

BAB III

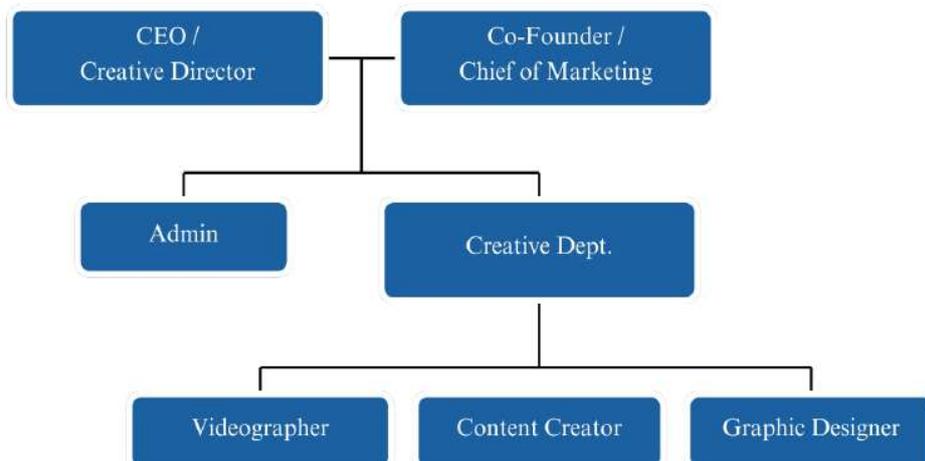
PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama masa magang ini, penulis memegang posisi sebagai *content creator*. *Content creator* bekerja-sama dengan videografer dan juga *content creator* lainnya untuk perencanaan dan produksi konten. Selain itu, *content creator* juga berdiskusi dan berkonsultasi langsung dengan *Creative Director* dan *Chief of Marketing* mengenai konten yang akan dibuat. Setiap ide dan hasil konten yang dibuat akan melalui diskusi dan pendapat tim dan juga *creative director* serta *chief of marketing*.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

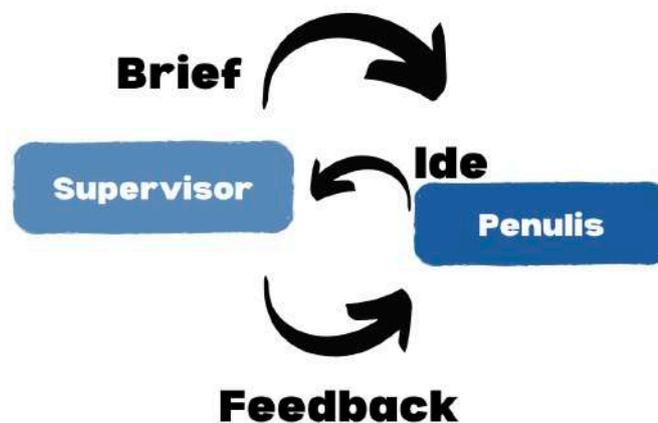
Kedudukan penulis selama magang di Peanut Stain adalah sebagai *content creator*. Posisi ini berada dibawah divisi kreatif dari *brand*. Sesuai dengan bagan di bawah ini, divisi kreatif ini dibina langsung oleh *Creative Director* dan juga oleh *Chief of Marketing*.



Gambar 3.1 Bagan Struktur Organisasi Peanut Stain
Sumber: Dokumentasi perusahaan (2025)

Di bawah posisi *CEO* dan *Co-founder*, terdapat bagian *admin* satu orang, dan juga departemen atau tim kreatif. Tim kreatif ini terdiri dari 4 orang, yaitu satu orang sebagai *videographer*, dua orang *content creator*, dan juga satu orang *graphic designer*.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang



Gambar 3.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Tim kreatif terdiri atas dua orang kreator konten dan seorang videografer. Pada awalnya, tim akan mendiskusikan dan mengajukan ide konten kepada *creative director*. Setelah mendapatkan persetujuan dan mendapatkan masukan, tim kreatif akan mengembangkan ide lebih mendalam kemudian merealisasikannya menjadi konten. Proses realisasi konten dilakukan melalui tahapan persiapan, seperti mencatat kebutuhan-kebutuhan *shooting*, *budget*, pembuatan properti pendukung, merencanakan jadwal dan menentukan tugas dan tanggung jawab masing-masing individu. Perencanaan tersebut akan kembali diajukan kepada *creative director* dan diulas kembali oleh *chief of marketing* terkait strategi dan relevansi dengan pemasaran. Apabila ide sudah disetujui, proses *shooting* akan dilaksanakan, diikuti dengan pascaproduksi hingga menjadi hasil akhir konten yang akan dirilis.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Tanggung jawab utama sebagai *content creator* adalah pembuatan ide, melaksanakan *shooting*, menjadi *talent* dalam konten, dan juga mengedit video. Selain pekerjaan utama tersebut, penulis juga turut berpartisipasi dalam pembuatan properti-properti tertentu yang memanfaatkan dan mengembangkan kemampuan *crafting*. Setiap minggunya, setiap *content creator* memiliki konsep konten individu, dengan ciri khas masing-masing. Pembuatan konten individu ini tetap dibantu oleh videografer. Dan setiap bulannya terdapat launching koleksi terbaru yang akan dilakukan oleh tim kreatif secara bersama-sama.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	3-7 Februari 2025	<i>Video Unboxing</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Shooting Unboxing</i> video - <i>Editing unboxing</i> video
		<i>Weekly Content (Stained lab)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat ide konten - Membuat <i>set shooting</i> - Membuat properti <i>shooting</i> - <i>Shooting</i> (Baktu)
		<i>New Collection (Not Sleeping)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat ide - <i>Design set shooting</i> - Membuat properti <i>shooting</i> - <i>Shooting Preparation</i> - <i>Test Cam</i>
2	10-14 Februari 2025	<i>Weekly Content (Stained lab)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Continue shooting</i> (Baktu) - <i>Editing video</i> (Baktu)
		<i>New Collection (Not Sleeping)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat properti <i>shooting</i> - Persiapan <i>set shooting</i> - <i>Shooting</i>
3	17-21 Februari 2025	<i>Unboxing Video</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Shooting Unboxing</i> video - <i>Editing unboxing</i> video
		<i>Weekly Content (Stained lab)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Editing</i> (Baktu) - Membuat properti - <i>Shooting</i> (jepit selai kacang)
		<i>New Collection (Not Sleeping)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Shooting</i> konten story

