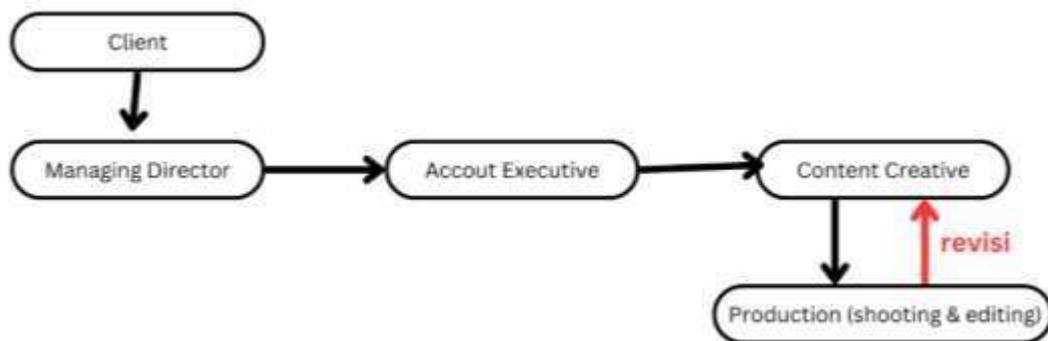


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama proses magang berlangsung, Kedudukan penulis berperan sebagai *Video Editor* di bawah pengawasan dan koordinasi langsung oleh Lorenzo sebagai *Senior Production Director*. Penulis bertanggung jawab dalam mengedit dan memproses video mentah menjadi konten yang kreatif dan utuh dan sesuai dengan *demand* dari klien. Klien tentu memiliki kedudukan tertinggi karena kesesuaian dan kepuasan hasil akhir video tergantung pada kepuasan klien.



Gambar 3.1 Bagan alur kerja *Video Editor*

Sumber : Dokumen Perusahaan (2025) dan Pengamatan Pribadi

Alur ataupun *workflow* yang selalu diterapkan dan digunakan penulis dalam proses pengerjaan video konten yaitu pertama-tama permintaan iklan masuk dari klien melalui *Managing Director*, lalu permintaan disampaikan kepada tim *Account Executive*. Kemudian diteruskan kepada tim *Content Creative* sehingga permintaan tersebut mereka proses dan terakhir hasil proses konten sesuai permintaan klien akan disampaikan dan di-*briefing* kepada tim *Production* dan kemudian di proses dengan melaksanakan proses *shooting* dan juga proses *editing*. Sebagai konteks, tim *Production* terbagi menjadi 2, yaitu *Shooting Production* dan *Editing Production*, penulis berada di posisi *Editing Production* tapi terkadang juga ikut serta membantu dalam proses *shooting* untuk menambah pengalaman.

Setelah tahap produksi selesai, yang mencakup proses *shooting* dan *editing*, hasil konten diserahkan kembali kepada tim *Content Creative*. Tim tersebut akan melakukan pengecekan, memberi persetujuan, atau memberikan revisi jika konten belum sesuai dengan permintaan klien. Durasi proses ini biasanya memakan waktu antara satu hingga dua minggu, tergantung pada jumlah dan kompleksitas konten yang sedang dikerjakan.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Di dalam bagian ini, Penulis akan menjabarkan dan menguraikan semua tugas-tugas yang dilakukan selama masa magang secara sistematis dan terperinci. Selain itu, Penulis juga akan menyertakan berbagai kendala yang dialami dalam pelaksanaan tugas-tugas tersebut. Setiap kendala akan dibahas beserta solusi dan upaya yang telah dilakukan Penulis untuk mengatasinya agar proses magang dapat berjalan dengan baik dan optimal.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Selama periode magang, tugas utama penulis mencakup proses *editing* video mulai dari pemotongan, penyusunan, hingga penyempurnaan visual agar sesuai dengan arahan konsep dan permintaan dari klien. Penulis juga terlibat dalam pengambilan gambar atau proses *shooting* untuk berbagai keperluan produksi konten, baik *indoor*

maupun *outdoor*. Di luar tugas utama tersebut, penulis turut membantu tim *motion designer* dalam pembuatan elemen *motion graphics*, terutama saat beban kerja sedang meningkat, guna memastikan setiap proyek tetap berjalan sesuai *timeline* yang telah ditentukan.

Kegiatan *editing* dilakukan dengan menggunakan berbagai *software*; untuk tugas sederhana seperti memotong dan menggabungkan *footage*, menambahkan *background music*, melakukan *audio mixing*, serta melakukan *color grading* dasar, penulis menggunakan *software* CapCut. Namun, jika penulis mendapatkan pekerjaan yang lumayan berat dan menantang, penulis akan menggunakan *software* Davinci Resolve dikarenakan fitur-fiturnya lebih lengkap sehingga lebih memadai ketika digunakan untuk melakukan pekerjaan *editing* yang lebih berat. Semua tugas tersebut dilaksanakan dalam rangka mendukung proses produksi konten yang berkualitas sesuai dengan standar perusahaan.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Sebagai *Video Editor* untuk proyek Sweety, penulis bertanggung jawab atas keseluruhan proses pasca-produksi, mulai dari tahap awal hingga finalisasi. Setiap proyek dimulai dengan menerima brief dari tim *Content Creative*, di mana penulis perlu memahami konsep yang ingin disampaikan melalui video. Setelah itu, penulis menyusun perencanaan konsep *editing* berdasarkan arahan yang telah diberikan baru kemudian melakukan proses *editing* sesuai arahan dan konsep. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa visual yang dihasilkan dapat menyampaikan pesan dengan efektif. Perencanaan *editing* juga memerlukan perencanaan yang matang, seperti menentukan bagaimana cara penulis memanipulasi ritme, waktu, dan aliran cerita sehingga dapat membuat suatu konten menjadi lebih menarik untuk ditonton sampai menyeluruh (Sugiarta et al., 2024).

