

BAB III

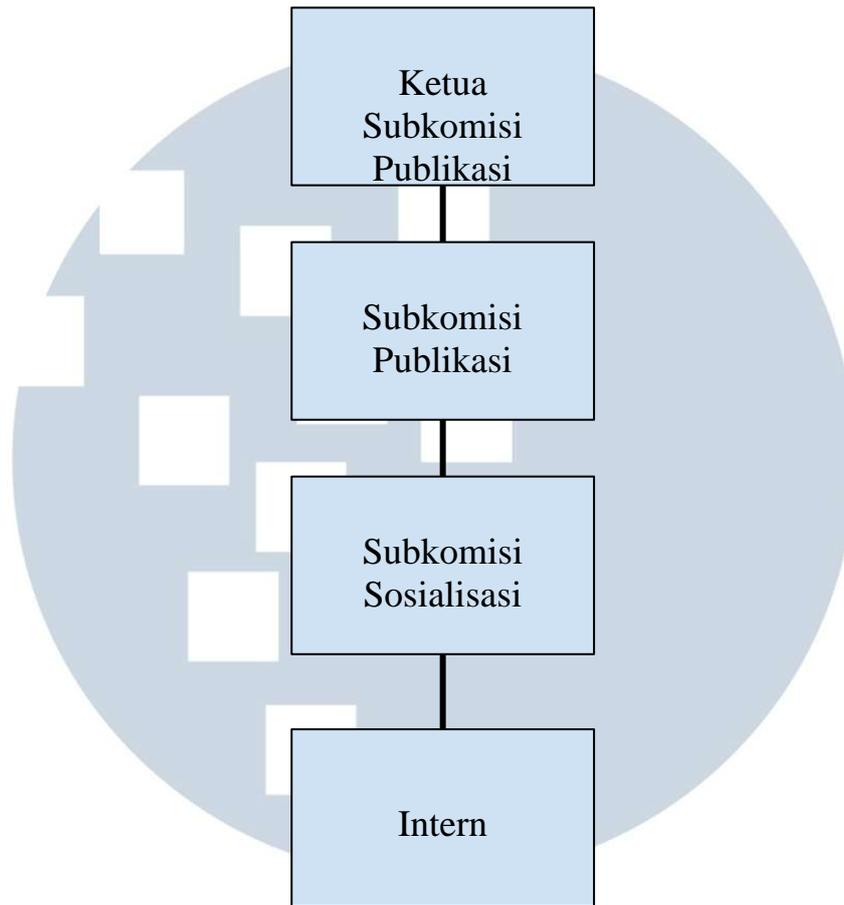
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dalam Kerja Magang

Praktik kerja magang yang dilakukan di Lembaga Sensor Film Republik Indonesia (LSF RI) mendapat penempatan di Subkomisi Sosialisasi dengan tanggung jawab untuk mengembangkan program Gerakan Nasional Budaya Sensor Mandiri (GNBSM) bersama dengan anggota magang beranggotakan dua orang. Koordinasi dan bimbingan didampingi oleh ketua Titin Setiawati selaku Ketua Subkomisi Sosialisasi dengan Tenaga Sensor Tanto Wardoyo, Yeni Puspita Sari, dan Nandyto Widyanto, yang secara aktif akan memberikan arahan dalam tugas-tugas yang diberikan.

Pada awal praktik kerja magang, pembimbing melakukan diskusi dan *sharing* mengenai visi, misi, dan perkembangan lembaga untuk mensosialisasikan GNBSM kepada masyarakat. Melalui diskusi tersebut penulis mengetahui gambaran menyeluruh mengenai peran LSF RI dalam membuat konten tontonan yang edukatif. Tugas yang dilakukan meliputi penyusunan konten digital, pembuatan materi, dan pembuatan naskah konten, serta mendukung GNBSM dalam media sosial LSF RI.

Kedudukan penulis dalam kerja magang bersifat kolaboratif dan partisipatif yang tidak hanya menuntut kreativitas, kedisiplinan, keterampilan komunikasi, dan kemampuan bekerja sama dalam sebuah tim. Penulis berperan aktif dalam kontribusi untuk mendukung tujuan dari LSF RI untuk meningkatkan literasi masyarakat melalui program GNBSM. Penulis memperoleh pengalaman yang relevan dengan bidang digital marketing dan berkontribusi dalam menyampaikan ide, informasi, kritik, dan saran. Penulis juga secara langsung terlibat dalam edukasi masyarakat tentang pentingnya budaya sensor mandiri dengan memilih dan memilih tontonan sesuai klasifikasi usia.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi
 Sumber: Data Olahan Pribadi (2025)

3.2 Tugas dan Uraian dalam Kerja Magang

3.2.1 Tugas Kerja Magang

Selama periode pelaksanaan praktik kerja magang di Lembaga Sensor Film Republik Indonesia (LSF RI). Penulis mendapatkan penempatan pada divisi Subkomisi Sosialisasi dan diberikan penugasan untuk mendukung berbagai kegiatan yang berkaitan dengan Subkomisi Sosialisasi. Khususnya dalam pengembangan dan implementasi program Gerakan Nasional Budaya Sensor Mandiri (GNBSM). Penugasan tersebut meliputi :

Tugas	Keterangan Tugas
<i>Copywriting</i>	Menyusun teks untuk konten edukatif dan informatif untuk mendukung program GNBSM.

<i>Content Production</i>	Melakukan proses produksi konten seperti pengambilan foto dan video, setelah itu dilanjut proses editing konten agar menarik dan sesuai dengan pesan dari GNBSM.
Membuat Materi Presentasi GNBSM	Menyusun materi GNBSM menggunakan canva untuk sosialisasi dengan pendekatan persuasif dan edukaif.

Tabel 3.1 Tugas Utama
Sumber: Data Olahan Pribadi (2025)

Adapun terdapat tugas tambahan yang penulis kerjakan dalam kerja magang di Lembaga Sensor Film sebagai berikut :

Tugas	Keterangan Tugas
Desain	Membuat elemen visual untuk <i>notebook</i> LSF.

Tabel 3.2 Tugas Tambahan
Sumber: Data Olahan Pribadi (2025)

3.2.2 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut merupakan uraian pekerjaan dari hasil pelaksanaan praktik kerja magang sebagai digital marketing di Lembaga Sensor Film Republik Indonesia (LSF RI) :

A. *Copywriting*

Penulis bertanggung jawab dalam menyusun rencana konten untuk platform media sosial resmi Lembaga Sensor Film Republik Indonesia (LSF RI). *Copywriting* menjadi bagian penting dalam strategi digital marketing dalam mengedukasi masyarakat akan pentingnya budaya sensor mandiri melalui program Gerakan Nasional Budaya Sensor Mandiri (GNBSM). Menurut (Tarigan, 2022) mengatakan, *copywriting* merupakan sebuah seni dalam penulisan yang bertujuan untuk membangun komunikasi dan meningkatkan minat para audiens. Dalam proses penyusunan konten, terdapat beberapa tahap yang dijalankan secara terstruktur tetapi tetap fleksibel dan kolaboratif.

Kegiatan ini mencakup *brainstorming*, menurut Afandi (2013) *brainstorming* dapat menumbuhkan ide kreatif sebanyak-banyaknya. Dengan begitu penulis dengan rekan magang dan pembimbing dapat memberikan gagasan dan ide untuk didiskusikan. *Brainstorming* dilakukan dengan santai

namun tetap mendorong munculnya ide-ide yang kreatif dengan fokus utamanya untuk menyampaikan pesan edukatif yang sesuai dengan GNBSM baik dalam bentuk foto maupun video untuk kebutuhan edukasi dari program Gerakan Nasional Budaya Sensor Mandiri. Dalam *brainstorming*, penulis bersama rekan magang mendiskusikan untuk menentukan jenis konten yang akan dibuat.



Gambar 3.2 *Brainstorming* Bersama Rekan Magang
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2025)

Setelah mendapatkan ide untuk konten, dalam tahapan selanjutnya penulis melakukan *copywriting* yang digunakan untuk menyusun teks yang akan digunakan dalam sebuah konten. *Copywriting* merupakan penulisan teks yang bersifat persuasif, informatif, dan edukatif yang digunakan untuk naskah video. Penulis memperhatikan gaya bahasa yang komunikatif, informatif, dan sesuai dengan target audiens. Dalam prosesnya penulis memperhatikan bahwa penyampaian pesan dapat sejalan dengan nilai-nilai program Gerakan Nasional Budaya Sensor Mandiri. Penulis memastikan bahwa pesan yang akan

disampaikan tetap sejalan dengan program Gerakan Nasional Budaya Sensor Mandiri dalam memilah dan memilih tontonan sesuai klasifikasi usia.

Setelah melewati beberapa tahapan yang sudah dilakukan. Penulis merasa mendapatkan pengalaman yang berharga dalam bidang digital marketing. Penulis berkontribusi dalam menyebarluaskan nilai-nilai budaya sensor mandiri yang ada di program Gerakan Nasional Budaya Sensor Mandiri kepada masyarakat luas. Berikut merupakan naskah konten LSF RI yang dibuat penulis

NASKAH KONTEN LSF RI				NASKAH KONTEN LSF RI							
Tema : : Kenal GNBSM		Format : : Video pendek untuk Instagram		Durasi : : 25-30 detik		Tema : : Kenal GNBSM		Format : : Video pendek untuk Instagram		Durasi : : 60-90 detik	
Tanggal : : April 2025	Topik : : Drama GNBSM	Kelompok : : -Muhammad Akbar : -Arya Arifandi	Scriptwriter : : -Muhammad Akbar : -Arya Arifandi Talent : : Editor :	Tanggal : : Maret 2025	Topik : : Literasi GNBSM	Kelompok : : -Muhammad Akbar : -Arya Arifandi	Scriptwriter : : Talent : : Editor :				
VIDEO		AUDIO		VIDEO		AUDIO					
[Seorang anak kecil duduk bersama ayahnya di ruang tamu. Mereka sedang menonton film super hero, suara terdengar dari TV]		[MUSIK FILM ACTION YANG INTENS SUARA PUKULAN/TERIAKAN?]		INT. RUANG PERPUSTAKAAN. SIANG [Seorang duduk dengan latar belakang yang rapi. Tampilkan senyum ramah dan gestur yang santai] Dan ditambahkan musik sebagai background		HALO SAHABAT SENSOR MANDIRI! DI ERA DIGITAL INI INFORMASI MENGALIR BEGITU CEPAT/ TAPI SUDAHKAH KITA MEMILIH TONTONAN DENGAN BIAK?]					
[Keacakan barunya anak kecil tersebut gerakan sambil <u>betarun</u> seperti di film]		Anak : AKU ADALAH MANUSIA SUPER LARIAN SECEPAT KILAT!?		TALENT 1 - MEDIUM LONG SHOT							
[Anak tersebut menirukan gerakan terbang dengan loncat tinggi sampai terjatuh]		Anak : AKU BISA TERBANG TINGGI! Bapak : ADUH NAK KAMU NGAPAIN LOMPAT-LOMPAT KAYAK GITU?!		INT. LORONG LANTAI 6. SIANG [Shot positif berdiri sambil menjelaskan di lorong] [Lampirkan teks tentang UU No. 33 Tahun 2009 pasal 61] Ditambahkan background.		BERDASARKAN UU NOMOR 33 TAHUN 2009 PASAL 61 LSF BERPERAN MEMBANTU MASYARAKAT AGAR BAPAT MEMILIH DAN MENIKMAHI PERTUNUKAN FILM YANG BERMUTU SERTA MEMAHAMI PENGARUH FILM DAN IKLAN FILM!					
[Bapak mengobrol dengan anaknya empat mata]		Bapak : BAPAK MAU NANYA SAMA KAMU KENAPA KAMU NGLAKUIN GERAKAN SEPERTI ITU?!		TALENT 1 - MEDIUM LONG SHOT							
		Anak : AKU MAU TERLIHAT KEREN PAK.		INT. STUDIO LSF. SIANG [Shot seseorang duduk sambil menjelaskan materi di depan studio]		PADA AKHIR 2021 LSF MELUNCURKAN PROGRAM GERAKAN BUDAYA SENSOR MANDIRI GNBSM YANG MENGAJAK KITA MEMILIH TONTONAN SESUAI KLASIFIKASI USIA.					
		Bapak : EMANG KAMU LIHAT SIAPA GERAKAN SEPERTI ITU?!		TALENT 1 - MEDIUM LONG SHOT							
		Anak : AKU LIHAT DARI FILM YANG DITONTON KEMARIN BARENG BAPAK KAN KEREN GERAKANNYA		INT. RUANG STUDIO LSF. SIANG [Shot seseorang duduk dengan latar belakang yang rapi]		GNBSM BUKAN TENTANG MEMBATASI KEBEBASAN/TAPI TANGGUNG JAWAB KITA UNTUK DIRI KITA DAN ORANG SEKITAR KITA!					

Gambar 3.3 Hasil Naskah Konten
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2025)

NASKAH KONTEN LSF RI

Tema : Literasi GNBSM
 Format : Video pendek untuk Instagram
 Durasi : 50-90 detik

Tanggal : April 2025	Topik : Edukasi QNBSM	Kelompok : -Muhammad Akbar -Arya Arifandi	Scriptwriter : -Muhammad Akbar -Arya Arifandi Talebit : Editor :
-------------------------	--------------------------	---	--

VIDEO	AUDIO
(Medium shot) Talent berbicara ke arah kamera di studio dengan visual senyuman langat.	TAHUKAH KAMU?/KLASIFIKASI USIA PADA FILM BUKAN SEKEDAR ANGGKA//
(Split screen) Dimana Visual kiri menampilkan talent yang sedang menjelaskan dan visual sebelah kanan menampilkan klasifikasi usia yang disebutkan. Tempat di ruang tamu.	SU : SEMUA UMUR - AMAN UNTUK ANAK-ANAK// 13+ : UNTUK REMAJA 13 TAHUN KE ATAS// 17+ : UNTUK REMAJA 17 TAHUN KE ATAS// 21+ : KHUSUS DEWASA 21 TAHUN KE ATAS//
(Split screen) Talent berbicara ke arah kamera lalu muncul pop up visual di tengah layar menampilkan dari efek pengaruh tontonan tidak sesuai usia.	KENAPA KITA HARUS SADAR AKAN KLASIFIKASI USIA?// KARENA TONTONAN YANG TIDAK SESUAI DAPAT MEMPENGARUHI : - PERKEMBANGAN MENTAL ANAK// - PERILAKU NILAI DAN MORAL// - KEMAMPUAN MEMBEDAKAN REALITAS DAN FIKSI//

NASKAH KONTEN LSF RI

Tema : Kemas LSF
 Format : Video pendek untuk Instagram
 Durasi : 60-90 detik

Tanggal : Maret 2025	Topik : Tontonlah Sesuai Klasifikasi Usia	Kelompok : -Muhammad Akbar -Arya Arifandi	Scriptwriter : Talebit : Editor :
-------------------------	--	---	---

VIDEO	AUDIO
(Opening) dengan judul "Tontonlah Sesuai Klasifikasi Usia" (diberikan backsound opening)	(Backsound opening)
Seorang remaja 16 tahun sedang sendirian ingin menonton film di laptop (Close up) menampilkan wajah dan laptop (diberikan backsound)	A : KAYAKNYA ASIK NIH FILM/COBA NONTON KALI YA//
Datang seseorang dan mengagetkan remaja tersebut, menambahkan teks dialog petakapan di dalamnya (diberikan backsound)	B : NONTON APAAN NIH?/ TONTONANNYA SESUAI GAK SAMA USIA KAMU?// A : EH MAS/ GAK KOK LAGI LIAT-LIAT AJA/EMANG KALAU NONTON FILM HARUS SESUAI USIA?// B : HARUS DONG?// A : KATA SIAPA HARUS?/ EMANG ADA PERATURAN UNDANG-UNDANG YANG MENGAJUR?//
Menampilkan teks Peraturan Pemerintah Nomor 18 Tahun 2018 tentang Lembaga Sensor Film (diberikan backsound)	B : ADA DONG MENURUT PERATURAN PEMERINTAH NOMOR 18 TAHUN 2014 TENTANG LEMBAGA SENSOR FILM YANG TERBAGI MENJADI 4 KLASIFIKASI USIA/ YAITU/ SEMUA UMUR/13+ 17+ 21+//

Gambar 3.4 Hasil Naskah Konten
 Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2025)

NASKAH KONTEN LSF RI

Tema : Drama GNBSM
 Format : Video pendek untuk TikTok
 Durasi : 60-90 detik

Tanggal : Mei 2025	Topik : GNBSM	Kelompok : -Muhammad Akbar -Arya Arifandi	Scriptwriter : Talebit : Editor :
-----------------------	------------------	---	---

VIDEO	AUDIO
Adik mengajak ngobrol kakaknya sambil melihat hp.	A : KA/AYO NONTON INI//SEMUA ORANG NGOMONGIN FILM INI/VIRAL DIMANA-MANA//
Kakak menatap handphone yang ditunjukkan adiknya.	B : HMM...ITU FILM 17+ DEK// ADA ADEGAN KEKERASAN DAN TEMA DEWASA/ PILIH LAGI FILM YANG SESUAI SAMA USIA KAMU//
Adik dan kakak yang berdebat mengenai klasifikasi usia	A : LAH EMANG KENAPA/UMUR AKU KAN 15 TAHUN GAK BEDA JAUH SAMA KLASIFIKASI USIANYA// LAGIAN CUMA NONTON FILM GA BAKAL NGARUH// B : NGGAK GITU DEK. TONTONAN TUH KAYAK MAKANAN/ KALAU SALAH KONSUMSI BISA BIKIN SAKIT/ BUKAN SAKIT FISIK/ TAPI PIKIRAN//
(Close-up) Adik yang berbicara dalam hati.	A : OH IYA JUGA YA KITA GATAU DAMPAK DARI ADEGAN APA YANG AKAN TERJADI DI DALAM FILM//
kakak yang menasehati adiknya.	A : WAH IYA JUGA YA KADANG FILM YANG VIRAL BELUM TENTU COCOK

NASKAH KONTEN LSF RI

Tema : Drama GNBSM
 Format : Video pendek untuk Tik Tok
 Durasi : 60-90 detik

Tanggal : Mei 2025	Topik : GNBSM	Kelompok : -Muhammad Akbar -Arya Arifandi	Scriptwriter : Talebit : Editor :
-----------------------	------------------	---	---

VIDEO	AUDIO
Adik mengajak ngobrol kakaknya sambil melihat hp.	A : KA/AYO NONTON INI//SEMUA ORANG NGOMONGIN FILM INI/VIRAL DIMANA-MANA//
Kakak menatap handphone yang ditunjukkan adiknya.	B : HMM...ITU FILM 17+ DEK// ADA ADEGAN KEKERASAN DAN TEMA DEWASA/ PILIH LAGI FILM YANG SESUAI SAMA USIA KAMU//
Adik dan kakak yang berdebat mengenai klasifikasi usia.	A : LAH EMANG KENAPA/UMUR AKU KAN 15 TAHUN GAK BEDA JAUH SAMA KLASIFIKASI USIANYA// LAGIAN CUMA NONTON FILM GA BAKAL NGARUH// B : NGGAK GITU DEK. TONTONAN TUH KAYAK MAKANAN/ KALAU SALAH KONSUMSI BISA BIKIN SAKIT/ BUKAN SAKIT FISIK/ TAPI PIKIRAN//
(Close-up) Adik yang berbicara dalam hati.	A : OH IYA JUGA YA KITA GATAU DAMPAK DARI ADEGAN APA YANG AKAN TERJADI DI DALAM FILM//
kakak yang menasehati adiknya.	A : WAH IYA JUGA YA KADANG FILM YANG VIRAL BELUM TENTU COCOK

Gambar 3.4 Hasil Naskah Konten
 Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2025)