		<i>Team Contents</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Setting set shooting</i> - <i>Setting lighting</i> - <i>Talent</i> - <i>Shooting</i>
4	24-28 Februari 2025	<i>Weekly Content (Infotainment)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat ide konsep (sejarah <i>graphic tee</i>) - <i>Research</i> untuk <i>script</i> - Menulis <i>script</i> video - Alternatif ide <i>set</i> konten <i>infotainment</i>
		<i>Weekly Content (Stained lab)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Editing Baktu & Jepit Kacang)
		<i>Team Contents</i>	<p><i>Social Media Bullying Awareness</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat ide - Membuat properti - Shooting
5	3-7 Maret 2025	<i>Weekly Content (Infotainment)</i>	<p><i>Graphic tee history:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Setting set shooting</i> <p><i>Oversized tee history:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Research</i> materi
		<i>Weekly Content (Stained lab)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari ide 2 minggu ke depan = Embroidery (gajah) & Clay (karakter Poop) - <i>Budgeting</i> untuk <i>crafting</i> <p>Pistol General Peanut</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diskusi dengan <i>Graphic Designer</i> mengenai animasi di konten video - Merencanakan dan menulis <i>script</i> - Melanjutkan <i>shooting</i> - <i>Editing</i>
		<i>Unboxing video weekly</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Shooting</i> - <i>Editing</i>
		<i>New Collection (Old Money)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Shooting unboxing
6	10-14 Maret 2025	<i>Weekly Content (Stained lab)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Editing</i> (Pistol Alien) - <i>Shooting</i> (Clay Poop) - <i>Editing</i> (Clay Poop)

		<i>New Collection (Old Money)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi Ide dengan tim - <i>Story, script, riset shooting venue</i> - Belajar foto katalog - <i>Budgeting & Purchasing kebutuhan shooting</i> - <i>Editing Unboxing (Green and White)</i> - <i>Editing Unboxing (Black Longsleeve)</i> - <i>Preparation & test cam</i>
		<i>Unboxing Video</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Editing
7	17-21 Maret 2025	<i>Weekly Content (Stained lab)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Final edit (Clay Poop)</i> - <i>Planning & Scripting (3 weeks contents)</i>
		<i>New Collection (Old Money)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Preparations & testcam</i> - <i>Editing unboxing (Black Longsleeve)</i> - <i>Shooting D-Day (GBK Tennis Outdoor)</i> - Foto Katalog - <i>Shooting Try On</i>
		<i>Team Contents</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Shooting Baktu</i>
8	24-28 Maret 2025	<i>Weekly Content (Stained lab)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Planning & Scripting (3 weeks contents)</i> - <i>Shooting (gajah)</i> - <i>Editing (gajah)</i> - <i>Persiapan Shooting ke Kota Tua (3 weeks contents)</i> - <i>Shooting ke Kota Tua (3 Weeks contents/ embroidery)</i>
		<i>New Collection (Old Money)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Reshoot adegan greenscreen di studio</i> - <i>Editing unboxing (Sweater)</i>
		<i>Team Contents</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Shooting ngupil</i> - <i>Setting shooting set</i>
9	8-11 April 2025	<i>Weekly Content (Stained lab)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Editing stained lab (embroidery love)</i> - <i>Editing stained lab (embroidery jamur)</i>

		<i>Ads</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat ide - <i>Shooting</i> - <i>Editing</i>
		<i>New Launch (Dumpling Bag)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Photoo post story</i> - <i>Shooting unboxing</i>
		<i>Team Contents</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Shooting konten tim</i> - <i>Talent</i>
10	14-17 April 2025	<i>Weekly Content (Stained lab)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Editing stained lab (embroidery jamur)</i>
		<i>New Launch (Dumpling Bag)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Diskusi ide launch</i> - <i>Foto katalog</i> - <i>Membuat properti (zebra cross)</i> - <i>Test cam</i> - <i>Shooting</i>
11	21-27 April 2025	<i>Weekly Content (Stained lab)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Editing (Embroidery Poo)</i> - <i>Editing (Embroidery Love)</i> - <i>Mencari ide (tungtungtung)</i> - <i>Shooting (tungtungtung)</i> - <i>Editing (tungtungtung)</i>
		<i>Ads</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Shooting & Editing (crumple stop motion)</i> - <i>Shooting & Editing (zoom in)</i>
12	28 April – 2 Mei 2025	<i>Weekly Content (Stained lab)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Editing (tungtungtung)</i> - <i>Shooting (thrift pasar senen)</i>
		<i>Ads</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Shooting</i> - <i>Editing</i>
		<i>New Launch (FAKE Documentary)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari ide dan diskusi - Penentuan rancangan <i>set</i> dan properti
13	5- 9 Mei 2025	<i>Weekly Content (Stained lab)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Planning Idea</i> - Belajar memakai mesin jahit
		<i>New Launch (FAKE Documentary)</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Perencanaan <i>set</i> - Persiapan dan pembuatan <i>set</i> & properti - <i>Test cam</i>
		<i>Team Contents</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Salon</i> - <i>Trend Chocomint (ruby-chan)</i>

14	13-16 Mei 2025	<i>Weekly Content (Stained lab)</i>	- <i>Editing (thrift mini bag)</i>
		<i>New Launch (FAKE Documentary)</i>	- <i>Shooting</i> - <i>Membuat properti foto katalog</i> - <i>Photo editorial & B-roll</i>
15	19-23 Mei 2025	<i>Unboxing video weekly</i>	- <i>Shooting (shirt & ring)</i> - <i>Editing (shirt & ring)</i>
		<i>Ads</i>	- <i>Photo product (4 stripes black, bear, tiger)</i>
		<i>New Launch (FAKE Documentary)</i>	- <i>Membuat properti foto katalog</i> - <i>Photo editorial & B-roll</i> - <i>Membuat set</i> - <i>Reshoot interview</i> - <i>Photoshoot Catalog</i>
		<i>Team Contents</i>	- <i>Horror shooting</i>
16	26-30 Mei 2025	<i>Unboxing video weekly</i>	- <i>Shooting</i> - <i>Editing</i>
		<i>New Launch (FAKE Documentary)</i>	- <i>Shooting Unboxing</i> - <i>Editing Unboxing</i>



3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

3.3.1 *Stained Lab (Weekly Content)*

Proyek *Stained Lab* ini merupakan salah satu konten mingguan berupa konten media video yang bertema *crafting*. Tema *crafting* ini ditentukan sesuai dengan minat penulis terhadap aktifitas prakarya. Dalam konten ini, penulis melakukan proses prakarya sebagai media hiburan dan promosi tidak langsung. Promosi tidak langsung ini diterapkan dengan mengenakan pakaian dari Peanut Stain dalam setiap pembuatan konten tersebut. Konten ini dijadwalkan untuk diunggah setiap hari senin pada akun Instagram dan Tiktok StainedTV. Dalam proyek ini, penulis memiliki peran sebagai berikut:

3.3.1.1 *Set Designer*

Pada awal pembuatan konten ini, penulis membuat satu set khusus sebagai lokasi *shooting* konten. *Set* yang dibuat memiliki tema anak-anak dengan bentuk rerumputan dan bunga dan penggunaan warna yang cerah seperti warna hijau, kuning, dan merah. Alasan dibuat dengan tema anak-anak sebagai cerminan dari kegiatan yang kreatif dan menyenangkan.



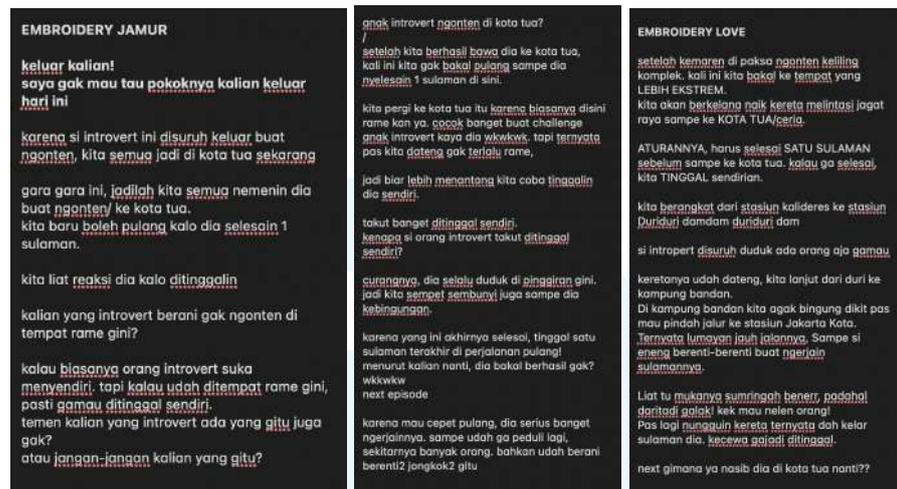
Gambar 3.3 *Set Design* video *Stained Lab*

Proses pembuatan ide untuk *set* konten *Stained Lab* ini dimulai dengan menggunakan bahan-bahan yang sudah ada di kantor dan dikreasikan melalui beberapa kali proses percobaan. Proses percobaan ini dilakukan sekaligus memperhatikan tampilan lokasi dan juga posisi penulis ketika berada di dalam kamera. Penulis akan berada di depan kamera dengan sebuah meja kecil yang akan diletakkan di depan penulis. Meja tersebut digunakan sebagai tempat dimana penulis akan mengerjakan proses pembuatan karya nantinya. Kemudian, pada bagian belakang penulis barulah diberikan properti bebukitan, rerumputan, semak bunga, serta pagar yang semuanya terbuat dari kardus yang digambar dan dicat. Pada bagian paling belakang diletakkan bukit yang berwarna kuning, kemudian dilapis dengan pagar yang berwarna coklat, barulah dilengkapi dengan semak bunga yang terletak di kiri dan kanan dimana tempat penulis berada. Adanya properti yang berlapis ini dilakukan agar dapat memberikan kesan *depth* di dalam video nantinya.

3.3.1.2 *Script/ Copywriter*

Dalam pembuatan konten *Stained Lab*, penulis merencanakan konsep konten. Dimulai dari konsep hingga penentuan *hook* dan strategi serta target yang ingin dicapai dari konten. Penulisan *script* ini akan digunakan sebagai pengantar konten berupa *voiceover* dalam video.

Karena penulis membuat *video* yang berupa serial pendek, maka konten di setiap videonya memiliki keterkaitan satu sama lain. Namun, tetap dengan hasil kreasi yang berbeda-beda pada setiap videonya. Dalam setiap videonya, penulis membuat naskah *video* yang menunjukkan proses pembuatan karya yang dibuat oleh penulis. Narasi di dalam video menggunakan *tone of voice* yang semangat namun tetap dengan diberikan nuansa atau tipikal karakter orang yang *introvert*.



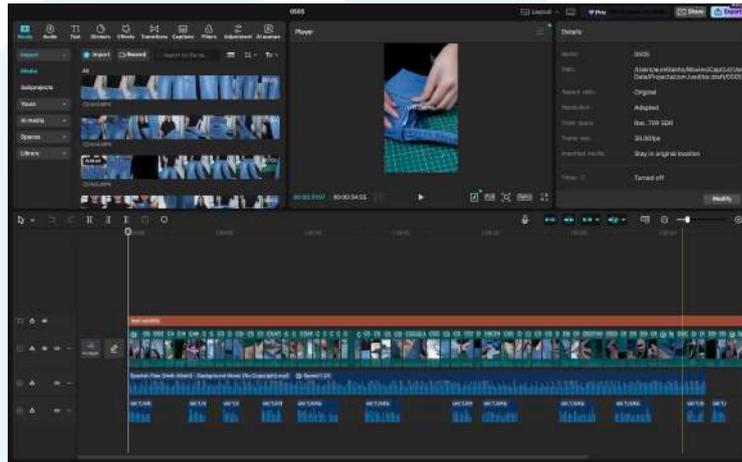
Gambar 3.4 Catatan *script* konten

Konsep yang diambil oleh penulis adalah seorang anak *introvert* yang memiliki keterampilan untuk membuat hasil-hasil prakarya. Seiring cerita dalam videonya berkembang, anak introvert tersebut pada akhirnya akan dipaksa untuk beraktifitas berkarya keluar dari area kantor dan diberikan tantangan sebelum akhirnya bisa kembali pulang. Pada salah satu serinya, penulis dan tim sampai mengunjungi Kota Tua untuk melaksanakan tantangan yang dilakukan. Proses perjalanan ke setiap lokasi dimana penulis menggunakan transportasi umum juga diceritakan melalui narasi.

Dalam kontennya, penulis tidak hanya menceritakan tentang tutorial pembuatan karyanya, namun juga menceritakan aktivitas dan kejadian-kejadian yang terjadi selama perjalanan dari kantor ke lokasi tujuan yang telah direncanakan. Beberapa karya yang dibuat oleh penulis di dalam video seperti *embroidery* atau menyulam, *air-dry clay*, aksesoris kepala, dan juga wadah tempat alat tulis.

3.3.1.3 Video Editor

Setelah proses *shooting* selesai, penulis juga akan mengedit video sesuai dengan perencanaan yang telah dilakukan. *Video* yang sudah didapatkan kemudian dipindahkan dari memori kamera ke dalam laptop yang digunakan penulis untuk mengedit.



Gambar 3.5 *Editing Stained Lab*

Editing dilakukan dengan menyambungkan potongan-potongan *footage* sehingga menjadi *video* yang memiliki alur dan berurutan menunjukkan proses pengerjaan karya *Stained Lab*. Kemudian penulis juga melakukan *color correcting* pada video apabila dibutuhkan sehingga video nantinya akan nyaman untuk ditonton. Dalam setiap *video Stained Lab* ini, penulis juga menyertakan lagu latar sebagai pengisi latar suara dalam *video*.

3.3.2 Advertisement

Menurut Kuswalabirama dan Widodo (2024) iklan adalah sarana komunikasi yang digunakan oleh non-personal yang dapat berupa promosi produk atau jasa dalam bentuk media tertentu, yang mana juga telah dibayar oleh suatu sponsor. Dalam mengerjakan *video* iklan, *supervisor* memberikan panduan dalam membuat konten ini. Berdasarkan panduan yang telah diberikan, perencanaan konten akan dipresentasikan untuk mendapatkan persetujuan dari *supervisor*, sebelum memulai proses *shooting*.



Gambar 3.6 Presentasi Advertisement

Dalam panduan yang diberikan, konten diwajibkan menyertakan video referensi, *hook*, lokasi *shooting*, *goals*, deskripsi, pilihan lagu, dan juga *Call to Action* yang akan digunakan. Rincian-rincian tersebut dipersiapkan menjadi materi dalam bentuk *powerpoint* untuk dipresentasikan. Ketika melakukan presentasi, penulis dan tim langsung berdiskusi dan mendapatkan *feedback* dari *supervisor* mengenai konten yang akan dibuat.