Setelah proses perencanaan, penulis memulai tahap *offline editing*. *Offline editing* sendiri ialah suatu proses memilah, memotong, dan menyatukan *footage* yang telah diambil yang berfungsi untuk menyampaikan suatu informasi dan juga pesan untuk menjadi suatu hasil berupa konten gambar bergerak (Fauzzi et al., 2019) yang

kemudian menjadi *rough cut*.. Setelah *rough cut* disetujui, penulis melanjutkan ke tahap *online editing*, yaitu tahap penyempurnaan visual dan penyesuaian warna. Pada fase ini, penulis melakukan *color correction*, *color grading*, serta memperbaiki footage yang mengalami masalah seperti *underexposure*, *overexposure*, atau *white balance* yang tidak konsisten.



Gambar 3.2 *Timeline editing* Sweety menggunakan *software* CapCut

Sumber : Interface Software Capcut Milik Penulis

Di beberapa proyek, penulis turut mengerjakan elemen *motion graphics* untuk memperkuat tampilan visual dari video yang dibuat. Ketika beban kerja tim *motion designer* sedang padat, penulis ikut membantu dengan membuat elemen-elemen sederhana seperti animasi teks, *lower thirds*, dan transisi dinamis. Hal ini dilakukan agar proses produksi tetap berjalan lancar dan hasil video tetap terlihat menarik.

Selama 4 bulan masa magang, penulis telah mengerjakan hingga total 23 video untuk Brand Sweety ini. Semua konten video tersebut diupload akun media sosial brand Sweety yaitu di Instagram [@sweetycare.id](https://www.instagram.com/sweetycare.id) dan juga Tiktok [@sweetycare_id](https://www.tiktok.com/@sweetycare_id). List video lebih Lengkapnya akan dijelaskan di tabel dibawah:

Tabel 3.2 Daftar Proyek Video yang Telah Dikerjakan Penulis Selama Magang di Dreambox

No.	Januari	Februari	Maret	April
1	Perut Chubby Yes, Popok Gembung No!	Get Unready with Baby	Ada Yang Baru Nih!	(Proyek Brand Lain)
2	Adegan Berbahaya	Toddler Era Gaada Lawan	Baby Avoid Grass	
3	If Diaper Changing Was a Sport	Jangan Sembarangan Angkat Baby	Kakak Ganti Popok Dedek	
4	Popok Lain vs Popok Sweety	Ya Tuhan Baby Mau Popok Nyaman	I Wish I Knew Sonner	
5	Baby Dibujuk Moms	Sweety Premium Carousel (7 Video)	Thr Baby!	
6		Sweety Premium BTS		
7				
8				
9				

Sumber data (data diolah): Dokumen perusahaan (2025) dan akun media sosial Sweety (2025)

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama masa magang, penulis menghadapi beberapa kendala yang cukup menantang, baik dari segi teknis maupun manajemen waktu. Salah satu tantangan terbesar adalah revisi yang terus-menerus berdatangan, di mana klien sering kali memberikan *feedback* tambahan setelah revisi sebelumnya sudah dilakukan. Hal ini menyebabkan beberapa proyek mengalami keterlambatan, sehingga penulis harus bekerja dengan lebih efisien agar tetap dapat memenuhi *deadline*.

Selain itu, penulis juga dihadapkan pada tekanan kerja yang cukup tinggi, terutama menjelang tenggat waktu penayangan suatu konten. Beberapa proyek memiliki jadwal tayang yang ketat, sehingga proses editing harus diselesaikan dalam waktu yang sangat terbatas. Kondisi ini membuat penulis terkadang perlu bekerja lembur demi memastikan konten selesai tepat waktu dan tetap memenuhi standar kualitas yang telah ditetapkan.

Di samping itu, ada pula tantangan dalam menghadapi permintaan unik dari klien. Beberapa klien menginginkan perubahan warna tertentu pada elemen dalam video, seperti menghilangkan warna yang tidak sesuai dengan identitas brand mereka. Hal ini cukup menantang karena memerlukan teknik *color selection* yang presisi agar perubahan yang dilakukan terlihat natural dan tidak merusak tampilan visual secara keseluruhan. Disinilah letak kendala merepotkan yang penulis temukan selama proses kerja magang, keterampilan dan kreatifitas penulis sangat diuji dikarenakan solusinya membutuhkan tingkat kreatifitas dan juga *skill* yang mumpuni.