NASKAH KONTEN LSF RI

Tema : Literasi GNBSM
 Format : Video pendek untuk Instagram
 Durasi : 50-90 detik

Tanggal : April 2025	Topik : Edukasi GNBSM	Kelompok : -Muhammad Akbar -Arysa Arifandi	Scriptwriter : -Muhammad Akbar -Arysa Arifandi Talebit : Editor :
-------------------------	--------------------------	--	---

VIDEO	AUDIO
(Medium shot) Talent berbicara ke arah kamera di studio dengan visual senyuman langat.	TAHUKAH KAMU? KLASIFIKASI USIA PADA FILM BUKAN SEKEDAR ANGKA//
(Split screen) Dimana Visual ini menampilkan talent yang sedang menjelaskan dan visual sebelah kanan menampilkan klasifikasi usia yang disebutkan. Tempat di ruang tamu.	SU - SEMUA UMUR - AMAN UNTUK ANAK-ANAK// 13+ - UNTUK REMAJA 13 TAHUN KE ATAS// 17+ - UNTUK REMAJA 17 TAHUN KE ATAS// 21+ - KHUSUS DEWASA 21 TAHUN KE ATAS//
(Split screen) Talent berbicara ke arah kamera lalu muncul pop up visual di tengah layar menampilkan dari efek pengaruh tontonan tidak sesuai usia.	KENAPA KITA HARUS SADAR AKAN KLASIFIKASI USIA?// KARENA TONTONAN YANG TIDAK SESUAI DAPAT MEMPENGARUHI - PERKEMBANGAN MENTAL ANAK// - PERILAKU NILAI DAN MORAL// - KEMAMPUAN MEMBEDAKAN REALITAS DAN FIKSI//

NASKAH KONTEN LSF RI

Tema : Literasi GNBSM
 Format : Video pendek untuk Tik Tok
 Durasi : 40 -90 detik

Tanggal : Juni 2025	Topik : GNBSM	Kelompok : -Muhammad Akbar -Arysa Arifandi	Scriptwriter : Talebit : Editor :
------------------------	------------------	--	---

VIDEO	AUDIO
Kameramen berbicara kepada talent.	KAK KENAPA SIH NONTON FILM HARUS SESUAI KLASIFIKASI USIA NONTON FILM JADI KAYAK DIBATASI TAHU//
Talent menjawab pertanyaan dari kameramen sambil menghadap kamera.	AKU KASIH TAHU YA KLASIFIKASI USIA DIBUAT BUKAN UNTUK DIBATASI TAPI UNTUK MELINDUNGI KARENA SETIAP KLASIFIKASI USIA MEMILIKI TINGKAT PEMAHAMAN DAN EMOSIONAL YANG BERBEDA//
Talent menghadap kamera sambil memberi tahu dampak positif menonton sesuai klasifikasi usia.	DENGAN MEMILIH TONTONAN SESUAI KLASIFIKASI USIA KITA MELINDUNGI DIRI SENDIRI DARI DAMPAK NEGATIF YANG MUNCUL TANPA DISADARI//
(Closing) Menampilkan media sosial dari LSF, menampilkan logo LSF, memberikan jingle LSF di akhir video.	JANGAN LUPA UNTUK SELALU MEMILIH DAN MEMILIH TONTONAN SESUAI DENGAN KLASIFIKASI USIA SAHABAT SENSOR MANDIRI//
SHORTBUMP LOGO LSF	
CREDIT TITLE	

Gambar 3.6 Hasil Naskah Konten
 Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2025)

Penulis menerapkan metode *storytelling* sesuai yang telah dipelajari di mata kuliah *Art, Copywriting & Creative Strategy*. Dimana penulis merancang pesan yang selaras dengan nilai-nilai GNBSM untuk membangun hubungan dengan *audiens*. Setelah melewati beberapa tahapan yang sudah dilakukan. Penulis merasa konsep dari *copywriting, brainstorming*, dan mata kuliah yang sudah dipelajari sesuai dengan apa yang sudah dilakukan penulis dalam membuat sebuah naskah. Dimana hal ini sesuai dengan peran dari *Content Creator* dalam mengumpulkan ide dan dipilih ide yang selaras dengan program GNBSM yang akan disampaikan kepada masyarakat luas.

B. Content Production

Penulis dalam kerja magang bertanggung jawab dalam *content production* untuk video dari media sosial Lembaga Sensor Film Republik Indonesia. Menurut (Neil Patel, 2020) mengatakan bahwa, *content production* merupakan proses penting dalam pemasaran karena membantu dalam meningkatkan visibilitas dan juga membangun hubungan yang kuat dengan para audiens.

Content production menjadi bagian penting untuk *Content Creator* dalam mendukung penyampaian pesan edukatif secara visual kepada masyarakat Indonesia. Pada tahap awal penulis mulai menyusun konten video atau foto dan menyesuaikan dengan nilai-nilai GNBSM. Setelah itu penulis mulai melakukan pengambilan video atau foto dan menentukan lokasi untuk *shooting*. Penulis dibantu rekan kerja magang untuk menjadi talent dalam pembuatan konten. Berikut merupakan proses *shooting* yang dilakukan penulis dalam membuat konten untuk LSF RI.

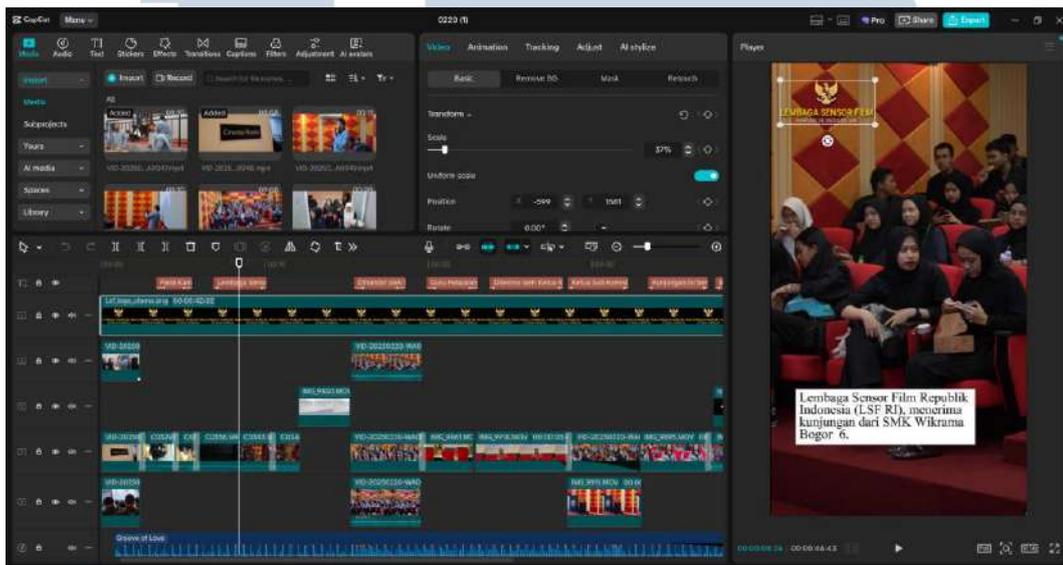


Gambar 3.7 Proses *Shooting*

Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2025)

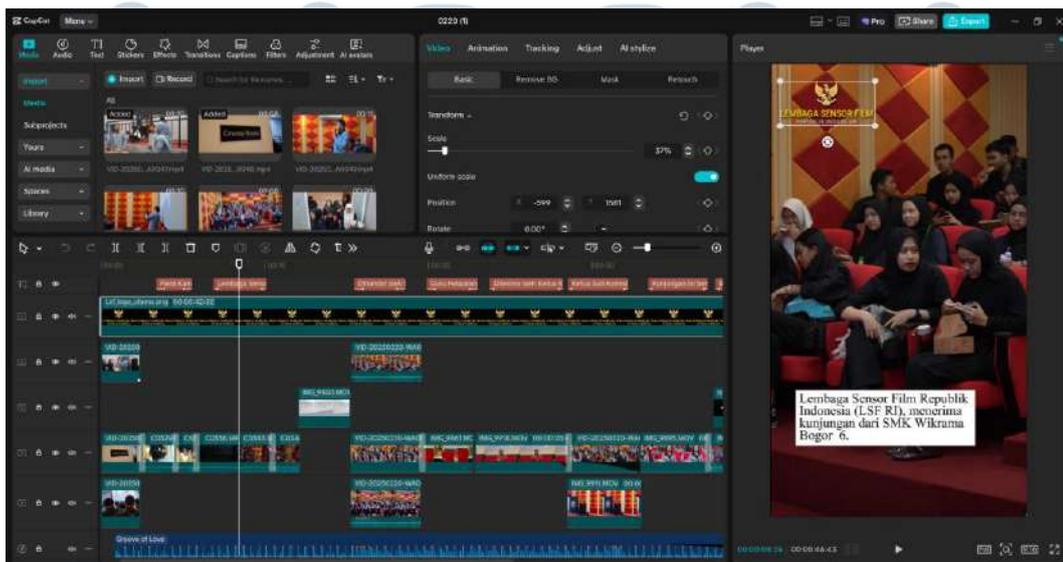
Setelah proses shooting sudah selesai, penulis melanjutkan ke dalam tahap pengeditan. Tahap ini merupakan tahap yang penting dalam produksi untuk menentukan sebuah *visual* yang akan disampaikan kepada para *audiens* supaya terlihat menarik dan sesuai dengan nilai-nilai Gerakan Nasional Budaya Sensor Mandiri. Proses pengeditan dilakukan menggunakan CapCut untuk kebutuhan

konten seperti menggabungkan klip, menambahkan transisi, subtitle, elemen, dan lainnya. Dalam proses pengeditan video penulis menentukan proses *storyline* dengan menentukan urutan cerita konten agar visual yang dibuat dapat dipahami oleh para audiens. Berikut merupakan proses pengeditan yang dilakukan penulis untuk konten LSF RI.



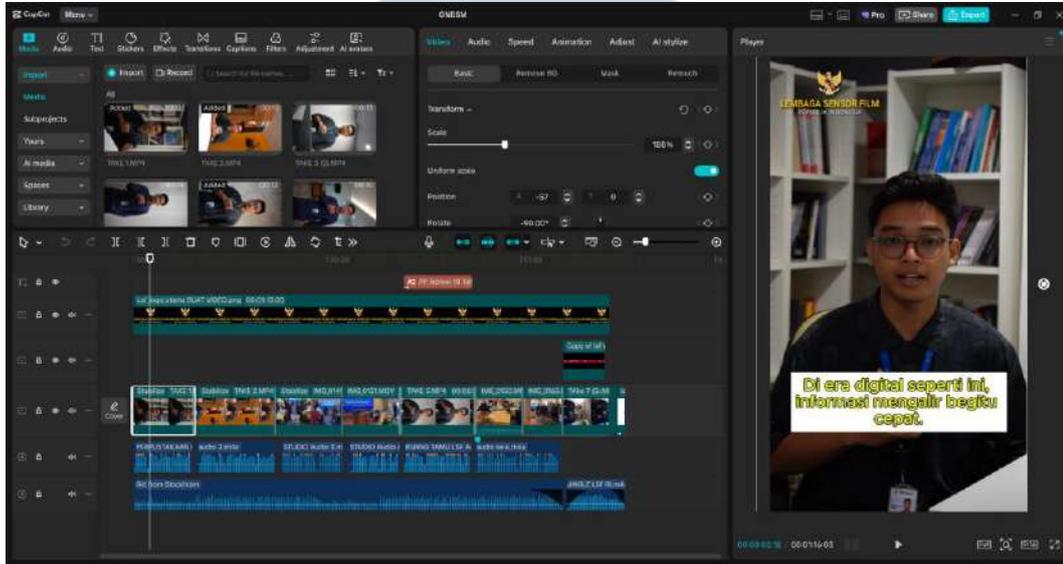
Gambar 3.8 Proses Editing

Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2025)

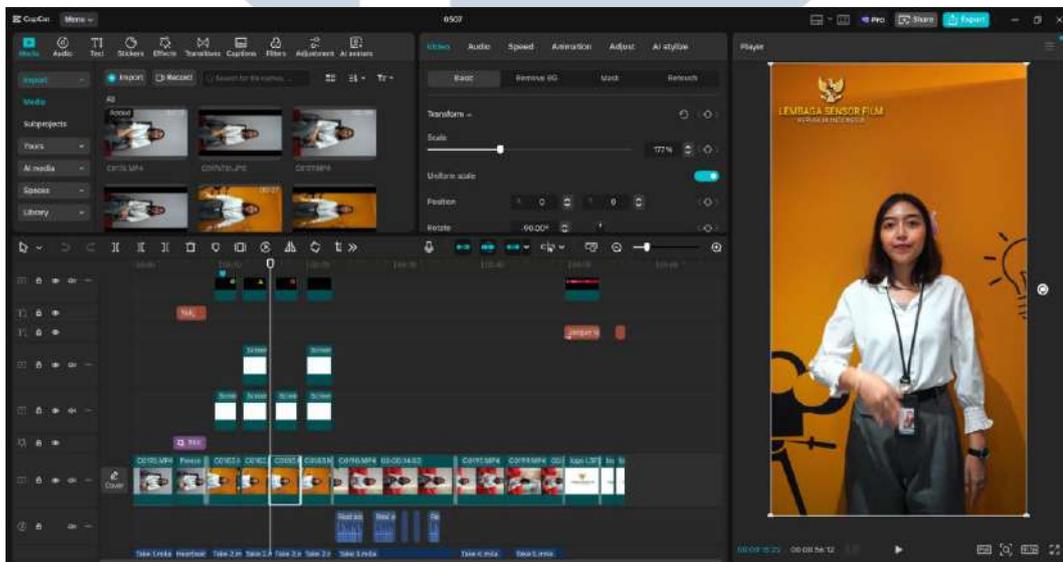


Gambar 3.9 Proses Editing

Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2025)

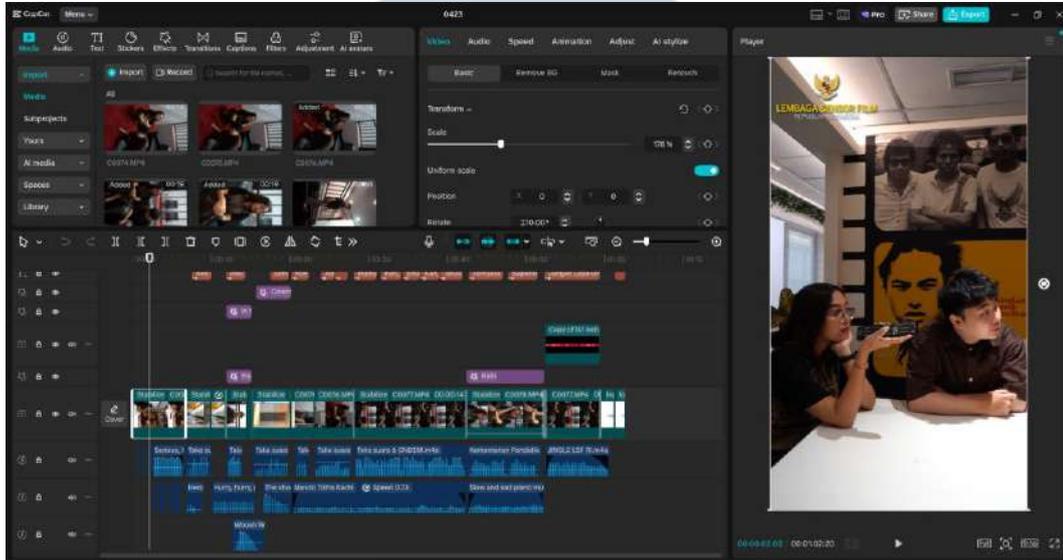


Gambar 3.10 Proses Editing
 Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2025)



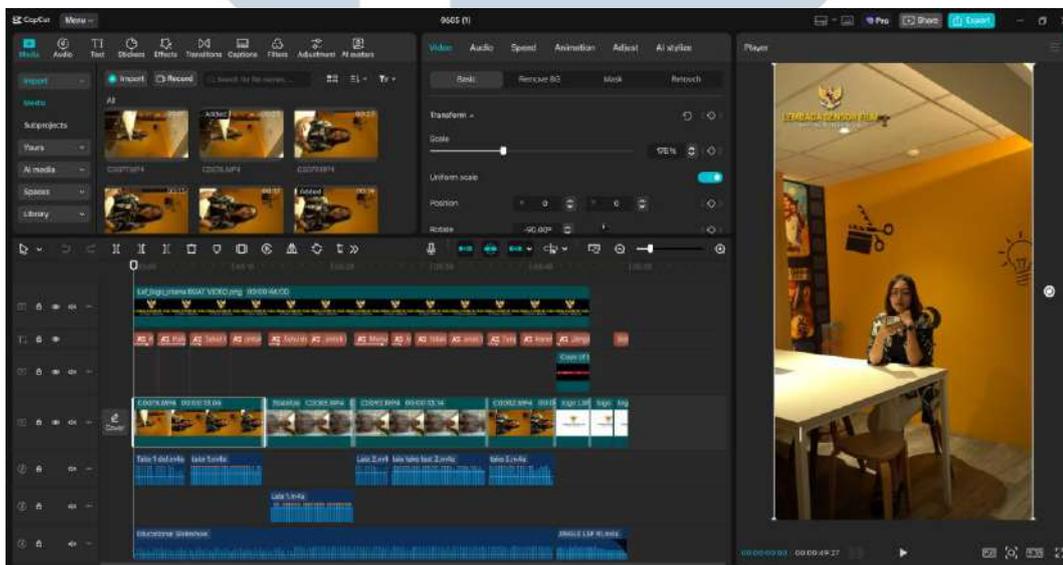
Gambar 3.11 Proses Editing
 Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2025)

UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA



Gambar 3.12 Proses Editing

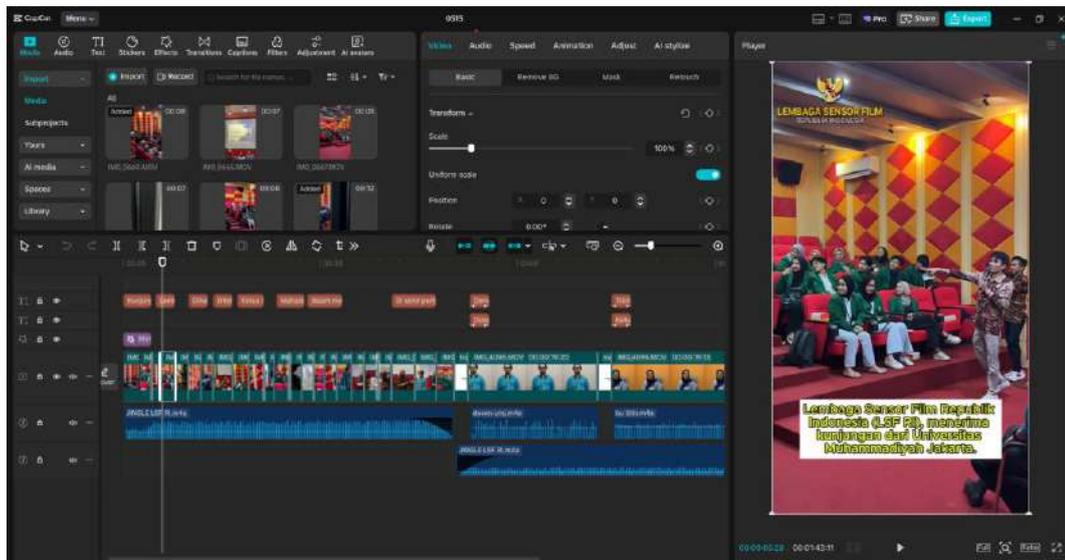
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2025)



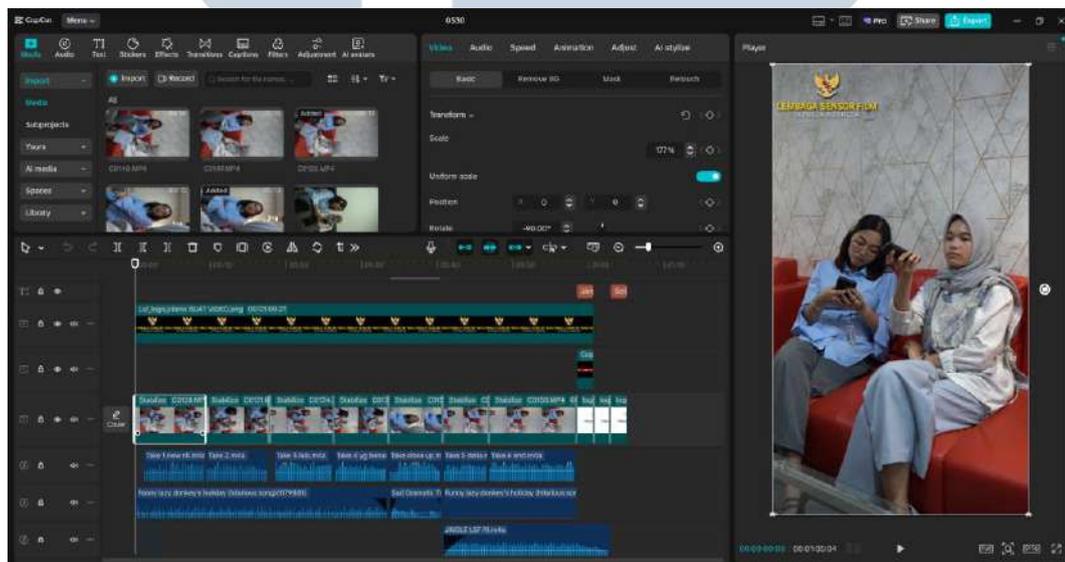
Gambar 3.13 Proses Editing

Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2025)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.14 Proses Editing
 Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2025)

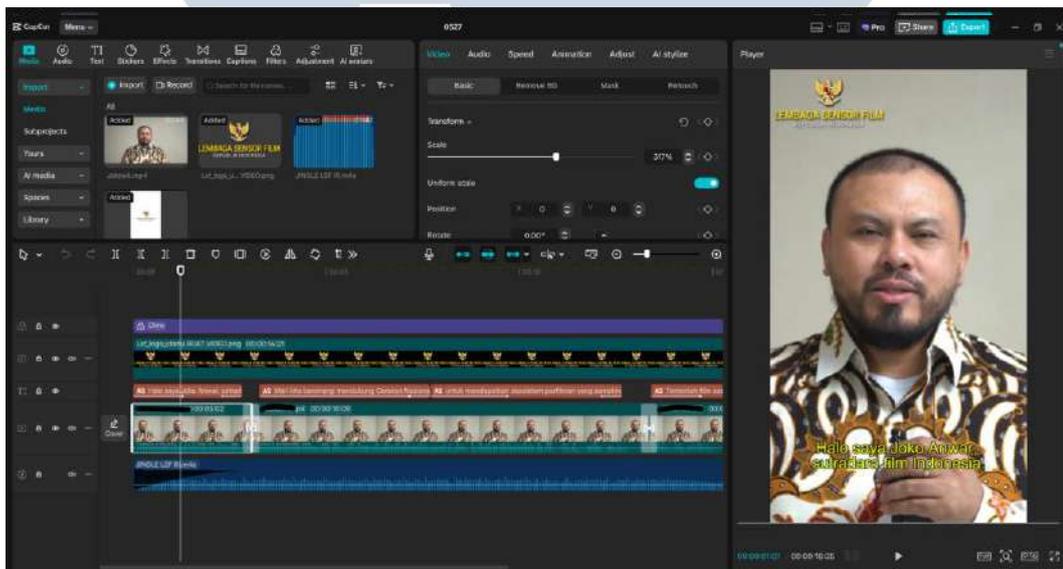


Gambar 3.15 Proses Editing
 Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2025)

UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA



Gambar 3.16 Proses Editing
 Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2025)



Gambar 3.17 Proses Editing
 Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2025)

Penulis menerapkan ilmu yang didapatkan dalam mata kuliah *Creative Media Production*. Dalam mata kuliah tersebut, penulis berkesempatan untuk membuat sebuah TVC dan konten promosi lainnya yang membiasakan penulis dalam melakukan *shooting*. Penulis merasa *content production* memiliki peran

penting dan sangat sesuai dengan peran *Content Creator* untuk menyampaikan pesan informasi dalam visual foto atau video yang akan diterima oleh masyarakat.

C. Membuat Materi Presentasi GNBSM

Penulis terlibat dalam proses pembuatan materi presentasi GNBSM. Materi presentasi disusun untuk kebutuhan internal dan eksternal LSF RI terutama dalam kegiatan sosialisasi GNBSM. Menurut Abidin (2017) mengatakan, presentasi merupakan sebuah sarana komunikasi dalam menyampaikan sebuah pesan dengan cara menjelaskan suatu materi dengan sistematis agar komunikasi antara pembawa dan penerima berjalan dengan lancar dan efektif. Penulis berdiskusi dengan rekan kerja magang untuk menyusun materi presentasi yang mencakup pengenalan LSF RI hingga prinsip budaya tontonan sehat.

Dalam proses pembuatan materi, penulis menggunakan pendekatan komunikasi persuasif. Menurut (Keraf, 2004) mengatakan bahwa persuasif merupakan sebuah bentuk komunikasi yang bertujuan untuk mempengaruhi sikap orang lain tanpa adanya suatu paksaan. dalam presentasi juga menyesuaikan sesuai dengan usia para audiens. Karena dalam pembuatan materi presentasi, visual yang ditampilkan dapat mempengaruhi sesuai dengan usia para audiens. Penulis menyusun slide yang sistematis, informatif, dan menarik menggunakan Canva.



Gambar 3.18 Pembuatan Materi
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2025)



Gambar 3.19 Pembuatan Materi
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2025)



Gambar 3.20 Pembuatan Materi
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2025)

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.21 Pembuatan Materi
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2025)



Gambar 3.22 Pembuatan Materi
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2025)

UMIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.23 Pembuatan Materi
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2025)



Gambar 3.24 Pembuatan Materi
Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2025)

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.25 Pembuatan Materi

Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2025)

Dalam proses ini, penulis berdiskusi dengan rekan magang dan para pembimbing dari Subkomisi Sosialisasi untuk mendapatkan saran dan masukan dalam pembuatan materi GNBSM. Penulis berdiskusi untuk memastikan bahwa dalam materi GNBSM tetap sesuai dengan tujuan dari program GNBSM. Hasil dari presentasi GNBSM tersebut digunakan untuk berbagai kegiatan dari Lembaga Sensor Film Republik Indonesia. Kegiatan tersebut bertujuan untuk memperkenalkan dan memperluas jangkauan program GNBSM kepada masyarakat.