Pada salah satu *video* yang telah dibuat. Penulis menentukan *hooknya* melalui efek dalam *video* yaitu efek *zoom out* yang cepat. Pelaksanaan lokasi *shooting* juga dilakukan di taman yang terletak di sekitar area kantor. Tujuan dari dibuatnya *video* iklan ini adalah untuk menarik perhatian calon konsumen sehingga mereka merasa penasaran dan melihat-lihat koleksi lain yang dimiliki oleh *brand*.

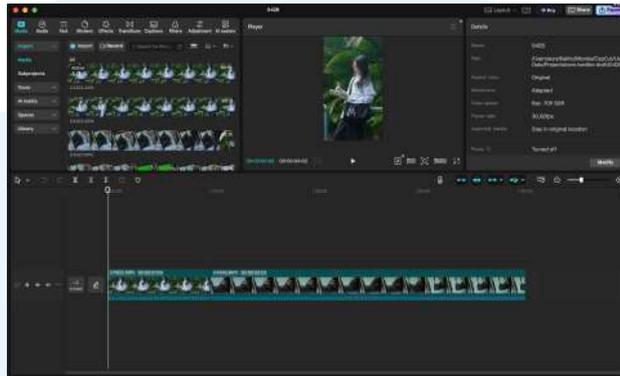


Gambar 3.7 *Shooting Advertisement*
Sumber: [instagram.com/peanutstain_](https://www.instagram.com/peanutstain_)

Alur dalam *video* direncanakan dengan awal yang menunjukkan *talent* sedang berpose dan terlihat keseluruhan tubuh. Dilanjutkan dengan transisi yang menggunakan *cut* yang kemudian langsung disambungkan dengan model yang sama yang sudah mengenakan pakaian yang berbeda. Pada setiap transisinya diberikan pula efek suara agak semakin memberikan kesan yang dramatis dan terus membuat penonton merasa tertarik untuk menonton *video* sampai habis. Transisi tersebut dilakukan sampai menunjukkan 5 produk dalam satu *video*.

Setelah *detail* dari *video* yang akan dibuat selesai, penulis melakukan presentasi kepada *supervisor* untuk mendapatkan persetujuan sehingga proses pembuatan *video* dapat langsung dimulai. Setelah persetujuan ide didapatkan, lanjut ke proses *shooting*. *Shooting* untuk ads bisa

dilakukan di dalam *studio* ataupun di luar ruangan (*outdoor*). *Shooting* dilakukan dengan penulis sebagai *talent* yang dibantu oleh tim konten kreator dan juga videografer untuk pengaturan lighting dan juga pengarahan pengambilan gambar ketika merekam *video*.



Gambar 3.8 *Editing Advertisement*

Kemudian, dilanjutkan dengan mengedit *video ads* sesuai dengan perencanaan yang dilakukan sebelumnya. Dengan penambahan lagu dan penyesuaian *beat* dengan *footage* yang digunakan sehingga *video* menjadi lebih menarik untuk ditonton.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.3 Unboxing Video

Video unboxing juga merupakan salah satu konten mingguan yang menjadi tugas rutin konten kreator. Selain untuk video mingguan, *video unboxing* juga merupakan kewajiban pada setiap perilisan baru, Sehingga masing-masing produk yang dirilis akan memiliki *video unboxing* tersendiri untuk memperlihatkan *detail* dari baju yang akan rilis. Beberapa *video unboxing* juga digunakan sebagai *display* pada *marketplace* seperti pada Shopee ataupun Tokopedia.

Proses pembuatan *video unboxing* dilakukan dengan tiga tahap yang dimulai dengan:

3.3.3.1 Persiapan

Persiapan dimulai dengan mempersiapkan baju-baju yang akan direkam. Baju-baju tersebut dirapihkan dan diseterika. Kemudian juga mempersiapkan *lighting* dan meja di *studio* untuk lokasi *shooting unboxing*, serta tidak lupa menyiapkan *packaging*, *sticker* dan kartu dari *brand*.

3.3.3.2 Shooting

Setelah persiapan selesai, proses *shooting* dimulai dan dilakukan di meja. Untuk keperluan *shooting*, terdapat beberapa hal yang wajib masuk dalam video, seperti *sticker* dan juga *card*. *Sticker* yang disertakan harus sesuai dengan *sticker* yang paling *update* dari perilisan terbaru baju. *Shooting video unboxing* juga menggunakan latar berwarna putih.

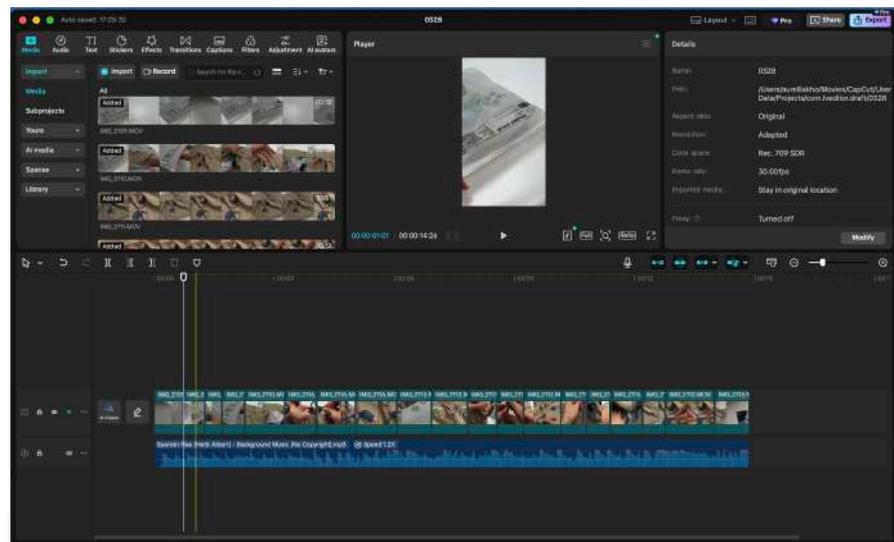


Gambar 3.9 *Shooting Unboxing*

Pengaturan lighting dilakukan dengan sumber cahaya dari dua sisi. Pengaturan keras dan lembutnya cahaya juga dilakukan hingga mencapai kondisi dimana produk dapat terlihat jelas. Melalui penambahan dan pengaturan pencahayaan ini pula, bayangan pada produk dapat diminimalisir sehingga produk dapat terlihat dengan jelas, lebih rapih sehingga menarik untuk dilihat.

3.3.3.3 *Editing*

Setelah *shooting* telah selesai langsung menuju proses *editing*. Penulis menggunakan aplikasi *capcut* untuk mengedit *video*. Untuk *video unboxing*, digunakan lagu dengan suasana yang menyenangkan, atau bisa juga menggunakan lagu yang sedang *viral*. Dalam pengeditan *video unboxing*, perlu memperhatikan *background* yang berwarna putih. Agar terlihat rapih dan bersih, latar harus berwarna putih sehingga terkadang perlu menyesuaikan tingkat *exposure* dan juga *temperature* dari *video*.