Gambar 3.3 Color *Interface* untuk *timeline* video Sweety Premium Carousel menggunakan *software* Davinci Resolve

Sumber : Interface Software Davinci Milik Penulis

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Untuk mengatasi kendala yang dihadapi selama magang, penulis mengambil beberapa langkah yang strategis agar dapat bekerja lebih efektif dan efisien. Dalam menghadapi revisi yang berulang, penulis meningkatkan komunikasi dengan tim dan klien agar setiap *feedback* dapat tersampaikan dengan lebih jelas. Penulis juga menyusun jadwal kerja yang lebih terstruktur, membagi waktu antara *editing* dan

revisi agar tidak mengganggu proyek lainnya dengan cara mengerjakan *editing* dengan sedini mungkin dan tidak menunda-nunda nya.

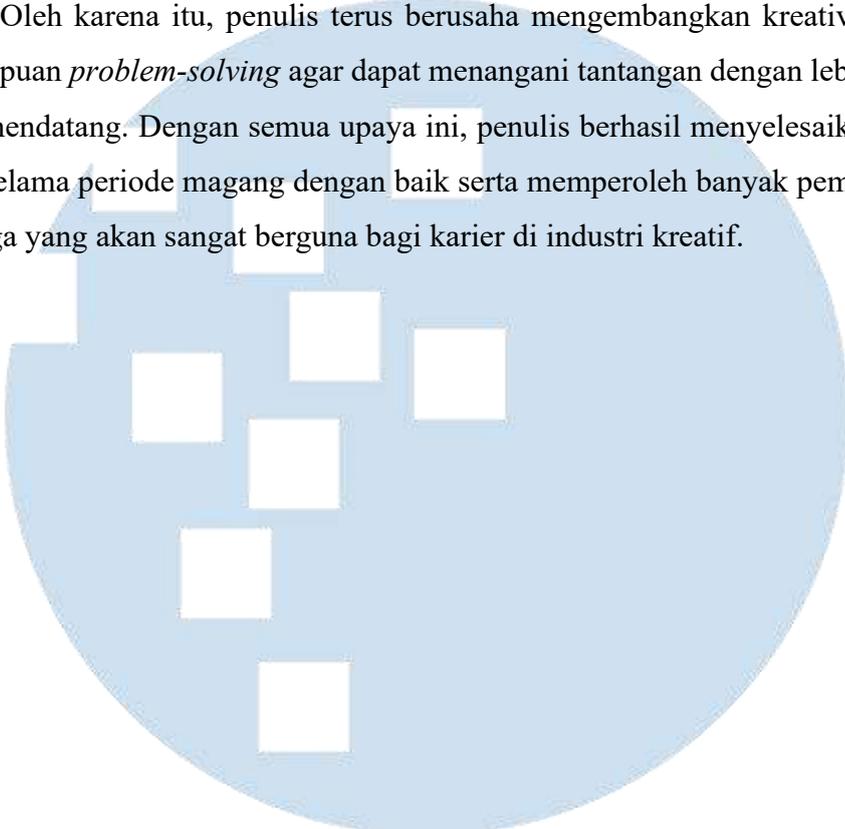
Dalam menangani tekanan akibat deadline yang ketat, penulis mulai mengoptimalkan *workflow editing*, seperti menggunakan *template preset* untuk *color grading* dan *motion graphics*, sehingga dapat mempercepat proses kerja tanpa mengorbankan kualitas. Selain itu, penulis juga mulai menerapkan teknik *proxy editing* ketika bekerja dengan file berukuran besar, agar proses *editing* berjalan lebih lancar dan tidak memakan waktu *loading* yang lebih lama. Untuk menghadapi permintaan pengubahan warna dari klien, penulis memanfaatkan fitur *color selection* di *Davinci Resolve*, yang memungkinkan penulis untuk memilih dan mengubah warna tertentu tanpa memengaruhi elemen lain dalam video. Jika menghadapi tantangan teknis yang lebih kompleks, penulis mencari solusi dengan menonton tutorial di YouTube atau berdiskusi dengan rekan *Video Editor* lainnya yang lebih berpengalaman.



Gambar 3.4 *Before & after* menghilangkan warna hijau pada pintu menggunakan fitur *Color Selection* untuk video *Sweety Premium Carousel* pada *software Davinci Resolve*
Sumber : Screenshot Before & After Editing Proyek “*Sweety Premium Carousel*”

Selain solusi teknis, penulis juga mulai membangun resiliensi mental dalam menghadapi tekanan kerja. Penulis menyadari bahwa bekerja di industri kreatif,

terutama dalam bidang *video editing*, membutuhkan adaptasi cepat dan fleksibilitas tinggi. Oleh karena itu, penulis terus berusaha mengembangkan kreativitas serta kemampuan *problem-solving* agar dapat menangani tantangan dengan lebih baik di masa mendatang. Dengan semua upaya ini, penulis berhasil menyelesaikan tugas-tugas selama periode magang dengan baik serta memperoleh banyak pembelajaran berharga yang akan sangat berguna bagi karier di industri kreatif.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA