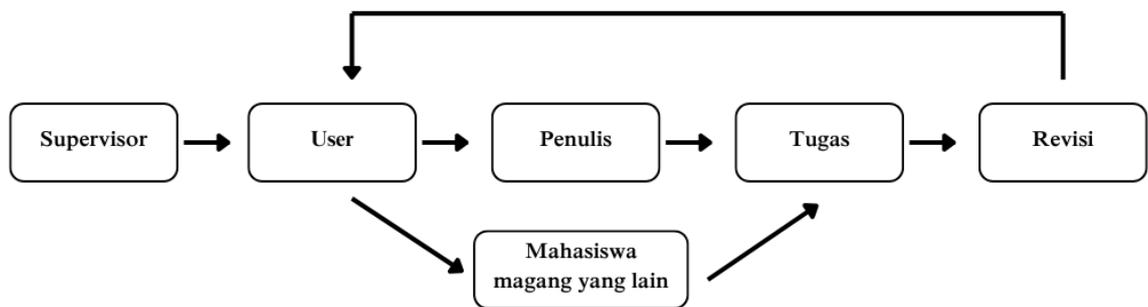


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Di perusahaan, penulis bekerja sebagai *video editor* di tim media sosial. Penulis biasanya menerima tugas untuk membuat konten dari *user*. Tugas ini dapat berupa permintaan untuk membuat sebuah video dokumentasi untuk sebuah acara tertentu. *User* akan mengirimkan video yang dijadikan referensi untuk pembuatan dokumentasi. Setelah menerima tugas, penulis akan mendiskusikan tugas dengan mahasiswa magang lainnya yang bekerja sama dengan penulis. Jika diperlukan, penulis lalu menghubungi pihak-pihak lain yang terkait seperti bagian laboratorium untuk melakukan peminjaman ruangan maupun peralatan.



Gambar 3.1 Bagan alur kerja

Gambar 3.1 menjelaskan alur kerja penulis. Setelah mendapatkan izin, penulis melakukan proses perekaman. Penulis mengikuti kegiatan yang diadakan, dan merekam beberapa *shot* yang nantinya diperlukan untuk video dokumentasi. Hasil rekaman lalu dipilih oleh penulis dan diedit untuk menghasilkan sebuah video dokumentasi yang utuh. Video ini lalu dikirimkan kembali ke *user* untuk proses revisi. Setelah mendapatkan komentar dari *user*, mahasiswa membuat revisi sesuai dengan yang *user* inginkan. Jika sudah sesuai, maka mahasiswa magang yang bekerja sama dengan penulis akan mengunggah hasil pekerjaan ke media sosial.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Selama periode kerja magang, penulis bertanggung jawab untuk membuat konten bagi media sosial UMN. Penulis bekerja sama dengan mahasiswa magang lainnya untuk membuat konten yang dapat diunggah ke media sosial TikTok. Penulis terlibat dalam seluruh rangkaian pembuatan konten, mulai dari diskusi ide, perancangan dan penjadwalan pengambilan konten, pengurusan izin, proses perekaman, maupun proses *post-production* yaitu mengedit konten dan mengunggahnya ke media sosial.

Ada beberapa jenis konten yang penulis buat. Secara garis besar, konten yang dibuat dapat dibagi menjadi tiga. Yang pertama adalah konten edukasi. Konten ini bertujuan untuk memberi tahu atau memperkenalkan UMN ke khalayak luas. Di dalam konten ini, penulis membuat video yang membahas berbagai hal seputar UMN. Salah satu video yang dibuat adalah video yang memperkenalkan fasilitas yang ada di kampus UMN.

Konten kedua adalah konten dokumentasi. Ada berbagai kegiatan yang terjadi di UMN. Kegiatan-kegiatan seperti sosialisasi *foundation year*, sosialisasi magang, maupun kegiatan perekaman video keamanan yang diadakan oleh UMN. Penulis terlibat dan ikut mendokumentasikan berbagai kegiatan yang ada di UMN.

Yang terakhir adalah konten hiburan. Konten hiburan berisi lelucon seputar jurusan film dan UMN. Tujuan dari konten ini adalah untuk menarik minat umum untuk berkuliah di UMN.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama magang, penulis membuat 20 video yang diunggah ke TikTok Prodi Film UMN. Ada sembilan konten hiburan, lima konten dokumentasi, dan dua video edukasi. Ada juga empat buah video *clip* film.

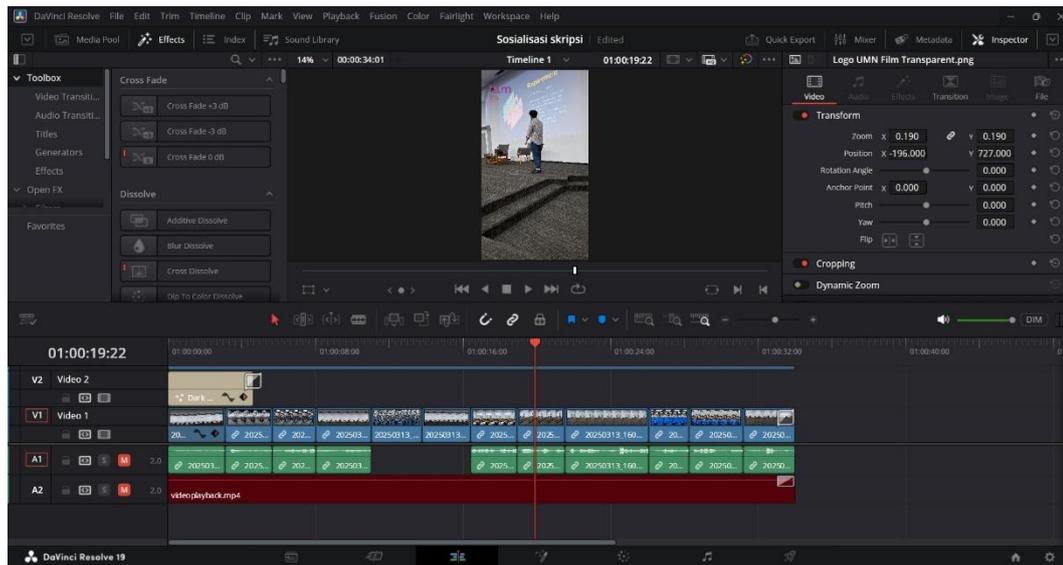
Untuk video yang bersifat dokumentasi, maka biasanya di bagian *pre-production*. *User* akan memberi penulis kabar mengenai kegiatan yang diadakan UMN. Penulis lalu meminjam alat jika dibutuhkan, dan turut hadir di acara yang

diadakan untuk melakukan pengambilan gambar. Gambar lalu diolah di proses penyuntingan, sebelum diunggah ke media sosial.



Gambar 3.2 Contoh hasil video dokumentasi

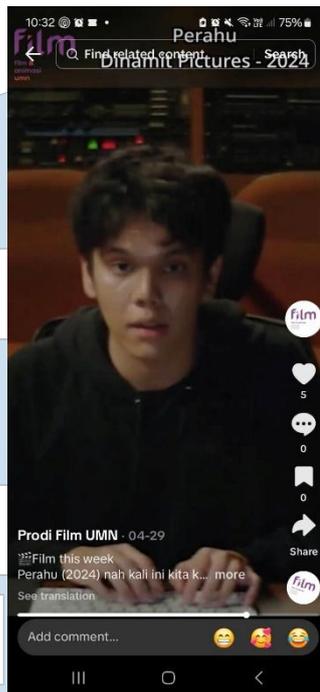
Gambar 3.2 menunjukkan salah satu kegiatan yang penulis ikuti, yaitu perekaman video HSE untuk ruangan Function Hall. Di dalam kegiatan ini, penulis bekerja sama dengan tim lain untuk membuat video. Penulis sendiri turut ambil peran sebagai salah satu aktor yang terlibat. Sambil membuat video HSE, penulis mengambil beberapa rekaman dari kegiatan perekaman yang dijalankan. Hasil dari video ini nantinya penulis proses menjadi video *Behind The Scenes* yang diunggah ke TikTok.



Gambar 3.3 *Timeline* video dokumentasi

Video yang memiliki sifat dokumentasi biasanya dibuat lebih panjang dibandingkan video yang bersifat hiburan. Gambar 3.3 menunjukkan bahwa *timeline* dari video dokumentasi lebih panjang jika dibandingkan dengan video hiburan. Berbeda dengan video hiburan yang diusahakan pendek agar dapat menjaga minat penonton, video yang bersifat dokumentasi dibuat lebih panjang agar sebanyak mungkin kegiatan dapat ditunjukkan. Meskipun begitu, durasi video dijaga relatif pendek, di bawah dua menit, menyesuaikan dengan *platform* TikTok yang memang fokus kepada video pendek.

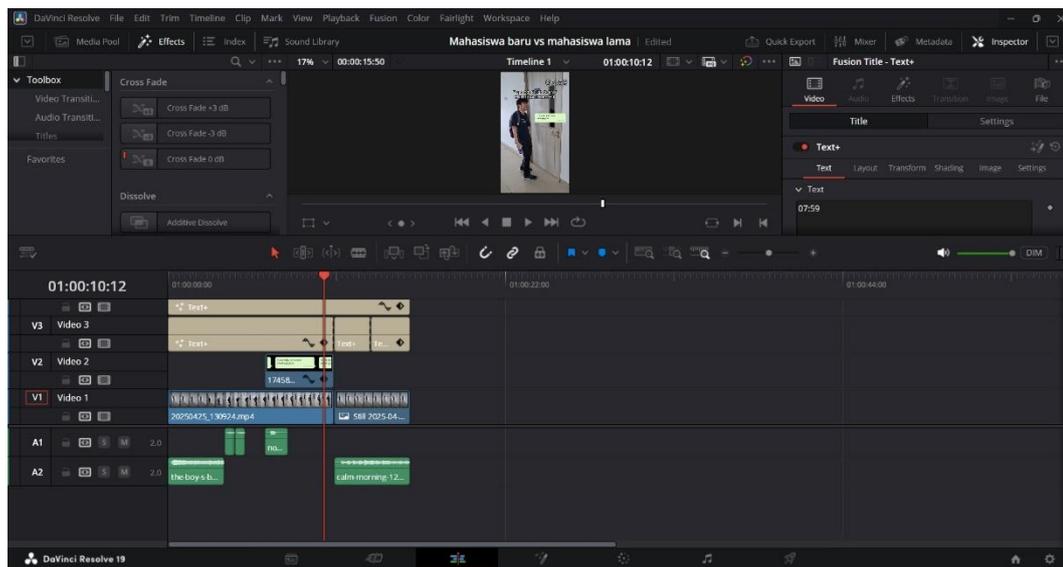
UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA



Gambar 3.4 *Clip* film Perahu

Gambar 3.4 menunjukkan salah satu dari *clip* film yang penulis buat. Tujuan dari *clip* film adalah menunjukkan karya tugas akhir mahasiswa UMN ke masyarakat umum. Dalam membuat *clip* film, penulis melakukan *cropping* untuk menyesuaikan rasio film yang dibuat untuk layar lebar, dengan rasio TikTok yang dibuat untuk ponsel. Penulis memilih karakter atau objek mana yang dijadikan fokus untuk setiap bagian, dan mengatur agar karakter atau objek tersebut tetap di dalam film.

Untuk konten hiburan dan edukasi, penulis akan memulai pekerjaan dari melakukan riset dan mencari referensi. Penulis lalu mendiskusikan ide konten dengan mahasiswa magang lainnya dan merancang apa yang perlu dilakukan. Mahasiswa juga berkonsultasi dengan *user* mengenai ide yang ada. Setelah mendapatkan persetujuan dari *user* maka penulis akan menentukan tanggal perekaman. Jika ada izin diperlukan, seperti izin untuk meminjam ruangan, maka izin tersebut akan segera diurus.



Gambar 3.5 *Timeline* video hiburan

Setelah itu, penulis akan melakukan perekaman atau pembuatan video. Ada konten yang memerlukan penulis untuk merekam video secara langsung, tapi ada juga yang video dapat diambil dari sumber-sumber di internet. Setelah semua video yang diperlukan sudah dikumpulkan, maka penulis akan mulai menyunting video tersebut. Gambar 3.5 menunjukkan proses penulis saat melakukan penyuntingan. Setelah selesai, video akan dikirim ke *user* untuk persetujuan dan kembali diubah sesuai saran dari *user*. Setelah selesai, maka penulis akan mengirimkan video ke mahasiswa magang lainnya. Penulis akan mendiskusikan *caption* yang dibuat, lalu video akan diunggah.

U M 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



Gambar 3.6 Contoh hasil video hiburan

Gambar 3.6 merupakan salah satu contoh video bersifat hiburan yang penulis buat. Lelucon dari video ini bertopik seputar mahasiswa yang mencoba memakai *skill* yang ia pelajari di UMN untuk membuat sebuah iklan. Video hiburan yang dibuat oleh penulis menunjukkan rasanya menjadi mahasiswa di UMN untuk menarik minat dalam berkuliah di UMN.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Ada dua kendala yang penulis temui sepanjang masa magang. Kendala yang pertama adalah kurangnya sumber daya manusia yang dapat membantu proses perekaman selama di tempat magang. Tim penulis yang dapat mengikuti perekaman terdiri dari dua orang. Dikarenakan kesibukan pegawai lainnya, tim penulis tidak bisa meminta pertolongan dalam melakukan perekaman.

Kendala kedua adalah sulitnya mencari referensi. Saat penulis mencari referensi di TikTok, konten yang ditawarkan sering kali mirip satu dengan yang

lain, dan ada banyak iklan yang beredar. Hasilnya, mencari referensi yang dapat digunakan menjadi sulitnya.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Sebagai solusi dari kekurangan anggota yang dapat berpartisipasi dalam kegiatan perekaman, penulis merancang ide-ide konten dan membuat konten yang dapat dibuat dengan dua orang saja. Selain itu, untuk menggantikan kru, maka penulis menggunakan alat seperti tripod untuk memasang kamera. Penulis juga ikut dalam pengambilan gambar sebagai aktor, sehingga mengurangi anggota yang dibutuhkan.

Untuk kendala kedua, penulis mengatasi masalah ini dengan mencari referensi di beberapa platform lain seperti Facebook dan Instagram. Karena setiap platform memiliki algoritmanya masing-masing, hasil referensi yang didapatkan lebih bervariasi. Meskipun begitu, penulis perlu untuk menyesuaikan hasil yang ditemukan dengan konten di TikTok agar konten di TikTok dapat berjalan dengan optimal.