Gambar 3.10 *Editing Unboxing*

Potongan-potongan *video* yang digunakan yaitu berupa aksi atau pergerakan yang dilakukan secara langsung pada saat *shooting*. Misalnya dengan menggeser atau menarik produk, atau membuka dan merobek *packaging* yang melapisi produk. Perpindahan dari *video* satu ke *video* selanjutnya menggunakan transisi *cut* yang langsung. Setiap perpindahan *video* ini pengaturan waktunya akan disesuaikan dengan tempo ataupun ketukan dari lagu yang digunakan.

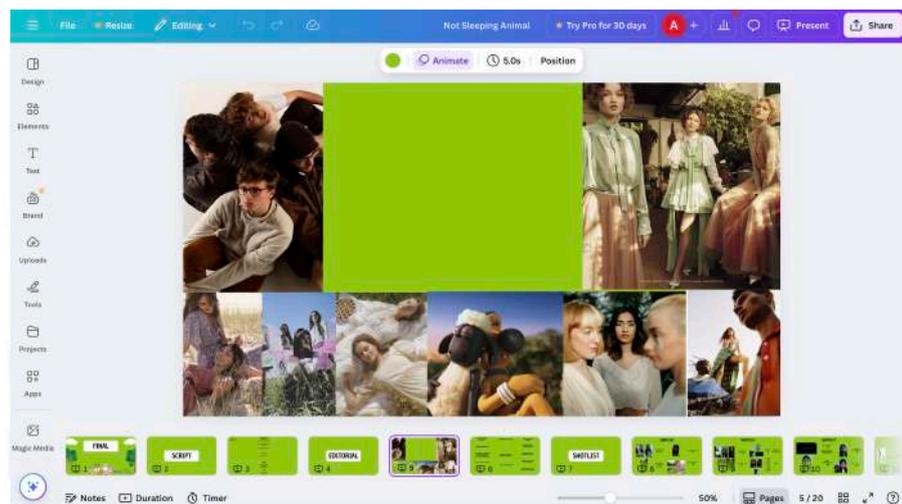


3.3.4 Project “Not Sleeping Animal”

Project ini merupakan salah satu perilsan produk baru dari *brand* di awal tahun ini. Koleksi ini membawakan tema hewan-hewan. Pada perilsan ini, terdapat satu video promosi utama yang akan diunggah. Tema yang diusung adalah konsep serigala berbulu domba, yang mana temanya berasal dari salah satu *graphic* yang ada juga pada salah satu baju yang akan dirilis. Pada proyek ini, penulis memiliki tanggung jawab sebagai berikut:

3.3.4.1 Concept Ideation

Dalam tahap pembuatan dan pengembangan ide, penulis bekerja sama dengan rekan sesama konten kreator dan juga videografer. Pertama-tama masing-masing dari tim mencari ide tersendiri. Setelah itu, tim akan melakukan *meeting* untuk saling berbagi dan mengembangkan ide. Dalam proses ini kami menggunakan Canva sebagai *tools* tempat kami mengumpulkan, menyusun, mencatat, dan berbagi ide. Tidak hanya *moodboard* untuk *video*, penulis dan tim juga membuat *moodboard* untuk pemotretan *editorial* produk.



Gambar 3.11 Ideation untuk Project “Not Sleeping Animal”

Pada foto editorial, penulis dan tim menggunakan referensi dari foto-foto editorial yang berpose di lingkungan luar ruangan. Dengan beberapa lokasi yang memiliki padang rumput ataupun rerumputan yang cocok dengan nuansa yang ingin dicapai oleh tim. Selain mood, penulis juga memberikan referensi pose dan juga referensi *angle* atau posisi kamera untuk pengambilan gambar yang mungkin dilakukan. Dari beberapa referensi tersebut, penulis juga mendapatkan gambaran atau ide untuk pengaturan *lighting*.

3.3.4.2 *Set dan Property Design*

Di dalam *video* yang akan dibuat, tim kreatif akhirnya memutuskan untuk menggunakan tema dari peribahasa “Serigala Berbulu Domba”. Peribahasa tentang serigala yang seringkali kita dengar ketika masih kecil ini membuat penulis dan juga tim memutuskan untuk menggunakan *set* dengan nuansa anak-anak yang ceria dan berwarna-warni. Latar padang atau lahan berumput yang digambarkan juga sebagai gambaran yang menjadi tempat dimana hewan-hewan tinggal.



Gambar 3.12 *Set dan Property Design* untuk *Project “Not Sleeping Animal”*

Karena berlatar di padang rumput, penulis dan tim menggunakan karpet rumput sintetis sebagai alas di lokasi sehingga dapat menggambarkan area padang rumput tersebut. Ukuran dari karpet rumput sintetis ini sekitar 4x6 meter. Kemudian pada latar belakang, digunakan *backdrop* berwarna biru muda sebagai penggambaran dari langit yang cerah. Untuk memperlengkapi *fill* dalam video, penulis juga membuat properti seperti rerumputan, bukit-bukit rumput, semak bunga, dan juga pagar. Properti-properti tersebut dibuat dengan bahan kardus yang kemudian dibentuk dan digunting sesuai bentuk yang diinginkan. Sesuai dengan bentuknya, kardus tersebut akan diberikan warna menggunakan cat dinding. Misalnya warna hijau untuk rerumputan, warna merah untuk bunga-bunga, dan juga warna coklat untuk pagar kayu. Properti-properti ini juga diberikan sanggahan agar dapat berdiri di atas rerumputan. Properti kardus ini diletakkan di atas rerumputan dengan posisi di depan *backdrop* biru dan di belakang *talent* yang muncul di dalam video.

3.3.4.3 *Script/ Copywriter*

Di dalam video yang akan dibuat, tim akhirnya memutuskan untuk menggunakan tema dari peribahasa “Serigala Berbulu Domba”. Berdasarkan peribahasa tersebut, penulis bersama dengan tim membuat dan mengembangkan cerita mengenai serigala yang menyamar menjadi domba. Lalu, cerita tersebut dihubungkan dengan permainan ‘*Werewolf*’ yang terdapat serigala yang memiliki peran antagonis.

3.3.4.4 *Make Up* dan *Costume Design*

Untuk merealisasikan konsep dan peran serigala berbulu domba penulis juga merencanakan set properti kostum dan tata rias untuk karakter domba dalam *video*. *Set* dan properti dalam video perilisan ini berlatar di lahan rumput dengan tanaman atau semak berbunga yang menunjukkan tempat tinggal domba.

Untuk kostum, para domba mengenakan kaus putih yang memiliki gambar ilustrasi grafis domba yang akan dirilis. Kemudian, mengenakan celana hitam dan kaus kaki hitam seperti kulit domba. Kepala domba dibuat menggunakan bahan-bahan seperti kupluk berwarna hitam, kaus kaki hitam, dan juga dakron. Dakron dijadikan sebagai bulu-bulu domba yang berwarna putih dan ikal. Dakron-dakron tersebut ditempelkan pada kupluk berwarna hitam. Penggunaan kupluk ini adalah agar dapat dengan mudah digunakan oleh pemeran.



Gambar 3.14 *Make Up* dan *Costume* untuk *Project "Not Sleeping Animal"*
Sumber: https://www.instagram.com/peanutstain_

Kupluk yang berwarna hitam juga sebagai kulit domba yang berwarna hitam. Kemudian, terdapat pula kaus kaki yang juga berwarna hitam pula. Kaus kaki ini ditempelkan pada kedua sisi kupluk dan digunakan sebagai telinga domba. Untuk memperlengkapi riasan

tersebut, para pemeran mengenakan pewarna hitam pada seluruh wajah mereka sehingga warna hitam pada wajah menyatu dengan warna hitam pada kupluk yang dikenakan. Selain itu, para karakter juga mengenakan celana berwarna hitam dan juga kaus kaki hitam di kedua tangan, dan juga di kedua kaki. Keseluruhan warna hitam pada lengan dan kaki akan menjadi gambaran keempat kaki domba yang juga berwarna hitam.

3.3.4.5 *Video Unboxing*

Video unboxing selalu menjadi tugas wajib yang harus dibuat dalam setiap perilisan baju baru. Tujuan dari video *unboxing* ini adalah untuk menunjukkan detail bahan dan grafis pada baju. Pada video ini terdapat dua jenis baju yang keduanya berwarna hitam.



Gambar 3.15 *Video Unboxing Project "Not Sleeping Animal"*

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

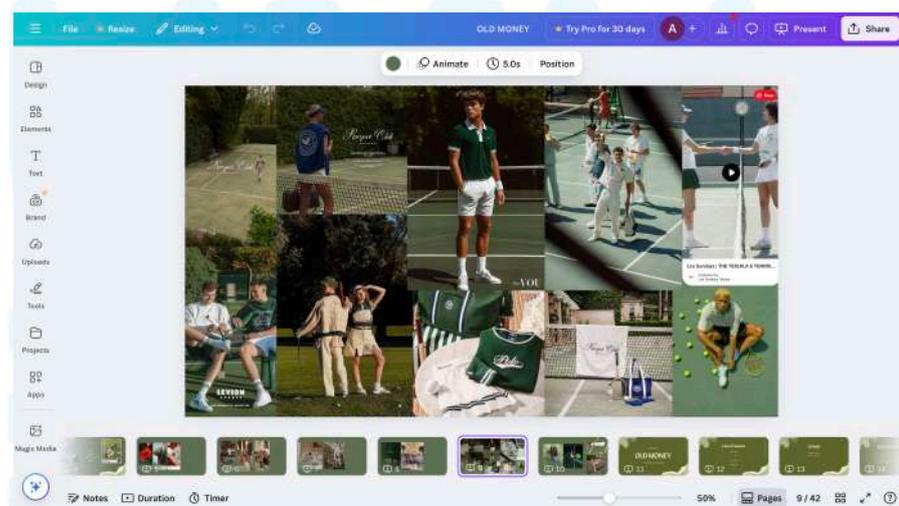
Sama seperti *video unboxing* yang dibuat setiap minggunya, *video unboxing* ini juga menggunakan latar berwarna putih dan menggunakan pengaturan *lighting* yang membuat produk di dalam *video* menjadi lebih jelas dan terlihat layak untuk diperlihatkan.

3.3.5 Project “Old Money”

Project ini adalah perilsan besar yang kedua dimana penulis ikut turut andil dalam pembuatannya. Koleksi ini terinspirasi dari istilah ‘*Old Money*’. Oleh karena itu, penulis dan tim memutuskan untuk memilih Tennis sebagai olahraga yang dapat mencerminkan *vibes* Old Money. Walaupun mengangkat tema *old money*, penulis dan tim tetap menyertakan unsur komedi di dalamnya. Sebagai konten kreator dalam proyek ini, penulis turut andil dalam tanggung jawab sebagai berikut:

3.3.5.1 Concept Ideation

Dalam mencari ide, penulis bersama tim berdiskusi dan melakukan *brainstorming*. Memasukkan pertandingan tennis ke dalam video, cerita dimulai dengan dua orang yang terlibat pertikaian di lapangan. Dengan konsep yang diberikan, penulis dan tim memutuskan untuk memberikan sedikit unsur fantasi yang lucu ke dalam video. Yaitu membuat pertandingan tennis yang dramatis dengan membuat karakter saling menyerang dengan kekuatan yang tidak masuk akal, sehingga dapat menyampaikan kesan komedi.



Gambar 3.16 Moodboard Project “Old Money”

Ketika membuat ide dan perencanaan *shooting*, penulis dan tim menggunakan Canva sebagai alat untuk menggabungkan dan menyusun ide bersama-sama. Ide-ide tersebut dibuat dalam bentuk tulisan, catatan, kumpulan foto yang menjadi *moodboard*, dan juga referensi untuk pemotretan dan konsep *video* yang diinginkan.

Untuk alur cerita, penulis dan tim menceritakan dua karakter yang bermain olahraga tenis. Salah satu karakternya berupa seorang yang merupakan ‘*Old Money*’, sedangkan yang lain merupakan orang biasa. Kedua karakter tersebut akan bermain tennis yang pada awalnya diinisiasi oleh karakter *old money*. Cerita dimulai ketika karakter kaya yang melempar bola ke orang biasa. Hal ini membuat orang biasa terpancing atas tantangan yang diberikan. Namun untuk mengaplikasikan unsur komedi dalam *video*, orang biasa ini ternyata memiliki kekuatan-kekuatan istimewa yang digunakan untuk membalas setiap pukulan bola dari si kaya. Memberikan kontras antara orang kaya yang membalikkan pukulan dengan gaya yang santai, dibandingkan dengan orang biasa yang melawan dengan berbagai jurus yang dibuat berlebihan dan didramatisir. Seiring berjalannya cerita, semakin kuat dan berlebihan pula jurus dan kekuatan yang dikeluarkan oleh karakter orang biasa. Hingga pada akhir cerita, video diakhiri dengan orang kaya yang menghilang dan terlihat keluar dari lapangan tennis dengan santai.

3.3.5.2 *Unboxing Video*

Untuk perilisan ini, penulis juga membuat *video unboxing* produk. Pada perilisan ini, video menampilkan dua baju yang digabungkan menjadi satu video. Penulis bertugas memastikan baju yang akan *dishoot* berukuran *single* dan sudah disetrika. Dilanjutkan dengan mempersiapkan studio *shooting* dan *lighting* yang dibutuhkan. Setelah selesai *shooting*, *video* langsung *diedit* dan diunggah ke dalam *Google drive* jadwal konten.



Gambar 3.18 *Video Unboxing Project “Old Money”*

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

Pada *unboxing video* ini, perlengkapan *sticker* yang digunakan berbeda dari *video unboxing* sebelumnya. *Sticker* yang digunakan merupakan *sticker* dari perilisan terbaru.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.5.3 Photo Product

Ketika melakukan foto produk, penulis bertugas sebagai asisten fotografer dan juga penata posisi baju. Sebagai asisten fotografer, yaitu membantu mengatur dan memperhatikan *lighting*, posisi produk di kamera, dan juga *angle* pengambilan gambar. Ketika menata posisi baju, baju harus terlihat rapih dengan paparan cahaya yang merata dan warna pakaian yang terlihat jelas.



Gambar 3.19 Photo Product Project "Old Money"
Sumber: https://www.instagram.com/peanutstain_

Lighting yang digunakan dengan intensitas cahaya yang rata dari dua arah, dari kiri dan kanan. Posisi kamera yang diperlukan untuk pengambilan foto produk ini adalah dari arah atas lurus ke bawah. Pengaturan posisi kamera juga dibantu dengan penggunaan *C-stand* agar posisi kamera tidak berubah dan tetap konsisten untuk setiap produknya.

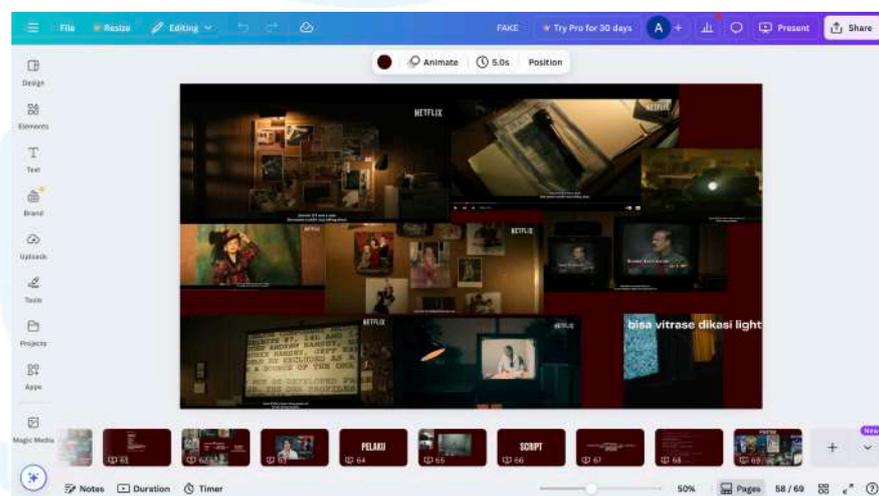
3.3.5.5 Instagram Story

Untuk unggahan *Instagram Story*, penulis mengambil foto dan juga video *try on* untuk setiap koleksi produk yang baru. Foto-foto tersebut *diedit* dan disesuaikan warnanya menggunakan aplikasi *Snapseed*. Kemudian diberikan *caption text* pada foto dengan pembawaan yang lucu dan *absurd* untuk menarik perhatian konsumen. Foto yang sudah dilengkapi *caption* dan deskripsi foto ini nantinya akan diunggah di *story* akun *brand*.

3.3.6 Project “FAKE Documentary”

Perilisan *FAKE Documentary* ini terinspirasi dari banyaknya toko palsu yang menjual barang palsu yang meniru produk *Peanut Stain*. Video perilisan kali ini mengambil konsep *trailer documentary*. Dalam proses pembuatannya, penulis bertanggung jawab untuk:

3.3.6.1 Concept Ideation



Gambar 3.20 Ideation Project "FAKE Documentary"

Penulis dan tim merencanakan setiap *scene* dengan mengembangkan ide dari kata kunci *documentary* kriminal. Beberapa *scene* diambil dengan pertimbangan dari berbagai referensi *trailer documentary* yang ada. Walaupun bertema kriminal, unsur komedi dari

Peanut Stain tetap akan ada dan dituangkan dalam dialog ataupun aksi yang lucu dan absurd dari setiap pemerannya. Garis besar dari cerita dalam video ini adalah bagaimana kasus toko palsu ini didokumentasikan dan dikuak melalui proses yang menarik dan dengan pembawaan yang lucu.

3.3.6.2 Script Writing



Gambar 3.21 Script Project "FAKE Documentary"

Penulis bersama dengan tim bersama-sama memikirkan narasi, dialog dan juga monolog yang akan dikatakan di dalam video. Adegan yang dituliskan *script* adalah adegan *interview*, berita, dan beberapa adegan aksi. *Script* ini akan dihafalkan dan diperankan oleh pemain dalam video.

Ada beberapa karakter yang terlibat dalam adegan *interview* secara personal, yaitu investigator, korban barang palsu, admin toko, dan pemilik toko. Dalam setiap *interview*, latar yang digunakan disesuaikan dengan karakter yang diperankan. Misalnya investigator berlatar di lokasi tempat kejadian perkara, korban di rumah, admin toko di kantor dan ruang barang stok, serta pemilik toko di ruang kantor. Naskah setiap karakter pun disesuaikan dengan kejadian dan sudut pandang masing-masing perannya. Investigator yang menjelaskan dan

menganalisa kasus, korban yang menyampaikan perspektif dan tanggapannya terhadap kasus yang ia alami, admin toko mengenai perasaannya akan tuduhan-tuduhan yang dilayangkan padanya, serta pemilik toko yang dirugikan oleh adanya toko palsu tersebut.

Narasi utama yang memulai video ini berasal dari cuplikan suara yang diambil dari adegan pembawa berita. Suara pembawa berita tersebut membahas mengenai kasus pemalsuan toko palsu dan juga angka yang menunjukkan kerugian yang dialami toko-toko akibat keberadaan toko palsu yang semakin merajalela. Dalam video, pembawa berita juga berperan sebagai pemberi informasi mengenai perkembangan dan situasi terbaru secara kronologis sepanjang video.

Selain itu, terdapat pula adegan penggerebekan dimana polisi menangkap basah pelaku yang sedang berada di gudang tempat mereka menumpuk dan menyimpan pakaian-pakaian palsu yang akan mereka jual di toko palsu. Dalam adegan penggerebekan ini, terdapat banyak kode yang juga akan mengarahkan penonton untuk mendapat gambaran tentang misteri dari pelaku yang melakukan pemalsuan ini. Salah satunya yaitu dengan adanya oknum admin yang juga berada di lokasi penggerebekan, sehingga membuat kecurigaan terhadap admin ini muncul.

Akhir dari video ini dibuat dengan narasi yang memecah pendapat akibat banyaknya kegagalan dan juga perilaku dan sikap karakter-karakter yang menimbulkan konspirasi ataupun dugaan-dugaan mengenai siapakah pelaku dan komplotan yang ikut andil dalam melakukan tindakan pemalsuan toko dan barang ini.

3.3.6.3 Fotografer *Asset*



Gambar 3.22 Foto *Asset* Project "FAKE Documentary"
Sumber: Dokumentasi Pribadi dan Perusahaan

Dalam dokumenter kriminal, diperlukan foto-foto aset untuk dijadikan barang bukti dan properti. Penulis memiliki tugas untuk memotret foto-foto aset tersebut. Menggunakan properti dan *set* yang sudah ada, penulis memotret gambar sesuai dengan alur cerita dan juga dengan berdiskusi dengan videografer dan tim.

