

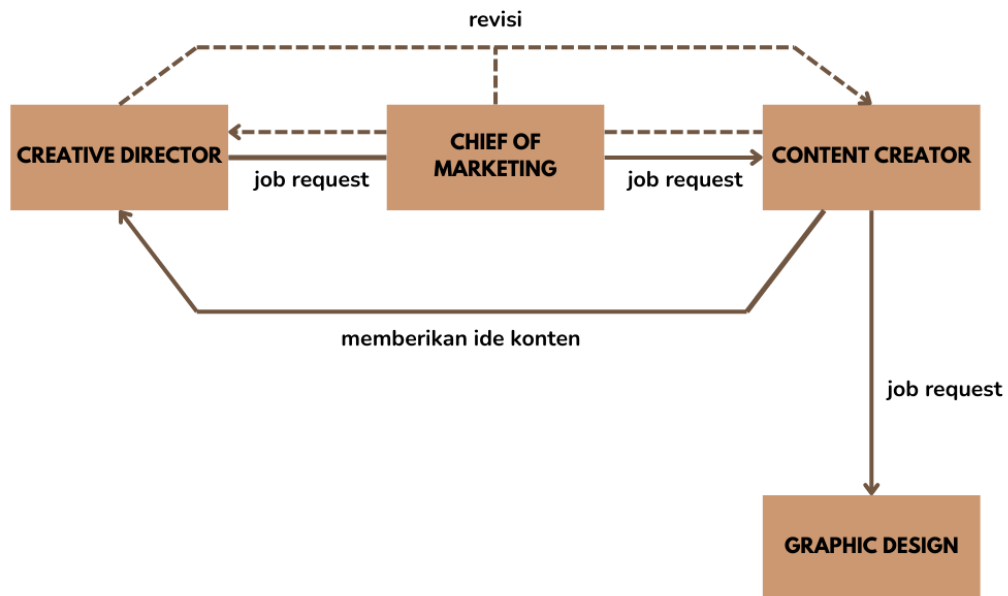
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kedudukan penulis dalam Peanut Stain sebagai *content creator*, yang bertanggung jawab untuk menghasilkan berbagai jenis konten yang disesuaikan untuk berbagai platform media sosial. Dalam menjalankan tugasnya, penulis bertanggung jawab kepada Rob Henry, selaku CEO, yang memberikan persetujuan awal terhadap ide konten. Dilanjutkan dengan marketing sosial media untuk persetujuan apakah dibuat atau tidak. Dalam proses tersebut, penulis beserta tim *content creator* akan berdiskusi dengan Patrick dan memasuki proses penyaringan dan diskusi yang lebih mendalam bersama CEO dan tim *content creator*. Dalam proses ini, CEO tidak hanya memberikan persetujuan akhir, tetapi juga menyampaikan kritik membangun dan saran yang berharga untuk menyempurnakan konsep. Setelah ide disetujui bersama, penulis mengambil alih kendali dalam proses produksi, mulai dari penjadwalan, perekaman hingga pengeditan bersama tim *content creator*. Dalam tahap proses produksi konten, seringkali tim *content creator* menghadapi kebutuhan akan dukungan visual yang lebih kompleks dan menarik untuk mendukung pesan yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, kolaborasi dengan tim *graphic design* menjadi esensial, khususnya dalam menciptakan elemen-elemen visual seperti ilustrasi, hingga animasi ringan yang dapat meningkatkan daya tarik konten secara keseluruhan. Setelah pengeditan selesai, konten kemudian diserahkan kepada CEO untuk di-review. Jika diperlukan revisi, penulis akan segera melakukan perbaikan berdasarkan masukan yang diberikan. Jika tidak ada catatan, konten akan dijadwalkan untuk diunggah sesuai dengan rencana.

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 Alur Kerja di Peanut Stain

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama periode magang sebagai *content creator* di Peanut Stain, penulis memiliki tanggung jawab untuk menghasilkan konten secara berkala, yaitu dua kali dalam seminggu, dengan tambahan tugas opsional terkait peluncuran produk baru. Dalam pelaksanaan tugas ini, penulis melakukan asistensi kepada *creative director* dan *chief of marketing* untuk mengembangkan konten utama yang ditujukan untuk akun StainedTV serta konten iklan untuk produk yang dipromosikan di akun Peanut Stain. Proses kreatif dimulai dengan pengkonsepian ide, yang kemudian diajukan kepada *creative director* dan *chief of marketing* untuk mendapatkan persetujuan sebelum dilanjutkan ke tahap eksekusi, yang melibatkan proses *shooting* bersama tim *content creator* dan proses *editing* yang dilakukan secara mandiri oleh penulis. Selain itu, penulis juga sering berperan sebagai *talent* dalam proses *shooting*. Rapat mingguan diselenggarakan sebagai sarana evaluasi terhadap video yang telah

dipublikasikan di media sosial, sekaligus sebagai kesempatan untuk mempresentasikan ide-ide konsep video yang akan datang.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tabel yang menyajikan rincian tugas-tugas penulis lakukan selama menjalani magang di Peanut Stain:

Tabel 3.1 Rincian Pekerjaan

Tanggal	Tugas
3-5 Februari 2025	- Melaksanakan proses <i>shooting</i> untuk konten <i>unboxing</i> - Membuat ide konten untuk <i>show weekly</i> - Membuat konsep untuk <i>launching</i> “Not Sleeping” - Mengedit video untuk video <i>unboxing</i>
6-7 Februari 2025	- Menyiapkan berbagai properti yang diperlukan untuk <i>set launching</i> video sesuai dengan konsep yang telah dirancang.
10 – 11 Februari 2025	- Membuat properti yang akan digunakan dalam <i>launching</i> “Not Sleeping” - Melakukan Test Cam untuk <i>launching</i> “Not Sleeping” - Membuat <i>shot list</i> untuk untuk <i>launching</i> “Not Sleeping”
12 Februari 2025	- Melaksanakan proses shooting launching “Not Sleeping” - Menjadi <i>talent</i> video untuk <i>launching</i> "Not Sleeping"
13 Februari 2025	- Melaksanakan proses <i>shooting</i> untuk video <i>weekly</i>, dan konten <i>unboxing</i>

14 Februari 2025	- Membuat ide konten untuk <i>show weekly</i>
17 – 28 Februari 2025	- Membuat dan mengecat background untuk keperluan video show games - Melaksanakan <i>shooting</i> baju untuk instastory "Not Sleeping", foto <i>catalog</i> "Not Sleeping" - Melaksanakan proses <i>shooting</i> untuk video <i>weekly</i>, dan konten <i>unboxing</i> - Mengedit video untuk <i>show games</i> dan video <i>unboxing</i> - Revisi video untuk <i>show games</i> dan video <i>unboxing</i>
3 – 7 Maret 2025	- Membuat ide konten untuk <i>show weekly</i> - Melaksanakan proses <i>shooting</i> untuk video <i>weekly</i>, dan konten <i>unboxing</i> - Mengedit video untuk <i>show games</i> dan video <i>unboxing</i> - Revisi video untuk <i>show games</i> dan video <i>unboxing</i>
10 – 14 Maret 2025	- Membuat konsep untuk <i>launching</i> "Old Money" - Melaksanakan proses <i>shooting</i> untuk video <i>weekly</i>, dan konten <i>unboxing</i> - Mengedit video untuk <i>show games</i> dan video <i>unboxing</i> - Revisi video untuk <i>show games</i> dan video <i>unboxing</i>
17 Maret 2025	- Membuat <i>shot list</i> dan <i>shooting schedule</i> serta melaksanakan <i>test cam launching</i> "Old Money"

18 Maret 2025	- Melakukan shooting untuk <i>launching</i> "Old Money" - Menjadi <i>talent</i> video untuk <i>launching</i> "Old Money"
19 -21 Maret 2025	- Melaksanakan <i>shooting</i> baju untuk <i>instastory</i> "Old Money", foto <i>catalog</i> "Old Money" - Mengedit untuk video <i>unboxing</i> - Mengedit foto <i>catalog</i> "Old Money"
24 – 28 Maret 2025	- Membuat ide konten untuk <i>show weekly</i> - Melaksanakan proses <i>shooting</i> untuk video <i>weekly</i>, dan konten <i>unboxing</i> - Mengedit video untuk <i>show games</i> dan video <i>unboxing</i> - Revisi video untuk <i>show games</i> dan video <i>unboxing</i>
8 – 11 April 2025	- Memikirkan ide konten <i>show weekly</i> dan juga <i>ads weekly</i> - Melaksanakan proses <i>shooting</i> untuk video <i>weekly</i>, dan konten <i>unboxing</i> - Mengedit untuk video <i>unboxing</i> - Revisi video untuk <i>show weekly</i> dan video <i>unboxing</i> - Melaksanakan <i>shooting</i> konten <i>unboxing</i> "Dumpling Bag", dan foto <i>catalog</i> "Dumpling Bag"
14 – 16 April 2025	- Membuat konsep untuk <i>launching</i> "Dumpling Bag" - Mengedit untuk konten <i>weekly</i> dan konten <i>ads</i>

	- Membuat <i>set</i> untuk shooting <i>launching</i> “Dumpling Bag”
17 April 2025	- Melaksanakan shooting <i>launching</i> “Dumpling Bag”
21 – 25 April 2025	- Mengedit untuk konten <i>weekly</i> dan konten <i>ads</i> - Melaksanakan proses <i>shooting</i> untuk video <i>weekly</i>, dan konten <i>unboxing</i>
28 – 30 April 2025	- Memikirkan ide konten <i>show weekly</i> dan juga <i>ads weekly</i> - Membuat konsep untuk <i>launching</i> “Fake Peanut Stain” - Mengedit video untuk <i>show weekly</i>, <i>ads weekly</i>, dan video <i>unboxing</i>
2 Mei 2025	- Membuat konsep termasuk art, cinem, serta naskah untuk <i>launching</i> “Fake Peanut Stain”
5 Mei 2025	- Finalisasi konsep untuk <i>launching</i> “Fake Peanut Stain” - Melaksanakan proses <i>shooting</i> untuk video <i>weekly</i>, dan konten <i>unboxing</i>
6 – 8 Mei 2025	- Finalisasi konsep untuk <i>launching</i> “Fake Peanut Stain” - Membuat <i>set interview</i> untuk <i>launching</i> “Fake Peanut Stain” - Mengedit video untuk <i>show</i> dan video <i>unboxing</i> - Revisi video untuk <i>show</i> dan video <i>unboxing</i>
9 Mei 2025	- Melaksanakan <i>test cam</i> untuk “Fake Peanut Stain”

13 – 14 Mei 2025	- Membuat <i>set</i> untuk <i>launching</i> “Fake Peanut Stain” - Melaksanakan shooting <i>launching</i> “Fake Peanut Stain”
15 Mei 2025	- Melaksanakan foto <i>logbook</i> "Fake Peanut Stain”
16 Mei 2025	- Melaksanakan foto <i>catalog</i> "Fake Peanut Stain”
19 – 23 Mei 2025	- Melaksanakan proses <i>shooting</i> untuk video <i>weekly</i>, dan konten <i>unboxing</i> - Mengedit video untuk <i>show weekly</i> dan video <i>unboxing</i> - Revisi video untuk <i>show games</i> dan video <i>unboxing</i>
26 – 30 Mei 2025	- Melaksanakan proses <i>shooting</i> untuk video <i>weekly</i>, dan konten <i>unboxing</i> - Mengedit video untuk <i>show weekly</i> dan video <i>unboxing</i> - Revisi video untuk <i>show games</i> dan video <i>unboxing</i>

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama menjalani program magang di Peanut Stain, penulis memperoleh tanggung jawab yang mendorong peningkatan keterlibatan dan pemahaman terhadap situasi lingkungan kerja yang sesungguhnya. Berikut adalah penjabaran mengenai tugas-tugas yang dilaksanakan oleh penulis dalam bekerja sebagai *content creator* di Peanut Stain:

- a. Pembuatan Konten untuk *Launching* Produk Baju “Not Sleeping”



Gambar 3.2 Set dan Wardrobe "Not Sleeping"

Sumber: <https://www.instagram.com/reel/DGMmrKzThh4/>, Feb 18, 2025

Pada tahap awal persiapan *launching*, *creative director* terlebih dahulu memberikan sebuah *brief* kepada tim *content creator* yang berfungsi sebagai latar belakang pembuatan baju tersebut. *Brief* ini membahas koleksi *launching* baju dengan tema hewan, di mana setiap desain dilengkapi dengan slogan yang mewakili karakter atau pesan dari masing-masing hewan tersebut. *Brief* ini menjadi panduan awal yang menjelaskan konsep, nilai, dan pesan yang ingin disampaikan melalui produk, sehingga tim dapat mengembangkan ide-ide kreatif yang selaras dengan visi tersebut. Setelah menerima *brief* tersebut, tim *content creator* kemudian melakukan pengembangan lebih lanjut dengan mengolah dan memperluas ide-ide yang sesuai dengan konsep produk. Proses pengembangan ini menghasilkan beberapa konsep kreatif yang beragam, yang kemudian akan dievaluasi dan dipilih kembali oleh *creative director* bersama dengan *chief of marketing* untuk menentukan konsep yang paling sesuai dan juga menarik.