Penulis menerapkan teori *Elaboration Likelihood Model* yang dikembangkan oleh Richard E. Petty & John Cacioppo bahwa persuasi dapat mempengaruhi sikap dan perilaku seseorang dalam merespon suatu pesan sesuai yang telah dipelajari di mata kuliah *Effective Persuasive Communication*. Setelah melewati tahap tersebut, penulis merasa konsep persuasive dan mata kuliah tersebut berperan penting untuk *Content Creator* dalam menyampaikan pesan. Khususnya dalam program yang penulis lalui yaitu Gerakan Nasional Budaya Sensor Mandiri dalam mengedukasi masyarakat tentang pentingnya memilah dan memilih tontonan sesuai usia.

D. Desain

Penulis juga mendapatkan tugas tambahan dalam membuat elemen visual untuk *notebook* resmi Lembaga Sensor Film RI. Tugas ini bertujuan memperkuat identitas dari lembaga melalui sebuah desain. Menurut (Astuti, 2020) mengatakan bahwa, desain merupakan suatu proses perancangan yang berawal dari ide gagasan atau suatu masalah dan dalam prosesnya melibatkan suatu berbagai aspek yang diperoleh dari suatu riset dan pemikiran manusia. Dalam proses pembuatannya, penulis menyesuaikan konsep *visual* dengan maskot dari Lembaga Sensor Film RI. Dalam pembuatannya, penulis dibantu oleh rekan magang dari jurusan DKV. Dalam membuat desain, penulis memperhatikan beberapa aspek, mulai dari warna, tata letak, dan elemen yang dapat membuat audiens merasa terhubung ketika melihatnya. Berikut merupakan hasil dari desain untuk *notebook* LSF RI.



Gambar 3.26 Pembuatan Desain

Sumber: Dokumen Olahan Pribadi (2025)

Gambar diatas merupakan hasil untuk *notebook* LSF RI. Melalui tugas tambahan ini, penulis mendapatkan pemahaman mengenai pentingnya desain dalam memperkuat identitas di sautu lembaga.

3.2.3 Kendala Utama

Selama melakukan proses kerja magang di Lembaga Sensor Film RI, penulis mengalami kendala utama diantaranya :

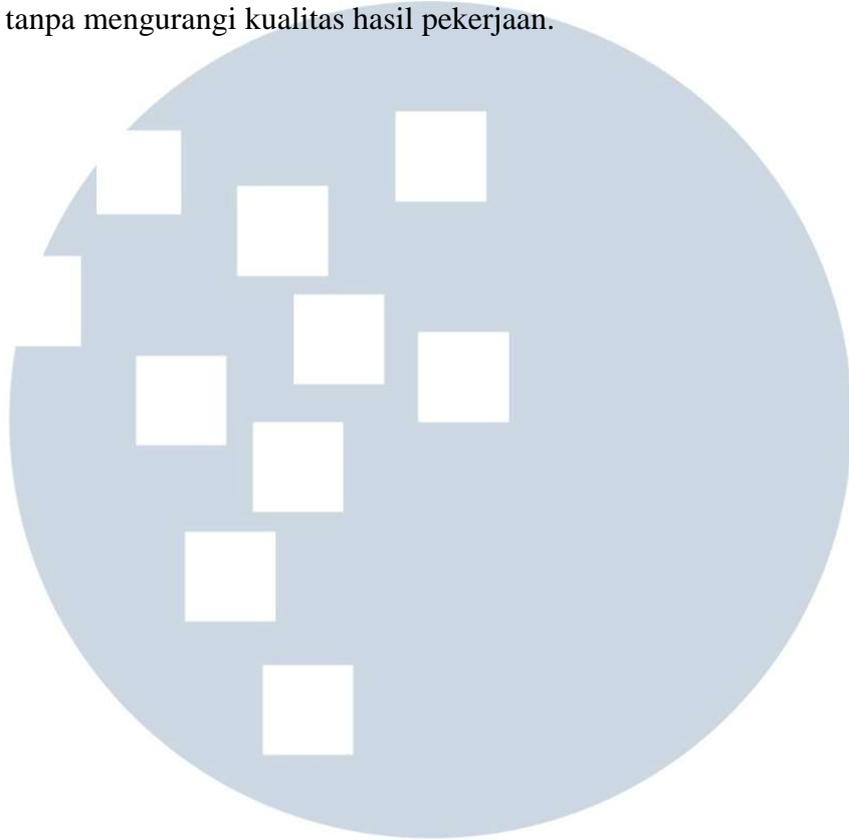
1. Penulis kesulitan dalam menyesuaikan isi konten dengan pedoman resmi dari Lembaga Sensor Film RI. Setiap materi yang dipublikasikan harus melewati standar dan nilai-nilai dari lembaga. Sehingga penulis harus mempertimbangkan dengan matang dan sering mendapatkan revisi dari para mentor agar sesuai dengan ketentuan yang ada di Lembaga Sensor Film Republik Indonesia. Penulis harus membuat konten yang bersifat universal, edukatif, dan menarik.
2. Penulis kesulitan dalam merancang elemen visual untuk *notebook* LSF karena tidak memiliki latar belakang dan pemahaman dalam membuat elemen desain
3. Penulis kesulitan dalam menyesuaikan gaya kerja di lingkungan lembaga pemerintah yang cenderung formal dan birokratis dalam persetujuan konten yang akan dipublikasikan. Setiap konten melewati beberapa tahap mulai dari pembimbing, lalu diserahkan ke Subkomisi Publikasi hingga akhirnya disetujui oleh ketua Subkomisi Publikasi. Hal ini berbeda dengan lingkungan kampus yang lebih fleksibel.

3.2.4 Solusi

Solusi dalam mengatasi sebuah kendala yang dialami penulis dalam praktik kerja magang di Lembaga Sensor Film Republik Indonesia, yaitu :

1. Penulis berkonsultasi dan aktif bertanya dengan para pembimbing dari Subkomisi Sosialisasi untuk memastikan konten yang dibuat tetap sesuai dengan pedoman dan nilai dari Lembaga Sensor Film Republik Indonesia.
2. Penulis mempelajari mengenai pembuatan elemen visual serta meminta saran, bantuan, dan berkonsultasi kepada rekan magang yang memiliki latar belakang desain.
3. Penulis menyesuaikan diri dengan gaya kerja yang formal dan birokratis. Penulis aktif dalam berkomunikasi dengan para pembimbing selama magang supaya proses persetujuan konten dapat berjalan dengan lancar.

Sehingga penulis dapat menyesuaikan diri dengan gaya kerja di lembaga tanpa mengurangi kualitas hasil pekerjaan.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA