEKA CORPO “Testimoni Inspiratif dari Alumni SMAK IPEKA”
25.	11 September	- Shooting untuk IPEKA CORPO  - Desain video stillo SunCo	- Shooting untuk IPEKA CORPO ICC  - Desain video stillo SunCo 1 menit

26.	12 Septembe r	- Desain video stillo SunCo	- Merevisi desain video stillo SunCo 1 menit  - Desain video stillo SunCo 30 detik
27.	13 Septembe r	- Desain video stillo SunCo	- Merevisi desain video stillo SunCo
28.	17 Septembe r – 23 Septembe r	- Desain video reels IPEKA CORPO	- Desain 3 video reels IPEKA CORPO ICC
29.	23 Septembe r	- Desain video reels STTAA	- Desain video dan cover reels STTAA
30.	25 Septembe r	- Desain video reels IPEKA CPI	- Desain video reels IPEKA CPI “Why Do We Put Our Phones in Airplane Mode While Flying?”
31.	30 Septembe r – October	- Desain feeds IPEKA CPI	- Desain daily feeds IPEKA CPI “Zebra Crossing”
32,	7 October	- Desain video reels STTAA	- Desain video reels STTAA “My weekend as A Student at STTAA-Pelayanan di GKI Bungur”
33.	9 October	- Desain video reels STTAA	- Desain cover video reels STTAA “My weekend as A Student at STTAA-Pelayanan di GKI Bungur”
34.	10 October	- Desain video stillo SunCo	- Desain video stillo SunCo ide 1

35.	11 October	- Desain video stillo SunCo	- Desain video stillo SunCo ide 2
36.	14 October	- Desain feed IPEKA CPI	- Desain feed IPEKA CPI "Tired of Being a "yes person"?"
37.	15 October	- Desain feed IPEKA CPI	- Desain feed IPEKA CPI "Can you pronounce it right?"
38.	16 October	- Desain feed IPEKA CPI	- Desain feed IPEKA CPI "Text Abbreviations"
39.	17 October	- Shooting video SunCo	-Shooting 4 video produk SunCo
40.	21 October	- Desain feed IPEKA CPI	- Desain feed IPEKA CPI "How Often Do Your Kids Consume Sweets In A Day"
41.	22 October	- Desain video reels STTAA	- Desain video reels STTAA "Nyesel gak, Kuliah di STT Amanat Agung?"
42.	25 October	- Desain video reels STTAA	- Desain cover video reels STTAA "Nyesel gak, Kuliah di STT Amanat Agung?"
43.	3-4 November	- Dokumentasi acara DJKA	- Menjadi bagian dari tim dokumentasi acara DJKA sebagai photographer  -Membantu mentor video editing awal acara DJKA

44.	6 November	- Desain video reels IPEKA CPI	- Desain video reels IPEKA CPI “What Do You Want To Be When You Grow Up?”
45.	7 November	- Desain video reels IPEKA CORPO	- Desain video dan cover reels IPEKA CORPO “Alumni Joel Yonathan”
46.	8 November	- Desain feed IPEKA CPI	- Desain feed IPEKA CPI “Hari Pahlawan”
47.	11 November	- Desain feed IPEKA CPI	- Desain feed IPEKA CPI “Reconnecting”
48.	12 November – 13 November	- Desain ads IPEKA CPI	- Desain ads IPEKA CPI dengan 3 jenis layout berbeda
49.	14 November	- Desain feed IPEKA CPI	- Desain feed IPEKA CPI “Senior High Creative Worship”
50.	15 November	- Desain feed IPEKA CPI	- Desain feed IPEKA CPI “Prestasi”
51.	18 November – 19 November	- Desain video reels IPEKA CPI	- Desain video reels IPEKA CPI “Getting bored of doing land sports?”
52.	20 November	-Desain video reels IPEKA CPI	-Desain video reels IPEKA CPI “Happy Children’s Day”

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Berikut adalah uraian umum mengenai proyek dan tugas yang penulis kerjakan selama magang di Endeecomm. Dalam magang ini, penulis menangani beberapa proyek desain dan memilih 5 proyek terbaik dari berbagai karya yang telah diselesaikan.

#### 3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Selama magang di Endeecomm, penulis terlibat dalam lima proyek utama yang dipilih sebagai highlight pengalaman. Kelima proyek tersebut mencakup pembuatan feed IPEKA CPI, reels IPEKA CPI, reels IPEKA CORPO, stillo SunCo, dan reels Muqa Clinic. Setiap proyek memiliki luaran dan proses yang berbeda, dengan tahapan kerja yang disesuaikan berdasarkan koordinasi bersama supervisor dan tim terkait. Berikut adalah uraian proyek utama yang dikerjakan selama program magang:

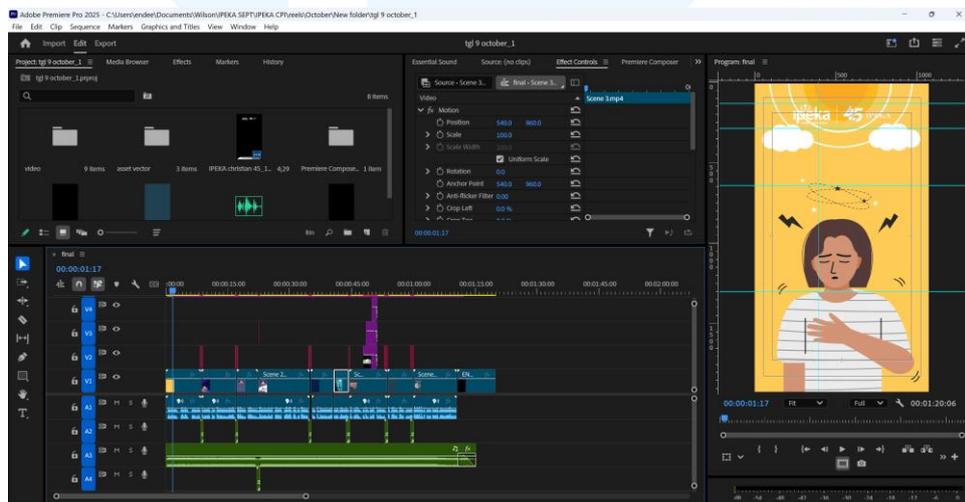
*Reels Sosial Media IPEKA CPI:* Pada proyek ini, penulis bertanggung jawab membuat video *reels* untuk media sosial IPEKA. Dalam pembuatan video, penulis mempertimbangkan beberapa hal penting, seperti narasi yang menarik, estetika visual, dan kesesuaian konten dengan audiens target. Video *reels* yang efektif tidak hanya mengandalkan kreativitas dalam pengambilan gambar dan editing, tetapi juga pemahaman tentang pemasaran dan perilaku konsumen.

Penulis menerapkan teori pemasaran, seperti model *AIDA* (*Attention, Interest, Desire, Action*), untuk memastikan video menarik perhatian, membangkitkan minat, menciptakan keinginan, dan mendorong tindakan, seperti mengunjungi *website* atau membeli produk. Selain itu, penulis juga menekankan pentingnya *storytelling* untuk membangun koneksi emosional dengan audiens, sehingga video lebih mudah diingat. Dengan menggunakan alat *editing* modern dan teknik produksi yang inovatif, penulis berharap video *reels* ini dapat meningkatkan *brand awareness* IPEKA. Analisis data performa video

setelah diposting juga dilakukan untuk mengevaluasi dan menyesuaikan konten berdasarkan respons audiens.

Proses pembuatan video *reels* dimulai dengan mencari referensi visual yang sesuai dengan gaya IPEKA, seperti yang dilakukan pada pembuatan desain feed. Penulis mencari inspirasi dari video *reels* yang sudah ada dan menyesuaikan dengan target audiens anak muda. Setelah itu, penulis merancang video dengan alur sesuai dengan briefing yang telah dibuat.

Setelah konsep selesai, penulis mulai mencari asset gambar yang berbasis *vector* karena video yang dikerjakan berbentuk motion yang digunakan juga untuk menyusun video sesuai dengan narasi. Setelah video jadi, penulis melakukan penyempurnaan pada elemen visual, suara, dan efek untuk memastikan video menarik dan sesuai dengan yang klien inginkan. Berikut adalah proses perancangannya:



Gambar 3.2 Proses Perancangan Karya

Gambar yang tertera diatas adalah proses perancangan video *motion* “Am I having A Good Sleep?” yang dibuat oleh penulis melalui aplikasi *premiere pro*. Dalam hal ini saya mempelajari banyak hal karena menggunakan *premiere pro* atau membuat video bukan hal yang biasa penulis lakukan selama masa perkuliahan, jadi penulis belajar banyak dalam pembuatan video ini dan menambah banyak ilmu.



Gambar 3.3 Karya Perancangan Video Reels

Sumber: [https://www.instagram.com/reel/DB8mIH6s5Sa/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==](https://www.instagram.com/reel/DB8mIH6s5Sa/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==)

Video kemudian di review oleh content creator senior untuk memastikan kualitasnya, sebelum diserahkan kepada account executive untuk klien. Jika diperlukan, penulis melakukan revisi hingga video siap diposting di media sosial IPEKA. Untuk cover yang tertera ini dibuat oleh mentor saya selaku digital design.

U M 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

### 3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

#### 3.3.2.1 Proyek *Feed* Sosial Media IPEKA CPI

Dalam proyek ini, penulis bertanggung jawab atas pembuatan desain *ads* untuk media sosial IPEKA. Tugas ini melibatkan pertimbangan berbagai aspek penting, seperti estetika visual, konsistensi merek, dan strategi komunikasi yang efektif untuk menarik perhatian audiens. Desain *ads* yang menarik tidak hanya mengandalkan elemen visual, tetapi juga membutuhkan pemahaman mendalam tentang perilaku konsumen dan prinsip pemasaran.

Mengacu pada Kotler dan Keller (2016), promosi yang efektif harus mampu menyampaikan pesan yang jelas dan menarik kepada audiens. Oleh karena itu, penulis menerapkan teori pemasaran, seperti model *AIDA* (*Attention, Interest, Desire, Action*), untuk menciptakan konten yang tidak hanya menarik perhatian tetapi juga mendorong tindakan dari audiens. Prinsip *brand positioning* dari Ries dan Trout (2001) juga diintegrasikan untuk memastikan bahwa setiap desain mencerminkan identitas merek IPEKA secara konsisten.

Pendekatan content marketing menjadi dasar dalam menghasilkan konten yang informatif dan relevan, memberikan nilai tambah kepada audiens. Selain itu, penulis memanfaatkan data analitik untuk memantau performa setiap postingan, memungkinkan penyesuaian strategi berdasarkan respons audiens. Teori-teori dari "*Marketing Management*" oleh Kotler dan Keller serta "*Positioning: The Battle for Your Mind*" oleh Ries dan Trout memberikan landasan yang kuat dalam menciptakan desain media sosial yang strategis dan efektif. Dengan pendekatan ini, penulis berharap dapat meningkatkan engagement dan interaksi audiens melalui konten yang terencana dan berdampak.

Dalam proyek ini, penulis memulai perancangan konten *ads* dengan mencari referensi desain yang sesuai dengan gaya merek yang sudah ada. Penulis memastikan elemen desain seperti palet warna, tipografi, dan komposisi sesuai dengan pedoman identitas merek. Setelah

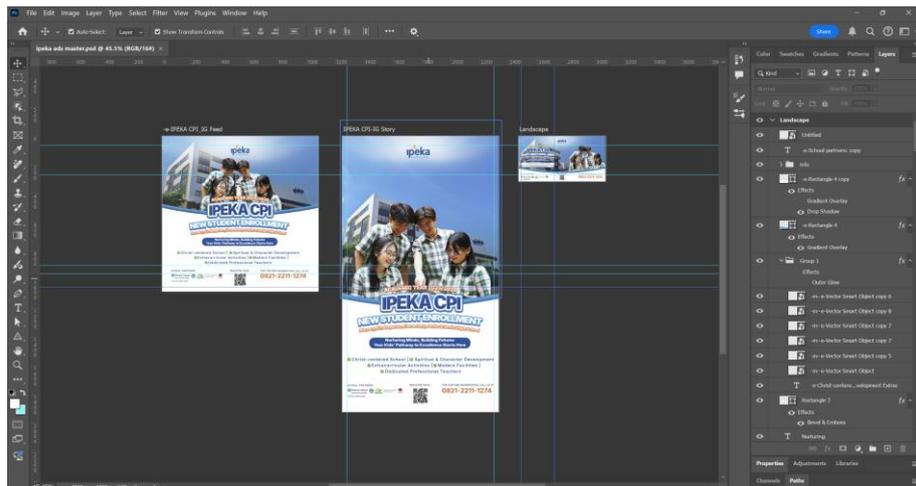
itu, penulis membuat beberapa konsep desain berdasarkan tema atau arahan klien, dengan tujuan memastikan pesan yang disampaikan dapat diterima dengan jelas oleh audiens. Gambar yang dibawah merupakan referensi dari pinterest, lalu ada tipografi dan palet warna yang digunakan dalam pembuatan konten.



Gambar 3.4 Moodboard

Setelah desain awal selesai, penulis melakukan penyempurnaan dengan menyesuaikan elemen visual dan memastikan desain cocok dengan kebutuhan platform media sosial. Desain kemudian di *review* oleh *digital designer* senior, dan penulis menerima masukan untuk memperbaiki kualitas desain. Setelah mendapat persetujuan, desain diserahkan kepada *account executive* untuk disampaikan kepada klien. Berikut dibawah adalah proses perancangan di *Photoshop*.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.5 Proses Perancangan Karya

Setelah desain awal selesai, penulis melakukan penyempurnaan dengan menyesuaikan elemen visual dan memastikan desain cocok dengan kebutuhan platform media sosial. Desain kemudian di *review* oleh *digital designer* senior, dan penulis menerima masukan untuk memperbaiki kualitas desain. Setelah mendapat persetujuan, desain diserahkan kepada *account executive* untuk disampaikan kepada klien. Berikut dibawah adalah proses perancangan di *Photoshop*.

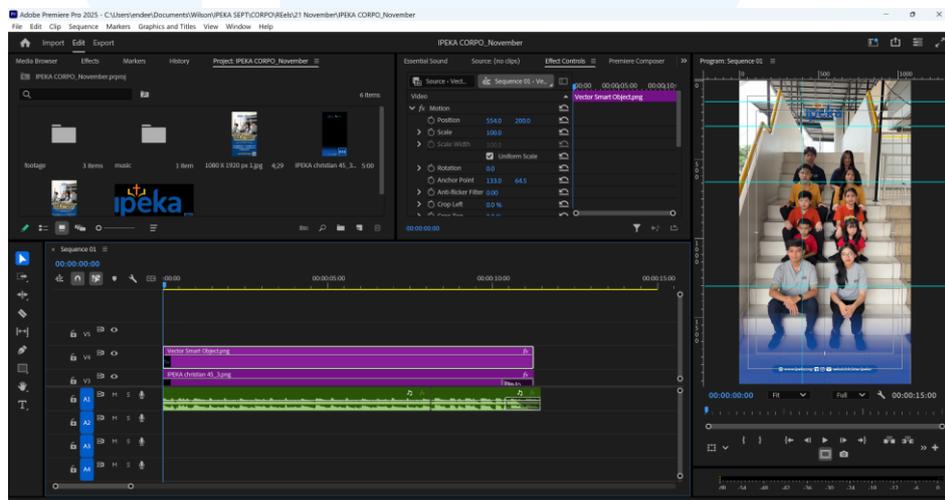


Gambar 3.6 Karya Perancangan Desain Ads

Jika ada revisi dari klien, penulis melakukan penyesuaian hingga desain siap dipublikasikan. Gambar diatas merupakan hasil final yang dikumpul ke klien yang terdiri dari 3 jenis layout yang berbeda, yaitu: potrait landscape, square.

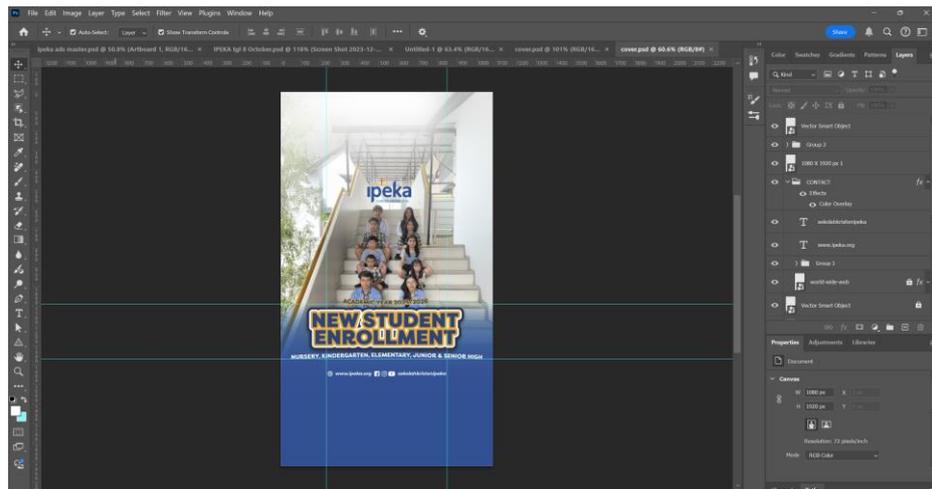
### 3.3.2.2 Proyek Reels untuk IPEKA CORPO

Pada proyek ini, penulis bertanggung jawab membuat video *reels* untuk media sosial IPEKA CORPO yang ditujukan kepada orang tua murid. Penulis mempertimbangkan narasi, estetika visual, dan kesesuaian konten dengan nilai pendidikan IPEKA. Video *reels* yang efektif memerlukan kreativitas dalam pengambilan gambar dan editing, serta pemahaman tentang perilaku audiens. Berikut adalah hasil karya yang dipilih:



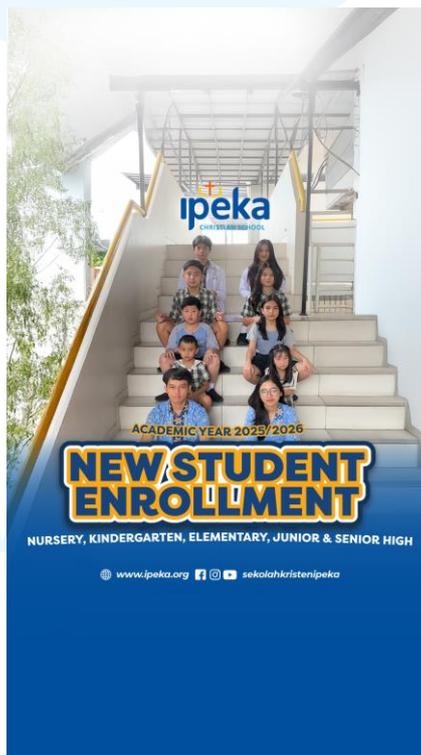
Gambar 3.7 Proses Perancangan Karya Video

Gambar yang tertera diatas adalah proses perancangan video promosi “*New Student Enrollment*” yang dibuat oleh penulis melalui aplikasi *premiere pro*.



Gambar 3.8 Proses Perancangan Karya Cover Video

Gambar yang tertera diatas adalah proses perancangan cover video promosi “*New Student Enrollment*” yang dibuat oleh penulis melalui aplikasi *photoshop* dengan *template* yang sudah ada. Cover ini dibuat dari *still frame footage* yang berada di video dan dikreasikan oleh penulis.



Gambar 3.9 Karya Video NSE

Sumber: <https://www.instagram.com/reel/>

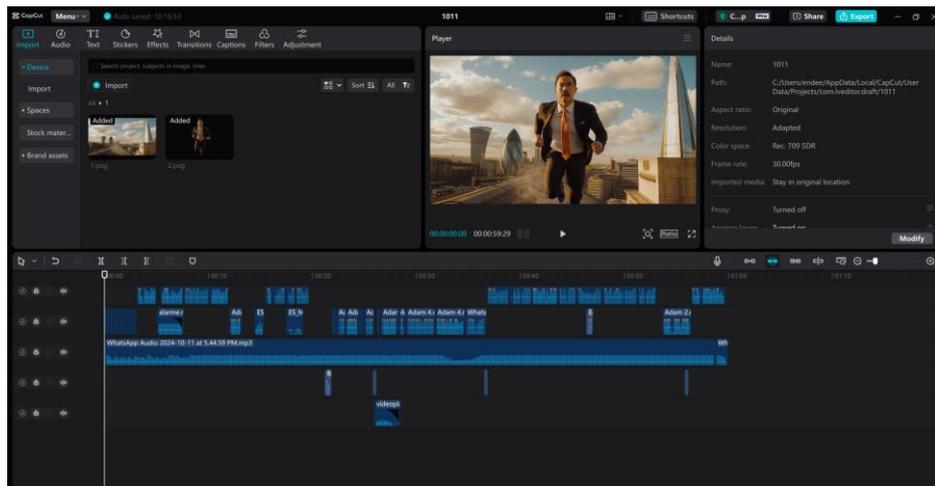
Gambar diatas merupakan cover final dari video yang telah dibuat. Setiap kali ada konten yang perlu dibuat, Account Executive memberikan informasi terkait konten tersebut. Namun, terkadang ada konten yang tiba-tiba disetujui oleh klien dan harus diselesaikan pada hari yang sama, yang sering kali menghambat kreativitas penulis dalam pembuatan video reels. Meskipun demikian, dalam pembuatan konten untuk IPEKA CORPO ini, hanya terdapat revisi minor selama proses pengerjaan.

### **3.3.2.3 Proyek *Stillo* untuk produk SunCo**

Pada perancangan kali ini, penulis bertanggung jawab untuk membuat *stillomatic* sebagai bahan *pitching*, yang nantinya akan dijadikan sebagai *TVC*. *Stillomatic* ini dibuat untuk memberikan gambaran visual jika konten tersebut ingin dijadikan iklan televisi (*TVC*).

Dalam proses perancangan ini, penulis menggunakan dua metode untuk memvisualisasikan ide, yaitu dengan memanfaatkan *AI* dalam pembuatan visual dan membuat sketsa secara digital. Proses dimulai dengan *creative director* yang memberikan informasi terkait *stillomatic* yang diinginkan, diikuti dengan *briefing* mengenai alur cerita dan pesan yang ingin disampaikan kepada target audiens. Setelah itu, penulis memulai proses perancangan visual dan animasi gambar yang telah dibuat. Meskipun revisi setelah pengerjaan *stillomatic* ini tergolong minor, ada beberapa tambahan yang perlu dilakukan, yang sedikit memakan waktu. Berikut karya yang telah dipilih:

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 3.1.1 Proses Perancangan Karya

Dalam proses perancangan ini, penulis menggunakan dua metode untuk memvisualisasikan ide, yaitu dengan memanfaatkan *AI* dalam pembuatan visual dan membuat sketsa secara digital. Proses dimulai dengan *creative director* yang memberikan informasi terkait *stillomatic* yang diinginkan, diikuti dengan *briefing* mengenai alur cerita dan pesan yang ingin disampaikan kepada target audiens. Setelah itu, penulis memulai proses perancangan visual dan animasi gambar yang telah dibuat. Meskipun revisi setelah pengerjaan *stillomatic* ini tergolong minor, ada beberapa tambahan yang perlu dilakukan, yang sedikit memakan waktu. Berikut karya yang telah dipilih:

Berikut merupakan tahap perancangan video yang dilakukan di *capcut*. Video ini awal mulanya diawali dengan *brief* oleh *copy writer* dan setelah itu teman penulis merancang gambar untuk videonya menggunakan *AI*, lalu setelah itu baru penulis merancang videonya.



Gambar 3.1.2 Karya Video Stillo

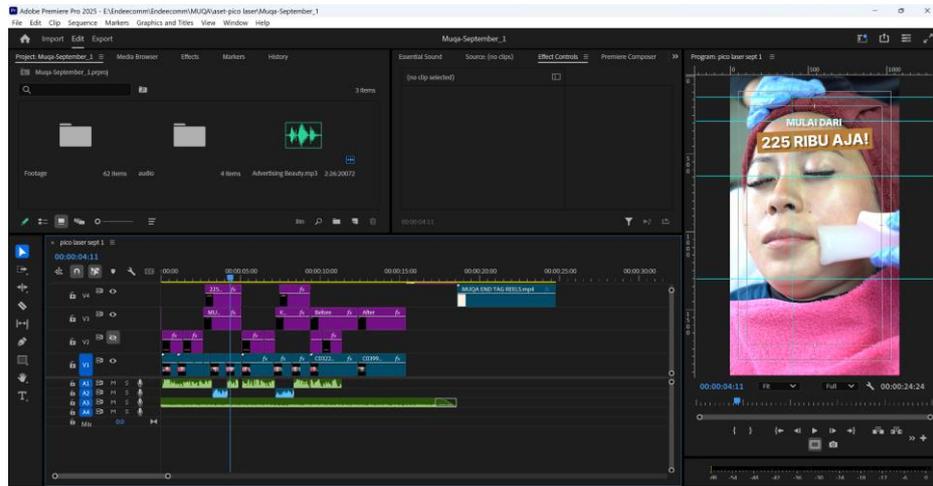
Sumber: <https://drive.google.com/drive/folders/1gSjOOHM6zuyXlIgjUXYxsZEXmh8oXz1r?usp=sharing>

Gambar diatas merupakan hasil akhir dari *stillo* yang nantinya akan dijadikan bahan untuk *pitching* produk SunCo.

#### 3.3.2.4 Proyek *Reels* untuk Muqa Clinic

Pada perancangan kali ini, penulis mendapatkan proyek dari sebuah klinik kecantikan untuk membuat video reels yang berfokus pada berbagai treatment yang ditawarkan, khususnya untuk produk *Muqa*.

Pembuatan video ini dimulai dengan membuat content sesuai dengan brief sesuai dengan ide atau tema yang telah dibuat, pada tahap editing video, di mana klip-klip yang direkam digabungkan dengan efek visual dan musik latar untuk menciptakan alur yang menarik. Proses revisi dilakukan berdasarkan feedback dari client melewati *account executive*.



Gambar 3.1.3 Proses Perancangan Karya

Gambar diatas merupakan proses pengerjaan editing video menggunakan aplikasi *premiere pro* yang akan naik menjadi konten promosi di *reels*



Gambar 3.1.4 Karya video reels promosi

Sumber: [https://www.instagram.com/reel/DAXxb5zyLhW/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==](https://www.instagram.com/reel/DAXxb5zyLhW/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==)

Ini merupakan hasil akhir video *reels* promosi yang penulis buat dan sudah setuju oleh klien.

### **3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang**

#### **3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang**

Kendala selama magang di Endeecomm, penulis menghadapi beberapa tantangan dalam pengerjaan desain. Berikut adalah kendala yang dialami:

1. Permintaan desain dari klien IPEKA melalui *account executive*: Tantangan muncul karena *brief* dari klien sering kurang jelas, terutama terkait deadline yang berubah-ubah akibat proses *approval* yang mendadak.
2. Keterbatasan kemampuan penulis dalam video editing dan *motion graphic*: Sebagai pemula, penulis belum terbiasa membuat *video* dan *motion graphic*, sehingga membutuhkan lebih banyak waktu untuk mengerjakan desain tersebut.

#### **3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang**

Bagian ini berisi solusi atas kendala/ kesulitan yang penulis temukan selama menjalani praktik magang. Solusi yang dituliskan pada subbab 3.4.2 harus sinkron dengan subbab 3.4.1. Paragraf minimal terdiri atas tiga kalimat.

Dari berbagai kendala yang dihadapi, penulis berhasil menemukan solusi melalui inisiatif pribadi serta dukungan dan bimbingan dari rekan-rekan kerja. Berikut adalah solusi yang diterapkan untuk mengatasi tantangan tersebut.

1. Untuk mengatasi kendala dalam permintaan desain dari klien IPEKA, beberapa solusi yang bisa diberikan oleh supervisor antara lain dengan menyediakan template brief standar yang mencakup elemen penting seperti tujuan desain, detail teknis, dan tenggat waktu, sehingga penulis bisa meminta informasi yang lebih jelas dari klien. Supervisor juga bisa mengarahkan penulis untuk lebih proaktif berkomunikasi dengan *account executive*, misalnya dengan mengajukan pertanyaan tambahan untuk memperjelas brief sebelum memulai pekerjaan. Selain itu,

supervisor dapat memberikan pelatihan tentang manajemen prioritas, terutama ketika deadline sering berubah, dengan memanfaatkan alat manajemen proyek untuk membantu penulis mengatur waktu lebih efektif.

2. Untuk mengatasi keterbatasan penulis dalam video editing dan motion graphic, mentor lapangan memberikan pelatihan dasar atau tutorial singkat tentang penggunaan Adobe Premiere atau After Effects. Selain itu, mentor juga menyediakan link YouTube yang dapat membantu penulis belajar secara mandiri. Mentor memberikan template motion graphic yang bisa disesuaikan untuk mempercepat pembuatan, serta memberikan arahan langsung dalam proyek. Terakhir, mentor membantu penulis menyusun jadwal yang realistis dengan mempertimbangkan waktu yang diperlukan untuk mempelajari keterampilan baru.