Setelah konsep terpilih mendapatkan persetujuan atau *approval* dari kedua pihak tersebut, tim *content creator* melanjutkan tahap pengembangan secara mendalam terhadap konsep tersebut. Pengembangan ini mencakup berbagai aspek penting seperti *mood* dan tema, *set art*, sinematografi, penulisan naskah, referensi visual, serta *treatment* yang akan digunakan dalam produksi. Pada *launching* produk ini, penulis dan tim mengadaptasi konsep permainan *werewolf*, di mana para aktor berperan sebagai domba dan terdapat satu karakter *impostor*, yaitu serigala yang menyamar di antara mereka. Pemilihan konsep ini didasarkan pada salah satu produk yang mengusung tema “wolf in sheep’s clothing”. *Treatment* visual yang diterapkan lebih *playful* dan *colorful*, menyerupai dunia anak-anak, dengan tata *set* yang dirancang layaknya panggung teater.

Pada tahap ini, seluruh ide dan referensi yang telah dikumpulkan akan dipilah, dan digabungkan ke dalam *pitch deck*. *Pitch deck* ini menjadi alat penting dalam menyatukan visi kreatif tim secara visual sehingga mempermudah pemahaman dan komunikasi mengenai konsep yang akan dikembangkan. *Pitch deck* disusun berdasarkan relevansi dan kualitas agar selaras dengan konsep produk serta identitas branding yang diusung oleh Peanut Stain sendiri. Tim juga dituntut untuk menghasilkan ide-ide baru yang orisinal, dengan tetap mempertahankan karakter unik dan elemen humor yang menjadi ciri khas Peanut Stain tersebut. Setelah tahap tersebut, tim kemudian menyusun *shot list* sebagai alat bantu untuk mengidentifikasi dan mengorganisir adegan-adegan yang akan direkam selama proses produksi. *Shot list* ini berfungsi untuk memudahkan pengambilan gambar dengan menentukan secara rinci setiap shot yang diperlukan, sehingga proses produksi dapat berjalan lebih efisien dan terstruktur. Dengan adanya *shot list*, tim dapat memastikan bahwa semua elemen visual yang direncanakan dapat terpenuhi sesuai dengan konsep dan kebutuhan proyek tanpa terlewatkan.

- b. Pembuatan Konten untuk *Launching* Produk Baju “Old Money”



Gambar 3.3 *Moodboard "Old Money"*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

dalam video *launching* produk bertema *old money*, sehingga dapat menarik perhatian target audiens. Setelah konsep *tennis* dipilih sebagai tema, tim kemudian melanjutkan dengan mengadakan sesi *brainstorming*. Pada tahap ini, seluruh anggota tim diberi kesempatan untuk secara bebas menyampaikan berbagai ide dan gagasan kreatif yang relevan dengan tema.

dalam video *launching* produk bertema *old money*, sehingga dapat menarik perhatian target audiens. Setelah konsep *tennis* dipilih sebagai tema, tim kemudian melanjutkan dengan mengadakan sesi *brainstorming*. Pada tahap ini, seluruh anggota tim diberi kesempatan untuk secara bebas menyampaikan berbagai ide dan gagasan kreatif yang relevan dengan tema.

belakang produk serta nilai-nilai yang ingin diangkat dalam peluncuran tersebut. Melalui proses ini, tim berusaha memastikan bahwa setiap elemen kreatif yang dikembangkan mampu merefleksikan esensi dari gaya hidup *old money* yang elegan dan berkelas, sekaligus mendukung pesan utama produk yang akan diperkenalkan kepada audiens.

Pada *launching* produk ini, penulis dan tim mengadopsi konsep dua orang yang bermain tenis, di mana satu karakter digambarkan memiliki kekuatan dalam bermain, sementara karakter lainnya tampil *glamor* dan merepresentasikan gaya hidup *old money*. Untuk memperkuat nuansa visual yang unik, *treatment video* menggunakan efek visual (VFX) dengan referensi dari berbagai anime, sehingga menghasilkan tampilan yang kreatif dan berbeda dari video promosi pada umumnya. Proses pengambilan gambar dilakukan di Lapangan Tennis Outdoor Gelora Bung Karno (GBK), pemilihan lokasi juga memberikan nilai tambah dari sisi estetika. Penulis juga bertanggung jawab dalam proses perizinan, memastikan seluruh administrasi dan persetujuan penggunaan fasilitas lapangan tenis di GBK dapat terpenuhi sehingga proses shooting berjalan lancar sesuai jadwal.

Setelah tahap tersebut, tim kemudian menyusun *shot list* sebagai alat bantu untuk mengidentifikasi dan mengorganisir adegan-adegan yang akan direkam selama proses produksi. Selain itu, untuk memastikan efisiensi waktu selama proses produksi, penulis juga menyusun *shooting schedule* yang terperinci dan terorganisir dengan baik. Dengan adanya *shooting schedule* ini, waktu yang digunakan dapat dimanfaatkan secara optimal. Selain melakukan *shooting* untuk video *launching* produk, tim juga diberikan tanggung jawab tambahan untuk melakukan sesi pemotretan katalog produk. Oleh karena itu, perencanaan waktu harus dilakukan dengan cermat agar kedua kegiatan tersebut dapat berjalan secara bersamaan dalam satu periode produksi.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani proses magang di Peanut Stain, penulis menghadapi berbagai kekurangan dan kendala yang muncul selama proses magang tersebut. Kendala-kendala ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain;

1. Ruang studio yang digunakan selama proses *shooting* memiliki ukuran yang terbatas, sehingga menyebabkan ruang gerak di dalam studio menjadi sangat sempit. Kondisi ini memengaruhi kelancaran aktivitas produksi karena pergerakan tim dan peralatan harus diperhitungkan agar tidak saling mengganggu. Selain itu, keterbatasan ruang juga membatasi variasi sudut pengambilan gambar dan penempatan perlengkapan *lighting*. Pada akhirnya, hal tersebut membatasi kreativitas dalam menghasilkan visual yang optimal.
2. Kekurangan peralatan pendukung, khususnya *C-stand*, menjadi salah satu kendala signifikan selama proses produksi berlangsung. *C-stand* merupakan alat penting yang berfungsi untuk menopang berbagai perlengkapan seperti lampu *lighting*, reflektor, *diffuser*, hingga *green screen*. Dalam produksi video maupun foto, *C-stand* cukup krusial, dengan *C-stand* tim dapat mengatur pencahayaan dengan presisi serta memastikan latar belakang seperti *green screen* dapat dipasang pada posisi yang ideal, terutama ketika diperlukan ketinggian yang cukup tinggi. Dengan kekurangan peralatan ini menyebabkan beberapa kendala, seperti sulitnya menempatkan lampu pada posisi yang diinginkan atau keterbatasan dalam menggantung *green screen* dengan ketinggian yang diinginkan. Akibatnya, proses pengambilan gambar menjadi kurang efisien karena harus menyesuaikan dengan keterbatasan alat, dan kreativitas visual menjadi terhambat.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dari berbagai kendala yang muncul selama proses magang, penulis berupaya untuk mengatasi tantangan tersebut dengan mencari solusi yang efektif. Berikut adalah

beberapa langkah yang diambil oleh penulis untuk memastikan bahwa proses magang dapat berjalan dengan baik, antara lain:

1. Dalam mengatasi kendala ruangan studio yang terbatas, tim menerapkan *cheating set* yaitu *set* yang dirancang untuk menciptakan visual tertentu tanpa memerlukan ruangan yang besar juga membantu dalam menghasilkan variasi visual yang menarik meskipun dengan keterbatasan ruang. Di sisi pencahayaan, penggunaan peralatan *lighting* yang *compact* dan multifungsi seperti *softbox* kecil karena mudah diposisikan dan tidak memakan banyak tempat, sehingga cocok untuk studio dengan ruang terbatas tanpa mengganggu ruang gerak tim produksi.
2. Dalam mengatasi kendala kekurangan alat *C-stand*, khususnya pada pemasangan *green screen* dengan ketinggian yang tinggi, penulis dan tim menerapkan beberapa solusi alternatif. Salah satunya adalah dengan menempelkan *green screen* pada *backdrop* menggunakan perekat, sehingga latar belakang dapat terpasang dengan stabil meskipun ruang dan peralatan terbatas. Selain itu, ketika diperlukan posisi *green screen* yang berbeda, anggota tim menggunakan tangga untuk mencapai area yang diinginkan. Dalam kasus *C-Stand* untuk *lighting*, tim menerapkan strategi dengan memegang langsung lampu untuk mengarahkan pencahayaan secara presisi sesuai kebutuhan. Selain itu, tim juga mengoptimalkan penggunaan lampu berukuran kecil yang tersedia.

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