Beberapa foto aset yang diambil, seperti foto dari tersangka yang berada di tempat lokasi kejadian penggerebekan terjadi. Foto tersangka dan lokasi TKP ini tidak menggunakan *lighting* apapun. Sumber cahaya yang digunakan hanya berasal dari *flash* kamera yang digunakan untuk mengambil gambar. Penggunaan pencahayaan ini untuk memberikan kesan gambar yang misterius dan juga sesuai dengan *moodboard* yang menunjukkan foto-foto kriminal. Untuk membuat foto yang lebih meyakinkan, penulis juga mengedit foto lebih lanjut. Yaitu dengan menonjolkan cahaya untuk memperlihatkan penangkapan gambar dengan menggunakan *flash*. Penulis juga menambahkan efek *vignette* yang memberikan fokus kepada objek yang berada di tengah foto.

3.3.6.4 *Unboxing Video*

Pembuatan *video unboxing* di perilsan ini juga sama dengan *video unboxing* biasanya. Namun, *video unboxing* perilsan ini lebih berfokus pada grafik besar yang terdapat pada baju, dibandingkan pada bahan. Supaya lebih menarik, video juga disertai dengan alunan lagu yang sesuai dengan tema kriminal.



Gambar 3.23 *Video Unboxing Project "FAKE Documentary"*
Sumber: https://www.instagram.com/peanutstain_

Pada dasarnya, video promosi kali ini sudah memiliki lagu orisinal untuk video utamanya. Namun untuk memberikan kesan familiar kepada penonton, penulis dan tim memutuskan untuk menggunakan lagu bertema kriminal yang terkenal atau *viral*.

Untuk *video unboxing* ini menggunakan lembar *sticker* yang memiliki tema *fake documentary* yang sesuai dengan koleksi kali ini. Sehingga koleksi *sticker* yang digunakan dalam *video unboxing* sebelumnya tidak akan digunakan pada *video unboxing* untuk perilsan yang terbaru kali ini.

3.3.6.5 Set dan Property Design



Gambar 3.24 Set dan Properti Project "FAKE Documentary"

Ada berbagai *set* dan properti yang digunakan dalam pembuatan video perilisan kali ini. Dimulai dari ruang *interview* untuk setiap karakter, lokasi TKP, ruang cuci foto, ruang interogasi, dan lainnya. Setiap *set* dan properti di dalam adegan *interview* dibuat berdasarkan dengan pekerjaan dari masing-masing karakter. Khususnya pada lokasi untuk adegan *interview* untuk karakter investigator, CEO, *admin*, pelaku, dan korban.

Salah satu properti yang dibuat yaitu properti yang digunakan untuk pemotretan produk, yaitu *background* untuk mengidentifikasi tinggi dari tersangka. *Background* ini dibuat menggunakan *backdrop* berwarna putih yang sudah tidak terpakai. Kemudian *backdrop* itu diukur dan digunting. Untuk memberikan penanda ukuran tinggi itu, penulis mengukur dan membuat manual gambarnya dengan diberikan garis-garis dan juga angka-angka sebagai alat pengukur tinggi tersangka.

Untuk perancangan ruang interogasi hanya berupa ruangan kosong dengan dinding berwarna putih. Kemudian pada sudut ruangan diberikan satu meja dan dua kursi. Kedua kursi itu masing-masing akan ditempati oleh investigator dan juga tersangka pelaku pemalsuan ini. Menggunakan set tersebut, pengambilan video diambil dari arah atas dan mengarah ke bawah dimana meja berada. Posisi dan sudut pengambilan video ini dilakukan untuk mereplika tipikal video CCTV. Di atas meja dilengkapi dengan properti-properti tambahan seperti dokumen-dokumen dan juga buku yang berisikan gambar.

Dalam *set* adegan pembawa berita, lokasi dilakukan di dalam *studio* karena membutuhkan *lighting* buatan seperti di dalam *studio* penyiaran. Kemudian digunakan juga *green screen* dan juga menggunakan properti meja berwarna putih. Di atas meja pembawa berita tersebut, disediakan pula properti seperti *card* dan kertas-kertas yang merupakan dokumen dan alat yang berisikan informasi mengenai berita yang akan disampaikan. Pemeran pembawa berita akan berada di depan *green screen*, dan di depan pembawa berita diletakkan mejanya.

Adegan penggerebekan berlatar di dalam gudang. Di dalam gudang ini terdapat beberapa rak yang menjadi tempat untuk meletakkan tumpukan-tumpukan baju. Selain itu, untuk memberikan kesan gudang, ditambahkan pula beberapa kardus dan juga kasur yang tidak terpakai ke dalam *set*. Rak-rak baju diletakkan mengelilingi keseluruhan ruangan. Selanjutnya, diletakkan kardus-kardus didepannya. Kardus-kardus tersebut berisi baju-baju yang juga ditumpuk dan diikat, sama seperti baju-baju yang berada di rak-rak yang mengelilingi ruangan. Terdapat pula tangga yang menunjukkan ruangan sebagai tempat penyimpanan barang. Beberapa tumpukan baju juga dibiarkan berserakan di area lantai dan diposisikan berantakan sehingga menunjukkan kekacauan di lokasi.

Selanjutnya masuk ke dalam lokasi *interview* pertama, yaitu *interview* admin. Adegan ini berlokasi di meja admin yang dekat juga dengan rak-rak penyimpanan pakaian. Rak-rak tersebut berjajar menyerong dan panjang ke belakang sehingga menciptakan kedalaman pada video. Posisi admin ketika diwawancara berada di depan rak-rak tersebut dengan jarak yang cukup jauh dari karakter admin. Admin nantinya akan duduk di kursi berwarna hitam yang memiliki sandaran. Kursi itu terletak dekat dengan meja tempat admin bekerja.

Untuk adegan *interview* korban, berlatar tempat di rumah. Penulis dan tim menggunakan ruang tamu yang terdapat televisi, meja televisi, dan juga sofa. Televisi dan meja televisi akan menjadi *background* dari latar adegan dan berlokasi agak jauh dari posisi korban. Kemudian korban akan duduk di sofa tanpa adanya penggunaan *foreground*, sehingga fokus *video* akan langsung menuju ke karakter.



3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama mengerjakan kegiatan magang ini, terdapat beberapa kendala yang dialami oleh penulis. Namun, bersama-sama dengan rekan kerja, penulis berhasil menghadapi tantangan tersebut dan menyelesaikan tugas yang diberikan dengan maksimal.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Kendala yang penulis temui selama kegiatan magang misalnya adalah terbatasnya ruang untuk melakukan *shooting*. Keterbatasan ini diakibatkan karena ruangan yang berukuran kecil. Ruangan yang terbatas terkadang membuat proses shooting kurang maksimal. Misalnya ketika kita perlu mendapatkan *shoot* yang luas atau jauh, namun tidak bisa dilaksanakan karena ruang yang tidak mendukung.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Kendala ruangan yang kecil untuk *shooting* masih dapat diakali dengan beberapa cara. Misalnya dengan penggunaan *green screen*. Atau cara lain bisa juga dilakukan dengan memodifikasi latar tempat dengan melakukan shooting di luar ruangan (*outdoor* atau taman di sekitar kantor). Walaupun, pengambilan video di luar ruangan memiliki kekurangan karena mengakibatkan pencahayaan yang tidak konsisten dan tetap akan mempengaruhi hasil video yang diambil.